

# Regelwerk der Pokerliga Nordhessen

## Inhalt

§ 1 Allgemeines .....	1
§ 2 Spielbetrieb/Turnierablauf .....	2
§ 3 Allgemeiner Spielablauf.....	5
§ 4 Belehrung/Bekanntmachung.....	7

Abkürzungen:

o.V.i.A. – oder Vertreter im Amt

i.V.m – in Verbindung mit

## § 1 Allgemeines

**(1)** Es wird in der Regel zweijährlich auf der Jahreshauptversammlung der Pokerliga Nordhessen der Vorstand der Liga gemäß ihrer Satzung gewählt. Der Jahreshauptversammlung steht es frei weitere Vorstandspositionen zu erschaffen und zu besetzen.

**(1.1)** In der Mitgliederversammlung werden ein Spielleiter und seine Vertreter gewählt, welche/r für den reibungslosen Spielablauf zuständig ist. Die Anzahl seiner Stellvertreter bestimmt die Jahreshauptversammlung. Der Spielleiter darf Disziplinarstrafen bis hin zu Spielausschlüssen aussprechen, **er klärt strittige Spielsituationen als Tatsachenentscheidungen**. Weitere Ermächtigungen erlangt der Spielleiter o.V.i.A durch dieses Regelwerk.

**(2)** Veranstaltungsort und Beginn werden rechtzeitig auf der Homepage bekannt gegeben. In der Regel findet die Veranstaltung an im Voraus festgelegten Terminen um 18:00 Uhr an Samstagen statt.

**(3)** Die Saison beginnt, wenn nicht anders im Vorjahr festgelegt, mit dem ersten Spieltag im Januar und endet mit dem letzten Spieltag im Dezember.

**(4)** An jedem Spieltag findet nur ein einziges relevantes Turnier für den Ligabetrieb statt.

**(5)** Die regelmäßige Teilnahme ist wünschenswert aber nicht zwingend verpflichtend.

**(6)** Bei Teilnahme am jeweiligen Spieltag wird jeweils ein Organisationsbeitrag in Höhe von 7,50 € pro Gastspieler fällig, die für die Nutzung des Equipments erhoben wird. Für Vereinsspieler ist die Teilnahme kostenlos, jedoch wird ein jährlicher Beitrag in Höhe von 60€ (5€ / Monat) erhoben.

**(7)** Für sogenannte Sonderveranstaltungen (auch „Sonderevents“ genannt), die nicht zum Vereinsalltag gehören, erhalten organisatorische Helfer einen Unkostenbeitrag i.H.v 25,00€. Die Anzahl der Helfer richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer der Sonderveranstaltung:

bis 30 Teilnehmer – 2 Helfer

bis 45 Teilnehmer – 3 Helfer

darüber hinaus erhöht sich die Helferzahl pro 10 Teilnehmer um 1.

**(8)** Etikette:

**(8.1)** Es ist darauf zu achten, dass mit dem Material schonend umgegangen wird. Beschädigungen oder Verunreinigungen jeglicher Art werden mit einer Strafe von mindestens 5,00 € belegt. Über die

Höhe des entstandenen Sachschadens entscheidet in einvernehmlicher Abstimmung der 1. Vorsitzende, 1. Spielleiter und der 1. Kassenwart o.V.i.A.

**(8.2)** Jeder Mitspieler erklärt sich bereit am Spielort Ordnung, Sauberkeit und Disziplin zu bewahren. Wir spielen in einer uns überlassenen Einrichtung und wollen dies auch weiterhin tun. Jeder muss seinen Müll wegräumen.

**(8.3)** Die Einnahme von Speisen, **lautes Musikhören** und Telefonieren am Tisch gilt als nicht gern angesehen und sollte möglichst vermieden werden. Alkoholkonsum ist gestattet, in Mengen, die den reibungslosen Spielablauf nicht beeinflussen.

**(8.4)** Gespräche am Tisch sind nicht verboten, sollten den reibungslosen Spielfluss aber nicht unterbrechen. Zuwiderhandeln kann mit einer Disziplinarstrafe nach dem Ermessensspielraum durch Chipabzug bis zum Ausschluss des Spielers durch den Spielleiter geahndet werden. Selbiges gilt für § 1 (8.3).

