



2024 Rules Version 1.0, Oct 9, 2024  
Longform Version Includes:  
Recommended Procedures & Illustration Addendum  
**Redlines: Changes from 2022 Rule Vers 1.1**

2024 Regeln Version 1.0, 9. Oktober 2024  
Die Langversion beinhaltet zusätzlich  
Empfohlene Vorgehensweise und Illustrierte Erläuterungen  
**Änderungen der 2022 Regeln Vers 1.1 sind rot**

The Poker TDA is a voluntary poker industry association founded in 2001. The TDA mission is to increase global uniformity of poker tournament rules. TDA Rules supplement the conventional rules of this house. In case of conflict with a gaming agency, the agency rules apply.

Die Poker TDA ist ein freiwilliger Zusammenschluss von Pokervereinigungen, gegründet 2001. Das Ziel der TDA ist die Förderung einer weltweiten Standardisierung der Poker Turnierregeln. Die TDA-Regeln sind eine Ergänzung zu den Hausregeln. Im Fall eines Konflikts mit den gesetzlichen Regelungen der zuständigen Behörden sind jeweils die behördlichen Regeln anzuwenden.

## INHALT

<b>Regelwerk .....</b>	<b>5</b>
<b>Allgemeines .....</b>	<b>5</b>
§ 1: Floor-Entscheidungen .....	5
§ 2: Verantwortlichkeiten des Spielers .....	5
§ 3: Offizielle Terminologie und Gesten .....	5
§ 4: Identität der Spieler .....	6
§ 5: Elektronische Geräte .....	6
§ 6: Offizielle Sprache .....	7
<b>Sitzordnung, Auflösen und Ausgleichen von Tischen .....</b>	<b>8</b>
§ 7: Zufällige Platzzuteilung .....	8
§ 8: Ersatzleute, spätere Registrierung und Wiedereinstieg .....	8
§ 9: Spezielle Bedürfnisse .....	8
§ 10: Neue Spieler und Spieler von aufgelösten Tischen .....	8
§ 11: Table Balance und Spielstop .....	8
<b>Pots / Showdown .....</b>	<b>10</b>
§ 12: Verbale Aussagen. Die Karten sprechen beim Showdown .....	10
§ 13: Aufdecken der Karten und Einziehen der Gewinnhand .....	10
§ 14: Live-Karten beim Showdown .....	10
§ 15: Unregelmäßigkeiten beim Showdown und beim Wegwerfen der Karten .....	11
§ 16: Aufdecken bei All-ins .....	11
§ 17: Showdowns ohne All-Ins und Reihenfolge beim Showdown .....	11
§ 18: Forderung, eine Hand zu sehen .....	12
§ 19: Showdown .....	12
§ 20: Zuteilung von unteilbaren Chips .....	12
§ 21: Side Pots .....	12
§ 22: Strittige Hände und Pots .....	12

<b>Allgemeine Verfahren.....</b>	<b>14</b>
§ 23: Neue Hand und neue Limits .....	14
§ 24: Chip-Race, geplante Color Up's.....	14
§ 25: Karten und Chips sichtbar, zählbar und leicht handhabbar halten. Color-Up's nach Ermessen .....	14
§ 26: Deck-Change .....	15
§ 27: Rebuys .....	15
§ 28: Rabbit Hunting .....	15
§ 29: „Clock“ oder „Time“ rufen.....	15
<b>Anwesenheit der Spieler / Berechtigung zum Spielen der Hand.....</b>	<b>17</b>
§ 30: Am Platz und Live-Hände .....	17
§ 31: Am Tisch mit noch bevorstehenden Aktionen.....	17
<b>Button / Blinds .....</b>	<b>18</b>
§ 32: Dead Button.....	18
§ 33: Blinds schinden.....	18
34: Button Platzierung und Verschiebung.....	18
<b>Dealing Regeln .....</b>	<b>19</b>
§ 35: Mischeals und ungültige Decks .....	19
§ 36: Substanzielle Aktionen .....	20
§ 37: Button mit zu wenig Karten.....	20
§ 38: Burn nach „Substanziellen Aktionen“ .....	20
§ 39: Irreguläre Flops und voreilig ausgeteilte Karten.....	21
<b>Spiel: Bets und Raises.....</b>	<b>22</b>
§ 40: Setzmethoden: Verbal und durch Chips.....	22
§ 41: Methoden des Callens.....	22
§ 42: Methoden des Raisens.....	22
§ 43: Die Höhe von Raises.....	23
§ 44: Setzen eines höherwertigen Chips (Overchips).....	23
§ 45: Setzen mehrerer Chips.....	23
§ 46: Chips von vorangegangenen Einsätzen wurden noch nicht in den Pot gezogen.....	24
§ 47: Wiedereröffnen der Setzrunde.....	25
§ 48: Anzahl der erlaubten Raises.....	25
§ 49: Akzeptierte Aktionen .....	25
§ 50: Reihenfolge des Handelns.....	26
§ 51: Verbindliche Ansagen / zu kleine Calls in richtiger Reihenfolge .....	26
§ 52: Fehlerhafte Bets, zu kleine Bets und Raises .....	27
§ 53: Aktionen außerhalb der Reihe (OOT).....	27
§ 54: Pot-Höhe und Pot-Limit Einsätze .....	28
§ 55: Ungültige Setz-Ansagen.....	28
§ 56: String-Bets und -Raises.....	28

§ 57: Non-Standard und unklares Setzverhalten .....	29
§ 58: Non-Standard Folds .....	29
§ 59: Bedingte und verfrühte Ansagen.....	29
60: Zählen von gegnerischen Chip-Stacks.....	29
§ 61: Höhere Einsätze zum Wechseln .....	30
§ 62: All-In mit Chips, die später gefunden wurden .....	30
<b>Spiel: Sonstiges .....</b>	<b>31</b>
§ 63: Chips sind nicht sichtbar, Transport .....	31
§ 64: Verlorene und gefundene Chips .....	31
§ 65: Irrtümlich eingezogene / ungültige / aufgedeckte Hände.....	31
§ 66: Tote Hände und Folden beim Stud .....	31
<b>Etikette und Sanktionen .....</b>	<b>32</b>
§ 67: Keine Auskünfte. Ein Spieler pro Hand .....	32
§ 68: Aufdecken von Karten und korrektes Folden .....	32
§ 69: Ethik .....	32
§ 70: Verstöße gegen die Etikette.....	32
§ 71: Verwarnungen, Sanktionen und Disqualifikation.....	33
<b>Empfohlene Vorgehensweisen .....</b>	<b>35</b>
EV-1. All-In Buttons.....	35
EV-2. Vom Heranholen von Einsätzen wird abgeraten.....	35
EV-3. Persönliches Eigentum.....	35
EV-4. Kartendeck durcheinander.....	35
EV-5. Vorzeitig aufgedeckte Karten.....	36
EV-6. Effizientes Umsetzen von Spielern.....	37
EV-7. Timing beim Dealer-Wechsel.....	37
EV-8: Hand für Hand-Verfahren .....	37
EV-9: Anzahl der Spieler am Finaltisch.....	38
EV-10: Turnier-Stud Austeil-Prozeduren.....	38
EV-11: Ante Formate und keine Ante-Reduktion.....	39
EV-12: Dealer sollten Bets & Raises ansagen .....	40
EV-13: Dealer sollten in Split-Pot-Spielen Chips stapeln .....	40
EV-14: Zufälligkeit kann in besonderen Situationen in Frage kommen.....	40
EV-15: Gute Staff-Kommunikation.....	40
EV-16: Abwesende Spieler bei Tischauflösung.....	40
EV-17: Turnier-Draw-Betting Prozeduren .....	40
EV-18: Reihenfolge in Mixed Games.....	41
EV-19: Reduzieren von Verzögerungen.....	41
RP-20: Karten vorbereiten zum Mischen .....	41
RP-21: Pot ausbreiten.....	41
RP-22: Zusätzliche Gegenstände für Wett-Erweiterungen (Bounty chips, clock tokens etc.) .....	41

<b>Illustrierte Erläuterungen .....</b>	<b>43</b>
ad § 10: Tische auflösen, zweistufiger Zufallsprozess .....	43
ad § 11-D. Ausgleichen von Tischen (Table Balance) und Spielstop .....	43
ad § 16: Aufdecken bei All-In's. ....	43
ad § 18: Forderung, eine Hand zu sehen.....	45
ad § 38: Bum nach „Substanziellen Aktionen“.....	45
ad § 40: Setzmethoden: unklare oder widersprüchliche Bets.....	46
ad § 43: Höhe von Raises: .....	47
ad § 45: Setzen mehrerer Chips.....	48
ad § 46: Chips von vorangegangenen Einsätzen wurden noch nicht in den Pot gezogen – Situationsbeispiele .....	50
ad § 47: Wiedereröffnen der Setzrunde .....	51
ad § 51: Verbindliche Ansagen / Zu kleine Calls in richtiger Reihenfolge .....	53
ad § 52-B: Fehlerhafte Bets in Pot-Limit Games .....	54
ad § 53-A: Aktionen außerhalb der Reihe (OOT) .....	55
ad § 53-B: Substanzielle Aktionen außerhalb der Reihe (OOT).....	56
<b>Anmerkungen des Übersetzers .....</b>	<b>57</b>
Geschlechtsneutrale Formulierung .....	57
Kennzeichnung von Kommentaren.....	57
Vereinfachung der Lesbarkeit von Beispielen .....	57
Fehler vorbehalten.....	57
Rückfragen und Kommentare.....	57

## REGELWERK

<u>General Concepts</u>	<b>Allgemeines</b>
<p><b><u>1: Floor Decisions</u></b>            The best interest of the game and fairness are top priorities in decision-making. Unusual circumstances occasionally dictate that common-sense decisions in the interest of fairness take priority over technical rules. Floor decisions are final.</p>	<p><b>§ 1: Floor-Entscheidungen</b>            Die beste Lösung im Interesse des Spiels und der Fairness stehen immer an erster Stelle, wenn Entscheidungen zu treffen sind. Gelegentlich erfordern ungewöhnliche Umstände, dass vernünftige Entscheidungen im Interesse der Fairness Vorrang vor technischen Regeln haben. Floor-Entscheidungen sind endgültig.</p>
<p><b><u>2: Player Responsibilities</u></b>            Players should verify registration data and seat assignments, verify they're dealt the correct number of cards before SA occurs, protect their hands, make their intentions clear, follow the action, act in turn with proper terminology and gestures, defend their right to act, keep cards visible and chips correctly stacked, remain at the table with a live hand, table all cards properly when competing at showdown, speak up if they see a mistake, play in a timely manner, call for a clock when warranted, transfer tables promptly, follow one player to a hand, know and comply with the rules, practice proper etiquette, inform the house if they see or experience discriminatory or offensive behavior, and generally contribute to an orderly event where all players feel welcome.</p>	<p><b>§ 2: Verantwortlichkeiten des Spielers</b>            Die Spieler sollten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ihre Registrierungsdaten und Sitzplatzzuweisung prüfen,</li> <li>• kontrollieren, ob sie die richtige Anzahl der Karten erhalten haben, bevor substanzielle Aktionen &lt;§ 36&gt; stattgefunden haben,</li> <li>• ihre Karten schützen,</li> <li>• ihre Absichten klar äußern,</li> <li>• dem Spielverlauf folgen,</li> <li>• in richtiger Reihenfolge mit eindeutiger Terminologie oder Gesten handeln,</li> <li>• ihr Recht, zu handeln, verteidigen,</li> <li>• ihre Karten sichtbar und ihre Chips korrekt gestapelt halten,</li> <li>• am Tisch bleiben, wenn sie in der Hand sind,</li> <li>• beim Showdown alle Karten korrekt zeigen,</li> <li>• Fehler reklamieren,</li> <li>• zügig spielen,</li> <li>• nach der Clock (Time) rufen, wenn dies gerechtfertigt ist,</li> <li>• einen Tischwechsel prompt befolgen,</li> <li>• auf „ein Spieler - eine Hand“ achten,</li> <li>• die Regeln kennen und einhalten,</li> <li>• auf angemessene Etikette achten,</li> <li>• die Spielleitung informieren, wenn man diskriminierendes oder beleidigendes Verhalten sieht oder erlebt, sowie</li> <li>• generell zu einem ordnungsgemäßen Turnierverlauf beitragen, bei dem sich alle Spieler wohlfühlen.</li> </ul>
<p><b><u>3: Official Terminology and Gestures</u></b>            Official betting terms are simple, unmistakable, time-honored declarations like bet, raise, call, fold, check, all-in, complete, and pot (pot-limit only). Regional terms may also meet this test. Also, players must use gestures with caution when facing action; tapping the table is a check. It is the responsibility of players to make their</p>	<p><b>§ 3: Offizielle Terminologie und Gesten</b>            Offizielle Terminologie sind einfache, unmissverständliche, international übliche Ansagen wie: „Bet, Raise, Call, Fold, Check, All-In, Complete“ und (nur bei Pot-Limit Varianten) „Pot“.</p>

<p>intentions clear: using non-standard terms or gestures is at player's risk and may result in a ruling other than what the player intended. See also Rules 2 and 42.</p>	<p>Regionale Begriffe können diese Voraussetzung ebenso erfüllen.<sup>1</sup>  Außerdem müssen Spieler vorsichtig sein mit Gesten, wenn sie an der Reihe sind. Klopfen auf den Tisch bedeutet „Check“. Es liegt in der Verantwortung der Spieler, dass ihre Absichten klar sind:  Das Verwenden von unüblichen Kommandos oder Gesten erfolgt auf eigene Gefahr und kann zu Entscheidungen führen, als vom Spieler beabsichtigt.  <i>Siehe auch die §§ 2 und 42.</i></p>
<p><b><u>4: Player Identity</u></b>  Players must be clearly identifiable at all times. Tournament staff may request a player to remove any item (sunglasses, hood, or other facial covering) which inhibits their identification or is a distraction to other participants.</p>	<p><b>§ 4. Identität der Spieler</b>  Die Spieler müssen jederzeit klar identifizierbar sein. Das Turnierpersonal kann einen Spieler auffordern, Gegenstände, die seine Identifizierung behindern oder andere Teilnehmer ablenken (wie Sonnenbrille, Kapuze oder andere Gesichtsbedeckungen), abzulegen.</p>
<p><b><u>5: Electronic Devices and Communication</u></b></p> <p><b>A:</b> Players may not talk on a phone at the table. Ring tones, music, images, video etc. should be inaudible and non-disturbing to others. These and other devices, tools, photography, videography, and communication must not create a nuisance, delay the game or create competitive advantage and are subject to house and gaming regulations.</p> <p><b>B.</b> Phones and other devices may not rest on the table.</p> <p><b>C:</b> Players with live hands may not interact with or operate an electronic or communication device. The definition of such devices may include new technologies and shall be as updated by the TD.</p> <p><b>D:</b> Betting apps, charts, and other poker strategy tools may not be used at the table. Nor may players receive or use poker strategy data from another person or source. Violations of Rule 5 may be subject to penalties in Rule 71.</p>	<p><b>§ 5: Elektronische Geräte</b></p> <p><b>A:</b> Spieler dürfen am Tisch nicht telefonieren. Klingeltöne, Musik, Bilder, Videos usw. sollten für andere unhörbar und nicht störend sein. Diese und andere Geräte, Werkzeuge, Fotografien, Videos und Kommunikationsmittel dürfen keine Belästigung verursachen, das Spiel nicht verzögern oder einen Wettbewerbsvorteil verschaffen und unterliegen den Hausregeln und den örtlichen Glückspielbestimmungen.</p> <p><b>B.</b> Telefone und andere Geräte dürfen nicht auf dem Tisch liegen.</p> <p><b>C:</b> Spieler in Live-Händen dürfen weder elektronische noch andere Kommunikationsgeräte bedienen oder anderweitig nutzen. Die Definition, welche Produkte das sind, kann auch neue Technologien umfassen und ist von der Turnierleitung laufend zu aktualisieren.</p> <p><b>D:</b> Wett-Apps, Charts und andere Poker-Strategie-Hilfsmittel dürfen am Tisch nicht verwendet werden. Die Spieler dürfen auch keine Pokerstrategiedaten von einer anderen Person oder Quelle erhalten oder verwenden. Verstöße gegen <b>§ 5</b> können nach § 71 mit Strafen geahndet werden.</p>

<sup>1</sup> In manchen deutschsprachigen Ländern wird zB anstelle von „Call“ der Begriff „Schieben“ verwendet.

**6: Official Language**

The house will clearly post and announce acceptable language(s) at the table.

**§ 6: Offizielle Sprache**

Der Veranstalter hat klar zu kommunizieren, welche Sprachen am Tisch verwendet werden dürfen.

<p align="center"><b><u>Seating, Breaking and Balancing Tables</u></b></p>	<p align="center"><b>Sitzordnung, Auflösen und Ausgleichen von Tischen</b></p>
<p><b><u>7: Random Correct Seating</u></b> Tournament and satellite seats will be randomly assigned. A player starting in a wrong seat with a correct chip stack will move to the correct seat with <b>their</b> current total chip stack.</p>	<p><b>§ 7: Zufällige Platzzuteilung</b> Bei Turnieren und in Satellitturnieren wird die Platzzuteilung zufällig ermittelt. Ein Spieler, der an einem falschen Platz mit korrektem Chipstack beginnt, wird auf den richtigen Platz mit seinem aktuellen Chipstack umgesetzt.</p>
<p><b><u>8: Alternates, Late Registration, and Re-Entries</u></b> A: Alternates, players registering late, and re-entries will be sold full stacks. They will randomly draw a seat and table by the same process and from the same seat pool then in place for new players and are dealt in except between the small blind and button.  B: In re-entry events, if a player is permitted to forfeit chips and buy a new stack, the forfeited chips will be removed from play.</p>	<p><b>§ 8: Ersatzleute, spätere Registrierung und Wiedereinstieg</b> A: Spieler von der Warteliste, Spieler, die sich erst später registrieren sowie wieder eintretende Spieler starten mit vollem Stack. Ihre Zuteilung eines freien Platzes und Tisches erfolgt nach demselben Verfahren wie für neue Spieler. Sie spielen sofort mit, ausgenommen, sie kommen zwischen Small Blind und Button zu sitzen.  B: Wenn es bei Re-Entry-Turnieren dem Spieler erlaubt ist, seine Chips aufzugeben und einen neuen Stack zu kaufen, werden die aufgegebenen Chips aus dem Spiel genommen.</p>
<p><b><u>9: Special Needs</u></b> Accommodations for players with special needs will be made when possible.</p>	<p><b>§ 9: Spezielle Bedürfnisse</b> Auf spezielle Bedürfnisse von Spielern mit Behinderung wird nach Möglichkeit Rücksicht genommen.</p>
<p><b><u>10: New Players and Players from Broken Tables</u></b> A: New players entering the tournament and players from broken tables can get any seat including the small or big blind or the button and be dealt in except between the SB and button.  B: Players from a broken table will be assigned new tables and seats by a 2-step random process. See Illustration Addendum.</p>	<p><b>§ 10: Neue Spieler und Spieler von aufgelösten Tischen</b> A: Neue Spieler, die in das Turnier einsteigen, bzw. Spieler von aufgelösten Tischen können an jeden Platz gesetzt werden, einschließlich Small Blind, Big Blind oder Button und sie spielen sofort mit, ausgenommen zwischen SB und Button.  B: Spielern von einem aufgelösten Tisch werden die neuen Tische und Plätze nach einem zweistufigen Zufallsprozess zugewiesen. <i>Siehe „Illustrierte Erläuterungen“.</i></p>
<p><b><u>11: Balancing Tables and Halting Play</u></b> A: To balance in flop and mixed-games, the player to be big blind next moves to the worst position, including single big blind if available, even if that means the seat is big blind twice. Worst position is never the small blind. In stud-only, players move by position (last seat open at the short table is the seat filled).</p>	<p><b>§ 11: Table Balance und Spielstop</b> A: Um die Anzahl der Spieler in Flop- und gemischten Spielen auszugleichen, wird immer derjenige, der als nächstes Big Blind wäre, an die schlechteste Position am neuen Tisch gesetzt, einschließlich – falls verfügbar – an einen Single Big Blind, selbst dann, wenn der Spieler zweimal in Folge Big Blind ist.</p>

<p>B: In mixed games (ex: HORSE), when the game shifts from hold'em to stud, after the last hold'em hand the button moves to the position it would be if the next hand was hold'em and is frozen there during stud. The player moved in stud is the player who would be big blind if the game were hold'em for that hand. Shifting to hold'em the button starts where it was frozen.</p> <p>C: The table from which a player is moved will be specified by a predetermined procedure.</p> <p>D: Play will halt on tables 3 or more players short (by elimination) than the table with the most players once the blinds are impacted (See Illustration Addendum). Play halts on other formats (ex: 6-hand and turbos) at TDs discretion. TDs may waive halting play and waiver is not a misdeal. As the event progresses, at TD's discretion tables should be more tightly balanced.</p>	<p>Die schlechteste Position ist niemals der Small Blind. Bei reinen Stud-Spielen wechseln die Spieler nach deren Position (der letzte Platz, der am Tisch mit weniger Spielern frei wurde, ist der Platz, der aufgefüllt wird).</p> <p>B: Wenn bei gemischten Spielen (z.B.: HORSE) das Spiel von Hold'em zu Stud wechselt, wird nach der letzten Hold'em-Hand der Button an jene Position versetzt, welche die nächste Hand bei Hold'em wäre. Der Button wird dort für die Dauer der Stud-Runde eingefroren. Der Spieler, der bei einem Stud-Spiel versetzt wird, wäre der Big Blind, wenn das Spiel Hold'em wäre. Beim Wechsel zu Hold'em startet der Button dort, wo er eingefroren wurde.</p> <p>C: Der Tisch, von dem ein Spieler kommt, wird durch ein vorher festgelegtes Verfahren festgelegt.</p> <p>D: An Tischen, die mindestens 3 Spieler weniger haben (durch Eliminierung) als an dem Tisch mit den meisten Spielern, wird das Spiel angehalten, sobald die Blinds betroffen sind (<i>Siehe „Illustrierte Erläuterungen“</i>). Bei anderen Formaten (z.B.: 6-Hand und Turbos) wird das Spiel nach Ermessen der Turnierleitung angehalten. Auf das Anhalten kann auch verzichtet werden, das ist kein Fehlverhalten. Im Verlauf des Turniers sollten die Tische nach Möglichkeit strenger ausbalanciert werden. Das liegt jedoch im Ermessen der Turnierleitung.</p>
---	--

