

Prof. Dr. Christian Koenig, LL. M. (LSE) und Simon Ciszewski, Bonn*

Texas Hold'em Poker – Glücksspiel oder Geschicklichkeitsspiel?

Der Aufsatz geht der Frage nach, ob es sich bei dem – gerade im Internet – sehr beliebten Texas Hold'em Pokerspiel um ein Glücksspiel oder ein Geschicklichkeitsspiel handelt.

I. Der rechtliche Glücksspielatbestand

Nach § 3 Abs. 1 S. 1 des Entwurfs eines Staatsvertrages der Länder zum Glücksspielwesen in Deutschland mit Stand vom 14.12.2006 liegt ein Glücksspiel vor, „wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt.“

Nicht erfasst sind reine Geschicklichkeitsspiele, bei denen Wissen und Können des Spielers für den Spielausgang entscheidend sind. Beim Zusammentreffen beider Elemente ist durch eine wertende Gesamtbetrachtung festzustellen, welches Element überwiegt¹⁾.

Diese Definition stimmt mit der bisherigen Rechtsprechung zur Abgrenzung überein.

So führt das BVerwG aus²⁾: „Im Gegensatz zum Geschicklichkeitsspiel, bei dem die Entscheidung über Gewinn und Verlust des Spiels nach den Spielbedingungen wesentlich von den geistigen und körperlichen Fähigkeiten, den Kenntnissen, der Übung und der Aufmerksamkeit des Spielers abhängt, ist das Glücksspiel dadurch geprägt, dass der Erfolg allein oder überwiegend vom Zufall abhängt.“

Maßgebend sind hierbei die Fähigkeiten und Erfahrungen des Durchschnittsspielers³⁾. Mathematische Kalkulationen und verwickelte Wahrscheinlichkeitsberechnungen müssen außer Betracht bleiben⁴⁾. Maßgeblich ist somit die Bestimmung des Durchschnittsspielers. Hierbei handelt es sich um eine Frage tatsächlicher Art, die einer einzelfallorientierten Abgrenzung unter Berücksichtigung der einzelnen in Betracht kommenden Spielvorgänge bedarf⁵⁾.

Als angemessener Sorgfaltsmaßstab, der von dem vorliegend betrachteten Durchschnittsspieler zu erwarten ist, erscheint die einfache Fahrlässigkeit, also die Beachtung der im Verkehr erforderlichen Sorgfalt; denn dem im Internet oder im stationären Kasino um Geld spielenden Pokerspieler ist bewusst, dass es um teilweise nicht unerhebliche Beträge geht. Auch der Durchschnittsspieler versucht daher, sein Spiel zu verbessern. Die Möglichkeiten hierzu werden auch durch die breite Masse der Pokerspieler genutzt. Beleg hierfür sind hohe Absatzzahlen von Pokerbüchern, in denen die hinter jeder im Pokerspiel zu treffenden Entscheidung stehenden Gedanken erläutert werden. Ferner erfreut sich das Pokerspiel im Fernsehen hoher Einschaltquoten⁶⁾. Dort ist es möglich, gute Spieler, deren Taktik etc. zu beobachten. Des Weiteren wird im Internet häufig um virtuelles Geld gepokert, was eine gute Gelegenheit bietet, Pokererfahrung zu sammeln und das eigene Spiel zu verbessern.

Bei dem hier zu bewertenden Durchschnittsspieler handelt es sich daher um einen die im Verkehr erforderliche Sorgfalt beachtenden und zu grundlegenden taktischen Überlegungen fähigen Pokerspieler. Dieser Maßstab kann verglichen werden mit dem Leitbild des EuGH vom

„durchschnittlich informierten, aufmerksamen und verständigen Durchschnittsverbraucher“⁷⁾.

