

DE INTERNATIONALE POKERREGELS

Van kracht vanaf 1 januari 2008

DE INTERNATIONALE POKERREGELS

DE OFFICIËLE REGELS VOOR TOERNOOIPOKER

www.theiprules.com

Copyright © 2008 THE FEDERATION INTERNATIONALE de POKER ASSOCIATION

Alle rechten voorbehouden

Gedrukt in de Verenigde Staten

Federation Internationale de Poker Association (FIDPA)
De Internationale Pokerregels
Algemene voorwaarden

Door

1. een exemplaar van 'De Internationale Pokerregels' door te nemen of te ontvangen,
2. onze internetsite te bezoeken,
3. een aanvraag voor het gebruik van de 'De Internationale Pokerregels' in te dienen,
4. 'De Internationale Pokerregels' te downloaden,
5. gebruik te maken van 'De Internationale Pokerregels',

aanvaardt u (hierna de 'Gebruiker' genoemd) en stemt u ermee in om zich te houden aan de volgende algemene voorwaarden en alle herzieningen ervan die van tijd tot tijd met of zonder voorafgaande kennisgeving kunnen worden doorgevoerd.

1. De FIDPA stelt zijn Internationale Pokerregels ter beschikking van de Gebruikers voor niet-commercieel gebruik.
2. Gebruikers die de IP-regels wensen over te nemen, te reproduceren, te kopiëren, te verdelen, te verwerken, te wijzigen of op enige andere wijze, gedeeltelijk of volledig, te gebruiken ('Gebruik'), dienen een FIDPA-aanvraag in te vullen en in te dienen, met alle eventuele wijzigingen of herzieningen van de IP-regels, die de FIDPA volledig naar eigen goeddunken kan goedkeuren of afkeuren.
3. De IP-regels mogen onder geen beding gebruikt worden voordat de FIDPA daartoe de goedkeuring heeft gegeven. Stilzwijgen geldt niet als goedkeuring.
4. Bij goedkeuring van de aanvraag van de Gebruiker verleent de FIDPA aan de Gebruiker een niet-exclusieve wereldwijde licentie om de IP-regels te gebruiken zoals uitdrukkelijk goedgekeurd door de FIDPA. Goedkeuring van een Gebruik door de FIDPA geldt onder geen beding als goedkeuring voor andere Gebruiken. De Gebruiker dient de goedkeuring te verkrijgen voor alle Gebruiken en alle wijzigingen en herzieningen van de IP-regels
5. Bij Gebruik van de IP-regels dient de FIDPA uitdrukkelijk aangewezen te worden als de bron voor de regels. In weerwil van het voorgaande stemmen de Gebruikers ermee in om op duidelijke en opvallende wijze de volgende vermelding toe te voegen:

'De Internationale Pokerregels (en de TDA-regels zoals daarin opgenomen) worden gebruikt met de uitdrukkelijke toestemming van de Federation Internationale de Poker Association. De Internationale Pokerregels zijn auteursrechtelijk beschermd werk van de FIDPA (© 2008 FIDPA. Alle rechten voorbehouden. Voor de laatste versie en updates, zie www.theiprules.com)

De FIDPA behoudt zich het recht voor om bijkomende of gewijzigde vermeldingen te eisen. Bovendien behoudt de FIDPA zich het recht voor om de plaats van dergelijke vermeldingen aan te geven.

6. Behoudens zoals in deze algemene voorwaarden voorzien is, verkrijgen de Gebruikers geen verdere rechten of andere voordelen van de FIDPA, zoals het recht om handelsmerken, logo's en/of andere intellectuele eigendom van de FIDPA te gebruiken.
7. De Gebruikers mogen hun rechten onder deze algemene voorwaarden niet overdragen aan een derde partij zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van de FIDPA.
8. De Gebruikers zullen verantwoordelijk zijn voor enige en alle aansprakelijkheid die het gevolg is van of verband houdt met hun gebruik van de IP-regels.
Verder stemmen de Gebruikers ermee in om de FIDPA, haar werknemers, directeurs, bestuurders en enige en alle geassocieerde of geaffilieerde personen of organisaties te vrijwaren, te verdedigen en schadeloos te stellen tegen enige en alle kosten, uitgaven, aansprakelijkheden en schadegevallen die het gevolg zijn van of verband houden met de IP-regels.
9. Eventuele geschillen die voortkomen uit deze Overeenkomst en niet binnen een redelijke termijn van minder dan zestig (60) dagen in der minne tussen de partijen kunnen worden opgelost, zullen worden beslecht door middel van arbitrage in overeenstemming met het dan geldende handelsreglement van de Amerikaanse Arbitragevereniging en de beslissing van de arbiter(s) zal definitief en bindend zijn en het vonnis dienaangaande kan betekend worden in elke rechtbank van het bevoegde rechtsgebied.
10. Deze algemene voorwaarden zijn onderworpen aan de wetgeving van de Amerikaanse deelstaat Nevada.
11. Alle verklaringen, kennisgevingen en zendingen van welke aard dan ook dienen bezorgd te worden aan:

FIDPA, 4132 South Rainbow Boulevard, Suite 125, Las Vegas, Nevada 89103

12. Niets in deze algemene voorwaarden houdt, rechtstreeks of onrechtstreeks, de oprichting van een partnerschap of een gezamenlijke onderneming in.
13. Deze algemene voorwaarden vormen de volledige overeenkomst en afspraak tussen de partijen met betrekking tot de hierin beschreven aangelegenheden en treden in de plaats van alle voorgaande, mondelinge of schriftelijke overeenkomsten en afspraken.

DE INTERNATIONALE POKERREGELS
DE OFFICIËLE REGELS VOOR TOERNOOIPOKER
www.theiprules.com

De Internationale Pokerregels biedt een gestandaardiseerde reeks toernooiprocedures en technische richtlijnen voor de pokerindustrie en de spelers van poker. Alle regels, beleidslijnen en procedures zijn onderworpen aan wijzigingen door het bestuur van de speellocatie. De toernooirecteur en het toernooibestuur zijn verantwoordelijk voor het wijzigen en het aanplakken van De Internationale Pokerregels met hun aanpassingen aan de speellocatie en de huisregels. Alle wijzigingen moeten voldoen aan de geldende wetgeving, statuten en reglementering van het huis, de deelstaat, de staat en het land, in overeenstemming met de kansspelcommissie van het rechtsgebied. Alle regels, beleidslijnen en procedures, zoals gewijzigd, geschrapt of toegevoegd aan De Internationale Pokerregels zullen de voorrang hebben tijdens het toernooi.

De spelers worden aangeraden om zich vertrouwd te maken met De Internationale Pokerregels en om zich te houden aan en zich te schikken naar alle eventuele wijzigingen voor de speellocatie die door het bestuur en de toernooirecteur worden doorgevoerd. Alle spelers zouden zich op een gedisciplineerde manier moeten gedragen en voortdurend blijf moeten geven van sportief gedrag. Bij afwijkingen of overtredingen heeft de toernooirecteur het recht en de verantwoordelijkheid om uit te maken hoe een regel moet worden toegepast en moet eerlijkheid voorop staan bij het nemen van een beslissing. Een onopzettelijke fout zou minder ernstig moeten zijn dan een opzettelijke overtreding en als dusdanig behandeld moeten worden. Een speler zal nooit voordeel halen uit zijn overtreding of een fout die door zijn toedoen veroorzaakt wordt. De pokersport steunt op de integriteit van het individu om eerlijk te spelen en om zich te schikken naar de regels.

De Internationale Pokerregels werden opgesteld en samengesteld door Marcel Luske en Michelle Lau in de hoedanigheid van de Federation Internationale de Poker Association (FIDPA) teneinde eenvormigheid te brengen in de pokertoernooien over de hele wereld. De FIDPA schrijft, interpreteert en handhaaft De Internationale Pokerregels, in samenwerking met de Poker Tournament Directors Association (TDA), Bob Ciaffone, de auteur van 'Robert's Rules of Poker', Jack McClelland en Doug Dalton (Bellagio Hotel & Casino) en vele andere vooraanstaande autoriteiten en bronnen over de hele wereld. Met de toestemming van de Poker Tournament Directors Association omvatten, refereren en zijn De Internationale Pokerregels aangepast aan de laatste versie van de TDA-regels.

FIDPA

Federation Internationale de Poker Association

Die de Koninginnen, Koningen en Boeren van de Pokerwereld met elkaar verenigt.

Copyright © 2008 Federation International de Poker Association (FIDPA). Alle rechten voorbehouden.

TDA-regels gebruikt met toestemming van de Poker Tournament Directors Association.

Voor de laatste updates van De Internationale Pokerregels, zie www.theiprules.com

‘DE INTERNATIONALE POKERREGELS’

Van kracht vanaf 1 januari 2008

DEEL I TOERNOOIRICHTLIJNEN

1. TOERNOOIRICHTLIJNEN
2. DE SPEELLOCATIES
3. HET BESTUUR
4. DE TOERNOOIDIRECTEUREN
5. HET ZAALPERSONEEL
6. DE DEALERS

DEEL II TOERNOOIREGELS, BELEIDSLIJNEN en PROCEDURES

DE DEALERS, HET ZAALPERSONEEL & DE TOERNOOIDIRECTEUREN

- REGEL 1. DE TOERNOOISTAF (TDA-REGEL 1)
- REGEL 2. FOUT VAN DE DEALER

DE VERANTWOORDELIJKHEID VAN DE SPELER

- REGEL 3. DE SPELERS
- REGEL 4. AFWIJKINGEN en UITSPRAKEN
- REGEL 5. ETHISCH SPEL (TDA-REGEL 33)
- REGEL 6. EEN SPELER PER HAND, GEEN ONTHULLING, GEEN ADVIES (TDA-REGEL 12)
- REGEL 7. DE POKERETIQUETTE (TDA-REGEL 36)
- REGEL 8. HET MAKEN VAN DEALS

STRAFFEN

- REGEL 9. STRAFFEN EN DISKWALIFICATIES (TDA-REGEL 7)

TOERNOOIBELEID

- REGEL 10. DE OFFICIËLE TAAL (TDA-REGEL 14)
- REGEL 11. COMMUNICATIE-INSTRUMENTEN (TDA-REGEL 15)
- REGEL 12. ELEKTRONISCHE APPARATEN
- REGEL 13. GELDIG IDENTITEITSBEWIJS

INSCHRIJVING

- REGEL 14. INSCHRIJVING
- REGEL 15. INVALLLENDE SPELERS
- REGEL 16. LATE INSCHRIJVINGEN
- REGEL 17. AFWEZIGE SPELER (TDA-REGEL 18)
- REGEL 18. REBUYS

HET GEVEN VAN EEN ZITPLAATS

- REGEL 19. HET GEVEN VAN EEN ZITPLAATS (TDA-REGEL 13)
- REGEL 20. OP UW ZITPLAATS (TDA-REGEL 8)
- REGEL 21. ZITPLAATSKAARTJES
- REGEL 22. VAN TAFEL VERANDEREN
- REGEL 23. TAFELS IN EVENWICHT BRENGEN (TDA-REGEL 25)
- REGEL 24. TAFELS OPBREKEN (TDA-REGEL 24)
- REGEL 25. ZITPLAATSEN HERLOTEN

DE KAARTEN EN HET DELEN

- REGEL 26. DE KAARTEN
- REGEL 27. DE RANGORDE VAN DE SOORTEN
- REGEL 28. HET DELEN
- REGEL 29. WISSELING VAN KAARTSPEL (TDA-REGEL 16)
- REGEL 30. GEMANIPULEERD KAARTSPEL
- REGEL 31. KAARTEN ZICHTBAAR
- REGEL 32. ONBESCHERMDE KAARTEN (TDA-REGEL 28)
- REGEL 33. RABBIT HUNTING (TDA-REGEL 21)

DE FICHES

- REGEL 34. DE FICHES
- REGEL 35. STARTFICHES
- REGEL 36. FICHES ZICHTBAAR (TDA-REGEL 19 & 23)
- REGEL 37. COLOR-UP
- REGEL 38. CHIP RACE (TDA-REGEL 2)

DE DEALERBUTTON

- REGEL 39. DE DEALERBUTTON
- REGEL 40. HET PLAATSEN VAN DE DEALERBUTTON
- REGEL 41. DODE BUTTON (TDA-REGEL 6)
- REGEL 42. BUTTON IN EEN HEADS-UP (TDA-REGEL 35)
- REGEL 43. VERKEERD GEPLAATSTE BUTTON

BLINDS

- REGEL 44. BLINDS
- REGEL 45. BLINDS ONTLOPEN (TDA REGEL 22)

PROCEDURES

- REGEL 46. NIEUWE LIMIETEN (TDA-REGEL 17)
- REGEL 47. HAND VOOR HAND
- REGEL 48. UITBETALINGSNIVEAU
- REGEL 49. LAATSTE TAFEL

ACTIE

- REGEL 50. INZETLIJN
- REGEL 51. VEILIGE ZONE
- REGEL 52. MONDELINGE OF FYSIEKE MELDING VAN EEN ACTIE (TDA-REGEL 30)
- REGEL 53. CHECKEN
- REGEL 54. TIJDENS EEN ACTIE (TDA-REGEL 38)
- REGEL 55. 'TIJD' VRAGEN
- REGEL 56. EEN 'KLOK' VRAGEN (TDA-REGEL 5)

INZETTEN

- REGEL 57. INZETTEN
- REGEL 58. DE GROOTTE VAN DE POT (TDA-REGEL 34)
- REGEL 59. ALL-IN
- REGEL 60. ALL-INBUTTON

VERHOGEN

- REGEL 61. VERHOGINGSVEREISTEN (TDA-REGEL 10 & 26)
- REGEL 62. VERHOGINGSMETHODES (TDA-REGEL 32)
- REGEL 63. VALSE VERHOGING (TDA-REGEL 39)
- REGEL 64. TE GROTE FICHE (TDA-REGEL 11)

PASSEN

- REGEL 65. PASSEN
- REGEL 66. GEPASTE HANDEN

KAARTEN TONEN

- REGEL 67. KAARTEN LATEN ZIEN (TDA-REGEL 31)
- REGEL 68. AAN EEN SPELER TONEN, AAN ALLE SPELERS TONEN
- REGEL 69. KAARTEN OPEN (TDA-REGEL 9)
- REGEL 70. SHOWDOWN (TDA-REGEL 37)
- REGEL 71. WINNENDE HANDEN DODEN (TDA-REGEL 29)

HET TOEKENNEN VAN DE POT

- REGEL 72. MONDELINGE MELDING VAN EEN HAND (TDA-REGEL 20)
- REGEL 73. EEN HAND VERKEERD MELDEN
- REGEL 74. PLAYING THE BOARD (TDA-REGEL 40)
- REGEL 75. TOEKENNING VAN DE POT
- REGEL 76. OVERGEBLEVEN FICHE (TDA-REGEL 3)
- REGEL 77. ZIJPOT (TDA-REGEL 4)

ONREGELMATIGHEDEN

- REGEL 78. DODE HAND
- REGEL 79. VERKEERDE GIFTEN (TDA-REGEL 27)
- REGEL 80. GEMEENSCHAPSKAARTFOUTEN

TOERNOORICHTLIJNEN

Dit deel biedt richtlijnen voor de manier waarop een toernooi, speellocatie en staf moeten worden beheerd. Alle richtlijnen zijn onderworpen aan de geldende wetgeving, statuten en reglementering van het huis, de deelstaat, de staat en het land, in overeenstemming met de kansspelcommissie van het rechtsgebied. Alle regels, beleidslijnen en procedures, zoals gewijzigd, geschrapt of toegevoegd aan De Internationale Pokerregels zullen de voorrang hebben tijdens het toernooi.

1. DE SPEELLOCATIES

De speellocaties zouden een spelersvriendelijke omgeving moeten verschaffen. Het volgende zou op een duidelijk zichtbare manier geleverd en/of aangeplakt moeten worden in de toernooiruimte:

- a) de Internationale Pokerregels met de wijzigingen van het bestuur
- b) het overzicht van de toernooistructuur
- c) het uitbetalingsschema
- d) het overzicht van de tafels in opbreekvolgorde
- e) de voor het toernooi bestemde klok(ken)

Al het gedrukte materiaal moet tijdig worden geleverd en aangeplakt in de 'officiële taal' van het toernooi en onmiddellijk beschikbaar zijn op aanvraag.

De speellocaties zouden moeten trachten zo goed mogelijke speelomstandigheden te bieden. Speellocaties die gebruik maken van automatische schudmachines worden aangeraden om deze toestellen enkel te gebruiken als ze beschikbaar zijn voor alle toernooitafels.

