



Regulativ Österreichische Poker Bundesliga

Stand: 18. Jänner 2011

ÖPBL Regulativ



1	Turnierteilnahmekriterien.....	3
2	Turnierbestimmungen.....	4
3	Turniermodi.....	7
4	Ranglisten.....	10
	4.1 Ranglistenerstellung und –berechnung.....	10
	4.2 Auf- und Abstiegsmodalitäten.....	11
5	Bundesliga Lizenz.....	13
	5.1 Allgemeines.....	13
	5.2 Lizenzierungsverfahren.....	13
	5.3 Lizenzkriterien.....	13
	5.4 Lizenzbescheid.....	14
	5.5 Lizenzgültigkeit.....	14
6	Regelwerk.....	16
	6.1 Vorwort.....	16
	6.2 Regelwerk Texas Hold'em.....	16
	6.3 Ranking of Hands.....	17
	6.4 Genereller Spielablauf.....	18
	6.5 Spezielle Spielsituationen.....	19
	6.6 Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em (Spieler).....	21
	6.7 Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em (Dealer).....	22

1 Turnierteilnahmekriterien

- 1.1 Jeder teilnehmende Verein muss nach dem Vereinsgesetz 2002 offiziell gegründet sein und somit eine Vereinsregisterzahl besitzen. Weiters muss dieser vor Beginn der Bundesligasaison ordentliches Mitglied der Österreichischen Poker Bundesliga (ÖPBL) sowie außerordentliches Mitglied der Austrian Pokersport Association (APSA) sein.
- 1.2 Jeder Verein bestätigt mit dem Antrag auf Ausstellung einer Bundesligalizenz, dass sich dessen Mitglieder an das Bundesliga Regulativ halten und zudem entsprechende Fähigkeiten und Fertigkeiten (z.B. gegebenenfalls Mischen der Karten) zur Ausübung des Pokersports besitzen.
- 1.3 Jeder Verein erklärt sich mit den Bestimmungen der Verbandsstatuten der Österreichischen Poker Bundesliga und der Austrian Pokersport Association einverstanden.
- 1.4 Spielberechtigt sind nur jene Pokerspieler, die bei Austragung der jeweiligen Sammelrunde Mitglied eines teilnehmenden Vereins sind und eine gültige Spielerlizenz besitzen. Der Spielerlizenzantrag muss spätestens vier Wochen vor dem Spieltermin bei der APSA eingereicht worden sein. Im Falle eines Verstoßes gegen diese Regelung wird der Verein disqualifiziert und erhält für die Sammelrunde 0 Punkte. Einsatzberechtigte Spieler bekommen jedoch Punkte gemäß ihrer Leistung für die MVP-Wertung und das Austrian Ranking zugesprochen. Weiters wird dieses Vergehen mit einer Geldstrafe in Höhe von € 50,- sanktioniert.
- 1.5 Spieler, die während einer Bundesliga-Saison den Verein wechseln, sind erst in der darauf folgenden Saison wieder startberechtigt, sofern sie in der laufenden Saison einen Bundesliga-Einsatz zu verbuchen haben. Zudem muss der Spieler-Transfer der APSA rechtzeitig gemeldet werden.
- 1.6 Jeder Vereinsspieler muss das 18. Lebensjahr vollendet haben und sich am Turnierort auf Verlangen der Turnierleitung ausweisen können.
- 1.7 Die Anmeldung erfolgt schriftlich per Mail bis zum jeweils genannten Nennschluss und versteht sich für eine komplette Spielsaison. Eine Nennung kann ohne Angabe von Gründen abgelehnt werden.
- 1.8 Der Vereinsobmann verpflichtet sich mit der Anmeldung den Vereinsbereich auf der ÖPBL-Website unter www.pokerbundesliga.co.at stets aktuell zu halten, insbesondere sind neue Vereinsspieler in die Kaderliste einzutragen.
- 1.9 Das Recht zur Teilnahme an nationalen oder internationalen Wettbewerben ist an die aufrechte Lizenz des Vereins gebunden und endet daher im Falle einer Lizenzverweigerung, eines Lizenzentzuges, einer fehlenden sportlichen Qualifikation oder eines Erlöschens der Mitgliedschaft.
- 1.10 Eine Turnierabsage während einer Saison ist nicht möglich. Bei Nichtantritt einer Mannschaft wird eine Geldstrafe in Höhe von € 100,- vom Veranstalter eingehoben und mit einem Punkteabzug in der Bundesliga Tabelle in Höhe von 10 Punkten sanktioniert.
- 1.11 Erscheint ein Verein im Laufe einer Saison an zumindest zwei Spieltagen nicht, so wird er am Ende der Saison automatisch an den letzten Platz der Tabelle gereiht und steigt dadurch ab bzw. verliert den Anspruch in der darauf folgenden Saison an der Bundesliga teilzunehmen.
- 1.12 Mit der Bundesligaanmeldung erklärt sich jeder Verein und somit jeder Teilnehmer damit einverstanden, dass sämtliche Fotos sowie Video-, Film- und Fernsehaufnahmen, die während einer Veranstaltung gemacht werden, kostenlos der APSA und der ÖPBL für mediale Zwecke wie Presseartikel und Ablichtungen in nationalen und internationalen Print- und TV-Medien, sämtlichen Werbemittelproduktionen sowie Veröffentlichungen im Internet und auf der APSA und ÖPBL-Homepage zur Verfügung gestellt werden und verzichtet ausdrücklich auf das Urheberrecht. Weiters erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, dass seine Daten für sämtliche Marketingzwecke verwendet werden können sowie Vor- und Zuname in entsprechenden Ranglisten aufscheinen.

2 Turnierbestimmungen

- 2.1 An allen Bundesliga-Spieltagen kommt das Bundesliga Regulativ zur Anwendung.
- 2.2 Turniertermine sowie Austragungsorte können im Bedarfsfall kurzfristig geändert werden.
- 2.3 Die Spielorte orientieren sich an den Vereinssitzen und werden vor Beginn der Bundesligasaison bekannt gegeben.
- 2.4 Vereine können sich für die Austragung einer Sammelrunde bewerben.
- 2.5 Bei allen Spieltagen bestimmt die ÖPBL den Turnierleiter sowie die Oberschiedsrichter und setzt die Höhe des Nenngeldes fest.
- 2.6 Für die Entscheidungen der Oberschiedsrichter hat die Berücksichtigung der Fairness und die beste Lösung im Sinne des Spiels höchste Priorität. Durch ungewöhnliche Umstände kann es im Interesse der Fairness dazu kommen, dass eine Regel nicht in ihrem eigentlichen Sinne ausgelegt wird. Oberschiedsrichter sind in strittigen Situationen sofort zu konsultieren und ihre Entscheidungen und/oder ausgesprochenen Strafen sind endgültig und können nachträglich nicht angefochten werden.
- 2.7 Jeder Vereinsspieler hat den Anweisungen der Turnierleitung Folge zu leisten und ihr nach bestem Wissen und Gewissen in deren Tätigkeiten zu unterstützen.
- 2.8 An jedem Spieltag werden Punkte für die Österreichische Rangliste (Austrian Ranking) und das Season Most Valueable Player (MVP) Ranking vergeben.
- 2.9 Am Ende des Jahres erhält jener Verein, der die Tabelle der 1. Bundesliga anführt den Titel „Österreichischer Poker Bundesliga Meister“.
- 2.10 Startberechtigt sind pro Spieltag jeweils 6 Spieler eines Vereines, zumindest 5 Spieler müssen jedenfalls anwesend sein, um am Turnier teilnehmen zu können. In diesem Fall wird jedoch gegen den Verein eine Geldstrafe in Höhe von € 30,- eingehoben.
- 2.11 Die Mannschaftsaufstellung eines Vereines kann von Sammelrunde zu Sammelrunde variieren.
- 2.12 Bis spätestens eine Woche vor Beginn eines Spieltages muss jeder Verein eine Teamaufstellung mit 6 Spielern und einem Teamkapitän der APSA bekannt geben. Der Teamkapitän muss nicht zwingend in der Mannschaftsaufstellung vertreten sein. Bei Missachtung wird gegen den Verein eine Geldstrafe in Höhe von € 30,- eingehoben.
- 2.13 Jeder Teamkapitän hat seinen Verein vor Beginn des Turniers bei der Turnierleitung anzumelden. Etwaige Änderungen der Mannschaftsaufstellung sind am Spieltag der Turnierleitung bis spätestens 30 Minuten vor Beginn der Veranstaltung zu melden.
- 2.14 Jeder Verein muss bei einer Sammelrunde einheitlich auftreten, sodass jeder Spieler seiner Mannschaft eindeutig zugeordnet werden kann. Als Mindestkriterium werden einheitliche Vereinsdresen angesetzt, Aufkleber, die bloß auf die Vereinszugehörigkeit hinweisen, reichen hierfür nicht aus. Verstößt ein Verein gegen diese Auflage so hat er pro Person ohne Vereinslogo € 10,- zu entrichten.
- 2.15 Jeder Spieler nimmt unter dem Gesichtspunkt des Fair-Play-Gedankens teil. Wird bei einer Sammelrunde ohne Croupier gespielt, so wird sorgfältiges Mischen sowie korrektes Austeilen der Karten vorausgesetzt. Ein absichtliches Falschspielen, das Entfernen von Turnierchips oder die Weitergabe dieser an andere Spieler, Zusammenspiel ((sog. „Collusion“ in Form von „Softplay“ oder „Chipdumping“) und dergleichen wird mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.
- 2.16 Wiederholte Verstöße gegen die Poker-Etikette werden mit Strafen (sog. „Penaltys“) geahndet. Beispiele dafür sind schlechtes Benehmen bzw. Fehlverhalten wie das Berühren fremder Karten bzw. Chips, Spielverzögerung, ständiges Reden und Missachtung der Spielreihenfolge. Zudem ist es nicht erlaubt, die Karten anderer Spieler zu öffnen oder seine Karten anderen Spielern bzw. Zuschauern zu zeigen („one-player-to-a-hand“). Es obliegt dem Oberschiedsrichter die Höhe des Penaltys festzulegen.



Angefangen von einer Verwarnung, über eine Sperre für ein oder mehrere Button-Runden (sog. „Orbit“) bis hin zur Disqualifikation, kann das Ausmaß eines Penaltys unterschiedlich hoch sein.

