

HC-Rulebook V2.11

1	Allgemeines	2
1.1	Buy-In/ Rebuy/ Add-on.....	2
1.2	Auszahlung / Payout	3
1.3	Gewinn eines Turniers	3
1.4	Verspätung eines Spielers/ Platzreservierung	3
1.5	Benutzung eines Timers/ Pausen.....	4
1.6	Blindstruktur/ sonstige Spielbedingungen.....	4
1.7	Verteilung der Sitzplätze	6
1.8	Umsetzen von Spielern/ Table-Balance	6
1.9	Aussetzen/ Verlassen des Tisches/ Essen während des Spiels	8
1.10	Spielführer/ Listenführer	9
1.11	Blattbewertung/ hand ranking.....	9
1.12	Grundlagen zum Spielen bei Texas Hold'em	11
1.13	Grundlagen zum Dealen bei Texas Hold'em	12
1.13.1	Die Hand	12
1.13.2	Der Pot.....	12
1.13.3	Die Community-Cards	13
1.13.4	Die Burn-Cards	13
1.13.5	Ansagen des Dealers	13
1.13.6	Der Showdown	13
1.13.7	„Time“	14
2	Verhalten/ Etikette.....	15
2.1	Allgemein.....	15
2.2	Verhalten am Tisch.....	15
3	Allgemeine Regeln	16
3.1	Misdeals.....	16
3.2	Dead Hands	17
3.3	Regelverstöße.....	17
3.4	Setzen/ Raisen.....	19
3.4.1	Allgemein	19
3.4.2	Out of Position.....	20
3.5	Teilen eines Pots	20
3.6	Blind/ Button Benutzung.....	21
3.7	Race for Chips	22
4	Ligabetrieb bei Hold'em Cologne e. V.	22

1 Allgemeines

Das vorliegende Regelwerk soll als Grundlage für den Spielbetrieb bei Hold'em Cologne e. V. gelten.

Die Anwendung dieser Regeln soll für Turniere und Ring-Games in allen Pokerarten und Limits gelten. Abweichungen werden an entsprechender Stelle in diesem Regelwerk gesondert erwähnt und mit **Abw.!!** gekennzeichnet.

Gespielt werden können folgende Pokerarten (um Ligapunkte):

- Texas Hold'em
- Omaha Hold'em Hi / HiLo
- Razz
- Seven Card Stud Hi / HiLo

Als Limits können gespielt werden:

- No-Limit
- Pot-Limit
- Limit
- Spread-Limit

Andere Pokerarten oder Limits können im Sinne der Offenheit des Vereins gespielt, aber nicht im Ligasystem gewertet werden.

1.1 Buy-In/ Rebuy/ Add-on

Grundsätzlich zu beachten ist die Punktebegrenzung pro Spieltag gem. Ligabetriebskonzept Hold'em Cologne e.V..

Das Buy-In in Form von Ligapunkten wird zu Beginn vom Spiel-/ Listenführer des jeweiligen Tisches auf der Spielliste notiert.

Sofern vereinbart, darf ein Spieler einen Rebuy tätigen, sobald er alle seine Chips verloren hat (**Abw.!!**) und die erste Hand des fünften Blindlevels noch nicht gedealt wurde (die ersten 4 Blindlevel gelten somit als Rebuyphase).

Auf die Möglichkeit eines evtl. vereinbarten Add-Ons weist der Spielführer am Ende des 4. Levels hin, bevor die erste Hand des neuen Levels gedealt wird.

Rebuys/ Add-Ons umfassen den gleichen Chipcount und Ligapunkte wie das ursprüngliche Buy-In.

Beispiel:

Wurde das Turnier festgelegt mit einem Buy-In von 200 Ligapunkten und einem anfänglichen Chipcount von 300 Chips so umfasst auch jeder Rebuy, so wie das Add-on 200 Ligapunkte in Form von 300 Chips.

Abw.!! Regelung bei Ring-Games

- Es darf jederzeit auf den vereinbarten Startstack aufgefüllt/ nachgekauft werden.

1.2 Auszahlung / Payout

Alle eingezahlten Ligapunkte werden ausbezahlt. Hierbei ist die maximale Ausschüttung zu beachten, die im Ligabetriebskonzept Hold'em Cologne e.V. vom 14.12.2010 festgehalten wurde.

Abweichend zu einer Regelung nach Platzierung können sog. Skalp/ Knock.out Turniere vereinbart werden, bei denen max. 50 % des Buy-In als Kopfgeld ausgeschrieben und demjenigen Spieler gutgeschrieben wird, der einen anderen Spieler aus dem Turnier wirft. Außerdem werden dem Gewinner auch noch seine eigenen Knockout-Punkte gut geschrieben.

Beispiel:

Ein Turnier mit 200 Pkt. Buy-In wurde als 150/50 Knockout-Turnier vereinbart. Somit werden von jedem Spieler lediglich 150 Ligapunkte dem Preispool zugerechnet, welcher nach Platzierung ausgeschüttet wird. Die restlichen 50 Pkt. gelten als Kopfgeld für denjenigen Spieler, welcher einen anderen aus dem Turnier wirft. Für die Nachhaltung dieser Knockout-Punkte und die Beachtung der maximalen Punkteausschüttung gem. Ligabetriebskonzept ist der Spielführer verantwortlich.

Wird keine abweichende Auszahlung vereinbart, gilt die Tabelle aus Regel 1.6 als Richtwert für die Bewertung der Platzierungen.

Sofern ein Sachpreis für ein Turnier ausgespielt werden soll, welches nicht vom Vorstand ausgerufen wurde (z.B. ein gesponserter Preis eines Mitglieds) ist dieses Turnier vorher mit dem Vorstand ab zu stimmen und eine entsprechende Freigabe einzuholen.

Es muss gewährleistet sein, dass jedes Mitglied die Möglichkeit hat, an diesem Turnier teilnehmen zu können.

Für das Turnier ist eine angemessene Vorankündigungszeit von 1 Woche einzuhalten und die Startplätze dürfen nicht begrenzt sein.

1.3 Gewinn eines Turniers

Der letzte verbleibende Spieler, welcher alle Chips der anderen gewinnen konnte, ist der Sieger des Turniers.

Der letzte Spieler, welcher alle seine Chips verloren hat, ist 2. Platziertes.

Der zweitletzte Spieler, welcher alle seine Chips verloren hat, ist 3. Platziertes usw.

Scheidet mehr als ein Spieler in derselben Hand aus, so wird dem Spieler mit dem höheren Chipcount zu Beginn der Hand die bessere Platzierung zugewiesen.

Bei Chip-Gleichstand wird durch Losen (ziehen einer Karte) entschieden.

Die Farben der Karten gelten hierbei als Tie-Breaker. (siehe 3.5)

1.4 Verspätung eines Spielers/ Platzreservierung

Im Regelfall gibt es keine Reservierung von Turnier-/ oder Sitzplätzen.

Ebenso sollten bestimmte Gruppen von Teilnehmern nicht im Vorfeld eines Spieltages gebildet oder abgesprochen werden.

Tischeröffnung, das Eintragen in Teilnehmerlisten und die Platzvergabe erfolgen ab 10 Min. vor Beginn der offiziellen Spielzeit. Die Spielzeit beginnt um 18.30 Uhr.

Ausnahmen zur Reservierung im Falle der Verspätung sind in folgenden Fällen denkbar:

- für ein neues Mitglied, das noch eingewiesen wird oder gerade die Aufnahme in den Verein beantragt.
- für das Mitglied, welches die Einweisung neuer Mitglieder übernommen hat.
- für Mitglieder, welche mit der Ausübung von Vereinsaufgaben befasst sind oder Ankündigungen vornehmen.
- für Vereinsturniere.

Es ist ausdrücklich untersagt, sich bei einem Spielführer für ein Turnier vormerken zu lassen, solange man sich selbst noch in einem Turnier befindet ('ich komme gleich, schreib mich schon mal auf').

