



# DEALER-HANDBUCH



18.9.16



## 1. ALLGEMEINES

### 1.1. Spielinhalt

Das Ziel des Spielers ist es, den Pot (alle Einsätze, die während eines Spieles getätigt werden) zu gewinnen. Er hat dazu zwei Möglichkeiten:

1. Er hat das höchste Blatt beim Showdown (das Aufdecken der Karten nach der letzten Setzrunde)
2. Er erzielt durch seine Spielweise, dass alle anderen Spieler ihre Karten vor dem Showdown wegwerfen.

### 1.2. Das Kartenpaket

Bei Texas Hold'em wird ein Kartenpaket mit 52 Karten verwendet.

Das Kartenpaket teilt sich auf in folgende 4 Farben: Kreuz, Pik, Herz und Karo. (Bei der BPS spielt die Höhe der Farben keine Rolle.)

Eine Farbe besteht aus jeweils 13 Karten mit der folgenden Rangordnung:

As (höchste Karte), König, Dame, Bube, 10,9,8,7,6,5,4,3, und 2 (niedrigste Karte).

Im weiteren Text werden folgende Abk. verwendet: A(s), K(önig), D(ame), B(ube).

### 1.3. Rank of Hands Texas Hold'em

Royal Flush

Straight Flush

Poker

Full House

Flush

Straight

Three of a kind

Two Pair

One Pair

High card

### 1.4. Allgemeines

Jedes Poker-Spiel mit 5 offenen Karten (Board-Cards) - die in der Mitte des Tisches liegen und für jeden Spieler zählen (Common Cards) - und bei dem jeder Spieler nicht mehr als 2 seiner Handkarten (Hole-Cards) verwenden darf, wird als Hold'em Spiel bezeichnet. Texas Hold'em wird mit 52 Pokerkarten aus der Hand gespielt.



Die Spieler spielen gegeneinander und der Dealer ist der Spielleiter.

Am Spiel müssen mindestens zwei und können bei Texas Hold'Em maximal 11 teilnehmen.

Während eines Spieles darf nur Deutsch oder Englisch gesprochen werden.

Das freiwillige Teilen des Pots ist verboten. Wer den Pot gewinnt, entscheidet nur der Dealer (und in weiterer Folge der Floorman).

Kein Spieler darf die Karten über die Tischkante hinaus zu sich nehmen.

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 und vor dem Showdown die Hand eines Mitspielers bekannt zu geben. Die Spieler sind verpflichtet ihre Hand zu schützen. Sie darf von niemandem eingesehen werden.

Spieler die sich in einer Hand befinden, müssen am Tisch bleiben.

Zeigt ein Spieler seine Hole Cards einem anderen Spieler, so muß er sie auf Verlangen allen zeigen („Show one - show all“).

Unter Handlungen versteht man checken, wegwerfen, mitgehen oder erhöhen.

Auf Anordnung des Saalchefs oder des Floorman können weggeworfene Karten eingesehen werden, und zwei oder mehreren Spielern das Spiel am selben Tisch verwehrt werden.

## 1.5. Ungültige Hand

Eine Hand ist ungültig, wenn

- sie nicht die richtige Anzahl an Karten aufweist;
- die Hole Cards mit den abgelegten Karten (Burn Cards, weggeworfene Karten, Paket) in Berührung kommen;
- ein Spieler seine Karten wegwirft, und nach ihm wird noch eine Handlung gesetzt;
- ein Spieler durch passen (Ansage) seine Anrechte auf den Pot verliert.

Ein Spieler, der nicht anwesend ist kann niemals einen Pot gewinnen. Muss der Spieler ein Blind setzen (bei Turnieren) und ist bis zur Beendigung der Kartenausgabe immer noch nicht anwesend wird seine Hand für ungültig erklärt und vom Dealer eingezogen. Eine Ausnahme ist der Floorman wenn er auf Grund einer Floorman-Tätigkeit nicht am Tisch ist.

Wenn der Dealer eine ungeschützte Hand einzieht, bekommt der Spieler sein bis dahin investiertes Kapital nicht zurück. Ausnahme: Ein Spieler hat erhöht und seine Erhöhung wurde noch von niemandem bezahlt. In diesem Fall erhält der Spieler sein Raise zurück.

Eine ungültige Hand kann keinen Teil des Pots gewinnen!!!!

Die Entscheidungen des Floorman sind endgültig!



