

APSA Regulativ (31.01.2010)

1	Teilnahmekriterien	2
1.1	APSA Einzelturniere	2
1.2	Poker Bundesliga.....	3
2	Turnierbestimmungen	4
2.1	APSA Einzelturniere	4
2.2	Poker Bundesliga.....	6
3	Turniermodi	9
3.1	APSA Einzelturniere	9
3.1.1	Multi-Round Modus	9
3.1.2	Freeze-out Modus	10
3.2	Poker Bundesliga.....	11
4	Ranglisten	13
4.1	APSA Einzelturniere	13
4.1.1	Ranglistenerstellung und -berechnung	13
4.1.2	Benennung der Nationalmannschaft	14
4.2	Poker Bundesliga.....	15
4.2.1	Ranglistenerstellung und -berechnung	15
4.2.2	Auf- und Abstiegsmodalitäten	16
5	Anhang: Regelwerk „Texas Hold'em“	18
5.1	Ranking of Hands.....	18
5.2	Genereller Spielablauf	19
5.3	Spezielle Spielsituationen	20
5.4	Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em	21

1 Teilnahmekriterien

1.1 APSA Einzelturniere

- 1.1.1 Jeder Turnierteilnehmer bestätigt mit seiner Anmeldung sich an das APSA Regulativ zu halten und zudem entsprechende Fähigkeiten und Fertigkeiten (z.B. gegebenenfalls Mischen der Karten) zur Ausübung des Pokersports zu besitzen.
- 1.1.2 Jeder Teilnehmer erklärt sich mit den Bestimmungen der Verbandsstatuten der Austrian Pokersport Association einverstanden.
- 1.1.3 Jeder Teilnehmer muss das 18. Lebensjahr vollendet haben und sich am Turnierort auf Verlangen der Turnierleitung ausweisen können.
- 1.1.4 Bei Studententurnieren sind alle Studierenden an den österreichischen Universitäten, Akademien und Fachhochschulen, die mind. seit Beginn des laufenden Semesters an ihrer Universität eingeschrieben sind, sowie Absolventen eines Hochschulstudiums (Akademiker) und Schüler, die das 18. Lebensjahr bereits vollendet haben, startberechtigt.
- 1.1.5 Die Anmeldung erfolgt online unter www.apsa.co.at bis zum jeweils genannten Nennschluss.
- 1.1.6 Die Teilnahmeberechtigung zu den Turnieren erfolgt in zeitlicher Reihenfolge der Anmeldung.
- 1.1.7 Eine Nennung am Turniertag ist vor Ort bei freien Kapazitäten möglich, kann jedoch von der APSA nicht zugesichert werden.
- 1.1.8 Das Nenngeld ist – wenn nicht anders angegeben – vor Turnierbeginn in bar zu entrichten.
- 1.1.9 Eine Nennung kann ohne Angabe von Gründen von der Turnierleitung abgelehnt werden.
- 1.1.10 Die APSA behält sich das Recht vor, einem Teilnehmer eine Wild Card zu überlassen. Wild Card Spieler müssen kein Nenngeld entrichten, erhalten aber trotzdem Ranglistenpunkte.
- 1.1.11 Die APSA behält sich das Recht vor, folgende Missachtung der Anmeldeformalitäten zu sanktionieren: Nichtabsage bei Nichterscheinen am Turniertag.
- 1.1.12 Eine Turnierabsage kann bis zum Nennschluss entweder online durch die Abmeldefunktion oder telefonisch beim Veranstalter erfolgen.
- 1.1.13 Eine kostenfreie Absage des Turniers einen Tag vor dem Turnier oder am Turniertag ist nur dann möglich, wenn man selbst für Ersatz sorgt. Die Ersatzspieler müssen sich vor Beginn des Turniers mit dem Veranstalter in Verbindung setzen. Wird kein Ersatz gefunden, muss der Teilnehmer unverzüglich eine nachträgliche Entrichtung des Nenngeldes selbst organisieren.
- 1.1.14 Nennt ein Turnierteilnehmer zu einem Turnier und erscheint ohne nach Punkt 1.1.12 vorzugehen nicht, wird dies bei zweifachem Vorkommen durch eine 3-monatige APSA-Turniersperre bestraft. Bei einem weiteren Vergehen dieser Art wird eine 12-monatige Turniersperre verhängt.
- 1.1.15 Mit der Turnieranmeldung erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, dass sämtliche Fotos sowie Video-, Film- und Fernsehaufnahmen, die während einer Veranstaltung gemacht werden, kostenlos der APSA für mediale Zwecke wie Presseartikel und Ablichtungen in nationalen und internationalen Print- und TV-Medien, sämtlichen Werbemittelproduktionen sowie Veröffentlichungen im Internet und auf der APSA-Homepage zur Verfügung gestellt werden und verzichtet ausdrücklich auf das Urheberrecht.



