

Pokerregler

Version 2.0 2019-03-27

Det här avsnittet i guiden beskriver pokerregler för:

- [Cash games](#)
- [Turneringar](#)

Avsnittet [Pokerhänder](#) beskriver rangordningen av pokerhänder.

Cashgames

Det här avsnittet av guiden beskriver pokerregler för följande typer av cashgame:

- [Texas Hold'em](#)
- [Omaha](#)
- [Banzai](#) – Version av Texas Hold'em med liten stack

När man spelar dessa spel används en kortlek. Kortleken blandas efter varje omgång.

Texas Hold'em

No Limit Texas Hold'em är för närvarande den populäraste pokervarianten i världen. Varje spelare får två egna kort (så kallade "hålkort") som bara de kan se. Under spelets gång delas fem gemensamma kort ut i mitten av bordet. Alla spelare kan se dessa kort och använda dem för att skapa den bästa möjliga pokerhanden med fem kort genom att kombinera de gemensamma korten med sina hålkort.

Så här spelar man

Unibet Poker använder 6-handed cashgame-bord. När tre spelare sätter sig vid bordet startar handen. Alla spelare kan inte sätta sig direkt eftersom det kanske inte finns tillräckligt med spelare för att starta ett nytt bord, i sådana fall ställs dessa spelare i kö och förses med denna information.

De får lämna kön när de vill, men i de flesta fall behöver de bara vänta i några sekunder. En slumpmässigt utvald spelare får en "dealerknapp", som visar var spelomgången börjar och mörkar läggs. De två efterföljande spelarna medurs från dealerknappen lägger en "liten mörk" och en "stor mörk", vilka är obligatoriska insatser med fast storlek. Undantag: Om bara två spelare sitter vid bordet (heads up), får dealern den lilla mörken och den stora mörken går till en annan spelare.

Spelarna får sedan två kort vardera. En ny spelare måste vänta tills de hamnar i den stora mörker-positionen innan han/hon kan gå med i handen. Handen inleds när det är minst tre spelare vid bordet som alla spelar. Undantag: Om den föregående handen hade tre eller fler spelare men den här handen har bara två, inleds handen ändå.

Sedan är det dag för första satsningsrundan, som inleds av spelaren direkt medurs efter den stora mörken. Därefter delas tre gemensamma kort, den s.k. "floppen", ut och en satsningsrunda inleds (med start från den första spelaren medurs från knappen, precis som i alla efterföljande satsningsrundor).

Ytterligare ett gemensamt kort (det fjärde totalt), kallat "turn", delas ut och därefter följer en ny satsningsrunda. Ett sista gemensamt kort (det femte totalt), kallat "river", delas ut och därefter följer en ny satsningsrunda och sedan visningen.

Satsningsrunda

Under en satsningsrunda får alla spelare som fortfarande har kort och inte har gått "all-in" agera minst en gång, i medurs följd, med start från spelaren direkt efter den stora mörken i första (före floppen) satsningsrundan och från spelaren efter dealerknappen under följande rundor.

Satsningsrundan inleds med att alla spelare agerar en gång. Om någon spelare satsar eller höjer under rundan, fortsätter rundan medurs till alla spelare som fortfarande är med i handen har matchat alla satsningar som gjorts, eller har lagt sig. Den sista spelaren att agera blir den första aktiva (som inte har lagt sig, inte är all-in) spelaren före den som gjorde sista satsningen eller höjningen. Under sin tur har spelaren följande alternativ:

Lägga sig (fold)

Ge upp handen. Spelaren deltar inte längre i handen, han eller hon har inga kort, kan inte vinna någon del av potten, och behöver inte ta några fler beslut.

Passa (checka)

Spelaren passar på sin tur utan att satsa. Endast möjligt om det inte gjorts några satsningar/höjningar i satsningsrundan. Undantag: Spelaren som lägger den stora mörken kan passa i den första satsningsrundan (dvs. innan floppen) om ingen har höjt.

Syna

Spelaren matchar satsningarna/höjningarna som har gjorts så långt, och fortsätter i handen. Endast möjligt om det har gjorts en satsning eller höjning i den satsningsrundan. Undantag: Det är möjligt att syna i första satsningsrundan (dvs. innan floppen) om ingen har höjt eftersom spelaren synar den stora mörken.

Satsa/höja

Dessa två är samma åtgärd - lägga/öka insatsen. Beteckningen "satsa" används när det inte tidigare finns en satsning i samma runda, "höja" används när det redan finns en satsning.

Spelaren kan välja vilket belopp han eller hon vill satsa/höja inom vissa begränsningar:

- Om det redan finns en satsning/höjning måste den nya satsningen vara minst lika stor
- eller större. Till exempel, efter en satsning på 5 och en höjning till 15, måste nästa
- höjning vara minst 25, eftersom största höjningen har varit 10 mer.
- Satsning/höjning måste vara minst lika stor som den stora mörken
- Det finns ett undantag och det är när du går all-in, som förklaras utförligare i nästa avsnitt

All-In

Spelare har några specialalternativ när pengarna de har framför sig inte räcker för att syna helt eller höja.

En spelare som går "all-in" deltar inte längre i satsningsrundorna, men får se handen i slutet av rundan, och kan under visningen vinna alla pengar han/hon lyckades matcha. Pengar i potten är indelade i en "huvudpotten" (potten som alla spelare som fortfarande har kort kan vinna) och ett varierande antal all-in-sidopottar (bestående av satsningar som bara några av spelarna kunde matcha).

