

Allgemeine Regeln

1. EINFÜHRUNG DER SHOT CLOCK

- a. Die Shot Clock ist ein Zeit-Element, das in bestimmten Phasen eines Turniers – oder während des gesamten Turniers – nach Ankündigung durch die Turnier Leitung aktiviert werden kann.
- b. Die Anwendung kann flexibel durch die Turnier Leitung erfolgen – zeit- oder stufen-abhängig.

2. ENTSCHEIDUNGSZEIT

- a. Jede:r Spieler:in hat 30 Sekunden Zeit, um eine Entscheidung zu treffen (Call, Raise, Fold, etc.).
 - i. Bei manchen Turnieren kann die Clock Preflop auch auf 20 Sekunden gestellt werden (CAPT, Poker EM, High Roller Event)
 - ii. Bei Turbo Turnieren kann die Zeit auch generell auf 20 Sekunden gestellt werden.
- b. Die Zeit beginnt, sobald die Aktion der vorherigen Spielerin / des vorherigen Spielers abgeschlossen ist und die Action eindeutig bei der oder beim Spieler:in liegt.
- c. Sollte ein Chipcount verlangt werden, startet die Zeit nach der Zählung
- d. Die Croupière / der Croupier kann die letzten 10 Sekunden annoncieren.

3. TIME EXTENSIONS & TIME BANK KARTEN

- a. Zu Beginn der Shot-Clock-Phase erhält jede:r Spieler:in eine feste Anzahl an Time Bank Karten (z.B. CAPT: 4 Karten - 30 Sekunden).
- b. Jede Time Bank Karte hat immer den Wert von 30 Sekunden
 - i. Bei Turbo Turnieren kann der Wert auch auf 15 oder 20 Sekunden gesetzt werden.
- c. Die Turnier Leitung bestimmt, wie oft zusätzliche Time Bank Karten ausgeteilt werden.
 - i. Bei CAPT und Poker EM: jede Pause eine zusätzliche Time Bank
 - ii. Am Finaltisch erhält jede:r Teilnehmer:in zusätzlich zwei Time Bank Karten.
- d. Die Karten müssen deutlich sichtbar am Platz der Spielerin / des Spielers liegen.
- e. Die Weitergabe einer Karte an andere Teilnehmende kann zu einer Disqualifikation führen.

4. ABLAUF BEI ZEIT-ÜBERSCHREITUNG

- a. Verstreichen die 30 Sekunden ohne Aktion und wird automatisch eine Time Bank Karte eingezogen. Erst, wenn keine Time Bank Karten mehr vorhanden sind, wird die Hand automatisch als Fold („Hand ist dead“) gewertet.

5. SONDER-REGELUNGEN

- a. In All-in-Situationen mit Showdown kann die Shot Clock durch die Turnier Leitung ausgesetzt oder verlängert werden.
- b. Die Turnier Leitung behält sich das Recht vor, in besonderen oder komplexen Spiel-Situationen (z. B. am Finaltisch) zusätzliche Zeit zu gewähren.
- c. Bei Mehrtages-Turnieren behalten die Time Bank Karten ihre Gültigkeit für den nächsten Spieltag.

6. VERANTWORTLICHKEIT

- a. Jeder Spieler ist selbst verantwortlich, die Shot Clock im Auge zu behalten und rechtzeitig zu handeln.
- b. Die Croupieren / Croupiers können bei verbleibenden 5 Sekunden optional eine akustische Warnung geben, sind dazu jedoch nicht verpflichtet.

7. EVENTS

- a. Die Shot Clock wird normalerweise ein oder zwei Tische vor Erreichen des Preisgeldes eingesetzt.
- b. Die Entscheidung über den genauen Einsatz-Zeitpunkt obliegt jederzeit der Turnier Leitung.
- c. Die Shot Clock kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt eines jeden Turniers eingesetzt werden.

8. ALL-IN

- a. Bei einem All-in gilt folgende Regel:
Die Shot Clock (Zeituhr für die Entscheidungs-Findung) kann angehalten werden, insbesondere wenn
 - i. Ein:e Spieler:in All-in geht und die/der andere Spieler:in die Anzahl der Chips zählen muss oder eine Entscheidung über einen Call treffen muss.
 - ii. Sobald ein:e Spieler:in All-in geht, ruft die Croupière / der Croupier „All-in“ und zählt auf Anfrage die Chips. Währenddessen wird die Shot Clock angehalten oder gar nicht gestartet. Sobald der Betrag bekannt ist, wird die Shot Clock wieder gestartet, und die / der Gegner:in hat dann z. B. 30 Sekunden für die Entscheidung (plus evtl. Time Bank Karten).