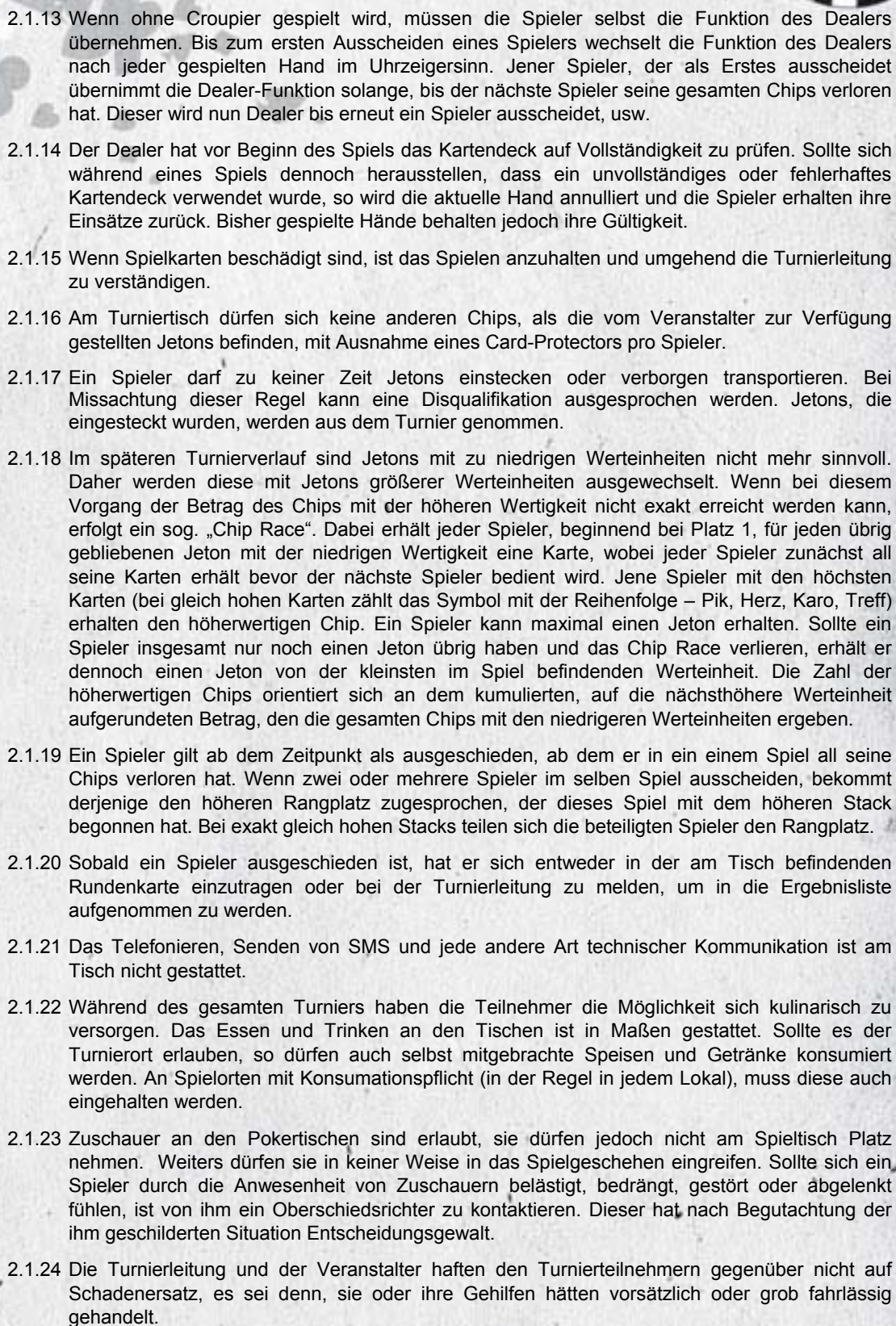
1.2 Poker Bundesliga

- 1.2.1 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.
- 1.2.2 Jeder Verein bestätigt mit seiner Anmeldung, dass sich dessen Mitglieder an das APSA Regulativ halten und zudem entsprechende Fähigkeiten und Fertigkeiten (z.B. gegebenenfalls Mischen der Karten) zur Ausübung des Pokersports besitzen.
- 1.2.3 Jeder Verein erklärt sich mit den Bestimmungen der Verbandsstatuten der Österreichischen Poker Bundesliga einverstanden.
- 1.2.4 Spielberechtigt sind nur jene Pokerspieler, die bei Austragung der jeweiligen Sammelrunde Mitglied eines teilnehmenden Vereins sind. Der Obmann bzw. Präsident jedes Vereins ist dafür verantwortlich, dass alle Vereinsmitglieder in den Online-Kader auf der Website der Österreichischen Poker Bundesliga eingetragen werden.
- 1.2.5 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.
- 1.2.6 Jeder Vereinsspieler muss das 18. Lebensjahr vollendet haben und sich am Turnierort auf Verlangen der Turnierleitung ausweisen können.
- 1.2.7 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.
- 1.2.8 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 und nach jeder gespielten Sammelrunde ein kurzer Spielbericht in dem dafür vorgesehenen Bereich online zu stellen.
- 1.2.9 Das Nenngeld für die ersten bzw. letzten drei Sammelrunden ist gesammelt bis spätestens eine Woche vor Bundesligastart bzw. Austragung der vierten Sammelrunde auf das Verbandskonto der APSA zu überweisen. Mit der Überweisung des Nenngeldes erklärt sich der Verein und dessen Mitglieder mit dem Regulativ einverstanden.
- 1.2.10 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. Bereits überwiesene Nennelder können nicht rückerstattet werden.
- 1.2.11 Erscheint ein Verein im Laufe einer Saison zumindest an 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.
- 1.2.12 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.

2 Turnierbestimmungen



2.1 APSA Einzelturniere

- 2.1.1 Bei allen Turnieren kommt das APSA Regulativ zur Anwendung. Die APSA behält sich das Recht vor, die Regeln bei Bedarf nach ihrem Ermessen zu ändern und stets im Sinne des Spiels auszulegen. Die Turnierleitung kann eine Strafe für jegliche Verletzung der Regeln verhängen.
- 2.1.2 Bei allen Turnieren bestimmt die APSA den Turnierleiter sowie die Oberschiedsrichter und setzt die Höhe des Nenngeldes fest.
- 2.1.3 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.
- 2.1.4 Turniertermine sowie Austragungsorte können im Bedarfsfall kurzfristig geändert werden.
- 2.1.5 Jeder Spieler hat den Anweisungen der Turnierleitung Folge zu leisten und ihr nach bestem Wissen und Gewissen in deren Tätigkeiten zu unterstützen.
- 2.1.6 Jeder Spieler hat sich vor Beginn des Turniers bei der Turnierleitung zu melden und das Nenngeld zu entrichten.
- 2.1.7 Bei jedem Turnier werden Punkte für die Österreichische Rangliste (Austrian Ranking) bzw. die Österreichische Studentenrangliste (Students Ranking) vergeben.
- 2.1.8 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 oder die Weitergabe von Turnierchips an andere Spieler, schlechtes Benehmen bzw. Fehlverhalten, Zusammenspiel (sog. „Softplay“ bzw. „Collusion“) und dergleichen wird mit einer Zeitstrafe (sog. „Penalty“) bestraft. 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.
- 2.1.9 Für die Dauer eines Penaltys hat der betroffene Spieler den Tisch zu verlassen, Eröffnungskarten werden jedoch regulär ausgeteilt. Bei einer Disqualifikation wird der betroffene Spieler aus der Wertung genommen und seine Chips werden eingezogen. Ausgenommen hiervon sind Sit'n'Go's – hier werden die Chips unter den übrig gebliebenen Spielern zu gleichen Teilen verteilt, damit an allen Tischen die gleiche Anzahl an Jetons im Umlauf ist.
- 2.1.10 Wiederholte Verstöße gegen die Poker-Etikette werden mit Penaltys geahndet. Beispiele dafür sind 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“).
- 2.1.11 Eine absichtliche Spielverzögerung wird mit einem Penalty bestraft.
- 2.1.12 Die zu verwendenden Sprachen am Tisch sind Deutsch und/oder 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.

