



## **IN 39 STUFEN ZUM „FAST“ PERFEKTEN POKER-DEALER (Texas Holdem Poker no Limit).**

3. aktualisierte Fassung vom 30.9.2019.

„Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen“.

Wenn wir jedoch sauberes Poker spielen wollen, ist die konsequente Einhaltung gewisser Regeln allerdings unabdingbar, auch wenn nur um geringste Einsätze gespielt wird. Für die Einhaltung der Regeln ist jeder Spieler – für die Durchsetzung der Einhaltung der Regeln aber ist der (jeweilige) DEALER zuständig. Regelunsichere Dealer können beim Floorman (*bei uns: Der Organisator bzw. ein von ihm bestimmter erfahrener Spieler*) nachfragen. Gegen regelwidrige Dealerhandlungen können die Spieler beim Orga-Team reklamieren; dieses entscheidet dann endgültig. Das Hausrecht liegt beim Moderator. Nur die Einhaltung dieser Regeln von Jedermann gewährleistet ein schönes, stressfreies Spiel! Die BASIC-Rules „POKER FÜR DUMMIES“ werden als bekannt vorausgesetzt.

Die technischen „Dealer-Regeln“ sind dabei eigentlich einfach, wenn auch auf den ersten Blick eine „Wissenschaft für sich“. Ich (Georg) habe sie hier einmal zusammengefasst (diese sind nicht etwa meine Erfindung, sondern praktikabler Usus in beinahe allen Casinos und funktionierenden Runden).

Wenn es dazu Fragen gibt, dann fragt mich (Georg)! Ich kann bestimmt auch noch weiterhelfen.

### **LEITFADEN – INHALT:**

#### **Phase I: Übernahme des Kartendecks und Mischen.**

1. Einsammeln der Karten
2. Aufräumen des Kartentisches
3. Übergabe des Kartendecks
4. Überprüfen auf Vollständigkeit (soweit erforderlich)
5. Mischen der Karten
6. Schneiden der Karten
7. Fehler bis hierher

#### **Phase II: Austeilen, Board und Überwachen des Ablaufes pre-flop.**

8. Blinds kontrollieren
9. Blindsatz UTG ansagen
10. Austeilen der Holecards
11. Brennen einer falsch gegebenen Karte
12. Fehler bis hierher und zwingende Folgen
13. Worauf der Dealer noch achten muss
14. Aufforderung zum Setzen „pre flop“
15. Worauf der Dealer bei der Spieler-Action achten muss
16. Weitere Aktionen, Ende der Bietrunde pre-flop und Einziehen der Einsätze
17. Karte Abstreichen (Brennen)

### **Phase III: Board und Überwachen des weiteren Ablaufes**

18. Flop auslegen
19. Bietrunde in der Phase „pre-turn“ überwachen
20. Burn-Card pre-turn abstreichen (Brennen)
21. Turn auslegen
22. Bietrunde in der Phase „pre-river“ überwachen
23. Burn-Card pre-river abstreichen (Brennen)
24. River auslegen
25. Finale Bietrunde überwachen

### **Phase IV: Finale der Hand**

26. Vorzeitiges Ende der Hand
27. Vorzeitiger Show-Down
28. Reguläres Ende der Hand, gewöhnlicher Showdown
29. Ende des Dealer-Amtes

### **V. Besondere Fälle**

30. Ruhe bewahren
31. Konzentration
32. Etikette-Fehler
33. Absolute „no-goes“
34. Einzug von herumliegenden Karten
35. Pausen der Spieler / sonstige Unterbrechungen
36. Open Fold
37. Entspannung ist alles!
38. Strafen
39. Nobody is perfect!

### **Phase I: Übernahme des Kartendecks und Mischen.**

#### 1. Einsammeln der Karten

Der soeben noch amtierende Dealer ist zuständig dafür, alle noch bei Spielern befindlichen Karten und sonst wie herumliegenden Karten einzuziehen.

#### 2. Aufräumen des Kartentisches

Der bisherige Dealer fasst die eingezogenen Karten zu einem „Brei“ (Rückseite nach oben) zusammen und vollführt einen kleinen, kurzen Mischvorgang durch „quirlen“. Dann schiebt er die Karten vollends ordentlich zusammen, ohne sie aufzunehmen, sodass sie ein Kartendeck (Stapel) ergeben. Die „Trennkarte“ legt er obenauf.

#### 3. Übergabe des Kartendecks

Der bisherige Dealer übergibt dem neuen Dealer den Button sowie das gequirlte, korrekt zusammengelegte komplette Kartendeck (Rückseite nach oben) nebst Trennkarte. In diesem Moment wechselt der amtierende Dealer. Der neue Dealer ist nicht verpflichtet, ein ihm nicht korrekt übergebenes Kartendeck anzunehmen.

#### 4. Überprüfen auf Vollständigkeit

Bestehen Zweifel an der Vollständigkeit des übergebenen Kartendecks, muss der neue Dealer die Karten zählen. Bestätigt sich die Unvollständigkeit, ist das Kartendeck komplett zu ersetzen.

##### 4a. Auffächern des Kartendecks

Wenn erhebliche Zweifel an der Beschaffenheit des Decks bestehen, hat der neue Dealer die Karten zu sortieren, aufzufächern und den Nachweis zu erbringen, dass jede einzelne Karte vorhanden und unbeschädigt ist. Bei berechtigter Reklamation ist das Kartendeck komplett zu ersetzen.

#### 5. Gründliches Mischen der Karten

Der Dealer mischt nun die Karten gründlich nach einem zulässigen Verfahren, welches keinen Zweifel an dem ordnungsgemäßen Vorgang übrig lässt. Anschließend bildet er wieder ein geschlossenes Kartendeck mit der Rückseite nach oben.

#### 6. Schneiden der Karten

Der Dealer schneidet die Karten, indem er die Cut-Card irgendwo (am Besten nach dem ersten und vor dem letzten Viertel) in das Kartendeck schiebt. Anschließend vertauscht er die so entstandenen beiden Hälften derart, dass die Cut-Card mit dem darüber liegenden Kartendeck-Anteil unten zu liegen kommt (also die zuunterst liegende Karte verdeckt). Dabei darf das Kartendeck nicht mit weniger als drei Karten auf einer Seite geschnitten werden.