Das gilt nicht für die Zeit des 'Cash out' bei einem Ring-Game.

Im Falle einer berechtigten Reservierung wird dem betreffenden Spieler ein Sitzplatz zugewiesen, die vereinbarten Startchips ausgehändigt und Karten an ihn ausgeteilt.

Der Spieler zur linken des verspäteten Spielers übernimmt das Setzen der Blinds/ Antes, der Spieler zur rechten übernimmt das Dealen wenn der Button am nicht besetzten Platz liegt.

Nimmt der verspätete Spieler nicht am Tisch Platz, bevor die erste Hand des 3. Blindlevels gedealt wurde, wird sein Chipstack eingezogen und er verliert jeglichen Anspruch zur Aufnahme des Spiels.

Das Buy-In ist in jedem Fall fällig.

1.5 Benutzung eines Timers/ Pausen

Sobald die Zeit für einen Blindlevel abgelaufen ist, wird der Timer sofort neu gestartet.

Die nächste Hand wird auf dem neuen Blindlevel gespielt.

Für die Anwendung dieser Regel gilt eine Hand als begonnen, sobald die Blinds/ Antes im Spiel sind oder spätestens wenn der Dealer die erste Karte ausgeteilt hat.

Pausen werden nach Ermessen des Spiel-/ Listenführers ausgerufen und festgelegt.

Während dieser Pausen wird der Timer gestoppt.

Als Pausen im Sinne dieser Regel gelten ebenfalls das Race for Chips, so wie die Zeit zur Klärung von Regelfragen oder Unklarheiten (sog. Ruling).

Im Falle eines Multi-Table Turniers wird an jedem Tisch die aktuelle Hand beendet, jedoch keine neue Hand gestartet, bis das Ruling durch den Turniermanager für beendet erklärt und der Timer wieder gestartet wird.

1.6 Blindstruktur/ sonstige Spielbedingungen

Grundsatz des Vereins sollen Flexibilität und Einfachheit der Durchführung von Vereinstreffen sein.

Ebenso soll die Möglichkeit gegeben bleiben, die unterschiedlichen Facetten des Spiels durch Änderung der Rahmenbedingungen erfahren zu können.

Daher werden bewusst, über die Regelungen im Ligabetriebskonzept hinaus, keine Vorgaben an die Spielform wie bspw. Blindstruktur, Levelzeit, Startstack, Payout-Struktur, etc. gemacht.

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, sich vor Spielbeginn über die vom Spielführer festgelegten Bedingungen zu informieren.

Es herrscht hier grundsätzlich eine Informations-Holschuld.

Um jedoch späteren Missverständnissen vorzubeugen, sollen folgende Rahmenbedingungen gelten, sofern diese vor Spielbeginn nicht anders vereinbart und auf der Spielliste dokumentiert wurden:

- Blindstruktur gem. folgender Tabelle

1/2
2/4
3/6
~~~~~
RFC 1
~~~~~
5/10
10/20
15/30
20/40
25/50
35/70
~~~~~
RFC 5
~~~~~
50/100
75/150
100/200
150/300
~~~~~
RFC 25
~~~~~
200/400
300/600
500/1000
700/1400
1000/2000
double-up

- Startstack 300 Chips
- Levelzeit 15 min.
- Buy-In = max. 200 Punkte (s. Erläuterungen zum Ligabetrieb)
- Payout-Struktur gem. folgender Tabelle

Heads-Up	=> 100 (%)
Spieler 3-7	=> 70, 30 (in %)
Spieler 8-10	=> 50, 30, 20 (in %)
Spieler 11-20	=> 40, 30, 20, 10 (in %)
Spieler 21-30	=> 45, 25, 15, 10, 5 (in %)

- Wertigkeit der Chip-Farben (sofern Chips ohne Wertaufdruck verwendet werden)

1	Weiß
5	Rot
25	Grün
100	Schwarz
500	Lila
1000	Gelb

Lediglich zu einem Multitableturnier gibt es folgende Einschränkungen:

- Ein Multitableturnier definiert sich als solches, wenn mind. 11 Spieler oder mehr an einem solchen Turnier teilnehmen.
- Ein solches Turnier darf nicht mit Rebuy- oder Add-On-Optionen gespielt werden.
- Ein Multitableturnier darf mit einem max. Buy-In von 100 Punkten ausgetragen werden. (s. Erläuterungen zum Ligabetrieb)

1.7 Verteilung der Sitzplätze

Es gilt ein Maximum von 10 Spielern pro Tisch.

Die Spieler werden so gleichmäßig wie möglich auf die einzelnen Tische verteilt (Differenz von max. 1 Spieler).

Für die Auslosung des Platzes soll ein Kartendeck verwendet werden, sofern keine Tischkarten vorhanden sind (z.B. bei Vereinsturnieren).

Die benötigten Karten werden aus dem Deck heraus sortiert, wobei jeder Karte ein Sitzplatz eines bestimmten Tisches zugeordnet wird.

Beispiel:

Es werden 17 Sitzplätze verlost. Tisch A mit 9 Spielern und Tisch B mit 8 Spielern. Nun werden aus dem Kartendeck die Karten A-9 in Pik und A-8 in Herz heraus sortiert, wobei Pik dem Tisch A und Herz dem Tisch B zugeordnet wird. Nun wird an jedem Tisch eine Position als Dealer festgelegt und der Button entsprechend dort platziert. Zu Beginn des Turniers zieht jeder Spieler eine Karte, welche ihm seinen Sitzplatz zuordnet. Das Ass der jeweiligen Tischfarbe (Pik und Herz bestimmen in unserem Beispiel den jeweiligen Tisch; alle Pik = Tisch A, alle Herz = Tisch B) markiert die Position am Button, der Spieler mit der 2 sitzt zu Beginn im Small Blind, die 3 im Big Blind und der Reihe nach weiter in aufsteigender Kartenfolge.

Sobald lediglich 10 Spieler im Turnier verbleiben, wird der Final-Table gebildet und die restlichen Spieler an einem Tisch nach obigem Schema durch Auslosung platziert.

1.8 Umsetzen von Spielern/ Table-Balance

Sobald die Anzahl der Spieler an den einzelnen Tischen eines Turniers um 2 oder mehr differiert, muss ein Ausgleich vorgenommen werden, indem ein Spieler vom Tisch mit den meisten Spielern zu dem Tisch mit den aktuell wenigsten Spielern umgesetzt wird.

Sofern zwei oder mehr Tische gleich stark besetzt sind, wird per Los entschieden, von welchem Tisch ein Spieler umgesetzt wird.

Zu diesem Zweck teilt der Dealer des am Wenigsten besetzten Tisches eine Karte für jeden gleich stark besetzten Tisch aus.

Vom Tisch mit der niedrigsten gelosten Karte wird ein Spieler umgesetzt.

Die Farben der Karten gelten hierbei als Tie-Breaker.

Sobald ein Spieler ausscheidet und ein Ausgleich (Umsetzung) erfolgen muss, wird der sich noch in einer Hand befindliche Spieler vom am stärksten besetzten Tisch an exakt der gleichen Position (relativ zum Button) wie der ausgeschiedene Spieler umgesetzt.

Dieser nimmt nun den Platz des ausgeschiedenen Spielers ein.

Der Ausgleich muss erfolgen, bevor an irgendeinem Tisch eine neue Hand gedealt wird.

Der neu hinzugekommene Spieler erhält zu Beginn der nächsten Hand sofort Karten und hat die evtl. seiner Position entsprechenden Blinds/ Antes zu erbringen.

Für die Anwendung dieser Regel gilt eine Hand als begonnen, sobald die Blinds/ Antes im Spiel sind und der Dealer die erste Karte ausgeteilt hat.

Der Ausgleich erfolgt nachdem alle Hände an allen Tischen beendet wurden.

Zu diesem Zweck bleibt der Button nach Beendigung der Hand zunächst an allen Tischen liegen und wird erst nach erfolgtem Ausgleich um eine Position weiter geschoben.

