



Regulativ Wiener Poker Landesliga

Stand: 26. Jänner 2011

WPL Regulativ

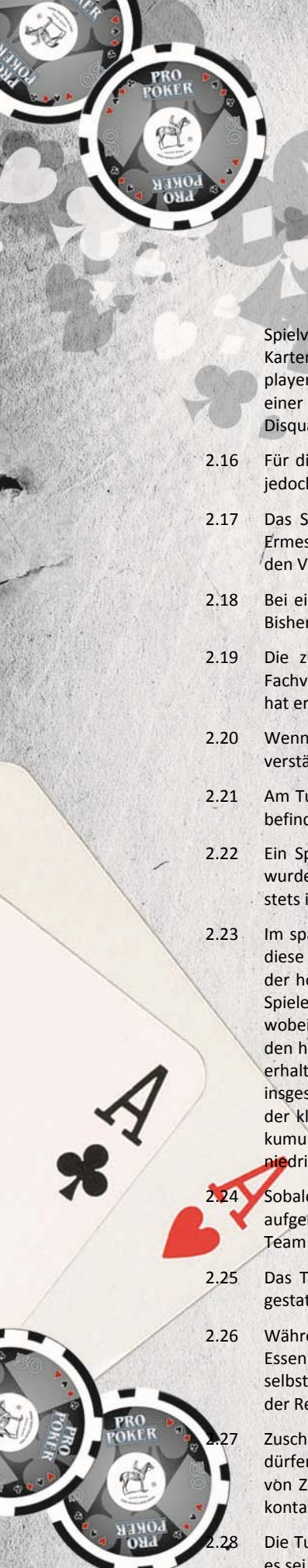
1	Turnierteilnahmekriterien.....	3
2	Turnierbestimmungen.....	4
3	Turniermodus.....	6
4	Tabellen.....	8
	4.1 Tabellenerstellung und -berechnung	8
5	Regelwerk.....	9
	5.1 Vorwort	9
	5.2 Regelwerk Texas Hold'em	9
	5.3 Ranking of Hands.....	10
	5.4 Genereller Spielablauf	11
	5.5 Spezielle Spielsituationen.....	12
	5.6 Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em (Spieler)	14
	5.7 Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em (Dealer).....	15