2. HET BESTUUR

Het bestuur zal trachten te zorgen voor een aangename omgeving voor hun klanten en werknemers, maar is niet verantwoordelijk voor het gedrag van de spelers. Het bestuur behoudt zich het recht voor om spelers de toegang tot het casino, de kaartzaal en/of de toernooiruimte(n) te ontzeggen. Het volgende zal niet toegelaten of geduld worden:

- a) samenspannen met een andere speler of elke andere vorm van vals spelen
- b) een klant of een werknemer mondeling of fysiek bedreigen
- c) godslasterlijke en/of obscene taal op een grove of beledigende manier gebruiken
- d) storen door te ruziën, te schreeuwen of overdreven veel lawaai te maken
- e) gooien met kaarten, kaarten scheuren, plooiën of verfrommelen
- f) eigendom vernielen of beschadigen
- g) illegale substanties gebruiken
- h) een wapen bij zich dragen

Het bestuur kan zich het recht voorbehouden om elk gepland toernooi te wijzigen of te annuleren. Dit zou op al het gedrukte en online materiaal meegedeeld moeten worden in, onder andere, de volgende bewoordingen: 'Het bestuur behoudt zich het recht voor om naar eigen goeddunken het toernooi te annuleren, te beëindigen, te wijzigen of te verplaatsen zonder voorafgaande kennisgeving'.

Het bestuur is verantwoordelijk voor de aanpassingen aan zijn huisregels en de wetgeving, statuten en reglementering van de staat, de deelstaat of het land. Gewijzigde, geschrapte en/of toegevoegde regels moeten duidelijk aangegeven, eenvoudig uitgelegd en zichtbaar aangeplakt worden. Het bestuur moet de volgende informatie aanplakken, naast andere specifieke wijzigingen aan regels, beleidslijnen of procedures, voordat het toernooi begint:

REGEL NAAM	VEREISTE INFORMATIE
8 DEALS MAKEN	Beleid van de toernooidirecteur
9 STRAF BIJ GEMISTE HAND	Straf op basis van ronde of tijd
10 OFFICIËLE TAAL	Vermeld de toegelaten taal of talen
11 COMMUNICATIE-INSTRUMENTEN	Beleid tijdens een actie en bij een 'all-in'-speler
12 ELEKTRONISCHE APPARATEN	Overzicht van de toegelaten toestellen (MP3-spelers, geluiddempende koptelefoons)
13 GELDIG IDENTITEITSBEWIJS	Vermeld de vereiste bewijzen (rijbewijs, paspoort, spelerskaart)
14 INSCHRIJVING	Wettelijk vereiste leeftijd en einde inschrijving
15 INVALLENDE SPELER	Beleid en procedure betreffende het geven van een zitplaats
16 LATE INSCHRIJVINGEN	Beleid en procedure betreffende het geven van een zitplaats
18 REBUYS	Indien van toepassing, het bedrag van de rebuy en de ontvangen fiches, de rebuy- en add-onperiode
24 TAFELS OPBREKEN	Geef informatie betreffende de opbreekvolgorde van de tafels
29 WISSELING VAN KAARTSPEL	Indien van toepassing, het hiervoor vastgestelde tijdstip; zo neen, bij het veranderen van de dealer
47 HAND VOOR HAND	Het vastgestelde tijdstip om met de 'hand-voor-hand'-actie te beginnen
49 LAATSTE TAFEL	Het aantal spelers dat vereist is om een laatste tafel te vormen
50 INZETLIJN	Indien van toepassing, de inzetlijn wordt wel/niet gebruikt
60 ALL-INBUTTON	Indien van toepassing, de all-inbutton wordt wel/niet gebruikt
61 VERHOOGINGSVEREISTEN	Voor 'grensspelen', indien ze verschillen van 1 inzet & 3 verhogingen
66 GEPASTE HANDEN	Indien van toepassing, regel voor het terugkrijgen van een 'gepaste' (<i>folded, mucked</i>) hand

3. DE DEALERS

De dealers moeten het verloop van het spel controleren. Hun rol bestaat erin de actie aan te geven en het vlotte verloop van een eerlijk spel te bevorderen, in overeenstemming met de technische regels. De dealers zouden eerlijk moeten handelen en neutraal moeten blijven ten opzichte van alle spelers.

De dealers moeten de acties duidelijk aankondigen in de 'officiële taal' van het toernooi. De dealers zullen verantwoordelijk zijn voor het bekendmaken en het tonen van 'getoonde kaarten'. De dealers zouden het bedrag van de inzet van een speler enkel mogen tellen als dit gevraagd wordt door een speler met een 'levende hand' (een hand die nog steeds de pot kan winnen). De dealers zullen alleen in potlimitspelen de grootte van de pot aan een speler meedelen.

De dealers zijn verantwoordelijk voor het melden van eventuele overtredingen door een speler of eventuele afwijkingen die optreden. Indien er een afwijking optreedt, is het aan de spelers om de dealer erop te wijzen. De dealers moeten dan onmiddellijk alle actie stopzetten en een 'zaalbediende' of de 'toernooirecteur' erbij halen.

4. HET ZAALPERSONEEL

Het zaalpersoneel dient toezicht te houden en de technische regels in overweging te nemen in het belang van het spel en de spelers ervan. Hun rol bestaat erin om kennis te verschaffen en uitspraak te doen betreffende de technische regels bij eventuele afwijkingen die zich kunnen voordoen en eerlijkheid moet voor hen op de eerste plaats komen bij het nemen van een beslissing. Het zaalpersoneel moet eerlijk handelen en neutraal blijven ten opzichte van alle spelers.

Bij gelegenheid kunnen ongebruikelijke omstandigheden optreden waarin beslissingen in het belang van de eerlijkheid voorrang zullen krijgen op de technische regels. Het zaalpersoneel is gemachtigd om straffen op te leggen en uitspraak te doen. In sommige situaties zal het zaalpersoneel een afwijking voorleggen aan de toernooirecteur voor meer duidelijkheid. Een speler heeft het recht om een uitspraak te verwijzen naar de hoogste autoriteit in de zaal. De beslissing van de hoogste autoriteit in de zaal zal definitief zijn.

5. DE TOERNOOIRECTEUREN

De toernooirecteuren dienen het verloop van het toernooi te controleren en de technische regels in overweging te nemen in het belang van het toernooi, het spel en de spelers ervan. Hun rol bestaat erin om kennis te verschaffen en uitspraak te doen betreffende de technische regels bij eventuele afwijkingen die zich kunnen voordoen en eerlijkheid moet voor hen op de eerste plaats komen bij het nemen van een beslissing.

Bij gelegenheid kunnen ongebruikelijke omstandigheden optreden waarin beslissingen in het belang van de eerlijkheid voorrang zullen krijgen op de technische regels. De toernooirecteuren zijn gemachtigd om straffen op te leggen. Hun beslissing is definitief.

Wanneer een situatie optreedt die niet door deze regels wordt gedekt, zal de toernooirecteur gemachtigd zijn om een oordeel te vellen, met inbegrip van het opleggen van een straf, in het belang van het toernooi en het behoud van zijn integriteit en publiek vertrouwen. De toernooirecteur behoudt zich het recht voor om elk toernooi te annuleren of te wijzigen, op een voor de spelers eerlijke manier en in het belang van het toernooi. Het is de verantwoordelijkheid van de toernooirecteur om de aandacht van de spelers op deze wijzigingen te vestigen.

De toernooirecteur zal verantwoordelijk zijn voor het tijdig aanplakken en aankondigen van de prijzenpot en het uitbetalingsschema van elk toernooi.

REGEL 1 DE TOERNOOISTAF

- 1-1. De 'toernooistaf' zal het verloop van het toernooi controleren en moet neutraal blijven ten opzichte van alle spelers.
- 1-2. De dealers, het zaalpersoneel en de toernooirecteuren moeten alle mededelingen in de 'officiële taal' van het toernooi doen.
- 1-3. De dealers zijn verantwoordelijk voor het rapporteren van eventuele overtredingen door een speler of eventuele afwijkingen die zich kunnen voordoen.
- 1-4. Het zaalpersoneel en de toernooirecteuren zijn gemachtigd om uitspraak te doen en straffen op te leggen.
- 1-5. In geval van een afwijking of een overtreding zal de 'toernooistaf' de technische regels in overweging nemen om te interpreteren hoe een regel zal gelden en eerlijkheid moet voor hem op de eerste plaats komen bij het nemen van een beslissing. Bij gelegenheid kunnen ongebruikelijke omstandigheden optreden waarin beslissingen in het belang van de eerlijkheid voorrang zullen krijgen op de technische regels. De beslissing van de hoogste autoriteit in de zaal zal definitief zijn.

(TDA-REGEL 1) ZAALPERSONEEL- Het zaalpersoneel moet altijd in belang van het spel handelen en eerlijkheid moet voor hem op de eerste plaats komen bij het nemen van een beslissing. Er kunnen ongebruikelijke omstandigheden optreden waarin beslissingen in het belang van de eerlijkheid voorrang zullen krijgen op de technische regels. De beslissing van de zaalbediende zal definitief zijn.

REGEL 2 FOUT VAN DE DEALER

- 2-1. Wanneer een situatie optreedt die te wijten is aan een fout van de dealer, met inbegrip van een dealer die per ongeluk het kaartspel vrijgeeft voordat de hand volledig is, moet de dealer onmiddellijk alle actie stopzetten en een zaalbediende of de toernooirecteur op de hoogte brengen van zijn fout.
- 2-2. De 'toernooistaf' is als enige gemachtigd om de situatie zo eerlijk mogelijk op te lossen. Bij gelegenheid kunnen ongebruikelijke omstandigheden optreden waarin beslissingen in het belang van de eerlijkheid voorrang zullen krijgen op de technische regels. De beslissing van de hoogste autoriteit in de zaal zal definitief zijn.

REGEL 3 DE SPELERS

- 3-1. De pokersport steunt op de integriteit van het individu om eerlijk te spelen en zich te schikken naar de beleidslijnen, procedures en regels van het toernooi. De spelers zouden zich op een gedisciplineerde manier moeten gedragen en altijd blijk moeten geven van sportief gedrag.
- 3-2. De spelers worden aangeraden om zich vertrouwd te maken met De Internationale Pokerregels en nota te nemen van alle gedwongen veranderingen en/of wijzigingen die aangeplakt zijn in de toernooiruimte. Gebrek aan kennis betreffende de regels mag niet als een excuus worden aangewend door een overtreder. Een onopzettelijke fout zou minder ernstig moeten zijn dan een opzettelijke overtreding en kan als dusdanig behandeld worden.
- 3-3. Een speler zal nooit voordeel halen uit een fout die door zijn toedoen veroorzaakt is.
- 3-4. In sommige situaties kunnen ongebruikelijke omstandigheden optreden waarin een speler het recht kan hebben om een uitspraak te verwijzen naar de hoogste autoriteit in de zaal.

REGEL 4 AFWIJKINGEN EN UITSPRAKEN

- 4-1. De spelers zijn verantwoordelijk voor het melden van alle fouten, afwijkingen of overtredingen die oneerlijk spel in de hand werken.
- 4-2. De spelers zijn verantwoordelijk voor het in kennis stellen van de dealer van alle onregelmatigheden wanneer die optreden of voor het eerst worden opgemerkt.
- 4-3. Elk uitstel in het rapporteren van een afwijking kan van invloed zijn op een uitspraak; zodra een 'nieuwe deal' begonnen is, zal het resultaat van de vorige hand gelden.

REGEL 5 ETHISCH SPEL

- 5-1. Poker is een individueel spel. Handelingen, uitspraken en/of gedragingen die, bewust of onbewust, de eerlijkheid van het spel in gevaar brengen, worden als onethisch spel en onsportief gedrag beschouwd.
- 5-2. De toernooirecteuren en het zaalpersoneel zullen alle spelers straffen die op onethische wijze handelen.
- 5-3. Alle spelers die bij een samenspanning betrokken zijn, zullen 'gediskwalificeerd' worden. 'Soft' spelen en fiches dumpen worden als vormen van samenspanning beschouwd.

(TDA-REGEL 43) ETHISCH SPEL- Poker is een individueel spel. Soft spelen zal bestraft worden met onder meer fischeverlies en/of diskwalificatie. Fiches dumpen zal diskwalificatie tot gevolg hebben.

REGEL 6 EEN SPELER PER HAND, GEEN ONTHULLING, GEEN ADVIES

- 6-1. De spelers zijn verplicht om de andere spelers in het toernooi te beschermen en te respecteren.
- 6-2. Ten alle tijde tijdens een levende hand zal een speler een andere speler GEEN onthullingen doen of raad geven betreffende de inhoud of het spel van een levende of 'weggegooide' hand.
- 6-3. Er zal streng worden toegezien op de naleving van de 'één-speler-per-handregel'. De toernooirecteuren en het zaalpersoneel zullen de volgende overtredingen straffen; of een speler nu aan de in de hand is of niet, hij mag NIET:
 - a) de inhoud van een levende of gepaste hand onthullen
 - b) raad, tips geven bij of kritiek leveren op een spel voordat of nadat de actie afgelopen is
 - c) een hand hardop lezen die nog niet op tafel gelegd is
 - d) handen of strategieën bespreken met een toeschouwer
 - e) advies vragen aan of krijgen van een externe bron

(TDA-REGEL 12) EEN SPELER PER HAND, GEEN ONTHULLING, GEEN ADVIES – De spelers zijn verplicht om de andere spelers in het toernooi voortdurend te beschermen. Daarom mogen de spelers, of ze nu in de hand zijn of niet, NIET: 1. de inhoud van levende of gepaste handen onthullen, 2. raad geven bij of kritiek leveren op een spel voordat de actie voltooid is, 3. een hand lezen die nog niet op tafel gelegd is. Er zal worden toegezien op de naleving van de één-speler-per-handregel.

REGEL 7 DE POKERETIQUETTE

7-1. Om de integriteit en de eerlijkheid van het toernooi te waarborgen en een spelervriendelijke omgeving te bieden, worden de volgende handelingen als onfatsoenlijk en onsportief gedrag beschouwd. De toernooirecteuren en het zaalpersoneel zullen de onderstaande overtredingen van de etiquette bestraffen. Herhaalde overtredingen leiden tot een escalatie van de straffen.

- a) opzettelijk en/of herhaaldelijk vóór zijn beurt spelen
- b) opzettelijk vóór zijn beurt passen, met inbegrip van het opgeven van een hand
- c) opzettelijk en/of herhaaldelijk zijn hand verkeerd melden
- d) opzettelijk en/of herhaaldelijk kaarten tonen tijdens een actie
- e) de actie van een hand nodeloos ophouden
- f) de 'één-speler-per-handregel' overtreden, met inbegrip van het geven van tips aan een speler of praten over de hand met een andere persoon aan de tafel of met een toeschouwer, tijdens een levende hand
- g) de inhoud van levende of gepaste kaarten onthullen tijdens een levende hand
- h) oneerlijke verklaringen en/of het bevorderen van actie die de beslissing van een speler zou kunnen beïnvloeden
- i) elke vorm van soft spel, met inbegrip van mondeling of onderling overeenkomen om een hand te checken wanneer een derde speler all-in is.
- j) de actie of een speler op onjuiste wijze bevelen of leiden
- k) elke vorm van 'rabbit hunting'
- l) opzettelijk en/of herhaaldelijk fiches direct in de pot smijten
- m) zijn hand naar de dealer of naar een speler gooien of op een grove manier weggoeien
- n) opzettelijk met kaarten gooien of ze vernielen
- o) grof of storend gedrag
- p) kaarten of fiches van een andere speler onnodig aanraken

(TDA-REGEL 36) POKERETIQUETTE- Herhaalde overtredingen van de etiquette zullen bestraft worden. Voorbeelden hiervan zijn het onnodig aanraken van de kaarten of fiches van een andere speler, oponthoud van het spel en overdreven geklets. Een speler dient op zijn beurt te handelen.

REGEL 8 HET MAKEN VAN DEALS

- 8-1. Alle spelers in een wedstrijd zijn verplicht om de richtlijnen van de toernooirecteur inzake het maken van deals op te volgen.
- 8-2. Indien een dergelijke overeenkomst toegelaten is, zullen de overige spelers de toernooirecteur op de hoogte brengen van de deal(s) die ze willen maken.
- 8-3. De toernooirecteur zal verzekeren dat alle spelers akkoord gaan; als een speler het oneens is, zal de deal geannuleerd worden.
- 8-4. Elke overeenkomst die één of meer actieve wedstrijddeelnemers uitsluit of die buiten weten van de toernooirecteur gemaakt wordt, wordt per definitie als foutief beschouwd en kan een reden voor diskwalificatie zijn.