Om spelare A och B satsar och synar 1 000 under en hand och spelare C går all-in med 100, finns det en huvudpott på 300 som A, B eller C kan vinna och en sidopott på 1800 som bara A eller B kan vinna.

- Om en spelare står inför en satsning eller höjning som är större än sin kvarstående stack, kan de syna med alla pengar de har kvar, och anses efter det vara all-in
- Om satsningen av alla kvarvarande pengar en spelare har är en tillåten satsning (mer än minsta höjning), och spelaren kan satsa/höja, kan de välja att satsa/höja all-in. Satsningen/höjningen accepteras normalt och spelaren anses därefter vara all-in.
- Om en spelare har mer pengar än vad som krävs för att syna, men mindre än lägsta tillåtna satsning/höjning, kan han/hon ändå satsa/höja all-in. Denna höjning öppnar inte för satsningar igen, vilket innebär att när satsningsrundan fortsätter bara på grund av att spelarna inte har matchat denna satsning, har de endast valet att syna eller att lägga sig, inte att höja igen.

Till exempel, spelare A passar, spelare B gör en tillåten satsning, spelare C synar, spelare D går all-in med en för liten insats. Spelare A har nu alla vanliga alternativ (eftersom han också står inför den "tillåtna" satsningen från B), men om han lägger sig eller synar, har spelare B och C endast alternativet att syna eller lägga sig på D:s satsning.

Ett specialfall

Om det finns flera all in med för små insatser, utan att någon synar däremellan, och de läggs ihop till en tillåten höjning, kan den sista underdimensionerade höjningen öppna för satsningar igen.

Till exempel, spelare A satsar 10, spelare B synar, spelare C höjer all-in till 18. Höjningen (8) är under 10, så den öppnar inte upp för satsning igen. Nu höjer spelare D också och går allin, till totalt 25. Ingen synade däremellan, och höjningar på totalt (8+7) är över minimum på 10, så D:s höjning öppnar upp för satsningar igen och A och B har möjligheten att höja när det är deras tur.

Visning

Efter den avslutande satsningsrundan (dvs. River), visar spelare som fortfarande har kort (spelare som har gått all-in eller har matchat alla satsningar och höjningar) sina hålkort och den bästa pokerhanden vinner.

Huvudpotten och alla sidopottar delas ut separat, där var och en går till den bästa pokerhanden bland spelare som bidrog till den potten/sidopotten och fortfarande är kvar i handen. Det är möjligt för flera spelare att ha samma femkortspokerhand. Om det även är bästa handen delas potten jämnt mellan de bästa händerna. Ojämna cent ges ut medurs med början från spelaren först efter knappen.

Den bästa femkortspokerhanden väljs ut från sju kort totalt (två hålkort och fem gemensamma kort), och antal hålkort som kan användas är (0, 1 eller 2).

Avsnittet [Pokerhänder](#) beskriver rangordningen av pokerhänder.

Sitta ute

Om en spelare vill ta en paus, kan han/hon välja att sitta ute. I läget "sitta ute" fortsätter spelaren att sitta vid bordet, men får inga kort och lägger inga mörkar. Spelaren kan vara kvar i sitta uteläget till han/hon väljer att hoppa in i spelet igen. Om spelaren är kvar i sitta ute-läget längre än 10 minuter, tas han/hon bort från bordet och skickas tillbaka till lobbyn.

Om spelaren missar hans/hennes tur att lägga en mörk när de sitter ute från bordet, måste han/hon vänta på sin tur att lägga Stora mörken igen.

Om problem uppstår

Om en spelare tappar anslutningen till spelservern när det är deras tur, väntar servern först tills den normala tiden för beslut är över och ger sedan spelare 20 extra sekunder på sig att återansluta. Om spelaren inte har återanslutit vid det laget, tas beslutet automatiskt för dem.

Det automatiska beslutet är att passa om det är möjligt, annars lägga sig. Spelaren kommer också sitta ute när nästa hand börjar.

I det osannolika fallet att ett serverfel hindrar handen från att avslutas, kommer handen att avbrytas och alla insatser går tillbaka till spelarna. Alla oavslutade och ouppklarade satsningar i ofullständiga spel blir annullerade efter 90 dagar och går till välgörenhet.

Omaha

Omaha Poker är ett community-kortspel som liknar Texas Hold'em, förutom att varje spelare får fyra hålkort och måste använda exakt två av dem. Under spelets gång delas fem gemensamma kort ut i mitten av bordet. Alla spelare kan se dessa kort och använda dem till att skapa bästa möjliga femkortspokerhand genom att kombinera exakt tre av de med exakt två av deras hålkort.

Omaha Pot Limit är en spännande form av poker som har ökat i popularitet under senare år. Dess snabba spel och stora pottar har gjort det särskilt populärt i Europa där det definitivt är den näst mest spelade formen av poker efter Texas Hold'em No Limit.

Så här spelar man

Unibet Poker använder 6-handed cashgame-bord. När tre spelare sätter sig vid bordet startar handen. Alla spelare kan inte sätta sig direkt eftersom det kanske inte finns tillräckligt med spelare för att starta ett nytt bord. I sådana fall ställs dessa spelare i kö och förses med denna information.

De får lämna kön när de vill, men i de flesta fall behöver de bara vänta i några sekunder. En slumpmässigt utvald spelare får en "dealerknapp", den markerar var satsningsrundan börjar och var mörkar läggs. nästa två spelare medurs från dealerknappen lägger en "Liten mörk" och en "Stor mörk" - obligatoriska satsningar med fast insats.

