



Poker-Grundkurs & Club-Regeln

Inhalt

Kurzvorstellung „Pokerclub Ace Of Spades Härtsfeld“	3
Poker Historie	4
Glücksspiel vs. Skillgame	5
Was macht einen guten Pokerspieler aus?	5
Pokern in Deutschland – was ist erlaubt und was verboten?.....	6
Texas Hold'em NL – die Regeln	7
Vorbereitung und Spielbeginn	7
Runde 1: Pre-Flop	7
Runde 2: Flop	8
Runde 3: Turn	9
Runde 4: River	9
Showdown	10
Spezielle Biet varianten	10
Die Wertigkeit der Karten	10
Pokern bei uns – im Pokerclub „Ace Of Spades“ Härtsfeld	16

Kurzvorstellung „Pokerclub Ace Of Spades Härtsfeld“

Wir sind eine Gemeinschaft, die Poker als *Sport im Wettkampfbereich* betrachtet.

Wir distanzieren uns kategorisch vom Glücksspiel um Geld!

Bei uns wird nicht um Geld gespielt, viel mehr soll die Faszination von Poker mit seinen vielfältigen strategischen Spielzügen und vor allem auch der Spaß am Spielen bei allen unseren Aktivitäten im Mittelpunkt stehen. Wir pokern ausschließlich **Texas Hold'em No Limit** um Chips. Die Sieger erhalten während einer „Season“ Punkte, mit denen ein Finale, unsere zweimal jährlich stattfindende Clubmeisterschaft, ausgetragen wird. Wir sind davon überzeugt, dass Information und Aufklärung, Trainingsabende, Kurse für Anfänger und Fortgeschrittene sowie die Ausrichtung von Turnieren und Meisterschaften, bei denen es um Punkte geht, mittelfristig dazu dient, den Pokersport von seinem im Moment noch eher anrühigen Image zu lösen. Poker als seriöses Hobby zu haben und zu vertreten ist uns ein Anliegen.

Ach - und übrigens: Poker ist keine männliche Domäne, die Mitgliedschaft von Frauen und deren Teilnahme an Spielen und Turnieren oder auch einfach nur als Gast ist ausdrücklich erwünscht! Dabei sein kann jede(r), der / die mindestens 18 Jahre alt ist.



Poker Historie

13. Jahrhundert:

Die ersten Spielkarten stammen vermutlich von den Chinesen.

14. Jahrhundert

Über Ägypten erreichen die ersten Spielkarten Europa. Spielvarianten mit Wettelementen wie im heutigen Poker bestehen im Spiel Ganjifa aus Ägypten sowie im Spiel As Nas.

15. Jahrhundert

Erstmals ist Poker im Spiel: Aus der pokerähnlichen spanischen Spielvariante Primero entwickeln sich einige Ableger wie Poque oder das deutsche Poch. Poch und Poque leiten sich von „pochen“ ab, auf Englisch „to poke“. Daher also der heutige Name Poker.

Um 1830:

Das Spiel gelangte durch französische Siedler in die vereinigten Staaten nach New Orleans. Von dort aus konnte sich das Spiel mit Hilfe der Mississippi-Dampfschiffe über den gesamten Osten des Landes ausbreiten.

1834

Erstmals wurde schriftlich vor dem Kartenspiel gewarnt: Es wurde als Schummelspiel, welches einigen Siedlern das ganze Vermögen kostete, bezeichnet.

Mitte 19. Jahrhundert

Während des Goldrausches breitet sich Poker rasant im Westen der Staaten aus. Nach der Ausbreitung über die gesamten USA wurde einheitlich mit 52 Karten gespielt (die Varianten zuvor häufig mit nur 20 Karten). Außerdem wurde der Flush eingeführt.

1861 – 1865

Während des Sezessionskrieges wurden zum ersten Mal Varianten wie Stud oder Draw Poker gespielt. Ebenso wurde die Straße als Hand aufgenommen.

1919

Die erste Form der modernen Variante Texas Hold'em entsteht, die Spielvariante wurde damals „Wild Widow“ (Wilde Witwe) genannt. Erstmals wurde mit einer Gemeinschaftskarte, also einer Karte, die jeder Spieler benutzen darf, gespielt.

1970er Jahre

Aufschwung der Beliebtheit von Poker bei Beginn der World Series of Poker. Vorher galt Poker als reines Glücksspiel. Dieses Bild wurde gestützt durch Betrugereien und Handgreiflichkeiten in Verbindung mit Poker im 19. Jahrhundert.

2003

Pokerboom, nachdem der Amateurspieler Chris Moneymaker bei der WSOP 2003 gewinnt.

Glücksspiel vs. Skillgame

Geht es beim Pokern ums Glück, wie beispielsweise auch beim Roulette? Oder ist viel mehr Strategie, Vorausdenken und Können gefragt, wie etwa beim Schach?

Poker, allem voran die Spielvariante Texas Hold'em, bietet einen gesunden Mix aus beidem. Dabei überwiegt der Anteil an Strategie, Vorausdenken und Können. Wie könnte es sonst sein, dass gute Spieler häufiger gewinnen? Umgekehrt lässt der Glücksanteil schlechtere Spieler nicht gleich erkennen, wie schlecht sie eigentlich spielen, da trotz des schlechten Spiels kurzfristige Gewinne möglich sind. Über kurz oder lang wird sich eine schlechte Spielweise jedoch nicht auszahlen, da sich das Glück und Pech über einen längeren Zeitraum ausgleicht. Ein Pokerspieler ist dann richtig gut, wenn er in der Lage ist, in glücklichen Situationen seinen Gewinn zu maximieren und in weniger glücklichen Situationen seinen Verlust gering zu halten. Somit wären wir schon bei unserem nächsten Punkt (Kapitel):

Was macht einen guten Pokerspieler aus?

Den guten Pokerspieler machen die Fähigkeiten aus...