Nach diesem verobjektivierten Maßstab beurteilt sich, ob der Erfolg allein oder überwiegend vom Zufall abhängt (Glücksspiel) oder im Wesentlichen von der Aufmerksamkeit, den Fähigkeiten und Kenntnissen des einzelnen Spielers (Geschicklichkeitsspiel) bestimmt wird.

II. Subsumtion des Texas Hold'em Pokerspiels unter den Glücksspielatbestand

1. Die einzelnen Etappen des Spiels

Für ein erfolgreiches Spiel ist es notwendig, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Das Texas Hold'em Pokerspiel sieht vier Zeitpunkte vor, an denen Entscheidungen getroffen werden, es sei denn, ein Spieler passt (fold). Diese Zeitpunkte sind die jeweiligen Setzrunden am Ende der Abschnitte *Pre-Flop*, *Flop*, *Turn* und *River*.

Für die Entscheidung, mit den ersten beiden verdeckten Karten (*pocket cards*) zu spielen oder nicht (*Pre-Flop-Situation*), ist sicherlich die zufällig erfolgte Kartenverteilung bedeutsam.

Dennoch hängt schon die Einordnung der *pocket cards* und deren Entwicklungsmöglichkeiten im Verlaufe des Spiels von den Fähigkeiten und Kenntnissen des Spielers ab. Auch der oben definierte Durchschnittsspieler ist in der Lage, zu bestimmen oder abzuschätzen, wie gut bei normalem Verlauf seine Siegeswahrscheinlichkeit mit einer bestimmten Kartenkombination ist. Einer exakten mathematischen Berechnung der Gewinnchancen bedarf es hierzu nicht.

Die Entscheidungssituation nach Aufdecken der drei offenen Gemeinschaftskarten (*Flop*) ist zunächst wieder dadurch gekennzeichnet, dass die zufällige Kartenverteilung durch Glück bestimmt ist.

Zu beachten ist indes, dass der *Flop* – als die Informationsquelle schlechthin – die Möglichkeiten für „gutes“ oder „richtiges“ Spiel noch vergrößert. Durch Fähigkeiten und Kenntnisse des Spielers lassen sich nicht nur die (Entwicklungs-)Chancen der eigenen Hand abschätzen, sondern auch in Verbindung mit den Entscheidungen der anderen Spieler Rückschlüsse auf deren Karten ziehen. Erforderlich ist hier somit zusätzlich Aufmerksamkeit. Zum Abschätzen der eigenen Chancen erforderlich ist die

*) Der Autor Koenig ist Direktor am Zentrum für Europäische Integrationsforschung an der Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn, der Autor Ciszewski ist ebendort als wissenschaftlicher Mitarbeiter tätig.

1) Erläuterungen zum Länderentwurf vom 14.12.2006, S. 11.

2) BVerwGE 114, 92 (95).

3) BGHSt 2, 274 (276 f.).

4) BVerwGE 2, 110 (111 f.).

5) Vgl. BGH, DVBl 2003, 669 (670).

6) Vgl. Süddeutsche Zeitung vom 09.02.2007, S. 2.

7) EuGH, C-210/96, Slg. 1998, I-4657 – *Gut Springheide*, EuGH, C-303/97, Slg. 1999, I- 513 – *Sektellerei Kessler*.

Kenntnis der Regeln und einfaches Abzählen möglicher *helpcards*⁸⁾. Höhere Mathematik und insbesondere Grundkenntnisse der Wahrscheinlichkeitsrechnung sind nicht notwendig.

In den Abschnitten *Turn* und *River* kommen durch jeweils eine neue Gemeinschaftskarte wieder neue Informationen hinzu, die es zu verwerten und umzusetzen gilt. Welche Karten auf den Tisch kommen, bestimmt der Zufall, was der einzelne Spieler daraus macht, sein Geschick.

