



Zeitlicher Ablauf des SWISSPOKER TEAM-CUP 2008

Termine:

Die erste Runde beginnt am Montag 25. Februar 2008.

Pro Runde steht ein Zeitfenster von 3 Wochen zur Verfügung

D.h. dass die 1. Runde bis am Sonntag 16. März abgeschlossen sein muss, die 2. bis am 6. April etc.

Halbfinale und Finale werden an einem Tag entweder in der Casinoschule.ch (Zürich) oder in einem noch zu bestimmenden Ort durchgeführt. Das Datum und der Ort wird aufgrund der Auslosungen noch frühzeitig bekannt gegeben.

Zusatzturnier auf Everestpoker.net! mit Bonuspunkten für die Lucky-Loser Regel

Zu Beginn gibt es auf Everestpoker.net zwei gratis Einzeltourniere, an welchem alle registrierten Teilnehmer mitmachen können. Neben den Gewinnern wird auch unter allen Teilnehmern ein **Super-Preis ausgelost**. Eine **Registrierung** auf Everestpoker.net ist **obligatorisch**, nicht aber die Teilnahme am kostenlosen Einzeltourier. Aber es erhalten alle Teilnehmer einen Bonuspunkt für die Lucky-Loser Regel! Die 20 Bestplatzierten erhalten zudem weitere Bonuspunkte für Ihr Team. D.h., sollte ihr Team in der 1. Runde ausscheiden haben diese Teams als erstes Anrecht auf freie Lucky-Loser Plätze (Auffüllen der 2. Runde auf ein komplettes Cup-Feld von 64, 128, 256 etc. Teams). Die Lucky-Loser Regelung gilt nur nach der ersten Runde und es werden nur die Plätze zugeteilt, die es benötigt um das Feld aufzufüllen (nach der Rangliste des Einzeltourniers auf Everestpoker.net.) Gibt es mehr freie Plätze entscheidet das Los unter allen Verlierern der 1. Runde.

Die ausgelosten Teams müssen sich auf ein Datum innerhalb des Zeitfensters einigen

Innerhalb dieses Zeitfensters sind die Teams frei einen geeigneten Tag zu finden.

Kommt keine Einigung zustande (Bis jeweils am Donnerstag der ersten Woche innerhalb des Zeitfensters), kann jedes Team dem Veranstalter (Swisspoker.com) einen Termin bekannt geben.

Unter diesen beiden Terminen wird durch den Veranstalter einer ausgelost.

Nimmt dann ein Team gar nicht teil, wird das Spiel als Forfait gewertet (39:10 = Ränge 1-4 am Hauptevent (9,7,6,5 Punkte) und 4 Heads-Up Siege zu 3 Punkten)

Ein Team kann auch mit 3 Spielern eine Runde austragen, verliert aber damit sicher ein Heads-Up Match Forfait (der gegen den schlechtesten Spielers aus dem Hauptevent) und kann am Hauptevent weniger Punkte sammeln. Das Minimum beträgt 3 Spieler pro Team.

Auslosung:

Die Auslosung wird durch den Veranstalter (Swisspoker.com) durchgeführt.

Erstmals am 24./25. Februar, dann unmittelbar nach Beendigung einer Runde (Montags)

Die beteiligten Teams werden per Mail informiert. Zudem ist die Auslosung auf der News-Site von Swisspoker.com und Casinos.ch ersichtlich.

Bei der Auslosung hat die Region Priorität, so lange das möglich ist. Innerhalb der Regionen ist es eine zufällige Auslosung.

Die Teams werden per Mail mit den Kontaktdaten des anderen Teams beliefert und können so selbständig Kontakt aufnehmen.

Wird der Kursraum von Swisspoker.com beansprucht, ist Kontakt mit dem Veranstalter aufzunehmen.

swisspoker@casinos.ch oder info@casinos.ch

0848 CASINOS / 0848 227 466



Die Spieler:

Voraussetzung:

- Die Teams (4 Personen) müssen sich korrekt auf Swisspoker.com / Casinos.ch angemeldet haben
- Die Teams (4 Personen) müssen sich zwecks Alterskontrolle, für die Auslosung eines der Hauptpreise und für die Lucky-Loser Regelung bei unserem Partner auf Everestpoker.net registriert haben (Details wie Link, Erklärung etc. folgen noch).
- Die Teams ernennen einen Captain, der mitverantwortlich für die Einhaltung der Regeln ist.
- Alle 4 Spieler müssen mind. 18 Jahre alt sein.
- Der Wohnsitz aller 4 Spieler muss in der Schweiz sein.
- Die Teams akzeptieren die Spielregeln von Swisspoker

Ersatzspieler:

Ein Ersatzspieler ist erlaubt und kann kurzfristig nominiert/angemeldet werden (info@casinos.ch).