- ...seinen Gewinn in glücklichen Situationen zu maximieren
- ...Verluste in unglücklichen Situationen gering zu halten
- ...maximale Kontrolle über den „Glücksfaktor“ zu haben, ...also die Grundzüge der Wahrscheinlichkeitsrechnung zu beherrschen
- ...die Psychologie des Pokers zu beherrschen und die Gegner zu „lesen“

„You don't play the cards, you play the man“

Zu deutsch: „Du spielst nicht die Karten sondern den Gegner“

Poker ist ein Spiel mit unvollständigen Informationen. Man kennt zwischen 60% und 100% der gegnerischen Karten (nach dem River). Um auf dieser Basis die richtige Entscheidung treffen zu können ist jede zusätzliche Information hilfreich, Information ist gleichbedeutend mit Stärke. Jede Wissenslücke kann durch meine Gegner genutzt werden.

Pokern in Deutschland – was ist erlaubt und was verboten?

Ein sehr schwieriges Thema im Gesetzesdschungel Deutschland. Der Gesetzgeber gibt häufig einen Rahmen vor, letztendlich zählt dann jedoch wieder die Auslegung bzw. Rechtsprechung. Diese wiederum unterscheidet sich oft noch nach Bundesland oder Gerichtsbarkeit. Zur rechtlichen Seite von Poker bin ich unter <http://www.poker-in-deutschland.org> auf folgenden Artikel gestoßen, der die Dinge einigermaßen auf den Punkt bringt (stand 08. Juli 2008):



Fast alle staatlichen Spielbanken bieten auch in Deutschland die Möglichkeit des Pokerspiels an, mittlerweile werden auch viele regionalen Poker-Turniere veranstaltet. Im Internet gibt es eine fast unüberschaubar große Anzahl an Online-Pokerräumen. Wie sieht es mit der rechtlichen Seite aus? Was ist erlaubt, was definitiv verboten und wo beginnt die Grauzone? Die einzelnen Rubriken sind unterteilen sich in "erlaubt", "Grauzone" und "verboten". Es bezieht sich hier darauf, wenn man seinen Wohnsitz in Deutschland hat und sich auch zum Zeitpunkt des Spiels dort aufhält. Die Gesetze und Rechtslagen können in anderen Ländern vollkommen anders aussehen, deshalb bitte immer vor Ort über die aktuelle Rechtsprechung gründlich informieren.

Grünes Licht für das Pokerspiel

Alle hier aufgeführten Möglichkeiten, Poker zu spielen sind in Deutschland definitiv legal und erlaubt - vorausgesetzt natürlich, man ist 18 Jahre oder älter!

- Pokern zu Hause mit Freunden und Bekannten just for fun
- Pokern im Spielkasino
- Online pokern ohne Einsatz von Geld (Play Money)
- Regionale öffentliche, geregelte, nicht gewerbsmäßige Pokerturniere mit Sachpreisen (gesponsert)
- Öffentliches Pokerspielen mit Gleichgesinnten z.B. in Gaststätten oder Kneipen ohne Geldeinsätze

Gelbes Licht für das Pokerspiel - Die Grauzone

Einige Möglichkeiten, zum Thema Pokerspiel sind rechtlich nicht einwandfrei geklärt. Es gibt keine Präzedenzfälle, aus denen man eindeutige Schlüsse ziehen könnte, ob das Poker spielen bei diesen Möglichkeiten legal oder bereits illegal ist. Zumindest bedingt als riskant zu bewerten!

- Online-Poker in internationalen Pokerräumen um echtes Geld (Serverstandort ist nicht Deutschland)
- Pokerturniere, bei denen Gewinn-Gutscheine beim Wirt auch gegen Geld getauscht werden können
- Öffentliches pokern in Gaststätten um echtes Geld bei geringen Einsätzen ("Kleingeld")
- Pokern zu Hause mit Freunden und Bekannten um geringe Geldeinsätze ("Kleingeld")

Rotes Licht - Vorsicht!

Poker ist in Deutschland (anders als in einigen anderen Ländern) momentan als Glücksspiel eingestuft und daher unterliegt es auch strengen Vorschriften. Folgendes ist in Deutschland illegal und daher verboten!

- Pokern zu Hause mit Freunden und Bekannten um hohe Geldeinsätze
- Pokern in Pokerclubs um Geldeinsätze (Hinterhofpoker)
- Öffentliches Poker in Kneipen und Gaststätten um hohe Geldeinsätze
- Regionale öffentliche Pokerturniere um Sachpreise, die gegen §33 der Gewerbeordnung verstoßen
- Öffentliche Pokerturniere mit Geldpreisen (Ausnahme: Offizielle Spielbanken und Spielcasinos)
- Pokern über Internet-Online-Pokerräume mit Server in Deutschland um echtes Geld (Real Money)

Wichtiger Hinweis: Richtigkeit und Aktualität der dargestellten Inhalte ohne Gewähr.

Texas Hold'em NL – die Regeln

Texas Hold'em ist eine der beliebtesten Pokervarianten. Weitere sind beispielsweise Omaha Hold'em, Seven Card Stud oder Five Card Draw, die hier nicht näher erklärt werden. Das NL steht dabei für „No Limit“ und bedeutet, dass es keinerlei Restriktion für ein Höchstgebot während der Bietrunden gibt. Der Maximale Einsatz wird lediglich durch die Anzahl der verbleibenden Chips beschränkt.

Nun zum Regelwerk der Spielvariante Texas Hold'em No Limit.