REGEL 9 STRAFFEN EN DISKWALIFICATIES

9-1. Een speler zal gestraft worden wanneer hij, bewust of onbewust, een regel overtreedt waardoor hij de eerlijkheid van het spel in gevaar brengt. Handelingen, verklaringen en/of gedragingen die de procedures of technische regels van een eerlijk spel kunnen misbruiken, zullen bestraft worden. Alle overtredingen zullen onmiddellijk gemeld worden aan de dealer voordat de ‘nieuwe deal’ begint.

9-2 Straffen die de toernooirecteuren en het zaalpersoneel kunnen geven zijn ‘MONDELINGE WAARSCHUWING’, ‘GEMISTE HAND’ of ‘DISKWALIFICATIE.’ Herhaalde overtredingen leiden tot een escalatie van de straffen, tot diskwalificatie toe.

a) MONDELINGE WAARSCHUWINGEN

Een ‘mondellinge waarschuwing’ kan als straf worden gegeven aan een overtredende speler. Een herhaalde ‘mondellinge waarschuwing’ zal uitlopen op een ‘gemiste hand’ of ‘diskwalificatie’.

b) GEMISTE HAND

Gedurende de volledige strafperiode moet de overtredende speler wegblijven van zijn zitplaats en van alle toernooitafels. Het is de verantwoordelijkheid van de overtredende speler om zich tijdens de strafperiode bij de zaalbediende of toernooirecteur aan te melden tot hij de instructie krijgt om weer te spelen. Een ‘gemiste hand’ zal als volgt worden toegepast:

- (i) De overtredende speler zal één hand missen, vermenigvuldigd met het aantal spelers in de hand, met inbegrip van de overtredende speler. De toernooistaf kan straffen van één, twee, drie of vier rondes opleggen en in bepaalde situaties kan een speler gestraft worden met diskwalificatie.
- (ii) De overtredende speler zal gestraft worden met een ‘time-out’. De toernooistaf zal straffen opleggen van telkens tien minuten. Herhaalde overtredingen zijn onderworpen aan bijkomende ‘time-outstraffen’, tot diskwalificatie toe.

c) DISKWALIFICATIE

De fiches van een speler die gediskwalificeerd is, zullen uit het spel gehaald worden. De speler moet de toernooiruimte onmiddellijk verlaten. De beslissing van een toernooirecteur om een speler te diskwalificeren is definitief. Een gediskwalificeerde speler kan niet in beroep gaan tegen de beslissing en zal geen recht hebben op een terugbetaling. Gediskwalificeerde spelers mogen geen schadevergoeding eisen.

9-3. Er kan afgezien worden van een straf als de speler misleid werd door de dealer. Een onopzettelijke fout is minder ernstig dan een opzettelijke overtreding en zou als dusdanig behandeld moeten worden. Een speler zal nooit voordeel halen uit zijn overtreding of een fout die door zijn toedoen veroorzaakt is.

(TDA-REGEL 7) STRAFFEN EN DISKWALIFICATIES – Een straf KAN worden uitgedeeld als een speler een kaart laat zien tijdens een actie, een kaart van de tafel gooit, de één-speler-per-handregel overtreedt of gelijksoortige incidenten plaatsvinden. Straffen ZULLEN worden uitgedeeld in gevallen van soft spel, misbruik of storend gedrag. Straffen die de TD kan uitdelen zijn mondelinge waarschuwingen en ‘gemiste handen’. Een ‘gemiste hand’ zal als volgt worden toegepast: de overtreder zal één hand missen voor elke speler, met inbegrip van de overtreder die aan de tafel is wanneer de straf wordt uitgedeeld, vermenigvuldigd met het aantal rondes dat in de straf gespecificeerd wordt; gedurende de strafperiode zal de overtreder wegblijven van de tafel. De toernooistaf kan tijdstraffen opleggen van één, twee, drie of vier rondes of de speler diskwalificeren. De fiches van een speler die gediskwalificeerd is, worden uit het spel gehaald. Herhaalde overtredingen leiden tot een escalatie van de straffen.

REGEL 10 DE OFFICIËLE TAAL

10-1. De ‘officiële taal’ wordt gedefinieerd als het Engels en de plaatselijke taal of moedertaal van het land die bepaald wordt door de plaats van de speellocatie voor het toernooi.

(i) In de Verenigde Staten zal er worden toegezien op de ‘English-only’ regel tijdens het spelen van handen.

(ii) Buiten de VS zal de ‘officiële taal’ het Engels zijn naast de plaatselijke taal of de moedertaal van het land, tijdens het spelen van handen.

10-2. Tijdens een levende hand is het niet toegelaten om een vreemde taal, die verschilt van de ‘officiële taal’ van het toernooi, te gebruiken aan de tafel, of men nu aan de hand deelneemt of niet; dit geldt ook voor gesprekken met spelers die niet aan de tafel zitten.

10-3. Alle mededelingen moeten gedaan worden in de ‘officiële taal’ van het toernooi.

(TDA-REGEL 14) DE OFFICIËLE TAAL- In de Verenigde Staten zal er worden toegezien op de ‘English-only’ regel tijdens het spelen van handen. In internationaal spel zal het Engels gebruikt worden naast de plaatselijke taal of de moedertaal van het land.

REGEL 11 COMMUNICATIE-INSTRUMENTEN

11-1. Er zal streng worden toegezien op het gebruik van ‘communicatie-instrumenten’. De dealers ZULLEN verantwoordelijk zijn voor en MOETEN het gebruik van een communicatie-instrument door een speler AAN de tafel melden. De dealer MOET onmiddellijk een zaalbediende of de toernooidirecteur verwittigen.

11-2. ‘Communicatie-instrumenten’ zijn op geen enkel moment toegelaten OP of AAN de tafel.

11-3. Een speler mag GEEN ‘communicatie-instrumenten’ gebruiken AAN DE TAFEL, of hij nu deelneemt aan een hand of niet.

11-4. Muzikspelers met eender welke communicatiefunctie (mobiele telefoon, internet, tekstuitwisseling) zijn NIET toegelaten.

11-5. Een speler die een ‘communicatie-instrument’ wenst te gebruiken tijdens het toernooi moet even van de tafel gaan of zich naar de daartoe bestemde ruimte begeven, naargelang de voorschriften van het bestuur.

11-6. Elke speler die een telefoon, een toestel voor elektronische tekstuitwisseling of een ander ‘communicatie-instrument’ aan de tafel gebruikt, zal gestraft worden. Alle straffen zullen ingaan zodra de hand voltooid is.

a) **Gebruik van een communicatie-instrument tijdens een actie:** als, om het even wanneer, een speler met een levende hand zijn actie NIET voltooid heeft en nog steeds kan inzetten (*bet*), volgen (*call*), (opnieuw) verhogen (*(re)raise*) of passen (*fold/muck*) en een ‘communicatie-instrument’ tracht te gebruiken of gebruikt, zal zijn hand ‘dood’ verklaard worden. De speler zal ook een straf krijgen die zal ingaan zodra de hand voltooid is.

b) **Gebruik van een communicatie-instrument wanneer men ‘all-in’ is:** als een speler ‘all-in’ is, NIET kan inzetten (*bet*), volgen (*call*), (opnieuw) verhogen (*(re)raise*) of passen (*fold/muck*) en een ‘communicatie-instrument’ tracht te gebruiken of gebruikt terwijl hij wacht op de actie

van een tegenstander, zal hij een straf krijgen; zijn hand zal NIET 'dood' verklaard worden. Als de speler zijn 'all-in'-inzet overleeft, zal de straf ingaan zodra de hand voltooid is. Een eerste overtreding kan een 'mondelinge waarschuwing' rechtvaardigen, herhaalde overtredingen leiden tot een escalatie van de straffen.

(TDA-REGEL 15) **COMMUNICATIE-INSTRUMENTEN**- een speler mag geen mobiele telefoon, toestel voor elektronische tekstuitwisseling of ander communicatie-instrument gebruiken aan de tafel.

REGEL 12 **ELEKTRONISCHE APPARATEN**

- 12-1. De spelers mogen enkel 'elektronische apparaten' gebruiken die het bestuur goedkeurt.
- 12-2. De spelers moeten de instructies van het bestuur inzake het gebruik van elektronische apparaten opvolgen van het begin tot het einde van het toernooi.
- 12-3. De spelers die 'elektronische apparaten' gebruiken, nemen de verantwoordelijkheid voor het niet horen van mondelinge meldingen en aankondigingen tijdens het toernooi.
- 12-4. Zodra de spelers aan de 'hand voor hand'-actie zijn, aan het 'uitbetalingsniveau' of zodra daartoe de instructie wordt gegeven, mogen geen 'elektronische apparaten' meer gebruikt worden en moeten ze van de tafel gehaald worden.
- 12-5. Muzikspelers met eender welke communicatiefunctie (mobiele telefoons, internet, tekstuitwisseling) zijn NIET toegelaten.
- 12-6. De spelers zullen geluiddempende koptelefoons mogen gebruiken.
- 12-7. Muzikspelers moeten gebruikt worden met een koptelefoon en het volume moet staan op een niveau dat enkel door de speler gehoord kan worden, zodat de anderen niet gestoord kunnen worden.

REGEL 13 **GELDIG IDENTITEITSBEWIJS**

- 13-1. De spelers zijn verantwoordelijk voor het bij zich hebben en het kunnen voorleggen van het door het bestuur vereiste 'geldig identiteitsbewijs' (rijbewijs, paspoort, spelerskaart) tijdens het toernooi.
- 13-2. Een speler kan zich niet inschrijven, kan niet plaats nemen of kan geen uitbetaling ontvangen zonder een 'geldig identiteitsbewijs' en controle van zijn inschrijving voor het toernooi.
- 13-3. Elke speler die een vals identificatiebewijs voorlegt, zal 'gediskwalificeerd' worden.

REGEL 14 **INSCHRIJVING**

- 14-1. Een speler moet de wettelijke minimumleeftijd hebben en het door het bestuur vereiste geldig identiteitsbewijs tonen bij de inschrijving.
- 14-2. De spelers kunnen zich inschrijven tot de inschrijving gesloten is. De inschrijving zal openen en sluiten volgens de voorschriften van de speellocatie en het bestuur.
- 14-3. Een speler zal zich slechts eenmaal mogen inschrijven voor elk toernooi.
- 14-4. De spelers zijn verantwoordelijk voor het controleren van hun inschrijvingsbewijs op juistheid voordat ze het inschrijvingsloket verlaten.

14-5. Inschrijvingen zijn niet inwisselbaar en niet overdraagbaar. Terugbetalingen zijn afhankelijk van het bestuur.

14-6. Annuleringsbeleid: het bestuur behoudt zich het recht voor om naar eigen goeddunken het toernooi te annuleren, te beëindigen, te wijzigen of te verplaatsen zonder voorafgaande kennisgeving.

REGEL 15 **INVALLENDE SPELERS**

15-1. Wanneer een speellocatie zoveel zitplaatsen heeft dat er behoefte is aan invallers zullen ‘invallende spelers’ deelnemen aan het toernooi volgens het principe ‘die eerst komt, eerst maalt’, tot alle invallers een zitplaats hebben.

15-2. Een invallende speler zal NIET gestraft worden met een kleinere ‘stapel startfiches’.

REGEL 16 **LATE INSCHRIJVINGEN**

16-1. De spelers kunnen zich inschrijven tot de inschrijving gesloten is.

16-2. ‘Late binnenkomers’ kunnen een kleinere stapel ‘startfiches’ krijgen.

16-3. ‘Late binnenkomers’ kunnen eender welke onverkochte zitplaats krijgen met de bijhorende stapel ‘startfiches’ van die zitplaats. Fiches voor verplichte *blinds* en *antes* kunnen van de stapel ‘startfiches’ genomen zijn als de late binnenkomer als een ‘afwezige speler’ werd beschouwd. Een laat binnenkomende speler zal enkel recht hebben op het overblijvende aantal ‘startfiches’ en de rechten en verantwoordelijkheid voor die zitplaats op zich nemen. Bij de sluiting van de inschrijving worden alle stapels fiches van onverkochte zitplaatsen uit het toernooi verwijderd en uit het spel genomen.

16-4. Het bestuur behoudt zich het recht voor om, naar eigen goeddunken, het passende bedrag aan ‘startfiches’ te geven aan of weg te nemen van late binnenkomers. Als er geen zitplaatsen met stapels ‘startfiches’ beschikbaar zijn, zal de toernooidirecteur fiches wegnemen ten bedrage van één kleine blinde inzet (*small blind*) en één grote blinde inzet (*big blind*) voor elke gemiste periode van 20 minuten. Als er *antes* in het spel waren, zal er ook één ronde aan *antes* worden weggenomen per gemiste periode van 20 minuten. Een ronde *antes* wordt bepaald op basis van de tafelstructuur van het toernooi (vb. 6, 8, 9, 10 of 11 handen). De weggenomen fiches zullen niet terug in het spel worden gebracht.

REGEL 17 **AFWEZIGE SPELER**

17-1. Een ‘afwezige speler’ zal zijn verplichtingen tot blinde inzetten, *antes* en gedwongen inzetten behouden. Blinde inzetten, *antes* en gedwongen inzetten zullen beurtelings van alle stapels fiches genomen worden, ongeacht of de speler op zijn plaats zit of niet.

17-2. Bij gelegenheid kan een situatie optreden waarin een speler het toernooi uit eigen beweging moet verlaten omwille van onvoorziene omstandigheden. De speler zou de toernooidirecteur op de hoogte moeten brengen van zijn voornemen tot vrijwillig vertrek en niet-terugkeer naar het toernooi. De volledige stapel fiches van de speler zal dan uit het spel genomen worden. De speler zal dan als ‘gediskwalificeerd’ worden beschouwd, zal niet terug mogen binnenkomen in het spel en zijn inschrijving zal niet overdraagbaar of terugbetaalbaar zijn.

REGEL 18 **REBUYS**

- 18-1. Tijdens een 'rebuytoernooi' moet een speler altijd fiches op de tafel hebben en moet hij bij elke hand kaarten krijgen, om geen hand te missen omwille van een 'rebuy'.
- 18-2. Als de fiches van een speler op raken tijdens de 'rebuyperiode' moet de speler een 'rebuy' doen of een 'rebuy' melden voordat de 'nieuwe deal' begint.
- 18-3. Als een speler aankondigt dat hij van plan is om een 'rebuy' te doen voordat een 'nieuwe deal' begint, speelt die speler met die fiches achter en is hij verplicht om de 'rebuy' te doen.
- 18-4. Als de speler een bedrag inzet waarin de fiches van de geplande 'rebuy' opgenomen zijn, moet de speler het geldbedrag tonen voordat de actie voltooid kan worden.
- 18-5. Als het toernooi een add-on-optie heeft, mogen de spelers enkel extra fiches bijkopen (*add on*) tijdens de door het bestuur voorgeschreven periode.

(TDA-REGEL 18) REBUYS- Een speler mag geen hand overslaan. Als een speler aankondigt dat hij van plan is om een 'rebuy' te doen voordat een nieuwe hand begint, speelt die speler fiches achter en is hij verplicht om de 'rebuy' te doen.

REGEL 19 HET GEVEN VAN EEN ZITPLAATS

- 19-1. De zitplaats onmiddellijk links van de dealer zal altijd het nummer 1 krijgen en de nummering zal verder gaan met de wijzers van de klok mee.
- 19-2. Een niet-speler mag NIET aan de tafel of achter een speler zitten.
- 19-3. De zitplaatsen in toernooien en deeltoernooien zullen willekeurig worden gegeven.
- 19-4. Het bestuur behoudt zich het recht voor om in te gaan op een verzoek voor een specifieke tafel en/of zitplaats om tegemoet te komen aan spelers met bijzondere wensen.
- 19-5. De spelers moeten een kopie van hun inschrijving voor het toernooi en/of een zitplaatskaartje tonen, vergezeld van een geldig identificatiebewijs voordat ze hun zitplaats innemen.
- 19-6. Alle spelers moeten hun zitplaats onmiddellijk verlaten nadat ze uitgeschakeld zijn uit het toernooi.

(TDA-REGEL 13) WILLEKEURIGE ZITPLAATSEN – De zitplaatsen in toernooien en deeltoernooien zullen willekeurig worden gegeven.

REGEL 20 OP UW ZITPLAATS

- 20-1. 'OP' uw zitplaats wordt gedefinieerd als binnen het bereik van uw zetel zijn.
- 20-2. "IN" uw zitplaats wordt gedefinieerd als in uw zetel zitten, met de uitzondering dat een speler even mag gaan staan.
- 20-3. Een speler moet 'IN' zijn zitplaats zijn tegen de tijd dat de laatste kaart voor de initiële hand gedeeld is. Een speler die NIET in zijn zitplaats is, zal een 'dode hand' hebben.

a) In gemeenschapskaart-/flop spellen moet een speler 'IN' zijn zitplaats zijn tegen de tijd dat de laatste kaart gedeeld is aan de speler met de 'dealerbutton', wat wijst op het einde van de initiële deal.

b) In seven-cardspellen en spellen van het razztype moet een speler 'IN' zijn zitplaats zijn tegen de tijd dat de laatste speler zijn laatste open kaart krijgt, wat wijst op het einde van de initiële deal.

