

POKER ROOM Spielbedingungen

1. Allgemeines

- 1.1 Die Ergänzungsspielbedingungen Poker Room gelten in Ergänzung/Abänderung der Spielbedingungen der Elektronischen Lotterien.
- 1.2 Bei dem von der Gesellschaft angebotenen Poker Room handelt es sich um eine elektronische Lotterie, die von der Gesellschaft allein oder gemeinsam mit anderen staatlich lizenzierten Glücksspielgesellschaften, welche mit der Gesellschaft eine diesbezügliche vertragliche Vereinbarung haben, angeboten wird. Es können Tische mit nur win2day Spielteilnehmern sowie Tische mit internationalen Spielteilnehmern angeboten werden.

2. Definitionen

- 2.1 Poker wird mit bis zu 10 Spielteilnehmern gespielt, die um einen virtuellen Tisch sitzen.
- 2.2 Poker wird in Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus einer Reihe von Setzrunden. Eine Spielrunde endet damit, dass einer oder mehrere Spielteilnehmer den Pot, der den Gewinn dieser Runde enthält, gewinnt bzw. gewinnen.
- 2.3 Poker wird mit einem zentralseitig zur Verfügung gestellten virtuellen Kartenspiel (52 Karten) gespielt. Die Karten haben in jeder der vier Farben Pik, Herz, Karo und Kreuz folgende Werte: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 (Bube), 12 (Dame), 13 (König) und 14 (Ass). Ein Ass kann, solange dies nicht ausdrücklich ausgeschlossen ist, auch den Wert und die Position der 1 einnehmen.
- 2.4 Als Kartengeber (Dealer) gilt jeweils jener Spielteilnehmer, der mit dem Dealer-Button markiert ist. Die Dealer-Buttonmarkierung wird bei jeder Spielrunde an den im Uhrzeigersinn nächsten Spielteilnehmer weitergegeben. Als Dealer kommen nur aktive Spielteilnehmer in Frage.
- 2.5 Die Karten können an die Spielteilnehmer ausgegeben oder auf dem Tisch aufgelegt werden. Die Kartenausgabe an die um den Tisch sitzenden Spielteilnehmer geschieht im Uhrzeigersinn in einer oder mehreren Runden. Die erste ausgeteilte Karte einer Runde geht an den Spielteilnehmer, der links neben dem Dealer sitzt (ausgenommen bei der Variante „Mushroom“).
- 2.6 Verdeckte Karten werden an die Spielteilnehmer mit der Rückseite nach oben ausgegeben, so dass nur der Spielteilnehmer, der die jeweilige Karte erhält, die Farbe und den Wert dieser Karte sehen kann.
- 2.7 Gemeinschaftskarten werden mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch aufgelegt, so dass alle Spielteilnehmer am Tisch den Wert dieser Karten sehen können. Diese Karten werden von allen Spielteilnehmern am Tisch gemeinsam verwendet.

- 2.8 Als Hand eines Spielteilnehmers werden die Karten bezeichnet, die er nach dem Geben in der Hand hält. Bei bestimmten Spielvarianten zählen auch eine oder mehrere der Gemeinschaftskarten zur Hand des Spielteilnehmers.
- 2.9 Im Pot befinden sich die Einsätze, die alle Spielteilnehmer im Verlauf einer Spielrunde gemacht haben. Der Betrag im Pot steigt, wenn die Spielteilnehmer neue Einsätze tätigen. Setzen bedeutet, dass man einen Einsatz in den Pot zahlt.
- 2.10 Als "Rake" oder Bruttospielertrag bezeichnet man den Betrag, den die Gesellschaft als Spielveranstalter vom Einsatz für sich einbehält und der vor Auszahlung des Pots zum Abzug gelangt. Der aktuelle, jeweils vom Bundesministerium für Finanzen genehmigte Rake, wird auf der Website der Gesellschaft angezeigt.
- 2.11 Eine Setzrunde besteht aus einer Runde im Uhrzeigersinn um den Tisch, bei der die Spielteilnehmer nacheinander ihren Einsatz in den Pot zahlen. Welcher Spielteilnehmer eine Setzrunde startet bzw. das Bieten eröffnet, hängt von der Spielvariante ab. Die Spielteilnehmer haben während einer Setzrunde, sofern keine anderen Regeln gelten, folgende Möglichkeiten: Sie können aussteigen (fold) weitergeben (check), eröffnen (bet), mitgehen (call) oder erhöhen (raise) Eine Setzrunde ist zu Ende, wenn alle noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer einen gleich hohen Betrag gesetzt haben und es keine weiteren Erhöhungen mehr gibt, oder wenn nur noch ein Spielteilnehmer übrig bleibt. Falls es einen Nebenpot (Side Pot) gibt, ist die Setzrunde zu Ende, wenn alle noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer einen gleich hohen Betrag in den Nebenpot gezahlt und es keine weiteren Erhöhungen mehr gibt, oder wenn nur noch ein Spielteilnehmer übrig bleibt.
- 2.12 Aussteigen (Fold) bedeutet, dass man an der Spielrunde nicht länger teilnimmt. Ein ausgestiegener Spielteilnehmer gehört gemäß dieser Regeln nicht mehr zu den in der Spielrunde verbleibenden Spielteilnehmern.
- 2.13 Weitergeben (check) bedeutet, dass man, zumindest im Moment, weder eine Setzrunde eröffnen noch das gegenwärtige Gebot erhöhen möchte. Ein Spielteilnehmer darf nur checken, wenn kein anderer Spielteilnehmer vor ihm den von ihm zuletzt gesetzten Betrag überboten hat.
- 2.14 Eröffnen (Bet) bedeutet, dass man das erste Gebot einer Setzrunde abgibt.
- 2.15 Mitgehen (Call) bedeutet, dass man so viel setzt, dass der eigene Gesamteinsatz dem bis dahin gebotenen Höchstgesamteinsatz entspricht.
- 2.16 Erhöhen (Raise) bedeutet, dass man einen höheren Betrag setzt, als für ein Mitgehen (Call) erforderlich ist.
- 2.17 Der kleine Blind (Small Blind), der große Blind (Big Blind) und optional Ante (Grundeinsatz) sind Einsätze, die vor dem Austeilen der ersten Karten in einer Spielrunde gemacht werden... Tische mit Ante sind in der Poker Software gekennzeichnet.
- 2.18 Ein Paar sind zwei Karten mit demselben Wert.

