



Regulativ des PSC Five Spades (14.02.2015)

(1)	Vereinsmitgliedschaft	2
(2)	Turnier-Teilnahmekriterien	2
(3)	Turnierbestimmungen	3
(4)	Turniermodi	5
(5)	Rangliste/Berechnung der Rangliste	7
(6)	Meisterschaft	8
(7)	Cup	8
(8)	Meistertitel, Jahressieger, Cupsieger	8
(9)	Allgemeine Pokerregeln	9



(1) Vereinsmitgliedschaft

- (1.1) Der Vereinsmitgliedsbewerber muss das 18. Lebensjahr vollendet haben. Die Bewerber muss sich auf Verlangen der Vereinsleitung ausweisen können.
- (1.2) Das Vereinsmitglied muss den sportlichen Gedanken fördern und wahren, sowie die Qualitätsstandards in allen Bereichen der Vereins-Philosophie optimieren. Das Vereinsmitglied hat den Verein nach dem Erreichen Ihrer Zielsetzung durch kontinuierliche und engagierte Vereinsaktivität zu unterstützen und hat im Vereinsbetrieb das gegenseitige Verständnis für die jeweiligen Aufgaben und Schwierigkeiten zwischen Spielern, Schiedsrichtern und Organisatoren zu fördern und die Kenntnisse des Regulativs und der Fairplay-Grundsätze stetig zu verbessern.
- (1.3) Die Vereinsmitgliedschaftsgebühr beträgt in der Saison 2015 € 20,-- und berechtigt den Vereinsspieler an der Teilnahme an allen Turnieren und Vereinstreffen des PSC Five Spades.
- (1.4) Der Antrag auf die Mitgliedschaft muss vollständig ausgefüllt vor einem aktuell gespielten Turnier gemeinsam mit der Gebühr und einem Passfoto (Foto kann vor Ort gemacht werden) abgegeben werden.
- (1.5) Ein Vereinsmitglied hat einen fixen Startplatz bei allen Turnieren.
- (1.6) Jedes Vereinsmitglied wird in allen vereinsinternen Ranglisten namentlich geführt und hat die Möglichkeit Jahressieger, Meister oder Cupsieger zu werden.
- (1.7) Eine Tagesmitgliedschaft beträgt € 2,-- und ermöglicht die Teilnahme an einem öffentlichen Einzelturnier des aktuellen Tages.
- (1.8) Jeder Spieler bestätigt mit dem Antrag auf Ausstellung einer Mitgliedschaft, dass er mit den Bestimmungen der Vereinsstatuten und des Regelwerks des PSC Five Spades einverstanden ist und zudem entsprechende Fähigkeiten und Fertigkeiten (z.B. Mischen der Karten) zur Ausübung des Pokersports besitzt.

(2) Turnier-Teilnahmekriterien

- (2.1) Spielberechtigt sind nur jene Pokerspieler, die eine gültige Mitgliedschaft besitzen. Die Gebühr und der Antrag müssen vor Spielbeginn abgegeben und entrichtet sein und von einem Vorstandsmitglied bestätigt sein.
- (2.2) Die Anmeldung zu einem Turnier erfolgt per Mail (office@fivespades.at), per facebook-Veranstaltungseinladung (wobei ein „vielleicht“ grundsätzlich als „nein“ gleichzusetzen ist) oder persönlich beim Organisator bis zum jeweils genannten Nennschluss (in der Regel am Vortag des Turniers).
- (2.3) Die Teilnahmeberechtigung zu den öffentlichen Einzelturnieren erfolgt für Nicht-Vereinsmitglieder in zeitlicher Reihenfolge der Anmeldung. Vereinsmitglieder haben zu diesen Turnieren immer eine Teilnahmeberechtigung, sofern sie sich mindestens 1 Woche vor Turnierbeginn angemeldet haben. In der letzten Woche vor dem Turnier gilt dieselbe Regelung wie für Nicht-Vereinsmitglieder.
- (2.4) Eine Nennung am Turniertag ist vor Ort bei freien Kapazitäten möglich, kann jedoch nicht zugesichert werden.
- (2.5) Die Teilnahme zur vereinsinternen Meisterschaft und dem Cup ist ausschließlich Vereinsmitgliedern gestattet.
- (2.6) Eine Turnierabsage während einer Saison kann bis 6 Stunden vor Turnierbeginn persönlich, telefonisch oder per Mail beim Veranstalter erfolgen.



- (2.7) Der PSC Five Spades behält sich das Recht vor, Nichtabsage bei nicht erschienenen Spielern am Turniertag zu sanktionieren. Meldet sich ein Turnierteilnehmer zu einem Turnier an und erscheint ohne Abmeldung nicht, wird dies bei mehrfachem Vorkommen durch eine 3-monatige Turniersperre bestraft. Bei weiteren Vergehen dieser Art wird eine 12-monatige Turniersperre verhängt.
- (2.8) Mit der Turnieranmeldung erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, dass sämtliche Fotos sowie Video-, Film- und Fernsehaufnahmen, die während einer Veranstaltung gemacht werden, kostenlos dem PSC Five Spades für mediale Zwecke wie Presseartikel und Ablichtungen in nationalen und internationalen Print- und TV-Medien, sämtlicher Werbemittelproduktionen sowie Veröffentlichungen im Internet und auf der Homepage des PSC Five Spades zur Verfügung zu stellen und auf das Urheberrecht zu verzichten. Weiters erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, dass seine Daten für sämtliche Marketingzwecke verwendet werden können sowie Vor- und Zunahme in entsprechenden Ranglisten aufscheinen.

(3) Turnierbestimmungen

- (3.1) Bei allen vereinsinternen Turnieren gilt das Regulativ des PSC Five Spades mit dem darin enthaltenem Regelwerk. Der PSC Five Spades behält sich das Recht vor, die Regeln bei Bedarf nach ihrem Ermessen zu ändern. Die Turnierleitung kann eine Strafe für jegliche Verletzung der Regeln verhängen.
- (3.2) Gespielt wird jedes 2. Wochenende (Freitag oder Samstag) im Monat, beginnend mit Februar. Turniertermine sowie Austragungsorte können im Bedarfsfall kurzfristig geändert werden.
- (3.3) Der PSC Five Spades stellt bei jedem Turnier Oberschiedsrichter. Diese sind während des gesamten Turniers anwesend und bei Streitigkeiten sofort zu konsultieren. In strittigen Situationen haben sie volle Entscheidungsgewalt und agieren dabei nach bestem Wissen und Gewissen. Durch ungewöhnliche Umstände kann es im Interesse der Fairness dazu kommen, dass eine Regel nicht in ihrem eigentlichen Sinne ausgelegt wird. Eine Entscheidung und/oder ausgesprochene Strafe ist endgültig und kann nachträglich nicht angefochten werden. Der PSC Five Spades behält sich das Recht vor, Oberschiedsrichter und Turnierleiter mitspielen zu lassen, sofern es das Organisatorische erlaubt. Im Regelfall ist der Vereinsobmann der Turnierleiter, die weiteren Vorstandsmitglieder weitere Schiedsrichter.
- (3.4) Jeder Spieler hat den Anweisungen der Turnierleitung Folge zu leisten und ihr nach bestem Wissen und Gewissen in deren Tätigkeit zu unterstützen.
- (3.5) Bei jedem Turnier werden Punkte für die jeweilige Rangliste vergeben, es sei denn es wurde ausdrücklich in der Turnierausschreibung verkündet.
- (3.6) Jeder Spieler nimmt unter dem Gesichtspunkt des Fair-Play-Gedankens teil. Wird bei einem Turnier ohne Croupier gespielt, so wird sorgfältiges Mischen sowie korrektes Austeilen der Karten vorausgesetzt. Ein absichtliches Falschspielen, Schummeln (nicht im Gedanken des Bluffens), Verstecken von Spielkarten, Entfernen oder Weitergabe von Spielchips an andere Spieler, schlechtes Benehmen bzw. Fehlverhalten, Zusammenspiel (sog. „Softplay“ bzw. „Collusion“) und dergleichen wird je nach Delikt einmalig abgemahnt, mit einer Zeitstrafe (sog. „Penalty“) oder mit sofortigem Turnierausschluss der beteiligten Spieler geahndet. Weitere Sanktionen bleiben dem PSC Five Spades vorbehalten.
- (3.7) Wiederholte Verstöße gegen die Poker-Etikette werden mit Penaltys geahndet. Beispiele dafür sind das Berühren fremder Karten bzw. Chips, Spielverzögerungen, ständiges Reden und Missachtung der Spielreihenfolge. Zudem ist es nicht erlaubt, die Karten anderer Spieler zu öffnen oder seine Karten anderen Spielern bzw. Zuschauern zu zeigen. Fühlt sich ein Spieler durch ein Verhalten eines Spielers benachteiligt bzw. angegriffen ist der Oberschiedsrichter bzw. Turnierleiter zu verständigen. Es obliegt dem Oberschiedsrichter die Höhe des Penaltys festzulegen.
- (3.8) Das laute Schimpfen und Fluchen während eines Turniers (unabhängig ob aktiv im Spiel oder als Zuschauer) wird mit einer Zeitstrafe bestraft. Das Aussprechen der Strafe obliegt allen beteiligten Spielern am aktiven Tisch und dem Vorstand. Die Höhe der Strafe legt jedenfalls die Turnierleitung fest. Richtwert ist ein Penalty von einem Aussetzen eines gesamten Orbits (Dealerbutton geht eine ganze Runde) bestraft. Für die Dauer eines Penaltys hat der betroffene Spieler den Tisch zu verlassen, Eröffnungskarten werden jedoch regulär ausgeteilt. Bei einer Disqualifikation wird der betroffene Spieler aus der Wertung genommen und seine Chips eingezogen.