Vorbereitung und Spielbeginn

- Gespielt wird üblicherweise an einem speziellen Pokertisch. Dies ist zwar nicht zwingend notwendig, verleiht dem Ganzen aber das notwendige Ambiente.
- Pro Pokertisch spielen in der Regel 2-10 Spieler.
- Vor Spielbeginn wird ein Mitspieler bestimmt, der die Karten gibt: Der Dealer
- Der Dealer wird durch den so genannten Dealer Button gekennzeichnet.
- Im weiteren Spielverlauf wandert der Dealer Button im Uhrzeigersinn von Spieler zu Spieler weiter.
- Bevor die Karten ausgegeben werden müssen die beiden Spieler links vom Dealer noch Einsätze bringen. Weil diese beiden Spieler so zu sagen „blind“ Ihren Einsatz bringen müssen werden diese Einsätze auch „Blinds“ genannt.
- Die Höhe der Blinds wird vor dem Spiel festgelegt.
- Der Spieler links vom Dealer bringt einen kleineren Einsatz (die Hälfte) als der Spieler der nach ihm kommt. Daher wird der Einsatz direkt nach dem Dealer auch „small blind“ und der nachfolgende „big blind“ genannt. Beispielsweise beträgt der small blind 25 und der big blind dem zu folge 50.
- Der Dealer verteilt nun die Karten.
- Der Spieler links vom Dealer erhält die erste Karte, im Uhrzeigersinn werden die Karten weiter einzeln ausgeteilt bis jeder Spieler insgesamt 2 Karten verdeckt vor sich liegen hat.

Das Spiel kann beginnen.

Runde 1: Pre-Flop

- Jeder Spieler darf nun seine eigenen beiden Karten betrachten.
- Nun wird auf die Karten geboten, es beginnt der Spieler links vom big blind.
- Der erste Spieler hat nun grundsätzlich drei Möglichkeiten zu agieren:
 - Call (rufen / mitgehen) = den gleichen Einsatz bringen als der Spieler, der bisher den höchsten Einsatz gebracht hat. In unserem Beispiel wäre das der big blind mit 50 Chips.
 - Raise (erhöhen) = mehr Einsatz bringen als der Spieler, der bisher den höchsten Einsatz gebracht hat. Ein raise ist immer mindestens die doppelte Anzahl von chips als das vorherige Gebot. In unserem Beispiel daher mindestens 100 Chips.

- Fold (aussteigen / weggehen) = Aufgeben. Dies ist übrigens einer der stärksten und schwierigsten Spielzüge im Poker: Rechtzeitig zu erkennen, dass man geschlagen ist und aufzugeben, bevor man andere Spieler unnötig auszahlen muss.
- Nach einem dieser Spielzüge ist der nächste Spieler an der Reihe, der wiederum dieselben Möglichkeiten hat.
- Die Reihenfolge des Bietens erfolgt im Uhrzeigersinn.
- Wenn in der Runde nicht erhöht wurde hat der big blind das letzte Wort. Er kann an dieser Stelle erhöhen oder die Bietrunde beenden. Das Beenden der Bietrunde entspricht dem Check (Schieben). Ein Check kann sowohl verbal als auch durch einfaches Klopfen auf den Spieltisch angezeigt werden.
- Wenn in der Runde nicht erhöht wurde wäre ein fold an dieser Stelle zwar möglich, aber nicht sinnvoll: Der big blind bleibt durch einen Check weiterhin kostenlos im Spiel (der blind wurde ja ohnehin schon gesetzt und verbleibt so oder so im Spiel).
- Sobald alle Spieler die gleichen Einsätze gebracht haben werden diese Einsätze eingesammelt und in die Mitte des Tisches geschoben. Hierbei handelt es sich um den Pot (Topf), um den gespielt wird. Danach beginnt die zweite Runde.

Runde 2: Flop

- Die ersten drei Gemeinschaftskarten werden aufgedeckt und in die Mitte des Tisches gelegt.

Anmerkung: Die oberste Karte des Kartenstapels (Burn Card) wird dafür jedoch nie verwendet sondern grundsätzlich zur Seite gelegt. Der Sinn dieser Regelung liegt darin begründet, dass ein Spieler infolge einer nachlässigen Haltung der Karten durch den Dealer bzw. infolge von Beschädigungen oder Markierungen eventuell die oberste Karte erkennen und daraus einen Vorteil ziehen könnte.

- Die drei Gemeinschaftskarten im „Flop“ darf nun jeder einzelne Spieler verwenden, um seine eigene Hand zu verbessern. Die Karten werden dazu zu den eigenen Karten einfach hinzugedacht und bleiben für jeden Spieler sichtbar und offen in der Mitte des Tisches liegen.
- Jetzt beginnt die nächste Bietrunde.
- Da in dieser Bietrunde noch keine Gebote existieren beginnt der Spieler nach dem Dealer, also der small blind.
- Folgende Möglichkeiten bestehen:
 - Check (Schieben) = keinen Einsatz bringen und kostenlos im Spiel bleiben.
 - Bet (Setzen) = ein Gebot machen in dem eine bestimmte Anzahl von Chips auf den Tisch gelegt werden. Das Mindestgebot entspricht dabei der Höhe des big blind.

- Fold (aussteigen / weggehen) = Aufgeben. Dies würde in dieser Position jedoch nur wenig Sinn machen. Der Spieler darf momentan noch durch einen check kostenlos im Spiel bleiben, da noch kein Gebot existiert.
- Die Bietrunde geht im Uhrzeigersinn weiter bis alle Mitspieler dieselbe Anzahl von chips gesetzt haben oder ausgestiegen sind.
- Wurde ein Bet durchgeführt, so hat jeder nachfolgende Spieler die Möglichkeit das Gebot durch einen Raise zu erhöhen.
- Wurde ein Raise durchgeführt, so hat jeder nachfolgende Spieler die Möglichkeit die Erhöhung durch einen Re-Raise erneut zu erhöhen.