<u>Pots / Showdown</u>	<u>Pots / Showdown</u>
<p><b><u>12: Declarations. Cards Speak at Showdown</u></b>  <b>Cards speak</b> to determine the winner. Verbal declarations of hand value are not binding at showdown but deliberately miscalling a hand may be penalized. Dealers should read and announce hand values at showdown. Any player, in the hand or not, should speak up if <b>they think</b> a mistake is made in reading hands or calculating and awarding the pot.</p>	<p><b>§ 12: Verbale Aussagen. Die Karten sprechen beim Showdown</b>  Die <b>Karten entscheiden</b>, wer gewinnt. Verbale Aussagen über den Wert einer Hand beim Showdown sind nicht verbindlich, jedoch kann eine absichtlich falsche Aussage über den Wert einer Hand sanktioniert werden. Die Dealer sollten beim Showdown den Wert der Hände ermitteln und ansagen. Jeder Spieler, egal ob in der Hand oder nicht, sollte sich äußern, wenn er meint, dass beim Bewerten der Hände oder beim Berechnen und Zuteilen des Pots ein Fehler gemacht wurde.</p>
<p><b><u>13: Tabling Cards and Killing Winning Hand</u></b></p> <p>A: Proper tabling is both 1) turning all cards face up on the table and 2) allowing the dealer and players to read the hand clearly. "All cards" means both hole cards in hold'em, all 4 hole cards in Omaha, all 7 cards in 7-stud, etc.</p> <p>B: At showdown players must protect their hands while waiting for cards to be read (See also Rule 65). Players who don't fully table all cards, then muck thinking they've won, do so at their own risk. If a hand is not 100% retrievable and identifiable and the TD rules it was not clearly read, the player has no claim to the pot. The TDs decision on whether a hand was sufficiently tabled is final.</p> <p>C: Dealers cannot kill a properly tabled hand that was obviously the winner.</p>	<p><b>§ 13: Aufdecken der Karten und Einziehen der Gewinnhand</b></p> <p>A: Ordnungsgemäßes Aufdecken bedeutet</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) alle Karten sind offen auf den Tisch zu legen und</li> <li>2) die Karten müssen für Dealer und Spieler klar erkennbar sein.</li> </ol> <p>"Alle Karten" bedeutet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beide Hole-Cards in Hold'em,</li> <li>• alle 4 Hole-Cards bei Omaha,</li> <li>• alle 7 Karten bei 7-Stud usw.</li> </ul> <p>B: Beim Showdown müssen die Spieler ihre Hände so lange schützen, bis diese bewertet wurden (siehe auch § 65). Spieler, die ihre Karten nicht vollständig aufgedeckt haben und ihre Karten in den Muck werfen, weil sie der Meinung sind, sie hätten gewonnen, tun dies auf eigene Gefahr. Wenn eine Hand nicht mehr zu 100% zugeordnet und bewertet werden kann und die Turnierleitung keine eindeutige Entscheidung mehr treffen kann, hat der Spieler keinen Anspruch mehr auf den Pot. Dabei ist die Entscheidung der Turnierleitung, ob eine Hand ordnungsgemäß aufgedeckt wurde, endgültig.</p> <p>C: Dealer können eine ordnungsgemäß aufgedeckte Hand, die offensichtlich gewonnen hat, nicht für tot erklären.</p>
<p><b><u>14: Live Cards at Showdown</u></b>  Discarding non-tabled cards face down does not automatically kill them; players may change their minds and table cards that remain 100% identifiable and retrievable. Cards are killed by the dealer when pushed into the muck or otherwise rendered irretrievable and unidentifiable.</p>	<p><b>§ 14: Live-Karten beim Showdown</b>  Verdeckt geworfene Karten sind nicht automatisch tot; Spieler können ihre Meinung so lange ändern, solange die Karten zu 100% zuordbar und identifizierbar sind. Die Karten sind erst dann tot, wenn sie vom Dealer in den Muck gezogen wurden oder wenn sie auf andere</p>

	Weise nicht mehr zugeordnet und identifiziert werden können.
<p><b><u>15: Showdown and Discarding Irregularities</u></b></p> <p>A: If a player tables one card that would make a winning hand, the dealer should advise the player to table all cards. If the player refuses, the floor should be called.</p> <p>B: If a player bets then discards thinking <b>they have</b> won (forgetting another player is still in the hand), the dealer should hold the cards and call the floor (a Rule 58 exception). If cards are mucked and not retrievable and identifiable to 100% certainty, the player is out and not entitled to a refund of called bets. If cards are mucked and the player initiated a bet or raise not yet called, the uncalled amount will be returned.</p>	<p><b>§ 15: Unregelmäßigkeiten beim Showdown und beim Wegwerfen der Karten</b></p> <p>A: Wenn ein Spieler von seiner Gewinnerhand nur eine Karte aufdeckt, sollte ihn der Dealer anweisen, alle Karten aufzudecken. Falls der Spieler ablehnt, sollte der Floor gerufen werden.</p> <p>B: Wenn ein Spieler setzt und danach seine Karten wegwirft, weil er glaubt, bereits gewonnen zu haben (und dabei vergisst, dass noch ein anderer Spieler in der Hand ist), sollte der Dealer die Karten einbehalten und den Floor rufen (Ausnahme von § 58). Falls die Karten im Muck gelandet sind und nicht mehr mit 100% Sicherheit zuordbar und identifizierbar sind, hat der Spieler die Hand verloren und die Einsätze, die er für den Call gesetzt hat, verloren. Falls die Karten im Muck gelandet sind und der Spieler eine Bet oder ein Raise eingeleitet hat, das noch nicht gecallt wurde, erhält er den nicht gecallten Betrag zurück.</p>
<p><b><u>16: Face Up for All-Ins</u></b></p> <p>All hands will be tabled without delay once a player is all-in and all betting action by all other players in the hand is complete. No player who is either all-in or has called all betting action may muck <b>their</b> hand without tabling. All hands in both the main and side pot(s) must be tabled and are live. See Illustration Addendum.</p>	<p><b>§ 16: Aufdecken bei All-ins</b></p> <p>Alle Karten werden unverzüglich aufgedeckt, sobald ein Spieler All-in ist und alle Aktionen der übrigen Spieler abgeschlossen sind. Kein Spieler, der All-in ist oder bis zur letzten Aktion mitgegangen ist, darf seine Hand verdeckt wegwerfen, ohne sie zu zeigen. Alle Hände im "Main-" und "Sidepot(s)" müssen gezeigt werden und sind noch im Spiel. <i>Siehe „Illustrierte Erläuterungen“.</i></p>
<p><b><u>17: Non All-In Showdowns and Showdown Order</u></b></p> <p>A: In a non all-in showdown, if cards are not spontaneously tabled or discarded, the TD may enforce an order of show. The last aggressive player on the final betting round (final street) must table first. If there was no final round bet, the player who would act first in a final betting round must table first (i.e. first seat left of the button in flop games, high hand showing in stud, low hand in razz, etc.).</p> <p>B: A non all-in showdown is uncontested if all but one player mucks face down without</p>	<p><b>§ 17: Showdowns ohne All-Ins und Reihenfolge beim Showdown</b></p> <p>A: Falls bei Showdowns ohne All-In die Karten nicht spontan gezeigt oder weggeworfen wurden, kann die Turnierleitung eine Reihenfolge für das Aufdecken vorschreiben. Der Spieler, der die letzte aktive Aktion in der letzten Setzrunde (finale Street) getätigt hat, muss als erster aufdecken. Wenn es in der letzten Setzrunde keine Bet gab, muss derjenige Spieler zuerst aufdecken, der in dieser Runde als erster an der Reihe wäre (z.B. der erste Platz links vom Button in Flop-Spielen, die höchste sichtbare Hand beim Stud, die niedrigste Hand beim Razz usw.).</p> <p>B: Ein Showdown ohne All-In bleibt unangefochten, wenn alle bis auf einen Spieler</p>

<p>tabling. The last player with live cards wins and is not required to table the cards.</p>	<p>ihre Hände wegwerfen, ohne sie aufzudecken. Der letzte Spieler mit "Live-Cards" gewinnt und muss seine Karten nicht aufdecken.</p>
<p><b>18: Asking to See a Hand</b>  A: Players not still in possession of cards at showdown, or who have mucked their cards face down without tabling, lose any rights or privileges to ask to see any hand.</p> <p>B: If there was a river bet, any caller has an inalienable right to have the last aggressor's hand tabled on request ("the hand they paid to see") provided the caller tabled or retains his or her cards. TDs discretion governs all other requests such as to see the hand of another caller, or if there was no river bet. See Illustration Addendum [adopted 2013].</p>	<p><b>§ 18: Forderung, eine Hand zu sehen</b>  A: Spieler, die beim Showdown keine Karten mehr besitzen oder ihre Karten verdeckt gefaltet haben, verlieren jeglichen Anspruch, eine andere Hand zu sehen.</p> <p>B: Wenn es eine Riverbet gab, hat jeder Caller ein grundsätzliches Recht darauf, dass auf Verlangen die Hand des letzten Aggressors aufgedeckt wird ("die Hand, für die sie bezahlt haben, um sie zu sehen"), vorausgesetzt, der „Caller“ hat noch seine Karten oder hat sie aufgedeckt.  Im Ermessen der Turnierleitung können darüberhinausgehende Regeln aufgestellt werden, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ob auch die anderen Caller zeigen müssen, oder</li> <li>• wie ist umzugehen, wenn es keine Riverbet gab?</li> </ul> <p><i>Siehe „Illustrierte Erläuterungen“ [erneuert 2013].</i></p>
<p><b>19: Playing the Board at Showdown</b>  To play the board, players must table all hole cards to get part of the pot (See Rule 13-A).</p>	<p><b>§ 19: Showdown</b>  Spieler, die Anspruch auf ihren Anteil vom Pot erheben, müssen alle Hole-Cards aufdecken (Siehe § 13-A).</p>
<p><b>20: Awarding Odd Chips</b>  First, odd chips will be broken into the smallest denomination in play. A) Board games with 2 or more high or low hands: the odd chip goes to the first seat left of the button. B) Stud, razz, and if 2 or more high or low hands in stud/8: the odd chip goes to the high card by suit in the player's 5-card winning hand. C) H/L split: the odd chip in the total pot goes to the high side. D) Deleted 2022.</p>	<p><b>§ 20: Zuteilung von unteilbaren Chips</b>  Zuerst werden die unteilbaren Chips in den kleinsten noch im Spiel befindlichen Nennwert gewechselt.</p> <p>A) Bei Board-Spielen mit 2 oder mehr High oder Low Händen geht der unteilbare Chip an den ersten Spieler links vom Button.</p> <p>B) Bei Stud, Razz, und bei zwei oder mehr hohen oder niederen Händen in Stud/8: der unteilbare Chip geht an die höchste Karte nach Farbe an den Spieler mit der 5 Karten-Gewinnerhand.</p> <p>C) H/L Split: der unteilbare Chip geht an die High-Hand.</p> <p>D) Gelöscht 2022.</p>
<p><b>21: Side Pots</b>  Each side pot will be split separately.</p>	<p><b>§ 21: Side Pots</b>  Jeder Side-Pot wird getrennt aufgeteilt.</p>
<p><b>22: Disputed Hands and Pots</b>  The reading of a tabled hand may be disputed until the next hand begins (see Rule 23). Accounting errors in calculating and awarding the pot may be disputed until substantial action</p>	<p><b>§ 22: Strittige Hände und Pots</b>  Die Entscheidung über eine aufgedeckte Hand kann so lange angefochten werden, bis eine neue Hand beginnt (Siehe § 23).</p>

occurs on the next hand. If a hand finishes during a break, the right to any dispute ends 1 minute after the pot is awarded.

Rechenfehler oder falsche Zuteilung vom Pot können so lange angefochten werden, bis in der neuen Hand substanzielle Aktionen erfolgt sind. Endet eine Hand in der Pause, kann diese maximal 1 Minute nach dem Zuteilen des Pots angefochten werden.

<u>General Procedures</u>	Allgemeine Verfahren
<p><b><u>23: New Hand and New Limits</u></b>  A new level starts on announcement <b>by the floor or audio signal by the clocking system</b>. The new level applies to the next hand. Hands begin on the first riffle, push of the shuffler button, or on the dealer push. If a hand starts at the prior level by mistake, the hand will continue at the prior level after substantial action occurs (Rule 36). <b>If a new level starts during the dealer push, the incoming dealer will deal one hand at the prior level.</b></p>	<p><b>§ 23: Neue Hand und neue Limits</b>  Ein neuer Level beginnt mit der Ankündigung <b>durch den Floor oder durch ein Audiosignal vom Zeitnehmungs-System</b>. Der neue Level gilt ab der nächsten Hand. Die Hände beginnen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mit dem ersten Mischen,</li> <li>• Drücken auf den Misch-Button oder</li> <li>• mit Ablöse des Dealers.</li> </ul> <p>Falls eine Hand fälschlicherweise noch im alten Level begonnen wurde, wird sie dann im alten Level fortgesetzt, wenn bereits substanzielle Aktionen stattgefunden haben (§36). Wenn während der Ablösung des Dealers ein neuer Level beginnt, gibt der neue Dealer noch eine Hand im alten Level.</p>
<p><b><u>24: Chip Race, Scheduled Color Ups</u></b>  A: At scheduled color-ups, chips will be raced off starting in seat 1, with a maximum of one chip awarded to a player. Players can't be raced out of play: a player losing their last chip(s) in a race will get 1 chip of the lowest denomination still in play.</p> <p>B: Players must have their chips fully visible and are encouraged to witness the chip race.</p> <p>C: If after the race, a player still has chips of a removed denomination, they will be exchanged for current denominations only at equal value. Chips of removed denominations that do not fully total at least the smallest denomination still in play will be removed without compensation.</p>	<p><b>§ 24: Chip-Race, geplante Color Up's</b>  A: Bei geplanten Color-Up's werden Chips, beginnend auf Platz 1, getauscht. Pro Spieler kann maximal ein Chip gewonnen werden. Spieler können beim Chip-Race nicht ausscheiden: verliert ein Spieler seine(n) letzten Chip(s), erhält er einen Chip vom kleinsten im Spiel verbleibenden Nennwert.</p> <p>B: Die Spieler müssen ihre Chips vollständig sichtbar machen und es wird ihnen empfohlen, das Chip-Race zu verfolgen.</p> <p>C: Wenn nach dem Chip-Race ein Spieler noch Chips eines bereits entfernten Nennwertes besitzt, werden diese zum gültigen Wechselkurs auf den aktuellen Nennwert gewechselt. Chips, die man nicht mehr vollständig auf den aktuellen Nennwert wechseln kann, werden ersatzlos entfernt.</p>
<p><b><u>25: Cards and Chips Kept Visible, Countable, and Manageable. Discretionary Color-Ups</u></b>  A: Players, dealers, and the floor are entitled to a reasonable estimation of chip counts; thus, chips should be kept in countable stacks. The TDA recommends clean vertical stacks of 20 same denomination chips each as a standard. Higher denomination chips must be visible and identifiable at all times. If a floor person can't look at a chip stack and quickly estimate its value, players likely can't either.</p>	<p><b>§ 25: Karten und Chips sichtbar, zählbar und leicht handhabbar halten. Color-Up's nach Ermessen</b>  A: Spieler, Dealer und Floor haben ein Recht darauf, Chipstacks mit zumutbarem Aufwand schätzen zu können; dazu sollten die Chips in zählbaren Stacks gestapelt werden. Die TDA empfiehlt sauber nach Werten geordnete, senkrecht gestapelte, gleich hohe Stacks zu je 20 Chips als Standard. Höherwertige Chips müssen zu jeder Zeit sichtbar und identifizierbar sein. Wenn eine Floor-Person nicht in der Lage ist, die Chipstacks zu sehen und schnell abzuschätzen, können das die Spieler vermutlich auch nicht.</p>

<p>B: TDs control the number and denominations of chips in play and may color up one or more players at their discretion at any time. Discretionary color ups are to be announced.</p> <p>C: Players must keep live hands in plain view at all times.</p>	<p>B: Die Turnierleitung kontrolliert die Anzahl und Wertigkeit der Chips im Spiel und kann jederzeit nach eigenem Ermessen ein Color-Up bei einem oder mehreren Spielern durchführen. Außerplanmäßiger Color-Up's müssen angesagt werden.</p> <p>C: Die Spieler müssen ihre Live-Hände zu jeder Zeit gut sichtbar lassen.</p>
<p><b><u>26: Deck Changes</u></b> Deck changes will be on the dealer push or level changes or as prescribed by the house. Players may not ask for deck changes.</p>	<p><b>§ 26: Deck-Change</b> Die Kartendecks können gewechselt werden bei Dealerwechsel, bei Levelwechsel, oder gemäß den Vorgaben des Veranstalters. Spieler haben keinen Anspruch darauf, einen Wechsel des Kartendecks zu verlangen.</p>
<p><b><u>27: Re-buys</u></b> Players may not miss a hand. Players declaring intent to rebuy before a hand are playing chips behind and must make the re-buy.</p>	<p><b>§ 27: Rebuys</b> Spieler dürfen keine Hand verpassen. Spieler, die vor einer Hand erklären, ein Rebuy zu tätigen, müssen eventuelle Einsätze nachzahlen und den Rebuy auch wirklich tätigen.</p>
<p><b><u>28: Rabbit Hunting</u></b> Rabbit hunting (revealing cards that would have come if the hand had not ended) is not allowed.</p>	<p><b>§ 28: Rabbit Hunting</b> Rabbit Hunting (Aufdecken von Karten, die noch gekommen wären, wenn die Hand nicht beendet wäre) ist nicht erlaubt.</p>
<p><b><u>29: Calling for a Clock</u></b> Players should act in a timely manner to maintain a reasonable pace of the game. If in TD's judgement reasonable time has passed, <b>they</b> may call the clock or approve a clock request by any player in the event. Players must be at their seats to call for a clock (Rule 30). A player on the clock has up to 25 seconds plus a 5 second countdown to act. If the player faces a bet and time expires, the hand is dead; if not facing a bet, the hand is checked. A tie goes to the player. TDs may adjust the time allowed and take other steps to fit the game and stop persistent delays. See also Rules 2 and 70.</p>	<p><b>§ 29: „Clock“ oder „Time“ rufen</b> Die Spieler sollten rechtzeitig handeln, um ein angemessenes Spieltempo beizubehalten. Wenn nach Ansicht der Turnierleitung eine zu lange Bedenkzeit verstrichen ist, kann sie „Clock“ oder „Time“ rufen bzw. hat sie einen entsprechenden Ruf durch jeden Spieler im Turnier nachzugehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spieler müssen an ihren Plätzen sein, um nach der Uhr rufen zu können. (§ 30).</li> <li>• Ein Spieler, für den die Zeit läuft, hat bis zu 25 Sekunden plus 5 Sekunden Countdown Zeit zum Handeln.</li> <li>• Wenn der Spieler mit einer Bet konfrontiert ist und die Zeit abgelaufen ist, wird seine Hand für tot erklärt.</li> <li>• Falls er auf eine Bet nicht zu reagieren hat, gilt seine Hand als gecheckt.</li> <li>• Ein „Tie“ geht an den Spieler.<sup>2</sup></li> <li>• Im Zweifel wird zugunsten des Spielers entschieden.</li> <li>• Die Spielleitung kann die zum Handeln erlaubte Zeit anpassen und andere dem Spiel angemessene Schritte wählen, damit</li> </ul>

<sup>2</sup> „tie“ ist so zu verstehen: im letzten Moment gibt der Spieler das Kommando (zB „raise“), zu spät, um es noch zeitgerecht auszuführen. Das Kommando gilt.

	ständige Verzögerungen unterbunden werden. <i>Siehe auch §§ 2 und 70.</i>
--	--

<p align="center"><b><u>Player Present / Eligible for Hand</u></b></p>	<p align="center"><b>Anwesenheit der Spieler / Berechtigung zum Spielen der Hand</b></p>
<p><b><u>30: At Your Seat and Live Hands</u></b>            To have a live hand, players must be at their seats when the last card is dealt to all players on the initial deal. Players not then at their seats may not look at their cards which are killed immediately. Their posted blinds and antes forfeit to the pot and an absent player dealt the stud bring-in card posts the bring-in. "At your seat" means in reach of your chair. This rule is not intended to encourage players to be out of their seats while in a hand.</p>	<p><b>§ 30: Am Platz und Live-Hände</b>            Um eine Live-Hand zu haben, müssen die Spieler an ihren Plätzen sein, sobald allen Spielern die letzte Karte des Anfangsdeals ausgeteilt wurde. Spieler, die zu diesem Zeitpunkt nicht an ihren Plätzen sind, dürfen ihre Karten nicht ansehen und diese werden sofort eingezogen. Die Blinds und Antes dieser Spieler kommen in den Pot.            Im Stud hat ein abwesender Spieler, der die Bring-In Karte bekommen hat, auch das Bring-in zu setzen.            „Am Platz“ bedeutet: in unmittelbarer Nähe des eigenen Stuhls. Diese &lt;gelockerte&gt; Regel soll jedoch nicht dazu ermutigen, während sie in einer Hand sind, nicht am Platz zu sitzen.</p>
<p><b><u>31: At the Table with Action Pending</u></b>            Players with live hands (including players all-in or otherwise finished betting) must remain at the table for all betting rounds and showdown. Leaving the table is incompatible with protecting your hand and following the action and is subject to penalty.</p>	<p><b>§ 31: Am Tisch mit noch bevorstehenden Aktionen</b>            Spieler, die in der Hand sind (einschließlich All-In oder anderweitig abgeschlossene Sätze) müssen bis zum Ende aller Setzrunden und des Showdowns am Tisch bleiben.            Ein vorzeitiges Verlassen des Tisches ist unvereinbar mit dem Schützen der eigenen Hand und dem Verfolgen der Aktionen und kann sanktioniert werden.</p>

<u>Button / Blinds</u>	Button / Blinds
<p><b>32: Dead Button</b> Tournament play will use a dead button.</p>	<p><b>§ 32: Dead Button</b> Bei Turnierspielen kann es zu einem sogenannten „Dead Button“ kommen<sup>3</sup>.</p>
<p><b>33: Dodging Blinds</b> Players who intentionally dodge any blind will incur a penalty. <b>See Rule 71-B.</b></p>	<p><b>§ 33: Blinds schinden</b> Spieler, die vorsätzlich Blinds schinden, erhalten eine Strafe. <b>Siehe § 71 B.</b></p>
<p>34: Button Placement and Movement A: If incorrect button movement is discovered before SA occurs, the error will be corrected. However, if SA has occurred, play will continue. Ex: If the button is moved twice and SA occurs the error will stand, the button will not be backed-up on the next hand. All players have a responsibility to monitor button placement and speak up if they see a mistake (Rule 2)</p> <p><b>B: Heads-up</b>, the small blind is the button, is dealt the last card, and acts first pre-flop and last on all other betting rounds. Starting heads-up play, the button may need to be adjusted to ensure no player has the big blind twice in a row.</p>	<p><b>34: Button Platzierung und Verschiebung</b> A: Wenn eine falsche Button-Verschiebung festgestellt wird, bevor eine substanzielle Aktion stattfindet, wird der Fehler korrigiert. Wenn jedoch bereits eine substanzielle Aktion stattgefunden hat, wird das Spiel fortgesetzt. Beispiel: Wenn der Button zweimal bewegt wurde und eine substanzielle Aktion stattgefunden hat, bleibt der Fehler bestehen. Der Button bleibt bei der nächsten Hand nicht liegen &lt;sondern wird weitergeschoben&gt;. Alle Spieler sind dafür verantwortlich, die Platzierung des Buttons zu überwachen und sich zu melden, wenn sie einen Fehler bemerken (§ 2).</p> <p><b>B: Heads-up</b>, der Small Blind ist der Button. Er bekommt die letzte Karte und agiert preflop als Erster und in allen anderen Setzrunden als Letzter. Wenn das Heads-Up beginnt, muss eventuell die Position des Buttons angepasst werden, um sicherzustellen, dass kein Spieler zweimal hintereinander den Big Blind hat.</p>

<sup>3</sup> „Dead Button“ bedeutet, dass der Button vor einen ausgeschiedenen Spieler zu liegen kommt.