Er darf aber nur teilnehmen, wenn ein anderer ausfällt (das kann auch kurzfristig sein). D.h. am Austragungsort darf sich kein 5. Spieler eines Teams aufhalten, oder dann nur mit Einverständnis des Gegners. Während einer Runde darf kein Spieler ersetzt werden.

Es darf auch kein Spieler 2 Heads-Up Matches spielen.

Ein nicht ausgetragenes Heads-Up-Match, weil ein Spieler fehlt, wird mit 3:0 Punkten für den anwesenden Spieler/Team gewertet. Beim Hauptturnier entfällt der hinterste Rangpunkt.

Der Modus:

Jeweils alle 4 Spieler aus 2 Teams spielen ein No-Limit Freezout Holdem Turnier an einem Tisch. Die Plätze werden ausgelost (Erklärung siehe weiter unten)

Die ansteigende Blindstruktur und die Anzahl Chips ist fix vorgegeben und bei allen Events immer gleich (Erklärung siehe weiter unten).

Das Prinzip der Punkteverteilung:

Wer als erster ausscheidet bekommt für sein Team 1 Punkt, der nächste 2 usw. bis zum Sieger, der 8 und als Bonus einen Zusatzpunkte bekommt (also 9 Punkte).

Danach gibt es maximal 4 Heads-Up-Runden, bei denen jeweils ein Vertreter der einen Mannschaft gegen einen der gegnerischen Mannschaft spielt Und zwar jeweils nach der Rangierung aus dem Hauptturnier.

D.h. der „Schwächste“, d.h. derjenige der als erster ausgeschieden ist, des einen Teams gegen den „Schwächsten“ des anderen Teams. Dann der nächste der ausscheidet vom einen Team gegen denjenigen der als nächstes vom anderen Team ausscheidet etc. So können die Ausgeschiedenen gleich nochmals weiterspielen und beweisen, dass sie doch besser sind als dieser eine Event gezeigt hätte.

Diese Spiele können auch schon beginnen, während das Haupt-Turnier noch läuft (Das ist den Spielern freigestellt). Ist alles schon vorher entschieden, können diese Spiele weggelassen werden.

Im Heads-Up wird bis zum KO eines Spielers gespielt.

Der Sieger bekommt 3 Punkte, der Verlierer keine. Wer am Schluss als Team mehr Punkte hat, der kommt eine Runde weiter. Punktegleichheit ist durch diese Verteilung ausgeschlossen, womit es immer einen Sieger gibt.



Die Lucky Looser Regel:

Wahrscheinlich wird aufgrund der Anzahl Anmeldungen die Anzahl Sieger der 1. Runde nicht reichen um ein Cup-Feld auf die richtige Anzahl aufzufüllen (64, 128, 256 etc.). Für diesen Fall gibt es die Lucky-Loser Regel (nur) für die 1. Runde. Berechtigung auf einen solchen Platz haben nur Teams, deren Teilnehmer sich korrekt auch auf Everestpoker.net registriert haben.

Die Bonuspunkte aus den beiden gratis Turnieren auf EverestPoker.net sind entscheidend für die Setzliste / Reihenfolge der Teams die berücksichtigt werden (Sind weniger Plätze frei, werden die entsprechend besten mit den meisten Punkten berücksichtigt). Sollte es noch mehr freie Plätze haben, werden diese per Los bestimmt.

Einen Bonuspunkt bekommt jedes Team pro Spieler der an einem der beiden EverestPoker Turniere teilgenommen hat. Einen Zusatzpunkt gibt es jeweils für die 20 Erstklassierten.

Wichtig! Wer sich nicht registriert wird nicht für die 2. Runde qualifiziert und hat keinen Anspruch auf Preise vom Sponsoren!

Chipcount und Blinds

Chipbestand.

Zu Beginn erhält jeder Spieler Chips im Wert von 1000.-

(Beim Hauptturnier mit 8 Spielern wie beim Heads-Up)

Sind die Chips nicht mit Werten bezeichnet, gelten folgende Regeln

Weiss = 5

Rot = 20

(Grün = 50 ist optional)

Schwarz = 100

Blau/Gelb = 500 (ist optional)

Blindstruktur beim Hauptspiel (Alle 8 Teilnehmer)

Die Blinds werden nach folgender Struktur alle 20 Minuten erhöht.

