



austrian
poker
sport
association



Regulativ Austrian Pokersport Association

Stand: 14. Februar 2011

APSA Regulativ

1	Turnierteilnahmekriterien.....	3
2	Turnierbestimmungen	4
3	Turniermodi	6
	3.1 Multi-Round Modus	6
	3.2 Freeze-out Modus	7
4	Ranglisten.....	8
	4.1 Ranglistenerstellung und -berechnung	8
	4.2 Benennung der Nationalmannschaft	8
5	Regelwerk	10
	5.1 Vorwort	10
	5.2 Regelwerk Texas Hold'em	10
	5.3 Ranking of Hands.....	11
	5.4 Genereller Spielablauf.....	12
	5.5 Spezielle Spielsituationen.....	13
	5.6 Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em (Spieler)	15
	5.7 Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em (Dealer)	16






1 Turnierteilnahmekriterien

- 1.1 Jeder Turnierteilnehmer bestätigt mit seiner Anmeldung sich an das APSA Regulativ zu halten und zudem entsprechende Fähigkeiten und Fertigkeiten (z.B. gegebenenfalls Mischen der Karten) zur Ausübung des Pokersports zu besitzen.
- 1.2 Jeder Teilnehmer erklärt sich mit den Bestimmungen der Verbandsstatuten der Austrian Pokersport Association einverstanden.
- 1.3 Jeder Teilnehmer muss das 18. Lebensjahr vollendet haben und sich am Turnierort auf Verlangen der Turnierleitung ausweisen können.
- 1.4 Bei Studententurnieren sind alle Studierenden an den österreichischen Universitäten, Akademien und Fachhochschulen, die mind. seit Beginn des laufenden Semesters an ihrer Universität eingeschrieben sind, sowie Absolventen eines Hochschulstudiums (Akademiker) und Schüler, die das 18. Lebensjahr bereits vollendet haben, startberechtigt. Weiters sind bei den Staatsmeisterschaften, den monatlichen online Turnieren und allen weiteren APSA-Turnieren ausnahmslos Spieler teilnahmeberechtigt, die Mitglied eines APSA Vereins sind und eine gültige Spielerlizenz besitzen. Der Spielerlizenzantrag muss spätestens vier Wochen vor dem Spieltermin bei der APSA eingereicht worden sein.
- 1.5 Die Anmeldung erfolgt online unter www.apsa.co.at bis zum jeweils genannten Nennschluss.
- 1.6 Die Teilnahmeberechtigung zu den Turnieren erfolgt in zeitlicher Reihenfolge der Anmeldung.
- 1.7 Eine Nennung am Turniertag ist vor Ort bei freien Kapazitäten möglich, kann jedoch von der APSA nicht zugesichert werden.
- 1.8 Das Nenngeld ist – wenn nicht anders angegeben – vor Turnierbeginn in bar zu entrichten.
- 1.9 Eine Nennung kann ohne Angabe von Gründen von der Turnierleitung abgelehnt werden.
- 1.10 Die APSA behält sich das Recht vor, einem Teilnehmer eine Wild Card zu überlassen. Wild Card Spieler müssen kein Nenngeld entrichten, erhalten aber trotzdem Ranglistenpunkte.
- 1.11 Die APSA behält sich das Recht vor, folgende Missachtung der Anmeldeformalitäten zu sanktionieren: Nichtabsage bei Nichterscheinen am Turniertag.
- 1.12 Eine Turnierabsage kann bis zum Nennschluss entweder online durch die Abmeldefunktion, per E-Mail oder telefonisch beim Veranstalter erfolgen.