- 
- 2.1.13 Wenn ohne Croupier gespielt wird, müssen die Spieler selbst die Funktion des Dealers übernehmen. Bis zum ersten Ausscheiden eines Spielers wechselt die Funktion des Dealers nach jeder gespielten Hand im Uhrzeigersinn. Jener Spieler, der als Erstes ausscheidet übernimmt die Dealer-Funktion solange, bis der nächste Spieler seine gesamten Chips verloren hat. Dieser wird nun Dealer bis erneut ein Spieler ausscheidet, usw.
- 2.1.14 Der Dealer hat vor Beginn des Spiels das Kartendeck auf Vollständigkeit zu prüfen. Sollte sich während eines Spiels dennoch herausstellen, dass ein unvollständiges oder fehlerhaftes Kartendeck verwendet wurde, so wird die aktuelle Hand annulliert und die Spieler erhalten ihre Einsätze zurück. Bisher gespielte Hände behalten jedoch ihre Gültigkeit.
- 2.1.15 Wenn Spielkarten beschädigt sind, ist das Spielen anzuhalten und umgehend die Turnierleitung zu verständigen.
- 2.1.16 Am Turniertisch dürfen sich keine anderen Chips, als die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Jetons befinden, mit Ausnahme eines Card-Protectors pro Spieler.
- 2.1.17 Ein Spieler darf zu keiner Zeit Jetons einstecken oder verborgen transportieren. Bei Missachtung dieser Regel kann eine Disqualifikation ausgesprochen werden. Jetons, die eingesteckt wurden, werden aus dem Turnier genommen.
- 2.1.18 Im späteren Turnierverlauf sind Jetons mit zu niedrigen Werteinheiten nicht mehr sinnvoll. Daher werden diese mit Jetons größerer Werteinheiten ausgewechselt. Wenn bei diesem Vorgang der Betrag des Chips mit der höheren Wertigkeit nicht exakt erreicht werden kann, erfolgt ein sog. „Chip Race“. Dabei erhält jeder Spieler, beginnend bei Platz 1, für jeden übrig gebliebenen Jeton mit der niedrigen Wertigkeit eine Karte, wobei jeder Spieler zunächst all seine Karten erhält bevor der nächste Spieler bedient wird. Jene Spieler mit den höchsten Karten (bei gleich hohen Karten zählt das Symbol mit der Reihenfolge – Pik, Herz, Karo, Treff) erhalten den höherwertigen Chip. Ein Spieler kann maximal einen Jeton erhalten. Sollte ein Spieler insgesamt nur noch einen Jeton übrig haben und das Chip Race verlieren, erhält er dennoch einen Jeton von der kleinsten im Spiel befindenden Werteinheit. Die Zahl der höherwertigen Chips orientiert sich an dem kumulierten, auf die nächsthöhere Werteinheit aufgerundeten Betrag, den die gesamten Chips mit den niedrigeren Werteinheiten ergeben.
- 2.1.19 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.
- 2.1.20 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.
- 2.1.21 Das Telefonieren, Senden von SMS und jede andere Art technischer Kommunikation ist am Tisch nicht gestattet.
- 2.1.22 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.
- 2.1.23 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. Dieser hat nach Begutachtung der ihm geschilderten Situation Entscheidungsgewalt.
- 2.1.24 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.

2.2 Poker Bundesliga

- 2.2.1 An allen Bundesliga-Spieltagen kommt das APSA Regulativ zur Anwendung. Die APSA behält sich das Recht vor, die Regeln bei Bedarf nach ihrem Ermessen zu ändern und stets im Sinne des Spiels auszulegen. Die Turnierleitung kann eine Strafe für jegliche Verletzung der Regeln verhängen.
- 2.2.2 Bei allen Spieltagen bestimmt die APSA den Turnierleiter sowie die Oberschiedsrichter und setzt die Höhe des Nenngeldes fest.
- 2.2.3 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.
- 2.2.4 Turniertermine sowie Austragungsorte können im Bedarfsfall kurzfristig geändert werden.
- 2.2.5 Jeder Vereinsspieler hat den Anweisungen der Turnierleitung Folge zu leisten und ihr nach bestem Wissen und Gewissen in deren Tätigkeiten zu unterstützen.
- 2.2.6 Das Nenngeld ist in zwei Teilzahlungen für die gesamte Mannschaft jeweils eine Woche vor Beginn der ersten bzw. vierten Sammelrunde auf das Konto der APSA unter Angabe des Vereinsnamens und der Liga zu überweisen.
- 2.2.7 An jedem Spieltag werden Punkte für die Österreichische Rangliste (Austrian Ranking) und das Season Most Valueable Player (MVP) Ranking vergeben.
- 2.2.8 Am Ende des Jahres erhält jener Verein, der die Tabelle der 1. Bundesliga anführt den Titel „Österreichischer Poker Bundesliga Meister“.
- 2.2.9 Die Spielorte orientieren sich an den Vereinssitzen und werden vor Beginn der Bundesligasaison bekannt gegeben.
- 2.2.10 Vereine können sich für die Austragung einer Sammelrunde bewerben.
- 2.2.11 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.
- 2.2.12 Startberechtigt sind pro Spieltag jeweils 6 Spieler eines Vereins, zumindest 5 Spieler müssen jedenfalls anwesend sein, um am Turnier teilnehmen zu können. Die Mannschaftsaufstellung eines Vereines kann von Sammelrunde zu Sammelrunde variieren.
- 2.2.13 Jeder Verein muss bei einer Sammelrunde einheitlich auftreten, sodass jeder Spieler seiner Mannschaft eindeutig zugeordnet werden kann. Einheitliche Vereinsdressen werden empfohlen, als Mindestkriterium muss das Vereinslogo an der Kleidung angebracht werden.
- 2.2.14 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.
- 2.2.15 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 oder die Weitergabe von Turnierchips an andere Spieler, schlechtes Benehmen bzw. Fehlverhalten, Zusammenspiel (sog. „Softplay“ bzw. „Collusion“) und dergleichen wird mit einer Zeitstrafe (sog. „Penalty“) bestraft. 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.

