



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
Die offiziellen Poker-Regeln des BDPV	2
1. Hausregeln.....	2
Entscheidungsfindung.....	2
Ablauf	2
Sitzordnung	3
2. Grundregeln	4
Misdeals (fehlerhaftes Geben)	4
Dead Hand (Totes Blatt, nicht mehr spielbares Blatt).....	4
Unregelmäßigkeiten	5
Einsätze und Erhöhungen.....	6
Der Showdown	7
Unentschieden – Split Pot	8
3. Button und Blinds	9
Regeln für die Verwendung von Blinds	9
4. Texas Hold'em	10
Diese Regeln beziehen sich lediglich auf Irregularitäten.	10
5. No Limit.....	12
No Limit Regeln	12
6. Turnierreglement	14
Nobody is perfect!	16

Die offiziellen Poker-Regeln des BDPV

1. Hausregeln

Entscheidungsfindung

1. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, im Sinne der Fairness Entscheidungen zu treffen, die sogar zu einem anderen Ergebnis führen können als bei einer strikten Auslegung der Regeln.
2. Die Entscheidungen der zuständigen Aufsichtsperson sind bindend.
3. Der Zeitpunkt, um auf einen Fehler oder eine Irregularität hinzuweisen ist im Moment seines Auftretens. Eine Verzögerung kann die Entscheidung beeinflussen.
4. Falls eine unkorrekte Regelinterpretation oder Entscheidung nicht willentlich durch einen Angestellten erfolgt, übernimmt die Turnierleitung keine Haftung.
5. Mit dem ersten Mischen der Karten beginnt eine neue Hand. Eine Blind-Erhöhung findet vor dem ersten Mischen statt.
6. 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.
7. Die Turnierleitung ist berechtigt, das Fehlverhalten eines Spielers mit einer angemessenen Zeitstrafe zu bestrafen. Im Wiederholungsfall oder bei besonders schwerem Fehlverhalten kann die Turnierleitung einen Spieler disqualifizieren.

Ablauf

1. Die Turnierleitung entscheidet über Beginn und Ende jedes Spiels.
2. Tischgebühren werden im Voraus bezahlt.
3. Bargeld ist am Tisch nicht erlaubt.
4. Chips und Karten müssen sichtbar sein und dürfen vom Tisch nicht entfernt werden, ebenso wenig dürfen sie die Tischkante nicht überschreiten. Jeder Spieler ist dazu verpflichtet, alle seine Chips offen für die anderen Mitspieler darzulegen, besonders die höherwertigen Chips.
5. Ein Spieler spielt für sich allein und darf keine Hilfestellung jeglicher Art, auch nicht von außen, beanspruchen.
6. Keinem Spieler ist es gestattet, mit den Chips eines anderen Spielers zu spielen. Das Verschenken von Chips führt zur Disqualifikation beider Spieler.

7. Nur nach Anmeldung darf an einem Tisch Platz genommen werden.
8. Die Blinds eines abwesenden Spielers werden vom Dealer gesetzt.
9. 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.
10. Es ist nicht erlaubt, die abgelegten Karten oder diese im Stapel anzuschauen.
11. 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.
12. Von einem Spieler wird erwartet, dass er aufmerksam ist und das Spiel nicht unnötig verzögert. Andere Tätigkeiten am Tisch sind nicht erlaubt.
13. Zuschauer dürfen nicht am Tisch sitzen und halten einen Mindestabstand von einem Meter zum Tisch.
14. Während eines Spieles ist das Sprechen in einer Fremdsprache nicht erlaubt. Gestattet sind nur deutsch und englisch.

Sitzordnung

1. Der Spieler muss persönlich anwesend sein. Es darf kein Vertreter spielen.
2. Es gehört zu den Pflichten des Spielers, sich in der Spielzone aufzuhalten und auf den Start seines Tisches zu achten. Sollte ein Spieler die Spielzone verlassen wollen, muss dies zuerst der Turnierleitung mitgeteilt werden.
3. Ein Spieler darf nicht gleichzeitig an zwei Tischen spielen.
4. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, zwei Spieler in bestimmten Fällen nicht am gleichen Tisch spielen zu lassen (Ehepartner, Verwandte, Geschäftskollegen, etc.).
5. Die Sitzposition eines Spielers wird von der Turnierleitung nach einem Zufallssystem festgelegt.
6. Sollte dies nicht der Fall sein, wird zu Beginn eines Spiels von jedem Spieler eine Karte gezogen. Die Karte mit dem höchsten Rang legt die Position des Buttons fest.

