

Swiss Poker Sport Association
Auf der Mauer 1
CH-8001 Zürich



SPSA
swiss poker sport association

Reglement für den Spielbetrieb der Swiss Poker League

Deutsche Fassung

Gültig ab 25. November 2020

November 2020



Dieses Reglement regelt gestützt auf den Statuten die Organisation der Swiss Poker League, der Sportliga der Swiss Poker Sport Association (SPSA).

I	ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN.....	3
1	Grundsätze.....	3
2	Zweck.....	3
II	Aufbau.....	3
3	Saison.....	3
4	Spielklassen.....	4
5	Schlussklassement	4
6	Ausscheiden und Neuaufnahme.....	4
III	Wettkampfmodus.....	4
7	Teilnahmeberechtigung.....	4
8	Spielerkader.....	5
9	Wettkampfgregeln.....	5
10	Teams	6
11	Wettkampfring.....	6
12	Kommunikation	6
13	Kleidung	6
IV	Arenen.....	7
14	Grundsätze.....	7
15	Anforderungen.....	7
16	Material.....	7
17	Personal.....	8
18	Verwertungsrechte.....	8
IV	Schlussbestimmungen	8
19	Textdifferenzen	8
20	Inkrafttreten	8



I ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

1 Grundsätze

- 1 Unter dem Namen «Swiss Poker League» organisiert die SPSA eine Pokerliga, die dem sportlichen Wettkampf zwischen den Athleten und der Unterhaltung der Zuschauer dient.
- 2 Dieses Reglement regelt die Organisation der Swiss Poker League. Disziplinarische Belangen werden im Ethikreglement der SPSA geregelt.
- 3 Wo nicht explizit anders bestimmt, beruhen die Sportwettkämpfe der Liga auf dem Regelwerk der Poker Tournament Directors Association (TDA).
- 4 Wie alle Wettkämpfe der SPSA richtet sich auch die Swiss Poker League nach den Regeln des Ethikreglements der SPSA. Über konkrete Verstösse und Sanktionen entscheiden die im Ethikreglement benannten Instanzen.
- 5 Die Organisation der Swiss Poker League fällt in die Gesamtverantwortung des Vorstandes der SPSA. Er kann die Organisation oder Teile davon an Dritte, insbesondere an die zuständigen Kommissionen, delegieren.
- 6 Die Teilnahme am Ligabetrieb steht allen Mitgliedern im Rahmen dieses Reglements offen.
- 7 Die Mitglieder der SPSA und alle Teilnehmer der Swiss Poker League haben aus dem Betrieb keine Rechtsansprüche gegenüber der SPSA. Die SPSA kann Veranstaltungen der Swiss Poker League nach eigenem Ermessen verändern oder absagen. Dies gilt insbesondere für Fälle höherer Gewalt.

2 Zweck

- 1 Der Zweck der Swiss Poker League ist es:
 - a.) den Mitgliedern eine Plattform für einen fairen sportlichen Wettkampf zu bieten,
 - b.) die besten Pokerteams der Schweiz zu ermitteln,
 - c.) den Zuschauern spannende Unterhaltung zu bieten,
 - d.) der Öffentlichkeit den Pokersport als Denksport näherzubringen,
 - e.) Jugendförderung zu betreiben und
 - f.) Sponsoren eine interessante Werbefläche zur Verfügung zu stellen.

II Aufbau

3 Saison

- 1 Die Saison der Swiss Poker League besteht aus 20 Spieltagen.
- 2 Sie beginnt grundsätzlich Ende August und dauert bis im Mai des Folgejahres. Zum Jahreswechsel wird der Spielbetrieb für eine Winterpause suspendiert.
- 3 Wettkämpfe der Nationalliga A beginnen regelmässig um 15:00
- 4 Der genaue Spielplan wird zum Beginn der Saison festgelegt. Er kann in begründeten Fällen von den Rahmenvorgaben abweichen.



4 Spielklassen

- 1 Die Swiss Poker League besteht aus einer oder mehreren Spielklassen. Die Spielklassen werden anhand der bisherigen Spielstärke gebildet und bezwecken, dass sich in den Wettkämpfen der Liga ähnlich starke Athleten begegnen.
- 2 Die erste Spielklasse heisst «Nationalliga A» und besteht aus 10 Teams.
- 3 Die zweite Spielklasse heisst «Nationalliga B» und besteht aus 10 Teams.
- 4 Bei Bedarf werden weitere nationale oder regionale Spielklassen gebildet.