- 2.2.16 Für die Dauer eines Penaltys hat der betroffene Spieler den Tisch zu verlassen, Eröffnungskarten werden jedoch regulär ausgeteilt. Bei einer Disqualifikation wird der betroffene Spieler aus der Wertung genommen und seine Chips werden eingezogen. Ausgenommen hiervon sind Sit'n'Go's – hier werden die Chips unter den übrig gebliebenen Spielern zu gleichen Teilen verteilt, damit an allen Tischen die gleiche Anzahl an Jetons im Umlauf ist.
- 2.2.17 Wiederholte Verstöße gegen die Poker-Etikette werden mit Penaltys geahndet. Beispiele dafür sind 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“).
- 2.2.18 Eine absichtliche Spielverzögerung wird mit einem Penalty bestraft.
- 2.2.19 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.
- 2.2.20 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.
- 2.2.21 Der Dealer hat vor Beginn des Spiels das Kartendeck auf Vollständigkeit zu prüfen. Sollte sich während eines Spiels dennoch herausstellen, dass ein unvollständiges oder fehlerhaftes Kartendeck verwendet wurde, so wird die aktuelle Hand annulliert und die Spieler erhalten ihre Einsätze zurück. Bisher gespielte Hände behalten jedoch ihre Gültigkeit.
- 2.2.22 Wenn Spielkarten beschädigt sind, ist das Spielen anzuhalten und umgehend die Turnierleitung zu verständigen.
- 2.2.23 Am Turniertisch dürfen sich keine anderen Chips, als die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Jetons befinden, mit Ausnahme eines Card-Protectors pro Spieler.
- 2.2.24 Ein Spieler darf zu keiner Zeit Jetons einstecken oder verborgen transportieren. Bei Missachtung dieser Regel kann eine Disqualifikation ausgesprochen werden. Jetons, die eingesteckt wurden, werden aus dem Turnier genommen.
- 2.2.25 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.
- 2.2.26 Zeitpunkt des Ausscheidens: Ein Spieler gilt ab dem Zeitpunkt als ausgeschieden, ab dem er in einem 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.

- 2.2.27 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.
- 2.2.28 Das Telefonieren, Senden von SMS und jede andere Art technischer Kommunikation ist am Tisch nicht gestattet.
- 2.2.29 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.
- 2.2.30 Das Rauchen an den Turniertischen ist nicht erlaubt. An allen Spielorten werde Raucherzonen eingerichtet.
- 2.2.31 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. Dieser hat nach Begutachtung der ihm geschilderten Situation Entscheidungsgewalt.
- 2.2.32 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 APSA Einzelturniere

3.1.1 Multi-Round Modus

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

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

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

- 3.1.1.4 In der zweiten bzw. dritten Vorrunde kommt es zu einem sog. „Re-Draw“, d.h. jedem Teilnehmer werden neue Gegenspieler zugewiesen. Unabhängig der Platzierung in der ersten Vorrunde startet jeder Teilnehmer wieder mit dem gleichen Anfangs-Stack.
- 3.1.1.5 Nach Beendigung der Vorrunden werden die erreichten Punkte jedes Spielers aufsummiert und als Grundlage für die Finaltscheinteilung herangezogen. Jene Spieler mit den meisten Punkten spielen in der Finalrunde auf Tisch Nr. 1, die weitere Tischeinteilung erfolgt auf Grundlage der erreichten Punktzahl der einzelnen Spieler.

Bei Punktegleichstand zweier oder mehrerer Spieler nach den Vorrunden wird zur Reihung zunächst die Anzahl der Siege herangezogen, bei deren Gleichstand die Anzahl der zweiten Plätze, usw. Sollte ein absoluter Gleichstand bezüglich der Platzierungen bestehen, so werden die Stacks aus den Vorrunden miteinander verglichen, mit denen die Spieler nach Ablauf der Vorrundenzeit den Tisch beendet haben. Sind diese ebenfalls ident, so entscheidet das Los („offenes All-In“).