- (3.9) Das Spielen unter Drogen- und erhöhtem Alkoholeinfluss ist nicht gestattet und wird nach Ermessen der Turnierleitung mit einer Disqualifikation (Turnierausschluss) sanktioniert.
- (3.10) Die zu verwendende Sprache am Tisch ist Deutsch und Englisch. Weiters ist es erlaubt Poker-Fachvokabular zu verwenden. Sollte ein Spieler der deutschen oder englischen Sprache nicht mächtig sein, hat er sich unbedingt vor Turnierbeginn mit dem Veranstalter in Verbindung zu setzen.
- (3.11) Wird ohne Croupier gespielt, sollen die Spieler selbst die Funktion des Dealers übernehmen. Bis zum ersten Ausscheiden eines Spielers wechselt die Funktion des Dealers nach jeder gespielten Hand im Uhrzeigersinn. Jener Spieler, der als Erstes ausscheidet soll die Dealer-Funktion solange übernehmen, bis der nächste Spieler seine gesamten Chips verloren hat. Dieser wird nun Dealer bis erneut ein Spieler ausscheidet, usw.
- (3.12) Um den ersten Dealer zu bestimmen, wird auf Tisch 1 auf jede Spielerposition im Uhrzeigersinn eine Karte ausgeteilt. Jene Position mit der höchsten Karte bekommt den Dealerbutton, auch auf allen anderen Tischen. Haben zwei oder mehrere Spieler eine im Rang gleich hohe Karte, so wird das Symbol als Bemessungsgrundlage in folgender Reihenfolge herangezogen: Pik – Herz – Karo – Kreuz.
- (3.13) Der Dealer hat vor Beginn des Spiels das Kartendeck auf Vollständigkeit zu prüfen. Sollte sich während eines Spiels dennoch herausstellen, dass ein unvollständiges oder fehlerhaftes Kartendeck verwendet wurde, so wird die aktuelle Hand annulliert und die Spieler erhalten ihre Einsätze zurück. Bisher gespielte Hände behalten jedoch ihre Gültigkeit.
- (3.14) Wenn Spielkarten beschädigt bzw. in irgendeiner Möglichkeit markiert sind, ist das Spiel anzuhalten und umgehend die Turnierleitung zu verständigen.
- (3.15) Am Turniertisch dürfen sich keine anderen Chips, als die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Jetons befinden, mit Ausnahme eines Card-Protectors pro Spieler.
- (3.16) Ein Spieler darf zu keiner Zeit Jetons einstecken oder verborgen transportieren. Bei Missachtung dieser Regel kann eine Disqualifikation ausgesprochen werden. Jetons die eingesteckt wurden, werden aus dem Turnier genommen.
- (3.17) Im späteren Turnierverlauf sind Jetons mit zu niedrigen Werteinheiten nicht mehr sinnvoll. Daher werden diese mit Jetons größerer Werteinheiten ausgewechselt. Wenn bei diesem Vorgang der Betrag des Chips mit der höheren Wertigkeit nicht exakt erreicht werden kann, erfolgt ein sog. „Chip Race“. Dabei erhält jeder Spieler, beginnend bei Platz 1, für jeden übrig gebliebenen Jeton mit der niedrigen Wertigkeit eine Karte, wobei jeder Spieler zunächst all seine Karten erhält bevor der nächste Spieler bedient wird. Jene Spieler mit den höchsten Karten (bei gleich hohen Karten zählt das Symbol mit der Reihenfolge – Pik, Herz, Karo, Treff) erhalten den höherwertigen Chips. Ein Spieler kann maximal einen Jeton erhalten. Sollte ein Spieler insgesamt nur noch einen Jeton übrig haben und das Chip Race verlieren, erhält er dennoch einen Jeton von der kleinsten im Spiel befindenden Werteinheit. Die Zahl der höherwertigen Chips orientiert sich an dem kumulierten, auf die nächsthöhere Werteinheit aufgerundeten Betrag, den die gesamten Chips mit den niedrigeren Werteinheiten ergeben.
- (3.18) Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, hat er sich auf die aufgehängte Ergebnisliste einzutragen. Ist diese nicht vorhanden, muss sich der Spieler umgehend bei der Turnierleitung melden, um in die Ergebnisliste aufgenommen zu werden.
- (3.19) Bei Möglichkeit einer anderen Abstellfläche für Getränke, Zigaretten, Handys, etc. als dem Spieltisch ist diese zu verwenden.
- (3.20) Das Telefonieren, Senden von SMS und jede andere Art technischer Kommunikation ist am Tisch nicht gestattet.
- (3.21) Das Rauchen an den Spieltischen ist nicht erlaubt. An allen Spielorten werden Raucherzonen eingerichtet.
- (3.22) Während des gesamten Turniers haben die Teilnehmer die Möglichkeit sich kulinarisch zu versorgen. Das Essen und Trinken an den Tischen ist in Maßen gestattet. Sollte es der Turnierort erlauben, dürfen auch selbst mitgebrachte Speisen und Getränke konsumiert werden. An Spielorten an denen Konsumationspflicht herrscht (in der Regel in jedem Lokal), muss diese auch eingehalten werden.



- (3.23) Zuschauer an den Pokertischen sind erlaubt, sie dürfen jedoch nicht am Spieltisch Platz nehmen. Weiters dürfen sie in keiner Weise in das Spielgeschehen eingreifen. Sollte sich ein Spieler durch die Anwesenheit von Zuschauern belästigt, bedrängt, gestört oder abgelenkt fühlen, ist von ihm ein Oberschiedsrichter zu kontaktieren. Dieser hat nach Begutachtung der ihm geschilderten Situation Entscheidungsgewalt.
- (3.24) Die Turnierleitung und der Veranstalter haften den Turnierteilnehmern gegenüber nicht auf Schadenersatz, es sei denn, sie oder ihre Gehilfen hätten vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt.