#### 7. Fehler bis hierher

Sollte der amtierende Dealer bis hierher einen Fehler machen, so hat er den gesamten Vorgang ab Punkt 5, im Extrem ab Punkt 4, zu wiederholen. Als Fehler gilt hierbei insbesondere:

1. Irgendein Spieler sieht eine der Karten während des fortgeschrittenen Mischvorgangs oder nach Beendigung des Mischvorgangs (der begründete Verdacht reicht aus);
2. Das Mischen wird von einem Spieler zutreffend als nicht ausreichend reklamiert;
3. Irgendeine Karte / Karten entgleitet beim finalen Mischvorgang oder beim Schneiden;
4. Das Schneiden erfolgte nicht ordnungsgemäß.

### **Phase II: Austeilen und Überwachen des Ablaufes „pre flop“.**

#### 8. Blinds kontrollieren

Der Dealer kontrolliert, ob der Small Blind und der Big Blind korrekt gesetzt worden sind und fordert negativen falls die betreffenden Spieler zum Einsatz aus. Wenn sich ein Spieler kurzfristig nicht am Tisch befindet, zieht der Dealer den Blind selbst von dessen Stack ein. Wenn sich ein Spieler längerfristig (offiziell pausierend) nicht am Tisch aufhält oder ausgeschieden ist, wird er übergangen.

##### 8a. Übergangene Blinds

Kommt ein offiziell pausierender abwesender Spieler mit einem Blind an die Reihe, so werden die Blinds nicht eingezogen und der Spieler komplett übergangen. Die Regelungen zum MISSED BLIND finden bei uns keine Anwendung!

##### 8b. Alleiniger Big Blind

Ist derjenige auf der nun aktuellen Small Blind Position soeben ausgeschieden, dann gibt es keinen Small Blind, sondern nur einen Big Blind. Der Dealer sagt einen „alleinigen Big Blind“ an.

## 9. Blindsatz UTG

Tätigt der Spieler UTG einen Blindsatz, so sagt der Dealer dies deutlich an, etwa „50 UTG Blind!“.

Anmerkung: Wir spielen gewöhnlich ohne „Straddle“. Das bedeutet, ein Blindsatz UTG ändert nichts am Recht des Big Blind, als letzter der ersten Bietrunde eine *active Action* auszuführen, falls nicht vorher jemand eine *active Action* getätigt hat. Ansonsten muss auch „Straddle“ angesagt werden.

## 10. Austeilen der Hole-Cards („eindealen“)

Der Dealer verteilt, sobald die Blinds gebracht wurden, ordentlich reihum, beginnend mit dem Spieler „small Blind“, jeweils flach und verdeckt an jeden berechtigten Platz genau eine Karte. Anschließend verteilt er ebenso eine weitere Karte. Berechtig sind ausschließlich:

1. Alle Plätze, an denen sich ein Spieler spielbereit befindet;
2. Alle Plätze, an denen Stacks stehen, die von einem grundsätzlich für die Hand (weiter) anwesenden Spieler besetzt sind (also von nur kurz abwesenden Spielern).

Leere Plätze oder Plätze noch nicht erschienener Spieler oder von bereits wieder gegangenen (abgerechneten) Spielern werden nicht mit eingedealt. An Plätze von Spielern, die offiziell pausieren, werden keine Karten ausgegeben.

## 11. Falsches Geben / Brennen einer falsch gegebenen Karte

Wird während des Austeilvorgangs eine Karte versehentlich offen gegeben oder fällt eine Karte vom Tisch (dann egal ob face-up oder face-down), so wird diese Karte vom Dealer eingezogen und offen auf den Tisch gelegt. Gleiches gilt, wenn eine Karte so gegeben wird, dass sie von einem anderen als dem betroffenen Empfänger gesehen wird. Der Dealer setzt dann das Austeilen beim nächstfolgenden Spieler fort. Der Spieler, der eine Ersatzkarte für die offen gegebene, fremd eingesehene oder vom Tisch gefallene Karte zu bekommen hat, erhält sie erst im Anschluss an den gesamten übrigen Austeilvorgang.

## 12. Fehler bis hierher und zwingende Folgen

Sollte der amtierende Dealer bis hierher einen Fehler machen, so hat er alle Karten einzuziehen und den gesamten Vorgang ab Phase I, Punkt 5 zu wiederholen. Als Fehler gilt hierbei insbesondere:

1. Mehr als *eine* Karte wird versehentlich offen gegeben, fällt beim Austeilen vom Tisch oder wird so gegeben, dass ein anderer Spieler als der betreffende Empfänger diese sieht;
2. Eine ausgeteilte Karte hat den betreffenden Spieler nicht erreicht, sondern wurde von einem anderen Spieler angenommen und sie kann nicht mehr eindeutig identifiziert und zurückgegeben / weitergeschoben werden;
3. Während des Austeilens entgleitet dem Dealer das Kartendeck oder Teile davon;
4. Ein berechtigter Platz erhält keine Karte;
5. Ein berechtigter Platz erhält mehr als eine Karte gleichzeitig oder mehr als zwei Karten insgesamt;
6. Ein unberechtigter Platz erhält eine oder mehrere Karten;
7. Der gesamte Austeilvorgang in sich ist unübersichtlich geworden.

## 13. Worauf der Dealer bezüglich der Hole-Cards noch achten muss

Dem Dealer obliegt es, darauf zu achten, dass sich alle Spieler im Umgang mit den Karten korrekt verhalten. Dazu gehört (auch für den gesamten weiteren Spielverlauf):

1. Ausgegebene Karten dürfen nicht dauerhaft von der Spielmatte genommen werden. Die Spieler sollen ihre Hole-Cards lediglich an der Ecke lupfen, um sie einzusehen. Nehmen sie diese zur Betrachtung von der Spielmatte, sind sie hiernach dort wieder zu platzieren. Wird ohne Spielmatte gespielt, müssen die Karten stets sichtbar im Spielerbereich liegen.