- 2.17 Für die Dauer eines Penaltys hat der betroffene Spieler den Tisch zu verlassen, Eröffnungskarten werden jedoch regulär ausgeteilt.
- 2.18 Das Spielen unter Drogeneinfluss sowie übermäßiger Alkoholkonsum ist nicht gestattet und wird nach Ermessen der Turnierleitung mit einer Disqualifikation (Turnierausschluss) sanktioniert. Weiters wird gegen den Verein eine Geldstrafe in Höhe von € 50,- verhängt.
- 2.19 Bei einer Disqualifikation eines Spielers gilt dieser als ausgeschieden und seine Chips werden eingezogen. Bisher erbrachte Leistungen erhalten ihre Gültigkeit.
- 2.20 Die zu verwendenden Sprachen am Tisch sind Deutsch und Englisch. Weiters ist es erlaubt Poker-Fachvokabular zu verwenden. Sollte ein Spieler der deutschen oder englischen Sprache nicht mächtig sein, hat er sich unbedingt vor Turnierbeginn mit dem Veranstalter in Verbindung zu setzen.
- 2.21 Wenn ohne Croupier gespielt wird, müssen die Spieler selbst die Funktion des Dealers übernehmen. Bis zum ersten Ausscheiden eines Spielers wechselt die Funktion des Dealers nach jeder gespielten Hand im Uhrzeigersinn. Jener Spieler, der als Erstes ausscheidet übernimmt die Dealer-Funktion solange, bis der nächste Spieler seine gesamten Chips verloren hat. Dieser wird nun Dealer bis erneut ein Spieler ausscheidet, usw. Um den ersten Dealer zu bestimmen, erhält jeder Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte ausgeteilt. Jener Spieler mit der höchsten Karte erhält den Dealerbutton. Haben zwei oder mehr Spieler eine im Rang gleich hohe Karte, so wird das Symbol als Bemessungsgrundlage in folgender Reihenfolge herangezogen: Pik – Herz – Karo – Kreuz.
- 2.22 Wenn Spielkarten beschädigt sind, ist das Spielen anzuhalten und umgehend die Turnierleitung zu verständigen.
- 2.23 Am Turniertisch dürfen sich keine anderen Chips, als die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Jetons befinden, mit Ausnahme eines Card-Protectors pro Spieler.
- 2.24 Ein Spieler darf zu keiner Zeit Jetons einstecken oder verborgen transportieren. Jetons, die eingesteckt wurden, werden aus dem Turnier genommen. Wechselt ein Spieler den Tisch, so muss dieser seine Chips stets in einem Rack oder ähnlichem Behälter transportieren.
- 2.25 Im späteren Turnierverlauf sind Jetons mit zu niedrigen Werteinheiten nicht mehr sinnvoll. Daher werden diese mit Jetons größerer Werteinheiten ausgewechselt. Wenn bei diesem Vorgang der Betrag des Chips mit der höheren Wertigkeit nicht exakt erreicht werden kann, erfolgt ein sog. „Chip Race“. Dabei erhält jeder Spieler, beginnend bei Platz 1, für jeden übrig gebliebenen Jeton mit der niedrigen Wertigkeit eine Karte, wobei jeder Spieler zunächst all seine Karten erhält bevor der nächste Spieler bedient wird. Jene Spieler mit den höchsten Karten (bei gleich hohen Karten zählt das Symbol mit der Reihenfolge – Pik, Herz, Karo, Treff) erhalten den höherwertigen Chip. Ein Spieler kann maximal einen Jeton erhalten. Sollte ein Spieler insgesamt nur noch einen Jeton übrig haben und das Chip Race verlieren, erhält er dennoch einen Jeton von der kleinsten im Spiel befindlichen Werteinheit. Die Zahl der höherwertigen Chips orientiert sich an dem kumulierten, auf die nächsthöhere Werteinheit aufgerundeten Betrag, den die gesamten Chips mit den niedrigeren Werteinheiten ergeben.
- 2.26 Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, hat er sich entweder in der am Tisch befindenden Rundenkarte einzutragen oder bei der Turnierleitung zu melden, um in die Ergebnisliste aufgenommen zu werden.
- 2.27 Das Telefonieren, Senden von SMS und jede andere Art technischer Kommunikation ist am Tisch nicht gestattet.
- 2.28 Das Rauchen an den Turniertischen ist nicht erlaubt. An allen Spielorten werde Raucherzonen eingerichtet.
- 2.29 Während des gesamten Turniers haben die Teilnehmer die Möglichkeit sich kulinarisch zu versorgen. Das Essen und Trinken an den Tischen ist in Maßen gestattet. Sollte es der Turnierort erlauben, so dürfen auch selbst mitgebrachte Speisen und Getränke konsumiert werden. An Spielorten mit Konsumationspflicht (in der Regel in jedem Lokal), muss diese auch eingehalten werden.

- 2.30 Zuschauer an den Pokertischen sind erlaubt, sie dürfen jedoch nicht am Spieltisch Platz nehmen. Weiters dürfen sie in keiner Weise in das Spielgeschehen eingreifen. Sollte sich ein Spieler durch die Anwesenheit von Zuschauern belästigt, bedrängt, gestört oder abgelenkt fühlen, ist von ihm ein Oberschiedsrichter zu kontaktieren.
- 2.31 Die Turnierleitung und der Veranstalter haften den Turnierteilnehmern gegenüber nicht auf Schadenersatz, es sei denn, sie oder ihre Gehilfen hätten vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt.

3 Turniermodi

- 3.1 Die Österreichische Poker Bundesliga wird in zwei Spielklassen (1. und 2. Bundesliga) an jeweils sechs Spieltagen in einem Sammelrunden-Modus ausgetragen.
- 3.2 Insgesamt nehmen pro Spielklasse und Sammelrunde bis zu 18 Vereine aus ganz Österreich teil, diese spielen in einem Mannschaftsbewerb gegeneinander.
- 3.3 Jeder Verein entsendet sechs Spieler seines Kaders zu einer Bundesliga Sammelrunde, jeder Spieler erhält die Möglichkeit an 2 Sit'n'Go's sowie einem Team Multi Table Turnier teilzunehmen.
- 3.4 Insgesamt werden 3 Heats gespielt. Im ersten Heat starten 2 Spieler (1, 2) einer Mannschaft in zwei unabhängigen Team Multi Table Turnieren (zu je 18 Spielern – je ein Vertreter pro Verein), die anderen vier Spieler (3, 4, 5, 6) der Mannschaft spielen jeweils ein Sit'n'Go. Im zweiten Heat wechseln zwei Sit'n'Go Spieler (3,4) zum Multi Table Turnier und übernehmen dort den Stack ihrer Mannschaftskollegen. Die Multi Table Turnier Spieler (1,2) nehmen ihrerseits an den Sit'n'Go Tischen Platz während die anderen beiden Spieler (5,6) erneut an einem Sit'n'Go teilnehmen. Im dritten und letzten Heat wechseln nun die Sit'n'Go Spieler (5,6) zum Multi Table Turnier und übernehmen dort den Stack ihrer Mannschaftskollegen. Die anderen vier Spieler der Mannschaft (1,2,3,4) spielen ihr zweites Sit'n'Go.
- 3.5 Die Obmänner der Vereine müssen bei der Anmeldung festlegen, welche Spieler in welchem Heat an den Sit'n'Go's bzw. am Team Multi Table Turnier teilnehmen.
- 3.6 Der Teamkapitän kann in der Pause zwischen den Heats entscheiden welcher der für das MTT eingeteilten Spieler in welchem der beiden Team MTT's an den Start geht.
- 3.7 Falls eine Mannschaft nur zu fünft antritt, so muss der „Ghostplayer“ jedenfalls im ersten Heat im Multi Table Turnier teilnehmen.
- 3.8 Falls im zweiten oder dritten Heat ein Verein nur noch in einem Team Multi Table Turnier vertreten ist, darf der Mannschaftskapitän entscheiden welchen der beiden vorgesehenen Teamspieler er einsetzt.
- 3.9 Beim Spielerwechsel nach den ersten beiden Heats haben die Spieler des Team Multi Table Turniers ihre Vereinskarte auf ihre Stacks zu legen. Ausgeschiedene Spieler müssen die Vereinskarte bei der Turnierleitung unverzüglich abgeben.
- 3.10 Die Sit'n'Go's sind zeitlich begrenzt, das Team Multi Table Turnier wird hingegen ohne Zeitlimit gespielt.
- 3.11 Sowohl bei den Sit'n'Go's als auch beim Team Multi Table Turnier werden Punkte für die Mannschaft gesammelt.
- 3.12 Jeder Spieler/Verein erhält auf Grundlage seiner Platzierung im Sit'n'Go folgende Punkte gutgeschrieben:

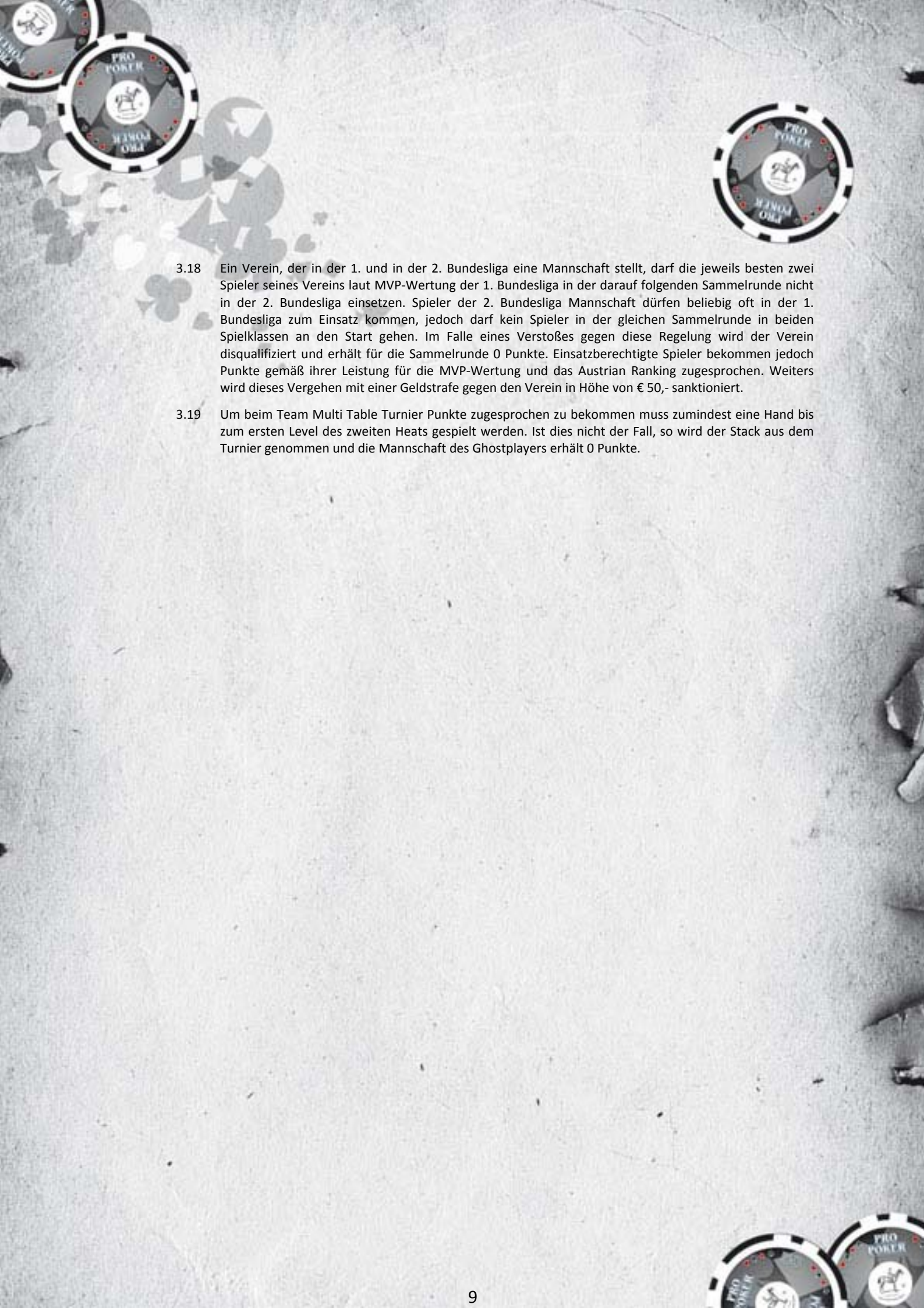
Platzierung	Punkte
1	9+1*
2	7
3	5
4	3
5	2
6	1