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

3.1.2 Freeze-out Modus

- 3.1.2.1 Bei einem Freeze-out Turnier wird solange gespielt bis ein Teilnehmer alle, sich im Umlauf befindenden Turnierjetons, gewonnen hat.
- 3.1.2.2 Das Turnier wird auf mehreren Tischen gleichzeitig gestartet. Die Sitzreihenfolge wird mittels Ziehen von Platzkarten ermittelt. Sobald Spieler ausgeschieden sind, werden die Tische nach und nach zusammengelegt.
- 3.1.2.3 Ein Spieler, der bei einem Tischwechsel oder bei einer Tischauflösung absichtlich die Blinds umgeht, muss die Blinds nachbringen und erhält ein Penalty.
- 3.1.2.4 Werden Tische ausgeglichen („Table Balance“), wechselt immer der Spieler in der Position des Big Blinds in den Big Blind bzw. in die schlechteste Position am neuen Tisch, aber niemals in die Position des Small Blinds. Die Auswahl von welchem Tisch der Spieler genommen wird, ist durch die Turnierleitung festgelegt.
- 3.1.2.5 Spieler, die von einem aufgelösten Tisch kommen, übernehmen die Rechte und Pflichten des neuen Platzes. Sie können in jeder Position einsteigen. Die einzige Position in der sie keine Karten erhalten, ist zwischen Dealer Button und Small Blind. In der darauf folgenden Hand überspringt der Button den neuen Spieler, ab diesem Zeitpunkt erhält der neue Spieler auch Karten an diesem Tisch.
- 3.1.2.6 Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, hat er sich bei der Turnierleitung zu melden, um in die Ergebnisliste aufgenommen zu werden.
- 3.1.2.7 Bei einem Double-Chance Freeze-Out Turnier erhält jeder Teilnehmer einen speziellen Turnierjeton. Falls ein Teilnehmer innerhalb der ersten Stunde ausscheiden sollte, so kann er diesen Jeton gegen die Startdotations eintauschen und wieder in das Spielgeschehen eingreifen. Er darf dabei jedoch keine Hand verpassen. Für diese „Zweite Chance“ ist kein weiteres Nenngeld zu entrichten. Nach Ablauf der ersten Stunde kann von der Option nicht mehr Gebrauch gemacht werden. Jeder Teilnehmer, der diese Möglichkeit nicht in Anspruch genommen hat, erhält zu Beginn des 4. Blindlevels die Startdotations als sog. Add-on zu seinem aktuellen Chip Stack dazu.
- 3.1.2.8 Nach der letzten gespielten Hand vor einer Turnierpause verbleibt der Dealerbutton an seiner letzten Position. Erst nach dem erneuten Turnierstart wird der Button weitergegeben.

3.2 Poker Bundesliga

- 3.2.1 Die Österreichische Poker Bundesliga wird in zwei Spielklassen (1. und 2. Bundesliga) an jeweils sechs Spieltagen in einem Sammelrunden-Modus ausgetragen.
- 3.2.2. Insgesamt nehmen pro Spielklasse und Sammelrunde 18 Vereine aus ganz Österreich teil, diese spielen in einem Mannschaftsbewerb gegeneinander.
- 3.2.3 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, welches im Freezeout Modus (siehe Punkt 3.1.2) ausgetragen wird, teilzunehmen.
- 3.2.4 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.
- 3.2.5 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.
- 3.2.6 Falls eine Mannschaft nur zu fünft antritt, so muss der „Ghostplayer“ im ersten Heat im Multi Table Turnier teilnehmen.
- 3.2.7 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 Wechselspieler er einsetzt.
- 3.2.8 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.
- 3.2.9 Die Sit'n'Go's sind zeitlich begrenzt, das Team Multi Table Turnier wird hingegen ohne Zeitlimit gespielt.
- 3.2.10 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.
- 3.2.11 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.
- 3.2.12 Sowohl bei den Sit'nGo's als auch beim Team Multi Table Turnier werden Punkte für die Mannschaft gesammelt.
- 3.2.13 Jeder Spieler 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 einem Sit'n'Go vor Ablauf der regulären Spielzeit gewinnen konnten, erhalten zwei zusätzliche Punkte. Um einen Sieg vor Ablauf der regulären Spielzeit zugesprochen zu bekommen, muss ein Spieler alle sich am Tisch befindenden Chips nach der letzten gespielten Hand besitzen. Weiters muss auf der Rundenkarte die „in time“-Checkbox angekreuzt werden.



3.2.14 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

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

3.2.16 Ein Verein, der in der 1. und in der 2. Bundesliga eine Mannschaft stellt, darf die jeweils besten vier 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 dieser 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.

3.2.17 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. 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.

- 3.2.18 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.

4 Ranglisten

4.1 APSA Einzeltourniere

4.1.1 Ranglistenerstellung und -berechnung

- 4.1.1.1 Die Austrian Pokersport Association führt zwei bundesweite Ranglisten, die einen sportlichen Vergleich zwischen den Spielern schaffen soll und zur Benennung der Nationalmannschaften herangezogen wird. Das sog. „Austrian Ranking“ ist die österreichische Rangliste für alle Einzelspieler, die Mitglied in einem Pokerverein sind. Das sog. „Students Ranking“ ist die österreichische Rangliste für all jene Spieler, die an Studententurnieren teilnehmen.
- 4.1.1.2 Punkte für das Austrian Ranking werden ausschließlich an Vereinsspieler an Spieltagen der Österr. Poker Bundesliga (1. und 2. Liga), den Österreichischen Poker Staatsmeisterschaften und sonstigen von der APSA veranstalteten nationalen Turnieren vergeben. Bei der Bundesliga werden die erreichten Einzelspielerpunkte der Sit'n'Go's von der 1. Liga mit dem Faktor 3 und von der 2. Liga mit dem Faktor 2 in das Austrian Ranking übernommen. Nationale Turniere können sowohl live als auch online auf einer Internet-Plattform stattfinden, wobei hier rund 30% aller Teilnehmer in die Punkteränge kommen. Zusätzlich erhält jeder Spieler unabhängig seiner Platzierung 5 Bonuspunkte für seine Teilnahme. Die Formel für die Berechnung der Ranglistenpunkte berücksichtigt die Spieleranzahl sowie die Endplatzierung und lautet $9 * (\sqrt{\text{Spieleranzahl}}) / (\sqrt{\text{Endplatzierung}})$. Bei den Österreichischen Poker Staatsmeisterschaften werden die erreichten Punkte noch mit dem Faktor 1,5 multipliziert.
- 4.1.1.3 Punkte für das Students Ranking erhält jeder Teilnehmer eines von der APSA veranstalteten Studententurniers. Hier kommen ebenfalls rund 30% der Teilnehmer in die Punkteränge und jeder Spieler erhält unabhängig seiner Platzierung 5 Bonuspunkte für seine Teilnahme.
- 4.1.1.4 Auf der Homepage der APSA befindet sich ein „Points Calculator“, mit dem die jeweils zu erreichenden Punkte berechnet werden können.
- 4.1.1.5 Nach Ende der Spielsaison reduziert sich die Anzahl der gesammelten Ranglistenpunkte auf 50%, nach dem zweiten Jahr auf 25% und verfällt schließlich nach dem dritten Jahr zur Gänze.
- 4.1.1.6 Spielsaisons:
Austrian Ranking 1. Jänner – 31. Dezember
Students Ranking 1. Oktober – 30. September
- 