2. Kartenwerte/Farben dürfen anderen Spielern oder umstehenden Personen nicht gezeigt werden, gleichgültig ob diese nur Zuschauer oder in der Hand sind;

3. Karten dürfen nicht „versteckt“ werden (hinter dem Stack, unter der Hand etc.);

4. Fallen Karten aus Spielerbesitz zu Boden, werden sie vom betreffenden Spieler wieder aufgenommen. Ist die Karte face-up gelandet, wird sie aufgedeckt vor den Spieler gelegt, gleichgültig ob und wie viele Spieler die Karte bislang tatsächlich gesehen haben. Sie wird ebenfalls so behandelt, wenn ein fremder Spieler in der Hand ihren Wert erkennen konnte.

#### 13a. Folgen von Spielerfehlern

Sofern ein Spieler gegen diese vorgenannten technischen Regeln auch nur unabsichtlich verstößt und/oder sich weigert, einer diesbezüglichen Aufforderung des Dealers nachzukommen, gelten die Karten als gefoldet und werden vom Dealer eingezogen. Die Karten werden für „tot“ erklärt. Wenn die Karten einem Spieler in der Hand gezeigt wurden, werden sie für alle sichtbar aufgedeckt. Wenn die Karten einem Spieler nicht in der Hand gezeigt wurden, werden sie vom Dealer separiert und im Anschluss an die Potvergabe aufgedeckt. Nur bei einem absichtlichen Verstoß soll eine Verwarnung und im Wiederholungsfall eine weitergehende Strafe erfolgen.

#### 14. Aufforderung zum Setzen „pre flop“

Der Dealer fordert nun zunächst den Spieler UTG (oder falls dieser einen Blindsatz gebracht hatte den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn) zur Aktion auf (einfaches Ansehen des Spielers reicht!). Dies kann sein: „fold“, „call“ oder „raise“ (in späteren Bietrunden auch „check“). Der Dealer muss darauf achten, dass die Handlungen eindeutig erfolgen. Deutsche ansagen („passe“, „Bezahlt“ / „gehe mit“, „Erhöhe“ oder „Schiebe“ etc.) sind zulässig und ebenso wirksam. Das Klopfen mit Hand, Faust oder Fingern auf den Tisch ist ein „Check“, wenn dieses zu dem Zeitpunkt erlaubt ist.

#### 14a. Time-Ansage und Einziehen der Hole-Cards

Benötigt ein Spieler außerordentlich lange, um seine Aktion durchzuführen, kann ihn der Dealer (ebenso wie jeder andere Spieler in der Hand) zur Aktion auffordern, indem er „Time“ ansagt. Nach der Time-Ansage hat der betreffende Spieler noch 30 Sekunden Zeit, seine Aktion auszuführen. Erfolgt auch dann keine Aktion, gelten die Karten als gefoldet und sie werden vom Dealer eingezogen (gemuckt). Gleiches gilt, wenn ein Spieler sich nicht am Platz befindet, wenn er eine Aktion durchführen muss und nicht in Abwesenheit „checken“ kann (siehe spätere Bietrunden).

#### 15. Worauf der Dealer bei der Spieler-Action achten muss

Der Dealer überwacht das korrekte Verhalten des jeweiligen Spielers und hält diese ggf. von Fehlverhalten ab oder ermahnt diese hiernach. Dabei gelten folgende Regelungen:

1. Ordentlichkeit: Jetons dürfen nicht „in den Pot geschmissen“ werden, sondern sind vom Spieler in Action jeweils deutlich vor sich, abseits des eigenen Stacks und als Einsatz ersichtlich zu setzen (im Casino: „über die Linie“). Jetons, die in den Pot geschmissen werden, haben keine weitere Auswirkung, sind aber im Zweifel verloren (Kein Nachzählen des Pots!).

2. Klarheit: Wird ein einzelner Chip ohne Ansage des Spielers gesetzt, dann gilt dies immer als „call“, sofern vorher ein Einsatz getätigt wurde (ohne vorherigen Einsatz ist es eine „bet“). Der Dealer soll selbst in Ermangelung der Ansage eines Spielers deutlich ansagen, dass der Einsatz nur ein „call“ war, etwa, indem er den Betrag, der gecallt wurde, dazu nennt.