(4) Turniermodi

- (4.1) Eine Saison besteht aus 10 öffentlichen Einzeltournieren, einem passiven Meisterschafts-Turnier (im Verlauf der ganzen Saison) und einem Cupfinale.
- (4.2) Die 10 öffentlichen Einzeltourniere werden in verschiedenen Turniermodi gespielt – Die Turniermodi stehen am Anfang der Saison für alle Turniertage fest. Die Meisterschaft läuft passiv während der Saison und wird als Bounty-Turnier gespielt. Das Cupfinale findet im Freeze-Out-Modus statt.
- (4.3) Alle Turniere werden generell mit 9 Spielern pro Tisch gespielt. In Ausnahmefällen kann diese Zahl aufgrund der Teilnehmerzahl nach oben (max. 10 Spieler) und unten variieren. Der Final Table besteht jedoch immer aus 9 Spielern (Ausnahme Cupfinale: 10 Spieler). Ausnahmen sind Turniere mit dem Vermerk „6max“ – Hier spielen max. 6 Spieler auf einem Tisch (Short-Handed) – diese Zahl kann aufgrund der Teilnehmerzahl auch nach oben oder unten angepasst werden.
- (4.4) Bei einem Turnier wird solange gespielt bis ein Teilnehmer alle sich im Umlauf befindenden Turnierjetons gewonnen hat, oder eine festgelegte Endzeit erreicht wird (Modus Play the clock). Bei Ablauf der Zeit werden die Turnierjetons gezählt, jener Spieler mit den meisten Chips gewinnt das Turnier.
- (4.5) Allgemein besteht keine Möglichkeit auf ein Re-Buy und/oder Add-on es sei denn ein Turniermodi wird darauf ausgelegt.
- (4.6) Das Turnier wird auf allen Tischen gleichzeitig gestartet. Die Tisch- und Sitzzuteilung erfolgt per Losentscheid. Sobald Spieler ausgeschieden sind, werden die Tische nach und nach zusammengelegt.
- (4.7) Jeder Spieler erhält zu Beginn des Turniers die gleichen Table-Stakes. Ausnahme: Wird ein Spiel im Landesligamodus „1+1“ gespielt, haben die Spieler unterschiedliche Startstacks in der Finalrunde.
- (4.8) Ein Spieler der sein All-In verliert, keine Chips mehr übrig hat, scheidet aus dem Turnier aus. Er trägt sich sofort auf die Platzierungsliste ein bzw. meldet sich sofort beim Turnierleiter, um seine Position festzustellen. Bei Vorrunden-Modus-, Rebuy-, Re-Start- und Re-Entry-Turnieren gibt es die Möglichkeit nochmals in das Spielgeschehen einzugreifen, hier zählt das Ausscheiden erst dann, wenn es keine Möglichkeiten mehr gibt.
- (4.9) Werden Tische ausgeglichen („Table Balance“), wechselt immer der Spieler welcher in kommender Runde in der Position des Big Blinds wäre in den Big Blind bzw. in die schlechteste Position (frühestmöglich Big Blind) am neuen Tisch. Die Auswahl von welchem Tisch der Spieler genommen wird, ist abhängig von der Anzahl der Spieler und Tische. Grundsätzlich wird ein Spieler von dem Tisch mit dem meisten Spielern genommen. Im Falle gleichmäßig aufgeteilter Tische wird der Spieler an der höchsten Tischnummer versetzt.
- (4.10) Spieler, die umgesetzt wurden bzw. von einem aufgelösten Tisch kommen, übernehmen die Rechte und Pflichten des neuen Platzes. Sie können in jeder Position einsteigen. Die einzige Position in der sie keine Karten erhalten, ist zwischen Dealer Button und Small Blind. In der darauf folgenden Hand überspringt der Button den bzw. die neuen Spieler, ab diesem Zeitpunkt erhält der neue Spieler auch Karten an diesem Tisch.
- (4.11) Ein Spieler, der bei einem Tischwechsel oder bei einer Tischauflösung absichtlich die Blinds umgeht, muss die Blinds nachbringen und erhält ein Penalty.



- (4.12) Als Grundlage der Blindstruktur dient folgende Übersicht, welche jedoch im Bedarfsfall (Abhängigkeit der Teilnehmeranzahl oder gewünschte Dauer des Turniers) geändert werden kann.

Blindstruktur			
Levelzeit	SB-BB-Ante	Levelzeit	SB-BB-Ante
18 min.	50-100-0	18 min.	3.000-6.000-500
18 min.	75-150-0	18 min.	4.000-8.000-500
18 min.	100-200-0	18 min.	5.000-10.000-1.000
18 min.	150-300-0	18 min.	6.000-12.000-1.000
10 min. Pause		10 min. Pause – Chipraise 500	
18 min.	200-400-25	18 min.	8.000-16.000-2.000
18 min.	300-600-50	18 min.	10.000-20.000-3.000
18 min.	400-800-75	18 min.	15.000-30.000-4.000
18 min.	600-1200-100	18 min.	20.000-40.000-5.000
10 min. Pause – Chipraise 25		10 min. Pause	
18 min.	800-1.600-200	18 min.	30.000-60.000-6.000
18 min.	1.000-2.000-300	18 min.	40.000-80.000-8.000
18 min.	1.500-3.000-400	18 min.	50.000-100.000-10.000
18 min.	2.000-4.000-500		
25 min. Pause – Chipraise 100			

- (4.13) Re-Buy/Addon-Turnier: Gespielt wird gleichermaßen wie beim Freeze-Out-Modus, mit Ausnahme dessen, dass ein Spieler bei Verlust all seiner Chips ein Re-Buy tätigen kann. Dieses Re-Buy ist kostenlos, kann jedoch nur 1 mal in Anspruch genommen werden. Der Spieler, der sein Re-Buy tätigt, kann in der Add-on-Phase (nach 4 Blindlevel) kein Add-on mehr nehmen. Ein Spieler, der sein Re-Buy nicht tätigen musste bekommt in der Add-on-Phase automatisch den doppelten Startstack gutgeschrieben.
- (4.14) Re-Start-Turnier: Das Turnier wird nach Level 8 unterbrochen, die Chips gezählt und gespeichert. Nun fängt das Turnier erneut bei Level 1 an, Chips werden wieder gleichmäßig aufgeteilt und Sitzplätze erneut zugelost. Nach Level 8 folgt wiederum ein Spielstopp, bei dem die Chips gezählt werden. Das Turnier wird mit den höheren Stacks eines Spielers weitergespielt (bei Level 9). Ist ein Spieler aus beiden „Vorrunden“ ausgeschieden, so ist er aus dem Turnier ebenfalls ausgeschieden.
- (4.15) Play-the-Clock-Modus: Zu Beginn erhalten alle Spieler den selben Stack, gespielt wird ohne Blindraise. Nach 1,5 Stunden werden die Spieler neuen Gegnern zugelost, der Chipstack wandert mit dem Spieler mit. Nach 3 Runden zu je 1,5 Stunden werden alle Chips gezählt. Jener Spieler mit den meisten Chips gewinnt das Turnier.
- (4.16) Cannonball-Modus: Hier wird nur die Blindstruktur eines Freeze-Out-Turniers angepasst. Die Blindstufen steigen von der Dauer kontinuierlich auf.
- (4.17) Bounty: Gespielt wird ein normales Freeze-out-Turnier. Zusätzlich ist auf jeden Spieler ein sogenanntes Bounty (Kopfgeld/Beute) ausgesetzt. Jene/r Spieler welche die meisten Spieler aus dem Turnier werfen konnte/n, erhält/erhalten zusätzlich Preise. „Mystery-Bounty“: Jeder Spieler erhält vor dem Turnierstart eine Liste mit 5 Namen. Ziel ist es einen dieser 5 Spieler aus dem Turnier zu werfen. Gelingt dies, erhält der Gewinner zusätzliche Preise.
- (4.18) Landesliga-Modus: Gespielt wird eine Vorrunde als SitnGo mit bis zu 9 Spielern pro Tisch. Die Endplatzierung der Vorrunde ergibt die Höhe des Startstacks der Finalrunde, welche im Mult-Table-Format gespielt wird. Punkte der Vorrunde: 20-17-15-13-11-9-7-6-5, pro Punkt erhält man 1000 Startchips für das Final (max. 20000, mind. 5000)
- (4.19) Multi-Round-Modus 3+1/2+1: In jeder Vorrunde werden Punkte anhand der Platzierung vergeben. Dabei wird nach jeder Vorrunde sie Spieler per Los erneut einem Sitzplatz zugewiesen. Die Punktebesten treffen einander am Final Table (9 Spieler), alle weiteren Spieler werden ebenfalls auf die weiteren Tische aufgeteilt und spielen um die endgültige Platzierung. Punkte pro Vorrunde: 18+2(vor Ende der Zeit)-18-15-12-9-7-5-3-2-1.
- (4.20) Win-the-Button: Gewinner des Pots ist gleichzeitig am Dealerbutton und somit in „bester Position“.