5 Schlussklassement

- 1 Die Rangliste der Liga richtet sich nach den kumulierten Punkten, die die Spieler eines Teams an den Wettkämpfen erzielen. Sind zwei Teams punktgleich, so wird jenes Team, das mehr 1. Plätze erreicht hat, höher platziert. Sind auch diese gleich, zählen die erreichten 2. Plätze usw.
- 2 Das erstplatzierte Team der Nationalliga A wird Schweizer Meister.
- 3 Das erstplatzierte Team der Nationalliga A darf den Titel Schweizer Meister auch führen, wenn es aus dem Fürstentum Liechtenstein stammt. Falls der Sieg in der Liga zu internationalen Wettkämpfen qualifiziert, können abweichende Bestimmungen gelten.
- 4 Die drei erstplatzierten Teams aller nationalen Spielklassen, ausser der Nationalliga A, steigen in die nächsthöhere Spielklasse auf.
- 5 Die drei letztplatzierten Teams einer Spielklasse steigen in die nächsttiefere Spielklasse ab.
- 6 Die Antritts- und Preisgelder je Spielklasse werden zu Beginn jeder Saison publiziert.

6 Ausscheiden und Neuaufnahme

- 1 Teams, die aufgelöst werden oder die freiwillig oder unfreiwillig nicht am Spielbetrieb der nächsten Saison teilnehmen, werden durch nachrückende Teams ersetzt.
- 2 Teams die neu zur Liga stossen werden in der Reihenfolge ihrer Anmeldung der untersten nationalen oder der zutreffenden regionalen Spielklasse hinzugefügt.
- 3 Die drei letztplatzierten Teams einer Liga steigen in die nächsttiefere Spielklasse ab.

III Wettkampfmodus

7 Teilnahmeberechtigung

- 1 Teilnahmeberechtigt an der Swiss Poker League sind alle Mitglieder der SPSA, die ihre Verpflichtungen gegenüber der SPSA erfüllen.
- 2 Jedes Mitglied darf nur mit einer Mannschaft an der Swiss Poker League teilnehmen. Eine wirtschaftliche Einheit darf allerdings mit mehreren juristischen Personen Mitglied der SPSA sein und entsprechend auch für jede juristische Person ein Team für die Swiss Poker League stellen.
- 3 Um an einer Spielsaison teilzunehmen, hat bis zur gesetzten Registrierungsfrist eine schriftliche Anmeldung zuhanden des Generalsekretariats zu erfolgen. Dazu ist das dafür vorgesehene Formular zu benützen.



- 4 Die SPSA kann die Teilnahme eines Teams an der Swiss Poker League in begründeten Fällen ablehnen.

8 Spielerkader

- 1 Mit der Anmeldung hat jedes Team sein aktuelles Kader zu registrieren. Dieses besteht aus mindestens 2, maximal 10 Spielern.
- 2 Zusätzlich zu den Spielern kann ein Teammanager benannt werden. Dieser kann, muss aber nicht dieselbe Person sein, wie ein Spieler. Ist der Teammanager nicht als Spieler gemeldet, darf er auch nicht an den Wettkämpfen der Swiss Poker League als Spieler eingesetzt werden.
- 3 Als Spieler kann jede Person aufgestellt werden, gegen die keine Sperre der SPSA vorliegt. Die Staatsbürgerschaft der Spieler ist für die Teilnahme an den Wettbewerben der Swiss Poker League unerheblich.
- 4 Während der Saison dürfen Teams maximal vier Spieler in ihr Kader nachnominieren. Diese Nachnominierung hat schriftlich zuhanden des Generalsekretariats zu erfolgen. Sollte das Kader bereits aus 10 Personen bestehen, so sind der oder die Spieler zu benennen, die aus dem Kader ausscheiden.
- 5 Nachnominierungen von Spielern, die noch keinem Team der Swiss Poker League angehören, können während der gesamten Saison, nicht aber an Spieltagen erfolgen. Der Transfer eines Spielers von einem Team zu einem anderen ist nur in der Transferphase zwischen zwei Saisons oder in der Winterpause zulässig.