2. Grundregeln

Misdeals (fehlerhaftes Geben)

1. Die folgenden Umstände führen zu einem Misdeal, vorausgesetzt, der Fehler wird bemerkt, bevor zwei Spieler ihren Zug gemacht haben. Falls doch zwei Spieler schon ihren Zug gemacht haben, muss der Deal bis zum Schluss fortgeführt werden. Sobald zwei Spieler gesetzt haben, kann ein Misdeal nicht mehr erfolgen. Die ausgeteilten Karten werden gespielt, und es können keine Chips mehr an den Spieler zurückgegeben werden, dessen Blatt fehlerhaft ist. Ein Spiel gilt als begonnen, sobald zwei Spieler nach dem Blind ihre Blätter gespielt haben. Bei Misdeals gilt immer, dass neu gemischt und gegeben wird.
 - a. Die erste oder zweite Karte des Blatts wurde aufgedeckt aufgrund eines Fehlers des Dealers.
 - b. Zwei oder mehr Karten werden durch den Dealer aufgedeckt.
 - c. Zwei oder mehr Karten werden umgedreht 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.

Dead Hand (Totes Blatt, nicht mehr spielbares Blatt)

1. 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. Wenn ein Spieler eine Hand spielt, in der ein Joker oder eine andere nicht zum Spiel gehörende Karte enthalten ist und diese nicht aufdeckt, gilt die Hand als nicht spielbar.
 - e. Das Zeitlimit des Spielers ist überschritten.
2. 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 weggeworfen wurde.
 3. Wenn ein Spieler sein Blatt in das Blatt eines anderen Spielers wirft, gelten sie als gefoldet, unabhängig ob sie verdeckt oder unverdeckt liegen.

Unregelmäßigkeiten

1. Wenn bemerkt wird, dass der Button falsch gelegt wurde, werden Button und Blinds für die neue Hand berichtigt, und zwar so, dass jeder Spieler die Chance für jede Position pro Runde erhält (falls möglich).
2. Der Spieler muss sein Blatt ständig verdecken. Der Spieler kann seine Hände auf die Karten legen, einen Chip oder ein anderes Objekt. Wenn der Spieler seine Hand nicht schützt, gibt es keine Wiedergutmachung, wenn der Dealer sie unabsichtlich als weggeworfen behandelt.
3. Wenn eine Karte mit einer anderen Rückseite erscheint, ist jegliches Spiel nichtig (Misdeal) und alle Chips im Pot werden an ihre Setzer zurückgegeben. Wenn eine Karte mit einer anderen Rückseite im Stapel entdeckt wird, diese aber nicht zum Spiel beiträgt, wird das Spiel fortgeführt.
4. 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.
5. Ein Spieler ist dazu verpflichtet, auf eine fehlerhafte Karte (Joker, 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.
6. Wenn eine Karte im Stapel aufgedeckt erscheint, wird diese als ungültig betrachtet (=verbrannt, sie wird zur „Burncard“). Eine solche Karte wird durch die Burncard ersetzt. Die Karte, die aufgedeckt im Stapel war wird erst dann ersetzt, nachdem alle anderen Karten für diese Runde ausgeteilt wurden.
7. Ein Joker wird als ungültige Karte behandelt. Das Erscheinen eines Jokers führt nicht automatisch zu einem Misdeal. Wenn ein Joker bemerkt wird, bevor ein Spieler sein Blatt spielt, wird er ersetzt wie in der vorhergehenden Regel beschrieben. Wenn der Spieler den Joker zu spät bemerkt und seine Hand bereits spielt, wird sein Blatt als Tod betrachtet.
8. Wenn ein Spieler ein Blatt spielt, ohne es zuvor angeschaut zu haben, akzeptiert er das Risiko, eine irreguläre Karte oder einen Joker zu haben.

9. Wenn eine oder mehr Karten im Stapel fehlen, bedeutet dies nicht die Ungültigkeit eines Blattes.
10. Wenn der Dealer eine Karte zu viel austeilt, wird diese als Burncard behandelt.
11. Eine Karte, die vom Dealer aufgedeckt wird, wird als Burncard behandelt. Das Aufdecken einer oder mehrerer Karten durch den Spieler vor dem Showdown führt zum Fold seiner Karten.
12. Wenn der Spieler seine Karten auf den Boden fallen lässt, entscheidet der Dealer, ob die Hand gefoldet ist oder der Spieler mit diesen weiterspielen darf.
13. Wenn der Dealer es verpasst, eine Burncard wegzulegen oder mehr als eine Karte weglegt, sollte dieser Fehler korrigiert werden, bevor die ersten Einsätze für diese Runde gemacht wurden. Ist der Fehler korrigierbar, dann wird die Karte offen gelegt, die normalerweise auch die Flop-, Turn- oder River-Karte hätte sein sollen. Die versehentlich offen gelegte Karte wird als offene Burncard behandelt. Ist der Fehler auf dem Flop oder turn nicht korrigierbar bleibt der Turn bzw. River erhalten, indem eine der zu viel weggelegten Karten als nächste Burncard verwendet wird.
Wird die Rivercard versehentlich geburnt und es ist nicht mehr feststellbar welche die Rivercard war, werden diese Karten zurück in den Stapel gegeben und dieser neu gemischt. Danach werden eine Burncard und die Rivercard gegeben. Unabhängig, ob der Fehler korrigierbar ist oder nicht, die nächsten ausgeteilten Karten sollten jene sein, die ohne Eintreten des Fehlers gespielt worden wären. Zum Beispiel, wenn zwei Karten weggelegt sind vom Dealer, sollte eine der Karten auf den Stapel und bei der nächsten Runde als Burncard benutzt werden. Bei der letzten Runde, falls es keine Einsätze gab, weil ein Spieler All In ist, sollte der Fehler korrigiert werden, falls dieser vor Pot-Auszahlung bemerkt wurde, vorausgesetzt der Stapel, die Tischkarten und die Burncards sind alle noch ausreichend intakt, um die richtige Ersatzkarte zu bestimmen.
14. Wenn der Kartenstapel aus irgendwelchen Gründen ungültig wird, zum Beispiel wenn die Karten runterfallen, muss das Spiel fortgeführt werden und der Stapel in einer möglichst fairen Weise wiederhergestellt werden.