**(8.5)** Um gleiche Bedingungen für alle zu schaffen, sind am Tisch ausnahmslos die Sprachen Deutsch und Englisch erlaubt. Außerhalb des Tisches und in den Pausen gilt diese Regel nicht. Einer Ausnahme von dieser Regel kann in Einzelfällen statt gegeben werden.

**(8.6)** Hilfsmittel, wie Rechner, Taktikanleitungen, Starthandtabellen o.ä. sind nicht erlaubt. Die Hand eines Spielers, der gegen diese Regel verstößt, wird für ungültig erklärt. Blätter zu den Handrängen, den Turnierregeln, sowie die Anzeige der Blindlevel sind erlaubt und können jederzeit eingesehen werden.

**(8.7)** Die Entscheidungsfindung liegt alleine beim Spieler. Rücksprache halten mit Außenstehenden oder anderen Spielern ist nicht gestattet. Es gilt die „One-player-to-a-hand“ – Regel (Ein Spieler pro Hand).

**(8.8)** Beschimpfungen anderer Spieler, unruhestiftendes Verhalten o.ä. wird bestraft.

**(8.9)** Spieler sind verpflichtet auf das Spiel und die Mitspieler Rücksicht zu nehmen, auch wenn sie nicht in der Hand sind. Es ist nicht erlaubt Informationen über aktive oder gepasste Karten zu erteilen, Spielanalysen während der Hand durchzuführen, andere Spieler zu Handlungen aufzufordern (verbal oder mit Gesten) oder vor dem Showdown die Hand eines Mitspielers bekannt zu geben. Die Spieler sind verpflichtet ihre Hand zu schützen. Sie darf von niemandem eingesehen werden. Die Karten dürfen den Tisch nicht verlassen.

**(9)** Strafen – Spielleiter können nach ihrem eigenen und ausschließlichem Ermessen Strafen (wie unten angegeben) verhängen, beginnend mit mündlichen Verwarnungen bis hin zur Disqualifikation und dem Ausschluss vom aktuellen Turnier der PLNH. Insbesondere Verstöße gegen die Etikette (s. §1(8)) werden geahndet.

**(9.1)** Mögliche Strafen beinhalten - aber nicht ausschließlich - mündliche Verwarnungen, ein- oder mehrfache Handstrafen, einfache oder mehrfache Orbit-Strafen (die Orbit-Strafe bedeutet, dass der Spieler pro Spieler an seinem Tisch eine Hand aussetzen muss - 6 Spieler am Tisch = 6 Hände aussetzen), Dead (ungültige) Hand, Ausscheiden aus dem Turnier (Spieler erhält die bis dahin erzielten Punkte/Preise), Disqualifikation vom Turnier (inklusive des Verlustes der Punkte/Preise).

## § 2 Spielbetrieb/Turnierablauf

**(1)** Die Teilnahme an einem Spieltag der Pokerliga-Nordhessen ist nur möglich, wenn eine vorherige Onlineanmeldung stattgefunden hat. Die Pokerliga-Nordhessen bietet hierzu Online ([www.PokerLiga-NordHessen.de](http://www.PokerLiga-NordHessen.de)) rechtzeitig die Möglichkeit. Eine Anmeldung ist bis 15:00 Uhr des Spieltages möglich oder bis zur Kapazitätsgrenze der möglichen Teilnehmer. (Maximal 63 Teilnehmer; Stand Januar 2016). Bei Überschreitung der Kapazitätsgrenze sind Mitglieder vorrangig vor bereits angemeldeten Gastspielern zu behandeln.

**(1.1)** Sollte aus technischen Gründen die Anmeldung nicht über die Internetpräsenz möglich sein, so ist auch eine Anmeldung per E-Mail [Anmeldung@plnh.de](mailto:Anmeldung@plnh.de) oder per Mobiltelefon bis um 15:00 Uhr des Spieltages möglich.

