

PCP-Reglement / Statuten ab 2024

Inhalt

1. Allgemeine Regeln Seite 2
2. Turnierreglement Seite 3
3. Ablauf Seite 4
4. Einsätze und Erhöhungen Seite 9
5. Der Showdown..... Seite 11
6. Unregelmäßigkeiten..... Seite 13
7. Cash-Game Seite 15

1. Allgemeine Regeln

1. Die Vereinsleitung behält sich das Recht vor, im Interesse des Vereins oder der Spieler, ein Event abzusagen oder zu verändern.
2. **Die Turnieranmeldung ist bis max. 2 Stunde vor Turnierstart möglich. Meldet sich ein Spieler zu spät oder gar nicht an und möchte an einem Turnier teilnehmen, kann die Teilnahme nicht garantiert werden.**
3. Nimmt ein Spieler trotz erfolgter Anmeldung an einem Turnier nicht teil, entscheidet die Vereinsleitung nach Rücksprache mit dem betroffenen Spieler, ob das Buy-In trotzdem bezahlt werden muss. Im Wiederholungsfall behält sich die Vereinsleitung das Recht vor, eine Strafe auszusprechen.
4. **Möchte sich ein Spieler nach erfolgter Anmeldung von einem Turnier wieder abmelden, muss die Abmeldung bis max. 2 Stunde vor Turnierstart zu erfolgen. Aus technischen Gründen (Verbindung Schirning nur begrenzt möglich) telefonisch im Gasthaus Absenger (Spielort) unter +43 03123 2413! SMS nicht möglich!**
5. **Gäste sind berechtigt an den Spezialturnieren teilzunehmen. An Turnieren zur Meisterschaft, dem Pokercup und das Masters sind Gäste nicht berechtigt mitzuspielen.**
6. **Nach Ausscheiden aus einem Turnier ist es den Spielern untersagt Cashgame zu spielen! Cashgamespiele sind reine Privatsache und müssen mit dem Gasthausbesitzer abgeklärt werden.**
7. Bei unsportlichem Verhalten behält sich die Vereinsleitung das Recht vor, eine Strafe auszusprechen. Die Strafe kann auch erst nach Beendigung des Turniers ausgesprochen werden.

2. Turnierreglement

8. Die Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig. Für die Entscheidungen der Turnierleitung 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.
9. Die Turnierleitung ist berechtigt, das Fehlverhalten eines Spielers zu bestrafen. Strafen können eine **mündliche** Verwarnung, ein **Missed Hand Penalty** oder eine **Disqualifikation** sein. Ein Missed Hand Penalty funktioniert folgendermaßen: der betroffene Spieler muss so viele Hände aussetzen, wie Teilnehmer am Tisch sitzen. Die Strafe kann ein-, zwei-, drei- oder vierfach ausgesprochen werden. Die Chips eines disqualifizierten Spielers werden aus dem Spiel genommen. Während eines Missed Hand Penaltys darf der Spieler nicht am Tisch sein.

ERKLÄRUNG:

Missed Hand Penalty: Ein Missed Hand Penalty funktioniert folgendermaßen: Der betroffene Spieler muss so viele Hände aussetzen wie Teilnehmer am Tisch sitzen. Die Strafe kann auch mehrfach ausgesprochen werden.

Disqualifikation: Die Chips eines disqualifizierten Spielers werden aus dem Spiel genommen.