- 2.19 Ein Drilling sind drei Karten mit demselben Wert.
- 2.20 Eine Straße (Straight) sind fünf Karten in ununterbrochener Wertreihenfolge in verschiedenen Farben.
- 2.21 Beim Flush gehören alle Karten zur selben Farbe, bilden aber keine dem Wert nach ununterbrochene Reihenfolge.
- 2.22 Ein Full House besteht aus einem Drilling und einem Paar.
- 2.23 Ein Poker besteht aus vier Karten mit demselben Wert.
- 2.24 Ein Straight Flush ist eine Straße (d. h. fünf Karten in ununterbrochener Wertreihenfolge) in einer Farbe.
- 2.25 Ein Royal Flush ist eine Straße (d. h. fünf Karten in ununterbrochener Wertreihenfolge) von 10 beginnend bis zum As in einer Farbe.
- 2.26 Eine Beikarte (Kicker) ist eine Karte, die mit keiner der anderen Karten in der Hand eine Kombination (zumindest ein Paar) ergibt.
- 2.27 Die höchste Karte (High Card) einer Hand ist die Karte mit dem höchsten Wert, die zweithöchste Karte ist die mit dem zweithöchsten Wert, die dritthöchste Karte die mit dem dritthöchsten Wert usw.
- 2.28 Sollten sich nach Abschluss der letzten Setzrunde noch mehrere Spielteilnehmer im Spiel befinden, gewinnt der Spielteilnehmer mit der höchsten Handkombination. Die Siegerhand wird aufgedeckt und der Sieger erhält den Pott abzüglich des zu leistenden Rake. Sollten mehrere Spielteilnehmer gleichhohe Handkombinationen aufweisen, wird der Pot – abzüglich des zu leistenden Rakes - geteilt.

3. Spielvarianten

- 3.1 Poker wird in den Spielvarianten Texas Holdem, 5 Card Draw Poker, Omaha, Omaha High/Low, Seven Card Stud und Sökö angeboten. Die Regeln werden in den Punkten 7.a, bis 7.f beschrieben.
- 3.2 Bei den Setzregeln gibt es folgende Alternativen: Fixed Limit, Pot Limit und No Limit. Sie werden im Folgenden in Punkt 4 erläutert.
- 3.3 Bei jedem Pokertisch wird angegeben, welche Spielvariante gespielt wird und welche Setzregeln für diesen Tisch gelten.

4. Setzregeln und Höchstesätze

- 4.1 Bei einem Fixed-Limit-Tisch gibt es einen festgelegten Betrag für die Einsätze.
- 4.2 Bei einem Pot-Limit-Tisch darf die Eröffnung oder eine Erhöhung den im Pot befindlichen Betrag (= bisherige Einsätze im Pot, plus Einsätze der jeweiligen Runde am Tisch plus den Einsatz, um mitgehen zu können) nicht überschreiten.
- 4.3 Bei Tischen ohne Limit (No Limit) gibt es keine Obergrenze für die Einsätze. Allerdings darf man nicht mehr einsetzen als den Betrag, den man in Chips vor sich liegen hat.
- 4.4 Für Tische mit Pot-Limit oder ohne Limit gilt: Der Mindesteinsatz bei der Eröffnung entspricht dem Big Blind. Die erste Erhöhung nach der Eröffnung einer Setzrunde muss mindestens so hoch sein wie das Eröffnungsgebot. Bei den anschließenden Erhöhungen in derselben Setzrunde gilt, dass eine Erhöhung mindestens genauso hoch sein muss wie die unmittelbar zuvor erfolgte Erhöhung. Der Begriff Erhöhung bezieht sich auf den Betrag, der über den für ein Mitgehen erforderlichen Betrag hinausgeht.

5. Nebenpot (Side Pot)

- 5.1 Wenn ein Spielteilnehmer mitgehen möchte, aber nicht mehr über genügend Chips dafür verfügt, kann er durch ein so genanntes "All-in" im Spiel bleiben. All-in bedeutet, dass dieser Spielteilnehmer alle Chips setzt, die ihm am Tisch noch zur Verfügung stehen. Der Topf wird danach in einen Hauptpot und einen Nebenpot aufgeteilt.
- 5.2 In den Nebenpot werden alle nachfolgenden Einsätze der anderen noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer gezahlt, die den Gesamteinsatz des All-in-Spielteilnehmers übersteigen. Die übrigen Einsätze verbleiben in dem Hauptpot. Die anderen noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer können mit dem Bieten fortsetzen und ihre Einsätze in den Nebenpot zahlen, bis die Karten auf den Tisch gelegt werden oder nur noch ein Spielteilnehmer übrig bleibt.
- 5.3 Während einer Spielrunde können den obigen Regeln entsprechend mehrere Nebenpots gebildet werden, d. h. ein Nebenpot kann seinerseits ebenfalls in einen Main Pot und einen Side Pot unterteilt werden. Das geschieht dann, wenn beim Spielen um einen Nebenpot ein Spielteilnehmer mitgehen möchte, aber nicht mehr über genügend Chips dafür verfügt und daher "All-in" geht.
- 5.4 Der Hauptpot geht an den Spielteilnehmer mit der besten Hand, der genauso viel in den Pot gezahlt hat wie der jeweilige All-in-Spielteilnehmer. Die Nebenpots werden von dem Spielteilnehmer gewonnen, der beim Aufdecken der Karten noch im Spiel ist und die beste Hand hat oder der der einzige noch im Spiel befindliche Spielteilnehmer dieser Spielrunde ist.

6. Wertigkeit der Pokerhände

Die unterschiedlichen Pokerhände haben folgende Wertigkeiten beginnend mit der besten Hand, dem Royal Flush, bis hin zur schwächsten Hand, der Highcard.