(5) Rangliste/Berechnung der Rangliste

- (5.1) Bei jedem öffentlichen Einzelturnier und dem Cupfinale werden Punkte für die Gesamtjahresrangliste des PSC Five Spades vergeben. Ausnahmen werden in der Turnierausschreibung bekannt gegeben.
- (5.2) Die Meisterschaft des PSC Five Spades (1 Turnier übers ganze Jahr) wird gesondert auf der Meisterschafts-Rangliste aufgeführt.
- (5.3) In den „Five Spades Ranking Points“ kurz „FSRP“ werden die Turniersiege und -platzierungen, sowie die Anzahl der eliminierten Gegner hochgerechnet und bilden eine Art „Hall of Fame“.
- (5.4) Bei jedem Turnier erhalten die Top-Platzierten Ranglisten-Punkte. Folgende Punktetabelle kommt zur Geltung:

	Spieler	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Platz	Punkte																										
1		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
2		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
3		1	2	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
4			1	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
5					1	1	2	2	3	4	5	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
6							1	1	2	2	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7									1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8											1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9														1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
10																1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
11																			1	1	1	1	1	2	2	2	2
12																				1	1	1	1	1	1	2	2
13																					1	1	1	1	1	1	1
14																							1	1	1	1	1
15																									1	1	1

- (5.5) Die gesammelten Ranglistenpunkte für die Gesamtjahres-Rangliste haben bis Ende der Spielperiode Gültigkeit. Ab dem neuen Spieljahr, wird die aktuelle Rangliste für alle Spieler auf 0 Punkte zurückgesetzt.
- (5.6) Die Spielperiode beginnt mit dem ersten Turnier nach dem abgeschlossenen Cupfinale des Vorjahres und endet in dieser Saison mit dem Cupfinale. Eine Saison beginnt im Normalfall mit dem 1. Januar und endet mit 31. Dezember eines Jahres.
- (5.7) Die Meisterschafts-Rangliste ist bis zur Beendigung der Meisterschaft gültig.
- (5.8) Ranglistenpunkte scheinen auf den offiziellen Ranglisten für alle Spieler auf. Nicht-Vereinsmitglieder werden jedoch verkürzt dargestellt.



(6) Meisterschaft

- (6.1) Die Meisterschaft besteht aus einem passiv im Hintergrund laufendem Turnier. Gezählt werden bei allen Turnieren die Anzahl der Eliminierungen aus einem Turnier. Gewertet wird sobald ein Gegner nicht mehr in ein Turniergehehen eingreifen kann (bei zB. Rebuy-Turnieren erst nach der Rebuy-Phase).
- (6.2) Es werden nur Vereinsmitglieder gewertet.
- (6.3) Jedes Vereinsmitglied zieht zusätzlich vor Turnierbeginn 3 Spielernamen anderer Vereinsmitglieder. Bei Eliminierung eines der 3 Spieler erhält der Spieler zusätzlich zum „Bountypunkt“ 2 weitere Punkte.

(7) Cup

- (7.1) Der Cup besteht aus mehreren Einzelturnieren, welche am Ende des Spieljahres durchgeführt werden sollen.
- (7.2) Qualifiziert sind automatisch alle Vereinsmitglieder, die in der aktuellen Saison mindestens 5 der 10 öffentlichen Turniere gespielt haben und zumindest 1-mal in die Punkteränge gekommen sind. Das Finale wird mit 10 Personen gespielt. Fix für das Finale sind aufgrund der Gesamtjahresrangliste qualifiziert: Top 3 (bei 11-15 Vereinsmitgliedern), Top 4 (bei 16-20 Vereinsmitgliedern), bzw. Top 5 (bei mehr als 21 Vereinsmitgliedern.) Alle Nicht-Fixqualifizierten müssen sich in einer Vorrunde (MTT) die verbleibenden Sitzplätze erspielen.
- (7.3) Der Cup wird auf Tischen zu je 10 Spielern gespielt.

(8) Meistertitel, Jahressieger, Cupsieger

- (8.1) Es gibt pro Jahr 3 verschiedene Titel zu holen (Meister, Jahressieger, Cupsieger), diese können ausschließlich Vereinsmitglieder erhalten.
- (8.2) Meistertitel: Meister ist jener Spieler, der nach Beendigung aller Turniere (inkl. Cupfinale) meisten Punkte (1 Punkt pro aktiv eliminierten Gegner) erzielt hat. Der Meister erhält eine Urkunde sowie einen Meisterschafts-Wanderpokal. Diesen darf der Spieler bis zur nächsten Meistertitelkürung behalten.
- (8.3) Jahressieger: Jahressieger ist jener Spieler, der nach Abschluss der Saison in der Gesamtjahres-Rangliste die meisten Punkte erzielt hat. Der Jahressieger erhält eine Urkunde sowie einen Jahressieger-Wanderpokal. Diesen darf der Spieler bis zur nächsten Jahressiegerkürung behalten.
- (8.4) Cupsieger: Cupsieger ist jener Spieler, der den Cup (spezielles vereinsinternes Einzelturnier) gewinnt. Der Cupsieger erhält eine Urkunde und den Cupsieger-Wanderpokal. Diesen darf der Spieler bis zum nächsten Cupfinale behalten.
- (8.5) Hattrick: Gelingt es einem Spieler 3 mal in Folge den Pokal des Meisters, Jahressiegers oder Cupsiegers zu gewinnen, so darf er den/die Pokal/e behalten, ebenfalls gilt diese Regelung, wenn es einem Spieler gelingt alle 3 Pokale in 1 Saison zu erspielen.
- (8.6) Im Falle dessen, dass ein Pokalsieger während der Saison aus dem Verein aussteigt, muss er den erhaltenen Pokal vorzeitig zurückgeben.



(9) Allgemeine Pokerregeln

(9.1) Grundlagen

Ein Kartenspiel besteht aus 52 französischen Spielkarten. Die Karten unterscheiden sich durch ihr Symbol (Pik/Spades, Herz/Hearts, Kreuz/Clubs, Karo/Diamonds) und durch die Rangfolge. (2-3-4-5-6-7-8-9-10-Bube-Dame-König-As)

Es gibt keinen Unterschied der Wertigkeit der Farben (Herz ist nicht mehr Wert als Kreuz)
Bei der Variante „Texas Hold'em“ können pro Tisch zwei bis maximal zehn Spieler Platz nehmen.

Zu Beginn eines Spiels startet jeder Spieler mit demselben Betrag an Chips, oberstes Ziel ist es diese zu vermehren. Dies erreicht man entweder, indem man das beste Pokerblatt hält, oder indem man seine Gegenspieler durch Setzen von Jetons zur Aufgabe bewegt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle sich in Umlauf befindenden Chips gewinnen konnte. Im Falle einer zeitlich begrenzten Spielrunde, kann auch die Anzahl an Chips nach Ablauf der festgelegten Zeit über die Endplatzierung entscheiden. Sobald ein Spieler all seine Chips verloren hat, ist er in der jeweiligen Spielrunde ausgeschieden.

Ein Pokerblatt besteht aus fünf Karten, die Wertigkeit des Blattes entscheidet darüber, wer den sog. Pot, also die Summe aller getätigten Einsätze, gewinnt. Die Rangfolge der Pokerblätter ist der folgenden Übersicht zu entnehmen:

(9.2) Wertigkeiten der Hände

Royal Flush

Eine "große Straße" vom Ass bis zum Zehner der gleichen Farbe. Dies ist die höchst mögliche Hand im Poker, da es nur 4 Möglichkeiten gibt.