Dealing Rules	Dealing Regeln
<p><b><u>35: Misdeals and Fouled Decks</u></b>  A: Misdeals include but are not necessarily limited to: 1) 2 or more boxed cards on the initial deal; 2) first card dealt to the wrong seat; 3) cards dealt to a seat not entitled to a hand; 4) a seat entitled to a hand is dealt out; 5) the wrong number of cards is dealt to any player (except Rule 37); 6) Before SA, a non-standard card for the game type is found (example: jokers, 2-3-4-5 in short deck); 7) In flop games, if 1 of the first 2 cards dealt off the deck or any other 2 downcards are exposed by dealer error. House rules apply for draw games (ex: lowball).</p> <p>B: Players may be dealt 2 consecutive cards on the button (see also Rule 37).</p> <p>C: In misdeals, the re-deal is an exact re-play: the button doesn't move, no new players are seated, limits stay the same. Cards are dealt to players <b>who were dealt-in but</b> not at their seats for the original deal <b>and they can play the re-deal</b> (Rule 30). <b>Players on penalty who were originally dealt-in will receive cards</b> then their hands are killed. The original deal and re-deal count as 1 hand for a player on penalty, not 2.</p> <p>D: Once substantial action occurs (see Rule 36) a misdeal cannot be declared; the hand must proceed unless the deck is fouled. Non-standard cards found after SA are treated as scraps of paper (exception: fouled decks).</p>	<p><b>§ 35: Misdeals und ungültige Decks</b>  A: Misdeals schließen ein, sind aber nicht zwingend darauf begrenzt:  1) zwei oder mehr Karten liegen beim Anfangsdeal offen im Deck;  2) die erste Karte wurde an einen falschen Platz vergeben;  3) Karten wurden an einen Platz vergeben, der keinen Anspruch darauf hätte;  4) ein Spieler, der Anspruch auf Karten hätte, wurde ausgelassen;  5) eine falsche Anzahl von Karten wurde an einen Spieler ausgeteilt (ausgenommen § 37);  6) vor substanziellen Aktionen wurde eine nicht zum Spiel gehörige Karte gefunden (ausgenommen Joker oder 2-3-4-5 in einem Short Deck);  7) in Flop Spielen, wenn eine der beiden Karten, die vom Deck ausgeteilt werden, oder irgendwelche zwei verdeckte Karten durch einen Fehler des Dealers aufgedeckt werden.</p> <p>Für Draw-Spiele gelten Hausregeln (zB. Lowball).</p> <p>B: Spieler können am Button zwei Karten hintereinander bekommen (siehe auch § 37).</p> <p>C: Bei Misdeals ist das neuerliche Austeilen eine exakte Wiederholung:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• der Button wird nicht verschoben,</li> <li>• keine neuen Spieler können Platz nehmen,</li> <li>• die Blindstufen bleiben unverändert.</li> <li>• Die Karten werden an dieselben Spieler ausgeteilt, an die auch ursprünglich ausgeteilt wurde und die nicht an ihren Plätzen waren. Sie können nach der erneuten Austeilung die Hand spielen (§30).</li> <li>• Spieler, die wegen Strafe aussetzen müssen und die ursprünglich Karten bekommen haben, erhalten wieder Karten und ihre Hände werden wieder gefoldet.</li> <li>• Die wiederholte Hand zählt für bestrafte Spieler als eine Hand, nicht als zwei.</li> </ul> </p> <p>D: Sobald substanzielle Aktionen stattgefunden haben (siehe § 36), kann eine Hand nicht mehr als "Misdeal" erklärt werden; die Hand muss weitergespielt werden, es sei denn, das Deck ist ungültig.  Nicht zum Spiel gehörende Karten sind nach „Substanziellen Aktionen“ von der Spielleitung</p>

<p><b>E: Fouled decks.</b> If 2 or more cards of the same suit and rank are found, the deck is fouled. Other fouled deck conditions may be defined by local gaming regulations and house policy. If a fouled deck is discovered, regardless of SA, play will stop and all bets will be returned. Once a hand concludes, the right to dispute based on a fouled deck ends according to Rule 22.</p>	<p>wie eine Stück Papier zu behandeln (Ausnahme: ungültige Decks)<sup>4</sup></p> <p><b>E: Ungültige Decks:</b> Wenn zwei oder mehr Karten derselben Farbe und des gleichen Ranges gefunden werden, ist das Deck ungültig. Andere Bedingungen für ungültige Decks können durch die örtlichen Glückspielbestimmungen oder durch die Hausregeln definiert sein. Wenn ein ungültiges Deck entdeckt wird, wird das Spiel unabhängig von substanziellen Aktionen gestoppt und alle Einsätze werden returniert. Sobald eine Hand abgeschlossen wurde, endet das Recht auf Anfechtung gemäß § 22.</p>
<p><b><u>36: Substantial Action (SA)</u></b> Substantial Action is either A) any 2 actions in turn, at least one of which puts chips in the pot (i.e. any 2 actions except 2 checks or 2 folds) or B) any combination of 3 actions in turn (check, bet, raise, call, fold). Posted blinds do not count towards SA. See Rules 35-D and 53-B.</p>	<p><b>§ 36: Substanzielle Aktionen</b> Substanzielle Aktionen sind, A) zwei aufeinanderfolgende Aktionen, von denen mindestens eine Chips in den Pot bringt (z.B. zwei Aktionen, die kein Check oder Fold sind), oder B) jede Kombination aus drei aufeinanderfolgenden Aktionen (Check, Bet, Raise, Call, Fold). Die gesetzte Blinds zählen nicht zu den Substanziellen Aktionen. <i>Siehe §§ 35-D &amp; 53-B.</i></p>
<p><b><u>37: Button with Too Few Cards</u></b> A player on the button dealt too few cards should announce it immediately. Missing button cards may be replaced even after substantial action if permitted for the game type. However, if the button acts on a hand with too few cards (by check or bet), the button's hand is dead.</p>	<p><b>§ 37: Button mit zu wenig Karten</b> Ein Spieler am Button, der zu wenig Karten bekommen hat, sollte das sofort melden. Fehlende Button-Karten können ergänzt werden, auch dann, wenn bereits substanzielle Aktionen stattgefunden haben, sofern das für den Spiel-Typ erlaubt ist. Falls jedoch der Button trotz fehlender Karte eine Aktion gesetzt hat (Check oder Bet), ist seine Hand tot.</p>
<p><b><u>38: Burns After Substantial Action</u></b> The burn card is to protect the stub, not "preserve card order". If SA occurs and a hand is killed due to the wrong number of cards, all cards of the killed hand are mucked and randomness applies to further dealing (See also RP-14 Randomness). The stub is treated as a normal stub and one and only one card is burned off the stub for each subsequent street. The burn is always one card per street, never more. See Illustration Addendum.</p>	<p><b>§ 38: Burn nach „Substanziellen Aktionen“</b> Die Burn-Karte dient zum Schutz des Decks und nicht zum „Schutz der richtigen Reihenfolge“. Wenn bereits substanzielle Aktionen erfolgt sind und eine Hand wegen der falschen Anzahl an Karten für tot erklärt wurde, werden alle Karten von der toten Hand weggeworfen und es gilt für das weitere Dealen das Prinzip „der Zufälligkeit“ &lt;das Spiel wird normal fortgesetzt&gt; (<i>Siehe auch EV-14 Zufälligkeit</i>). Das restliche Deck wird wie ein korrektes Deck betrachtet. Eine und nur eine Karte wird bei jeder nachfolgenden Setzrunde verbrannt.</p>

<sup>4</sup> Es ist zu unterscheiden zwischen „nicht zum Spiel gehörenden Karten“ und einem ungültigen Deck.

	<p>Verbrannt werden kann immer nur eine Karte pro Setzrunde, nie mehr.  <i>Siehe „Illustrierte Erläuterungen“.</i></p>
<p><b><u>39: Irregular Flops and Premature-Dealt Cards</u></b>  <b>A:</b> 4-Card Flops. If the flop has 4 rather than 3 cards, exposed or not, and regardless of whether the door card is presumed known, the floor will be called. The dealer then scrambles the 4 cards face down, the floor randomly selects 1 as the next burn card and the other 3 are the flop (See also RP-14 Randomness).   <b>B:</b> If there was no burn on a 3-card flop, exposed or not and regardless of whether the door card is presumed known, if no action has occurred, the 3 cards are scrambled face down, one chosen as the burn. The flop will be the other 2 cards plus the next card off the stub. If <u>any action (even one check)</u> has occurred, play proceeds with the initial 3 cards. Only one card is burned for the turn.   <b>C:</b> For prematurely dealt cards, see Recommended Procedure 5.   <b>D:</b> Reshuffling During a Hand. To protect game integrity, anytime the stub must be re-shuffled during the play of a hand, the cards must be shuffled face-down and unexposed. Examples include premature cards (Rule 39 and RP-5), disordered stub (RP-4), extra draw or stud cards (RP-10-H), etc.</p>	<p><b>§ 39: Irreguläre Flops und voreilig ausgeteilte Karten</b>  <b>A:</b> 4-Karten Flops: Wenn der Flop vier statt drei Karten hat, gleichgültig, ob aufgedeckt oder nicht und gleichgültig, ob die Doorkarte bekannt ist oder nicht, wird der Floor gerufen. Der Dealer mischt die vier Karten mit dem Bild nach unten und der Floor wählt eine zufällige Karte, die zur nächsten Burn-Karte wird. Die anderen drei bilden danach den Flop. (<i>Siehe auch Empfohlene Verfahren EV-14 Zufälligkeit</i>).   <b>B:</b> Wenn es bei einem 3-Karten-Flop keine Burn-Karte gab, gleichgültig, ob aufgedeckt oder nicht und gleichgültig, ob die Doorkarte bekannt ist oder nicht und wenn noch keine Aktion stattgefunden hat, werden die drei Karten mit dem Bild nach unten gemischt und eine davon wird gezogen und wird zur Burn-Karte. Der Flop wird dann aus den restlichen zwei Karten plus der nächsten Karte aus dem restlichen Deck gebildet.  <u>Falls irgendeine Aktion erfolgt ist (sei es nur ein Check)</u>, wird das Spiel mit den drei Karten fortgesetzt &lt;Anm: ohne initial Burn-Card&gt;. Nur eine Karte wird dann am Turn verbrannt.   <b>C:</b> Für voreilig ausgeteilte Karten, <i>siehe Empfohlene Vorgehensweise EV-5</i>   <b>D:</b> Erneutes Mischen während einer Hand. Um die Integrität des Spiels zu wahren, muss während der Hand der Rest des Decks erneut gemischt werden. Die Karten müssen verdeckt und nicht einsehbar gemischt werden.  Beispiele beinhalten <ul style="list-style-type: none"> <li>• vorzeitig ausgeteilte Karten (§ 39 und EV-5),</li> <li>• ein ungeordnetes Deck<sup>5</sup> (EV-4),</li> <li>• zusätzlich benötigte Draw- oder Stud-Karten<sup>6</sup> (EV-10-H) etc.</li> </ul> </p>

<sup>5</sup> Anm.: zB, das Deck ist unabsichtlich aus der Hand gefallen.

<sup>6</sup> Anm.: das Deck ist zu klein, um alle Setzrunden bedienen zu können.

<b><u>Play: Bets and Raises</u></b>	<b>Spiel: Bets und Raises</b>
<p><b><u>40: Methods of Betting: Verbal and Chips</u></b>  A: Bets are by verbal declaration and/or pushing out chips. If a player does both, whichever is first defines the bet. If simultaneous, a clear and reasonable verbal declaration takes precedence, otherwise the chips play. In unclear situations or where verbal and chips are contradictory, the TD will determine the bet based on the circumstances and Rule 1. See Illustration Addendum. See also Rule 57.</p> <p>B: Verbal declarations may be general (“call”, “raise”), a specific amount only (“one thousand”) or both (“raise, one thousand”).</p> <p>C: For all betting rules, declaring a specific amount only is the same as silently pushing out an equal amount. Ex: Declaring “two hundred” is the same as silently pushing out 200 in chips.</p>	<p><b>§ 40: Setzmethode: Verbal und durch Chips</b>  A: Sätze werden durch verbale Ansagen und/oder durch Setzen von Chips getätigt. Wenn ein Spieler beides tut, gilt das, was zuerst erfolgt. Wenn beides gleichzeitig erfolgt, hat eine klare und eindeutige verbale Ansage Vorrang, andernfalls gelten die Chips.  In unklaren Situationen, oder wenn sich Ansage und gesetzte Chips widersprechen, setzt die Turnierleitung die Höhe des Einsatzes fest, basierend auf den Umständen und § 1. <i>Siehe „Illustrierte Erläuterungen“.</i>  <i>Siehe auch § 57.</i></p> <p>B: Verbale Ansagen können sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• allgemein (“Call”, “Raise”),</li> <li>• ein spezifischer Betrag (“eintausend”), oder</li> <li>• beides (“raise, eintausend”).</li> </ul> <p>C: Für alle Setzregeln gilt, dass die Ansage eines spezifischen Betrags gleichwertig ist mit dem wortlosen Setzen des gleichen Betrags. zB.; Die Ansage “Zweihundert” ist gleichwertig mit einem wortlosen Setzen von 200 in Chips.</p>
<p><b><u>41: Methods of Calling</u></b>  Standard and acceptable forms of calling include: A) saying “call”; B) pushing out chips equal to a call; C) silently pushing out an overchip; or D) silently pushing out multiple chips equal to a call under the multi-chip rule (Rule 45). Silently betting chip(s) relatively tiny to the bet (ex: blinds 2k-4k. A bets 50k, B then silently puts out one 1k chip) is non-standard, strongly discouraged, subject to penalty, and will be interpreted at TDs discretion, including being ruled a full call.</p>	<p><b>§ 41: Methoden des Callens</b>  Standard- und akzeptierte Formen des Callens beinhalten:</p> <p>A) “Call” sagen,  B) Chips in der Höhe des Calls setzen,  C) wortloses Setzen eines einzelnen höherwertigen Chips, oder  D) wortloses Setzen von mehreren Chips, die gemäß §45 „Setzen mehrerer Chips“, einem Call entsprechen (§ 45).</p> <p>Wortloses Setzen von Chip(s), die gegenüber der vorherigen Bet zu klein sind (zB.: die Blinds sind 2k-4k. Spieler A setzt 50k, Spieler B setzt wortlos einen 1k Chip), ist nicht Standard und davon wird dringend abgeraten. Ein derartiger Satz wird von der Turnierleitung nach eigenem Ermessen interpretiert, er kann auch als voller Call gewertet werden. Außerdem kann er sanktioniert werden.</p>
<p><b><u>42: Methods of Raising</u></b>  In no-limit or pot-limit, a raise must be made by A) pushing out the full amount in one motion or B) verbally declaring the full amount prior to pushing out chips. <u>It is the responsibility of players to make their intentions clear.</u> Note: 2-motion raises eliminated in 2019.</p>	<p><b>§ 42: Methoden des Raisens</b>  Bei No-Limit oder Pot-Limit muss ein Raise auf folgende Art erfolgen:</p> <p>A) Setze des vollen Betrags in einer Bewegung, oder  B) Ansagen des vollen Betrags vor dem Setzen der Chips</p>

	<p>Es liegt in der Verantwortung der Spieler, ihre Absichten klarzumachen. Anmerkung: 2-Motion Raises wurden 2019 eliminiert.</p>
<p><b><u>43: Raise Amounts</u></b> A: A raise must be at least equal to the largest prior full bet or raise of the current betting round. A player who raises 50% or more of the largest prior bet but less than a minimum raise must make a full minimum raise. If less than 50% it is a call unless "raise" is first declared or the player is all-in (Rule 45-B). Declaring an amount or pushing out the same amount of chips is treated the same (Rule 40-C). Ex: NLHE, opening bet is 1000, verbally declaring "Fourteen hundred" or silently pushing out 1400 in chips are both calls unless raise is first declared. See Illustration Addendum.</p> <p>B: Without other clarifying information, declaring raise and an amount is the total bet. Ex: A opens for 2000, B declares "Raise, eight thousand." The total bet is 8000.</p>	<p><b>§ 43: Die Höhe von Raises</b> A: Ein Raise muss mindestens der größten vorherigen vollen Bet oder der größten Erhöhung der aktuellen Setzrunde entsprechen. Ein Spieler, der um 50% oder mehr von der größten vorherigen Bet, aber weniger als ein Minimum Raise erhöht, muss einen vollen Minimum Raise machen. Wenn er weniger als 50% erhöht, ist das ein Call, es sei denn, er hat vorher "Raise" angesagt oder er ist mit dem Raise All-In. Das Ansagen eines Betrags oder das Legen des Chip-Betrags werden gleichwertig behandelt (Siehe § 40-C).</p> <p><b>Beispiel:</b> NLHE, die Eröffnungs-Bet war 1000. Eine verbale Ansage von "Vierzehn-Hundert" &lt;von Spieler B&gt; oder ein wortloses Legen von 1400 in Chips sind beides nur Calls, es sei denn, er hat vorher „Raise“ angesagt. Siehe „Illustrierte Erläuterungen“.</p> <p>B: Ohne anderslautenden eindeutigen Informationen ist das Ansagen eines Raises mit Wert der Gesamteinsatz. <b>zB.:</b> Spieler A eröffnet mit 2000, Spieler B sagt "Raise, Achtausend". Das bedeutet: der Gesamteinsatz ist 8000.</p>
<p><b><u>44: Oversized Chip Betting (Overchips)</u></b> If facing a bet or blind, pushing out a single oversized chip (including your last chip) is a call if raise isn't first declared. To raise with an overchip you must declare raise before the chip hits the table surface. If raise is declared but no amount is stated, the raise is the maximum allowable for the chip. If not facing a bet, pushing out an overchip silently (no declaration) is a bet of the maximum for the chip.</p>	<p><b>§ 44: Setzen eines höherwertigen Chips (Overchips)</b> Wenn auf eine Bet oder ein Blind ein einzelner höherwertiger Chip gesetzt wird (einschließlich des letzten Chips), gilt das als Call, sofern nicht vorher ein Raise angesagt wurde. Um mit einem einzeln höherwertigen Chip zu raisen, muss der Raise angesagt werden, bevor der Chip die Tischoberfläche berührt. Wenn zwar ein Raise angesagt, aber kein Betrag genannt wurde, gilt dieser Raise in maximaler Höhe des Chips. Wenn man nicht auf eine Bet reagieren muss, gilt das Setzen des Chips (ohne Ansage) als Bet um den Maximum-Betrag für diesen Chip.</p>
<p><b><u>45: Multiple Chip Betting</u></b> A: If facing a bet, unless raise or all-in is declared first, a multiple-chip bet (including a bet of your last chips) is a call if every chip is needed to make the call; i.e. removal of just one</p>	<p><b>§ 45: Setzen mehrerer Chips</b> A: Wenn ein Spieler auf ein Raise oder eine Bet reagieren muss und er einen Einsatz tätigt, ohne Raise oder All-In anzusagen, ist das Setzen von mehreren Chips ein Call, sofern alle Chips für</p>

of the smallest chips leaves less than the call amount. Ex-1: Player A opens for 400: B raises to 1100 total (a 700 raise), C puts out one 500 and one 1000 chip silently. This is a call because removing the 500 chip leaves less than the 1100 call amount. Ex-2: NLHE 25-50. Post-flop A opens for 1050 and B puts out his last chips (two 1000's). B calls unless raise or all-in was first declared.

B: If every chip is not needed to make the call; i.e. removing just one of the smallest chips leaves the call amount or more: 1) if the player has chips remaining, the 50% standard in Rule 43 governs the bet. 2) A bet of a player's last chip(s) is an all-in bet whether reaching the 50% threshold or not. See Addendum.

den Call benötigt werden (das schließt auch das Setzen der letzten Chips mit ein): z.B. Das Entfernen des kleinsten Chips würde weniger als den erforderlichen Betrag für den Call zurücklassen.

**Beispiel 1:** Spieler A eröffnet mit 400. Spieler B erhöht auf 1100 total (ein Raise um 700), Spieler C setzt wortlos einen 1000 und einen 500-Chip. Das ist ein Call, da das Entfernen des 500-Chips weniger als die erforderlichen 1100 ergeben würden.

**Beispiel 2:** NLHE 25-50. Postflop. Spieler A eröffnet mit 1050 und Spieler B setzt seine letzten Chips (zwei 1000-Chips). Dies ist ein Call, es sei denn, Spieler B kündigt vorher einen Raise oder ein All-In an.

B: Wenn nicht alle gesetzten Chips notwendig wären, um zu callen, z.B. wenn das Entfernen des kleinsten Chips mehr belassen würde, als für den Call erforderlich wäre, gilt:

- 1) Falls dem Spieler noch Chips bleiben, wird gemäß der 50% Standardregel aus § 43 entschieden.
- 2) Eine Bet mit den letzten Chips eines Spielers ist eine All-In, gleichgültig, ob die 50%-Schwelle erreicht ist oder nicht.

*Siehe Erläuterungen.*

#### **46: Prior Bet Chips Not Pulled In**

A: To avoid confusion, players with prior-bet chips not yet pulled in who face a raise should verbalize their action before adding chips to the prior bet.

B: If facing a raise, clearly pulling back a prior bet chip binds a player to call or raise; they may not put the chip(s) back out and fold.

C: If new chip(s) are added silently and the bet is unclear to the house, the call and raise rules 41-45 apply as follows: 1) If prior chips don't cover the call AND are either left alone OR fully pulled back, an overchip is a call and multiple new chips are subject to the 50% raise standard (Rule 43). 2) If prior chips are partly pulled back OR if prior chip(s) cover the call, the combined final chip bet is a raise if reaching

#### **§ 46: Chips von vorangegangenen Einsätzen wurden noch nicht in den Pot gezogen**

A: Um Verwirrung zu vermeiden, sollten Spieler, die noch gesetzte Chips von vorangegangenen Einsätzen vor sich liegen haben und mit einem Raise konfrontiert sind, ihre Aktion ansagen, bevor sie Chips zum vorigen Einsatz hinzufügen.

B: Wenn ein Spieler mit einem Raise konfrontiert ist, verpflichtet das Herausnehmen eines vorher gesetzten Chips den Spieler, zu callen oder zu raisen; er darf den/die Chip(s) nicht wieder zurücklegen und dann folden.

