



Dealer- und Floorman-Ordnung

Texas Hold'em Poker

- Ein Dealer ist während eines Pokerturniers dafür verantwortlich, dass das Spiel korrekt, fair und zügig abläuft. Dabei führt er die Spielrunden durch und überwacht die Einhaltung der Regeln.
- Vorbereitung vor der Hand
- Button, Small Blind und Big Blind korrekt setzen
 - Der Dealer platziert den **Dealer-Button** vor dem Spieler, der offiziell der "Dealer" ist (bei Turnieren rotiert dieser nach jeder Hand im Uhrzeigersinn).
 - Links vom Button sitzt der Small Blind, links davon der Big Blind.

- Blindbeträge und Stackgrößen prüfen
 - Dealer stellt sicher, dass die Blinds korrekt bezahlt wurden.
 - Falls ein Spieler All-In ist oder zu wenig Chips hat, macht der Dealer dies für alle sichtbar.

- Austeilen der Karten
- Startkarten geben (Hole Cards)
 - Jeweils zwei verdeckte Karten werden an alle aktiven Spieler im Uhrzeigersinn ausgegeben beginnend beim Small Blind.

- 💬 Setzrunde vor dem Flop (Pre-Flop)
- Setzrunde verwalten (Pre-Flop Action)
 - Action beginnt links vom Big Blind.
 - Der Dealer verfolgt aufmerksam, wer wieviel setzt oder erhöht, und achtet auf korrekte Einsätze.
 - Er kündigt Raises an, zählt Chips bei All-Ins, regelt strittige Situationen und klärt bei Bedarf mit dem Floorman.

- 🔄 Der Flop, Turn und River
- Burn und Flop
 - Eine Karte wird verdeckt "gebrannt" (weggelegt), dann legt der Dealer drei offene Gemeinschaftskarten in die Mitte (der Flop).
- Setzrunde nach dem Flop
 - Action beginnt links vom Button bei noch aktiven Spielern.
- Burn und Turn
 - Eine Karte brennen, eine vierte Karte (Turn) offen aufdecken.
- Setzrunde
- Burn und River
 - Eine Karte brennen, fünfte Karte (River) offen aufdecken.
- Letzte Setzrunde

- Q Showdown und Potvergabe
- Showdown verwalten
- Der Dealer fordert die Spieler auf, ihre Karten offen zu legen.
- Er ermittelt die beste Hand und gibt den Pot korrekt an den Sieger.
- Bei Side Pots muss der Dealer sehr sorgfältig arbeiten.
- Mucking der Karten
- Verlierende Karten kommen in den Muck-Stapel (Ablagestapel), Gewinnerhände bleiben sichtbar bis Pot vergeben ist.

- 🗗 Hand abschließen
- Pot sauber einsammeln und Chips sortieren
- Dealer rückt Chips richtig zusammen und sorgt für Ordnung am Tisch.
- Button, Small und Big Blind weitersetzen
- Nach der Hand rotiert der Button um einen Platz im Uhrzeigersinn
 die Blinds folgen entsprechend.
- Neue Hand starten
- Sobald alle bereit sind, beginnt der Dealer mit dem Mischen und Austeilen der nächsten Hand.

- Weitere Aufgaben des Dealers
- Klare Kommunikation mit Spielern und dem Floorman
- Achtet auf korrektes Verhalten und Spieltempo
- Stoppt das Spiel bei strittigen Situationen
- Zählt Side Pots und All-Ins korrekt ab
- Achtet auf die Einhaltung der Timebank, wenn vorhanden
- Kann bei Bedarf die Blinds ansagen oder die Zeitansage geben (z. B. "Blinds steigen in 2 Minuten")

Die nachfolgenden Punkte beziehen sich zum Teil auf die ÜSG Poker "Turnierregeln/Spielordnung" sowie genannten Situationen und sollen als Orientierungs- und Entscheidungshilfe für Dealer und Floorpersonal dienen!

§ 1 Floorman

- (1) Das Floorpersonal ist angehalten, im besten Interesse des Spiels und mit Fairness als oberste Priorität zu entscheiden. In gewissen Umständen kann es dazu führen, dass technische Regeln "ignoriert" werden und im Sinne der Fairness entschieden wird.
- (2) Die Spieler und die Dealer haben den Entscheidungen der Turnierleitung bzw. des Floorman Folge zu leisten. Die Entscheidungen sind endgültig.