Anmerkung: Es gibt nur ein Minimum aber kein Maximum für ein Bet bzw. ein Raise; Die meisten Casinos spielen nach der Regel, dass der sogenannte Minimum-Bet dem jeweils aktuellen Big Blind entsprechen muss. Will ein Spieler diesen Bet erhöhen (raisen), muss er den Bet mindestens verdoppeln. Eine weitere Erhöhung (Reraise) muss wiederum der Differenz zwischen Bet und Raise entsprechen. Sind die Blinds also zum Beispiel bei 100 (Smallblind) und 200 (Bigblind), muss ein Bet mindestens den Wert von 200 haben, eine Erhöhung bei einem Bet von 200 mindestens auf 400 stattfinden. Wird aber der Bet von 200 auf 500 erhöht, so muss ein eventueller Reraise nicht erneut den Betrag verdoppeln, sondern nur der Differenz von Bet und Raise entsprechen, in diesem Fall also um 300 auf 800. Der Höchstbetrag, den ein Spieler im Laufe eines Spieles setzen darf, ist nur durch sein aktuelles Spielkapital (Table stake) begrenzt.

- Sobald alle Spieler die gleichen Einsätze gebracht haben werden diese Einsätze eingesammelt und dem Topf hinzugefügt. Danach beginnt die dritte Runde.

Runde 3: Turn

- Eine neue Gemeinschaftskarte wird aufgedeckt und in die Mitte gelegt. Wie gewohnt wird vorher die oberste Karte des Kartenstapels zur Seite gelegt (Burn Card).
- Die Karte im „Turn“ darf gleich wie im Flop wieder jeder Spieler verwenden, um seine eigene Hand zu verbessern.
- Wie beim Flop eröffnet wieder der small blind die Setzrunde. Sollte dieser schon ausgeschieden sein (wenn er bereits gefoldet hat) beginnt der Spieler links vom Dealer.
- Die Bietrunde geht wie gewohnt im Uhrzeigersinn weiter bis alle Mitspieler dieselbe Anzahl von chips gesetzt haben oder ausgestiegen sind.
- Anschließend folgt die letzte Bietrunde

Runde 4: River

- Der River wird genau gleich gespielt wie der Turn, es findet die letzte Bietrunde statt.

- Wenn nach dieser Bietrunde zwei oder mehr Spieler ihre Karten noch nicht abgelegt haben (gefaltet haben) kommt es zum großen Finale – zum „Showdown“.

Showdown

- Beim Showdown werden der Reihe nach die Karten aufgedeckt um zu sehen, wer das beste Blatt hat und den Pot gewinnt.
- Als erster deckt der Spieler seine Karten auf, der in der aktuellen Spielrunde die letzte "Action" gemacht hat, anschließend alle weiteren sich noch im Spiel befindlichen Spieler im Uhrzeigersinn. Unter Action ist in diesem Zusammenhang ein Bet, Raise oder Reraise zu verstehen.
- Wurde in der aktuellen Spielrunde nur gecheckt oder gefaltet (daher keine Action im Sinne eines Bet, Raise oder Reraise), so deckt der Spieler links vom Dealer seine Karten als erstes auf, anschließend alle weiteren sich noch im Spiel befindlichen Spieler im Uhrzeigersinn.
- Nachdem der erste Spieler seine Karten aufgedeckt hat ist kein weiterer Spieler verpflichtet seine Karten zu zeigen. Durch das Ablegen seiner Karten kann jeder Spieler noch aufgeben (mucken), ohne seine Karten den anderen preisgeben zu müssen.
- Die beste Kombination aus Gemeinschaftskarten und Handkarten gewinnt den Pot, dabei werden fünf der insgesamt sieben Karten verwendet.
- Haben mehrere Spieler eine gleichwertige Kombination, so wird der Pot zwischen diesen Spielern aufgeteilt (Split Pot).

Spezielle Biet varianten

- Eine spezielle Form eines Raise ist das „All In“.
- Bei einem „All In“ setzt ein Spieler alle seine verbleibenden Chips.
- Wer nicht mehr genügend chips für einen Call hat kann trotzdem weiterhin callen, indem er alle seine Chips ins Spiel bringt. Dieser Spieler ist somit automatisch „all in“.
 - Für diesen Fall entsteht neben dem eigentlichen Pot (Main-Pot) ein Nebenpot (Side-Pot). Der Spieler, der durch seinen call all in geht, jedoch nicht so viele Chips einbringt als der meistbietende, spielt nur noch um den Main-Pot. Alle anderen spielen zusätzlich um den Side-Pot.
 - Hier können etwas kompliziertere Situationen entstehen, wo mehrere Side-Pots gebildet werden müssen.

Die Wertigkeit der Karten

Bevor wir uns die Wertigkeiten der einzelnen Blätter näher anschauen hier vorab eine kurze Übersicht über alle Blätter:

- Bestehend aus vier verschiedenen Farben:
 - Spades (Pik / Blatt)
 - Hearts (Herz)
 - Diamonds (Karo)

- Clubs (Kreuz / Treff)
- Die Farbe spielt bei der Wertigkeit der Blätter keine Rolle.
Ausnahme: Bei der Platzwahl und beim so genannten „Raise for Chips“ kann bei Gleichstand die Farbe entscheiden. Die Wertigkeit der Farben entspricht der oben dargestellten Reihenfolge, Spades ist daher die beste Farbe.
- Die Pokerkarten bestehen aus folgenden Blättern pro Farbe:
 - 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A = 13
 - 4 Farben zu je 13 Blättern = 52 Karten
- Die 2 ist die kleinste, das Ass die höchste Karte.
- J steht für Jack = Bube
- Q steht für Queen = Dame
- K steht für King = König
- A steht für Ace = Ass

Und nun endlich zu den eigentlichen Pokerhänden:

1. Royal Flush – die allerbeste Hand im Poker

Bestehend aus Zehn, Bube, Dame, König und Ass in derselben Farbe

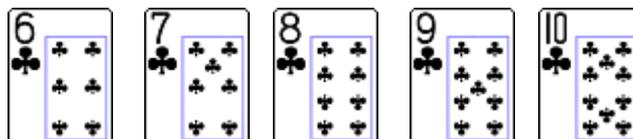
Beispiel:



2. Straight Flush

Nach dem Royal Flush folgt der Straight Flush als zweitbeste Hand, bestehend aus fünf direkt aufeinanderfolgenden Karten derselben Farbe. Für den Fall, dass zwei Spieler einen Straight Flush treffen gewinnt der Spieler mit der höheren Karte innerhalb der Reihenfolge (z.B. 6-7-8-9-10 einer Farbe verliert gegen 7-8-9-10-Bube in einer Farbe).

