

Cuca's House Rules

Ein Regelwerk für

NL Hold'Em Freeze-Out Turniere

Inhaltsverzeichnis

1 Turniermodus, Allgemeines.....	2
2 Verhaltensregeln.....	3
3 Unerlaubte Aktionen.....	4
4 Entscheidungen des Spielpersonals.....	4
5 Allgemeine Verfahrensregeln.....	5
6 Dealing.....	5
7 Button und Blinds.....	6
8 Bet, Raise.....	6
8.1 All-In Call.....	6
8.2 All-In Bet/Raise.....	7
9 Showdown.....	7
9.1 Tie (Gleichstand im Showdown).....	7
10 Rangfolge bei gleichzeitigem Ausscheiden.....	8
11 Race for Chips.....	8
12 Balancing the Tables.....	8
13 Dead Hand.....	9
14 Misdeals und andere Unregelmäßigkeiten.....	9

v1.0.5

© Werner Jacobi 15.12.2006

reglement@cuca.de

Vorwort

Dieses Werk ist geistiges Eigentum des Autors, Werner Jacobi, und steht unter Creative Commons BY-NC-SA-2.0 Lizenz.

Im Wesentlichen bedeutet dies:

- Private Verwendung ist kostenfrei.
- Weitergabe oder Verwendung des Werkes nur mit Nennung des Autors.
- Keine kommerzielle Nutzung ohne schriftliche Einwilligung des Autors.
- Veränderung und Weitergabe des Werkes nur unter Beachtung und Einhaltung der Creative Commons BY-NC-SA-2.0 Lizenz.

Für Details der Lizenzbestimmungen lesen Sie bitte

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/>

Der Autor übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung dieses Werkes entstehen.

Englischsprachige Fachbegriffe sind durch Unterstreichungen gekennzeichnet.

1 Turniermodus, Allgemeines

Dies ist ein Reglement für ein Freeze-Out Texas Hold'Em Poker-Turnier.

Kenntnis der Spielregeln und Fachbegriffe für das Spiel „No Limit Texas Hold'Em Poker“ seitens des Spielers wird vorausgesetzt.

Die an den Spieltischen zu verwendende Sprache ist Deutsch, mit Ausnahme der im Poker üblichen englischen Fachbegriffe. Die Turnierleitung kann Englisch als weitere Sprache zulassen. Unter Zustimmung aller Spieler eines Tisches können auch weitere Sprachen von der Turnierleitung an einzelnen Tischen zugelassen werden.

Es wird um sog. „Turnierdollar“ (T\$) gespielt, die keinen Gegenwert in Geld besitzen. Sieger des Turnieres ist derjenige, der zum Schluss alle T\$ auf sich vereinigt. Zweiter (dritter, vierter,...) Sieger ist der, der als letzter (vorletzter, vor-vorletzter,...) aus dem Spiel ausgeschieden ist.

Ein Spieler ist zu dem Zeitpunkt ausgeschieden, an dem er alle seine T\$ verloren hat.

Ein Spieltisch wird mit bis zu 10 Spielern besetzt.

Wird gleichzeitig an mehreren Tischen gespielt, wird durch den Veranstalter versucht, zu jedem Zeitpunkt zwischen den Tischen ein größtmögliches Gleichgewicht an Spielern herzustellen.

Die Blinds (Mindesteinsätze) werden während des Spiels in festgelegten Intervallen erhöht. Diese Intervalle können abhängig vom Spielverlauf verändert werden, um die angestrebte Turnierdauer zu erreichen.

Check-Raise ist erlaubt, es werden in All-In-Situationen Side Pots gespielt, der Button wird als Dead-Button gespielt.

Ein Turnierplan informiert die Spieler über die zu erzielenden Preise, die geplanten Blind Levels und weitere Festlegungen, wie etwa der Zuordnung Chipfarben-Wertigkeit, Zeitpunkte für Race for Chips, Rebuy-Struktur etc.

2 Verhaltensregeln

Alle Teilnehmer werden gebeten, sich so zu verhalten, dass allen Teilnehmern ein angenehmer Spielabend und ein flüssiges, unterbrechungsfreies Spiel ermöglicht wird.

Spieler sollen ihre Karten für alle anderen Spieler sichtbar (selbstverständlich nicht aufgedeckt) auf der Spielfläche ablegen. Jeder Spieler ist für den Schutz seiner Karten selbst verantwortlich, und kann sie dazu mit einem kleinen Objekt (z.B. ein Chip), einem sog. Card Protector vor dem Zugriff des Dealers schützen.