Einsätze und Erhöhungen

1. „Check-Raise“ ist erlaubt.
2. Das Erhöhen ist unbegrenzt erlaubt.
3. Ein Einsatz (Bet) muss mindestens die Höhe des Big Blinds betragen.
4. Jede Erhöhung, mit Ausnahme des All In, muss mindestens um die Höhe der vorherigen Erhöhung erfolgen. Zum Beispiel: Der Big Blind liegt bei 100. Spieler 1 setzt 100. Spieler 2 erhöht auf 200. Die Erhöhung von Spieler 2 beträgt also 100. Wenn nun Spieler 3 erhöhen möchte, muss er mindestens auf 300 erhöhen, da Spieler 2 um 100 erhöht hat.
5. Eine mündliche Ankündigung impliziert eine Handlung und ist bindend. Wenn der Spieler mündlich einen Fold, Check, Bet, Call oder Raise ankündigt, ist er gezwungen, diesen auch durchzuführen. Eine Entscheidung kann nur dann zurückgenommen werden, wenn ein vorheriger Spieler falsch verstanden wurde, zum Beispiel eine Erhöhung überhört wurde. Im Zweifel entscheidet der Dealer im Sinne des Spiels.

6. Erhöht ein Spieler aufgrund eines Missverständnisses zu niedrig, so gilt die 50%-Regel: Wenn er 50% weniger des minimalen Betrages gesetzt, so darf er seine Erhöhung zurückziehen. Hat er 50% oder mehr gesetzt, muss er auf den Minimalbetrag auffüllen, auch wenn er dadurch All In ist.
7. Mit der Hand auf den Tisch klopfen bedeutet „Check“.
8. Absichtliches Handeln, ohne an der Reihe zu sein, wird nicht toleriert. Ein Spieler, der checkt, ohne am Zug zu sein, darf dann weder setzen noch erhöhen, wenn er am Zug ist. Eine Handlung oder eine mündliche Ankündigung, wenn der Spieler nicht am Zug ist, kann als bindend betrachtet werden, wenn nach der Regelverletzung kein Einsatz, Call oder Raise von einem intervenierenden Spieler erfolgt. Ein Spieler, der mitgeht (Call) und nicht an der Reihe ist, darf unter keinen Umständen seinen Call in einen Raise umwandeln.
9. Ein Spieler, der übergegangen wurde, muss den Dealer darauf hinweisen, um das Recht, seinen Zug auszuführen, zu behalten. Haben zwei oder mehr Spieler bereits gehandelt, verliert der übergangene Spieler sein Recht zu handeln. Ein Spieler kann sein Recht zu handeln nicht verlieren, wenn der vorhergehende Spieler noch nicht gehandelt hat, außer der Spieler versäumt es, zum richtigen Zeitpunkt zu agieren. Dies bedeutet, sollte ein Spieler auf einen anderen Spieler warten, der seinen Zug vorher hat, und zwei und mehr Spieler, die anschließend ziehen werden, hindert dies ihn nicht an seinem Recht, zu agieren.
10. Ein Spieler, der setzt (Bet) oder mitgeht (Call), indem er Chips in den Pot legt, ist durch diese Handlung verpflichtet und muss die Summe des Einsatzes entsprechend anpassen. Wenn der Spieler nicht bemerkte, dass der Pot erhöht wurde, kann er seine Chips zurückziehen und seinen Akt überdenken, vorausgesetzt, dass niemand nach ihm bereits gezogen hat und sein Einsatz kleiner als 50% des erforderlichen Einsatzes war.
11. Wenn ein Spieler einen einzelnen Chip, der höher ist als der Einsatz, in den Pot legt, und eine Erhöhung (Raise) nicht angekündigt wird, wird dies als Call betrachtet.
12. String-Bets sind nicht erlaubt. Um das Recht zu erhöhen zu bewahren, muss der Spieler sein Vorhaben verbal äußern oder die richtige Anzahl an Chips mit einer Bewegung in den Pot legen. Wenn der Spieler den kompletten Einsatz plus die Hälfte davon oder mehr in den Pot legt, gilt dies als Ankündigung einer Erhöhung, und die Erhöhung muss vollzogen werden. Dies gilt nicht bei der Verwendung eines einzelnen Chips mit höherem Wert. (String-Bet oder String-Raise: Der Spieler legt seinen Chips nacheinander in den Pot, nicht alle auf einmal.)
13. 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).