Der Ausgleich erfolgt durch den Turniermanager.

Zu diesem Zweck wird der Timer während des Ausgleichs gestoppt.

Das Ausscheiden eines Spielers ist dem Turniermanager durch lautes Rufen des Dealers mitzuteilen.

Müssen mehrere Spieler umgesetzt werden, so wird am Tisch mit den wenigsten Spielern, mit dem ausgeschiedenen Spieler begonnen, welcher am nächsten links vom Button gesessen hat.

Beispiel:

8 Spieler an Tisch A, 8 Spieler an Tisch B und 7 Spieler an Tisch C. Der Spieler 3 Plätze links vom Button scheidet an Tisch C aus dem Turnier aus.

- *das Ausscheiden wird durch lautes Rufen dem Turniermanager bekannt gegeben*
- *die aktuellen Hände an allen Tischen werden zu Ende gespielt*
- *der Button bleibt an seiner Position*
- *der Blindtimer wird angehalten*

Nun ist die Situation folgendermaßen: 8 Spieler an Tisch A, 8 Spieler an Tisch B und 6 Spieler an Tisch C. Der Dealer von Tisch C teilt eine Karte für Tisch A und eine für Tisch B. Am Tisch mit der niedrigeren Karte wird der Spieler 3 Sitze links vom Button herausgenommen und an den frei gewordenen Platz von Tisch C gesetzt.

- *der Button wird an allen Tischen um eine Position weiter geschoben*
- *der Blindtimer wird wieder gestartet*
- *der an Tisch C neu hinzugekommene Spieler erhält sofort Karten und hat aufgrund seiner Position am neuen Tisch sofort den Big Blind zu erbringen (genauso wie es gewesen wäre, wäre er nicht umgesetzt worden)*

1.9 Aussetzen/ Verlassen des Tisches/ Essen während des Spiels

Verlässt ein Spieler aus irgendeinem Grund den Tisch, so werden für die Dauer von seine Blinds/ Antes erbracht und Karten an ihn ausgeteilt. (**Abw.!!**). Jede seiner Hände wird während dieser Zeit als gefoldet gewertet.

Der Spieler zur Linken des abwesenden Spielers übernimmt das Setzen der Blinds/ Antes, der Spieler zur Rechten übernimmt das Dealen wenn der Button am nicht besetzten Platz liegt.

Bei Rückkehr an den Tisch hat der Spieler kein Anrecht darauf, seine Hand zu spielen, sofern diese bereits begonnen wurde.

Für die Anwendung dieser Regel gilt eine Hand als begonnen, sobald die Blinds/ Antes im Spiel sind und der Dealer die erste Karte ausgeteilt hat.

Wird der Spieler während seiner Abwesenheit aufgrund einer Table-Balance nach 1.8 umgesetzt, so werden seine Chips an den betreffenden Platz gebracht und es wird damit fortgefahren, seine Blinds/ Antes zu erbringen. Hat der Spieler jedoch offensichtlich die Spielstätte verlassen oder wurde des Raumes/ Turnier verwiesen, so werden seine Chips vom Dealer eingezogen. Im Zweifel entscheidet der Turniermanager.

Abw.!! Regelung bei Ring-Games:

Verlässt ein Spieler aus irgendeinem Grund den Tisch, so erhält er keine Karten und muss keine Blinds/ Antes erbringen.

Hat der Spieler im Big Blind den Tisch verlassen, wird die nächste Hand ohne Small Blind gespielt – also nur mit einem alleinigen Big Blind. Der Button bleibt für diese eine Hand an der letzten Position liegen, bevor er dann regulär weiter wandert. (siehe auch 3.6)

Die Dauer der Abwesenheit ist grundsätzlich unbegrenzt. Sofern diese jedoch 30 min. übersteigt und ein Mitglied den Platz des Abwesenden beanspruchen möchte, kann der Spiel-/ Listenführer den Cash-Out des Abwesenden veranlassen. Er hat aber auch noch folgende Möglichkeit: Die Chips des Spielers werden in einem Chiptray eingefroren und der freie Platz kann nun dem anderen Mitglied zugewiesen werden. Sollte der abwesende Spieler wieder teilnehmen wollen, kann er, sobald ein Platz frei ist, mit seinen Chips diesen Platz in Anspruch nehmen.

Aus Fairnessgründen sollte der abwesende Spieler informiert und ihm die Rückkehr an den Tisch ermöglicht werden, sofern er auffindbar ist.

Bei Tischrückkehr erhält er sofort Karten, sofern die Hand nicht bereits begonnen wurde.

Ist der Button aber während der Abwesenheit mind. 1x an ihm vorbei gewandert, hat er folgende Optionen, um wieder ins Spiel ein zu steigen:

1. Er steigt sofort wieder ins Spiel ein, wobei er 1x Small Blind und 1x Big Blind erbringen muss. Der Big Blind gilt als erbrachter Einsatz und bleibt vor dem Spieler liegen, der Small Blind wird direkt als „dead money“ dem Pot zugeordnet.
2. Er setzt so lange aus, bis er regulär den Big Blind zu erbringen hat.

1.10 Spielführer/ Listenführer

Jedes Mitglied, welches einen Tisch eröffnet und dessen Spielliste führt ist automatisch auch der Spielführer des entsprechenden Spiels.

Er bestimmt zu Beginn die Rahmenbedingungen (insbesondere gem. 1.6 dieser Regel) und ist in der Folge für den korrekten Ablauf/ die korrekte Abrechnung verantwortlich.

Hierzu zählen ergänzend zu 1.6:

- Sitzplatzvergabe
- Handling des Timers
- Überprüfen und ggf. korrigieren der Dealerentscheidung
- Table-Balance (sofern erforderlich)
- bei Meinungsverschiedenheiten oder Regelunklarheiten hat er (sofern möglich nach Rücksprache mit einem Mitglied des Regelausschusses) die letzte Autorität
- Abrechnung der Spielliste (bei evtl. Differenzen trägt er hierfür die alleinige Verantwortung)

Zu diesem Zweck ist (ausschließlich) der Spielführer zu Folgendem befugt:

- Anhalten des Spiels/ Timers
- Ausgabe von Chips (kann auch delegiert werden)
- Eintragungen auf der Spielliste vornehmen
- Ermahnung von Spielern, Erteilung von Zeitstrafen (sog. Penaltys) von i.d.R. 5-10 Minuten.
- Ausschluss vom laufenden Spiel

Sofern ein Turniermanager ernannt wurde, bspw. bei Multitable-/ Vereinsturnieren, übernimmt dieser sämtliche o.g. Funktionen und Verantwortungen.

1.11 Blattbewertung/ hand ranking

Ein Pokerblatt besteht immer aus fünf Karten. Poker kennt kein Blatt mit sechs oder sieben Karten.

Dies sind die gewinnenden hohen Blätter bei "High Only" und "High-Low Split"-Spielen von hoch zu niedrig. Jedes Blatt in einer Kategorie der Liste schlägt jedes Blatt in jeder Kategorie darunter. Zum Beispiel: jeder Straight Flush schlägt alle vier Gleichen; jeder Flush schlägt jede Straight.

Die angegebenen Pokerblätter sind jeweils nur Beispiele für ihre Kategorie.

- **Royal Flush**: Fünf aufeinander folgende Karten derselben Farbe. Der höchste Straight Flush, der ein Ass als höchste Karte hat, hat einen besonderen Namen: *Royal Flush*.

Ass-Pik, König-Pik, Dame-Pik, Bube-Pik, 10-Pik

Kein anderer Flush hat eine besondere Bezeichnung.

- **Straight Flush**: Fünf aufeinander folgende Karten derselben Farbe.

7-Herz, 6-Herz, 5-Herz, 4-Herz, 3-Herz

In einem Showdown zwischen Spielern, die jeweils einen Straight Flush haben, gewinnt das Blatt mit der höchsten Karte. 10-Karo, 9-Karo, 8-Karo, 7-Karo, 6-Karo, schlägt 9-Pik, 8-Pik, 7-Pik, 6-Pik, 5-Pik.