*Jene Spieler, die ein Sit'n'Go innerhalb der festgelegten Spielzeit gewinnen konnten, erhalten einen zusätzlichen Punkt. Um diesen zugesprochen zu bekommen, muss ein Spieler alle sich am Tisch befindenden Chips nach der letzten gespielten Hand besitzen. Weiters muss auf der Rundenkarte die „in time“-Checkbox angekreuzt werden.

- 3.13 Nach Ablauf der regulären Spielzeit in den Sit'n'Go's werden noch 3 Hände gespielt, um ein Zeitspiel am Ende einer Spielrunde zu unterbinden.
- 3.14 Um Punkte für ein Sit'n'Go gewinnen zu können muss ein Spieler zumindest eine Hand innerhalb des ersten Levels gespielt haben. Ist dies nicht der Fall, so wird sein Stack anschließend zu gleichen Teilen unter den am Tisch befindenden Spielern aufgeteilt und die Mannschaft des Ghostplayers bekommt 0 Punkte.
- 3.15 Die Teilnehmer spielen in den Sit'n'Go's solange gegeneinander, bis ein Spieler alle Chips für sich gewinnen konnte oder die Zeit der Vorrunde abgelaufen ist. Bei Ausscheiden eines Spielers hat sich dieser namentlich unter seiner erreichten Platzierung auf der sich am Tisch befindenden Rundenkarte einzutragen. Nach Ablauf der Spielzeit wird der Chipstand jedes sich noch im Spiel befindenden Spielers als Bewertungsgrundlage für die Platzierung herangezogen welcher ebenfalls in die Rundenkarte einzutragen ist. Die vollständig ausgefüllte Rundenkarte wird anschließend vom Tischsieger an die Turnierleitung ausgehändigt.
- 3.16 Jeder Verein erhält auf Grundlage seiner Platzierung im Team Multi Table Turnier folgende Punkte gutgeschrieben:

Platzierung	Punkte
1	30
2	25
3	21
4	18
5	16
6	14
7	12
8	11
9	10
10	9
11	8
12	7
13	6
14	5
15	4
16	3
17	2
18	1

- * 3.17 Nach Ablauf der drei gespielten Heats werden die Punkte aller Teamspieler aufsummiert, jener Verein mit den meisten Punkten gewinnt die Sammelrunde.

- 
- 3.18 Ein Verein, der in der 1. und in der 2. Bundesliga eine Mannschaft stellt, darf die jeweils besten zwei Spieler seines Vereins laut MVP-Wertung der 1. Bundesliga in der darauf folgenden Sammelrunde nicht in der 2. Bundesliga einsetzen. Spieler der 2. Bundesliga Mannschaft dürfen beliebig oft in der 1. Bundesliga zum Einsatz kommen, jedoch darf kein Spieler in der gleichen Sammelrunde in beiden Spielklassen an den Start gehen. Im Falle eines Verstoßes gegen diese Regelung wird der Verein disqualifiziert und erhält für die Sammelrunde 0 Punkte. Einsatzberechtigte Spieler bekommen jedoch Punkte gemäß ihrer Leistung für die MVP-Wertung und das Austrian Ranking zugesprochen. Weiters wird dieses Vergehen mit einer Geldstrafe gegen den Verein in Höhe von € 50,- sanktioniert.
- 3.19 Um beim Team Multi Table Turnier Punkte zugesprochen zu bekommen muss zumindest eine Hand bis zum ersten Level des zweiten Heats gespielt werden. Ist dies nicht der Fall, so wird der Stack aus dem Turnier genommen und die Mannschaft des Ghostplayers erhält 0 Punkte.



4 Ranglisten

4.1 Ranglistenerstellung und –berechnung

- 4.1.1 Bei jeder Sammelrunde ist die Mannschaftsleistung der Vereine ausschlaggebend für die Endplatzierung. Die Mannschaftsleistung setzt sich aus den gesammelten Punkten aller Teamspieler zusammen. Jener Verein mit den meisten Punkten gewinnt die jeweilige Sammelrunde und erhält wie unter Punkt 4.1.1.2 angeführt Punkte für die Bundesliga-Tabelle.
- 4.1.2 Die Punktevergabe nach jeder Sammelrunde erfolgt mit folgendem Punkteschlüssel:

Platzierung	Punkte
1	30
2	25
3	21
4	18
5	16
6	14
7	12
8	11
9	10
10	9
11	8
12	7
13	6
14	5
15	4
16	3
17	2
18	1

- 4.1.3 Bundesliga-Meister ist jener Verein, der nach Ablauf der Saison die meisten Punkte in der Tabelle aufzuweisen hat. Bei Punktgleichstand entscheidet zunächst die Anzahl der Sammelrunden-Siege, bei deren Gleichheit die Anzahl der zweiten Plätze, usw. Wenn die Platzierungen aller Sammelrunden ident sind, so werden die erreichten Punkte pro Sammelrunde aufsummiert. Jener Verein mit dem besseren Punkteverhältnis wird vorgereicht. Auf der Homepage der ÖPBL kann jederzeit Einsicht auf die aktuelle Bundesliga-Tabelle genommen werden.
- 4.1.4 Neben der Vereinstabelle wird in beiden Ligen auch eine Einzelspiellerrangliste geführt. Die erreichten Punkte eines Spielers pro Spieltag werden in die sog. Season MVP (Most Valuable Player) Wertung aufgenommen um den besten Spieler der Saison zu ermitteln.

- 
- 
- 4.1.5 Die Punkte für die Tages MVP Wertung ermitteln sich aus dem Abschneiden bei den Sit'n'Go's (siehe Punkt 3.12) sowie der individuellen Leistung beim Team Multi Table Turnier (siehe Punkt 4.1.6)
- 4.1.6 Nach jedem Heat wird auf Grundlage der erspielten Chips pro Person im Team MTT eine Rangliste erstellt. Spieler die sich in dieser Rangliste im ersten Drittel befinden, erhalten 7 Punkte, Spieler die sich im zweiten Drittel befinden erhalten 5 Punkte und Spieler die sich im letzten Drittel befinden bzw. ausgeschieden sind, erhalten 3 Punkte. Spieler die nicht am Team MTT teilnehmen erhalten keine Punkte. Als Bemessungsgrundlage für die Drittelregelung des Team MTT's gilt die Anzahl an Spielern zu Beginn des Heats. Ist diese nicht exakt durch drei teilbar, so werden ein oder zwei Spieler zusätzlich dem zweiten Drittel zugeordnet. Beispiel: wenn 11 Spieler in Heat 3 starten, so erhalten 3 Spieler 7 Punkte, 5 Spieler 5 Punkte und 3 Spieler 3 Punkte. Bei der Erstellung der Rangliste ist zu beachten, dass nicht die absolute Chipanzahl für die Platzierung herangezogen wird, sondern die Differenz zwischen Start- und Endstack bzw. die Endplatzierung.
- 4.1.7 Haben nach den drei Heats 2 oder mehr Spieler die gleiche Punkteanzahl erreicht, so entscheidet die Turnierleitung über die Vergabe des Tages MVPs.

4.2 Auf- und Abstiegsmodalitäten

4.2.1 1. Bundesliga

- 4.2.1.1 Von der 1. Bundesliga steigen nach Ablauf der Saison die Vereine 16 bis 18 der Bundesligatabelle in die 2. Bundesliga ab. Ausnahme: Unter den aufstiegsberechtigten Mannschaften der 2. Bundesliga befinden sich ein oder mehrere Vereine, die bereits in der 1. Bundesliga vertreten sind oder ein oder mehrere aufstiegsberechtigten Mannschaften der 2. Bundesliga verzichten auf den Aufstieg (siehe Punkt 4.2.2.1) oder ein oder mehrere Vereine die sich nicht auf einem Abstiegsrang befinden und sich aus der Bundesliga zurückziehen. In allen Fällen gibt es dementsprechend weniger Absteiger.
- 4.2.1.2 Bei Punktgleichstand in den Abstiegsrängen der Tabelle entscheidet zunächst die Anzahl der Sammelrunden-Siege, bei deren Gleichheit die Anzahl der zweiten Plätze, usw. Wenn die Platzierungen aller Sammelrunden ident sind, so werden die erreichten Punkte pro Sammelrunde aufsummiert. Jener Verein mit dem besseren Punkteverhältnis wird vorgereiht. Falls auch hier keinem Verein der Vorzug gegeben werden kann, so wird ein Head's Up Duell zwischen den beteiligten Vereinen ausgetragen. Modalitäten hierfür werden im Bedarfsfall bekannt gegeben.