Der Showdown

1. Um auch nur einen Teil des Pots zu gewinnen, muss der Spieler immer alle seine Karten aufgedeckt auf den Tisch legen.
2. Karten drücken einen Wert aus. 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, um

einen anderen Spieler mit dem Gewinnblatt zum Aufdecken zu bewegen, unsportliches Verhalten.

3. 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.
4. 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 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. Die gezeigten Karten werden so behandelt wie eben ausgeführt.
5. Gibt es Einsätze während der letzten Setzrunde, muss der Spieler, der als letztes setzte (Bet) oder erhöhte (Raise) als erster sein Blatt zeigen. Um den Verlauf des Spiels zu beschleunigen, wird der Spieler mit dem potenziellen Gewinnerblatt aufgefordert, sein Blatt ohne Verzögerung zu zeigen.
6. 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 unerlaubtem Zusammenspiels das Recht, den Dealer um die Kontrolle gefoldeter Blätter zu bitten.

Unentschieden – Split Pot

1. Die Wertigkeit der Farben von der höchsten zur niedrigsten sind: Pik, Herz, Karo, Kreuz. Farben entscheiden nicht über die Wertigkeit bei Unentschieden. Die Farbe ist nur beim „Race for Chips“ und Losentscheiden (z. B. beim Ausspielen des Dealer-Buttons) entscheidend.
2. Können bei einem Split-Pot einer oder mehrere Chips nicht gleichmäßig auf die beteiligten Spieler verteilt werden, obwohl verbleibende Chips bereits in die kleinste im Spiel befindliche Einheit gewechselt wurden, erhält das erste beteiligte Spieler links vom Button (im Uhrzeigersinn) den oder die übrigen Chips.
3. Alle Neben-Pots und der Haupt-Pot werden als getrennte Pots aufgeteilt und nicht zusammengemischt.

3. Button und Blinds

Ein nicht mitspielender Dealer für das Ausgeben zuständig. Eine runde Scheibe, Button oder Dealer-Button genannt, wird benutzt, um die Position des „virtuellen Dealers“ festzulegen. Der Spieler mit dem Button wird beim Austeilen als letzter die Karten bekommen und hat das Recht, als letzter in die Setzrunde einzusteigen. 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 Wetteinsatzes. 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.

Regeln für die Verwendung von Blinds

1. Der Mindest-Einsatz und die erlaubte Erhöhung bei der Eröffnung hängen von den gesetzten Blind-Höhen in einem Spiel ab. Sie bleiben gleich, auch wenn ein Spieler nicht die erforderliche Menge an Chips hat, um die Höhe des Blinds zu bringen.
2. In jeder Runde muss jeder Spieler die Gelegenheit für den Button bekommen und die Anforderungen der Gesamtsumme der Blinds erfüllen. Dabei wird der Button nach dem Big Blind gesetzt:
 - Der Big Blind wird gesetzt und der Small Blind und der Button werden entsprechend gesetzt, sogar wenn dies bedeutet, dass der Small Blind oder der Button einem leeren Sitz zugeordnet wird und somit unter Umständen ein gleicher Spieler das Privileg des letzten Zuges zwei Mal hintereinander hat.
 - 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.
3. Ein Spieler, der den Big Blind setzt, hat die Option, den Pot schon bei der ersten Wettrunde zu erhöhen.
4. In Heads-Up-Spielen mit zwei Blinds, liegt der Button immer beim Small Blind.
5. Wenn ein Spieler nicht am Tisch ist und einen Blind setzen müsste, setzt der Dealer diesen Blind aus dem Chip-Stack des Spielers.
6. Einem abwesenden Spieler werden Karten ausgeteilt. Diese werden eingezogen, wenn der Spieler an der Reihe wäre, auch wenn dieser Spieler checken könnte.
7. Ein Spieler, der von der Turnierleitung umgesetzt wird, wird am neuen Tisch in dieselbe Position - relativ vom Button aus gesehen - gesetzt, die er am vorherigen Tisch hatte. Ein Spieler, der einen Blind bringen muss, kann nicht umgesetzt werden.
8. Ein Straddle-Bet (auch Live-Straddle genannt) ist nicht erlaubt.

