

POKER-REGELN

VERSION 2.3, 06-10-2022

In diesem Handbuch finden Sie Informationen über:

Regeln für Cash Games

- Allgemeine Regeln
 - In den nächsten Abschnitten des Handbuchs werden die Pokerregeln für die folgenden Cash Game-Typen beschrieben:
 - Texas Hold'em
 - Omaha
 - Banzai – Flachstapelversion von Texas Hold'em und Omaha
-

Turnierregeln

- Regeln
 - Typen
 - HexaPro
 - HexaPro Banzai
 - Stornierungsbedingungen
-

Pokerhände

In diesem Abschnitt des Handbuchs finden Sie Informationen zur Rangliste der Pokerhandrankings.

Bei jedem dieser Spiele wird ein Kartenspiel verwendet.

Das Deck wird nach jeder Spielhand gemischt.

Eine Fehlfunktion macht alle Zahlungen und Spiele ungültig.

CASH GAME REGELN

Allgemeines

1. Unibet wird jederzeit das Wohl des Spiels und die Fairness als oberste Priorität im Entscheidungsprozess betrachten. Ungewöhnliche Umstände können gelegentlich dazu führen, dass Entscheidungen im Interesse der Fairness Vorrang vor den technischen Regeln haben.
 2. Die Tische werden nach dem Zufallsprinzip vergeben.
 3. Die Dealer-Schaltfläche wird in der ersten Cash-Game-Hand eines neuen Tisches zufällig zugewiesen.
 4. Der Big Blind wird dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn vom Big Blind der letzten Hand gegeben. Befindet sich der Big Blind der letzten Hand noch am Tisch, wird ihm der Small Blind gegeben. Der Dealer-Button wird dem ersten Spieler vor dem Spieler gegeben, der in der letzten Hand gespielt hat (normalerweise der Small Blind der letzten Hand).
 5. Wenn nur zwei Spieler Karten erhalten, ist der Small Blind der Dealer-Button.
 6. Die Anzahl der zulässigen Erhöhungen ist unbegrenzt.
-

Aussetzen

7. Global Sit Out wird aktiviert, wenn Sie mehrere Cash Games gleichzeitig spielen und Sie bei einem davon in den Sit Out-Modus wechseln. Danach wechseln Sie ab der nächsten Hand auch an anderen Tischen in den Sitzmodus, außer wie in Punkt 8 beschrieben.
8. Mit der Option "Big Blind aussetzen" können Sie automatisch in den Sitzmodus wechseln, wenn Sie Big Blind werden. Wenn Sie an mehreren

Tischen spielen, wechseln Sie an jedem Tisch in den Sitzmodus, sobald Sie an der Reihe sind, Big Blind zu posten.

9. Wenn Sie Global Sit Out aktivieren, haben Sie 500 Sekunden Zeit, um zu den Tabellen zurückzukehren. Wenn Sie in dieser Zeit nicht zurückkehren, werden Sie aus diesen Spielen entfernt.

Zeitbank und Unterbrechungen

10. Sie haben 30 Sekunden Zeit, um während einer laufenden Hand im Falle einer Unterbrechung wieder zu spielen. Die Zeitbank ist je nach Spieltyp unterschiedlich. Weitere Informationen finden Sie in der Tabelle. Bitte beachten Sie, dass die Zeitbank nicht global ist, jeder Tisch oder jedes Turnier eine eigene Zeitbank hat und nach dem Ende einer Hand nicht erneuert wird. Daher hat der Spieler möglicherweise noch null Sekunden in der Zeitbank.

Spiel	Aus erster Hand	Erweiterung	maximale Länge
Cash Game	15 Sekunden	Mit jeder 10. Hand werden 5 Sekunden hinzugefügt	30 Sekunden
HexaPro mit einem Multiplikator von weniger als 25x	10 Sekunden	Mit jeder 5. Hand werden 5 Sekunden hinzugefügt	20 Sekunden
HexaPro mit einem Multiplikator von 25x oder mehr	30 Sekunden	Mit jeder 5. Hand werden 5 Sekunden hinzugefügt	60 Sekunden
Turniere	Standardmäßig 15 Sekunden. Kann einen anderen Wert haben, sofern für das Turnier nichts anderes angegeben ist.	Mit jeder 10. Hand werden 5 Sekunden hinzugefügt	Standard 30 Sekunden. Kann einen anderen Wert haben, sofern für das Turnier nichts anderes angegeben ist
SNG	10 Sekunden	Mit jeder 5. Hand werden 5	20 Sekunden

Spiel	Aus erster Hand	Erweiterung	maximale Länge
		Sekunden hinzugefügt	

Unethisches Spiel

11. Poker ist ein Einzelspiel (kein Teamspiel). Jede Aktion oder jeder Chat, die einem anderen Spieler helfen sollen, ist unethisch und verboten.

12. Unethisches Spielen wie Softplay (weniger aggressives Spielen gegen einen Partner) und Chip-Dumping (absichtlicher Verlust von Chips an einen Partner) können zu Strafen führen, einschließlich der Beschlagnahme von Geldern vom Konto des Täters und / oder der Kündigung des Kontos

13. Sie akzeptieren und erkennen an, dass wir uns das Recht vorbehalten, nach eigenem Ermessen sowohl in unseren Datenbanken als auch in Bezug auf Ihre Spielmuster, persönlichen Daten, die Einzahlung von Geldern und andere damit verbundene Informationen und Anfragen in unseren Datenbanken und Informationen zu sammeln, zu verarbeiten und aufzuzeichnen Dies hilft, Betrug, Absprachen oder unangemessenes Verhalten zu verhindern

14. Unibet überprüft das Spiel regelmäßig, um nach Verstößen gegen unsere Regeln zu suchen und die Integrität unserer Spiele sicherzustellen. Es kann erforderlich sein, Spielergewinne bis zum Abschluss der Spielberichte zurückzuhalten.

15. Es ist Ihnen nicht gestattet, automatisches Gameplay, künstliche Intelligenz, einschließlich, ohne Einschränkung, „Roboter“ oder Interaktionen innerhalb des Unibet-Pokers zu verwenden, die nicht das direkte Ergebnis Ihrer persönlichen Nutzung der Software für den beabsichtigten Zweck sind.

16. Sie akzeptieren und erkennen an, dass wir uns das Recht vorbehalten, nach eigenem Ermessen die Verwendung verbotener Programme zu erkennen und zu verhindern, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Hand-Tracker, HUDs (Heads-up-Displays) und Bildschirmaufnahmetechniken. Diese Schritte können die Prüfung von Softwareprogrammen umfassen, die gleichzeitig mit der

Unibet-Pokersoftware auf dem Gerät des Players ausgeführt werden, sind jedoch nicht darauf beschränkt.

17. Sie erklären sich damit einverstanden, dass Sie nicht versuchen, solche Schritte zu umgehen, zu stören oder zu blockieren, einschließlich, ohne Einschränkung, der Verwendung von Software von Drittanbietern, die solche Schritte umgeht, stört, maskiert oder blockiert. Jeder Versuch, die Unibet-Pokersoftware in dieser Angelegenheit einzuschränken, berechtigt Unibet, Unibet-Dienste für Sie sofort auszusetzen oder zu blockieren.

Betrügerisches Verhalten

18. Im Falle eines Spielers, der versucht hat oder betrügerische, unehrliche, rechtswidrige oder unangemessene Aktivitäten unter Verwendung des unethischen Spiels oder einer anderen Spielmanipulation, automatischem Gameplay, Chip Dumping, Spielerkollusion oder der Ausführung einer betrügerischen Zahlung, einschließlich ohne Einschränkung, begangen hat, Verwendung einer gestohlenen Kreditkarte oder betrügerische Rückbuchung oder Geldwäsche - Unibet ergreift nach eigenem Ermessen Maßnahmen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf:

1. Das Geld auf dem Spielerkonto beschlagnahmen;
2. Sperren oder Kündigen des Spielerkontos aufgrund eines Verstoßes gegen die Nutzungsbedingungen;
3. Weitergabe solcher Informationen (einschließlich der Identität des Spielers) an Finanzinstitute, relevante Behörden oder Unibet-Partner von Drittanbietern, um Betrug zu verhindern und die Sicherheit von Unibet Poker zu gewährleisten;
4. Rechtliche Schritte gegen einen Spieler einleiten

19. Absprachen sind Situationen, in denen zwei oder mehr Spieler versuchen, sich einen unfairen Vorteil zu verschaffen, indem sie das Wissen über ihre Karten oder andere Informationen am Pokertisch teilen. Jedem Spieler, der während der Nutzung von Unibet Poker zusammenarbeitet oder versucht, mit einem anderen Spieler zusammenzuarbeiten, wird die Nutzung von Unibet Poker oder anderen damit verbundenen Unibet-Diensten untersagt. Das Konto des Spielers kann sofort gesperrt oder aufgelöst werden.

20. Wir werden unser Bestes tun, um Beschwerden gegen Spieler zu untersuchen, bei denen der Verdacht auf Absprachen besteht.

21. Wir haften unter keinen Umständen für Verluste, die Ihnen oder einem anderen Spieler durch Absprachen oder andere rechtswidrige Handlungen entstehen können, und wir sind auch nicht verpflichtet, im Falle eines Verdachts auf Absprachen andere Maßnahmen zu ergreifen.

Chip Dumping

22. Definiert als eine Situation, in der ein Spieler absichtlich eine Hand verliert, um seine Chips absichtlich auf einen anderen Spieler zu übertragen. Jeder Spieler, der mit einem anderen Spieler am Chip Dumping teilnimmt oder versucht, daran teilzunehmen - einschließlich des Empfängers von Geldern - kann für Ermittlungen gesperrt oder für die Nutzung eines der Unibet-Dienste dauerhaft gesperrt werden. Unter diesen Umständen ist Unibet nicht verpflichtet, dem Spieler Geld zurückzuerstatten.