4.1.2 Benennung der Nationalmannschaft

- 4.1.2.1 Die APSA hat es zur Aufgabe das Österreichisches Nationalteam einzuberufen und dieses zu internationalen Wettkämpfen zu entsenden.
- 4.1.2.2 Das Nationalteam repräsentiert die besten Pokersportler Österreichs und vertritt somit die Nation Österreich auf jeglichen Veranstaltungen und Turnieren nach außen – sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene.
- 4.1.2.3 Die Spieler des Österreichischen Nationalteams müssen die österreichische Staatsbürgerschaft besitzen und Mitglied eines APSA Vereines sein.
- 4.1.2.4 Der Benennung der Nationalmannschaft wird das Austrian Ranking zu Grunde gelegt.
- 4.1.2.5 Es dürfen ausnahmslos Spieler in das Nationalteam einberufen werden, die im Austrian Ranking vertreten sind.
- 4.1.2.6 Die Nationalmannschaft wird durch den Teamchef oder Präsidenten ernannt. Dieser hat auch das Recht und die Möglichkeit nach seinem Ermessen die Reihung im Austrian Ranking zu vernachlässigen und schlechter platzierte Spieler in das Nationalteam einzuberufen.
- 4.1.2.7 Die Größe des Nationalteams richtet sich nach dem Charakter der internationalen Veranstaltung.
- 4.1.2.8 Die Einberufung soll spätestens 4 Wochen vor dem Einsatztermin erfolgen.
- 4.1.2.9 Jeder Nationalteamspieler hat das Recht seine Nominierung ohne Angabe von Gründen abzulehnen. Dies hat jedoch bis spätestens 3 Wochen vor Veranstaltungsbeginn zu erfolgen.
- 4.1.2.10 Der Kapitän der Nationalmannschaft wird nach der Nominierung dieser vom Teamchef oder Präsidenten ernannt.
- 4.1.2.11 Ein Spieler kann jederzeit die Zugehörigkeit zum Kader verlieren, dies gilt insbesondere dann, wenn die persönlichen sportlichen Leistungen den Ansprüchen nicht genügen oder gegen das Regulativ der APSA verstoßen wird bzw. dem Ansehen der APSA geschadet wird.
- 4.1.2.12 Die Zugehörigkeit zum Kader der Nationalmannschaft garantiert nicht die Entsendung zu internationalen Wettkämpfen.
- 4.1.2.13 Der Einsatz in der Nationalmannschaft verpflichtet die Spieler die Interessen der APSA und des nationalen Pokersports zu wahren und zu vertreten.
- 4.1.2.14 Der Teamchef oder Präsident ist berechtigt über sämtliche Einsätze der Teamspieler zu entscheiden und Spieler gegebenenfalls aus dem Bewerb zu nehmen. Kaderspieler unterziehen sich den Anweisungen des Teamchefs oder Präsidenten.
- 4.1.2.15 Wurde Kleidung und/oder Zubehör dem Nationalteam von der APSA zur Verfügung gestellt, ist dieses während des Wettbewerbes (inkl. Eröffnungsfeier und Siegerehrung) zu verwenden.
- 4.1.2.16 Kaderspieler sind berechtigt die Kadermitgliedschaft werbewirksam öffentlich zu vermarkten und zu kommunizieren.

4.2 Poker Bundesliga

4.2.1 Ranglistenerstellung und –berechnung

- 4.2.1.1 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 4.2.1.3 angeführt Punkte für die Bundesliga-Tabelle.
- 4.2.1.2 Bundesliga-Meister ist jener Verein, der nach Ablauf der Saison die meisten Punkte in der Tabelle aufzuweisen hat. Bei Punktegleichstand 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.
- 4.2.1.3 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

- 4.2.1.4 Neben der Vereinstabelle wird in beiden Ligen auch eine Einzelspiellerrangliste geführt. Die erreichten Punkte eines Spielers werden in die sog. Season MVP (Most Valuable Player) Wertung aufgenommen um den besten Spieler der Saison zu ermitteln.

- 4.2.1.5 Die Punkte für die MVP Wertung ermitteln sich aus dem Abschneiden bei den Sit'n'Go's (siehe Punkt 3.2.13) sowie der individuellen Leistung beim Team Multi Table Turnier (siehe Punkt 4.2.1.6)
- 4.2.1.6 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. Endplatzierung.


4.2.2 Auf- und Abstiegsmodalitäten

4.2.2.1 1. Bundesliga

- 4.2.2.1.1 Von der 1. Bundesliga steigen nach Ablauf der Saison die jeweils letzten drei Vereine 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 4.2.2.2.1). In beiden Fällen gibt es dementsprechend weniger Absteiger.
- 4.2.2.1.2 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.

4.2.2.2 2. Bundesliga

- 4.2.2.2.1 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.
- 4.2.2.2.2 Grundsätzlich steigen die letzten drei Vereine der Tabelle nach Ablauf der Saison in die jeweilige Landesliga (sofern vorhanden) ab. Ausnahme: Eine aufstiegsberechtigte Mannschaft des Master Play Offs verzichtet auf den Aufstieg (siehe Punkt 4.2.2.3.2). 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.