- 1.13 Eine kostenfreie Absage des Turniers einen Tag vor dem Turnier oder am Turniertag ist nur dann möglich, wenn man selbst für Ersatz sorgt. Die Ersatzspieler müssen sich vor Beginn des Turniers mit dem Veranstalter in Verbindung setzen. Wird kein Ersatz gefunden, muss der Teilnehmer unverzüglich eine nachträgliche Entrichtung des Nenngeldes selbst organisieren.
- 1.14 Nennt ein Turnierteilnehmer zu einem Turnier und erscheint ohne nach Punkt 1.12 vorzugehen nicht, wird dies bei zweifachem Vorkommen durch eine 3-monatige APSA-Turniersperre bestraft. Bei einem weiteren Vergehen dieser Art wird eine 12-monatige Turniersperre verhängt.
- 1.15 Mit der Turnieranmeldung erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, dass sämtliche Fotos sowie Video-, Film- und Fernsehaufnahmen, die während einer Veranstaltung gemacht werden, kostenlos der APSA für mediale Zwecke wie Presseartikel und Ablichtungen in nationalen und internationalen Print- und TV-Medien, sämtlichen Werbemittelproduktionen sowie Veröffentlichungen im Internet und auf der APSA-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 Bei allen Turnieren kommt das APSA Regulativ zur Anwendung.
- 2.2 Turniertermine sowie Austragungsorte können im Bedarfsfall kurzfristig geändert werden.
- 2.3 Bei allen Turnieren bestimmt die APSA den Turnierleiter sowie die Oberschiedsrichter und setzt die Höhe des Nenngeldes fest.
- 2.4 Jeder Spieler hat sich vor Beginn des Turniers bei der Turnierleitung zu melden und das Nenngeld zu entrichten.
- 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 Spieler hat den Anweisungen der Turnierleitung Folge zu leisten und ihr nach bestem Wissen und Gewissen in deren Tätigkeiten zu unterstützen.
- 2.7 Jeder Spieler nimmt unter dem Gesichtspunkt des Fair-Play-Gedankens teil. Wird bei einer Turnier ohne Croupier gespielt, so wird sorgfältiges Mischen sowie korrektes Austeilen der Karten vorausgesetzt. 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.
- 2.8 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.
- 2.9 Für die Dauer eines Penaltys hat der betroffene Spieler den Tisch zu verlassen, Eröffnungskarten werden jedoch regulär ausgeteilt.
- 2.10 Das Spielen unter Drogen- und Alkoholeinfluss ist nicht gestattet und wird nach Ermessen der Turnierleitung mit einem Disqualifikation (Turnierausschluss) sanktioniert.
- 2.11 Bei einer Disqualifikation eines Spielers gilt dieser als ausgeschieden und seine Chips werden eingezogen. Bisher erbrachte Leistungen erhalten ihre Gültigkeit.
- 2.12 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.
- 2.13 Wenn ohne Croupier gespielt wird, müssen 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 übernimmt die Dealer-Funktion solange, bis der nächste Spieler seine gesamten Chips verloren hat. Dieser wird nun Dealer bis erneut ein Spieler ausscheidet, usw.
- 2.14 Wenn Spielkarten beschädigt sind, ist umgehend die Turnierleitung zu verständigen, die aktuelle Hand wird jedoch zu Ende gespielt.
- 2.15 Am Turniertisch dürfen sich keine anderen Chips, als die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Jetons befinden, mit Ausnahme eines Card-Protectors pro Spieler.

