



POKER FÜR DUMMIES.

Was man als Mitspieler in unseren Runden unbedingt wissen **MUSS...** ☺

© H. Georgy, 2019.

SPIELGEDANKE

„Texas Hold´em Poker“ (THP) ist eine von zahlreichen Varianten des Kartenspiels „Poker“. Es hat sich in den letzten Jahren auch in Deutschland mehr und mehr gegenüber dem klassischen aus Western-Filmen bekannten „Draw Poker“ durchgesetzt. Wir spielen THP in der Version „No Limit“ (NL) – also ohne Einsatzbeschränkung nach oben im Rahmen der auf dem Tisch befindlichen Spielchips.

„Texas Holdem Poker“ wird mit einem klassischen „52er“-Blatt ohne Joker gespielt. Ziel ist es, die Spielchips der anderen Spieler zu kassieren. Um dies zu erreichen, benötigt man in einzelnen Runden jeweils das höchste Blatt – oder muss die anderen Spieler durch geschicktes Setzen der eigenen Spielchips zur Aufgabe verleiten, bevor noch im Spiel befindliche Blätter verglichen werden.

Bei der unsrigen Variante erhält jeder Spieler stets zwei verdeckte, persönliche Karten. Zudem kommen nach und nach fünf Gemeinschaftskarten offen in die Tischmitte, die für alle Spieler gelten. Aus diesen insgesamt sieben Karten werden zuletzt die passenden fünf Karten für die bestmögliche persönliche Kombination bestimmt – wenn nicht vorher alle anderen Spieler aufgegeben haben. Poker wird als „Glücksspiel“ klassifiziert, und das ist es vom Wesen her auch: Welche Karten man bekommt und welche ausliegen werden, kann man weder beeinflussen noch vorhersehen. Was Poker jedoch wirklich interessant macht, ist zum einen die permanente „Interaktion“ und zum anderen das „Spiel mit Wahrscheinlichkeiten“. Einen wesentlichen Anteil am Spiel haben daher das persönliche Vermögen, die Aktionen und Reaktionen der anderen Spieler aufgrund deren früheren Verhaltens oder deren Persönlichkeit einschätzen zu können – und das prozentuale Berechnen der erfolgversprechenden Ergebnisse, sobald man seine eigenen Karten erhalten hat und nach und nach weitere Karten aufgedeckt werden. Geduld, Mimik und Verhalten, Psychologie und Rechenkunst spielen also eine nicht geringe Rolle bei diesem spannenden Kartenspiel.

Gesetzliche Einschränkungen

Gemäß §§284,285 StGB sind die behördlich nicht genehmigte Veranstaltung und die Beteiligung an öffentlichem Glücksspiel verboten und werden bestraft. Der Gesetzgeber in seiner unendlichen Weisheit sieht aber darüber hinweg, wenn es sich um Veranstaltungen handelt wie "Groschenbingo" oder "Pfennigskat". Laut Bundesverwaltungsgericht Leipzig (Az 8 C 26.12) handelt es sich per se nicht um "illegales Glücksspiel", sondern um Unterhaltungsspiel, wenn durch die Teilnahmekosten lediglich die Kosten der Veranstaltung gedeckt werden. Wir geben an einem solchen Abend sicher viel mehr für Essen und Trinken aus. Das Finanzgericht Köln verneinte sogar die Frage, nach der "Poker" denn überhaupt ein Glücksspiel sei. Es ist viel mehr auch "Sport" (Az. 12 K 1136/11). Das wird daher so auch gelegentlich in Kneipen etc. lustig gespielt - und das soll es ja auch: Spaß machen. Poker ist, derart gehandhabt, eben kein "illegales Glücksspiel", sondern ein netter Zeitvertreib (also "Unterhaltungsspiel" wie alle GOBINDA Brett- und Kartenspielabende). Im gesetzlichen Sinne betreiben wir daher kein "illegales Glücksspiel", sondern einen normalen Kartenspielabend, bei dem derjenige, der verliert, auch nicht viel mehr ausgibt als ein paar Bier oder ein kleines Essen an den Nachbarn. So soll es sein und es spielt sich mit Sicherheit niemand "um Haus und Hof". Wir spielen zum vertiefenden Kennenlernen dieses interessanten Spieles, für einen netten und unterhaltsamen Abend voller Spaß bei Speise und Trank, aber eben regelgerecht.

BEGRIFFLICHKEITEN

Ein paar grundsätzliche Begrifflichkeiten **muss** freilich jeder Beteiligte erstmal „drauf“ haben, um die weiteren Erläuterungen zu verstehen, dem (THPNL)-Spiel folgen und dieses überhaupt auf unseren SESSIONs mitspielen zu können. Daher hier vor allem Weiteren eine Zusammenstellung des grundlegenden „Poker-Vokabulars“, freilich ohne Anspruch auf Vollständigkeit:

DEALER (GEBER)

Das ist jeweils der Mitspieler, der die Karten mischt, verteilt pp. und darauf achten muss, dass alles korrekt verläuft. Für den DEALER gibt es eine Reihe von „technischen Vorgaben“, die hier nicht weiter erläutert werden, sondern Gegenstand eines separaten Regelwerkes sind. Bei uns ist jeder reihum der DEALER!

BUTTON (DEALER-BUTTON)

Die Marke, die anzeigt, welcher Spieler der aktuelle DEALER ist. Der BUTTON wandert nach jeder HAND weiter. Wird mit einem festen DEALER gespielt (tun wir normalerweise nicht), wandert der BUTTON dennoch reihum.

CASHIER (KASSIERER, BANK)

Der Spieler, der den Vorrat an JETONS für BUY IN, REBUY und ADD-ON unter Aufsicht des ORGA-TEAMS und der weiteren Mitspieler verantwortlich und sorgfältig verwaltet sowie „Buch führt“.

JETON / JETONS

Ein bzw. mehrere Spielchips. Wir spielen gemeinhin mit farbigen JETONS, denen bestimmte Werte permanent und eindeutig zugeordnet werden. Die kleinste Einheit sind üblicherweise 10 CENT. Solange ein Spieler mindestens einen JETON vor sich liegen hat, gleich welchen Wertes, ist er „im Spiel“.

BUY IN

Der Betrag, der anfangs erforderlich ist, um bei uns mitzuspielen („in die Runde einzusteigen“), also der Mindesteinsatz der Session. Dessen Höhe ist, wenn nicht anders bestimmt, das 50fache eines BIG BLINDs.

STACK

Alle JETONS im Besitz eines Spielers. Sie gehören sichtbar auf den Tisch im Spielerbereich und am Besten in den entsprechenden Platz einer ausliegenden Spielmatte. Eine nicht durch den regulären Verlust im Spiel vorgenommene auch nur teilweise STACK-Verringerung ist stets unzulässig (FOUL PLAY).

STACK-LEADER (BIG STACK)

Der Spieler mit den meisten JETONS (Summe der Werte) in seinem Besitz. Zu Beginn des Spiels haben alle Spieler bei uns denselben Gesamtwert an JETONS zur Verfügung, nämlich den 50fachen BIG BLIND. Aber bereits nach der ersten Hand gibt es normalerweise einen (wenn auch ggf. geringen) STACK-LEADER.

BIETPHASE

In einer HAND jene Phase(n), in der EINSÄTZE getätigt werden. Beim Texas Holdem Poker gibt es vier Bietphasen. Weiteres dazu siehe in den Technischen Regeln (separates Regelwerk).