- **Vier Gleiche**: Vier Karten desselben Rangs. Auch als *Quads* oder *Vierlinge* bekannt.

Dame-Herz, Dame-Pik, Dame-Karo, Dame-Kreuz, 6-Karo

Bei einem Showdown zwischen Spielern, die vier Gleiche haben, gewinnt das Blatt mit dem höchsten Rang. König-Karo, König-Kreuz, König-Herz, König-Pik, 5-Karo schlägt Bube-Kreuz, Bube-Herz, Bube-Karo, Bube-Pik, Ass-Karo. Haben mehrere Blätter dieselben vier Gleichen (was bei einem Gemeinschaftskarten-Spiel passieren könnte), gewinnt das Blatt mit dem höchsten Kicker. König-Karo, König-Kreuz, König-Herz, König-Pik, Ass-Herz schlägt K-Karo K-Kreuz K-Herz K-Pik D-Karo.

- **Full House**: Drei Karten eines Rangs plus 2 Karten eines weiteren Rangs.

10-Pik, 10-karo, 10-Herz, 6-Herz, 6-Karo

In einem Showdown zwischen Spielern, die alle Full House haben, gewinnt das Blatt mit den höchsten drei Gleichen. 7-Herz, 7-Pik, 7-Karo, 3-Herz, 3-Pik schlägt 6-Pik, 6-Karo, 6-Herz, A-Karo, A-Herz. Haben mehrere Blätter den selben Drilling im Full House (was bei einem Gemeinschaftskarten-Spiel passieren könnte), gewinnt das Blatt mit dem höchsten Paar. König-Karo, König-Herz, König-Pik, Ass-Pik, Ass-Karo schlägt König-Karo, König-Herz, König-Pik, Dame-Pik, Dame-Karo.

- **Flush**: Fünf Karten derselben Farbe.

Ass-Karo, Bube-Karo, 9-Karo, 7-Karo, 2-Karo

In einem Showdown zwischen Spielern, die jeweils einen Flush haben, gewinnt das Blatt dessen höchste Karte höher als die des Gegners ist. Ist die höchste Karte beider Spieler gleichwertig, wird die nächste Karte verglichen; sind die höchsten beiden Karten gleichwertig, wird die dritte Karte verglichen usw. Ass-Herz, 8-Herz, 7-Herz, 6-Herz, 5-Herz schlägt König-Pik, Dame-Pik, Bube-Pik, 9-Pik, 8-Pik und Bube-Karo, 10-Karo, 9-Karo, 8-Karo, 4-Karo schlägt Bube-Kreuz, 10-Kreuz, 9-Kreuz, 7-Kreuz, 6-Kreuz.

- **Straight**: Fünf aufeinander folgende Karten. Ein Ass kann hoch oder niedrig sein.

Ass-Pik, König-Herz, Dame-Herz, Bube-Pik, 10-Kreuz

Ass-Herz, 2-Kreuz, 3-Karo, 4-Pik, 5-Herz

In einem Showdown zwischen Spielern, die jeweils einen Straight haben, gewinnt das Blatt mit der besten höchsten Karte. 10-Pik, 9-Karo, 8-Karo, 7-Kreuz, 6-Kreuz schlägt 8-Pik, 7-Herz, 6-Herz, 5-Karo, 4-Karo.

- **Drei Gleiche**: Drei Karten desselben Rangs. Auch bekannt als *Trips* oder *Drillings* und insbesondere bei Flop-Spielen, als *Set*.

Ass-Pik, Ass-Herz, Ass-Karo, Dame-Kreuz, 3-Pik

Bei einem Showdown zwischen Spielern, die drei Gleiche haben, gewinnt das Blatt mit dem höchsten Rang. Bube-Herz, Bube-Kreuz, Bube-Pik, 3-Karo, 2-Kreuz schlägt 10-Pik, 10-Kreuz, 10-Herz, Ass-Herz, König-Kreuz. Haben mehrere Blätter dieselben drei gleichen (was bei einem Gemeinschaftskarten-Spiel passieren könnte), gewinnt das Blatt mit den höchsten Nebenkarten. Bube-Herz, Bube-Kreuz, Bube-Pik, Ass-Herz, König-Kreuz schlägt Bube-Herz, Bube-Kreuz, Bube-Karo, Ass-Herz, Dame-Karo.

- **Zwei Paare**: Zwei Karten desselben Rangs plus zwei Karten eines anderen Rangs.

Ass-Pik, Ass-Herz, Dame-Karo, Dame-Kreuz, 4-Kreuz

In einem Showdown zwischen Spielern, die jeweils zwei Paare halten, gewinnt das Blatt mit dem höchsten Paar. Ass-Pik, Ass-Kreuz, 2-Herz, 2-Pik, 3-Karo schlägt König-Karo, König-Kreuz, Dame-Herz, Dame-Pik, Bube-Karo. In einem Showdown zwischen Spielern, die dasselbe Top-Paar halten, gewinnt das Blatt mit dem höchsten zweiten Paar. 10-Pik, 10-Kreuz, 8-Pik, 8-Kreuz, 4-Karo schlägt 10-Herz, 10-Karo, 7-Pik, 7-Herz, A-Karo. Bei einem Showdown zwischen Spielern, die dieselben zwei Paare halten, gewinnt das Blatt mit der höchsten Nebenkarte (auch als Kicker bekannt). Bube-Herz, Bube-Karo, 9-Herz, 9-Karo, 4-Herz schlägt Bube-Herz, Bube-Karo, 9-Herz, 9-Karo, 3-Pik.

- **Ein Paar:** Zwei Karten desselben Rangs.

3-Herz, 3-Pik, 9-Herz, 2-Kreuz, Dame-Kreuz

In einem Showdown zwischen Spielern, die jeweils ein Paar halten, gewinnt das Blatt mit dem höchsten Paar. Ass-Herz, Ass-Karo, 5-Karo, 4-Herz, 3-Kreuz schlägt König-Herz, König-Karo, Ass-Kreuz, Dame-Karo, Bube-Pik. Bei einem Showdown zwischen Spielern, die dasselbe Paar halten, gewinnt das Blatt mit einer oder mehreren höheren Nebenkarten. Bube-Pik, Bube-Herz, 9-Karo, 8-Pik, 4-Karo schlägt Bube-Kreuz, Bube-Karo, 9-Herz, 8-Kreuz, 3-Pik.

- **Kein Paar:** Nichts von Obigem.

Ass-Herz, König-Pik, 6-Pik, 4-Kreuz, 3-Karo

Hat beim Showdown niemand ein Paar oder besser, gewinnt das Blatt mit der oder den höchsten Karten. Ist die höchste Karte beider Spieler gleichwertig, wird die nächste Karte verglichen; sind die höchsten beiden Karten gleichwertig, wird die dritte Karte verglichen usw. Ass-Kreuz, 9-Pik, 5-Karo, 4-Kreuz, 2-Herz schlägt König-Karo, Dame-Pik, Bube-Karo, 10-Kreuz, 8-Herz und Bube-Herz, 10-Kreuz, 9-Herz, 7-Kreuz, 4-Karo schlägt Bube-Kreuz, 10-Herz, 9-Pik, 7-Pik, 2-Karo.

1.12 Grundlagen zum Spielen bei Texas Hold'em

Der Spieler links vom Button setzt den Small Blind.

Der Spieler links vom Small Blind setzt den Big Blind.

Beginnend mit dem Spieler links vom Button erhält jeder Spieler 2 verdeckte Karten (sog. pocket- oder hole-cards).

Die erste Setzrunde beginnt mit dem Spieler links vom Big Blind (Live-Straddle ist nicht erlaubt). Der für jede Setzrunde zu erbringende minimale Einsatz entspricht dem Big Blind.

Jeder Spieler, sowie der Small und Big Blind können passen (folden), schieben (checken), mitgehen (callen) oder erhöhen (raisen).

