

Pokerliga Pfalz

Spielordnung

Stand: 5. Dezember 2007

- Diese wird der ersten Teamvertreterversammlung zur Zustimmung vorgelegt -

Vorwort:

Die Pokerliga Pfalz (PLP) ist eine unabhängige Liga bestehend aus Spielern und Mannschaften aus der Region. Eine Mitgliedschaft im Pokerverein Kaiserslautern ist nicht erforderlich. Die Pokerliga Pfalz benutzt die Plattform (Homepage) des Pokerverein Kaiserslautern zur Verteilung von Informationen.

Die Leitung der Pokerliga Pfalz wird von einer eigenen Spielleitung übernommen, die auch unabhängig vom Pokerverein Kaiserslautern besteht. Spielleiter und somit Hauptverantwortlich ist Raimund Wilkins.

Jedes Team kann einen Vertreter (1 Stimme) zu einer Teamvertreterversammlung entsenden. Diese trifft sich vor jeder Saison um über Regel-/Gebührenänderungen zu beraten und bestimmen.

Sämtliche Vorschläge, Kritiken, etc werden in diesem Gremium behandelt. Bei Rücktritt des Spielleiters oder einem Misstrauensvotum von mindestens 80% der Teamvertreter wird in diesem Gremium ein neuer Spielleiter gewählt.

Punkt 1 – Spielberechtigung

§1 Herren, Damen, Jugend

Alle von der Pokerliga Pfalz angebotenen Ligen/Spielklassen sind allen angemeldeten zugänglich. In den Ranglisten werden nur Spieler geführt, die ordnungsgemäß angemeldet sind. Herren und Damen sind gleichberechtigt und nehmen beide an gleichen Wettbewerben teil. Jugendliche dürfen auf Grund der Rechtslage zur Zeit nicht am Spielbetrieb teilnehmen.

§2 Mannschaften

Mannschaften, die ordnungsgemäß gemeldet und ihren Beitrag bezahlt haben, können an den Ligen/Spielklassen der PLP teilnehmen. Der Meldeschluß wird während der laufenden Saison für die neue Saison bekannt gegeben.

§3 Nachmeldungen

Nachmeldungen sind jederzeit im Laufe einer Saison möglich. Sie müssen vor Ihrem ersten Einsatz ein Anmeldeformular vollständig ausgefüllt haben, UND auch Ihren Mitgliedsbeitrag bezahlt haben. Entweder dies wird vor dem Spieltag erledigt oder am Spieltag dem Spielleiter oder Floorman vor Ort übergeben.

§4 Fehlverhalten

Der Einsatz von nicht Spielberechtigten Spielern wird mit dem Verlust von Spielen und Punkten bestraft. Ein Spieler darf nur in einer Mannschaft gemeldet und Spielberechtigt sein.

Punkt 2 – Spielregeln

Gespielt wird grundsätzlich die Poker Variante "Texas Hold'em".

§1 Regeln Texas Hold'em

Texas Hold'em Poker wird mit einem Kartenpaket von 52 Karten gespielt. Es wird mit bis zu 10-12 Spielern und vier Einsatzrunden gespielt. Am Anfang bekommt jeder Spieler zwei verdeckte Karten, im Laufe des Spiels werden dann fünf Karten in der Mitte des Tisches geöffnet, welche als Gemeinschaftskarten für alle Spieler gelten. Am Ende des Spieles stehen jedem im Spiel befindlichen Spieler sieben Karten zur Verfügung, aus denen er wieder seine beste Kombination, bestehend aus fünf Karten, wertet