Undantag: Om bara två spelare sitter vid bordet (heads up), får dealern den lilla mörken och den stora mörken går till en annan spelare

Spelarna får sedan fyra kort vardera.

En ny spelare måste vänta tills de hamnar i den stora mörker-positionen innan han/hon kan gå med i handen. Handen inleds när det är minst tre spelare vid bordet som alla spelar.

Undantag: Om den föregående handen hade tre eller fler spelare men den här handen har bara två, inleds handen ändå.

Sedan är det dag för första satsningsrundan, som inleds av spelaren direkt medurs efter den stora mörken. Därefter delas tre gemensamma kort, den s.k. "floppen", ut och en satsningsrunda inleds (med start från den första spelaren medurs från knappen, precis som i alla efterföljande satsningsrundor).

Ytterligare ett gemensamt kort (det fjärde totalt), kallat "turn", delas ut och därefter följer en ny satsningsrunda. Ett sista gemensamt kort (det femte totalt), kallat "river", delas ut

och därefter följer en ny satsningsrunda och sedan visningen.

Satsningsrunda

Under en satsningsrunda får alla spelare som fortfarande har kort och inte är "all-in" agera minst en gång, i medurs följd, med start från spelaren direkt efter den stora mörken i första (före floppen) satsningsrundan och från spelaren efter dealer-knappen under följande rundor.

Satsningsrundan inleds med att alla spelare agerar en gång. Om någon spelare satsar eller höjer under rundan, fortsätter rundan medurs till alla spelare som fortfarande är med i handen har matchat alla satsningar som gjorts, eller har lagt sig. Den sista spelaren som agerar blir den första aktiva (dvs. inte har lagt sig, inte är all-in) spelaren före den som gjorde sista satsningen eller höjde.

Under sin tur har spelaren följande alternativ:

Lägga sig (fold)

Ge upp handen. Spelaren deltar inte längre i handen, han eller hon har inga kort, kan inte vinna någon del av potten, och behöver inte ta några fler beslut.

Passa (checka)

Spelaren passar på sin tur utan att satsa. Endast möjligt om det inte gjorts några satsningar/höjningar i satsningsrundan. Undantag: Spelaren som lägger den stora mörken kan passa i den första satsningsrundan (dvs. innan floppen) om ingen har höjt.

Syna

Spelaren matchar satsningarna/höjningarna som har gjorts så långt, och fortsätter i handen. Endast möjligt om det har gjorts en satsning eller höjning i den satsningsrundan. Undantag: Det är möjligt att syna i första satsningsrundan (dvs. innan floppen) om ingen har höjt eftersom spelaren synar den stora mörken.

Satsa/höja

Dessa två är samma åtgärd - lägga/öka insatsen. Beteckningen "satsa" används när det inte tidigare finns en satsning i samma runda, "höja" används när det redan finns en satsning.

Spelaren kan välja vilket belopp han eller hon vill satsa/höja inom vissa begränsningar:

- Om det redan finns en satsning/höjning måste den nya satsningen vara minst lika stor eller större. Till exempel, efter en satsning på 5 och en höjning till 15, måste nästa höjning vara minst 25, eftersom största höjningen har varit 10 mer.
- Satsning/höjning måste vara minst lika stor som den stora mörken
- Det finns ett undantag och det är när du går all-in, som förklaras utförligare i nästa avsnitt

All In

Spelare har några specialalternativ när pengarna de har framför sig inte räcker för att syna helt eller höja. En spelare som går "all-in" deltar inte längre i satsningsrundorna, men får se handen i slutet av rundan, och kan under visningen vinna alla pengar han/hon lyckades matcha.

Pengar i potten är indelade i en "huvudpott" (potten som alla spelare som fortfarande har kort kan vinna) och ett varierande antal all-in-sidopottar (bestående av satsningar som bara några av spelarna kunde matcha).

Om spelare A och B satsar och synar 1 000 under en hand och spelare C går all-in med 100, finns det en huvudpott på 300 som A, B eller C kan vinna och en sidopott på 1800 som bara A eller B kan vinna.

- Om en spelare står inför en satsning eller höjning som är större än sin kvarstående stack, kan de syna med alla pengar de har kvar, och anses efter det vara all-in
- Om satsningen av alla kvarvarande pengar en spelare har är en tillåten satsning (mer än minsta höjning), och spelaren kan satsa/höja, kan de välja att satsa/höja all-in. Satsningen/höjningen accepteras normalt och spelaren anses därefter vara all-in.
- Om en spelare har mer pengar än vad som krävs för att syna, men mindre än lägsta tillåtna satsning/höjning, kan han/hon ändå satsa/höja all-in. Denna höjning öppnar inte för satsningar igen, vilket innebär att när satsningsrundan fortsätter bara på grund av att spelarna inte har matchat denna satsning, har de endast valet att syna eller att lägga sig, inte att höja igen. Till exempel, spelare A passar, spelare B gör en tillåten satsning, spelare C synar, spelare D går all-in med en för liten insats. Spelare A har nu alla vanliga alternativ (eftersom han också står inför den "tillåtna" satsningen från B), men om han lägger sig eller synar, har spelare B och C endast alternativet att syn eller lägga sig på D:s satsning.

Ett specialfall

Om det finns flera all in med för små insatser, utan att någon synar däremellan, och de läggs ihop till en tillåten höjning, kan den sista underdimensionerade höjningen öppna för satsningar igen.