Serverprobleme

23. Im Falle eines Serverabsturzes werden die an jedem Tisch laufenden Hände wiederhergestellt, indem diese Hände zurückgesetzt werden. Die Chipanzahl jedes Spielers wird auf den Betrag am Anfang der Hand zurückgesetzt.

Regeln verstehen und einhalten

24. Durch das Spielen einer Cash-Game-Hand bestätigen die Spieler, dass sie alle Regeln gelesen, verstanden und sich damit einverstanden erklärt haben. Unibet behält sich das Recht vor, Regeln ohne vorherige Ankündigung zu ändern.

TEXAS HOLD'EM

No Limit Texas Hold'em ist derzeit die beliebteste Pokervariante der Welt. Jeder Spieler hat zwei private Karten (sogenannte „Hole Cards“), die nur er sehen kann. Während des Handspiels werden fünf Gemeinschaftskarten in der Mitte des Tisches ausgeteilt. Jeder Spieler kann diese Karten sehen und daraus die bestmögliche Fünf-Karten-Pokerhand bilden, indem er sie mit seinen Hole Cards kombiniert.

Spielanleitung

Unibet Poker verwendet sechshändige Cash-Game-Tische. Wenn drei Spieler an den Tisch kommen, beginnt eine Hand.

Nicht jeder Spieler kann sofort Platz nehmen, da möglicherweise nicht genügend Spieler vorhanden sind, um einen neuen Tisch zu eröffnen. In solchen Fällen werden diese Spieler in die Warteschlange gestellt und mit den entsprechenden Informationen versorgt. Sie dürfen die Warteschlange jederzeit verlassen, müssen jedoch in den meisten Fällen nur einige Sekunden warten.

Ein zufälliger Spieler erhält einen "Dealer Button", der markiert, wo die Wettrunden beginnen und Blinds gesetzt werden. Die beiden nächsten Spieler setzen im Uhrzeigersinn über den Dealer-Button einen „Small Blind“ und einen „Big Blind“ - obligatorische Einsätze fester Größe. Ausnahme: Wenn nur zwei Spieler am Tisch spielen, erhält der Dealer den Small Blind und der Big Blind geht an einen anderen Spieler.

Jeder Spieler erhält zwei Karten.

Ein neuer Spieler kann warten, bis er die Big Blind-Position erreicht hat, oder er kann einen Big Blind aus der Position setzen, um sofort eine Hand zu erhalten. Die Hand beginnt, wenn mindestens drei Spieler am Tisch sitzen, die nicht draußen sitzen. Ausnahme: Wenn die vorherige Hand drei oder mehr Spieler hatte, diese Hand aber nur zwei, beginnt die Hand trotzdem.

Danach gibt es die erste Wettrunde, beginnend mit dem Spieler unmittelbar im Uhrzeigersinn vom Big Blind.

Als nächstes werden drei Community-Karten ausgegeben, die als "Flop" bezeichnet werden, und es gibt eine Wettrunde (beginnend mit dem ersten Spieler im Uhrzeigersinn vom Button aus, wie in allen folgenden Wettrunden).

Eine weitere Community-Karte (die vierte insgesamt), die als "Turn" bezeichnet wird, wird ausgeteilt, und es gibt eine Wettrunde.

Eine letzte Gemeinschaftskarte (die fünfte insgesamt) namens "River" wird ausgeteilt, es gibt eine Wettrunde und einen Showdown.

Wettrunde

Während einer Wettrunde darf jeder Spieler, der noch Karten hat und nicht „all in“ ist, mindestens einmal im Uhrzeigersinn handeln, beginnend mit dem Spieler nach dem Big Blind in der ersten (d.h. preflop) Wettrunde und ab dem Spieler nach dem Dealer-Button in den folgenden Runden.

Die Wettrunde beginnt mit jedem Spieler, der einmal handelt. Wenn ein Spieler während der Runde gewettet oder erhöht hat, wird die Runde im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis alle noch in der Hand befindlichen Spieler alle getätigten Einsätze abgeschlossen oder gefoldet haben. Der letzte Spieler, der handelt, ist der erste aktive (d.h. Nicht gefaltete, nicht all-in) Spieler vor dem Spieler, der die letzte Einsatz oder Erhöhung abgeschlossen hat.

Während ihres Zuges hat der Spieler einige der folgenden Optionen:

Wegschmeißen - *Fold*

Verliere die Hand. Der Spieler ist nicht mehr Teil des Deals, er oder sie hat keine Karten, kann keinen Teil des Pots gewinnen und muss keine weiteren Entscheidungen treffen.

Schieben - *Check*

Der Spieler ist an der Reihe, ohne zu Einsätzen. Nur möglich, wenn in dieser Wettrunde keine Einsatz / Erhöhung gemacht wurde. Ausnahme: Der Spieler,

der den Big Blind gepostet hat, kann in der ersten (d.h. Preflop) Wettrunde einchecken, wenn niemand erhöht hat.

Mitgehen - *Call*

Der Spieler stimmt mit den bisher getätigten Einsätzen / Erhöhungen überein und bleibt in der Hand. Dies ist nur möglich, wenn in dieser Wettrunde eine Einsatz oder eine Erhöhung erfolgt. Ausnahme: Es ist möglich, die erste (d.h. Preflop) Wettrunde einzuleiten, wenn niemand erhöht hat, weil der Spieler den Betrag des Big Blind bezahlt.

Einsatz / Erhöhung - *Bet / Raise*

Diese beiden sind die gleiche Aktion - den Einsatz machen / erhöhen. Der Begriff "Bet" wird verwendet, wenn es in derselben Runde keine frühere Einsatz gab. "Raise" wird verwendet, wenn es eine frühere Einsatz gibt.

Der Spieler kann den Betrag auswählen, den er mit bestimmten Einschränkungen setzt / erhöht:

- Wenn es eine frühere Einsatz / Erhöhung gab, muss die neue Einsatz mindestens genauso viel höher sein. Zum Beispiel muss nach Einsatz 5 auf 15 erhöht werden, die nächste Erhöhung muss mindestens 25 sein, da die größte Erhöhung 10 weitere war.
- Der Einsatz / Raise muss mindestens so groß sein wie der Big Blind
- Es gibt eine Ausnahme, wenn die Einsatz Sie alle einsetzen würde, wie im nächsten Abschnitt erläutert.

All In

Spieler haben einige spezielle Optionen, wenn das Geld, das sie vor sich haben, nicht ausreicht, um einen vollständigen Anruf oder eine legale Erhöhung zu tätigen.

Ein Spieler, der „all in“ ist, nimmt nicht mehr an Wettrunden teil, sondern sieht die Hand bis zum Ende und kann während des Showdowns das gesamte Geld gewinnen, das er / sie erreichen konnte. Das Geld im Pot wird in einen „Haupt-Pot“ (den Pot, den alle Spieler, die noch Karten haben, gewinnen können) und eine variable Anzahl von Side-Pots (bestehend aus Einsätzen, die nur einige der Spieler all-in spielen können) aufgeteilt. Wenn beispielsweise Spieler A und B während einer Hand 1000 setzen und bezahlen und Spieler C 100 gewinnt, gibt

es einen Haupttopf von 300, den A, B oder C gewinnen können, und einen Nebentopf von 1800, den nur A hat oder B kann gewinnen.

- Wenn ein Spieler vor einer Einsatz steht oder eine Erhöhung erhöht, die größer als sein verbleibender Stapel ist, kann er mit dem gesamten verbleibenden Geld bezahlen und wird danach als All-In betrachtet
- Wenn das Einsätzen des gesamten Geldes, das der Spieler übrig hat, eine legale Einsatz ist (mehr als die minimale Erhöhung) und der Spieler legal Einsätzen / erhöhen kann, kann er wählen, ob er All-In setzen / erhöhen möchte. Die Einsatz / Erhöhung wird normal behandelt und die Spieler wird danach wie alles in behandelt.
- Wenn ein Spieler mehr Geld hat, als zum Call benötigt wird, aber weniger als die gesetzliche Mindestwette / -erhöhung, kann er trotzdem All-In setzen / erhöhen. Diese Erhöhung „eröffnet“ Einsätzen nicht erneut, was bedeutet, dass die Wettrunde nur fortgesetzt wird. Da die Spieler diese Einsatz nicht erreicht haben, haben sie nur die Möglichkeit zu bezahlen oder zu wegschmeißen, nicht weiter zu erhöhen. Zum Beispiel prüft Spieler A, Spieler B macht eine legale Einsatz, Spieler C bezahlt, Spieler D macht eine untergroße All-In. Jetzt hat Spieler A alle normalen Optionen (weil er auch mit der "legalen" Einsatz von B konfrontiert ist), aber wenn er wegschmeißen oder bezahlen kann, haben Spieler B und C nur die Möglichkeit, zu Ds Einsatz zu bezahlen oder zu wegschmeißen.

Ein Sonderfall

Wenn es mehrere aufeinanderfolgende Untergrößen gibt, die keine Anrufe dazwischen haben und sich zu einer legalen Erhöhung summieren, wird die Einsatz durch die letzte Erhöhung mit zu geringer Größe wieder geöffnet. Zum Beispiel setzt Spieler A 10, Spieler B bezahlt, Spieler C erhöht All-In auf 18. Diese Erhöhung (8) liegt unter 10, sodass die Einsätzen nicht erneut geöffnet werden. Jetzt erhöht Spieler D auch All-In auf insgesamt 25. Es gab keine Anrufe dazwischen und Erhöhungen insgesamt (8 + 7) liegen über dem Minimum von 10, sodass D durch Erhöhen jetzt die Einsätzen wieder öffnet und A und B die Option haben auf ihren Zügen zu erhöhen.

