



Regelwerk

1 Grundsätze:

1.1 Einhaltung der Regeln

Gibt es trotz dieser Regeln Unstimmigkeiten und die Spieler werden sich nicht einig, gilt die Entscheidung eines anwesenden Turnierleiters.



1.2 Teilnahme

- 1.2.1 ♥ Grundsätzlich dürfen nur Vereinsmitglieder an den Spielabenden dienstags teilnehmen.
- 1.2.2 ♥ Nichtmitglieder haben einmal die Möglichkeit, einen Schnupperabend mitzuspielen.

1.3 Etikette

- 1.3.1 **Fairplay:** ♥ Der Spielbetrieb im Verein hat unter allen Umständen im Sinne des „Fairplay“ stattzufinden
- 1.3.2 **Tisch verlassen:** ♦ Verlässt ein Spieler, der noch in der Hand ist, den Tisch, ist er automatisch gefoldet.
- 1.3.3 **Sprachen:** ♥ Erlaubte Sprachen am Tisch sind ausschließlich Deutsch, Schwäbisch, andere deutsche Dialekte und Englisch.
- 1.3.4 **Betrügen:** ♥ Falsch spielen wie z.B. Verschieben von Chips und Zinken von Karten ist verboten.
- 1.3.5 **Telefon:** ♥ Telefonieren und SMS senden am Tisch ist untersagt.
- 1.3.6 ♥ Werden Tische oder anderes Inventar beschädigt, wird der Verursacher zur Verantwortung gezogen.
- 1.3.7 **Rauchen:** ♥ Rauchen ist in den Räumen verboten!
- 1.3.8 **Getränke:** ♥ Getränke sind erlaubt, jedoch nicht auf dem Tisch. Ist ein Spieler negativ auffallend berauscht, kann er von der Turnierleitung für den Spielabend ausgeschlossen werden.
- 1.3.9 **Ordnung:** ♥ Jeder Spieler sollte in den Räumen Ordnung einhalten. An jedem Spielabend gibt es einen Ordnungsdienst, der grundsätzlich zu unterstützen ist.

1.4 Tischpflichten

- 1.4.1 **Tisch aufräumen:**
 - ♦ Der Tischsieger bringt den Tisch wieder in Ordnung: Chips und Karten müssen bei Bedarf für andere Spiele sortiert und gestapelt oder aufgeräumt werden.
- 1.4.2 ♦ Nachdem jeder Spieler seine Karten erhalten hat, müssen diese deutlich sichtbar am Tisch liegen und dürfen nicht von diesem entfernt bzw. unterhalb der Tischkante aufgehoben werden.
- 1.4.3 ♦ 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.
- 1.4.4 ♦ Jeder Spieler ist verpflichtet, die Chips seines Stacks sichtbar vor sich hinzulegen, besonders die höheren Werte. Chips dürfen nicht vom Tisch entfernt oder an andere verschenkt werden.
- 1.4.5 ♦ 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 die Turnierleitung 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.



2 Spieltage:

2.1 Termin

Spieltage finden jeden Dienstag statt.

2.2 Pokervarianten

Es wird abwechselnd Sit an go, Freez out und Heads Up gespielt. Genaue Daten siehe Aushang.

Normalerweise wird an diesen Spieltagen die Spielvariante Texas Holdem No Limit gespielt. Während des Bankrollteil des Bankrollabends kann jede beliebige Pokervariante gespielt werden.

2.3 Anmeldung:

An- und Abmeldungen müssen über die Turnierleitung erfolgen. Eine Anmeldung ist erst gültig, wenn der Unkostenbeitrag bezahlt wurde. Ist ein angemeldeter Spieler nach der 2. Blindstufe nicht anwesend so wird dieser Spieler komplett vom Spielabend ausgeschlossen. Der Ausgeschlossene Spieler erhält für diesen Abend auch keine Punkte.

2.4 Zeiten Anmeldung und Spielbeginn.

Spieler, die außerhalb der Anmeldezeiten kommen, dürfen nicht am Spieltag teilnehmen. Ausnahmsweise kann eine telefonische Anmeldung bei der Turnierleitung akzeptiert werden.

♦ Sit and Go, Freeze Out und Heads Up

Anmeldung: 19.30 Uhr bis 19.50 Uhr

Spielbeginn: 20.00 Uhr

♦ Bankroll

Anmeldung: 19.30 Uhr–21.50 Uhr

Spielbeginn: 20.00 Uhr

Spielende Bankroll 21.45 Uhr

Spielbeginn Freeze out: 22 Uhr

2.5 Punkteverteilung:

Pro Spieltag und Monatsfinale gibt es ein Punkteverteilungssystem. Siehe Anhang.