Die Zeit beginnt beim Mischen für die neue Hand.

5/10

10/20

20/40

30/60

50/100

100/200

150/300

200/400

300/600

400/800

Blindstruktur beim Heads-Up (2 Teilnehmer)

Die Blinds werden nach folgender Struktur alle 10 Minuten erhöht.

Die Zeit beginnt beim Mischen für die neue Hand.

10/20

20/40

30/60

50/100

150/300

100/200

200/400



Regeln für die Durchführung des SWISSPOKER TEAM-CUP

Verantwortlichkeit

Ist kein neutraler Dealer vorhanden, sind die beiden Team-Captains verantwortlich für die Einhaltung der Regeln (Schiedsrichter). Sie stellen den Ablauf sicher und entscheiden auch alleine über Penalties, Abbruch etc.

Kommen die Captains zu keiner Einigung und ist kein neutraler Dealer/Schiedsrichter verfügbar/erreichbar, wird das Turnier abgebrochen und unter Aufsicht von Swisspoker.com durchgeführt (Jeweils die Matches, die noch nicht beendet waren. Ausgangslage ist der Chipstand vor der Penalty-Verdächtigen Handlung. Ist das nicht mehr „erruierbar“, wird neu gestartet. (Siehe auch Punkt: **Penalties und Disqualifikation**)

Beanstandungen nach vollständiger Beendigung aller Matches können nicht mehr berücksichtigt werden. D.h. dass im Verdachtsfall auf Betrug und bei keiner Einigung unter den Team-Captains, das Spiel abgebrochen sein muss, oder vom neutralen Dealer eine Entscheidung gefällt sein muss.

Austragungsort

Das Heimteam (das in der Liste zuerst erwähnte Team) hat das Recht den Spielort zu wählen. Die Infrastruktur muss aber ein ruhiges und geregeltes Spiel ermöglichen.

Rauchen ist im Pokerraum nur im Einverständnis aller Spieler erlaubt.

Ist eine offensichtliche Benachteiligung des Gastteams vorhanden (Infrastruktur völlig „unüblich“ oder ungenügend, Anreise unnötig lang etc.), kann der Veranstalter (Swisspoker.com) einen Entscheid fällen, bzw. kann der „Match“ im Kursraum der Casinoschule.ch in Zürich durchführen lassen.

Equipment

Das Heimteam ist grundsätzlich dafür besorgt, dass Pokergerechte Chips ($\geq 11g$), Tisch und Stühle und neue Karten zur Verfügung gestellt werden. Die Karten dürfen nicht mittels Knick oder ähnlichem kennzeichenbar sein (Plastifizierte Karten). Der Spieltisch muss genügend Platz für 8 Personen bieten (Filz ist nicht zwingend) und ein vernünftiges Händling der Karten (Verteilen und Anschauen) zulassen. Tischdecken die nicht aus Filz bestehen sind ungeeignet.

Die Platz Nummern sind zu definieren.

Zeitlicher Ablauf

Zuerst wird die Auslosung der Sitzordnung am Hauptevent aller 8 Spieler durchgeführt. Dafür wird ein gemischtes Kartendeck verdeckt aufgelegt, worauf jeder Spieler eine Karte ziehen kann und offen hinlegen muss. Die höchste Karte bekommt Sitz Nr. 1. Das Team das Sitz 1 hat, verteilt unter sich gemäss der Kartenwerte die Sitze 3, 5 und 7, so dass nie 2 Spieler einer Mannschaft nebeneinander sitzen.

Der Sitz 2 geht an die höchste Karte des anderen Teams. Das Team das Sitz 2 hat, verteilt nun unter sich gemäss der Kartenwerte die Sitze 4, 6 und 8,

Bei gleicher Wertigkeit der Karten zählt die Farbe. Spades vor Hearts vor Diamonds vor Clubs.

Sind die Plätze bestimmt/ingenommen wird auf die gleiche Weise der Dealer Button ausgelost. Dann wird vom Dealer-Button (oder neutralen Dealer) die Karten gemischt und die Zeit für die erste Blind-Stufe gestartet.