3. Wechseln: Allein der Dealer wechselt eventuell erfolgte Überzahlungen bei Einsätzen. Soweit dies im gegenwärtigen Spielablauf sinnvoll und möglich ist, erfolgt dies sofort, ansonsten während dem Einzug des jeweiligen Einsatzes. In keinem Fall haben Spieler selbstständig irgendwelche Wechselvorgänge aus dem Pot oder aus fremden Einsätzen vorzunehmen.
4. Die Ansage eines Spielers hat immer Vorrang vor faktischem Handeln, sofern die Ansage vor dem Handeln erfolgte. Eine verspätete Ansage wird hingegen nicht berücksichtigt.
5. Das Einsetzen mehrerer Chips über Call hinaus ist immer ein „raise“. Es ist dabei unzulässig, ohne Ansage den Einsatz „in Häppchen“ zu bringen („string-bet“). Der komplette Einsatz muss in einem Stück gebracht werden. Erfolgte hingegen eine deutliche Ansage des Spielers, ist es egal, ob der Einsatz danach in einem Stück oder in Häppchen gebracht wird.
6. Mangelhafter Raise: Reicht der Einsatz ohne Ansage für ein korrektes „raise“ nicht aus, so ist dieses „mangelhaft“ und es muss der Spieler in action dann jeweils die restlichen Chips ergänzen. Bei einer Ansage muss immer der angesagte „raise“ gebracht werden.
7. All-In: Geht ein Spieler „all-in“, so hat der Dealer den Einsatz vorzuzählen (zu prüfen) und die Summe anzusagen. Ein „All-in-Call/Raise“ ist niemals mangelhaft nach Punkt 6.!
8. Side-Pot: Wird nach einem „all-in“ noch weiter geraist, hat der Dealer je nach Sachlage einen oder mehrere „Side-Pots“ zu bilden. Dabei muss deutlich erkennbar bleiben, welches der „main pot“ und welches die „side pots“ sind.
9. Fold: Wenn ein Spieler seine Karten foldet, sind sie vom Dealer sofort einzuziehen und verdeckt unter den Dealer-Button zu schieben (zu „mucken“); siehe Punkt 12). Wünscht ein Spieler allerdings seine Karten am Ende der Hand zu zeigen, können sie vom Dealer zu diesem Zweck separiert werden, sofern alle Spieler, die bei Aufdecken des Flops noch in der Hand waren, einverstanden sind. Die Karten dürfen in keinem Fall beim Spieler verbleiben.
10. Check: In späteren Bietrunden (außer „pre-flop“) ist auch das „checken“ (schieben) möglich, sofern niemand vor dem Spieler in Action eine „Bet“ gebracht hat. Dies bedeutet, dass ein Spieler in der Hand bleibt und die Action an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn in der Hand weitergibt. Ein „check“ kann auch durch eine entsprechende, eindeutige Geste erfolgen. Der Dealer interpretiert im Zweifel die Geste, auch wenn der Spieler kein „check“ zum Ausdruck hatte bringen wollen! Die Interpretation ist endgültig! Nach einer insbesondere fragwürdigen Geste soll der Dealer deutlich ansagen, dass der betreffende Spieler in seinen Augen „gecheckt“ hat. Die Bietrunde endet, wenn alle checken. Der Dealer soll dieses dann durch deutliches Handzeichen (Klopfen) verdeutlichen oder auch „Alle gecheckt“ ansagen.
11. Action out of turn: Handelt ein Spieler, obwohl er nicht an der Reihe ist, so ist seine Action vom Dealer mit der entsprechenden Ansage „out of turn“ wie folgt aufzulösen, wobei eingesetzte Jetons auf jeden Fall eingesetzt bleiben:

„call“: Bindend in Bezug auf die aktuelle „bet“ bzw. dem aktuellen bereits erfolgten „raise“ und bis zu dessen Höhe; beim späteren regulären „raise“ eines vorherigen regulären Spielers kann nur dieses „raise“ auch gecallt oder aber gefoldet werden (nicht mehr selber geraist);

„bet“: Bindend bis zur Höhe der „minimum-bet“, es sei denn, ein Betrag wurde angesagt oder faktisch gesetzt. Dann gilt der genannte/gesetzte Betrag. Bettet oder

Raised dann vorher ein regulärer Spieler, so sind die für die „bet“ eingesetzten Jetons bereits die Anzahlung für einen Call. Der betreffende Spieler „out of turn“ kann dann, wenn er regulär an die Reihe kommt, ebenfalls nur noch den aktuellen „raise“ oder die „bet“ vollständig „callen“ oder „folden“.

„raise“/„reraise“: Bindend bis zur angesagten bzw. durchgeführten Höhe, ohne Ansage entsprechend der eingesetzten Jetons, jedoch mindestens in Höhe eines aktuellen „min-raise“. Raised dann ein regulärer Spieler vorher in der Reihenfolge über den *raise out of turn* hinaus, kann der out of turn gebrachte Raise nur zum Call ergänzt (oder gefoldet), aber nicht noch einmal weiter geraised werden.

„fold“: Die Ansage bzw. Handlung ist endgültig und bindend. Die Karten sind „tot“.

In allen Fällen sind „out of turn“ platzierte Einsätze endgültig und können nicht zurückgenommen werden. Handelt ein Spieler öfter „out of turn“, ist er vom Dealer formal zu verwarnen. Bei einer Wiederholung kann sodann eine Ordnungsstrafe (Orbitstrafe) erfolgen.

12. Mucken von Karten: Karten, die von einem Spieler oder vom Dealer in Muck gegeben worden sind, sind grundsätzlich „tot“ und werden, niemals, unter keinen Umständen, wieder herausgesucht, um sie gar dem Spieler zurückzugeben. Dies gilt auch dann, wenn noch offensichtlich ist, welche Karten dies waren.

#### 15a. Zulässige Call, Bet, Raise und Re-Raise

1. Eine „Bet“ muss stets mindestens die Höhe des „Big Blind“ ausmachen.
2. Ein „Raise“ muss mindestens um so viel erfolgen, wie die „Bet“ betrug (Double). Bei einer „Bet“ von 50 muss das „Raise“ also auf 100 oder mehr betragen („minimum-raise“). Wenn ein Spieler nicht mehr genügend Jetons hierfür im Stack besitzt, so tätigt er einen „Incomplete Raise“ (siehe dazu weitere Regeln zum „all in“).
3. Ein „Reraise“ muss mindestens um das Doppelte des vorherigen Raise gegenüber der Bet erfolgen – bei weiteren „Reraise“ dann entsprechend des vorhergehenden „raise“. Die Regeln zum „Incomplete Raise“ gelten entsprechend.
4. In der ersten Bietrunde muss ein erstes „Raise“ mindestens um die Höhe des Big Blinds erfolgen („minimum-raise“) (siehe dazu weitere Regeln zum „all in“).
5. Blind-Bets, Blind-Raises und Blind-Reraises sind vom Dealer zu akzeptieren.
6. „Incomplete Raises“ und „Incomplete Reraises“ können von Spielern, die bereits die „Action“ hatten, nur „gecallt“, aber nicht erneut „geraist“ werden.
7. Ein „Call“ muss immer der Höhe des letzten „Raise“ (Gesamteinsatz) entsprechen, es sei denn, ein Spieler hat nicht mehr genügend Jetons hierfür im Stack. In diesem Fall ist es ein „Incomplete All-In-Call“. Es wird dann aus den übersteigenden Einsätzen der anderen Spieler vom Dealer ein Side-Pot gebildet (siehe dazu weitere Regeln zum „all in“).