1. Um den Pot gewinnen zu können, muss die gewinnende Hand beide Hole-Cards offen zeigen. Der Croupier (falls vorhanden) hilft so gut wie möglich, die Hand zu lesen, aber es liegt in der Verantwortung der Spieler, ihre Hand zu jeder Zeit zu schützen. Wenn ein Spieler seine Hand durch eine verbale Aussage falsch bewertet, und der Gegenspieler dadurch seine Hand wegwirft, dann kann er die Rechte auf den Pot verlieren.
2. Pro Setzrunde sind maximal drei Erhöhungen erlaubt.
3. Check und Raise ist erlaubt.
4. Setzt ein Spieler einen einzelnen Chip, welcher größer als erforderlich ist, und er annonciert keine Erhöhung, dann gilt dieser Einsatz nur für den Betrag des vorangegangenen Einsatz.
5. Wird eine Hole-Card offen gegeben, oder es erscheint eine Karte offen im Kartendeck, wird diese Karte, nachdem alle Karten fertig gegeben wurden, mit der Burn-Card vertauscht und die offene Karte als Burn-Card verwendet.
6. Zeigt ein Spieler seine verdeckten Karten einem anderen Spieler, so hat jeder am Tisch das Recht, diese Karten nach Beendigung des Spieles zu sehen (=Show one, show all).
7. Zeigt ein Spieler seine Karten vor dem „Showdown“, d.h. bevor der letzte Spieler seine Aktion gemacht hat (check, bet, raise, fold), wird seine Hand als weggeworfen betrachtet. Er keinen Anspruch auf den Pott.
8. Kann kein Spieler mit seinen zwei Hole-Cards das Board verbessern, (play the board), so wird der Pot unter allen Spielern, die noch Karten haben, geteilt.
9. Im Pokerliga Spielbetrieb werden die Blinds auch bei Abwesenheit gesetzt bis der Spieler keine Chips mehr hat. Nach 2 Blinderhöhungen wird der Platz geräumt und die Chips eingezogen. Der Spieler erhält 0 (null) Punkte.
10. Ein Spieler darf nur mit den Chips spielen, welche vor dem Spielbeginn vor seinem Platz liegen. Während des Spieles dürfen keine weiteren Chips auf den Tisch gebracht werden.
11. Jede Aktion muss in Reihenfolge stattfinden. Aktionen außerhalb der Reihenfolge sind nicht bindend.
12. Gehen einem Spieler während des Spieles die Chips aus, so hat er die Möglichkeit All-In zu gehen, d.h. er spielt nur bis zu dem von ihm mitgesetzten Betrag, alle weitere Chips, die in den Pot kommen, werden in einem Side-Pot ausgespielt, den der All-In Spieler nicht gewinnen kann.
13. Die Entscheidungen des Floorman sind endgültig. Floorman ist der Spielleiter oder sein ernannter Vertreter.

§2 Rangfolge der Werte

Hohe Karte (kein Paar)

Wenn sich unter den fünf besten Karten aller im Spiel verbliebenen Spieler nicht eine der unten aufgeführten Ergebnisse befindet, dann entscheidet die höchste Karte den Gewinner. Hierbei ist die Farbe nicht von Bedeutung. Sollte die höchste Karte keinen alleinigen Gewinner ermitteln, dann wird die nächst höchste Karte gewertet, dann wenn nötig die dritte etc. Sollte nach 5 Karten immernoch kein Gewinner feststehen, dann wird der Pott zwischen den Spielern mit den besten fünf Karten geteilt. Die Reihenfolge der Karten ist A, K, D, B, 10, 9, 8,...

Ein Paar (One Pair)

Unter den fünf besten Karten befinden sich zwei gleichwertige, z.B. zwei Buben, die übrigen Karten ergeben keine Kombination und zählen somit nicht. Sollte der Gegenspieler auch "Ein Paar" haben, entscheidet das höhere Paar. Bei Gleichheit entscheidet die höchste der restlichen drei Karten. Siehe Hohe Karte.

Zwei Paare (Two Pair)

Unter den fünf besten Karten befinden sich zwei Paare, z.B. zwei Buben und zwei As. Haben zwei Spieler zwei Paare, entscheidet das höchste Paar über den Gewinn. Sollten beide Spieler das gleiche Paar haben, entscheidet das höhere zweite Paar, notfalls entscheidet die fünfte, höhere Karte.

Drei Gleiche (Three of a kind)

Wer drei wertgleiche Karten hält hat einen Drilling, beispielsweise drei Damen. Bei Gleichstand entscheidet wieder der höhere Drilling.

Strasse (Straight)

Fünf Karten von verschiedenen, aber lückenlos aufeinanderfolgenden Werten. Die Farbe der Karten spielt dabei keine Rolle. Der höchste Straight ist die Folge As-König-Dame-Bube-Zehn.

Das As kann auch in der Straight As-2-3-4-5 verwendet werden.

Eine Farbe (Flush)

Ein Flush sind fünf Karten von beliebigem Wert, die alle von gleicher Farbe sind, z.B. fünf Pik-Karten.

Wenn zwei Flushs um den Gewinn streiten, entscheidet die jeweils höchste Karte über den Sieg.

Sollten beide Karten gleich sein, entscheidet die höchste zweite, dritte, ... Karte.

Volles Haus (Full Hand, Full House)

Full House hat, wer fünf Karten zu einem Drilling und einem Paar kombinieren kann. Muss trotzdem mal zwischen zwei Full Houses entschieden werden, so gewinnt der Spieler mit dem höheren Drilling.

Vierling (Four of Kind)

Wer die vier gleiche Werte hat, z.B. Sieben-Sieben-Sieben-Sieben. Der höchste Vierling ist die Kombination aus As-As-As-As.

Farb-Strasse (Straight Flush, Royal Flush)

Das höchste Blatt im Poker ist die Kombination aus einem Straight (aufeinanderfolgende Werte wie z.B. 7-8-9-10-B) und einem Flush (alles in gleicher Farbe, z.B. alles in Herz). Der höchste Straight Flush ist die Folge As-König-Dame-Bube-Zehn in einer Farbe, dies nennt man dann Royal Flush.