1 Turnierteilnahmekriterien

- 1.1 Jeder teilnehmende Verein muss nach dem Vereinsgesetz 2002 offiziell gegründet sein und somit eine Vereinsregisterzahl besitzen. Weiters muss dieser vor Beginn der Landesligasaison ordentliches Mitglied des Wiener Pokersport Verbands sowie außerordentliches Mitglied der Austrian Pokersport Association (APSA) sein und seinen Sitz oder seinen Tätigkeitsbereich in Wien haben.
- 1.2 Jeder Verein bestätigt mit dem Ausfüllen und Unterfertigen des Teilnahmebestätigungsformulars, dass sich dessen Mitglieder sowohl an das Landesliga- als auch an das APSA-Regulativ halten und zudem entsprechende Fähigkeiten und Fertigkeiten (z.B. gegebenenfalls Mischen der Karten) zur Ausübung des Pokersports besitzen.
- 1.3 Jeder teilnehmende Verein hat pro Team das an den Start geht eine einmalige Teilnahmegebühr in Höhe von € 270,- (Zweihundertsiebziger Euro) vor Beginn der Saison auf das Verbandskonto des Wiener Pokersport Verbands (Konto-Name: Wiener Pokersport Verband, Konto-Nummer: 51846031578, Bankleitzahl: 12000 Institut: Bank Austria) zu entrichten. Die Teilnahmegebühr versteht sich für die gesamte Saison und kann nicht rückerstattet werden.
- 1.4 Jeder Verein erklärt sich mit den Bestimmungen des Wiener Pokersport Verbands und der Austrian Pokersport Association einverstanden.
- 1.5 Spielberechtigt sind nur jene Pokerspieler, die bei Austragung der jeweiligen Spielrunde Mitglied eines teilnehmenden Vereins sind und eine gültige Spielerlizenz besitzen. Der Spielerlizenzantrag muss spätestens vier Wochen vor dem Spieltermin bei der APSA oder beim WPSV eingereicht worden sein. Im Falle eines Verstoßes gegen diese Regelung wird der Verein disqualifiziert und erhält für die Spielrunde 0 Punkte. Einsatzberechtigte Spieler bekommen jedoch Punkte gemäß ihrer Leistung für die MVP-Wertung und der Wiener Rangliste zugesprochen. Weiters wird dieses Vergehen mit einer Geldstrafe in Höhe von € 50,- sanktioniert. Der Wiener Pokersportverband führt keine eigenen Spielerlizenzen, sondern verwendet das Spielerlizenzsystem des Fachverbandes (Austrian Pokersport Association).
- 1.6 Spieler, die während einer Landesliga Saison den Verein wechseln, sind erst in der darauf folgenden Saison wieder startberechtigt, sofern sie in der laufenden Saison einen Landesliga-Einsatz zu verbuchen haben. Zudem muss der Spieler-Transfer dem WPSV oder der APSA rechtzeitig gemeldet werden.
- 1.7 Jeder Vereinsspieler muss das 18. Lebensjahr vollendet haben und sich am Turnierort auf Verlangen der Turnierleitung ausweisen können.
- 1.8 Die Anmeldung erfolgt schriftlich per Mail bis zum jeweils genannten Nennschluss und versteht sich für eine komplette Spielsaison. Eine Nennung kann ohne Angabe von Gründen abgelehnt werden.
- 1.9 Eine Turnierabsage während einer Saison ist nicht möglich. Bei Nichtantritt einer Mannschaft wird eine Geldstrafe in Höhe von € 100,- vom Veranstalter eingehoben und mit einem Punkteabzug in der Landesliga Tabelle in Höhe von 10 Punkten sanktioniert.
- 1.10 Erscheint ein Verein im Laufe einer Saison an zumindest zwei Spieltagen nicht, so wird er am Ende der Saison automatisch an den letzten Platz der Tabelle gereiht und verliert den Anspruch in der darauf folgenden Saison an der Landesliga teilzunehmen.
- 1.11 Mit der Landesligaanmeldung erklärt sich jeder Verein und somit jeder Teilnehmer damit einverstanden, dass sämtliche Fotos sowie Video-, Film- und Fernsehaufnahmen, die während einer Veranstaltung gemacht werden, kostenlos dem WPSV für mediale Zwecke wie Presseartikel und Ablichtungen in nationalen und internationalen Print- und TV-Medien, sämtlichen Werbemittelproduktionen sowie Veröffentlichungen im Internet und auf der WPSV-Homepage zur Verfügung gestellt werden und verzichtet ausdrücklich auf das Urheberrecht. Weiters erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, dass seine Daten für sämtliche Marketingzwecke verwendet werden können sowie Vor- und Zuname in entsprechenden Ranglisten aufscheinen.