Ist die Zeit für eine Blindstufe abgelaufen, wird die Hand zu Ende gespielt. Erst beim nächsten Mischen wird die Uhr für die nächste Blindstufe wieder gestartet (Team-Captains sind verantwortlich für die Zeitkontrolle).

Verpflegung:

Das Gastteam ist, wenn nichts anderes vereinbart wurde, verpflegt zu erscheinen.

Das Heimteam ist für Getränke besorgt (Wasser als Minimum)

Im Idealfall treffen sich die Teams vor oder nachher noch zum Essen. Der Spass soll im Vordergrund stehen und neue Pokerfreunde gewonnen werden.



Technische Details zum Spiel:

Der Dealer:

Ist kein neutraler Dealer vorhanden, ist der Spieler am Dealer-Button der Dealer. Die Karten müssen offen und eindeutig gemischt werden. Der Spieler links vom Dealer kann ein Abheben verlangen. Es müssen min. 3 Karten abgehoben werden, max. 49 (3 Restkarten).

Die oberste Karte vor dem Flop, vor dem Turn und vor dem River ist verdeckt zu „verbrennen“, d.h. darf nicht für das Board genutzt werden.

Side Pots: Bei einer Teilung des Pots, wird jeder Side Pot sofort separat geteilt und nicht zusammengefügt und nach dem Spiel geteilt.

Calling „Clock“ oder „Time“: Ist bereits einige Zeit verstrichen und es wird „Clock“ verlangt, so erhält der Spieler eine halbe Minute Zeit um seine Entscheidung zu treffen. Hat er nach Ablauf dieser Zeit noch keine Entscheidung getroffen, erfolgt ein Countdown von 10 Sekunden. Erfolgt noch immer keine Aktion, wird die Hand für „Tod“ erklärt (Fold)

Dead Button: Durch das Ausscheiden eines Spielers kann es passieren, dass der Button nicht weitergeht und zweimal bzw. dreimal an der selben Position bleibt. Hier die Beispiele:

1.) Wenn der Spieler am Small Blind ausscheidet, geht der Button auf den leeren Platz, des ausgeschiedenen Small Blind Spieler. Der Spieler, der vorher am Big Blind war, setzt nun das Small Blind und der Spieler zu seiner linken muss das Big Blind bringen. Da der Button nun auf einem leeren Platz steht ist quasi der Spieler der eigentlich Vorher in der Button Position war, nun ebenfalls in der letzten Spielposition. Auch wenn er nicht direkt am Button sitzt.

2.) Wenn beide Blind Spieler ausscheiden, dann geht der Button an den ersten freien Platz. Der erste verbliebene Spieler nach dem Button bezahlt dann das Big-Blind. Dann geht der Button zum zweiten freien Platz und die zwei Spieler, die links neben dem Button sitzen, posten ganz normal Small und Big Blind.

Chip-Race:

Ein Chip-Race ist grundsätzlich nicht notwendig, kann aber bei Einverständnis beider Parteien durchgeführt werden. Die Regeln dazu:

Bei steigenden Blinds ist es bei Pokerturnieren üblich die Chips mit geringem Wert, die nicht mehr gebraucht werden, umzutauschen. Daher werden sie in höherwertige Chips umgetauscht. Dabei kann es vorkommen, dass nicht alle Chips umgetauscht werden können, also Chips übrig bleiben. Daher wird gerundet – liegt der Wert an der Obergrenze wird aufgerundet, ansonsten wird abgerundet. Der Chip Race beginnt immer beim 1. Platz. Ein Spieler kann durch einen Chip Race nicht aus dem Turnier ausscheiden. Ein Spieler, der alle seine Chips durch das Chip Race verlieren würde (also eigentlich abgerundet werden müsste), bekommt einen Chip des niedrigsten Nennwertes um weiterspielen zu können.

Odd Chips = Nicht teilbarer Jeton: Den, bei Splitpots, nicht teilbaren Jeton, erhält immer der Platz links vom Dealerbutton (näher am Button).



Neues Limit: Sobald die Zeit eines Limits abgelaufen ist, wird von der Turnier-Leitung ein neues Limit annonciert und gilt ab der nächsten Hand. „Hand“ gilt als gespielt, mit dem ersten Shuffle. (Ab dann wird die Zeit neu gestartet.)

Sichtbarkeit der Chips: Alle Chips müssen immer sichtbar sein. Spieler dürfen zu keiner Zeit Chips einstecken oder verborgen transportieren. Spieler, die Jetons eingesteckt haben, riskieren disqualifiziert zu werden! Diese verfallenen Chips werden immer aus dem Turnier genommen.