Showdown

Nach der letzten Wettrunde (d.h. Dem River) zeigen Spieler, die noch Karten haben (Spieler, die alle Einsätzen und Erhöhungen haben oder alle übereinstimmen), ihre Hole Cards, und die beste Pokerhand gewinnt. Der Hauptpot und jeder Seitentopf werden separat ausgegeben, wobei jeder der besten Pokerhand zwischen Spielern gegeben wird, die diesen Topf / Seitentopf gebildet haben und noch in der Hand sind. Es ist möglich, dass mehrere Spieler dieselbe Fünf-Karten-Pokerhand haben. Wenn das auch die beste Hand ist, wird der Pot gleichmäßig auf die besten Hände aufgeteilt. Ungleichmäßige Cent werden im Uhrzeigersinn ausgegeben, beginnend mit dem Spieler zuerst über den Knopf.

Die beste Pokerhand mit fünf Karten wird aus insgesamt sieben Karten (zwei Hole Cards und fünf Community Cards) ausgewählt. Es kann eine beliebige Anzahl von Hole Cards verwendet werden (0, 1 oder 2).

Der Abschnitt Pokerhands beschreibt die Rangliste der Pokerhand-Rangliste.

Aussetzen

Wenn ein Spieler eine Pause machen möchte, wechselt er in den Sitzmodus. Im Sitzmodus sitzt der Spieler weiterhin am Tisch, erhält jedoch keine Karten und zahlt keine Blinds. Der Spieler bleibt im Sitzmodus, bis er sich entscheidet, wieder in die Action einzusteigen.

Wenn der Spieler länger als 10 Minuten im Sitzmodus bleibt, wird er vom Tisch entfernt und in die Lobby zurückgebracht.

Zum Echtgeldspieltisch zurückkehren

Wenn du einen Echtgeldspieltisch verlässt und dann versuchst, dem Spiel wieder beizutreten, wirst du an einem zufälligen Tisch platziert – an bevorzugten Tischen, an denen du zuvor gespielt hast und mit der geringsten Anzahl von Spielern.

Ratholing

Spieler, die einen Echtgeldspieltisch verlassen und innerhalb von 30 Minuten wieder am selben Tisch Platz nehmen, unterliegen den folgenden Buy-In-Regeln:

In den letzten 30 Minuten am exakt gleichen Tisch gesessen	Haben Tisch mit Stapel an Big Blinds verlassen	Ratholing-Zählerwert	Min. Buy-In	Max. Buy-In
NEIN	-	-	50 Big Blinds	100 Big Blinds
JA	≤ 50 Big Blinds	-	50 Big Blinds	100 Big Blinds
JA	$50 \text{ Big Blinds} < X < 100 \text{ Big Blinds}$	-	letzter Stapel an diesem Tisch	100 Big Blinds
JA	≥ 100 Big Blinds	0–4 (inkl.)	100 Big Blinds	letzter Stapel an diesem Tisch
JA	≥ 100 Big Blinds	5 oder höher	letzter Stapel an diesem Tisch	letzter Stapel an diesem Tisch

„-“ – keine Kontrolle erforderlich.

„Ratholing-Zähler“: Wie oft ein Spieler einen Echtgeldspieltisch mit 100 Big Blinds oder mehr verlassen hat und sich dann innerhalb von 30 Minuten wieder an genau denselben Tisch gesetzt hat. Der Zähler wird jeden Tag um 00:00 UTC zurückgesetzt und zählt alle Einsätze und Formate.

Bei Texas Deepstack ist Ratholing (Tisch verlassen und mit kleinerem Stack zurückkommen) nicht erlaubt.

Bei Problemen

Wenn ein Spieler die Verbindung zum Spielserver verliert, wenn die Aktion ihn erreicht, wartet der Server zuerst, bis die normale Zeit für Entscheidungen abgelaufen ist, und gibt dem Spieler dann 20 Sekunden zusätzliche Zeit, um die

Verbindung wiederherzustellen. Wenn der Spieler zu diesem Zeitpunkt noch keine Verbindung hergestellt hat, wird die Entscheidung automatisch für ihn getroffen. Die automatische Entscheidung wird nach Möglichkeit überprüft, andernfalls klappen. Der Spieler sitzt auch am Ende der Hand.

In dem unwahrscheinlichen Fall eines Serverfehlers, der das Beenden der Hand verhindert, wird die Hand annulliert und alle Einsätze werden an die Spieler zurückgegeben. Jede unentschlossene und ungelöste Einsatz in unvollständigen Spielen wird nach 90 Tagen ungültig und verfällt für wohltätige Zwecke.

OMAHA

Omaha Poker ist ein Community-Kartenspiel, das Texas Hold'em ähnelt, außer dass jeder Spieler vier Hole Cards erhält und genau zwei davon verwenden muss. Während des Handspiels werden fünf Gemeinschaftskarten in der Mitte des Tisches ausgeteilt. Jeder Spieler kann diese Karten sehen und daraus die bestmögliche Fünf-Karten-Pokerhand bilden, indem er genau drei davon mit genau zwei seiner Hole Cards kombiniert.

Omaha Pot Limit ist eine aufregende Form des Pokers, die in den letzten Jahren an Popularität gewonnen hat. Sein schnelles Tempo und seine großen Pots haben es besonders in Europa populär gemacht, wo es nach Texas Hold'em No Limit leicht die am zweithäufigsten gespielte Form von Poker ist.

Spielanleitung

Unibet Poker verwendet sechshändige Cash-Game-Tische. Wenn drei Spieler an den Tisch kommen, beginnt eine Hand.

Nicht jeder Spieler kann sofort Platz nehmen, da möglicherweise nicht genügend Spieler vorhanden sind, um einen neuen Tisch zu eröffnen. In solchen Fällen werden diese Spieler in die Warteschlange gestellt und mit den

entsprechenden Informationen versorgt. Sie dürfen die Warteschlange jederzeit verlassen, müssen jedoch in den meisten Fällen nur einige Sekunden warten.

Ein zufälliger Spieler erhält einen "Dealer Button", der markiert, wo die Wettrunden beginnen und Blinds gesetzt werden. Die beiden nächsten Spieler setzen im Uhrzeigersinn über den Dealer-Button einen „Small Blind“ und einen „Big Blind“ - obligatorische Einsätze fester Größe.

Ausnahme: Wenn nur zwei Spieler am Tisch spielen (Heads-up-Situation), erhält der Dealer den Small Blind und der Big Blind geht an einen anderen Spieler.

Jeder Spieler erhält vier Karten.

Ein neuer Spieler kann warten, bis er die Big Blind-Position erreicht hat, oder er kann einen Big Blind aus der Position setzen, um sofort eine Hand zu erhalten. Die Hand beginnt, wenn mindestens drei Spieler am Tisch sitzen, die nicht draußen sitzen. Ausnahme: Wenn die vorherige Hand drei oder mehr Spieler hatte, diese Hand aber nur zwei, beginnt die Hand trotzdem.

Danach gibt es die erste Wettrunde, beginnend mit dem Spieler unmittelbar im Uhrzeigersinn vom Big Blind.

Als nächstes werden drei Community-Karten ausgegeben, die als "Flop" bezeichnet werden, und es gibt eine Wettrunde (beginnend mit dem ersten Spieler im Uhrzeigersinn vom Button aus, wie in allen folgenden Wettrunden).

Eine weitere Community-Karte (die vierte insgesamt), die als "Turn" bezeichnet wird, wird ausgeteilt, und es gibt eine Wettrunde.

Eine letzte Gemeinschaftskarte (die fünfte insgesamt) namens "River" wird ausgeteilt, es gibt eine Wettrunde und einen Showdown.

Wettrunde

Während einer Wettrunde darf jeder Spieler, der noch Karten hat und nicht „all in“ ist, mindestens einmal im Uhrzeigersinn handeln, beginnend mit dem Spieler nach dem Big Blind in der ersten (d.h. vor dem Flop) Wettrunde und ab dem Spieler nach dem Dealer-Button in den folgenden Runden

Die Wettrunde beginnt mit jedem Spieler, der einmal handelt. Wenn ein Spieler während der Runde gewettet oder erhöht hat, wird die Runde im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis alle noch in der Hand befindlichen Spieler alle getätigten Einsätze abgeschlossen oder weggeschmissen haben. Der letzte Spieler, der handelt, ist der erste aktive (d.h. Nicht gefaltete, nicht all-in) Spieler vor dem Spieler, der die letzte Einsatz oder Erhöhung abgeschlossen hat.

Während ihres Zuges hat der Spieler einige der folgenden Optionen:

Wegschmeißen - *Fold*

Verliere die Hand. Der Spieler ist nicht mehr Teil des Deals, er oder sie hat keine Karten, kann keinen Teil des Pots gewinnen und muss keine weiteren Entscheidungen treffen.

Schieben - *Check*

Der Spieler ist an der Reihe, ohne zu Einsätzen. Nur möglich, wenn in dieser Wettrunde keine Einsatz / Erhöhung gemacht wurde. Ausnahme: Der Spieler, der den Big Blind gepostet hat, kann in der ersten (d.h. Preflop) Wettrunde einchecken, wenn niemand erhöht hat.

Mitgehen - *Call*

Der Spieler stimmt mit den bisher getätigten Einsätzen / Erhöhungen überein und bleibt in der Hand. Dies ist nur möglich, wenn in dieser Wettrunde eine Einsatz oder eine Erhöhung erfolgt. Ausnahme: Es ist möglich, die erste (d.h. Preflop) Wettrunde einzuleiten, wenn niemand erhöht hat, weil der Spieler den Betrag des Big Blind bezahlt.

Einsatz / Erhöhung - *Bet / Raise*

Diese beiden sind die gleiche Aktion - den Einsatz machen / erhöhen. Der Begriff "Einsatz" wird verwendet, wenn es in derselben Runde keine frühere Einsatz gab. "Erhöhen" wird verwendet, wenn es eine frühere Einsatz gibt.

Der Spieler kann den Betrag auswählen, den er mit bestimmten Einschränkungen setzt / erhöht:

- Wenn es eine frühere Einsatz / Erhöhung gab, muss die neue Einsatz mindestens genauso viel höher sein. Zum Beispiel muss nach Einsatz

5 auf 15 erhöht werden, die nächste Erhöhung muss mindestens 25 sein, da die größte Erhöhung 10 weitere war.