2.6 Monatsfinale:

Beim Monatsfinale sind nur qualifizierte Spieler spielberechtigt.



3 Spielverlauf:

3.1 Platzkarten:

Vor Spielbeginn erhält jeder angemeldete Spieler eine Platzkarte, die ihm seinen Sitzplatz zuweist.

Ausnahme: beim Bankroll kann in der ersten Spielphase jeder beliebige Platz eingenommen werden. Platzkarten werden erst vor Beginn des Freeze outs verteilt.

3.2 Dealer:

3.2.1 ♠ Der Dealerbutton wird ausgelost: Jeder Spieler zieht eine Karte, die Person mit der höchsten Karte erhält den Dealerbutton. Haben mehrere Spieler eine im Rang gleich hohe Karte, so zählt das Symbol gemäß folgender Reihenfolge: Pik♠-Herz♥-Karo♦-Kreuz♣ (spades – hearts – diamonds – clubs, Esselsbrücke: die englischen Bezeichnungen, abwärts.)

3.2.2 ♠ Der Dealer wechselt mit jeder Spielrunde im Uhrzeigersinn.

3.3 Blinds

3.3.1 ♥ Bei allen Tischen, die beim Poker-Club Zollernalb e.V. gespielt werden, gelten Blindstrukturen die am PC angezeigt werden.

3.3.2 ♦ Eine Hand und gegebenenfalls die Blinderhöhung beginnt stets mit dem ersten Mischen („Shuffle“) des Dealers, die Grundeinsätze (Blinds bzw. Antes) müssen gleichzeitig getätigt werden.

3.3.3 Ab 5% der sich im Umlauf befindenden Chips wird die Höhe der Blindstufe gestoppt.

3.4 Ausscheiden:

3.4.1 ♠ **Seat open:** Scheidet ein Spieler an einem Tisch aus, wird laut "SEAT OPEN" gerufen.

3.4.2 ♠ **Eintragen:** Ein Spieler, der ausscheidet, muss seine aktuelle Position am PC eintragen oder diese der Turnierleitung mitteilen. Jeder Spieler ist für die Eintragung selbst verantwortlich. Ist ein Spieler nicht in der Ergebnisliste eingetragen, wird er für den Spieltag nicht gewertet.

3.4.3 ♠ **Dead Button:** Scheidet ein Spieler, der in den Blinds war, aus, bleibt der Button an der gleichen Position. Handelt es sich um den Spieler im Big Blind, ist der kommende Big Blind alleiniger Big Blind.

3.5 Tischverteilung

3.5.1 ♥ Während eines Turniers werden immer wieder Spieler an andere Tische versetzt. Das Umsetzen dient als Ausgleich, so dass immer möglichst gleich viele Spieler an den Tischen verteilt sind. "Balance the Table" Für das Umsetzen der Spieler ist die Turnierleitung zuständig.

3.5.2 ♥ Wenn an einen Tisch neue Spieler dazugesetzt werden, wird der Dealerbutton ab 3 neuen Spielern neu ausgelost, ansonsten bleibt die Position gleich. Siehe (3.2.1)

3.6 Chips Raise

Chips, die in ihrer Wertigkeit nicht mehr für das Spiel benötigt werden, werden durch die Turnierleitung oder Helfer ausgewechselt. Grundsätzlich wird aufgerundet.



3.7 Final Table

- 3.7.1 ♥ Der Finale Table beginnt, wenn noch 11 Spieler im Spiel sind.
- 3.7.2 ♥ Sitzplätze werden ausgelost
- 3.7.3 ♥ Der Spieler der ausscheidet muss so lange dealen, bis der nächste ausscheidet. Ansonsten werden die am Abend erspielten Punkte halbiert. Ausnahme ist, wenn es einen freiwilligen Dealer gibt.

4 Texas Holdem No Limit

Normalerweise wird an den Spieltagen die Spielvariante Texas Holdem No Limit gespielt. Während des Bankrollteil des Bankrollabends kann jede beliebige Pokervariante gespielt werden.

4.1 Spielerklärung

- 4.1.1 ♠ Gespielt wird mit 52 französischen Pokerkarten
- 4.1.2 ♠ 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
- 4.1.3 ♠ Ein Pokerblatt besteht aus fünf Karten, die Wertigkeit des Blattes entscheidet darüber, wer den sog. Pot, also die Summe aller getätigten Einsätze, gewinnt.