20-4. Een speler moet 'IN' zijn zitplaats blijven tot zijn actie voltooid is. Een speler die zijn zitplaats VERLAAT voordat zijn actie voltooid is, wordt verondersteld opzettelijk zijn beurt over te slaan en krijgt een straf. De dealers zijn verantwoordelijk voor het verwittigen van een zaalbediende en/of de toernooidirecteur wanneer een speler met een levende hand opzettelijk zijn zitplaats verlaat voordat zijn actie voltooid is. Herhaalde overtredingen leiden tot een escalatie van de straffen.

20-5. De spelers die hun actie voltooid hebben en wachten op de actie van (een) tegenstander(s) hoeven niet 'IN' hun zitplaats hoeven te blijven, maar moeten 'AAN' de tafel blijven. Een speler moet 'OP' zijn zitplaats zijn tegen de 'call' tijd om zijn hand open te leggen.

(TDA-REGEL 8) OP UW ZITPLAATS- Tegen de tijd dat alle spelers hun volledige initiële hand hebben, moet een speler op zijn zitplaats zijn om een levende hand te kunnen hebben. Spelers moeten op hun zitplaats zijn om tijd te kunnen vragen.

REGEL 21 ZITPLAATSKAARTJES

21-1. 'Zitplaatskaartjes' zullen willekeurig worden toegekend.

21-2. De toernooidirecteur behoudt zich het recht voor om een speler een 'zitplaatskaartje' te bezorgen in het geval dat het nodig zou zijn om 'tafels in evenwicht te brengen', 'tafels op te breken' of 'zitplaatsen te herloten'.

21-3. Wanneer een speler uitgeschakeld is, dient de dealer tijdig het 'zitplaatskaartje' op de tafel te leggen en een zaalbediende of de toernooidirecteur te verwittigen.

REGEL 22 VAN TAFEL VERANDEREN

22-1. De spelers moeten onmiddellijk naar hun nieuwe tafel gaan.

22-2. De spelers die van een opgebroken tafel komen om lege zitplaatsen op te vullen, zullen de rechten en verantwoordelijkheden van die positie op zich nemen.

22-3. De spelers kunnen de *grote blind*, de *kleine blind* of de plaats van de *dealerbutton* krijgen. De enige plek waar ze geen kaarten kunnen krijgen, is tussen de *kleine blind* en de 'dealerbutton'.

22-4. De spelers mogen geen toernooifiches bij zich houden of transporteren op een niet duidelijk zichtbare manier.

22-5. De spelers die hun verhuizing uitstellen of vermijden zullen een straf oplopen, daar dit als 'ontlopen van blinds' wordt beschouwd.

REGEL 23 ZITPLAATSEN HERLOTEN

23-1. De toernooidirecteur behoudt zich het recht voor om 'zitplaatsen te herloten' door willekeurig 'zitplaatskaartjes' toe te kennen.

23-2. Tijdens het 'herloten' zullen alle overblijvende spelers een enkele gesloten kaart krijgen, te beginnen met

Copyright © 2008 Federation International de Poker Association (FIDPA). Alle rechten voorbehouden.

TDA-regels gebruikt met toestemming van de Poker Tournament Directors Association.

Voor de laatste updates van De Internationale Pokerregels, zie www.theiprules.com

zitplaats 1 en zo met de klok mee verder voor elke stapel fiches op de tafel. De speler die de hoogste kaart heeft gekregen, volgens de rangorde van de soorten, zal de eerste zijn die een 'zitplaatskaartje' krijgt.

23-3. Voorafgaand aan de finale tafel zullen de spelers opnieuw loten om zitplaatsen, zoals vooraf bepaald door de toernooirecteur.

23-4. Zodra de 'finale tafel' gevormd is, zullen alle overblijvende spelers opnieuw loten om zitplaatsen.

REGEL 24 TAFELS OPBREKEN

24-1. De spelers die van een opgebroken tafel komen om lege zitplaatsen op te vullen, zullen de rechten en verantwoordelijkheden van die nieuwe positie op zich nemen.

24-2. De nieuwe spelers krijgen onmiddellijk kaarten, tenzij ze tussen de kleine blind en de 'dealerbutton' zitten. Zij kunnen de *grote blind*, de *kleine blind* of de plaats van de dealerbutton krijgen.

(TDA-REGEL 24) TAFELS OPBREKEN – De spelers die van een opgebroken tafel komen om lege zitplaatsen op te vullen, zullen de rechten en verantwoordelijkheden van die positie op zich nemen. Zij kunnen de *grote blind*, de *kleine blind* of de *button* krijgen. De enige plek waar ze geen hand kunnen krijgen is tussen de *kleine blind* en de *button*.

REGEL 25 TAFELS IN EVENWICHT BRENGEN

25-1. De toernooirecteur behoudt zich het recht voor om het aantal spelers aan elke tafel te bepalen om de tafels redelijk in evenwicht te houden.

25-2. De spelers zullen zo nodig verplaatst worden.

a) In gemeenschapskaart-/flop spellen zal de speler die aan de beurt is om de *grote blind* te doen, verplaatst worden naar de tafel die een speler tekort komt. De spelers zal verplaatst worden naar de positie van de *grote blind* of, als deze niet beschikbaar is, naar de SLECHTST mogelijke positie die beschikbaar is aan de nieuwe tafel. De slechtst mogelijke positie wordt gedefinieerd als de positie die het dichtst bij die van de *grote blind* is, en zal nooit de *kleine blind* zijn.

b) In studspellen zullen de spelers volgens positie verplaatst worden; de laatste zitplaats die moet openen aan de te tafel met de minste spelers is de zitplaats die opgevuld moet worden.

25-3. Het spel zal ophouden aan elke tafel die drie of meer spelers tekort komt.

25-4. In sommige situaties, wanneer het toernooi tot de laatste speler toe in evenwicht moet worden gebracht, moeten de tafels die nog niet in evenwicht gebracht zijn, stoppen met spelen totdat de tafel die niet in evenwicht is terug in evenwicht is gebracht.

(TDA-REGEL 25) TAFELS IN EVENWICHT BRENGEN – Bij het in evenwicht brengen van tafels in flop spellen zullen de spelers verplaatst worden van de *grote blind* naar de slechtste positie (die nooit de *kleine blind* is). De tafel van waar een speler wordt verplaatst, zal gespecificeerd worden volgens een vooraf vastgelegde procedure. Het spel zal ophouden aan elke tafel die drie of meer spelers tekort komt. In studspellen zullen de spelers verplaatst worden volgens positie (de laatste zitplaats die moet openen aan de te lege tafel is de zitplaats die opgevuld moet worden).

REGEL 26 DE KAARTEN

- 26-1. In toernooispellen zal een kaartspel van 52 kaarten gebruikt worden.
- 26-2. Op een toernooitafel zullen voortdurend 2 kaartspellen beschikbaar zijn. Deze kaartspellen zullen een rugzijde van verschillende kleur hebben en zullen gewisseld worden bij het wisselen van dealer, bij het verhogen van de limiet of wanneer het bestuur dat voorschrijft.

REGEL 27 DE RANGORDE VAN DE SOORTEN

De internationale rangorde van de soorten van hoog naar laag: schoppen, harten, ruiten en klaveren.

REGEL 28 HET DELEN

- 28-1. De kaarten zullen gedeeld worden met de klok mee, van links naar rechts, te beginnen met de positie van de dealer.
- 28-2. Elke stapel fiches op de tafel zal een hand krijgen, ongeacht of de speler op zijn plaats zit.
- 28-3. Een 'nieuwe deal' wordt gedefinieerd als de eerste 'riffle' gedaan wordt door de dealer of het couperen door de dealer nadat hij de kaarten uit de automatische schudmachine heeft gehaald.

REGEL 29 WISSELING VAN KAARTSPEL

- 29-1. Het kaartspel zal gewisseld worden bij het wisselen van de dealer, bij het verhogen van de limiet of wanneer het bestuur dat voorschrijft.
- 29-2. De dealers zullen het kaartspel openleggen om zeker te stellen dat het kaartspel volledig en correct is wanneer ze van kaartspel wisselen.
- 29-3. Spelers mogen niet om een nieuw kaartspel vragen, tenzij de kaarten beschadigd, onvolledig of op welke wijze dan ook gemanipuleerd zijn.

(TDA-REGEL 16) WISSELING VAN KAARTSPEL - Het kaartspel zal gewisseld worden bij het wisselen van de dealer, bij het verhogen van de limiet of wanneer het bestuur dat voorschrijft. Spelers mogen niet om een nieuw kaartspel vragen.

REGEL 30 GEMANIPULEERD KAARTSPEL

- 30-1. Als, om het even wanneer tijdens een hand, ontdekt wordt dat een kaartspel te weinig of teveel kaarten, een andere kleur aan de rugzijde of twee kaarten van dezelfde soort en rang heeft, zal het als een 'gemanipuleerd kaartspel' worden beschouwd en zal de hand tot een 'verkeerde deal' worden uitgeroepen. Alle inzetten zullen worden teruggegeven aan de spelers en alle actie zal nietig worden verklaard.
- 30-2. Elke speler die weet of opmerkt dat er iets scheelt met het kaartspel is verplicht om dit onmiddellijk te melden aan de dealer. Een speler die misbruik maakt van deze informatie zal gestraft of gediskwalificeerd worden.
- 30-3. Spelers die opzettelijk een kaartspel manipuleren, zullen gediskwalificeerd worden uit het toernooi.

REGEL 31 KAARTEN ZICHTBAAR

- 31-1. De spelers moeten hun kaarten voortdurend goed zichtbaar op de tafel houden; boven het tafelniveau en nooit voorbij de rand of de zijlijn van de tafel.

- 31-2. De kaarten mogen niet zodanig door de hand van een speler worden bedekt dat ze volledig verborgen zijn.
- 31-3. Spelers kunnen de toelating krijgen om een kaartbeschermer te gebruiken, zolang dit geen gevolgen heeft voor de zichtbaarheid van iemands kaarten of stapel fiches aan de tafel. Het bestuur behoudt zich het recht voor om de grootte en het voorwerp voor te schrijven dat geschikt is om als kaartbeschermer gebruikt te worden.

REGEL 32 ONBESCHERMDE KAARTEN

- 32-1. Een speler dient zijn kaarten voortdurend te beschermen.
- 32-2. Als een dealer per ongeluk 'onbeschermd kaarten' doodt, zal de speler geen rechtzetting krijgen en zal hij NIET recht hebben op een terugbetaling van zijn inzetten. Als de speler in kwestie echter al verhoogd had en zijn verhoging (*raise*) nog niet gevolgd is, zal hij het bedrag van de verhoging terugkrijgen. Bij gelegenheid kan een zaalbediende of de toernooirecteur, naar eigen goeddunken, oordelen dat zich ongebruikelijke omstandigheden hebben voorgedaan en hun oordeel kan leiden tot een beslissing in het belang van de eerlijkheid die voorrang zal krijgen op de technische regel.

(TDA-REGEL 28) ONBESCHERMDE HANDEN – Als een dealer een onbeschermd hand doodt, zal de speler geen rechtzetting krijgen en zal hij niet recht hebben op een terugbetaling van zijn inzetten. Als de speler in kwestie echter al verhoogd had en zijn verhoging nog niet gevolgd is, zal hij het bedrag van de verhoging terugkrijgen.

REGEL 33 RABBIT HUNTING

- 33-1. 'Rabbit hunting' wordt gedefinieerd als het doorspitten van de afgegooide kaarten of de kaartstapel wanneer een hand voltooid is.
- 33-2. Het is de dealers niet toegelaten om kaarten te tonen die niet gedeeld zijn en de spelers zouden de dealers niet mogen vragen om de kaart(en) te tonen die gedeeld had(den) kunnen zijn.
- 33-3. 'Rabbit hunting' is niet toegestaan, elke speler die betraapt wordt op 'rabbit hunting' zal een straf oplopen.

(TDA-REGEL 21) RABBIT HUNTING- 'Rabbit hunting' is niet toegestaan.

REGEL 34 DE FICHES

- 34-1. Fiches zonder waarde worden gebruikt voor toernooispellen en mogen de toernooiruimte NIET verlaten.
- 34-2. Toernooifiches worden enkel gebruikt om het resultaat van het toernooi te bepalen.
- 34-3. Alle fiches moeten duidelijk zichtbaar blijven gedurende het volledige toernooi.
- 34-4. De fiches zouden niet op elkaar gestapeld mogen worden op een manier die het delen of de zichtbaarheid van de kaarten van een speler hindert.

REGEL 35 STARTFICHES

- 35-1. Bij het begin van het toernooi zal bij elke zitplaats de juiste hoeveelheid 'startfiches' gelegd worden.
- 35-2. Bij de sluiting van de inschrijving zullen alle 'stapels startfiches' van onverkochte zitplaatsen verwijderd

worden en de fiches zullen uit het spel genomen worden.

35-3. Spelers die zich laat inschrijven kunnen een kleinere 'stapel startfiches' krijgen.

REGEL 36 **FICHES ZICHTBAAR**

36-1. Alle fiches moeten duidelijk zichtbaar blijven gedurende het volledige toernooi.

36-2. De spelers mogen geen toernooifiches bij zich houden of transporteren op een niet duidelijk zichtbare manier. Een speler die dat doet, zal de fiches moeten inleveren en gediskwalificeerd worden. De ingeleverde fiches zullen uit het spel genomen worden.

36-3. De spelers moeten hun fiches met de hoogste waarde op een aparte stapel leggen, voor of bovenop hun stapel fiches.

36-4. Alle spelers hebben het recht op een duidelijk zicht op de fiches van een tegenstander.

(TDA-REGEL 19) FICHES MET DE HOOGSTE WAARDE ZICHTBAAR - De spelers moeten de fiches met de hoogste waarde altijd zichtbaar houden.

(TDA-REGEL 23) FICHES ZICHTBAAR - Alle fiches moeten altijd zichtbaar zijn. De spelers mogen geen toernooifiches bij zich houden of transporteren op een niet duidelijk zichtbare manier. Een speler die dat doet, zal de fiches moeten inleveren en gediskwalificeerd worden. De ingeleverde fiches zullen uit het spel genomen worden.

REGEL 37 **COLOR-UP**

37-1. Wanneer de fiches met de laagste waarde niet meer gebruikt zullen worden in de *blind-* of *antestructuur* zullen ze uit het toernooi gehaald worden.

37-2. Alle fiches met de laagste waarde zullen dan gewisseld worden ('*colored up*') voor fiches van de tweede laagste waarde die in het spel gebruikt zal worden.

37-3. De toernooistaf zal de 'color-up' aankondigen. De 'color-up' zal aan alle tafels gebeuren en enkel op het tijdstip dat op het overzicht van de toernooistructuur vermeld staat.

37-4. De 'color-up' zal ingaan aan het einde van een niveau, voorafgaand aan het nieuwe niveau. De spelers moeten hun fiches met de laagste waarde aan de dealer overhandigen om ze te wisselen.

37-5. Elke 'overgebleven fiche' zal ingezet worden in de 'chip race'.

37-6. De spelers worden aangeraden om de volledige 'color-up' bij te wonen.

REGEL 38 **CHIP RACE**

38-1. Na elke 'color-up' zal een 'chip race' gehouden worden.

38-2. De kaarten zullen met de klok mee worden gedeeld, te beginnen bij zitplaats 1. De speler zal al zijn kaarten krijgen voordat de volgende speler kaarten krijgt. De speler zal één open kaart krijgen voor elke 'overgebleven fiche' die hij bezit. Een fiche zal worden toegekend aan de speler op basis van de ene hoogste kaart.

38-3. Als spelers een kaart met dezelfde waarde krijgen, zal de 'rangorde van de soorten' worden toegepast.

38-4. Een speler kan niet meer dan één fiche winnen tijdens de 'chip race'.

38-5. Een speler kan niet door een 'chip race' uit het toernooi vliegen: een speler die zijn overblijvende fiches verliest in een 'chip race' zal een chip krijgen van de laagste waarde die nog in het spel is.

38-6. De spelers worden aangeraden om de 'chip race' bij te wonen.