- Der Einsatz / Raise muss mindestens so groß sein wie der Big Blind
- Es gibt eine Ausnahme, wenn die Einsatz Sie alle einsetzen würde, wie im nächsten Abschnitt erläutert.

All In

Spieler haben einige spezielle Optionen, wenn das Geld, das sie vor sich haben, nicht ausreicht, um einen vollständigen Anruf oder eine legale Erhöhung zu tätigen.

Ein Spieler, der „all in“ ist, nimmt nicht mehr an Wettrunden teil, sondern sieht die Hand bis zum Ende und kann während des Showdowns das gesamte Geld gewinnen, das er / sie erreichen konnte. Das Geld im Pot wird in einen „Haupt-Pot“ (den Pot, den alle Spieler, die noch Karten haben, gewinnen können) und eine variable Anzahl von Side-Pots (bestehend aus Einsätzen, die nur einige der Spieler all-in spielen können) aufgeteilt. Wenn beispielsweise Spieler A und B während einer Hand 1000 setzen und bezahlen und Spieler C 100 gewinnt, gibt es einen Haupttopf von 300, den A, B oder C gewinnen können, und einen Nebentopf von 1800, den nur A hat oder B kann gewinnen.

- Wenn ein Spieler vor einer Einsatz steht oder eine Erhöhung erhöht, die größer als sein verbleibender Stapel ist, kann er mit dem gesamten verbleibenden Geld bezahlen und wird danach als All-In betrachtet
- Wenn das Einsätzen des gesamten Geldes, das der Spieler übrig hat, eine legale Einsatz ist (mehr als die minimale Erhöhung) und der Spieler legal Einsätzen / erhöhen kann, kann er wählen, ob er All-In setzen / erhöhen möchte. Die Einsatz / Erhöhung wird normal behandelt und die Spieler wird danach wie alles in behandelt.
- Wenn ein Spieler mehr Geld hat, als zum Call benötigt wird, aber weniger als die gesetzliche Mindestwette / -erhöhung, kann er trotzdem All-In setzen / erhöhen. Diese Erhöhung „eröffnet“ Einsätzen nicht erneut, was bedeutet, dass die Wettrunde nur fortgesetzt wird Da die Spieler diese Einsatz nicht erreicht haben, haben sie nur die Möglichkeit zu bezahlen oder zu wegschmeißen, nicht weiter zu erhöhen. Zum Beispiel prüft Spieler A, Spieler B macht eine legale Einsatz, Spieler C bezahlt, Spieler D macht eine untergroße All-In.

Jetzt hat Spieler A alle normalen Optionen (weil er auch mit der "legalen" Einsatz von B konfrontiert ist), aber wenn er wegschmeißen oder bezahlen kann, haben Spieler B und C nur die Möglichkeit, zu Ds Einsatz zu bezahlen oder zu wegschmeißen.

EIN SONDERFALL

Wenn es mehrere aufeinanderfolgende Untergrößen gibt, die keine Anrufe dazwischen haben und sich zu einer legalen Erhöhung summieren, wird die Einsatz durch die letzte Erhöhung mit zu geringer Größe wieder geöffnet. Zum Beispiel setzt Spieler A 10, Spieler B bezahlt, Spieler C erhöht All-In auf 18. Diese Erhöhung (8) liegt unter 10, sodass die Einsätze nicht erneut geöffnet werden. Jetzt erhöht Spieler D auch All-In auf insgesamt 25. Es gab keine Anrufe dazwischen und Erhöhungen insgesamt (8 + 7) liegen über dem Minimum von 10, sodass D durch Erhöhen jetzt die Einsätze wieder öffnet und A und B die Option haben auf ihren Zügen zu erhöhen.

Showdown

Nach der letzten Wettrunde (d.h. Dem River) zeigen Spieler, die noch Karten haben (Spieler, die alle Einsätze und Erhöhungen haben oder alle übereinstimmen), ihre Hole Cards, und die beste Pokerhand gewinnt. Der Hauptpot und jeder Seitentopf werden separat ausgegeben, wobei jeder der besten Pokerhand zwischen Spielern gegeben wird, die diesen Topf / Seitentopf gebildet haben und noch in der Hand sind. Es ist möglich, dass mehrere Spieler dieselbe Fünf-Karten-Pokerhand haben. Wenn das auch die beste Hand ist, wird der Pot gleichmäßig auf die besten Hände aufgeteilt. Ungleichmäßige Cent werden im Uhrzeigersinn ausgegeben, beginnend mit dem Spieler zuerst über den Knopf.

Die beste Pokerhand mit fünf Karten wird ausgewählt, indem genau zwei der vier Hole Cards des Spielers und drei der fünf Community Cards verwendet werden.

Der Abschnitt Pokerhands beschreibt die Rangliste der Pokerhand-Rangliste.

Aussetzen

Wenn ein Spieler eine Pause machen möchte, wechselt er in den Sitzmodus. Im Sitzmodus sitzt der Spieler weiterhin am Tisch, erhält jedoch keine Karten und zahlt keine Blinds. Der Spieler bleibt im Sitzmodus, bis er sich entscheidet, wieder in die Action einzusteigen.

Wenn der Spieler länger als 10 Minuten im Sitzmodus bleibt, wird er vom Tisch entfernt und in die Lobby zurückgebracht.

Zum Echtgeldspieltisch zurückkehren

Wenn du einen Echtgeldspieltisch verlässt und dann versuchst, dem Spiel wieder beizutreten, wirst du an einem zufälligen Tisch platziert – an bevorzugten Tischen, an denen du zuvor gespielt hast und mit der geringsten Anzahl von Spielern.

Ratholing

Spieler, die einen Echtgeldspieltisch verlassen und innerhalb von 30 Minuten wieder am selben Tisch Platz nehmen, unterliegen den folgenden Buy-In-Regeln:

In den letzten 30 Minuten am exakt gleichen Tisch gesessen	Haben Tisch mit Stapel an Big Blinds verlassen	Ratholing-Zählerwert	Min. Buy-In	Max. Buy-In
NEIN	-	-	50 Big Blinds	100 Big Blinds
JA	≤ 50 Big Blinds	-	50 Big Blinds	100 Big Blinds
JA	$50 \text{ Big Blinds} < X < 100 \text{ Big Blinds}$	-	letzter Stapel an diesem Tisch	100 Big Blinds
JA	≥ 100 Big Blinds	0–4 (inkl.)	100 Big Blinds	letzter Stapel an diesem Tisch

In den letzten 30 Minuten am exakt gleichen Tisch gegessen	Haben Tisch mit Stapel an Big Blinds verlassen	Ratholing-Zählerwert	Min. Buy-In	Max. Buy-In
JA	>= 100 Big Blinds	5 oder höher	letzter Stapel an diesem Tisch	letzter Stapel an diesem Tisch

„-“ – keine Kontrolle erforderlich.

„Ratholing-Zähler“: Wie oft ein Spieler einen Echtgeldspieltisch mit 100 Big Blinds oder mehr verlassen hat und sich dann innerhalb von 30 Minuten wieder an genau denselben Tisch gesetzt hat. Der Zähler wird jeden Tag um 00:00 UTC zurückgesetzt und zählt alle Einsätze und Formate.

Bei Omaha Shortstack ist Ratholing (Tisch verlassen und mit kleinerem Stack zurückkommen) nicht erlaubt.

Bei Problemen

Wenn ein Spieler die Verbindung zum Spielserver verliert, wenn die Aktion ihn erreicht, wartet der Server zuerst, bis die normale Zeit für Entscheidungen abgelaufen ist, und gibt dem Spieler dann 20 Sekunden zusätzliche Zeit, um die Verbindung wiederherzustellen. Wenn der Spieler zu diesem Zeitpunkt noch keine Verbindung hergestellt hat, wird die Entscheidung automatisch für ihn getroffen. Die automatische Entscheidung wird nach Möglichkeit überprüft, andernfalls klappen. Der Spieler sitzt auch am Ende der Hand.

In dem unwahrscheinlichen Fall eines Serverfehlers, der das Beenden der Hand verhindert, wird die Hand annulliert und alle Einsätze werden an die Spieler zurückgegeben. Jede unentschlossene und ungelöste Einsatz in unvollständigen Spielen wird nach 90 Tagen ungültig und verfällt für wohltätige Zwecke.

BANZAI

Banzai ist eine Variation von Texas Hold'em und Omaha. Es folgt den gleichen Regeln, weist jedoch einige Unterschiede auf.

- Spieler dürfen nur mit dem 10-fachen Big Blind sitzen, wenn sie sich einem Tisch anschließen.
- Spieler können nur wieder kaufen oder aufladen, so dass ihr letzter Stack 10 Big Blinds entspricht.
- Spieler können maximal 4 Banzai-Tische pro Einsatz spielen.
- Banzai nutzt Cash-Spiel-Tische für fünf Spieler.
- Wenn ein Spieler einen Tisch mit mehr als 10 Big Blinds auf einem bestimmten Einsatz verlässt, wird er gebeten, sich demselben Stapel anzuschließen, wenn er in den nächsten 30 Minuten einen neuen Tisch öffnet. Fünfmal täglich kann der Spieler entscheiden, ob er an den Tisch zurückkehren möchte, entweder mit demselben Stack (Spiel fortsetzen) oder mit 10 Big Blinds (Spiel zurücksetzen).

Aufgrund der Art des Spiels behalten wir uns das Recht vor, einen Spieler von Banzai-Spielen auszuschließen, wenn wir nach unserem alleinigen Ermessen glauben, dass er / sie unethisch spielt.

TURNIERREGELN

In diesem Abschnitt des Handbuchs werden nur Turnierregeln und Turniertypen beschrieben.

Die hier aufgeführten Turnierregeln sollen die Nutzungsbedingungen ergänzen, nicht ersetzen. Im Falle einer Abweichung zwischen den Turnierregeln und den Nutzungsbedingungen haben die Nutzungsbedingungen Vorrang.