Beispiel:



3. Quads (Vierling)

Ein Vierling besteht aus vier Karten desselben Wertes, also beispielsweise aus vier Damen. Treffen zwei Spieler einen Vierling so gewinnt der Spieler, dessen Vierling aus den höherwertigeren Karten besteht. Wir erinnern uns: Eine Pokerhand besteht immer aus fünf Karten. Treffen daher zwei Spieler denselben Vierling, dann gewinnt der Spieler mit der besseren fünften Karte.

Diese Karte, die nicht zur eigentlichen Hand beiträgt, jedoch für den Ausgang eines Spiels entscheidend sein kann, nennt man auch den „Kicker“.

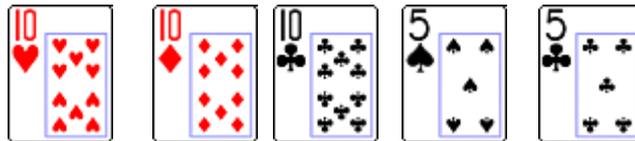
Beispiel:



4. Full House

Das Full House setzt sich aus einem Paar und einem Drilling zusammen. Treffen zwei Spieler mit einem Full House aufeinander, so gewinnt der Spieler mit dem besseren Drilling. Haben beide denselben Drilling, so gewinnt der Spieler mit dem höheren Paar. Haben beide denselben Drilling und dasselbe Paar, so wird der Pot geteilt ("Kicker" gibt es nicht, für jeden Spieler zählt die bestmögliche Kombination aus 5 Karten = "Full House")

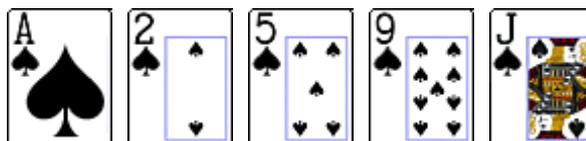
Beispiel:



5. Flush

Ein Flush sind fünf Karten derselben Farbe. Haben zwei Spieler einen Flush so gewinnt der Spieler, dessen Flush die höherwertigere Karte enthält. Beispielsweise verliert ein Flush mit 2-5-J-Q-K gegen einen Flush mit 3-4-7-9-A.

Beispiel:



6. Straight (Straße)

Eine Straight besteht aus fünf direkt aufeinanderfolgenden Karten. Treffen zwei Spieler eine Straight, so gewinnt der Spieler, dessen Straight die höherwertigere Karte enthält.

Beispielsweise verliert 4-5-6-7-8 gegen 5-6-7-8-9.

Besonderheit:

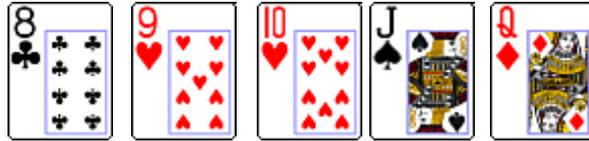
Bei einer Straight kann ein Ass sowohl als niedrigste Karte als auch als höchste Karte eingesetzt werden:

- A-2-3-4-5 (hier zählt das Ass als 1)
- 10-J-Q-K-A

Vorsicht:

Es ist nicht möglich, das Ass als „Überbrückung“ zu verwenden, beispielsweise ist Q-K-A-2-3 KEINE Straight!

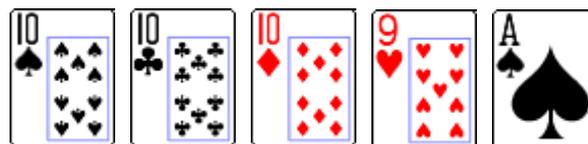
Beispiel:



7. Three of a kind / Set (Drilling)

Ein Drilling besteht aus drei Karten desselben Wertes, also beispielsweise aus drei Zehnern. Treffen zwei Spieler einen Drilling, so gewinnt der Spieler, dessen Drilling aus den höherwertigeren Karten besteht. Treffen zwei Spieler denselben Drilling, dann gewinnt der Spieler mit den besseren Beikarten bzw. dem besseren „Kicker“.

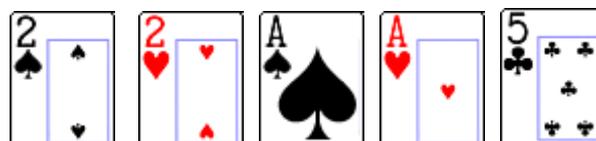
Beispiel:



8. Two Pairs (zwei Paare)

Das Blatt erklärt sich durch seinen Namen selbst. Treffen zwei Spieler auf zwei Paare, so gewinnt der Spieler, dessen höherwertiges Paar besser ist. Sind die beiden höheren Paare gleich, so entscheiden die beiden kleinen Paare. Sind auch diese gleich so entscheidet der „Kicker“.

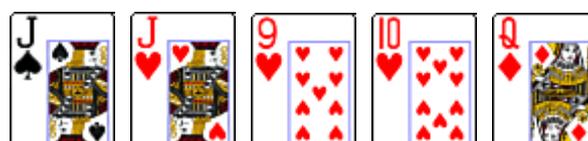
Beispiel:



9. Pair (ein Paar)

Das Paar besteht aus zwei Karten desselben Wertes. Treffen zwei Spieler dasselbe Paar, so entscheiden die drei verbleibenden Beikarten (der Kicker).

Beispiel:



10. High Card / Nothing (Höchste Karte / Nichts)

Wird keine Kombination zwischen Paar und Royal Flush getroffen, so zählt die Höhe der Karten. Treffen zwei Spieler ohne ein Paar oder besseres aufeinander, so werden die Karten untereinander verglichen und der bessere Kicker gewinnt.