4.2 Genereller Spielablauf

- 4.2.1 ♠ Jeder Spieler zieht eine Karte, die Person mit der höchsten Karte erhält den Dealerbutton. Haben mehrere Spieler eine im Rang gleich hohe Karte, so zählt das Symbol gemäß folgender Reihenfolge: Pik♠-Herz♥-Karo♦-Kreuz♣ (spades – hearts – diamonds – clubs, Esselsbrücke: die englischen Bezeichnungen, abwärts.)
- 4.2.2 ♠ Der Spieler nach dem Dealer setzt den **Small Blind**, der nächste Spieler den **Big Blind**.
Beim Headsup hat der Spieler am Dealerbutton den sog. **Small Blind**, sein Kontrahent den **Big Blind** zu bringen.
- 4.2.3 ♠ Anschließend erhält jeder Spieler vom Dealer zwei **Startkarten (sog. „Hole-Cards“)**. Hierbei werden die Karten im Uhrzeigersinn einzeln ausgeteilt, der Spieler im Big Blind erhält die erste Karte und der Spieler am Dealerbutton erhält die letzte Karte.
- 4.2.4 Die Spieler können nun zwischen folgenden Optionen wählen:
 - ♥ **„Fold“**: Er steigt aus dem Spiel aus indem er dem Dealer seine Karten verdeckt zuschieben
 - ♥ **„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
 - ♥ Ein "Raise" ist mindestens in der Höhe des "Big-Blinds". Macht ein Spieler ein "Reraise" ist dies mindestens das Doppelte des Raise.
 - ♥ **„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



- 4.2.5 ♠ 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.
- 4.2.6 ♠ 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 („geburnt“). Anschließend werden die **ersten drei Gemeinschaftskarten, der sog. Flop**, aufgedeckt.
- 4.2.7 ♠ Der Flop wird offen in die Mitte des Tisches platziert und kann von jedem Spieler zum Bilden des eigenen Pokerblattes verwendet werden.
- 4.2.8 ♠ Nachdem der Flop aufgedeckt wurde folgt eine weitere Setzrunde. Ab diesem Zeitpunkt beginnt immer der Spieler links vom Dealerbutton, in einer HeadsUp Partie also immer der Big Blind. 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“).
- 4.2.9 ♥ Erhöht ein Spieler und kein Gegenspieler ist bereit diesen Einsatz mitzugehen, so gewinnt er den Pot und muss seine Karten nicht zeigen. Nach einem Call dieser Erhöhung, 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.
- 4.2.10 ♥ 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 beschriebenem Muster. Sind nach den Aktionen noch zumindest zwei Spieler im Spiel so wird nach dem Burnen die **letzte Gemeinschaftskarte aufgedeckt, der sog. River**.
- 4.2.11 ♦ 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**:
- 4.2.12 ♦ 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.



- 4.2.13 ♦ 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.

4.3 Spezielle Spielsituationen

- 4.3.1 ♦ **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. Sein Gegner muss in diesem Fall genau diesen Betrag setzen, um das Spiel zu starten. Es sind keine weiteren Aktionen mehr möglich, es kommt sofort zum Showdown und beide Spieler müssen ihre Hole-Cards öffnen und das Board kann sofort vollständig gedealt werden.
- 4.3.2 ♦ **Showdown am River**: Sind in einer Spielrunde nach dem letzten Spielzug noch beide 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. Bei einem Showdown müssen alle Spieler ihre Karten zeigen.
- 4.3.3 ♦ **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 beide 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 links näher zum Dealerbutton sitzt

Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em

- 4.3.4 ♦ 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 beim Austeilen seiner ersten Karte nicht am Tisch sein, wird seine Hand vom Dealer eingezogen.
- 4.3.5 ♦ 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 eine der ersten drei ausgeteilten Karten aufgedeckt, handelt es sich um einen Misdeal und es wird neu gemischt und gegeben.



- 4.3.6 ♦ 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.
- 4.3.7 ♦ Vergisst der Dealer vor dem Flop/Turn/River zu burnen, so ist die offene Karte zunächst jedem Spieler zu zeigen und anschließend als Burncard beiseite zu legen. Danach wird dienächste Gemeinschaftskarte im Sinne des ursprünglichen Kartenverlaufes aufgedeckt. Isthach 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 Gemeinschaftskarte vom Deck.
- 4.3.8 ♦ Werden beim Flop versehentlich vier Karten aufgedeckt und ist nicht nachvollziehbar welche Karte zuviel aufgedeckt wurde, so werden alle vier Karten verdeckt neu gemischt und vom Dealer bzw. der Turnierleitung die nächste Burncard bestimmt. Die übrig geblieben drei Karten bilden den Flop.
- 4.3.9 ♣ 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.
- 4.3.10 ♦ 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.
- 4.3.11 ♥ Verbale Aussagen (z.B. Fold, Check, Raise, etc.), die außerhalb der Spielreihenfolge getätigt werden, sind bindend, wenn sich die bisherige Situation der Einsätze nicht verändert. Ein Check, Call oder Fold gilt nicht als Veränderung der Situation.
- 4.3.12 ♥ Hände, die bereits im Showdown gezeigt wurden, können vom Dealer nicht eingezogen und damit für ungültig erklärt werden. Spieler sind stets dazu angehalten zu assistieren, falls Hände im Showdown falsch gelesen werden.
- 4.3.13 ♥ Es ist nicht gestattet über aktive bzw. weggeworfene Karten zu sprechen, sie zu zeigen, anderen Spielern Ratschläge zu geben, ihr Spiel zu kritisieren, aktive Hände mit verbalen Aussagen einzuschätzen oder anderwärtig in das laufende Spielgeschehen einzugreifen.
- 4.3.14 ♥ 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 ein Spieler die Karten absichtlich öffnet, so wird die Hand als gefoldet gewertet. Also Karten die vor dem Showdown gezeigt werden gelten als gefoldet!!!!.