Allgemeines

25. Unibet wird das Wohl des Spiels und die Fairness jederzeit als oberste Priorität im Entscheidungsprozess betrachten. Ungewöhnliche Umstände können gelegentlich dazu führen, dass Entscheidungen im Interesse der Fairness Vorrang vor den technischen Regeln haben.

26. Alle Turniere beginnen umgehend zu dem in der vollständigen Turnierlobby angegebenen Zeitpunkt. Unibet behält sich das Recht vor, ein Turnier ohne vorherige Ankündigung zu verschieben oder abzusagen.

27. Wichtige Informationen zu jedem Turnier, einschließlich der Blindstruktur, der Länge der Runden, der Informationen zum Wiederkauf und zur Unterbrechung, finden Sie in der spezifischen Turnierlobby. Unibet behält sich das Recht vor, die Parameter eines Turniers jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern.

28. Die Plätze werden nach dem Zufallsprinzip vergeben. Sitzwechsel sind nicht gestattet. Wenn sich ein Spieler für ein Turnier anmeldet und zum Zeitpunkt des Turnierbeginns nicht angemeldet ist, sitzt er automatisch an einem Tisch. Dieser Spieler wird dann geblendet, bis keine Chips mehr vorhanden sind oder bis er sich zum Spielen anmeldet.

29. Der Knopf befindet sich am zuletzt besetzten Platz, um das Spiel zu starten.

30. Die Anzahl der zulässigen Erhöhungen ist unbegrenzt.

31. Die Preise werden wie in der Lobby des jeweiligen Turniers angegeben vergeben, außer wenn das Turnier abgesagt wird (siehe Stornierungsbedingungen für Unibet-Turniere). Welche Preisstruktur verwendet wird, hängt von mehreren Faktoren ab, einschließlich der Anzahl der Teilnehmer und der Anzahl der Spieler pro Tisch. Die Preisstruktur wird erst abgeschlossen, wenn die Registrierung abgeschlossen ist.

32. Späte Registrierung: Eine späte Registrierung ist bei den meisten Turnieren möglich. Die Länge des Zeitraums für die verspätete Registrierung variiert, wird jedoch immer im Dialogfeld "Turnierinformationen" angezeigt, das in der vollständigen Turnierlobby angezeigt wird. Die späte Anmeldezeit wird in Turnierniveaus gemessen. Wenn in der Lobby beispielsweise angezeigt wird, dass das Turnier 4 Ebenen für die verspätete Registrierung aufweist, wird die späte Registrierung nach dem Ende der vierten Stufe des Turniers geschlossen.

Die verspätete Registrierung wird vorzeitig beendet, wenn genügend Spieler ausgeschieden sind, um mit der Auszahlung zu beginnen. Bitte beachten Sie, dass Spieler nur einmal an einem Turnier teilnehmen dürfen, es sei denn, eine erneute Teilnahme ist zulässig, wie in der vollständigen Turnierlobby angegeben. Ein Spieler, der mehrere Konten verwendet, um mehrmals an einem einzelnen Turnier teilzunehmen, ist nicht zugelassen und kann zu Strafen führen, einschließlich einer Warnung, einer Disqualifikation vom Turnier (mit teilweisem oder vollständigem Verlust von Gewinnen) und einer Sperrung von Unibet.

33. Abmeldung: Bei den meisten Turnieren ist die Abmeldung bis wenige Minuten vor Veranstaltungsbeginn möglich. Der genaue Zeitpunkt, zu dem die Abmeldung abgeschlossen wird, wird im Dialogfeld "Turnierinformationen" für jedes Turnier angegeben und kann von Ereignis zu Ereignis variieren. Spieler erhalten eine Rückerstattung für das Turnier in derselben Zahlungsmethode, die sie bei der Registrierung verwendet haben, entweder Geld oder Turnierticket. Spieler, die ihre Plätze über einen Satelliten gewonnen haben, können sich abmelden, wenn das Ereignis dies zulässt. Sie erhalten jedoch ein Turnierticket als Gegenleistung für ihren Sitzplatz. Beachten Sie, dass einige Satelliten nach dem Start des Zielturniers, jedoch während der erweiterten Registrierung enden. In solchen Fällen werden die Satellitensieger am Ende des Satelliten direkt in das Zielereignis gesetzt.

34. Die An- und Abmeldezeiten können zwischen Turnieren unterschiedlicher Art variieren. Nicht bei allen Turnieren ist die Abmeldung zulässig. Diese Informationen werden normalerweise zum Zeitpunkt der Registrierung hervorgehoben. In der vollständigen Turnierlobby und im Dialogfeld "Turnierinformationen" finden Sie die genauen Registrierungsdetails für jedes Turnier. Unibet behält sich das Recht vor, die Registrierungs- und Abmeldezeiten ohne vorherige Ankündigung zu ändern.

Buy-In-Betrag und Eintrittsgebühr

Es gelten folgende Regeln:

35. Für jedes Turnier gibt es einen festen Buy-In-Betrag und eine Teilnahmegebühr. Der Eintrittspreis beträgt in der Regel ca. 10% des Buy-In-

Betrags. Ein Prozentsatz des kumulierten Buy-In-Betrags aller Spieler des Turniers kann als Preisgeld zusammengefasst werden.

36. Sobald die Endzeit für die Abmeldung eines Turniers abgelaufen ist oder das Turnier begonnen hat, können sich die Spieler nicht mehr abmelden. Der Buy-In-Betrag und der Eintritt sind nicht erstattungsfähig.

37. Für einige Turniere ist möglicherweise eine Mindestregistrierungspflicht erforderlich. Wenn die Registrierung nicht den Mindestanforderungen entspricht, wird das Turnier abgesagt. Wenn das Turnier abgesagt wird, erhalten die Spieler ihre Buy-In-Beträge und Eintrittsgelder zurück.

38. Turnierchips haben keinen anderen Wert als als Zähler im Turnier. Turnierchips haben keinen Auszahlungswert. **Hinweis:** Bei Freeroll-Turnieren gibt es keinen Buy-In-Betrag und keine Eintrittsgebühr. Es kann jedoch Voraussetzungen geben, um am Freeroll teilnehmen zu können.

Preisstruktur

39. Ausführliche Informationen zur Preisstruktur eines Turniers finden Sie in der spezifischen Turnierlobby. Das Unibet-Management behält sich das Recht vor, den Turnierplan, die Struktur und / oder die Auszahlung zu ändern oder ein Turnier ohne vorherige Ankündigung abzusagen.

Aussetzen

40. Anders als bei einem Cash Game erhält ein Spieler, wenn er in einem Turnierspiel ausfällt, in jeder Hand Karten, und Blinds und Antes werden wie gewohnt von seinem Stapel abgesetzt. Ein sitzender Spieler in einem Turnier kann als ein Spieler betrachtet werden, der jede Hand sofort faltet, wenn er an der Reihe ist. Wenn ein Spieler nicht zu einem Turnier zurückkehrt, verliert er alle Buy-In-Beträge und Eintrittsgelder.

Eliminierungen

41. Die meisten Turniere enden, wenn ein Spieler alle Chips im Spiel sammelt oder wenn alle verbleibenden Spieler den gleichen Preis erhalten (wenn das Turnier beispielsweise fünf identische Preise an die fünf besten vergibt, kann das Turnier enden, wenn fünf Spieler anwesend sind links). Wenn zwei oder mehr Spieler auf derselben Hand eliminiert werden, endet ein Spieler mit mehr Chips zu Beginn der Hand höher als ein Spieler mit weniger Chips. Wenn mehrere Spieler die Hand mit einer identischen Anzahl von Chips gestartet haben, wird ihre Endreihenfolge nach dem Zufallsprinzip festgelegt. Während des "Hand für Hand" -Spiels werden zwei oder mehr Spieler, die während einer einzelnen "synchronisierten" Hand eliminiert wurden, als gleichzeitig eliminiert behandelt, selbst wenn sie sich an verschiedenen Tischen befinden.

Tabellenausgleich

Es gelten folgende Regeln:

42. Der Tischausgleich erfolgt, wenn Spieler aus dem Turnier ausgeschlossen werden. Die verbleibenden Spieler werden verschoben und die Tische werden konsolidiert, bis nur noch ein Tisch im Turnier übrig ist. Den Spielern wird eine Meldung angezeigt, die sie darüber informiert, dass die Tische konsolidiert werden. Das Pokersystem wählt zufällig den Spieler aus, der sich von einem der Tische mit den meisten verbleibenden Spielern bewegt. Der Spieler wird an einen der Tische mit der geringsten verbleibenden Anzahl von Spielern verschoben. Der Spieler, der bewegt wird, sitzt am neuen Tisch so weit wie möglich vom Big Blind entfernt, je nach den verfügbaren Plätzen.

Hand für Hand

43. In bestimmten Phasen des Turniers (z. B. wenn das Preisgeld mit den nächsten ausgeschiedenen Spielern erheblich springt) und wenn mehr als ein Tisch übrig ist, kann das Turnier „Hand für Hand“ gespielt werden. Dies bedeutet, dass, wenn eine Tabelle ihre Hand vor der anderen Tabelle beendet, diese Tabelle darauf wartet, dass die andere Tabelle beendet wird, bevor die

nächste Hand ausgeteilt wird. Während dieser Hand für die Handperiode werden alle Eliminierungen während einer "synchronisierten" Hand (auch an verschiedenen Tischen) als gleichzeitig geschehen behandelt, um die Endreihenfolge zu bestimmen. Die Endreihenfolge basiert dann auf dem Vergleich der Stapelgrößen und nicht darauf, wer seine Chips früher verloren hat.

Turniergewinne

44. Alle Gewinne werden auf das Konto des Spielers eingezahlt, sobald sie aus dem Turnier ausgeschieden sind (oder wenn das Turnier endet, wenn der / die Spieler gewinnt).