9 Wettkampffregeln

- 1 An jedem Spieltag einer Spielklasse werden an zwei separaten Tischen zwei separate Wertungen geführt. An jedem Tisch spielt ein Spieler pro Team.
- 2 Die Teams erhalten für ihre beiden Spieler entsprechend deren Platzierung an ihrem jeweiligen Tisch wie folgt Punkte:
 - a.) 1. Platz: 10 Punkte
 - b.) 2. Platz: 8 Punkte
 - c.) 3. Platz: 6 Punkte
 - d.) 4. Platz: 4 Punkte
 - e.) 5. Platz: 2 Punkte
 - f.) 6. Platz: 1 Punkt
 - g.) 7.-10. Platz: 0 Punkte
- 3 Es wird No Limit Texas Hold'em gespielt. Die Spielmodi können von Spieltag zu Spieltag und zwischen den beiden Tischen variieren. Blind- und Zeitstrukturen, sowie alle weiteren relevanten Bestimmungen zu den einzelnen Wettkämpfen werden vor dem Beginn der Saison für jeden Spieltag festgelegt und publiziert.
- 4 Den Anweisungen des Floormans ist am Wettkampftag Folge zu leisten.
- 5 Begründete Beschwerden über den Spielablauf und die Handhabung von Unstimmigkeiten können nach dem Spieltag schriftlich an die Ethikkommission gestellt werden.



10 Teams

- 1 Jedes Team meldet der Spielleitung am Anfang des Spieltages seine Mannschaft für den entsprechenden Spieltag. Diese Mannschaft besteht aus mindestens 2 Spielern aus dem aktuellen Kader.
- 2 Am Spieltag dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die im Kader des Teams geführt werden.
- 3 Unterlässt ein Team die Meldung der Aufstellung für einen Spieltag, kann die Ethikkommission eine Strafe verhängen.
- 4 Insgesamt darf ein Team maximal 3 Auswechslungen vornehmen. Als eine Auswechslung gelten entweder das Platztauschen der beiden aktiven Spieler oder das Ersetzen eines Spielers durch einen Spieler von der Ersatzbank.
- 5 Auswechslungen dürfen jederzeit beim Floorman annonciert werden. Dieser nimmt die Auswechslung nach der nächsten Hand vor.
- 6 Wird ein Spieler aus entschuldigen Gründen spielunfähig, kann die Auswechslung ausnahmsweise sofort vorgenommen werden. Hat das Team bereits alle seine zulässigen Auswechslungen vorgenommen, so scheidet es aus.

11 Wettkampfring

- 1 Als Wettkampfring - kurz Ring - wird der Kernbereich der Arena bezeichnet, in dem die Sportwettkämpfe stattfinden.
- 2 Der Zutritt zum Ring ist einem aktiven Spieler pro Team, Offiziellen der SPSA und weiteren Berechtigten wie Mediacrews, Servicepersonal oder zugelassenen Masseuren vorbehalten.
- 3 Auswechselspieler und Teammanagern haben sich ausserhalb des Rings aufzuhalten. Hat ein Team beim Floor eine Auswechslung annonciert, so wartet der einzuwechselnde Spieler mit dem Betreten des Rings bis der auszuwechselnde Spieler den Ring verlassen hat.
- 4 Personen, die zum Betreten des Rings berechtigt sind, erhalten von der SPSA entsprechende Ausweise.

12 Kommunikation

- 1 Während laufenden Händen ist jegliche Kommunikation zwischen aktiven Spielern und ihrem Team untersagt.
- 2 Während den Spielpausen dürfen die gemeldeten Spieler und der Teammanager sich beraten.
- 3 Die Benützung von elektronischen Geräten am Tisch ist strikte untersagt. Das Betreten des Ringes mit elektronischen Geräten ist verboten.
- 4 Für medizinische Geräte kann in Absprache mit der SPSA eine Ausnahmegenehmigung erteilt werden.

13 Kleidung

- 1 Alle Spieler und Teammanager haben während des gesamten Wettkampfes ihre Teamkleidung zu tragen.



- 2 Die gesamte Sportbekleidung wird von der SPSA organisiert.
- 3 Jedes Team erhält auf Kosten der SPSA Polos in seinen Teamfarben.
- 4 Das Tragen aller weiteren Kleidungsstücke aus dem Merchandise-Shop der SPSA, die mit dem Vermerk «für Wettkämpfe zugelassen» geführt werden, ist in den eigenen Teamfarben zulässig.
- 5 Kleidungsstücke, die nicht aus dem Merchandise-Shop der SPSA stammen dürfen, an den Wettkämpfen nur in Absprache mit der SPSA getragen werden.

IV Arenen

14 Grundsätze

- 1 Austragungsorte für die Wettkämpfe der Swiss Poker League werden als Arena bezeichnet.
- 2 Jedes SPSA-Mitglied kann seine eigene Spielstätte oder eine Drittlokalität als Arena für Wettkämpfe der Swiss Poker League anbieten, wenn diese den Anforderungen dieses Reglements entspricht.
- 3 Teams, die an der Swiss Poker League teilnehmen, sind nicht verpflichtet eine eigene Arena zu betreiben.
- 4 Es steht der SPSA frei, die Spieltage der Swiss Poker League nach eigenem Ermessen auf die angebotenen Arenen zu verteilen. Nach Möglichkeit nimmt sie dabei insbesondere auf die Heimarenen der Ligaclubs Rücksicht.