**(2)** Alle Teilnehmer des Spieltages haben sich bis spätestens 17:30 Uhr am Spielort einzufinden und bis spätestens 17:50 beim Check-In anzumelden. Sollten sich Spieler bis 18:00 Uhr nicht angemeldet haben, kann zusätzlich zum Organisationsbeitrag eine Bearbeitungsgebühr in Höhe von 2,50€ erhoben werden. Dies gilt nicht, wenn der Spieler die Verspätung nicht zu vertreten hat.

**(3)** Die Spieltage beginnen um 18:00 Uhr. Sind ein oder mehrere Spieler zu diesem Zeitpunkt noch nicht am Spielort erschienen, so beginnt der Spieltag ohne diese Spieler. Erscheint ein Spieler nicht bis 20:30 Uhr, so ist dieser vom Spielbetrieb des laufenden Spieltages auszuschließen. Bei geänderten Anfangszeiten wird entsprechend Verfahren.

**(3.1)** Zu Beginn des Spieltages erhält jeder Spieler eine Teilnehmerkarte mit Teilnehmernummer. Diese hat er unmittelbar nach seinem Ausscheiden aus dem Turnier beim Spielleiter abzugeben. Sollte die Karte nicht abgegeben werden erfolgt eine Disqualifikation von dem Turnier. Somit wird der Spieler keine Punkte für die Meisterschaftswertung erhalten. Bei einer verspäteten Abgabe der Karte liegt die Entscheidung beim Spielleiter.

**(4)** Ist es einem Spieler aus triftigem Grunde nicht möglich, zu Beginn des Spieltags zu erscheinen, so hat sich dieser beim Vorstand oder bei der Spielleitung per E-Mail oder Mobiltelefon rechtzeitig abzumelden (bis 15:00 Uhr am Tag des Spieltages). **Die Chips des abwesenden Spielers werden alle 15 Minuten um 150 Chips reduziert.**

**(5)** Eine verspätete Teilnahme der in §2 (4) genannten Personen ist nur bis 20:30 Uhr möglich. Bei geänderten Anfangszeiten wird entsprechend Verfahren.

**(6)** Vor Beginn eines Spieltages unterstützen mindestens vier Mitglieder (im folgenden "Helfer" genannt) bei dem Aufbau des Spielgerätes. Zu Beginn des vorhergehenden Spieltages besteht die Möglichkeit der Helfer die Bereitschaft für den folgenden Spieltag dem Helferbeauftragten anzuzeigen **Die Helfer fangen bis spätestens 17:10 Uhr (bei regulärer Startzeit des Spieltags um 18:00 Uhr) mit dem Aufbau an.**

**(6.1)** Die letzten vier verbleibenden Spieler verpflichten sich dazu das Spielgerät aufzuräumen und den Spielort in besenreinem Zustand zu hinterlassen. Zuwiderhandlungen werden mit einem zusätzlichen Organisationsbeitrag in Höhe von 10€ belegt.

**(6.1.1.)** Vor Beginn des Final-Table verpflichten sich alle verbleibenden Spieler wie in §2 (6.1) zu verfahren.

**(6.2)** Einmal im folgenden Jahr wird für alle Helfer, **welche an mindestens 4 Spieltagen geholfen haben**, ein sogenanntes Helferturnier unter Schirmherrschaft des Helferbeauftragten als Dank für die Unterstützung ausgerichtet. Die Vorbereitung und Durchführung obliegt dem Spielleiter.

**(6.3)** **Des Weiteren erhalten Helfer am selben Spieltag einen Bonus in Höhe von 500 Chips zu ihrem Startstack. Dieser Bonus ist nicht auf andere Spieltage oder Spieler übertragbar.**

**(7)** Für die Ligaspiele werden Tabellenpunkte nach der Maßgabe des Spielleiters vergeben.

**(8)** Die Tabellenpunkte von den vierzehn besten Spieltagen werden addiert und ergeben am Saisonende eine Gesamtpunktzahl.

**(8.1)** Nimmt ein Spieler an weniger als der maximalen Anzahl von Spieltagen teil, so wird nur die entsprechend erreichte Punktzahl gewertet.