3. Ablauf

10. **Das Buy-In wird mindestens 15 Minuten vor Turnierstart im Voraus bezahlt.**
11. Die Platzvergabe erfolgt zufällig mittels Auslosung, basierend auf der zu erwartenden Teilnehmeranzahl.
12. Für eventuell zu spät kommende Spieler können einige Plätze frei gehalten und mit einer Startdotations versehen werden (*Ghost Player*). Wie viele Plätze frei gehalten werden, entscheidet die Turnierleitung. Ante und Blinds werden im Bedarfsfall von der Dotation des *Ghost Players* durch den Dealer gesetzt. Nach Ende des **zweiten Levels** werden die Chips der *Ghost Player* von der Turnierleitung eingezogen.
13. Nur nach erfolgter Anmeldung darf an einem Tisch Platz genommen werden.
14. Durch die Teilnahme an einem Turnier verpflichtet sich der Spieler, sich an die Regeln zu halten und diese zu befolgen sowie sich gebührend und sportlich fair zu verhalten.
15. Button Position: vor Turnierbeginn wird die Button Position an einem Tisch ausgespielt. Der Button wird dann an allen Turniertischen für die 1. Hand auf diesen Platz gelegt.
16. Wenn die Zeit eines Levels abgelaufen ist und eine Erhöhung angesagt wird, gelten die neuen Blinds ab dem folgenden Spiel. Ein Spiel hat begonnen, wenn der Dealer beim Kartenmischen zum 1. Mal *shuffelt*.
17. Der Button wandert im Uhrzeigersinn nach jeder Hand um eine Position weiter. Blinds werden gesetzt, bevor die Spieler ihre Karten einsehen dürfen. Blinds sind Teil des Einsatzes. Die Person links (im Uhrzeigersinn) vom Button setzt den Small Blind, die Person links vom Small Blind setzt den Big Blind. Der erste Spieler links vom Big Blind (UTG, under the gun) eröffnet die erste Setzrunde. Alle nachfolgenden Setzrunden beginnt der erste Spieler links vom Button.
18. Von einem Spieler wird erwartet, dass er aufmerksam ist und das Spiel nicht unnötig verzögert.
19. **Telefonieren am Tisch ist untersagt und ist gleichgesetzt mit dem Falden der Hand.**
20. Die Vereinsleitung hat das Recht, ohne Angabe von Gründen, den Gebrauch von elektronischen Geräten am Tisch zu untersagen.
21. Bargeld am Tisch ist nicht erlaubt.
22. Ein Mitspieler darf niemals zu einer Handlung gedrängt werden. Aussagen wie »Setz doch endlich« oder »am besten Du steigst aus« gehören nicht an den Pokertisch.
23. Spieler, die sich in einer Hand befinden, müssen am Tisch bleiben. Verlässt ein Spieler während er sich in der Hand befindet seinen Platz, gilt seine Hand als gefoldet.
24. Die Wertigkeit der Farben von der höchsten zur niedrigsten sind: Pik, Herz, Karo, Kreuz. Die Farbe ist nur beim *Race for Chips* und *Losentscheiden* (z. B. beim Ausspielen des Dealer-Buttons) entscheidend.
25. Während eines Spiels ist ausnahmslos nur die Sprachen Deutsch erlaubt.
26. Gespräche am Pokertisch sind normal und gehören zum Spiel. Um die Konzentration der Mitspieler nicht maßgeblich zu beeinträchtigen, darf weder zu laut gesprochen noch geschrien werden. Darüber hinaus werden lange Monologe oder ausufernde Diskussionen als störend empfunden.
27. Spieler zeigen Ihren Respekt untereinander, in dem sie sich vernünftig begrüßen und verabschieden. Auch bei einer ärgerlichen Niederlage und dem damit verbundenen Ausscheiden wahrt der Spieler stets sein faires und sportliches Auftreten.

