

STEPHAN M. KALHAMER

COACHING IM GAMBLING INSTITUTE

Vor gut vier Jahren hielt ich mein erstes Pokerseminar im damals noch wesentlich kleineren Gamblerstore. Mein erstes Buch war ein paar Monate auf dem jungen Markt. Die Branche, der Store und auch meine Projekte sind erwachsen geworden.



Stephan M. Kalhamer

Unter dem Dach des Gambling Instituts bieten wir quasi im Zweiwochentakt Live-Coachings in verschiedenen Stufen. Für Royal Flush will ich euch exklusiv durch Aufbau und Inhaltsschwerpunkte meines Programms führen.

ANFÄNGE

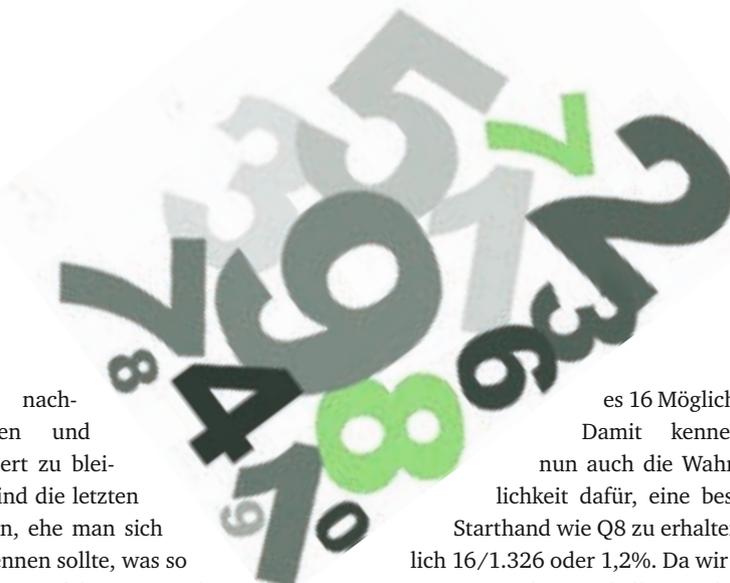
Früher gab es nur ein Training: meinen fünfstündigen Pokerkurs. Ich saß im Stuhl des Carddealers und gab den zehn Teilnehmern eine Hand. Ehe es zum Showdown kam, ließen wir das Spiel Revue passieren. Dabei versetzte ich mich geistig in jeden Seat und erklärte, was ich mit welchen Händen aus welchen Motiven heraus getan hätte. Ich sage also bei noch verborgenem Blatt, unter welchen Bedingungen ich die gewählte Line (also die Summe der getroffenen Entscheidungen) gut, aber auch, unter welchen Bedingungen ich sie schlecht finde. Dabei lege ich immer besonderen Fokus auf das „Warum“ dahinter. So ergeben sich alle notwendigen Themen automatisch aus dem realen Spiel heraus. Mit der Zeit kristallisierte es sich heraus, dass das Spielniveau unter meinen Teilnehmern immer weiter auseinanderging. So konnte es passieren, dass mich der eine Teilnehmer

fragte, was denn ein Doppelpaar ist, der andere aber nach dem Pushingrange eines 15 BB Stacks am Fullringtable im Small Blind nach einem 4 BB Opening des loosen Highjacks. Ihr versteht...

LEVEL

Verschiedene Level mussten her! Heute fange ich in meinen zweistündigen Kursen für pokerinteressierte Einsteiger (Level 0) alle Regelunkundigen ab und sichere damit die Qualität meiner **Level-1**-Kurse. Diese entsprechen am ehesten meinem ursprünglichen Kurs: Level 1 bedeutet kurzer Stack am vollen Tisch. Damit stehen unmittelbare Überlegungen im Vordergrund. Preflop und Flop sind große Themen. Die Valueline ist hier gefragt. Gute Szenarien erkennen und diese direkt und aktiv spielen.

Level 2 – mein Ganztagesseminar für 6 Teilnehmer – ist dann ein ganzes Stück komplexer. Das Spiel mit mindestens 100 BB am Shorthanded-Tisch generiert viel mehr Freiraum. Setzrunden-übergreifendes taktisches Kalkül ist gefragt. Die Bluffline wird zum wichtigen Balance-Instrument zur Valueline. Deception oder Implied Odds sind nun Schlüsselthemen. Danach bieten



wir keine Kurse mehr an. Wer weitergehen will, kann per **Level 3**, meinem Individualcoaching, mit mir arbeiten. Hier trenne ich mich von meinem Spiel und dem was ich unmittelbar weiterzugeben habe. Ich betrachte den individuellen Kunden und dessen Spiel. Wir versuchen, die optimal passende Spielform zu finden. Dabei geht es nicht mehr unbedingt um Taktisches, etwa, wann man welchen Button (Fold – Call – Raise) zu drücken hat – denn dies sollte der Kunde bereits wissen. Es geht darum, zu bestimmen, ob der Kunde eher live oder online agieren sollte. In welchen Limits er gut aufgehoben ist, in welchem Spiel. Als Gewinner am Pokertisch hat man drei Feinde geschlagen: Gegner, Gier und Unzufriedenheit.

