

# POKKERI REEGLID

Version 2.7, 30-07-2023

Selles juhendis leiab info järgneva kohta:

## Rahamängude ehk cash game'i reeglid

- Üldised reeglid
  - Eraldi rubriigid, mis kirjeldavad pokkeri reegleid järgmiste rahamängude tüüpide kohta:
    - Texas Hold'em
    - Omaha
    - Banzai – Texas Hold'em, kuid alustatakse vaid 10-kordse pimepanuse suuruse summaga
- 

## Turniiride reeglid

- Reeglid
  - Tüübid
  - HexaPro
  - HexaPro Banzai
  - Tühistamise põhimõtted
- 

## Pokkeri käed

Pokkeri käte tugevuste reeglid on toodud selles rubriigis.

---

**Kõigis mängudes kasutatakse ühte kaardipakki.**

**Kaardipakk segatakse peale igat mängukätt.**

**Rike tühistab kõik maksed ja mängimised.**

## **RAHAMÄNGUDE REEGLID**

### **Üldine**

1. Unibeti peamine prioriteet otsuste tegemisel on alati ausus ja õiglus ning kõik otsused tehakse mängu huvides. Ebatavalised asjaolud võivad teatud juhtudel tingida otsused, mille puhul õiglus on tähtsam kui tehnilised reeglid.
2. Mängija paigutatakse lauda juhuslikku, kuid eelistades laudu, kus mängija on varasemalt mänginud, ja laudu, kus on vähem mängijaid.
3. Diileri nupu asukoht uues loodud lauas esimeses jagatud käes määratakse juhuslikult.
4. Suure pimepanuse peab tasuma mängija, kes on päripäeva liikudes järgmine sellest mängijast, kes tasus suure pimepanuse eelnevas käes. Juhul kui eelmises käes suure pimepanus maksnud mängija on mängus, siis tasub tema nüüd väikese pimepanuse. Diileri nupp määratakse mängijale, kes asub enne seda mängijat, kellel oli diileri nupp eelmises käes (tavaliselt eelmises käes väikese pimepanuse teinud mängija).
5. Juhul kui kaardid jagatakse ainult kahele mängijale, siis väikese pimepanuse maksjal on ka diileri nupp.
6. Lubatud tõstete arv ei ole piiratud.

---

### **Lauast eemal olek ehk ing. keeles *sitting out***

7. Juhul kui mängija mängib mitmel rahamängulaual ning kasutab lauast eemal oleku staatust, rakendub üldine eemalolek kõigile rahamängulaudadele. See rakendub kõigile laudadele vastavalt järgmisest käest, välja arvatud punktis 8 toodud juhul.
8. Eemaldumine lauast järgmiseks suureks pimepanuseks (rakenduses "Sit out next Big Blind") võimaldab ette määrata, et eemalolek lauast algab vahetult enne kätt, kui mängija peaks tasuma suure pimepanuse. Juhul kui mängija mängib

mitmel laual, rakendub see valik kõikidele laudadele ning eemalolek lauast algab vastavas lauas vahetult enne kätt suurel pimepanusel.

9. Aktiveerides üldise eemaloleku, on mängijal aega 500 sekundit, et lauda naasta. Juhul kui mängija antud aja jooksul mängu tagasi ei pöördu, siis eemaldatakse ta mängust.

---

## Ajapank ja ühenduse katkestused

10. Ühenduse katkestuse korral on mängijal aega 30 sekundit, et jõuda tagasi mängima, enne kui tema käsi loetakse loobunuks. Mängu ajapank on erinev sõltuvalt mängu tüübist, vastavalt alltoodud tabelile. Ajapank ei ole üldine mängija kohta, igas rahamängu lauas ning turniiril on mängijal oma ajapank ja seda ei uuendata kui käsi lõpeb. Seega võib mängijal olla ajapangas ka null sekundit.

Mäng	Esimene käsi	Lisanduv aeg	Maksimaalne aeg
Rahamängud	15 sekundit	5 sekundit lisatakse igal 10. käel	30 sekundit
HexaPro väiksema kordajaga kui 25x	10 sekundit	5 sekundit lisatakse igal 5. käel	20 sekundit
HexaPro 25x või suurema kordajaga	30 sekundit	5 sekundit lisatakse igal 5. käel	60 sekundit
Turniirid	Vaikimisi 15 sekundit. Võib olla muu väärtus, kui turniirile on teisiti määratud.	5 sekundit lisatakse igal 10. käel	Vaikimisi 30 sekundit. Võib olla muu väärtus, kui turniirile on teisiti määratud
SNG	10 sekundit	5 sekundit lisatakse igal 5. käel	20 sekundit

---

## Automaatne topup

Lubades rakenduse seadetes rahamängu raha automaatse lisamise (lülitades sisse "Auto top up to initial buyin in Cash Games and Banzai"), nõustute, et teie rahamängulaua saldot täiendatakse iga jaotuse lõpus automaatselt esialgse sisseostusummani. Säte on vaikimisi välja lülitatud.

## Ebaeetiline mäng

11. Pokker on individuaalne mäng, mitte meeskonnamäng. Iga tegevus ja vestlus (nii kirjalik kui suuline), mille eesmärgiks on aidata teist mängijat, on ebaeetiline ja keelatud.

12. Ebaeetiline mäng, sealhulgas näiteks mängides meelega vähem-agressiivselt teatud mängijate vastu (*soft-play*) ja meelega kaotades mängumärke vastasele (*chip dumping*), võib kaasa tuua karistuse, sealhulgas rahaliste vahendite arestimise süüdlase kontolt ja/või konto sulgemise.

13. Mängija aktsepteerib ja teadvustab, et mängu korraldajal on õigus, oma äranägemisel, koguda, töödelda ja salvestada enda andmebaasides ja informatsiooni seoses mängija mängimise mustrite, isiklike andmete, deponeeritud rahaliste vahenditega ja kõiki teisi seotud andmeid ja päringuid, mis aitavad ennetada mistahes pettusi, kokkumänge ja sarnast ebasobivat käitumist.

14. Unibet vaatab regulaarselt mängu üle, et leida meie reeglite rikkumisi ja tagada meie mängude ausameelsus. Sellest tulenevalt võib osutada vajalikuks pidada mängija võidud kinni kuni mänguülevaate lõppemiseni. Unibetil on õigus nõuda mängija mängust videosalvestust, et tuvastada võimalikku pettust, petmist või muud sarnast sobimatut käitumist. Unibet võib oma mõistliku äranägemise piires peatada ja/või sulgeda mängija konto ja/või konfiskeerida mängija kontol olevad rahalised vahendid, kui mängija tabatakse petmiselt või kui Unibet teeb kindlaks, et mängija on rakendanud või kasutanud süsteemi(/e) (sealhulgas masinad, robotid, arvutid, tarkvara või muud automatiseeritud süsteemid), mille eesmärk on kahjustada mängude ausameelsust ja/või saada teiste mängijate ees ebaausaid eeliseid. Unibet töötleb kõiki videosalvestisi vastavalt oma privaatsuspoliitikale. 15. Mängijal on keelatud kasutada mistahes automaatset mängulahendust, sealhulgas, kuid mitte ainult, tehisintellekti,

“roboteid” või mistahes interaktsiooni Unibeti pokkeri tarkvara sees, mis ei ole mängija enda personaalsete otsuste tulemus tarkvara sihipärasel kasutamisel.

16. Mängija aktsepteerib ja teadvustab, et teenusepakkujal on õigus, oma äranägemisel, tuvastada ja ennetada keelatud programmide kasutamine, sealhulgas, kuid mitte ainult, mängukäte jälgijad (*hand tracker*), HUD-is (üks-ülele mängu kuvad) ja ekraanijälgimise ja -salvestamise tehnikad. Need sammud võivad sisaldada, kuid mitte ainult, Unibeti pokkeritarkvaraga samaaegselt töötavate tarkvaraprogrammide uurimist mängija seadmes.

17. Mängija nõustub, et ei ürita sellistest toimingutest mööda minna, neid takistada ega blokeerida, sealhulgas, kuid mitte ainult, kolmanda osapoole tarkvara kasutamist, mis aitaks nende sammudest mööduda neid häirides, maskeeridas või blokeerides. Mistahes püüe piirata Unibet pokkeri tarkvara selles osas, õigustab kohese mistahes Unibeti teenuse viivitamatu peatamise või blokeerimise mängija jaoks.

---

## Petturlik käitumine

18. Juhul kui mängija on üritanud või on osalenud pettuses, ebaausas, ebaseaduslikus või sobimatus tegevuses ebaeetilise mängu või mõne muu mänguga manipuleerimise, automaatse mängu, mängumärkide meelega kaotamises konkreetsele mängijale (*chip dumping*), mängijate kokkumängus või mis tahes pettuses makse tegemise kaudu, sealhulgas kuid mitte ainult, varastatud krediitkaardi kasutamises või petlikus raha tagasi võtmises või rahapesus - siis Unibet tegutseb vastavalt vajadusele, sealhulgas, kuid mitte ainult:

1. Raha arestimine mängija kontolt
2. Mängijakonto peatamine või lõpetamine tingimuste rikkumise tõttu
3. Asjakohase teabe (sealhulgas mängija identiteedi) avalikustamine finantsasutustele, asjaomastele asutustele või Unibeti kolmanda osapoole partneritele, et vältida pettusi ja tagada Unibeti pokkeri turvalisus.
4. Mängija vastu juriidiliste meetmete kasutusele võtmine.

19. Kokkumäng on olukord, kus kaks või enam mängijat üritavad ebaausat eelist teenida, jagades pokkerilauas infot oma kaartide või muu kohta. Kõigil mängijatel, kes osalevad kokkumängus või püüavad seda teha, keelatakse Unibet pokkeri või teiste seotud Unibeti teenuste kasutamine ja mängija konto võidakse sulgeda ja lõpetada koheselt.

20. Teeme endast parima, uurides saabunud kaebusi mängijate kokkumängu kahtluse kohta.

21. Teenusepakkuja ei vastuta mitte mingil juhul mistahes kahju eest, mis on tekkinud mängijale kokkumängu või muu ebaseadusliku tegevuse tagajärjel, samuti ei ole enam kohustatud tegema lisatoiminguid kokkumängu kahtluse korral.

---

## ***Chip Dumping* ehk meelega mängumärkide kaotamine teatud vastasele**

22. *Chip dumping* on defineeritud kui olukord, kus mängija tahtlikult kaotab käe eesmärgiga kanda oma mängumärgid üle teisele mängijale. Iga mängija, kes osaleb või püüab osaleda sellises tegevuses koos mistahes teise mängijaga, sealhulgas ka mängumärkide ehk vahendite saajana, võidakse eemaldada mängust uurimiseks või keelata tal lõplikult Unibeti kõigi teenuste kasutamine. Sellises olukorras ei ole Unibetil kohustust tagastada mängijale mistahes rahalisi vahendeid.