- 4.3.15 ♥ Sobald ein Spieler seine Karten einem anderen Gegenspieler zeigt, so haben alle anderen Spieler am Tisch das Recht ebenfalls in die Karten Einsicht zu nehmen („show-one-showall“).
- 4.3.16 ♥ Verzicht auf den Showdown gibt es nicht, der Spieler muss seine Karten beim Showdown zeigen. Damit der Verdacht auf Zusammenspiel nicht entsteht. Auch um Anspruch auf einen Teil des Pots zu stellen, muss ein Spieler bei „Playing the Board“ beide Karten öffnen.
- 4.3.17 ♥ In jenen Fällen, in denen eine Hand frühzeitig beendet ist, dürfen keine weiteren Community Cards aufgedeckt werden. Sog. „Rabbit-Hunting“ ist daher nicht gestattet.
- 4.3.18 ♥ Jedem Spieler ist es erlaubt während einer Hand nach dem Jetonstand seines Gegenspielers zu fragen. Wenn ein Spieler nicht Auskunft geben will, dann ist der Dealer berechtigt die Jetons zu zählen und Auskunft zu erteilen.
- 4.3.19 ♥ 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.
- 4.3.20 ♦ 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. Diese Regelung soll verhindern, dass ein Gegenspieler „out of turn“ agiert und dem Spieler einen Vorteil verschafft.
- 4.3.21 ♦ Die jeweiligen Startkarten des Spielers bilden die Betlinie. Die Jetons müssen für eine gültige Erhöhung mit vollem Umfang die Oberkante der Startkarten passieren.
- 4.3.22 ♦ 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. Ausnahme: bei wechselnden Dealern kann die Hilfe von Mitspielern angenommen werden.
- 4.3.23 ♦ Spieler dürfen während einer Hand nicht in den Pot greifen und müssen im Falle des Gewinnes abwarten bis der Dealer ihnen diesen zustellt. Ausnahme: bei wechselnden Dealern kann die Hilfe von Mitspielern angenommen werden.
- 4.3.24 ♦ 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.
- 4.3.25 ♦ Ein einzelner „oversized“ Jeton gilt, ohne dass ein Raise vorher annonciert wurde, als Call. (Beispiel bei Blinds in Höhe von Small Blind 100 und Big Blind 200: Ein Spieler setzt einen Jeton mit der Wertigkeit 500 mit der Absicht zu erhöhen, annonciert dies aber nicht. Die Aktion als Call gewertet).
- 4.3.26 ♦ Wenn ein Spieler einen „oversized“ Jeton setzt, ein Bet bzw. Raise annonciert, den Betrag der Erhöhung aber nicht bekannt gibt, so gilt der minimal mögliche Betrag bis zur Höhe des gesetzten Chips.



- 4.3.27 ♣ Nach dem Flop gilt ein Chip entsprechend seiner Wertigkeit, es sei denn der Spieler annonciert etwas anderes. Diese Annoncierung hat zu erfolgen, bevor der Jeton die Spielfläche berührt.
- 4.3.28 ♣ Wenn ein Spieler eine unvollständige Bet bzw. ein unvollständiges Raise macht, dann muss er den Satz auf die Höhe eines Minimum Bets bzw. Raises vervollständigen.
- 4.3.29 ♣ 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 Re-Raise ist dem Spieler in dieser Situation nicht gestattet.

Anhang:

Punkteverteilung

Der Ausschuss

Balingen 05/2010

Dirk Vollmer (1.Vorstand)
Georg Schleinich (2.Vorstand)
Clemens Wolff (Kassierer)
Patrick Nitsche (Zeugwart)
Tobias Hartmann (Internetwart)
Marion Tröger (Schriftführer/Pressewart)
Michael Räßle (Turnierleitung)
Oguz Kutlu (Turnierleitung)