4.2.2 2. Bundesliga

- 4.2.2.1 Von der 2. Bundesliga sind grundsätzlich die ersten drei Vereine laut Tabelle aufstiegsberechtigt, sofern der Verein in der 1. Bundesliga nicht schon vertreten ist. Ist dies der Fall, so erhält ein Verein nur dann die Aufstiegsberechtigung, wenn sich die Mannschaft aus der 1. Bundesliga auf den Abstiegsrängen befindet. Andernfalls wird den Vereinen bis zum fünften Tabellenplatz die Aufstiegsberechtigung zugesprochen. Jeder Verein hat zudem das Recht auf den Aufstieg in die 1. Bundesliga zu verzichten. In Ausnahmefällen (z.B. Rückzug eines oder mehrerer Vereine aus der 1. Bundesliga) kann auch einem Verein nach dem fünften Tabellenrang die Aufstiegsberechtigung erteilt werden.
- 4.2.2.2 Grundsätzlich steigen nach Ablauf der Saison die Vereine 16 bis 18 der Bundesligatabelle in die jeweilige Landesliga (sofern vorhanden) ab. Ausnahme: Eine aufstiegsberechtigte Mannschaft des Master Play Offs verzichtet auf den Aufstieg (siehe Punkt 4.2.3.2) oder ein oder mehrere Vereine die sich nicht auf einem Abstiegsrang befinden ziehen sich aus der 2. Bundesliga zurück. In beiden Fällen gibt es dementsprechend weniger Absteiger. Stellt

ein Verein sowohl in der 1. als auch in der 2. Bundesliga ein Team und steigt die Mannschaft der 1. Bundesliga ab, so bedeutet dies gleichzeitig den „Zwangsabstieg“ der 2. Bundesliga-Mannschaft, da in einer Spielklasse nur ein Team pro Verein zulässig ist. In diesem Fall steigt der bestplatzierte Verein auf den Abstiegsrängen nicht ab.

4.2.2.3 Bei Punktegleichstand in den Abstiegsrängen der Tabelle entscheidet zunächst die Anzahl der Sammelrunden-Siege, bei deren Gleichheit die Anzahl der zweiten Plätze, usw. Wenn die Platzierungen aller Sammelrunden ident sind, so werden die erreichten Punkte pro Sammelrunde aufsummiert. Jener Verein mit dem besseren Punkteverhältnis wird vorgereiht. Falls auch hier keinem Verein der Vorzug gegeben werden kann, so wird ein Head's Up Duell zwischen den beteiligten Vereinen ausgetragen. Modalitäten hierfür werden im Bedarfsfall bekannt gegeben.

4.2.2.4 Bis zur Etablierung der Landesligen bleibt es der APSA vorbehalten die Auf- und Abstiegsmodalitäten der 2. Bundesliga im Sinne des österreichweiten Strukturaufbaus zu adaptieren und gegebenenfalls am Saisonende neu festzulegen.

4.2.3 Master Play Off

4.2.3.1 Das Master Play Off ist die Bundesligaqualifikation aller Landesliga-Meister und wird in einem Bundesliga-Sammelrundenmodus ausgetragen. Die Teilnahmeberechtigung am Master Play Off erhalten grundsätzlich die neun Sieger der jeweiligen Landesliga. Ausnahme bilden jene Mannschaften, die in der 2. Bundesliga bereits mit einer Mannschaft vertreten sind (welche sich nicht auf einem Abstiegsrang befindet) und jene, die in der jeweiligen Landesliga Saison auch Spieler der 1. Bundesliga zum Einsatz gebracht haben. In beiden Fällen ist der Vize-Meister bzw. der nächste Verein, der die Auflagen erfüllt, teilnahmeberechtigt.

4.2.3.2 Die ersten drei Mannschaften des Master Play Offs erhalten die Aufstiegsberechtigung in die 2. Bundesliga. Jeder Verein hat das Recht auf den Aufstieg in die 2. Bundesliga zu verzichten.

4.2.3.3 Bis zur Etablierung der Landesligen bleibt es der APSA vorbehalten die Auf- und Abstiegsmodalitäten des Master Play Offs im Sinne des österreichweiten Strukturaufbaus zu adaptieren und gegebenenfalls am Saisonende neu festzulegen.



5 Bundesliga Lizenz


5.1 Allgemeines

- 5.1.1 Die Teilnahme an der Österreichischen Poker Bundesliga ist ausschließlich APSA Mitgliedsvereinen mit einer gültigen Bundesliga Lizenz vorbehalten.
- 5.1.2 Die Bundesliga Lizenz ist ein Zertifikat, welches ein positiv absolviertes Lizenzierungsverfahren des Vereins bestätigt und den Lizenznehmer (Verein) unter der Voraussetzung der sportlichen Qualifikation zur Teilnahme an der Österreichischen Poker Bundesliga (ÖPBL) berechtigt.
- 5.1.3 Sämtliche Entscheidungen der ÖPBL in Bezug auf die Bundesligalizenzen werden in schriftlicher Form mitgeteilt und können nicht angefochten werden.

5.2 Lizenzierungsverfahren

- 5.2.1 Der Lizenzbewerber muss einen schriftlichen Lizenzantrag für die entsprechende Liga beim Lizenzgeber (ÖPBL) einreichen. Diesem ist der aktuelle Vereinsregisterauszug beizulegen, welcher nicht älter als 4 Wochen sein darf.
- 5.2.2 Die im Punkt 5.2.1 angeführten Dokumente müssen im Original in der Saison 2011 bis zum 11. Februar 2011 beim Lizenzgeber eingelangt sein.
- 5.2.2 Der Lizenzbewerber muss sämtliche in Punkt 5.3 angeführten Lizenzkriterien ab dem Zeitpunkt des Einreichens des Lizenzantrages erfüllen.
- 5.2.3 Lizenzanträge werden vom Lizenzgeber (ÖPBL) erst nach Einlangen der ersten Teilzahlung der Lizenzgebühr (siehe Punkt 5.3.5) bearbeitet.
- 5.2.4 Die Bearbeitung der Lizenzanträge kann bis zu 2 Wochen dauern.
- 5.2.6 Der Lizenzbewerber kann nach Stellung des Lizenzantrages bis zum Zeitpunkt des Erhalts des Lizenzbescheids den Lizenzantrag widerrufen. Sobald der Lizenzbescheid erteilt wurde, erhält dieser seine volle Wirksamkeit. Der Widerruf muss vom vertretungsbefugten Organ des Lizenznehmers gezeichnet sein und kann nicht zurückgenommen werden. Im Falle eines Widerrufs erhält der Lizenzbewerber den etwaigen entrichteten Anteil der Lizenzgebühr rückerstattet.

5.3 Lizenzkriterien

- 5.3.1 Der Lizenzbewerber muss eine eigenständige Rechtsperson in Form eines gemeinnützigen Vereins und ein ordentliches Mitglied der ÖPBL und eines der APSA zugehörigen Landesverbandes sein.
 - 5.3.2 Der Lizenzbewerber muss den sportlichen Gedanken fördern und wahren sowie die Qualitätsstandards in allen Bereichen der Bundesliga-Philosophie optimieren.
 - 5.3.3 Der Lizenzbewerber hat die ÖPBL und APSA im Streben nach dem Erreichen ihrer Zielsetzungen durch kontinuierliche und engagierte Vereinsaktivität zu unterstützen.
 - 5.3.4 Der Lizenzbewerber hat im Vereinsbetrieb das gegenseitige Verständnis für die jeweiligen Aufgaben und Schwierigkeiten zwischen Spielern, Schiedsrichtern und Organisatoren zu fördern und die Kenntnisse des ÖPBL-Regulativs und der Fairplay-Grundsätze stetig zu verbessern.
- 

- 5.3.5 Der Lizenzbewerber hat eine jährliche Lizenzgebühr zu entrichten, welche sich in der Saison 2011 für die 1. Bundesliga auf Euro 540,- und für die 2. Bundesliga auf Euro 360,- beläuft.

Die fällige Lizenzgebühr ist pro Saison fristgerecht in zwei Teilzahlungen auf das Verbandskonto der APSA zu überweisen (Konto-Name: Austrian Pokersport Association, Konto-Nummer: 9300401, Bankleitzahl: 32.000). Die Einzahlung der ersten 50% ist vor Beginn der Saison im Zuge des Einreichens des Lizenzantrages fällig, und muss spätestens 1 Woche nach Erhalt des Lizenzantrages am Konto der APSA eingelangt sein. Die Einzahlung der restlichen 50% hat bis spätestens eine Woche vor Austragung der vierten Sammelrunde zu erfolgen.



- 5.3.6 Der Lizenzbewerber muss sicherstellen, dass der Verein eine angemessene Administration und Organisation hat.
- 5.3.7 Der Lizenzbewerber hat im Rahmen der Einnahmen zu wirtschaften und für Disziplin und Rationalität im finanziellen Bereich zu sorgen.
- 5.3.8 Der Lizenzbewerber muss die Vereinsdaten unter den Aspekten Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität pflegen.
- 5.3.9 Der Lizenzbewerber hat das APSA & ÖPBL Regulativ, alle Verbandsrichtlinien sowie die in den Regulativen verankerten Sanktionen anzuerkennen und einzuhalten.
- 5.3.10 Der Lizenzbewerber hat jegliche Änderung der Vertretungsbefugnis des Vereines binnen Monatsfrist der ÖPBL zur Kenntnis zu bringen.

5.4 Lizenzbescheid

- 5.4.1 Der Lizenzbescheid stellt das Ergebnis des Lizenzierungsverfahrens unter Berücksichtigung der Erfüllung der Lizenzkriterien dar.
- 5.4.2 Der Lizenzbescheid wird vom Lizenzgeber ausgestellt und kann positiv oder negativ beurteilt werden.
- 5.4.3 Mit Erhalt eines positiven Lizenzbescheids wird der Lizenzbewerber zum Lizenznehmer. Dieser hat ab diesem Zeitpunkt die Berechtigung an der Österreichischen Poker Bundesliga teilzunehmen.
- 5.4.4 Mit Erhalt eines negativen Lizenzbescheids bleibt dem Lizenzbewerber die Teilnahme an der Österreichischen Poker Bundesliga für die aktuelle Saison verwehrt. Ein erneuter Antrag kann frühestens erst wieder für die darauffolgende Saison gestellt werden. Im Falle eines negativen Bescheids erhält der Lizenzbewerber den bereits entrichteten Anteil der Lizenzgebühr rückerstattet.
- 5.4.5 Der Lizenzbescheid wird dem Lizenzbewerber vom Verband auf dem Postweg zugestellt.