§ 2 Vorbereitung (Dealer)

- (1) Der Dealer überprüft das ausgehändigte Kartendeck auf Vollständigkeit und Beschädigungen. Dazu werden u. a. alle Karten vor dem Spielbeginn und in jeder Pause nach Farben und Kartenwert sortiert und aufgefächert auf dem Tisch ausgelegt.
- (2) Der Dealer prüft bzw. stellt sicher, dass jede/r Spieler/in den für diesen Wettbewerb geltenden Startstack bekommt.
- (3) Sobald die Spieler am Platz sind, prüft der Dealer die richtige Platzzuteilung mittels der Platzkarten oder der in der Turniersoftware angegebenen Platzierung, die der Spieler beim Buyln erhält und meldet beanstandete Startstacks dem Floorman.
- (4) Der Dealerbutton wird immer vor Beginn des Turniers und nach der Bildung des Finaltables ausgespielt. Jeder Spieler bekommt aufgedeckt angefangen bei Platz 1 eine Karte. Die höchste Karte gewinnt. Haben zwei Spieler die höchste Karte (z.B. König) werden den beiden Spielern jeweils noch eine Karte ausgeteilt um eine Entscheidung des höchsten Blattes zu ermitteln. Danach signalisiert er Dealer Bereitschaft mit den Worten Tisch bereit.
- (2) Die Spieler und die Dealer haben den Entscheidungen der Turnierleitung bzw. des Floorman Folge zu leisten. Die Entscheidungen sind endgültig.

- § 3 Mischvorgang (Dealer)
- (1) Grundsätzlich sollte der Mischvorgang mindestens dreimaliges Shuffeln beinhalten und einmal Stapeln.
- (2) Ein "Wasch-Vorgang" wird gelegentlich empfohlen.
- (3) Der Einsatz einer Cut-Card ist Pflicht!
- (4) Fallen eine oder mehrere Karten vom Tisch, muss der Floorman informiert und das Deck erneut überprüft werden bzw. das Deck gewechselt werden.
- (5) Sobald der Dealer den Mischvorgang der Karten einleitet. (nicht Karten einsammelt, sondern beginnt zu mischen) zählt die zu dem Zeitpunkt angeschlagene Blindstruktur im Spiel.

§ 4 Kartenzuteilung / Misdeals (Dealer)

- (1) Bei Misdeals gilt immer, dass neu gemischt und gegeben wird, vorausgesetzt, der Fehler wird bemerkt, bevor zwei/drei Spieler ihren Zug gemacht haben.
- (2) Unter anderem sind die folgenden Situationen Misdeals:

 a) Eine der ersten beiden Karten, die ausgeteilt werden, ist sichtbar.
 b) Zwei oder mehr Karten werden durch den Dealer aufgedeckt.
 c) Zwei oder mehr Karten sind sichtbar oder lagen im Kartenstapel verkehrt herum.
 d) Die erste Karte wird dem falschen Spieler ausgeteilt

 (z.B. wenn der Button an der falschen Position liegt).
 e) Karten werden an einen (z.B. leeren) Platz verteilt, der keine Karten erhalten durfte.
 f) Ein Spieler, der Karten erhalten haben müsste, hat diese nicht bekommen.
 g) Eine falsche Anzahl von Karten wurde bei einem Spiel ausgeteilt.
 h) Eine Karte wurde nicht in der richtigen Reihenfolge ausgeteilt.
 i) Wenn das Fehlen einer oder mehrerer Karten bemerkt wird.
- (3) Wenn möglich sollte der Fehler durch den Dealer berichtigt werden. Dies ist u.a. nur möglich, wenn kein Spieler bereits Einsicht in seine Karten genommen hat und die richtige Kartenreihenfolge hergestellt werden kann.
- (4) Hat ein Spieler 3 Karten erhalten und dies wird zu spät bemerkt, zieht der Floorman eine der Karten, die dann als Burncard verwendet wird.

§ 5 Boxed Card (Dealer)

(1) Wird eine Boxed Card

(Eine Karte, die im Deck mit der Bildfläche nach oben liegt)

im Kartenblatt entdeckt, wird sie aus dem Spiel genommen und als nicht vorhanden gewertet.

§ 6 Fouled Deck (Dealer)

- (1) Ein "Fouled Deck" nennt man ein Kartenblatt mit einer inkorrekten Anzahl von Karten. Dazu zählen auch Blätter mit verschiedenen Rückseiten oder mit mehreren Karten gleichen Werts oder gleicher Farbe.
- (2) Spieler, die vorsätzlich eine Hand spielen, obwohl sie wissen, dass es sich um ein "Fouled Deck" handelt, erhalten keine in den Pot gezahlten Chips zurück und können zusätzlich für das Zurückhalten ihres Wissens bestraft werden.
- (3) Ein Spiel mit einem Deck, in dem eine oder mehrere Karten fehlen, macht keinen Unterschied in den Ergebnissen der Hand.

§ 7 Vier Karten Flop (Dealer)

- (1) Wird ein Flop mit vier (statt drei) Karten verteilt, unabhängig davon, ob diese bereits umgedreht wurden, hat der Dealer die offensichtliche Burn-Karte (nur falls diese eindeutig zu identifizieren ist) zurück auf den Handstapel zu nehmen und als (nächste) Burn-Karte zu verwenden.
- (2) Ist eine Identifikation der Burn-Karte nicht eindeutig möglich, sind diese vier Karten erneut verdeckt zu mischen. Der Floorman wird dann aus diesen vier Karten eine Karte ziehen, die dann zur (nächsten) Burn-Karte wird, während die anderen drei Karten den Flop bilden.