## 2. SPIELABLAUF

### 2.1. Mischen

Bei einem neu ins Spiel gebrachten Kartenpaket werden die Karten (nach der Kontrolle auf Vollständigkeit) mit dem Bild nach unten in zwei Halbkreisen aufgefächert (Kontrolle, ob alle Karten dieselbe Rückenfarbe haben). Dann werden die am Tisch liegenden Karten mit beiden Händen vermischt und wieder zusammengenommen.

Dann folgt das eigentliche Mischen, das vor jedem Spiel erfolgt.

Gemischt wird „Wash“ und shuffle—shuffle-box-shuffle, die Karten schauen dabei immer mit dem Bild nach unten. Die Erklärung der Mischtechnik folgt im Kurs.

### 2.2. Schneiden

Nach dem Mischen wird das Kartenpaket vom Dealer vor sich auf den Tisch gelegt und geschnitten. Die Schneidekarte (sie verhindert das Einsehen der untersten Karte) wird vor das Kartenpaket gelegt. Die untere Hälfte des Kartenpakets wird auf die Schneidekarte gelegt und die obere Hälfte auf die bereits abgelegte Pakethälfte. Die unterste Karte darf dabei von keinem Spieler eingesehen werden.

Während des Mischens werden die Spieler aufgefordert, ihre Blinds zu platzieren.

**Das gemischte und geschnittene Kartenpaket wird in die Hand genommen und verbleibt dort in der Regel bis zum Showdown!**

Sollte das Kartenpaket aus irgendeinem Grund abgelegt werden müssen, so wird die Schneidekarte auf das Kartenpaket gelegt, um die oberste Karte zu sichern. Sowohl bei diesem Vorgang, als auch bei der Wiederaufnahme des Kartenpakets in die Hand (Schneidekarte wieder unter das Kartenpaket) ist darauf zu achten, dass kein Spieler die unterste Karte sehen kann.

### 2.3. Allgemeines

Die verdeckten Karten müssen so gegeben werden, dass keiner der Spieler diese einsehen kann.

Jeder Platz, an dem ein gültiger Table Stake platziert ist, erhält Karten. Verlässt ein Spieler seinen Platz, erhält er solange Karten bis er im Big Blind ist. Im Turnier werden die Blinds des Spielers platziert und er erhält Karten. Sitzt ein Spieler bis zur Beendigung der Kartenausgabe nicht auf seinem Platz, wird seine Hand sofort vom Dealer eingezogen!

Nachdem jeder Spieler seine Hole-Cards (jene verdeckten Karten, die jeder Spieler für sich selbst erhält) erhalten hat, folgt eine Setzrunde.

Der Dealer klopft, sagt die Anzahl der Spieler an, verbrennt (= das verdeckte Ablegen der obersten Karte des Kartenpakets) eine Karte und legt 3 offene Common-Cards (= Flop) vor sich auf den Tisch. Es folgt eine Setzrunde.

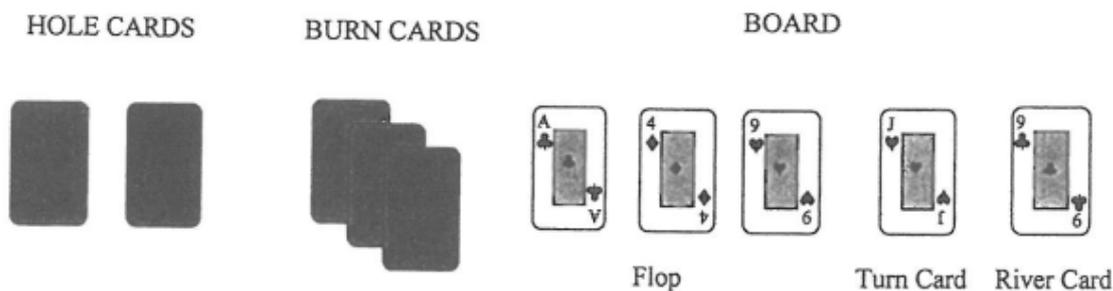
Der Dealer klopft, sagt die Anzahl der Spieler an, verbrennt eine Karte und legt eine 4. offene Common-Card (= Turn Card) neben den Flop. Es folgt eine Setzrunde.

Der Dealer klopft, sagt die Anzahl der Spieler an, verbrennt eine Karte und legt eine 5. offene Common-Card (= River-Card) neben die Turn-Card. Diese 5 offenen Common-Cards werden als Board bezeichnet.

Beim Verbrennen der Karten ist unbedingt darauf zu achten, dass die Karte von keinem Spieler gesehen wird.

#### **Wenn eine Hand beendet ist, werden vom Dealer keine weiteren Karten gezeigt!**

Nach einer letzten Setzrunde folgt der Showdown, bei dem festgestellt wird, wer den Pot gewinnt.