#### 15b. Korrekturen von Spieleraktionen

Alle Spieler-Aktionen, die diese Erfordernisse nicht erfüllen, müssen vom Dealer sofort korrigiert und der Spieler auf seinen Fehler hingewiesen werden. Es gehört viel Aufmerksamkeit und mitunter eine gewisse „Rechenakrobatik“ dazu, alle Einsätze korrekt zu verwalten. Auch dies ist ein Grund, weshalb der aktuelle Dealer stets hochkonzentriert zur Sache gehen muss!

#### 16. Weitere Aktionen, Ende der Bietrunde pre-flop und Einziehen der Einsätze

Auf diese Weise fahren die Spieler mit dem „call“, „raise“, „re-raise“ und „fold“ fort, wobei der Dealer immer den Spieler in Action auffordernd anblicken soll. In der ersten Bietrunde hat er darüber hinaus die Option von Small und Big Blind anzusagen. Ist die Bietrunde beendet, nachdem niemand mehr erhöht hat (insoweit dann abschließend gecallt oder gefoldet wurde), dann zieht der Dealer alle getätigten Einsätze ein und sagt (ggf. auf Wunsch der Anwesenden) an, wie viele Spieler sich noch im Spiel befinden. Das Nachzählen des Pots ist vom Dealer nicht zuzulassen und auch auf Spielerwunsch nicht vorzunehmen. Nochmals: Der Dealer muss falsche, uneindeutige oder sonstige Fehler der Spieler stets sofort (nicht erst am Phasenende) im Rahmen der Spielregeln korrigieren.

#### 16a. Wechseln von Einsätzen / von Jetons

Allein der Dealer wechselt (sofern noch nicht bei 15.3. erfolgt) getätigte (ggf. überzahlte) Einsätze! Die Spieler haben die Finger von getätigten Einsätzen und Pot zu lassen! Ein Wechseln von Jetons zwischen Spielern aus deren jeweiligen Stack in Verbindung mit Einsätzen ist ebenfalls dem Dealer vorbehalten. Spieler dürfen aus ihren jeweiligen Stacks Jetons untereinander wechseln, sofern die Transparenz gewahrt bleibt. Bei allen anderen Wechselvorgängen muss der Dealer einschreiten.

#### 16b. Wechselfehler

Wechselfehler des Dealers müssen von den Spielern sofort reklamiert werden. Spätere Reklamationen sind ausgeschlossen. Ist nicht mehr nachvollziehbar, welcher Fehler genau entstanden ist, oder ist dieser nicht mehr rückgängig zu machen, wird er ignoriert.

#### 17. Burn-Card pre-flop abstreichen (Brennen)

Der Dealer nimmt nun die oberste Karte vom Kartendeck und schiebt sie unbesehen unter den Main-Pot (nicht unter den Dealer-Button!). Ausnahme: Wurde bereits beim Austeilvorgang eine Karte gebrannt, so wird nun die gebrannte Karte wieder verdeckt umgedreht und unter den Main-Pot geschoben. Es wird keine weitere Karte gebrannt.

#### 17a. Brennfehler-Auflösung

Vergisst der Dealer es, eine Karte auf gewöhnliche Weise zu brennen (und das gilt auch für die weiteren dann noch beschriebenen Brennvorgänge), so ist dieses Nachzuholen: Die versehentlich schon für den Flop (Turn oder River) aufgedeckte Karte wird offen gebrannt und stattdessen die nächste Karte vom Kartendeck in das Board gelegt.

Brennt der Dealer versehentlich zwei Karten auf einmal, dann wird die zweite gebrannte Karte genommen und ins Board aufgedeckt. Wurde das Board bereits bestückt, dann gilt die zuletzt nun falsch ins Board gelegte Karte als gebrannt für den nächsten entsprechenden Vorgang.

Brennt der Dealer versehentlich mehr als zwei Karten auf einmal, so gilt dies als „Wirrwar“, wie er unter „Besondere Fälle“, Punkt 30.2., beschrieben ist, sofern bereits das Board bestückt wurde. Ansonsten werden zu viel gebrannte Karten einfach wieder in der ursprünglichen Reihenfolge auf das Kartendeck gelegt. Ist diese ursprüngliche Reihenfolge nicht mehr sicher feststellbar, entscheidet über diese der Dealer oder erkennt auf „Wirrwar“.

### **Phase III: Board und Überwachen des weiteren Ablaufes**

#### 18. Flop auslegen

Der Dealer nimmt nun (abzählend) verdeckt die drei obersten Karten vom Kartendeck, legt sie auf dem Tisch ab, dreht sie geschlossen um und schiebt sie sofort derart auseinander, dass sie eine nebeneinanderliegende Reihe einzelner Karten ergeben. Wird hierbei versehentlich eine vierte Karte aufgedeckt, so bildet sie die nächste „Burn-Card“ (siehe 20.). Die Reihenfolge ist strikt zu beachten!



#### 19. Bietrunde in der Phase „pre-turn“ überwachen

Der Dealer blickt nun zunächst den ersten Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Button an, der noch in der Hand ist, und fordert ihn damit zur Action auf. Möglich sind zunächst „check“, „bet“ oder „fold“, nach einer „bet“ dann neben „call“/„fold“ auch „raise“ (und „re-raise“). Für die Durchführung gelten die weiteren Regelungen 14.-16b. „pre flop“. Die Bietrunde endet, wenn niemand mehr geraist hat.

#### 20. Burn-Card pre-turn abstreichen (Brennen)

Der Dealer nimmt nun die oberste Karte vom Kartendeck und schiebt sie unbesehen unter den Main-Pot (nicht unter den Dealer-Button!). Ausnahme: Wurde nach dem Legen des Flops eine versehentliche vierte aufgedeckte Karte gebrannt, so wird nun die dort gebrannte Karte wieder verdeckt umgedreht und unter den Main-Pot geschoben. Es wird keine weitere Karte gebrannt. Im Übrigen werden Brennfehler wie in Punkt 17a. beschrieben aufgelöst.

#### 21. Turn (4. Board-Karte) auslegen

Der Dealer nimmt nun verdeckt die oberste Karte vom Kartendeck und reiht sie offen so neben den Flop, dass sie als Turn-Karte ersichtlich bleibt. Wird hierbei versehentlich eine zweite Karte aufgedeckt, so bildet sie die nächste „Burn-Card“ (siehe 23.). Die Reihenfolge ist strikt zu beachten!