Punkt 3 – Ligen und Mannschaften

In der ersten Saison (Jan – Jun 08) werden zwecks Ermittlung der Stärken alle Teams in einer Gruppe antreten. Ab der zweiten Saison kann dann in einzelne Ligen und Spielklassen eingeteilt werden. Neue Mannschaften beginnen dann in der untersten Klasse. Einziger Spielort in der ersten Saison wird das Vereinsheim des Pokerverein Kaiserslautern sein. Oertlichkeiten und Spielmaterial sind hier ausreichend vorhanden. In der ersten Saison wird keine Kautions fällig. Abweichende Paragraphen sind nach Einteilung in einzelne Spielklassen/Ligen wirksam (ab 2. Saison).

§1 Die Ligen/Spielklassen

1. Die Spielleitung ermittelt zum Anfang der Saison welche Mannschaften in den jeweiligen Spielklassen antreten. Es wird mit Auf- und Abstieg gespielt. Wieviel Mannschaften jeweils hiervon betroffen sind kann von der Gesamtaufteilung der Mannschaften und Ligen in der Liga beeinflusst werden.
2. In jeder der Ligen/Spielklassen werden ca. 10 Mannschaften vertreten sein. In den unteren Spielklassen (Ligen) wird auf eine Geographische Zusammensetzung, sofern möglich, geachtet.
3. Die Ligenaufteilung: Regionalligen, Bezirksligen, Kreisligen. Diese sollten im Tannenbaum System aufgeteilt werden.
4. Die Spielleitung gibt vor jeder Saison die Spieltermine bekannt. Es wird im Regelfall mit sieben Spieltagen pro Spielklasse gerechnet.
5. Vor jeder Saison haben interessierte Ausrichter/Veranstalter die Möglichkeit sich bei der Spielleitung um Termine zu bewerben. Hierzu sind Angaben über den genauen Spielort, Größe, Verpflegungsmöglichkeiten etc. zu machen. Tip: je genauer die Angaben, desto besser die Chancen den Zuschlag zu erhalten. Die Spielleitung entscheidet dann über die Verteilung der Spielorte.
6. Zum Anfang einer Saison erhalten alle Mannschaften einen Spielplan aus dem die Termine und Spielorte zu entnehmen sind. Diese Termine und Orte sind bindend und können nur in Ausnahmefällen mit Zustimmung der Spielleitung geändert werden.
7. Anhand der Ergebnisse wird für die einzelnen Ligen eine Tabelle erstellt. Diese wird veröffentlicht und dient als Grundlage für Ehrungen und Plazierungen.
8. Neue Mannschaften die sich nach der Gründungssaison dem Verband anschließen müssen in der untersten Spielklasse anfangen.

§2 Die Mannschaften

Alle Mannschaften und deren Spieler müssen, um Spielberechtigt zu sein, in der Pokerliga Pfalz angemeldet sein und ihre Beiträge vollständig bezahlt haben. Beiträge sind in der Gebührenordnung geregelt.

1. Die Spielleitung gibt vor einer Saison entsprechende Anmeldeschlußtermine bekannt. Zu einer ordentlichen Mannschaftsmeldung gehören das vollständig ausgefüllte Anmeldeformular sowie die Bezahlung der Mannschaftsgebühren.
2. Eine Mannschaft besteht aus mindestens 3 Spielern. Ein Höchstanzahl von Spielern besteht nicht, da der Einsatz von Ersatzspielern möglich ist.
3. Jede Mannschaft hat vor Ort einen Teamcaptain der die Funktion des Mannschaftsführers ausübt. Er meldet die Mannschaft vor Ort als anwesend an, stellt die Mannschaft auf, macht entsprechende Nachmeldungen, meldet Spielerwechsel an, beantragt Auszeiten, kann die Klärung einer Situation durch den Floorman vor Ort beantragen, leistet Unterschriften auf den Spielberichten und ist mit in der Verantwortung für einen reibungslosen Ablauf des Spieltages.
4. Die gesamte Mannschaft ist für das Verhalten seiner Spieler am Spielort verantwortlich.

Punkt 4 – Der Spieltag

In einer Spielklasse finden sich ab der 2. Saison ca. 10 Mannschaften wieder. Zu den Spielterminen finden sich die entsprechenden Mannschaften an den Spielorten ein.

§1 Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 3 Spielern. Der Einsatz von Ersatzspielern ist möglich. Das Antreten einer Mannschaft mit weniger als 2 Spielern ist nicht möglich. Für jeden fehlen Spieler wird die Mannschaft pro Nichteinsatz "Nullwertungen" erhalten.