- Royal Flush.
- Straight Flush. Falls mehrere Spielteilnehmer einen Straight Flush haben, gewinnt die Hand mit der höchsten Endkarte. Enthält die Straße ein Ass, hat diese Karte den Wert, dem sie in der Straße entspricht.
- Poker und eine Beikarte. Falls mehrere Spielteilnehmer einen Poker mit einer Beikarte haben, gewinnt die Hand mit dem höchsten Poker. Haben die Poker denselben Wert, gewinnt die Hand mit der höchsten Beikarte.
- Full House. Falls mehrere Spielteilnehmer ein Full House haben, gewinnt die Hand mit dem höchsten Drilling. Haben die Drillinge denselben Wert, gewinnt die Hand mit dem höchsten Paar.
- Flush. Falls mehrere Spielteilnehmer einen Flush haben, gewinnt die Hand mit der höchsten Endkarte. Haben die höchsten Endkarten denselben Wert, gewinnt die Hand mit der besten zweithöchsten Karte. Haben die höchsten und zweithöchsten Karten denselben Wert, gewinnt die Hand mit der besten dritthöchsten Karte. Haben die höchsten, zweithöchsten und dritthöchsten Karten denselben Wert, gewinnt die Hand mit der besten vierthöchsten Karte. Haben die höchsten, zweithöchsten, dritthöchsten und vierthöchsten Karten denselben Wert, gewinnt die Hand mit der besten fünftöchsten Karte.
- Straße. Falls mehrere Spielteilnehmer eine Straße haben, gewinnt die Hand mit der höchsten Endkarte. Enthält die Straße ein Ass, hat diese Karte den Wert, dem sie in der Straße entspricht.
- Drilling und zwei Beikarten. Falls mehrere Spielteilnehmer einen Drilling mit zwei Beikarten haben, gewinnt die Hand mit dem höchsten Drilling. Haben die Drillinge denselben Wert, gewinnt die Hand mit der höchsten Beikarte. Haben sowohl die Drillingen als auch die höchsten Beikarten denselben Wert, gewinnt die Hand mit der besten zweithöchsten Beikarte.
- Zwei Paare und eine Beikarte. Falls mehrere Spielteilnehmer zwei Paare mit einer Beikarte haben, gewinnt die Hand mit dem höchsten Paar. Haben die höchsten Paare denselben Wert, gewinnt die Hand mit dem besten zweithöchsten Paar. Haben sowohl die höchsten als auch die zweithöchsten Paare denselben Wert, gewinnt die Hand mit der höchsten Beikarte.
- Paar. Eine Hand mit einem Paar und drei Beikarten. Falls mehrere Spielteilnehmer ein Paar mit drei Beikarten haben, gewinnt die Hand mit dem höchsten Paar. Haben die Paare denselben Wert, gewinnt die Hand mit der höchsten Beikarte. Haben sowohl das Paar als auch die höchste Beikarte denselben Wert, gewinnt die Hand mit der besten zweithöchsten Beikarte. Haben sowohl das Paar als auch die höchsten und zweithöchsten Beikarten denselben Wert, gewinnt die Hand mit der besten dritthöchsten Beikarte.
- Hand mit fünf Beikarten. Falls mehrere Spielteilnehmer eine Hand haben, die nur aus Beikarten besteht, wird der Gewinner anhand derselben Methode ermittelt, die weiter oben beim Flush beschrieben wurde. Kann ein Gewinner mit den oben genannten Methoden nicht ermittelt werden, gelten die Hände als gleichstark. Sollten mehrere Spielteilnehmer die gleiche, bestmögliche Kartenkombination besitzen, gewinnen diese Teilnehmer.

7. Poker Spiele

7. a Texas Holdem

7.a.1

Beim Texas Holdem erhalten die Spielteilnehmer in einer Spielrunde jeweils zwei verdeckte Karten (Hole Cards). Außerdem wird eine Reihe von Karten in verschiedenen Schritten, die im Folgenden näher beschrieben werden, offen auf den Tisch gelegt. Diese Karten werden von allen Spielteilnehmern gemeinsam verwendet. Eine Spielrunde wird gemäß der im Folgenden unter 7.a.2 - 7.a.11 beschriebenen Reihenfolge und Regeln durchgeführt, wobei jedoch ebenfalls die unter 7.a.12 beschriebene Sonderregel gilt.

7.a.2

Der Spielteilnehmer links vom Dealer zahlt den Small Blind in den Pot ein. Der Spielteilnehmer links von dem den Small Blind zahlenden Spielteilnehmer zahlt den Big Blind in den Pot ein. An gekennzeichneten Tischen bzw. bei Turnieren (siehe Punkt 15.) ist es möglich, dass alle Spielteilnehmer einen Grundeinsatz (Ante) bringen müssen.

7.a.3

Jeder Spielteilnehmer erhält zwei verdeckte Karten.

7.a.4

Die erste Setzrunde wird vom Spielteilnehmer zur Linken des Spielteilnehmers, der den Big Blind gesetzt hat, eröffnet (siehe Punkt 4). Sollte ein Straddle gesetzt worden sein eröffnet der Spielteilnehmer der links von dem den Straddle setzenden Spielteilnehmer sitzt.

7.a.5

Der Dealer legt drei offene Karten (den "Flop") auf den Tisch.

7.a.6

Die zweite Setzrunde wird vom Spielteilnehmer zur Linken des Dealers eröffnet.

7.a.7

Der Dealer legt eine vierte offene Karte (den "Turn") auf den Tisch.

7.a.8

Die dritte Setzrunde verläuft genauso wie die zweite Setzrunde (s. 7.a.6).

7.a.9

Der Dealer legt eine fünfte offene Karte (den "River") auf den Tisch.

7.a.10

Die vierte und letzte Setzrunde verläuft genauso wie die zweite Setzrunde (s. 7.a.6).

7.a.11

Die noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer legen ihre Karten offen auf den Tisch (Showdown). Die Hand der einzelnen Spielteilnehmer besteht aus der besten 5-Karten-Kombination, die aus den verdeckten Karten des Spielteilnehmers und den offen auf dem Tisch liegenden Karten gebildet werden kann. Der Spielteilnehmer, der beim Showdown die beste Hand besitzt, gewinnt den Pot. Haben mehrere Spielteilnehmer die beste Hand, teilen sie den Pot zu gleichen Teilen unter sich auf.

7.a.12

Sollte sich nach Abschluss der nach 7.a.4, 7.a.6, 7.a.8 oder 7.a.10 durchgeführten Setzrunden nur noch ein Spielteilnehmer im Spiel befinden, gewinnt dieser den Pot, ohne dass er seine Karten offen auf den Tisch legen muss. Damit ist die Spielrunde beendet.

7.b. 5 Card Draw Poker

7.b.1

Beim Draw Poker erhält jeder Spielteilnehmer in einer Spielrunde fünf verdeckte Karten, von denen er anschließend eine beliebige Anzahl gegen neue verdeckte Karten austauschen kann. Eine Spielrunde wird gemäß der im Folgenden unter 7.b.2 – 7.b.7 beschriebenen Reihenfolge und Regeln durchgeführt, wobei jedoch ebenfalls die unter 7.b.8 beschriebene Sonderregel gilt.

7.b.2

Der Spielteilnehmer links vom Dealer zahlt den Small Blind in den Pot ein. Der Spielteilnehmer links von dem den Small Blind zahlenden Spielteilnehmer zahlt den Big Blind in den Pot ein.

7.b.3

Jeder Spielteilnehmer erhält fünf verdeckte Karten.

7.b.4

Die erste Setzrunde wird von dem Spielteilnehmer eröffnet, der links neben dem Dealer sitzt (siehe Punkt 4).

7.b.5

Beginnend mit dem Spielteilnehmer zur Linken des Dealers legen die noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer der Reihe nach ihre unerwünschten Karten ab und erhalten die gleiche Anzahl verdeckter Karten vom Dealer.