4.2.2.2.3 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.

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

4.2.2.3 Master Play Off

4.2.2.3.1 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 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.

4.2.2.3.2 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.

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

5 Anhang: Regelwerk „Texas Hold'em“

Poker ist ein Kartenspiel, welches mit einem Kartendeck bestehend aus **52 französischen Spielkarten** gespielt wird. Bei der Variante „Texas Hold'em“ können pro Tisch zwei bis maximal zehn Spieler Platz nehmen.

Zu Beginn eines Spiels startet jeder Spieler mit demselben Betrag an Chips, oberstes Ziel ist es diese zu vermehren. Dies erreicht man entweder, indem man das beste **Pokerblatt** hält, oder indem man seine Gegenspieler durch Setzen von Jetons zur Aufgabe bewegt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle sich in Umlauf befindenden Chips gewinnen konnte. Im Falle einer zeitlich begrenzten Spielrunde, kann auch die Anzahl an Chips nach Ablauf der festgelegten Zeit über die Endplatzierung entscheiden. Sobald ein Spieler all seine Chips verloren hat, ist er in der jeweiligen Spielrunde ausgeschieden.

Ein Pokerblatt besteht aus fünf Karten, die Wertigkeit des Blattes entscheidet darüber, wer den **soq. Pot**, also die Summe aller getätigten Einsätze, gewinnt. Die Rangfolge der Pokerblätter ist dem folgenden „**Ranking of Hands**“ zu entnehmen:

5.1 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

Two Pair		2 Paare	Wert des höheren Paares, bei Gleichheit der Wert des kleineren Paares und letztendlich die Beikarte
One Pair		2 Karten gleichen Wertes	Wert des Paares, bei Gleichheit der Wert der höchsten Beikarte bzw. der übrigen Karten
High Card		Keine der oben angeführten Kombinationen	Höchste Karte, bei Gleichheit der Wert der zweithöchsten Karte bzw. der übrigen Karten

5.2 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. Die Höhe der Blinds ist vor Beginn des Spiels festgelegt, nach einer Zeittabelle (z.B. alle 20 Minuten) werden die Blinds erhöht (sog. Blind-Raise). Der Spieler links vom Dealer setzt den sog. **Small Blind**, sein linker Nachbar den **Big Blind** (i.A. das Doppelte des Small Blinds). Bei Pokerturnieren wird oft zu einem späteren Zeitpunkt auch ein sog. **Ante** eingeführt. Das Ante ist ebenfalls ein Grundeinsatz, jedoch müssen diesen Betrag alle Spieler leisten. Die Höhe des Antes entspricht in etwa einem Viertel des Small Blinds und wird ebenfalls vor Beginn des Turniers in einer Blindtabelle festgelegt.

Anschließend 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
- „**Re-Raise**“: Wenn bereits einmal erhöht wurde, so kann man noch einmal erhöhen
Der Betrag des Re-Raises muss zumindest dem Betrag des vorherigen Raises entsprechen (Beispiel: Small Blind 10, Big Blind 20, Raise auf 50, Re-Raise auf 80)
- „**Check**“: Diese Option hat der Spieler im Big Blind wenn vor ihm kein Raise stattgefunden hat
Check bedeutet, dass man nicht setzen bzw. erhöhen will, man bleibt dennoch im Spiel

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 bzw. Re-Raise) gleichziehen. Wenn man als Spieler zunächst nur callt und anschließend geraist wird, so hat man erneut die Option zu folden bzw. zu callen oder aber auch einen Re-Raise zu tätigen.

Falls kein Spieler die Höhe des Big Blinds mitgehen möchte, so gewinnt der Spieler im Big Blind den **Pot**. Als Pot bezeichnet man die Summe aller Einsätze die getätigt wurden. Wenn zumindest zwei Spieler den gleichen Betrag setzen, 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 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. „Bet“ ist eine Erhöhung und zwar zumindest in der Höhe des Big Blinds. Möchte in diesem Fall 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 zu erhöhen („Raise“).

Erhöht ein Spieler und kein Gegenspieler ist bereit diesen Einsatz mitzugehen, so gewinnt er den Pot und muss seine Karten nicht zeigen. Callt jedoch zumindest ein weiterer Gegenspieler die Erhöhung, so wird wieder eine Karte geburnt und 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 gilt 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 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, gere-raist und gefoldet werden. Auch hier kann der Pot gewonnen werden, falls niemand den geforderten Einsatz 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 kann beginnen.

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

5.3 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, 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. Kein Spieler kann verlangen die gepassten Karten eines Mitspielers im Showdown zu sehen. Ausnahme: Es besteht der Verdacht auf Zusammenspiel („Collusion“).
- Side-Pot: In den Side Pot können nun die noch aktiven Spieler weiter setzen. Jener Spieler, der All-In gegangen ist, hat beim Showdown jedoch keinen Anspruch auf den Side Pot. Gewinnt er die Hand, so erhält er den „Main Pot“, der Side Pot wird der gewinnenden Hand der übrigen noch im Spiel befindenden Gegner zugesprochen. In einer Hand können gegebenenfalls auch mehrere Side Pots gebildet werden.
- Split-Pot: Verwendet ein Spieler zur Bildung seiner Pokerhand ausschließlich die Gemeinschaftskarten („Playing the Board“), so muss er um einen Anspruch auf einen Teil des Pots zu stellen beide Hole-Cards öffnen. Haben 2 oder mehrere Spieler beim Showdown dieselbe Hand, wird der Pot zwischen ihnen aufgeteilt (gesplitted). Kann der Pot nicht exakt zu gleichen Teilen geteilt werden, geht ein Chip mit der kleinsten nicht-teilbaren Einheit (sog. „Odd-Chip“) an den Spieler der im Uhrzeigersinn am nächsten zum Dealerbutton sitzt.
- Heads Up: Als Heads Up wird das Spiel 1 gegen 1 bezeichnet. Jener Spieler mit dem Dealer Button muss den Small Blind setzen, sein gegenüber den Big Blind. Vor dem Flop spricht der Spieler im Small Blind als Erster, nach dem Flop spricht der Spieler im Big Blind als Erster.