EINSATZ

Jedwede Form des Einbringens von Jetons vom eigenen Stack (BLINDS, BET, CALL, RAISE, RE-RAISE, ALL-IN). Alle eingesetzten JETONS sind deutlich als solcher im offenen Spielmattebereich des jeweiligen Spielers zu platzieren – aber sichtlich vom eigenen STACK und vom POT getrennt. Alle Einsätze sind endgültig und können nicht zurückgenommen werden, auch wenn sie wider technischer Regeln OUT OF TURN erfolgen.

POT

Alle Jetons, welche die Spieler insgesamt eingesetzt haben, sobald sie vom DEALER dorthin eingezogen wurden. Der POT darf von den Spielern nicht angerührt werden, sondern wenn nur vom DEALER zum Zwecke seiner Amtsausübung. Schon gar nicht wird er zwischendrin „gezählt“. Den POT erhält derjenige Spieler, der am Ende die HAND gewinnt, durch den DEALER zugesprochen.

SIDE-POTS

Weitere POTs, die entstehen, wenn ein oder mehrere Spieler ALL-IN gegangen sind und an denen nur diejenigen Spieler beteiligt sind, die in den jeweiligen SIDE-POT eingezahlt haben und am Ende der HAND noch im Spiel sind. Die Bildung von SIDE-POTS folgt bestimmten, etwas komplexeren Technischen Regeln.

SPLIT POT

Wenn mehrere Spieler dieselbe höchste Kombination der Karten vorweisen können und HIGH CARD dies nicht auflöst, wird der POT zu gleichen Teilen an die beteiligten Spieler verteilt. Unteilbarer Rest (kleinstwertigster JETON) geht an den Spieler mit der schlechtesten POSITION. Analog wird mit jedem SIDE-POT verfahren.

POSITION

Der Sitzplatz des Spielers im Verhältnis zum BUTTON. Eine Position ist umso „schlechter“, je näher sie im Uhrzeigersinn zum BUTTON liegt. Der „Spieler auf dem BUTTON“ selbst hat immer die beste POSITION (außer in der ersten BIETPHASE, aber das sind technische Details!).

AN DER REIHE

Die jeweils in einer HAND (noch) beteiligten Spieler kommen in Bietphasen im Uhrzeigersinn AN DIE REIHE. In der ersten beginnt der PLAYER UTG, in den weiteren der Spieler auf der POSITION SMALL BLIND.

Anmerkung: Der DEALER soll jeweils den Spieler, der AN DER REIHE ist, deutlich ansehen oder ihn ansprechen und damit zu einer ACTION bzw. ANSAGE auffordern.

SMALL BLIND (SB)

Ein Blindsatz in Höhe eines halben Mindesteinsatzes, der vom Spieler links des Spielers auf dem BUTTON gesetzt werden muss, bevor Karten ausgeteilt werden. Ein SMALL BLIND sind bei uns zurzeit 10 CENT.

BIG BLIND (BB)

Ein Blindsatz in Höhe eines vollen Mindesteinsatzes, der vom Spieler links des Spielers SMALL BLIND gesetzt werden muss, bevor Karten ausgeteilt werden. Ein BIG BLIND sind bei uns zurzeit 20 CENT.

ANTE (ANSATZ)

Ein Spieleinsatz, der von allen Spielern gebracht werden muss. Wir spielen stets ohne ANTE!

PLAYER UTG (Spieler „under the gun“)

Der Spieler im Uhrzeigersinn dem BIG BLIND-Spieler folgend.

STRADDLE

Ein Einsatz in Höhe des doppelten BIG BLIND, der blind vor Kartenerhalt vom PLAYER UTG getätigt werden kann mit technischen Folgen. Wir spielen allerdings bei uns grundsätzlich ohne diese Option!

ANSAGE

Die verbale, verbindliche Äußerung eines Spielers, welche Spieloption er wahrnehmen möchte. ANSAGEN sind im Rahmen der „technischen Regeln“ bindend. Eine ANSAGE, die vor einer ACTION deutlich ausgesprochen wird, hat immer vorrangige Gültigkeit vor einer danach getätigten ACTION.

VERSPÄTETE ANSAGE

Erfolgt eine ACTION, bevor eine ANSAGE gemacht wird, oder gleichzeitig mit dieser, ist die ANSAGE verspätet und die tatsächliche ACTION ist ausschlaggebend entsprechend der technischen Regeln.

ACTION

Eine reguläre Spielhandlung (oder ANSAGE derselben), die ein Mitspieler tätigt, wenn er „an die Reihe“ kommt. Die ACTION bzw. ANSAGE ist bindend und kann nicht zurückgenommen werden. Nachkorrekturen sind nur im Rahmen der technischen Regeln zulässig, wenn sie notwendig sind (sich zum Beispiel eine ANSAGE von der dann getätigten ACTION unterscheidet).

OUT OF TURN; ACTION OUT OF TURN

Eine Spielhandlung oder Ansage, die ein Mitspieler tätigt, obwohl er gar nicht AN DER REIHE ist.

Anmerkungen: Eine solche ACTION OUT OF TURN ist ein technischer Fehler, aber ebenfalls bindend und kann nicht zurückgenommen werden. Das bedeutet, zu früh geworfene Karten sind weiterhin gefOLDet, zu früh eingesetzte JETONS bilden bereits ganz oder teilweise eine BET, ein RAISE, RE-RAISE oder einen CALL. Das Spiel wird dann beim tatsächlichen Spieler an der Reihe ohne Vorberücksichtigung fortgeführt.

Kommt der Spieler, der OUT OF TURN gehandelt hatte, dann regulär an die Reihe, wird seine zu früh erfolgte ANSAGE und/oder ACTION entsprechend der technischen Regeln weiter behandelt und er ist nur noch eingeschränkt weiter handlungsfähig (z.B. kein RAISE mehr nach vorherigem noch standhaftem CALL).

BET (EINSATZ)

Ein erster EINSATZ eines Spielers, wenn noch keine EINSÄTZE getätigt wurden. Eine solche erste BET muss der Höhe nach in jeder BIETPHASE mindestens dem BIG BLIND entsprechen.

STRING-BET

Das Einsetzen mehrerer JETONS in „Häppchen“ ist nicht erlaubt. Jedes Einbringen von JETONS muss in einem Zuge erfolgen, ohne abzusetzen, nachzulegen oder zurückzuziehen. Dies gilt nicht, wenn vorher eine ANSAGE erfolgte. Dann ist es egal, wie die ANSAGE händisch erfüllt wird.

CHECK (SCHIEBEN)

Ein Spieler, der sein Recht zu Setzen (BET) nicht wahrnimmt, CHECKt. Dies ist nur möglich, wenn nicht mindestens ein CALL oder alternativ ein FOLD oder RAISE verlangt ist. Das Recht geht dann an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Spieler Gelegenheit hatten. Das sichtbare Klopfen auf den Tisch mit Faust, Hand oder Fingern kommt der ANSAGE „CHECK“ gleich. Daher Vorsicht mit solchen Gesten!

CALL (MITGEHEN)

Ein EINSATZ in Gesamthöhe genau des letzten vorherigen einzelnen Gesamteinsatzes, um „in der HAND“ zu bleiben. Der EINSATZ eines einzelnen JETONS ohne anderslautende ANSAGE ist immer ein CALL. Der DEALER wechselt ggf. Überzahlungen. Für mit mehreren JETONS gemachte Überzahlungen gelten Technische Regeln.

RAISE (ERHÖHEN)

Eine Erhöhung der BET. Sie muss mindestens dem Doppelten der BET entsprechen.