---

## **Serveri probleemid**

23. Juhul kui esineb tõrkeid serverite töös, siis käimasolev käsi igas lauas taastatakse, keerates käsi algusesse tagasi. Iga mängija mängumärkide kogus muudetakse tagasi väärtusele, mis see oli käe alguses.

## Reeglitest arusaamine ja neist kinnipidamine

24. Mängides rahamängu kätt, tunnistavad mängijad, et nad on kõiki reegleid lugenud, neist aru saanud ja nõustuvad neist kinni pidama. Unibet jätab endale õiguse muuta mis tahes reegleid ette teatamata.

## TEXAS HOLD'EM

No Limit Texas Hold'em ehk limiidita Texas Hold'em on käesolevalt kõige populaarsem pokkeri mäng maailmas. Igal mängijal on kaks teiste mängijate eest varjatud kaarti (teatud ka kui "taskukaardid"), mida ainult mängija ise näeb. Ühe mängukäe ajal jagatakse laua keskele viis ühist kaarti. Kõik lauas olevad mängijad näevad neid kaarte ja saavad kasutada koos oma tasukaaridega parima viiest kaardist koosneva kombinatsiooni loomiseks.

---

## Kuidas mängida

Unibet Poker'is saab ühes rahamängu lauas mängida maksimaalselt 6 mängijat. Mängu alustatakse kui lauas on vähemalt kolm mängijat.

Alati ei ole võimalik mängija koheselt lauda istekohale paigutada, seda juhul kui puudub piisav arv teisi mängija laua moodustamiseks. Sellistel juhtudel lisatakse mängija järjekorda ja kuvatakse vastav teave. Mängijad võivad omal soovil igal ajahetkel järjekorrast lahkuda, kuid enamasti on ootejärjekord laua moodustamiseks vaid mõned sekundid.

Uue laua moodustumisel määratakse juhuslikule mängijale diileri nupp, millest sõltuvalt lähtub panustamisvoorude algus ja pimepanuste tasumine. Kaks järgmist mängijat, kes asuvad diileri nupust päripäeva, maksavad vastavalt väikese pimepanuse („Small Blind“) ja suure pimepanuse („Big Blind“) - kindla suurusega kohustuslikud panused. **Erand:** kui lauas mängib ainult kaks mängijat (heads-up olukord), peab diileri nupuga mängija panustama väikese pimepanuse ja suur pimepanus tuleb tasuda teisel mängijal.

Igale mängijale jagatakse kaks kaarti.

Uus mängija lauas saab valida, kas ootab, kuni talle jagatakse kaardid suure pimepanuse positsioonis, või tasub suure pimepanuse kohe, et osaleda mängus koheselt. Käsi algab siis, kui lauas on vähemalt kolm mängijat, kes ei ole ennast märkinud lauast eemal olevaks (*sit out*). **Erand:** kui eelmisel/eelneval käel oli mängus kolm või enam mängijat, kuid sellel käel on ainult kaks, algab käsi ikkagi.

Peale mängijatele kinniste taskukaartide jagamist, toimub esimene panustamisvoor, alustades mängijast, kes asub päripäeva arvestades järgmisena suure pimepanusel olevast mängijast.

Järgmisena jagatakse laua keskele kolm ühist lahtist kaarti nimega "*flop*" ja toimub panustamisvoor (alustades esimest mängijast peale diilerinuppu päripäeva, nagu ka kõigis järgmistes panustamisringides).

Jagatakse veel üks lahtine kaart laua keskele (üldkokkuvõttes neljas), mille nimi on "*turn*", ja toimub järgmine panustamisvoor.

Jagatakse viimane ehk viies lahtine ühine kaart laua keskele (kokku viies), mida nimetatakse "*river*"-iks, toimub panustamisvoor ja kaartide avamine.

---

## Panustamisvoor

Panustamisvooru ajal peab iga mängija, kes ei ole kaartidest loobunud või pole "*all-in*", vähemalt ühe korra tegutsema. Tegutsemise järjekord toimub päripäevas alustades mängijast, kes on pärast suure pimepanuse positsiooni enne *flop*i,

Panustamisvoor algab sellega, et iga mängija tegutseb üks kord. Kui mõni mängija panustas või tõstis panust vooru ajal, jätkatakse vooru päripäeva, kuni kõik alles olevad mängijad on tasunud ühesuuruse panuse või loobunud. Viimane mängija, kes tegutseb, on aktiivne mängija (st mitte loobunud, mitte all-in panuse teinud) enne mängijat, kes tegi viimase panuse või tõstis panust.

Oma käigu ajal on mängijal võimalik teha järgnevat:



## **Loobuda kaartidest - *Fold'ida***

Käest loobumine. Mängija ei ole enam käes osaline, tal ei ole kaarte, ta ei saa võita ühtegi osa potist ja ta ei pea edasisi otsuseid vastu võtma.

## ***Check'ida* ehk passida**

Mängija annab tegutsemise õiguse järgmisele mängijale ilma panustamata. See on võimalik ainult juhul, kui veel ei ole toimunud panustamist/panuse tõstmist selle panustamisringi ajal. **Erand:** mängija, kes on suure pimepanuse positsioonil saab checkida esimese panustamisvooru jooksul (st enne floppi), juhul kui keegi ei ole panust tõstnud.

## ***Call'ida* ehk tasuda panus**

Mängija tasub teise mängija poolt tehtud panuse või panuse tõste ning jätkab mängukäes. See on võimalik ainult siis, kui panustamisvoorus on juba toimunud panustamine või panuste tõstmine. **Erand:** Esimese panustamisvooru (ehk enne *flop'i*) ajal on võimalik ka *call'ida* ilma, et keegi oleks tahtlikult panust suurendanud, sest mängija tasub suure pimepanusena tehtud panuse.

## **Panustada / tõsta panus**

Need on kaks sama tegevust - panuse tegemine / suurendamine. Terminit "panus" (tarkvaras "bet") kasutatakse juhul kui samal panustamise ringil polnud varem panustatud. Kui varasem panus on olemas, on tegemist panuse tõstmisega.

Mängija saab valida oma soovitud panuse/tõste, kuid seda järgmiste piirangutega:

- Kui on olemas varasem panus/tõste, siis uus panus peab olema vähemalt sama võrra suurem. Näiteks, peale panust 5 ja tõstet 15 peale, peab järgmine panuse suurus olema vähemalt 25, kuna suurim tõste on olnud 10.
- Panus/tõste peab olema vähemalt suure pimepanuse suuruses
- Erandina saab käsitleda olukorda, kus mängija panus oleks suurem kui tema mängunuppude hulk.

## **All In ehk kõik mängus**

Juhul kui mängija valduses mängulaual olevast rahast ei piisa täielikult olemasoleva panuse tasumiseks või reeglitepärase tõste tegemiseks, siis on mängijal mõned erilised võimalused tegutsemiseks.

Mängija, kes on *all in*is, ei osale enam panustamisringides, vaid näeb käe lõpuni ja võitja tuvastamisel võib võita selle rahasumma ehk panga (tarkvaras "pot"), mis loodi tema panustega võrdsetest panustest. Panga raha jaguneb põhipangaks (mille võivad võita kõik mängijad, kellel on veel kaarte) ja muutuva hulga kõrvalpankadeks (mis koosneb panustest, mille ainult mõned mängijad tasusid). Näiteks kui mängijad A ja B panustavad ja tasuvad käe ajal 1000 ning mängija C'l on kokku vaid 100, siis põhipott on 300, mille võib võita A, B või C, ja kõrvalpott on 1800, mille saab võita ainult A või B.

- Kui mängija ees on panus või tõste, mis on suurem kui mängija allesolevad mängumärgid ehk ing.keeles stack, siis saab mängija tasuda kogu oma raha ning see loetakse *all in*ks tagantjärele.
- Kui mängija poolt kogu järelejäänud raha panustamine on piisav reeglitepäraseks tõsteks (on rohkem kui minimaalne tõstmine) ja mängija saab korrektselt panustada/tõsta, siis saavad nad panustada/tõsta kõik sisse ehk *all in*-i. Panust/tõstmist käsitletakse tavapäraselt ning loetakse *all-in*ks tagantjärele.
- Kui mängijal on rohkem raha, kui on vaja panuse tasumiseks, kuid vähem kui reeglitepärane miinimumpanus/tõstmine, saab ta siiski panustada/kõik mängu panna. Selline tõstmine ei ava panustamist uuesti, see tähendab, et kui panustamisvoor jätkub kuna mängijad pole seda panust tasunud, siis on neil võimalus ainult tasuda panus või loobuda, mitte aga uuesti tõsta. Näiteks mängija A passib, mängija B teeb sobiva panuse, mängija C tasub selle, mängija D teeb aga all-in panuse, mis on väiksem minimaalsest tõste suuruselt. Nüüd on mängijal A kõik tavapärased võimalused (kuna ka tema ees seisab B-st saadud "reeglitepärane" panus), kuid kui ta loobub või tasub(callib), siis on mängijatel B ja C ainult võimalus D panuse tasuda või loobuda.

## **Erijuhtum**

Kui järjestikku on mitu alamõõdulist all in'i ja vahel pole ühtegi panuste tasumist ning need moodustavad korrektse tõste, avab viimane alamõõduline tõstmine

uesti tõstmise võimaluse. Näiteks mängija A panustab 10, mängija B tasub selle, mängija C tõstab kõik sisse 18-le. See tõstmine (8) on alla 10, seega ei avata panustamist uuesti. Nüüd tõstab mängija D kõik sisse, kokku 25-ni. Ühtegi vahepealset tasumist ei olnud ja kokku (8 + 7) on rohkem kui 10 miinimumi, seega D tõste avab uuesti panustamise võimalused ning A ja B võivad uuesti tõsta oma käigukorra ajal.

---

## Kaartide avamine

Peale viimast panustamisvoorut (ehk *river/it*), näitavad mängijad, kellel on veel kaardid (mängijad, kes on kas all-in või on tasunud kõik panused ja tõsted), oma taskukaarte ning parim kaartide kombinatsioon võidab. Peapank ja iga kõrvalpank jagatakse eraldi, iga neist antakse mängijale, kes võidab nende mängijate vahel, kes on õigustatud poti võitmiseks ja on endiselt käes. On võimalik, et mitmel mängijal on sama 5-kaardi kombinatsioon. Kui see on samas ka parim käsi, siis jagatakse pank võrdselt nende käte vahel. Paaritu arv sent antakse kellostutuliikumise suunas alustades mängijast peale diileri nupu asukohta.

Parim viie kaardi kombinatsioon valitakse seitsme kaardi seast (kahe taskukaardi ja viie ühiskaardi), kusjuures taskukaartide hulgast võib valida ükskõik mis arvu kaarte (0,1 või 2 kaarti).

Pokkerikäte rubriik kirjeldab pokkerikäte tugevuste järjestust.