Straight Flush

Jede "Straße" in derselben Farbe. Höchstes Straight-Flush ist von König - Neun; das niedrigste von Fünf - Ass.



Vierling, Poker, Four-of-a-kind

Vier Karten von der gleichen Wertigkeit. Höchster Vierling ist vier Assen, niedrigster vier Zweier. Haben zwei Spieler denselben Poker, zählt der höhere Kicker (5te Karte).



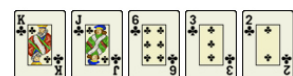
Full House

Die Kombination eines Drillings und eines Paares. Höchste Kombination ist ein Full House Assen mit Königen AAAKK. Bei gleichem Drilling zählt höheres Paar.



Flush

Fünf beliebige Karten von einer Farbe. Im Vergleich zweier Flushes ist die höchste Karte entscheidend, nicht die Farbe.



Straße, Straight

Fünf aufeinander folgende Karten, die nicht dieselbe Farbe haben. Höchste Kombination geht vom Ass - Zahn, niedrigste von Fünf - Ass.



Drilling, Trips, Three of a kind

Die Kombination dreier Karten derselben Wertigkeit plus 2 unterschiedlichen Karten. Höchster Drilling: AAAKQ. Bei gleichem Drilling zählt höherer Kicker (4te, dann 5te Karte).



Zwei Paare, Two Pairs

Die Kombination aus 2 mal 2 Karten mit der gleichen Wertigkeit. Höchste Paar gewinnt, zweite Grundlage das zweite Paar, dann höchster Kicker (5te Karte).



Ein Paar, One Pair

Die Kombination aus zwei Karten mit derselben Wertigkeit plus drei verschiedenen Karten. Bei gleichem Paar mehrerer Spieler zählt höherer Kicker (3te, 4te, dann 5te Karte).



Höchste Karte, High Card

Die höchste Karte zählt. Bei Gleichstand zählt der höhere Kicker (2te, 3te, 4te, dann 5te Karte).





(9.3) Genereller Spielablauf

Als Erstes wird die Position des Dealerbuttons bestimmt, diese kennzeichnet den Kartengeber. Hierzu wird jedem Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte ausgeteilt, die Person mit der höchsten Karte erhält den Dealerbutton. Haben zwei Spieler eine im Rang gleich hohe Karte, so zählt das Symbol gemäß folgender Reihenfolge: Pik-Herz-Karo-Kreuz. Der Dealer wechselt mit jeder Spielrunde im Uhrzeigersinn.

Die zwei Spieler links vom Dealerbutton müssen vor dem Austeilen der Karten einen Grundeinsatz (sog. Blinds) leisten. Die Höhe der Blinds ist vor Beginn des Spiels festgelegt, nach einer Zeittabelle (z.B. alle 20 Minuten) werden die Blinds erhöht (sog. Blind-Raise). Der Spieler links vom Dealer setzt den sog. Small Blind, sein linker Nachbar den Big Blind (i.A. das Doppelte des Small Blinds). Bei Pokerturnieren wird oft zu einem späteren Zeitpunkt auch ein sogenanntes Ante eingeführt. Das Ante ist ebenfalls ein Grundeinsatz, jedoch müssen diesen Betrag alle Spieler leisten. Die Höhe des Antes entspricht in etwa einem Viertel des Small Blinds und wird ebenfalls vor Beginn des Turniers in einer Blindtabelle festgelegt.

Anschließend erhält jeder Spieler vom Dealer zwei Startkarten (sog. „Hole-Cards“). Hierbei werden die Karten im Uhrzeigersinn einzeln ausgeteilt, der Spieler im Small Blind erhält die erste Karte und der Spieler am Dealerbutton erhält die letzte Karte.

Jeder Spieler, beginnend bei dem Spieler links vom Big Blind, kann nun zwischen folgenden Optionen wählen:

- „Fold“: Er steigt aus dem Spiel aus indem er dem Dealer seine Karten verdeckt zuschiebt
- „Call“: Er setzt Chips in Höhe des Big Blinds und bleibt somit im Spiel
- „Raise“: Er erhöht und setzt zumindest das Doppelte des Big Blinds
- „Re-Raise“: Wenn bereits einmal erhöht wurde, so kann man noch einmal erhöhen
Der Betrag des Re-Raises muss zumindest dem Betrag des vorherigen Raises entsprechen
(Beispiel: Small Blind 10, Big Blind 20, Raise auf 50, Re-Raise auf 80)
- „Check“: Diese Option hat der Spieler im Big Blind wenn vor ihm kein Raise stattgefunden hat.
Check bedeutet, dass man nicht setzen bzw. erhöhen will, man bleibt dennoch im Spiel

Sobald ein Raise stattgefunden hat, erhöht sich der Betrag des Calls um den entsprechenden Wert. Um im Spiel zu bleiben, muss man immer mit dem aktuellen Gebot (entweder Big Blind oder Raise bzw. Re-Raise) gleichziehen. Wenn man als Spieler zunächst nur callt und anschließend geraist wird, so hat man erneut die Option zu folden bzw. zu callen oder aber auch einen Re-Raise zu tätigen.

Falls kein Spieler die Höhe des Big Blinds mitgehen möchte, so gewinnt der Spieler im Big Blind den Pot. Als Pot bezeichnet man die Summe aller Einsätze die getätigt wurden. Wenn zumindest zwei Spieler den gleichen Betrag setzen, so wird das Spiel fortgesetzt und die oberste Karte vom Deck verdeckt beiseite gelegt wird („geburnt“). Anschließend werden die ersten drei Gemeinschaftskarten, der sog. Flop, aufgedeckt.

Der Flop wird offen in die Mitte des Tisches platziert und kann von jedem Spieler zum Bilden des eigenen Pokerblattes verwendet werden.

Nachdem der Flop aufgedeckt wurde folgt eine weitere Setzrunde. Ab diesem Zeitpunkt beginnt immer der Spieler links vom Dealerbutton. Er kann sich nun zwischen einem „Check“ und einer „Bet“ entscheiden. Beim „Check“ übergibt er das Wort dem nächsten Spieler, setzt also nicht, bleibt aber im Spiel. „Bet“ ist eine Erhöhung und zwar zumindest in der Höhe des Big Blinds. Möchte in diesem Fall ein Spieler noch im Spiel bleiben, so muss er ebenfalls diesen Betrag in den Pot legen („Call“). Natürlich hat wie bei dem Spiel vor dem Flop auch hier wieder jeder Spieler die Möglichkeit auszusteigen („Fold“) oder zu erhöhen („Raise“).

Erhöht ein Spieler und kein Gegenspieler ist bereit diesen Einsatz mitzugehen, so gewinnt er den Pot und muss seine Karten nicht zeigen. Callt jedoch zumindest ein weiterer Gegenspieler die Erhöhung, so wird wieder eine Karte geburnt und es folgt die nächste Gemeinschaftskarte, der sog. Turn. Auch wenn niemand erhöht hat, also jeder Spieler checkt, wird die vierte Gemeinschaftskarte aufgedeckt.



Den Turn darf wieder jeder Spieler zu seinem Pokerblatt dazuzählen, hierbei gilt jedoch zu beachten, dass die besten fünf Karten gewertet werden. Das bedeutet, dass unter Umständen auch nur eine Startkarte und alle vier Gemeinschaftskarten das beste Pokerblatt ergeben. Es folgt eine weitere Setzrunde nach oben beschriebenen Muster. Sind nach den Aktionen noch zumindest zwei Spieler im Spiel so wird nach dem Burnen die letzte Gemeinschaftskarte aufgedeckt, der sog. River.