RE-RAISE (ERNEUTE ERHÖHUNG)

Eine Erhöhung eines vorherigen RAISE. Sie muss mindestens dem Doppelten des RAISE entsprechen. Die Anzahl von RE-RAISEs in einer BIETPHASE ist im NO LIMIT SPIEL nicht beschränkt.

FOLD (PASSEN)

Das verdeckte Ablegen („zum DEALER hin schieben“) der eigenen Kartenhand und damit Ausstieg aus der aktuellen HAND. Die Karten werden vom DEALER eingezogen und kommen in den MUCK.

OPEN-FOLD

Das (normalerweise nur versehentliche!) offene Ablegen der eigenen Kartenhand. Wenn bei versehentlichem Aufdecken der eigenen Kartenhand nur noch zwei Spieler im Spiel sind, gilt dies bei uns nicht als FOLD.

MUCK

Jene Karten, die von den Spielern gefOLDet wurden und vom DEALER verdeckt lose zusammengeschoben wurden. Der MUCK ist unberührbar – Karten darin sind „tot“ und dürfen niemals, unter keinen Umständen, noch einmal hervorgeholt werden.

ALL-IN

Ein Spieler setzt alle JETONS, die er noch hat. Er ist dann weiter bis zur Auflösung der Hand beteiligt, auch wenn andere Spieler mehr setzen (siehe auch: SIDE POT). Er kann aber nur den entsprechenden Anteil aus dem Pot beanspruchen, wenn er gewinnt. Kein Spieler kann mehr JETONS setzen, als er vor sich liegen hat und auch nicht zwischendrin „in der HAND“ nachkaufen (REBUY, ADD-ON).

REBUY

Ein Spieler, der ALL-IN gegangen war, aber verloren hat, kann sich nach Beendigung der HAND neu in das Spiel einkaufen. Der Mindestbetrag für ein REBUY ist der 50fache BIG BLIND, in glatten Schritten zu je 50 BIG BLINDS auch mehr. Der Maximalbetrag für ein REBUY ist die Summe der Werte der JETONS, welche der STACK-LEADER besitzt (abgerundet auf ganze 50 BB). Für jedes REBUY wird ein STRICH notiert.

ADD-ON

Ein Spieler kann, wenn er glaubt, nicht mehr genügend JETONS für ein sinnvolles Weiterspielen zu besitzen, nach Beendigung der HAND weitere hinzukaufen. Ein ADD-ON ist aber erst möglich, wenn irgendein anderer Spieler mindestens 50 BIG BLINDS mehr besitzt als man selbst. Es gelten die Beschränkungen wie beim REBUY, wobei anschließend die Gesamtsumme seiner Jetons (Werte) nicht höher sein darf als die des STACK-LEADERS. Für jedes ADD-ON wird ein STRICH notiert.

STRICH

Eine schriftliche Markierung, die anzeigt, wie oft ein Spieler während der Session REBUY oder ADD-ON vorgenommen hat. Anzahl von ADD-ON und REBUY sind im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften bei einem Spielertreffen begrenzt. Der CASHIER verwaltet die betreffende Buchführung unter Aufsicht.

HAND

Eine Spielrunde vom Setzen der BLINDs über das Austeilen der Karten, alle Einsätze, das Auslegen des BOARDS, der weiteren BIETRUNDEN bis zum SHOW DOWN und Ausmachen des Gewinners (zusprechen des POTs). Solange ein Spieler seine HOLE CARDS besitzt, ist er selbst „in der HAND“.

ORBIT

Eine Reihe von Spielrunden (HÄNDEN), bei der jeder Spieler einmal DEALER war, also jede POSITION inne hatte.

HOLE CARDS (HANDKARTEN)

Die beiden Karten, welche ein Spieler persönlich zugeteilt bekommt und die nur für ihn gelten.

BOARD (GEMEINSCHAFTSKARTEN)

Die fünf Karten, die nach und nach in drei Schritten in der Mitte des Tisches offen ausgelegt werden, und welche für alle Spieler als Gemeinschaftskarten gelten. Sie bestehen aus FLOP, TURN und RIVER.

FLOP

Die ersten drei Karten, die gemeinsam, möglichst gleichzeitig flink, ins BOARD aufgedeckt werden.

TURN

Die vierte Karte, die ins BOARD aufgedeckt und leicht separiert neben dem FLOP platziert wird.

RIVER

Die fünfte (letzte) Karte, die ins BOARD aufgedeckt und leicht separiert neben der TURN-Card platziert wird.

BURN-CARD

Eine Karte, die vom Dealer vor dem FLOP, TURN und RIVER verdeckt unter den Dealer-Button geschoben wird.

AUFDECKEN

Das Umdrehen der HOLE-CARDS, sodass sie jeder sehen kann (siehe dazu OPEN FOLD). Es müssen immer beide Karten aufgedeckt werden, um einen Gewinn beanspruchen zu können. Auch das Platzieren von Karten im BOARD durch den DEALER wird als „Aufdecken“ bezeichnet.

SHOW DOWN

Das AUFDECKEN der HOLE CARDS in bestimmter Reihenfolge, um den Gewinner zu ermitteln, sofern noch mehrere Spieler in der HAND sind. Es ist stets derjenige Spieler verpflichtet, als erster aufzudecken, der das letzte RAISE (bzw. BET) durchgeführt hatte. Denjenigen muss sich der DEALER also merken! Die übrigen Spieler folgen dann in der Sitzreihenfolge. Anstelle die Karten aufzudecken, hat jeder Spieler auch hier noch die Möglichkeit, zu FOLDen. Es obliegt dem DEALER, die korrekte Durchführung des SHOW DOWN zu überwachen und jeweils den SPIELER anzublicken, der AUFDECKEN (oder alternativ FOLDen) muss.

Ausnahme: Sind alle in der HAND verbliebenen Spieler (oder alle bis auf einen) ALL-IN gegangen, müssen alle Spieler sofort AUFDECKEN. Ein FOLDen ist dann nicht zulässig und die Reihenfolge des AUFDECKENs ist egal.

HEADS UP

Die letzten beiden Spieler in einer HAND, während alle anderen ausgestiegen sind (geFOLDet haben).

CUT-CARD (SCHNEIDE-KARTE)

Ein farbiges Stück Plastik in der Größe einer Spielkarte, das vom DEALER verwendet wird, um den Kartenstapel nach dem Mischvorgang in zwei Teile zu teilen und welches sodann als unterste Karte dient, um den Einblick in die unterste reguläre Karte während des GEBENS zu verhindern.

PROTECTED CARDS

Die eigene Kartenhand, also die HOLE CARDS, sollten immer „gesichert“, also PROTECTED werden. Dies geschieht, indem man sie im entsprechenden eigenen Bereich der Spielmatte platziert und bestenfalls einen Jeton oder eine sonstige Markierung darauf legt. Anderswo herumliegende Karten zieht der DEALER ein.

COVERING (VERDECKEN, VERBERGEN)

Es ist nicht zulässig, Karten z.B. unter den Händen zu verbergen oder diese abseits der Spielmatte dauerhaft zu halten. Wird ein COVERnder Spieler übergangen, führt das nicht zu einer ACTION OUT OF TURN von Spielern, die guten Gewissens handeln. Die Auflösung erfolgt dann entsprechend der Technischen Regeln.