Der Dealer brennt (burnt) eine Karte und legt drei Gemeinschaftskarten (community cards) offen in die Tischmitte (Der Flop).

Die zweite Setzrunde beginnt mit dem Spieler links vom Button.

Der Dealer brennt eine Karte und legt eine Gemeinschaftskarte offen in die Tischmitte (Der Turn).

Die dritte Setzrunde beginnt mit dem Spieler links vom Button.

Der Dealer brennt eine Karte und legt eine letzte Gemeinschaftskarte offen in die Tischmitte (Der River).

Die vierte (und letzte) Setzrunde beginnt mit dem Spieler links vom Button.

Es erfolgt ein Vergleich (Showdown) der Karten der verbliebenen Spieler; der Pot wird dem Gewinner zugeteilt.

Der Button, welcher die Dealerposition am Tisch markiert wird um eine Position im Uhrzeigersinn weiter bewegt.

Chips müssen sich zu jeder Zeit sichtbar auf dem Spieltisch befinden, wobei die Chips mit der höchsten Wertigkeit nicht durch kleinere Werte verdeckt sein dürfen.

Chips dürfen nicht verschenkt werden.

Sowohl Chips als auch Karten dürfen den Tisch nicht verlassen.

Ausnahme:

Wird ein Spieler auf Grund einer Table-Balance an einen anderen Tisch gesetzt, so darf er seine Chips vom Tisch nehmen. Der Spieler ist angehalten ohne Verzögerung an seinen neuen Platz zu gehen und die Chips an seinen Platz zu legen.

1.13 Grundlagen zum Dealen bei Texas Hold'em

1.13.1 Die Hand

Die Hand beginnt sobald die Blinds/ Antes im Spiel sind oder spätestens wenn der Dealer die erste Karte ausgeteilt hat.

Der Dealer soll sicherstellen, dass alle Blinds/ Antes zuvor korrekt gesetzt wurden.

Der Dealer sollte eine Cut-Card benutzen (undurchsichtige Blau-Karte, welche unter das Kartendeck gelegt wird, damit die unterste Karte nicht sichtbar ist).

Der Dealer ist dafür verantwortlich, dass das Spiel so zügig und effizient wie möglich von Statten geht.

Der Dealer sollte Spieler zur Handlung auffordern, sobald diese an der Reihe sind.

Die Hand endet mit der Zuteilung des Pots an den Gewinner durch den Dealer (Pot-Grabschen gehört sich nicht).

1.13.2 Der Pot

Der Dealer sollte sicherstellen, dass die korrekte Anzahl Chips dem Pot zugeführt wird.

Einsätze bleiben vor dem jeweiligen Spieler liegen, bis die Setzrunde komplettiert ist.

Das Wechseln von Chips übernimmt der Dealer.

Einsätze werden nicht vorzeitig in den Pot geworfen (splashing the pot), bevor die Setzrunde komplettiert ist.

Der Pot sollte sich in der Tischmitte neben den Gemeinschaftskarten befinden.

Evtl. zu bildende Sidepots sollten möglichst nahe bei den Spielern positioniert werden, welche in den Sidepot involviert sind.

Sofern ein Spieler mit einem Teil des Big Blinds All-In geht, werden nachfolgende Aktionen ausgeführt, als wäre der Big Blind in voller Höhe erbracht worden; ein Sidepot wird gebildet.

1.13.3 Die Community-Cards

Die Community-Cards werden offen sichtbar in die Mitte des Tisches gelegt, mit dem Pot an der Seite.

Die Community-Cards müssen in korrekter Reihenfolge ihres Aufdeckens gelegt werden, mit der Turn-Karte zur rechten des Flops und der River-Karte zur rechten des Turns.

1.13.4 Die Burn-Cards

Nach jeder Setzrunde (außer der letzten) brennt der Dealer eine Karte, bevor die/ eine Community-Card(s) aufgedeckt wird/ werden.

Bevor eine Karte geburnt wird, sollte der Dealer leicht auf den Tisch klopfen.

Burn-Cards werden verdeckt in der Tischmitte abgelegt, am Rande des Pots.

Jede weitere Burn-Card wird unter die vorherige gelegt.

Burn-Cards verbleiben auf dem Tisch, getrennt von den gefoldeten Karten (dem Muck) bis der Pot dem Gewinner der Hand zugeteilt wurde.

1.13.5 Ansagen des Dealers

Der Dealer sollte alle Raises ansagen/ wiederholen.

Der Dealer sollte ansagen, sobald ein All-In Raise erfolgt.

Der Dealer sollte ansagen, wenn eine Karte aufgedeckt wurde und welche es ist.

1.13.6 Der Showdown

Ein Spieler muss alle seine verdeckten Karten offen legen, um einen Gewinnanspruch auf den Pot oder einen Teil hiervon zu erheben. Verbale Aussagen betreffend der Wertigkeit der Hand sind nicht bindend. Jedoch obliegt es dem Dealer/ der Turniermanager, Missbrauch und Falschannoncen zu ahnden.

Karten '*sprechen*' (*cards speak*): Der Dealer unterstützt beim Lesen der gezeigten Hände, jedoch ist jeder Spieler selbst verantwortlich für das Erkennen von Händen und Anspruch auf den Pot oder eines Teils zu erheben bis der Pot dem Gewinner zugeteilt wurde.

Die Farbe der Karten (Pik, Herz, Karo, Kreuz) entscheidet nie über den Gewinn einer Hand.

Beim Ermitteln der Gewinnerhand entscheidet die Rangfolge der Side-Cards als sog. Kicker-Cards über den Gewinn der Hand - sofern nicht bereits fünf Karten für die Bildung der Hand verwendet wurden.

Sofern ein Pot geteilt wird, erhält evtl. überzählige/ nicht teilbare Chips der Spieler, welcher näher an der Position des Buttons sitzt (im Uhrzeigersinn beginnend links vom Button).

Nach dem Showdown wird dem Gewinner der Hand durch den Dealer der Pot zugeteilt.

Danach wird der Button um eine Position im Uhrzeigersinn weiter bewegt.

Show one, Show all.

Ein Spieler muss allen Spielern Zugriff auf die gleichen Informationen ermöglichen.

Wurden während einer Hand Karten einem anderen aktiven Spieler gezeigt, so müssen diese unverzüglich allen Spielern am Tisch gezeigt werden.

Ist der Spieler, welchem die Karten gezeigt wurden, nicht mehr in die Hand involviert, so sollte dieser die Informationen für sich behalten, um den Ausgang der Hand nicht zu beeinflussen.

Da dieser Spieler die Informationen später verwenden kann, sollen die Karten nach Beendigung der Hand allen Spielern gezeigt werden. Wurde nur ein Teil der Hand gezeigt, so besteht keine Notwendigkeit auch den Rest der Karten zu zeigen.

Sollte ein Spieler wiederholt vor dem Beenden der Hand seine Karten einem anderen Spieler zeigen (egal ob aktiv oder inaktiv an der Hand beteiligt), so kann dies zu einer Penalty führen.

Showdown am River (kein/ohne All-in):

Sofern alle Spieler checken muss der Spieler zuerst seine Karten offen legen, welcher in dieser Runde als Erster agiert (gecheckt) hat. Nachfolgende Spieler können ihre Karten in den Muck werfen.

Wurden Einsätze getätigt muss der Spieler, welcher zuletzt eine 'aggressive' Handlung in Form einer Bet oder eines Raises ausgeführt hat, zuerst seine Karten offen legen.

Nachfolgende Spieler können ihre Karten in den Muck werfen.

Sofern der Spieler, welcher im Showdown zuerst seine Karten offen legen muss seine Karten wegwirft, beeinträchtigt dies nicht das Recht der sich noch im Pot befindlichen Spieler, sich die Karten zeigen zu lassen (sofern diese noch eindeutig identifizierbar sind).

Wiederholtes Wegwerfen trotz Showdownpflicht kann mit einer Verwarnung/ Penalty geahndet werden.

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.