2 Turnierbestimmungen

- 2.1 An allen Landesliga-Spieltagen kommt das Landesliga Regulativ zur Anwendung.
- 2.2 Turniertermine können im Bedarfsfall kurzfristig geändert werden.
- 2.3 Die Austragungsstätte aller neun Spieltage der gesamten Saison ist das Montesino Pokertainment Center, Guglgasse 11, in 1110 Wien.
- 2.4 Bei allen Spieltagen bestimmt der WPSV den Turnierleiter sowie die Oberschiedsrichter (Floormen) und setzt die Höhe der Teilnahmegebühr fest.
- 2.5 Für die Entscheidungen der Oberschiedsrichter hat die Berücksichtigung der Fairness und die beste Lösung im Sinne des Spiels höchste Priorität. Durch ungewöhnliche Umstände kann es im Interesse der Fairness dazu kommen, dass eine Regel nicht in ihrem eigentlichen Sinne ausgelegt wird. Oberschiedsrichter sind in strittigen Situationen sofort zu konsultieren und ihre Entscheidungen und/oder ausgesprochenen Strafen sind endgültig und können nachträglich nicht angefochten werden.
- 2.6 Jeder Vereinsspieler hat den Anweisungen der Turnierleitung Folge zu leisten und ihr nach bestem Wissen und Gewissen in deren Tätigkeiten zu unterstützen.
- 2.7 An jedem Spieltag werden Punkte für die Wiener Rangliste und das Season Most Valueable Player (MVP) Ranking vergeben.
- 2.8 Am Ende des Jahres erhält jener Verein, der die Tabelle der Wiener Poker Landesliga nach Beendigung des letzten Spieltages anführt den Titel „Wiener Poker Landesliga Meister“.
- 2.9 Startberechtigt sind maximal 3 Teams desselben Vereins. Sollte ein Verein mehr als 1 Team stellen, hat er die Möglichkeit seinen antretenden Teams Teamnamen zu geben, die ebenfalls in den Ergebnislisten aufscheinen. Sollte er von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch machen, werden automatisch Nummern von 1 bis maximal 3 dem Vereinsnamen hinzugefügt. Teamnamen dürfen prinzipiell frei gewählt werden. Jedoch behält sich der WPSV das Recht vor, Teamnamen, die rassistisch, beleidigend, unsinnig oder in irgendeiner Form schädlich für den WPSV und/oder seine Partner sind, nicht anzuerkennen.
- 2.10 Startberechtigt sind weiters pro Spieltag jeweils 3 Spieler eines Teams, zumindest 2 Spieler müssen jedenfalls anwesend sein, um am Turnier teilnehmen zu können. In diesem Fall wird jedoch gegen den Verein eine Geldstrafe in Höhe von € 30,- eingehoben.
- 2.11 Die Mannschaftsaufstellung eines Vereines kann von Spieltag zu Spieltag variieren. Jedoch dürfen Spieler eines Vereins nicht in mehreren Teams dieses Vereins zum Einsatz kommen. Bei Verstoß werden dem gesamten Team die jeweilig erspielten Punkte aberkannt und es wird eine Geldstrafe in Höhe von € 30,- verhängt.
- 2.12 Bis spätestens 24 Stunden vor Beginn eines Spieltages muss jeder Verein eine Teamaufstellung mit 3 Spielern dem WPSV per Mail oder Telefon bekannt geben. Bei Missachtung wird gegen den Verein eine Geldstrafe in Höhe von € 30,- eingehoben.
- 2.13 Jedes Team hat sich vor Beginn des Turniers bei der Turnierleitung anzumelden. Etwaige Änderungen der Mannschaftsaufstellung sind am Spieltag der Turnierleitung bis spätestens 30 Minuten vor Beginn der Veranstaltung zu melden.
- 2.14 Jeder Spieler nimmt unter dem Gesichtspunkt des Fair-Play-Gedankens teil. Ein absichtliches Falschspielen, das Entfernen von Turnierchips oder die Weitergabe dieser an andere Spieler, Zusammenspiel (sog. „Collusion“ in Form von „Softplay“ oder „Chipdumping“) und dergleichen wird mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet. Der WPSV behält sich das Recht vor, im Verdachtsfall nach oder auch während einer gespielten Hand, die Karten öffnen zu lassen, um die Situation klar darzulegen.
- 2.15 Wiederholte Verstöße gegen die Poker-Etikette werden mit Strafen (sog. „Penaltys“) geahndet. Beispiele dafür sind schlechtes Benehmen bzw. Fehlverhalten wie das Berühren fremder Karten bzw. Chips,



Spielverzögerung, 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 („one-player-to-a-hand“). Es obliegt dem Oberschiedsrichter die Höhe des Penaltys festzulegen. Angefangen von einer Verwarnung, über eine Sperre für ein oder mehrere Button-Runden (sog. „Orbit“) bis hin zur Disqualifikation, kann das Ausmaß eines Penaltys unterschiedlich hoch sein.