Spielkarten müssen immer innerhalb der Tischgrenzen, oberhalb der Spielfläche verbleiben. Ein Entfernen der Karten vom Tisch ist unzulässig.

Es wird gebeten Call, Bet, Raise und Check deutlich -inklusive des gewünschten Betrags - anzusagen und sogenanntes String Betting zu vermeiden. Im Zweifel wird gegen den String Bettor entschieden.

(Beispiel für unerlaubtes String Betting: „Ich calle...*lange Pause*..und erhöhe um 500“. Korrekt würde die Aktion so angekündigt: „Ich Raise um 500“).

Diskussionen und Kommentare über die Spielrunde werden immer NACH dem Showdown geführt. Innerhalb einer Hand ist die Weitergabe von Informationen über gefoldete oder noch im Spiel befindliche Karten nicht zulässig.

Ebenso unzulässig sind Ratschläge zur Spielweise an andere Spieler und die verfrühte Offenlegung der eigenen Karten bzw, deren verbale Ansage.

Jeder Spieler hat jederzeit das Recht zu erfahren, wieviele Chips die anderen Mitspieler jeweils besitzen. Um Unterbrechungen und Verzögerungen zu vermeiden, sollen alle Table Stakes für alle anderen Spieler gut einsehbar gestapelt werden. Insbesondere höherwertige Chips dürfen nicht versteckt werden.

Mobiltelefone sollten ausgeschaltet, bzw. auf lautlos gestellt werden. Spieler werden gebeten, Telefongespräche abseits des Tisches zu führen.

3 Unerlaubte Aktionen

Der Veranstalter sieht sich bei absichtlichen Regelverstößen und insbesondere folgenden Verhaltensweisen der Spieler oder Zuschauer gezwungen, einzugreifen, und ggfs. einen Spieler für begrenzte Zeit (Zeitstrafe) oder vollständig vom Spiel auszuschliessen:

- Absprachen zwischen einzelnen Spielern und andere regelwidrige Eingriffe in das Spiel (Betrug)
- Das Beschädigen oder Markieren von Spielkarten und anderem Spielmaterial.
- Das Nichtbefolgen von Entscheidungen des Dealer / Floorman (Schiedsrichterfunktion!).
- Transferieren von Spielchips zwischen verschiedenen Spielern, insbesondere Handeln von T\$ gegen Geld.
- Aufdecken von Spielkarten, die von anderen Spielern gefaltet (Spieler hat aufgegeben), oder vom Dealer geburnt (verdeckt abgelegt) worden sind.
- Absichtliche Spielaktion ausserhalb der Spielreihenfolge. (z.B.: Bet, während ein anderer Spieler ander Reihe ist, das Zeigen oder Ansagen der eigenen Karten vor dem Showdown.)
- Spielchips absichtlich in den Pot werfen, statt diese vor sich, deutlich getrennt vom eigenen Tablestake und vom Pot, zu setzen.
- Absichtliche Verzögerung des Spielverlaufs.
- Bemerkungen oder Handlungen, die die Entscheidungen anderer Spieler in unfairen Weise beeinflussen.

Beispiel für eine unfaire Handlung: Vereinbarung zwischen zwei oder mehr Spielern, zu checken, wenn ein dritter Spieler All-In gegangen ist.

4 Entscheidungen des Spielpersonals

Der Dealer (Kartengeber, „Croupier“) trifft auf Basis dieses Reglements am Spieltisch grundsätzlich die Entscheidung, wie das Spiel geführt wird. Ist die Entscheidung des Dealers strittig, zieht er den Floorman hinzu.

Der Floorman (Schiedsrichter) fällt bei Unstimmigkeiten oder Uneinigkeit die endgültige und bindende Entscheidung. In Fällen, die durch dieses Regelwerk, nicht, nicht eindeutig oder unvollständig abgedeckt werden, entscheidet der Floorman mit dem Ziel, ein faires Spiel sicherzustellen.

Der Floorman entscheidet, wann das Spiel beginnt, wann es beendet wird und welche Personen sich außer den Spielern im Spielraum aufhalten dürfen.

Um den Spielablauf nicht zu unterbrechen, kann das Spiel weitergeführt werden, während eine strittige Entscheidung noch geklärt wird.