**(9)** Es findet nach Beendigung der aktuellen Saison die Presidents Selection statt. (Die Plätze 1 bis 15 der vergangenen Spielzeit, sowie der Sieger der Presidents Selection des letzten Jahres.) Sollte ein

Spieler oder der Vorjahressieger verhindert sein, rückt automatisch der Nächstplatzierte der abgeschlossenen Tabelle (16er, 17er usw.) auf. Die Planung und Durchführung, unter der Schirmherrschaft des 1. Vorsitzenden, obliegt dem Spielleiter.

**(10)** Damit ein Spieltag tabellenwirksam wird, ist die Mindestteilnahme von 9 Spielern notwendig.

**(11)** Die Aufteilung der Tische zu Beginn des Spieles obliegt dem Spielleiter nach einem ihm frei wählbaren System. Die Platzwahl an den zugeteilten Tischen ist frei.

**(11.1)** Das Zusammenlegen der Tische obliegt dem Spielleiter.

**(12)** Chips- Werte grün = 25 blau = 50 schwarz = 100 lila = 500 gelb = 1.000 rosa = 5.000 oder 5.000er Platten in braun oder Bricks braun = 10.000 oder 10.000er Platten in orange oder Bricks.

**(13)** Jeder Spieler beginnt mit einem Chipvolumen von 10.000, i.d.R. bestehend aus: 10x grün, 11x blau, 22x schwarz, 10x lila und 2x gelb.

**(14)** Die Position des Buttons wird vor Turnierbeginn ausgespielt. Vor Beginn des Final Table werden alle Positionen (Sitzplätze) mittels Platzkarten neu gezogen, Position 1 bekommt den Button.

**(14.1)** Sofern sich kein Spieler bereit erklärt dauerhaft oder mehrere Hände lang zu dealen, übernimmt jeder Spieler die Funktion eines Dealers, wenn ihn der "Dealer-Button" erreicht. Beim dealen werden generell vor dem Flop, Turn und River Burncards beiseitegelegt.

**(14.2)** Das vorlegen der Karten / Post Flop ist nicht gestattet.

**(14.3)** Missdeals – Es handelt sich um einen Missdeal, wenn

- a) 2 oder mehr Karten aufgedeckt oder von anderen Spielern gesehen wurden. (Bei nur einer Karte wird diese als erste Burnkarte gewertet)
- b) Eine Hand an einen leeren Platz ausgeteilt wurde.
- c) An einen Spieler keine Hand ausgeteilt wurden (auch Sitting-Out Plätze).
- d) Die ausgeteilten Karten nicht mehr eindeutig dem richtigen Spieler zugeordnet werden können.

**(15)** Wird ein Betrug jeglicher Art festgestellt und der/die Spieler von der Liga Gemeinschaft und/oder dem Vorstand für schuldig gesehen verliert der/die betrügende/n Spieler alle bis dahin erzielten Tabellenpunkte und wird auf unbefristete Zeit von der Teilnahme an den Spieltagen ausgeschlossen.

**(16)** Wer den Spielbetrieb vorzeitig einstellt, bekommt die momentane Platzierung und die erreichten Tabellenpunkte verbucht, die Spielchips werden trotzdem in Form des Small und Big Blinds gesetzt, bis diese verbraucht sind.

**(17)** Die erste Pause („Pizzapause“) des jeweiligen Spieltages wird nach Bedarf für circa 30 Minuten eingelegt. Im weiteren Verlauf wird nach jeweils vier gespielten Blinds eine weitere 10-minütige Pause eingelegt. Dem Vorstand oder dem Spielleiter obliegt es die Pausen zu verkürzen oder zu verlängern oder diese auf Antrag und Mehrheitsentscheidung der noch im Turnier befindlichen Spieler auszusetzen.

**(17.1)** Nur der Spielleiter o.V.i.A. darf über außerplanmäßige Spielunterbrechungen entscheiden. Das Spiel wird in diesen Fällen angehalten.

**(18)** Die Erhöhung der Blinds erfolgt levelweise. Wann eine Erhöhung erfolgt ist anhand der Beamerprojektion ersichtlich und wird vom Spielleiter o.V.i.A. angesagt. Jeder Spieler ist dazu angewiesen darauf zu achten, wann eine Blinderhöhung erfolgt.