28. Jeder Spieler wartet mit seiner Ansage, bis der vorherige Spieler seine Entscheidung getroffen hat. Das gilt auch für das Aussteigen. Die Karten schon wegzuwerfen, bevor man an der Reihe ist, ist zu unterlassen.
29. Dumme Bemerkungen, beleidigende Sprüche und / oder Belehrungen betreffend der Spielweise sind respektlos und zu unterlassen.
30. **Re-Buy: wenn ein Spieler Re-Buy annonciert und er die Chips bis zum Beginn der nächsten Hand nicht erhalten hat, zählen sie trotzdem zu seinem Stake.**
31. Der Spieler muss persönlich anwesend sein. Es darf kein Vertreter spielen.
32. Ein Spieler spielt für sich allein und darf keine Hilfestellung jeglicher Art, auch nicht von außen, beanspruchen oder geben. **Ausnahme:** Der Spieler ist sehbehindert oder hat eine anderwärtige Behinderung, die ihn einschränkt und hat einen vorher angemeldeten *Schattenspieler* an seiner Seite. Dieser ist angehalten sich an den Richtlinien wie alle anderen Spieler auch zu halten!
33. Ein Spieler darf nicht über seine Karten sprechen (auch nicht, wenn sie bereits aus dem Spiel sind) oder diese zeigen. Diese Informationen könnten für einen Mitspieler einen unfairen Vorteil ergeben.
34. Karten und alle Chips müssen zu jeder Zeit auf dem Tisch sichtbar sein. Wenn ein Spieler Chips vom Tisch entfernt, verlieren diese ihre Gültigkeit und werden von der Turnierleitung eingezogen.
35. Die Chips mit den höchsten Werten müssen jederzeit gut sichtbar sein.
36. Keinem Spieler ist es gestattet, mit den Chips eines anderen Spielers zu spielen. Das Verschenken von Chips führt zur Disqualifikation beider Spieler.
37. Softplay wird mit einer Strafe geahndet. Es ist nicht erlaubt, in der letzten Setzrunde (am River) in letzter Position mit der bestmöglichen Hand zu checken.
38. Einem anderen Spieler vorsätzlich Chips zuzuspielen führt zur Disqualifikation.
39. Die Blinds eines abwesenden Spielers werden vom Dealer gesetzt.
40. Einem abwesenden Spieler werden immer Karten ausgeteilt. Die Karten werden eingezogen sobald die letzte Karte ausgeteilt wurde.
41. Tischwechsel: bei einem Tischwechsel muss der Spieler, welcher in der nächsten Hand im Big Blind ist, den Tisch verlassen und erhält am neuen Tisch den nächstfreien Platz mit der schlechtesten Position.
42. Ein Spieler, der beim Wechseln des Tisches vorsätzlich seine Blinds versäumt, muss diese in den nächsten Pot nachzahlen und erhält eine **Missed Hand Penalty**.
43. Ein Straddle-Bet (auch Live-Straddle genannt) ist nicht erlaubt.
44. Sollte ein Spieler den Tisch verlassen wollen, darf dies erst erfolgen, wenn er an der Setzreihe ist.
45. Ein Spieler darf nicht gleichzeitig an zwei Tischen spielen.
46. Chip Race (CR): Jeder Spieler kann maximal einen Chip des nächst höheren Wertes gewinnen. Das CR beginnt immer bei Platz 1. Die Karten werden im Uhrzeigersinn ausgeteilt. **Kein** Spieler kann durch ein CR ausscheiden. Wenn ein Spieler nur mehr einen Chip übrig hat und diesen beim CR verliert, bekommt der Spieler einen Chip des niedrigsten noch im Spiel befindlichen Wertes.
47. Odd Chips: Bei Texas Hold'em bekommt die Spitze (unteilbarer Chip) jener Spieler der am nächsten in der Setzreihenfolge zum Button sitzt.
48. Pot-Absprachen sind nicht erlaubt. Beispiel: Ist ein Spieler All-In und zwei andere können noch setzen, dürfen diese beiden Spieler nicht verabreden, bis zum Ende zu checken.
49. Es ist nicht erlaubt, die Karten im Muck oder im Kartendeck anzuschauen.

50. Nach einem beendeten Spiel darf der Dealer nicht zeigen, welche Karte als nächstes folgen würde. Ausnahmen darf der Dealer entscheiden, wenn alle Spieler einverstanden sind.
- 51. Zuschauer dürfen sich nicht direkt am Tisch aufhalten - Mindestabstand ca. 1 Meter zum Tisch.**
- 52. Es ist kein Sitzwechsel erlaubt, es sei denn, dies wird von der Turnierleitung angeordnet.**
53. Breaking of tables: die Turniertische werden bei der höchsten Tischnummerierung beginnend aufgelöst. Sollte dies aus organisatorischen Gründen nicht möglich sein, wird die Reihenfolge vor Turnierbeginn von der Turnierleitung verlautbart.
54. Spieler, die von einem aufgelösten Tisch kommen, übernehmen auf dem neuen Platz die Rechte dessen. Sie können ins Small Blind, Big Blind und auf den Button kommen. Ausnahme: Der Spieler erhält keine Karten, wenn er zwischen Button und Small Blind Platz nimmt.
- 55. Alle aus dem Spiel ausgeschiedenen Spieler müssen den Tisch verlassen. Es sitzen nur aktive Spieler am Tisch.**
56. Alle Hole Cards werden aufgedeckt (Showdown), wenn alle oder alle bis auf einen Spieler All-In sind und nicht mehr weiter gesetzt werden kann. Der Showdown wird vom Dealer angesagt.
57. Wenn mehrere Spieler gleichzeitig alle ihre Chips verlieren, wird der Spieler mit dem größeren Chipstack vor Beginn dieser Runde auf den höheren Rang gesetzt. Hatten beide Spieler denselben Chipstack, wird derjenige höher bewertet, der im Uhrzeigersinn näher am Button saß.
58. Die Turnierleitung ist nicht verpflichtet, jegliche private Abmachungen über die Verteilung der Preise unter den Finalisten zu regeln.
59. Am Sitzplatz: Die Hand eines Spielers, welcher bei Beendigung der Kartenausgabe nicht an seinem Platz ist, ist ungültig.