5 Allgemeine Verfahrensregeln

Die Sitzplätze an den Spieltischen werden durch das Los bestimmt. Die Auszahlung der Spielchips erfolgt am Spieltisch. Der Dealerbutton liegt zu Beginn der ersten Hand am ersten Sitzplatz.

Spielchips und Spielkarten dürfen - auch bei Abwesenheit des Spielers - nicht vom Spieltisch entfernt werden, und müssen für die anderen Spieler und den Dealer sichtbar auf dem Tisch liegen, bzw. in der Hand gehalten werden.

Die Dealer sind angehalten, während der Abwesenheit eines Spielers über den Tablestake eines Spielers zu wachen. Sie sind allerdings nicht für Verluste von Chips während einer Abwesenheit verantwortlich.

Personen, die nicht am Spiel teilnehmen, dürfen nur am Tisch sitzen, wenn alle am Tisch sitzenden Spieler dem zustimmen. Spieler, die nicht am Tisch anwesend sind oder eine Zeitstrafe erhalten haben, erhalten trotzdem ihre Karten, und setzen daher automatisch ihre Blinds (der Dealer entnimmt die Chips vom Tablestake des Abwesenden). Sobald ein abwesender Spieler einen Bet oder Raise Callen müsste, gilt die Hand als gefoldet.

Zeigt ein Spieler einem anderen seine Hole Cards vor dem Showdown, hat jeder Spieler am Tisch das Recht, die Karten ebenfalls einzusehen. (show-one-show-all)

Check-Raise (checken, und danach, falls ein anderer Spieler einen Bet getätigt hat, raisen) ist erlaubt.

Bei Losentscheiden, die durch das Geben einer einzelnen Karte herbeigeführt werden (Highcarding), gilt die im Poker übliche Rangfolge der Karten (aufsteigend): 2-3-4-5-6-7-8-9-T-J-Q-K-A, bei gleichen Rang (aufsteigend): Kreuz, Karo, Herz, Pik.

6 Dealing

Ein nicht am Spiel teilnehmender Dealer gibt statt der Turnierteilnehmer die Karten. Ein Dealer-Button markiert die fiktive Position des Kartengebers. Dieser Button rotiert im Uhrzeigersinn um den Tisch. Er wird nach jeder Hand (üblicherweise nach dem Showdown) um eine Sitzposition verschoben.

Beim Initial Deal werden die Hole Cards einzeln reihum gegeben. Dabei erhält der Spieler links neben dem Button die erste Karte. Die Karten werden erst gegeben, wenn die Blinds gesetzt wurden.

Mit Zeitstrafe belegte Spieler erhalten im Initial Deal ihre Karten, die jedoch als Dead Hand gelten.

Ein Hand eines Spielers, der zum Abschluß des Initial Deal nicht an seinem Platz sitzt, wird zur Dead Hand.

Wenn eine Hand (Spielrunde) endet, oder vorzeitig endet, wird der Dealer auch auf Anfrage nicht die nächstfolgenden Karten aufdecken.

Vor dem Aufdecken von Flop, Turn und River wird burnt der Dealer jeweils eine Karte (legt eine Karte verdeckt unter den Main-Pot ab).

Das Mischen der Karten folgt folgendem Schema: Wash, Riffle, Strip, Riffle, Riffle, Cut.

7 Button und Blinds

Es wird die Dead-Button-Regel angewandt: Der Big Blind wandert immer von besetztem Sitzplatz zu besetztem Sitzplatz, der Dealer Button und der Small Blind können dabei (z.B. wenn gerade ein Spieler ausgeschieden ist) vor einer leeren Position liegen. Der Big Blind liegt immer vor einem aktiven (oder mit Zeitstrafe belegtem) Spieler. In Abwesenheit dieses Spielers entnimmt der Dealer den Big Blind dem Stake des Spielers.

Wenn nur noch 3 Spieler am Spiel teilnehmen und ein Spieler ausscheidet, wird der Big Blind zum nächsten noch aktiven Spieler verschoben, der andere Spieler wird sowohl Button, als auch Small Blind für den weiteren Verlauf des Turniers.

Für eine bestimmte Spielrunde gilt der Blind-Level, der galt, als der Button verschoben wurde, bzw. - im Falle einer durch den Dealer verursachten Verzögerung - frühestens verschoben werden konnte. Im Zweifel gilt der niedrigere Blind-Level.