Annoncieren der Hand: Verbale Aussagen betreffen der Wertigkeit der Hand sind nicht bindend. Missbrauch und Falschankündigungen (zu hoher Wert) führen zur sofortigen Disqualifikation und Verlust der Hand.

Rabbit Hunting: - ist NICHT erlaubt! So wird eine Situation genannt, in der ein Spieler den Pot gewinnt bevor alle Community-Cards aufgedeckt worden sind und darauf ein Spieler vom Dealer verlangt, dass er/sie die Community-Cards noch vollständig aufdeckt, um zu sehen was noch gekommen wäre.

Missdeals: Wenn, eine der Holecards eines Spielers durch einen Dealerfehler aufgedeckt wird, wird auf Missdeal entschieden und neu verteilt. Ab dem Flop wird die Karte allen gezeigt und verbrannt. Zum Beispiel wenn versehentlich die „Burn-Card“ aufgedeckt wird.

Ungeschützte Hand: Sollte ein Dealer die ungeschützte Hand eines Spielers vernichten, hat der Spieler keine Ersatzansprüche und erhält auch keine Chips zurück. Einzige Ausnahme: sollte ein Spieler einen Raise machen und dieses wurde noch nicht bezahlt, erhält er in diesem Fall sein Raise zurück. Eine Hand gilt als ungeschützt, wenn Sie über der „Setzlinie“ liegt.

Vernichten der Siegerhand: Dealer können die offensichtliche Siegerhand, die am Tisch offen gezeigt wurde, nicht vernichten. Sie bleibt als gültige Hand im Spiel! Die Unterstützung der Spieler, um solche Fehler zu berichtigen, ist willkommen.

Penalties und Disqualifikation (Softplay): Ein Penalty wird ausgesprochen wenn:

- ein Spieler die Karten öffnet oder herzeigt, obwohl es noch Aktion(en) gibt, oder ein Karte(n) vom Tisch wirft oder gegen die „Ein Spieler pro Hand“ Regel verstößt (Penalty = Big Blind, Chips werden eingezogen)
- offensichtlich schlechtes Benehmen (Beleidigungen) oder absichtlichem Fehlverhalten oder ähnliches vorliegt. (Penalty = Big Blind, Chips werden eingezogen)
- „softplay“, d.h. Falschspiel, Absprache, Gegenseitiges Zeichnen geben und ähnliches (Penalty = Sofortige Disqualifikation, Chips werden eingezogen)
- Chips jemanden ausserhalb des Spiels zuspelen wird mit einer Disqualifikation geahndet (Chips werden eingezogen, auch zugespielte).
- Absprachen zwischen den Spielern sind erlaubt, ebenso absichtlich eine bessere Hand zu folden.



Mehrfach-Penalty;

Beim 2. Penalty wird der Spieler so oder so disqualifiziert und seine Chips eingezogen (aus dem Spiel genommen)

Ob ein Penalty vorliegt entscheidet die Turnierleitung. Bei Abwesenheit einer neutralen Turnierleitung (nicht Erreichbarkeit) entscheiden die beiden Captains. Kommt keine Einigung zustande wird das Turnier abgebrochen und unter Aufsicht von Swisspoker.com durchgeführt (Jeweils die Matches, die noch nicht beendet waren. Ausgangslage ist der Chipstand vor der Penalty-Verdächtigen Handlung. Ist das nicht mehr „erruierbar“, wird neu gestartet.

Am Sitzplatz: Ein Spieler muss, sobald alle Spieler ihre Karten erhalten haben, am Tisch sein, ansonsten wird die Hand für „Tod“ erklärt. In Flopspielen, wird die Hand des Big Blinds für „Tod“ erklärt, wenn der Spieler vor dem Flop nicht am Tisch ist, um eine Aktion zu setzen.

Raise: Wenn ein Spieler einen Raise ankündigt, muss er entweder den Betrag ankündigen (Kann auch Pot oder All-In sein) oder die richtige Anzahl Chips bereits in der Hand haben.

Ansonsten gilt der Raise als Minimal-Raise. Das ist immer der Wert des Big-Blinds.

Der Betrag muss auch immer ein exaktes Mehrfaches des Big-Blinds sein (ausser bei All-In)

Setzt jemand weniger als der Minimalbetrag, muss er bis zu diesem nachzahlen.