C: Wenn ein oder mehrere neue Chips wortlos zugefügt wurden und die Bet für das Haus unklar ist, sind die §§ 41 bis 45 wie folgt anzuwenden:

- 1) Wenn vorher gesetzte Chips für einen Call nicht ausreichen UND sie liegen gelassen ODER vollständig zurückgezogen wurden, gilt:

Das nachträgliche Setzen eines höherwertigen Chips ist ein Call. Das Setzen mehrerer

<p>the 50% standard (Rules 43 and 45), if less it is a call. See Illustration Addendum.</p>	<p>nachträglich gesetzten Chips unterliegt dem 50%-Raise Standard (§ 43).  2) Wenn vorher gesetzte Chips teilweise zurückgezogen wurden ODER sie reichen für einen Call aus, gilt:  Der kombinierte nachträgliche Einsatz ist ein Raise, sofern der 50% Standard erreicht wird (§§ 43 und 45). Wenn er weniger ist, ist es ein Call.  <i>Siehe „Illustrierte Erläuterungen“.</i></p>
<p><b><u>47: Re-Opening the Bet.</u></b>  A: In no-limit and pot limit, an all-in wager (or cumulative multiple short all-ins) totaling less than a full bet or raise will not reopen betting for players who have already acted and are not facing at least a full bet or raise when the action returns to them. If multiple short all-ins re-open the betting, the minimum raise is always the last full valid bet or raise of the round (See also Rule 43).   B: In limit, at least 50% of a full bet or raise is required to re-open betting for players who have already acted. See Illustration Addendum.</p>	<p><b>§ 47: Wiedereröffnen der Setzrunde</b>  A: Bei No-Limit oder Pot-limit gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ein All-In (oder mehrere unvollständige All-In's), die insgesamt weniger als eine volle Bet oder einem vollen Raise ergeben, eröffnen NICHT eine neue Setzrunde für Spieler, die bereits gesprochen haben und die NICHT eine volle Bet oder ein volles Raise sehen, wenn sie wieder an der Reihe sind.</li> <li>• Wenn mehrere unvollständige All-In's die Wettrunde wiedereröffnen, ist das Minimum-Raise immer die letzte gültige vollständige Bet oder Raise (<i>Siehe auch § 43</i>).</li> </ul> <p>B: In Limit-Spielen sind mindestens 50% einer vollen Bet oder Raise notwendig, damit ein Spieler, der bereits aktiv war, eine neue Bet-Runde wiedereröffnen kann.  <i>Siehe „Illustrierte Erläuterungen“.</i></p>
<p><b><u>48: Number of Allowable Raises</u></b>  There is no cap on the number of raises in no-limit and pot-limit. In limit play, there is a limit to raises even when heads-up until the event is down to 2 players; the house limit applies.</p>	<p><b>§ 48: Anzahl der erlaubten Raises</b>  Es gibt keine Obergrenze bezüglich der Anzahl von Raises beim No-Limit und beim Pot-Limit. Bei Limit-Spielen gibt es eine Begrenzung der Raises, selbst im Heads-Up.  Es gelten die Hausregeln.</p>
<p><b><u>49: Accepted Action</u></b>  Poker is a game of alert, continuous observation. It is the caller's responsibility to determine the correct amount of an opponent's bet before calling, regardless of what is stated by others. If a caller requests a count but receives incorrect information from a dealer or player, then pushes out that amount or declares call, the caller has accepted the full correct action and is subject to the correct wager or all-in amount. As with all situations, Rule 1 may apply at TD's discretion. See also RP-12.</p>	<p><b>§ 49: Akzeptierte Aktionen</b>  Poker ist ein Spiel, das Aufmerksamkeit und ständiges Beobachten erfordert.  Es liegt in der Verantwortung des Callers, die korrekte Höhe der gegnerischen Bet zu bestimmen, bevor er callt, unabhängig davon, was andere sagen.  Wenn ein Spieler verlangt, nachzuzählen, aber falsche Informationen von Dealer oder Mitspieler bekommt und dann diesen Betrag setzt oder einen Call ansagt, hat er die Aktion des Mitspielers akzeptiert und er muss den vollen korrekten Betrag oder All-In-Betrag aufbringen. Wie in allen Situationen, kann jedoch § 1 nach Ermessen der Turnierleitung zur Anwendung kommen. <i>Siehe auch EV-12.</i></p>

**50: Acting in Turn**

A: Players must act in turn verbally and/or by pushing out chips. Action in turn is binding and commits chips to the pot that stay in the pot.

B: Players must wait for clear bet amounts before acting. Ex: NLHE, A says “raise” (but no amount), and B quickly folds. B should wait to act until A’s raise amount is clear.

**§ 50: Reihenfolge des Handelns**

A: Die Spieler müssen der Reihe nach handeln, gleichgültig ob verbal und/oder durch Setzen von Chips. Die Aktionen in der richtigen Reihenfolge sind bindend und bereits gesetzte Chips verbleiben im Pot.

B: Die Spieler müssen auf eine eindeutige Bethöhe warten, bevor sie handeln.

**Beispiel:** NLHE, A sagt “raise” (aber keinen Betrag) und B foldet unverzüglich. B sollte mit seiner Aktion warten, bis die Höhe des Raises von A klar ist.

**51: Binding Declarations / Undercalls in Turn**

A: General verbal declarations in turn (such as “call” or “raise”) commit a player to the full current action. See Illustration Addendum

B: A player undercalls by declaring or pushing out less than the call amount without first declaring “call”. An undercall is a mandatory full call if made in turn facing 1) any bet heads-up or 2) the opening bet on any round multi-way. In other situations, TD’s discretion applies. The opening bet is the first chip bet of each betting round (not a check). In blind games the posted BB is the pre-flop opener. All-in buttons reduce undercall frequency (See Recommended Procedure 1). This rule governs when players must make a full call and when, at TDs discretion they may forfeit the amount of the intended undercall and fold (see Illustration Addendum). For underbets and underraises, see Rule 52.

C: If two or more undercalls occur in sequence, play backs up to the first undercaller who must correct his or her bet per Rule 51-B. The TD will determine how to treat hands of the remaining bettors based on the circumstances.

**§ 51: Verbindliche Ansagen / zu kleine Calls in richtiger Reihenfolge**

A: Allgemeine verbale Ansagen in richtiger Reihenfolge (wie “Call” oder “Raise”) verpflichten den Spieler zur vollen Umsetzung der Aktion. *Siehe „Illustrierte Erläuterungen“.*

B: Ein Spieler tätigt einen zu kleinen Call durch Ansagen oder durch Setzen von weniger als dem Call-Betrag, ohne vorher “Call” angesagt zu haben.

Ein zu kleiner Call ist zwangsläufig ein voller Call, wenn er in richtiger Reihenfolge erfolgt ist, 1) gegenüber jeder Bet Heads-up, oder 2) gegenüber der Eröffnungs-Bet in irgendeiner Runde mit mehreren Spielern in der Hand. Andere Situationen liegen im Ermessen der Turnierleitung.

Die Eröffnungs-Bet ist der erste Chip-Einsatz in jeder Setzrunde (kein Check). In Blind-Spielen ist der gesetzte BB der Preflop-Eröffner.

All-In-Buttons reduzieren die Häufigkeit von zu kleinen Calls (*Siehe Empfohlene Vorgehensweise 1*).

Dieser Paragraph regelt, wann Spieler ihren Call vervollständigen müssen und wann sie nach Ermessen der Turnierleitung den Betrag des zu kleinen Calls aufgeben und folden müssen (*Siehe „Illustrierte Erläuterungen“*).

*Für zu kleine Bets und Raises siehe § 52.*

C: Wenn zwei oder mehrere zu kleine Calls in richtiger Reihenfolge erfolgen, geht das Spiel zurück zum ersten Spieler mit dem zu kleinen Call. Der muss seine Bet nach § 51-B korrigieren.

Die Turnierleitung entscheidet aufgrund der Umstände, wie die Hände der übrigen Spieler zu behandeln sind.

**52: Incorrect Bets, Underbets and Underraises**

A: In limit and no-limit, opening or raising less than the minimum legal amount is corrected anywhere on the current street (if on the river any time before showdown starts). Ex: NLHE 100-200, post-flop A opens for 600 and B raises to 1000 (a 200 underraise). C and D call, E folds then the error is noticed. Increase the bet to 1200 total for all bettors any time before the turn is dealt. After the turn the error stands. For undercalls, see Rule 51.

B: In pot limit, if a player underbets the pot based on an inaccurate count, if the pot count is too high (an illegal bet), it will be corrected for all players anywhere on the current street; if too low, corrected until substantial action occurs after the bet. See Illustration Addendum.

**§ 52: Fehlerhafte Bets, zu kleine Bets und Raises**

A: Bei Limit und No-limit werden Eröffnungs-Bets oder Raises, die kleiner als das erlaubte Minimum sind, bis zum Ende der Setzrunde korrigiert (am River bis zum Beginn des Showdowns).

**Beispiel:** NLHE 100/200, Postflop eröffnet Spieler A mit 600 und Spieler B erhöht auf 1000 (um 200 zu wenig). Spieler C und D callen, und Spieler E foldet. Danach wird der Fehler entdeckt.

Alle, die zu klein gesetzt haben, müssen auf 1200 ergänzen. Das gilt so lange, bis die Turnkarte ausgegeben wurde. Nach dem Turn bleibt der Fehler bestehen. Für zu kleine Calls siehe § 51.

B: Wenn bei Pot-Limit ein Spieler aufgrund fehlerhaften Zählens zu wenig setzt, so gilt:

- wenn der Pot zu hoch gezählt wurde (illegale Bet) wird der Einsatz aller Teilnehmer der Setzrunde korrigiert;
- wenn der Pot zu nieder gezählt wurde, werden die Einsätze nur korrigiert, bis nach der Bet substanzielle Aktionen erfolgt sind. Siehe „Illustrierte Erläuterungen“.

**53: Action Out of Turn (OOT)**

A: Any action out of turn (check, call, or raise) will be backed up to the correct player in order. The OOT action is subject to penalty and is binding if action to the OOT player does not change. A check, call or fold by the correct player does not change action. If action changes, the OOT action is not binding; any bet or raise is returned to the OOT player who has all options: call, raise, or fold. An OOT fold is binding. See Illustration Addendum.

B: Players skipped by OOT action must defend their right to act. If a skipped player had reasonable time and does not speak up before substantial action (Rule 36) OOT occurs after the player, the OOT action is binding. Action backs up and the floor will rule on how to treat the skipped hand given the circumstances, including ruling the hand dead or limiting the

**§ 53: Aktionen außerhalb der Reihe (OOT)**

A: Jede Aktion außerhalb der Reihe (Check, Call oder Raise) wird zu dem Spieler zurückgesetzt, der richtigerweise an der Reihe ist.

Die OOT- Aktion kann sanktioniert werden und sie ist verbindlich, wenn es keine verändernde Aktion bis zum OOT-Spieler gibt.

- Ein Check, Call oder Fold durch den richtigen Spieler zählt nicht als verändernde Aktion.
- Sobald eine verändernde Aktion stattgefunden hat, ist die OOT-Aktion nicht mehr bindend; jede Bet oder jeder Raise wird zum OOT-Spieler zurückgegeben und dieser hat dann wieder alle Optionen: Call, Raise, oder Fold.
- Ein Fold OOT ist verbindlich. Siehe „Illustrierte Erläuterungen“.

B: Spieler, die durch OOT-Aktionen übersprungen wurden, müssen ihr Recht zu handeln verteidigen. Falls ein übersprungener Spieler eine angemessene Zeit zur Verfügung hatte und sich nicht gemeldet hat, bevor nach ihm substanzielle Aktionen (§ 36) stattgefunden haben, ist die OOT-Aktion bindend.

<p>player to non-aggressive action. See Addendum.</p>	<p>Die Aktion geht zurück und die Turnierleitung entscheidet, wie die übersprungene Hand zu behandeln ist. Diese Entscheidung muss den Umständen angemessen sein und sie kann einschließen, dass die Hand für tot erklärt wird oder dass sie auf eine nicht aggressive Aktion beschränkt wird &lt;Anm: fold oder call&gt;. <i>Siehe „Illustrierte Erläuterungen“.</i></p>
<p><b>54: Pot Size and Pot-Limit Bets</b>  A: Players are entitled to a pot count in pot-limit only. Dealers will not count the pot in limit and no-limit. <b>See also RP-22 Spreading the Pot</b></p> <p>B: Pre-flop a dead or short all-in blind will not affect pot calculation. All pre-flop pot and re-pot bets will assume full blinds were posted. Ex 1: PLO, 100-200 blinds, dead SB, BB posts 200. Ex 2: SB posts 100, BB short posts 100. In both examples the pot-limit bet for first player to act is 700.</p> <p><b>C:</b> Post-flop, bets are based on actual pot size.</p> <p><b>D:</b> Declaring “I bet the pot” is not a valid bet in no-limit but it does bind the player to making a valid bet (at least a minimum bet) and may be subject to penalty. Players facing a bet must make a valid raise.</p>	<p><b>§ 54: Pot-Höhe und Pot-Limit Einsätze</b>  A: Spieler sind nur bei Pot-Limit Varianten berechtigt, eine Zählung des Pots zu verlangen. Dealer zählen den Pot nicht beim Limit und No-Limit. <b>Siehe auch EV-22 Pot ausbreiten.</b></p> <p>B: Preflop: ein toter<sup>7</sup> oder ein zu kleines All-In-Blind hat keine Auswirkung auf die Pot-Kalkulation. Bei allen Pre-Flop-Pot- und Re-Pot-bets wird davon ausgegangen, dass die vollen Blinds gesetzt wurden.  <u>Beispiel 1:</u> PLO, 100-200 Blinds, der SB ist aus dem Spiel, der BB muss 200 setzen.  <u>Beispiel 2:</u> Der SB setzt 100, der BB ist mit 100 All In.  In beiden Beispielen ist das Pot-Limit für den ersten Spieler, der an der Reihe ist, 700.</p> <p><b>C:</b> Post-Flop basieren die Einsätze auf der aktuellen Pot-Size.</p> <p><b>D:</b> Die Ansage “Ich setze den Pot” ist beim No-Limit kein gültiger Satz, aber sie verpflichtet den Spieler dazu, einen gültigen Satz zu tätigen (zumindest eine Minimum-Bet) und kann Sanktionen nach sich ziehen. Falls der Spieler bereits mit einer Bet konfrontiert ist, muss er einen gültigen Raise tätigen.</p>
<p><b>55: Invalid Bet Declarations</b>  If a player faces no bet and: A) declares “call”, it is a check; B) declares “raise”, the player must make at least a minimum bet. A player declaring “check” when facing a bet may call or fold, but cannot raise.</p>	<p><b>§ 55: Ungültige Setz-Ansagen</b>  Wenn ein Spieler mit keiner Bet konfrontiert ist und:  A) “call” ansagt, so ist dies ein check;  B) “raise” ansagt, muss er zumindest eine Minimum-Bet bringen.  Ein Spieler der “check” ansagt, wenn es vorher einen Einsatz gab, kann callen oder folden, aber er kann nicht mehr raisen.</p>
<p><b>56: String Bets and Raises</b>  String bets and raises are not allowed. Such wagers involve multiple movements whereby a player puts out a bet then returns to their stack for more chips to add to the bet.</p>	<p><b>§ 56: String-Bets und -Raises</b>  String-Bets und -Raises sind nicht erlaubt. Solche Bets bestehen aus mehreren Bewegungen, bei denen ein Spieler einen Einsatz abgibt und danach zu seinem Chipstack</p>

<sup>7</sup> Wenn der SB bereits aus dem Spiel ist und nur mehr ein alleiniger Big Blind gespielt wird.

	zurückkehrt, um weitere Chips zu holen, die er dem Einsatz hinzufügt.
<p><b><u>57: Non-Standard and Unclear Betting</u></b></p> <p>Players use unofficial betting terms and gestures at their own risk. These may be interpreted to mean other than what the player intended. Also, if a declared bet can legally have multiple meanings, it will be ruled the highest reasonable amount that is less than or equal to the pot size* before the bet. Ex: NLHE 200-400, the pot totals less than 5000, player declares "I bet five." With no other clarifying information, the bet is 500; if the pot totals 5000 or more, the bet is 5000. *The pot is the total of all prior bets including any bets in front of a player not yet pulled in. See Rules 2, 3, 40 and 42.</p>	<p><b>§ 57: Non-Standard und unklares Setzverhalten</b></p> <p>Spieler verwenden inoffizielle Ausdrücke und Gesten auf eigene Gefahr. Diese können anders interpretiert werden als vom Spieler beabsichtigt. Wenn ein angesagter Einsatz verschiedene gültige Bedeutungen haben kann, wird dieser als der höchste sinnvolle Betrag interpretiert, der kleiner oder gleich groß ist wie die Pot-Größe* vor dem Einsatz.</p> <p><b>Beispiel:</b> NLHE 200/400, 4900 sind im Pot. Der Spieler sagt "Ich setze fünf.". Ohne andere Informationen beträgt der Einsatz 500; wären 5100 im Pot, würde der Einsatz 5000 betragen. *Der Pot ist die Summe aller vorherigen Einsätze, einschließlich aller noch nicht eingezogenen Einsätze vor dem Spieler. <i>Siehe §§ 2, 3, 40 und 42.</i></p>
<p><b><u>58: Non-Standard Folds</u></b></p> <p>Any time before the end of the final betting round, folding in turn if there's no bet to you (ex: facing a check or first to act post-flop) or folding out of turn are binding folds subject to penalty. See also 15-B.</p>	<p><b>§ 58: Non-Standard Folds</b></p> <p>Jederzeit vor Ende der letzten Setzrunde ist ein Fold eines Spielers an der Reihe bindend, selbst dann, wenn davor keine Bet stattgefunden hat (zB. nach „check“ oder wenn man am Flop als erster spricht).</p> <p>Auch ein Fold außerhalb der Reihe ist bindend und kann mit Sanktionen belegt werden. <i>Siehe auch § 15-B.</i></p>
<p><b><u>59: Conditional and Premature Declarations</u></b></p> <p>A: Conditional statements of future action are non-standard and strongly discouraged. At TDs discretion they may be binding and/or penalized. Example: "if – then" statements such as "If you bet, I will raise."</p> <p>B: If Player A declares "bet" or "raise" and B calls before A's exact bet amount is known, the TD will rule the bet as best fits the situation including possibly obliging B to call any amount.</p>	<p><b>§ 59: Bedingte und verfrühte Ansagen</b></p> <p>A: Bedingte Ansagen zu zukünftigen Aktionen sind nicht Standard und es wird davon dringend abgeraten. Nach Ermessen der Turnierleitung sind sie bindend und/oder können mit Sanktionen belegt werden.</p> <p><b>Beispiel:</b> "Wenn-dann" Statements, wie „Wenn du setzt, werde ich raisen.“</p> <p>B: Wenn Spieler A „Bet“ oder „Raise“ ankündigt und Spieler B callt, bevor A's exakte Bet-Höhe bekannt ist, hat die Turnierleitung zu entscheiden, welche Bethöhe am besten zur Situation passt, einschließlich der möglichen Verpflichtung von B, jeden beliebigen Betrag zu callen.</p>
<p><b><u>60: Count of Opponent's Chip Stack</u></b></p> <p>Players, dealers, and the floor are entitled to a reasonable estimation of opponents' chip stacks (Rule 25). A player may request a more precise count only if facing an all-in bet and it is</p>	<p><b>60: Zählen von gegnerischen Chip-Stacks</b></p> <p>Spieler, Dealer und der Floor sind berechtigt, gegnerische Chip-Stacks mit angemessenem Aufwand schätzen zu können (§ 25).</p>

<p>his or her turn to act. The all-in player is not required to count; on request the dealer or floor will count it. Accepted action applies (Rule 49). Visible and countable chip stacks (Rule 25) greatly improve counting accuracy.</p>	<p>Ein Spieler darf eine genauere Zählung nur dann verlangen, wenn er mit einer All-In-Bet konfrontiert und an der Reihe ist. Der All-In-Spieler muss nicht zählen; auf Anfrage zählt der Dealer oder der Floor. Die Regel „Akzeptierte Aktionen“ kommt zur Anwendung (§ 49). Sichtbare und zählbar angeordnete Stacks (§ 25) helfen enorm dabei, genau und schnell zu zählen.</p>
<p><b><u>61: Over-Betting Expecting Change</u></b>          Betting should not be used to obtain change. Pushing out more than the intended bet can confuse everyone at the table. All chips pushed out silently are at risk of being counted in the bet. Ex: the opening bet is 325 to player A who silently puts out 525 (one 500 and one 25), expecting 200 change. This is a raise to 650 under the multiple chip rule (Rule 45).</p>	<p><b>§ 61: Höhere Einsätze zum Wechseln</b>          Einsätze sollten nicht dafür benutzt werden, um Chips zu wechseln. Mehr als den vorgesehenen Betrag zu setzen kann Verwirrung schaffen. Alle Chips, die wortlos gesetzt werden, laufen Gefahr, als Einsatz zu zählen.</p> <p><b><u>Beispiel:</u></b> Die Eröffnungs-Bet ist 325. Der nachfolgende Spieler A setzt wortlos 525 (einen 500er und einen 25er) in Erwartung, 200 als Wechselgeld zu erhalten. Das ist jedoch ein Raise auf 650 nach Regel „Setzen mehrerer Chips“ (§ 45).</p>
<p><b><u>62: All-In with Chips Found Behind Later</u></b></p> <p>If A bets all-in and a hidden chip is found behind after a player calls, the TD will determine if the chip behind is part of accepted action (Rule 49). If not part of the action, A is not paid off for the chip(s) if he or she wins. If A loses, he or she is not saved by the chip(s) and the TD may award the chip(s) to the winning caller.</p>	<p><b>§ 62: All-In mit Chips, die später gefunden wurden</b></p> <p>Wenn Spieler A All-In geht und ein versteckter Chip wird erst gefunden, nachdem ein Spieler das All-In gecallt hat, entscheidet die Turnierleitung, ob der gefundene Chip Teil der „Akzeptierten Aktion“ (§ 49) ist. Wenn der Chip nicht Teil der Aktion ist, gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A bekommt diese(n) Chip(s) nicht ausbezahlt, wenn er gewinnt.</li> <li>• Wenn er verliert, ist er durch den/die Chip(s) nicht zwingend gerettet und die Turnierleitung kann den/die Chip(s) dem gewinnenden Caller zusprechen.</li> </ul>