8 Bet, Raise

Es wird No Limit gespielt. Das bedeutet, das mögliche Bets nach unten (Min.-Bet) nur durch den Big Blind, und nach oben nur durch den Tablestake des Spielers begrenzt sind. Raises (Reraises) müssen allerdings innerhalb einer Betting Round die Höhe des vorangegangenen Bets (Raises) erreichen oder überschreiten.

Der Dealer zeigt den Spielern durch Blickkontakt oder Gestik an, wann sie an der Reihe sind.

Eine verbale Ansage der Spielaktion („Bet 200“, „Fold“) ist bindend. Wird keine verbale Ansage gemacht, ist die getätigte Aktion des Spielers (Chips vom Tablestake nehmen und setzen) bindend. Die getätigte Aktion muss mit einer einzigen Handbewegung erfolgen. Im Zweifel kann der Dealer, oder auch der nächste Spieler vom Bieter verlangen, seine Aktion durch eine verbale Aussage zu konkretisieren.

Führt ein Spieler einen Bet/Raise unter oder gleich der Hälfte der geforderten Mindesthöhe durch, so gilt dies als Call, überschüssige Chips erhält der Spieler zurück. Ist der Bet/Raise größer als die Hälfte der geforderten Mindesthöhe, so gilt die Aktion als Bet/Raise, der Spieler muss entsprechend nachzahlen, ggf. auch All-In gehen.

Agiert ein Spieler berechtigterweise in der Annahme, die nonverbale Aktion des vorangegangenen Spielers sei abgeschlossen, wird angenommen, das die Aktion des vorangegangenen Spielers auch tatsächlich abgeschlossen ist.

Wenn ein Spieler keine passenden Chips für einen Raise hat, deklariert er den Raise in der gewünschten Höhe und setzt einen einzelnen höherwertigen Chip. Der Dealer wird die Chips an geeigneter Stelle wechseln und ggf. zurückzahlen. Ohne verbale Deklaration wird ein Call angenommen, bei Deklaration von Bet oder Raise ohne Betragsangabe wird der volle Betrag der gesetzten Chips angenommen.

Als Alternative zu einem verbalen Statement für Check gilt auch, wenn ein Spieler mit der Hand auf den Spieltisch klopft.

Wenn ein Spieler, der an der Reihe ist, nicht Aktion ergreift und danach mindestens zwei weitere Spieler nach einem Hinweis durch Dealer agieren haben, gilt der Spieler als gefoldet. Will ein Spieler Bedenkzeit, muss er dies dem Dealer mitgeteilt haben, um im Zweifel (wenn weitere Spieler nach ihm agieren) sein Aktionsrecht zu erhalten.

8.1 All-In Call

Geht ein Spieler mit einem unvollständigen Call All-In, müssen alle weiteren callenden Spieler den vollständigen ursprünglichen Bet/Raise bringen.

8.2 All-In Bet/Raise

Ein All-In Bet/Raise gilt nur als Bet/Raise, wenn er mindestens die Hälfte des geforderten Min.-Bets/Raises erreicht, im anderen Falle wird das All-In lediglich als Call behandelt.

Weitere Raises werden auf den tatsächlichen All-In-Betrag aufgerechnet, und müssen um mindestens den (unveränderten) Min.-Bet/Raise über dem All-In-Betrag liegen.

Bsp 1.: Spieler A: Bet 3, Spieler B: All-In 4.

Spieler C hat folgende Optionen: Call 4, Raise auf 7 (um 3), Fold.

Bsp 2.: Spieler A: Bet 3, Spieler B: All-In 4, Spieler C: Call 4.

Spieler A darf nicht Raisen, da das All-In von B als Call gilt, und er daher seinen eigenen Bet raisen würde.

Bsp 3.: Spieler A: Bet 3, Spieler B: All-In 4, Spieler C: Raise auf 7 (um 3).

Spieler A darf auf 10 (um 3) oder mehr Reraisen, wenn er dies wünscht.

9 Showdown

Der Dealer erklärt beim Showdown den Gewinner und sammelt alle Karten im Muck. Erst dann darf der Gewinner den Pot an sich nehmen.

Wenn nach dem River jeder verbleibende Spieler gecheckt hat, zeigt der Spieler links neben dem Button seine Hand als erster, alle weiteren Spieler dann reihum.

Wenn nach dem River noch gesetzt oder erhöht wurde, zeigt der Spieler, der als letzter gesetzt oder erhöht hat, seine Hand.

Alle weiteren Spieler dürfen ihre Karten im Showdown grundsätzlich mucken, müssen ihre Karten also nicht zeigen.