5.5 Lizenzgültigkeit

- 5.5.6 Die ausgestellte Lizenz gilt ausschließlich für die auf dem Lizenzantragsformular angeführte Saison und die entsprechende(n) Spielklasse(n) der Österreichischen Poker Bundesliga.
- 5.5.0 Die Gültigkeit der Lizenz bleibt solange aufrecht, solange der Lizenznehmer die Lizenzkriterien während der gesamten Saison zur Gänze erfüllt.
- 5.5.3 Die Bundesligalizenz läuft ohne vorherige Ankündigung am Ende der entsprechenden Saison, für die sie ausgestellt wurde, aus.

- 
- 
- 5.5.1 Die Lizenz ist nur für den jeweiligen Lizenznehmer gültig, der den positiven Lizenzbescheid erhalten hat, und ist daher nicht übertragbar.
- 5.5.2 Die sich aus der Lizenz ergebenden Rechte, insbesondere das Recht der Teilnahme an Wettbewerben auf nationaler oder internationaler Ebene, können nicht abgetreten werden.
- 5.5.4 Die Lizenz kann während einer Saison entzogen werden, wenn eine Voraussetzung für die Erteilung einer Lizenz nicht mehr erfüllt ist. Im Falle eines Lizenzentzuges bis zur 4. Sammelrunde wird die erste Teilzahlung der Lizenzgebühr nicht rückerstattet und die zweite Teilzahlung der Lizenzgebühr bleibt nach wie vor verbindlich. Im Falle eines Lizenzentzuges nach der 4. Sammelrunde wird die gesamte Lizenzgebühr nicht rückerstattet.

5.6 Sanktionen

- 5.6.2 Wird nach Lizenzerteilung ein Kriterium vorübergehend nicht erfüllt, kann in begründeten Ausnahmefällen von einem Lizenzentzug abgesehen werden und es können Sanktionen verhängt werden.
- 5.6.2 Bei der Bemessung der Sanktionen werden die Faktoren Häufigkeit und Gewicht der früheren Verstöße des Vereins, Milderungsgründe und Schwere des Verstoßes berücksichtigt.
- 5.6.3 Die ÖPBL kann nachfolgende Sanktionen gegenüber dem Lizenzbewerber/-nehmer verhängen:
- Verwarnung
 - Aberkennung von Punkten
 - Transfersperre (Anmeldeverbot neuer Spieler)
 - Geldstrafe bis zur Höhe von € 500,- (in Worten: Euro fünfhundert)
 - Zwangsabstieg
 - Ausschluss aus dem Meisterschaftsbetrieb

6 Regelwerk

6.1 Vorwort

Bei allen Turnieren gilt das Regelwerk der APSA. Zudem bestimmt die APSA Schiedsrichter, welche berechtigt sind die Regeln im Bedarfsfall nach ihrem Ermessen auszulegen bzw. zu ändern. Für die Entscheidungen der Schiedsrichter hat die Berücksichtigung der Fairness und die beste Lösung im Sinne des Spiels höchste Priorität. In strittigen Situationen ist das Spiel sofort anzuhalten und ein Schiedsrichter zu konsultieren.

Schiedsrichter können für jegliche Verletzung der Regeln Strafen (sog. „Penalty“) verhängen. Angefangen bei einer Verwarnung, über eine Spielsperre für eine oder mehrere Button-Runden (sog. „Orbits“) bis hin zur Disqualifikation, kann das Ausmaß einer Strafe unterschiedlich hoch sein. Es obliegt dem Schiedsrichter die Höhe des Penaltys festzulegen. Entscheidungen und/oder ausgesprochene Strafen sind endgültig und können nachträglich nicht angefochten werden.

Jeder Spieler nimmt unter dem Gesichtspunkt des Fair-Play-Gedankens teil. Ein absichtliches Falschspielen, das Entfernen von Turnierchips oder die Weitergabe dieser an andere Spieler, bewusstes Zusammenspiel (sog. „Softplay“ bzw. „Collusion“) und ähnliches wird mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet. Bei einer Disqualifikation gilt der betroffene Spieler als ausgeschieden und seine Chips werden eingezogen. Bisher erbrachte Leistungen erhalten ihre Gültigkeit.

Wiederholte Verstöße gegen die Poker-Etikette durch schlechtes Benehmen bzw. Fehlverhalten werden mit einer Spielsperre geahndet. Beispiele hierfür wären das Berühren fremder Karten/Chips, absichtliche Spielverzögerung, ständiges Reden, Missachtung der Spielreihenfolge, etc. Für die Dauer einer Spielsperre hat der betroffene Spieler den Tisch zu verlassen, Eröffnungskarten werden jedoch regulär ausgeteilt.

6.2 Regelwerk Texas Hold'em






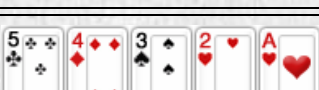
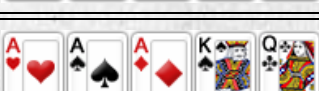


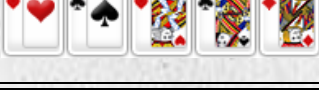
Texas Hold'em wird mit einem Kartendeck bestehend aus 52 französischen Spielkarten gespielt. Pro Tisch können zwei bis maximal zehn Spieler Platz nehmen.

Zu Beginn eines Spiels startet jeder Spieler mit demselben Betrag an Chips. Ziel eines Spielers ist es, seinen Chips-Stack zu vergrößern bzw. alle sich im Umlauf befindenden Chips zu gewinnen. Wenn ein Spieler all seine Chips verloren hat, so gilt dieser als ausgeschieden.

Über den Gewinn des Pots, also der Summe aller Einsätze in einer Spielrunde, entscheidet die Stärke des Pokerblattes. Jener Spieler mit dem besten Blatt bestehend aus fünf Karten gewinnt beim Kartenvergleich (sog. Showdown) den Pot. Weiters besteht die Möglichkeit die Spielrunde auch ohne Showdown zu gewinnen, indem man alle Gegenspieler durch den Einsatz von Chips zum Aussteigen bewegt.

Die Rangfolge der Pokerblätter ist dem folgenden „Ranking of Hands“ zu entnehmen:

6.3 Ranking of Hands

Bezeichnung	Beispiel	Beschreibung	Bei Gleichwert entscheidet:
<i>Royal Flush</i>		Straße in einer Farbe von Ass bis 10	Kombinationen werden als gleich hoch erachtet
<i>Straight Flush</i>		Straße in einer Farbe	Wert der höchsten Karte
<i>Four of a Kind</i>		4 Karten gleichen Wertes	Wert des Poker, bei Gleichheit der Wert der Beikarte
<i>Full House</i>		Ein Drilling und ein Paar	Wert des Drilling, bei Gleichheit der Wert des Paares
<i>Flush</i>		5 Karten in einer Farbe	Wert der höchsten Karte, bei Gleichheit der Wert der zweithöchsten Karte, usw.
<i>Straight</i>		5 Karten in einer Reihe	Wert der höchsten Karte
<i>Three of a Kind</i>		3 Karten gleichen Wertes	Wert des Drillings, bei Gleichheit der Wert der Beikarte
<i>Two Pair</i>		2 Paare	Wert des höheren Paares, bei Gleichheit der Wert des kleineren Paares und letztendlich die Beikarte
<i>One Pair</i>		2 Karten gleichen Wertes	Wert des Paares, bei Gleichheit der Wert der höchsten Beikarte bzw. der übrigen Karten
<i>High Card</i>		Keine der oben angeführten Kombinationen	Höchste Karte, bei Gleichheit der Wert der zweithöchsten Karte bzw. der übrigen Karten

6.4 Genereller Spielablauf

Als Erstes wird die **Position des Dealerbuttons** bestimmt, diese kennzeichnet den Kartengeber. Hierzu wird jedem Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte ausgeteilt, die Person mit der höchsten Karte erhält den Dealerbutton. Haben zwei Spieler eine im Rang gleich hohe Karte, so zählt das Symbol gemäß folgender Reihenfolge: Pik-Herz-Karo-Kreuz. Der Dealer wechselt mit jeder Spielrunde im Uhrzeigersinn.

Die zwei Spieler links vom Dealerbutton müssen vor dem Austeilen der Karten einen **Grundeinsatz (sog. Blinds)** leisten. Der Spieler links vom Dealer setzt den sog. **Small Blind**, sein linker Nachbar den **Big Blind** (i.A. das Doppelte des Small Blinds). Der Betrag der Blinds ist vor Beginn des Spiels festgelegt und wird nach einer vorher festgelegten Zeittabelle (z.B. alle 20 Minuten) erhöht (sog. Blind-Raise). Zudem kann zu einem späteren Zeitpunkt auch ein sog. **Ante** eingeführt werden. Das Ante ist ebenfalls ein Grundeinsatz, jedoch muss dieser Betrag von allen Spielern am Tisch geleistet werden. Die Höhe des Antes entspricht i.A. etwa einem Viertel des Small Blinds.

Nachdem die Blinds gesetzt wurden erhält jeder Spieler vom Dealer zwei **Startkarten (sog. „Hole-Cards“)**. Hierbei werden die Karten im Uhrzeigersinn einzeln ausgeteilt, der Spieler im Small Blind erhält die erste Karte und der Spieler am Dealerbutton erhält die letzte Karte.