Gegner: Ohne im Mittel bessere Entscheidungen zu treffen als das Umfeld, generiert man keine positive Erwartung, hat kein Edge und braucht sich über andere Themen wie das eigene Spiel am Tisch keine Gedanken zu machen. Poker ist dann ein schönes Hobby.

Gier: Auch wenn man seine Gegner schlägt, aber zu offensiv mit den eigenen Mitteln operiert, dann ereilt jeden über kurz oder lang der Bust der Bankroll. Das ist dann kein Pech, sondern logische Konsequenz einer fehlenden Absicherung. Allein den Tisch zu schlagen, also unter positiver Erwartung zu spielen, genügt nicht, um ein erfolgreicher Spieler zu sein. Man hat auch die Varianz zu zähmen, braucht ein vernünftiges Bankrollmanagement.

Unzufriedenheit: Selbst wenn man Erwartungswert und Varianz auf seiner Seite hat und damit zu einem erlauchten Kreis von überlegenen Spielern gehört, wartet der gemeinste Feind noch – man selbst. Es ist extrem selten, dass man mit einer Session wirklich zufrieden ist. Entweder man verliert oder „man gewinnt nicht so viel, wie man hätte gewinnen müssen.“ Sich langfristig nahe seines A-Games zu bewegen,

nicht nachzulassen und motiviert zu bleiben, sind die letzten Hürden, ehe man sich das nennen sollte, was so inflationär oft benutzt wird: Pokerpro.

Abgerundet wird mein Programm über vier **Specials:** Coachings nach aufgezeichnetem Spiel via Pokertronic, Businessvorträge zum Beispiel zum Thema (Poker als Mikrokosmos der Geschäftswelt), Themenworkshops zu Non-Mainstream-Varianten wie Omaha oder Mixed Games und nicht zuletzt Gastvorträge von befreundeten und hoch geschätzten Pokerspielern wie Vanessa Rousso oder Chad Brown.

LEVEL 1

Im Folgenden zeichne ich euch den Bogen eines Level-1-Coachings. Wir spielen 25 – 50 mit 1k Startstacks. Es stehen also jedem nur 20 Big Blind zur Verfügung. Zunächst sprechen wir über Starthände. Es ist generell möglich, 1.326 verschiedene Hände zugeteilt zu bekommen. Denn für die erste Karte (z.B.: Qd) gibt es 52 Möglichkeiten und für die zweite noch 51 (z.B.: 8c). Da dieselbe Hand entsteht, wenn man zuerst die „Zweite“ und dann die „Erste“ gedealt bekommt (Qd8c = 8cQd), teilt man 52x51 durch 2 und kommt auf 1.326 unterscheidbare Starthände.

Als Pokerspieler interessiert uns weiter nicht, welche Farben wir konkret haben und so fassen wir deshalb zunächst alle Kombinationen von einer Dame mit einer 8 in der Kategorie Q8 zusammen. Dafür gibt

es 16 Möglichkeiten: Damit kennen wir nun auch die Wahrscheinlichkeit dafür, eine bestimmte Starthand wie Q8 zu erhalten, nämlich 16/1.326 oder 1,2%. Da wir Kombinationen aus obiger Tabelle suited sind, 12 aber nicht, liegt die Wahrscheinlichkeit für Q8o bei 0,9% und für Q8s bei 0,3%. Dasselbe gilt natürlich für alle anderen Kombinationen analog. Also etwa $P(AK)=1,2\%$, $P(72o)=0,9\%$, $P(T9s)=0,3\%$, ...

Einzig Paare verhalten sich anders. Denn für Paare gibt es nur 6 Möglichkeiten sich zu bilden, etwa für AA: AsAh, AsAd, AsAc; AhAd, AhAc; AdAc. Damit liegt die Wahrscheinlichkeit AA gedealt zu bekommen bei 6/1.326 oder 0,45%. Das ist wichtiger als man zunächst denkt. Ihr werdet gleich sehen...

STARTHÄNDE

Der nächste Themenblock behandelt wie Starthände von Preflop auf River gerechnet gegeneinanderstehen. Dafür habe ich ein sehr einfach zu merkendes System erarbeitet, welches bis auf wenige Prozent genau alles abbildet, was in der Welt Hand gegen Hand preflop möglich ist:

1. Kläre zunächst, ob ein Paar im Spiel ist.

2a. Ist kein Paar im Spiel, dann stelle fest, ob eine Situation von vier verschiedenen Werten oder aber eine von nur drei verschiedenen Werten vorliegt.