---

## Lauast eemal olek (*Sit out*)

Kui mängija soovib võtta pausi, saab ta ennast määrata lauast eemal olevaks (ehk inglise keeles *sit out mode*). Selles staatuses olevana jääb mängija lauda, kuid talle ei jagata kaarte ning ta ei maksa pimepanuseid. Mängija on lauast eemal olemise staatuses kuni ta ise otsustab lauda ja tegevusse naasta.

Juhul kui mängija on lauast eemal kauem kui 10 minutit, eemaldatakse ta lauast ja suunatakse tagasi lobbysse.

---

## Mängulauda naasmine

Lahkudes rahamängulauast ning soovides naasta sama taseme mängu, paigutatakse mängija lauda juhuslikkuse alusel, kuid sealjuures eelistatakse lauda, kus mängija on varem mänginud, ja laudu, kus istub vähem mängijaid.

### Ratholing

Juhul kui mängija paigutatakse samasse lauda, kus ta on juba istunud, kehtivad sisseostu suurustele järgmised reeglid:

Istus samas lauas viimase 30 minuti jooksul	Mängumärkide kogus suurtes pimepanustes (BB) viimati samast lauast lahkudes	"Ratholing" leonduri väärtus	Minimaalne sisseost suurtes pimepanustes (BB)	Maksimaalne sisseost suurest pimepanustes (BB)
Ei	-	-	50 BB	100 BB
Jah	$\leq 50$ BB	-	50 BB	100 BB
Jah	$50 \text{ BB} < X < 100 \text{ BB}$	-	Summa, millega viimati lauast lahkuti	100 BB
Jah	$\geq 100$ BB	0-4 (incl)	100BB	Summa, millega viimati lauast lahkuti
Jah	$\geq 100$ BB	5 or higher	Summa, millega viimati lauast lahkuti	Summa, millega viimati lauast lahkuti

"-" - ei kontrollita.

"Ratholing" loendur arvestab mitu korda on mängija juba lahkunud lauast 100 või enama suure pimepanuse väärtuses rahasummaga ning naasnud samasse lauda 30 minuti jooksul. Loendur nullitakse igal päeval kell 00:00 UTC ning loendab eeltoodud olukordi üle kõigi mängutasemete ja -formaatide.

*Ratholing* (lauast lahkumine ja seejärel naasmine väiksema hulga mängumärkidega) ei ole Texas Deepstack mängus lubatud.

---

## Probleemide korral

Kui mängijal kaob ühendus mängu serveriga ning käigukord jõuab temani, siis server ootab kõigepealt kuni tavaline mängijale võimaldatud otsustamise aeg on läbi ning siis veel 20 sekundit aega mängijale taas-ühenduse leidmiseks. Kui mängija ei ole ühendunud selle aja jooksul, otsustatakse automaatselt tema eest. Automaatne otsus on passimine (*check*) kui see on võimalik, muul juhul loobumine (*fold*). Samuti määratakse mängija lauast eemal olevaks.

Vähetoenäolisel juhul, mil serveri rike ei võimalda mängukäe lõpetamist, siis tühistatakse käsi ning kõik panused tagastatakse mängijale. Iga otsustamata ja lahendamata panus lõpetamata mängus muutub kehtetuks peale 90 päeva möödumist ja vahendid suunatakse heategevuseks.

## OMAHA

Omaha on Texas Hold'emiga sarnane ühiste kaartidega mäng, erinevus seisneb selles, et mängijale jagatakse kätte neli teiste mängijate eest peidetud kaarti ning mängija peab kasutama kombinatsiooni loomisel neist täpselt kahte. Mängukäe ajal jagatakse laua keskele viis ühist avatud kaarti. Iga mängija näeb neid kaarte ning saab kasutada neid parima võimalik viie kaardi kombinatsiooni loomiseks, kasutades täpselt kolme kaarti laua keskelt ning kahte kaarti enda taskukaartidest.

Omaha Pot Limit on põnev mäng, mis on viimastel aastatel kogunud populaarsust. Mängu kiire tempo ning suured potid on teinud sellest mängust lemmiku just Euroopas, kus see on Texas Hold'em NL järel teine kõige rohkem mängitud mäng.

---

## Kuidas mängida

Unibet Poker kasutab rahamängudes kuue istekohaga laudu. Uue laua esimene käsi algab, kui kolm mängijat on lauaga liitunud.

Alati ei ole võimalik mängija koheselt lauda/istekohale paigutada, seda juhul kui puudub piisav arv teisi mängijaid laua moodustamiseks. Sellistel juhtudel lisatakse mängija järjekorda ja kuvatakse vastav teave. Mängijad võivad omal soovil igal ajahetkel järjekorrast lahkuda, kuid enamasti on ootejärjekord laua moodustamiseks vaid mõned sekundid.

Uue laua moodustumisele määratakse juhuslikule mängijale diileri nupp, millest sõltuvalt lähtub panustamisvoorude algus ja pimepanuste tasumine. Kaks järgmist mängijat, kes asuvad diileri nupust päripäeva, maksavad vastavalt väikese pimepanuse („Small Blind“) ja suure pimepanuse („Big Blind“) - kindla suurusega kohustuslikud panused. **Erand:** kui lauas mängib ainult kaks mängijat (heads-up olukord), peab diileri nupuga mängija panustama väikese pimepanuse ja suur pimepanus tuleb tasuda teisel mängijal.

Igale mängijale jagatakse neli kaarti.

Uus mängija lauas saab valida, kas ootab, kuni talle jagatakse kaardid suure pimepanuse positsioonis, või tasub suure pimepanuse kohe, et osaleda mängus koheselt. Käsi algab siis, kui lauas on vähemalt kolm mängijat, kes ei ole ennast märkinud lauast eemal olevaks (*sit out*). **Erand:** kui eelneval käel oli mängus kolm või enam mängijat, kuid sellel käel on ainult kaks, algab käsi ikkagi.

Peale mängijatele kinniste taskukaartide jagamist, toimub esimene panustamisvoor, alustades mängijast, kes asub päripäeva arvestades järgmisena suure pimepanusel olevast mängijast.

Järgmisena jagatakse laua keskele kolm ühist lahtist kaarti nimega „flop“ ja toimub panustamisvoor (alustades esimest mängijast peale diilerinuppu päripäeva, nagu ka kõigis järgmistes panustamisringides).

Jagatakse veel üks lahtine kaart laua keskele (üldkokkuvõttes neljas), mille nimi on „turn“, ja toimub järgmine panustamisvoor.

Jagatakse viimane ehk viies lahtine ühine kaart laua keskele (kokku viies), mida nimetatakse „river“-iks, toimub panustamisvoor ja kaartide avamine.

---

## Panustamisvoor

Panustamisringi ajal peab iga mängija, kes ei ole kaartidest loobunud või pole „all-in'is“, vähemalt ühe korra tegutsema. Enne floppi on tegutsemise järjekord

päripäevas alustades mängijast, kes on vahetult pärast suure pimepanuse positsiooni.

Panustamisvoor algab sellega, et iga mängija tegutseb üks kord. Kui mõni mängija panustas või tõstis panust vooru ajal, jätkatakse vooru päripäeva, kuni kõik alles olevad mängijad on tasunud võrdväärse panuse või loobunud. Viimane mängija, kes tegutseb, on aktiivne mängija (st mitte loobunud, mitte all-in panuse teinud) enne mängijat, kes tegi viimase panuse või tõstis panust.

Oma käigu ajal on mängijal võimalik teha järgnevat:

### **Loobuda kaartides (*fold*)**

Käest loobumine. Mängija ei ole enam käes osaline, tal ei ole kaarte, ta ei saa võita ühtegi osa potist ja ta ei pea edasisi otsuseid vastu võtma.

### **Checkida ehk passida**

Mängija annab tegutsemise õiguse järgmisele mängijale ilma panustamata. See on võimalik ainult juhul kui veel ei ole toimunud panustamist/panuse tõstmist selle panustamisringi ajal. **Erand:** mängija, kes on suure pimepanuse positsioonil, saab checkida esimese panustamisvooru jooksul (st enne floppi), juhul kui keegi ei ole panust tõstnud.

### **Callida ehk tasuda panus**

Mängija tasub teiste mängija poolt tehtud panuse või panuse tõste ning jätkab käes. See on võimalik ainult siis, kui panustamisvoorus on juba toimunud panustamine või panuste tõstmine. **Erand:** Esimese panustamisvooru (ehk enne floppi) ajal on võimalik ka *callida* ilma, et keegi oleks tahtlikult panust suurendanud, sest mängija tasub suure pimepanusena tehtud panuse.

### **Panustada / tõsta panus**

Need on kaks sama tegevust - panuse tegemine / suurendamine. Terminit "panus"(ing. keeles *bet*) kasutatakse juhul kui samal ringil polnud varem panustatud. Kui varasem panus on olemas, on tegemist tõstmisega (ing. keeles *raise*).

Mängija saab valida oma soovitud panuse/tõste, kuid seda järgmiste piirangutega:

- Kui on olemas varasem panus/tõste, siis uus panus peab olema vähemalt sama võrra suurem. Näiteks, peale panust 5 ja tõstet 15 peale, peab järgmine panuse suurus olema vähemalt 25, kuna suurim tõste on olnud 10.
- Panus/tõste peab olema vähemalt suure pimepanuse suuruses
- Erandina saab käsitleda olukorda, kus mängija panus oleks suurem kui tema mängunuppude hulk.

### **All in ehk kõik mängus**

Juhul kui mängija valduses mängulaual olevas rahast ei piisa täielikult olemasoleva panuse tasumiseks või reeglitepärase tõste tegemiseks, siis on mängijal mõned erilised võimalused tegutsemiseks.

Mängija, kes on „all in“, ei osale enam panustamisvoorudes, vaid näeb käe lõpuni ja võitja tuvastamisel võib võita selle rahasumma ehk panga, mis loodi tema panustega võrdsetest panustest. Panka pandud raha jaguneb põhipangaks (mille võivad võita kõik mängijad, kellel on veel kaarte) ja muutuva hulga kõrvalpankadeks (mis koosneb panustest, mille ainult mõned mängijad tasusid). Näiteks kui mängijad A ja B panustavad ja tasuvad käe ajal 1000 ning mängija C'l on kokku vaid 100, siis põhipott on 300, mille võib võita A, B või C, ja kõrvalpott on 1800, mille saab võita ainult A või B.