<b><u>Play: Other</u></b>	<b>Spiel: Sonstiges</b>
<p><b><u>63: Chips Out of View and in Transit</u></b>            Players may not hold or transport chips in a way that takes them out of view. A player who does so will forfeit the chips and may be disqualified. The forfeited chips will be taken out of play. The TDA recommends the house provide racks or bags to transport chips when needed.</p>	<p><b>§ 63: Chips sind nicht sichtbar, Transport</b>            Spieler dürfen Chips nicht so halten oder transportieren, dass sie aus dem Blickfeld geraten. Ein Spieler, der das tut, verliert seine Chips und kann disqualifiziert werden. Die verfallenen Chips werden aus dem Spiel genommen.            Die TDA empfiehlt dem Veranstalter, Racks oder Säcke für den Transport der Chips bereitzustellen.</p>
<p><b><u>64: Lost and Found Chips</u></b>            Lost and found chips for which ownership cannot be determined will be taken out of play and returned to tournament inventory.</p>	<p><b>§ 64: Verlorene und gefundene Chips</b>            Verlorene und gefundene Chips, deren Besitzer nicht ermittelt werden können, werden aus dem Spiel genommen und in das Turnierinventar zurückgelegt.</p>
<p><b><u>65: Accidentally Killed / Fouled / Exposed Hands</u></b>            A: Players must protect their hands at all times, including at showdown while waiting for hands to be read. If the dealer kills a hand by mistake or if in TDs judgement a hand is fouled and cannot be identified to 100% certainty, the player has no redress and is not entitled to a refund of called bets. If the player initiated a bet or raise and hasn't been called, the uncalled amount will be returned.             B: If a hand is fouled but can be identified, it remains in play despite any cards exposed.</p>	<p><b>§ 65: Irrtümlich eingezogene / ungültige / aufgedeckte Hände</b>            A: Die Spieler müssen ihre Hände jederzeit schützen, auch beim Showdown, während auf die Auswertung der Hände gewartet wird. Falls der Dealer eine Hand irrtümlich einzieht oder wenn durch die Entscheidung der Turnierleitung eine Hand für ungültig erklärt wird und nicht mehr mit 100% Sicherheit identifiziert werden kann, hat der Spieler keinen Anspruch auf Wiedergutmachung und er hat auch keinen Anspruch auf eine Rückerstattung von gecallten Einsätzen.            Wenn der Spieler eine Bet oder ein Raise getätigt hat und noch nicht gecallt wurde, erhält er den nicht gecallten Betrag zurückerstattet.             B: Wenn eine Hand eingezogen wurde, aber noch identifiziert werden kann, bleibt sie ungeachtet irgendwelcher aufgedeckten Karten im Spiel.</p>
<p><b><u>66: Dead Hands and Mucking in Stud</u></b>            In stud poker, if a player picks up the upcards while facing action, the hand is dead. Proper mucking in stud is turning down all up cards and pushing them all forward face down.</p>	<p><b>§ 66: Tote Hände und Folden beim Stud</b>            Wenn beim Stud-Poker ein Spieler, der an der Reihe ist, die "Upcards" aufnimmt, ist seine Hand tot.            Richtiges Folden beim Stud ist das Umdrehen aller "Upcards" und ein verdecktes nach vorne Schieben aller Karten.</p>

<b><u>Etiquette and Penalties</u></b>	<b>Etikette und Sanktionen</b>
<p><b><u>67: No Disclosure. One Player to a Hand</u></b>  Players must protect other players in the tournament at all times. Therefore players, whether in the hand or not, must not:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Discuss contents of live or mucked hands,</li> <li>2. Advise or criticize play at any time,</li> <li>3. Read a hand that hasn't been tabled.</li> </ol> <p>One-player-to-a-hand is in effect. Among other things, this rule prohibits showing a hand to or discussing strategy with another player, advisor, or spectator.</p>	<p><b>§ 67: Keine Auskünfte. Ein Spieler pro Hand</b>  Die Spieler müssen zu jeder Zeit auf andere Spieler Rücksicht nehmen. Daher dürfen Spieler, egal, ob in der Hand oder nicht:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. den Inhalt von Händen besprechen, egal ob sie noch im Spiel sind oder bereits weggeworfen,</li> <li>2. Ratschläge geben oder die Spielweise anderer kritisieren,</li> <li>3. eine Hand diskutieren, die noch nicht aufgedeckt wurde.</li> </ol> <p>Es gilt die Regel "Ein Spieler pro Hand". Diese Regel verbietet unter anderem das Zeigen einer Hand sowie das Besprechen einer Strategie mit einem anderen Spieler, Berater oder Zuschauer.</p>
<p><b><u>68: Exposing Cards and Proper Folding</u></b></p> <p>Exposing cards with action pending, including the current player when last to act, may result in a penalty but not a dead hand. Any penalty begins at the end of the hand. When folding, cards should be pushed forward low to the table, not deliberately exposed or tossed high ("helicoptered"). See Rule 66.</p>	<p><b>§ 68: Aufdecken von Karten und korrektes Folden</b>  Das Aufdecken von Karten, wenn noch nicht alle Aktionen abgeschlossen sind, kann sanktioniert werden. Das gilt auch für den Spieler, der als letzter dran ist. Jedoch ist die Hand deswegen nicht tot.  Jede Sanktion beginnt nach dem Ende der Hand.  Beim Folden sollten die Karten knapp über dem Tisch nach vorne geschoben werden, nicht absichtlich aufgedeckt oder hochgeworfen werden ("helicoptered"). <i>Siehe § 66.</i></p>
<p><b><u>69: Ethical Play</u></b>  Poker is an individual game. Soft play will result in penalties, which may include chip forfeiture and/or disqualification. Chip dumping and other forms of collusion will result in disqualification.</p>	<p><b>§ 69: Ethik</b>  Poker ist ein Einzelspiel. Softplay zieht Sanktionen nach sich; diese können den Verlust von Chips und/oder Disqualifikation beinhalten. Chip Dumping und andere Formen von Zusammenspiel führen zur Disqualifikation.</p>
<p><b><u>70: Etiquette Violations</u></b>  Etiquette violations are subject to enforcement actions in Rule 71. Examples include but are not limited to: persistent delay of the game, unnecessarily touching another player's person, cards or chips, repeatedly acting out of turn, maintaining poor card or chip visibility and countability, betting out of reach of the dealer, abusive conduct, offensive hygiene, and excessive chatter.</p>	<p><b>§ 70: Verstöße gegen die Etikette</b>  Verstöße gegen die Etikette unterliegen den Durchsetzungsmaßnahmen aus § 71.  Beispiele dafür sind unter anderem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ständiges Verzögern des Spiels,</li> <li>• unnötiges Berühren eines anderen Spielers, dessen Karten oder Chips,</li> <li>• wiederholtes Handeln außerhalb der Reihenfolge,</li> <li>• die Sichtbarkeit und Zählbarkeit der Chips oder Karten behindern,</li> <li>• Platzieren der Einsätze außerhalb der Reichweite des Dealers,</li> <li>• beleidigendes Verhalten,</li> <li>• schlechte Hygiene und</li> <li>• ständiges Geschwätz.</li> </ul>

### **71: Warnings, Penalties, and Disqualification**

A: Enforcement options include but are not limited to verbal warnings, one or more “missed hand” or “missed round” penalties, and disqualification. For missed rounds, the offender will miss one hand for every player (including him or her) at the table when the penalty is given multiplied by the number of penalty rounds. Repeat infractions are subject to escalating penalties. Players away from the table or on penalty may be anted or blinded out of a tournament.

B: A penalty may be invoked for etiquette violations (Rule 70), card exposure with action pending, throwing cards, violating one-player-to-a-hand, **improper use of devices or strategy tools (Rule 5)**, or similar incidents. Penalties will be given for soft play, abuse, disruptive behavior, **dodging blinds** or cheating. Checking the exclusive nuts when last to act on the river is not an automatic soft play violation; TD’s discretion applies based on the situation.

C: Players on penalty must be away from the table. Cards are dealt to their seats, their blinds and antes posted, their hands are killed after the initial deal, and if dealt the stud bring-in they must post the bring-in.

D: Chips of a disqualified player shall be removed from play.

### **§ 71: Verwarnungen, Sanktionen und Disqualifikation**

A: Maßnahmen zur Durchsetzung beinhalten unter anderem

- mündliche Verwarnungen,
- Aussetzen einer oder mehrerer „Strafhände“ oder „Strafrunden“, sowie
- Disqualifikation.

Bei Strafrunden muss der bestrafte Spieler eine Hand pro Spieler am Tisch (inklusive sich selbst) multipliziert mit der Anzahl der Strafrunden zum Zeitpunkt, zu dem die Sanktion verhängt wurde, aussetzen.

Wiederholte Verstöße führen zu steigenden Strafen.

Spieler, die nicht am Tisch sind oder mit einer Strafe belegt sind, können durch Ante oder Blinds aus dem Turnier ausscheiden.

B: Eine Strafe kann für Verstöße gegen die Etikette verhängt werden (§ 70). Das sind:

- Karten aufdecken, obwohl noch Aktionen ausständig sind,
- Werfen von Karten,
- Verletzung der Regel „Ein-Spieler-pro-Hand“,
- regelwidriger Einsatz von Geräten oder strategischen Hilfsmittel (§ 5), oder
- ähnliche Vorfälle.

Eine Strafe muss verhängt werden für

- Softplay,
- Beschimpfungen,
- störendes Verhalten,
- Blinds schinden, oder
- Betrug.

Die alleinigen Nuts zu checken, wenn ein Spieler als letztes am River dran ist, ist nicht zwingend ein Softplay-Verstoß. Abhängig von der Situation liegt das im Ermessen der Turnierleitung.

C: Spieler, die mit einer Strafe belegt sind, müssen den Tisch verlassen. Die Karten werden an ihren Platz ausgeteilt, ihre Blinds und Antes werden gesetzt und ihre Hände werden nach dem Anfangsdeal eingezogen.

In Stud-Spielen müssen sie das Bring-In setzen, wenn sie die Bring-In Karte bekommen haben.

D: Die Chips eines disqualifizierten Spielers werden aus dem Spiel genommen.





TDA Recommended Procedures are policy suggestions to reduce errors and improve event management. They also may apply to situations with too many variations to address in one universal rule. The fairest ruling in these cases may require use of multiple rules, evaluation of all circumstances, and reliance on Rule 1 as a primary guide.

Die empfohlenen Vorgehensweisen sind Empfehlungen, um Fehler zu reduzieren und das Turniermanagement zu entlasten. Sie erklären Situationen mit zu vielen Optionen, um sie durch eine einzige Regel vollständig zu adressieren. Diese Situationen benötigen mehrere Regeln, die Berücksichtigung aller Umstände und Entscheidungen vor allem nach Regel 1.

### **EMPFOHLENE VORGEHENSWEISEN**

<p><b><u>RP-1. All-In Buttons</u></b> All-in buttons clearly indicate a player is “all-in.” The dealer should keep the buttons (not each player). When a player bets all-in, the dealer places an all-in button in front of the player, in full view of the rest of the table.</p>	<p><b>EV-1. All-In Buttons</b> All-In-Buttons zeigen klar an, dass ein Spieler „All-in“ ist. Der Dealer sollte die Buttons bewahren (nicht die Spieler). Wenn ein Spieler All-in geht, platziert der Dealer den Button vor dem Spieler so, dass er vom Rest des Tisches gut zu sehen ist.</p>
<p><b><u>RP-2. Bringing in Bets is Discouraged</u></b> Routinely bringing in chips as betting and raising proceeds around the table is poor dealing practice. Reducing bet stacks can influence action, create confusion and increase errors. Only the player currently facing action may ask the dealer to bring-in bets.</p>	<p><b>EV-2. Vom Heranholen von Einsätzen wird abgeraten</b> Routinemäßiges Heranholen von Chips, während am Tisch noch gesetzt und erhöht wird, ist schlechtes Dealer-Verhalten. Eine Reduzierung der Stacks kann die Aktionen beeinflussen, Verwirrung stiften und Fehler erhöhen. Nur der Spieler, der gerade an der Reihe ist, darf den Dealer über die Einsätze, die zu bringen sind, fragen.</p>
<p><b><u>RP-3. Personal Belongings</u></b> The table surface is vital for chip stack management, dealing, and betting. The table and nearby spaces (legroom and walkways) must not be cluttered by non-essential personal items. Each cardroom should clearly display its policy on items allowed in the tournament area.</p>	<p><b>EV-3. Persönliches Eigentum</b> Die Tischoberfläche ist für das Chipstack-Management, das Dealen und das Setzen vorgesehen. Weder der Tisch, noch die umliegenden Freiräume (Beinbereich und Zutrittswege) dürfen von unwichtigen persönlichen Gegenständen überladen sein. Jeder Cardroom sollte klare Richtlinien veröffentlichen, welche Gegenstände im Turnierbereich erlaubt sind.</p>
<p><b><u>RP-4. Disordered Stub</u></b> When cards remain to be dealt on a hand and the stub is accidentally dropped and appears to</p>	<p><b>EV-4. Kartendeck durcheinander</b> Wenn in einer laufenden Hand noch Karten ausgeteilt werden müssen und der Kartenstapel</p>

<p>be disordered: 1) first try to reconstruct the stub in its original order if possible; 2) If not possible, create a new stub using only the stub cards (not the muck and prior burns). These should be scrambled, shuffled, cut, and play proceeds with the new stub; 3) If when dropped the stub is mixed in with the muck and/or burns, then scramble the mixed cards together, shuffle, and cut. Play proceeds with the new stub.</p>	<p>herunterfällt und vermutlich durcheinandergebracht wurde,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) sollte man zuerst versuchen, den Stapel in seiner ursprünglichen Reihenfolge wiederherzustellen;</li> <li>2) wenn das nicht möglich ist, sollte man einen neuen Stapel erstellen, und zwar nur aus den Karten des vorherigen Stapels (ohne Muck und bereits gelegten Burn-Karten). Dieser sollte dann neu gemischt und geschnitten werden und das Spiel wird mit dem neuen Kartenstapel fortgesetzt;</li> <li>3) wenn der Stapel herunterfällt und mit dem Muck und/oder den Burn-Karten vermischt wurde, wird der Kartenstapel mit Muck und Burn-Karten neu gemischt und abgehoben. Das Spiel wird mit dem neuen Kartenstapel fortgesetzt.</li> </ol>
<p><b>RP-5. Prematurely Dealt Cards</b> Board and burn cards are sometimes dealt prematurely, before action on the preceding round is finished. The general procedures for these situations are:</p> <p><u>A: Premature flop</u>, leave the flop burn card as the burn. Return the premature board cards to the deck stub and reshuffle the entire stub. Re-deal the flop (without another burn) from the newly shuffled stub.</p> <p><u>B: A premature turn card</u>: leave the turn burn card as the burn. Return the premature turn card to the deck stub and reshuffle the entire stub. Re-deal the turn (without another burn) from the newly shuffled stub.</p> <p><u>C: A premature river card</u>: leave the river burn card as the burn. Return the premature river card to the deck stub and reshuffle the entire stub. Re-deal the river (without another burn) from the newly shuffled stub.</p> <p><u>D: Premature card in stud</u>: the premature card is returned to the stub, the stub is re-shuffled (See RP-17, reshuffling), and a new street is dealt from the newly shuffled stub without another burn.</p>	<p><b>EV-5. Vorzeitig aufgedeckte Karten</b> Board- und Burn-Karten werden manchmal vorzeitig aufgedeckt, noch bevor alle Aktionen in der vorangegangenen Setzrunde fertig sind. Die allgemeinen Verfahren zum Behandeln dieser Situationen sind:</p> <p><u>A: Vorzeitig aufgedeckter Flop</u>: Die Burn-Karte vom Flop bleibt verbrannt. Die vorzeitig aufgedeckten Board-Karten kommen zurück in den Kartenstapel und dieser wird neu gemischt. Der Flop wird vom neu gemischten Kartenstapel neu aufgedeckt (ohne weitere Burn-Karte).</p> <p><u>B: Vorzeitig aufgedeckte Karte am Turn</u>: Die Burn-Karte vom Turn bleibt verbrannt. Die vorzeitig aufgedeckte Turn-Karte kommt zurück in den Kartenstapel und dieser wird neu gemischt. Der Turn wird vom neu gemischten Kartenstapel neu aufgedeckt (ohne weitere Burn-Karte).</p> <p><u>C: Vorzeitig aufgedeckte Karte am River</u>: Die River-Burn-Karte bleibt verbrannt. Die vorzeitig aufgedeckte River-Karte kommt zurück in den Kartenstapel und dieser wird neu gemischt. Der River wird vom neu gemischten Kartenstapel neu aufgedeckt (ohne weitere Burn-Karte).</p> <p><u>D: Vorzeitig aufgedeckte Karte im Stud</u>: Die vorzeitig aufgedeckte Karte kommt zurück in den Kartenstapel und dieser wird neu gemischt (<i>siehe EV-17, Neues Mischen</i>) und eine neue Setzrunde wird vom neu gemischten</p>

	Kartenstapel ohne zusätzliche Burn-Karte gegeben.
<p><b><u>RP-6. Efficient Movement of Players</u></b>  Moving players for breaking and balancing should be expeditious so as not to unduly miss blinds or otherwise delay the game. If possible, players should have racks for chip transport and sufficient color-ups should be done so players do not carry unusually large numbers of chips (see Rules 10, 11 and 63).</p>	<p><b><u>EV-6. Effizientes Umsetzen von Spielern</u></b>  Das Umsetzen von Spielern zum Auflösen oder zum Ausbalancieren von Tischen sollte zügig erfolgen, damit nicht übermäßig Blinds verpasst werden oder das Spiel anderweitig verzögert wird.  Wenn möglich, sollten die Spieler Racks für den Transport ihrer Chips verwenden und gegebenenfalls sollten &lt;bei ihnen&gt; Color-Up's durchgeführt werden, damit sie nicht unnötig viele Chips tragen müssen  <i>(Siehe §§ 10, 11 und 63).</i></p>
<p><b><u>RP-7. Timing of Dealer Pushes</u></b>  The TDA recommends that dealers hold up the push 90 seconds prior to a scheduled break or a level change. This avoids having time expire in crucial stages of the game.</p>	<p><b><u>EV-7. Timing beim Dealer-Wechsel</u></b>  Die TDA empfiehlt, dass Dealer vor einer planmäßigen Pause oder bei einem Wechsel des Levels mit dem Ablösen des vorherigen Dealers 90 Sekunden warten. Dadurch wird verhindert, dass in kritischen Stadien des Spiels Zeit abläuft.</p>
<p><b><u>RP-8: Hand for Hand Procedures</u></b>  A: Payoff eligibility starts at the announcement: "finish the current hand you're on then hold up, we are going hand for hand". If enough players bust on the current hand to break into the money, the busting players will be eligible for a share of the place(s) paid on the current hand. Example: NLHE tournament paying 50 players. 52 players remain when the announcement is made and during the current hand 3 players bust. All 3 players will share in the 50<sup>th</sup> place payout.</p> <p>B: During H4H play, a maximum of 3 minutes per hand will be deducted from the clock.</p> <p>C: So that players can most clearly know the timing of level changes, whenever possible the clock should be reduced by 2-minutes each hand not after "batches" of multiple hands.</p>	<p><b><u>EV-8: Hand für Hand-Verfahren</u></b>  A: Ein Anspruch auf Auszahlung von Preisen beginnt mit der Ankündigung: "Nach Beendigung der aktuellen Hand bitte warten, wir spielen Hand für Hand".  Wenn in der laufenden Hand genügend Spieler ausscheiden, um ins Geld zu kommen, haben die ausgeschiedenen Spieler einen Anspruch auf einen Anteil des bezahlten Platzes (bzw. der Plätze) der laufenden Hand.  <b><u>Beispiel:</u></b> NLHE Turnier, 50 Spieler werden ausbezahlt. 52 Spieler waren im Spiel, als die Ankündigung gemacht wurde. Während der laufenden Hand scheiden drei Spieler aus. Alle drei Spieler erhalten einen Anteil vom Preisgeld für Platz 50.</p> <p>B: Während Hand für Hand gespielt wird, werden maximal drei Minuten pro Hand von der Uhr abgezogen.</p> <p>C: Damit die Spieler möglichst klar erkennen können, wann die Level wechseln, sollten die 2 Minuten<sup>8</sup> möglichst nach jeder Hand abgezogen werden und nicht nach mehreren Händen im „Paket“.</p>

<sup>8</sup> Widerspruch mit dem Absatz davor.

<p>D: Blinds continue to increase as time elapses off the clock at the rate of 2 minutes per hand and new levels are reached.</p> <p>E: Players are encouraged but not required to remain seated during H4H play.</p> <p>F: In the event of an all-in and call during H4H, the cards of all players in the hand should remain face down. Dealers should not deal additional cards until instructed.</p>	<p>D: Die Blinds steigen weiterhin, wenn die Zeit mit einer Rate von 2 Minuten<sup>9</sup> abläuft und neue Level erreicht wurden.</p> <p>E: Die Spieler werden angehalten, aber nicht verpflichtet, während der Hand für Hand-Phase an ihren Plätzen zu bleiben.</p> <p>F: Im Falle eines All-Ins und Calls während der Hand für Hand-Phase sollen die Karten aller Spieler, die in der Hand sind, verdeckt bleiben. Die Dealer sollten keine zusätzlichen Karten austeilen, bis sie Anweisungen bekommen.</p>
<p><b><u>RP-9: Number of Players at Final Table</u></b> 9 and 8-handed events will combine from two tables of five players each to a 9-handed final table. 7 and 6-handed events will combine from two tables of four players each to a 7-handed final table.</p>	<p><b><u>EV-9: Anzahl der Spieler am Finaltisch</u></b> Bei 9- und 8-Tisch-Events werden die letzten beiden 5er-Tische zu einem 9er-Finaltisch zusammengelegt. Bei 7- und 6-Tisch Events werden die letzten beiden 4er-Tische zu einem 7er-Finaltisch zusammengelegt.</p>
<p><b><u>RP-10: Tournament Stud Dealing Procedures</u></b> A: A downcard exposed on the initial deal will be the player's upcard and 3<sup>rd</sup> street will be dealt down to that player. The player can be the bring-in.</p> <p>B: A card exposed by the dealer on 7<sup>th</sup> street will be replaced if betting action remains on the hand. 7<sup>th</sup> street should be dealt down even if no betting action remains on the hand and in all-in situations the player(s) not at risk expose first.</p> <p>C: Cards of a player not at his or her seat (See Rule 30) for the deal will be killed. No cards will be dealt to a hand on 4<sup>th</sup> street that is not live.</p> <p>D: If there are two or more matching high hands showing in Stud (or Stud-8) or low hands in Razz, betting starts on the hand with the high card by suit in both games.</p>	<p><b><u>EV-10: Turnier-Stud Austeil-Prozeduren</u></b> A: Eine verdeckte Karte, die beim ersten Austeilen sichtbar wird, wird zur offenen Karte des Spielers und die Karte der 3. Street<sup>10</sup> wird verdeckt an diesen Spieler ausgeteilt. Der Spieler kann der „Bring-In“ sein.</p> <p>B: Eine Karte, die durch den Dealer in der 7. Street fälschlich aufgedeckt wurde, wird ersetzt, wenn in dieser Hand noch Wett-Aktionen möglich sind. Die 7. Street sollte verdeckt ausgeteilt werden, selbst wenn keine Wett-Aktionen in der Hand mehr möglich sind und die Spieler in All-In Situationen nicht riskieren, zuerst aufzudecken.</p> <p>C: Die Karten eines Spielers, der beim Austeilen nicht an seinem Platz ist (Siehe § 30), werden eingezogen. In der 4. Street werden an eine Hand, die nicht mehr im Spiel ist, keine Karten mehr ausgeteilt.</p> <p>D: Wenn zwei oder mehrere zusammenpassende High-Hands beim Stud (oder Stud-8) gezeigt werden oder Low-Hands beim Razz, startet das Setzen bei der Hand mit der höchsten Karte nach Farbe.</p>

<sup>9</sup> Detto.