- Für drei verschiedene Werte liegt die Hand mit dem höchsten Wert (die domi-

	8s	8h	8d	8c
Qs	Qs8s	Qs8h	Qs8d	Qs8c
Qh	Qh8s	Qh8h	Qh8d	Qh8c
Qd	Qd8s	Qd8h	Qd8d	Qd8c
Qc	Qc8s	Qc8h	Qc8d	Qc8c

nierende Hand) gegen die andere (dominierte) Hand in etwa 70%:30% vorne. Beispiele sind: **AK vs. KQ, Q8 vs. 82**

- Für vier verschiedene Werte liegt die Hand mit dem höchsten Wert gegen die andere in etwa 60%:40% vorne. Beispiele sind: **AK vs. QJ, A6 vs. Q4, T2 vs. 63**

2b. Ist aber ein Paar im Spiel, so stelle fest, gegen wie viele Werte größer dem Paar es antritt.

- Gegen zwei größere Werte steht das Paar in etwa **50%:50%**. Beispiele sind: **QQ vs. AK, 22 vs. AK, 55 vs. Q6**
- Gegen einen größeren Wert steht das Paar in etwa **70%:30%**. Beispiele sind: **KK vs. AQ, KK vs. AK, 88 vs. T2**
- Gegen keinen größeren Wert steht das Paar mindestens **80%:20%**. Beispiele sind: **AA vs. KQ, AA vs. KK, AA vs. AK, 66 vs. 53**

Mehr Möglichkeiten gibt es kategoriell gesehen nicht. Mit diesen fünf Unterscheidungsmöglichkeiten habt ihr eine gute erste Schätzung für das Kräfteverhältnis einer jeden Preflop-All-in-Heads-up-Situation. Logischerweise beeinflussen die Eigenschaften suited und connected diese erste Schätzung – zwar nur im einstelligen Prozentbereich, aber dennoch in zu beachtendem Maß. Legen wir also Wert auf eine etwas feinere Darstellung und gibt die konkrete Situation auch Anlass dafür – etwa bei einem dominierten suited Connector: **Q5o vs. 65s** – so steuere mit einem 5% „Ästhetikbonus“ für einseitig vorhandenen zusätzlichen Showdown Value per Straße oder Flush nach. Beispiele sind:

Ohne Paar:

- rechne bei 3 Werten mit 75% : 25% in Fällen wie diesem: **QJs vs. J2o**
- rechne bei 3 Werten mit 65% : 35% in Fällen wie diesem: **K8o vs. 87s**
- rechne bei 4 Werten mit 65% : 35% in Fällen wie diesen: **ATs vs. J2o, Q9o vs. 72o**
- rechne bei 4 Werten mit 55% : 45% in Fällen wie diesen: **A2o vs. Qjo, A8o vs. 97s**

Mit Paar:

- rechne im Fall Paar gegen 2 größere Werte mit 55% : 45% in Fällen wie diesem: **66 vs. Q7o**
- rechne im Fall Paar gegen 1 größeren Wert mit 65% : 35% in Fällen wie diesem: **88 vs. 98s**
- rechne im Fall Paar gegen keinen größeren Wert mit 85% : 15% in Fällen wie diesem: **KK vs. J3o**

Spezialfall: In dem Fall, dass das Nichtpaar einen gleichen und einen kleineren Wert als das Paar hat, so rechne mit 90% : 10%, zum Beispiel hier: **AA vs. AKs**

Übt das einige Male und hinterfragt nach diesen Kriterien immer wieder die genauen Einblendungen an den TV- oder PC-Bildschirmen. So schult ihr euer Gespür für die Situation enorm schnell und euer Pokersachverstand wird bald auf das Prozent genau die Situation „fühlen“. Macht man sich beide Themenblöcke zunutze, so kommt man in die Gegend vom Denken in Ranges und erhält ein klares Bild für die Stärke der aktuellen Preflop-Hand. Nehmen wir AJ UTG am vollen Tisch. Wir wissen, dass AJ gegen JJ, QQ, KK und AA, AQ und AK

(kurz: JJ+, AQ+) in Not ist. Weiter wissen wir, dass die vier gefährlichen Paare zu je 0,45%, die zwei Nonpairs aber zu 1,2% bei einem bestimmten Spieler auftreten können. Dann wissen wir, dass noch insgesamt 9 Spieler diese Chance haben, denn der ganze Tisch entscheidet nach uns. Eine vernünftige Schätzung für die Wahrscheinlichkeit, dass wir aktuell die beste Hand halten, ist: $(4 \times 0,45\% + 2 \times 1,2\%) \times 9$ also gut 35%. Hielten wir alternativ A8 am Hijack ist dieses Risiko vergleichbar hoch. Für AJ als Openspot am Highjack hingegen liegt es bei gerade einmal 17% und wir haben auch wesentlich öfter Position. Ihr seht, was nun alles möglich ist...