- Kui mängija ees on panus või tõste, mis on suurem kui mängija allesolevad mängumärgid ehk ingl. keeles *stack*, siis saab mängija tasuda kogu oma raha ning see loetakse *all in*'ks tagantjärele.
- Kui mängija poolt kogu järelejäänud raha panustamine on piisav reeglipäraseks tõsteks (on rohkem kui minimaalne tõstmine) ja mängija saab korrektselt panustada/tõsta, siis saavad nad panustada/tõsta kõik sisse ehk *all in*-i. Panust/tõstmist käsitletakse tavapäraselt ning loetakse *all-in*'ks tagantjärele.
- Kui mängijal on rohkem raha, kui on vaja panuse tasumiseks, kuid vähem kui reeglipärane miinimumpanus/tõstmine, saab ta siiski panustada/kõik sisse tõsta. Selline tõstmine ei ava panustamist uuesti, see tähendab, et kui panustamisvoor jätkub, kuna mängijad pole seda panust tasunud, siis on neil võimalus ainult tasuda panus või loobuda, mitte uuesti tõsta. Näiteks mängija A passib, mängija B teeb sobiva panuse, mängija C tasub selle, mängija D teeb aga *all-in* panuse, mis on väiksem minimaalsest tõste suuruselt. Nüüd on



mängijal A kõik tavapärased võimalused (kuna ka tema ees seisab B-st saadud "reeglitepärane" panus), kuid kui ta loobub või tasub (*callib*), siis on mängijatel B ja C ainult võimalus D panuse tasuda või loobuda.

## ERIJUHTUM

Kui järjestikku on mitu alamõodulist *all in'i* ja vahel pole ühtegi panuste tasumist ning need moodustavad korrektse tõste, avab viimane alamõoduline tõstmine uuesti tõstmise võimaluse. Näiteks mängija A panustab 10, mängija B tasub selle, mängija C tõstab kõik sisse 18-le. See tõstmine (8) on alla 10, seega ei avata panustamist uuesti. Nüüd tõstab mängija D kõik sisse, kokku 25-ni. Ühtegi vahepealset tasumist ei olnud ja kokku (8 + 7) on rohkem kui 10 miinimumi, seega D tõste avab uuesti panustamise võimalused ning A ja B võivad uuesti tõsta oma käigukorra ajal.

---

## Kaartide avamine

Peale viimast panustamisvoorut (ehk *river'it*), näitavad mängijad, kellel on veel kaardid (mängijad, kes on kas all-in või on tasunud kõik panused ja tõsted), oma tasukaarte ning parim pokkeri kombinatsioon võidab. Peapank ja iga kõrvalpank jagatakse eraldi, iga neist antakse mängijale, kes võidab nende mängijate vahel, kes on õigustatud poti võitmiseks ja endiselt käes.

On võimalik, et mitmel mängijal on sama 5-kaardi kombinatsioon. Kui see on samas ka parim käsi, siis jagatakse pank võrdselt nende käte vahel. Paaritu arv sente antakse kellostutiliikumise suunas alustades mängijast peale diilerinupu asukohta.

Parim viie kaardi kombinatsioon valitakse kasutades mängija neljast taskukaardist täpselt kahte kaarti ning kolme ühistest kaartidest laual.

Pokkerikäe rubriik kirjeldab pokkerikäte tugevuste järjestust.

## Sagedased vead Omaha käte lugemisel

On teatud tüüpi Omaha käed, mida mängijad teavad Texas Hold'emist, kuid mille nägemisel siiski eksitakse Omaha mängus tihti, tüüpiliselt kasutatakse ainult ühte kaarti enda käest. Kaks hoiatavat näidet: Taskukaardid: A♣ K♦ T♦ 8♥

Laual: K♣ 9♣ 6♣ 6♥ Q♣

Uus mängija võib sageli arvata, et tal on selles käes mast, kuidas masti ei saa moodustada kui taskukaartidest võtta kaks kaarti. Parim kombinatsioon selles näites on tegelikult K♦ K♣ 6♣ 6♥ A♣.

Taskukaardid: T♥ 9♥ 7♣ 6♣

Laual: K♠ K♣ T♣ T♦ 5♦

Uus mängija näeb siis tihti täismaja, kuidas kasutades täpselt kaht taskukaarti on see tegelikult vaid kolmik: T♥ T♣ T♦ K♠ 9♥

---

## Lauast eemal olek (*Sit out*)

Kui mängija soovib võtta pausi, saab ta ennast määrata lauast eemal olevaks (ehk *sit out mode*). Selles staatuses olevana jääb mängija lauda, kuid talle ei jagata kaarte ning ta ei maksa pimepanuseid. Mängija on lauast eemal olemise staatuses kuni ta ise otsustab lauda ja tegevusse naasta.

Juhul kui mängija on lauast eemal kauem kui 10 minutit, eemaldatakse ta lauast ja suunatakse tagasi eeskotta.

---

## Mängulauda naasmine

Lahkudes rahamängulauast ning soovides naasta sama taseme mängu, paigutatakse mängija lauda juhuslikkuse alusel, kuid sealjuures eelistatakse lauda, kus mängija on varem mänginud, ja laudu, kus istub vähem mängijaid.

## Ratholing

Juhul kui mängija paigutatakse samasse lauda, kus ta on juba istunud, kehtivad sisseostu suurustele järgmised reeglid:

Istus samas lauas viimase 30 minuti jooksul	Mängumärkide kogus suurtes pimepanustes (BB) viimati samast lauast lahkudes	"Ratholing" leonduri väärtus	Minimaalne sisseost suurtes pimepanustes (BB)	Maksimaalne sisseost suurest pimepanustes (BB)
Ei	-	-	50 BB	100 BB
Jah	$\leq 50$ BB	-	50 BB	100 BB
Jah	$50 \text{ BB} < X < 100 \text{ BB}$	-	Summa, millega viimati lauast lahkuti	100 BB
Jah	$\geq 100$ BB	0-4 (incl)	100BB	Summa, millega viimati lauast lahkuti
Jah	$\geq 100$ BB	5 or higher	Summa, millega viimati lauast lahkuti	Summa, millega viimati lauast lahkuti

"-" - ei kontrollita.

"Ratholing" loendur arvestab mitu korda on mängija juba lahkunud lauast 100 või enama suure pimepanuse väärtuses rahasummaga ning naasnud samasse lauda 30 minuti jooksul. Loendur nullitakse igal päeval kell 00:00 UTC ning loendab eeltoodud olukordi üle kõigi mängutasemetete ja -formaatide.

*Ratholing* (lauast lahkumine ja seejärel naasmine väiksema hulga mängumärkidega) ei ole Omaha Shortstack mängus lubatud.

## Probleemide korral

Kui mängijal kaob ühendus mängu serveriga ning käigukord jõuab temani, siis server ootab kõigepealt kuni tavaline mängijale võimaldatud otsustamise aeg on läbi ning siis veel 20 sekundit mängijale taas-ühendus leida. Kui mängija ei ole ühendunud selle aja jooksul, otsustatakse automaatselt tema eest.

Automaatne otsus on passimine (*check*) kui see on võimalik, muul juhul loobumine (*fold*). Samuti määratakse mängija lauast eemal olevaks.

Vähetõenäolisel juhul, mil serveri rike ei võimalda mängukäe lõpetamist, siis tühistatakse käsi ning kõik panused tagastatakse mängijale. Iga otsustamata ja lahendamata panus lõpetamata mängus muutub kehtetuks peale 90 päeva möödumist ja vahendid suunatakse heategevuseks.

## **BANZAI**

Banzai on Texas Hold'emi kiirem versioon. See järgib Texas Hold'emi reegleid, kuid omab teatud erisusi.

- Mängijal on lubatud lauda istuda ainult 10-kordse pimepanuse suuruse summaga.
- Mängija võib uuesti sisse osta või lisada oma raha ainult nii palju, et tema stäkk on võrdne 10-kordse suure pimepanuse summaga.
- Mängija võib mängida ainult kuni neljal Banzai laual ühel panustamistasemel.
- Banzai laudades saab korraga mängida kuni viis mängijat.
- Kui mängija lahkub lauast suurema summaga kui 10-kordne pimepanuse suurus ning soovib samal panustamistasemel uuesti laudad istuda järgneva 30 minuti jooksul, siis saab ta seda teha vaid summaga, millega ta lauast lahkus. Siiski on viis korda päevas mängijal lubatud lauda naasmisel valida, kas mängu jätkatakse sama stäkiga ("Resume" mängu sisseostul) või 10 pimapanuse suuruse stäkiga ("Reset" mängu sisseostul).

Lähtuvalt mängu olemusest, on mängu korraldajal õigus mängija eemaldada mängust juhul kui näib (mängu korraldaja äranägemisel), et mängija mängib ebaeetiliselt.

## **TURNIIRI REEGLID**

See osa juhendist kirjeldab turniiride reegleid ja turniiride tüüpe.

Turniiride reeglid on siin eraldi välja toodu täiendamaks Teenuse tingimusi, mitte asendamaks neid. Juhul kui turniiri reeglite ja teenuse tingimuste vahel esineb lahknevusi, siis tuleb lähtuda teenuse tingimustest.

---

## Üldine

25. Unibet lähtub otsuste tegemisel alati mängu parimast huvist ja aususest kui tähtsamaist prioriteedist. Ebatavalised tingimused ja olukorrad võivad tingida vajaduse otsustada lähtuvalt aususe huvidest ning seda üle tehniliste reeglite.

26. Kõik turniirid algavad turniide ajakavas toodud ajal koheselt. Unibet jätab endale õiguse ette teatamata turniir edasi lükata või tühistada.

27. Oluline teave iga turniiri kohta, sealhulgas pimepanuste struktuur, tasemete pikkus, info tagasiostu võimaluse ja pausi kohta, kuvatakse konkreetse turniiri eeskojas. Unibet jätab endale õiguse muuta turniiri parameetreid igal ajal ilma ette teatamata.

28. Istekoht lauas määratakse mängijale juhuslikult. Istekoha vahetamine ei ole võimalik. Kui mängija registreerib turniirile aga ei ole turniiri alguse ajal sisse logitud - istub ta samuti automaatselt laua taga. Selle mängija mängumärkidest tasutakse vastavalt pimepanused ja anted, kuni ühtegi märgumärki pole alles jäänud või kuni mängija logib sisse, et mängida.

29. Mängu alustamiseks määratakse diilerinupp istekohale, mis täideti mängijaga viimasena.

30. Lubatud tõstete arv ei ole piiratud.

31. Auhinnalise koha saavutanud mängijat tasustatakse auhinnaga, mis on välja toodud vastava turniiri eeskojas, välja arvatud juhul kui turniir on tühistatud (vaata ka Unibeti Turniiride tühistamise põhimõtteid). Auhindade struktuur sõltub mitmetest teguritest, sealhulgas turniiri osalejate arvust ja mängijate arvust lauas. Auhindade väljamakse struktuur on muutuv kuni registreerimine turniirile sulgub.