<sup>10</sup> Anm.: Die im Dokument generell verwendete Übersetzung mit Setzrunde für Street kann bei Stud nicht verwendet werden, da erst nach der dritten ausgeteilten Karte die erste Setzrunde stattfindet. Daher wurde der Begriff Street belassen. Die dritte Street ist somit die erste Setzrunde.

<p>E: If the player dealt the low card by suit is all-in for the ante, betting starts to his or her left. Players with chips must bet at least the bring-in or fold.</p> <p>F: Bets will not be doubled on 4<sup>th</sup> street for a pair showing.</p> <p>G: For premature cards dealt in stud see RP-5-D.</p> <p>H: 7<sup>th</sup> street short stub procedure. If before dealing 7<sup>th</sup> street the number of cards in the current stub is less than the “<u>required number</u>” (# remaining players + burn card + undealt last card) proceed as follows: A) if the required number can be reached by adding the 3 prior burn cards (for 4<sup>th</sup>, 5<sup>th</sup>, and 6<sup>th</sup> street) the current stub will be scrambled with the prior burns to create a new stub. The new stub will be cut, a card burned, and one card dealt to each player. B) if there are at least 3 cards in the current stub but adding the prior burns would not reach the required number, the dealer will burn the top card of the current stub and deal the next card as a community card in the center of the table. C) if the current stub has less than 3 cards, it will be scrambled with the 3 prior burns for a new stub which will then be cut, a card burned, and the next card dealt as a community card. D) If a community card is in play, the first player who would act on 6<sup>th</sup> street will be first to act on 7<sup>th</sup> street.</p>	<p>E: Wenn ein Spieler, der die Low-Card nach Farbe bekommen hat, mit der Ante bereits All-In ist, beginnt das Setzen zu seiner Linken. Spieler mit Chips müssen zumindest das Bring-In setzen oder folden.</p> <p>F: Die Einsätze werden in der 4. Street für ein offenliegendes Paar nicht verdoppelt.</p> <p>G: Für verfrüht aufgedeckte Karten, die beim Stud ausgeteilt wurden, <i>siehe EV-5-D</i>.</p> <p>H: 7. Street Prozedur bei zu kleinem Stapel: Wenn vor dem Austeilen der 7. Street die Anzahl der Karten im verbleibenden Stack kleiner ist als die „<u>benötigte Anzahl</u>“ (#verbliebene Spieler + Burn-Karte + letzte Karte, die nicht ausgeteilt wird) ist wie folgt fortzufahren:  A) Wenn die benötigte Anzahl durch das Hinzufügen der 3 vorherigen Burn-Cards (für die 4., 5. und 6. Street) erreicht werden kann, wird der verbleibende Stack mit den 3 vorherigen Burn-Karten gemischt, um einen neuen Stack zu erstellen. Der neue Stack wird abgehoben, eine Karte wird als Burn-Karte gelegt und eine Karte wird an jeden Spieler ausgeteilt.  B) Wenn sich im vorhandenen Stack mindestens 3 Karten befinden, aber durch das Hinzufügen der vorherigen Burn-Karten nicht die benötigte Anzahl erreicht wird, legt der Dealer die oberste Karte des Stacks als Burn-Karte und legt die nächste Karte als Gemeinschaftskarte in die Mitte des Tisches.  C) Wenn der vorhandene Stack aus weniger als drei Karten besteht, wird er mit den drei vorherigen Burn-Karten zu einem neuen Stack gemischt. Der wird dann abgehoben, eine Karte wird als Burn-Karte gelegt und die nächste Karte als Community-Karte.  D) Wenn eine Gemeinschaftskarte im Spiel ist, ist der Spieler, der in der 6. Street als erstes an der Reihe ist, auch in der 7. Street als erstes an der Reihe.</p>
<p><b><u>RP-11: Ante Formats and No Ante Reduction</u></b></p> <p>If a single-payer ante is used, the big blind ante format (BBA) with big-blind-first calculation is recommended. Antes should not be reduced (including at the final table) as play progresses in the event.</p>	<p><b><u>EV-11: Ante Formate und keine Ante-Reduktion</u></b></p> <p>Wenn mit Single-Player-Ante gespielt wird, wird das Big Blind Ante Format (BBA) mit Big-Blind-zuerst empfohlen. Antes sollten während des gesamten Spielverlaufs nicht reduziert werden (einschließlich Finaltisch).</p>

<p><b><u>RP-12: Dealers Should Announce Bets and Raises</u></b> Dealers should routinely announce non-all-in bet values as betting proceeds around the table. All-in bets will be counted only on request of the player currently facing action. Accepted action continues to apply (Rule 49). Scheduled and discretionary color-ups improve bet countability.</p>	<p><b>EV-12: Dealer sollten Bets &amp; Raises ansagen</b> Dealer sollten routinemäßig die Höhe von "Nicht-All-In"-Einsätzen ansagen, solange am Tisch noch weitere Einsätze getätigt werden. All-in-Bets werden nur auf Verlangen des Spielers, der an der Reihe ist, gezählt. „Akzeptierte Aktionen“ gelten weiterhin (§ 49). Geplante und außerplanmäßige Color-Ups verbessern die Zählbarkeit von Einsätzen.</p>
<p><b><u>RP-13: Dealers Should Stack Chips in Split-Pot Games</u></b> Where possible, dealers should periodically stack pot chips in split-pot games. Stacking chips should not obscure players' view or otherwise disrupt the game.</p>	<p><b>EV-13: Dealer sollten in Split-Pot-Spielen Chips stapeln</b> Wenn möglich, sollten die Dealer bei Split-Pot-Spielen regelmäßigen die Chips im Pot stapeln. Das Stapeln der Chips sollte nicht die Sicht der Spieler verdecken oder das Spiel auf andere Weise stören.</p>
<p><b><u>RP-14: Randomness May be Applied to Special Situations</u></b> For error remedies not otherwise covered in the TDA Rules and Procedures, TDs may use the concept of randomness to design a solution.</p>	<p><b>EV-14: Zufälligkeit kann in besonderen Situationen in Frage kommen</b> Zur Abhilfe von Fehlern, die durch die TDA-Regeln und Verfahren nicht abgedeckt sind, kann die Turnierleitung anderweitig Lösungen durch Zufälligkeit herbeiführen.</p>
<p><b><u>RP-15: Proper Tournament Staff Communication</u></b> A: Outgoing dealers should inform incoming dealers of pertinent information regarding the table. Examples include: blind information, players on warning or penalties, disruptive behavior.  B: The dealer should inform the floor of all existing and potential infractions of Rule 2 (Player Responsibilities) and Rule 70 (Etiquette). Special emphasis on any discriminatory or offensive behavior in general or towards specific players or staff.</p>	<p><b>EV-15: Gute Staff-Kommunikation</b> A: Dealer, die den Tisch verlassen, sollten die hinzukommenden Dealer über relevante Dinge informieren. Diese sind zB.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blind-Informationen,</li> <li>• verwarnte oder bestrafte Spieler, oder</li> <li>• störendes Verhalten.</li> </ul> <p>B: Der Dealer sollte den Floor über alle bestehenden und möglichen Verstöße gegen § 2 (Verantwortlichkeiten des Spielers) informieren. Besondere Schwerpunkte sollten dabei auf diskriminierendes oder beleidigendes Verhalten im Allgemeinen oder gegenüber bestimmten Spielern oder Mitarbeitern gelegt werden.</p>
<p><b><u>RP-16: Player Absent on a Breaking Table</u></b> If a player is not present during breaking of a table, their chips should be moved to the new table by a staff member.</p>	<p><b>EV-16: Abwesende Spieler bei Tischauflösung</b> Wenn ein Spieler beim Auflösen eines Tisches nicht anwesend ist, sollten seine Chips von einem Mitarbeiter an den neuen Tisch gebracht werden.</p>
<p><b><u>RP-17: Tournament Draw Betting Procedures</u></b> Limping is allowed in all single-draw games.</p>	<p><b>EV-17: Turnier-Draw-Betting Prozeduren</b> Limpen ist in allen Single-Draw-Spielen erlaubt.</p>

<p><b><u>RP-18: Order of Mixed Games</u></b>  In order to reduce errors, in mixed game events (ex HORSE), stud and stud-8 need not be played consecutively.</p>	<p><b><u>EV-18: Reihenfolge in Mixed Games</u></b>  Um Fehler zu reduzieren, dürfen Stud und Stud-8-Spiele bei Mixed-Game-Events (zB HORSE) nicht unmittelbar hintereinander gespielt werden.</p>
<p><b><u>RP-19: Reducing Stalling</u></b>  The house should clearly announce intention to reduce stalling so that players understand timely play is expected. It's recommended that each house establish creative methods for reducing stalling. Some methods successfully used by TDA member houses include:  Random table breaks instead of table draws, using fixed # of hands per level, going orbit for orbit, soft hand for hand, and adding a shot clock</p>	<p><b><u>EV-19: Reduzieren von Verzögerungen</u></b>  Der Veranstalter sollte klar die Absicht bekunden, dass er erwartet, Verzögerungen des Spiels so gering wie möglich zu halten. Die Spieler sollen verstehen, dass zügiges Spiel erwartet wird.  Es wird empfohlen, dass jeder Veranstalter Methoden entwickelt, um Verzögerungen zu minimieren.  Zu den Methoden, die von TDA-Mitgliedern erfolgreich eingesetzt werden, gehören:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zufällige Tisch- und Platzzuteilung anstelle von Ziehungen &lt;Anm: bei Tischauflösung&gt;,</li> <li>• feste Anzahl an Händen pro Level, Orbit für Orbit,</li> <li>• Soft Hand for Hand-Spiel<sup>11</sup> und</li> <li>• Verwenden einer Shot Clock.</li> </ul>
<p><b><u>RP-20: Cards Ready for Shuffle</u></b>  <b>At the start of the tournament or ending of a break, within one minute of starting or resuming play, the floor should announce "dealers prepare your decks". When at least 2 players are at the table, the dealer will wash and square the deck, to be ready for shuffle when the level starts.</b></p>	<p><b><u>RP-20: Karten vorbereiten zum Mischen</u></b>  <b>Zu Beginn des Turniers oder am Ende einer Pause sollte innerhalb einer Minute vor Beginn oder Wiederaufnahme des Spiels der Floor verkünden: "Dealer bereiten Ihre Decks vor". Sobald mindestens 2 Spieler am Tisch sitzen, wird der Dealer das Deck vorbereiten, damit es zu Beginn des Levels zum Mischen bereit ist.</b></p>
<p><b><u>RP-21: Spreading the Pot</u></b>  <b>The pot will only be counted in pot-limit events. On request the pot may be spread to increase chip visibility. See also Rule 54: Pot Size and Pot-Limit Bets.</b></p>	<p><b><u>RP-21: Pot ausbreiten</u></b>  <b>Der Pot wird nur bei Pot-Limit-Events gezählt. Auf Wunsch kann der Pot ausgebreitet werden, um die Sichtbarkeit der Chips zu erhöhen. Siehe auch Regel 54: Pot Höhe und Pot-Limit Einsätze.</b></p>
<p><b><u>RP-22: Betting Non-Denominational Items (Bounty chips, clock tokens etc)</u></b>  <b>Action items with no nominal value (bounty chips, clock tokens etc) should be of different size than standard betting chips. Betting with these items will be interpreted</b></p>	<p><b><u>RP-22: Zusätzliche Gegenstände für Wett-Erweiterungen (Bounty chips, clock tokens etc.)</u></b>  <b>Zusätzliche Gegenstände ohne Nennwert (Bounty chips, Clock-token etc.) sollten eine andere Größe haben als die Standard-Chips. Der Einsatz derartiger Gegenstände wird in den Hausregeln definiert und gemäß § 1</b></p>

<sup>11</sup> Anm.; Soft Hand for Hand → Es wird nicht nach jeder Hand auf die anderen Tische gewartet, sondern zügig weiterspielt. Sobald ein Tisch zwei Spiele schneller war als der/die andere(n), muss er warten, bis die anderen aufgeholt haben.

**per house policy or Rule 1 and may be ruled a call or all-in at TDs discretion.**

**entscheidet die Turnierleitung nach eigenem Ermessen auf Call oder All-In.**



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.  
Illustration Addendum 2024 Rules  
Version 1.0, October, 2024

Illustrierte Erläuterungen 2024 Regeln  
Version 1.0, Oktober 2024

The Poker TDA is a voluntary poker industry association founded in 2001. The TDA mission is to increase global uniformity of poker tournament rules. TDA Rules supplement the rules of this house. In case of conflict with a gaming agency, the agency rules apply.

Die Poker TDA ist ein freiwilliger Zusammenschluss von Pokervereinigungen, gegründet 2001. Das Ziel der TDA ist die Förderung einer weltweiten Standardisierung der Poker Turnierregeln. Die TDA-Regeln sind eine Ergänzung zu den Hausregeln. Im Fall eines Konflikts ist die Hausregel anzuwenden.

## ILLUSTRIERTE ERLÄUTERUNGEN

<p><b><u>Rule 10: Breaking Tables, 2-Step Random Process.</u></b> A 2-step random or “double-blind” process assures that there is no favoritism in distributing new seat assignments. An example of one such process: 1) show players at the breaking table the new seat cards then scramble the cards face down and form a stack; 2) the dealer then deals one playing card face up to each player. The seat cards are then dealt out with the first seat card going to the player with the highest playing card by suit showing.</p>	<p><b>ad § 10. Tische auflösen, zweistufiger Zufallsprozess</b> Ein zweistufiger Zufallsprozess stellt sicher, dass es keine Bevorzugungen bei der Verteilung von neuen Plätzen gibt. Ein Beispiel für einen derartigen Prozess: 1) den Spielern am aufzulösenden Tisch werden die neuen Platzkarten gezeigt, danach werden diese verdeckt gemischt und daraus ein Stapel gebildet; 2) der Dealer gibt dann jedem Spieler offen eine Spielkarte. Die Platzkarten werden danach zugeteilt, wobei beim Spieler mit der höchsten Spielkarte nach Farbe begonnen wird.</p>
<p><b><u>Rule 11-D: Balancing Tables and Halting Play.</u></b> <b>Example:</b> NLHE 9-handed, table A has 5 players, table B has the most players with 8. Play halts on table A once the BB hits an open seat.</p>	<p><b>ad § 11-D. Ausgleichen von Tischen (Table Balance) und Spielstop</b> <b>Beispiel:</b> NLHE 9-händig, Tisch A hat 5 Spieler, Tisch B hat mit 8 die meisten Spieler. Das Spiel an Tisch A wird angehalten, sobald der BB an einen freien Platz kommt.</p>
<p><b><u>Rule 16: Face Up for All-Ins.</u></b> “All hands will be tabled without delay once a player is all-in and all betting action by all other players in the hand is complete”. This rule means that all downcards of all players will be turned up at once when at least one player is all-in and there is no chance of further betting action by the other player(s). Do not wait for the showdown to turn the cards up; do not wait for side pots to be divided before turning up the all-in who is only in for the main pot; if betting action is finalized on any street prior to the showdown, turn the cards up at that point and then run out the remaining cards.</p>	<p><b>ad § 16: Aufdecken bei All-In’s.</b> „Alle Karten werden unverzüglich aufgedeckt, sobald ein Spieler All-in ist und alle Aktionen der übrigen Spieler in der Hand abgeschlossen sind.“ Diese Regel bedeutet, dass alle verdeckten Karten aller verbliebenen Spieler sofort aufgedeckt werden, wenn mindestens ein Spieler All-in ist und es keine Möglichkeit für weitere Setzaktionen der übrigen Spieler gibt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Man soll nicht auf den Showdown warten, um alle Karten aufzudecken;</li> <li>• man soll nicht auf die Aufteilung des Side-Pots warten, um die All-In Hand zu zeigen, die nur am Main-Pot beteiligt ist;</li> </ul>

**Example 1.** NLHE. Two players remain. On the turn, Player A (the shorter stack) pushes all-in and is called by B. Turn both A and B's downcards up at this point, then burn and turn the river and proceed to showdown.

**Example 2.** NLHE. Three players remain. Pre-flop, Player A (the shortest stack) pushes all-in and is called by both B and C. Do not turn cards up yet because B and C both have chips so further betting action is possible.

On the flop B and C check; betting is still possible so don't turn the cards up yet.

On the turn B pushes all-in and C calls. Turn all hands up now (A, B, and C) because no further betting is possible. Burn and turn the river then proceed to showdown. Award the side pot between B and C first, then award the main pot. Notice: you do not keep A's cards face down until the side pot between B and C is awarded.

**Example 3.** NLHE. Three players remain. Pre-flop, Player A (the shortest stack) pushes all-in for 700 and is called by both B and C who have several thousand each left. Do not turn cards up yet because B and C both have chips so further betting action is possible.

On the flop B and C check; betting is still possible so don't turn the cards up yet.

On the turn B bets 1000 and C calls. Since both B and C still have chips and the river remains to be dealt, betting is still possible so don't turn the cards up yet.

On the river both B and C check. Turn all hands up now (A, B, and C) because betting is over and the hand is moving to showdown. Award the 2000 side pot between B and C first, then award

- wenn die Setzaktionen abgeschlossen sind, sollen die Karten aufgedeckt werden, egal in welcher Setzrunde vor dem Showdown, danach werden die verbliebenen Karten des Boards aufgedeckt.

**Beispiel 1:** NLHE. Nur noch zwei Spieler sind in der Hand.

Am Turn geht Spieler A (der kleinere Stack) All-In und wird von B gecallt.

An dieser Stelle haben Spieler A und B ihre verdeckten Karten aufzudecken. Danach werden die Burn-Card und der River gelegt und mit dem Showdown fortgefahren.

**Beispiel 2:** NLHE. Noch drei Spieler sind in der Hand.

Pre-flop geht Spieler A (der kleinste Stack) All-in und wird von B und C gecallt.

Die Karten werden noch nicht aufgedeckt, weil Spieler B und C noch Chips haben und weitere Setz-Aktionen möglich sind.

Am Flop checken B und C. Setzen ist immer noch möglich, daher werden noch keine Karten aufgedeckt.

Am Turn geht Spieler B All-in und C bezahlt. Alle Karten werden jetzt aufgedeckt (A, B, und C), weil keine weiteren Einsätze mehr möglich sind.

Es werden die Burn-Card und der River gelegt und mit dem Showdown fortgefahren.

Zuerst wird der „Sidepot“ zwischen B und C zugewiesen, erst danach der „Main-Pot“.

Hinweis: Die Karten von Spieler A sollen nicht verdeckt bleiben, bis der „Sidepot“ zwischen Spieler B und C zugewiesen wird.

**Beispiel 3:** NLHE. Noch drei Spieler sind in der Hand.

Pre-flop geht Spieler A (der kleinste Stack) mit 700 All-in und wird von B und C gecallt. Beide haben noch mehrere Tausend Chips im Stack. Die Karten werden noch nicht aufgedeckt, weil Spieler B und C beide noch Chips haben und weitere Setz-Aktionen möglich sind.

Am Flop checken B und C. Setzen ist immer noch möglich, daher werden noch keine Karten aufgedeckt.

Am Turn setzt B 1000 und C bezahlt. Da B und C noch Chips haben und der River noch gelegt werden muss, werden die Karten nicht aufgedeckt, weil noch weitere Einsätze möglich sind.

Am River checken B und C. Jetzt werden alle Hände aufgedeckt (A, B und C).

<p>the main pot. Notice: do not keep A's cards face down until the side pot between B and C is awarded.</p>	<p>Zuerst werden die 2000 aus dem Sidepot zwischen Spieler B und C zugewiesen, erst danach der Main Pot. Hinweis: Die Karten von Spieler A werden nicht verdeckt gehalten, bis der Sidepot zwischen Spieler B und C zugewiesen wurde.</p>
<p><b><u>Rule 18: Asking to See a Hand</u></b></p> <p><u>Example 1:</u> NLHE. 3 players remain in the hand. There is no betting on the river and no player is all-in. At showdown Player A discards face down and the cards are pushed into the muck by the dealer. B tables his hand, showing trips. C pushes his cards forward face-down. B may ask to see C's hand because B has tabled his cards. However, B's request is at TDs discretion; B has no inalienable right to see it because there was no bet on the river thus he did not "pay to see C's hand." Neither A nor C may ask to see a competitor's hand because they have neither tabled their cards nor retained them.</p> <p><u>Example 2:</u> NLHE. 4 players remain in the hand. On the river A bets 1000, B calls, C raises to 5000, and D, A and B all call. No player is all-in. B tables his hand, showing trips. D instantly discards face down and the dealer kills his hand into the muck. C begins to push his cards forward face-down. Both A and B have an inalienable right to see C's hand on request because 1) they paid to see it as C was the last aggressor on the river and 2) both A and B retain their cards. D (who also called C) relinquished his right to see C's hand when he discarded without tabling. All other requests in this situation are at TD's discretion, such as B asking to see A's cards (the cards of another caller).</p>	<p><b>ad § 18: Forderung, eine Hand zu sehen</b></p> <p><b><u>Beispiel 1:</u></b> NLHE. Drei Spieler sind noch in der Hand. Es gibt keine Einsätze am River und keiner der Spieler ist All-in. Beim Showdown wirft Spieler A seine Hand verdeckt weg und sie wird vom Dealer in den Muck gezogen. B deckt seine Hand auf und zeigt einen Drilling. C schiebt seine Karten verdeckt nach vorne. B kann nun verlangen, C's Hand zu sehen, weil er selbst seine Karten aufgedeckt hat. Dennoch, B's Anfrage liegt im Ermessen der Turnierleitung. B hat kein grundsätzliches Recht darauf, die Hand zu sehen, weil es keinen Einsatz auf dem River gab und er nicht „dafür bezahlt hat, C's Hand zu sehen“. Weder A noch C können verlangen, eine der Hände ihrer Mitspieler zu sehen, weil sie ihre Hände weder aufgedeckt noch sie behalten haben.</p> <p><b><u>Beispiel 2:</u></b> NLHE. Vier Spieler sind noch in der Hand. Am River setzt A 1000, B bezahlt, C erhöht auf 5000, und D, A und B callen, kein Spieler ist All-in. B deckt seine Hand auf und zeigt einen Drilling. D wirft sofort seine Hand verdeckt weg und der Dealer zieht sie in den Muck. C beginnt, seine Karten verdeckt nach vorne zu schieben. Sowohl A als auch B haben ein grundsätzliches Recht darauf, auf Verlangen C's Hand zu sehen, weil 1) C war der letzte Aggressor am River und sie haben dafür bezahlt, die Hand zu sehen und 2) sowohl A als auch B haben noch ihre Karten. D (der ebenfalls den Aggressor C bezahlt hat) hat auf sein Recht, C's Hand zu sehen, verzichtet, weil er weggeworfen hat, ohne aufzudecken. Alle anderen Anfragen in dieser Situation liegen im Ermessen der Turnierleitung, zB, ob B verlangen könnte, A's Karten zu sehen (die Karten eines anderen Callers).</p>
<p><b><u>Rule 38: Burns After Substantial Action</u></b></p>	<p><b>ad § 38: Burn nach „Substanziellen Aktionen“</b></p>