60. Misdeal (fehlerhaftes Geben): die folgenden Umstände führen zu einem Misdeal, vorausgesetzt, der Fehler wird bemerkt, bevor zwei oder mehrere Handlungen getätigt wurden. Falls doch zwei oder mehrere Handlungen getätigt wurden, wird die fehlerhafte Hand für gültig erklärt und das Spiel regulär fortgesetzt. Die ausgeteilten Karten werden gespielt, und es können keine Chips mehr an den Spieler zurückgegeben werden, dessen Blatt fehlerhaft ist. Bei Misdeal wird immer neu gemischt und gegeben:
- a. Die erste oder zweite Karte sichtbar aufgedeckt wird.
 - b. Zwei oder mehr Karten sichtbar aufgedeckt werden.
 - c. Zwei oder mehr Karten werden sichtbar entdeckt.
 - d. Zwei oder mehr Karten wurden zu viel ausgeteilt.
 - e. Eine falsche Anzahl von Karten wurde bei einem Spiel ausgeteilt, es sei denn, die Karten können doch noch den richtigen Spielern zugeteilt werden.
 - f. Eine Karte wurde nicht in der richtigen Reihenfolge ausgeteilt.
 - g. Der Button lag an der falschen Position.
 - h. Die erste Karte wurde an die falsche Position ausgeteilt.
 - i. Karten wurden an einen leeren Sitz ausgeteilt.
 - j. Ein Spieler, der berechtigt war, ein Blatt zu bekommen, hat keines erhalten.
 - k. Wenn das Fehlen einer oder mehrerer Karten bemerkt wird.
 - l. Wenn der Flop aus vier Karten besteht und nicht nachvollziehbar ist, welche die vierte Karte ist.
61. Dead Hand (Tote Hand, nicht mehr spielbare Hand): Dead Hand bedeutet, dass die Hand sofort gefoldet wird, der Spieler sein Recht auf den Pot verliert ohne ein Recht auf Rückerstattung bezahlter Einsätze. Eine Hand gilt als nicht mehr spielbar, wenn:
- a. Der Spieler wegwirft (fold) oder er verkündet, dass er weg wirft bei einem Einsatz oder einer Erhöhung.
 - b. Wenn der Spieler sein Blatt in einer Vorwärtsbewegung wirft und dadurch einen anderen Spieler zum Handeln provoziert, selbst wenn kein Einsatz erfordert oder erfolgt ist.
 - c. Die Hand enthält nicht die benötigte Anzahl an Karten für das jeweilige Spiel.
 - d. Das Zeitlimit des Spielers ist überschritten.
62. Wenn eine Hand gefoldet wurde, gilt sie als dead. Eine Hand die jedoch eindeutig identifizierbar ist, kann von der Spielleitung zurück ins Spiel geholt werden, falls diese Maßnahme im Interesse des Spieles ist. Die Spielleitung bemüht sich, eine Hand gelten zu lassen, wenn diese aufgrund falsch gegebener Informationen an den Spieler geworfen wurde.
63. Wenn ein Spieler sein Blatt in das Blatt eines anderen Spielers wirft, gelten sie als gefoldet, unabhängig ob sie verdeckt oder unverdeckt liegen.
64. Zeigt ein Spieler eine oder mehrere seiner Hole Cards, obwohl noch Aktionen stattfinden könnten, kann er eine Strafe erhalten. Die Strafe beginnt nach Beendigung der laufenden Hand. Seine Hand ist nicht ungültig.

65. Hand by Hand: wenn einen Platz vor Erreichen eines Gewinnranges noch mehrere Tische bespielt sind, werden die folgenden Spiele solange Hand by Hand gegeben, bis ein Spieler ausgeschieden ist. Wenn 2 oder mehrere Spieler in der gleichen Hand, aber an verschiedenen Tischen ausscheiden, wird der Gewinn unter diesen Spielern geteilt. Sollten sich die Spieler am gleichen Tisch befinden, belegt jener Spieler, der vor Beginn der Hand die größte Summe an Chips hatte, die bessere Platzierung – siehe auch Regel 57.
- 66. Auslosung Sitzplätze Finaltisch: der Button wird bei Beginn des Finaltisches auf dem letzten Platz platziert. Das Zufallsprinzip des TD entscheidet die Besetzung der Plätze.**
- 67. Dealen am Final-Table und während des Turniers: Beim Dealen am Final-Table gibt es wie auch während des Turniers keine Dealer Befreiung. Ausgenommen hiervon sind Spieler mit Beeinträchtigung (Sehbehinderung, Gipshand, Verband etc.). Scheidet ein Spieler am Final-Table aus, muss er dealen, bis der nächste Spieler ausgeschieden ist. Anschließend dealt der ausgeschiedene Spieler weiter, bis der nächste Spieler ausgeschieden ist.**
68. Im Heads-Up hat der Button immer das Small Blind und das Big Blind erhält die erste Karte. Sobald es zur Heads-Up Situation kommt, muss der Button so positioniert werden, dass kein Spieler zwei Mal hintereinander das Big Blind hat.