TIME-ANSAGE

Einem Spieler, der übermäßig lange über seine ACTION nachdenkt, wenn er AN DIE REIHE kommt, kann „TIME“ angesagt werden von jedem anderen noch in der HAND befindlichen Spieler und vom DEALER. Nach dem ANSAGEN von TIME hat der Spieler AN DER REIHE noch eine bestimmte *Zeitspanne (bei uns 30 Sekunden; die letzten fünf Sekunden werden vom Zeitnehmer angesagt)* zur Verfügung, eine gültige ANSAGE zu machen und/oder ACTION auszuführen. Andernfalls gelten dessen Karten als geFOLDet, der DEALER zieht sie ein.
Anmerkung: In TURNIER-Spielen kann TIME von allen SPIELERN angesagt werden, die sich am Tisch befinden, unabhängig davon, ob sie selbst noch in der HAND sind.

BLUFF

Spielerisch legitimes Verhalten, um zum Beispiel durch überhöhten EINSATZ in den BIETPHASEN eine höhere Kartenkombination vorzutäuschen, als man sie tatsächlich erst einmal hat.

SLOW-PLAY

Eine besondere Form des BLUFFs, bei dem das Gegenteil zum gewöhnlichen BLUFF erfolgt: Durch geringen oder gar keinen Einsatz den tatsächlichen höheren Wert der eigenen Kartenhand erst einmal verbergen.

SEMI-BLUFF

Ein BLUFF, der eigentlich keiner ist, weil die bisherige Kartenkombination vielfältig „ausbaufähig“ ist und durch weitere Karten im BOARD wahrscheinlich noch an Wert deutlich hinzugewinnen kann/wird. Prinzip „Hoffnung“.

TELL

Unwillkürliche Zeichen und Mimik, durch die andere Spieler einen BLUFF erkennen können.

FOUL PLAY

Jede Art von Falschspiel, welches geeignet ist, wider den Spielregeln und/oder technischen Regeln einen illegitimen Spielvorteil für sich oder andere oder einen illegitimen Nachteil für andere zu generieren.

PAUSE

Ein Spieler kann bei Bedarf eine kurze Pause machen. Individuelle Pausen können aber nicht auf dem BUTTON (DEALER) oder in den Positionen SMALL BLIND oder BIG BLIND begonnen oder beendet werden.

Eine allgemeine PAUSE, in der alle Spieler pausieren, kann auf allgemeinen Wunsch stattfinden. Eine große PAUSE erfolgt regelmäßig zum ABENDESSEN.

ABENDESSEN

Während des Abendessens (allgemeine PAUSE) ruhen alle Spielaktivitäten. Wenn in einer Gastronomie gespielt wird, ist Verzehr dort obligatorisch und wird erwartet.

ETIKETTE

Zusätzlich zu den BASICS und den TECHNISCHEN REGELN gibt es auch noch eine POKER-ETIKETTE. Das sind gesellschaftliche Verhaltensregeln, die für alle Spieler Gültigkeit haben. Vieles sind „ungeschriebene Gesetze“, die gleichwohl einzuhalten sind. Hierzu gehören zum Beispiel Aufmerksamkeit, das Bewahren von Ruhe in problematischen Situationen, das Unterlassen von offener Schadenfreude über den Verlust anderer, und vieles mehr. Behandle die anderen Mitspieler stets mit RESPEKT und akzeptiere die gesetzten Autoritäten. Langes Lamentieren und Diskutieren ist nicht erwünscht.

SLANG

Es gibt darüber hinaus einen „Poker-Slang“. Die entsprechenden Begriffe sind weitestgehend nicht „genormt“, finden aber immer mal wieder Anwendung im Spiel („Fachsimpeln“). Sie alle hier aufzuführen, würde den Rahmen dieser kleinen Einleitung bei Weitem sprengen. Hier heißt es dann „*Learning by Doing*“! Bezeichnungen wie SNOWMEN, POT-ODDS, ANNA KURNIKOVA, CONTI-BET, OUTS, POCKETS, RUNNER-RUNNER und dergleichen sind erstmal nicht wichtig – diese „kommen“ dann schon peu a peu...! ☺
Weitere Begriffe findet ihr im Web unter https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Pokerbegriffen.

SPIELABLAUF

Um am Spiel teilzunehmen, muss man sich auf Einladung beim Moderator verbindlich anmelden. Die Details hierzu finden sich im ANHANG dieser Regeln. Das Spiel pro Tisch ist auf maximal 8 Plätze beschränkt. REGELUMSETZUNG entsprechend hiesiger Basics wird bei allen Spielern vorausgesetzt.

Jeder Spieler erhält nach dem Platz nehmen am Tisch vom CASHIER JETONS im Gesamtwert von 1000 Cent in einheitlicher Stückelung. Diese sind sauber und sortenrein zu stapeln und am Besten in den entsprechenden Fächern der Spielmatte unterzubringen. Am Ende des Spieleabends sind wenigstens diese Start-JETONS wieder vorzuweisen oder die Differenz in Cent auszugleichen. Für jeden STRICH sind dann weitere 1000 Cent in JETONS vorzuweisen oder die Differenz in Cent auszugleichen. Für jeweils positiv überzähligen Rest erhält man Ausgleich aus der Kasse, in welchen diejenigen Spieler mit Malus zuvor eingezahlt haben.

Die BLINDS betragen 10/20 Chips (SB/BB; Wert). Es gibt im Laufe des Abends keine Blinderhöhung (außer in Turnierspielen). ADD-ON und REBUY sind stets außerhalb der HAND möglich in begrenzter Höhe wie unter „Begrifflichkeiten“ beschrieben. Es wird ausgelost, wer als erstes den DEALER/BUTTON bekommt. Im Uhrzeigersinn ist jeder mit Geben an der Reihe.

Die genaueren technischen Regeln, speziell auch für die Funktion als Dealer, die jeder während eines Spieleabends zeitweise innehat, werden auf Anfrage per mail (pdf) zugeschickt, sie sind auch auf der Homepage www.gobinda-freizeit.de im internen Bereich veröffentlicht.

Wir spielen unsere POKER-Runden „kommunikativ“. Das heißt, wir unterhalten uns gern und spielen nicht bierernst vor uns hin. Trotzdem sind alle Spieler aufgerufen, aufmerksam zu sein und nicht den Spielfluss zu beeinträchtigen sowie auch ansonsten die ETIKETTE einzuhalten.

In allen Phasen des Spiels soll vor allem auch der amtierende DEALER Ruhe bewahren und ggf. zur Ordnung rufen, wenn Ablenkungen und Gespräche überhand nehmen.

Kurzbeschreibung des Rundenablaufes

1. Der DEALER mischt die Karten und zeigt die Bereitschaft zum Kartengeben an – in der Regel dadurch, dass er „*Die Blinds bitte!*“ ansagt oder die BLIND-Spieler bewusst ansieht. Natürlich sind alle Spieler aufmerksam und nicht etwa mit Handy oder dergleichen beschäftigt! ☺
2. Bevor eine HAND beginnt, haben SMALL BLIND und BIG BLIND somit ihre Einsätze zu tätigen.
3. Der DEALER teilt an jeden Spieler reihum, beginnend mit dem SMALL BLIND, je eine Karte verdeckt aus und dann reihum noch eine. Eine neue HAND beginnt, sobald die erste Karte an den ersten Spieler ausgegeben wurde. Karten müssen so flach und genau gegeben werden, dass kein Wirrwarr entsteht und möglichst ohne technische Fehler (siehe separates Regelwerk).
4. Die Spieler können ihre HOLE CARDS betrachten, auch wiederholt. Dabei sollen sie nicht vom Tisch genommen, sondern nur „angelupft“ werden – aber so, dass kein anderer Spieler diese sieht. Werden gleichwohl die Karten kurz vom Tisch genommen, sind sie hiernach jedenfalls wieder an der entsprechenden Stelle der Spielmatte unaufgedeckt PROTECTED zu platzieren.
5. Der SPIELER UTG kann nun FOLDen, CALLen oder RAISEn. Alle anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Dies erfolgt solange reihum, bis entweder alle Spieler bis auf einen geFOLDet haben oder den letzten RAISE bzw. RE-RAISE geCALLt haben. Alle ANSAGEN gelten vor tatsächlichem Handeln. Problematische Situationen werden stets entsprechend der technischen Regeln aufgelöst.