4. Texas Hold'em

Beim Texas Hold'em erhalten die Spieler zwei persönliche Karten (Holecards, Pocketcards, Pockets). Danach beginnt eine Setzrunde. Drei Tischkarten werden gleichzeitig umgedreht (der „Flop“) und eine nächste Setzrunde erfolgt. Die nächsten zwei Tischkarten (der „Turn“ und der „River“) werden nacheinander aufgedeckt mit jeweils einer Setzrunde nach jeder einzelnen Karte. Die Tischkarten sind Gemeinschaftskarten und ein Spieler kann eine Fünf-Karten-Kombination aus den Tischkarten und seinen persönlichen Karten zusammenstellen. Ein Spieler darf sogar alle fünf Tischkarten ohne eine persönliche Karte nutzen („play the board“, den Tisch spielen). Es wird ein Dealer-Button verwendet. Normalerweise sind zwei Blinds im Spiel, in Sonderfällen kann es dazu kommen, dass nur ein Blind im Spiel ist.

Diese Regeln beziehen sich lediglich auf Irregularitäten.

1. Das Aufdecken der ersten oder zweiten Pocketcard führt zu einem Misdeal. Wenn eine andere Holecard 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 ersten gebrannten Karte. D.h., vor dem Aufdecken des Flops wird keine weitere Karte gebrannt, so dass der Flop und alle weiteren Karten genau dieselben sind, wie sie es auch ohne die aufgedeckte und verbrannte Karte gewesen wären.
2. Wenn mehr als eine Holecard aufgedeckt wird, bedeutet dies einen Misdeal und es muss neu gegeben werden.
3. 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. Wenn der Dealer aus Versehen zwei oder mehr zusätzliche Karte austeilt, bedeutet dies einen Misdeal.
4. Wenn der Flop aus fünf oder mehr Karten besteht, muss neu gemischt werden. Besteht der Flop aus vier Karten, ist die vierte Karte eine offene Burncard. Wenn nicht nachvollziehbar ist, welche die vierte Karte ist, handelt es sich um einen Misdeal.
5. Wenn der Dealer es verpasst, vor dem Auslegen des Flops eine Karte wegzulegen (zu „verbrennen“), oder zwei weglegt, muss der Fehler vom Dealer korrekt revidiert werden, sofern noch keine zwei Spieler ihren Zug gemacht haben. Es muss neu gemischt werden, wenn der Fehler nicht mehr korrigierbar ist.
6. Wenn der Dealer es verpasst, eine Karte wegzulegen, oder zwei weglegt, muss der Fehler revidiert werden, bevor das Setzen für diese Runde begonnen hat. Wenn die Runde bereits begonnen hat, d.h. wenn zwei Spieler ihren Zug gemacht haben, bleiben die Karten im Spiel. Egal ob der Fehler revidiert werden kann oder nicht, müssen die nachfolgenden Karten so ausgeteilt werden, als wäre kein Fehler passiert. Zum Beispiel, wenn zwei Karten weggelegt wurden, sollte eine der beiden wieder zurück auf den Stapel und als Burncard für die nächste Runde genutzt werden. Falls es zu keinem Setzen kam, weil einer der Spieler All In ist, sollte der Fehler korrigiert werden, falls er vor der Pot-Auszahlung entdeckt wurde.
7. Wenn der Dealer eine Burncard zu früh weglegt und die nächste Karte umdreht, bevor die Setzrunde komplett ist, bleibt die Burncard liegen. Die offen

liegenden Karten werden wieder neu in Stapel gelegt, der neu gemischt wird. Sogar dann, wenn alle nachfolgenden Spieler sich dazu entscheiden zu passen (Fold). Niemand besitzt die Möglichkeit, die Karte zu akzeptieren oder abzulehnen. Das Setzen ist dann beendet und der Fehler wird dementsprechend revidiert wie es die Situation bedingt.

8. Wenn der Flop aus irgendwelchen Gründen neu ausgegeben werden muss, werden die Tischkarten mit den restlichen Karten aus dem Stapel gemischt. Die Burncard bleibt auf dem Tisch. Nach dem Mischen teilt der Dealer den Stapel und legt einen neuen Flop, ohne eine Burncard wegzulegen.
9. Ein Ausgabefehler bei der vierten Tischkarte (Turncard), muss so berichtigt werden, dass die Tischkarten, die ohne den Fehler benutzt worden wären, möglichst die gleichen bleiben. Der Dealer legt eine Karte weg und legt die vierte aus, die ansonsten die fünfte Karte gewesen wäre. Nach dieser Setzrunde mischt der Dealer wieder den Stapel, in dem sich auch die Karte befindet, die aus dem Spiel genommen wurde, jedoch ohne die Burncards und die gefoldeten Karten. Dann teilt der Dealer den Stapel und gibt die letzte Karte aus ohne eine Burncard.
10. Falls die fünfte Karte zu früh aufgedeckt wird, muss der Stapel neu gemischt werden und in der gleichen Weise neu gegeben werden.
11. Ein Spieler muss bekannt geben, dass er mit den fünf Karten auf dem Tisch spielt („play the board“), bevor er seine Karten wegwirft. Ansonsten verliert er den Anspruch auf den Pot.