5.4 Erweitertes Regelwerk: No Limit Texas Hold'em

- 5.4.1 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.
- 5.4.2 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.
- 5.4.3 Spieler die noch Aktionen in der Hand setzen können, dürfen den Tisch nicht verlassen.

- 5.4.4 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“).
- 5.4.5 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.
- 5.4.6 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.
- 5.4.7 Vergisst der Dealer vor dem Flop/Turn/River zu burnen, so ist die offene Karte zunächst jedem Spieler zu zeigen und anschließend als Burncard beiseite zu legen. Danach wird die nächste Gemeinschaftskarte im Sinne des ursprünglichen Kartenverlaufes 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 Gemeinschaftskarte vom Deck.
- 5.4.8 Werden beim Flop versehentlich vier Karten aufgedeckt und ist nicht nachvollziehbar welche Karte zuviel aufgedeckt wurde, so werden alle vier Karten verdeckt neu gemischt und vom Dealer bzw. der Turnierleitung die nächste Burncard bestimmt. Die übrig geblieben drei Karten bilden den Flop.
- 5.4.9 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.
- 5.4.10 Spielzüge (z.B. Fold, Check, Raise, etc.) müssen deutlich Kund getan 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.
- 5.4.11 Verbale Aussagen (z.B. Fold, Check, Raise, etc.), die außerhalb der Spielreihenfolge getätigt werden, sind bindend, wenn sich die bisherige Situation der Einsätze nicht verändert. Ein Check, Call oder Fold gilt nicht als Veränderung der Situation.
- 5.4.12 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. Weiters können Hände, die bereits im Showdown gezeigt wurden, vom Dealer nicht eingezogen und damit für ungültig erklärt werden. Spieler sind stets dazu angehalten zu assistieren, falls Hände im Showdown falsch gelesen werden.

- 
- 
- 
- 5.4.13 Es ist nicht gestattet über aktive bzw. weggeworfene Karten zu sprechen, sie zu zeigen, anderen Spielern Ratschläge zu geben, ihr Spiel zu kritisieren, aktive Hände mit verbalen Aussagen einzuschätzen oder anderwärtig in das laufende Spielgeschehen einzugreifen.
- 5.4.14 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 ein Spieler die Karten absichtlich öffnet, so wird die Hand als gefoldet gewertet.
- 5.4.15 Sobald ein Spieler seine Karten einem anderen Gegenspieler zeigt, so haben alle anderen Spieler am Tisch das Recht ebenfalls in die Karten Einsicht zu nehmen („show-one-show-all“).
- 5.4.17 Verzichtet ein Spieler auf den Showdown und stellt somit keinen Gewinnanspruch, so darf der Dealer bzw. die Turnierleitung bei Verdacht auf Zusammenspiel die Karten öffnen. Auch um Anspruch auf einen Teil des Pots zu stellen, muss ein Spieler bei „Playing the Board“ beide Karten öffnen.
- 5.4.18 Hält ein Spieler am River die stärkste Hand in letzter Position, so ist checken und callen nicht erlaubt. Der Spieler muss eine Bet oder ein Raise durchführen, um den Verdacht auf Collusion oder Softplay nicht zu wecken.
- 5.4.19 Verbale Aussagen betreffend der Wertigkeit der Hand sind nicht bindend. Jedoch obliegt es der Turnierleitung, Missbrauch und Falschannoncen zu ahnden.
- 5.4.20 In jenen Fällen, in denen eine Hand frühzeitig beendet ist, dürfen keine weiteren Community Cards aufgedeckt werden. Sog. „Rabbit-Hunting“ ist daher nicht gestattet.
- 5.4.21 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 Oberschiedsrichters hin nur die sichtbaren Jetons für die aktuelle Hand zugelassen werden.
- 5.4.22 Jedem Spieler ist es erlaubt während einer Hand nach dem Jetonstand seines Gegenspielers zu fragen. Wenn ein Spieler nicht Auskunft geben will dann ist der Dealer berechtigt die Jetons zu zählen und Auskunft zu erteilen.
- 5.4.23 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.
- 5.4.24 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.
- 5.4.25 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.
- 5.4.26 Spieler dürfen während einer Hand nicht in den Pot greifen und müssen im Falle einer Gewinnes abwarten bis der Dealer ihnen diesen zustellt.
- 5.4.27 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.
- 5.4.28 Ein einzelner „oversized“ Jeton gilt, ohne dass ein Raise vorher annonciert wurde, als Call. (Beispiel bei Blinds in Höhe von Small Blind 10 und Big Blind 20: Ein Spieler setzt einen

Jeton mit der Wertigkeit 50 mit der Absicht zu erhöhen, annonciert dies aber nicht. Die Aktion als Call gewertet). 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. Nach dem Flop gilt ein Chip entsprechend seiner Wertigkeit, es sei denn der Spieler annonciert etwas anderes. Die Erhöhung muss immer annonciert werden, bevor der Jeton die Spielfläche berührt.

- 5.4.29 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.
- 5.4.30 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 Re-Raise ist dem Spieler in dieser Situation nicht gestattet.
- 5.4.31 Der Dealer ist dafür verantwortlich eine sog. „String Bet“ bzw. „String Raise“ zu annoncieren. Als String Bet bzw. String Raise wird eine fehlerhafte Erhöhung bezeichnet, bei dem das Setzen der Jetons nicht in einer Bewegung durchgeführt wird. Der Betrag der Erhöhung wird dann auf jenen Betrag festgelegt, den der Spieler noch in einer Bewegung gesetzt hat. Diese Regelung soll verhindern, dass ein Gegenspieler „out of turn“ agiert und dem Spieler einen Vorteil verschafft.
- 5.4.32 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.