7.b.6 Die zweite und letzte Setzrunde wird von dem noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer links vom Dealer eröffnet.

7.b.7 Die noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer legen ihre Karten offen auf den Tisch (Showdown). Der Spielteilnehmer, der beim Showdown die beste Hand besitzt, gewinnt den Pot. Haben mehrere Spielteilnehmer die beste Hand, teilen sie den Pot unter sich auf.

7.b.8

Sollte sich nach Abschluss der nach 7.b.4 und 7.b.6 durchgeführten Setzrunden nur noch ein Spielteilnehmer im Spiel befinden, gewinnt dieser den Pot, ohne dass er seine Karten offen auf den Tisch legen muss. Damit ist die Spielrunde beendet.

7.c Omaha

7.c.1

Bei Omaha erhalten die Spielteilnehmer in einer Spielrunde jeweils vier verdeckte Karten (Hole Cards). Außerdem wird eine Reihe von Karten in verschiedenen Schritten, die im Folgenden näher beschrieben werden, offen auf den Tisch gelegt. Diese Karten werden von allen Spielteilnehmern gemeinsam verwendet. Eine Spielrunde wird gemäß der im Folgenden unter 7.c.2 – 7.c.11 beschriebenen Reihenfolge und Regeln durchgeführt, wobei jedoch ebenfalls die unter 7.c.12 beschriebene Sonderregel gilt.

7.c.2

Der Spielteilnehmer links vom Dealer zahlt den Small Blind in den Pot ein. Der Spielteilnehmer links von dem den Small Blind zahlenden Spielteilnehmer zahlt den Big Blind in den Pot ein. An gekennzeichneten Tischen bzw. bei Turnieren (siehe Punkt 15.) ist es möglich, dass alle Spielteilnehmer einen Grundeinsatz (Ante) bringen müssen.

7.c.3

Jeder Spielteilnehmer erhält vier verdeckte Karten.

7.c.4

Die erste Setzrunde wird vom Spielteilnehmer zur Linken des Spielteilnehmers, der den Big Blind gesetzt hat, eröffnet (siehe Punkt 4). Sollte ein Straddle gesetzt worden sein eröffnet der Spielteilnehmer der links von dem den Straddle setzenden Spielteilnehmer sitzt.

7.c.5

Der Dealer legt drei offene Karten (den „Flop“) auf den Tisch.

7.c.6

Die zweite Setzrunde wird vom Spielteilnehmer zur Linken des Dealers eröffnet.

7.c.7 Der Dealer legt eine vierte offene Karte (den „Turn“) auf den Tisch.

7.c.8

Die dritte Setzrunde verläuft genauso wie die zweite Setzrunde (s. 7.c.6).

7.c.9

Der Dealer legt eine fünfte offene Karte (den „River“) auf den Tisch.

7.c.10

Die vierte und letzte Setzrunde verläuft genauso wie die zweite Setzrunde (s. 7.c.6).

7.c.11

Die noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer legen ihre Karten offen auf den Tisch (Showdown). Die Hand der einzelnen Spieler besteht aus der besten 5-Karten-Kombination, die aus zwei der verdeckten Karten des Spielteilnehmers und drei der offen auf dem Tisch liegenden Karten gebildet werden kann. Der Spielteilnehmer, der beim Showdown die beste Hand besitzt, gewinnt den Pot. Haben mehrere Spielteilnehmer die beste Hand, teilen sie den Pot unter sich auf.

7.c.12

Sollte sich nach Abschluss der nach 7.c.4, 7.c.6, 7.c.8 oder 7.c.10 durchgeführten Setzrunde nur noch ein Spielteilnehmer im Spiel befinden, gewinnt dieser den Pot, ohne dass er seine Karten offen auf den Tisch legen muss. Damit ist die Spielrunde beendet.

7.d Omaha High/Low

7.d.1

Bei der Spielvariante Omaha High/Low erhalten die Spielteilnehmer in einer Spielrunde jeweils vier verdeckte Karten (Hole Cards). Außerdem wird eine Reihe von Karten in verschiedenen Schritten, die im Folgenden näher beschrieben werden, offen auf den Tisch gelegt. Diese Karten werden von allen Spielern gemeinsam verwendet. Eine Spielrunde wird gemäß der im Folgenden unter 7.d.2 – 7.d.14 beschriebenen Reihenfolge und Regeln durchgeführt, wobei jedoch ebenfalls die unter 7.d.14 beschriebene Sonderregel gilt.

7.d.2

Der Spielteilnehmer links vom Dealer zahlt den Small Blind in den Pot ein. Der Spielteilnehmer links von dem den Small Blind zahlenden Spielteilnehmer zahlt Big Blind in den Pot ein. An gekennzeichneten Tischen bzw. bei Turnieren (siehe Punkt 15.) ist es möglich, dass alle Spielteilnehmer einen Grundeinsatz (Ante) bringen müssen.

7.d.3

Jeder Spielteilnehmer erhält vier verdeckte Karten.

7.d.4

Die erste Setzrunde wird von dem Spielteilnehmer zur Linken des Spielteilnehmers, der den Big Blind gesetzt hat, eröffnet. Sollte ein Straddle gesetzt worden sein eröffnet der Spielteilnehmer der links von dem den Straddle setzenden Spielteilnehmer sitzt.

7.d.5

Der Dealer legt drei offene Karten (den „Flop“) auf den Tisch.

7.d.6

Die zweite Setzrunde wird vom Spielteilnehmer zur Linken des Dealers eröffnet.

7.d.7

Der Dealer legt eine vierte offene Karte (den „Turn“) auf den Tisch

7.d.8

Die dritte Setzrunde verläuft genauso wie die zweite Setzrunde (s. 7.d.6).

7.d.9

Der Dealer legt eine fünfte offene Karte (den „River“) auf den Tisch.

7.d.10

Die vierte und letzte Setzrunde verläuft genauso wie die zweite Setzrunde (s. 7.d.6).