6. Small Blind Option: Sofern alle anderen Spieler vorher nun nur CALLen oder FOLDen (niemand hat geRAISSt) und die Runde wieder an den SMALL BLIND Spieler kommt, kann dieser AUFFÜLLEN (was ein CALL zur Höhe des BIG BLIND ist), RAISEn oder FOLDen. Wenn er RAISSt, wird die BIETPHASE entsprechend fortgesetzt, bis entweder alle Spieler bis auf einen geFOLDet haben oder den letzten RAISE bzw. RE-RAISE geCALLt haben.

7. Big Blind Option: Sofern alle anderen Spieler vorher nur geCALLt oder GeFOLDet haben (niemand hat geRAISSt) und die Runde wieder an den BIG BLIND Spieler kommt, kann dieser CHECKen, RAISEn oder FOLDen. Wenn er RAISSt, gilt dasselbe wie für die SMALL BLIND Option gesagte.

8. Der DEALER zieht die EINSÄTZE der Spieler ein und wechselt ggf. Überzahlungen. Er sagt an, wie viele Spieler noch im Spiel sind und legt den FLOP entsprechend der technischen Regeln aus.

9. Es beginnt die neue BIETPHASE mit dem Spieler SMALL BLIND (links vom Dealer) wie beschrieben. Die Optionen für SMALL BLIND und BIG BLIND entfallen in dieser und den weiteren BIETPHASE. Sie verläuft im Übrigen wie die erste BIETPHASE. Spieler können zudem CHECKen, wenn es nicht einer anderen Aktion bedarf. Wenn alle Spieler CHECKen, endet die BIETPHASE ohne weitere EINSÄTZE. Ein Spieler darf CALLen und RAISEn, auch wenn er zunächst nur geCHECKt hatte, wenn er wieder AN DIE REIHE kommen sollte. Jeder Spieler kann, wenn er wieder AN DIE REIHE kommt, auch FOLDen. Es ist nicht erlaubt und ein „technischer Spielfehler“, OUT OF TURN zu handeln!

10. Der DEALER legt eine BURN-CARD ab und legt dann den TURN (die TURN-Card) ins BOARD aus.

11. Es folgt eine neue (dritte) BIETPHASE analog zu Punkt 9.!

12. Der DEALER legt eine BURN-CARD ab und legt dann den RIVER (die RIVER-Card) ins BOARD aus.

13. Es folgt eine neue (die letzte, finale) BIETPHASE analog zu Punkt 9.!

14. Irgendwann werden einige Spieler geFOLDet haben und entweder ist dann nur noch ein Spieler allein im Spiel (er gewinnt sofort den POT und muss seine Karten nicht zeigen, das weitere BOARD wird dann nicht mehr aufgedeckt) oder es kommt nach der finalen BIETPHASE zum SHOW-DOWN.

15. Im SHOW-DOWN wird ermittelt, wer die höchstwertigste Kartenkombination hält. Die eigene Kombination sind immer genau fünf Karten, bestehend beliebig aus eigenen HOLE CARDS und Karten aus dem BOARD. Jeder Spieler hat also 7 Karten zur geistigen Verfügung, um eine möglichst hohe Kombination zu ermitteln. Die Karten im BOARD dürfen aber nur vom DEALER angefasst werden!

16. Der DEALER sagt den Gewinner an und schiebt auch, wenn kein sofortiger Einspruch erfolgt, dem angesagten Gewinner der aktuellen HAND den POT zu. Reklamationen müssen sofort erfolgen. Ist der POT einmal zugeschoben und ganz oder teilweise mit dem STACK des Spielers verschmolzen, sind weitere Reklamationen unbeachtlich, selbst wenn sie dann noch nachweislich Gehalt hätten.

17. Der DEALER sammelt alle Karten ein, vollführt ein oberflächliches Mischen und gibt dann den Kartenstapel und den BUTTON an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Noch eine Anmerkung zum Ablauf:

In allen Phasen der HAND, solange diese noch nicht beendet ist, sind Aussagen über das eigene Blatt, über fremde HOLE CARDS oder geworfene Karten – egal ob wahr oder unwahr - nicht zulässig! Auch Andeutungen wie „Kann ich die nochmal wiederhaben“ oder dergleichen sind nicht regelkonform und sollten vermieden werden. Sie passieren „im Eifer des Gefechts“ schon mal – selbst mir (dem MODERATOR), der ja nun schon eine ganze Weile „zockt“.

Jede Aussage dieser Art verzerrt das Spiel unzulässig zum Nachteil anderer!

Nach der HAND und/oder in PAUSEN kann man sich gerne darüber unterhalten, was „war“!

KARTEN / KOMBINATIONS-REIHENFOLGE

In der Reihenfolge von der „Kleinste“ (wenig wertvollsten) zur „Größte“ (wertvollsten) Kombination werden bei der Gewinnermittlung folgende Kombinationen (Kombis) gewertet:

Es werden stets genau fünf der sieben Karten berücksichtigt, die nach Belieben jedes Spielers aus dem BOARD oder aus den eigenen HOLE CARDS kommen dürfen und die höchste *Kombi* bilden. Nur der DEALER darf das BOARD berühren – das Bilden der *Kombis* wird „im Geiste“ vollzogen!

High Card (Höchste Karte)

Das ist einfach die „Höchste Einzelkarte“ der fünf ausgewählten Karten. Die Farbe spielt keine Rolle. Es gilt die Reihenfolge von der kleinsten zur größten: 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A. Bei gleicher High Card gilt die nächstniedrigere Karte, und so weiter; berücksichtigt werden aber stets max. 5 Karten!

One Pair (Ein Paar, Zwilling, Twins, Two of a kind)

Zwei Karten eines Wertes, z.B. 5+5. Farben spielen keine Rolle.

Sind die Paare der beteiligten Spieler dem Werte nach gleich, so entscheidet die weitere höchste Karte „High Card“ als „KICKER“. Ist auch diese gleich, gibt es auch im Weiteren „SPLIT POT“.

Two Pair (Zwei Paare, Double Pair)

Zweimal zwei Karten eines Wertes, z.B. 3+3 und J+J. Farben spielen keine Rolle.

Bei jedem Spieler gilt zunächst das höhere der beiden Paare. Ist dieses bei den Spielern gleich, gilt das niedrigere. Sind beide Paare dem Werte nach gleich, entscheidet die fünfte Karte (High Card).

Trips (Drilling, Set, Three of a kind)

Drei Karten desselben Wertes, z.B. 9+9+9. Farben spielen keine Rolle.

Sind diese bei den beteiligten Spielern gleich hoch, entscheidet „High Card“.

Straight (Straße, Serie)

Fünf Karten mit aufeinanderfolgenden Werten, z.B. 7,8,9,10,J. Farben spielen keine Rolle.