32. Hiline registreerumine: hiline registreerumine on võimalik enamusel turniiridel. Hilise registreerumise pikkus varieerub, kuid on alati kuvatud turniiri info alal, mis on nähtaval turniiride ajakava täisnimekirjas. Hilise registreerumise

aega arvestatakse turniiri levelites. Näiteks, kui eeskojas on näidatud, et hiline registreerumine on 4 levelit, siis hiline registreerumine suletakse kui neljas level lõpeb. Hiline registreerumine lõpeb varem juhul, kui piisavalt palju mängijaid on elimineeritud ja auhinnalised kohad algavad. Palun pööra tähelepanu, et mängijatel on õigus ühel turniiril osaleda ainult ühe korra, välja arvatud juhul kui tagasiost (re-entry) on lubatud, mis on vastavalt turniiride täisnimekirjas täpsustatud. Mängija, kes kasutab mitmeid kontosid ning siseneb turniirile mitmeid kordi, võib saada karistada, sealhulgas hoiatuse, diskvalifitseerimise turniirilt (koos osalise või täieliku võitudest ilma jäämisega) ja piirangud Unibetilt.

33. Registreerumisest loobumine ehk maha registreerumine: enamus turniire lubavad maha registreerumist kuni mõned minutid enne turniiri algust. Täpne aeg, millal maha registreerumine lõpeb, on toodud iga turniiri kohta turniiri infos, seejuures võib see erineda erinevatel turniiridel. Mängija saab turniiritasu tagastuse samal viisil, kuidas mängija registreerus turniirile, vastavalt kas raha või turniiripiletina. Mängija, kes võitis istekoha turniirile satelliitturniirilt, võib maha registreeruda vaid juhul, kui turniir seda lubab. Vastaval juhul, saab mängija istekoha asemel turniiripileti. Tuleb tähelepanu pöörata, et mõnel juhul lõpeb satelliitturniir hiljem, kui vastav sihtturniir algab, kuid hilise registreerumise ajal. Sellisel juhul paigutatakse kõik satelliitturniirilt pileti võitnud mängijad otse turniirile, kui satelliitturniir on lõppenud.

34. Registreerumise ja maha registreerumise ajad võivad erinevate turniiride tüüpide lõikes erineda. Kõik turniirid ei luba maha registreerumist - see info on tavaliselt rõhutatud registreerumise juures. Pöörake tähelepanu nii turniiride täisnimekirjale kui turniiri info-dialoogile täpsete registreerimise tingimuste kohta. Unibetil on õigus ette teatamata muuta registreerumise ja maha registreerumise lubatud aegu.

---

## Sisseostu summa ja sisseostutasu

### Kehtivad järgmised reeglid:

35. Iga turniiri kohta on fikseeritud sisseostu summa ning sisseostutasu. Sisseostutasu on tavaliselt umbes 10% sisseostu summast. Mängijate poolt tasutud kumulatiivsest sisseostu summast osa võidakse liita ühiseks auhinnafondiks.

36. Alates hetkest kui turniirile maha registreerumine lõpeb või turniir on alanud, ei saa mängijad enam turniirilt maha registreeruda. Sisseostu summa ja sisseostutasu ei tagastata.

37. Osadele turniiridele on määratud miinimum registreerivate arv. Juhul kui registreerivate arv turniiri alguseks ei täida miinimumnõuet, siis turniir tühistatakse. Kui turniir on tühistatud, tagastatakse registreerunud mängijatele sisseostu summa ja sisseostutasu.

38. Turniiri mängumärkidel ei ole muud väärtust kui punktidenä arvepidamiseks turniiril. Turniiri mängumärkidel ei ole otseselt rahalist väärtust (cash-out ei ole võimalik). **Tähelepanu:** Freeroll turniiridel ehk tasuta turniiridel ei ole sisseostu summat ega sisseostutasu. Kuid freeroll turniirile pääsemiseks võib olla seatud muid tingimusi.

---

## Auhindade struktuur

39. Kogu informatsioon turniiri auhindade struktuuri kohta on leitav vastava turniiri eeskojast. Unibetil on õigus muuta turniiride ajakava, struktuuri ja/või väljamakseid või tühistada turniir ilma eelneva teavitusega.

---

## Lauast eemal olek

40. Erinevalt rahamängudest, kui mängija eemaldub lauast turniiril, siis jagatakse talle kaardid igas käes ning pimepanused ja anted postitatakse tema mängumärkidest tavaliselt nagu oleks ta endiselt lauas. Lauast eemal olev mängija turniiril on justkui mängija, kes loobub koheselt kaartidest, kui on tema kord. Kui mängija ei naase turniirile, ei oma ta õigust sisseostu summale ega sisseostu tasule.

---

## Elimineerimised

41. Enamus turniire lõpevad siis, kui üks mängija on kogunud endale kõik mängus olevad mängumärgid või kui kõik alles jäänud mängijad võidavad sama auhinna (näiteks, kui turniiri auhindadeks on viis täpselt samasugust auhinda viiele top mängijale, siis võib turniir lõppeda, kui viis mängijat on mängus alles). Kui kaks või rohkem mängijat elimineeritakse mängust samas käes, siis mängija, kellel oli käe alguses rohkem mängumärke, saavutab lõpptulemusena kõrgema koha kui mängija, kellel oli vähem mängumärke. Kui mitu mängijat alustas kätt täpselt sama koguse mängumärkidega, siis nende lõpukoht otsustatakse juhuslikult. "*Hand for hand*" mängu ajal, kui kaks või rohkem mängijat elimineeritakse samal ajal jagatud käe jooksul ehk nõ sünkroniseeritud kätes, koheldakse neid samamoodi kui eeltoodud samas käes olnud mängijaid, kuigi nad asuvad nüüd erinevates laudades.

---

## Laudade tasakaalustamine

### Kehtivad järgnevad reeglid:

42. Laude tasakaalustamine toimub tulenevalt mängijate elimineerimistest turniirilt. Allesjäänud mängijaid liigutatakse ning lauad liidetakse, kuni ainult üks mängulaud jääb turniirile alles. Vastav teade kuvatakse mängijatel, et laud on liidetud. Pokkeri tarkvara valib juhuslikult ühe mängija lauast, kus on kõige rohkem mängijaid, see mängija paigutatakse lauda, kus on kõige vähem mängijaid. Mängija paigutatakse uues lauast võimalikult kaugemale suurest pimepanusest, vastavalt kuidas on istekohad vabad.

---

## *Hand for Hand* ehk "sünkroniseeritud käed"

43. Teatud turniiri faasides või olukordades (näiteks kui auhinnarahade erinevused on olulised järgmise mõne mängija elimineerimisega) ja kui on rohkem kui üks laud mängus, siis võidakse mängukäsi mängida "*hand for hand*" põhimõttel. See tähendab, kui ühes lauas lõpeb mängukäsi enne kui teis(t)es lauas/laudades, siis selle laua mängijad peavad ootama kõigi teiste laudade mängukäe lõppu, enne kui neile jagatakse järgmise käe kaardid. Ehk kõigi



mängukäte algus erinevates laudades on sünkroniseeritud. *Hand for hand* mängu ajal koheldakse kõiki elimineerimisi "sünkroniseeritud" käte ajal justkui juhtusid nad samaaegselt, eesmärgiga selgitada välja õiglane lõpptulemus mängija jaoks. Lõppkoht turniiril tuleneb käe alguses olnud mängumärkide arvu võrdlemisest, mitte kes ajaliselt kaotas mängumärgid varem.

---

## Turniiri võidud

44. Kõik võidud kantakse mängija kontole koheselt peale mängija elimineerimist turniirilt (või kui turniir on lõppenud, kui mängija on lõppvõitja).

---

## Maja reeglid

45. Mängu korraldajal ehk majal on õigus järgnevaks:

- Diskvalifitseerida mängija, kes ei järgi turniiri reegleid või kes käitub turniiri jooksul sobimatult;
- Võtta kasutusele edasisi tegevusi nende mängijate suhtes kui vajalik, sealhulgas konfiskeerida rahalisi vahendid ja/või piirata ligipääsu mängule;
- Muuta iga turniiri aega, garanteeritud auhinnafondi ja turniiri, ilma eelneva teavitusega;
- Muuta reegleid ning teha lõplik otsus kõigi turniiridega seotud küsimustes, kui need esinevad;

**Kõik otsused tehakse mängu korraldaja äranägemise järgi ja need on lõplikud.**

---

## Diileri nupu ehk *buttoni* reeglid

46. Unibet kasutab turniiride puhul nn *button* reeglit, mis tagab, et iga mängija tasuks suure pimepanuse täpselt ühe korra orbiidi ehk mänguringi kohta. Suur

pimepanus ei hüppa kunagi mängijast üle ning kunagi ei tasu sama mängija kahte suurt pimepanust järgest ühes lauas. Kui mängija elimineeritakse lauast, siis võib sellest reeglist lähtuvalt olla tulemuseks olukord, kus käes ei tasu keegi väikest pimepanust või diilerinupp ei liigu mitmes mängukäes. Me tunneme, et suure pimepanuse tasumine võib olla kõige drastilisemalt tuntav mängijate turniirielule ning seega see süsteem tagab kõige suurema õigluse. Kui kaks mängijat on alles jäänud finaallauda, siis diileri nupul asuv mängija tasub väikese pimepanuse ning alustab esimesena otsustamisvooru.

---

## Sünkroniseeritud pausid

47. Sünkroniseeritud pausidega turniiridel algab paus alati 55 minutit peale igat täistundi. Näiteks, kui turniir algab 07:25, siis algab selle turniiri paus 07:55, 08:55, 09:55 ja nii igal tunnil kuni turniir lõpuni. Seda tüüpi turniirid on eristatavad fraasi "The tournament goes on break at 55 minutes past the hour" järgi. Igal juhul, turniir ootab kuni kõik käed laudades on lõpetatud enne kui paus algab. See tähendab, et mõne laua jaoks kestab paus mõnevõrra kauem kui teistes laudades. Juhul kui turniiril on käimas alles esimene tase 55 minuti peale täistundi, siis turniiril paus siiski ei alga, hoolimata sellest kas turniiril muidu sünkroniseeritud pause kasutatakse või mitte.

---

## Ühenduse katkestused ja eemalolek

48. Turniiril osalemisega aktsepteerib mängija interneti ühenduse katkemise riskidest tulenevaid probleeme ühendusega mängija arvuti ja serveri vahel, aeglust ning tardumist või muid probleeme mängija arvutis või internetis:

- Unibet ei võta endale vastutust mängija ühenduse katkestuse eest, välja arvatud juhul kui tegemist on mängu korraldaja serveri probleemiga.
- Kuigi iga mängija on ise vastutav oma internetiühenduse eest, teeb Unibet omalt poolt võimaliku, et kaitsta mängijat, kelle ühendus mänguga on katkenud päris raha turniiride lõpufaasis, lisades lisa-aega taas-ühendumiseks.