Jeder Spieler, beginnend bei dem Spieler links vom Big Blind, kann nun zwischen folgenden Optionen wählen:

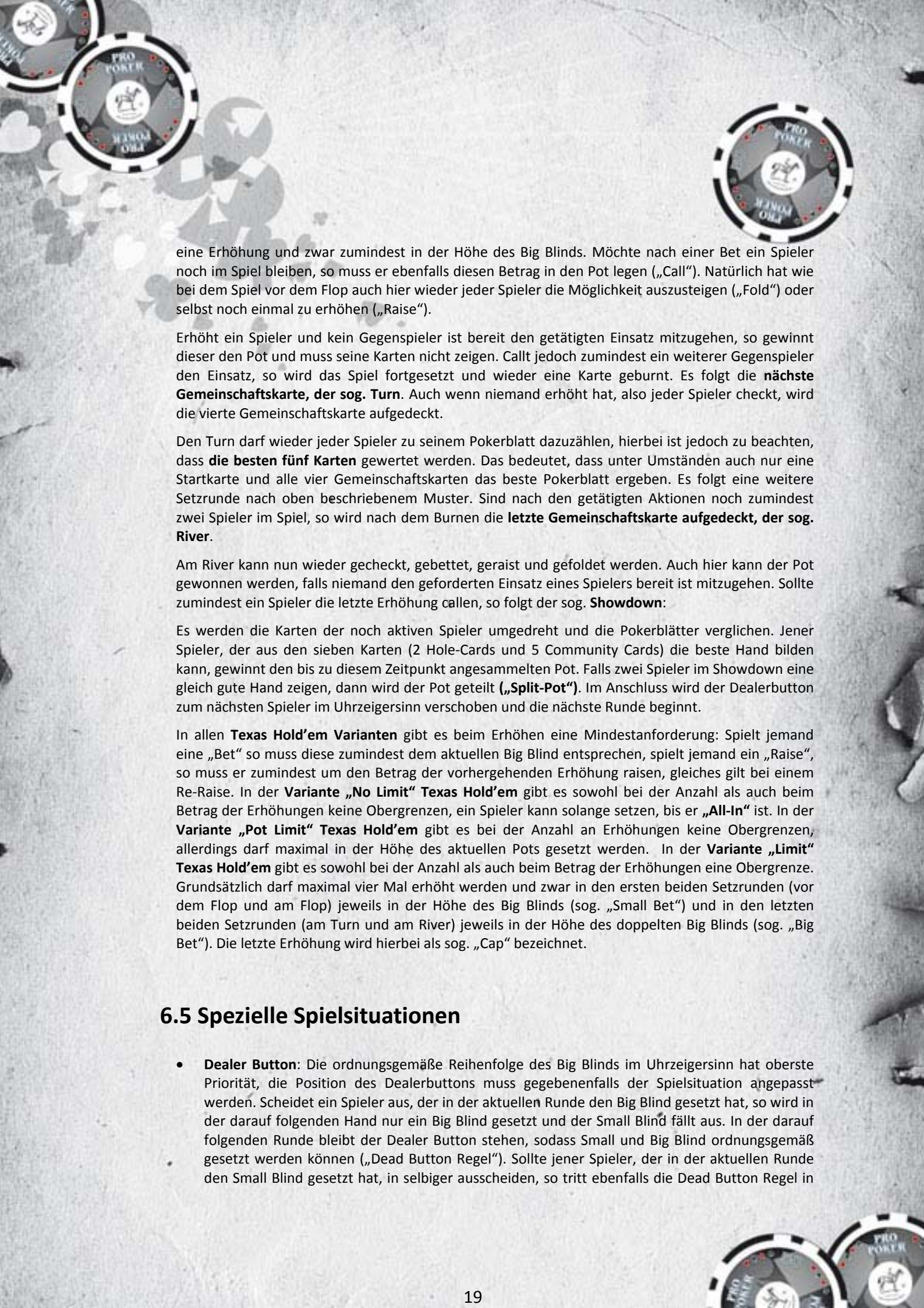
- „Fold“: Er steigt aus dem Spiel aus indem er dem Dealer seine Karten verdeckt zuschiebt
- „Call“: Er setzt Chips in Höhe des Big Blinds und bleibt somit im Spiel
- „Raise“: Er erhöht und setzt zumindest das Doppelte des Big Blinds. Wenn bereits ein „Raise“ stattgefunden hat, so hat man die Möglichkeit erneut zu erhöhen. Der Betrag des Re-Raises“ muss in diesem Fall zumindest dem Betrag des vorherigen Raises entsprechen
- „Check“: Diese Option hat ausschließlich der Spieler im Big Blind wenn vor ihm kein Raise stattgefunden hat und er den geforderten Einsatz damit schon erbracht hat. Check bedeutet, dass man nicht erhöhen will.

Sobald ein Raise stattgefunden hat, erhöht sich der Betrag des Calls um den entsprechenden Wert. Um im Spiel zu bleiben, muss man immer mit dem aktuellen Gebot (entweder Big Blind oder Raise) gleichziehen. Wenn ein Spieler zunächst nur callt und ein Gegenspieler anschließend raist, so hat der Spieler erneut die Option zu folden, zu callen oder selbst noch einmal ein „Raise“ zu tätigen.

Falls kein Spieler die Höhe des Big Blinds mitgehen möchte, so gewinnt der Spieler im Big Blind den **Pot**. Wenn zumindest ein Spieler den Big Blind oder ein stattgefundenes Raise callt, so wird das Spiel fortgesetzt und die oberste Karte vom Deck verdeckt beiseite gelegt („geburnt“). Anschließend werden die **ersten drei Gemeinschaftskarten, der sog. Flop**, aufgedeckt.

Der Flop wird offen in die Mitte des Tisches platziert und kann von jedem Spieler gemeinsam mit den beiden Hole-Cards zum Bilden des eigenen Pokerblattes verwendet werden.

Nachdem der Flop aufgedeckt wurde folgt eine weitere Setzrunde. Ab diesem Zeitpunkt beginnt immer der Spieler links vom Dealerbutton. Er kann sich nun zwischen einem „Check“ und einer „Bet“ entscheiden. Beim „Check“ übergibt er das Wort dem nächsten Spieler, setzt also nicht, bleibt aber im Spiel. Diese Option hat jeder Spieler, solange noch keine Erhöhung stattgefunden hat. „Bet“ ist

The background of the page is a close-up photograph of a poker table. Several black and white poker chips with a horse logo and the text 'PRO POKER' are scattered across the surface. Some playing cards, including hearts and spades, are also visible. The lighting is soft, creating subtle shadows on the table's texture.

eine Erhöhung und zwar zumindest in der Höhe des Big Blinds. Möchte nach einer Bet ein Spieler noch im Spiel bleiben, so muss er ebenfalls diesen Betrag in den Pot legen („Call“). Natürlich hat wie bei dem Spiel vor dem Flop auch hier wieder jeder Spieler die Möglichkeit auszusteigen („Fold“) oder selbst noch einmal zu erhöhen („Raise“).

Erhöht ein Spieler und kein Gegenspieler ist bereit den getätigten Einsatz mitzugehen, so gewinnt dieser den Pot und muss seine Karten nicht zeigen. Callt jedoch zumindest ein weiterer Gegenspieler den Einsatz, so wird das Spiel fortgesetzt und wieder eine Karte geburnt. Es folgt die **nächste Gemeinschaftskarte, der sog. Turn**. Auch wenn niemand erhöht hat, also jeder Spieler checkt, wird die vierte Gemeinschaftskarte aufgedeckt.

Den Turn darf wieder jeder Spieler zu seinem Pokerblatt dazuzählen, hierbei ist jedoch zu beachten, dass **die besten fünf Karten** gewertet werden. Das bedeutet, dass unter Umständen auch nur eine Startkarte und alle vier Gemeinschaftskarten das beste Pokerblatt ergeben. Es folgt eine weitere Setzrunde nach oben beschriebenem Muster. Sind nach den getätigten Aktionen noch zumindest zwei Spieler im Spiel, so wird nach dem Burnen die **letzte Gemeinschaftskarte aufgedeckt, der sog. River**.

Am River kann nun wieder gecheckt, gebettet, geraist und gefoldet werden. Auch hier kann der Pot gewonnen werden, falls niemand den geforderten Einsatz eines Spielers bereit ist mitzugehen. Sollte zumindest ein Spieler die letzte Erhöhung callen, so folgt der sog. **Showdown**:

Es werden die Karten der noch aktiven Spieler umgedreht und die Pokerblätter verglichen. Jener Spieler, der aus den sieben Karten (2 Hole-Cards und 5 Community Cards) die beste Hand bilden kann, gewinnt den bis zu diesem Zeitpunkt angesammelten Pot. Falls zwei Spieler im Showdown eine gleich gute Hand zeigen, dann wird der Pot geteilt („**Split-Pot**“). Im Anschluss wird der Dealerbutton zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn verschoben und die nächste Runde beginnt.

In allen **Texas Hold'em Varianten** gibt es beim Erhöhen eine Mindestanforderung: Spielt jemand eine „Bet“ so muss diese zumindest dem aktuellen Big Blind entsprechen, spielt jemand ein „Raise“, so muss er zumindest um den Betrag der vorhergehenden Erhöhung raisen, gleiches gilt bei einem Re-Raise. In der **Variante „No Limit“ Texas Hold'em** gibt es sowohl bei der Anzahl als auch beim Betrag der Erhöhungen keine Obergrenzen, ein Spieler kann solange setzen, bis er „**All-In**“ ist. In der **Variante „Pot Limit“ Texas Hold'em** gibt es bei der Anzahl an Erhöhungen keine Obergrenzen, allerdings darf maximal in der Höhe des aktuellen Pots gesetzt werden. In der **Variante „Limit“ Texas Hold'em** gibt es sowohl bei der Anzahl als auch beim Betrag der Erhöhungen eine Obergrenze. Grundsätzlich darf maximal vier Mal erhöht werden und zwar in den ersten beiden Setzrunden (vor dem Flop und am Flop) jeweils in der Höhe des Big Blinds (sog. „Small Bet“) und in den letzten beiden Setzrunden (am Turn und am River) jeweils in der Höhe des doppelten Big Blinds (sog. „Big Bet“). Die letzte Erhöhung wird hierbei als sog. „Cap“ bezeichnet.

6.5 Spezielle Spielsituationen

- **Dealer Button:** Die ordnungsgemäße Reihenfolge des Big Blinds im Uhrzeigersinn hat oberste Priorität, die Position des Dealerbuttons muss gegebenenfalls der Spielsituation angepasst werden. Scheidet ein Spieler aus, der in der aktuellen Runde den Big Blind gesetzt hat, so wird in der darauf folgenden Hand nur ein Big Blind gesetzt und der Small Blind fällt aus. In der darauf folgenden Runde bleibt der Dealer Button stehen, sodass Small und Big Blind ordnungsgemäß gesetzt werden können („Dead Button Regel“). Sollte jener Spieler, der in der aktuellen Runde den Small Blind gesetzt hat, in selbiger ausscheiden, so tritt ebenfalls die Dead Button Regel in

Kraft und der Dealerbutton bleibt zum zweiten Mal in Folge beim selben Spieler. Scheidet jener Spieler aus, der in der aktuellen Runde den Big Blind setzen musste, so hat in der darauf folgenden Hand dessen linker Nachbar den Big Blind zu leisten. In allen anderen Fällen, z.B. im Falle des Ausscheidens zweier oder mehrerer Spieler gleichzeitig, hat wie eingangs erwähnt die ordnungsgemäße Reihenfolge des Big Blinds oberste Priorität. Es muss darauf geachtet werden, dass kein Spieler das Setzen des Big Blinds umgeht bzw. diesen doppelt leisten muss und dadurch einen Vor- bzw. Nachteil erhält.