- 
- 
- 
- 2.16 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.
- 2.17 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 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 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.
- 2.18 Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, hat er sich entweder in der am Tisch befindenden Rundkarte einzutragen oder bei der Turnierleitung zu melden, um in die Ergebnisliste aufgenommen zu werden.
- 2.19 Das Telefonieren, Senden von SMS und jede andere Art technischer Kommunikation ist am Tisch nicht gestattet.
- 2.20 Das Rauchen an den Turniertischen ist nicht erlaubt. An allen Spielorten werde Raucherzonen eingerichtet.
- 2.21 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.
- 2.22 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.
- 2.23 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 Turniermodi


3.1 Multi-Round Modus

- 3.1.1 In Abhängigkeit von der Teilnehmerzahl werden 2 oder 3 Vorrunden auf Tischen zu je 6 Personen gespielt. Jeder Teilnehmer wird, wenn nicht gesetzt, in den Vorrunden per Los einem Tisch zugeordnet. Es kann vorkommen, dass aufgrund der Teilnehmerzahl an einem Tisch nur 5 Personen spielen. Ist dies der Fall, so sind bis zum ersten Blindraise (i.A. 20 Minuten) die Grundeinsätze einzuziehen. Nach Ablauf dieser Frist scheidet der Spieler aus und belegt automatisch den letzten Platz (auch wenn bereits ein Spieler ausgeschieden ist). Um die Chips des „Ghostplayers“ in Umlauf zu bringen und damit faire Bedingungen zu schaffen, werden anschließend seine Chips auf die verbleibenden Spieler zu gleichen Teilen aufgeteilt. Ab diesem Zeitpunkt werden an den Platz des abwesenden Spielers keine Eröffnungskarten mehr ausgeteilt.
- 3.1.2 Die Teilnehmer spielen in der ersten Vorrunde solange gegeneinander, bis ein Spieler alle Chips für sich gewinnen konnte oder die Zeit der Vorrunde abgelaufen ist. Bei Ausscheiden eines Spielers hat sich dieser namentlich unter seiner erreichten Platzierung auf der sich am Tisch befindenden Rundenkarte einzutragen. Nach Ablauf der Vorrundenzeit wird der Chipstand jedes sich noch im Spiel befindenden Spielers als Bewertungsgrundlage für die Platzierung herangezogen. Weiters muss der exakte Chipstand zur weiteren Ausdifferenzierung (siehe Punkt 3.1.5) auf der Rundenkarte neben dem eigenen Namen eingetragen werden. Die vollständig ausgefüllte Rundenkarte wird anschließend vom Tischieger an die Turnierleitung ausgehändigt.
- 3.1.3 Jeder Spieler erhält auf Grundlage seiner Platzierung Punkte gutgeschrieben:

Platzierung	Punkte
1	9+1*
2	7
3	5
4	3
5	2
6	1

*Jene Spieler, die eine Vorrunde vor Ablauf der regulären Spielzeit gewinnen konnten, erhalten einen zusätzlichen Punkt. Um einen Sieg vor Ablauf der regulären Spielzeit zugesprochen zu bekommen, muss ein Spieler alle sich am Tisch befindenden Chips nach der letzten gespielten Hand besitzen. Weiters muss auf der Rundenkarte die „in time“-Checkbox angekreuzt werden.

- 3.1.4 In der zweiten bzw. dritten Vorrunde kommt es zu einem sog. „Re-Draw“, d.h. jedem Teilnehmer werden neue Gegenspieler zugewiesen. Unabhängig der Platzierung in der ersten Vorrunde startet jeder Teilnehmer wieder mit dem gleichen Anfangs-Stack.
- 3.1.5 Nach Beendigung der Vorrunden werden die erreichten Punkte jedes Spielers aufsummiert und als Grundlage für die Finaltischeinteilung herangezogen. Jene Spieler mit den meisten Punkten spielen in der Finalrunde auf Tisch Nr. 1, die weitere Tischeinteilung erfolgt auf Grundlage der erreichten Punktezah der einzelnen Spieler. Bei Punktgleichstand zweier oder mehrerer Spieler nach den Vorrunden wird zur Reihung zunächst die Anzahl der Siege herangezogen, bei deren Gleichstand die Anzahl der zweiten Plätze, usw. Sollte ein absoluter Gleichstand bezüglich der Platzierungen bestehen, so werden die Stacks aus den Vorrunden miteinander verglichen, mit



denen die Spieler nach Ablauf der Vorrundenzeit den Tisch beendet haben. Sind diese ebenfalls ident, so entscheidet das Los („offenes All-In“).

- 3.1.6 Die Finalrunde wird auf allen Tischen stets ohne Zeitlimit gespielt. Nach Ablauf der regulären Spielzeit wird jedoch das Spiel nur solange fortgesetzt, bis der Final Table Nr. 1 beendet ist.