## 2.4. Hole Cards

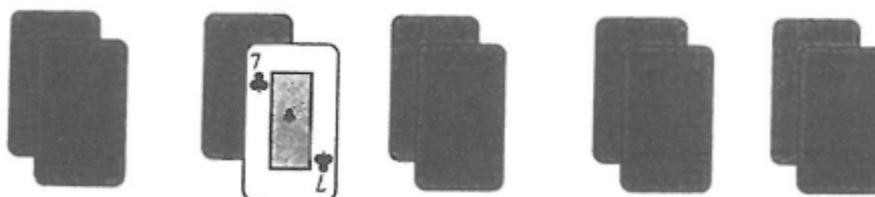
Ziel bei Texas Hold'Em muss es sein, die Karten immer in der richtigen Reihenfolge und zum richtigen Zeitpunkt (z.B.: nach Abschluss aller Handlungen einer Setzrunde) zu geben.

Jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler, der im Uhrzeigersinn unmittelbar nach dem fiktiven Geber (Dealer Button) sitzt, bekommt bei Texas Hold'Em zuerst eine und danach eine zweite verdeckte Karte Karte.

Erscheint eine Hole Card offen im Kartenpaket, werden - ungeachtet dieses Fehlers die Hole Cards fertig gegeben. Der Spieler mit der irrtümlich aufgedeckten Karte erhält als letzter, für seine offen gegebene Karte, eine neue verdeckte Karte.

Die offene Karte wird vom Dealer mit dem Bild nach oben wieder aufgenommen und in der Folge als Burn Card (im unten angeführten Beispiel wäre die 1. Burn Card - Kreuz 7 - offen zu verbrennen) verwendet. Gleiches gilt (zwingend) wenn eine Karte durch Dealerfehler aufgedeckt wird. Wird die erste oder zweite Karte aufgedeckt oder werden zwei oder mehrere Karten aufgedeckt, dann handelt es sich um einen Misdeal. Alle Karten werden zurückgenommen, neu gemischt und neu gegeben. Die Einsätze und die Position des Button bleiben erhalten.

Beispiel: 5 Spieler, wobei der 2. Spieler eine irrtümlich offene Karte erhalten hat.



Vor dem Aufdecken des Flops, der Turn- und der River Card, wird jeweils eine Karte verbrannt. Um ein Vermischen mit den weggeworfenen Karten zu verhindern, werden die verbrannten Karten unter den Pot geschoben. Sie verbleiben dort, bis der Pot dem gewinnenden Blatt zugestellt ist.

Vergisst der Dealer einem Spieler, seine Hole Cards zu geben, so handelt es sich um einen Misdeal, solange nicht zwei Handlungen gesetzt wurden.

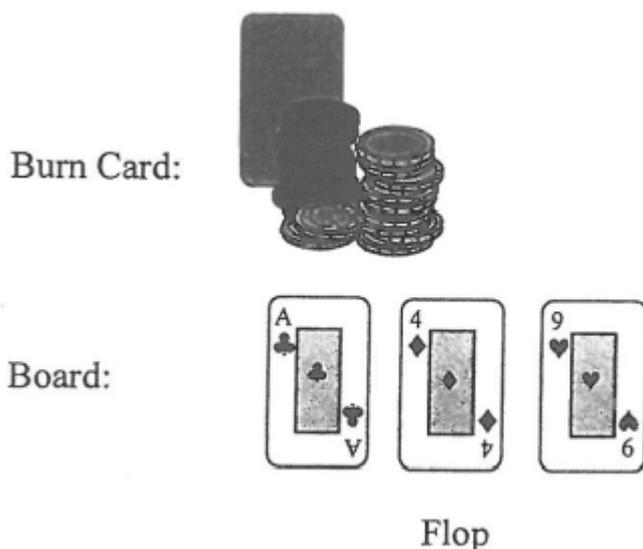
**Ebenso handelt es sich um einen Misdeal, wenn eine Karte den Tisch beim Dealen verlässt. Allerdings sind hier die Karten, bevor neu gemischt wird, nachzuzählen!**

Vor jedem Verbrennen einer Karte klopft der Dealer kurz auf den Tisch, um den Spielern zu signalisieren, dass er mit der Kartenausgabe beginnt. Damit kann ein Spieler, der noch nicht gehandelt hat, die Kartenausgabe stoppen.

Erhält ein Spieler mehr oder weniger Karten (2 für Texas Hold'Em), als für das Spiel erforderlich, und es wird sofort entdeckt, so handelt es sich um einen Misdeal. Haben zwei oder mehrere Spieler bereits Handlungen gesetzt, so hat der Spieler mit der unkorrekten Kartenanzahl eine ungültige Hand und verliert all seine Einsätze.