<p><b>Example 1-A:</b> THE 50-100. SB / BB in seats 1 and 2. Pre-flop, initial cards dealt to all players. SB / BB in seats 1 and 2. Seat 3 (UTG) folds and Seat 4 calls, completing substantial action with 2 actions with chips. Seat 5 then <u>realizes she has only 1 card</u> and her hand is dead because SA has occurred. The dealer will burn only one card and then put out the flop. The dealer will not burn 2 cards to “return to the original stub order”.</p> <p><b>Example 1-B:</b> Same game and initial deal. Seat 3 (UTG) folds and Seat 4 calls, completing substantial action. Seat 5 then <u>realizes she has 3 cards</u> and her hand is dead because SA has occurred. The dealer will burn one card and then put out the flop. The dealer will not consider Seat 5’s third card as the burn and put out the flop without a burn off the stub.</p>	<p><b>Beispiel 1-A:</b> THE 50-100. SB / BB sind auf Platz 1 und 2. Preflop: die Starthände wurden an alle Spieler ausgeteilt. SB / BB sind auf Platz 1 und 2, Platz 3 (UTG) foldet und Platz 4 callt und komplettiert damit die „Substanziellen Aktionen“ durch zwei Aktionen mit Chips. Platz 5 <u>bemerkt danach, dass er nur 1 Karte bekommen hat</u>. Die Hand ist tot, weil substantielle Aktionen stattgefunden haben. Der Dealer verbrennt nur eine Karte und legt danach den Flop. Der Dealer verbrennt nicht zwei Burn- Karten, um “die originale Stapel-Ordnung wiederherzustellen”.</p> <p><b>Beispiel 1-B:</b> Gleiches Szenarium, die Starthände wurden ausgeteilt. Platz 3 (UTG) foldet und Platz 4 callt und komplettiert damit die „substanziellen Aktionen“. Platz 5 <u>bemerkt danach, dass er 3 Karten bekommen hat</u>. Die Hand ist tot, weil substantielle Aktionen stattgefunden haben. Der Dealer verbrennt nun eine Karte und legt danach den Flop. Der Dealer verwendet nicht die dritte Karte von Platz 5 als Burn-Karte und legt nicht den Flop ohne Burn-Karte &lt; um “die originale Stapel-Ordnung wiederherzustellen”&gt;.</p>
<p><b><u>Rule 40-A: Methods of Betting, Unclear or Contradictory Bets.</u></b></p> <p>“In unclear situations or where verbal and chips are contradictory, the TD will determine the bet based on the circumstances and Rule 1”.</p> <p><b>Example 1:</b> THE, heads-up on the river Player A verbally declares “forty-two thousand” but pushes out only a 5k chip. Not everyone at the table heard the declaration. Player B pushes out 5k to call. Both players table and A has the best hand. Ruling criteria is mixed: verbal came first but wasn’t necessarily clear. The chip appeared to be a bet of 5k. In these unclear and contradictory situations, the TD will make the fairest ruling possible using Rule 1.</p>	<p><b>ad § 40: Setzmethode: unklare oder widersprüchliche Bets</b></p> <p>„In unklaren Situationen, oder wenn sich Ansage und gesetzte Chips widersprechen, legt die Turnierleitung die Höhe des Einsatzes fest, basierend auf den Umständen und § 1.</p> <p><b>Beispiel 1:</b> THE, Heads-Up. Am River sagt Spieler A verbal “Zweiundvierzigtausend“, setzt aber nur einen 5k Chip. Nicht jeder am Tisch konnte die Ansage hören. Spieler B setzt 5k als Call. Beide Spieler öffnen Ihre Karten und A zeigt die beste Hand. Die Entscheidungskriterien sind durcheinander: Die Ansage kam zwar zuerst, aber war nicht zwangsläufig allen klar. Der Chip scheint ein Einsatz von 5k gewesen zu sein. In derartigen unklaren und widersprüchlichen Situationen wird die Turnierleitung unter Anwendung des § 1 die möglichst fairste Entscheidung treffen.</p>

**Rule 43: Raise Amounts. “The largest prior full bet or raise of the current betting round”.**

This line refers to the largest additional action or “last legal increment” by a preceding bettor in the current round. The current round is the “current street”, i.e. pre-flop, flop, turn, river in board games; 3<sup>rd</sup> – 4<sup>th</sup> – 5<sup>th</sup> – 6<sup>th</sup> – 7<sup>th</sup> street in 7-stud, etc.

**Example 1:** NLHE, Blinds 100-200. Post-flop, A opens with a bet of 600. B raises 1000 for total of 1600. C re-raises 2000 for total of 3600. If D wants to raise, he must at least raise the “largest bet or raise of the current round”, which is C’s raise of 2000. So, D must re-raise at least 2000 more for a total of 5600. Note that D’s minimum raise is not 3600 (C’s total bet), but only 2000, the additional raise action that C added.

**Example 2:** NLHE, Blinds 50-100. Pre-flop A is under the gun and goes all-in for a total of 150 (an increase in the bet of 50). So, we have a 100 blind bet and an all-in wager that increases the total by 50. Which is larger? The 100 is still the “largest bet or raise of the current round”, so if B wants to re-raise he must raise at least 100 for a total of 250.

**Example 3:** NLHE, Blinds 100-200. On the turn A bets 300. B pushes out two 500 chips making the total 1000 (a 700 raise). It is 1000 to C to call. If C wants to raise, it must be “at least the largest bet or raise of the current round”, which is B’s raise of 700. So, C’s minimum raise would be 700 for a total of 1700. Note his minimum raise is **not** 1000, B’s total bet.

**Example 4-A:** NLHE, Blinds 25-50. A raises 75 to 125 total. Notice that 125 total = 50 (bet) plus

**ad § 43: Höhe von Raises:**

**„Die größte vorherige vollständige Bet oder der größte vorherige Raise in der aktuellen Setzrunde“**

Diese Erläuterung bezieht sich auf die größte zusätzliche Aktion oder die “letzte legale Erhöhung” in der aktuellen Runde durch einen Spieler, der vorher bereits gesetzt hat. Die aktuelle Runde ist die aktuelle “Street”, z.B. Preflop, Flop, Turn, River bei Board-Games oder 3., 4., 5., 6., 7. Street beim 7-stud usw.

**Beispiel 1:** NLHE, Blinds 100-200. Nach dem Flop eröffnet A mit einer Bet von 600, B erhöht um 1000 auf insgesamt 1600, C macht ein Reraise von 2000 auf insgesamt 3600. Wenn nun D erhöhen möchte, muss er mindestens um die “größte Bet oder den größten Raise der aktuellen Runde” erhöhen. Das ist C’s Raise von 2000. Dementsprechend muss D mindestens 2000 mehr erhöhen, und zwar auf insgesamt 5600. Beachte, dass D’s Minimum-raise nicht 3600 ist (C’s Gesamteinsatz), sondern nur 2000, die zusätzliche Raise-Aktion, die C hinzugefügt hat.

**Beispiel 2:** NLHE, Blinds 50-100. Preflop: A ist “Under the Gun” und geht mit insgesamt 150 All-In (das entspricht einer Erhöhung des Einsatzes um 50). Es gibt somit einen Blind-Einsatz von 100 und ein All-In, das den Gesamtbetrag um 50 erhöht. Welcher ist größer? Die 100 sind immer noch die “größte Bet oder der größten Raise der aktuellen Runde”, wenn daher B ein Reraise machen möchte, muss er mindestens um 100 auf insgesamt 250 erhöhen.

**Beispiel 3:** NLHE, Blinds 100-200. Am Turn setzt A 300. B legt zwei 500er Chips und erhöht damit den Gesamtbetrag auf 1000 (das entspricht einem Raise um 700).

- Wenn nun C callen will, sind 1000 zu zahlen.
- Für ein Raise von C wäre “mindestens die größte Bet oder der größten Raise der aktuellen Runde” zu bringen, was mindestens 700 wären. Somit wäre das Minimum-Raise von C 700 auf insgesamt 1700.

Beachte, dass sein Minimum Raise **nicht** B’s Gesamteinsatz von 1000 ist.

**Beispiel 4-A:** NLHE, Blinds 25-50. A erhöht um 75 auf insgesamt 125.

<p>75 (raise). The next raise on this street must be “at least the size of the largest previous bet or raise”, which is 75. B now raises the minimum (75) to 200 total. C then re-raises 300 for total of 500. We now have a bet of 50, two raises of 75 and a raise of 300 for total of 500. If D wants to re-raise, “the raise must be at least the size of the largest previous bet or raise of the current betting round”, which is now 300. So, D must raise at least 300 more to a total of 800.</p> <p><b>Example 4-B:</b> Same as 4-A. It's the same 500 to D, but there's just been one raise of 450 by A to a total of 500 and B and C have both called. So, there's a blind bet of 50 and a raise of 450. "A raise must be at least the size of the largest previous bet or raise of the current betting round", which is A's raise of 450. So, it's 500 for D to call, and if D wants to re-raise he must raise at least 450 for a total of 950.</p>	<p>BEACHTEN: 125 total = 50 (Bet) plus 75 (Raise).<sup>12</sup></p> <p>Das nächste Raise &lt;Reraise&gt; in dieser Runde muss “mindestens die größte Bet oder der größten Raise” sein; er beträgt 75. B erhöht nun das Minimum (75) auf insgesamt 200. C reraised um 300 auf insgesamt 500. Es gibt somit einen Einsatz von 50 &lt;vom BB&gt;, zwei Raises von je 75 und einen Raise von 300 auf insgesamt 500. Wenn nun D reraisen möchte, “muss der Raise mindestens so hoch wie die größte Bet oder das größten Raise der aktuellen Runde” sein, das sind dann weitere 300. D müsste somit mindestens 300 auf insgesamt 800 raisen.</p> <p><b>Beispiel 4-B:</b> wie 4-A. Es sind die gleichen 500 bis zum D, aber zum Unterschied gab es einen Raise von 450 durch A auf insgesamt 500 und B und C haben beide gecallt. Es gibt somit ein Blind von 50 und ein Raise von 450. „Ein Raise muss mindestens die größte Bet oder der größten Raise der aktuellen Runde“ sein; das ist A's Raise um 450. Somit wäre von D</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• für ein Call 500 zu bezahlen;</li> <li>• ein weiterer Reraise müsste mindestens 450 auf insgesamt 950 betragen.</li> </ul>
<p><b>Rule 45: Multiple Chip Betting.</b></p> <p>“A: If facing a bet, unless raise or all-in is declared first, a multiple-chip bet (including a bet of your last chips) is a call if every chip is needed to make the call; i.e. removal of just one of the smallest chips leaves less than the call amount. B: If every chip is not needed to make the call; i.e. removal of just one of the smallest chips leaves the call amount or more: 1) if the player has chips remaining, the bet is governed by the 50% standard in Rule 43; 2) if the player's last chips are bet he or she is all-in whether reaching the 50% threshold or not.”</p>	<p><b>ad § 45: Setzen mehrerer Chips</b></p> <p>„A: Wenn ein Spieler auf ein Raise oder eine Bet reagieren muss und er einen Einsatz tätigt, ohne Raise oder All-In anzusagen, ist das Setzen von mehreren Chips ein Call, sofern alle Chips für den Call benötigt werden (das schließt auch das Setzen der letzten Chips mit ein): z.B. Das Entfernen des kleinsten Chips würde weniger als den erforderlichen Betrag für den Call zurücklassen. B: Wenn nicht alle gesetzten Chips notwendig wären, um zu callen, z.B. wenn das Entfernen des kleinsten Chips mehr belassen würde, als für den Call erforderlich wäre, gilt: 1) falls dem Spieler noch Chips bleiben, wird gemäß dem 50% Standard aus § 43 entschieden. 2) Eine Bet mit den letzten Chips eines Spielers ist ein All-In, gleichgültig, ob die 50%-Schwelle erreicht ist oder nicht.“</p>

<sup>12</sup> Das ist unverständlich formuliert. Der Mindest-Raise wäre +50. A hat jedoch mehr als den Min-Raise erhöht, nämlich um 125.

**Example 1:** There is not one chip that can be removed and still leave the call amount.

**1-A:** Player A opens post flop for 1200, B silently puts out two 1000's. This is a call because neither chip can be removed and still leave at least 1200.

**1-B:** NLHE, blinds 250-500. Preflop the UTG raises 600 to total of 1100. The UTG+1 silently puts out one 500 and one 1000 chip. This is a call because neither the 500 nor the 1000 can be removed and still leave at least 1100.

**Example 2:** Same as 1-B above except the UTG+1 puts out one 1000 and five 100s silently. Four of the 100s could be removed and still leave the 1100 call amount. Therefore, this would be subject to the 50% standard in Rule 43: the minimum raise is 600, 50% of 600 is 300, therefore, if the UTG+1 puts out 1400 or more, he will be held to making a full raise to 1700 total. Since the UTG put out 1500 he must raise in this example.

**Example 3:** Same as 2 above except the UTG+1 puts out one 1000 and three 100s silently. Two of the 100s can be removed and still leave the 1100 call amount therefore this is subject to Rule 43. Since the player did not put out at least 50% of a minimum raise, this bet is ruled a call and 200 is returned to the player.

**Example 4:** Multiple-chip bet of all chips. A) If all chips are needed to make the call, this is treated exactly the same as a player with chips behind (See example 1 above). B) If removing just one of the smallest chips leaves the call amount or more, the player is all-in regardless of whether the bet reaches the 50% raise standard.

**Beispiele 1:** Es gibt keinen Chip, der entfernt werden kann und dabei noch den Betrag zum Callen übriglässt.

**1-A:** Spieler A eröffnet auf dem Flop mit 1200, B setzt wortlos zwei 1000er.

Das ist ein Call, weil keiner der Chips entfernt werden kann, ohne, dass mindestens 1200 übrigbleiben.

**1-B:** NLHE, Blinds 250-500. Preflop erhöht der Spieler UTG um 600 auf insgesamt 1100. UTG+1 setzt wortlos einen 500er und einen 1000er Chip.

Das ist ein Call, weil weder der 500er noch der 1000er entfernt werden kann, ohne, dass mindestens 1100 übrigbleiben.

**Beispiel 2:** Wie bei Beispiel 1-B<sup>13</sup> mit Ausnahme: UTG+1 setzt wortlos einen 1000er und fünf 100er.

Vier der 100er könnten entfernt werden und würden den Call-Betrag von 1100 übriglassen. Allerdings entspricht sein Satz dem 50% Standard aus § 43 <"Raise-Beträge">. Ein Minimum-Raise wären 600, 50% davon wären 300. Wenn daher UTG+1 1400 oder mehr <wortlos> setzt, muss er auf den vollen Minimum-Raise-Betrag, also auf insgesamt 1700, auffüllen.

Da der UTG 1500 setzt, muss er in dem Beispiel raisen.<sup>14</sup>

**Beispiel 3:** Wie oben bei Beispiel 2, ausgenommen, dass UTG+1 einen 1000er und drei 100er wortlos setzt.<sup>15</sup>

Zwei der 100er könnten entfernt werden und würden noch den Call-Betrag von 1100 übriglassen. Deshalb ist hier § 41 <"Methoden zu Callen"> anzuwenden:

Nachdem der Spieler nicht mindestens 50% des Minimum-Raise gesetzt hat, wird der Einsatz als Call gewertet und 200 gehen zurück an den Spieler.

**Beispiele 4:** Mehrchip-Einsatz aller Chips<sup>16</sup>

A) Wenn alle Chips benötigt werden, um zu callen, wird der Fall genauso behandelt, wie wenn der Spieler noch Chips übrighätte (Siehe Beispiel 1 oben).

B) Wenn durch das Entfernen von nur einem der kleinsten Chips der Betrag für einen Call

<sup>13</sup> NLHE, Blinds 250-500. Spieler A auf UTG hat auf 1100 erhöht. Spieler B setzt wortlos einen 1000er und fünf 100er.

<sup>14</sup> Das ist falsch. UTG+1 muss raisen!

<sup>15</sup> NLHE, Blinds 250-500. Spieler A auf UTG hat auf 1100 erhöht. Spieler B setzt wortlos einen 1000er und drei 100er.

<sup>16</sup> Das entspricht einem All-In.

<p><b>Example 4-A:</b> A opens for 1400, B (with remaining chips behind in large chip stack) silently pushes out one 1000 and three 500's. This is a mandatory min-raise to 2800 because the 50% threshold of 2100 (1400+700=2100) is reached.</p> <p><b>Example 4-B:</b> Same 1400 opener, B (with remaining chips behind in large chip stack) puts out one 1000 and two 500s. This is a call because it is short of the 50% threshold of 2100. NOTE: <u>In both example 4-A and 4-B, Player B would be all-in if putting out his or her last chips.</u></p>	<p>übrig wäre oder mehr, ist der Spieler All-In, unabhängig davon, ob der Einsatz den 50% Standard für ein Raise erreicht hat.</p> <p><b>4-A:</b> A eröffnet mit 1400, B (mit einem großen Chip-Stack dahinter) setzt wortlos einen 1000er und drei 500er. Das ist ein obligatorischer Minimum-Raise auf 2800, da die 50%-Schwelle von 2100 (1400+700=2100) erreicht ist.</p> <p><b>Beispiel 4-B:</b> Die gleiche 1400 Eröffnung, B setzt wortlos einen 1000er und zwei 500er. Das ist ein Call, da es für die 50%-Schwelle von 2100 zu wenig ist.</p> <p>Anmerkung: <u>Beide Beispiele 4-A und 4-B sind All-In's von einem Spieler B, der seine letzten Chips setzt.</u></p>
<p><b><u>Rule 46: Prior Bet Chips Not Pulled In, situation examples.</u></b></p> <p><b>Situation 1:</b> <u>If prior chips don't cover the call AND are left alone.</u> Ex: THE 25-50, the BB posts two 25's, button raises to 600 total (550 more to BB).</p> <p>1: Adding an overchip is a call (drop a 1k chip onto the two 25's).</p> <p>2: Adding multiple new chips is a call if all <u>new</u> chips are needed to call a) drop two 500's onto the two 25's or b) drop a 100 and 500 chip onto the two 25's. In these two examples all <u>new</u> chips when combined with the prior chips are needed to make the call.</p> <p>3: Adding multiple new chips is a Rule 45 multiple chip bet if one of the smallest <u>new</u> chips is not needed to make the call (drop a 1k and 500 chip onto the two 25's is a total bet of 1550). Per Rule 45, a silent multi-chip bet is a raise if it hits the 50% threshold; otherwise it is a call.</p>	<p><b>ad § 46: Chips von vorangegangenen Einsätzen wurden noch nicht in den Pot gezogen – Situationsbeispiele</b></p> <p><b>Situation 1:</b> <u>Wenn Chips von vorangegangenen Einsätzen für einen Call nicht ausreichen UND liegengelassen werden.</u></p> <p><b>Beispiel:</b> THE 25-50. Der BB setzt zwei 25er, der Button erhöht auf 600 total (550 mehr als der BB)<sup>17</sup>.</p> <p>1: Das Hinzufügen <u>eines</u> höherwertigen Chips ist ein Call (das Hinzufügen eines 1k Chips auf die zwei 25er).</p> <p>2: Das Hinzufügen <u>von mehreren</u> zusätzlichen Chips ist ein Call, wenn alle zusätzlichen Chips für den Call benötigt werden. &lt;Das ist zB:&gt;</p> <p>a) das Hinzufügen von zwei 500er auf die zwei 25er, oder</p> <p>b) das Hinzufügen von einem 100er und einem 500er Chip auf die zwei 25er.</p> <p>Bei diesen beiden Beispielen werden alle neuen Chips, die mit den bereits gelegten Chips kombiniert werden, für den Call benötigt.</p> <p>3: Das Hinzufügen mehrerer zusätzlicher Chips ist dann nach § 45 das „Setzen mehrerer Chips“, wenn einer der kleinsten zugefügten Chips für einen Call nicht benötigt wird (wenn ein 1k und ein 500er Chip auf zwei 25er zugefügt werden, würde das einen Einsatz von insgesamt 1550 ergeben).</p> <p>Nach § 45 wird das wortlose „Setzen mehrerer Chips“ als Raise gewertet, wenn die 50%</p>

<sup>17</sup> Der BB ist wieder an der Reihe.