§ 8 Weitere Irregularities (Dealer)

(1) Wenn ein Dealer versehentlich eine zusätzliche Karte dealt, bevor eine Aktion stattfindet, wird die Karte an die Spitze des Stapels gesetzt und als Burn-Karte für die nächste Runde verwendet.

(2) Am Anfang einer jeden Runde muss eine Karte "gebrannt" werden. Wenn ein Dealer dies nicht tut oder mehr als eine einzelne Karte brennt, müssen die Karten an die richtigen Spieler wiederhergestellt werden, wenn der Fehler gefunden wird, bevor es einen Einsatz in dieser Runde gibt. (3) Wenn versehentlich zwei Karten "gebrannt" werden und eine Korrektur nicht eindeutig möglich ist, zieht der Floorman eine der beiden Karten, die dann als nächste Burncard verwendet wird.

(4) Wenn der Dealer die nächsten Karte dealt, bevor das Setzen komplett in

einer Runde beendet ist, wird diese Karte eingemischt, die Setzrunde beendet und die nächste Karte neu gedealt.
(5) Sollte der Dealer das Deck foulden, weil er dachte, der Deal ist vorbei, muss die Hand trotzdem zu Ende gespielt werden und das Deck so gut wie möglich wiederhergestellt werden.

§ 9 Bestimmen der Gewinnerhand (Dealer)

Um die Gewinnerhand ordnungsgemäß zu bestimmen, sollte der/die Dealer/in generell folgende "Arbeitsschritte abarbeiten":
1.) Showdown/Ablage aller noch im Spiel befindlichen Hände in der Nähe des "Boards",
2.) Bestimmen der offensichtlichen Gewinnerhand,
3.) Umdrehen der offensichtlichen Verliererhand,
4.) Kurzes Abwarten, ob ggfs. durch eine/n Spieler/in Widerspruch erfolgt,
5.) Zuschieben des Pots,

- 6.) Kurzes Abwarten, ob ggfs. durch eine/n Spieler/in Widerspruch erfolgt und dann erst
- 7.) Einsammeln der "Boardkarten" und der "Gewinnerkarten". Wenn bis jetzt immer noch kein Widerspruch erfolgt ist, werden (erst jetzt) die "Boardkarten" und die "Gewinnerkarten" (komplettes Kartendeck) zusammen gelegt und mit dem Mischvorgang für die nächste Hand begonnen. Die "Widerspruchsfrist" (das Recht, eine Hand anzufechten) endet mit diesem ersten Mischen der Spielkarten.

§ 10 Rabbit Hunting (Dealer)

Das Aufdecken aller Gemeinschaftskarten, die noch "gekommen wären", ist nicht erlaubt.

§ 11 "Time/Zeit" beantragen (Dealer / Floorman)

- (1) Nachdem eine annehmbare Zeit (ca. 1 min. bei Minimalentscheidungen, ca. 2 min. bei All In-Situationen) für die Entscheidung eines Spielers abgewartet wurde, darf ein/e Spieler/in beim Dealer "Time" beantragen.
- (2) Um "Time" zu rufen, muss ein Spieler an seinem zugewiesenen Platz und noch in der Hand sein.
- (3) Nur der Dealer darf in Abhängigkeit von der Spielsituation entscheiden, ob eine "annehmbare Zeit" vergangen ist und dann die Turnierleitung zur "Zeit"-nahme rufen.
- (4) Ab Beginn der "Zeit"-nahme durch das Floor-Personal hat der Spieler noch eine weitere Minute Zeit für seine Entscheidung. Hierbei werden die letzten 10 Sekunden heruntergezählt und die Hand danach für "tot" erklärt. Hat der Spieler nicht vor Ablauf des Countdowns agiert, ist seine Hand automatisch tot.
- (5) Das wiederholte und offensichtliche Verzögern des Spiels kann geahndet werden.

§ 12 Ermahnung/Hinzuziehung des Floorman (Dealer / Floorman)

- (1) Stellt der Dealer fest, dass ein Spieler am Tisch gegen Regeln oder Etikette verstößt, ist er berechtigt und angehalten, diesen auf seine Verfehlung hinzuweisen (Hinweis). Der Hinweis ist auf der Tischkarte mit dem entsprechenden Spielernamen zu notieren.
- (2) Wiederholt sich bei einem Spieler ein Verstoß oder treten unterschiedliche Verfehlungen auf, ist allein der Dealer berechtigt, den Floorman hinzuzuziehen! Nur der Floorman ist befugt, nach Abwägen der bisherigen Hinweise und Verfehlungen nunmehr Ermahnungen und Sanktionen auszusprechen! Die Ermahnungen/Sanktionen sind auf der Tischkarte mit dem entsprechenden Spielernamen zu notieren.
- (3) Ein Spieler kann den Floorman nicht selbst hinzuziehen. Er muß den Dealer um Hinzuziehung des Floorman ersuchen.