Showdown All-In Situation:

Sobald ein Spieler All-In ist und keine Aktion mehr möglich ist, erfolgt ein sofortiger Showdown der Spieler.

1.13.7 „Time“

Der Dealer ist verpflichtet, die Time-Aufforderung eines Spielers an seinem Tisch unverzüglich auszuführen (auch nicht in der Hand befindliche Spieler können Time fordern). Dies geschieht, in dem der Dealer laut „Time“ wiederholt. Ab diesem Zeitpunkt gilt „Time“. Ein aufgefordertes Time dauert in der Regel 1 Minute, wobei der Dealer die letzten 30 Sek laut ankündigt, sowie die letzten 10 Sekunden laut

herunter zählt. Gab es nach dieser Zeit keine Aktion des Spielers, so gilt die Hand als gecheckt oder wird durch den Dealer für tot erklärt. (siehe auch 3.2)

2 Verhalten/ Etikette

2.1 Allgemein

Hold'em Cologne e. V. ist bemüht für alle Mitglieder, Gäste und sonstigen Personen eine familiäre und freundliche Spielumgebung zu schaffen. Hold'em Cologne e. V. ist jedoch nicht für das Verhalten einzelner Spieler oder Mitglieder verantwortlich. Zu diesem Zweck wurde ein Verhaltenskodex aufgestellt.

Folgendes wird nicht toleriert:

- Zusammenspiel oder Absprachen (Cheating/ Team Play) mit anderen Spielern oder sonstigen Personen
- Verbales oder physisches Attackieren von Mitgliedern oder sonstigen Personen
- Verwendung von profanen oder obszönen Ausdrücken
- Belästigung anderer Spieler oder sonstiger Personen durch lautes Schreien oder sonstiger Verursachung von Lärm
- Werfen, Zerreißen oder Knicken von Karten oder sonstigem Spielmaterial
- Zerstören oder sonstiges Verunstalten des Inventars
- Drogenkonsum
- übermäßiger Alkoholkonsum
- im Sinne der Fairness sollte eine gewünschte Time-Aufforderung nach einem angemessenen Zeitraum erfolgen
- Bei Ringgametischen ist eine Begrenzung der Teilnehmerzahl unter 10 durch an diesem Tisch spielende Vereinsmitglieder unzulässig und mit einem kollegialen Vereinsmiteinander nicht vereinbar ist. Bis zur Obergrenze von 10 Spielern hat jedes Vereinsmitglied jederzeit das uneingeschränkte Recht, an diesem Tisch Platz zu nehmen und zu spielen.

Abw.!! Heads-Up:

Ausgenommen hiervon ist die ausdrückliche Deklaration eines Tisches als Heads-Up sowie eine Tischspaltung mit dem ausdrücklichen Einverständnis aller Spieler/ Spielinteressenten.

2.2 Verhalten am Tisch

Die folgenden Handlungen sind unzulässig. Sie können Verwarnungen, Zeitstrafen oder Spelausschluss nach sich ziehen.

Während einer laufenden Hand 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 anderweitig in das laufende Spielgeschehen einzugreifen.
- vorsätzlich oder wiederholt außerhalb der Spielreihenfolge agieren.
- vorsätzlich oder wiederholt Chips direkt in den Pot werfen (splashing the pot).

- anbieten oder zustimmen, eine Hand auszuchecken wenn ein Spieler All-In ist.
- Softplay in dem man sich weigert/ vereinbart einen Einsatz gegen bestimmte Spieler zu tätigen.
- die Karten eines anderen Spielers ansehen, bevor dieser sie offen auf den Tisch gelegt hat.
- jemanden auffordern, seine Karten zu zeigen.
- Aufdecken der Karten einer im Spiel befindlichen Hand, bevor alle Setzrunden beendet wurden. Sollte doch eine noch im Spiel befindliche Hand aufgedeckt worden sein, so kann diese Hand nur noch passiv zu Ende gespielt werden. D.h., dass der Spieler nur noch checken oder callen, aber aktiv nicht mehr setzen oder raisen kann. Zudem stellt solch eine Situation einen Regelverstoß nach Punkt 3.3 dar.
- Aufdecken der Karten einer gefoldeten Hand, bevor alle Setzrunden beendet wurden.
- Kein Spieler soll einem anderen seine Hand verraten, solange die Hand noch gespielt wird. Auch nicht wenn dieser sich ebenfalls nicht mehr in der Hand befindet. Auf diese Weise wird verhindert, dass die Information in irgendeiner Form transportiert und von einem aktiven Spieler verwendet werden kann.
- Unnötige Spielverzögerung.
- Vorsätzlich oder wiederholt seine Karten nicht in den Muck werfen. Die Karten sollten mit moderater Geschwindigkeit in einem flachen Bogen geworfen werden (nicht in Richtung des Dealers oder anderer Spieler).
- Seine Chips auf eine Weise stapeln, welche das Dealen oder die Sichtbarkeit der Karten verhindert oder einschränkt.
- Aussagen oder Handlungen, die auf unfaire Weise das Spielgeschehen beeinflussen. Hierbei ist es unerheblich, ob der Spieler sich noch in der Hand befindet oder nicht.
- Telefonieren am Tisch.

3 Allgemeine Regeln

3.1 *Misdeals*

Kommt es zu einem Misdeal, so werden alle Karten vom Dealer eingezogen und die Hand komplett neu gegeben.

Ein Misdeal kann nur solange ausgerufen werden, bis:

- zwei Spieler nach den Blinds eine Aktion getätigt haben (in Button-Spielen) wie Callen, Raisen, Folden, Checken.
- zwei Spieler nach dem Zwangseinsatz (Bring-In beim Stud) eine Aktion getätigt haben wie Callen, Raisen, Folden, Checken.

Wird ein Misdeal erst später entdeckt, wird die Hand zu Ende gespielt.

Es werden keine Chips an den Spieler zurückgezahlt, dessen Hand falsch gedealt wurde.

Folgende Sachverhalte stellen einen Misdeal dar, sofern nicht wie oben beschrieben bereits zwei Spieler eine Aktion auf Ihre Hand getätigt haben:

- Die erste oder zweite verteilte Karte wurde durch einen Dealer-Fehler aufgedeckt.

- Wird die 3. oder eine spätere verteilte Karte aufgedeckt, so bleibt diese vor dem betreffenden Spieler liegen und wird es regulär zu Ende gedealt. Im Anschluss wird die offen liegende Karte mit der ersten Burn-Card getauscht und die aufgedeckte Karte als Burn-Card verwendet.
- Zwei oder mehr Karten wurden durch einen Dealer-Fehler aufgedeckt.
- Zwei oder mehr irrtümlich verdeckte Karten wurden gefunden.
- Zwei oder mehr Karten wurden zu viel ausgeteilt.
- Es wurde eine falsche Anzahl Karten an einen Spieler ausgeteilt.
- Eine Karte wurde in der falschen Reihenfolge ausgeteilt.
- Der Button lag an einer falschen Position.
- Die erste Karte wurde an den falschen Spieler verteilt.
- Es wurden Karten an einen Nicht-Spieler oder an einen leeren Sitzplatz verteilt.
- Ein zum Spielen der Hand berechtigter Spieler hat keine Karten erhalten.