## 2.5. Flop

Nachdem das Setzen beendet ist, sammelt der Dealer den Pot in die Mitte des Tisches. Er klopft und annonciert die Anzahl der sich im Spiel befindlichen Spieler. Er verbrennt die oberste Karte, zählt verdeckt die obersten drei Karten vom Paket vor sich auf den Tisch, schiebt sie zusammen, dreht sie um und fächert sie auf.



Wird die Burn Card irrtümlich aufgedeckt, wird sie offen verbrannt.

Erscheint eine Karte des Flops offen im Kartenpaket ist sie gültig und wird gegeben.

Der Flop sollte in der Mitte des Tisches liegen, seitlich davon der Pot.

Nun und in der Folge spricht immer der Spieler als erster, der im Uhrzeigersinn nach dem fiktiven Geber sitzt.

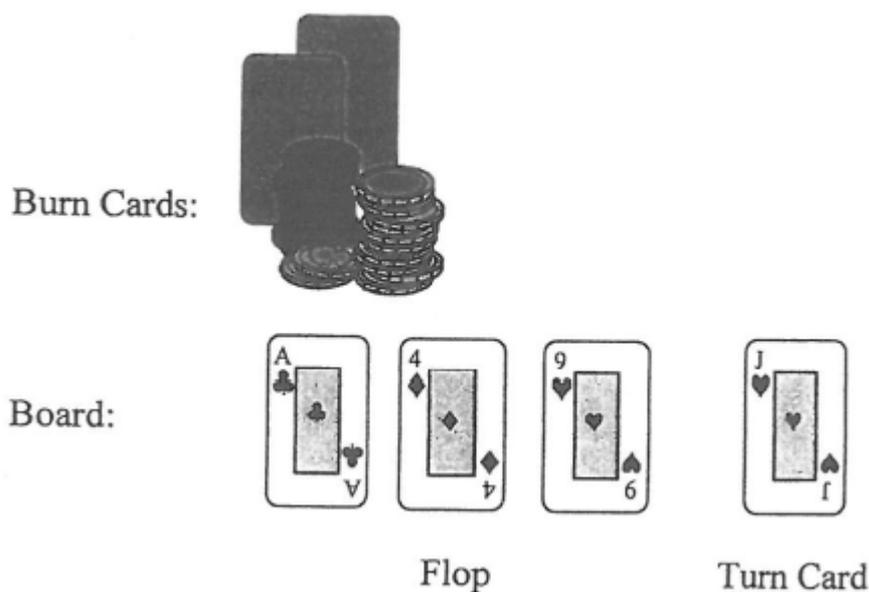
Deckt der Dealer den Flop auf, ohne eine Karte zu verbrennen, wird der Flop zurückgenommen, neu gemischt, geschnitten und neu gegeben. Haben bereits zwei oder mehrere Spieler für ihre Hand gehandelt, bleibt der Flop wie er ist.

Hat der Flop zu viele Karten (unabhängig davon, ob die richtige Reihenfolge festgestellt werden kann), oder deckt der Dealer den Flop auf (ohne vorher zu klopfen), bevor alle Spieler für ihre Hand gehandelt haben, so wird der Flop außer der Burn Card zurückgenommen und nochmals gemischt. Es wird keine neue Karte verbrannt und der Flop wird nochmals gegeben. Kein Spieler hat das Recht seine Einsätze deshalb zurückzunehmen.

## 2.6. Turn Card

Sind alle Handlungen dieser Setzrunde abgeschlossen, gibt der Dealer die getätigten Einsätze zum bereits bestehenden Pot.

Er klopft, annonciert die Anzahl der sich im Spiel befindlichen Spieler, verbrennt die oberste Karte, und legt die nächste Karte offen neben den Flop.