Till exempel, spelare A satsar 10, spelare B synar, spelare C höjer all-in till 18. Höjningen (8) är under 10, så den öppnar inte upp för satsning igen. Nu höjer spelare D också och går allin, till totalt 25. Ingen synade däremellan, och höjningar på totalt (8+7) är över minimum på 10, så D:s höjning öppnar upp för satsningar igen och A och B har möjligheten att höja när det är deras tur

Visning

Efter den sista satsningsrundan (dvs. rivern) kommer spelare som fortfarande har kort (spelare som har gått all-in eller har matchat alla satsningar och höjningar) visa sina hålkort och den bästa pokerhanden vinner. Huvudpotten och alla sidopottar delas ut separat, där var och en går till den bästa pokerhanden bland spelare som bidrog till den potten/sidopotten och fortfarande är kvar i handen. Det är möjligt för flera spelare att ha samma femkortspokerhand.

Om det även är bästa handen delas potten jämnt mellan de bästa händerna. Ojämna cent ges ut medurs med början från spelaren först efter knappen.

Den bästa femkortspokerhanden väljs ut genom att använda exakt två av spelarens fyra hålkort och tre av de fem gemensamma korten.

Avsnittet [Pokerhänder](#) beskriver rangordningen av pokerhänder.

Vanliga misstag när man läser Omaha händer

Det finns vissa typer av Omaha-händer som spelarna som känner till Texas Hold'em, men inte har spelat Omaha tidigare, ofta läser fel, framförallt att de bara försöka använda ett enda handkort. Två varnande exempel följer:

Hand: A♣ K♦ T♦ 8♥

Bräda: K♣ 9♣ 6♣ 6♥ Q♣

Nya spelare tänker ofta att de har färg här, men man kan inte ha färg i den här handen när man använder exakt två hålkort. Den bästa handen från dessa kort är K♦ K♣ 6♣ 6♥ A♣.

Hand: T♥ 9♥ 7♣ 6♣

Bräda: K♠ K♣ T♣ T♦ 5♦

Nya spelare tror ofta att de ha kåk här, men den bästa handen som använder exakt två hålkort är faktiskt bara triss, T♥ T♣ T♦ K♠ 9♥

Sitta ute

Om en spelare vill ta en paus, kan han/hon välja att sitta ute. I läget "sitta ute" fortsätter spelaren att sitta vid bordet, men får inga kort och lägger inga mörkar. Spelaren kan vara kvar i sitta ute-läget till han/hon väljer att hoppa in i spelet igen.

Om spelaren är kvar i sitta ute-läget i längre än 10 minuter, tas han/hon bort från bordet och tillbaka till lobbyn. Om spelaren missar hans/hennes tur att lägga en mörk när de sitter ute från bordet, måste han/hon vänta på sin tur att lägga Stora mörken igen.

Om problem uppstår

Om en spelare tappar anslutningen till spelets server under när det är deras tur, väntar servern först tills den normala tiden för beslut är över och ger sedan spelare 20 extra sekunder på sig att återansluta.

Om spelaren inte har återanslutit vid det laget, tas beslutet automatiskt för dem. Det automatiska beslutet är att passa om det är möjligt, annars lägga sig. Spelaren kommer också sitta ute när nästa hand börjar.

I det osannolika fallet att ett serverfel hindrar handen från att avslutas, kommer handen att avbrytas och alla insatser går tillbaka till spelarna. Alla oavslutade och ouppklarade satsningar i ofullständiga spel blir annullerade efter 90 dagar och går till välgörenhet.

Banzai

Banzai är en variant av Texas Hold'em. Den följer samma regler men det finns lite skillnader. Spelare får bara sitta med max 10 gånger så mycket som den stora mörken när de sätter sig vid bordet.

Spelare kan bara återköpa eller fylla på upp till att deras stack är lika med 10 gånger den stora mörken. Spelare kan max spela 2 Banzai-bord per insats.

När en spelare lämnar bordet med mer än 10 gånger den stora mörken vid en given insats, blir han ombedd att sätta sig med samma hög om han öppnar ett nytt bord under de kommande 30 minuterna. På grund av spelets karaktär förbehåller vi oss rätten att utesluta en spelare från Banzai-spel om vi, enligt vårt eget gottfinnande, tror att han spelar oetiskt.

Cashgame regler

Allmänt

1. Unibet kommer alltid att ha rättvisa och spelets bästa som högsta prioritet i beslutsprocessen. Ovanliga omständigheter kan ibland diktera att beslut till förmån för rättvisa prioriteras framför de tekniska reglerna.
2. Borden är slumpmässigt tilldelade, men favoriserar bord där spelarna har spelat tidigare och bord med minst antal spelare.
3. Dealerknappen delas slumpmässigt ut i första cashgame-handen på ett nytt bord.
4. Den stora mörken ges till nästa spelare medurs från sista spelaren att ha stora mörken. Om handen som hade den senaste stora mörken fortfarande sitter kvar vid bordet, får han/hon den lilla mörken. Dealerknappen ges till den första spelaren som sitter före den som spelade i senaste handen (vanligtvis den senaste handens lilla mörk).
5. Om bara två spelare får kort, är lilla mörken dealerknappen
6. Det finns ingen gräns för hur många höjningar som är tillåtna

När du sitter ute

7. Sitta ute överallt aktiveras när du spelar flera cashgames samtidigt och väljer sitta ute-läget i en av dem. När du gör det hamnar du i sitta ute-läget även på andra bord med början från nästa hand, med undantag för vad som beskrivs i punkt 8.
8. Alternativet att sitta ute vid nästa stora mörk, låter dig automatiskt hamna i sitta ute-läge när du har den stora mörken. Om du spelar på flera bord kommer du att gå in i sitta ute-läget på var och en av dem när det är din tur att lägga stora mörken.