- Kui mängija ei otsusta ning tegutse mängus tegutsemiseks antud aja jooksul, hoolimata kas ta on ühendusega või katkenud ühendusega, siis tema käsi loetakse loobunuks kui tegevuseks oleks panuse tasumine või tõstmine, või antakse tegutsemise järjekord edasi (*checkimine*), kui selline võimalus teise mängija panuse puudumisel on olemas.
  - Kui mängija ei ole ühendatud, kui järgmine käsi algab, siis jagatakse mängijale kaardid ning pimepanused ja anted tasutakse. Mängija võib ka teadlikud määrata oma staatuseks lauast eemal oleku (*sit out*). Ka siis jagatakse mängijale igas käes kaardid ning tema mängumärkidest tasutakse vastavalt pimepanused ja anted. Kaks või rohkem mängijat ei või teha kokkuleppeid eemalduda lauast samaaegselt, hoolimata kas need mängijad on ühes või erinevates laudades.
- 

## Ebaeetiline mäng

49. Pokker on individuaalne mäng, mitte meeskonnamäng. Iga tegevus ja vestlus (nii kirjalik kui suuline), mille eesmärgiks on aidata teist mängijat, on ebaeetiline ja keelatud. Ebaeetiline mäng, sealhulgas näiteks mängides meelega vähem-agressiivselt teatud mängijate vastu (*soft-play*) ja meelega kaotades mängumärke vastasele (*chip dumping*), võib kaasa tuua karistuse, sealhulgas rahaliste vahendite arestimise süüdlase kontolt ja/või konto sulgemise. Unibet vaatleb rutiinselt mängu leidmaks reeglite rikkumisi ning tagamaks mängude ausameelsus/ausus. Sellest tulenevalt võib olla vajalik külmutada mängijale võidu maksmine kuni mängu ülevaatus (analüüsi) lõpuni.

---

## Serveri probleemid

50. Juhul kui esineb tõrkeid serverite töös, siis käimasolev käsi igas lauas taastatakse, keerates käsi algusesse tagasi. Iga mängija mängumärkide kogus muudetakse tagasi väärtusele, mis see oli käe alguses. Erakorralises olukorras, kui on vajadus turniir tühistada tõrke või muul põhjusel, kompenseeritakse mängijatele tühistamine vastavalt Unibeti Turniiri Tühistamise reeglitele.

---

## Reeglitest arusaamine ja neist kinnipidamine

51. Turniiril osalemisega kinnitavad mängijad, et nad on kõiki reegleid lugenud, neist aru saanud ja nõustuvad neist kinni pidama. Unibet jätab endale õiguse muuta mis tahes reegleid ilma ette teavitamata.

## TURNIIRIDE TÜÜBID

### Garanteeritud auhinnafondiga turniirid

Paljudel meie turniiridel on garanteeritud, et auhinnafond on vähemalt teatud summa. Nende turniiride nägemiseks, vaata turniiride täisnimekirja pokkeri eeskojas.

### Sit & Go

Sit & Go (ka S&G või SNG) on turniir, millel ei ole ette määratud täpset alguskellaega, vaid see algab siis, kui kõik istekohad lauas on täidetud. Sit & Go turniirid võivad olla nii satelliidi kui auhinnaraha formaadis. Turniirid on leitavad eeskojast "SIT & GO" järgi. Enamust Sit & Go turniire on tagasiostuta ehk freezeout turniirid.

### *Freezeout* ehk tagasiostuta turniirid

Freezeout turniiridel alustavad mängijad võrdse, fikseeritud arvu mängumärkidega. Erinevates laudades mängijad võistlevad, et kätte saada üksteise mängumärgid, kuna pimepanused ja anted tõusevad järjest uutel tasemetel. Kui mängijal saavad mängumärgid otsa, elimineeritakse ta turniirilt. Vastavalt kuidas mängijad turniirilt välja kukuvad, tasakaalustatakse laudades olevate mängijate arvu nii, et laudades oleks kõik kohad täidetud või võimalikult võrdne arv mängijaid. Lõpuks, kui järgi jääb vaid ühele lauale mahtuvad mängijad, tuuakse need mängijad kokku finaallauda, kus võitjaks on mängija,

kes suudab kokku koguda kõigi oma vastaste mängumärgid. Rahaliste auhindade arv sõltub sisseostude arvust.

## Satelliit turniirid

Satelliit turniir on kvalifitseerimise turniir, mille auhinnaks/auhindadeks on sisseost mõnele teisele turniirile. Seega saavad mängijad alustada nõ eelvoorust (mitte tingimata kõige madalamast) ja mängida ennast kallimale voorule või turniirile. Sisseost igal sellisel voorul on alati kõrgem kui sisseostu madalamas voorus ning esimene voor on kõige odavam.

Vaata satelliitturniiri eeskoda, et näha millis(t)ele turniiri(de)le auhinnad on. Mõnedele satelliit-turniiridel on online pileti asemel lõpp-auhinnaks isegi pakett mõnele päris füüsilise mängulaua taga toimuvale turniirile.

Loe rohkem: <http://www.unibetopen.com/qualify/>

## Tasuta turniirid ehk *freeroll*id

Freerollid on turniirid, millel puudub sisseostutasu. Freerollid on selgelt esitatavad ka turniiride täisnimekirjas.

## Mitme sisseostuga turniirid

Mitme sisseostuga turniiride puhul võib mängija valida ette nähtud minimaalse kuni maksimaalse sisseostu vahel. Mängija mängumärkide hulk turniiril alguses on proportsionaalses vastavuses sisseostuga.

## Tagasiostuga turniirid ehk *re-buy*turniir

*Re-buy*turniir on turniir, kus on võimalik teatud tingimustel osta mängumärke juurde. Kui standard *freezeout* turniiri puhul langeb mängumärkidest ilma jäänud mängija turniirilt väljas, siis *re-buy*turniiril saab mängija osta teatud piirangutega uuesti mängumärke juurde.

## Pearaha turniir ehk *Bounty* turniir

*Bounty* turniiri puhul kasutatakse osa turniiri sisseostust mängija "pearahana". Kui tegemist on progressiivse *Bounty* turniiriga, siis teatud % pearaha summast antakse mängijale, kes vastase välja võttis, ning % summast lisatakse sama

mängija pearahale. Tavalise Bounty turniiri puhul võidab vastase välja võttev mängija terve pearaha endale. Kui mängus on VIP mängija, kelle välja võtmise eest on ette nähtud eriauhind, siis pearaha või auhind läheb ainult sellele mängijale, kes võtab VIPi mängust lõplikult välja. See tähendab, kui VIP teeb tagasiostu mängu (ehk rebuy) ning jääb mängu, siis ei eelmise käe võtja auhinda siiski ei saa.

## **Etapilised turniirid (inglise keeles "Phased Tournaments")**

Etapiline turniir on mitmelaua-turniir, mis on jagatud kaheks osaks: etapp 1 ja etapp 2. Etappe tähisega 1 on alati mitu, kuid alati on ainult üks siht-etapp 2. Mängijad, kellel on etapp 1 lõppedes alles mängumärke, registreeritakse automaatselt etapp 2-le koos mängijale allesjäänud mängumärkide hulgaga. Etapil 2 mängivad kõik alles jäänud mängijad turniiri auhindadele.

Etapp 1 lõppeb peale määratud mängutaset. Mängija ei saa ise registreerida otse etapp 2-le.

Mängijal on lubatud mängida mitut etapp 1 turniiri samale etapp 2-le, kuid juhul, kui mängijal on mängumärke alles mitme etapp 1 turniiri lõppemisel, siis etapp 2-le registreeritakse neist ainult kõige suurem mängumärkide kogus (st mängumärke ei liideta kokku).

Rohkem infot iga etapilise turniiri kohta leiab konkreetse turniiri eeskojast.

## **HEXAPRO**

HexaPro on kiireim viis, kuidas mängida kuni 1000-kordse sisseostu väärtusega auhinnafondi peale. Iga HexaPro mängu puhul loositakse juhuslik auhinnafond ning see annab mängijatele võimaluse mängida kuni 100 000 euro peale. Kuna sisseostud algavad ühest eurost, on see põnev pokkeri formaat, mida mängida.

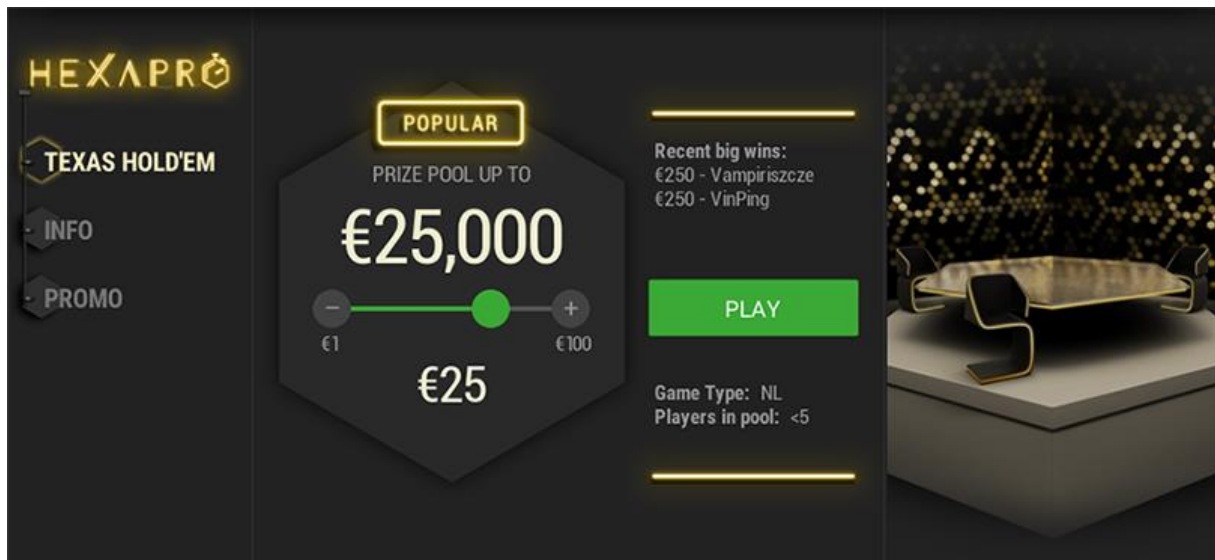
---

## Kuidas see toimib?

HexaPro on kiire, kolme mängijaga Sit & Go turniir, mille sisseostu tasemed varieeruvad €1 kuni €100'ni. Iga HexaPro mängul on juhuslik auhinnafond, mis on 1.5 kuni 1000 kordne sisseostu suurus.

HexaPro mängud leiad meie pokkerilobby'st **HexaPro** valiku alt.