(TDA-REGEL 2) CHIP RACE- Wanneer het tijd is voor een 'color-up' van de fiches zal er een 'chip race' gehouden worden, waarbij elke speler maximaal één fiche kan winnen. De 'chip race' zal altijd beginnen bij zitplaats nummer 1. Een speler kan niet door een 'chip race' uit het toernooi vliegen: een speler die zijn overblijvende fiches verliest in een 'chip race' zal een chip krijgen van de laagste waarde die nog in het spel is. De spelers worden aangeraden om de 'chip race' bij te wonen.

REGEL 39 DE DEALERBUTTON

39-1. In alle gemeenschapskaart-/flopsspellen zal een 'dealerbutton' worden gebruikt.

39-2. Een 'dealerbutton' is een rond schijfje dat voor de speler wordt geplaatst om de plaats van de dealer aan te duiden.

39-3. De 'dealerbutton' zal aan het einde van een hand met de klok mee verschoven worden.

39-4. In sommige situaties zal de 'dealerbutton' als een 'dode button' worden beschouwd.

39-5. Het is de verantwoordelijkheid van elke speler, samen met de dealer, om te verzekeren dat de 'dealerbutton' zich op de juiste plaats bevindt.

- a) In gemeenschapskaart- /flopsspellen krijgt de speler met de 'dealerbutton' als laatste een kaart bij de initiële deal en heeft hij het recht om als laatste te handelen na de eerste inzetronde.

REGEL 40 HET PLAATSEN VAN DE DEALERBUTTON

Om in gemeenschapskaart-/flopsspellen te bepalen waar de 'dealerbutton' geplaatst moeten worden in het begin van het toernooi en na een herloting van zitplaatsen zullen kaarten worden gedeeld aan één willekeurige tafel, te beginnen met zitplaats 1. Aan elke zitplaats aan de tafel zal één kaart worden gegeven. De hoogste kaart volgens de 'rangorde van de soorten' zal bepalend zijn voor de plaats van de 'dealerbutton'. De aan de 'dealerbutton' toegekende plaats zal dan aan alle toernooitafels worden toegepast.

REGEL 41 DODE BUTTON

41-1. In toernooien zal een 'dode button' kunnen voorkomen.

41-2. Een 'dode button' wordt gedefinieerd als een 'dealerbutton' die niet verschoven kan worden omdat een speler uitgeschakeld is.

41-3. Een 'dode button' zal voorkomen wanneer een nieuwe speler tussen de *kleine blind* en de 'dealerbutton' zit of wanneer de dealerbutton wordt verschoven naar een lege zitplaats.

41-4. Wanneer zich een 'dode button'-situatie voordoet, zal de 'dealerbutton' zodanig verplaatst worden dat aan zoveel mogelijk spelers gedeeld kan worden, op voorwaarde dat de bestaande speler nog steeds een

volledige reeks *blinds* kan inzetten voordat hij de 'dealerbutton' krijgt.

(TDA-REGEL 6) DODE BUTTON- In toernooien zal een 'dode button' kunnen voorkomen.

REGEL 42 **BUTTON IN EEN HEADS-UP**

42-1. In een heads-upsituatie zal de *kleine blind* altijd in de 'dealerbutton'-positie zijn en als eerste moeten handelen.

42-2. Wanneer het heads-upspel begint, kan het nodig zijn dat de plaats van de button moet worden aangepast om te voorkomen dat een speler twee keer na elkaar de *grote blind* heeft.

(TDA-REGEL 35) BUTTON IN EEN HEADS UP- In een heads-upsituatie zal de *kleine blind* aan de 'button' zijn en als eerste handelen. Wanneer het heads-upspel begint, kan het nodig zijn dat de plaats van de button moet worden aangepast om te voorkomen dat een speler twee keer na elkaar de *grote blind* heeft.

REGEL 43 **VERKEERD GEPLAATSTE BUTTON**

43-1. Wanneer de 'dealerbutton' in gemeenschapskaart-/flopsspellen bij de vorige hand verkeerd werd geplaatst, zullen de 'dealerbutton' en de *blinds* gecorrigeerd worden voor de 'nieuwe deal'.

43-2. Als een 'verkeerd geplaatste button' wordt ontdekt nadat de actie begonnen is, zal het spel verder worden gezet alsof er geen enkele fout werd gemaakt. De button zal met de klok mee worden verschoven en niet achteruit worden geplaatst voor de volgende gift.

REGEL 44 **BLINDS**

44-1. 'Blinds' zullen ingezet worden voor het begin van een 'nieuwe gift' en voordat de spelers naar hun kaarten kijken.

44-2. 'Blinds' zullen beurtelings van alle stapels fiches genomen worden, ongeacht of de speler op zijn plaats zit.

a) In gemeenschapskaart -/flopsspellen waarin twee *blinds* vereist zijn, zal de *kleine blind* onmiddellijk links van de 'dealerbutton' en de *grote blind* twee plaatsen links van de 'dealerbutton' zijn.

b) In spellen waarin een 'bring-in' vereist is, zal de 'bring-in' geplaatst worden door de laagste of de hoogste kaart volgens de rangorde van de soorten. Als een speler niet op zijn plaats zit, zal hij zijn verplichting tot een 'bring-in' behouden.

REGEL 45 **BLINDS ONTLOPEN**

45-1. Een speler moet onmiddellijk naar zijn nieuwe zitplaats gaan om geen hand te missen.

45-2. Een speler die, bij het veranderen van zitplaats, opzettelijk zijn blind(s) of antes ontloopt zal gestraft worden met één ronde 'gemiste hand' zodra hij op zijn plaats is.

(TDA-REGEL 22) BLINDS ONTLOPEN - Een speler die bewust (een) blind(s) ontloopt als hij van een opgebroken tafel naar een andere tafel wordt verplaatst, zal een straf oplopen.

REGEL 46 **NIEUWE LIMIETEN**

46-1. De toernooistaf zal de verandering van niveau en de 'nieuwe limieten' aankondigen zodra de tijd

Copyright © 2008 Federation International de Poker Association (FIDPA). Alle rechten voorbehouden.

TDA-regels gebruikt met toestemming van de Poker Tournament Directors Association.

Voor de laatste updates van De Internationale Pokerregels, zie www.theiprules.com

verstreken is.

- 46-2. De spelers zijn verplicht om de toernooistaf te verwittigen wanneer een verandering van niveau en de 'nieuwe limieten' niet nageleefd worden.
- 46-3. De 'nieuwe limieten' zullen ingaan bij de volgende hand, bij de 'nieuwe deal', nadat ze aangekondigd zijn.
- 46-4. Een 'nieuwe deal' wordt gedefinieerd als de eerste 'riffle' gedaan wordt door de dealer of het couperen door de dealer nadat hij de kaarten uit de automatische schudmachine heeft gehaald.

(TDA-REGEL 17) NIEUWE LIMIETEN – Als de tijd verstreken is in een ronde en een lid of de toernooistaf een nieuw niveau aankondigt, zal dat nieuwe niveau ingaan bij de volgende hand. Een hand begint bij de eerste keer schudden van de kaarten.

REGEL 47 HAND VOOR HAND

- 47-1. De toernooidirecteur zal zich het recht voorbehouden om 'hand-voor-hand'-actie in een toernooi voor te schrijven.
- 47-2. Zodra 'hand-voor-hand'-actie aangekondigd is, mogen GEEN 'elektronische apparaten' meer gebruikt worden en moeten ze van de tafel gehaald worden.
- 47-3. Tijdens 'hand-voor-hand'-spel beginnen alle tafels tegelijk met een 'nieuwe deal'. Als alle tafels hun hand voltooid hebben, zal het spel stoppen. De dealers zullen niet met een 'nieuwe deal' beginnen voordat ze daartoe de opdracht krijgen.
- 47-4. Tijdens 'hand-voor-hand'-spel behoudt de toernooidirecteur zich het recht voor om straat-voor-straatactie te controleren.
- 47-5. Als, tijdens 'hand-voor-hand'-actie, spelers aan verschillende tafels tijdens dezelfde hand uitgeschakeld worden, zullen ze dezelfde eindplaats delen. De spelers zullen de eindplaats en het uitbetaalde bedrag gelijk verdelen. Als één of meer spelers aan dezelfde tafel tijdens dezelfde hand uitgeschakeld worden, zal de speler met het laagste aantal fiches als de eerst uitgeschakelde speler beschouwd worden.

REGEL 48 UITBETALINGSNIVEAU

- 48-1. Voorafgaand aan het 'uitbetalingsniveau' zal er 'hand-voor-hand'-actie in het spel zijn.
- 48-2. Zodra spelers het 'uitbetalingsniveau' bereikt hebben, mogen GEEN 'elektronische apparaten' meer gebruikt worden en moeten ze van de tafel gehaald worden.
- 48-3. Uitgeschakelde spelers moeten onmiddellijk handelen volgens de voorschriften om een correcte eindplaats en uitbetaling te verzekeren.
- 48-4. Zodra het 'uitbetalingsniveau' bereikt is en spelers aan verschillende tafels tijdens dezelfde hand uitgeschakeld zijn, zullen ze dezelfde eindplaats delen. De spelers zullen de eindplaats en het uitbetaalde bedrag gelijk verdelen. Als één of meer spelers aan dezelfde tafel tijdens dezelfde hand uitgeschakeld zijn, zal de speler met het laagste aantal fiches als de eerst uitgeschakelde speler beschouwd worden.
- 48-5. De spelers zijn verantwoordelijk voor de aangifte en betaling van alle belastingen op toernooiwinsten. De prijzen zijn niet overdraagbaar. Een speler zal geen uitbetaling ontvangen zonder een correct 'geldig identiteitsbewijs' en controle van zijn inschrijving voor het toernooi.

REGEL 49 **LAATSTE TAFEL**

49-1. Een 'finale tafel' zal gevormd worden zoals vooraf bepaald door de toernooidirecteur.

49-2. Zodra een 'finale tafel' gevormd is, moeten alle overblijvende spelers 'herloten' om zitplaatsen.

a) Om in gemeenschapskaart-/flop spellen te bepalen waar de 'dealerbutton' moeten worden geplaatst bij de start van een finale tafel zal één kaart worden gegeven aan elke zitplaats, te beginnen met zitplaats 1. De hoogste kaart volgens de 'rangorde van de soorten' zal bepalend zijn voor de plaats van de 'dealerbutton'.

REGEL 50 **INZETLIJN**

50-1. Een 'inzetlijn' wordt als een beleefdheidslijn beschouwd en verschaft een afgebakende zone voor actie.

50-2. Kaarten die buiten de 'inzetlijn' worden geplaatst, in de 'veilige zone', zullen als een levende hand worden beschouwd. Als een speler op zijn plaats zit, zal de dealer geen kaarten van buiten de 'inzetlijn' nemen.

50-3. Kaarten die gesloten vooruit worden gegooid, binnen en over de 'inzetlijn', zullen als een 'gepaste hand' worden beschouwd, tenzij de speler zich bevindt in een 'showdown'-situatie met een 'all-in'-speler.

(i) Als er GEEN 'inzetlijn' op de toernooitafel staat, zullen kaarten die gesloten vooruit worden gegooid als een 'gepaste hand' worden beschouwd, tenzij de speler zich bevindt in een 'showdown'-situatie met een 'all-in'-speler.

50-4. Alle fiches die vooruit worden geduwd, over of binnen de 'inzetlijn', zullen als een bindende inzet worden beschouwd, als men op zijn beurt handelt. Alle fiches die niet over de inzetlijn gaan, maar vooruit worden geduwd wanneer men aan de beurt is, zullen als een onderdeel van het totale geplande inzetbedrag worden beschouwd.

(i) Als er GEEN 'inzetlijn' op de toernooitafel staat, zullen alle fiches die zonder een 'mondelijke melding' door een speler in de pot worden gegooid, wanneer hij aan de beurt is, als een bindende inzet worden beschouwd.

50-5. De dealer zou de fiches van een speler die zich buiten de inzetlijn bevinden, niet mogen aanraken. De dealers zouden alleen de fiches die over en binnen de 'inzetlijn' geduwd worden, mogen tellen en aan de spelers mededelen, als dit wordt gevraagd door een speler met een levende hand.

REGEL 51 **VEILIGE ZONE**

51-1. Het tafelopervlak buiten de 'inzetlijn' wordt als 'veilige zone' beschouwd.

51-2. Kaarten en fiches die in de 'veilige zone' gelegd worden, vallen onder de verantwoordelijkheid van de speler.

51-3. De dealers zullen GEEN kaarten uit de 'veilige zone' nemen als een speler aan een hand deelneemt.

51-4. De dealers zouden de fiches in de 'veilige zone' niet mogen tellen.

REGEL 52 **MONDELINGE OF FYSIEKE MELDING VAN ACTIE**

52-1. Een ‘melding van een actie’ kan een duidelijke fysieke beweging of een mondelinge verklaring zijn: passen (*fold*), checken (*check*), volgen (*call*), verhogen (*raise*), opnieuw verhogen (*re-raise*) of ‘all-in’.

52-2. De spelers worden ten stelligste aangeraden om hun actie mondeling te melden.

52-3. Een speler is verantwoordelijk voor het duidelijk aankondigen van zijn actie wanneer hij aan de beurt is.

52-4. Een speler die opzettelijk handelt wanneer hij niet aan de beurt is, zal een straf oplopen.

a) Een ‘melding van een actie’ wanneer men AAN DE BEURT is, zal bindend zijn; de speler zal gedwongen zijn om de gemelde actie te doen.

b) Een ‘melding van een actie’ wanneer men NIET AAN DE BEURT is, zal enkel bindend zijn als de actie voor die speler niet veranderd is. *Checken*, volgen of passen wordt niet als een verandering van actie beschouwd. Een speler die opzettelijk handelt wanneer hij niet aan de beurt is, zal een straf oplopen. Er kan worden afgezien van de straf als de speler misleid is door de dealer, als de tijdelijke speler zijn fiches achtergehouden heeft om als ‘all-in’ over te komen of als de tijdelijke speler zijn kaarten achtergehouden heeft om te doen overkomen dat hij geen levende hand heeft.

(TDA-REGEL 30) MONDELINGE MELDING - Mondelinge meldingen zijn bindend wanneer men aan de beurt is. Actie wanneer men niet aan de beurt is, kan bindend zijn en zal bindend zijn als de actie voor die speler niet veranderd is. *Checken*, inzetten of passen wordt niet als een verandering van actie beschouwd.

REGEL 53 **CHECKEN**

53-1. ‘Checken’ moet het voorwerp zijn van een duidelijke mondelinge melding of een duidelijke fysieke beweging wanneer men aan de beurt is. Een speler die zijn optie om in te zetten wenst te ‘checken’, moet duidelijk ‘check’ roepen of zichtbaar op de tafel kloppen met een lege hand of vuist.

a) ‘Checken’ wanneer men NIET AAN DE BEURT is, kan bindend zijn en zal bindend zijn als de actie voor die speler niet veranderd is. Een speler die opzettelijk ‘checkt’ wanneer hij niet aan de beurt is, zal een straf oplopen.

53-2. Een speler die zijn actie ‘checkt’, ziet af van zijn recht om als eerste in te zetten, maar behoudt het recht om te ‘potten’, te ‘verhogen’, ‘opnieuw te verhogen’ of te ‘passen’ als een andere speler als eerste inzet.

53-3. ‘Checken’ wordt niet als een verandering van actie beschouwd.

53-4. Het is toegelaten om een verhoging te ‘checken’.

53-5. Elke speler die opzettelijk zijn voornemen om te ‘checken’ verhuult door fiches in zijn hand te nemen voordat hij ‘checkt’, kan verplicht worden om die fiches in de pot te doen en zal een straf oplopen.

53-6. In sommige situaties zal een speler met het laatste recht van actie die een onmiskenbaar winnende hand – ‘the nuts’ – checkt, een straf oplopen en schuldig bevonden worden aan soft spel, wat diskwalificatie tot gevolg kan hebben.

REGEL 54 **TIJDENS EEN ACTIE**

- 54-1. Het is de verantwoordelijkheid van de speler om zijn hand te beschermen terwijl hij wacht op de actie van een tegenstander.
- 54-2. Een speler moet *in* zijn zitplaats blijven tot zijn actie volledig gedaan is, ook al kan hij niet meer handelen.
- 54-3. Elke speler met een levende hand, die nog steeds kan handelen, moet *aan* de tafel blijven terwijl hij wacht op de actie van een tegenstander.

(TDA REGEL 38) TIJDENS EEN ACTIE – Spelers moeten aan de tafel blijven als ze nog actie(s) moeten doen voor een hand.

REGEL 55 **'TIJD' VRAGEN**

- 55-1. Een speler zal een redelijke hoeveelheid tijd hebben om zijn actie te melden.
- 55-2. Om zijn recht op actie te behouden, kan een speler zijn actie stoppen door 'TIJD' te vragen.
- 55-3. Een speler die 'TIJD' vraagt om het spel opzettelijk op te houden, zal een straf oplopen.
- 55-4. Herhaald misbruik van het vragen van 'TIJD' zal een kortere beslissingsperiode tot gevolg hebben.
- 55-5. Wanneer een speler overdreven of onredelijk veel tijd neemt, kan een andere speler een 'klok' vragen.