5. No Limit

No Limit Regeln

1. Die Zahl der Erhöhungen (Raises) ist in jeder Runde unbegrenzt.
2. 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 Wettrunden 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 die Summe des Big Blinds tun. Zum Beispiel: Wenn der Big Blind und damit Mindesteinsatz 100 beträgt und ein Spieler mit 20 All In geht, muss ein Raise mindestens 120 betragen.
3. Alle Erhöhungen (Raises) müssen mindestens gleich groß oder größer als der letzte Einsatz oder der letzte Raise in dieser Setzrunde betragen, All In-Einsätze ausgenommen.
4. Ein Spieler muss die Höhe seines Einsatzes mündlich äußern oder die Chips in einem einzigen Akt in den Pot geben, um einen String-Bet oder String-Raise zu vermeiden.
5. Eine Erhöhung ist nicht bindend solange die Chips nicht tatsächlich in den Pot gelegt wurden oder sofern der Spieler seinen Zug nicht mündlich angegeben hat.
6. Wenn es zu einer Diskrepanz kommt zwischen der Aussage des Spielers und der tatsächlichen in den Pot gelegten Chips, wird der Einsatz der mündlichen Ankündigung angepasst.
7. Wenn ein Call aufgrund eines Rechenfehlers zu niedrig war, muss die Summe korrigiert werden.
8. Ein Call darf unter Umständen als nicht bindend betrachtet werden, falls es offensichtlich ist, dass der Spieler den Einsatz falsch verstanden oder eine Erhöhung nicht mitbekommen hat. Der setzende Spieler sollte sein Blatt nicht zeigen bis die Summe im Pot adäquat ist, oder bis es deutlich ist, dass der Caller den Einsatz verstanden hat. In solchen Situationen unterliegt die Entscheidung dem Croupier. Beispiel: In der letzten Setzrunde gibt ein Spieler einen 500-Chip in den Pot und sagt leise: „400“. Sein Gegner wirft einen 100-Chip hinein und sagt: „Call“. Der Setzer zeigt augenblicklich sein Blatt. Der Dealer reagiert: „Er setzte 400, nicht 100“. Der Setzer erwidert: „Oh, ich dachte, er setzte 100.“ In diesem Fall müsste in der Regel so vorgegangen werden, dass der Setzer verpflichtet war, sein Blatt nicht zu zeigen, als der Caller seinen zu geringen Einsatz machte. Daher kann der Call zurückgenommen werden. Es wird darauf hingewiesen, dass die Persönlichkeit eines Spielers dabei einen Faktor darstellt und der Croupier hier als Moderator auftreten soll.
9. Die vorangehende Regel wird nicht angewandt, wenn der callende Spieler 80 Prozent oder mehr geforderten Betrages gesetzt hat. In diesem Fall muss zum zu callenden Betrag aufgefüllt werden.
10. Der Einsatz eines einzelnen Chips ohne Kommentar wird als Einsatz betrachtet. Im Sinne eines fairen Spiels ist der Croupier jedoch angehalten, den Spieler nach dem beabsichtigten Betrag zu Fragen, bevor ein anderer Spieler seinen Zug

gemacht hat. Wenn ein Spieler jedoch auf einen vorangegangenen Einsatz mit einem höheren Chip reagiert, wird dieser als Call angesehen, solange der Spieler in einer mündlichen Aussage diesen nicht eindeutig als Raise definiert. Dies trifft auch auf Big Blinds zu.

11. Wenn ein Spieler versucht, weniger als den Mindesteinsatz zu setzen oder zu erhöhen, dieser aber genügend Chips hat, muss der Einsatz dementsprechend angepasst werden. Der Einsatz muss nur bis zu der erforderlichen Summe erhöht werden, ein höherer Raise darf hier nicht im Nachhinein angesagt werden.
12. Die Spielleitung oder der Dealer haben das Recht, ein Zeitlimit für einen Zug zu bestimmen. Dies kann auch aufgrund eines Spielerwunsches mit Einverständnis der Spielleitung oder des Dealer erfolgen. Wenn dies der Fall ist, hat der Spieler von diesem Zeitpunkt an eine zusätzliche Minute, um eine Entscheidung zu treffen. Nach Ablauf der Zeitfrist erhält der Spieler eine Zehn-Sekunden Verwarnung. Danach verfällt das Recht auf einen Zug und die Hand darf nicht mehr gespielt werden.

6. Turnierreglement

Durch die Teilnahme an einem Turnier verpflichtet sich der Spieler, sich an die Regeln zu halten und diese zu befolgen sowie sich gebührend zu verhalten. Wer gegen die Regeln verstößt, kann mündlich verwarnt werden, vom Spiel für eine bestimmte Zeit suspendiert werden, oder ganz vom Turnier ausgeschlossen werden. Die Chips eines disqualifizierten Spielers werden aus dem Spiel genommen. Spieler, unabhängig ob aktiv oder passiv, dürfen die Blätter nicht vor Beendigung der Spielhandlung besprechen. *Spieler sind dazu verpflichtet, ihre Mitspieler zu jeder Zeit des Turniers zu beschützen.* Es ist nicht erlaubt, weggeworfene Karten oder Blattkonstellationen zu besprechen. Das Besprechen eines Blattes während eines Spieles kann eine Strafe zur Folge haben.