ODDS UND OUTS

Das letzte Thema, welches ich euch hier vorstelle, befasst sich mit der Materie Odds und Outs. Sagen wir, der Betrag X ist im Pot und unser Gegner wettet den Betrag Y. Es entstehen zwei Fragen:

1. **Ab welcher vermuteten Siegwahrscheinlichkeit darf ich nach dem Odds-und-Outs-Konzept bezahlen?**
2. **Wie schätze ich meine Siegwahrscheinlichkeit ein?**



Die Antworten dazu:

1. Ich darf ab der Grenzwahrscheinlichkeit Wettbetrag (Y) gebrochen durch Summe aus zweimal Wettbetrag (2Y) plus Pot (X) bezahlen: $Y / (2Y+X)$.
2. Ich rechne pro Karte, für die ich zahle, für exakt jede Ausprägung, auf deren Erscheinen ich hoffe (Outs), mit 2% Siegwahrscheinlichkeit, also: Outs * Anzahl bezahlter neuer Karten * 2%

Ein Beispiel für einen Call:

Der Pot ist 1.000, der Gegner wettet 500 All-in am Flop von QJ2 in drei verschiedenen Farben. Wir halten KT. Die benötigte Siegwahrscheinlichkeit muss laut Formel mindestens $500 / (2*500 + 1.000) = 500/2.000 = 1/4 = 25\%$ betragen.

Machen wir für dieses Zwischenergebnis eine Probe: Angenommen, wir gewinnen tatsächlich jeden vierten (nichts anderes besagt $1/4$ oder 25% Siegwahrscheinlichkeit auf Dauer) solchen Pot. Dann würden wir dreimal 500 verlieren (die verlorenen Calls), einmal aber (beim vierten Mal) 1.500 hinzugewinnen. Die Gesamtbilanz nach vier Spielen wäre also gerade Null.



Damit hätten wir ebenso gut auch viermal folden können. Genau dies besagt die Formel, die die Grenzwahrscheinlichkeit berechnet. Ist unsere vermutete Wahrscheinlichkeit dann besser, sollten wir bezahlen, denn genau dann fällt eine langfristige Bilanz positiv aus. Wir glauben daran, dass wir exakt mit einer Straße gewinnen. Wir glauben also, dass uns die acht aus unserer Sicht möglichen Karten AAAA9999 am Turn oder River den Sieg bringen. Somit setzen wir an mit $8*2\% = 16\%$. Das sind 32% rechnerische Wahrscheinlichkeit und somit insbesondere mehr als die benötigten 25%. Somit bezahlen wir.

Ein Beispiel gegen einen Call:

Der Pot ist 1.000, der Gegner wettet 500 (er und wir haben noch wesentlich mehr Jetons zum Spielen) am Flop von QJ2 in drei verschiedenen Farben. Wir halten KT. Die benötigte Siegwahrscheinlichkeit liegt natürlich unverändert bei 25%. Wieder glauben wir nur an jeweils vier mögliche Asses oder Neunen, um gewinnen zu können. Doch diesmal haben wir nur für eine Karte bezahlt. Denn am Turn könnte der Gegner erneut setzen. Somit setzen wir hier an mit $8*2\% = 16\%$. Das ist kleiner als die benötigten 25% und somit ein Fold. Es bleibt selbst dann ein Fold nach diesem Konzept, wenn wir an drei zusätzliche Könige für ein neues Toppaar am Turn glauben, also mit 11 Outs ansetzen.

Die Rechnungen sind eigentlich nicht schwer. Man muss sie nur machen. Was schwer ist, ist die Situation richtig einzuschätzen. Das letzte Beispiel wird zu einem Call, falls man zu erkennen vermag, wann auch eine der drei möglichen Zehnen zum Sieg genügt oder es versteht, auf eine Art zu callen, dass man einen Check am Turn beim Gegner auslöst und damit plötzlich effektiv für zwei Karten bezahlt. Das ist die eigentliche Kunst, die Mathematik liefert dafür nur das Handwerkszeug.

Genau so verhält es sich auch überhaupt am Pokertisch. Das Spiel ist Kunst. Die Coachings des Gambling Institutes stellen das Werkzeug, das ihr braucht, um die richtigen Fragen zu stellen, antworten müsst ihr dann selbst. Viel Erfolg!

Zahler zocken – Können kalkulieren

Stephan M. Kalhamer für
the-gambling-institute.eu
- calculated gaming -