3. Einsätze und Erhöhungen

69. Die Höhe des Mindesteinsatzes entspricht dem Big Blind. Es sei denn, der Spieler geht All-In. Wenn der Big Blind die erforderliche Menge an Chips nicht erbringen kann, muss jeder Mitspieler trotzdem den Big Blind setzen, es sei denn, der Spieler ist mit einem kleineren Betrag selbst All-In. Der Mindesteinsatz bleibt gleich hoch in allen Setzrunden und entspricht dem Big Blind. Wenn ein Spieler All-In geht mit einer Summe, die geringer ist als der Big Blind, dann muss ein Spieler, der erhöhen möchte, dies um mindestens den doppelten Big Blind tun.
70. Chips dürfen nicht in den Pot geschmissen werden. Die Einsätze sind vor dem Sitzplatz auf dem Tisch zu platzieren.
71. Ist ein Spieler an der Reihe, sind seine mündlichen Ansagen verpflichtend. Ansagen außerhalb der Reihe können verpflichtend sein. Sie sind bindend, wenn sich die bisherige Situation der Einsätze nicht verändert hat. Check, Call oder Fold gilt nicht als Veränderung.
72. Einsätze: das Setzen eines Chips von großem Wert ohne Kommentar wird vor dem Flop als Call gewertet; wenn ein Spieler nach dem Flop anspielt gilt dessen Wert als Einsatz. Wenn ein Spieler *Raise* annonciert und einen Chip mit hohem Wert setzt, entspricht die Erhöhung dem Wert des Chips. Er muss *Raise* sagen, bevor der Chip die Betting Line überschreitet.
73. Alle Einsätze und Calls mit einer ungenügenden oder zu kleinen Summe müssen bis zur richtigen Höhe aufgefüllt werden, falls der Fehler vor der Vollendung der Setzrunde bemerkt wurde. Das beinhaltet auch das Setzen eines kleineren Betrages als des Mindest-Setzbetrag (Ausnahme: All-In).
74. Wenn es zu einer Diskrepanz zwischen der Aussage des Spielers und den tatsächlich in den Pot gelegten Chips kommt, wird der Einsatz der mündlichen Ankündigung angepasst.
75. Wenn ein Call aufgrund eines Rechenfehlers zu niedrig war, muss die Summe korrigiert werden.
76. Im No Limit gibt es 3 Möglichkeiten ein gültiges Raise zu setzen:
 1. der Betrag muss in einer Bewegung gesetzt werden oder
 2. der Betrag wird vor dem Setzen annonciert oder
 3. der Spieler annonciert Raise, setzt genau den Betrag für das Call und dann in einer Bewegung die Erhöhung. Bewegt ein Spieler eine ungezählte Summe Chips über die *Betting Line*, beträgt sein Einsatz die Summe all dieser Chips. Die Chips gelten auch als gesetzt, wenn sie den Tisch noch nicht berührt haben.
77. Raise: Setzt ein Spieler ohne Annonce um 50 % oder mehr als den vor ihm getätigten Einsatz aber weniger als ein vollständiges Raise, so gilt diese Handlung als Raise und er muss seinen Einsatz auf das Minimum Raise ergänzen. Ein All-in Satz, der weniger wie ein vollständiger Raise ist, eröffnet die Setzrunde für Spieler, die schon gehandelt haben, nicht neu. Tätigt ein Spieler einen Einsatz mit einem Chip der größer ist als der vorangegangene Einsatz, so handelt es sich nur dann um ein Raise, wenn er diesen auch ansagt. Setzt ein Spieler ohne Ansage bei Blinds von 300 – 600 vor dem Flop oder nach vorangegangenem Anspiel zwei 500er Chips, so gilt dies nur als Call obwohl es sich um zwei Chips handelt.
78. Re-Raise: die Höhe des Re-Raise muss mindestens den Betrag des vorangegangenen Raise + die Differenz des vor dem Raise gesetzten Betrages betragen. Beispiel: Big Blind 200, Raise auf 500, das Re-Raise muss mindestens 800 betragen.