§2 Spielgebühr

Es wird pro Spieltag eine Spielgebühr erhoben die jeweils vor Ort zu bezahlen ist. Die jeweiligen Preise werden vor der Saison bekanntgegeben. Gebühren sind im Gebührenkatalog geregelt.

§3 Spieltage

Der Spieltag für die Spielklassen ist jeweils an Sonntagen.

§4 Spielorte

Diese werden vor Saisonbeginn von der Spielleitung bekanntgegeben. Grundsätzlich wird im Vereinsheim des Pokerverein Kaiserslautern gespielt. Allerdings können Teams, nach der 1. Saison, eigene Heimspiele beantragen. Voraussetzung sind: Platz für 3 Tische mit 10 Spielern und genügend Spielchips/Spielkarten. Als Spielkarten werden nur Platikkarten der Marke Copag verwendet.

§5 Startzeit

Checkin für die Mannschaften ist jeweils um 13 Uhr vor Ort. Die Spiele beginnen um ca. 13 Uhr 30. Leichte Verschiebungen kann es wegen organisatorischen Problemen geben. Fehlende Mannschaften werden an den Spieltischen mitlaufen bis Ihre Einsätze (Blinds) aufgebraucht sind.

§6 Spielmodus (pro Spieltag)

Vorrunde - Gespielt werden 3 Runden mit jeweils 3 Tischen an denen von jeder Mannschaft ein Spieler vertreten sein wird. Dies wird als Vorrunde bezeichnet. Die Punkte, die von den einzelnen Spielern einer Mannschaft anhand Ihrer Plazierungen erzielt werden, werden zu einem Mannschaftspunktestand addiert. Am Ende der Vorrunde werden die TOP 8 Mannschaften ermittelt und qualifizieren sich für die Finalrunde. Alle erzielten Punkte der Vorrunde und Finalrunde werden in die Saisontabelle aufgenommen.

- Die Punktwertung der Vorrunde: Tischsieger 15 Punkte, 2.- 12 pkt, 3.- 10 pkt, 4.- 8 pkt, 5.- 6 pkt, 6.- 5 pkt, 7.- 4 pkt, 8.- 2 pkt

- Die Punktwertung der Finalrunde: Sieger 15 Punkte, 2.- 12 pkt, 3.- 9 pkt, 4.- 6 pkt, 5.- 4 pkt 6.- 2 pkt

Finalrunde - Jede Mannschaft spielt am Finaltisch an einem ausgelosten Platz. Der Teamcaptain benennt welche Spieler aus seiner Mannschaft in welcher Reihenfolge spielen.

Der jeweils erste Spieler spielt bis max. Ende der 2. Blinderhöhung und wird dann vom 2. Spieler ersetzt. Nach der 4. Blinderhöhung erfolgt ein weiterer Wechsel mit Spieler 3. Danach können jederzeit 2 weitere Wechsel stattfinden. Jede Mannschaft hat 1 Auszeit die vom Teamcaptain beantragt werden muss. Sie beträgt 30 Sekunden und wird gestoppt. Die Auszeit dient der Absprache der Spieler einer Gruppe untereinander.

Punkt 5 – Allgemeines

§1 Ungebührliches Verhalten

Ungebührliches Verhalten eines Spielers bei einer Veranstaltung der PLP oder bei der Vertretung des PLP in der Öffentlichkeit kann Strafen als Folge haben.

Verhält sich ein Spieler ungebührlich, kann der Spielleiter folgende Strafen verhängen:

Ausschluß aus dem lfd. Wettbewerb

Ausschluß vom kompletten Spieltag

In besonders schweren Fällen kann die Spielleitung folgende Strafen bei einer Teamvertreterversammlung beantragen:

Ausschluß vom nächsten Spieltag

Ausschluß aus dem PLP

§2 Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel in der laufenden Saison ist für jeden Spieler grundsätzlich ein Mal möglich.

Allerdings sind folgende Bedingungen zu erfüllen:

- Der Spieler stimmt dem Wechsel zu.
- Der Wechsel findet in eine Mannschaft der gleichen oder höheren Spielklasse statt.
- Beide Teamcaptains erklären Ihr Einverständnis.
- Die Spielleitung stimmt dem Wechsel zu.
- Ein Wechsel an und für die letzten 2 Spieltage einer Saison sind nicht möglich.

§3 Strafen

Das Team, das an einem Spieltag nicht erscheint erhält für diesen Spieltag keine Wertung. Die gezahlte Kautions verfällt. Das Team wird verwarnet. Im Wiederholungsfall wird das Team vom Spielbetrieb ausgeschlossen, und alle Ansprüche auf Preise verfallen. In Folgejahr wird eine erhöhte Kautions erhoben.

§4 Überregionale Meisterschaften u. Andere Verbände

Sollten andere Verbände bestehen wird daraufhin gearbeitet eine Spielklasse oder Meisterschaft zwischen bestehenden Verbänden auszuspielen.