#### 22. Bietrunde in der Phase „pre-river“ überwachen

Der Dealer blickt nun zunächst den ersten Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Button an, der noch in der Hand ist, und fordert ihn damit zur Action auf. Dies geschieht exakt wie bei „pre-turn“. Für die Durchführung gelten die weiteren Regelungen 14.-16b. „pre flop“. Die Bietrunde endet, wenn niemand mehr erhöht hat.

#### 23. Burn-Card pre-river abstreichen (Brennen)

Der Dealer nimmt nun die oberste Karte vom Kartendeck und schiebt sie unbesehen unter den Main-Pot (nicht unter den Dealer-Button!). Ausnahme: Wurde nach dem Legen des Turns eine versehentliche zweite aufgedeckte Karte gebrannt, so wird nun die dort gebrannte Karte wieder verdeckt umgedreht und unter den Main-Pot geschoben. Es wird keine weitere Karte gebrannt. Im Übrigen werden Brennfehler wie in Punkt 17a. beschrieben aufgelöst.

#### 24. River (5. Board-Karte) auslegen

Der Dealer nimmt nun verdeckt die oberste Karte vom Kartendeck und reiht sie offen so neben die Turn-Card, dass sie als River-Karte ersichtlich bleibt. Wird hierbei versehentlich eine zweite Karte aufgedeckt, so wird sie offen neben das Board gelegt. Die Reihenfolge ist strikt zu beachten!

#### 25. Finale Bietrunde überwachen

Der Dealer blickt nun zunächst den ersten Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Button an, der noch in der Hand ist, und fordert ihn damit zur Action auf. Dies geschieht exakt wie bei „pre-river“. Für die Durchführung gelten die weiteren Regelungen 14.-16b. „pre flop“. Die Bietrunde endet wie gehabt.

### **Phase IV: Finale der Hand**

#### 26. Vorzeitiges Ende der Hand

Eine „Hand“ endet vorzeitig, wenn nur noch ein Spieler Karten hält. Dieser Spieler ist dann Gewinner des Pots und erhält diesen vom Dealer zugeschoben. Der Spieler muss seine Karten nicht zeigen. Der Dealer sammelt alle Karten ein. Weitere Karten des Boards dürfen nur aufgedeckt werden, wenn alle Spieler, die beim Aufdecken des Flops noch in der Hand waren, damit einverstanden sind.

## 27. Vorzeitiger Show-Down (Zwangs-Show-Down)

Wenn alle noch in der Hand befindlichen Spieler (bis auf einen) „all in“ sind, dann kommt es zum vorzeitigen Show-Down. Alle Spieler müssen jetzt ihre beiden Hole-Cards aufdecken, es kann nicht mehr gefoldet werden. Erst hiernach werden die weiteren Karten des Boards aufgedeckt wie beschrieben, wobei weitere Setzphasen freilich entfallen. Der Dealer sagt diesen Show-Down an (Weiter 28.4.). Das Aufdecken nur einer Karte ist unzulässig.

## 28. Reguläres Ende der Hand, gewöhnlichen Showdown

Eine „Hand“ endet regulär, wenn nach der letzten Bietrunde noch mehr als ein Spieler in der Hand ist. In diesem Fall kommt es zum gewöhnlichen Showdown. Dieser läuft wie folgt ab (der Dealer gibt auf den korrekten Ablauf Obacht):

1. Derjenige Spieler, welcher in der jüngsten Bietrunde die letzte active Action getätigt hat, deckt zuerst seine beiden Hole-Cards auf oder erklärt einen „Fold“. *Der Spieler soll dabei ansagen, welche Kartenkombination er spielt (also „Pair, Flush, Full House...“).* Gefoldete Karten werden nicht vom Dealer gezeigt. Das Aufdecken nur einer Karte begründet keinen Gewinnanspruch und führt zum „fold“, wenn nicht spätestens auf Verlangen des Dealers umgehend auch die andere Karte geöffnet wird.
2. Gab es keine weitere Bietrunde (alle Spieler haben gecheckt), so muss derjenige Spieler zuerst aufdecken oder folden, der sich am nächsten im Uhrzeigersinn zum Dealer-Button befindet (ohne diesen selbst zu haben).
3. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
4. Der Dealer prüft nun die Korrektheit der Ansagen und den Gewinnanspruch. Aufgedeckte Blätter, die geschlagen sind, werden vom Dealer umgedreht und damit für „tot“ erklärt. Der Dealer ist nicht verpflichtet, eine höhere Kombination als die vom jeweiligen Spieler genannte zu erkennen. Der Dealer erklärt, welche Kombination und damit welcher Spieler den Pot gewinnt (für Side-Pots gilt dies alles adäquat).
5. Haben nach den Regeln der Kartenwertigkeit mehrere Spieler Anspruch auf den Pot, dann nimmt der Dealer das „Splitten“ vor. Jeder gewinnberechtigter Spieler hat aus dem Pot Anspruch auf einen gleichen Anteil. Anspruch auf den unteilbaren Rest in Form der kleinstmöglichen Jeton-Einheit hat derjenige Spieler mit der schlechtesten Position. Das Splitten hat transparent für alle Spieler am Tisch zu erfolgen.
6. Gibt es keine sofortigen Einwände, erhält der vom Dealer derart als Sieger bestimmte Spieler den Pot. Mit eventuellen Side-Pots wird adäquat verfahren. Einmal zugeschoben, sind weitere Einwendungen gegen die Entscheidung des Dealers zwecklos.

## 29. Ende des Dealer-Amtes

Der amtierende Dealer fährt nun wie unter Phase I, 1.-3. beschrieben fort und übergibt dann damit das Dealer-Amt an den nächsten Spieler („Dealer-Wechsel“). Ist der nächste reguläre Dealer nicht anwesend, kann das Dealer-Amt in Kommission an einen anderen Spieler vergeben werden. Der Button liegt dann trotzdem am Platze des nicht anwesenden eigentlichen Dealers.