Am River kann nun wieder gecheckt, gebettet, geraist, gere-raist und gefoldet werden. Auch hier kann der Pot gewonnen werden, falls niemand den geforderten Einsatz bereit ist mitzugehen. Sollte zumindest ein Spieler die letzte Erhöhung callen, so folgt der sog. Showdown:

Es werden die Karten der noch aktiven Spieler umgedreht und die Pokerblätter verglichen. Jener Spieler, der aus den sieben Karten (2 Hole-Cards und 5 Community Cards) die beste Hand bilden kann, gewinnt den bis zu diesem Zeitpunkt angesammelten Pot. Falls zwei Spieler im Showdown eine gleich gute Hand zeigen, dann wird der Pot geteilt („Split-Pot“). Im Anschluss wird der Dealerbutton zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn verschoben und die nächste Runde kann beginnen.

In allen Texas Hold'em Varianten gibt es beim Erhöhen eine Mindestanforderung: Spielt jemand eine „Bet“ so muss diese zumindest dem aktuellen Big Blind entsprechen, spielt jemand ein „Raise“, so muss er zumindest um den Betrag der vorhergehenden Erhöhung raisen, gleiches gilt bei einem Re-Raise. In der Variante „No Limit“ Texas Hold'em gibt es sowohl bei der Anzahl als auch beim Betrag der Erhöhungen keine Obergrenzen, ein Spieler kann solange setzen, bis er „All-In“ ist.

In der Variante „Pot Limit“ Texas Hold'em gibt es bei der Anzahl an Erhöhungen keine Obergrenzen, allerdings darf maximal in der Höhe des aktuellen Pots gesetzt werden. In der Variante „Limit“ Texas Hold'em gibt es sowohl bei der Anzahl als auch beim Betrag der Erhöhungen eine Obergrenze. Grundsätzlich darf maximal vier Mal erhöht werden und zwar in den ersten beiden Setzrunden (vor dem Flop und am Flop) jeweils in der Höhe des Big Blinds (sog. „Small Bet“) und in den letzten beiden Setzrunden (am Turn und am River) jeweils in der Höhe des doppelten Big Blinds (sog. „Big Bet“). Die letzte Erhöhung wird hierbei als sog. „Cap“ bezeichnet. (Bet – Raise – Re-Raise – Cap)

(9.4) Spezielle Spielsituationen

- Dealer Button: Die ordnungsgemäße Reihenfolge des Big Blinds im Uhrzeigersinn hat oberste Priorität, die Position des Dealerbuttons muss gegebenenfalls der Spielsituation angepasst werden. Scheidet ein Spieler aus, der in der aktuellen Runde den Big Blind gesetzt hat, so wird in der darauf folgenden Hand nur ein Big Blind gesetzt und der Small Blind fällt aus. In der darauf folgenden Runde bleibt der Dealer Button stehen, sodass Small und Big Blind ordnungsgemäß gesetzt werden können („Dead Button Regel“). Sollte jener Spieler, der in der aktuellen Runde den Small Blind gesetzt hat, in selbiger ausscheiden, so tritt ebenfalls die Dead Button Regel in Kraft und der Dealerbutton bleibt zum zweiten Mal in Folge beim selben Spieler. Scheidet jener Spieler aus, der in der aktuellen Runde den Big Blind setzen musste, so hat in der darauf folgenden Hand dessen linker Nachbar den Big Blind zu leisten. In allen anderen Fällen, z.B. im Falle des Ausscheidens zweier oder mehrerer Spieler gleichzeitig, hat wie eingangs erwähnt die ordnungsgemäße Reihenfolge des Big Blinds oberste Priorität. Es muss darauf geachtet werden, dass kein Spieler das Setzen des Big Blinds umgeht bzw. diesen doppelt leisten muss und dadurch einen Vor- bzw. Nachteil erhält.
- All-In: Setzt ein Spieler all seine Chips, so bezeichnet man diesen Zustand als „All-In“. Sollte ein Spieler den vollen Small oder Big Blind nicht mehr setzen können, so ist er auch mit dem Teilbetrag All-In. Die übrigen Spieler müssen aber in diesem Fall, sofern sie im Spiel bleiben wollen, den vollen Big Blind leisten und falls sie erhöhen wollen, zumindest den doppelten Big Blind setzen. Geht ein Spieler All-In und entspricht dieser Betrag keinem vollständigen Raise (zumindest dem doppelten Big Blind), so können nachfolgende Spieler, sofern sie in dieser Setzrunde schon agiert haben, keinen Raise mehr annoncieren. Spieler, die in der Setzrunde vor dem All-In noch nicht agiert haben, haben neben den Optionen Fold und Call (den Betrag des All-Ins) auch die Möglichkeit zu raisen (mindestens um den Betrag des Big Blinds).



- Showdown beim All-In: Geht ein Spieler All-in und wird von nur einem Gegenspieler gecallt, so sind keine weiteren Aktionen (Bet, Raise, etc.) mehr möglich. Daher kommt es sofort zum Showdown und beide Spieler müssen ihre Hole-Cards öffnen. Etwaige fehlende Gemeinschaftskarten werden erst danach aufgedeckt. Sollten zumindest zwei Gegenspieler das „All-In“ callen und weitere Aktionen danach möglich sein, so bleiben alle Hole Cards verdeckt und es wird gegebenenfalls ein „Side Pot“ gebildet. Am River müssen jedoch in jedem Fall alle sich im Spiel befindenden Spieler ihre Karten öffnen.
- Showdown am River: Sind in einer Spielrunde nach dem letzten Spielzug noch 2 oder mehrere Spieler aktiv und kein Spieler All-In, so muss zunächst jener Spieler seine beiden Hole-Cards zeigen, der zuletzt eine Aktion am Flop/Turn/River („Bet“ oder „Raise“) gesetzt hat. Wurde bis zum River keine Aktion gesetzt, so muss der erste Spieler links vom Dealer seine Karten öffnen. Alle anderen Spieler müssen ihre Karten nur dann zeigen, wenn sie einen Gewinnanspruch stellen. Sollte nach der Aufforderung des Dealers zum Showdown nur noch ein Spieler Anspruch auf den Pot erheben, weil die anderen Spieler freiwillig gefoldet haben, gewinnt dieser den Pot ohne Showdown. Spieler, die keinen Anspruch auf den Pot erheben, oder Spieler, die keinen Gegenspieler mit einer gültigen Hand haben, müssen ihr Blatt nicht zeigen. Auch bei „Playing the Board“ muss ein Spieler um Anspruch auf einen Teil des Pots zu bekommen beide Hole-Cards zeigen.
- Side-Pot: In den Side Pot können alle noch aktiven Spieler weiter setzen. Jener Spieler, der All-In gegangen ist, hat beim Showdown jedoch keinen Anspruch auf den Side Pot. Gewinnt er die Hand, so erhält er den „Main Pot“, der Side Pot wird der gewinnenden Hand der übrigen noch im Spiel befindenden Gegner zugesprochen. In einer Hand können gegebenenfalls auch mehrere Side Pots gebildet werden.
- Split-Pot: Verwendet ein Spieler zur Bildung seiner Pokerhand ausschließlich die Gemeinschaftskarten („Playing the Board“), so muss er um einen Anspruch auf einen Teil des Pots zu stellen beide Hole-Cards öffnen. Haben 2 oder mehrere Spieler beim Showdown dieselbe Hand, wird der Pot zwischen ihnen aufgeteilt (gesplitted). Kann der Pot nicht exakt zu gleichen Teilen geteilt werden, geht ein Chip mit der kleinsten nicht-teilbaren Einheit (sog. „Odd-Chip“) an den Spieler der im Uhrzeigersinn am nächsten zum Dealerbutton sitzt.
- Heads Up: Als Heads Up wird das Spiel 1 gegen 1 bezeichnet. Jener Spieler mit dem Dealer Button muss den Small Blind setzen, sein gegenüber den Big Blind. Vor dem Flop spricht der Spieler im Small Blind als Erster, nach dem Flop spricht der Spieler im Big Blind als Erster.