- **All-In:** Setzt ein Spieler all seine Chips, so bezeichnet man diesen Zustand als „All-In“. Sollte ein Spieler den vollen Small oder Big Blind nicht mehr setzen können, so ist er auch mit dem Teilbetrag All-In. Die übrigen Spieler müssen aber in diesem Fall, sofern sie im Spiel bleiben wollen, den vollen Big Blind leisten und falls sie erhöhen wollen, zumindest den doppelten Big Blind setzen. Geht ein Spieler All-In und entspricht dieser Betrag keinem vollständigen Raise (zumindest dem doppelten Big Blind), so können nachfolgende Spieler, sofern sie in dieser Setzrunde schon agiert haben, keinen Raise mehr annoncieren. Spieler, die in der Setzrunde vor dem All-In noch nicht agiert haben, haben neben den Optionen Fold und Call (den Betrag des All-Ins) auch die Möglichkeit zu raisen (mindestens um den Betrag des Big Blinds).
- **Showdown beim All-In:** Geht ein Spieler all-in und wird von nur einem Gegenspieler gecallt, so sind keine weiteren Aktionen (Bet, Raise, etc.) mehr möglich. Daher kommt es sofort zum Showdown und beide Spieler müssen ihre Hole-Cards öffnen. Etwaige fehlende Gemeinschaftskarten werden erst danach aufgedeckt. Sollten zumindest zwei Gegenspieler das „All-In“ callen und weitere Aktionen danach möglich sein, so bleiben alle Hole Cards verdeckt und es wird gegebenenfalls ein „Side Pot“ gebildet. Am River müssen jedoch in jedem Fall alle sich im Spiel befindenden Spieler ihre Karten öffnen.
- **Showdown am River:** Sind in einer Spielrunde nach dem letzten Spielzug noch 2 oder mehrere Spieler aktiv und kein Spieler All-In, so muss zunächst jener Spieler seine beiden Hole-Cards zeigen, der zuletzt eine Aktion am Flop/Turn/River („Bet“ oder „Raise“) gesetzt hat. Wurde bis zum River keine Aktion gesetzt, so muss der erste Spieler links vom Dealer seine Karten öffnen. Alle anderen Spieler müssen ihre Karten nur dann zeigen, wenn sie einen Gewinnanspruch stellen. Sollte nach der Aufforderung des Dealers zum Showdown nur noch ein Spieler Anspruch auf den Pot erheben, weil die anderen Spieler freiwillig gefoldet haben, gewinnt dieser den Pot ohne Showdown. Spieler, die keinen Anspruch auf den Pot erheben, oder Spieler, die keinen Gegenspieler mit einer gültigen Hand haben, müssen ihr Blatt nicht zeigen. Auch bei „Playing the Board“ muss ein Spieler um Anspruch auf einen Teil des Pots zu bekommen beide Holecards zeigen.
- **Side-Pot:** In den Side Pot können alle noch aktiven Spieler weiter setzen. Jener Spieler, der All-In gegangen ist, hat beim Showdown jedoch keinen Anspruch auf den Side Pot. Gewinnt er die Hand, so erhält er den „Main Pot“, der Side Pot wird der gewinnenden Hand der übrigen noch im Spiel befindenden Gegner zugesprochen. In einer Hand können gegebenenfalls auch mehrere Side Pots gebildet werden.
- **Split-Pot:** Verwendet ein Spieler zur Bildung seiner Pokerhand ausschließlich die Gemeinschaftskarten („Playing the Board“), so muss er um einen Anspruch auf einen Teil des Pots zu stellen beide Hole-Cards öffnen. Haben 2 oder mehrere Spieler beim Showdown dieselbe Hand, wird der Pot zwischen ihnen aufgeteilt (gesplitted). Kann der Pot nicht exakt zu gleichen Teilen geteilt werden, geht ein Chip mit der kleinsten nicht-teilbaren Einheit (sog. „Odd-Chip“) an den Spieler der im Uhrzeigersinn am nächsten zum Dealerbutton sitzt.

- **Heads Up:** Als Heads Up wird das Spiel 1 gegen 1 bezeichnet. Jener Spieler mit dem Dealer Button muss den Small Blind setzen, sein gegenüber den Big Blind. Vor dem Flop spricht der Spieler im Small Blind als Erster, nach dem Flop spricht der Spieler im Big Blind als Erster.

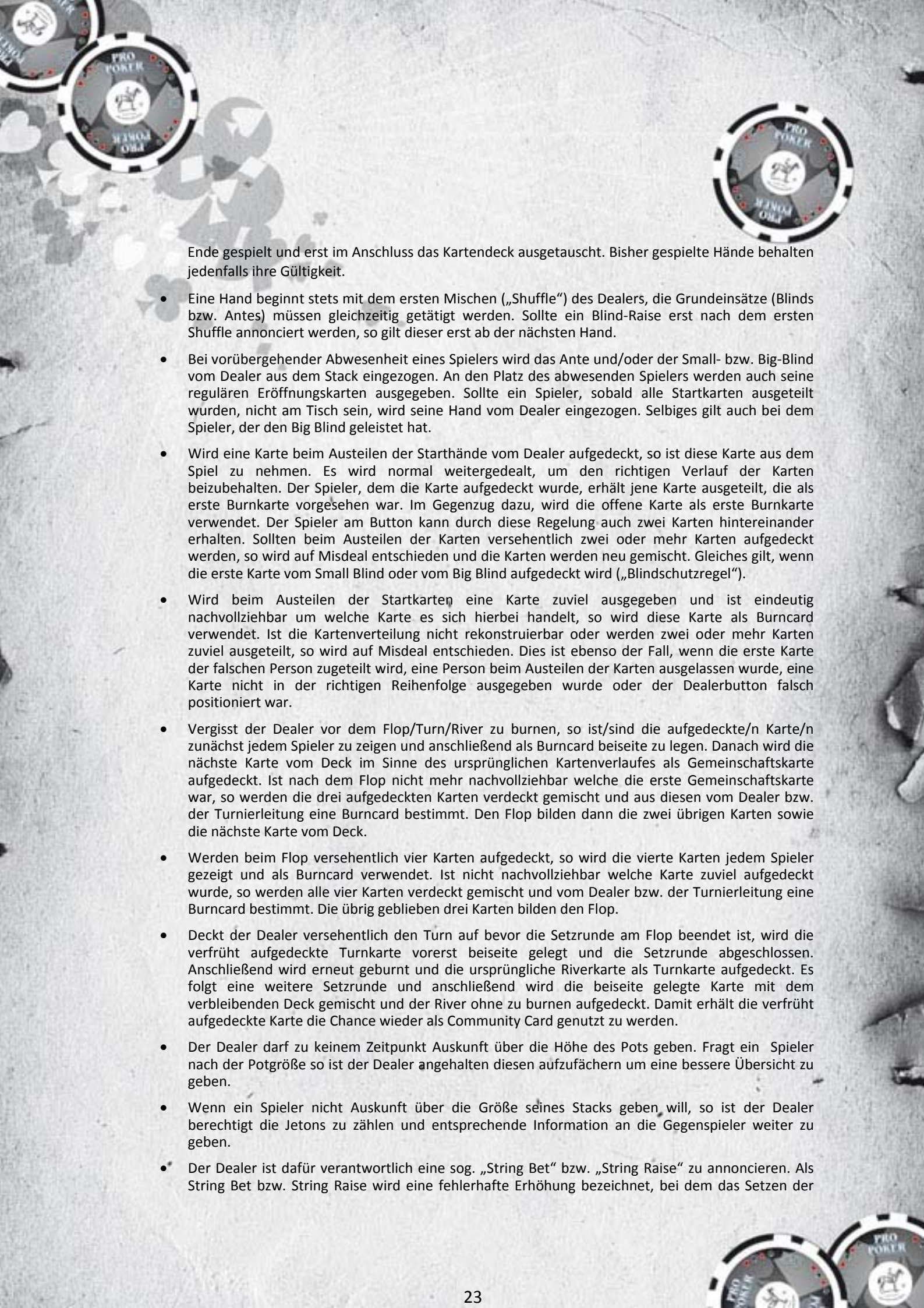
6.6 Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em (Spieler)

- Spieler die noch Aktionen in einer Hand setzen können, dürfen den Tisch nicht verlassen.
- Nachdem jeder Spieler seine Karten erhalten hat, haben diese am Tisch zu bleiben und dürfen nicht von diesem entfernt bzw. unterhalb der Tischkante aufgehoben werden.
- Es ist nicht gestattet seine Karten Zuschauern oder anderen Spielern zu zeigen („one-player-to-a-hand“). Sollte ein Spieler dennoch seine Karten einem Gegenspieler zeigen, so haben nach Beendigung der Hand alle anderen Spieler am Tisch das Recht ebenfalls in die Karten Einsicht zu nehmen („show-one-show-all“).
- Jeder Spieler ist dazu verpflichtet, sowohl seine als auch die Karten der anderen Mitspieler zu schützen. Sollte ein Dealer die ungeschützte Hand eines Spielers einziehen und diese mit den gepassten Karten in Berührung kommen, hat der Spieler keine Regressansprüche und erhält auch keine Jetons zurück. Ausgenommen ist die Spielsituation, wenn ein Spieler ein „Raise“ macht und dieses noch nicht bezahlt wurde. In diesem Fall erhält er sein Raise zurück.
- Spielzüge (z.B. Fold, Check, Raise, etc.) müssen deutlich kundgetan werden um etwaigen Missverständnissen vorzubeugen. Ist ein Spieler an der Reihe sind seine mündlichen Ansagen verpflichtend und können weder zurückgenommen noch geändert werden. Auch ein eindeutiges Spielmanöver ohne Ausruf ist verbindlich.
- Verbale Aussagen (z.B. Fold, Check, Raise, etc.), die außerhalb der Spielreihenfolge getätigt werden, sind bindend, wenn sich die bisherige Situation nicht verändert. Ein Check, Call oder Fold gilt nicht als Veränderung der Situation.
- Es ist nicht gestattet über aktive bzw. geworfene Karten zu sprechen, sie zu zeigen, anderen Spielern Ratschläge zu geben, ihr Spiel zu kritisieren oder anderwärtig in das laufende Spielgeschehen einzugreifen.
- Alle Jetons müssen stets für jeden Mitspieler am Tisch sichtbar sein, insbesondere jene mit höheren Wertigkeiten. Ist dies nicht der Fall, dann können auf Entscheidung des Schiedsrichters nur die sichtbaren Jetons für die aktuelle Hand zugelassen werden.
- Es gibt folgende Möglichkeiten eine Bet/Raise zu tätigen:
 - Der Betrag der Erhöhung wird vollständig in einer Bewegung gesetzt, es ist nicht erlaubt zu seinen Jetons zurückzugreifen um mehr Jetons dem ursprünglichen Einsatz hinzuzufügen.
 - Der Betrag der Erhöhung wird zuvor annonciert und anschließend gesetzt.
 - Eine Erhöhung wird zunächst annonciert, dann wird der Betrag für einen Call gesetzt und anschließend folgt in einer Bewegung der vollständige Betrag der Erhöhung.
- Alle Chips, die die Betting Line am Spieltisch passieren, gelten als gesetzt. Befindet sich keine Betting Line am Spieltisch so wird diese durch die jeweiligen Startkarten des Spielers ersetzt, wobei die Jetons für eine gültige Erhöhung mit vollem Umfang die Oberkante der Startkarten passieren müssen.
- Spieler dürfen ihre Jetons beim Setzen nicht direkt in den Pot werfen, Einsätze müssen klar vor dem Spieler getätigt werden. Auch ein selbstständiges Wechseln der Jetons aus dem Pot ist nicht erlaubt, dies bleibt dem Dealer vorbehalten.