Halten mehrere Spieler eine Straße, gilt die Karte, auf welche die Straße „nach oben hin“ endet, als Entscheidungskriterium. Ist diese „Spitzenkarte“ der Straßen gleich, gibt es „Split Pot“.

Sonderfall: Eine Straße kann auf ein Ass enden, oder mit einem Ass beginnen (A,2,3,4,5). Im letzteren Falle gilt das Ass als „1“ und die Straße endet auf die „5“ – es ist also die kleinstmögliche Straße („Wheel“). Die Straße kann nicht über das Ass hinweg laufen („Round the Corner“).

Flush (Farbe, Eine Farbe)

Fünf Karten derselben Farbe (Pik, Herz, Karo, Kreuz), unabhängig vom Wert. Die Farbe selbst spielt aber ansonsten keine weitere Rolle.

Haben mehrere Spieler einen Flush, gilt der Wert der höchsten beim Einzelnen beteiligten Karte. Ein Flush 4,7,10,J,Q ist also beispielsweise niedriger als ein Flush 3,5,6,8,K.

Ist die „Spitzenkarte“ des Flush gleich, wird die nächstniedrigere Karte berücksichtigt, und so weiter, bis ggf. 5 Karten berücksichtigt wurden. Sind alle Karten gleich, gibt es „Split Pot“.

Full House (Full Boat, Volle Hütte, Volles Boot)

Ein Drilling eines Wertes und ein Paar eines anderen Wertes, z.B. 7+7+7, A+A. Farben spielen keine Rolle. Es zählt zunächst der höchste Drilling. Ist dieser bei mehreren Spielern gleich, zählt das höchste Paar. Sind Drilling und Paar gleich, kommt es zum „Split Pot“.

Quads (Vierling, Four of a kind, Poker)

Vier Karten desselben Wertes, z.B. Q+Q+Q+Q. Farben spielen keine Rolle.

Es zählt der höhere Wert. Sind die höchsten Werte identisch, entscheidet die höchste 5. Karte (High Card) als „Kicker“.

Straight Flush (Farb-Straße, Farb-Serie)

Fünf Karten einer Farbe aufeinanderfolgender Werte, z.B. HERZ 6,7,8,9,10. Die Farbe spielt aber keine weitere Rolle.

Treffen mehrere „Straight Flush“ aufeinander, so entscheidet die Karte, auf welche die jeweilige Straße nach oben hin endet. Die Regeln für den STRAIGHT gelten analog auch für STRAIGHT FLUSH.

Royal Flush

Der Royal Flush ist ein Straight Flush, der nach oben hin auf das Ass endet (10,J,Q,K,A).

Sehr viele Hände werden übrigens durch PAARE oder gar HIGH CARD entschieden; Kombinationen über Straight oder Flush hinaus gibt's eher selten - und Royal Flush ist sehr, sehr... nunja...! ☺

TAKTIK und STRATEGIE

Eingangs hatte ich erwähnt, dass POKER (auch Texas Hold'em) in seinem Wesen ein Glücksspiel ist - man aber durch Geduld, Menschenkenntnis, Psychologie und ein bisschen mathematische Kunst (Wahrscheinlichkeitsrechnung) die CHANCEN auf ein erfolgreiches Spiel zu seinen Gunsten kalkulieren und bedingt beeinflussen kann. Die Spieler, die das nicht tun, werden auf Dauer (gemessen über mehrere Sessions) im Nachteil sein – auch wenn sie zwischendurch noch so viel Glück haben und auch schon mal größere Pötte durch „*Spielen aus dem Bauch heraus*“ gewinnen.

Jeder Spieler, der schon eine Weile pokert, entwickelt hier seine eigenen Taktiken und Strategien und bewertet seine Chancen unterschiedlich. Manche haben „Hass-Hände“, die sie wegen schlechter Erfahrungen nie spielen, und „Lieblingshände“, die sie immer spielen, komme was wolle, weil sie damit gute Erfahrungen gemacht haben. Der eine spielt *Beton* (also nur „hohe Paare“ oder die *Nuts* und dergleichen); der nächste *Lose-Aggressive* und der übernächste wieder anders. Die Begriffe werden dir noch nichts sagen, müssen sie auch nicht! Wichtig ist nur: *Das kann man trainieren!*

Jeder Einzelne kann im Rahmen der *Basic-* und *technischen Regeln* spielen, wie er mag. Es ist niemand gezwungen, überhaupt eine bestimmte Taktik oder Strategie zu verfolgen, und man sollte es auch tunlichst unterlassen, seine Spielweise anderen nach zu empfehlen. Oder gar „unerwünschte Tipps“ zur Spielweise anbringen. Jeder ist selbst seines Glückes (oder Peches) Schmied! Denn könnten wir alle gleich gut oder gar brilliant Poker spielen, wären wir jetzt nicht in Bonn sondern in Las Vegas oder Atlantic City.

Nein, gemessen an den Poker-Pro's, die sich auf den großen Turnieren dieser Welt herumtreiben, sind wir alle „Fische“ (also unbedarfte Spieler, oder wie Karl May einst sagte: „Greenhorns“). Also nicht übermütig werden!

Zum Spaß gehört, dass man sich über Gewinne freut, aber auch über Verluste nicht übermäßig ärgert (ETIKETTE). Es gibt Leute, die haben ganze Bücher darüber verfasst, wie man mit Pokern reich werden kann. Man kann darin wunderbar nachlesen, bei welchen Karten auf der Hand und welchen im Board man wie viel Prozent Wahrscheinlichkeit hat, gegen andere Spieler zu gewinnen und wie man „sinnvoll“ zu spielen hätte. Aber es sei eines eben gesagt: Das Glück ist eine launische Hure!

In diesem Sinne verkneife ich mir, auch wenn es in den Fingern juckt, an dieser Stelle jedweden Ratschlag zu Taktik und Strategie. Pokern lernt man nur dadurch, dass man POKER SPIELT! Diese Regeln sind die Basics. Aber dadurch, dass jemand die Regeln von Schach gelernt hat, kann er ja auch noch nicht gut Schach spielen – *oder? Also, dranbleiben!*

Daher komme ich jetzt zum Schluss dieses kleinen Leitfadens.

ANHANG: ALLGEMEINE ORGA UND HANDLING DES POKERABENDS (SESSION)

Die nachstehenden Regelungen gelten, um allen interessierten, registrierten Personen ein zumindest gelegentliches Mitspielen zu ermöglichen. Sie dienen als „Richtschnur“ und können durch den Moderator aufgrund seines Hausrechtes auf der Veranstaltung angepasst, aufgehoben oder modifiziert werden. Wir wünschen uns ein schönes, stressfreies und spaßiges Spiel!

EINLADUNG zur Anmeldung

Alle bei GOBINDA registrierten Personen, welche sich speziell für das TEXAS HOLDEM POKER Spiel interessieren und in eine entsprechende email-Liste eingetragen sind, erhalten etwa drei Wochen vor dem Termin eine Einladung zur Anmeldung. Die Einladungen sind individuell und sollen nicht an Dritte weitergegeben werden. Spielinteressierte Freunde können dem MODERATOR benannt werden und erhalten dann von diesem bei EIGNUNG ebenfalls eine individuelle Einladung.

GESETZTE SPIELER

Das vom MODERATOR eingesetzte ORGA-TEAM gilt für alle Spieleabende als gesetzt. Sollte ein Mitglied des ORGA-TEAMS einmal nicht mitspielen können und absagen, steht der entsprechende Platz zusätzlich für andere Spieler ab diesem Zeitpunkt zur Verfügung. FÖRDERTEILNEHMER von GOBINDA sind dem ORGA-TEAM insoweit gleichgestellt (gesetzt), so sie regelmäßig dabei sind.