3.2 Freeze-out Modus

- 3.2.1 Bei einem Freeze-out Turnier wird solange gespielt bis ein Teilnehmer alle, sich im Umlauf befindenden Turnierjetons, gewonnen hat.
- 3.2.2 Das Turnier wird auf mehreren Tischen gleichzeitig gestartet. Die Sitzreihenfolge wird mittels Ziehen von Platzkarten ermittelt. Sobald Spieler ausgeschieden sind, werden die Tische nach und nach zusammengelegt.
- 3.2.3 Ein Spieler, der bei einem Tischwechsel oder bei einer Tischauflösung absichtlich die Blinds umgeht, muss die Blinds nachbringen und erhält ein Penalty.
- 3.2.4 Werden Tische ausgeglichen („Table Balance“), wechselt immer der Spieler in der Position des Big Blinds in den Big Blind bzw. in die schlechteste Position am neuen Tisch. Die Auswahl von welchem Tisch der Spieler genommen wird bzw. auf welchen Tisch er gesetzt wird, ist durch die Turnierleitung festgelegt.
- 3.2.5 Wird ein Tisch aufgelöst so können die Spieler auf dem neuen Tisch in jeder Position einsteigen und übernehmen die Rechte und Pflichten des neuen Platzes. 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 neuen Spieler und ab diesem Zeitpunkt erhält der neue Spieler auch Karten.
- 3.2.6 Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, hat er sich bei der Turnierleitung zu melden, um in die Ergebnisliste aufgenommen zu werden.
- 3.2.7 Nach der letzten gespielten Hand vor einer Turnierpause verbleibt der Dealerbutton an seiner letzten Position. Erst nach dem erneuten Turnierstart wird der Button weitergegeben.
- 3.2.8 Sobald der Finaltisch erreicht wird werden die Plätze neu gelost und der Dealerbutton befindet sich auf Platz 1.
- 3.2.9 Bei einem Double-Chance Freeze-Out Turnier erhält jeder Teilnehmer einen speziellen Turnierjeton oder Karte. Falls ein Spieler innerhalb einer festgeschriebenen Zeit ausscheiden sollte, so kann er diesen Jeton/Karte gegen die Startdotations eintauschen und wieder in das Spielgeschehen eingreifen. Er darf dabei jedoch keine Hand verpassen. Für diese „Zweite Chance“ ist kein weiteres Nenngeld zu entrichten. Nach Ablauf der festgeschriebenen Zeit kann von der Option nicht mehr Gebrauch gemacht werden. Jeder Teilnehmer, der diese Möglichkeit nicht in Anspruch genommen hat, erhält dann die Startdotations als sog. Add-on zu seinem aktuellen Chip Stack dazu.



4 Ranglisten

4.1 Ranglistenenerstellung und -berechnung

- 4.1.1 Die Austrian Pokersport Association führt eine bundesweite Rangliste, die einen sportlichen Vergleich zwischen den Spielern schaffen soll und zur Benennung der Nationalmannschaften herangezogen wird. Das sog. „Austrian Ranking“ ist die österreichische Rangliste für alle Einzelspieler, die Mitglied in einem Pokerverein sind.
- 4.1.2 Punkte für das Austrian Ranking werden ausschließlich an Vereinsspieler an Spieltagen der Österr. Poker Bundesliga (1. und 2. Liga), den Österreichischen Poker Staatsmeisterschaften und den monatlichen online Turnieren vergeben. Bei der Bundesliga werden die erreichten Einzelspielerpunkte der Sit'n'Go's von der 1. Liga mit dem Faktor 3 und von der 2. Liga mit dem Faktor 2 in das Austrian Ranking übernommen. Bei den Österreichischen Poker Staatsmeisterschaften und den monatlichen online Turnieren fallen rund 30% aller Teilnehmer in die Punkteränge. Zusätzlich erhält jeder Spieler unabhängig seiner Platzierung 5 Bonuspunkte für seine Teilnahme. Die Formel für die Berechnung der Ranglistenpunkte berücksichtigt die Spieleranzahl sowie die Endplatzierung und lautet $7 * (\sqrt{\text{Spieleranzahl}}) / (\sqrt{\text{Endplatzierung}})$. Bei den Österreichischen Poker Staatsmeisterschaften werden doppelte Punkte vergeben.
- 4.1.4 Auf der Homepage der APSA befindet sich ein „Points Calculator“, mit dem die jeweils zu erreichenden Punkte berechnet werden können.
- 4.1.5 Nach Ende der Spielsaison reduziert sich die Anzahl der gesammelten Ranglistenpunkte auf 50%, nach dem zweiten Jahr auf 25% und verfällt schließlich nach dem dritten Jahr zur Gänze.
- 4.1.6 Spielsaison Austrian Ranking: 1. Jänner – 31. Dezember