9. När du aktiverar sitta ute överallt, kommer du få 500 sekunder på dig att återvända till borden. Om du inte återvänder under den tiden kommer du att tas bort från dessa spel.

Tidsbank och frånkopplingar

10. Skulle du tappa anslutningen har du trettio sekunder på dig att komma tillbaka till att spela igen under en pågående hand. Varje hand börjar med minst tio sekunder av tidsbank. Tidsbanken fylls på med 0,25 sekunder per spelad hand. Så du kan ha från tio till trettio sekunder i din tidsbank. Tidsbanken gäller inte överallt, så varje bord har sin egen tidsbank.

Oetiskt spelande

11. Poker är ett individuellt spel (inte ett lagspel). Alla åtgärder eller chattar som är avsedda att hjälpa en annan spelare är oetiska och är förbjudna.
12. Oetiskt spel, som mjukspelande (mindre aggressivt mot en partner) och dumpning av marker (avsiktligt förlora marker till en partner) kan leda till påföljder, inklusive beslagtagning av pengar från den skyldiges konto och/eller uppsägning av kontot.
13. Du godkänner och bekräftar att vi förbehåller oss rätten att, efter eget gottfinnande, samla in, bearbeta och registrera både i våra databaser och information gällande ditt spelmönster, personuppgifter, insättning av medel och annan relaterad information och förfrågningar som hjälper till att förhindra bedrägeri, maskopi eller olämpligt beteende.
14. Unibet granskar rutinmässigt spelande för att hitta överträdelser av våra regler och för att säkerställa våra spels integritet. Det kan vara nödvändigt att hålla tillbaka spelarvinster tills spelgranskningen är slutförd.
15. Du får inte använda någon automatisk spelfunktion eller artificiell intelligens inklusive, men inte begränsat till, "robotar" eller någon interaktion med Unibet poker som inte är ett direkt resultat av att spelaren personligen nyttjar mjukvaran i avsett syfte.

16. Du godkänner och bekräftar att vi förbehåller oss rätten, båda efter eget gottfinnande, att upptäcka och förhindra användning av förbjudna program, inklusive men inte begränsat till handspårare, HUD:er (heads up-displayer) och skärmdumptekniker. Dessa steg kan inkludera, men är inte begränsade till, granskning av program som körs samtidigt med Unibets pokerprogramvara på spelarens enhet.
17. Du samtycker till att inte försöka kringgå, störa eller blockera sådana steg, inklusive, men inte begränsat till, användning av programvara från tredje part som kringgår, stör, maskerar eller blockerar sådana steg. Alla försök att begränsa Unibets pokerprogram i detta avseende berättigar Unibet att omedelbart avbryta eller blockera dig från Unibets tjänster.

Bedrägligt beteende

18. I fall där en spelare har försökt, eller har bedrivit bedräglig, oärlig, olaglig eller otillbörlig verksamhet med hjälp av oetiskt spelande eller annan spelmanipulation, automatiskt spelande, dumpning av marker, maskopi med andra spelare eller eventuell bedräglig betalning, inklusive, men inte begränsat till, användning av ett stulet kreditkort eller bedrägligt ångerköp eller penningtvätt - ska Unibet vidta åtgärder som de anser lämpliga, inklusive men inte begränsat till:
 - 18.1 Beslagta pengarna på spelarkontot;
 - 18.2 Stänga av eller avsluta spelarens konto på grund av överträdelse av villkoren
 - 18.3 Att avslöja sådan information (inklusive spelarens identitet) till finansiella institut, relevanta myndigheter eller Unibets tredjepartspartners för att förhindra bedrägeri och garantera säkerheten för Unibet poker
 - 18.4 Vidta rättsliga åtgärder mot en spelare
19. Maskopi är en situation där två eller flera spelare försöker vinna en orättvis fördel genom att dela information om sina kort eller annan information vid pokerbordet. Alla spelare som är i maskopi eller försöker att vara i maskopi med en annan

spelare när de använder Unibet poker, är förbjudna att använda Unibet poker eller andra relaterade Unibet-tjänster och spelarens konto kan tillfälligt stängas eller avslutas.

20. Vi kommer att göra vårt bästa för att utreda klagomål mottagna mot spelare som misstänks för att vara i maskopi.
21. Vi kan inte under några omständigheter hållas ansvariga för eventuella förluster som du eller någon annan spelare ådrar er till följd av maskopi eller annan olaglig verksamhet, och vi kommer inte heller att vara skyldiga att vidta andra åtgärder i händelse av misstänkt maskopi.

Dumpning av marker

22. Definierad som en situation när en spelare medvetet förlorar en hand för att avsiktligt föra över sina marker till en annan spelare. Alla spelare som deltar eller försöker delta i dumpning av marker med en annan spelare - inklusive att vara mottagare av pengar, kan stängas av för utredning eller permanent förbjudas att använda någon av Unibets tjänster. Under sådana omständigheter är Unibet inte skyldig att återbetala några pengar till någon spelare.

Serverproblem

23. I händelse av en serverkrasch, kommer de pågående händerna vid varje bord att återställas genom att rulla tillbaka dessa händer. Alla spelares marker återställs till vad det var i början av handen.

Förstå och följa reglerna

24. Genom att spela en cashgame-hand tillkännager spelarna att de har läst, förstått och accepterat att följa alla regler. Unibet förbehåller sig rätten att ändra regler utan föregående meddelande.