**(18.1)** Die neuen Blinds gelten sobald das neue Blindlevel gestartet hat und eine neue Hand ausgegeben wird.

(19) Chip Race (CR) – Jedem Spieler werden die Chips die nicht mehr benötigt werden, so weit wie möglich in größere Chips umgetauscht. Kein Spieler kann durch ein CR ausscheiden. Spieler die nur noch Chips haben, die sich nicht umtauschen lassen, bekommen einen Chip des niedrigsten im Spiel befindlichen Wertes.

(20) Lässt sich bei einem Splitpot der Pot nicht vollständig aufteilen, so erhält der Spieler welcher in der Setzreihenfolge am nächsten zum Button sitzt den unteilbaren Chip (Der Button selbst nicht).

(20.1) Sidepots werden wie nach §2 (20) separat geteilt.

(21) Jeder Spieler kann sein Spiel zu jederzeit unterbrechen, sofern er nicht in einer Hand ist. Das Spiel am Tisch läuft unberührt weiter. Ist ein Spieler bis zum Austeilen einer neuen Hand nicht an seinen Platz zurückgekehrt, gilt diese direkt als gefolded. Das Austeilen der neuen Hand beginnt mit der ersten Karte die den Tisch berührt.

(22) Die Spieler dürfen die Karten nicht vom Tisch entfernen, sonst gilt dieses automatisch als Fold.

(23) Alle Chips müssen zu jeder Zeit auf dem Tisch sichtbar sein. Wenn ein Spieler vorsätzlich Chips vom Tisch entfernt, kann dies zur Disqualifikation führen, über welche der Spielleiter entscheidet. Diese Regel gilt nicht, wenn ein Spieler seinen Tisch wechseln muss.

(23.1) Chips mit den höchsten Werten müssen jederzeit gut sichtbar sein. Ein Spieler ist verpflichtet den Wert seiner verbleibenden Chips (ungefähr) anzugeben, wird er danach gefragt.

### § 3 Allgemeiner Spielablauf

(1) Grundeinsatz: Vor dem Initial-Deal bringt der im Uhrzeigersinn erste Spieler nach dem Dealer-Button den Small Blind und der zweite Spieler den Big Blind. Alle anderen Spieler müssen keinen Grundeinsatz bringen.

(2) Initial-Deal: Als Initial-Deal gibt der Dealer jedem Spieler nacheinander seine verdeckten Karten aus, beginnend mit dem ersten Spieler nach dem Dealer-Button. Nun folgt

(3) Die erste Wettrunde: Der Spieler nach dem Big Blind spricht als Erster (Opener). Alle nachfolgenden Spieler einschließlich des Spielers mit dem Dealer-Button müssen sich anschließend erklären. Der Small-Blind-Spieler muss, wenn er an der Reihe ist und sofern er im Spiel bleiben möchte, den Differenzbetrag zwischen seinem Blind und dem bisher höchsten Einsatz bringen. Der Big-Blind-Spieler hat, wenn er an der Reihe ist, eine weitere Option: Wenn alle Spieler nur die Höhe des Big Blind gebracht haben, so kann er diesen erhöhen. Diese Option hat der Big-Blind-Spieler aber nur in der ersten Wettrunde und auch nur einmal. Haben sich alle Spieler erklärt, ist die erste Wettrunde beendet und der Dealer legt gleichzeitig drei Karten offen in der Tischmitte auf, den sog. Flop. Es folgt

(4) Die zweite Wettrunde: Der erste Spieler nach dem Dealer-Button muss ab dieser Wettrunde und in allen weiteren Wettrunden immer als Erster sprechen. Haben sich alle Spieler erklärt, legt der Dealer eine weitere, vierte Boardcard auf, den sog. Turn und es folgt

(5) Die dritte Wettrunde. Haben sich alle Spieler erklärt, legt der Dealer nun die letzte, fünfte Boardcard auf, den sog. River und es folgt

(6) Die vierte (letzte) Wettrunde. Haben sich alle Spieler erklärt, erfolgt der Showdown. Die Spielkarten dürfen frühestens aufgedeckt werden wenn sich alle Spieler erklärt haben, erfolgt das Aufdecken zuvor verliert der entsprechende Spieler seine Gewinnchance auf den Pot und seinen Einsatz.