- 2.16 Für die Dauer eines Penaltys hat der betroffene Spieler den Tisch zu verlassen, Eröffnungskarten werden jedoch regulär ausgeteilt.
- 2.17 Das Spielen unter Drogeneinfluss sowie übermäßiger Alkoholkonsum ist nicht gestattet und wird nach Ermessen der Turnierleitung mit einer Disqualifikation (Turnierausschluss) sanktioniert. Weiters wird gegen den Verein eine Geldstrafe in Höhe von € 50,- verhängt.
- 2.18 Bei einer Disqualifikation eines Spielers gilt dieser als ausgeschieden und seine Chips werden eingezogen. Bisher erbrachte Leistungen erhalten ihre Gültigkeit.
- 2.19 Die zu verwendenden Sprachen am Tisch sind 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.
- 2.20 Wenn Spielkarten beschädigt sind, ist das Spielen anzuhalten und umgehend die Turnierleitung zu verständigen.
- 2.21 Am Turniertisch dürfen sich keine anderen Chips, als die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Jetons befinden, mit Ausnahme eines Card-Protectors pro Spieler.
- 2.22 Ein Spieler darf zu keiner Zeit Jetons einstecken oder verborgen transportieren. Jetons, die eingesteckt wurden, werden aus dem Turnier genommen. Wechselt ein Spieler den Tisch, so muss dieser seine Chips stets in einem Rack oder ähnlichem Behälter transportieren.
- 2.23 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 Chip. 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 befindlichen 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.
- 2.24 Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, hat er sich bei der Turnierleitung zu melden, um in die Ergebnisliste aufgenommen zu werden und Punkte zu erhalten. Meldet er sich nicht, erhält er und dadurch auch sein Team keine Punkte.
- 2.25 Das Telefonieren, Senden von SMS und jede andere Art technischer Kommunikation ist am Tisch nicht gestattet.
- 2.26 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, so dürfen auch selbst mitgebrachte Speisen und Getränke konsumiert werden. An Spielorten mit Konsumationspflicht (in der Regel in jedem Lokal), muss diese auch eingehalten werden.
- 2.27 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.
- 2.28 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.

3 Turniermodus

- 3.1 Die Wiener Poker Landesliga wird in einem Meisterschaftsformat mit einer Liga an jeweils neun Spieltagen in einem Sammelrunden Modus ausgetragen, wobei an einem Spieltag jeweils alle teilnehmenden Teams aufeinandertreffen.
- 3.2 Insgesamt nehmen 27 Teams á 3 Spielern aus 15 Vereinen aus ganz Wien teil, diese spielen in einem Mannschaftsbewerb gegeneinander. Pro Verein können maximal 3 Teams an den Start gehen.
- 3.3 Jedes Mannschaftsmitglied spielt zunächst ein Vorrunden Sit'n'Go gegen jeweils 8 Spieler einer anderen Mannschaft und im Anschluss finden 3 Multi-Table-Turniere á 27 Spieler gleichzeitig statt, in denen je ein Spieler eines Teams pro Turnier antritt.
- 3.4 Sowohl Vorrunde als auch Hauptrunde werden ohne Zeitlimit gespielt.
- 3.5 Um Punkte für ein Sit'n'Go und/oder ein Multi-Table-Turnier gewinnen zu können muss ein Spieler zumindest eine Hand innerhalb der ersten 3 Levels gespielt haben. Ist dies nicht der Fall, so wird sein Stack im Anschluss an das 3. Level eingezogen und die Mannschaft des Ghostplayers bekommt 0 Punkte.
- 3.6 In den Vorrunden Sit'n'Gos erhält jeder Spieler je nach Platzierung Punkte für sein Team. Diese Punkte werden anschließend 1:1 in Chips umgewandelt.

Platzierung	Punkte (Chips)
1	4000
2	3100
3	2400
4	1700
5	1300
6	1000
7	700
8	500
9	300

- 3.7 Der Startstack im SNG beträgt 5.000 Chips, ein Blindlevel dauert 15 Minuten:


Blindlevel	Blinds
1.Level	25/50
2.Level	50/100
3.Level	100/200
4.Level	150/300
5.Level	200/400
6.Level	300/600
7.Level	400/800
8.Level	500/1000
9.Level	700/1400
10.Level	1000/2000
11.Level	1500/3000
12.Level	2000/4000

- 3.8 Die erspielten Chips aller Mannschaftsmitglieder aus der Vorrunde werden addiert und ergeben den Startstack jedes einzelnen Spielers für die Hauptrunde. In der Hauptrunde spielt jedes Mannschaftsmitglied ein separates Turnier á 27 Spieler, ein Blindlevel dauert hierbei 20 Minuten:

Blindlevel	Blinds	Ante
1.Level	25/50	-
2.Level	50/100	-
3.Level	100/200	-
4.Level	100/200	25
5.Level	150/300	25
6.Level	200/400	50
7.Level	300/600	50
8.Level	400/800	100
9.Level	500/1000	100
10.Level	700/1400	200
11.Level	1000/2000	200
12.Level	1500/3000	300
13.Level	2000/4000	400
14.Level	3000/6000	600
15.Level	4000/8000	800
16.Level	5000/10000	1000

- 3.9 Nach der Hauptrunde werden die erreichten Platzierungen der Teamspieler einem Punkteschlüssel zugewiesen und addiert. Jenes Team mit den meisten Punkten gewinnt den Spieltag. Hierbei gilt folgende Tabelle:

Platz	Punkte
1.Platz	45
2.Platz	40
3.Platz	36
4.Platz	32
5.Platz	29
6.Platz	26
7.Platz	24
8.Platz	22
9.Platz	20
10.Platz	18
11.Platz	17
12.Platz	16
13.Platz	15
14.Platz	14
15.Platz	13
16.Platz	12
17.Platz	11
18.Platz	10
19.Platz	9
20.Platz	8
21.Platz	7
22.Platz	6
23.Platz	5
24.Platz	4
25.Platz	3
26.Platz	2
27.Platz	1




4 Tabellen

4.1 Tabellenerstellung und -berechnung

- 4.1.1 Bei jedem Spieltag ist die Mannschaftsleistung der Teams ausschlaggebend für die Endplatzierung. Die Mannschaftsleistung setzt sich aus den gesammelten Punkten aller Teamspieler zusammen. Jenes Team mit den meisten Punkten gewinnt den jeweiligen Spieltag und erhält wie unter Punkt 4.1.2 angeführt Punkte für die Landesliga-Tabelle.
- 4.1.2 Die Punktevergabe nach jedem Spieltag erfolgt mit folgendem Punkteschlüssel:

Platz	Punkte
1. Platz	45
2. Platz	40
3. Platz	36
4. Platz	32
5. Platz	29
6. Platz	26
7. Platz	24
8. Platz	22
9. Platz	20
10. Platz	18
11. Platz	17
12. Platz	16
13. Platz	15
14. Platz	14
15. Platz	13
16. Platz	12
17. Platz	11
18. Platz	10
19. Platz	9
20. Platz	8
21. Platz	7
22. Platz	6
23. Platz	5
24. Platz	4
25. Platz	3
26. Platz	2
27. Platz	1

- 
- 4.1.3 Landesliga-Meister ist jener Verein, der nach Ablauf der Saison die meisten Punkte in der Tabelle aufzuweisen hat. Bei Punktegleichstand entscheidet zunächst die Anzahl der Spielrunden-Siege, bei deren Gleichheit die Anzahl der zweiten Plätze, usw. Wenn die Platzierungen aller Spielrunden ident sind, so werden die erreichten Punkte pro Spieltag aufsummiert. Jener Verein mit dem besseren Punkteverhältnis wird vorgereicht. Auf der Homepage des WPSV kann jederzeit Einsicht auf die aktuelle Landesliga-Tabelle genommen werden.
- 4.1.4 Neben der Vereinstabelle wird in der Meisterschaft auch eine Einzelspiellerrangliste geführt. Die erreichten Punkte eines Spielers pro Spieltag werden in die sog. Season MVP (Most Valuable Player) Wertung aufgenommen um den besten Spieler der Saison zu ermitteln.
- 4.1.5 Die Punkte für die Tages MVP Wertung ermitteln sich aus dem Abschneiden beim Team Multi Table Turnier. Hier gilt ebenfalls der Punkteschlüssel unter Punkt 4.1.6.

5 Regelwerk

5.1 Vorwort

Bei allen Turnieren gilt das Regelwerk der APSA. Zudem bestimmt die WPSV Schiedsrichter, welche berechtigt sind die Regeln im Bedarfsfall nach ihrem Ermessen auszulegen bzw. zu ändern. Für die Entscheidungen der Schiedsrichter hat die Berücksichtigung der Fairness und die beste Lösung im Sinne des Spiels höchste Priorität. In strittigen Situationen ist das Spiel sofort anzuhalten und ein Schiedsrichter zu konsultieren.