## V. Besondere Fälle

### 30. Ruhe und Geduld bewahren

In allen Phasen des Amtes, vor allem bei Auftreten eines Fehlers soll der Dealer Ruhe und Geduld bewahren und bei Streitigkeiten den Überblick behalten. Zwar können nicht alle Eventualitäten hier berücksichtigt sein, einige Sonderfälle finden hier nun jedoch noch ausdrückliche Erwähnung:

#### 1. Falsche Aufforderung eines Dealers

Wenn der Dealer versehentlich eine falsche Ansage macht, hat er sie unverzüglich zu korrigieren. Sofern aufgrund der falschen Ansage bereits eine prompte Reaktion eines Spielers erfolgte, ist dies möglichst unschädlich aufzulösen. Dabei kann es gleichwohl zu Benachteiligungen einzelner Spieler kommen (*man nennt dies dann „persönliches Pech!“*).

*Beispiel: Bei einem falsch vom Dealer angesagten und von einem Spieler daraufhin prompt ausgeführten „Show Down“ wird die Hand zu Ende gespielt und die Karten gelten nicht als gefolgt (es handelt sich nicht um einen „open fold“. Es ist leider Pech des Spielers, dass die anderen seine Karten sehen. Er kann aber weiterhin „normal“ mitspielen, als hielte er die Karten noch in der Hand. Eine sonstige Entschädigung erfolgt freilich nicht!*

#### 2. Wirrwarr während einer Hand

Kommt es während einer Spielrunde zu „Wirrwarr“, der nicht mehr derart aufgelöst werden kann, dass die aktuelle Runde „normal“ zu Ende gespielt werden kann, dann wird diese abgebrochen. Jeder Spieler, der sich zu dem Zeitpunkt noch „in der Hand“ befindet, erhält dann aus dem Pot den gleichen Anteil ohne Berücksichtigung der jeweiligen Kartenhand. Noch vor den Spielern liegende Einsätze werden dann von denjenigen zurückgezogen.

#### 3. Erkennbarer Fehler im Pot-Size

Stellt der Dealer fest, dass der Pot aus irgendeinem Grunde nicht die nach bisherigem Spielverlauf notwendige Höhe aufweist (irgendwann falsch gewechselt etc.), dann wird die Runde mit dem bestehenden Pot fortgesetzt. Fehlende Jetons werden nicht ergänzt.

#### 4. Fallenlassen des Kartendecks nach dem ersten Setzvorgang pre-flop (nach Blinds)

Lässt der Dealer das Kartendeck fallen, nachdem der erste Setzvorgang pre-flop erfolgte, so kommt es darauf an, ob gefallene Karten von anderen Spielern eingesehen werden konnten oder nicht. Ist ersteres der Fall, wird die Hand nach Maßgabe von Punkt 2. (Wirrwarr) beendet. Wurde keine Karte gesehen, so hat der Dealer alle im Deck verbliebenen Karten einschließlich der fallen gelassenen neu zu mischen, zu schneiden und dann das Spiel fortzusetzen, als sei der „Unfall“ nicht geschehen.

#### 5. Sonstige Sonderfälle

In diesen Regeln nicht berücksichtigte Sonderfälle und Einsprüche gegen den Dealer sollen nach Maßgabe des Orgateams aufgelöst werden; Im Zweifel entscheidet der Moderator.

### 31. Konzentration und Folgen

In allen Phasen des Amtes soll der Dealer sich nicht ablenken lassen und auch die Spieler nicht vom Spielgeschehen ablenken. Man kann das Dealeramt durchaus üben!

### 32. Etikette-Fehler

Neben „technischen“ Fehlern, die evtl. vom Dealer oder von Spielern begangen werden, und die einer entsprechenden Aktion / Gegenreaktion des Dealers bedürfen, gibt es eine Reihe von Etikette-Fehlern, die vom Dealer gegebenenfalls eigenständig oder bei Beschwerde von Spielern durch das Orga-Teams verfolgt werden. Dazu gehören (nicht abschließend; die Reihenfolge ist keine Wertung):

1. Ablenkende Unterhaltung oder Tätigkeit von/durch Spielern „in der Hand“ sowie wiederholte Unaufmerksamkeit;
2. Benutzung von elektronischen Geräten von/durch Spielern „in der Hand“;
3. Beschimpfungen oder unsachliche Beschuldigungen der Spieler untereinander;
4. Unrespektvolles Verhalten gegenüber dem Dealer jedweder Art;
5. Vortäuschen oder Antäuschen von Spiel-Aktionen („Fakes“);
6. Unordentliches Stapeln von Jetons (der ungefähre Wert eines Stacks muss von jedem Spieler stets einsehbar sein; auf Verlangen muss der Spieler seinen Stack ansagen und der Dealer darf auch nachzählen);
7. Wiederholtes Lamentieren über „Pech im Spiel“ oder über das vielleicht ungewöhnliche, aber reguläre Spielverhalten anderer;
8. Besondere Schadenfreude gegenüber anderen Spielern bei deren „Spielpech“;
9. Grob fahrlässiges Beschädigen, zerstören oder beseitigen von Spielmaterial;
10. Grob fahrlässige Verstöße gegen die geltenden technischen und anderen Spielregeln;
11. Aussteigen aus der Spielrunde ohne Ankündigung wenigstens ein Orbit vorher;
12. Längeres Pausieren ohne Ankündigung;
13. Das Berühren des Pots, des Boards, des Mucks, sowie der Karten oder der Einsätze anderer Spieler;
14. Untransparenter Wechsellvorgang zwischen Stacks von Spielern;
15. Drängendes Hineinreden, um einen Spieler zu einer bestimmten Action zu veranlassen;
16. Unterhaltungen am Tisch in einer anderen Sprache als Deutsch oder Englisch;
17. Das Treffen von gleich welchen Aussagen über eine fremde Kartenhand, die eigenen Hole-Cards oder gefoldete Karten (gleichgültig ob man noch selbst in der Hand ist).