7.d.11

Die noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer legen ihre Karten offen auf den Tisch (Showdown). Bei Omaha High/Low legt jeder Spielteilnehmer die beste Hand im Kampf um den „High Pot“ sowie die schlechteste Hand im Kampf um den „Low Pot“ aus. Der High bzw. Low Pot besteht aus jeweils der Hälfte des gesamten Pots. Es kann vorkommen, dass derselbe Spielteilnehmer sowohl den High Pot als auch den Low Pot gewinnt. Die beste Hand eines Spielteilnehmers besteht aus der besten 5-Karten-Kombination, die aus zwei der verdeckten Karten des Spielteilnehmers und drei der offen auf dem Tisch liegenden Karten gebildet werden kann. Die niedrigste Hand eines Spielteilnehmers besteht aus der niedrigsten 5-Karten-Kombination, die aus zwei der verdeckten Karten des Spielteilnehmers und drei der offen auf dem Tisch liegenden Karten gebildet werden kann. Dabei darf keine der fünf unterschiedlichen Karten einen Wert höher als 8 haben. Eine Hand mit einem Straight, einem Flush oder einem Straight Flush zählt für die niedrigste Hand nicht als Straight, Flush bzw. Straight Flush, sondern als eine aus Beikarten bestehende Hand. Das Ass zählt bei der Ermittlung der niedrigsten Hand als 1. Ein Spielteilnehmer, der keine 5-Karten-Kombination mit einem Wert von 8 oder niedriger bestehende Hand bilden kann, kann den Low Pot nicht gewinnen.

7.d.12

Der noch im Spiel befindliche Spielteilnehmer, der beim Showdown die beste Hand besitzt, gewinnt den High Pot (Hälfte des Gesamt-Pots). Haben mehrere noch im Spiel befindliche Spielteilnehmer die beste Hand, teilen sie den High Pot unter sich auf. Der noch im Spiel befindliche Spielteilnehmer, der beim Showdown die niedrigste Hand besitzt, gewinnt den Low Pot (Hälfte des Gesamt-Pots). Haben mehrere noch im Spiel befindliche Spielteilnehmer die niedrigste Hand, teilen sie den Low Pot unter sich auf.

7.d.13

Kann keiner der noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer eine 5-Karten-Kombination mit einem Wert von 8 oder niedriger bestehende Hand bilden, gewinnt der Spielteilnehmer mit der High Hand den gesamten Pot.

7.d.14

Sollte sich nach Abschluss der nach 7.d.4, 7.d.6, 7.d.8 oder 7.d.10 durchgeführten Setzrunde nur noch ein Spielteilnehmer im Spiel befinden, gewinnt dieser den gesamten Pot, ohne dass er seine Karten offen auf den Tisch legen muss. Damit ist die Spielrunde beendet.

7.e Seven Card Stud

7.e.1

Beim Seven Card Stud erhalten die Spielteilnehmer in einer Spielrunde jeweils drei verdeckte und vier offene Karten. Eine Spielrunde wird gemäß der im Folgenden unter 7.e.2 – 7.e.14 beschriebenen Reihenfolge und Regeln durchgeführt, wobei jedoch ebenfalls die unter 7.e.15 beschriebene Sonderregel gilt.

7.e.2

Alle Spielteilnehmer setzen einen Grundeinsatz (Ante)

7.e.3

Jeder Spielteilnehmer erhält zuerst zwei verdeckte Karten und danach eine offene Karte.

7.e.4

Der Spielteilnehmer mit der niedrigsten offenen Karte muss einen Pflichteinsatz bezahlen („Bring-in“). Der Bring-in entspricht in der Regel der Hälfte des Mindesteinsatzes. Der Spielteilnehmer kann nach Wunsch auch einen vollständigen Bring-in setzen, der dem gesamten Mindesteinsatz entspricht. Bei gleichem Kartenwert entscheidet die Farbe über die niedrigste offene Karte. Die Rangordnung der Farben ist Pik, Herz, Karo und Kreuz, wobei Pik die höchste und Kreuz die niedrigste Farbe ist.

7.e.5

Die erste Setzrunde wird vom Spielteilnehmer zur Linken des Spielteilnehmers eröffnet, der den zuvor unter 7.e.4 beschriebenen Bring-in gesetzt hat.

7.e.6

Jeder der noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer erhält eine zweite offene Karte.

7.e.7

Die zweite Setzrunde wird von dem Spielteilnehmer eröffnet, der die höchste offene Hand besitzt. Besitzen mehrere Spielteilnehmer gleich hohe offene Hände, eröffnet der Spielteilnehmer, der dem Dealer im Uhrzeigersinn gesehen am nächsten sitzt. Ist unter den offenen Karten der Spielteilnehmer ein Paar, steht es bei Fixed Limit allen Spielteilnehmer frei, entweder den Small Bet oder den Big Bet zu setzen.

7.e.8

Jeder der noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer erhält eine dritte offene Karte.

7.e.9

Die dritte Setzrunde verläuft genauso wie die zweite Setzrunde, mit der Ausnahme, dass ab diesem Zeitpunkt bei Fixed Limit nur noch der Big Bet gesetzt werden kann.

7.e.10

Jeder der noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer erhält eine vierte offene Karte.

7.e.11

Die vierte Setzrunde verläuft genauso wie die dritte Setzrunde.

7.e.12

Jeder der noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer erhält eine dritte verdeckte Karte. Sollten im Deck nicht mehr genügend Karten für alle Spielteilnehmer sein, wird eine gemeinsame Karte offen auf den Tisch gelegt.

7.e.13

Die fünfte und letzte Setzrunde verläuft genauso wie die dritte Setzrunde.

7.e.14

Die noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer legen ihre Karten offen auf den Tisch (Showdown). Die Hand eines Spielteilnehmers beim Showdown besteht aus der besten 5-Karten-Kombination, die aus den drei verdeckten Karten des Spielteilnehmers und den vier offenen Karten des Spielteilnehmers gebildet werden kann. Der Spielteilnehmer, der beim Showdown die beste Hand besitzt, gewinnt den Pot. Haben mehrere Spielteilnehmer die beste Hand, teilen sie den Pot unter sich auf.

7.e.15

Sollte sich nach Abschluss der nach 7.e.5, 7.e.7, 7.e.9, 7.e.11 oder 7.e.13 durchgeführten Setzrunde nur noch ein Spielteilnehmer im Spiel befinden, gewinnt dieser den Pot, ohne dass er seine Karten offen auf den Tisch legen muss. Damit ist die Spielrunde beendet.

7.f. Sökö

7.f.1

Bei Sökö erhalten die Spielteilnehmer in einer Spielrunde eine verdeckte und vier offene Karten. Eine Spielrunde wird gemäß den im Folgenden unter 7.f.2 – 7.f.16 beschriebenen Regeln durchgeführt.

7.f.2

Alle Spielteilnehmer setzen einen Grundeinsatz (Ante)

7.f.3

Jeder Spielteilnehmer erhält zuerst eine verdeckte Karten und danach eine offene Karte.

7.f.4

Der Spielteilnehmer mit der höchsten offenen Karte muss die erste Aktion durchführen. Bei gleichem Kartenwert entscheidet die Farbe über die höchste offene Karte. Die Rangordnung der Farben ist Pik, Herz, Karo und Kreuz, wobei Pik die höchste und Kreuz die niedrigste Farbe ist.