Schiedsrichter können für jegliche Verletzung der Regeln Strafen (sog. „Penalty“) verhängen. Angefangen bei einer Verwarnung, über eine Spielsperre für eine oder mehrere Button-Runden (sog. „Orbits“) bis hin zur Disqualifikation, kann das Ausmaß einer Strafe unterschiedlich hoch sein. Es obliegt dem Schiedsrichter die Höhe des Penaltys festzulegen. Entscheidungen und/oder ausgesprochene Strafen sind endgültig und können nachträglich nicht angefochten werden.

Jeder Spieler nimmt unter dem Gesichtspunkt des Fair-Play-Gedankens teil. Ein absichtliches Falschspielen, das Entfernen von Turnierchips oder die Weitergabe dieser an andere Spieler, bewusstes Zusammenspiel (sog. „Softplay“ bzw. „Collusion“) und ähnliches wird mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet. Bei einer Disqualifikation gilt der betroffene Spieler als ausgeschieden und seine Chips werden eingezogen. Bisher erbrachte Leistungen erhalten ihre Gültigkeit.

Wiederholte Verstöße gegen die Poker-Etikette durch schlechtes Benehmen bzw. Fehlverhalten werden mit einer Spielsperre geahndet. Beispiele hierfür wären das Berühren fremder Karten/Chips, absichtliche Spielverzögerung, ständiges Reden, Missachtung der Spielreihenfolge, etc. Für die Dauer einer Spielsperre hat der betroffene Spieler den Tisch zu verlassen, Eröffnungskarten werden jedoch regulär ausgeteilt.

5.2 Regelwerk Texas Hold'em

Texas Hold'em wird mit einem Kartendeck bestehend aus 52 französischen Spielkarten gespielt. Pro Tisch können zwei bis maximal zehn Spieler Platz nehmen.

Zu Beginn eines Spiels startet jeder Spieler mit demselben Betrag an Chips. Ziel eines Spielers ist es, seinen Chips-Stack zu vergrößern bzw. alle sich im Umlauf befindenden Chips zu gewinnen. Wenn ein Spieler all seine Chips verloren hat, so gilt dieser als ausgeschieden.

Über den Gewinn des Pots, also der Summe aller Einsätze in einer Spielrunde, entscheidet die Stärke des Pokerblattes. Jener Spieler mit dem besten Blatt bestehend aus fünf Karten gewinnt beim Kartenvergleich (sog. Showdown) den Pot. Weiters besteht die Möglichkeit die Spielrunde auch ohne Showdown zu gewinnen, indem man alle Gegenspieler durch den Einsatz von Chips zum Aussteigen bewegt.

Die Rangfolge der Pokerblätter ist dem folgenden „Ranking of Hands“ zu entnehmen:

5.3 Ranking of Hands

Bezeichnung	Beispiel	Beschreibung	Bei Gleichwert entscheidet:
<i>Royal Flush</i>		Straße in einer Farbe von Ass bis 10	Kombinationen werden als gleich hoch erachtet
<i>Straight Flush</i>		Straße in einer Farbe	Wert der höchsten Karte
<i>Four of a Kind</i>		4 Karten gleichen Wertes	Wert des Poker, bei Gleichheit der Wert der Beikarte
<i>Full House</i>		Ein Drilling und ein Paar	Wert des Drilling, bei Gleichheit der Wert des Paares
<i>Flush</i>		5 Karten in einer Farbe	Wert der höchsten Karte, bei Gleichheit der Wert der zweithöchsten Karte, usw.
<i>Straight</i>		5 Karten in einer Reihe	Wert der höchsten Karte
<i>Three of a Kind</i>		3 Karten gleichen Wertes	Wert des Drillings, bei Gleichheit der Wert der Beikarte
<i>Two Pair</i>		2 Paare	Wert des höheren Paares, bei Gleichheit der Wert des kleineren Paares und letztendlich die Beikarte
<i>One Pair</i>		2 Karten gleichen Wertes	Wert des Paares, bei Gleichheit der Wert der höchsten Beikarte bzw. der übrigen Karten
<i>High Card</i>		Keine der oben angeführten Kombinationen	Höchste Karte, bei Gleichheit der Wert der zweithöchsten Karte bzw. der übrigen Karten.