2. Generelle Taktik

Die bei generellen taktischen Überlegungen maßgeblichen Begriffe sind *Spieleranzahl* (a), *Spielertypen* und *Table-Image* (b), *Position* (c), *Blinds & Stacks* (d) und *Pot-Odds* (e).

a) Je mehr Spieler am Tisch sitzen, desto geringer sind die allgemeinen Chancen, das beste Blatt zu haben, da die prozentuale Wahrscheinlichkeit, dass zumindest einer der anderen Spieler ein überlegenes Blatt hält, mit zunehmender Spielerzahl steigt⁹⁾. Dieser Zusammenhang ist auch dem Durchschnittsspieler bewusst.

b) Grundsätzlich gibt es zwei Spielweisen¹⁰⁾, die *loose* und die *tighte* Spielart. *Loose* Pokerspieler spielen eine hohe Prozentzahl ihrer Starthände und bleiben teilweise auch mit relativ schwachen Händen im weiteren Verlauf des Spiels dabei. Im Gegensatz dazu handeln *tighte* Spielertypen sehr restriktiv, spielen also eine sehr geringe Anzahl an Händen; sie werfen schwächere bis mittelmäßige Hände schnell weg.

Hier besteht die Möglichkeit, sein Spiel variantenreich zu gestalten und die eigene Taktik dem Spiel anzupassen. Maßgeblich für die eine oder die andere Spielart sind die Höhe der *blinds*¹¹⁾ und *stacks*¹²⁾, das eigene *table-image* sowie die *position*¹³⁾. Hierauf wird noch im Detail eingegangen.

Eng verbunden mit den *Spielertypen* ist das sog. *table-image*. Dies ist das Wahrnehmungsbild, das die anderen Spieler von einem haben.

Die Mitspieler als *Spielertypen* einzuordnen und das eigene *table-image* zu erkennen, erfordert v. a. Aufmerksamkeit. Daraus die richtigen Schlüsse für das eigene Spiel zu ziehen, hängt von den Fähigkeiten und Kenntnissen jedes Spielers ab. Wie gut ein Blatt ist, ist somit relativ, je nachdem, gegen wen gespielt wird und wie man selbst wahrgenommen wird. Beides vermag auch der Durchschnittsspieler zu erkennen. Entscheidend ist, „das jeweilige Gegenteil der aktuell über uns vorherrschenden Meinung zu spielen“¹⁴⁾. Zufall spielt hier allenfalls eine untergeordnete Rolle. Denn für die Frage, ob der Spieler den pot gewinnt, bieten sich Erkenntnisse des eigenen *table-image* insbesondere dann an, wenn ihm der Zufall schlechte bis mittelmäßige Karten beschert hat. Mit einer guten Hand wird er den pot auch ohne die Berücksichtigung von Erkenntnissen über das *table-image* häufiger gewinnen.

c) Die notwendigen Entscheidungen sind dann besser und einfacher zu treffen, wenn der Spieler über möglichst viele Informationen verfügt. Da man abhängig von der Sitzposition über ein unterschiedliches Maß an Informationen verfügt, ist die sog. *position* mithin von großer Bedeutung. Dies weiß auch der Durchschnittsspieler und kann sein

Spiel darauf einstellen, je nachdem, an welcher Position er sitzt.

d) Die Frage nach der Spielweise (*loose – tight*) hängt entscheidend von dem Verhältnis der eigenen *stacks* zu den *blinds* und den *stacks* der Gegner ab¹⁵⁾. Hiernach bestimmt sich, ob man unter Druck steht, also agieren muss oder ob man „sein Spiel“ spielen kann. Es bedarf eines gewissen Verhältnisses von *stacks* zu *blinds*, um durch die Höhe der *blinds* nicht unter Druck zu stehen¹⁶⁾. Wird dieses Verhältnis unterschritten, steigt der Druck und man muss seine Spielweise unter Umständen anpassen.