Turneringsregler

Det här avsnittet av guiden beskriver endast turneringsregler och turneringstyper.

Se avsnittet Turneringslobby för en detaljerad beskrivning av hur du får tillgång till turneringarna i klienten. Turneringsreglerna som anges här är avsedda att komplettera användarvillkoren, inte ersätta dem. I händelse av oenighet mellan turneringsreglerna och användarvillkoren ska användarvillkoren ha företräde.

Allmänt

25. Unibet kommer alltid att ha rättvisa och spelets bästa som högsta prioritet i beslutsprocessen. Ovanliga omständigheter kan ibland diktera att beslut till förmån för rättvisa prioriteras framför de tekniska reglerna.
26. Alla turneringar börjar omedelbart vid den utsatta tiden som anges i turneringslobbyn. Unibet förbehåller sig rätten att fördröja eller avbryta en turnering utan föregående meddelande.
27. Viktig information om varje turnering, inklusive mörkerstrukturen, längden på rundor, återköp och pausinformation finns i specifika turneringslobbyn. Unibet förbehåller sig rätten att ändra parametrarna för en turnering när som helst utan föregående meddelande.
28. Platser tilldelas slumpmässigt. Byte av platser är inte tillåtet. Om en spelare registrerar sig för en turnering och inte är inloggad när turneringen startar - kommer han/hon automatiskt få en plats vid ett bord. Spelaren lägger sedan automatiskt sina blindar till det inte finns några marker kvar, eller till han/hon loggar in och spelar.
29. För att starta spelet kommer knappen att placeras vid den senast upptagna platsen
30. Det finns ingen gräns på antalet tillåtna höjningar
31. Priset delas ut så som anges i specifika turneringslobbyn, förutom när turneringen avbryts (se Unibets [policy för avbrutna turneringar](#)). Vilken prisstruktur som används beror på flera faktorer, bland annat antalet deltagare och antalet spelare vid varje bord. Prisstrukturen är inte fastställd förrän registrering har stängts.

32. Sen registrering: Sen registrering är tillgänglig i de flesta turneringar. Längden på den sena registreringen varierar, men kommer alltid visas i turneringens inforuta, som du hittar i den turneringslobbyn. Sen registreringstid mäts i turneringsnivåer. Om lobbyn till exempel visar att turneringen har 4 nivåer av sen registrering, kommer den sena registreringen att stängas efter 4:e nivån i turneringsfasen. Sen registrering stängs tidigt om tillräckligt många spelare har slagits ut för att starta utbetalningar.

Observera att spelare endast får delta i en turnering en gång, såvida inte återinträde är tillåtet, vilket specificeras i turneringslobbyn. Det är inte tillåtet för en spelare som använder flera konton för att gå med flera gånger i en enda turnering och det kan leda till bestraffningar, inklusive en varning, diskvalificering från turneringen (med delvis eller fullt förverkande av vinster) och uteslutande från Unibet.

33. Avregistrering: De flesta turneringar tillåter avregistrering fram till några minuter före den startar. Den exakta tiden då avregistreringen stängs anges i turneringens inforuta och kan variera från turnering till turnering.

Spelare får en återbetalning för turneringen genom samma betalningsmetod som de använde vid registrering, antingen pengar eller en turneringsbiljett. Spelare som har vunnit sin plats via en satellit kan avregistrera om turneringen tillåter det. De får dock en turneringsbiljett i utbyte mot sin plats.

Observera att vissa satelliter slutar efter målturningens start men under utökad registrering. I sådana fall kommer satellitvinnarna att direkt få en plats i målturningen när satelliten har avslutats.

34. Tider för registrering och avregistrering kan variera mellan olika typer av turneringar. Alla turneringar tillåter inte avregistrering - denna information brukar ofta lyftas fram vid registreringen. Kolla turneringslobbyn och turneringens inforuta för exakta registreringuppgifter för varje turnering. Unibet förbehåller sig rätten att ändra tider för registrering och avregistrering utan föregående meddelande.

Inköpsbelopp och inträdesavgift

Följande regler gäller:

35. Det finns ett fast inköpsbelopp och en fast inträdesavgift för varje turnering. Inträdesavgifter är vanligtvis cirka 10 % av inköpsbeloppet. En procentandel av

det sammanlagda inköpsbeloppet från alla spelare i turneringen kan användas som prispengar.

36. När sista tid för avregistrering för turneringen har passerat, eller turneringen har startat, kan spelare inte längre avregistrera. Inköpsbeloppen och inträdesavgiften är inte återbetalningsbara.
37. Vissa turneringar har ett minimikrav vid registrering. Om registreringen inte möter minimikraven, avbryts turneringen. Om turneringen avbryts, återbetalas alla inköpsbelopp och inträdesavgifter till spelarna.
38. Turneringsmarker har inget värde annat än som räknare i turneringen. Turneringsmarker har inget utbetalningsvärde.

Obs: Det finns inget inköpsbelopp och någon inträdesavgift i Freeroll-turneringar. Det kan emellertid finnas krav för att komma med i en Freeroll.

Prisstruktur

39. Fullständig information om en turnerings prisstruktur finns i specifika turneringslobbyen Unibet förbehåller sig rätten att ändra turneringsschema, struktur och/eller utbetalning eller avbryta en turnering utan förvarning.