Nachsetzen ist nur erlaubt, wenn der Betrag angekündigt wurde.

String Raises sind verboten.

Wird gar nichts gesagt und die Gegner wären mit einem Raise nicht einverstanden, bzw. es ist nicht klar ob es ein Raise ist, gilt es als Call.

Oversized Chip: Ein einzelner „oversized“ Jeton gilt, ohne dass ein Raise annonciert wurde, als Call. Nach dem Flop gilt der oversized chip beim Anspiel entsprechend seiner Wertigkeit. Annonciert ein Spieler ein Raise ohne exakten Betrag und setzt einen oversized chip, gilt der höchst mögliche Betrag, d.h. die Wertigkeit des Jetons. Das Raise muss immer annonciert werden, bevor der Jeton den Tisch berührt.

Showdown: Im Showdown muss der Spieler, der den letzten Einsatz (Bet oder Raise) gemacht hat, als Erster seine Karten öffnen. Erfolgt kein Einsatz, muss der Spieler links vom Button die Karten als Erster öffnen.

Noch nicht erledigte Aktion: Solange ein Spieler noch im Spiel ist und Karten hat, darf er den Tisch nicht verlassen.

Playing the board: Liegt das Siegerblatt mit den Community-Cards am Tisch, nennt man das „Playing the board“. Um einen Anspruch auf einen Teil des Pots zu haben, muss ein Spieler, bei „Playing the board“, trotzdem beide Karten geöffnet zeigen.

Öffnen der Karten bei All-In: Die Karten, die sich noch im Spiel befinden, werden erst dann gezeigt, wenn keine weitere Spielaktion (Setzen) der noch beteiligten Spieler mehr möglich ist (dafür aber sofort und immer, auch wenn sie verloren haben)



Button beim Heads-Up: Beim Heads-Up ist das Small Blind immer in der Position des Button und setzt die erste Aktion. Sobald es zu einer Heads-Up Situation kommt, muss der Button so positioniert werden, dass kein Spieler zweimal hintereinander das Big Blind setzen muss.

Verhalten: Spieler sind verpflichtet auf das Spiel und die Mitspieler Rücksicht zu nehmen, ob sie nun in der Hand sind, oder nicht. Folgende Punkte sind nicht erlaubt:

- 1.) Informationen über aktive oder gepasste Karten
- 2.) Spielanalysen solange noch eine Aktion möglich ist
- 3.) Über eine Hand zu sprechen vor dem Showdown
- 4.) Nur ein Spieler pro Hand ist zulässig

Offizielle Sprache: Während des Turnier ist nur Deutsch oder Englisch. Französisch oder Italienisch nur dann wenn alle Spieler 100% dieser Sprache mächtig sind, inkl. Turnierleitung.

Technische Geräte: Das Telefonieren, Senden von SMS und jede andere Art der technischen Kommunikation ist am Tisch nicht erlaubt.

Wechsel des Kartendecks: Kartendecks werden nur gewechselt, wenn offensichtlich eine Karte „gezeichnet“ ist. Fehlt ein neutraler Turnierleiter, kann nach jeweils 1 Stunde das Deck gewechselt werden (Mehrheitsentscheid nötig). Spieler können kein Wechsel des Kartendecks beantragen.

Verbale Aussagen: Verbale Aussagen in der Spielrunde sind bindend. Aktionen außerhalb der Reihenfolge sind bindend, wenn sich die bisherige Situation der Einsätze nicht verändert. Ein Check, Call oder Fold gilt nicht als Veränderung der Situation.

Das Offenlegen der Karten: Ein Spieler, der seine Hand während dem Spiel absichtlich öffnet, wird mit einem Penalty belegt (Big Blind), aber die Hand wird nicht für „tot“ erklärt.

Pot-Wert: Der Dealer ist nicht verpflichtet in No-Limit Spielen den Pot zu zählen und gibt auch darüber keine Auskunft. Nur wenn ein „Raise Pot“ angekündigt ist, muss der Dealer dafür sorgen, dass der richtige Betrag gesetzt wird und allenfalls den Pot zählen.

Poker Etikette: Wiederholte Verstöße gegen die Etikette werden mit Penalties geahndet (Penalty = Big-Blind, Chips werden eingezogen). Beispiele dafür sind das Berühren fremder Karten oder Chips, Spielverzögerung und ständiges Reden. Spieler sind angehalten in der Reihenfolge zu setzen.