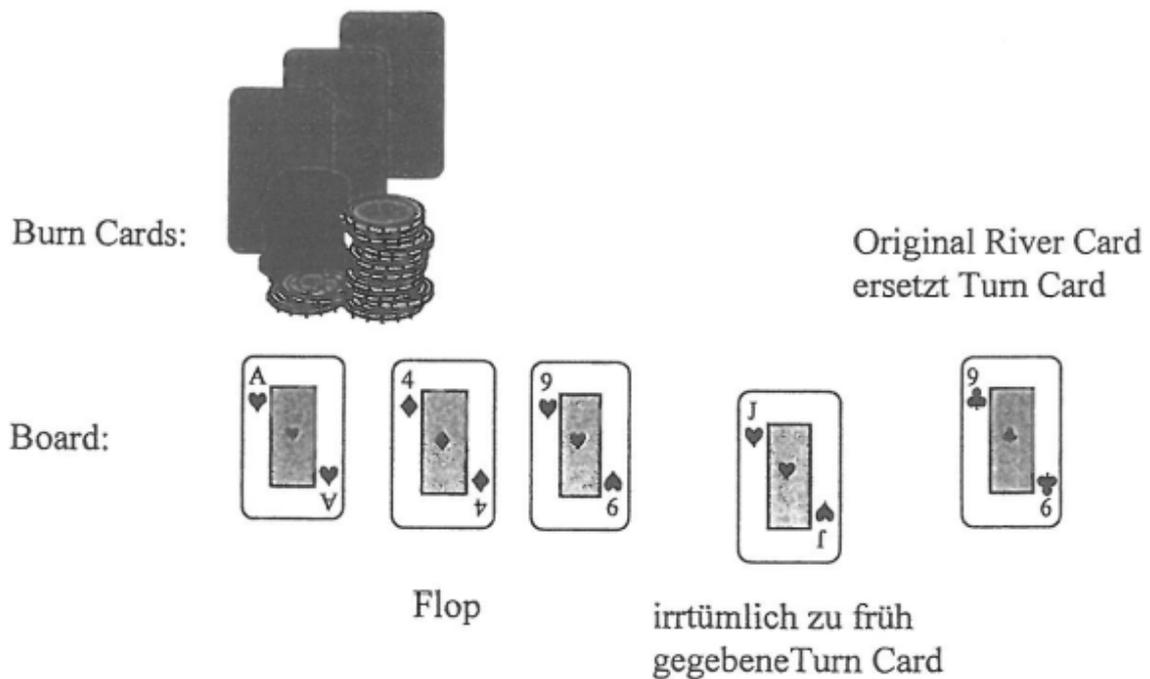
Wird die Burn Card irrtümlich aufgedeckt, so wird sie offen verbrannt.

Erscheint die Turn Card offen im Kartenpaket ist sie gültig und wird gegeben.

Deckt der Dealer die Turn Card auf, ohne eine Karte zu verbrennen, so wird die falsche Turn Card als offene Burn Card verwendet und eine neue Turn Card gegeben. Haben bereits zwei oder mehrere Spieler gehandelt, bevor dieser Fehler entdeckt wird, erfolgt keine Korrektur mehr.

Deckt der Dealer die Turn Card auf (ohne vorher zu klopfen), bevor alle Handlungen der vorangegangenen Setzrunde beendet sind, dann ist diese Karte für diese Runde ungültig. Die Handlungen werden abgeschlossen. Es wird eine neue Karte verbrannt und eine neue Turn Card aufgedeckt. Die irrtümlich zu früh gegebene Karte wird in das Paket zurückgemischt. Bei einem solchen Fehler wird nach dem Mischen und Schneiden und dem Beenden der Setzrunde vor dem Geben der neuen River Card keine Karte mehr verbrannt.

Beispiel für eine zu früh gegebene Turn Card:

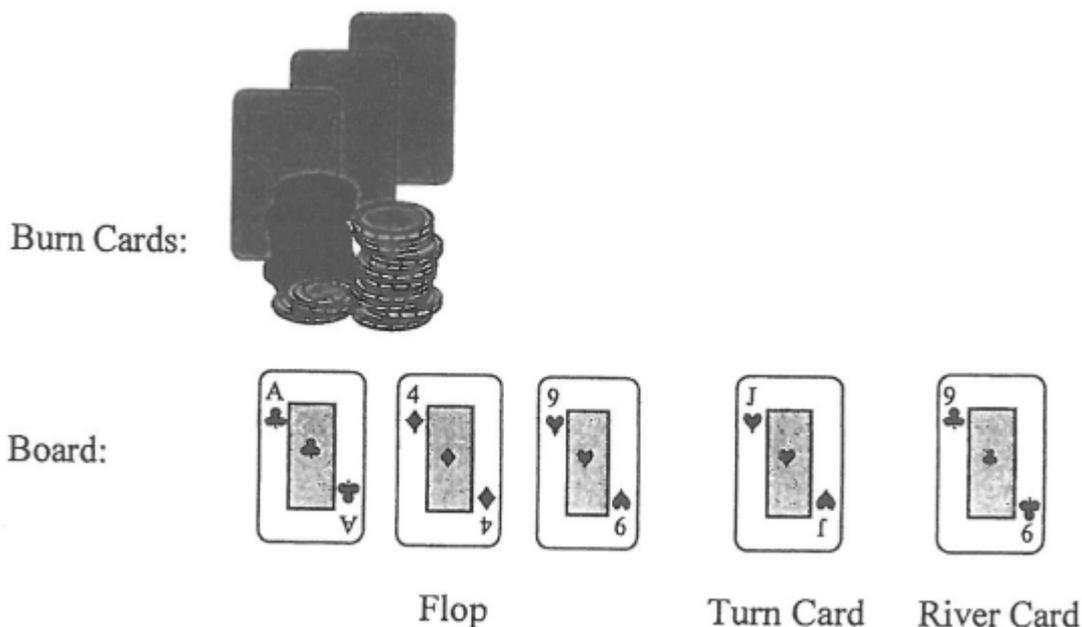


Wäre kein Fehler passiert, wäre der Herz Bube die Turn Card. Durch die Korrektur eines solchen Fehlers wird die Kreuz 9 zur Turn Card und der Herz Bube in das Paket zurückgemischt. Damit ist gewährleistet, dass die originale River Card (Kreuz 9) nicht verloren geht, sondern die irrtümlich zu früh gegebene Turn Card ersetzt. Der irrtümlich zu früh gegebenen Turn Card wird durch das Zurückmischen in das Paket die Möglichkeit gegeben, wiederum aufgedeckt zu werden.

## 2.7. River Card

Sind alle Handlungen dieser Setzrunde abgeschlossen, gibt der Dealer die getätigten Einsätze zum bereits bestehenden Pot.

Er klopft, annonciert die Anzahl der sich im Spiel befindlichen Spieler, verbrennt die oberste Karte des Pakets und legt die nächste Karte offen neben die Turn Card. Der Dealer hat nun 3 verbrannte und 5 offene Karten vor sich liegen. Die 5 offenen Karten werden als Board bezeichnet.



Wird die Burn Card irrtümlich aufgedeckt, so wird sie offen verbrannt.

Erscheint die River Card offen im Paket, ist sie gültig und wird gegeben.

Deckt der Dealer die River Card auf, ohne eine Karte zu verbrennen, so wird die falsche River Card als offene Burn Card verwendet und eine neue River Card gegeben. Haben bereits zwei oder mehrere Spieler gehandelt, bevor dieser Fehler entdeckt wird, erfolgt keine Korrektur mehr.

Deckt der Dealer die River Card auf (ohne vorher zu klopfen), bevor alle Handlungen abgeschlossen sind, dann ist diese Karte für diese Runde ungültig. Die Setzrunde wird beendet. Die irrtümlich zu früh gegebene River Card wird in das Paket zurückgemischt, es wird geschnitten und ohne eine weitere Karte zu verbrennen eine neue River Card gegeben.



## 2.8. Klopfen

Nachdem der Pot gebildet wurde, ist der Dealer bereit, den Flop aufzudecken. Um die Spieler darüber zu informieren, klopft der Dealer mit der flachen Hand auf den Tisch.

Das Klopfen ist eine sehr wichtige Aktion. Falls ein Spieler vergessen oder übersehen wurde, müsste er sich spätestens beim Klopfen melden, ansonsten gilt seine Hand als gefoldet (fall in der Setzrunde gesetzt wurde) und er darf nicht weiterspielen.

Vor jeder Karte, die umgedreht wird, wiederholt sich das Klopfen. Nachdem der Dealer geklopft hat, muss er einen kurzen Augenblick warten, damit ein etwaig übersehener Spieler die Chance hat, den Dealer darauf aufmerksam zu machen. (Durch das Ansagen der Spieleranzahl wird dieser Augenblick etwas verlängert).

## 2.9 Ansagen der Spieler

Nachdem geklopft wurde, wird die Anzahl der Spieler, die noch in der Hand sind, angesagt. Die Anzahl der Spieler kann bereits beim Einsammeln der Chips gezählt werden. Dies ist wichtig, damit die Spieler informiert sind, gegen wie viele Konkurrenten sie spielen und wann sie mit einer Aktion an der Reihe sind. Nach jeder Bet-Runde wird die Spieleranzahl erneut angesagt, da sich diese jeweils ändern kann.



### 3. Einsätze

#### 3.1. Allgemeines

Das Setzen eines Jetons von großem Wert ohne Kommentar wird vor dem Flop als call gewertet;

wenn ein Spieler nach dem Flop anspielt, gilt dessen Wert als Einsatz.