7.f.5

Die Spielrunde wird danach im Uhrzeigersinn weitergeführt.

7.f.6

Jeder der noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer erhält eine zweite offene Karte.

7.f.7

Die zweite Setzrunde wird von dem Spielteilnehmer eröffnet, der die höchste offene Hand besitzt. Besitzen mehrere Spielteilnehmer gleich hohe offene Hände, eröffnet der Spielteilnehmer, der dem Dealer im Uhrzeigersinn gesehen am nächsten sitzt.

7.f.8

Jeder der noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer erhält eine dritte offene Karte.

7.f.9

Die dritte Setzrunde verläuft genauso wie die zweite Setzrunde.

7.f.10

Jeder der noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer erhält eine vierte offene Karte.

7.f.11

Die vierte Setzrunde verläuft genauso wie die dritte Setzrunde.

7.f.12

Die noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer legen ihre Karten offen auf den Tisch (Showdown). Der Spielteilnehmer, der beim Showdown die beste Hand besitzt, gewinnt den Pot. Haben mehrere Spielteilnehmer die beste Hand, teilen sie den Pot unter sich auf.

7.f.13

Sollte sich nach Abschluss der nach 7.e.5, 7.e.7, 7.e.9 oder 7.e.11 durchgeführten Setzrunde nur noch ein Spielteilnehmer im Spiel befinden, gewinnt dieser den Pot, ohne dass er seine Karten offen auf den Tisch legen muss. Damit ist die Spielrunde beendet.

7.f.14

Bei Sökö gibt es zusätzlich zu den in Punkt 6. beschrieben zwei weitere Handwertigkeiten wie folgt:

7.f.14.1

4-Karten-Flush: Falls mehrere Spielteilnehmer einen 4-Karten-Flush haben, gewinnt die Hand mit der höchsten Endkarte. Haben die höchsten Endkarten denselben Wert, gewinnt die Hand mit der besten zweithöchsten Karte. Haben die höchsten und zweithöchsten Karten denselben Wert, gewinnt die Hand mit der besten dritthöchsten Karte. Haben die höchsten, zweithöchsten und dritthöchsten Karten denselben Wert, gewinnt die Hand mit der besten vierthöchsten Karte. Ist auch diese gleich, gelten die Hände als gleichstark.

7.f.14.2

4-Karten-Straße. Falls mehrere Spielteilnehmer eine 4-Karten-Straße haben, gewinnt die Hand mit der höchsten Endkarte. Enthält die 4-Karten-Straße ein Ass, hat diese Karte den Wert, dem sie in der 4-Karten-Straße entspricht. Falls mehrere Spielteilnehmer die gleiche 4-Karten-Straße haben, gelten die Hände als gleichstark.

7.f.16.3

Die Wertigkeiten der Hände bei Sökö lauten beginnend mit der Höchsten wie folgt: Royal Flush, Straight Flush, Poker, Full House, Flush, Straße, Drilling, Zwei Paare, 4-Karten-Flush, 4-Karten-Straße, Paar, High Card.

8. Bad-Beat-Jackpot

- 8.1 Die Gesellschaft hat das Recht für bestimmte Pokertische einen Bad-Beat-Jackpot zu aktivieren. In diesem Fall gilt Folgendes: Ein auf der Homepage der Gesellschaft veröffentlichter Cent-Betrag wird von jedem Gewinnpot dieser Tische dem Bad-Beat-Jackpot zugeführt. Der Bad Beat Jackpot wird gemäß einem auf der Homepage der Gesellschaft veröffentlichten besonderen Spielereignis (eine bestimmte Handkombination lt. Punkt 6 wird von einer bestimmten höheren Kombination geschlagen) ausgeschüttet. 75% der Jackpotsumme gelangen gemäß den auf der Homepage der Gesellschaft veröffentlichten Aufteilungsregeln an sämtliche Spielteilnehmer des Tisches zur Ausschüttung. 5% der Jackpotsumme werden als Rake einbehalten, die restlichen 20% werden zur Grunddotierung eines neuen Bad-Beat-Jackpots verwendet.

9. Persönliche Limits

- 9.1 Es gelten die auf win2day festgelegten Einzahl- und Zeitlimits.
- 9.2 Sobald ein Spielteilnehmer sein persönliches Zeitlimit überschreitet kann er am Spiel nach Beendigung der Spielrunde bzw. aller laufenden Turniere nicht mehr teilnehmen. Der Spielteilnehmer wird darüber informiert.

10. Teilnahme am Pokerspiel

- 10.1 Beim Besuch des Poker Rooms muss sich der Spielteilnehmer mit seinem win2day Username oder seiner registrierten Mailadresse und seinem Passwort einloggen
- 10.2 Im Poker Room befinden sich eine Reihe von Pokertischen, die in einem Menü aufgelistet sind. Für jeden Tisch werden unter anderem die Spielvariante und die Setzregeln angezeigt. Aus diesem Menü kann der Spielteilnehmer den gewünschten Tisch auswählen.
- 10.3 Jeder Spielteilnehmer am Tisch ist durch seine Spielteilnehmerkennung (Nickname) am Rand des Tisches gekennzeichnet (ausgenommen anonyme Tische). Es ist möglich, nicht am Spiel teilzunehmen und nur den Spielverlauf zu beobachten.
- 10.4 Sobald ein Spielteilnehmer am Tisch Platz nimmt, muss er vor der ersten Kartenausgabe in der ersten Runde, an der er teilnimmt, einen Einsatz in Höhe des Big Blinds tätigen. Wenn ein neuer Spielteilnehmer bei einem aktiven Spiel einsteigen möchte, gelten die folgenden Regeln:
 - Der Spielteilnehmer kann ins Spiel einsteigen, wenn er an der Reihe wäre, den Big Blind zu setzen.
 - Der Spielteilnehmer kann nicht ins Spiel einsteigen, wenn er an der Reihe wäre, den Small Blind zu setzen.
 - Wenn der Spielteilnehmer nicht an der Reihe ist, den Big oder Small Blind zu setzen, kann er ins Spiel einsteigen, nachdem andere Spielteilnehmer bereits den Small und Big Blind gesetzt haben und er den Big Blind als zusätzlichen Einsatz zahlt.
- 10.5 Ein Spielteilnehmer kann so lange am Tisch bleiben, wie er am Spiel teilnimmt und die für den Poker Room geltenden Regeln einhält. Er kann eine von der Gesellschaft definierte Maximalanzahl von Spielrunden aussetzen, ohne dadurch seinen Platz am Tisch zu verlieren. Wenn er nach einer oder mehreren ausgesetzten Runden wieder ins Spiel einsteigt, gilt Folgendes:
 - Wäre er während seines Aussetzens nicht an der Reihe gewesen, den Big Blind zu setzen, kann er wieder einsteigen, ohne einen zusätzlichen Einsatz machen zu müssen.
 - Der Spielteilnehmer kann wieder ins Spiel einsteigen, wenn er an der Reihe ist, den Big Blind zu setzen.
 - Hat der Dealer Button während seines Aussetzens seinen Platz passiert und ist er nicht an der Reihe, den Big Blind zu setzen, kann er wieder ins Spiel einsteigen, indem er einen Betrag in Höhe des Small und des Big Blinds als zusätzlichen Einsatz setzt.