Sitta ute

40. Till skillnad från ett cashgame får en spelare kort i varje hand när han/hon sitter ute från ett turneringsspel, och mörkar och antar tas från hans/hennes stack som vanligt. En spelare som sitter ute i en turnering kan betraktas som en spelare som lägger sig omedelbart i varje hand när det är hans/hennes tur. Om en spelare inte återvänder till en turnering förlorar han hon alla inköpsbelopp och inträdesavgifter.

Utslagningar

41. De flesta turneringar slutar när en spelare vinner alla marker som är i spel eller när alla återstående spelare får samma pris (om till exempel turneringen delar ut fem identiska priser till topp fem, kan turneringen sluta när det finns fem spelare kvar).

Om två eller flera spelare slås ut på samma hand, hamnar spelaren med flest marker i början av handen högre upp än spelaren med färre marker. Om flera spelare startade handen med ett identiskt antal marker, bestäms deras slutplacering slumpmässigt.

Under "hand för hand"-spel betraktas två eller flera spelare som slagits ut under en enda "synkroniserad" hand som utslagna samtidigt, även om de sitter vid olika bord.

Bordsbalansering

Följande regler gäller:

42. Bordsbalansering inträffar när spelare slås ut ur turneringen. Återstående spelare flyttas och bord slås samman tills endast ett bord är kvar i turneringen. Ett meddelande visas till spelare som berättar för dem att borden slås samman.

Pokersystemet väljer slumpmässigt spelaren som ska flytta från ett av borden med flest återstående spelare. Spelaren flyttas till ett av borden med minst resterande antal spelare. Spelaren som flyttas sitter vid det nya bordet så långt bort från den stora mörken som möjligt, enligt de lediga platser som finns.

Hand för hand

43. I vissa stadier av turneringen (till exempel där prispengarna ökar väsentligt i takt med att spelare slås ut) och när det finns mer än ett bord kvar, kan turneringen spelas "hand för hand".

Detta innebär att om ett bord avslutar sin hand före det andra bordet/borden, väntar det bordet på att de andra bordet/borden avslutas innan nästa hand delas ut. Under denna hand för hand-period, behandlas alla utslagningar under en "synkroniserad" hand (även vid olika bord), som att ha hänt samtidigt, för att bestämma slutordningen. Slutordningen är baserad på jämförelse av stackstorlekar, inte på vem som förlorade sina marker först.

Turneringsvinster

44. Alla vinster sätts in på spelarens konto så snart de slås ut från turneringen (eller när turneringen avslutas när det gäller den spelare som vinner).

Husregler

45. Huset förbehåller sig rätten att göra följande:

- Diskvalificera spelare som inte följer turneringsregler, eller som agerar olämpligt under en turnering.
- Vidta ytterligare åtgärder mot dessa spelare om det behövs, inklusive konfiskering av medel och/eller att spärra dem från webbplatsen.
- Ändra turneringstid, garanterat pris eller turnering, utan föregående meddelande.
- Ändra reglerna och fatta slutliga beslut om alla turneringsrelaterade problem när de uppstår.

Alla beslut fattas av operatören och är slutgiltiga.

Knappregel

46. I turneringar använder Unibet en knappregel som säkerställer att varje spelare kommer att få den stora mörken exakt en gång per runda. Den stora mörken kommer aldrig att hoppa över en spelare och hamnar aldrig hos samma spelare två gånger i rad. När spelare slås ut kommer denna regel ibland att resultera i att en hand saknar lilla mörken eller att knappen fastnar i samma position under flera händer. Vi anser att stora mörken har den mest drastiska effekten på hur det går för spelarna i turneringen och sålunda säkerställer detta system maximal rättvisa. När två spelare är kvar på finalbordet, kommer knappen lägga lilla mörken och agera först i öppningsrundan.

Synkroniserade pauser

47. Turneringar med synkroniserade pauser tar paus 55 minuter efter timmen. Startar en turnering till exempel klockan 07:25 är det paus klockan 07:55, 08:55, 09:55 och varje timme därefter tills turneringen är slut. Denna typ av turneringar kan identifieras med frasen "Turneringen tar paus vid 55 minuter över timmen". I alla fall väntar turneringen på händer på alla bord för att slutföras innan pausen börjar. Detta innebär att pausen vid vissa bord kommer vara något längre än vid andra bord. Om en turnering är på sin första nivå vid 55 minuter efter timmen, blir det inte paus, oavsett om det använder synkroniserade pauser eller inte.

Frånkopplingar och sitta ute

48. Genom att delta i en turnering accepterar en spelare risken att tappa internetanslutningen på grund av problem med anslutningen mellan datorn och serverna, lagg eller frysning eller andra problem i spelarens dator eller på Internet.

Unibet tar inget ansvar för att en spelare kopplas bort, förutom i händelse av en serverkrasch

Medan varje användare är ansvarig för sin egen Internetanslutning, försöker Unibet skydda spelare som kopplas bort under slutstadiet av en turnering med riktiga pengar, genom att tillåta extra tid att återansluta

Om en spelare tajmar ut under en hand, oavsett om man är ansluten eller frånkopplad, kommer hans/hennes hand att kastas om den står inför en handling eller så kan den passas om den inte måste agera

Om en spelare inte är ansluten innan en hand startar, kommer han/hon att få kort, och en mörk och/eller ante kommer att läggas. Det finns ingen regel mot att en enskild spelare väljer att sitta ute. Spelaren som gör det fortsätter att lägga mörkar och antar och få kort delade till sig. Två eller flera spelare kan inte ha några överenskommelser om att sitta ute samtidigt, oavsett om de sitter vid samma bord eller olika bord.