Tätigt ein Spieler einen Einsatz mit einem Jeton der größer ist als der vorangegangene Einsatz, so handelt es sich nur dann um einen Raise, wenn er diesen auch ansagt. Die Erhöhung entspricht dem Wert des Jetons.

Er muss „Raise“ sagen, bevor der Jetons den Tisch berührt.

Die Chips mit den höchsten Werten müssen jederzeit gut sichtbar sein.

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.

Wird ein Spieler übergangen, und teilt er dies dem Dealer sofort mit, werden die zu früh getätigten Einsätze zurückgegeben und der übergangene Spieler setzt das Spiel fort.

Geht ein Spieler mit einem ungenügenden Einsatz mit, weil er einen Raise nicht bemerkt hat, so muss er seinen Einsatz komplettieren (ein Raise ist nicht erlaubt), oder er verliert alle Ansprüche auf seine Einsätze und den Pot.

Möchte ein Spieler erhöhen, so muss er dies ansagen, oder den Betrag den er bringen möchte in einer Bewegung setzen. Einen Betrag zu setzen, zu seinem Table Stake zu greifen und seinen Einsatz zu erhöhen, wird als String Bet bezeichnet und ist nicht erlaubt.

Erhöht 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. Ein All-in Satz, der weniger wie ein vollständiger Raise ist, eröffnet die Setzrunde für Spieler, die schon gehandelt haben, nicht neu.

In No Limit Varianten gibt es 3 Möglichkeiten ein gültiges Raise zu setzen:

- a) Der Betrag muss in einer Bewegung gesetzt werden
- b) Der Betrag wird vor dem Setzen annonciert
- c) Der Spieler annonciert reise, setzt den Betrag für das Call, dann in einer Bewegung die Erhöhung

Wenn ein Spieler reise annonciert und mit einer ungezählten Summe Jetons in der Hand zu setzen beginnt, beträgt sein Einsatz die Summe aller Jetons in seiner Hand.

Geht ein Spieler All-in ohne den Betrag selber zu annoncieren, so darf der Dealer erst auf Anfrage eines in der Hand befindlichen Spielers (wenn er nicht selber in der Hand ist) die Anzahl der Chips zählen. Kein anderer Spieler am Tisch darf die Chips zählen oder berühren!

## 4. SHOWDOWN

### 4. 1. Allgemeines

Sind die Einsätze der letzten Setzrunde getätigt, kommt es zum Showdown. Tätigt ein Spieler in der letzten Setzrunde einen Einsatz, der von keinem anderen Spieler bezahlt wird, so gewinnt dieser den Pot, ohne dass er seine Karten zeigen muß.

Der Spieler, der die letzte Aktion getätigt hat (bet oder raise) muss mit dem Showdown beginnen. Wenn in der letzten Setzrunde alle Spieler checken (ein All-in-Spieler kann nicht checken), muss der Spieler links vom Button beginnen. Sollte nach der Aufforderung des Dealers zum Showdown nur noch ein Spieler Anspruch auf den Pot erheben (der oder die anderen Spieler passen), gewinnt dieser den Pot ohne Showdown.

Nacheinander zeigen die Spieler ihre Karten, um festzustellen wer den Pot aufgrund seines Blattes gewonnen hat.

Die gewinnende Hand muss alle Hole Cards zeigen. Ein Spieler, der keinen Anspruch auf den Pot erhebt, muss seine Karten nicht zeigen.

Ein Spieler, der zu einem falschen Zeitpunkt eine oder mehrere seiner Holecards zeigt, kann nur noch passiv am Spiel teilnehmen. Er darf weder anspielen noch erhöhen. Seine Hand ist aber nicht tot.

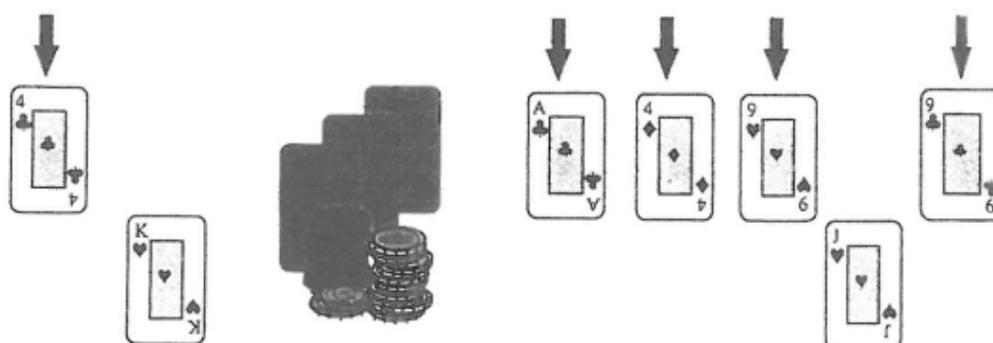
Die Karten sprechen für sich. Der Dealer hat die Aufgabe, mittels der offenen Karten eines jeden Spielers das beste Blatt zu eruieren. Niemals darf der Dealer einen Spieler auffordern, verdeckte Karten zu zeigen, oder diese selber aufdecken.