Eine entsprechende Relevanz hat das Verhältnis der eigenen *stacks* zu denen des Gegners. Nur wenn ein Spieler über einen substantiell höheren *stack* verfügt, kann er „frei aufspielen“. Ohne ein exaktes Verhältnis ausrechnen zu müssen, kann der Durchschnittsspieler im Rahmen einer „Wertung in der Laiensphäre“ erkennen, ob er selbst oder Gegner aufgrund des *stacks* unter Druck stehen und entsprechende Konsequenzen für sein Spiel ziehen. Beim Online-Spiel wird dies dadurch erleichtert, dass die eigenen *stacks* und die der Gegner angezeigt werden.

e) Unter *pot-odds* versteht man das Verhältnis der Höhe des zu gewinnenden pots zu dem zu bringenden Einsatz¹⁷⁾. Diese Kennzahl gibt Auskunft darüber, ab welcher Gewinnwahrscheinlichkeit sich eine Investition in den pot lohnt. Der Kehrrbruch der *pot-odds* bildet hierbei die Gewinnwahrscheinlichkeit. Hierbei gilt: „Je größer die *pot-odds*, desto kleiner die benötigten Gewinnwahrscheinlichkeiten.“ Um die Gewinnwahrscheinlichkeit in Unkenntnis des gegnerischen Blattes zu errechnen, helfen die sog. *outs*¹⁸⁾. Das Ausrechnen der prozentualen Gewinnwahrscheinlichkeit ist sehr kompliziert und kann sicherlich vom Durchschnittsspieler nicht geleistet werden. Als Faustformel für die prozentuale Wahrscheinlichkeit der Realisierung eines *outs* bei der nächsten Karte gilt daher¹⁹⁾: 2 x *outs*; bei zwei ausstehenden Karten gilt: 4 x *outs*. Zwar vermag auch der Durchschnittsspieler, eine solche Rechnung vorzunehmen. Aufgrund der Vereinfachung sind hierbei indes Ungenauigkeiten nicht ausgeschlossen.

3. Situationsspezifische Taktik

Relevante Begriffe sind hier *Made Hands & Draw Hands* (a), *Deception, Bluff und Semi-Bluff* (b), *Slowplay* (c) und *Check-Raise* (d).

a) Während eine *made-hand* ihre Stärke aktuell ausspielen kann, bedarf die *draw-hand* noch aufzudeckender Kar-

⁸⁾ Karte im Deck, die die Hand entscheidend verbessert.

⁹⁾ Vgl. hierzu die Übersicht bei Kalhamer, Texas Hold'em Poker, 2006, S. 90.

¹⁰⁾ Zum Folgenden Kalhamer, Texas Hold'em Poker, 2006, S. 92 ff.

¹¹⁾ Die sog. *blinds* bezeichnen von der jeweiligen Sitzposition abhängige Mindesteinsätze.

¹²⁾ *Stacks* meint die Anzahl der Jetons eines Spielers.

¹³⁾ Die Position des jeweiligen Spielers in Relation zum button (letzte Position).

¹⁴⁾ Kalhamer, Texas Hold'em Poker, 2006, S. 101.

¹⁵⁾ Vgl. Kalhamer, Texas Hold'em Poker, 2006, S. 107.

¹⁶⁾ Ausführlich hierzu: Kalhamer, Texas Hold'em Poker, 2006, S. 108 ff, der als Kategorien ein Verhältnis von 100, 40 und 10 nimmt.

¹⁷⁾ Hierzu und zum Folgenden, Kalhamer, Texas Hold'em Poker, 2006, S. 112 f.

¹⁸⁾ Als *outs* bezeichnet man die verbleibenden Karten, durch die in Kenntnis der eigenen pocket cards und des boards (alle offenen Karten) die eigene Hand so stark verbessert wird, dass man von einem Sieg im showdown (finaler Kartenabgleich, um den Sieger des Pots festzustellen) ausgehen kann, vgl. Kalhamer, Texas Hold'em Poker, 2006, S. 114 ff.