- Der Spielteilnehmer kann nicht wieder ins Spiel einsteigen, wenn er an der Reihe wäre, den Small Blind zu setzen.

10.6 Bei der Spielform „Speed Poker“ wird dem Spielteilnehmer – anders als in Punkt 10.4 beschrieben - nach dem Aussteigen bzw. dem Ende einer Spielrunde ein neuer Pokertisch zugeteilt, der die gleichen Merkmale aufweist, wie der vom Spielteilnehmer ursprünglich gewählte Tisch. Sollte der Spielteilnehmer auf einem Platz mit einem small oder big Blind gesetzt werden, ist dieser für die Spielteilnahme zu entrichten.

11. Einsätze und Gewinne

- 11.1 Wenn sich der Spielteilnehmer dazu entscheidet, an einem Tisch Platz zu nehmen, muss er aus seinem elektronischen Spielguthaben einen Betrag entnehmen und diesen als Chips auf dem Tisch ablegen. Die auf dem Tisch liegenden Chips kann der Spielteilnehmer für seine Einsätze verwenden. Bei Tischen mit fixem Limit gibt es für die Chips einen Mindestbetrag. Bei Tischen mit Pot-Limit oder No-Limit gibt es für die Chips einen Mindest- und einen Höchstbetrag. Der Small Blind darf nicht mehr als EUR 25,- der Big Blind nicht mehr als EUR 50,- betragen.
- 11.2 Während einer laufenden Spielrunde dürfen Chips auf dem Tisch nicht aufgestockt werden. Fordert der Spielteilnehmer einen Chiptransfer während der laufenden Spielrunde an, wird der Transfer erst nach Abschluss der Spielrunde durchgeführt.
- 11.3 Verlässt der Spielteilnehmer den Tisch, werden seine Chips als Guthaben auf sein elektronisches Guthaben transferiert.

12. Hausordnung

- 12.1 Spielteilnehmern am selben Tisch ist nicht gestattet, Informationen zu den von ihnen gehaltenen Karten auszutauschen oder auf eine andere Weise zusammenzuarbeiten.
- 12.2 Spielteilnehmern ist es untersagt, absichtlich gegen einen oder mehrere andere Spielteilnehmer am Tisch zu verlieren.
- 12.3 Spielteilnehmern ist es untersagt, während ihrer Teilnahme am Poker Room unerlaubte technische Hilfsmittel (Hard- und/oder Software) zu verwenden. Das inkludiert die Verwendung von sogenannten „Bots“ (an den Pokertischen selbstständig spielende Programme).
- 12.4 Die angebotene Chatfunktion darf nicht:
- für Diskussionen über die eigenen Karten oder Spielstrategien in laufenden Spielen verwendet werden;
 - dazu benutzt werden, anderen Spielteilnehmern Ratschläge zu ihrem Spiel zu geben oder Spekulationen zu den Karten anderer Spielteilnehmer anzustellen.
 - für abfälligen Bemerkungen oder Beleidigungen, Drohungen, Werbung etc. genutzt werden,
 - Verwendung von realen Spielteilnehmernamen
- 12.5 Die Gesellschaft legt die in den Chats ausschließlich zu verwendenden Sprachen fest.

- 12.6 Die Gesellschaft hat das Recht, Spielteilnehmer, die nach Auffassung der Gesellschaft gegen diese Spielbedingungen verstoßen, auszuschließen. Dieser Ausschluss kann vorübergehend oder endgültig sein. Spielteilnehmer können auch nur für den Chat gesperrt werden.
- 12.7 Die Gesellschaft hat das Recht, Gewinne, die nach Auffassung der Gesellschaft durch einen Verstoß gegen die Spielbedingungen erzielt wurden, zurückzufordern.
- 12.8 Der Spielteilnehmer stimmt einer Weitergabe seiner Daten an den Kooperationspartner der Gesellschaft bzw. an Dritte, die mit der Überwachung des Poker Rooms betraut sind, ausschließlich zum Zweck der Überprüfung der Einhaltung dieser Spielbedingungen ausdrücklich zu.

13. Zeitlimit beim Setzen

- 13.1 Während einer Setzrunde steht einem Spielteilnehmer eine bestimmte Zeit zur Verfügung, während der er, wenn er an der Reihe ist, seinen Einsatz machen (bzw. passen oder weitergeben) muss. Am Platz des Spielteilnehmers befindet sich eine Uhr, die die verstrichene und noch verbleibende Zeit anzeigt.
- 13.2 Hat der Spielteilnehmer nach Ablauf des Zeitlimits noch kein Gebot abgegeben, steigt er aus der Runde aus, wenn von einem anderen Spielteilnehmer ein höherer Einsatz geboten wird (siehe Punkt 2.12). Solange die Einsätze nicht erhöht werden, bleibt der Spielteilnehmer im Spiel.
- 13.3 Die oben genannten Regeln gelten auch dann, wenn der Spielteilnehmer, aufgrund einer - aus welchen Gründen auch immer (ausgenommen jedoch Punkt 14.) – unterbrochenen, technischen Verbindung den Kontakt mit dem Poker Room verloren hat.

14. Abgebrochene Runden

Bei Funktionsstörungen des Spielsystems der Gesellschaft werden alle Spiele abgebrochen und die von den noch in den laufenden Spielrunden befindlichen Spielteilnehmern gesetzten Beträge an die jeweiligen Spielteilnehmer retourniert. Siehe ebenfalls 15.11 und 15.12 zum Abbruch von Turnieren.

15. Turniere

Die Gesellschaft hat das Recht, zu den angebotenen Spielvarianten Pokerturniere zu veranstalten. Bei Turnieren gelten folgende Regeln:

- 15.1 Bei jedem veranstalteten Turnier veröffentlicht die Gesellschaft die jeweils für das Turnier geltenden besonderen Regeln in der Poker Software oder auf ihrer Homepage. Dazu gehören unter anderem Spielvarianten, Setzregeln, Anmeldegebühr (maximal EUR 50,-), Startgebühr (maximal EUR 500,-), Gewinntabelle, Anmeldefrist und Teilnahmebedingungen. Die Anmeldegebühr geht als Bruttospielertrag an die Gesellschaft und beträgt bis zu 15% der Startgebühr. Die Startgebühr dient zur Finanzierung der Gewinne laut Gewinntabelle.