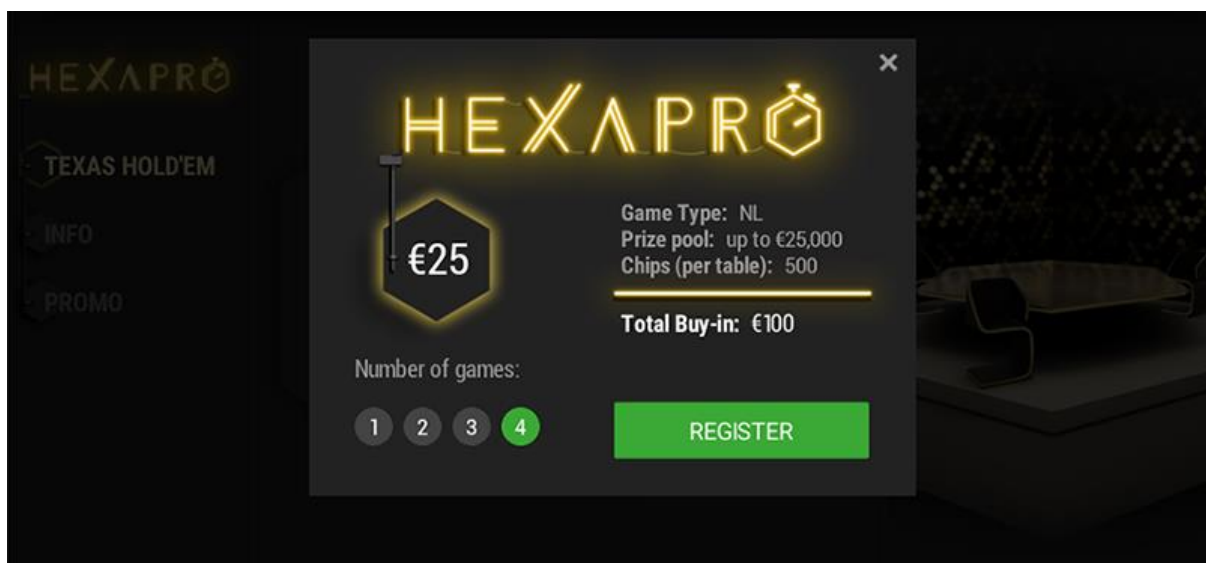
HexaPro eeskoda:



HexaPro eeskojas vali sisseostusumma ning vajuta **PLAY** nupule. Valida on võimalik seitsme sisseostu vahel: **€1, €2, €5, €10, €25, €50 ja €100**.

Peale **PLAY** nupu vajutust kuvatakse mängijale kinnituseks dialoogaken, kus pead oma mängusoovi kinnitama.

HexaPro mängusoovi kinnitus:



Pööra tähelepanu kinnitusaknas olevale mängude arvu valikule ning vali soovitud mängude hulk ning vajuta **REGISTER** nuppu. Sellest lähtuvalt registreeritakse sind ka vastava arvu mängudele koheselt alustamiseks.

## Auhinnad

Erinevad auhinnafondid ning nende saamise tõenäosused on toodud järgnevas tabelis.

HexaPro €1	HexaPro €2	HexaPro €5	HexaPro €10	HexaPro €25	HexaPro €50	HexaPro €100	Tõenäosus
€1000	€2000	€5000	€10000	€25000	€50000	€100000	1 100000-st
€100	€200	€500	€1000	€2500	€5,000	€10,000	5 100000-st
€25	€50	€125	€250	€625	€1250	€2000	100 100000-st
€10	€20	€50	€100	€250	€500	€1000	4600 100000-st
€5	€10	€25	€50	€125	€250	€500	14000 100000-st
€3	€6	€15	€30	€75	€150	€300	25000 100000-st



HexaPro €1	HexaPro €2	HexaPro €5	HexaPro €10	HexaPro €25	HexaPro €50	HexaPro €100	Tõenäosus
€1.5	€3	€7.5	€15	€37.5	€75	€150	56294 100000-st

Teoreetiline teenustasu (*rake equivalent*) on 6.853%

---

## Väljamaksed

Võitja teenib kogu auhinnafondi juhul, kui loositud kordaja on väiksem kui 10 või võrdne 10ga. Muul juhul teenib võitja 80%, teine koht 12% ja kolmas koht 8% auhinnafondist.

Mängija võidetud auhinnaraha kantakse tema mängukontole kui mäng on lõppenud. Mängu(de) tulemust/i saab vaadata mängija profiili alalt ("HISTORY" - > "HEXAPRO"). Kui sinu kontole ei ole mingil põhjusel raha laekunud, palun võta ühendust meie klienditeenindusega.

---

## Mängumärkide arv

HexaPro mängudes alustatakse 500 mängumärgiga, hoolimata milline kordaja auhinnafondi saamiseks loositi.

---

## Pimepanuste struktuur

Antesid peavad mängija tasuma alates teisest mängutasemest.

Tase	Väike pimepanus	Suur pimepanus	Ante
1	10	20	puudub
2	15	30	4

Tase	Väike pimepanus	Suur pimepanus	Ante
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
25	1400	2800	350
26	1600	3200	400

Tase	Väike pimepanus	Suur pimepanus	Ante
27	1800	3600	450
28	2000	4000	500

---

## Pimepanuste tasemete (level'ite) pikkus

Mängutasemete ehk levelit pikkus sõltub loositud kordajast, tasemed on lühemad madalama kordajaga HexaPro mängudes ning pikemad kõrge kordaja puhul:

Kordaja	Taseme pikkus
1.5x	1 minut
3x	2 minutit
5x	3 minutit
10x	3 minutit
25x	4 minutit
100x	4 minutit
1000x	4 minutit

---

## Kaartide segamine

Kõigis mängudes kasutatakse ühe kaardipakki. Kaardipakk segatakse peale igat kätt.

---

## Kui ühendus katkeb

Osaledes HexaPro mängudes aktsepteerib mängija interneti ühenduse katkemise riskidest tulenevaid võimalikke probleeme ühendusega mängija arvuti ja serveri vahel, aeglust ning tardumist või muid probleeme mängija arvutis või internetis.

Unibet ei võta endale vastutust mängija ühenduse katkestuse eest, välja arvatud juhul oli tegemist on meie serveri probleemiga.

Kuigi iga mängija on ise vastutav oma internetiühenduse eest, teeb Unibet omalt poolt mis võimalik, et kaitsta mängijat, kelle ühendus mänguga on katkenud HexaPro turniiride lõpufaasis, lisades lisa-aega taas-ühendumiseks.

Kui mängija ei ole ühendatud kui järgmine käsi algab, siis jagatakse mängijale kaardid ning pimepanused ja anted tasutakse tema mängumärkidest. Mängija võib ka teadlikud määrata oma staatuseks lauast eemal oleku. Ka siis jagatakse mängijale igas käes kaardid ning tema mängumärkidest tasutakse vastavalt pimepanused ja anted. Kaks või rohkem mängijat ei või teha kokkuleppeid eemalduda lauast samaaegselt, hoolimata kas need mängijad on ühes või erinevates laudades.

Kui mängijal kaob ühendus mängu serveriga ning käigukord jõuab temani, siis server ootab kõigepealt kuni tavaline mängijale võimaldatud otsustamise aeg on läbi ning siis veel 20 sekundit mängijale taas-ühendus leida. Kui mängija ei ole ühendunud selle aja jooksul, otsustatakse automaatselt tema eest. Automaatne otsus on passimine (*check*) kui see on võimalik, muul juhul loobumine (*fold*). Samuti määratakse mängija lauast eemal olevaks.

Erinevalt rahamängudest, kui mängija on lauast eemal, siis HexaPro mängus jätkub kaartide jagamine mängijale ning panuste tasumine tema mängumärkidest. See oleks justkui olukord, kus mängija loobub koheselt kõigist otsustest ja kaartidest. Kui mängija ei pöördugi tagasi lauda, kaotab ta sisseostu ja teenustasud.

---

## Serveri probleemide korral

Kehtivad meie "Turniiride tühistamise põhimõtted"

**Lõpetamata HexaPro mängud otsustatakse kuni 90 päeva jooksul.**

## **HEXAPRO EXTREME**

HexaPro Extreme on kiire, kolme mängijaga Sit & Go turniir.

Igale HexaPro Extreme mängule määratakse juhuslikkuse alusel auhinnafond, mis on 1 kuni 1000 kordne sisseostu suurus.

HexaPro Extreme on versioon HexaPro'st. Üldiselt järgib see samu reegleid, kuid mõningaste erisustega auhinnafondi kordajates ja vastavates tõenäosustes, väljamaksetes, mängutasemetes pikkustes ning mängumärkide arvus.

### **Auhinnafond**

Konkreetse mängu auhinnafond arvutatakse korrutades juhuslikult määratud kordaja ühe mängija sisseostusummaga. Näiteks, kui sisseost ühele mängijale on €10 ja juhuslikult määratud kordaja on 20x, siis auhinnafond sellel turniiril on  $€10 * 20 = €200$ .

Erinevad kordajad, auhinnafondid ning nende saamise tõenäosused on toodud jargonises tabelis.

Kordaja	HexaPro Extreme €0.2	HexaPro Extreme €0.5	HexaPro Extreme €1	HexaPro Extreme €2	HexaPro Extreme €5	HexaPro Extreme €10	Tõenäosus
1000x	€200	€500	€1,000	€2,000	€5,000	€10,000	1 100,000-st
125x	€25	€62.5	€125	€250	€625	€1,250	202 100,000-st
20x	€4	€10	€20	€40	€100	€200	100 100,000-st
10x	€2	€5	€10	€20	€50	€100	3,550 100,000-st
4x	€0.8	€2	€4	€8	€20	€40	12,000 100,000-st

3x	€0.6	€1.5	€3	€6	€15	€30	41,772 100,000-st
1x	€0.2	€0.5	€1	€2	€5	€10	42,375 100,000-st

Kordaja	HexaPro Extreme €20	HexaPro Extreme €25	HexaPro Extreme €50	HexaPro Extreme €100	Tõenäosus
1000x	€20,000	€25,000	€50,000	€100,000	1 100,000-st
125x	€2,500	€3,125	€6,250	€12,500	202 100,000-st
20x	€400	€500	€1,000	€2,000	100 100,000-st
10x	€200	€250	€500	€1,000	3,550 100,000-st
4x	€80	€100	€200	€400	12,000 100,000-st
3x	€60	€75	€150	€300	41,772 100,000-st
1x	€20	€25	€50	€100	42,375 100,000-st

Teoreetiline teenustasu (rake equivalent) on 6.853%.

## Väljamaksed

Võitja teenib kogu auhinnafondi juhul, kui loositud kordaja on väiksem kui 20 või võrdne 20ga.

Kui kordaja on 125x, siis teenib võitja 80%, teine koht 16% ja kolmas koht 4% auhinnafondist.

Kui kordaja on 1000x, siis teenib võitja 80%, teine koht 12% ja kolmas koht 8%

auhinnafondist.