Pokern bei uns – im Pokerclub „Ace Of Spades“ Härtsfeld

Wie eingangs schon erwähnt stehen bei unseren Spieltagen und Turnieren der Spaß und die Geselligkeit im Vordergrund. Dennoch sehen wir Poker als Wettkampfsport an und wollen daher hochwertige Spiele und Turniere spielen. Um dies im Interesse aller gewährleisten zu können ist die Einhaltung einiger Regeln notwendig. Diese sind an die internationalen Regeln angelehnt, jedoch auf die Bedürfnisse unseres Clubs geringfügig modifiziert.

Version 1.5 vom 2. Januar 2010

Allgemeines

1. Mitgliedschaft

Das Mindestalter für die Mitgliedschaft ist 18. Für die Mitgliedschaft ist ein jährlicher Mitglieds- und Unkostenbeitrag zu entrichten. Die Mitgliedschaft berechtigt zur Mitbestimmung an Mitgliederversammlungen sowie zur Teilnahme an den Clubmeisterschaften.

2. Re-buys

Bei sämtlichen Spielen und Turnieren des Ace Of Spades Pokerclub Härtsfeld sind Re-buys ausgeschlossen.

3. Alkohol

Das Glück sollte beim Pokern eine Nebenrolle spielen. Dazu ist jedoch ein klarer Kopf mit gutem Urteilsvermögen erforderlich. Daher bitten wir Dich darum, von übermäßigem Alkoholkonsum abzusehen. Ein Spielantritt unter Alkoholeinfluss macht keinen Sinn und verdirbt darüber hinaus anderen am Tisch den Spielspaß.

4. Sprache

Die Sprache am Tisch ist Deutsch oder Englisch. Unterhaltung in anderer Sprache ist während des Spiels nicht gestattet.

5. Mobiltelefone

Die Benutzung von Mobiltelefonen am Pokertisch stört den Spielablauf und ist daher nicht gestattet.

Spieltage und Turniere

6. Punktesystem

An regulären Spieltagen wird um Punkte gespielt. Aus den Punkten, die während einer „Season“ erspielt werden, errechnet sich der Anfangsstack für die Clubmeisterschaft. Für die drei besten Spieler an einem Tisch werden wie folgt Punkte vergeben:

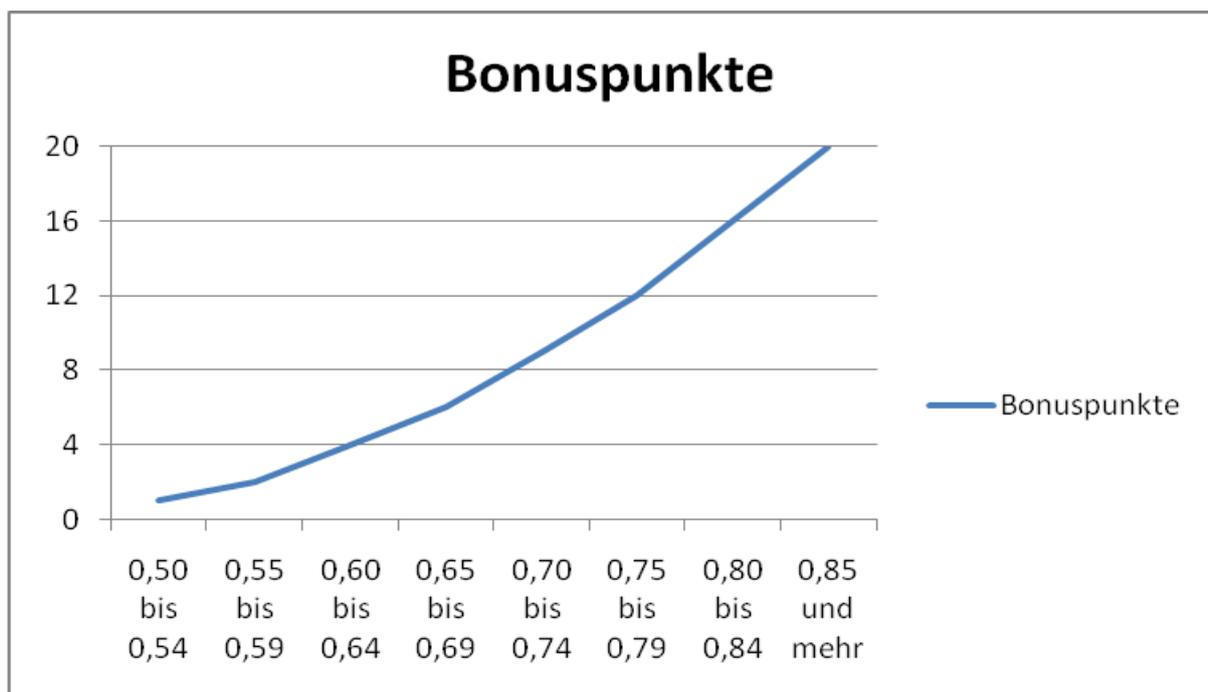
- 1. Platz = (W)inner = 2 Punkte
- 2. Platz = (S)wan = 1 Punkt
- 3. Platz = (C)rab = 0,5 Punkte

Darüber hinaus wird für die (A)nwesenheit in Verbindung mit mindestens einem gespielten Tisch ein weiterer Punkt vergeben.