Hausregeln

45. Das Haus behält sich das Recht vor, Folgendes zu tun:

- Disqualifizieren Sie alle Spieler, die sich nicht an die Turnierregeln halten oder während eines Turniers unangemessen handeln;
- Ergreifen Sie gegebenenfalls weitere Maßnahmen gegen diese Spieler, einschließlich der Beschlagnahme von Geldern und / oder der Sperrung von Geldern von der Website
- Ändern Sie die Turnierzeit, den garantierten Preis oder das Turnier ohne vorherige Ankündigung;
- Ändern Sie die Regeln und treffen Sie endgültige Entscheidungen zu allen Turnierproblemen, sobald sie auftreten.

Alle Entscheidungen liegen im Ermessen des Betreibers und sind endgültig.

Schaltflächenregel

46. In Turnieren verwendet Unibet eine Schaltflächenregel, die sicherstellt, dass jeder Spieler den Big Blind genau einmal pro Umlaufbahn erhält. Der Big Blind überspringt niemals einen Spieler und fällt niemals zweimal hintereinander auf demselben Spieler. Wenn Spieler eliminiert werden, führt diese Regel manchmal dazu, dass einer Hand der Small Blind fehlt oder der Knopf für mehrere Hände an derselben Position hängen bleibt. Wir sind der Meinung, dass die Big Blind-Position die drastischsten Auswirkungen auf das Turnierleben der Spieler hat und dieses System daher maximale Fairness gewährleistet. Wenn zwei Spieler am Final Table bleiben, setzt der Button den Small Blind und agiert zuerst in der Eröffnungsrunde.

Synchronisierte Pausen

47. Turniere mit synchronisierten Pausen werden 55 Minuten nach der vollen Stunde unterbrochen. Zum Beispiel wird ein Turnier, das um 07:25 Uhr beginnt, um 07:55, 08:55, 09:55 Uhr und danach jede Stunde bis zum Ende des Turniers unterbrochen. Turniere dieser Art sind mit dem Satz „Das Turnier wird 55 Minuten nach der vollen Stunde unterbrochen“ gekennzeichnet. In jedem Fall wartet das Turnier auf den Abschluss aller Hände an allen Tischen, bevor die Pausen beginnen. Dies bedeutet, dass an einigen Tischen die Pause etwas länger dauert als an anderen Tischen. Befindet sich ein Turnier 55 Minuten nach der vollen Stunde in der ersten Stufe, wird keine Pause eingelegt, unabhängig davon, ob synchronisierte Pausen verwendet werden oder nicht.

Trennung der Verbindung und Aussetzen

48. Durch die Teilnahme an einem Turnier akzeptiert ein Spieler das Risiko einer Unterbrechung der Internetverbindung aufgrund von Problemen mit der Verbindung zwischen seinem Computer und den Servern, Verzögerungen oder Einfrierungen oder anderen Problemen auf dem Computer des Spielers oder im Internet:

- Unibet übernimmt keine Verantwortung für die Trennung eines Players, außer im Falle eines Serverabsturzes
 - Während jeder Benutzer für seine eigene Internetverbindung verantwortlich ist, bemüht sich Unibet, Spieler zu schützen, die während der Endphase eines Echtgeldturniers nicht verbunden sind, indem zusätzliche Zeit für die erneute Verbindung eingeräumt wird
 - Wenn ein Spieler während einer Hand, ob verbunden oder getrennt, eine Zeitüberschreitung aufweist, wird seine Hand gefaltet, wenn er einer Aktion gegenübersteht, oder kann überprüft werden, wenn er keiner Aktion gegenübersteht
 - Wenn ein Spieler vor dem Start einer Hand nicht verbunden ist, werden ihm Karten ausgeteilt und ein Blind und / oder Antes werden veröffentlicht. Es gibt keine Regel gegen einen einzelnen Spieler, der sich dafür entscheidet, draußen zu sitzen. Dem Spieler werden weiterhin Blinds und Antes ausgestellt und Karten ausgeteilt. Zwei oder mehr Spieler dürfen keine Vereinbarung treffen, gleichzeitig am selben Tisch oder an verschiedenen Tischen zu sitzen.
-

Unethisches Spiel

49. Poker ist ein Einzelspiel (kein Teamspiel). Jede Aktion oder jeder Chat, die einem anderen Spieler helfen sollen, ist unethisch und verboten. Unethisches Spielen wie Softplay (weniger aggressives Spielen gegen einen Partner) und Chip-Dumping (absichtliches Verlieren von Chips an einen Partner) können zu Strafen führen, einschließlich der Beschlagnahme von Geldern vom Konto des Täters und / oder der Kündigung des Kontos. Unibet überprüft das Spiel regelmäßig, um nach Verstößen gegen unsere Regeln zu suchen und die Integrität unserer Spiele sicherzustellen. Es kann erforderlich sein, Spielergewinne bis zum Abschluss der Spielberichte zurückzuhalten.

Serverprobleme

50. Im Falle eines Serverabsturzes werden die an jedem Tisch laufenden Hände wiederhergestellt, indem diese Hände zurückgesetzt werden. Die Chipanzahl

jedes Spielers wird auf den Betrag am Anfang der Hand zurückgesetzt. Unter besonderen Umständen werden Spieler, wenn ein Turnier aufgrund eines Absturzes oder aus einem anderen Grund abgesagt werden muss, gemäß den Stornierungsrichtlinien für Unibet-Turniere entschädigt.

Regeln verstehen und einhalten

51. Mit der Teilnahme an einem Turnier bestätigen die Spieler, dass sie alle Regeln gelesen, verstanden und sich damit einverstanden erklärt haben. Unibet behält sich das Recht vor, Regeln ohne vorherige Ankündigung zu ändern.

TURNIERTYPEN

Garantierte Turniere

Bei vielen unserer Turniere erreicht der Preispool garantiert einen bestimmten Betrag. Um die gesamte Palette dieser Turniere zu sehen, besuchen Sie die vollständige Turnierlobby.

Sit & Go

Ein Sit & Go (S & G oder SNG) ist ein Turnier, für das keine Startzeit festgelegt wurde. Es beginnt einfach, wenn alle Plätze besetzt sind. Es gibt viele Arten von Sit & Go sowohl in Satelliten- als auch in Cash-Turnierform. Auf diese Turniere kann über den Abschnitt „SIT & GO“ in der Hauptlobby zugegriffen werden. Die meisten Sit & Go-Turniere sind Freezeouts.

Freezeout-Turniere

In einem Freezeout-Turnier beginnen die Spieler mit einer gleichen festen Anzahl von Chips. Spieler an zahlreichen Tischen kämpfen um die Chips des anderen, da die Blinds und / oder Antes schrittweise zunehmen. Wenn Ihnen die Chips ausgehen, werden Sie aus dem Turnier ausgeschlossen. Wenn Spieler

eliminiert werden, sind die Tische "kaputt", was bedeutet, dass die Spieler bewegt werden, um die Tische voll oder gleichmäßig "ausgeglichen" zu halten. Schließlich werden die letzten überlebenden Spieler mit Chips am Finaltisch zusammengebracht, wobei der Gewinner die Person ist, die alle Chips von ihren Gegnern gewinnt. Top-Finisher erhalten anhand der Anzahl der Turnierbeiträge Geldpreise.

Satellitenturniere

Satellitenturniere sind Qualifikationsturniere, bei denen Preise Buy-Ins für andere Turniere sind. Ein Spieler kann also auf einer Stufe beginnen (nicht unbedingt auf der niedrigsten) und sich auf eine höhere Stufe vorarbeiten. Das Startgeld für jede Stufe ist immer höher als die Gebühr für die darunter liegende Stufe, wobei die erste Stufe die günstigste ist. Überprüfen Sie in der spezifischen Turnierlobby des Satellitenturniers, für welche Turniere die Preise bestimmt sind. Einige Satelliten geben sogar Pakete für Live-Turniere anstelle von Online-Turniertickets aus!

Weiterlesen: <http://www.unibetopen.com/qualify/>

Freeroll-Turniere

Freeroll-Turniere sind Turniere ohne Teilnahmegebühr oder anfängliches Buy-In. Freeroll-Turniere sind in der vollständigen Turnierlobby deutlich gekennzeichnet.

Multi-Buy-In-Turniere

Bei Multi-Buy-In-Turnieren können Spieler anstelle eines festen Buy-Ins zwischen einem festgelegten minimalen und einem maximalen Buy-In wählen. Ihr Startstapel wird proportional zum Buy-In skaliert.

Turniere neu kaufen

Bei einem Re-Buy-Turnier haben Sie die Möglichkeit, während des Events mehr Chips zu kaufen. Wenn Ihnen in einem Standard-Freezeout-Turnier die Chips ausgehen, sind Sie aus dem Turnier ausgeschieden. In einem Re-Buy-Turnier können Sie (mit einigen Einschränkungen) mehr Chips kaufen.

Kopfgeldturniere

Bei einem Bounty-Turnier wird ein Teil des Buy-Ins des Spielers zum "Bounty" des Spielers hinzugefügt. Wenn es sich um ein Progressive Bounty-Turnier handelt, erhält der Spieler, der ihn ausgeschaltet hat, einen Prozentsatz des Kopfgeldbetrags und ein% zum Kopfgeld desselben Spielers. Wenn es sich um ein reguläres Kopfgeld handelt, erhält der Spieler, der ihn ausgeschaltet hat, den vollen Kopfgeldbetrag. Bei VIP-Kopfgeldern, einem einzigartigen Spieler-Kopfgeld, geht das Kopfgeld nur an den Spieler, der den VIP ausschaltet. Wenn der VIP einen Rebuy macht, wird das VIP-Kopfgeld nicht dem Spieler gutgeschrieben, der die vorherige Hand gewonnen hat.