## Mängumärkide arv

Mängumärkide arv ühe mängija kohta turniiri alguses sõltub loositud kordajast:

Kordaja	Mängumärkide arv
1x	100 mängumärki
3x, 4x	200 mängumärki
10x, 20x	300 mängumärki
125x, 1000x	500 mängumärki

## Pimepanuste struktuur

HexaPro Extreme pimepanuste struktuur on järgnev:

Tase	Väike pimepanus	Suur pimepanus	Ante
1	10	20	-
2	15	30	-
3	20	40	-
4	30	60	-
5	40	80	-
6	50	100	-



7	60	120	-
8	75	150	-
9	100	200	-
10	125	250	-
11	150	300	-
12	200	400	-
13	250	500	-
14	300	600	-
15	350	700	-
16	400	800	-
17	500	1000	-
18	600	1200	-
19	700	1400	-

## Pimepanuste tasemete (level'ite) pikkus

Mängutasemete pikkus sõltub loositud kordajast. Tasemed on lühemad madalama kordajaga mängudes ning pikemad kõrgema kordaja puhul:

Kordaja	Taseme pikkus
---------	---------------

1x, 3x, 4x

1 minut

10x, 20x

2 minutit

125x, 1000x

3 minutit

## TÜHISTAMISE PÕHIMÕTTED

Kahetusväärstes olukorras, kui mitmelauaturniir või Sit & Go turniir tuleb tühistada probleemide tõttu Unibeti pokkeri tarkvaras, kasutatakse sõltuvalt turniiri staatusest järgnevaid põhimõtteid:

### 52. Turniir tühistatakse enne algust:

- Mängijatele tagastatakse sisseostutasu (sh teenustasu) täielikult. Juhul kui mängija registreerus piletiga, tagastatakse pilet.

### 53. Turniir on alanud, aga mängijad ei ole veel jõudnud auhinnaliste kohtade väljamängimiseni:

- Allesjäänud mängijatele tagastatakse nende teenustasu, sh *re-buy* ja *add-on* tasud)
- Mängijate kogutud auhinnafond jagatakse kaheks võrdseks osaks. Esimene osa jagatakse kõigi alles jäänud mängijate vahel võrdselt. Teine osa auhinnafondist jagatakse kõigi mängijate vahel proportsionaalselt vastavalt nende mängumärkide arvule.
- **Erand:** Kui turniir on freeroll, kuhu on lisatud korraldaja pool lisaauhindu, siis ka see jagatakse vastavalt eeltoodule, isegi kui mängijad ei panustanud selle auhinnafondi loomisel.

### 54. Turniir on alanud ning mängijad mängivad juba rahakohtade peale ehk igal järgmisel välja langejal oleks tagatud auhinnaline koht. :

- Allesjäänud mängijatele tagastatakse nende teenustasu, sh re-buy ja add-on tasud
- Kui mängijad ei ole veel finaallauas, siis saab iga mängija väiksema võimalik auhinna ning ülejäänud auhinnafond jagatakse mängijate vahel proportsionaalselt vastavalt mängumärkidele.
- Kui mängijad on jõudnud finaallauda, siis jagatakse auhinnafond vastavalt ICM mudelile (Independent Chip Model) kui nad on rahas.
- Kui turniiril on mitte-rahalsed auhinnad (näiteks piletid, tasuta keerutused või istekoht teisele turniirile), siis arvestatakse auhindade väärtus rahaks ning jagatakse vastavalt.

Kahetsusväärsel juhul, mil HexaPro turniir tühistatakse probleemide korral Unibeti pokkeri tarkvaras, siis kasutatakse järgnevaid reegleid:

#### **55. HexaPro turniiri tühistamise põhimõtted:**

- Kõik teenustasud tagastatakse allesjäänud mängijatele.
- Kõik allesjäänud mängijad saavad 10% auhinnafondist
- Ülejäänud auhinnafondi osa jagatakse lähtuvalt ICM mudeli jaotusest. (Independent Chip Model)

Kui tühistatud turniir on pearahaturniir, siis mängijale antakse tema enda pearaha väärtus.





Unibetil on õigus muuta väljamakseid tühistamise korral või muuta tühistamise põhimõtteid.

**Vaidluste korral on Unibeti juhtkonna otsus lõplik.**
















## **POKKERI KÄED**

Võrreldes erinevate kaartide tugevusi, siis äss on kõige kõrgem kaart. Ässa võib rea või mastirea moodustamise kasutada ka "ühena", sellisel juhul loetakse seda madalaks kaardiks. Näiteks, rida või mastirida 2-3-4-5-6 on tugevam kui A-2-3-4-5. T-J-Q-K-A on kõige tugevam rida, juhul kui need kaardid on kõik samast mastist, siis on see tugevaim kombinatsioon ehk kuninglik mastirida.

Kui käsi mahub mitme käetugevuse mõiste alla, siis arvestatakse loomulikult neist tugevaimat. Näiteks, 2-3-4-5-6 ärtud on mastirida, kuigi see on tegelikult definitsiooni järgi ka mast, rida ja kõrge kaart.

Käe nimi	Näide	Võitja otsustamine
<p><b>Mastirida</b></p> <p>Viis järjestikkust kaarti, mis on kõik samast mastist. Kõrgeim mastirida (ässast kümneni) on kuninglik mastirida (ing k. <i>Royal flush</i>).</p>	<p>1</p> 	<p>Mastiridade puhul võrreldakse kõige kõrgemat kaarti(1).</p> <p><b>Pane tähele:</b> Mastirea 5, 4, 3, 2, A puhul loetakse ässa "üheks", seega on tegemist 5-kõrge ehk kõige nõrgema mastireaga.</p>
<p><b>Nelik</b></p> <p>Neli sama väärtusega kaarti ja üks muu kaart</p>	<p>1 2</p> 	<p>Neliku puhul vaadatakse kõigepealt neliku moodustanud kaartide väärtust (1). Kui need on võrdsed, siis loeb kõrgeim muu kaart (tuntud ka kui "kikker") (2).</p>
<p><b>Maja</b></p> <p>Kolm ühe väärtusega kaarti ja üks muu väärtusega paar</p>	<p>1 2</p> 	<p>Majade puhul võrreldakse kõigepealt kolmikute väärtust (1) ja kui need on võrdsed, siis paari väärtust (2).</p>
<p><b>Mast</b></p> <p>Viis samast mastist kaarti</p>	<p>1 2 3 4 5</p> 	<p>Maste võrreldakse kõrgeima kaardi järgi (1), kui see on võrdne, siis teise kõrgeima kaardi järgi (2) ja vajadusel nii edasi (3,4,5).</p>

Käe nimi	Näide	Võitja otsustamine
<b>Rida</b>  Viis järjestikkust kaarti	<p style="text-align: center;">1</p>	Võitev rida otsustatakse kõrgeima kaardi järgi (1).  <b>Pane tähele:</b> 5, 4, 3, 2, A on rida, kus äss on väike kaart, seega on see 5-kõrge rida ehk väikseim võimalik.
<b>Kolmik</b>  Kolm sama väärtusega kaarti ja kaks neist erinevat kaarti	<p style="text-align: center;">1                      2                      3</p>	Kolmikute puhul võrreldakse kolme ühesuguse kaardi ehk kolmiku väärtust (1), seejärel vajadusel kõrgeimat erinevat kaarti (ehk "kikkerit") (2) ja viimaks vajadusel veel teist järgmist kõrgeimat kaarti (3)
<b>Kaks paari</b>  Kaks paari erinevate väärtustega ja üks muu kaart	<p style="text-align: center;">1                      2                      3</p>	Kahe paari puhul võrreldakse kõigepealt kõrgema paari väärtusi (1), vajadusel madalama paari väärtusi (2) ning viimaks vajadusel ka neist erineva kaardi väärtust (3)
<b>Paar</b>  Kaks sama väärtusega kaarti ja kolm muud erinevat kaarti	<p style="text-align: center;">1                      2                      3                      4</p>	Paare võrreldakse paari moodustanud kaartide väärtuse järgi (1), ja seejärel vajadusel ülejäänud kõrgeimate kaartide järgi (2,3,4), alustades kõrgeimast kuni võrdlusega jõutakse erinevani

Käe nimi	Näide	Võitja otsustamine										
Kõrge kaart	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1	2	3	4	5						Kõrget kaarti võrreldakse kõrgeima kaardi väärtuse järgi (1), juhul kui see on sama, siis järgneva kõrgeima kaardi järgi (2) ja nii edasi (3,4,5)
1	2	3	4	5								
												
Viis erineva väärtusega kaarti												

## TEENUSTASU INFO EHK INGLISE KEELE *RAKE*

*Rake* on tasu, mida Unibet võtab igalt mängitult rahamängu käelt. Sama sõnaga tähistatakse ka turniiridelt, sh Sit & Go ja HexaPro, võetavat teenustasu.

### Turniiri tasud

Järgnev tabel toob välja Sit & Go'de sisseostude summad ning sulgudes eraldi auhinnafondi mineva summa ja teenustasu.

Viie mängijaga Sit & Go	Kahe mängijaga Sit & Go
€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)
€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)

Mitmelauaturniiridel võetakse teenustasu turniirile registreerumise hetkel ning see on tavaliselt osa sisseostust. Tasu summa on näidatud konkreetse turniiri eeskojas ning registreerumisel. Teenustasu võib rakenduda ka tagasiostudele ja

lisajuurdeostudele (add-on), kuid turniiridel ei arvestata tasu eraldi käte kohta. Tavaliselt on mitmelauaturniiri teenustasu 10% sisseostusummast, kuid see võib varieeruda teatud mitmelauaturniiridel.

---

## Rahamängude teenustasu ehk *rake*

Teenustasu võetava summa suurus rahamängudes sõltub mängutasemest ning mängust. See arvestatakse vastava protsendina ning seda piirsummani.

Piirsumma on maksimaalne summa, mida ühelt mängukäelt võetakse.

Järgnevas tabelis on toodud võetavad teenustasud mängutaseme ja mängude lõikes:

### Texas Hold'em

Stake (Pimepanused €)	Tasu %	Piirsumma €
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
NL200 (1/2)	6	3
NL400 (2/4)	6	3

### Omaha

Stake (Pimepanused €)	Tasu %	Piirsumma €
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

Stake (Pimepanused €)	Tasu %	Piirsumma €
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 (Pimepanused €)	Tasu %	Piirsumma €
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* võetakse ainult nendelt kätelt, mis jõuavad vähemalt *flop*ini. Igalt käelt, mis vastab teenustasu võtmise reeglile, võetakse minimaalselt 1 sent.

Teenustasu ümardatakse lähima sendini. Teenustasu ei võeta pankadelt, mis lõpevad enne *flop*i jaotust lauale, näiteks kui iga mängija peale ühe loobub kaartidest enne esimeste ühiste avatud kaartide ehk *flop* on jagatud.

Kui rahamängu käsi algab, kas täpselt kahe või täpselt kolme mängijaga, kellele kaardid jagatakse, siis vähendatakse piirsummat poole võrra.