Neue Zusatzregelung ab 01.04.2011:

Um langfristig gutes Spiel entsprechend zu honorieren werden am Ende der Saison Bonuspunkte auf Basis des erspielten, um die Anwesenheitspunkte bereinigten Punktedurchschnitts gewährt. Voraussetzung für die Erlangung von Bonuspunkten sind mindestens 25 gespielte Tische. Bonuspunkte werden wie folgt vergeben:

Bereinigter Durchschnitt	Bonuspunkte
0,50 bis 0,54	1
0,55 bis 0,59	2
0,60 bis 0,64	4
0,65 bis 0,69	6
0,70 bis 0,74	9
0,75 bis 0,79	12
0,80 bis 0,84	16
0,85 und mehr	20



7. Blindstufen

An regulären Spieltagen wird bei einem Stack von 4.000 pro Spieler nach folgender Blind Struktur gespielt:

Dauer	Small Blind	Big Blind	Ante
10	25	50	0
10	50	100	0
10	75	150	0
10	100	200	0
10	200	400	0
10	300	600	0
10	400	800	0
10	500	1.000	100
10	1.000	2.000	200
Nicht limitiert	2.000	4.000	400

Die Blindstufen an Turnieren und Clubmeisterschaften richten sich nach dem jeweiligen Stack und werden individuell von der Turnierleitung festgelegt. Das Ziel bei der Festlegung der Blindstufen an Turnieren muss es grundsätzlich sein, den „Glücksfaktor“ so gering wie möglich zu halten. Daher sind grundsätzlich lange Blindstufen (15 – 20 Minuten) zu wählen.

8. Clubmeisterschaft

Zweimal jährlich wird eine interne Clubmeisterschaft für Mitglieder ausgetragen. Dabei errechnet sich der Anfangsstack anhand der während einer Season erspielten Punkte. Für jeden Punkt wird ein Stack von 1.000 vergeben. Um auch Spielern mit wenigen Punkten eine bessere Ausgangssituation und Chance zu ermöglichen bekommt JEDER Spieler grundsätzlich 5 Punkte zu seinem Punktekonto addiert. Beispielsweise ergibt ein Punktestand von 32,5 einen Anfangsstack von $32.500 + 5.000 = 37.500$.

9. Floorman an regulären Spieltagen

Als „Floorman“ wird die Turnierleitung bezeichnet. An unseren regulären Spieltagen gibt es keinen Floorman. Alle Entscheidungen obliegen dem jeweiligen Dealer und sind im besten Interesse des Spiels und der Fairness zu treffen.

10. Floorman an Club-Meisterschaften und Turnieren

An Clubmeisterschaften und Turnieren übernimmt die Turnierorganisation die Rolle des Floorman. Alle Entscheidungen sollten weiterhin wie unter 9. beschrieben durch den Dealer getroffen werden. Die Turnierleitung übernimmt zusätzliche Aufgaben wie beispielsweise „Balance the Table“. Im Falle von Unstimmigkeiten kann die Turnierleitung zu Rate gezogen werden und entscheidet im Zweifelsfall.

11. Sitzplätze

Die Tische und Sitzplätze werden an regulären Spieltagen, Turnieren und Clubmeisterschaften durch Zufall zugewiesen. Dies erfolgt durch das Ziehen einer Platzkarte.

12. Tischauflösung

Spieler, die von einem aufgelösten Tisch kommen, übernehmen auf dem neuen Platz die Rechte und Pflichten dessen. Sie können im großen Blind, im kleinen Blind und am Button einsteigen. Wenn der Spieler am vorherigen Tisch den großen oder kleinen Blind gesetzt hat, kann er aussetzen, bis der Button vorbei ist.

13. Ausgleichen der Tische (*Balancing / Balance the table*)

Tische können von der Turnierleitung (Floormanager) balanced und / oder aufgelöst werden.

14. Blind-Level

Sobald die Zeit einer Blind-Stufe abgelaufen ist, wird von der Turnierleitung bzw. eine elektronische Hilfe (Pokeruhr) das neue Blind-Level annonciert und gilt ab der nächsten Hand. Eine Hand gilt mit dem ersten Shuffle als gespielt.

Bietrunden

15. Oversized Chip

Ein Raise muss immer angekündigt werden! Ein einzelner „oversized“ Jeton gilt, ohne dass ein Raise annonciert wurde, als Call. Hat ein Spieler das erste Wort, so gilt ein Chip ohne anderweitige Vorankündigung immer als Bet in der Höhe seiner Wertigkeit. Eine abweichende Ankündigung muss erfolgen, bevor der Chip den Tisch berührt.

16. Setzen eines Raise

Im No Limit gibt es folgende Möglichkeiten, das Raise zu setzen:

- Der Betrag muss in einer Bewegung gesetzt werden
- Der Betrag zuvor annonciert und festgelegt sein
- Das Raise annoncieren, den bisherigen Betrag zu setzen (call) und danach in einer Bewegung das eigentliche Raise setzen.

17. Höhe eines Raise

In No-Limit Varianten gibt es keine Begrenzung der Erhöhung. Das Minimum Raise ist immer gleich hoch wie die Erhöhung zuvor.

18. Toter Dealer / Dead Button

Scheidet ein Spieler in der Position des Small Blind aus dem Spiel aus, so ist er in der nächsten Runde „toter Dealer“. Trotz seines Ausscheidens sitzt in der nächsten Runde der Spieler links von ihm im Small Blind sowie der zweite Spieler links von ihm im Big Blind.

19. Alleiniger Big Blind

Scheidet ein Spieler in der Position Big Blind aus dem Spiel aus, so ist der nächste Spieler links vom ausscheidenden in der nächsten Runde der alleinige Big Blind, der Small Blind entfällt.

Pots / Showdown

20. Playing the Board

Ein Spieler muss im Showdown **beide** Karten zeigen, um Anspruch auf den Pot zu erlangen.

21. Nicht teilbarer Pot beim Splitpot (Odd Chips)

Sollte im Falle eines Splitpot der Pot nicht genau teilbar sein so erhält immer der Platz links vom Dealerbutton den nicht teilbaren Jeton.

22. Öffnen der Karten bei einem All in

Alle Karten müssen geöffnet werden, sobald ein Spieler „All-in“ ist und keine weitere Aktion durch einen anderen Spieler mehr möglich ist.