ANMELDEFENSTER

Eingeladene Spieler können sich dann mit Öffnung des Anmeldefensters für die kommende PARTIE verbindlich anmelden. Hierfür gelten die bei GOBINDA für AK-EVENTS üblichen Anmelderegeln. Das Fenster öffnet sich normalerweise am SONNTAG um 0:00 Uhr zwei Wochen vor der PARTIE.

Eingeladene, die sich vor der Öffnung des Anmeldefensters anmelden, werden erst mit zwei Tagen Verspätung nach Öffnung des Anmeldefensters registriert (also Dienstag, 0:00 Uhr+)!

ANMELDUNG

Anmeldungen nicht gesetzter Spieler müssen in Schriftform (email, sms) beim MODERATOR erfolgen. Anmeldungen von mehreren Spielern (z.B. Paare) in einer Nachricht werden dabei in der Reihenfolge behandelt, in der sie namentlich auftauchen, der Absender der Nachricht zuerst. Es gilt das „Windhund-Prinzip“ bis zum Erreichen der vollen Tischstärke (8 Mitspieler).

WARTELISTE und optionaler 2. Tisch

Melden sich mehr Spieler, als zum Betrieb eines vollen Tisches (8 Personen einschließlich gesetzter Spieler) erforderlich sind, kommen die weiteren Anmelder auf die Warteliste. Sofern sich mindestens 14 Personen (einschließlich gesetzter Spieler) bis 72 Stunden vor dem Event verbindlich anmelden, kann ein zweiter Tisch vom Moderator zugelassen werden. Der zweite Tisch wird nach identischen Regeln autonom betrieben, für deren ordentliche Gewähr der Einhaltung der Moderator im Zweifel einen Verantwortlichen dort bestimmen kann. Kein Zusatz-Tisch ohne Moderator-Zustimmung!

ABSAGE

Spieler, die gesetzt sind oder sich angemeldet haben, aber dann doch nicht teilnehmen können, müssen unverzüglich absagen, damit wartende nachrücken können. Die Absage sollte begründet sein und nur aus wichtigem Grund erfolgen. Beruf und Gesundheit haben freilich Vorrang!

ERSCHEINEN ZUM SPIELEABEND; Verspätung

Alle Spieler sollen zum Spieleabend pünktlich, am besten 15 Minuten vor offiziellem Spielbeginn, erscheinen. Wird sich ein Spieler verspäten, soll er den MODERATOR über die Verspätung und deren voraussichtliche Dauer informieren.

Spieler, die sich um mehr als 15 Minuten verspäten, ohne eine Nachricht zu senden, verlieren ihren Anspruch auf einen Platz an Tisch #1.

PLATZWAHL

Erschienene Spieler haben freie Platzwahl an dem Tisch, für den sie vorgesehen sind. Als Ausnahme sitzt der MODERATOR immer an derselben Stelle; ferner kann für den CASHIER ein bestimmter Platz freigehalten werden. Ein Platzwechsel innerhalb des Tisches ist später nicht vorgesehen.

TISCH-TRENNUNG

War ein zweiter Tisch aufgrund der Anmelder-Anzahl (mindestens 14 Spieler) 72 Stunden vor dem Spieleabend vorgesehen, es erscheinen dann aber weniger als 14 Spieler, dann werden die angemeldeten Spieler, so sie sich nicht freiwillig anders entsprechend passend einigen, wie folgt verteilt entsprechend der Anmelde-registrierungs-Reihenfolge:

Bei 9 Spielern spielen die ersten 5 Spieler an Tisch #1 und 4 Spieler an Tisch #2.

Bei 10 Spielern spielen die ersten 6 Spieler an Tisch #1 und 4 Spieler an Tisch #2.

Bei 11 Spielern spielen die ersten 7 Spieler an Tisch #1 und 4 Spieler an Tisch #2.

Bei 12 Spielern spielen die ersten 8 Spieler an Tisch #1 und 4 Spieler an Tisch #2.

Bei mehr Spielern spielen immer die ersten 8 Spieler an Tisch #1, und die Weiteren an Tisch #2.

BUY IN

Sobald ein Spieler platziert ist, erhält er vom CASHIER JETONS im Gesamtwert des BUY IN.

Der Spieler ist gehalten, die JETONS nachzuzählen. Spätere Reklamationen sind ausgeschlossen. Es gilt: „Kein Geld auf dem Tisch“. Abgerechnet wird bei Ausstieg oder zum Ende des Spieleabends!

SPIELSTART

Der Spieleabend soll pünktlich zur angegebenen Zeit beginnen, auch wenn noch nicht alle angemeldeten Spieler eingetroffen sind.

OPENING, erster DEALER

Der Spieleabend beginnt damit, dass die Karten bereitgestellt und offen für alle rechtzeitig Anwesenden kontrolliert (gezählt, aufgefächert) werden. Sodann wird ein Mischen vorgenommen. Anschließend zieht jeder in dem Moment anwesende Spieler eine Karte und deckt sie auf. Der Spieler, welcher die höchste Karte gezogen hat, wird der erste DEALER des Abends. Bei Gleichstand ziehen die betroffenen Spieler je eine weitere Karte, bis dies geklärt ist. Danach sammelt der so bestimmte erste DEALER alle Karten ein, mischt sie und erklärt die Partie für eröffnet.

SPIELVERLAUF

Der Spielverlauf folgt den in diesen BASICS vermittelten Regeln sowie den ebenfalls als „bekannt“ vorausgesetzten Technischen Regeln. Zudem gilt die allgemeine „Poker-Etikette“. Fairplay wird bei uns als obligatorisch angesehen, um ein möglichst spaßiges Event zu erleben.

DEALER-AUTORITÄT

In allen Händen ist der jeweilige DEALER die schlichtende Autorität. Seinen regelkonformen Anweisungen ist Folge zu leisten. Einsprüche gegen seine Entscheidungen sind im ruhigen, sachlichen Ton vorzutragen. Der DEALER kann bei Unsicherheit jederzeit den MODERATOR um Hilfe bitten.

HAUSRECHT

Das Hausrecht der Veranstaltung liegt beim MODERATOR. Dieser kann das Hausrecht (analog des „Saal-Chefs“ im Casino) ganz oder Teilweise auf andere Teilnehmer des ORGA-TEAMS übertragen.

ORGA-TEAM

Das Orga-Team überwacht (analog zum „Floor-Man“ im Casino) das ordnungsgemäße Handeln des jeweiligen DEALERS und ggf. auch der anderen Spieler und schreitet nötigenfalls auch aktiv ein, um den reibungslosen, regelkonformen Ablauf der Spielrunden zu gewährleisten. Ist sich das ORGA-TEAM uneinig, entscheidet der MODERATOR endgültig. Die Entscheidungen sind bindend.

PAUSEN

Eine individuelle Pause findet statt, wenn ein einzelner Spieler eine solche wünscht. Allzu häufige individuelle Pausen sollten vermieden werden. Für individuelle Pausen wird das Spiel nicht unterbrochen, es gelten die Technischen Regeln für dessen *eindealen, Blinds und so weiter*.

Wünscht mindestens die Hälfte der Spieler am Tisch eine allgemeine Pause, so wird eine solche nach der HAND oder zu einem vereinbarten Zeitpunkt eingelegt. Zwei bis dreimal am Abend ist solch eine PAUSE durchaus vorgesehen, sie sollte jeweils nicht mehr als 5-10 Minuten betragen.