1. Die Sitzordnung zu Beginn wird durch eine Zufalls-Ziehung oder eine Anordnung bestimmt.
2. Die entsprechende Menge an Chips wird zu Beginn der Runde für jeden Spieler auf den Tisch gelegt, egal ob die Personen anwesend sind oder nicht.
3. Wenn ein Spieler am Anfang der Runde abwesend ist, wird der Versuch unternommen, diesen zu finden und zu kontaktieren. Ist ein Spieler weiterhin abwesend, bleibt sein Chip-Stack liegen und die erforderlichen Blinds werden vom Croupier gesetzt.
4. Einem nicht erschienenen Spieler wird immer ein Blatt ausgeteilt. Für Blinds werden Chips vom Croupier aus seinem Stapel entnommen.
5. Der Dealer-Button liegt am Anfang auf dem Sitzplatz Nummer 1. Dies ist der erste Platz links vom Dealer.
6. Die Blinds werden in geregelten Zeitintervallen erhöht.
7. Wenn ein Signal ertönt, dass das Ende einer Setzrunde bedeutet, gelten die neuen Limits erst ab der neuen Runde. Ein Deal fängt mit dem ersten Mischen oder dem Setzen der Blinds an.
8. Race for Chips: Die Chips mit den niedrigsten Werten werden aus dem Spiel genommen, wenn sie für die neue Blind-Stufe nicht mehr benötigt werden. Wenn die Summe dieser Chips eines Spielers für den nächst höheren Chipwert (der sich nach dem Race for Chips noch im Spiel befindet) ausreicht, werden diese entsprechend ihrem Wert umgetauscht. Übrig gebliebene Chips legen die Spieler vor sich auf den Tisch. Sie erhalten nun vom Dealer für jeden übrigen Chip eine Karte. Der Dealer-Button wird erst nach dem Race for Chips weiter bewegt, er liegt also noch auf derselben Position wie in der Hand zuvor. Die Karten werden im Uhrzeigersinn, beginnend links vom Dealer-Button, ausgeteilt. Ein Spieler erhält alle seinen Karten, bevor der nächste Spieler alle seine Karten erhält. Danach werden die übrigen Chips aufsummiert und in die entsprechende Anzahl Chips des nächsthöheren Wertes umgetauscht. Können die Chips nicht exakt ihrem Wert entsprechend umgetauscht werden, wird aufgerundet (Beispiel: $5 \times 25 = 125 \Rightarrow 2$ Chips zu je 100). Nun werden die neuen Chips an die am Race for Chips beteiligten Spieler wie folgt verteilt: Der Spieler mit der höchsten Karte bekommt einen Chip. Der Spieler mit der zweithöchsten Karte erhält den nächsten Chip usw. Dies wird so lange gemacht, bis alle aufgewerteten Chips verteilt sind. Dabei ist zu beachten, dass kein Spieler mehr als einen Chip erhalten kann. Bei gleicher Kartenwertigkeit entscheidet die Farbe in der Reihenfolge Pik (höchste), Herz, Karo, Kreuz (niedrigste). Durch dieses Chip-Wechsel-Verfahren darf kein Spieler aus dem Spiel ausgeschlossen werden. Hat ein Spieler durch den Race for

Chips seinen letzten Chip verloren, erhält er vom Dealer einen Chip vom kleinsten noch im Spiel befindlichen Wert.