(9.5) Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em (Spieler)

- Spieler die noch Aktionen in einer Hand setzen können, dürfen den Tisch nicht verlassen.
- Nachdem jeder Spieler seine Karten erhalten hat, haben diese am Tisch zu bleiben und dürfen nicht von diesem entfernt bzw. unterhalb der Tischkante aufgehoben werden.
- Es ist nicht gestattet seine Karten Zuschauern oder anderen Spielern zu zeigen („one-player-to-a-hand“). Sollte ein Spieler dennoch seine Karten einem Gegenspieler zeigen, so haben nach Beendigung der Hand alle anderen Spieler am Tisch das Recht ebenfalls in die Karten Einsicht zu nehmen („show-one-show-all“).
- Jeder Spieler ist dazu verpflichtet, sowohl seine als auch die Karten der anderen Mitspieler zu schützen. Sollte ein Dealer die ungeschützte Hand eines Spielers einziehen und diese mit den gepassten Karten in Berührung kommen, hat der Spieler keine Regressansprüche und erhält auch keine Jetons zurück. Ausgenommen ist die Spielsituation, wenn ein Spieler ein „Raise“ macht und dieses noch nicht bezahlt wurde. In diesem Fall erhält er sein Raise zurück.
- Spielzüge (z.B. Fold, Check, Raise, etc.) müssen deutlich Kund getan werden um etwaigen Missverständnissen vorzubeugen. Ist ein Spieler an der Reihe sind seine mündlichen Ansagen verpflichtend und können weder zurückgenommen noch geändert werden. Auch ein eindeutiges Spielmanöver ohne Ausruf ist verbindlich.



- Verbale Aussagen (z.B. Fold, Check, Raise, etc.), die außerhalb der Spielreihenfolge getätigt werden, sind bindend, wenn sich die bisherige Situation nicht verändert. Ein Check, Call oder Fold gilt nicht als Veränderung der Situation.
- Es ist nicht gestattet über aktive bzw. weggeworfene Karten zu sprechen, sie zu zeigen, anderen Spielern Ratschläge zu geben, ihr Spiel zu kritisieren oder anderwärtig in das laufende Spielgeschehen einzugreifen.
- Alle Jetons müssen stets für jeden Mitspieler am Tisch sichtbar sein, insbesondere jene mit höheren Wertigkeiten. Ist dies nicht der Fall, dann können auf Entscheidung des Schiedsrichters nur die sichtbaren Jetons für die aktuelle Hand zugelassen werden.
- Es gibt folgende Möglichkeiten eine Bet/Raise zu tätigen:
 - Der Betrag der Erhöhung wird vollständig in einer Bewegung gesetzt, es ist nicht erlaubt zu seinen Jetons zurückzugreifen um mehr Jetons dem ursprünglichen Einsatz hinzuzufügen.
 - Der Betrag der Erhöhung wird zuvor annonciert und anschließend gesetzt.
 - Eine Erhöhung wird zunächst annonciert, dann wird der Betrag für einen Call gesetzt und anschließend folgt in einer Bewegung der vollständige Betrag der Erhöhung.
- Alle Chips, welche die Betting Line am Spieltisch passieren, gelten als gesetzt. Befindet sich keine Betting Line am Spieltisch so wird diese durch die jeweiligen Startkarten des Spielers ersetzt, wobei die Jetons für eine gültige Erhöhung mit vollem Umfang die Oberkante der Startkarten passieren müssen.
- Spieler dürfen ihre Jetons beim Setzen nicht direkt in den Pot werfen, Einsätze müssen klar vor dem Spieler getätigt werden. Auch ein selbstständiges Wechseln der Jetons aus dem Pot ist nicht erlaubt, dies bleibt dem Dealer vorbehalten.
- Spieler dürfen während einer Hand nicht in den Pot greifen und müssen im Falle eines Gewinnes abwarten bis der Dealer ihnen diesen zustellt.
- Ein einzelner „oversized“ Jeton gilt, ohne dass ein Raise vorher annonciert wurde, als Call. Wenn ein Spieler einen „oversized“ Jeton setzt, ein Bet bzw. Raise annonciert, den Betrag der Erhöhung aber nicht bekannt gibt, so gilt der maximal mögliche Betrag bis zur Höhe des gesetzten Chips. Die Erhöhung muss immer annonciert werden, bevor der Jeton die Spielfläche berührt.
- Wenn ein Spieler eine unvollständige Bet bzw. ein unvollständiges Raise macht, indem er 50% oder mehr des Minimumbetrages setzt, dann muss er den Satz auf die Höhe eines Minimum Bets bzw. Raises vervollständigen.
- Geht ein Spieler mit einem ungenügenden Einsatz mit, weil er ein Raise nicht bemerkt hat, muss er entweder seinen Einsatz komplettieren oder die Hand folden und verliert damit den Anspruch auf den Pot sowie seinen bereits getätigten Einsatz. Ein erneutes Raise ist dem Spieler in dieser Situation nicht gestattet.
- Jedem Spieler ist es erlaubt während einer Hand nach dem Jetonstand seines Gegenspielers zu fragen. Dieser hat Auskunft darüber zu geben.
- Hält ein Spieler am River die stärkste mögliche Hand in letzter Position, so ist checken und callen nicht erlaubt. Der Spieler muss eine Bet oder ein Raise durchführen, um den Verdacht auf Softplay nicht zu wecken. Stellt ein Spieler am River keinen Gewinnanspruch so ist der Schiedsrichter berechtigt bei Verdacht auf Zusammenspiel die Karten der beteiligten Spieler zu öffnen.
- Verbale Aussagen betreffend der Wertigkeit der Hand sind nicht bindend. Absichtliche Falschannoncen können jedoch mit einer Strafe sanktioniert werden.
- Sollte ein Dealer die Gewinnerhand nach dem Showdown einziehen so wird das Blatt nicht für ungültig erklärt. Alle Spieler am Tisch sind in solchen und ähnlichen Fällen dazu angehalten beim Lesen der Gewinnerhand zu assistieren.



- Zeigt ein Spieler versehentlich seine Karten bevor die Hand beendet ist, so bleiben diese offen liegen und die Runde wird ordnungsgemäß zu Ende gespielt. Wenn dem Spieler Absicht unterstellt wird, so kann in der darauf folgenden Hand eine Strafe ausgesprochen werden.
- Um den Spielfluss nicht zu stören und ein Zeitspiel zu unterbinden, darf die Entscheidungsfindung – diese beginnt mit dem Ausruf des vorhergehenden Spielers und endet mit dem eigenen Ausruf – nicht unverhältnismäßig lange dauern. Jeder sich am Tisch befindende Spieler ist in diesem Sinne dazu berechtigt „Clock“ oder „Time“ zu rufen und den Oberschiedsrichter zu konsultieren. Anschließend hat der betroffene Spieler 60 sec. Zeit um seine Entscheidung zu treffen. Bei Überschreitung dieses Zeitlimits wird ein Countdown von 10 sec. gezählt und anschließend das Blatt des Spielers als gefoldet gewertet.
- Ghostplayer: Zu Beginn eines Turniers werden Reserveplätze freigelassen, für Spieler die noch verspätet in das Spiel einsteigen wollen, bzw. um ein Table-Balance von Start weg zu ermöglichen. Auf diesen Reserveplätzen spielen sogenannte Ghostplayer, sie erhalten ebenso den regulären Startstack. Die Karten werden regulär auch an den nicht anwesenden Spieler ausgeteilt und sofort gefoldet. Einsätze – Blinds/Ante – werden in den Pot eingezogen. Ist ein Ghostplayer mit seinem Stack All-In hat er automatisch verloren. Ebenso wird ein Ghostplayer nach 4 ganzen Blindstufen, jedoch max. 2 Stunden Spielzeit, aus dem Turnier genommen. Die Chips werden dabei ebenso aus dem Turnier genommen. Der Ghostplayer wird nicht in der Rangliste gewertet, sollte ein Spieler vor dem Ghostplayer ausscheiden, hat dieser die bessere Platzierung erreicht.
- Spieler die nicht auf Ihrem Platz sitzen, oder Spieler die ein aktives Turnier verlassen werden als Ghostplayer weitergespielt. Die Karten werden regulär auch an den nicht anwesenden Spieler ausgeteilt und sofort gefoldet. Einsätze – Blinds/Ante – werden in den Pot eingezogen. Ist ein Spieler mit seinem Stack All-In hat er automatisch verloren. Ebenso wird dieser Spieler nach 2 Stunden Nettospielzeit, ab dem Zeitpunkt der Abwesenheit aus dem Turnier genommen. Die Chips werden ebenso aus dem Turnier genommen. Da er jedoch vorher aktiver Spieler war, ist er in der Rangliste zu führen. Der Spieler erreicht die aktuelle Platzierung zum Zeitpunkt seines Ausscheidens. Sollten 2 oder mehr Spieler gleichzeitig aufgrund dieser Regelung ausscheiden, entscheidet der Chipstack über den Rang der Platzierung. Werden Spieler aus dem Turnier genommen, gibt es für diese Spieler auch keine „Bounty-Punkte“ (Meisterschaft)
- Ein Spieler gilt ab dem Zeitpunkt als ausgeschieden, ab dem er in ein einem Spiel all seine Chips verloren hat. Wenn zwei oder mehrere Spieler im selben Spiel ausscheiden, bekommt derjenige den höheren Rangplatz zugesprochen, der dieses Spiel mit dem höheren Stack begonnen hat. Bei exakt gleich hohen Stacks teilen sich die beteiligten Spieler den Rangplatz.