4.2 Benennung der Nationalmannschaft

- 4.2.1 Die APSA hat es zur Aufgabe das Österreichische Nationalteam einzuberufen und dieses zu internationalen Wettkämpfen zu entsenden.
- 4.2.2 Das Nationalteam repräsentiert die besten Pokersportler Österreichs und vertritt somit die Nation Österreich auf jeglichen Veranstaltungen und Turnieren nach außen – sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene.
- 4.2.3 Die Spieler des Österreichischen Nationalteams müssen die österreichische Staatsbürgerschaft besitzen und Mitglied eines APSA Vereines sein.
- 4.2.4 Der Benennung der Nationalmannschaft wird das Austrian Ranking zu Grunde gelegt.
- 4.2.5 Es dürfen ausnahmslos Spieler in das Nationalteam einberufen werden, die im Austrian Ranking vertreten sind.
- 4.2.6 Die Nationalmannschaft wird durch den Teamchef oder APSA Präsidenten ernannt. Dieser hat auch das Recht und die Möglichkeit nach seinem Ermessen die Reihung im Austrian Ranking zu vernachlässigen und schlechter platzierte Spieler in das Nationalteam einzuberufen.
- 4.2.7 Die Größe des Nationalteams richtet sich nach dem Charakter der internationalen Veranstaltung.

- 
- 
- 4.2.8 Die Einberufung soll spätestens 4 Wochen vor dem Einsatztermin erfolgen.
 - 4.2.9 Jeder Nationalteamspieler hat das Recht seine Nominierung ohne Angabe von Gründen abzulehnen. Dies hat jedoch bis spätestens 3 Wochen vor Veranstaltungsbeginn zu erfolgen.
 - 4.2.10 Der Kapitän der Nationalmannschaft wird nach der Nominierung dieser vom Teamchef oder Präsidenten ernannt.
 - 4.2.11 Ein Spieler kann jederzeit die Zugehörigkeit zum Kader verlieren, dies gilt insbesondere dann, wenn die persönlichen sportlichen Leistungen den Ansprüchen nicht genügen oder gegen das Regulativ der APSA verstoßen wird bzw. dem Ansehen der APSA geschadet wird.
 - 4.2.12 Die Zugehörigkeit zum Kader der Nationalmannschaft garantiert nicht die Entsendung zu internationalen Wettkämpfen.
 - 4.2.13 Der Einsatz in der Nationalmannschaft verpflichtet die Spieler die Interessen der APSA und des nationalen Pokersports zu wahren und zu vertreten.
 - 4.2.14 Der Teamchef oder Präsident ist berechtigt über sämtliche Einsätze der Teamspieler zu entscheiden und Spieler gegebenenfalls aus dem Bewerb zu nehmen. Kaderspieler unterziehen sich den Anweisungen des Teamchefs oder APSA Präsidenten.
 - 4.2.15 Wurde Kleidung und/oder Zubehör dem Nationalteam von der APSA zur Verfügung gestellt, ist dieses während des Wettbewerbes (inkl. Eröffnungsfeier und Siegerehrung) zu verwenden.
 - 4.2.16 Kaderspieler sind nicht berechtigt eigene Sponsoren auf der ihnen zur Verfügung gestellten Nationalteamkleidung anzubringen.

5 Regelwerk

5.1 Vorwort

Bei allen Turnieren gilt das Regelwerk der APSA. Zudem bestimmt die APSA 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






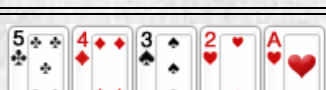


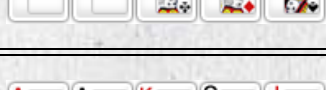
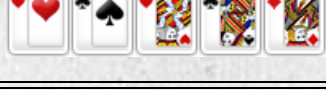
Texas Hold'em wird mit einem Kartendeck bestehend aus 52 französischen Spielkarten gespielt. Pro Tisch können zwei bis maximal zehn Spieler Platz nehmen.