79. Die Zahl der Erhöhungen (Raises) ist bei NLH in jeder Runde unbegrenzt.
80. Ein Spieler, der setzt (Bet) oder mitgeht (Call), indem er Chips in den Pot legt und nicht bemerkte, dass der Pot erhöht wurde, hat die Möglichkeit, diese Erhöhung nachzubringen oder seinen bereits getätigten Einsatz im Pot zu belassen und die Hand zu Folden.
81. Einen Betrag zu setzen, zu seinem Table Stake zu greifen und seinen Einsatz zu erhöhen, wird als String-Bet bezeichnet und ist nicht erlaubt. Um das Recht zu erhöhen zu bewahren, muss der Spieler sein Vorhaben verbal äußern oder die richtige Anzahl an Chips in einer Bewegung in den Pot legen (String-Raise: Der Spieler legt seine Chips nacheinander in den Pot, nicht alle auf einmal).
82. All-In: wenn ein oder mehrere Spieler All-in sind und nichts mehr gesetzt werden kann, müssen die Karten aufgedeckt werden. Sollte ein Spieler versehentlich seine Hand wegwerfen, bevor die Karten aufgedeckt wurden, werden diese Karten durch die Turnierleitung aufgedeckt, wenn die Hand klar identifizierbar ist.
83. Bei einem All-In kann immer mitgegangen werden, auch wenn der Einsatz weniger als ein Big Blind beträgt.

4. Der Showdown

84. Um auch nur einen Teil des Pots zu gewinnen, muss der Spieler immer alle seine Karten aufgedeckt auf den Tisch legen.
85. Die Spieler sind dafür verantwortlich, ihre Karten zu halten, bis der Gewinn geklärt ist, wobei der Dealer bei der Feststellung des Gewinners hilft. Obwohl mündliche Aussagen über den Inhalt einer Hand nicht bindend sind, ist eine absichtliche Falschaussage bezüglich eines Blattes ein unsportliches Verhalten und kann bestraft werden.
86. Jeder Spieler, Dealer oder Zuschauer der bemerkt, dass eine falsche Menge an Chips in den Pot gelegt wurde, oder bei der Austeilung des Pots ein Fehler unterläuft, steht in der Pflicht, diesen Fehler zu melden.
87. *Show one, Show all*: Spieler sind gleichberechtigt, Zugang zu Informationen über den Inhalt der gegnerischen Blätter zu erhalten. Wenn Karten einem Spieler gezeigt werden, besitzt jeder Spieler am Tisch das Recht, diese Karten auf Verlangen einzusehen. Wenn Karten während eines Spieles einem aktiven Spieler gezeigt werden, der noch in dieser Runde zu einem Einsatz kommen kann, gilt diese Hand als gefoldet. Wenn ein Spieler, der Karten gesehen hat, nicht aktiv dabei ist, muss diese Informationen bis das Setzen vorbei ist, zurückgehalten werden, so dass es keinen Einfluss auf den normalen Ausgang der Hand hat. Wenn nur ein Teil eines Blattes gezeigt wurde, gibt es keinen Grund, die ungesehenen Karten zu zeigen.
88. Showdown: Der Spieler, der in der letzten Setzrunde die letzte aktive Aktion getätigt hat (bet oder raise) muss mit dem Showdown beginnen. Wenn in der letzten Setzrunde alle Spieler checken, muss der Spieler links vom Button beginnen. Sollte nach der Aufforderung des Dealers zum Showdown nur noch ein Spieler Anspruch auf den Pot erheben (der oder die anderen Spieler Folden), gewinnt dieser den Pot ohne Showdown. Bei Verdacht auf Zusammenspiel können alle Hände von der Turnierleitung eingesehen werden.
89. Der unterlegene Spieler muss seine Karten nicht aufdecken. Besteht jedoch der Verdacht des unerlaubten Zusammenspiels (ein Spieler foldet ein starkes Blatt, um einem befreundeten Spieler Chips zuzuspielen), kann der Dealer die gefoldeten Karten des unterlegenen Spielers prüfen. Er darf die Karten jedoch nicht aufdecken oder bekanntgeben. Jeder Spieler am Tisch hat bei begründetem Verdacht auf unerlaubtes Zusammenspiel das Recht, die Turnierleitung um die Kontrolle gefoldeter Blätter zu bitten.
90. Alle Side-Pots und der Haupt-Pot werden als getrennte Pots aufgeteilt und nicht zusammengemischt.
91. Wenn ein Pot falsch ausgegeben wurde und mit anderen Chips außerhalb des Pots vermischt wurde, wird der Pot neu berechnet, im Zweifel entscheidet die Turnierleitung über die Höhe des Pots.
92. Dead Button: durch das Ausscheiden eines Spielers kann es passieren, dass der Button nicht weitergeht.
93. In jeder Runde muss jeder Spieler die Gelegenheit für den Button bekommen und die Anforderungen der Gesamtsumme der Blinds erfüllen: - Jeder Spieler setzt genau einmal pro Runde jeweils den Small Blind und den Big Blind. - Es gibt einen alleinigen Big Blind, jedoch niemals einen alleinigen Small Blind. Scheidet der Spieler aus, der im eben beendeten Spiel den Big Blind setzte, so startet das nächste Spiel ohne Small