- Spieler dürfen während einer Hand nicht in den Pot greifen und müssen im Falle eines Gewinnes abwarten bis der Dealer ihnen diesen zustellt.
- Ein einzelner „oversized“ Jeton gilt, ohne dass ein Raise vorher annonciert wurde, als Call. Wenn ein Spieler einen „oversized“ Jeton setzt, ein Bet bzw. Raise annonciert, den Betrag der Erhöhung aber nicht bekannt gibt, so gilt der maximal mögliche Betrag bis zur Höhe des gesetzten Chips. Die Erhöhung muss immer annonciert werden, bevor der Jeton die Spielfläche berührt.
- Wenn ein Spieler eine unvollständige Bet bzw. ein unvollständiges Raise macht, indem er 50% oder mehr des Minimumbetrages setzt, dann muss er den Satz auf die Höhe eines Minimum Bets bzw. Raises vervollständigen.
- Geht ein Spieler mit einem ungenügenden Einsatz mit, weil er ein Raise nicht bemerkt hat, muss er entweder seinen Einsatz komplettieren oder die Hand folden und verliert damit den Anspruch auf den Pot sowie seinen bereits getätigten Einsatz. Ein erneutes Raise ist dem Spieler in dieser Situation nicht gestattet.
- Jedem Spieler ist es erlaubt während einer Hand nach dem Jetonstand seines Gegenspielers zu fragen.
- Hält ein Spieler am River die stärkste mögliche Hand in letzter Position, so ist checken und callen nicht erlaubt. Der Spieler muss eine Bet oder ein Raise durchführen, um den Verdacht auf Softplay nicht zu wecken. Stellt ein Spieler am River keinen Gewinnanspruch so ist der Schiedsrichter berechtigt bei Verdacht auf Zusammenspiel die Karten der beteiligten Spieler zu öffnen.
- Verbale Aussagen betreffend der Wertigkeit der Hand sind nicht bindend. Absichtliche Falschannoncen können jedoch mit einer Strafe sanktioniert werden.
- Sollte ein Dealer die Gewinnerhand nach dem Showdown einziehen so wird das Blatt nicht für ungültig erklärt. Alle Spieler am Tisch sind in solchen und ähnlichen Fällen dazu angehalten beim Lesen der Gewinnerhand zu assistieren.
- Zeigt ein Spieler versehentlich seine Karten bevor die Hand beendet ist, so bleiben diese offen liegen und die Runde wird ordnungsgemäß zu Ende gespielt. Wenn dem Spieler Absicht unterstellt wird, so kann in der darauf folgenden Hand eine Strafe ausgesprochen werden.
- Um den Spielfluss nicht zu stören und ein Zeitspiel zu unterbinden, darf die Entscheidungsfindung – diese beginnt mit dem Ausruf des vorhergehenden Spielers und endet mit dem eigenen Ausruf – nicht unverhältnismäßig lange dauern. Jeder sich am Tisch befindende Spieler ist in diesem Sinne dazu berechtigt „Clock“ oder „Time“ zu rufen und den Oberschiedsrichter zu konsultieren. Anschließend hat der betroffene Spieler 60 sec. Zeit um seine Entscheidung zu treffen. Bei Überschreitung dieses Zeitlimits wird ein Countdown von 10 sec. gezählt und anschließend das Blatt des Spielers als gefoldet gewertet.
- Ein Spieler gilt ab dem Zeitpunkt als ausgeschieden, ab dem er in ein Spiel all seine Chips verloren hat. Wenn zwei oder mehrere Spieler im selben Spiel ausscheiden, bekommt derjenige den höheren Rangplatz zugesprochen, der dieses Spiel mit dem höheren Stack begonnen hat. Bei exakt gleich hohen Stacks teilen sich die beteiligten Spieler den Rangplatz.

6.7 Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em (Dealer)

- Der Dealer hat vor Beginn des Spiels das Kartendeck auf Vollständigkeit und Fehlerfreiheit zu prüfen. Sollte sich während eines Spiels dennoch herausstellen, dass ein unvollständiges Kartendeck verwendet wurde, so wird die aktuelle Hand annulliert und die Spieler erhalten ihre Einsätze zurück. Bei einem fehlerhaften Kartendeck wird die aktuelle Hand ordnungsgemäß zu



Ende gespielt und erst im Anschluss das Kartendeck ausgetauscht. Bisher gespielte Hände behalten jedenfalls ihre Gültigkeit.

- Eine Hand beginnt stets mit dem ersten Mischen („Shuffle“) des Dealers, die Grundeinsätze (Blinds bzw. Antes) müssen gleichzeitig getätigt werden. Sollte ein Blind-Raise erst nach dem ersten Shuffle annonciert werden, so gilt dieser erst ab der nächsten Hand.
- Bei vorübergehender Abwesenheit eines Spielers wird das Ante und/oder der Small- bzw. Big-Blind vom Dealer aus dem Stack eingezogen. An den Platz des abwesenden Spielers werden auch seine regulären Eröffnungskarten ausgegeben. Sollte ein Spieler, sobald alle Startkarten ausgeteilt wurden, nicht am Tisch sein, wird seine Hand vom Dealer eingezogen. Selbiges gilt auch bei dem Spieler, der den Big Blind geleistet hat.
- Wird eine Karte beim Austeilen der Starthände vom Dealer aufgedeckt, so ist diese Karte aus dem Spiel zu nehmen. Es wird normal weitergedeut, um den richtigen Verlauf der Karten beizubehalten. Der Spieler, dem die Karte aufgedeckt wurde, erhält jene Karte ausgeteilt, die als erste Burnkarte vorgesehen war. Im Gegenzug dazu, wird die offene Karte als erste Burnkarte verwendet. Der Spieler am Button kann durch diese Regelung auch zwei Karten hintereinander erhalten. Sollten beim Austeilen der Karten versehentlich zwei oder mehr Karten aufgedeckt werden, so wird auf Misdeal entschieden und die Karten werden neu gemischt. Gleiches gilt, wenn die erste Karte vom Small Blind oder vom Big Blind aufgedeckt wird („Blindschutzregel“).
- Wird beim Austeilen der Startkarten eine Karte zuviel ausgegeben und ist eindeutig nachvollziehbar um welche Karte es sich hierbei handelt, so wird diese Karte als Burncard verwendet. Ist die Kartenverteilung nicht rekonstruierbar oder werden zwei oder mehr Karten zuviel ausgeteilt, so wird auf Misdeal entschieden. Dies ist ebenso der Fall, wenn die erste Karte der falschen Person zugeteilt wird, eine Person beim Austeilen der Karten ausgelassen wurde, eine Karte nicht in der richtigen Reihenfolge ausgegeben wurde oder der Dealerbutton falsch positioniert war.
- Vergisst der Dealer vor dem Flop/Turn/River zu burnen, so ist/sind die aufgedeckte/n Karte/n zunächst jedem Spieler zu zeigen und anschließend als Burncard beiseite zu legen. Danach wird die nächste Karte vom Deck im Sinne des ursprünglichen Kartenverlaufes als Gemeinschaftskarte aufgedeckt. Ist nach dem Flop nicht mehr nachvollziehbar welche die erste Gemeinschaftskarte war, so werden die drei aufgedeckten Karten verdeckt gemischt und aus diesen vom Dealer bzw. der Turnierleitung eine Burncard bestimmt. Den Flop bilden dann die zwei übrigen Karten sowie die nächste Karte vom Deck.
- Werden beim Flop versehentlich vier Karten aufgedeckt, so wird die vierte Karte jedem Spieler gezeigt und als Burncard verwendet. Ist nicht nachvollziehbar welche Karte zuviel aufgedeckt wurde, so werden alle vier Karten verdeckt gemischt und vom Dealer bzw. der Turnierleitung eine Burncard bestimmt. Die übrig geblieben drei Karten bilden den Flop.
- Deckt der Dealer versehentlich den Turn auf bevor die Setzrunde am Flop beendet ist, wird die verfrüht aufgedeckte Turnkarte vorerst beiseite gelegt und die Setzrunde abgeschlossen. Anschließend wird erneut geburnt und die ursprüngliche Riverkarte als Turnkarte aufgedeckt. Es folgt eine weitere Setzrunde und anschließend wird die beiseite gelegte Karte mit dem verbleibenden Deck gemischt und der River ohne zu burnen aufgedeckt. Damit erhält die verfrüht aufgedeckte Karte die Chance wieder als Community Card genutzt zu werden.
- Der Dealer darf zu keinem Zeitpunkt Auskunft über die Höhe des Pots geben. Fragt ein Spieler nach der Potgröße so ist der Dealer angehalten diesen aufzufächern um eine bessere Übersicht zu geben.
- Wenn ein Spieler nicht Auskunft über die Größe seines Stacks geben will, so ist der Dealer berechtigt die Jetons zu zählen und entsprechende Information an die Gegenspieler weiter zu geben.
- Der Dealer ist dafür verantwortlich eine sog. „String Bet“ bzw. „String Raise“ zu annonciieren. Als String Bet bzw. String Raise wird eine fehlerhafte Erhöhung bezeichnet, bei dem das Setzen der

Jetons nicht in einer Bewegung durchgeführt wird. Der Betrag der Erhöhung wird dann auf jenen Betrag festgelegt, den der Spieler noch in einer Bewegung gesetzt hat.

- In jenen Fällen, in denen eine Hand frühzeitig beendet ist, dürfen keine weiteren Community Cards aufgedeckt werden. Sog. „Rabbit-Hunting“ ist daher nicht gestattet.