REGEL 56 **EEN 'KLOK' VRAGEN**

- 56-1. Elke speler in het toernooi kan een andere speler op de 'klok' zetten als die speler meer dan een redelijke hoeveelheid tijd neemt om een beslissing te nemen.
- 56-2. Eenmaal een redelijke hoeveelheid tijd verstreken is en een speler de klok heeft gevraagd, zal een zaalbediende of de toernooidirecteur bijgeroepen worden. De speler zal maximaal één minuut de tijd krijgen om te handelen en er zal hardop tien seconden worden afgeteld. Als de speler nog niet gehandeld heeft wanneer de laatste seconde wordt gemeld, dan zal zijn hand 'dood' verklaard worden.
- 56-3. Een speler die het spel opzettelijk ophoudt, zal een straf oplopen.
- 56-4. De toernooidirecteur behoudt zich het recht voor om elke speler die meer dan een redelijke hoeveelheid tijd neemt om een beslissing te nemen op de 'klok' te zetten.

(TDA-REGEL 5) EEN KLOK VRAGEN- Als er een redelijke hoeveelheid tijd verstreken is en een speler de klok heeft gevraagd, dan zal de speler die aan de beurt is één minuut de tijd krijgen om zijn beslissing te nemen. Als die beslissing dan nog niet is genomen, zal er hardop tien seconden worden afgeteld. Heeft de speler dan nog niet gehandeld, dan zal zijn hand 'dood' zijn.

REGEL 57 **INZETTEN**

- 57-1. De spelers worden ten stelligste aangeraden om het exacte bedrag van hun inzet mondeling te melden en hun fiches in de 'veilige zone' op te stellen voordat ze inzetten.
- 57-2. De fiches moeten over de 'inzetlijn' geduwd worden en/of in één beweging in de pot gegooid worden.

(i) Als er GEEN 'inzetlijn' is, zullen alle fiches die door een speler zonder een mondelinge melding in de pot worden gegooid of vooruit worden geduwd, wanneer hij aan de beurt is, als een bindende inzet worden beschouwd.

(ii) Als er een 'inzetlijn' is, zullen alle fiches die door een speler zonder een mondelinge melding vooruit worden geduwd, wanneer hij aan de beurt is, en niet volledig over de inzetlijn gaan, als een onderdeel van het bedrag van de inzet worden beschouwd.

- 57-3. Mondelinge meldingen van actie moeten duidelijk aangekondigd worden als volgen (*call*), inzetten (*bet*), verhogen (*raise*), opnieuw verhogen (*re-raise*) of *all-in*.
- 57-4. Een inzet is niet geldig voordat de fiches daadwerkelijk geplaatst zijn, tenzij de speler een 'mondelinge of fysieke melding van een actie' heeft gedaan.
- a) OP ZIJN BEURT fiches over de 'inzetlijn' duwen en/of in de pot gooien, zal als een geldige inzet worden beschouwd. Als een speler niet weet dat een inzet gedaan werd, zal de speler gebonden zijn tot die actie. Alle fiches over de 'inzetlijn' of die mondeling toegewezen zijn, zullen in de pot blijven.
- b) VOOR ZIJN BEURT inzetten, kan bindend zijn en zal bindend zijn als de actie voor die speler niet veranderd is. *Checks*, volgen of passen wordt niet als een verandering van actie beschouwd. Een speler die opzettelijk inzet wanneer hij niet aan de beurt is, zal een straf oplopen. Er kan worden afgezien van de straf als de speler misleid is door de dealer, als de tijdelijke speler zijn fiches achtergehouden heeft om als 'all-in' over te komen of als de tijdelijke speler zijn kaarten achtergehouden heeft om te doen overkomen dat hij geen levende hand heeft.
- 57-5. De dealers zouden de fiches in de 'veilige zone' niet mogen tellen. De spelers die informatie willen hebben over de totale hoeveelheid fiches van een stapel, zullen recht hebben op de informatie die de tegenstander in kwestie vrijwillig geeft of recht hebben op een duidelijk zicht voor een visuele schatting. De dealers mogen een speler helpen bij het geven van deze informatie over zijn fiches in de 'veilige zone', wanneer daarom wordt gevraagd. De dealers zouden een speler nooit raad of informatie mogen geven die een oneerlijk voordeel of nadeel oplevert.
- 57-6. Alleen in potlimitspellen hebben spelers het recht geïnformeerd te worden over de 'grootte van de pot'. In no-limitspellen mag de dealer alleen de pot uitspreiden voor een speler wanneer daarom wordt gevraagd. Een speler moet zijn exacte inzet of verhoging meedelen als een effectieve waarde. In sommige situaties, wanneer een speler een vaag bedrag meedeelt, kan die speler verplicht worden om het vereiste minimum voor een inzet of verhoging in te zetten.
- 57-7. De dealers zouden alleen de fiches die over de 'inzetlijn' geduwd worden en/of in de pot gegooid worden, mogen tellen en aan de spelers meedelen, als dit wordt gevraagd door een speler met een levende hand. De spelers zouden de dealer moeten toelaten om de fiches nauwkeurig te tellen, zonder tussen te komen.
- 57-8. De spelers zijn verantwoordelijk voor het visueel controleren van het bedrag van de inzet. Als een situatie optreedt waarin een verkeerd inzetbedrag werd aangekondigd, zal de speler die volgt op de inzet verplicht zijn om het bedrag van de inzet te corrigeren.
- 57-9. Als een speler niet weet dat een verhoging gedaan werd en de speler fiches in de pot gegooid heeft, kan de speler 'passen' en afzien van de in de pot gegooidde fiches of de 'volgt'-actie afmaken. Als de speler mondeling 'verhogen' (*raise*) heeft aangekondigd, zal die speler verplicht zijn om het vereiste minimum voor een verhoging in te zetten.

REGEL 58 **DE GROOTTE VAN DE POT**

- 58-1. ALLEEN in potlimitspellen hebben spelers het recht geïnformeerd te worden over de 'grootte van de pot'.
- 58-2. In limit- en no-limitspellen zullen de dealers de pot niet tellen en de spelers er niet over informeren.
- 58-3. De spelers moeten de dealer toelaten om de fiches nauwkeurig te tellen, zonder tussen te komen.
- 58-4. De spelers zijn verantwoordelijk voor het visueel controleren van de 'grootte van de pot', voordat ze volgen of verhogen.
- 58-5. Indien de grootte van de pot niet klopt, zal de speler die volgt op de inzet gehouden zijn aan het effectieve bedrag van de pot en het bedrag moeten corrigeren.

(TDA-REGEL 34) GROOTTE VAN DE POT- Alleen in potlimitspellen hebben spelers het recht geïnformeerd te worden over de grootte van de pot. In limit- en no-limitspellen zullen de dealers de pot niet tellen.

REGEL 59 **ALL-IN**

- 59-1. Spelers die 'all-in' inzetten moeten hun actie duidelijk melden en een duidelijk zichtbare hoeveelheid van hun volledige stapel fiches vooruit plaatsen, tenzij er een 'all-inbutton' wordt gebruikt.
- 59-2. Een 'all-in'-inzet verbindt de volledige stapel fiches van een speler aan de hand, met inbegrip van alle verborgen fiches. Ontdekte fiches moeten in het resultaat worden beschouwd als fiches die volledig zichtbaar waren. Een uitgeschakelde 'all-in'-speler zal geen recht hebben op een rechtzetting als hij verborgen fiches ontdekt, op voorwaarde dat de tegenstander(s) voldoende fiches hadden om de verborgen fiches te dekken.
- 59-3. Wanneer een speler 'all-in' is en er geen verdere inzetactie mogelijk is, moet de dealer alle actie stopzetten en de spelers bevelen om hun kaarten open te leggen, de spelers bevinden zich dan in een 'showdown'-situatie. De dealers moeten zeker stellen dat alle kaarten getoond zijn voordat er verdere actie volgt.
- 59-4. Een 'all-in'-inzet of minder dan een volledige verhoging heropent het inzetten niet voor een speler die al gehandeld heeft.
- 59-5. Als een speler 'all-in' is of een speler in de 'showdown' per ongeluk of opzettelijk zijn hand weggooit voordat de kaarten open zijn gelegd, moet de dealer onmiddellijk een zaalbediende of de toernooidirecteur erbij halen. Het bestuur behoudt zich het recht voor om de weggegooide kaarten terug in het spel te brengen als ze duidelijk identificeerbaar zijn. De regels van de speellocatie/de huisregels, beheerst door de spelwetgeving dienaangaande, zullen toegepast worden.

REGEL 60 **ALL-INBUTTON**

- 60-1. Als er een 'all-inbutton' wordt gebruikt in het toernooi is het de verantwoordelijkheid van de dealer om onmiddellijk aan te kondigen en ervoor te zorgen dat de 'all-inbutton' voor de speler ligt.
- 60-2. Als één of meer spelers 'all-in' aankondigen, zullen meerdere 'all-inbuttons' op de tafel worden gelegd.

REGEL 61 **VERHOOGINGSVEREISTEN**

- 61-1. De minimaal vereiste verhoging moet altijd gelijk zijn aan of groter zijn dan het bedrag van de vorige inzet of verhoging in die inzetronde, tenzij een speler een 'all-in' heeft gedaan voor minder.
- 61-2. Als een speler een verhoging doet van vijftig procent (50%) of meer van de vorige inzet, maar minder dan de minimaal vereiste verhoging, zal hij verplicht zijn om deze aan te vullen tot een volledige verhoging. Het bedrag voor een volledige verhoging dat vereist is om de actie uit te voeren, zal het bedrag van de minimaal vereiste verhoging zijn.
- a) In NO-LIMITspellen moet de eerste minimaal vereiste verhoging, na de flop, minstens twee keer het bedrag van de grote blind zijn. Bijkomende verhogingen mogen gedaan worden in toenemende bedragen die gelijk zijn aan of groter zijn dan het vorige verhoogde bedrag.
- b) In NO-LIMIT en POTLIMITspellen heropent een 'all-in'-inzet van minder dan een volledige verhoging het inzetten niet voor een speler die al gehandeld heeft. In no-limit- en potlimitsspellen is er GEEN beperking op het aantal verhogingen.
- c) In LIMITspellen zal het maximum aantal verhogingen 1 inzet en 3 verhogingen zijn, tot 'heads-up'-spel; in sommige situaties zal de limiet van het huis worden toegepast. Als de speler 'all-in' verhoogt voor een MINDER, moet een verhoging minstens de helft zijn van de limiet om een verhoging te maken.

(TDA-REGEL 10) VEREISTEN VOOR VERHOGINGEN- Als een speler een verhoging doet van 50% of meer van de vorige inzet, zal hij verplicht zijn om deze aan te vullen tot een volledige verhoging. Deze verhoging zal precies de minimaal vereiste verhoging zijn. In no-limit- en potlimitsspellen heropent een 'all-in'-inzet van minder dan een volledige verhoging het inzetten niet voor een speler die al gehandeld heeft.

(TDA-REGEL 26) VERHOGINGEN – In no-limitsspellen is er geen beperking op het aantal verhogingen. Een verhoging moet minstens even groot zijn dan de vorige verhoging. In limitsspellen zal er een limiet zijn op het aantal verhogingen, zelfs bij 'heads-up' (over het algemeen 1 inzet en 3 verhogingen) tot er nog maar twee spelers in het toernooi zijn; in sommige situaties zal de limiet van het huis worden toegepast.

REGEL 62 **VERHOOGINGSMETHODES**

- 62-1. Verhogingen moeten beantwoorden aan de 'verhogingsvereisten'.
- 62-2. Verhogingen moeten mondeling of door een fysieke handeling worden aangekondigd.
- 62-3. Een verhoging moet op één of meer van de volgende wijzen uitgevoerd worden:
- a) het volledige bedrag in één beweging in de pot plaatsen
- b) het volledige bedrag mondeling melden alvorens de fiches in de pot te plaatsen
- c) mondeling 'verhogen' melden alvorens het potbedrag in de pot te plaatsen en dan de actie met een bijkomende beweging voltooien

(TDA-REGEL 32) VERHOOGINGSMETHODES - In no-limit- of potlimitsspellen moet een verhoging gedaan worden door (1) het volledige bedrag in één beweging in de pot te plaatsen of (2) het volledige bedrag mondeling te melden alvorens de fiches in de pot te plaatsen of (3) mondeling 'verhoging' melden alvorens het potbedrag in de pot te plaatsen en dan de actie met een bijkomende beweging voltooien.

REGEL 63 **VALSE VERHOGING**

- 63-1. Het is de verantwoordelijkheid van de speler om duidelijk zijn voornemen om te ‘verhogen’ te melden voordat hij enige fiches in de pot doet.
- 63-2. Fiches die in meerdere bewegingen in de pot worden gedaan, zonder een voorafgaande ‘mondelling melding’ zullen als een ‘valse verhoging’ worden beschouwd.
- 63-3. Een ‘valse verhoging’ is GEEN geldige inzet.
- 63-4. De dealers zullen verantwoordelijk zijn voor het aanwijzen van een ‘valse verhoging’.
- 63-5. Een speler die de aandacht wenst te vestigen op een mogelijke ‘valse verhoging’ moet onmiddellijk de dealer verwittigen, die onmiddellijk een zaalbediende of de toernooirecteur erbij zal halen.
- 63-6. Als een speler een ‘valse verhoging’ doet, zal hij de fiches tijdens zijn eerste beweging of de minimaal vereiste hoeveelheid in de pot moeten doen.

(TDA REGEL 39) **VALSE VERHOGINGEN** – De dealers zullen verantwoordelijk zijn voor het aanwijzen van valse verhogingen.

REGEL 64 **TE GROTE FICHE**

- 64-1. Om een verhoging te doen met één enkele ‘te grote fiche’ moet de speler een mondelinge melding doen **VOORDAT** de fiche het tafelloppervlak raakt.
- a) Als een speler VOOR DE FLOP of met enig bestaand potbedrag (blinds) één enkele ‘te grote fiche’ gebruikt zonder mondeling een ‘verhoging’ te melden, zal dit enkel als ‘volgen’ worden beschouwd.
- b) Als een speler als eerste inzet NA DE FLOP één enkele ‘te grote fiche’ gebruikt zonder mondeling het exacte bedrag van zijn inzet te melden, zal het als een inzet van de volledige waarde van die fiche of het maximaal toegelaten bedrag tot de waarde van die fiche worden beschouwd.

(TDA-REGEL 11) **TE GROTE FICHE** – Het plaatsen van één enkele te grote fiche zal als potten worden beschouwd als de speler geen verhoging aankondigt. Als een speler een te grote fiche in de pot doet en ‘verhogen’ meldt, maar niet het bedrag meedeelt, zal de verhoging het maximaal toegelaten bedrag tot de waarde van de fiche zijn. Na de flop zal een initiële inzet van één enkele te grote fiche zonder commentaar de grootte van de inzet vormen. Om een verhoging te doen met één enkele te grote fiche moet de speler een mondelinge melding doen voordat de fiche het tafelloppervlak raakt.

REGEL 65 **PASSEN**

- 65-1. De kaarten moeten in een lage baan, gesloten, in een voorwaartse beweging, over en binnen de ‘inzetlijn’ worden gegooid (als er een inzetlijn is).
- 65-2. De spelers zijn verantwoordelijk voor het vasthouden van hun kaarten tot de winnaar bekend is.
- 65-3. In een voorwaartse beweging, gesloten of over en binnen de ‘inzetlijn’ gegooide kaarten zullen als een ‘gepaste hand’ worden beschouwd, tenzij de speler zich bevindt in een ‘showdown’-situatie met een speler die ‘all-in’ is.
- a) **VOOR ZIJN BEURT ‘passen’**: elke speler die opzettelijk zijn kaarten weggooit wanneer hij niet aan de beurt is, zal een straf oplopen. Een speler die zijn zitplaats verlaat voordat zijn actie voltooid is, wordt verondersteld opzettelijk vóór zijn beurt te ‘passen’. Er kan worden afgezien van de straf als de speler misleid werd door de dealer, als de tijdelijke speler zijn kaarten verborgen had om te doen overkomen dat hij geen levende hand had.
- b) **KAARTEN LATEN ZIEN** bij het ‘passen’: als een speler tijdens een levende hand opzettelijk zijn kaarten laat zien bij het ‘passen’, zal hij een straf oplopen. Als alle actie voltooid is en een speler opzettelijk zijn kaart(en) laat zien bij het passen, zullen alle spelers het recht hebben om de kaarten te zien, als ze daarom vragen. De dealer zal de hand doden en de VOLLEDIGE hand van de speler laten zien.
- 65-4. Elke speler die op een agressieve manier ‘past’, zal gestraft worden.