9. Ein Spieler muss rechtzeitig am Tisch sein, wenn alle Spieler ihre Anfangs-Blätter haben, um in dieser Runde aktiv teilzunehmen. Der Dealer sammelt die Blätter der abwesenden Spieler ein, sobald diese an der Reihe wären, auch wenn diese – beispielsweise im Big Blind – Checken könnten.
10. Wenn Spieler ausscheiden und Tische von der Turnierleitung aufgelöst werden, können Spieler von der Turnierleitung an andere Tische umgesetzt werden.
11. Es ist kein Sitzwechsel erlaubt, es sei denn, dies ist von der Spielleitung angeordnet.
12. Wird ein Spieler umgesetzt, so achtet die Turnierleitung darauf, dass der Spieler am neuen Tisch in derselben Position relativ zum Button sitzt, die er auch an seinem vorherigen Tisch hatte.
13. Neuen Spielern werden sofort Karten ausgegeben und sie gehen den Verpflichtungen der jeweiligen Position nach.
14. Die Anzahl der Spieler an jedem Tisch wird sinnvoll durch die Versetzung von Spielern ausgeglichen.
15. Werden mehr als zwei Spieler an Spieler einen neuen Tisch gesetzt, kann die Turnierleitung entscheiden, ob an diesem Tisch der Button neu ausgelost wird.
16. Ein Spieler, der All-In geht und verliert, und später feststellt, dass einer oder mehrere Chips versteckt waren, kann davon nicht profitieren. Dieser Spieler ist vom Turnier ausgeschlossen, wenn der Gegner über genügend Chips verfügt, um die Summe der versteckten Chips zu decken. Zu keiner Zeit ist ein Rebuy möglich. Wenn der nachfolgende Deal noch nicht begonnen hat, kann die Turnierleitung dem Pot-Gewinner die entdeckten Chips zuweisen, falls dies auch eindeutig der Fall gewesen wäre, wenn alle Chips eingesetzt worden wären. Falls der nächste Deal schon begonnen hat, werden die entdeckten Chips aus dem Spiel genommen.
17. Wenn einem Spieler die Chips für einen Call, Bet oder Raise in vollem Umfang fehlen, darf dieser mit seinem gesamten verbliebenen Guthaben All In gehen.
18. Alle aus dem Spiel ausgeschiedenen Spieler müssen den Tisch verlassen. Es sitzen nur aktive Spieler am Tisch.
19. Das Zeigen der Karten eines aktiven Blattes während des Spielverlaufs verletzt die Rechte der anderen noch spielenden Teilnehmer. Ein Spieler darf seine Karten nicht zeigen, es sei denn, das Spiel besteht nur noch aus zwei Teilnehmern oder es kommt zu einer Showdown-Situation. Wenn ein Spieler absichtlich eine Karte einem sich noch im Spiel befindlichem Spieler zeigt, gilt diese Hand als gefoldet. Den Inhalt eines Blattes mündlich während des Spiels preis zu geben, kann ebenfalls zu einer Strafe führen.
20. Der Spieler muss sich über die Summe der Erhöhung entweder verbal äußern oder in einer einzigen Bewegung die Chips in den Pot legen. Ansonsten handelt es sich um einen String-Einsatz und der Minimum-Raise oder Bet wird gewertet. Im Zweifelsfall liegt es am Dealer, im Sinne eines fairen Spieles zu entscheiden.
21. Fremde Chips sind an den Tischen nicht zugelassen.

22. Alle Turnier-Chips müssen während des gesamten Spiels offen sichtbar auf dem Tisch bleiben. Wer seine Chips vom Tisch wegnimmt, verliert. Darüber hinaus droht dem Spieler eine Disqualifikation vom Turnier.
23. Alle Chips mit hoher Wertigkeit müssen so platziert werden, dass sie für die anderen Spieler gut sichtbar sind.
24. Unangemessenes Verhalten wie zum Beispiel das Werfen von Karten, die vom Tisch fallen, kann mit einer Strafe belegt werden. Dies kann eine Zeitstrafe, oder bei besonders schwerwiegendem oder wiederholtem Missverhalten auch der Turnierausschluss sein.
25. Ein Kartendeck wird nur beim Dealer-Wechsel oder wenn eine Karte beschädigt wird ausgetauscht.
26. Sind nur noch zwei Spieler im Spiel (Heads Up), befindet sich der Dealer-Button im Small Blind.
27. Alle Blätter werden aufgedeckt (Showdown), wann immer alle oder alle bis auf einen Spieler All-In sind und nicht mehr weiter gesetzt werden kann. Der Showdown wird vom Croupier angesagt. Karten sollten niemals ohne die Aufforderung durch den Croupier aufgedeckt werden, da dies zu einer verbrannten Hand und somit zum Ausschluss aus diesem Spiel führen kann.
28. Wenn mehrere Spieler gleichzeitig alle ihre Chips verlieren, wird der Spieler mit dem größeren Chip-Stack vor Beginn dieser Runde auf den höheren Rang gesetzt. Hatten beide Spieler denselben Chip-Stack, wird derjenige höher bewertet, der im Uhrzeigersinn näher am Dealer-Button saß.
29. Bei einem Turnierspiel wird erwartet, dass bis zum Schluss gespielt wird. Bundesliga-Punkte können nicht einvernehmlich aufgeteilt werden.
30. Jede Abmachung die getroffen wird, muss jeden noch im Spiel befindlichen Spieler einschließen. Andernfalls wird sie als unsportlich und somit nichtig erachtet.
31. Die Spielleitung ist nicht verpflichtet jegliche private Abmachungen über die Verteilung der Preise unter den Finalisten zu regeln.
32. Die Spielleitung behält sich das Recht vor, Veranstaltungen abzusagen oder sie im Sinne des Fair-Plays zu ändern.

Nobody is perfect!

Haben Sie Fehler in diesem Regelwerk gefunden? Haben Sie Verbesserungs- oder Ergänzungsvorschläge? Wir wären Ihnen sehr dankbar, wenn Sie uns diese an info@bdpv.de schicken könnten! Vielen Dank für Ihre Mühen!