Dadurch wird seine Hand nicht automatisch zur Dead Hand, solange die Karten noch zweifelsfrei durch den Dealer identifizierbar sind.

Ein Spieler hat bei Verdacht auf Betrug (Collusion) keinen Anspruch auf Einsicht in die gemuckten Karten eines anderen Spielers. Entscheidet sich der verdächtige Spieler freiwillig zum Aufzeigen seiner Karten, ist seine Hand nach wie vor Live, also auch gewinnberechtigt.

Das Spielpersonal kann bei Vorliegen eines begründeten Verdachts auf Betrug - unter Ausschluß der Spieler - Einsicht in die betroffenen Karten verlangen, um den Verdacht zu prüfen.

9.1 Tie (Gleichstand im Showdown)

Bei Gleichstand zweier oder mehrerer Spieler wird der Pot in gleiche Anteile geteilt. Unteilbare Restchips werden in kleinere Chips getauscht (jedoch nicht in Werte, die per Race for Chips bereits aus dem Spiel entfernt wurden.)

Verbleibende unteilbare Reste fallen an den Spieler, der im Uhrzeigersinn als erster links neben dem Button sitzt.

Sidepots werden bei Ties separat behandelt und geteilt.

10 Rangfolge bei gleichzeitigem Ausscheiden

Sind zwei oder mehr Spieler gleichzeitig All-In gegangen und haben alle ihre Chips verloren, hat derjenige Spieler, der diese Runde mit mehr Chips begann, die höhere Platzierung erreicht.

Haben alle Spieler zu Beginn der Runde über einen gleich hohen Tablestake verfügt, hat der Spieler, der zuletzt All-In deklariert hat, die bessere Platzierung erreicht.

Um die Ermittlung der Platzierung bei Turnieren, die mehrere Tische umfassen, zu vereinfachen, kann die Turnierleitung die letzten Runden „Hand for Hand“ spielen. Dabei warten Tische, bei denen eine Runde bereits beendet ist, solange, bis alle anderen Tische diese Runde ebenfalls beendet haben.

11 Race for Chips

Der Dealer nimmt Small Chips, deren Wertigkeit so niedrig ist, dass sie im Spiel nicht mehr benötigt werden, aus dem Spiel, üblicherweise nach einer Blind-Erhöhung. Dazu werden den Spielern diese Chips, soweit möglich, in größere Chips getauscht.

Für jeden verbleibenden Small Chip erhält der Besitzer eine Spielkarte. Die Small Chips werden in die nächste Chipfarbe getauscht. Der Spieler mit der höchsten Spielkarte erhält einen dieser Chips, der Spieler mit der zweithöchsten den nächsten usw. - Dies unter Beachtung der Grundregel, daß ein Spieler auf diese Weise maximal einen Chip erhalten darf.

12 Balancing the Tables

Wenn zwischen den Spieltischen eines Turniers ein Besetzungsungleichgewicht von mehr als einem Spieler herrscht, wird ein Spieler vom stärker besetzten zum kleineren Tisch umgesetzt.

Bei der Verschieben dieses Spielers wird die Turnierleitung versuchen, den Spieler so zu setzen, dass er möglichst ohne Verzug weiterspielen kann, ohne dass er mehr Blinds entrichten müsste, als ohne die Versetzung an den neuen Tisch fällig wären. Um dies zu erreichen, wird der Under-the-Gun-Spieler (der in der folgenden Runde Big-Blind spielen würde), nach Beendigung der aktuellen Hand an die nächste Big-Blind-Position des neuen Tisches gesetzt.

Ist die Teilnehmerzahl des Turnieres soweit gesunken daß ein Tisch geschlossen werden könnte, wird der kleinste Tisch (bei mehreren kleinsten Tischen entscheidet das Los) aufgelöst. Wird ein Tisch aufgelöst, werden die Spieler nach Zufallsentscheid auf die verbleibenden Tische verteilt, und dort an eine äquivalente Position (vom Button aus im Uhrzeigersinn gezählt) gesetzt.

Werden zwei Tische zusammengeführt, werden die Spieler per Zufallsentscheid auf die Sitzplätze des neuen Tisches verteilt. Der Button liegt auf dem ersten Sitzplatz.