(9.6) Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em (Dealer)

- Der Dealer hat vor Beginn des Spiels das Kartendeck auf Vollständigkeit und Fehlerfreiheit zu prüfen. Sollte sich während eines Spiels dennoch herausstellen, dass ein unvollständiges Kartendeck verwendet wurde, so wird die aktuelle Hand annulliert und die Spieler erhalten ihre Einsätze zurück. Bei einem fehlerhaften Kartendeck wird die aktuelle Hand ordnungsgemäß zu Ende gespielt und erst im Anschluss das Kartendeck ausgetauscht. Bisher gespielte Hände behalten jedenfalls ihre Gültigkeit.
- Eine Hand beginnt stets mit dem ersten Mischen („Shuffle“) des Dealers, die Grundeinsätze (Blinds bzw. Antes) müssen gleichzeitig getätigt werden. Sollte ein Blind-Raise erst nach dem ersten Shuffle annonciert werden, so gilt dieser erst ab der nächsten Hand.
- Bei vorübergehender Abwesenheit eines Spielers wird das Ante und/oder der Small- bzw. Big-Blind vom Dealer aus dem Stack eingezogen. An den Platz des abwesenden Spielers werden auch seine regulären Eröffnungskarten ausgegeben. Sollte ein Spieler, sobald alle Startkarten ausgeteilt wurden, nicht am Tisch sein, wird seine Hand vom Dealer eingezogen. Selbiges gilt auch bei dem Spieler, der den Big Blind geleistet hat.



- Wird eine Karte beim Austeilen der Starthände vom Dealer aufgedeckt, so ist diese Karte aus dem Spiel zu nehmen. Es wird normal weitergedeut, um den richtigen Verlauf der Karten beizubehalten. Der Spieler, dem die Karte aufgedeckt wurde, erhält jene Karte ausgeteilt, die als erste Burnkarte vorgesehen war. Im Gegenzug dazu, wird die offene Karte als erste Burnkarte verwendet. Der Spieler am Button kann durch diese Regelung auch zwei Karten hintereinander erhalten. Sollten beim Austeilen der Karten versehentlich zwei oder mehr Karten aufgedeckt werden, so wird auf Missdeal entschieden und die Karten werden neu gemischt. Gleiches gilt, wenn die erste Karte vom Small Blind oder vom Big Blind aufgedeckt wird („Blindschutzregel“).
- Wird beim Austeilen der Startkarten eine Karte zuviel ausgegeben und ist eindeutig nachvollziehbar um welche Karte es sich hierbei handelt, so wird diese Karte als Burncard verwendet. Ist die Kartenverteilung nicht rekonstruierbar oder werden zwei oder mehr Karten zuviel ausgeteilt, so wird auf Missdeal entschieden. Dies ist ebenso der Fall, wenn die erste Karte der falschen Person zugeteilt wird, eine Person beim Austeilen der Karten ausgelassen wurde, eine Karte nicht in der richtigen Reihenfolge ausgegeben wurde oder der Dealerbutton falsch positioniert war.
- Vergisst der Dealer vor dem Flop/Turn/River zu burnen, so ist/sind die aufgedeckte/n Karte/n zunächst jedem Spieler zu zeigen und anschließend als Burncard beiseite zu legen. Danach wird die nächste Karte vom Deck im Sinne des ursprünglichen Kartenverlaufes als Gemeinschaftskarte aufgedeckt. Ist nach dem Flop nicht mehr nachvollziehbar welche die erste Gemeinschaftskarte war, so werden die drei aufgedeckten Karten verdeckt gemischt und aus diesen vom Dealer bzw. der Turnierleitung eine Burncard bestimmt. Den Flop bilden dann die zwei übrigen Karten sowie die nächste Karte vom Deck.
- Werden beim Flop versehentlich vier Karten aufgedeckt, so wird die vierte Karten jedem Spieler gezeigt und als Burncard verwendet. Ist nicht nachvollziehbar welche Karte zuviel aufgedeckt wurde, so werden alle vier Karten verdeckt gemischt und vom Dealer bzw. der Turnierleitung eine Burncard bestimmt. Die übrig geblieben drei Karten bilden den Flop.
- Deckt der Dealer versehentlich den Turn auf bevor die Setzrunde am Flop beendet ist, wird die verfrüht aufgedeckte Turnkarte vorerst beiseite gelegt und die Setzrunde abgeschlossen. Anschließend wird erneut geburnt und die ursprüngliche Riverkarte als Turnkarte aufgedeckt. Es folgt eine weitere Setzrunde und anschließend wird die beiseite gelegte Karte mit dem verbleibenden Deck gemischt und der River ohne zu burnen aufgedeckt. Damit erhält die verfrüht aufgedeckte Karte die Chance wieder als Community Card genutzt zu werden.
- Der Dealer darf zu keinem Zeitpunkt Auskunft über die Höhe des Pots geben. Fragt ein Spieler nach der Potgröße so ist der Dealer angehalten diesen aufzufächern um eine bessere Übersicht zu geben.
- Wenn ein Spieler nicht Auskunft über die Größe seines Stacks geben will, so ist der Dealer berechtigt die Jetons zu zählen und entsprechende Information an die Gegenspieler weiter zu geben.
- Der Dealer ist dafür verantwortlich eine sog. „String Bet“ bzw. „String Raise“ zu annoncieren. Als String Bet bzw. String Raise wird eine fehlerhafte Erhöhung bezeichnet, bei dem das Setzen der Jetons nicht in einer Bewegung durchgeführt wird. Der Betrag der Erhöhung wird dann auf jenen Betrag festgelegt, den der Spieler noch in einer Bewegung gesetzt hat.
- In jenen Fällen, in denen eine Hand frühzeitig beendet ist, dürfen keine weiteren Community Cards aufgedeckt werden. Sog. „Rabbit-Hunting“ ist daher nicht gestattet.
- Das Turnier wird stets mit gleich vielen Spielern pro Tisch begonnen. Können die Spieler nicht auf die Tische zu gleichen Teilen aufgeteilt werden, kommen „Ghostplayer“ ins Spiel. Diese werden als aktive Spieler behandelt, bekommen denselben Stack, ihre Startkarten und haben dieselben Rechten und Pflichten wie jeder andere Spieler. In der ersten Pause (im Normalfall nach 4 Blindlevel) wird der Ghostplayer mit allen Chips aus dem Spiel genommen. Die Ghostplayer können während der ersten 4 Blindlevel durch aktive Spieler ersetzt werden (bei zu spät kommenden).