ESSENSPAUSE

In einer Gastronomie tätigen wir ca. gegen 18:30 / 19:00 Uhr eine allgemeine Essenspause. Die Essenspause beginnt, nachdem das erste bestellte Essen serviert wird, mit Abschluss der laufenden HAND. Es wird keine neue HAND mehr begonnen. „Pause nach der Hand“ wird durch den MODERATOR angesagt. Die Essen sollen gleichzeitig bestellt werden, die Pause ist ca. 30 Minuten.

WEITER GEHT´s

Das Spiel wird nach allgemeiner PAUSE auf entsprechende Ansage des MODERATORS fortgesetzt. Nach der ESSENSPAUSE geschieht dies regelmäßig, sobald der letzte in Ruhe aufgegessen hat.

TISCH-ZUSAMMENFÜHRUNG

Wenn durch Ausstieg während des Abends die Gesamtspielerzahl unter 9 Spieler sinkt, werden die Tische zusammengeführt und an nur noch einem Tisch weitergespielt. Hierfür wird natürlich dann immer eine kurze PAUSE gemacht, bei der die Beteiligten aber bitte in Tischnähe bleiben sollten.

ZWISCHEN-ABRECHNUNG bei Ausstieg / Tischwechsel

Steigt ein Spieler aus dem Spieleabend aus, wenn dieser noch fortgesetzt werden soll, tritt eine kurze Spielpause ein. In dieser wird der Aussteiger individuell abgerechnet. Die Abrechnung obliegt zunächst allein ihm und dem individuellen Spieler. Analog erfolgt dies bei Tischzusammenführung.

Der aussteigende / wechselnde Spieler muss zunächst den 50fachen BIG BLIND (sein BUY IN) nachweisen. Für jeden STRICH muss er ebenfalls den 50fachen BIG BLIND nachweisen.

Ergibt sich ein positives Endergebnis, so müssen andere Spieler, die sichtlich im Minus sind, nun zunächst aktuelle Differenzen ausgleichen, um den aussteigenden / wechselnden Spieler auszahlen zu können. Für entsprechende Einzahlungen wird jeweils ein STRICH entfernt.

Hingegen kassiert der CASHIER bei einem Malus des aussteigenden / wechselnden Spielers einfach die Differenz. Danach wird das Spiel fortgesetzt.

ABRECHNUNG BEI SPIELENDEN

Der Spieleabend endet, wenn das Lokal „Schließung“ ankündigt oder das Orga-Team oder der Moderator dies bestimmt. Es wird dann mindestens noch die laufende Hand ordnungsgemäß beendet. In der Regel wird das Spielende aber wenigstens einen ORBIT zuvor angekündigt.

Zu Beginn der Abrechnung müssen alle Spieler reihum zunächst ihr BUY IN in JETONS vorweisen. Können sie das nicht, weil im Malus befindlich, müssen sie die Differenz in Cent ausgleichen. Der CASHIER zählt die JETONS nach und kassiert Malusbeträge ein.

Anschließend müssen alle Spieler reihum für jeden STRICH in der Buchführung ebenfalls einen REBUY / ADD-ON in JETONS vorweisen. Können sie das nicht, weil immer noch im Malus befindlich, müssen sie auch diese Differenz in Cent ausgleichen. Der CASHIER zählt auch hier die JETONS nach und kassiert Malusbeträge ein.

Haben alle betroffenen Spieler ihr Malus bezahlt, zahlt der CASHIER die Gewinne aus entsprechend der JETONS, welche die Spieler dann noch besitzen. Fehlbeträge gehen zu Lasten aller Beteiligten zu gleichen Teilen, wenn nicht der CASHIER einen offensichtlichen Fehler begangen hat.

Der Spieleabend endet, nachdem alle Gewinne ausbezahlt wurden. Spätere Reklamationen sind nicht möglich.

EIGNUNG und UNGEEIGNETE SPIELER

Wie bei allen Spiel- und Sportarten, so ist natürlich auch beim POKER genaue Regelkenntnis sowie Regelbeherrschung und Umsetzung notwendig. Wo kämen wir hin, wenn beim Fußball ein Spieler immer aus neun Metern den Strafstoß schießen wollte – aber auch nicht einsieht, dass er aus elf Metern schießen muss? Du musst keine „Abseitsfalle“ aufbauen können, um Fußball zu spielen, aber wissen, was „Abseits“ ist – und solltest nicht immer und immer wieder hineinlaufen!

Der **Schiedsrichter** ist dazu da, auf die Einhaltung der Regeln zu achten. Normalerweise ist das beim Pokern der DEALER.

Es kann aber sein, dass der DEALER unerfahren oder unsicher ist, oder mal einen Fehler macht, und da gibt es beim Fußball dann ja auch noch die Linienrichter und den Videobeweis.

In unserem Falle heißt das: Ich (der MODERATOR) entscheide im Zweifel in Streitfragen. Das ORGA-TEAM stellt im übertragenen Sinne dabei meine LINIENRICHTER dar.

Wir werden aktiv einschreiten, wenn es nicht richtig rund läuft.

Wir werden aktiv Regel-Hilfestellung geben, wenn wir abstellbare Mängel erkennen.

Wir werden insbesondere Neulingen offen und mit Geduld begegnen, wenn sie nur entsprechenden Willen zeigen, „richtig“ mitzuspielen, die Regeln erlernen zu wollen und auch zu können.

Wenn jemand dann diese BASICS richtig drauf hat, und sie auch umsetzt, wird es eine Freude sein, zusammen zu spielen. Und das tue ich dann auch immer wieder und sehr gerne.

Was aber, wenn jemand nun so ganz und gar nicht „dazu lernt“?

Nun, unsere Runden sollen vor allem eines: **SPASS MACHEN!**

Spätestens eben dann, wenn der Schiedsrichter dreimal gesagt hat, dass eine Ecke von der Eckfahne aus geschossen wird und nicht von der Ecke des Sechzehnmeterraumes aus, dann sollte es der Einzelne Fußballer wirklich verinnerlicht haben. Und zwar auch noch beim nächsten Spieletag!

Sonst sind irgendwie doch „Hopfen und Malz“ verloren, und es ist nicht „Kreisliga“, sondern vielleicht doch eher „Joggen statt Fußball“ angesagt. Von „Landesliga“ oder „Bundesliga“ rede ich hier gar nicht, denn – *im übertragenen Sinne* – davon sind wir bei unseren bewusst mehr spaßigen Pokerabenden meilenweit entfernt! Wir betreiben „Fun-Spiel“ und nicht „Profi-Spiel“, aber eben „nach Regeln“ und kein „wüstes Herumgekicke“ auf dem Bolzplatz. *Klaro?* 😊

Und wenn es jemand gar nicht „rafft“, dann macht es eben irgendwann eben zu wenig Spaß.

Sollte sich also jemand partout nicht die einfachsten Dinge aneignen, merken und auch durchführen können, dann müssen wir leider zukünftig ohne ihn weiterspielen. Das ist sicher schade, auch wenn es ansonsten ein sehr sympathischer Mensch ist und man prima mit diesem wandern oder essen gehen kann. *So isses!* Und dann nehme ich im Sinne eines guten und entspannten Spieles denjenigen aus der Einladungsliste für die Poker-Abende eben auch nach Gespräch wieder heraus. *Sorry!*

**In diesem Sinne,
allen ein schönes Spiel!**

**Lieben Gruß
Georg
(Moderator)**