13 Dead Hand

Ein Spieler hat eine Dead Hand, wenn:

- (a) er foldet.
- (b) er seine Hole Cards nach vorne abwirft, so dass ein weiterer Spieler nach ihm in der Annahme, dass das Abwerfen einen Fold darstellen sollte, agiert. (Auch wenn der erste Spieler gar nicht an der Reihe war!).
- (c) Eine unzulässige Anzahl von Karten auf der Hand hat.
- (d) er seine Hole Cards in den Muck (Stapel der abgelegten Karten) wirft.
- (e) Seine Hole Cards auf die Hole Cards eines anderen Spielers wirft.
- (f) er seine Karten so vor sich ablegt, dass der Dealer sie, in der Annahme, dass der Spieler foldet, in den Muck legt.

Der Dealer kann, wenn der alte Spielzustand wieder hergestellt werden kann, mit Zustimmung aller Spieler von diesen Regeln abweichen.

Beispiel: In Fall (b) wird der Dealer versuchen, dem zweiten Spieler, der irrtümlicherweise gefaltet hat, nachdem der erste seine Karten abgeworfen hat, das Weiterspielen zu ermöglichen.

14 Misdeals und andere Unregelmäßigkeiten

Folgende Dealer-Fehler führen zu einem Misdeal:

- (1) Die erste Hole Card eines Spielers wurde offen gegeben.
- (2) Karten wurden in der falschen Reihenfolge gegeben, oder die erste Karte wurde an die falsche Position gegeben.
- (3) Mehr als eine Hole Card wurde offen gegeben.
- (4) Zwei oder mehr Karten wurden offen gezeigt, zuviel gegeben, oder verkehrt herum liegend im Deck gefunden

Wenn ein Misdeal erklärt wird, wird die Hand wiederholt: Die Karten werden neu gegeben.

Wenn allerdings schon zwei oder mehr Spieler nach dem Button agiert (Bet/Fold/Raise/Call/Check) haben, wird trotz des Misdeals weitergespielt. Die Spieler, die eine falsche Hand (offene, zuviele/wenige Karten) haben, haben nun eine Dead Hand, und gelten als gefaltet.

1. Wenn im Initial Deal nur eine Karte offen gegeben wurde und weitergespielt wird, also weder Fall (a) noch (b) eintritt, dann wird vollständig fertiggegeben, und die erste Burncard als Ersatz an den Spieler gegeben. Die offene Karte wird dafür zur Burncard.
2. Wenn der Flop zu viele Karten enthält oder zu früh gegeben wird, wird das verbleibende Deck gemischt, der Flop danach neu gegeben. Die Burncards werden dabei nicht mitgemischt.
3. Wenn der Turn zu früh gegeben wird, wird er beiseite gelegt. Die nächste Karte wird geburnt. Die Karte, die bei korrekter Abfolge als River gegeben worden wäre, wird als Turn gegeben. Der beiseitegelegte Turn wird mit dem restlichen Deck neu gemischt. Am River wird analog dazu verfahren.
4. Wenn der Dealer dem ersten Spieler eine überzählige Karte nach dem Initial Deal gibt, wird diese eingezogen und als Burncard verwendet.

5. Wenn der Dealer Button während einer Hand falsch positioniert war, ist der Dealer angehalten, im Sinne der ausgleichenden Gerechtigkeit den Dealer Button neu zu positionieren.
6. Falsche Karten: Cut Card, Joker, Karten eines anderen Decks erzeugen keinen Misdeal. Sie werden durch korrekte Karten ersetzt.
7. Wenn zwei Karten gleichen Ranges und Farbe in einem Deck gefunden werden, ist die Hand sofort beendet, alle Einsätze werden zurückgezahlt, das Deck wird ausgetauscht. Beträge, die nicht zugeordnet werden können, verbleiben im Pot für die nächste Runde.

Fehler im Spielablauf (falsch gegebene Karten, fehlerhaftes Deck) müssen sofort durch die Spieler angezeigt werden, verspätete Hinweise können u.U. dazu führen, dass im Interesse der anderen Spieler das Spiel ohne Behandlung des Fehlers weitergeführt wird, die falsch gegebene Hand aber eine Dead Hand wird.

1. *Beispiel: Ein Spieler erhält eine Karte zuviel, meldet dies aber nicht. Beim Showdown kann ihm der Pot verweigert werden, da er durch die überzählige Karte eine erhöhte Siegchance hatte, und ihm unterstellt wird, das er diese regelwidrig nutzen wollte (sonst hätte er auch gleich die überzählige Karte nicht aufgenommen und den Dealer darauf aufmerksam gemacht).*