PHASENTURNIERE (Phased Tournaments)

Ein Phasenturnier ist ein Turnier, welches in zwei unterschiedliche Teile aufgeteilt ist, Phase 1 und Phase 2. Es existieren mehrere Phase-1-Turniere, aber nur ein Phase-2-Turnier. Spieler, welche am Ende eines Phase-1-Turniers noch Chips haben qualifizieren sich für das Phase-2-Turnier. Der Chipstand, den ein Spieler zum Ende des Phase-1-Turniers hat, wird in das Phase-2-Turnier transferiert. Im Phase-2-Turnier wird schließlich um die Turnierpreisgelder gespielt.

Spieler können sich nicht direkt für das Phase-2-Turnier registrieren, aber es besteht die Möglichkeit sich für mehrere Phase-1-Turniere anzumelden. Sollte sich ein Spieler mehrmals für ein Phase-2-Turnier qualifizieren, so wird nur der größte Chipstand, mit welchem der Spieler das Phase-1-Turnier beendet hat, in das Phase-2-Turnier transferiert. Weitere Informationen zu den unterschiedlichen Phasenturnieren können den Turnierbeschreibungen der jeweiligen Phasenturniere entnommen werden.

HEXAPRO

HexaPro ist der schnellste Weg, um das 1000-fache Ihres Buy-Ins zu erzielen. Jeder HexaPro hat einen zufällig zugewiesenen Preispool und gibt Ihnen die

Möglichkeit, um bis zu 100.000 € zu spielen. Und mit Buy-Ins ab 1 € ist es das aufregende Pokerformat, das jeder spielen kann!

Wie funktioniert es?

HexaPro ist ein schnelles 3-Hand-Sit & Go-Spiel mit Buy-Ins von 1 bis 100 Euro. Jeder HexaPro hat einen zufälligen Preis, der das 1,5- bis 1000-fache Ihres Buy-Ins beträgt!

Sobald Sie im Poker-Client sind, öffnen Sie die HexaPro-Lobby, indem Sie in der Hauptlobby auf die Registerkarte HexaPro klicken / tippen.

Wählen Sie in der HexaPro-Lobby den Buy-In-Betrag aus und klicken / tippen Sie auf die Schaltfläche PLAY. Sieben Buy-Ins stehen zur Verfügung: 1 €, 2 €, 5 €, 10 €, 25 €, 50 € und 100 €.

Nachdem Sie auf die Schaltfläche SPIELEN geklickt / getippt haben, wird der Bestätigungsdialog angezeigt, in dem Sie Ihre Aktionen bestätigen müssen.

Wählen Sie im Bestätigungsdialog die Anzahl der Spiele aus, die Sie spielen möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche REGISTRIEREN. Wenn Sie dies tun, wird die ausgewählte Anzahl von HexaPro-Spielen gestartet.

Preise

Verschiedene Preisools und die damit verbundene Wahrscheinlichkeit finden Sie unten:

HexaPro €1	HexaPro €2	HexaPro €5	HexaPro €10	HexaPro €25	HexaPro €50	HexaPro €100	Wahrscheinlichkeit
€1000	€2000	€5000	€10000	€25000	€50000	€100000	1 von 100000
€100	€200	€500	€1000	€2500	€5,000	€10,000	5 von 100000
€25	€50	€125	€250	€625	€1250	€2000	100 von 100000

HexaPro €1	HexaPro €2	HexaPro €5	HexaPro €10	HexaPro €25	HexaPro €50	HexaPro €100	Wahrscheinlichkeit
€10	€20	€50	€100	€250	€500	€1000	4600 von 100000
€5	€10	€25	€50	€125	€250	€500	14000 von 100000
€3	€6	€15	€30	€75	€150	€300	25000 von 100000
€1.5	€3	€7.5	€15	€37.5	€75	€150	56294 von 100000

Das Rechenäquivalent (*rake equivalent*) beträgt 6,853%

Auszahlungen

Der Gewinner erhält den gesamten Preispool, wenn der Multiplikator das 10-fache des Buy-Ins beträgt. Ansonsten verdient der Gewinner 80%, der zweite Platz 12% und der dritte Platz 8% des Preispools.

Kurz nach Spielende wird Ihrem Konto automatisch der Gewinn Ihres Preispools gutgeschrieben. Sie können die Spielergebnisse im Profilbereich des Clients sehen („GESCHICHTE“ -> „HEXAPRO“). Bitte wenden Sie sich an den Kundendienst, wenn Sie Ihre Gewinne nicht erhalten haben.

Stack starten

HexaPro-Spiele haben einen Startstapel von 500 Chips über alle Multiplikatoren.

Blinde Struktur

Antes werden ab Stufe 2 bezahlt und die vollständige Blindstruktur finden Sie unten:

Level	Small blind	Big blind	Ante
1	10	20	Keiner
2	15	30	4
3	20	40	5
4	25	50	6
5	30	60	7
6	40	80	10
7	50	100	12
8	60	120	15
9	75	150	20
10	100	200	25
11	125	250	30
12	150	300	40
13	200	400	50
14	250	500	60
15	300	600	70
16	350	700	85
17	400	800	100
18	500	1000	125
19	600	1200	150
20	700	1400	175
21	800	1600	200
22	900	1800	225
23	1000	2000	250
24	1200	2400	300

Level	Small blind	Big blind	Ante
25	1400	2800	350
26	1600	3200	400
27	1800	3600	450
28	2000	4000	500

Blind Level Zeit

Die Geschwindigkeit des Blindlevels ist je nach Multiplikator unterschiedlich, die Blinds steigen bei HexaPro-Spielen mit niedrigem Multiplikator schneller und bei Spielen mit hohem Multiplikator langsamer:

Multiplikator	Level Zeit
1.5x	1 Minute
3x	2 Minuten
5x	3 Minuten
10x	3 Minuten
25x	4 Minuten
100x	4 Minuten
1000x	4 Minuten

Karten mischen

Bei jedem dieser Spiele wird ein Kartenspiel verwendet. Das Deck wird nach jedem Showdown gemischt.

Wenn die Verbindung unterbrochen wird

Durch die Teilnahme an HexaPro akzeptiert ein Spieler das Risiko einer Internet-Trennung aufgrund von Problemen mit der Verbindung zwischen seinem Computer und den Servern, Verzögerungen oder Einfrierungen oder anderen Problemen auf dem Computer des Spielers oder im Internet.

Unibet übernimmt keine Verantwortung für die Trennung eines Players, außer im Falle eines Serverabsturzes.

Während jeder Benutzer für seine eigene Internetverbindung verantwortlich ist, bemüht sich Unibet, Spieler zu schützen, die während HexaPro nicht verbunden sind, indem zusätzliche Zeit für die erneute Verbindung eingeräumt wird.

Wenn ein Spieler vor dem Start einer Hand nicht verbunden ist, werden ihm Karten ausgeteilt und ein Blind und / oder Antes werden veröffentlicht. Es gibt keine Regel gegen einen einzelnen Spieler, der sich dafür entscheidet, draußen zu sitzen. Dem Spieler werden weiterhin Blinds und Antes ausgestellt und Karten ausgeteilt. Zwei oder mehr Spieler können keine Vereinbarung treffen, gleichzeitig auszusetzen.

Wenn ein Spieler die Verbindung zum Spielserver verliert, wenn die Aktion ihn erreicht, wartet der Server zuerst, bis die normale Zeit für Entscheidungen abgelaufen ist, und gibt dem Spieler dann 20 Sekunden zusätzliche Zeit, um die Verbindung wiederherzustellen. Wenn der Spieler zu diesem Zeitpunkt noch keine Verbindung hergestellt hat, wird die Entscheidung automatisch für ihn getroffen. Die automatische Entscheidung wird nach Möglichkeit überprüft, andernfalls klappen. Der Spieler sitzt auch am Ende der Hand.

Anders als bei einem Cash Game erhält ein Spieler, wenn er im HexaPro-Spiel sitzt, Karten in jeder Hand und Blinds und Antes werden wie gewohnt von seinem Stapel abgesetzt. Ein sitzender Spieler in HexaPro kann als ein Spieler angesehen werden, der jede Hand sofort faltet, wenn er an der Reihe ist. Wenn ein Spieler nicht zu HexaPro zurückkehrt, verliert er alle Buy-In-Beträge und Eintrittsgelder.

Bei Serverproblemen

Bitte beachten Sie unsere Stornierungsbedingungen für Turniere.

Unvollständige HexaPro-Spiele werden innerhalb von 90 Tagen entschieden.

HEXAPRO EXTREME

Bitte lesen Sie die Regeln von HexaPro Extreme auf [Englisch](#).

STORNIERUNGSBEDINGUNGEN

Im unglücklichen Fall, dass ein Multi-Table- oder Sit & Go-Turnier aufgrund eines Problems in der Unibet-Pokersoftware abgesagt wird, gelten diese Regeln je nach Status des Turniers:

52. Das Turnier wird vor dem Start abgesagt:

- Den Spielern wird das Turnier-Buy-In und die Gebühr einschließlich aller Mehrfacheinträge vollständig zurückerstattet. Bei Registrierung mit einem Ticket wird dieses Ticket erneut gutgeschrieben.

53. Das Turnier hat begonnen, aber die Spieler sind noch nicht „im Geld“ (haben die Preise erreicht):

- Den verbleibenden Spielern wird ihre Gebühr einschließlich Rückkauf- und Zusatzgebühren erstattet
- Der vom Spieler gelieferte Pot wird in zwei gleiche Pools aufgeteilt. Der erste Pool wird gleichmäßig auf alle verbleibenden Spieler verteilt. Der zweite Pool wird proportional zu ihrer Chipanzahl auf alle Spieler verteilt.
- **Ausnahme:** Wenn es sich bei dem Turnier um ein Freeroll handelt, wird der hinzugefügte Preispool aufgeteilt, auch wenn es sich nicht um einen vom Spieler bereitgestellten Pot handelt.