¹⁹⁾ Vgl. Kalhamer, Texas Hold'em Poker, 2006, S. 114 f.

ten, damit aus ihr ein gutes Blatt wird²⁰). Spieler mit einer *made-hand* laufen Gefahr, im Verlaufe des Spiels von einer *draw-hand* überholt zu werden; daher gilt es, *made-hands* durch *bets*²¹) vor Bedrohungen durch *draw-hands* zu schützen. Der Faktor Zufall kann somit dadurch ausgeschaltet werden, dass man mit einer *made-hand* den Halter der *draw-hand* zum Passen bringt. Diesen Zusammenhang kennt auch der Durchschnittsspieler und kann sein Spiel daran ausrichten.

b) Unerlässlich ist es, das eigene Spiel für die Gegner möglichst undurchsichtig zu gestalten. Dies gelingt nicht, wenn der Spieler dem Ansatz folgt, nur mit guten Händen zu setzen und mit schlechten auszusteigen²²); denn dies ist leicht zu durchschauen. Täuschungsmanöver (*deception*) sind regelmäßig unerlässlich, um den Pokertisch als Sieger zu verlassen. Dies weiß auch der Durchschnittsspieler. Ein *bluff*²³) kann somit in manchen Situationen der Weg zum Erfolg sein. Die Frage, ob ein *bluff* erfolgreich ist, hängt u.a. mit dem eigenen *table-image*, den *Spielertypen* der Gegner und der *Spieleranzahl* zusammen. Insofern hat auch der Durchschnittsspieler „das nötige Rüstzeug“, Situationen zu erkennen, in denen ein *bluff* erfolgversprechend ist, wenngleich diese Einschätzung aufgrund der Vielzahl der einzubeziehenden Faktoren nicht immer gelingen wird. Auch der Zufall spielt eine Rolle, da es Spieler geben kann, deren Karten so gut sind, dass sie ein hohes Gebot *callen*²⁴) oder *raisen*²⁵). Aufgrund der prozentualen Seltenheit exzellenter Karten, hält sich die Bedeutung des Zufalls jedoch in Grenzen.

Beim *semi-bluff* setzt der Spieler mit einer Hand, die in diesem Moment mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht die beste am Tisch ist, aber eine angemessene Chance besitzt, die zu diesem Zeitpunkt beste Hand später besiegen zu können (*beat-the-board*)²⁶). Man kann hier entweder dadurch gewinnen, dass die Kontrahenten direkt *folden* oder aber, indem man noch das beste Blatt bekommt. Der Zufall spielt hier eine noch geringere Rolle als beim normalen *bluff*, da der *semi-bluff*-Spieler immer noch die Möglichkeit hat, die beste Hand zu bekommen. Dies zu erkennen, gelingt auch regelmäßig dem Durchschnittsspieler.

c) Beim *slowplay* erweckt der Spieler den Eindruck, eine schwächere Hand zu halten, als dies tatsächlich der Fall ist. Ziel ist es – etwa durch niedrige *bets* oder *check* –, andere Spieler in den pot zu locken oder im Spiel zu halten, um dann in späteren Setzrunden mehr Jetons zu bekommen. Der Zufall spielt beim *slowplay* – vorausgesetzt der Spieler spielt nur mit einer wirklich guten Hand – eine geringe Rolle. Die korrekte Anwendung verlangt hingegen die Fähigkeit, die Situation richtig einzuschätzen. Auch dem Durchschnittsspieler ist bewusst, dass ein hoher *bet* eine abschreckende Wirkung auf die Gegner hat und diese u.U. direkt *folden*; der Gewinn ist in diesem Fall sehr gering. Insofern wird das *slowplay* auch vom Durchschnittsspieler beherrscht.

d) Unter *check-raise* ist das *checken* einer Hand zu verstehen, um dann in derselben Runde einen gegnerischen *bet* zu *raisen*, seine Stärke also zu offenbaren. So ist es möglich, mehr Jetons in den pot zu bekommen. Auch beim *check-raise* spielt der Zufall nur eine untergeordnete Rolle. Er birgt indes Risiken dergestalt, dass ein Spieler mit einer *draw-hand* eine kostenlose Karte erhält. So hängt der Er-

folg eines *check-raise* zwar einerseits von den – auch teils beim Durchschnittsspieler vorhandenen – Fähigkeiten ab, *check-raise* richtig einzusetzen, andererseits von dem etwaigen Pech, dass die anderen Spieler ebenfalls *check* spielen.