REGEL 66 **GEPASTE HANDEN**

- 66-1. In een voorwaartse beweging, gesloten of over en binnen de ‘inzetlijn’ gegooide kaarten zullen als een ‘gepaste hand’ worden beschouwd.
- 66-2. Een speler mag een ‘gepaste hand’ niet terugnemen als hij hem eenmaal weggegooid heeft.
- 66-3. De dealers mogen ‘gepaste handen’ niet terugnemen en teruggeven aan een speler.
- 66-4. De spelers zijn verantwoordelijk voor het vasthouden van hun kaarten tot de winnaar bekend is. Een speler die per ongeluk of opzettelijk zijn hand weggooit voordat de winnende hand bepaald is, zal het recht om de pot te winnen verliezen. De hand zal als een ‘gepaste hand’ worden beschouwd en ‘dood’ worden verklaard, tenzij een speler ‘all-in’ is en de spelers zich bevinden in een ‘showdown’-situatie.
- 66-5. Als een speler ‘all-in’ is of een speler in de ‘showdown’ per ongeluk of opzettelijk zijn hand weggooit voordat de kaarten ‘open’ gelegd zijn, moet de dealer dit onmiddellijk melden aan een zaalbediende of de toernooidirecteur. Het bestuur behoudt zich het recht voor om de weggegooidde kaarten terug in het spel te brengen als ze duidelijk identificeerbaar zijn. De regels van de speellocatie/de huisregels, beheerst door de spelwetgeving dienaangaande, zullen toegepast worden.

REGEL 67 **KAARTEN LATEN ZIEN**

- 67-1. Een 'getoonde kaart' wordt gedefinieerd als elke kaart die per ongeluk of opzettelijk wordt getoond aan of gezien door minstens één speler aan de tafel.
- 67-2. Het is de verantwoordelijkheid van de speler om de dealer op de hoogte te brengen van eventuele 'getoonde kaarten'.
- 67-3. Wanneer een getoonde kaart niet voor 100% identificeerbaar is, zal de dealer de volledige hand van de speler tonen.
- 67-4. De dealers moeten voor alle 'getoonde kaarten' de regel 'aan één speler tonen, aan alle spelers tonen' toepassen.
- a) Als ALLE ACTIE VOLTOOID IS en een speler aan minstens één andere speler zijn kaart(en) toont voordat hij 'past', hebben alle spelers het recht om de 'getoonde kaarten' te zien, als ze daarom vragen. De dealer zal de hand doden en de EXACTE getoonde kaart(en) aan alle spelers tonen.
- b) 'Kaarten tonen' wegens een fout van de dealer: de dealers moeten de getoonde kaart bekendmaken en tonen aan alle spelers. De getoonde kaart moet 'open' blijven liggen op het kaartspel, tot de volgende actie. De getoonde kaart zal uit het spel worden gehaald.
- 67-5. Een speler die opzettelijk zijn kaart(en) aan een andere speler toont tijdens een levende hand zal NIET een 'dode hand' hebben, maar een straf oplopen. De straf zal ingaan aan het einde van de hand.
- a) 'Kaarten tonen' aan een speler ZONDER LEVENDE HAND: wanneer een speler 'kaarten toont' aan een andere speler, mag elke speler aan de tafel VRAGEN om de getoonde kaart(en) te zien. Aan het einde van de hand zal de dealer de hand doden en de EXACTE getoonde kaart(en) aan alle spelers tonen.
- b) 'Kaarten tonen' aan een speler MET EEN LEVENDE HAND: wanneer een speler 'kaarten toont' aan een speler die zijn actie NIET voltooid heeft, zal de dealer onmiddellijk de EXACTE getoonde kaart(en) aan alle spelers tonen. Dit wordt gedaan omdat alle spelers in de hand recht hebben op dezelfde informatie. Aan het EINDE van de hand zal de dealer de hand doden en de EXACTE getoonde kaart(en) aan alle spelers tonen. De speler die zijn kaart(en) getoond had, zal een straf oplopen.
- 67-6. Een kaart die per ongeluk getoond wordt door een dealer of die van de tafel af wordt gedeeld, wordt als een 'getoonde kaart' behandeld en kan de oorzaak zijn van een 'verkeerde deal'. Als meer dan 2 kaarten getoond worden bij de initiële deal, zal de hand als een 'verkeerde deal' worden bestempeld.
- 67-7. Als de dealer in flop spellen tijdens de initiële deal per ongeluk een kaart van een speler toont, zal die kaart uit het spel worden gehaald, aan alle spelers worden getoond en als verbrande kaart worden gebruikt. De speler zal dan een nieuwe kaart krijgen - de bovenste kaart van het kaartspel - zodra alle spelers hun initiële hand ontvangen hebben. Als twee of meer kaarten 'getoond' worden tijdens de initiële deal, zal de hand als een 'verkeerde deal' worden bestempeld.

(TDA REGEL 31) KAARTEN LATEN ZIEN - Een speler die zijn kaarten laat zien tijdens een actie kan een straf krijgen, maar zijn hand zal niet dood zijn. De straf gaat in aan het einde van de hand.

REGEL 68 **AAN EEN SPELER TONEN, AAN ALLE SPELERS TONEN**

- 68-1. Elke kaart die aan EEN speler wordt getoond, zal aan ALLE spelers worden getoond en als een 'getoonde kaart' worden beschouwd.

De dealers zullen de kaarten behandelen zoals beschreven wordt in 'kaarten laten zien'.

REGEL 69 **KAARTEN OPEN**

69-1. 'Kaarten open' (*face up*) wordt gedefinieerd als het bekendmaken van de identiteit van de kaart door de reële waarde van de kaart te tonen.

69-2. Alle kaarten zullen 'open' worden gelegd zodra een speler 'all-in' is en alle inzetactie voorbij is en de spelers zich in een 'showdown'-situatie bevinden.

(TDA-REGEL 9) KAARTEN OPEN- Alle kaarten zullen 'open' worden gelegd zodra een speler 'all-in' is en alle inzetactie voorbij is.

REGEL 70 **SHOWDOWN**

70-1. Als een inzetronde voltooid is en er geen verdere actie meer mogelijk is, bevinden de spelers zich in een 'showdown'-situatie.

70-2. De speler die de laatste aanvalsactie in de laatste inzetronde heeft gedaan, moet als eerste zijn hand tonen. In situaties waarin alle spelers de laatste inzetronde 'gecheckt' hebben, moet de speler links van de 'dealerbutton' als eerste zijn hand tonen en zo verder met de klok mee.

a) In studspellen moet de speler met het hoogste bord als eerste zijn hand tonen.

b) In razzspellen toont de speler met het laagste bord als eerste zijn hand tonen.

c) 'All-in': als een speler 'all-in' is en er geen verdere inzetactie meer mogelijk is, moet de dealer alle actie stopzetten en de spelers opdragen om hun kaarten 'open' te leggen, de spelers bevinden zich dan in een 'showdown'-situatie. De dealers moeten ervoor zorgen dat alle kaarten open liggen voordat er een actie volgt. Als een speler 'all-in' is of een speler in de 'showdown' per ongeluk of opzettelijk zijn hand weggooit voordat de kaarten 'open' gelegd zijn, moet de dealer dit onmiddellijk melden aan een zaalbediende of de toernooidirecteur. Het bestuur behoudt zich het recht voor om de weggegooidde kaarten terug in het spel te brengen als ze duidelijk identificeerbaar zijn. De regels van de speellocatie/de huisregels, beheerst door de spelwetgeving dienaangaande, zullen toegepast worden.

d) Als er een 'zijpot' is, moeten de spelers die bij de 'zijpot' betrokken zijn, als eersten hun handen tonen. 'Zijpotten' zullen altijd worden toegewezen voor de hoofdpot.

(TDA REGEL 37) SHOWDOWN- Aan het eind van de laatste inzetronde toont de speler, die de laatste aanvalsactie in die inzetronde heeft gedaan als eerste zijn kaarten. Als er niet is ingezet toont de speler links van de dealerbutton als eerste zijn kaarten en zo verder met de klok mee. In studspellen moet de speler met het hoogste bord als eerste zijn kaarten tonen en in razzspellen de speler met het laagste bord.

REGEL 71 **WINNENDE HANDEN DODEN**

71-1. Bij gelegenheid kan er een dealersfout voorkomen die tot gevolg heeft dat een winnende hand per ongeluk wordt gedood. Een winnende hand kan niet worden gedood door de dealer als de speler zijn kaarten duidelijk 'open' heeft gelegd en duidelijk de winnende hand heeft en op de tafel heeft gelegd. In die situaties zal de fout van de dealer worden rechtgezet, de speler zal zijn hand terugkrijgen en de pot zal dienovereenkomstig worden toegewezen.

71-2. De spelers worden aangeraden om het aflezen van tafelhanden bij te wonen als blijkt dat er een fout

Copyright © 2008 Federation International de Poker Association (FIDPA). Alle rechten voorbehouden.

TDA-regels gebruikt met toestemming van de Poker Tournament Directors Association.

Voor de laatste updates van De Internationale Pokerregels, zie www.theiprules.com

gemaakt kan worden.

(TDA REGEL 29) WINNENDE HANDEN DODEN - Delers kunnen nooit een winnende hand doden als deze open is gelegd en duidelijk de winnende hand was. De spelers worden aangeraden om het aflezen van tafelhanden bij te wonen als blijkt dat er een fout gemaakt kan worden.

REGEL 72 MONDELINGE MELDING VAN EEN HAND

72-1. Een mondelinge melding van de inhoud van de hand van een speler is NIET bindend, 'Kaarten spreken voor zichzelf'.

72-2. Elke speler die zijn hand opzettelijk 'verkeerd meldt', zal gestraft worden.

(TDA REGEL 20) MELDINGEN – Een mondelinge melding van de inhoud van de hand van een speler is niet bindend; spelers die hun hand opzettelijk verkeerd melden kunnen echter gestraft worden.

REGEL 73 EEN HAND VERKEERD MELDEN

73-1. Een hand 'verkeerd melden' wordt gedefinieerd als een valse mondelinge verklaring betreffende de reële waarde van de hand van een speler, 'Kaarten spreken voor zichzelf'.

73-2. Elke speler die zijn hand opzettelijk 'verkeerd meldt', zal gestraft worden.

73-3. Een speler die 'past' tengevolge van een andere speler die opzettelijk zijn 'hand verkeerd meldt', zal het recht hebben om dit aan de toernooidirecteur te melden. De toernooidirecteur behoudt zich het recht voor om een uitspraak te doen in het belang van de eerlijkheid die de voorrang kan hebben op de technische regels.

REGEL 74 PLAYING THE BOARD

74-1. Als de beste vijf kaarten open op tafel liggen ('playing the board'), dient een speler beide kaarten te tonen om aanspraak te maken op een deel van de pot.

74-2. Een speler die zijn hand opzettelijk 'verkeerd meldt' om een andere speler te misleiden, zal een straf oplopen.

74-3. Het is de verantwoordelijkheid van de speler om de winnende hand te bepalen voordat hij 'past'. Een speler die past, heeft geen recht op een rechtzetting omdat hij zijn hand niet terug zal kunnen krijgen.

(TDA6REGEL 40) PLAYING THE BOARD- Als de beste vijf kaarten open op tafel liggen ('playing the board'), dient een speler beide kaarten te tonen om aanspraak te maken op een deel van de pot.

REGEL 75 TOEKENNING VAN EEN POT

75-1. Om een pot te kunnen winnen, moet een speler zijn volledige hand tonen, als er één of meer spelers betrokken zijn bij een levende hand.

75-2. De pot zal niet worden toegekend voordat alle verliezende handen gedood zijn.

75-3. De winnende hand zou 'open' moeten blijven liggen totdat de pot toegekend is.

75-4. De spelers moeten ervoor zorgen dat de pot dienovereenkomstig wordt toegekend.

75-5. Als de pot wegens een fout van de dealer aan de verkeerde speler wordt toegekend, moet de fout rechtgezet worden voordat de 'nieuwe deal' begint. Eenmaal een 'nieuwe deal' begonnen is, geldt het resultaat van de vorige hand. Als de onterecht toegekende pot met de stapel fiches van een speler vermengd is, zal het bestuur zijn uiterste best doen om de pot correct te reconstrueren. In sommige situaties zal de toernooiklok even worden stilgelegd en het toernooispiel even worden stopgezet totdat de fout rechtgezet is.

REGEL 76 OVERGEBLEVEN FICHE

76-1. Een 'overgebleven fiche' wordt gedefinieerd als elke fiche die overblijft na het splitsen van een pot of na een 'color-up'.

76-2. Als een pot die gesplitst moet worden een oneven aantal fiches bevat, zal de pot zo gelijk mogelijk gesplitst en gedeeld worden. Elke overblijvende fiche zal verder verdeeld worden in fiches van de laagste waarde die nog in het spel zijn en de resterende 'overgebleven fiche' zal dienovereenkomstig worden toegekend.

a) In gemeenschapskaart-/flop spellen: als er twee of meer winnende handen zijn, zal de 'overgebleven fiche' worden toegekend aan de speler links van 'de dealerbutton'.

(i) In high-lowsplitspellen: de 'overgebleven fiche' zal worden toegekend aan de hoge hand; als er twee of meer hoge handen met een identieke waarde zijn, zal de 'overgebleven fiche' worden toegekend aan de speler links van de 'dealerbutton' die er recht op heeft.

b) In stud spellen: als er twee of meer handen met een identieke waarde zijn, zal de 'overgebleven fiche' naar de hoogste kaart volgens de 'rangorde van de soorten' gaan.

(i) In high-lowsplitspellen: de 'overgebleven fiche' zal worden toegekend aan de hoge hand; als er twee of meer hoge handen met een identieke waarde zijn, zal de 'overgebleven fiche' worden toegekend aan de hoogste hand volgens de 'rangorde van de soorten'.

c) In low spellen zal de 'overgebleven fiche' worden toegekend aan de laagste hand volgens de omgekeerde 'rangorde van de soorten'.

(TDA REGEL 3) OVERGEBLEVEN FICHES – De overgebleven fiches zullen naar de hoge hand gaan.

Als er in flop spellen twee of meer hoge handen of twee of meer lage handen zijn, zal de overgebleven fiche naar de speler gaan die links van de button zit. In stud spellen zal de overgebleven fiche naar de speler met de hoogste kaart volgens de rangorde van de soorten gaan. Als twee handen echter een identieke waarde hebben (vb. een wiel in Omaha 8), zal de pot zo gelijk mogelijk gesplitst worden.

REGEL 77 ZIJPOT

77-1. Als één of meer spelers 'all-in' zijn en de andere spelers die betrokken zijn bij de hand meer fiches dan het 'all-in'-bedrag hebben, zal een 'zijpot' gecreëerd worden.

77-2. In sommige situaties kunnen meerdere 'zijpotten' voorkomen.

77-3. 'Zijpotten' zullen NOOIT samengevoegd worden.

77-4. 'Zijpotten' zullen altijd toegekend worden voor de hoofdpot.

77-5. De spelers die betrokken zijn bij de 'zijpot' moeten als eersten hun handen tonen.

Copyright © 2008 Federation International de Poker Association (FIDPA). Alle rechten voorbehouden.

TDA-regels gebruikt met toestemming van de Poker Tournament Directors Association.

Voor de laatste updates van De Internationale Pokerregels, zie www.theiprules.com

77-6. Elke 'zijpot' zal afzonderlijk gesplitst worden onder de winnende spelers die recht hebben op die pot.

(TDA REGEL 4) ZIJPOTTEN - Elke zijpot zal afzonderlijk gesplitst worden.

REGEL 78 **DODE HAND**

78-1. In sommige situaties kan de hand van een speler 'dood' verklaard worden.

78-2. Het zaalpersoneel en de toernooidirecteuren behouden zich het recht voor om, naar eigen goeddunken, de hand van een speler dood te verklaren.