### 33. Absolute „no-goes“

Neben den „einfachen“ Etikette-Fehlern gibt es sogenannte „no-goes“, die vom Dealer zwingend zu verfolgen sind. Dazu zählen (nicht abschließend; die Reihenfolge ist keine Wertung):

1. Wiederholte Etikette-Fehler (32.) trotz Belehrung / Aufforderung, diese einzustellen;
2. Massive Beleidigung oder gar tätlicher Angriff auf den Dealer oder andere Spieler oder von sonstigen Gästen;
3. Lautstarke Unterhaltung oder lautes, fortgesetztes Lamentieren sowie Wutausbrüche;
4. Schummeln, mogeln, Betrügen, absichtliches „vertun“ und dergleichen mehr, also alle Arten absichtlicher Regelverstöße und ähnliches;
5. Das absichtliche Beschädigen, zerstören oder beseitigen von Spielmaterial;
6. Bewusstes falsches Ansagen (einer Kartenkombination) seitens eines Spielers.
7. Eigenmächtiges Wechseln von Jetons von Spielern mit dem Pot, fremden Stacks oder mit anderen Einsätzen.
8. Unbegründetes Reklamieren.

### 34. Einzug von herumliegenden Karten

Der Dealer darf jederzeit Karten, die nicht „protected“ sind und bei denen seinerseits Zweifel über deren Status oder Zugehörigkeit zu einem bestimmten Spieler besteht, einziehen. Derart eingezogene Karten sind „tot“ und werden unter den Dealer-Button geschoben (gemuckt). Keinesfalls werden sie dem Spieler zurückgegeben, noch gar darf er selbst sie sich etwa zurückholen.

### 35. Pausen der Spieler / sonstige Unterbrechungen

Ein Spieler kann jederzeit eine individuelle Pause einlegen, nicht jedoch auf den Positionen Button oder Blind. Der Widereinstieg kann außerhalb dieser Positionen erfolgen. Über sonstige allgemeine Pausen und Unterbrechungen entscheiden das Orga-Team sowie der Moderator, wenn wenigstens die Hälfte der Spieler dies wünscht.

### 36. Open Fold

Ein Spieler, der seine Karten aufdeckt, während sich auch noch mehr als ein anderer Spieler in der Hand befindet, ohne dass hierzu Veranlassung besteht (Show-Down), foldet diese Karten und sie werden vom Dealer für „tot“ erklärt, eingezogen und gemuckt.

#### 36a. Vorzeitiges Aufdecken im Heads-Up

Befindet sich beim vorzeitigen Aufdecken von Karten durch einen Spieler in der Hand nur noch ein weiterer ebenfalls in der Hand, so gilt das Aufdecken nicht als open-fold. Der betreffende Spieler darf jedoch hiernach nur noch passive Action ausführen, also „check“, „call“ oder „fold“.

### 37. Entspannung ist alles!

Ein Pokerspiel macht nur in entspannt-spannender Atmosphäre Spaß. Der Dealer ist ebenso wie die Spieler gehalten, zu dieser beizutragen. „Besserwisserei“ ist, trotz aller spielbezogener Autorität oder Erfahrung, fehl am Platze. Niemand ist Allwissend! Selbst der beste Dealer-Pro macht irgendwann mal einen Fehler, und sei es nur ein Klitzekleiner. Im Zweifel hilft ein Blick in diese Regeln! ☺

### 38. Strafen

Wenn sonst gar nichts mehr hilft, helfen nur noch „Strafen“. Der Dealer / das Orga-Team soll sorgsam, aber konsequent Spielstrafen gegen Spieler aussprechen, die sich eines fehlerhaften Spielerverhaltens, also Technischen Verstößen, Etikettefehler oder „no-goes“ schuldig machen. Strafen können sein:

1. Formelle Verwarnung: Mündlicher Hinweis des Dealers auf das Fehlverhalten. Er sollte stets einer anderen Strafe vorausgehen, die dann bei „Wiederholung“ vollstreckt wird.
2. Zwangs-Fold: Die Hand des Spielers gilt als gefoldet, seine Einsätze sind verloren;
3. Eine - Drei Hände Aussetzen: Die nächsten Hände finden ohne den gestraften Spieler statt;
4. Orbit-Strafe: Aussetzen eines Spielers, bis der Button einmal um den Tisch gewandert ist (nach dem Motto „nun mach´ mal ´ne Weile Pause und krieg´ dich endlich wieder ein“);
5. Verweis: Aussetzen eines Spieler auf unbestimmte Zeit; Wiedenzulassung nach einem bestimmten Zeitablauf, sofern sich der Betreffende „beruhigt“ hat (Verlängerung möglich);
6. Spelausschluss: Der Spieler hat den Spieltisch für den aktuellen Tag endgültig zu verlassen (über ein endgültiges Verbot zukünftigen Mitspiels wird ggf. später entschieden).

#### Und - last, but not least:

### 39. Nobody is perfect!

Es kann freilich vorkommen, dass der Dealer in aller „Aufregung“, aus „Ablenkung“ durch sonstiges Geschehen oder auch aus „Übersehen“ eine Regel nicht korrekt ausführt. In diesem Fall können betroffene Spieler höflich Einspruch einlegen und diesen sodann sachlich begründen. Geredet wird bitte ggf. nacheinander, in normalem Ton und möglichst unaufgeregt. Der Dealer hilft dem Einspruch ggf. durch tätiges Handeln ab. Falls nicht, wird nach Anhörung der Spieler durch das Orga-Team von diesem anhand des Regelwerkes überprüft, ob die Verfahrensweise des Dealers korrekt war oder nicht. Bei Uneinigkeit des Orga-Teams entscheidet der Moderator.

Erfolgte ein Einspruch zu Recht, ist die Entscheidung durch den Dealer selbst zu korrigieren und, bei erheblichem Fehler, freilich auch eine Entschuldigung auszusprechen.

P.S.: Jeder Spieler sollte natürlich auch die Begrifflichkeiten kennen, also

Begriffe richtig verstehen:



POKER-MUG!



POKER-MUCK!

😊😊😊