3.2 Dead Hands

Eine Hand wird für 'tot' erklärt, wenn ein Spieler:

- foldet (gleichgültig ob in oder out of Position) oder ankündigt zu folden, sobald jemand setzt oder raised.
- ein Spieler seine Karten in einer Vorwärtsbewegung von sich schiebt oder wirft, welche einen nachfolgenden Spieler dazu bringt, eine Aktion zu tätigen.
- beim Stud ein Spieler seine offenen Karten vom Tisch nimmt, diese umdreht und/ oder mit den verdeckten Karten vermischt.
- ein Spieler nicht die korrekte Anzahl Karten für das entsprechende Spiel vor sich liegen hat.
- eine Hand spielt, die einen Joker enthält, obwohl für das Spiel kein Joker vorgesehen ist.
- das vom Dealer zuvor festgesetzte Zeitlimit (i.d.R. 1 Minute nach Ausruf von „Time“ durch den Dealer) verstreichen lässt und sich mit einer Bet/ einem Raise konfrontiert sieht, also einen Einsatz zu bringen hätte. Ist dies nicht der Fall, wird nach Ablauf des Zeitlimits die Hand als gecheckt gewertet.
- seine Karten foldet/ in den Muck wirft.
Ausnahme:
eine noch eindeutig identifizierbare Hand kann als im Spiel befindlich (Live) erklärt werden, wenn dies im Sinne des Spiels und der Fairness geschieht. Dieser Sachverhalt ist insbesondere dann gegeben, wenn ein Spieler aufgrund falscher Informationen gehandelt/ gefoldet hat. Die Entscheidung hierüber hat der Spielführer/ Turniermanager.
- seine Karten in die Karten eines anderen Spielers wirft, egal ob diese verdeckt sind oder nicht.

3.3 Regelverstöße

Stellt sich heraus, dass der Button an einer falschen Position gelegen hat, so wird dies zu Beginn der nächsten Hand in der Weise korrigiert, dass – so fern möglich - jedem Spieler die Möglichkeit gegeben wird, einmal auf jeder Position gespielt zu haben.

Ein Spieler muss zu jeder Zeit seine Karten selbst schützen. Dies kann durch Auflegen eines Chips, sonstigen Gegenstandes oder mit den Händen geschehen. Zu keiner Zeit dürfen die Karten aber vollständig verdeckt sein.

Versäumt ein Spieler, seine Karten zu schützen und diese werden versehentlich eingezogen und vom Dealer gemuckt, so besteht kein Anspruch auf Wiederherstellung.

Wird eine Karte entdeckt, welche eine andere Rückseite als das verwendete Kartendeck hat, so ist die gesamte Hand ungültig. Alle im Pot befindlichen Chips werden an die Spieler zurückgegeben, welche sie gesetzt haben.

Werden zwei gleiche Karten (Rang und Farbe) entdeckt, so ist die gesamte Hand ungültig. Alle im Pot befindlichen Chips werden an die Spieler zurückgegeben, welche sie gesetzt haben.

Ein Spieler, welcher Kenntnis davon hat, dass das Kartendeck defekt ist oder ungültige/ doppelte Karten enthält, ist verpflichtet dies mitzuteilen. Versucht dieser Spieler stattdessen durch Setzen/ Raisen oder sonstige Handlungen den Pot zu gewinnen, so verliert er das Recht auf Rückgabe seiner Chips, wenn der Verstoß entdeckt und die Hand für ungültig erklärt wird. Die Chips verbleiben im Pot und werden in der nächsten Hand ausgespielt.

Befinden sich zusätzliche verfallene Chips im Pot, weil nach vorheriger Regel verfahren wurde, so erhalten nur die Spieler Karten, welche in die vorherige ungültige Hand involviert waren.

Eine Karte welche aufgedeckt im Stapel gefunden wird, wird als bedeutungsloses „Stück Papier“ (scrap of paper) behandelt. Eine so behandelte Karte wird durch die nächste im Deck befindliche ersetzt, sofern diese nicht bereits an einen anderen Spieler ausgeteilt wurde. In diesem Fall wird die aufgedeckte Karte ersetzt, nachdem alle Karten verteilt wurden.

Erscheint im Deck ein Joker während eines Spiels für das keiner vorgesehen ist, so wird dieser als scrap of paper behandelt. Wird der Joker entdeckt, bevor ein Spieler agiert hat, so wird dieser nach obiger scrap of paper-Regel ersetzt. Registriert der Spieler den Joker nicht oder schaut sich seine Karten nicht an, so hält er eine dead hand.

Spielt ein Spieler ohne sich seine/ alle Karten angesehen zu haben, so trägt er die Schuld für irreguläre Karten oder Joker.

Fehlen eine oder mehrere Karten im Deck, so entwertet dies nicht das Resultat dieser Hand.

Teilt der Dealer versehentlich eine zusätzliche Karte aus, so wird diese zurückgenommen und als Burn-Card verwendet, sofern noch nicht gesetzt wurde. Andernfalls handelt es sich um eine Dead Hand nach Regel 3.2.

Wirft oder fallen einem Spieler eine oder mehrere Karten auf den Fußboden, so muss er weiter mit diesen spielen.

Eine absichtlich gezeigte Hand oder Karte, während sich andere Spieler noch in der Hand befinden, gilt als Regelverstoß und der Spieler erhält eine Verwarnung, im wiederholten Falle einen Penalty von 10 Min.

Dreht der Dealer frühzeitig die nächste Karte um, bevor die Setzrunde komplett ist, so verbleibt die Burn-Card auf dem Tisch. Das restliche verbliebene Deck inkl. der zu

früh gelegten Karte wird komplett neu gemischt. Danach wird ohne erneute Burn-Card (diese liegt noch auf dem Tisch) die Board-Card neu gelegt.

Vergisst der Dealer eine Karte zu burnen, oder burnt mehr als eine Karte, so wird der Fehler korrigiert, wenn noch nicht gesetzt wurde. Wurde jedoch bereits gesetzt, so bleibt die Karte bestehen. Unabhängig ob der Fehler korrigiert werden konnte sollten die nachfolgenden Karten so ausgeteilt werden, als ob der Fehler nicht stattgefunden hätte. Wurden z. B. zwei Karten geburnt, sollte die letzte auf das Deck zurückgelegt und als Burn-Card für die nächste Setzrunde verwendet werden. Wurde keine Karte geburnt, sind vor der nächsten Setzrunde 2 Karten zu burnen.

Chips verschenken ist nicht erlaubt.

3.4 Setzen/ Raisen

3.4.1 Allgemein

Kleinere Chips gelten auch in größeren Stückzahlen als nicht im Spiel befindlich und müssen zwischen zwei Deals umgetauscht werden.

Ein Spieler welcher All-In geht, muss alle seine „im Spiel befindlichen“ Chips in den Pot setzen.

Check-Raise ist in allen Spielen erlaubt.

In No-Limit und Pot-Limit Spielen ist unbegrenztes Raisen erlaubt.

Bei Limit-Poker gelten folgende Begrenzungen für Raises:

- a) Für ein Spiel mit 3 oder mehr Setzrunden gilt ein max. von einer Bet und 3 Raises.
- b) Für ein Spiel mit 2 Setzrunden (wie Draw oder Lowball) gilt ein max. von einer Bet und 4 Raises.
- c) Unbegrenztes Raisen ist erlaubt bei Heads-up (außer in Turnieren). Dies gilt sofern die Spieler Heads-up sind bevor das Raising gecapped wurde. Wurde das Raising gecapped und die Spieler sind durch einen nachfolgenden fold Heads-up so wird nicht uncapped.

Jedes Raise (außer All-In) muss mindestens in der Höhe der letzten Bet oder des letzten Raises erfolgen. Gemeint ist die tatsächliche Höhe des Raise, nicht des gesamten Einsatzes inkl. des Betrages zum Call. Ein Raise von 20 auf 100 bedeutet somit ein Raise um 80; mithin muss das nächste Raise ebenfalls mindestens um 80 auf insgesamt 180 erfolgen.

Wenn ein Spieler Chips in einer deutlichen Vorwärtsbewegung von sich wegschiebt, welche einen anderen Spieler nachfolgend dazu bringt zu agieren, so ist der 1. Spieler gezwungen diese Aktion zu komplettieren.

Klopft ein Spieler mit den Händen auf den Tisch, so ist dies ein Check.

Ein einzelner „oversized“ Chip gilt, ohne dass ein Raise annonciert wurde, als Call. Nach dem Flop gilt der oversized Chip beim Anspiel entsprechend seiner Wertigkeit. Annonciert ein Spieler ein Raise und setzt einen oversized Chip, gilt, bei allen No-Limit und Pot-Limit Spielen, der höchst mögliche Betrag, maximal bis zu der Wertigkeit des Jetons.