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:

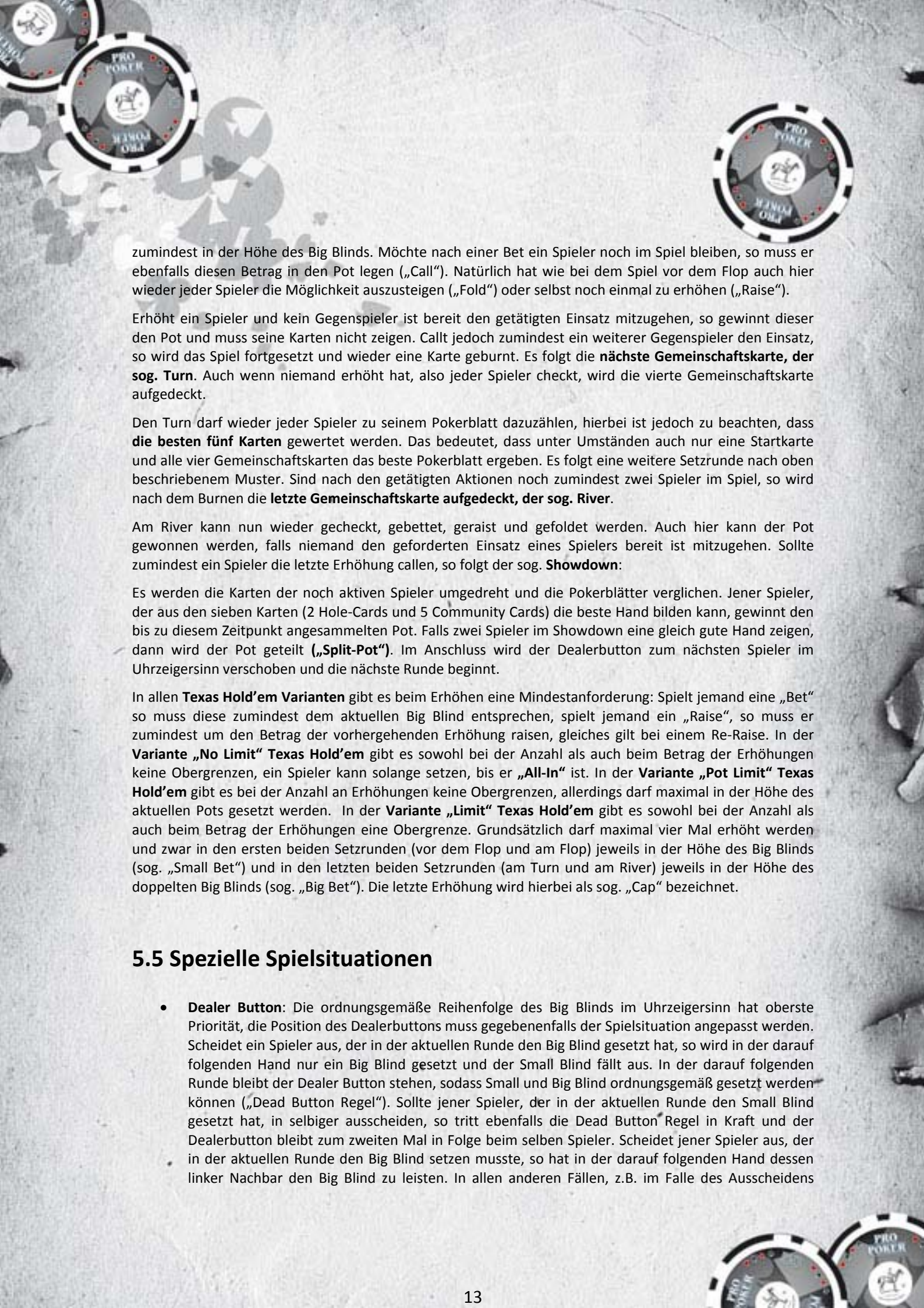
- „Fold“: Er steigt aus dem Spiel aus indem er dem Dealer seine Karten verdeckt zuschiebt
- „Call“: Er setzt Chips in Höhe des Big Blinds und bleibt somit im Spiel
- „Raise“: Er erhöht und setzt zumindest das Doppelte des Big Blinds. Wenn bereits ein „Raise“ stattgefunden hat, so hat man die Möglichkeit 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

The background of the page is a photograph of a poker table. In the top left corner, there are several circular poker chips, some with a horse logo and the text 'PRO POKER'. In the top right corner, there is a single circular poker chip with the same horse logo and 'PRO POKER' text. The table surface is a light-colored, textured material, possibly felt or stone. The overall lighting is soft and even.

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 beschriebenem 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 (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.

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 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 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 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.