(7) Wird eine gespielte Hand vor dem Showdown beendet, so werden die Karten, die z.B. als "Turn" oder "River" gekommen wären nur dann aufgedeckt, wenn alle Spieler, die zu Beginn der letzten Setzrunde noch in der Hand waren, dem zustimmen.

**(8)** Es ist strikt untersagt einem Mitspieler seine Karten zu zeigen, falls dieser noch im Spiel ist und man selbst gefolded hat. Wenn ein Spieler nicht callen möchte, so sind die Karten zum Dealer zurück zu geben.

**(9)** Jeder Spieler hat unbestimmte Zeit um eine Erklärung abzugeben, es ist dem Gegenspieler/den Gegenspielern gestattet, wenn die Denkzeit zu lang erscheint, frühestens jedoch nach einer Minute, dem Dealer ein Zeichen („Calling for a Clock“) zu geben, so dass dieser dem Spieler eine Ablauffrist von 60 Sekunden setzt, erklärt sich der Spieler nach dem Ablauf dieser Frist nicht, so gilt die Hand als weggeworfen.

**(9.1)** Ist der Erklärende zugleich der Dealer, so kann ein anderer Spieler diese Aufgabe übernehmen, ansonsten ist eine Ablauffrist beim Spielleiter oder dessen Vertreter anzuzeigen.

**(10)** Showdown – Der Spieler, der die letzte aktive Aktion getätigt hat (bet oder raise) muss mit dem Showdown beginnen. Wenn in der letzten Setzrunde (nach der Riverkarte) alle Spieler checken, muss der Spieler links vom Button beginnen. Sollte nach der Aufforderung zum Showdown nur noch ein Spieler Anspruch auf den Pot erheben (der oder die anderen Spieler passen), gewinnt dieser den Pot ohne Showdown. Schlechtere Hände als die bereits aufgedeckten Hände, müssen nicht gezeigt werden.

**(11)** Sollte eine offensichtlich gewinnende Hand nach dem Showdown irrtümlich eingezogen werden (gilt nicht für Fold des Spielers), gewinnt sie trotzdem den Pot. Alle Mitspieler werden im Interesse der Fairness dazu aufgefordert, ein Missverständnis oder einen offensichtlichen Fehler zu melden.

**(12)** Um einen Anspruch auf einen Teil des Pots zu haben, muss der Spieler bei „Playing the board“ seine Holecards öffnen.

**(13)** Ist ein Spieler an der Reihe, sind seine mündlichen Ansagen verpflichtend. Ansagen außerhalb der Reihe können verpflichtend sein. Sie sind bindend, wenn sich die bisherige Situation der Einsätze nicht verändert hat. Check, Call oder Fold gilt nicht als Veränderung.

**(14)** Zeigt ein Spieler eine oder mehrere seiner Hole Cards, obwohl noch Aktionen stattfinden könnten, kann er eine Strafe erhalten, sofern dies vorsätzlich geschehen ist. Die Strafe beginnt nach Beendigung der laufenden Hand. Seine Hand ist nicht ungültig.

**(15)** Zeigt ein Spieler seine Hole Cards einem anderen Spieler, so muss er sie auf Verlangen allen zeigen („show one – show all“).

**(16)** Einem anderen Spieler vorsätzlich Chips zuzuspielen ist nicht erlaubt (z.B. „Softplay“).

**(17)** Im Heads-Up hat der Button immer den Small Blind und der Big Blind erhält die erste Karte. Sobald es zur Heads-Up Situation kommt, muss der Button so positioniert werden, dass kein Spieler zwei Mal den Big Blind hat.

**(18)** Das setzen eines einzelnen Chips höheren Werts ohne Kommentar wird bei vorangegangener Bet (auch Big Blind) als Call gewertet (Oversized Chips). Ohne vorangegangene Bet zählt der Wert des Chips als Einsatz.