23. Pot Größe

Nur in Pot-Limit Spielen wird Auskunft über die Potgröße gegeben. Der Dealer ist nicht verpflichtet in Limit oder No Limit Spielen den Pot zu zählen und gibt auch darüber keine Auskunft.

Misdeals, Penalties und Stolperfallen

24. Misdeals

Wird vor dem Flop eine Karte eines Spielers aufgedeckt, wird die letzte Karte dem Spieler zugeteilt und die geöffnete Karte wird zur Burn-Card vor dem Flop. Wird der Flop, Turn oder River zu früh aufgedeckt, bevor eine Setzrunde zu Ende ist, werden die aufgedeckten Karten gebrannt. Nun wird die Anzahl der Spieler in der verbleibenden Hand gezählt und so viele Karten +1 gebrannt und weitergedealt.

Werden am Flop versehentlich 4 anstatt 3 Karten aufgedeckt, so werden diese vier Karten nochmals verdeckt gemischt und der Floorman wählt eine der verdeckten Karten als burn card aus. Die verbleibenden drei Karten bilden den Flop.

25. Penalties und Disqualifikation

Ein Penalty KANN beispielsweise ausgesprochen werden, wenn ein Spieler die Karten öffnet oder herzeigt, obwohl es noch Aktion(en) gibt, oder ein(e) Karte(n) vom Tisch wirft. Ein Penalty MUSS ausgesprochen werden bei Falschspiel, schlechtem Benehmen, Fehlverhalten oder ähnlichen. Es obliegt der Turnierleitung die Höhe des Penalty festzulegen, diese reicht bis zu einer Disqualifikation. Bei einer Disqualifikation werden alle Jetons eingezogen, der betroffene Spieler muss den Tisch verlassen.

26. Exposing Cards

Ein Spieler, der seine Hand während dem Spiel öffnet, kann mit einem Penalty belegt werden, aber die Hand wird nicht für „tot“ erklärt.

27. Anwesenheit am Sitzplatz

Ein Spieler muss, sobald alle Spieler ihre Karten erhalten haben, am Tisch sein, ansonsten wird die Hand für „tot“ erklärt.

28. Verbleibende Aktion

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

29. One Player to a Hand

Nur ein Spieler pro Hand ist zulässig. Alle Spieler nehmen auf das laufende Spiel und die Spieler Rücksicht, egal ob sie am Spiel noch teilnehmen oder nicht.

Informationen über aktive oder gepasste Karten dürfen nicht preisgegeben oder angedeutet werden. Ebenso dürfen keine Spielanalysen stattfinden, solange im betroffenen Spiel noch Aktionen durch Spieler möglich sind. Vor einem Showdown über eine Hand zu sprechen ist nicht erlaubt.

Ausnahme: Neue Spieler und Anfänger dürfen an regulären Spieltagen (nicht an Turnieren und Club-Meisterschaften) einen anderen Spieler zu Rate ziehen. Der beratende Spieler darf im aktuellen Spiel nicht mehr in der Hand sein.

30. Show one – show all

Zeigt ein Spieler seine Hole Cards einem anderen Spieler, so muss er sie auf Verlangen allen zeigen.

31. Annoncieren der Hand

Verbale Aussagen betreffend der Wertigkeit der Hand sind nicht bindend. Jedoch obliegt es der Turnierleitung, Missbrauch und Falschannoncen zu ahnden.

32. Verbale Aussagen

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

33. Rabbit Hunting

„Rabbit hunting“ ist nicht erlaubt. Unter Rabbit hunting versteht man das aufdecken von Flop, Turn oder River, obwohl die Hand vorbei ist. Darüber hinaus sind gefoldete Karten für alle Spieler, auch wenn sie nicht mehr in der Hand oder im Spiel sind, absolut tabu.

34. Sichtbarkeit der Jetons

Alle Jetons müssen immer sichtbar sein. Spieler dürfen zu keiner Zeit Jetons einstecken oder verborgen transportieren. Spieler, die Jetons eingesteckt haben, riskieren disqualifiziert zu werden.

35. Time

Verstreicht zu viel Zeit bis zu einer Entscheidung eines Spielers, so kann der Dealer ein Ultimatum setzen. Hierbei verbleiben dem Spieler weitere 30 Sekunden für eine Entscheidung. Wird bis zum Ablauf dieser Zeit noch immer keine Aktion durchgeführt, so wird die Hand für „tot“ erklärt und der Spieler scheidet aus dem aktuellen Spiel aus.

36. Poker Etikette

Wiederholte Verstöße gegen die Etikette werden mit Penalties geahndet. Beispiele dafür sind, das Berühren fremder Karten oder Jetons, Spielverzögerung, ständiges Reden oder sehr häufiges Aussetzen.

Sonstiges

37. Race for Chips

Chips, die nicht mehr benötigt werden, können aus dem Spiel genommen werden. Beispielsweise werden bei einer Blindstufe von 100/200 keine 25er Chips mehr benötigt. Im ersten Schritt werden dazu die Chips eines Spielers durch die Bank

getauscht. Nun kann es jedoch sein, dass Chips übrig bleiben (z.B. 3 x 25er Chips reichen nicht für einen weiteren 100er Chip). In diesem Fall wird um die verbleibenden Chips aller Spieler gespielt: Jeder Spieler erhält für einen übrig gebliebenen Chip eine Karte. Der Spieler mit der höchsten Karte erhält alle noch zu wechselnden Chips. Der Chip Race beginnt immer beim Spieler der links vom Dealer sitzt.

Ein Spieler kann nicht durch einen Chiprace aus dem Spiel ausscheiden. Wäre dies durch ein Chip Race der Fall, so erhält der betroffene Spieler seine Chips getauscht, in dem diese auf den nächsthöheren Chipwert aufgerundet werden.

38. Button in Heads-Up

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

39. Wechsel des Kartendecks

Kartendecks können durch Spieler nicht getauscht werden. Ein Tausch erfolgt durch den Floormanager oder durch ein Mitglied der Pokerclubs.