4. Ergebnis

Es wurde aufgezeigt, dass sowohl der Zufall als entscheidendes Merkmal eines Glücksspiels auf der einen Seite als auch die Fähigkeiten, Kenntnisse und Aufmerksamkeit des Durchschnittsspielers als entscheidende Merkmale eines Geschicklichkeitsspiels beim Texas Hold'em Poker ihre Bedeutung haben.

Die Verteilung der Spielkarten erfolgt rein zufällig. Sicherlich ist das Verhalten eines Spielers in nicht unerheblichem Maße abhängig davon, wie gut sein Blatt ist und damit auch abhängig vom Zufall. Die Bedeutung des Zufalls wird indes dadurch gemindert, dass der hier zugrunde gelegte Durchschnittsspieler die Qualität und die Chancen einer Hand einschätzen und sein Handeln daran ausrichten kann. Zudem beruht das Pokerspiel nicht darauf, nur dann zu setzen oder zu erhöhen, wenn die Karten dies zulassen. Entscheidend ist, dass eigene Spiel so variantenreich und undurchsichtig zu gestalten, dass andere – trotz u.U. deutlich besserer Karten – Fehler machen. Es gewinnt nicht immer derjenige, der die besten Karten hat, sondern häufig schlicht derjenige, der als letzter im Spiel verbleibt. Wie man selbst die anderen Spieler einschätzt und wie man von den anderen Spielern eingeschätzt wird, ist hierbei ausschlaggebend. Seine Karten aufdecken muss man – wenn überhaupt – nur ganz am Schluss. Bis dahin kann ein Spiel auch mit den schlechtesten Karten gewonnen werden.

Das wichtigste ist, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Hierbei sind die zufällig verteilten Karten Orientierung und Entscheidungshilfe. Selbst die richtigen Entscheidungen zu treffen und andere – u.U. durch Täuschung – die falschen Entscheidungen treffen zu lassen, beruht jedoch maßgeblich auf der Aufmerksamkeit, den Fähigkeiten und Kenntnissen jedes einzelnen Spielers. Auch der Durchschnittsspieler ist in der Lage, die Informationen, die ihm durch seine eigenen Karten gegeben werden und die Informationen, die er durch Beobachtung des Verhaltens der anderen Spieler erlangt, unter Einbeziehung der durch ihn zu beherrschenden taktischen und strategischen Möglichkeiten so umzusetzen, dass vorrangig entscheidend für Sieg oder Niederlage die Aufmerksamkeit, Fähigkeiten und Kenntnisse sind. Damit handelt es sich beim Texas Hold'em Pokerspiel um ein Geschicklichkeitsspiel.

²⁰) Kalhamer, Texas Hold'em Poker, 2006, S. 116.

²¹) Mit *bets* wird ein Gebot bezeichnet, also das Setzen von Jetons.

²²) Kalhamer, Texas Hold'em Poker, 2006, S. 124.

²³) Unter *bluff* versteht man ein Verhalten, dass regelmäßig durch einen *bet* oder *raise* vorgibt, dass der den *bluff* anwendende Spieler eine starke Hand hält; in Wahrheit hat er jedoch ein schwaches Blatt.

²⁴) Mit *call* wird das Halten des jeweils geforderten Einsatzes bezeichnet. Man „geht mit“.

²⁵) Mit *raise* wird eine Erhöhung bezeichnet.

²⁶) Kalhamer, Texas Hold'em Poker, 2006, S. 133.