<p><b>Situation 2:</b> If prior chips <b>don't cover the call AND</b> are fully pulled back:  1) Removing all prior chips and adding an overchip is a call (pull back the two 25's, add 1k chip).  2) Removing all prior chips and adding new multiple chips is a Rule 45 bet (pull back two 25's, add two or more new chips).</p> <p><b>Situation 3:</b> if prior chip(s) are partly pulled back (<b>whether or not they cover the call amount</b>)  1) Partial removal of prior chips (pull back one 25, leave the other 25 out, add any new chip(s), is a Rule 45 multiple-chip bet (a raise if hitting 50%, otherwise a call).</p> <p><b>Situation 4:</b> If prior chip(s) cover the call amount, adding any new chip(s) is a Rule 45 multiple chip bet. Ex: THE 50-100, BB posts one 1k chip. Pre-flop raise to 700 (600 more to BB). The 1k prior chip covers the raise, thus adding any new chip(s) is a Rule 45 bet of all chips.  <b>This applies whether or not the initial 1k posted is pulled back or left alone.</b></p> <p><b>Situation 5:</b> Regardless of the above, the gesture of combining and pushing or tossing all chips forward may be interpreted as intent to bet all chips under Rule 45.</p>	<p>Grenze erreicht wird, ansonsten wäre es ein Call.</p> <p><b>Situation 2:</b> Wenn Chips von vorangegangenen Einsätzen <b>den Call nicht abdecken UND</b> vollständig zurückgezogen werden:  1) Das Entfernen aller vorherigen Chips und das Hinzufügen eines Overchips ist ein Call (die beiden 25er zurückziehen und stattdessen 1k Chip legen).  2) Das Entfernen aller vorherigen Chips und das Hinzufügen mehrerer Chips ist eine Bet nach Regel 45 (zwei 25er zurückziehen und dafür zwei oder mehr neue Chips setzen).</p> <p><b>Situation 3:</b> Wenn Chips von vorangegangenen Einsätzen teilweise zurückgezogen werden (<b>gleichgültig, ob sie den Call abdecken oder nicht</b>):  1) Das teilweise Entfernen von vorher gesetzten Chips (einen 25er zurückziehen, einen 25er liegen lassen und einen neuen Chip hinzufügen) ist nach §45 ein „Setzen mehrerer Chips“ (ein Raise, wenn es mehr als 50% beträgt, ansonsten ein Call).</p> <p><b>Situation 4:</b> Wenn Chips vorangegangener Einsätze den Call-Betrag abdecken, gilt das Hinzufügen eines oder mehrerer Chips als „Setzen mehrerer Chips“ nach § 45.  <b>Beispiel:</b> THE. 50-100, BB legt einen 1k Chip. Preflop wird auf 700 geraised (Raise um 600 auf den BB).  Der bereits vorher gesetzte 1k Chip deckt die Erhöhung ab, demnach ist das Hinzufügen weiterer neuer Chip(s) ein Einsatz nach Regel 45, „Setzen aller Chips“.  <b>Dies gilt unabhängig davon, ob der vorher gelegte 1K-Chip zurückgezogen wird oder liegen bleibt.</b></p> <p><b>Situation 5:</b> Unabhängig von den vorher genannten Fällen kann die Geste des Kombinierens und des Setzens oder Werfens aller Chips nach vorne als Absicht interpretiert werden, nach § 45 alle Chips zu setzen.</p>
<p><b>Rule 47: Re-opening the bet.</b></p> <p><b>Example 1.</b> Multiple short all-in wagers that cumulatively equal a full raise and therefore re-open betting:</p>	<p><b>ad § 47: Wiedereröffnen der Setzrunde</b></p> <p><b>Beispiel 1:</b> Mehrere kleine All-In Bets die ZUSAMMEN einen vollen Raise ergeben und folglich die Setzrunde wiedereröffnen:</p>

<p>NLHE, Blinds 50-100. Post-flop, A opens betting for the 100 minimum.</p> <p>B goes all in for a total of 125. C calls the 125,</p> <p>D goes all in for 200 total</p> <p>and E calls 200.</p> <p>Action returns to A who is facing a total raise of 100. Since 100 is a full raise, the betting is re-opened for A who can fold, call, or raise here. Note that neither B's increment of 25 or D's increment of 75 is by itself a full raise, but when added together they total a full raise and thus re-open the betting to "a player who is facing at least a full raise when the action returns".</p> <p><b>Example 1-A:</b> At the end of Example 1 above, A smooth calls the 200 total (another 100 to him). The bet is now on C who only faces a 75 increment. C called 125 previously and now faces 200 total (75 more). C must face at least 225 total to re-open betting. Because 75 is not a full raise, betting for C is not re-opened and C can either call with 75 more or fold, he cannot raise.</p> <p><b>Example 1-B:</b> At the end of Example 1 above, A raises the minimum (100), and makes it 300 total to C. C already has called 125 so it's an additional 175 for C to call. 175 is more than a full raise. Since C already acted and is "now facing at least a full raise", the betting is re-opened to C who can fold, call, or re-raise here.</p> <p><b>Example 2:</b> Multiple short all-ins, the min-raise is the last full valid bet or raise. NLHE, Blinds 50-100. Post-flop A opens for 300, B pushes all-in for 500 total, C goes all-in for</p>	<p>NLHE, Blinds 50-100. Postflop: A eröffnet mit dem Minimum 100,</p> <p>B geht mit insgesamt 125 All-In,</p> <p>C callt die 125, D geht mit insgesamt 200 All-In und E callt die 200.</p> <p>A ist wieder an der Reihe und ist mit einer Erhöhung um insgesamt 100 konfrontiert. Da 100 ein voller Raise ist, ist die Wiedereröffnung der Setzrunde für A möglich. A kann folden, callen oder raisen. BEACHTET: Weder B's Erhöhung um 25 noch D's Erhöhung um 75 sind für sich allein ein voller Raise. Zusammenaddiert komplettieren sie jedoch einen vollen Raise und ermöglichen dadurch das Wiedereröffnen für "einen Spieler, der mit einem vollen Raise konfrontiert ist, wenn er wieder an der Reihe ist".</p> <p><b>Beispiel 1-A:</b> Am Ende von Beispiel 1 oben callt A die insgesamt 200 nur (weitere 100 für ihn).<sup>18</sup> C ist nun an der Reihe und ist mit einer Erhöhung von nur 75 konfrontiert. C hat vorher die 125 gecallt und steht nun einer Bet von insgesamt 200 gegenüber (75 mehr). C müsste mit einem Raise von mindestens 225 total &lt;100 mehr&gt; konfrontiert sein, um selbst die Setzrunde wieder eröffnen zu können. Da 75 kein voller Raise sind, ist die Setzrunde für C nicht wiedereröffnet. Er kann die 75 callen oder folden, er kann aber nicht raisen.</p> <p><b>Beispiel 1-B:</b> Am Ende von Beispiel 1 oben erhöht A um das Minimum (100)<sup>19</sup>. Es wären nun 300 total für C. C hat bereits 125 gecallt und so wären es für einen Call weitere 175. 175 ist jedoch mehr als ein voller Raise. Da C bereits an der Reihe war und „mit mindestens einem vollen Raise konfrontiert ist“, ist die Setzrunde für C wiedereröffnet und C kann folden, callen, oder reraisen.</p> <p><b>Beispiel 2:</b> Es gibt mehrere kleine All-Ins, daher ist das Minimum-Raise die letzte gültige volle Bet oder Raise.</p>
--	--

<sup>18</sup> NLHE, Blinds 50-100. A eröffnet am Flop mit dem Minimum 100, B geht mit insgesamt 125 All-In, C callt die 125, D geht mit insgesamt 200 All-In und E callt die 200. A ist wieder an der Reihe und **callt die 200 nur**.

<sup>19</sup> NLHE, Blinds 50-100. A eröffnet am Flop mit dem Minimum 100, B geht mit insgesamt 125 All-In, C callt die 125, D geht mit insgesamt 200 All-In und E callt die 200. A ist wieder an der Reihe und erhöht um das Minimum von 100 (insgesamt auf 300).

<p>650 total, D goes all-in for 800 total, E calls 800. What is the min raise for Player F? The opening bet (300) sets the initial min raise. Because no single player was all-in for more than 300, the min raise for F remains 300. F can either smooth call 800 or raise to at least 1100. See also Rule 43, Example 2 in Illustration Addendum.</p> <p><b>Example 3.</b> Short all-in, 2 scenarios. NLHE, Blinds 2000-4000. Pre-flop A calls the BB for 4000. B folds and C pushes all-in for 7500 total (an increment of 3500 above the 4000 BB). It's folded around to the SB who also folds.</p> <p><b>Example 3-A.</b> It's 3500 more to the BB who has not yet acted on his option. The BB can fold, smooth call the 3500, or raise by at least 4000 for a total of 11,500. The BB smooth calls and it's 3500 more to A. A has already acted and is facing 3500 which is not a full raise. Therefore, A can only fold or call the 3500, he cannot raise because it is not "at least a full bet when the action returns to him".</p> <p><b>Example 3-B.</b> The BB raises the minimum (4000), for a total of 11500. It is now 7500 to A and because 7500 is more than a full minimum raise, betting is now re-opened for A who can fold, call, or re-raise.</p>	<p>NLHE, Blinds 50-100. Nach dem Flop eröffnet A mit 300, B geht mit 500 insgesamt All-In, C geht mit 650 insgesamt All-In, D geht mit 800 insgesamt All-In, E callt 800. Wie hoch ist das Minimum-Raise für F? Die erste Bet (300) legt den anfänglichen Minimum-Raise fest. Nachdem kein einzelner Spieler für mehr als 300 All-In war, bleibt das Minimum-Raise für F 300. F kann entweder die 800 callen oder auf mindestens 1100 raisen. <i>Siehe auch § 43 Beispiel 2 in den „Illustrierten Erläuterungen“.</i></p> <p><b>Beispiel 3:</b> Zwei All-In Szenarien mit kleinen All-In's. NLHE, Blinds 2000-4000. Preflop callt A den BB mit 4000. B foldet, C geht All-In mit insgesamt 7500 (die 4000 des BB werden um 3500 erhöht). Bis zum SB wird gefoldet, auch der SB foldet.</p> <p><b>Beispiel 3-A:</b> Vom BB sind 3500 zu bringen, der noch nicht gesprochen hat. Der BB kann folden, 3500 callen oder um mindestens 4000 auf insgesamt 11500 raisen. Der BB hat gecallt, A ist an der Reihe. A hat bereits agiert und ist nun mit einer Erhöhung von 3500 &lt;von C&gt; konfrontiert. Das ist kein voller Raise. Darum kann A nur folden oder die 3500 callen. Er kann nicht mehr raisen, weil es nicht "mindestens ein voller Raise ist, wenn er wieder an der Reihe ist".</p> <p><b>Beispiel 3-B:</b> Der BB erhöht um das Minimum (4000), auf insgesamt 11500. Es sind nun 7500 von A zu bringen. Da 7500 mehr ist als ein voller Minimum Raise, ist die Setzrunde für A neu eröffnet und er kann folden, callen, oder reraisen.</p>
<p><b><u>Rule 51: Binding Declarations / Undercalls in Turn</u></b></p> <p><b>Example 1:</b> NLHE, blinds 1000-2000. Post-flop, A opens for 2000, B raises to 8000, C pushes out 2000 silently. C has undercalled B's bet. Per Rule 51-B, because B is not the opener (A is) and the round is still multi-way, at TD's discretion C may be required to make a full call or allowed to forfeit the 2000 undercall and fold.</p>	<p><b>ad § 51: Verbindliche Ansagen / Zu kleine Calls in richtiger Reihenfolge</b></p> <p><b>Beispiel 1:</b> NLHE, Blinds 1000-2000. Postflop: A eröffnet 2000, B erhöht auf 8000, C setzt wortlos 2000. C hat somit B's Einsatz unvollständig gecallt. Gemäß Regel 51-B<sup>20</sup> ist die Setzrunde immer noch Multiway, weil nicht B eröffnet hat (sondern A).</p>

<sup>20</sup> § 51-B: Ein Spieler tätigt einen zu kleinen Call durch Ansagen oder durch Setzen von weniger als dem Call-Betrag, ohne vorher "Call" angesagt zu haben.

<p><b>Example 2:</b> NLHE, blinds 1000-2000. Post-flop 4 players remain. A opens for 8000, B silently puts out 2000. Per Rule 51-B, B undercalled the opening bet and must make a full call of 8000.</p> <p><b>Example 3:</b> NLHE, blinds 1000-2000. Post-flop, A opens for 2000, B raises to 8000, C declares "call". Per Rule 51-A, C has made a general verbal declaration ("call") in turn. C is obligated to call B's full bet of 8000.</p> <p><b>Example 4:</b> NLHE, blinds 200-400. Opener bets 400, player A raises to 1200 and Player B puts out one 500 chip silently. Dealer tells B it's 1200 and B folds. At TD's discretion B forfeits 400 and 100 is returned.</p>	<p>Nach Ermessen der Turnierleitung kann C vor die Wahl gestellt werden, den vollen Call-Betrag nachzubringen, oder es kann ihm erlaubt werden, den unvollständigen Call von 2000 aufzugeben und zu folden<sup>21</sup>.</p> <p><b>Beispiel 2:</b> NLHE, Blinds 1000-2000. Postflop: 4 Spieler sind in der Hand. A eröffnet auf 8000, B setzt wortlos 2000. Nach Regel 51-B hat B die Eröffnungs-Bet unvollständig gecallt und muss einen vollständigen Call von 8000 bringen.</p> <p><b>Beispiel 3:</b> NLHE, Blinds 1000-2000. Postflop: A eröffnet auf 2000, B erhöht auf 8000, C sagt "Call". Nach Regel 51-A hat C eine allgemeine mündliche Erklärung in richtiger Reihenfolge abgegeben ("Call"). C ist somit verpflichtet, B's vollen Einsatz von 8000 zu callen.</p> <p><b>Beispiel 4:</b> NLHE, Blinds 200-400. Der Eröffner bettet 400, Spieler A erhöht auf 1200 and Spieler B setzt kommentarlos einen 500 Chip. Der Dealer sagt dem Spieler B „Der Call sind 1200“ and B foldet. Nach Ermessen der Turnierleitung werden 400 eingezogen<sup>22</sup> und 100 werden dem Spieler B zurückgegeben.</p>
<p><b>Rule 52-B: Incorrect Bet Amounts, Pot-Limit Games</b></p> <p><b>Example 1:</b> PLO, 500-1000 blinds. Post-flop the pot totals 10,500. Player A wants to bet the pot and asks the dealer for a count. Dealer replies "nine thousand five hundred". A pushes out 9,500. Player B folds and Player C calls 9,500. Substantial action has occurred after the initial erroneous bet. The dealer then realizes A's pot bet should have been 10,500. Because the quoted amount was less than the pot and substantial action has occurred, the 9,500 bet is binding and will not be increased to 10,500.</p> <p><b>Example 2:</b> Same as example 1 above, Player B folds then the dealer realizes A's pot bet should have been 10,500. Substantial action</p>	<p><b>ad § 52-B: Fehlerhafte Bets in Pot-Limit Games</b></p> <p><b>Beispiel 1:</b> PLO, Blinds 500-1000 Postflop: der Pot beträgt 10,500. Spieler A möchte Pot setzen und bittet den Dealer zu zählen. Der Dealer antwortet "neuntausendfünfhundert". A setzt 9,500, Spieler B foldet und Spieler C callt 9,500. Nach der ersten fehlerhaften Bet haben substanzielle Aktionen stattgefunden. Der Dealer stellt erst jetzt fest, dass die Bet von Spieler A 10,500 hätte sein müssen. Weil der angegebene Betrag kleiner war als der Pot und substanzielle Aktionen stattgefunden haben, ist die Bet von 9,500 verbindlich und wird nicht auf 10,500 erhöht.</p> <p><b>Beispiel 2:</b> Wie bei Beispiel 1. Spieler B foldet, danach bemerkt der Dealer, dass die Bet von Spieler A 10,500 hätte sein müssen.</p>

<sup>21</sup> Der Einsatz wird dann eingezogen.

<sup>22</sup> Die 400 kommen in den Pot.

<p>has not occurred, so A must increase his or her bet to 10,500 total.</p> <p><b>Example 3:</b> PLO, 500-1000 blinds. Post-flop the pot totals 10,500. Player A wants to bet the pot and asks the dealer for a count. Dealer replies “eleven thousand five hundred”. A pushes out 11,500. Player B folds, Player C and D both call 11,500. Before burning and turning the next card, the dealer realizes the initial bet was an illegal overbet. Despite substantial action occurring, because the bet was illegal it will be reduced to 10,500 for all players calling anywhere on the current street. If the next card is dealt the error will stand.</p>	<p>Substanzielle Aktionen haben noch nicht stattgefunden, daher muss Spieler A den Einsatz auf 10,500 nachbringen.</p> <p><b>Beispiel 3:</b> PLO, Blinds 500-1000. Postflop: der Pot beträgt 10,500. Spieler A möchte Pot setzen und bittet den Dealer, zu zählen. Der Dealer antwortet “elftausendfünfhundert”. A setzt 11,500, Spieler B foldet, Spieler C und D callen beide 11,500. Bevor der Dealer die Burn-Karte legt und die nächste Karte umdreht, bemerkt er, dass die ursprüngliche Bet zu hoch ist. Obwohl bereits substanzielle Aktionen stattgefunden haben, werden die Einsätze aller Spieler, die in der aktuellen Setzrunde gesetzt haben, auf 10,500 korrigiert. Nur wenn die nächste Karte bereits ausgeteilt wurde, bleibt der Fehler bestehen.</p>
<p><b>Rule 53-A: Action Out of Turn (OOT)</b></p> <p><b>Example 1:</b> THE 50-100. Post flop Seat 3 opens for 300, Seat 4 folds, action is on Seat 5 when Seat 6 declares “raise to eight hundred”.  Step 1: Action backs up to the correct player in order (Seat 5) who is facing a bet of 300.  Step 2: If Seat 5 calls or folds then the action (a 300 bet) has not changed and Seat 6’s OOT raise is binding (raise to 800). However, if Seat 5 raises, (say, to 600 total), then the action to Seat 6 has changed from a 300 bet to a 600 bet. If action changes, the 800 chips may be returned to Seat 6 who has all options open: call 600, re-raise to at least 900, or fold.</p> <p><b>Example 2:</b> THE 50-100. Post flop Seat 3 checks, Seat 4 checks, action is on Seat 5 when Seat 6 declares “check”.  Step 1: Action backs up to the correct player in order (Seat 5) who is not facing a bet.  Step 2: If Seat 5 checks then the action (a check) has not changed and Seat 6’s OOT check is binding. However, if Seat 5 bets, (say, 300), then the action to Seat 6 has changed</p>	<p><b>ad § 53-A: Aktionen außerhalb der Reihe (OOT)</b></p> <p><b>Beispiel 1:</b> THE 50-100.  Postflop: Platz 3 eröffnet mit 300, Platz 4 foldet, Platz 5 ist an der Reihe, aber Platz 6 sagt “raise auf achthundert” (OOT)  Schritt 1:  <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Aktion geht zurück zum Spieler, der an der Reihe ist (Platz 5) und der mit einer Bet von 300 konfrontiert ist.</li> </ul> Schritt 2:  <ul style="list-style-type: none"> <li>Wenn Platz 5 callt oder foldet, hat sich die Aktion (eine Bet von 300) nicht geändert und die „Aktion außerhalb der Reihe (OOT)“ von Platz 6 ist verbindlich (Raise auf 800).</li> <li>Wenn hingegen Platz 5 erhöht, (zB auf 600 total), hat sich die Situation für Platz 6 geändert, und zwar von einer 300er-Bet zu einer Bet von 600. Weil sich die Situation geändert hat, werden die 800 Chips an Platz 6 zurückgegeben und der hat wieder alle Optionen offen: call 600, reraise auf mindestens 900, oder fold.</li> </ul> <p><b>Beispiel 2:</b> THE 50-100. Postflop: Platz 3 checkt, Platz 4 checkt, Platz 5 ist an der Reihe, Platz 6 sagt jedoch OOT “check”.  Schritt 1:  <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Aktion geht zurück zum korrekten Spieler, der an der Reihe ist (Platz 5), der mit keiner Bet konfrontiert ist.</li> </ul> Schritt 2:</p> </p>

<p>from a check to a 300 bet. If action changes, then Seat 6 has all options open: call 300, raise to at least 600, or fold.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn Platz 5 checkt, hat sich die Situation (ein Check) nicht geändert und der OOT-Check von Platz 6 ist verbindlich.</li> <li>• Wenn hingegen Platz 5 setzt, (zB 300), hat sich die Situation für Platz 6 geändert (von einem Check zu einer 300er-Bet).</li> </ul> <p>Nachdem sich die Situation geändert hat, hat Platz 6 wieder alle Optionen offen: call 300, raise auf mindestens 600, oder fold.</p>
<p><b><u>Rule 53-B: Substantial Action Out of Turn (OOT).</u></b></p> <p>A player skipped by OOT action must defend his right to act. If there is reasonable time and the skipped player has not spoken up by the time substantial action (see Rule 36) OOT occurs to his left, the OOT action is binding. The floor will be called to render a decision on how to treat the skipped hand.</p> <p><b><u>Example 1:</u></b> NLHE, blinds 100-200. UTG (Seat 3) makes it 600. Seat 4 is skipped when Seat 5 calls 600 OOT. Seat 6 thinks for a moment then folds. There are now two players acting with chips involved to the left of Seat 4. Two players with chips qualifies as substantial action (Rule 36). Also, Seat 4 has had reasonable time to speak up and bring it to the dealer's attention that he has been skipped. The OOT call by Seat 5 is now binding due to substantial action OOT, and the OOT fold by Seat 6 is binding (Rule 58). The floor is called to make a decision on the fate of Seat 4's hand.</p> <p><b><u>Example 2:</u></b> NLHE, blinds 100-200. Four players remain to see the turn. After the dealer tables the turn card, the UTG (Seat 3) opens betting for 600. Seat 4 is skipped when Seat 5 checks and Seat 6 calls 600 OOT. The floor is called to make a decision on the fate of Seat 4's hand.</p>	<p><b><u>ad § 53-B: Substanzielle Aktionen außerhalb der Reihe (OOT)</u></b></p> <p>Ein Spieler, der durch OOT-Aktionen übersprungen wurde, muss sein Recht zu handeln verteidigen. Wenn sich der übersprungene Spieler nach einer angemessenen Zeit nicht meldet, bevor jedoch substanzielle Aktionen (<i>siehe § 36</i>) außerhalb der Reihe links von ihm auftreten, sind die Aktionen verbindlich. Der Floor wird gerufen, um eine Entscheidung zu treffen, wie die übersprungene Hand zu behandeln ist.</p> <p><b><u>Beispiel 1:</u></b> NLHE, Blinds 100-200. UTG (Platz 3) erhöht auf 600. Platz 4 wird übersprungen, als Platz 5 OOT 600 callt. Platz 6 überlegt einen Moment und foldet. Links von Platz 4 sind zwei Spieler mit Chips involviert. Zwei Spieler mit Chips reichen für „Substanzielle Aktionen“ nach § 36 aus. Platz 4 hatte ausreichend Zeit, sich zu melden und den Dealer darauf aufmerksam zu machen, dass er übersprungen wurde. Der OOT-Call durch Platz 5 ist nun durch die „Substantiellen Aktionen“ nach ihm bindend. Auch der OOT-Fold von Platz 6 ist bindend (§ 58). Der Floor wird gerufen, um eine Entscheidung zum Schicksal der Hand von Platz 4 zu treffen.</p> <p><b><u>Beispiel 2:</u></b> NLHE, Blinds 100-200. Vier Spieler sind in der Hand, um den Turn zu sehen. Nachdem der Dealer den Turn aufgedeckt hat, eröffnet UTG (Platz 3) die Setzrunde mit 600. Platz 4 wird übersprungen, Platz 5 checkt und Platz 6 callt die 600 OOT. Der Floor wird gerufen, um eine Entscheidung zum Schicksal der Hand von Platz 4 zu treffen.</p>

## **ANMERKUNGEN DES ÜBERSETZERS**

### **Geschlechtsneutrale Formulierung**

**Der** Spieler, **der** Verlierer, **sein** fehlerhafter Zug. All diese Bezeichnungen sind genauso wenig geschlechtsspezifisch gemeint wie z.B. **der** Hase, **die** Maus oder **das** Pferd. Die Möglichkeit, formal in **dem** Spieler nicht eine Person, sondern - auch in grammatischer Hinsicht geschlechtsneutral. Von der unterschiedlichen Verwendung und vom Gebrauch doppelte Genera wurde daher aus Verständlichkeitsgründen bei der Übersetzung verzichtet.

### **Kennzeichnung von Kommentaren**

Beiträge die mit <> versehen sind, sind Anmerkungen des Übersetzers. Fallweise wurden die Anmerkungen in Fußnoten verwendet.

### **Vereinfachung der Lesbarkeit von Beispielen**

Um die Lesbarkeit zu vereinfachen, wurden manche Beispiele mit einer Fußnote versehen. Sie werden dort KOMPLETT dargestellt.

### **Fehler vorbehalten**

Der englische Text wurde komplett mit copy/paste übernommen. Die Übersetzung wurde händisch durchgeführt. Der Übersetzer hat sich bemüht, so weit wie möglich wörtlich zu übersetzen. Fallweise musste jedoch aus Verständlichkeitsgründen abgewichen werden. Im Zweifel gilt das englische Original.

### **Rückfragen und Kommentare**

Kommentare und Rückfragen bitte an den Übersetzer unter [herbert.bieber@suited-mit.at](mailto:herbert.bieber@suited-mit.at)