54. Das Turnier hat begonnen und die Spieler sind „im Geld“ (haben die Preise erreicht):

- Den verbleibenden Spielern wird ihre Gebühr einschließlich Rückkauf- und Zusatzgebühren erstattet
- Wenn die Spieler nicht am Final Table sind, erhält jeder Spieler den niedrigsten verbleibenden Preis und der Rest des Pots wird proportional zu seiner Chipanzahl verteilt
- Wenn sich die Spieler am Finaltisch befinden, wird der Preispool gemäß dem ICM-Chop (Independent Chip Model) neu verteilt, wenn sie im Geld sind
- Wenn das Turnier nicht monetäre Werte (wie Tickets, Freispiele oder Sitzplätze) ausgezahlt hat, wird der Preispool in reguläre Mittel umgewandelt und entsprechend verteilt

Im unglücklichen Fall, dass ein HexaPro-Turnier aufgrund eines Problems in der Unibet-Pokersoftware abgesagt wird, gelten folgende Regeln:

55. Stornierungsbedingungen für HexaPro-Turniere:

- Die Gebühr wird für alle verbleibenden Spieler zurückerstattet
- Alle verbleibenden Spieler erhalten 10% des Preispools
- Der verbleibende Preispool wird gemäß ICM (Independent Chip Model) verteilt (Independent Chip Model)

Wenn ein abgesagtes Turnier ein Kopfgeldturnier ist, erhält der Spieler seinen eigenen Kopfgeldwert.

Wir behalten uns das Recht vor, Stornierungsauszahlungen oder diese Richtlinie zu ändern.

Im Falle von Streitigkeiten ist die Entscheidung des Unibet-Managements endgültig.

POKERHÄNDE

Beim Vergleich einzelner Kartenränge ist das Ass die höchste Karte. Ein Ass kann als Eins verwendet werden, um Straights oder Straight Flushs zu machen, aber in diesem Fall zählt es als niedrige Karte. Zum Beispiel ist eine Straight

oder Straight Flush 2-3-4-5-6 höher als A-2-3-4-5. T-J-Q-K-A ist die höchstmögliche gerade oder gerade Spülung.

Wenn eine Hand mehreren Definitionen entspricht, wird die stärkste Hand verwendet. Zum Beispiel ist 2-3-4-5-6 von Hearts ein Straight Flush, obwohl es den Definitionen von Straight Flush, Flush, Straight und High Card entspricht.

Handname	Beispiel aus der Hand	Den Gewinner bestimmen
----------	-----------------------	------------------------

Straight Flush

Fünf Karten nacheinander, alle gleich. Der höchstmögliche Straight Flush (A-10) wird als Royal Flush bezeichnet.



Straight Flushes werden mit dem Rang ihrer höchsten Karte verglichen (1).

Hinweis:
Bei einem 5, 4, 3, 2, A Straight Flush zählt das Ass als Eins, was dies zu einem 5-High Straight Flush macht, dem kleinstmöglichen.

Vierling – 4 of a Kind

Vier Karten des gleichen Ranges und eine weitere unübertroffene Karte



Vierlings werden zuerst mit dem Rang von vier übereinstimmenden Karten verglichen (1). Wenn diese unentschieden sind, wird die nicht übereinstimmende Karte (bekannt als Kicker) (2) verglichen.

Full House

Drei Karten des gleichen Ranges und ein Paar des anderen Ranges

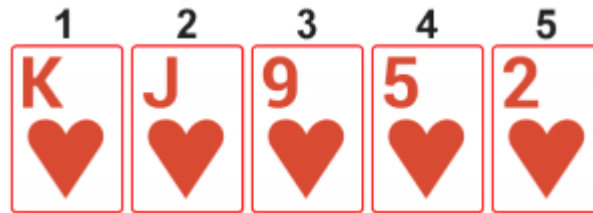


Die Höhe des Drillings entscheidet. Können zwei Spieler mit den Gemeinschaftskarten ein Full House mit dem gleichen Drilling zusammenstellen, entscheidet die Höhe des Paars.

Handname	Beispiel aus der Hand	Den Gewinner bestimmen
----------	-----------------------	------------------------

Flush

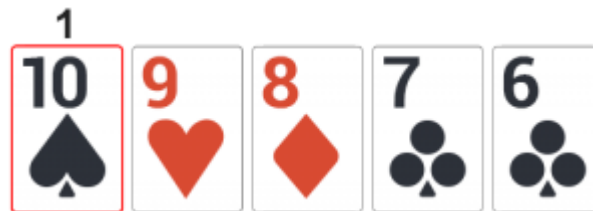
Fünf Karten der gleichen Farbe



Flushes werden zuerst mit ihrem höchsten Rang (1) verglichen, wenn dies gebunden ist - mit dem zweithöchsten (2) und so weiter (3,4,5).

Straight / Straße

Fünf Karten nacheinander



Straßen werden mit dem Rang ihrer höchsten Karte verglichen (1).

Hinweis:

In einer 5, 4, 3, 2, A-Straße ist das Ass eine kleine Karte, was diese Straße zu einer 5-hohen Straße macht, die kleinstmögliche.

Drilling – 3 of a Kind

Drei Karten des gleichen Ranges und zwei unübertroffene Karten



Die Drilling werden zuerst mit dem Rang der drei übereinstimmenden Karten (1) verglichen, dann mit der höheren der nicht übereinstimmenden Karten (bekannt als Kicker) (2) und schließlich mit der niedrigeren nicht übereinstimmenden Karte (3).

Zwei Paare

Zwei Paare unterschiedlicher Ränge und eine unübertroffene Karte



Zwei Paare werden zuerst mit dem Rang des höheren Paares (1), dann mit dem niedrigeren Paar (2) und schließlich mit dem

Handname	Beispiel aus der Hand	Den Gewinner bestimmen
----------	-----------------------	------------------------

Ein Paar

Zwei übereinstimmende Karten und drei nicht übereinstimmende Karten



Rang des Kickers (3) verglichen.

Paare werden zuerst anhand des Ranges der übereinstimmenden Karten (1) und dann anhand der Kicker (2,3,4) verglichen, beginnend mit der höchsten und verglichen, bis ein Unterschied festgestellt wird

High Card

Fünf unübertroffene Karten



Bei zwei konkurrierenden High Cards (1) zählt der Kicker(2), bei Gleichheit der zweite Kicker und so weiter (3,4,5).

RAKE INFORMATIONEN

Rake ist die Gebühr, die Unibet für jede Cash-Game-Hand erhebt. Es kann auch verwendet werden, um die Turnier- und Sit & Go-Gebühren zu beschreiben, die in diesen Spielen erhoben werden.

Turniergebühren

Die folgenden Tabellen zeigen das Gesamt-Buy-In, dann den Beitrag zum Preispool und dann die Gebühr für die verschiedenen Sit & Go Turniertypen:

Sit & Go mit 5 Spielern	Sit & Go mit 2 Spielern
€1 (€0.95 + €0.05)	€1 (€0.97 + €0.03)
€2 (€1.90 + €0.10)	€2 (€1.94 + €0.06)
€4 (€3.80 + €0.20)	€4 (€3.88 + €0.12)

Sit & Go mit 5 Spielern	Sit & Go mit 2 Spielern
-------------------------	-------------------------

€10 (€9.50 + €0.50)	€10 (€9.70 + €0.30)
€25 (€23.75 + €1.25)	€25 (€24.25 + €0.75)
	€50 (€48.50 + €1.50)
	€100 (€97.00 + €3.00)
	€200 (€194.00 + €6.00)

Bei Multi-Table-Turnieren wird die Gebühr bei der Anmeldung erhoben und ist in der Regel Teil des Buy-Ins. Die Gebühr wird in der jeweiligen Turnierlobby und bei der Turnieranmeldung angezeigt. Für Rebuys und Add-Ons kann ebenfalls eine Gebühr erhoben werden, bei Turnieren wird jedoch kein Rake pro Hand berechnet. Die Gebühr beträgt normalerweise 10 %, sie kann jedoch bei bestimmten Turnieren variieren.

Cash Game Rake

Der Betrag, der in einem Cash Game geharkt wird, variiert je nach Einsatz und Spiel. Es wird durch eine Obergrenze und einen Prozentsatz entschieden. Der Prozentsatz ist der Prozentsatz des gesamten Topfes, der genommen wird. Die Obergrenze ist die maximale Menge, die genommen werden kann. Die folgende Tabelle zeigt die Beträge nach Einsatz und Spiel:

Texas Hold'em

Stake (Blinds €)	Rake %	Obergrenze €
NL4 (0.02/0.04)	2	0.5
NL10 (0.05/0.10)	3.5	1
NL100 (0.05/0.10)	3.5	2
NL25 (0.15/0.25)	4.5	2
NL50 (0.25/0.50)	5.5	2
NL100 (0.5/1)	6	3

Stake (Blinds €)	Rake %	Obergrenze €
NL200 (1/2)	6	3
NL400 (2/4)	6	3

Omaha

Stake (Blinds €)	Rake %	Obergrenze €
PL4 (0.02/0.04)	2	0.5
PL10 (0.05/0.10)	3	1.5
PL25 (0.10/0.25)	3	2.5
PL10 (0.25/0.50)	3	1.5
PL50 (0.25/0.50)	3.5	3
PL100 (0.5/1)	6	3
PL200 (1/2)	6	3
PL400 (2/4)	6	3

Banzai Texas

Stake (Blinds €)	Rake %	Obergrenze €
NL1 (0.05/0.10)	2	0.25
NL5 (0.25/0.50)	2	0.50
NL20 (1/2)	2	1
NL50 (2.5/5)	2.5	1.5
NL100 (5/10)	2.5	2

Rake wird nur von Händen genommen, die den Flop oder später erreichen. Für jede geharkte Hand wird mindestens ein Cent geharkt. Rechen wird auf den nächsten Cent gerundet. Es wird kein Rake von Pots genommen, die vor dem Flop enden, d.h. Pots, bei denen jeder Spieler außer einem wegschmeißen kann, bevor die ersten Community-Karten ausgeteilt werden.

Wenn eine Cash-Game-Hand mit genau zwei oder genau drei Spielern beginnt, wird die Rake-Obergrenze für diese Hand halbiert.