**(18.1)** Sofern nicht zuvor eine Erhöhung angesagt wurde, gelten bei der Reaktion auf einen Einsatz mehrere Chips gleichen Werts als Call, falls durch das Entfernen eines dieser Chips der erforderliche Call-Betrag unterschritten würde (Multiple Chips). Ein Beispiel mit Blinds von 200/400: Setzt Spieler A 1.200 (ein Raise von 800) und Spieler B legt zwei Chips à 1.000 in den Pot, ohne ein Raise anzusagen, gilt dieser Einsatz als Call. Hätte Spieler B vier Chips à 500 gesetzt, wäre dies ein Raise auf 2000 (weitere 800).

**(19)** Setzt ein Spieler ohne Annonce um 50% oder mehr als den vor ihm getätigten Einsatz, aber weniger als ein vollständiges Raise, so gilt diese Handlung als Raise und er muss seinen Einsatz auf das Minimum-Raise ergänzen.

**(20)** Es gibt 3 Möglichkeiten ein gültiges Raise zu setzen:

- a) Der Einsatz wird in einer Bewegung gesetzt.
- b) Der Betrag wird vorher angesagt.
- c) Der Spieler annonciert Raise, setzt genau den Betrag für das Call und dann in einer Bewegung die Erhöhung.

Der Spieler ist dafür verantwortlich, bei einer Erhöhung seine Absichten klar zu äußern. Die Spieler werden dringend dazu aufgefordert, ihren genauen Einsatz oder ihr Raise deutlich anzusagen.

**(20.1)** Einen Betrag zu setzen, zu seinem Table Stack zu greifen und seinen Einsatz zu erhöhen, wird als String Bet bezeichnet und ist nicht erlaubt.

**(21)** Es gibt keine Begrenzung der Erhöhungen. Das Minimum-Raise ist immer gleich hoch, wie die Erhöhung zuvor (difference raise).

**(22)** All-In – Wenn ein oder mehrere Spieler All-In sind und nichts mehr gesetzt werden kann, müssen die Karten aufgedeckt werden. Sollte ein Spieler versehentlich seine Hand wegwerfen bevor die Karten aufgedeckt wurden, werden diese Karten vom Dealer aufgedeckt, wenn die Hand klar identifizierbar ist.

**(22.1)** Ein All-In-Satz, der weniger wie ein vollständiges Raise ist, eröffnet die Setzrunde für Spieler, die schon gehandelt haben, nicht neu. („Incomplete Raise“)

**(22.2)** Das setzen der Teilnehmerkarte gilt als All-In.

## § 4 Belehrung/Bekanntmachung

(1) Jeder Spieler akzeptiert mit der Teilnahme an einem Turnier das hier aufgeführte Regelwerk, unabhängig davon ob er es gelesen hat oder nicht. Die Spieler verpflichten sich den Regeln Folge zu leisten.

(2) Für Fälle, die in diesem Reglement nicht erwähnt sind, wird versucht eine Lösung im Sinne des Spiels und unter Berücksichtigung der Fairness zu finden. Durch ungewöhnliche Umstände kann es im Interesse der Fairness dazu kommen, dass eine Regel nicht in ihrem eigentlichen Sinne ausgelegt wird. Getroffene Entscheidungen der Spielleitung sind endgültig.

(3) Der Vorstand behält sich vor Änderungen im Regelwerk im Sinne der Pokerliga-Nordhessen zu treffen.

**(3.1)** Änderungen sind nur unter mehrheitlichem Beschluss des Vorstandes möglich.

**(3.2)** Der Vorstand hat die Mitglieder unverzüglich über Änderungen zu informieren.

(4) Das Regelwerk gilt am siebten Tage nach seiner Veröffentlichung als zugestellt und wirksam gegenüber allen Mitgliedern und Gastspielern der Pokerliga-Nordhessen.

(5) Der Vorstand ist verantwortlich für den Inhalt des Schreibens.

**(5.1)** Aus Vereinfachungsgründen wurde im Regelwerk die männliche Form genutzt. Ungleichbehandlungen sind ausgeschlossen.

**(6)** Das hiesige Regelwerk tritt mit Stand 01.07.2017 in Kraft.