- Blind. Scheidet der Spieler aus, der im kommenden Spiel den Big Blind hätte setzen müssen, geht diese Verpflichtung auf den nächsten Spieler links von ihm über.
94. Ein Spieler, der den Big Blind setzt, hat die Option, den Pot schon bei der ersten Setzrunde zu erhöhen.
 95. Calling for a Clock / Time: wenn eine gewisse Zeit vergangen ist (mindestens 3 Minuten) und von anderen Spielern nach der Uhr verlangt wird. Hierbei ist der Floorman hinzuzuziehen. Der Spieler bekommt noch eine Minute Zeit um seine Entscheidung zu treffen. Nach Ablauf dieser Minute folgt ein 10 Sekunden Countdown. Wenn der Spieler innerhalb dieser Zeit keine Entscheidung trifft, ist seine Hand ungültig.
 96. Slowroll (Verzögerung von Call bzw. beim Showdown mit der bestmöglichen Hand) ist nicht erlaubt.
 97. Entschuldigungen bei einer gewonnenen Hand mit den schlechteren Karten sind zu unterlassen.
 98. Übertriebenes feiern, tanzen, die Gegenspieler auslachen oder anderes unsportliches Verhalten ist extrem Respektlos und zu unterlassen.
 99. Regelmäßig oder nachdem man in den Blinds war, den Tisch zu verlassen und erst kurz bevor man wieder in den Blinds ist, an den Tisch zu kommen, ist unsportlich. Auch ständig den Tisch zu verlassen im Allgemeinen und nach einigen gespielten Händen wieder zu kommen, ist unsportlich und kann nach mehrmaliger Wiederholung und einer Ermahnung mit dem Ausschluss aus dem Turnier geahndet werden.