5.4 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. Der Spieler links vom Dealer setzt den sog. **Small Blind**, sein linker Nachbar den **Big Blind** (i.A. das Doppelte des Small Blinds). Der Betrag der Blinds ist vor Beginn des Spiels festgelegt und wird nach einer vorher festgelegten Zeittabelle (z.B. alle 20 Minuten) erhöht (sog. Blind-Raise). Zudem kann zu einem späteren Zeitpunkt auch ein sog. **Ante** eingeführt werden. Das Ante ist ebenfalls ein Grundeinsatz, jedoch muss dieser Betrag von allen Spielern am Tisch geleistet werden. Die Höhe des Antes entspricht i.A. etwa einem Viertel des Small Blinds.

Nachdem die Blinds gesetzt wurden 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. Wenn bereits ein „Raise“ stattgefunden hat, so hat man die Möglichkeit erneut zu erhöhen. Der Betrag des Re-Raises“ muss in diesem Fall zumindest dem Betrag des vorherigen Raises entsprechen
- „**Check**“: Diese Option hat ausschließlich der Spieler im Big Blind wenn vor ihm kein Raise stattgefunden hat und er den geforderten Einsatz damit schon erbracht hat. Check bedeutet, dass man nicht erhöhen will.

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) gleichziehen. Wenn ein Spieler zunächst nur callt und ein Gegenspieler anschließend raist, so hat der Spieler erneut die Option zu folden, zu callen oder selbst noch einmal ein „Raise“ zu tätigen.

Falls kein Spieler die Höhe des Big Blinds mitgehen möchte, so gewinnt der Spieler im Big Blind den **Pot**. Wenn zumindest ein Spieler den Big Blind oder ein stattgefundenes Raise callt, so wird das Spiel fortgesetzt und die oberste Karte vom Deck verdeckt beiseite gelegt („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 gemeinsam mit den beiden Hole-Cards 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. Diese Option hat jeder Spieler, solange noch keine Erhöhung stattgefunden hat. „Bet“ ist eine Erhöhung und zwar zumindest in der Höhe des Big Blinds. Möchte nach einer Bet ein Spieler noch im



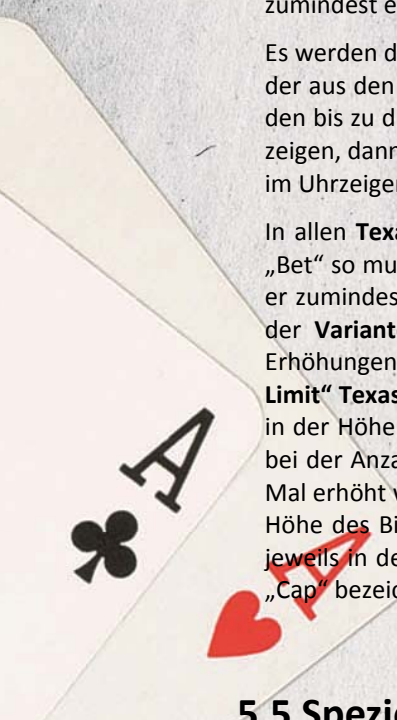
Spiel bleiben, so muss er ebenfalls diesen Betrag in den Pot legen („Call“). Natürlich hat wie bei dem Spiel vor dem Flop auch hier wieder jeder Spieler die Möglichkeit auszusteigen („Fold“) oder selbst noch einmal zu erhöhen („Raise“).

Erhöht ein Spieler und kein Gegenspieler ist bereit den getätigten Einsatz mitzugehen, so gewinnt dieser den Pot und muss seine Karten nicht zeigen. Callt jedoch zumindest ein weiterer Gegenspieler den Einsatz, so wird das Spiel fortgesetzt und wieder eine Karte geburnt. 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 ist 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 getätigten 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 und gefoldet werden. Auch hier kann der Pot gewonnen werden, falls niemand den geforderten Einsatz eines Spielers 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 beginnt.



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.

5.5 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 Holecards 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 (gesplittet). 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.

5.6 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 kundgetan 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. geworfene 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, die 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.
- 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.
- Ein Spieler gilt ab dem Zeitpunkt als ausgeschieden, ab dem er in ein 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.

5.7 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 nonnciert 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 weitergedealt, 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 Misdeal 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 Misdeal 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 Karte 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 gebliebenen 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.