Sollte eine offensichtlich gewinnende Hand vom Dealer nach dem Showdown irrtümlich eingezogen werden, gewinnt sie trotzdem den Pot.

Sollte ein Spieler seine Karten in den Muck geworfen haben, ohne sie zu zeigen und es besteht die Möglichkeit, des ‚Soft-Plays‘, so hat der Dealer auf Verlangen eines Spielers die Karten ungeöffnet zu sichern und den Floorman zu informieren. Nur dieser kann entscheiden ob die Karten geöffnet werden müssen oder nicht. Die Karten werden nicht mehr aktiv, aber der Floorman hat die Möglichkeit eine Strafe auszusprechen.

Jene Karten vom Board, die der Gewinner des Pots zur Bildung seiner besten fünf Karten verwendet, werden durch ein Markieren dem Tisch gezeigt.

Beispiel für Texas Hold ‘Em:





Der Spieler verwendet in diesem Fall nur eine seiner Hole Cards (Kreuz 4) und 4 Karten vom Board.

Steht das gewinnende Blatt fest, so werden alle anderen Hole Cards zurückgenommen. Erst dann wird dem Gewinner der Pot zugestellt. Das gewinnende Blatt bleibt solange offen liegen.

Wurden ein oder mehrere Sidepot(s) gebildet, wird für die Bestimmung der gewinnenden Hand, bei den Händen jener Spieler begonnen, die in den zuletzt gebildeten Pot gesetzt haben. So kann bei der Zustellung jedes Pots (Sidepot) nur ein gewinnendes Blatt offen liegen.

Wird der Pot geteilt (Gleichwertigkeit der Hände), so erhält der links vom Button sitzende Spieler die Spitze (bei zwei Spitzen die beiden links vom Dealer sitzenden, usw).

**Ausnahme:** im Turnier wird der Pot bis zum kleinsten sich im Turnier befindenden Jeton geteilt.

Beispiel: Small Blind 7.000, Big Blind 14.000, Pot 35.000, kleinster Jeton 1.000  
Der Spieler, der links vom Button sitzt erhält 18.000, der andere Spieler 17.000.

#### 4.2. Texas Holdem

Bei Texas Hold'Em zählen von den 7 Karten (2 Hole Cards + 5 Karten im Board) die besten 5. Ein Spieler kann:

- 2 Hole Cards und 3 Karten vom Board verwenden.
- 1 Hole Card und 4 Karten vom Board verwenden.
- Nur das Board spielen. Um einen Anspruch auf den Pot oder einen Teil des Pots

zu haben, muss der Spieler bei „Playing the board“ seine Holecards öffnen.



## 5. Einzelnen Schritte des Dealens

Zu Beginn des Turnieres:

- Karten präsentieren (offen auflegen, Vollständigkeit prüfen)
- Stack ausgeben
- Wash (zuerst Bildseite nach oben, danach mit Bildseite nach unten)
- Shuffle (Shuffle – Shuffle – Box – Shuffle) (=> nur Final Table)
- Pitchen (abheben) (=> nur Final Table)
- Button ermitteln (=> nur Final Table)
- Wash (mit Bildseite nach unten) (=> nur Final Table)

Nach jeder Spielrunde:

- Schuffle (Shuffle – Shuffle – Box – Shuffle)
- Karten auf Cut-Card abheben (mit einer Hand)
- Pitchen (Karten geben)
- Erste Bet-Runde beginnen und abschliessen
- Pot bilden
- Klopfen
- Ansagen der Spieler
- Erste Burn Card weglegen
- Flop aufdecken
- Zweite Bet-Runde beginnen und abschliessen
- Klopfen
- Ansagen der Spieler
- Zweite Burn Card weglegen
- Turn aufdecken
- Dritte Bet-Runde beginnen und abschliessen
- Klopfen
- Ansagen der Spieler
- Dritte Burn Card weglegen
- River aufdecken
- Karten weglegen
- Vierte Bet-Runde abschliessen
- Showdown
- Gewinner ermitteln
- Verliererhand in den Muck legen
- Button weiterschieben
- Wash (mit Bildseite nach unten)
- ...