- 15.2 Um an einem Turnier teilzunehmen, muss sich ein Spielteilnehmer vor Ablauf der Anmeldefrist anmelden, die Anmelde- und Startgebühr entrichten sowie sämtliche andere Voraussetzungen erfüllen.
- 15.3 Die Gesellschaft hat das Recht, die Teilnahme eines Spielteilnehmers am Turnier abzulehnen.
- 15.4 Eine Anmeldung bei einem Turnier ist nur dann möglich, wenn noch freie Plätze vorhanden sind und die Anmeldefrist noch nicht verstrichen ist.
- 15.5 Vor Spielbeginn erhalten alle Teilnehmer Turnierchips. Die bei einem Turnier verwendeten Turnierchips haben keinen Geldwert und können nicht in Geld umgetauscht werden. Je nach Art des Turniers können bezüglich der Pokerchips beispielsweise folgende Alternativen gelten:
- Den Teilnehmern ist nicht gestattet, sich durch Kaufen oder auf andere Weise zusätzlich zu den Startchips weitere Chips zu besorgen, sogenannte freezeout Turniere.
 - Den Teilnehmern ist nicht gestattet, sich durch Kaufen oder auf andere Weise zusätzlich zu den Startchips weitere Chips zu besorgen. Sollte ein Teilnehmer keine Chips mehr besitzen und aus dem Turnier ausscheiden, kann er sich erneut einkaufen, sogenannte Re-Entry Turniere.
 - Während eines festgelegten Zeitraums zu Turnierbeginn können Teilnehmer, gegen Entrichtung eines Betrags neue Chips erwerben, sogenannte Rebuy Turniere.
 - Den Teilnehmern ist es gestattet sich mehr als einmal für das Turnier anzumelden, sogenannte Multi-Entry Turniere.
 - Nach einer gewissen Zeit erhalten die Spieler die Möglichkeit gegen Entrichtung einer Gebühr zusätzliche Chips („Add-on“) zu erwerben. Dies gilt für alle aktiv, im Turnier verbliebenen Spielteilnehmer.
- 15.6 Je nach Anzahl der Spielteilnehmer wird das Turnier an einem oder mehreren Tischen durchgeführt.
- 15.7 Bei Turnieren an nur einem Tisch (Single-Table-Turnier) wird grundsätzlich so lange gespielt, bis alle Spielteilnehmer bis auf einen sämtliche Chips verloren haben und sie keine Möglichkeit zum Chipkauf haben bzw. eine bestehende Möglichkeit dazu nicht in Anspruch nehmen möchten. Der zuletzt übrig gebliebene Spielteilnehmer ist der Turniersieger und gewinnt den ersten Preis. Die anderen Spielteilnehmer erhalten je nach der Zeit, die sie im Spiel verblieben sind, die weiteren Preise der Gewinntabelle. Alternativ kann ein Turnier auch dann enden, wenn alle Spielteilnehmer den gleichen Geldgewinnrang erreicht haben
- 15.8 Bei Turnieren, bei denen die Spielteilnehmer an mehreren Tischen verteilt sitzen (Multi-Tisch-Turnier), gilt Folgendes: Das Spiel beginnt gleichzeitig an allen Tischen. Ein Spielteilnehmer, der alle Chips verloren hat und keine neuen Chips kaufen kann bzw. will, scheidet aus dem Turnier aus. Nach dem Ausscheiden von Spielteilnehmern werden die noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer nach Ermessen der Gesellschaft auf eine geringere Anzahl von Tischen umverteilt. Das Spiel geht so lange, bis nur noch ein Spielteilnehmer im Turnier übrig ist Dieser letzte Spielteilnehmer ist der Turniersieger und gewinnt den ersten Preis.

Die anderen Spielteilnehmer erhalten je nach der Zeit, die sie im Spiel verblieben sind, die weiteren Preise der Gewinntabelle. (ausgenommen im Hand für Hand Modus). Ein Turnier kann auch durch einen Turnierdeal enden.

- 15.9 Wenn im Turnierverlauf bei Multi-Table-Turnieren die Spielteilnehmeranzahl so gesunken ist, dass Spielteilnehmern durch eine langsamere bzw. schnellere Spielweise Vorteile bzw. Nachteile entstehen können, beginnen die Spielrunden gleichzeitig an allen verbleibenden Tischen („Hand für Hand Modus“). Erst wenn eine Runde an allen Tischen abgeschlossen ist, kann die nächste Runde gestartet werden
- 15.10 Bei der Turnier Variante „Twister“ entscheidet ein Zufallszahlengenerator über das auszuspielenden Preisgeld. Die Höhe und Gewinnwahrscheinlichkeiten des Preisgeldes werden auf der Homepage der Gesellschaft veröffentlicht.
- 15.11 Bei Funktionsstörungen des Spielsystems der Gesellschaft (siehe Punkt 14.) während eines laufenden Single-Table-Turniers (mit Ausnahme der Variante Twister) wird das Spiel abgebrochen. Alle noch im Spiel befindlichen Spielteilnehmer erhalten ihre Anmeldegebühr zurückerstattet und teilen den verbleibenden Gewinnpot unter sich zu gleichen Teilen auf.
- 15.12 Bei Funktionsstörungen des Spielsystems der Gesellschaft (siehe Punkt 14.) während eines laufenden Multi-Table-Turniers sowie der Variante Twister wird das Turnier abgebrochen. Die Regeln für die Erstattung der Guthaben werden auf der Homepage der Gesellschaft veröffentlicht.
- 15.13 Turniere können auf mehreren Stufen in einer hierarchischen, schmäler werdenden Baumstruktur ausgerichtet werden oder aber in einer Form, in der es nur ein Turnier auf der höchsten Stufe und eine größere Zahl Turniere auf der untersten Stufe gibt. Start- und Anmeldegebühren steigen mit zunehmender Stufe in der Hierarchie an. Der Preis eines Turniers auf einer bestimmten Stufe kann der Start- und Anmeldegebühr zum Turnier auf der nächsthöheren Stufe entsprechen.

16. Reklamationen und Beschwerden

- 16.1 Vermutete Verstöße gegen die unter Punkt 12. angeführte Hausordnung müssen der Gesellschaft umgehend gemeldet werden.
- 16.2 Um einen vermuteten Verstoß zu melden, können sich die Spielteilnehmer telefonisch oder per E-Mail an den Kundendienst der Gesellschaft wenden.