78-3. Een hand zal dood verklaard worden als:

- a) de speler past of meldt dat hij past, terwijl hij van plan is om in te zetten of te verhogen
- b) de speler zijn hand weggooit over en binnen de inzetlijn of in een voorwaartse beweging, met de kaarten gesloten, en zo een andere speler ertoe aanzet om zijn actie te doen.
- c) als de speler, in studspellen, een inzet tegenkrijgt en dan zijn open kaarten van de tafel neemt, zijn open kaarten omdraait of open en gesloten kaarten dooreen gooit.
- d) de hand niet het juiste aantal kaarten voor een specifiek spel bevat. In studspellen zal een hand waarin de laatste kaart ontbreekt geen dode hand zijn. In drawspellen zal een hand waarin voor de 'draw' een kaart ontbreekt, geen dode hand zijn zolang de 'draw' nog bezig is.
- e) de speler een hand speelt in de wetenschap dat het kaartspel 'gemanipuleerd' is.
- f) de speler 'geklokt' wordt wanneer hij een inzet of verhoging tegenkrijgt en de gespecificeerde tijdslimiet overschrijdt.
- g) kaarten die worden weggegooid zullen als een 'dode hand' worden behandeld, tenzij een speler bij een 'all-in, showdown' situatie betrokken is. De huisregels zullen echter voorgaan. De regels van de speellocatie/de huisregels, beheerst door de spelwetgeving betreffende een regel voor het terugkrijgen van een hand zullen toegepast worden.
- h) de speler niet op zijn plaats zit op het ogenblik dat de laatste kaart van de initiële deal wordt gegeven.
- i) de speler een 'communicatie-instrument' aan de tafel gebruikt terwijl zijn actie nog niet voltooid is.

REGEL 79 **VERKEERDE DEALS**

79-1. In sommige situaties kan een fout van de dealer een 'verkeerde deal' veroorzaken.

79-2. Als een 'verkeerde deal' wordt uitgeroepen, worden alle inzetten teruggegeven aan de speler en wordt alle actie nietig verklaard.

79-3. De volgende omstandigheid zal een 'verkeerde deal' veroorzaken, als gedurende de initiële deal:

- a) de eerste of de tweede kaart van de hand door een fout van de dealer open werd gedeeld of werd getoond

- b) twee of meer kaarten werden getoond door de dealer;
- c) twee of meer kaarten in de verkeerde richting werden gehouden (open vs. gesloten)
- d) bij de initiële deal twee of meer extra kaarten werden gedeeld
- e) een onjuist aantal kaarten werd gedeeld aan een speler, de bovenste kaart uitgezonderd. De bovenste kaart mag worden gedeeld als een speler hem in de juiste volgorde krijgt en hij terug op het kaartspel kan worden gelegd.
- f) een kaart niet in de juiste volgorde wordt gedeeld (behalve een open kaart die mag fungeren als de verbrande kaart).
- g) de initiële kaart van een speler werd dooreen gehaald met de kaart van een andere speler
- h) de dealerbutton niet op de juiste plaats stond en dit opgemerkt werd voordat de actie begon
- i) de eerste kaart aan de verkeerde positie werd gedeeld
- j) kaarten werden gedeeld aan een lege zitplaats of aan een speler die geen recht heeft op een hand.
- k) niet gedeeld werd aan een speler die recht heeft op een hand
- l) in studspellen, tijdens het delen, de gesloten kaarten van een speler getoond worden

79-4. Na de initiële deal zal enkel een ‘verkeerde deal’ worden uitgeroepen in het geval dat een ‘gemanipuleerd kaartspel ontdekt wordt. Zodra er actie plaatsgevonden heeft, kan er geen ‘verkeerde deal’ meer uitgeroepen worden.

- a) In flopspellen wordt beschouwd dat actie plaatsvindt als twee spelers na de grote blind gehandeld hebben. Als één van de eerste twee gedeelde kaarten getoond wordt, is er sprake van een ‘verkeerde deal’. De spelers mogen twee achtereenvolgende kaarten krijgen op de button. Als de dealer per vergissing een extra kaart geeft aan de eerste speler (nadat alle spelers hun eerste handen gekregen hebben) zal de extra kaart terugkeren naar de kaartstapel en als de verbrande kaart gebruikt worden. Als de dealer per vergissing meer dan één extra kaart deelt, is er sprake van een ‘verkeerde deal’.
- b) In studspellen wordt beschouwd dat actie plaatsvindt als twee spelers na de gedwongen inzet hebben gehandeld binnen hun beurt. Als om het even welke gesloten kaart van een speler door een fout van de dealer getoond worden, is er sprake van een verkeerde deal.

(TDA-REGEL 27) VERKEERDE DEALS – In flopspellen is er sprake van een verkeerde deal als één van de eerste twee kaarten getoond wordt. De spelers mogen twee achtereenvolgende kaarten krijgen op de button. In studspellen is er sprake van een verkeerde gift als om het even welke gesloten kaart van een van de spelers door een fout van de dealer getoond worden.

REGEL 80 GEMEENSCHAPSKAARTFOUTEN

- 80-1. Indien in flop spellen een gemeenschapskaartfout optreedt, moet de dealer onmiddellijk alle actie STOPZETTEN en de fout aan een zaalbediende of de toernooirecteur melden.
- 80-2. Wanneer een gemeenschapskaartfout optreedt of wordt opgemerkt nadat de actie begonnen is, heeft de toernooirecteur het recht en de verantwoordelijkheid om te bepalen hoe een regel zal gelden en hoe de hand verder zal gaan. Bij gelegenheid kunnen ongebruikelijke omstandigheden optreden waarin beslissingen in het belang van de eerlijkheid voorrang zullen krijgen op de technische regels.
- 80-3. Wanneer de actie begonnen is met een gemeenschapskaartfout kan er geen 'verkeerde deal' uitgeroepen worden. Het enige geval waarin een 'verkeerde deal' kan uitgeroepen worden bij een gemeenschapsbord met actie is wanneer er sprake is van een 'gemanipuleerd kaartspel'.
- 80-4. De toernooirecteur zou de volgende procedure moeten toepassen bij de hieronder vermelde gemeenschapskaartfouten.

TE VROEG GETOONDE KAARTEN

- (i) Flop
- (ii) Turn
- (iii) River

GEEN VERBRANDE KAART – GEEN SPELER HEEFT GEHANDELD

- (i) Flop
- (ii) Turn
- (iii) River

GEEN VERBRANDE KAART – MINSTENS EEN SPELER HEEFT GEHANDELD

- (i) Flop
- (ii) Turn
- (iii) River

TE VEEL VERBRANDE KAARTEN – GEEN SPELER HEEFT GEHANDELD

- (i) Flop
- (ii) Turn
- (iii) River

TE VEEL VERBRANDE KAARTEN - MINSTENS EEN SPELER HEEFT GEHANDELD

- (i) Flop
- (ii) Turn
- (iii) River

TE VEEL GEMEENSCHAPPELIJKE KAARTEN – GEEN SPELER HEEFT GEHANDELD

- (i) Flop - Als de flop voor 100% identificeerbaar is.
- (ii) Flop - Als de flop niet identificeerbaar is
- (iii) Turn
- (iv) River

TE VEEL GEMEENSCHAPPELIJKE KAARTEN – MINSTENS EEN SPELER HEEFT GEHANDELD

Copyright © 2008 Federation International de Poker Association (FIDPA). Alle rechten voorbehouden.
TDA-regels gebruikt met toestemming van de Poker Tournament Directors Association.
Voor de laatste updates van De Internationale Pokerregels, zie www.theiprules.com

TE VROEG GETOONDE KAARTEN**(i) Flop**

Als een dealer per ongeluk de flopkaarten toont voordat de inzetronde voltooid is:

1. Alle flopkaarten en de verbrande kaart, uitgenomen de afgegooide kaarten, zullen terugkeren naar de kaartstapel.
2. De kaarten zullen opnieuw geschud worden met de overblijvende kaartstapel, alsof er geen flopkaarten getoond werden.
3. Zodra de inzetronde voltooid is, zal de dealer de kaarten schudden, couperen, een kaart verbranden en een nieuwe flop delen.

(ii) Turn

Als een dealer per ongeluk de turnkaart/vierde kaart verbrandt en toont voordat de inzetronde voltooid is:

1. De getoonde turnkaart zal uit het spel worden gehaald en als een 'getoonde kaart' beschouwd worden.
2. De inzetronde zal dan voltooid worden.
3. De dealer zal dan een kaart verbranden en een nieuwe turnkaart/vierde kaart delen.
4. Zodra deze inzetronde voltooid is, zal de dealer de kaarten schudden, met inbegrip van de kaart die uit het spel gehaald werd, maar zonder de verbrande of afgegooide kaarten.
5. De dealer zal dan couperen en de laatste kaart (de riverkaart) omkeren zonder een kaart te verbranden.

(iii) River

Als een dealer per ongeluk de riverkaart verbrandt en toont voordat de inzetronde voltooid is:

1. De getoonde riverkaart zal uit het spel worden gehaald en de inzetronde zal voltooid worden.
2. Zodra deze inzetronde voltooid is, zal de dealer de kaarten schudden, met inbegrip van de kaart die uit het spel gehaald werd, maar zonder de verbrande of afgegooide kaarten.
3. De dealer zal dan couperen en een nieuwe laatste kaart (riverkaart) delen zonder een kaart te verbranden.

GEEN VERBRANDE KAART – GEEN SPELER HEEFT GEHANDELD**(i) Flop**

Als een dealer per ongeluk een flop deelt zonder een kaart te verbranden:

1. Alle flopkaarten zullen terugkeren naar de kaartstapel, uitgenomen de afgegooide kaarten.
2. De kaarten zullen opnieuw geschud worden met de overblijvende kaartstapel, alsof er geen flopkaarten getoond werden.
3. Zodra de kaarten opnieuw geschud zijn, zal de dealer couperen, een kaart verbranden en een nieuwe flop delen.

(ii) Turn

Als een dealer per ongeluk de turn/fourth street deelt zonder een kaart te verbranden en geen speler gehandeld heeft:

1. De getoonde turnkaart zal als een 'getoonde kaart' beschouwd worden en als de verbrande kaart gebruikt worden. De volgende kaarten zullen gebruikt worden alsof er geen vergissing gemaakt werd.

(iii) River

Als een dealer per ongeluk de riverkaart deelt zonder een kaart te verbranden en geen speler gehandeld heeft:

1. De getoonde riverkaart zal als een 'getoonde kaart' beschouwd worden en als de verbrande kaart gebruikt worden. De volgende kaarten zullen gebruikt worden alsof er geen vergissing gemaakt werd.

GEEN VERBRANDE KAART – MINSTENS EEN SPELER HEEFT GEHANDELD**(i) Flop**

Als een dealer per ongeluk een flop deelt zonder een kaart te verbranden en minstens een speler een actie gedaan heeft op de flopkaarten:

1. De flopkaarten moeten geldig blijven, ongeacht of de fout nog rechtgezet kan worden. De volgende kaarten zouden die kaarten moeten zijn die gevolgd zouden hebben als zich geen fout had voorgedaan.
2. De dealer zal 2 volgende kaarten verbranden voordat hij de turn deelt.

(ii) Turn

Als een dealer per ongeluk een turn/fourth street deelt zonder een kaart te verbranden en minstens een speler een actie gedaan heeft op de turnkaart:

1. De turnkaart moet geldig blijven, ongeacht of de fout nog rechtgezet kan worden. De volgende kaarten zouden die kaarten moeten zijn die gevolgd zouden hebben als zich geen fout had voorgedaan.
2. De dealer zal 2 volgende kaarten verbranden voordat hij de river deelt.

(iii) River

Als een dealer per ongeluk de river/vijfde kaart deelt zonder een kaart te verbranden en minstens een speler een actie gedaan heeft op de riverkaart:

1. De riverkaart moet geldig blijven, ongeacht of de fout nog rechtgezet kan worden. De river/vijfde kaart zal gebruikt worden alsof zich geen fout heeft voorgedaan.
2. De inzetronde zal voltooid worden en de pot zal dienovereenkomstig toegekend worden.

TE VEEL VERBRANDE KAARTEN – GEEN SPELER HEEFT GEHANDELD**(i) Flop**

Als een dealer per ongeluk teveel kaarten verbrandt voordat enige actie ondernomen is:

1. Alle flopkaarten, uitgenomen de afgegooide kaarten, zullen terugkeren naar de kaartstapel. De kaarten zullen opnieuw geschud worden met de overblijvende kaartstapel, alsof er geen flopkaarten getoond werden.
2. Zodra de dealer opnieuw geschud heeft, zal hij couperen, een kaart verbranden en een nieuwe flop delen.

(ii) Turn

Als een dealer per ongeluk teveel kaarten verbrandt voordat enige actie ondernomen is:

1. De verbrande kaarten zullen geldig blijven
2. Zodra de inzetronde voltooid is, zal de dealer de river/vijfde kaart delen zonder een kaart te verbranden.

(iii) River

Als een dealer per ongeluk teveel kaarten verbrandt voordat enige actie ondernomen is op de riverkaart:

1. De verbrande kaarten en de riverkaart zullen geldig blijven
2. De inzetronde zal voltooid worden en de pot zal dienovereenkomstig toegekend worden.

TE VEEL VERBRANDE KAARTEN - MINSTENS EEN SPELER HEEFT GEHANDELD

(i) Flop

Als een dealer per ongeluk teveel kaarten verbrandt en minstens een speler een actie gedaan heeft op de flopkaarten:

1. De flopkaarten moeten geldig blijven, ongeacht of de fout nog rechtgezet kan worden. De volgende kaarten zouden die kaarten moeten zijn die gevolgd zouden hebben als zich geen fout had voorgedaan.
2. De inzetronde zal voltooid worden en de dealer zal de turn/vierde kaart delen zonder een kaart te verbranden.

(ii) Turn

Als een dealer per ongeluk teveel kaarten verbrandt en minstens een speler een actie gedaan heeft op de turnkaart:

1. De verbrande kaarten en de turnkaart moeten geldig blijven, ongeacht of de fout nog rechtgezet kan worden. De volgende kaarten zouden die kaarten moeten zijn die gevolgd zouden hebben als zich geen fout had voorgedaan.
2. De inzetronde zal voltooid worden en de dealer zal de river/vijfde kaart delen zonder een kaart te verbranden.

(iii) River

Als een dealer per ongeluk teveel kaarten verbrandt en minstens een speler een actie gedaan heeft op de

riverkaart:

1. De verbrande kaarten en de riverkaart moeten geldig blijven.
2. De inzetronde zal voltooid worden en de pot zal dienovereenkomstig toegekend worden.

TE VEEL GEMEENSCHAPPELIJKE KAARTEN – GEEN SPELER HEEFT GEHANDELD

(i) Flop – Als de flop voor 100% identificeerbaar is.

1. Als een dealer per ongeluk 4 kaarten deelt voor de flop en de bijkomende kaart voor 100% identificeerbaar is, zal de bijkomende kaart als een getoonde verbrande kaart worden beschouwd en het spel verder worden gezet.
2. Zodra de inzetronde voltooid is, zal de dealer de turnkaart delen zonder een kaart te verbranden.

(ii) Flop- Als de flop niet identificeerbaar is.

1. Als de bijkomende kaart NIET voor 100% identificeerbaar is, zullen alle vier de flopkaarten omgekeerd worden (gesloten) en onderling geschud worden. Er zal een nieuwe flop gedeeld worden, met gebruikmaking van drie van de vier getoonde kaarten, de bijkomende kaart zal als een getoonde verbrande kaart worden beschouwd en het spel zal verder gezet worden.

(iii) Turn

Als een dealer per ongeluk twee turnkaarten/vierde kaarten deelt voordat enige actie ondernomen is:

1. De getoonde turnkaarten zullen uit het spel worden gehaald en als een ‘getoonde kaarten’ beschouwd worden.
2. De dealer zal dan een nieuwe turn/vierde kaart omkeren zonder een kaart te verbranden.
3. Zodra deze inzetronde voltooid is, zal de dealer de kaarten schudden, met inbegrip van de getoonde turnkaarten die uit het spel gehaald werden, maar zonder de verbrande of afgegooide kaarten.
4. De dealer zal dan couperen en een kaart verbranden en de laatste kaart (de riverkaart) omkeren.

(iv) River

Als een dealer per ongeluk één of meer riverkaarten deelt voordat enige actie ondernomen is:

1. De getoonde riverkaarten zullen uit het spel worden gehaald.
2. De dealer zal de kaarten schudden, met inbegrip van de getoonde riverkaart die uit het spel gehaald werden, maar zonder de verbrande of afgegooide kaarten.
3. De dealer zal dan couperen en een kaart verbranden en de laatste kaart (de riverkaart) omkeren.

TE VEEL GEMEENSCHAPPELIJKE KAARTEN – MINSTENS EEN SPELER HEEFT GEHANDELD

Wanneer een gemeenschapskaartfout optreedt of wordt opgemerkt nadat de actie begonnen is, heeft de toernooirecteur het recht en de verantwoordelijkheid om te bepalen hoe een regel zal gelden en hoe de hand

verder zal gaan. Bij gelegenheid kunnen ongebruikelijke omstandigheden optreden waarin beslissingen in het belang van de eerlijkheid voorrang zullen krijgen op de technische regels.