6. Unregelmäßigkeiten

- 1) Der Zeitpunkt, um auf einen Fehler oder eine Irregularität hinzuweisen ist idealerweise im Moment seines Auftretens. Eine Verzögerung kann die Entscheidung beeinflussen.
- 2) Wenn eine Hole Card aufgrund eines Fehlers des Dealers aufgedeckt wird, geht die Runde weiter. Die aufgedeckte Karte darf nicht behalten werden. Nachdem das Ausgeben der Karten fertig ist, ersetzt der Dealer die Karte mit der obersten aus dem Stapel, und die aufgedeckte Karte wird zur Burncard. D.h., vor dem Aufdecken des Flops wird keine weitere Karte verbrannt, so dass der Flop und alle weiteren Karten genau dieselben sind, wie sie es auch ohne die aufgedeckte und verbrannte Karte gewesen wären. Wenn der Dealer aus Versehen dem ersten Spieler eine zusätzliche Karte gibt (nachdem alle Spieler ihre Anfangskarten bekamen), wird die Karte zurück zu den Restkarten gegeben.
- 3) Um einen Anspruch auf einen Teil des Pots zu haben, muss der Spieler bei *Playing the board* seine Hole Cards öffnen.
- 4) Wenn bemerkt wird, dass der Button falsch gelegt wurde, werden Button und Blinds für die neue Hand berichtigt.
- 5) Der Spieler muss sein Blatt schützen. Der Spieler kann einen Card-Guards, einen Chip oder ein anderes Objekt auf die Karten legen. Wenn der Dealer eine ungeschützte Hand einzieht, bekommt der Spieler seine bis dahin investierten Chips nicht zurück.
- 6) Sollte eine offensichtlich gewinnende Hand vom Dealer nach dem Showdown irrtümlich eingezogen werden, gewinnt sie trotzdem den Pot. Alle Mitspieler werden im Interesse der Fairness dazu aufgefordert, ein Missverständnis oder einen offensichtlichen Fehler an den Dealer zu melden.
- 7) Wenn zwei identische Karten, gleiche Farbe und gleiche Wertigkeit, gefunden werden, wird das Spiel für nichtig erklärt und die Chips werden zurück an ihre Setzer gegeben.
- 8) Ein Spieler ist dazu verpflichtet, auf eine fehlerhafte Karte (doppelt vorhandene oder fehlende Karte) hinzuweisen. Falls dieser Spieler jedoch versucht, den Pot zu gewinnen, anstatt den Fehler zu melden, verliert er das Recht auf den Pot und die Chips bleiben bis zum nächsten Deal im Pot.
- 9) Wenn eine Karte im Stapel aufgedeckt erscheint, wird diese als ungültig betrachtet und wird zur Burncard. Die Karte, die aufgedeckt im Stapel war, wird erst dann ersetzt, nachdem alle anderen Karten für diese Runde ausgeteilt wurden.
- 10) Wenn der Spieler seine Karten auf den Boden fallen lässt, ist die Hand tot und das Kartendeck muss gewechselt werden.
- 11) Erscheint eine Karte des Flops, Turn oder River offen im Kartendeck ist die Karte gültig und wird gegeben.
- 12) Deckt der Dealer den Flop auf, ohne eine Karte zu verbrennen, wird der Flop zurückgenommen, neu gemischt, geschnitten und neu gegeben. Haben bereits zwei oder mehrere Spieler für ihre Hand gehandelt, bleibt der Flop wie er ist.
- 13) Hat der Flop zu viele Karten (unabhängig davon, ob die richtige Reihenfolge festgestellt werden kann) oder deckt der Dealer den Flop auf, bevor alle Spieler für ihre Hand gehandelt haben, so wird der Flop, außer der Burn Card, zurückgenommen und nochmals gemischt. Es wird keine neue Karte verbrannt und der Flop wird nochmals gegeben. Kein Spieler hat das Recht seine Einsätze deshalb zurückzunehmen.

- 14) Deckt der Dealer die Turn Card auf, ohne eine Karte zu verbrennen, so wird die falsche Turn Card als offene Burn Card verwendet und eine neue Turn Card gegeben. Haben bereits zwei oder mehrere Spieler gehandelt, bevor dieser Fehler entdeckt wird, erfolgt keine Korrektur mehr.
- 15) Deckt der Dealer die Turn Card auf, bevor alle Handlungen der vorangegangenen Setzrunde beendet sind, dann ist diese Karte für diese Runde ungültig. Die Handlungen werden abgeschlossen. Es wird eine neue Karte verbrannt und eine neue Turn Card aufgedeckt. Die irrtümlich zu früh gegebene Karte wird in das Paket zurückgemischt. Bei einem solchen Fehler wird nach dem Mischen und Schneiden und dem Beenden der Setzrunde vor dem Geben der neuen River Card keine Karte mehr verbrannt.
- 16) Deckt der Dealer die River Card auf, ohne eine Karte zu verbrennen, so wird die falsche River Card als offene Burn Card verwendet und eine neue River Card gegeben. Haben bereits zwei oder mehrere Spieler gehandelt, bevor dieser Fehler entdeckt wird, erfolgt keine Korrektur mehr.
- 17) Wenn der Kartenstapel aus irgendwelchen Gründen ungültig wird, zum Beispiel wenn die Karten runterfallen, muss der Stapel neu gemischt und geschnitten und das Spiel fortgeführt werden.
- 18) Wann ein Kartendeck gewechselt wird, liegt in der Verantwortung der Turnierleitung. Ein Spieler kann kein neues Deck verlangen.

7. Cash-Game

19) Aufgrund der rechtlichen Sachlage (Glückspielgesetz) sind Cashgame Spiele strengstens verboten! Nicht Einhalten wird mit Abmeldung vom Verein geahndet.

Nobody is perfect!

Hast du Fehler in diesem Regelwerk gefunden? Hast du Verbesserungs- und / oder Ergänzungsvorschläge? Wir wären dir sehr dankbar, wenn du uns diese an:

poker@poker-peggau.at

senden würdest!

Vielen Dank!