15 Anforderungen

- 1 Um für Wettkämpfe der Swiss Poker League geeignet zu sein, muss eine Arena:
 - a.) ein Ambiente bieten, das einen würdigen Pokerbetrieb gewährleistet,
 - b.) die Produktion von hochwertigem Bild- und Videomaterial zur werbetechnischen Verwendung zulassen und
 - c.) die Versorgung von Spielern und Fans mit Speisen und Getränken sicherstellen.
- 2 Um für Wettkämpfe der Nationalliga A und der Nationalliga B der Swiss Poker League geeignet zu sein muss eine Arena:
 - a.) Platz bieten für 2 SPSA-TV-Tische,
 - b.) Platz bieten für 2 SPSA-Rollups und
 - c.) einen Bereich für Fans bieten

16 Material

- 1 Die SPSA stellt für jeden Turniertag folgendes Material zur Verfügung:
 - a.) 2 SPSA-TV-Tische inklusive Zubehör,
 - b.) Bildschirme für die Übertragung des Spielgeschehens,
 - c.) Pokerchips und Spielkarten, sowie
 - d.) geeignete Werbemittel.
- 2 Der Arenabetreiber hat an jedem Spieltag folgendes Material zu Verfügung zu stellen:
 - a.) 2 geeignete Stühle für die Dealer und
 - b.) 20 geeignete Stühle für die Sportler.



17 Personal

- ¹ Dealer und Floorman werden von der SPSA organisiert.
- ² Wenn ein Arenabetreiber geeignete Mitglieder hat, die als Dealer eingesetzt werden können, zieht die SPSA diese nach Möglichkeit in Betracht.
- ³ Das Mediateam wird von der SPSA gestellt.
- ⁴ Die gastronomische Versorgung der Spieler und Fans wird vom Arenabetreiber organisiert. Er kann eigene Aktivmitglieder, eigene Angestellte oder einen Dritten damit beauftragen.

18 Verwertungsrechte

- ¹ Die Vermarktung der Swiss Poker League ist alleiniges Recht der SPSA.
- ² Die Beteiligung der Ligateams und der Arenabetreiber an den Sponsoringeinnahmen wird vom Vorstand in der Jahresplanung festgelegt.
- ³ Das alleinige Nutzungsrecht gilt insbesondere auch für die Verwendung von Bild-, Ton- und Videomaterial.
- ⁴ Die SPSA stellt den Clubs im Rahmen der Gesamtstrategie für deren Zwecke entsprechendes Bild-, Ton- und Videomaterial zur Verfügung.

V Schlussbestimmungen

19 Textdifferenzen

- ¹ Weichen weitere Sprachversionen des Ligareglements vom vorliegenden deutschsprachigen Text ab, so ist die deutschsprachige Version massgebend.

20 Inkrafttreten

- ¹ Das vorliegende Ligareglement wurde vom Vorstand am 16. November 2020 in Zürich beschlossen und tritt sofort in Kraft.

Zürich, 25.11.2020

Sascha Kouba, Präsident



Anhang 1

Blind-/Zeitstruktur der Turniertage der Swiss Poker League

Spiel-variante	No Limit Texas Hold'em
Stacks	30000
Levelzeit	15 min.

BBAnte	Small-Blind	Big-Blind	Zeit
0	100	100	1h
100	100	200	
200	200	400	
300	300	600	
400	400	800	
500	500	1000	2h
600	600	1200	
800	800	1600	
1000	1000	2000	
1200	1200	2400	
1500	1500	3000	3h
2000	2000	4000	
2500	2500	5000	
3000	3000	6000	
4000	4000	8000	
5000	5000	10000	4h



Anhang 2

Struktur der Ringgametage der Swiss Poker League

Spielvariante	No Limit Texas Hold'em
Stack min.	100
Stack max.	1000
Blinds	1/2

Jeder Spieler darf seinen Stack im vorgegebenen Rahmen selber bestimmen.

Es gewinnt wer am Ende den grössten Vermehrungsfaktor (Stack am Spielende geteilt durch Einsatz) hat.

Re-buys und Add-ons sind zwischen den Händen erlaubt solange der Spieler noch Buy-in-Chips hat.

Die einzelnen Buy-in-Chips müssen in ihrer vollen Stückelung eingetauscht werden.

Stückelung Buy-in-Chips	
1x	500
2x	200
1x	100

Die Spiele im Ringgame-Format dauern 4h.