Um sich das Recht auf ein Raise zu erhalten, sollte der Spieler seine Absicht verbal ankündigen. Das Raise muss immer annonciert werden, bevor der Jeton den Tisch berührt.

Erläuterung String Bets/ Raises:

Grundsätzlich soll der Spieler die Chips, die er setzen möchte in einem Zug in die Tischmitte befördern.

Wurde ein Raise ohne Betrag angesagt, kann dies auch in zwei Zügen erfolgen, da spez. bei No-Limit die Menge der zu bewegenden Chips ansonsten zu Problemen führen kann. Dies kann dann nur wie folgt passieren: Im ersten Zug wird der Call in die Tischmitte geschoben, im zweiten Zug der Raise.

Wurde die Höhe der Bet/ des Raises angesagt ist es unerheblich, in wie vielen Zügen die Chips zur Tischmitte gebracht werden.

Alle zu gering getätigten Einsätze müssen bis zur korrekten Höhe komplettiert werden. Kein Spieler darf in diesem Falle seinen Call in ein Raise ändern, weil sich die Höhe des Einsatzes geändert hat.

Ist ein Spieler an der Reihe ist jede seiner Aktionen bindend, egal ob verbal oder physisch. Verbale Ansagen erhalten den Vorzug vor evtl. abweichenden physischen Handlungen.

Ein Fold oder die Ankündigung zu Folden ist bindend, egal ob dies In oder Out of Position erfolgt.

Ausnahme:

eine noch eindeutig identifizierbare Hand kann als im Spiel befindlich (Live) erklärt werden, wenn dies im Sinne des Spiels und der Fairness geschieht. Dieser Sachverhalt ist insbesondere dann gegeben, wenn ein Spieler aufgrund falscher Informationen gehandelt/ gefoldet hat. Die Entscheidung hierüber hat der Spielführer/ Turniermanager.

3.4.2 Out of Position

Wiederholtes agieren außerhalb der Reihenfolge wird nicht toleriert. Nach erfolgter Ermahnung könne hierfür Penaltys erteilt werden.

Agiert ein Spieler außerhalb der Spielreihenfolge ist seine Aktion bindend, sofern nicht die übergangenen Spieler durch Bet oder Raise die Einsatzhöhe ändern.

Hat sich die Einsatzhöhe durch die übergangenen Spieler geändert, so darf der Spieler, welcher out of Position agiert hat seine Aktion überdenken und ihm stehen erneut alle Optionen (folden, callen, raisen) offen. Sollte er sich zu einem Fold entscheiden, dürfen out of Position gesetzte Chips jedoch nicht zurück genommen werden. Sie verbleiben im Pot (als Dead Money).

3.5 Teilen eines Pots

Die Rangfolge der Farben von der höchsten zur niedrigsten ist:

- 1 Pik (Spades)
- 2 Herz (Hearts)
- 3 Karo (Diamonds)
- 4 Kreuz (Clubs)

Farben entscheiden nie über den Gewinn oder die Teilung eines Pots.

Beim Teilen eines Pots wird ein überzähliger (ungerader) Chip in die kleinste am Tisch verwendete Einheit zerlegt. Kein Spieler kann mehr als einen Zusatzchip erhalten.

Wenn zwei oder mehr Spieler sich einen Pot teilen, erhält der erste Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Dealer den Zusatzchip.

Alle (Side-)Pots werden separat geteilt.

3.6 Blind/ Button Benutzung

Bei Hold'em Cologne e. V. wird ausschließlich nach der sog. ‚Dead Button Rule‘ verfahren, welche bedeutet, dass der Big Blind von der jeweils dafür korrekten Position erbracht wird. Auch wenn dies bedeutet, dass es möglicherweise keinen Small Blind gibt oder ein Spieler mehrere Hände nacheinander den Vorteil hat, als letzter agieren zu dürfen.

Folgendes gilt für das Button-Moving:

Small Blind wurde eliminiert:

Wurde der SB eliminiert und nicht durch einen anderen Spieler ersetzt, bewegt sich der Button auf diese nun leere Position. Der Spieler zur linken des Button hat den SB zu erbringen und der Spieler zu seiner linken den BB. Dies hat zur Folge, dass der Spieler welcher zuletzt den Button hatte erneut als letzter agieren darf.

Big Blind wurde eliminiert:

Wurde der Big Blind eliminiert und nicht durch einen anderen Spieler ersetzt, bewegt sich der Button zu dem Spieler, welcher SB gewesen ist und der Spieler zu seiner linken muss nun den BB erbringen. In dieser Runde entfällt der SB. In der nächsten Hand bewegt sich der Button auf die nun leere Position und die beiden Spieler zur linken des Buttons erbringen ihre normalen Blinds.

Beide Blinds wurden eliminiert:

Wurden beide Blinds eliminiert und nicht durch andere Spieler ersetzt, so ist der Spieler am Button in 3 aufeinander folgenden Händen als letzter an der Reihe. Der Button bewegt sich auf die erste leere Position (des Spielers welcher soeben den SB hatte) und der nächste aktive Spieler zu linken hat den BB zu erbringen. In dieser Runde entfällt der SB. In der nächsten Hand bewegt sich der Button zur nächsten leeren Position (des Spielers welcher bei seinem Ausscheiden den BB hatte) und die beiden Spieler zur linken des Buttons erbringen ihre normalen Blinds.

Wenn nur noch zwei Spieler übrig sind (Heads-Up)

Beim Wechsel von 3 (oder mehr) auf 2 verbleibende Spieler wird ermittelt, welcher noch aktive Spieler als nächster den Big Blind gehabt hätte, wäre kein Spieler eliminiert worden. Dieser Spieler hat den Big Blind zu erbringen und der andere Spieler den Small-Blind. Der Small Blind erhält beim Heads-Up den Button. Der Spieler, welcher nicht am Button sitzt, bekommt die erste Karte ausgeteilt. Der Small Blind agiert in der ersten Setzrunde als Erster, in allen anderen Setzrunden als Letzter.

3.7 Race for Chips

Mit einem "Race for Chips" werden die kleinen Chipwerte, die nach einer Limit-Erhöhung nicht mehr zum Spiel benötigt werden, bis auf die nicht wechselbaren überzähligen (Odd-) Chips gegen größere Chipwerte gewechselt.

Anschließend platziert jeder Spieler seine Odd-Chips vor sich auf dem Tisch.

Pro Odd-Chip teilt der Dealer (beginnend links vom Button) jedem Spieler jeweils eine offene Karte aus.

Der Spieler mit der High-Card by Suite (höchste Karte mit höchster Farbrangfolge) erhält einen Odd-Chip. Ein anderer Spieler mit der nächsten High-Card by Suite erhält den nächsten Odd-Chip, ein anderer Spieler usw.

Kein Spieler darf mehr als einen Odd-Chip erhalten.

Kein Spieler kann durch das Race for Chips aus dem Turnier ausscheiden.

Hat ein Spieler lediglich noch Odd-Chips und gewinnt beim regulären Race for Chips keinen Chip des nächst höheren Wertes, so wird ihm vom Dealer im Anschluss an das Race for Chips einer ausgehändigt.

Erst nach dem vollständigen Race for Chips wird der Button auf die nächste Position weiter bewegt.

Während eines laufenden Turniers werden keine Werte/ Chips ausgetauscht. Dies geschieht lediglich in den dafür vorgesehenen Pausen des Race for Chips. Die Uhr wird während dessen angehalten.

Jeder Spieler ist dafür selbstverantwortlich, dass beim Race for Chips seine niedrigen Werte gegen die neuen gültigen Werte getauscht werden. Sollte nach dem RFC noch niedrige Chips auftauchen, so verlieren diese ihre Wertigkeit.

4 Ligabetrieb bei Hold'em Cologne e. V.

Siehe hierzu „Ligabetriebskonzept Hold'em Cologne e.V.“.