Oetiskt spelande

49. Poker är ett individuellt spel (inte ett lagspel). Alla åtgärder eller chattar som är avsedda att hjälpa en annan spelare är oetiska och är förbjudna. Oetiskt spel, som mjukspelande (mindre aggressivt mot en partner) och dumpning av marker

(avsiktligt förlora marker till en partner) kan leda till påföljder, inklusive beslagtagning av pengar från den skyldiges konto och/eller uppsägning av kontot. Unibet granskar rutinmässigt spelande för att hitta överträdelser av våra regler och för att säkerställa våra spels integritet. Det kan vara nödvändigt att hålla tillbaka spelarvinster tills spelgranskningen är slutförd.

Serverproblem

50. I händelse av en serverkrasch, kommer de pågående händerna vid varje bord att återställas genom att rulla tillbaka dessa händer. Varje spelares marker återställs till beloppet i början av handen. Under särskilda omständigheter, när en turnering måste avbrytas på grund av en krasch eller någon annan anledning, kommer spelarna att kompenseras enligt Unibets [policy för avbruten turnering](#).

Förstå och följ reglerna

51. Genom att gå med i en turnering tillkännager spelarna att de har läst, förstått och accepterat att följa alla regler. Unibet förbehåller sig rätten att ändra regler utan föregående meddelande

Policy för avbruten turnering

I de fall en flerbords- eller Sit & Go-turnering avbryts på grund av problem med Unibet:s pokerprogramvara träder dessa regler i kraft, beroende på i vilket skede turneringen är.

52. Turneringen avbryts innan den har startat:

- Alla spelare får sina inköp och avgifter återbetalda, inklusive om de har gått med flera gånger. Om en biljett användes för registrering krediteras den på nytt.

53. Turneringen har startat men spelarna har inte "nått pengarna" (stadiet då priserna börjar betalas ut):

- De kvarvarande spelarna får sina avgifter återbetalda, inklusive de från återköp och add-on.
- Potten som spelarna stått för delas upp i två lika stora delar. Den första potten fördelas lika mellan alla kvarvarande spelare. Den andra potten fördelas mellan alla spelare i proportion till deras markantal.
- Undantag: om turneringen är en freeroll delas den tillagda prispotten upp även om inte spelarna bidragit till den.

54. Turneringen har startat och spelarna har "nått pengarna" (stadiet då priserna börjar betalas ut).

- De kvarvarande spelarna får sina avgifter återbetalda, inklusive de från återköp och add-on.
- Om spelarna inte har nått finalbordet får samtliga spelare det lägsta återstående priset medan resten av potten fördelas proportionerligt baserat på markantalet.
- Om spelarna befinner sig på finalbordet omfördelas prispotten enligt [ICM-principen \(Independent Chip Model\)](#), förutsatt att turneringen "nått pengarna".
- Om turneringen gav andra priser än monetära (t.ex. biljetter, freespins eller platser), kommer prispotten att omvandlas till vanliga medel och fördelas därefter.

I de fall en HexaPro-turnering avbryts på grund av problem med Unibet:s pokerprogramvara träder dessa regler i kraft:

55. Policy för avbruten HexaPro-turnering

- Avgiften återbetalas till alla kvarvarande spelare
- Alla kvarvarande spelare får 10 % av prispotten
- Den återstående delen av prispotten fördelas enligt [ICM-principen \(Independent Chip Model\)](#).

Om det rör sig om en bounty-turnering får spelaren värdet av sin egen bounty.

Vi förbehåller oss rätten att ändra utbetalningar vid avbrutna turneringar samt innehållet i denna policy.

Vid tvister kommer Unibets ledningsbeslut vara slutgiltigt.

Turneringstyper

HexaPro

HexaPro är det snabbaste sättet att spela om upp till 1 000 gånger inköpet. Varje HexaPro får en slumpmässigt tilldelad prispott vilket ger dig chansen att spela om upp till 100 000 €. Eftersom inköpen startar på 1 € kan alla delta i detta spännande pokerformat!

Så här fungerar det

HexaPro är en Sit & Go med 3 spelare, högt tempo och inköp på mellan 1–100 €. Varje HexaPro har ett slumpmässigt pris på mellan 1,5–1 000 gånger inköpet!

Öppna HexaPro-lobbyen i pokerklienten genom att klicka/trycka på HexaPro-fliken i huvudlobbyen.

HexaPro-lobby:



Välj inköpsbelopp i HexaPro-lobbyen och klicka/tryck på **SPELA**-knappen. Sju inköpsnivåer tillgängliga: **1 €, 2 €, 5 €, 10 €, 25 €, 50 €** och **100 €**.

Efter att ha klickat/tryckt på **SPELA**-knappen ser du en bekräftelseruta där du behöver bekräfta dina åtgärder.

HexaPro bekräftelseruta:



Välj antalet spel du vill spela i bekräftelserutan och tryck på **REGISTRERING**-knappen. Då kommer det antal HexaPro-spel du valt att starta.

Priser

De olika prispotterna samt sannolikhetsfördelningen hittar du nedan:

HexaPro €1	HexaPro €2	HexaPro €5	HexaPro €10	HexaPro €25	HexaPro €50	HexaPro €100	Sannolikhet
€1,000	€2,000	€5,000	€10,000	€25,000	€50,000	€100,000	1 in 100,000
€100	€200	€500	€1,000	€2,500	€5,000	€10,000	5 in 100,000
€25	€50	€125	€250	€625	€1,250	€2,500	100 in 100,000
€10	€20	€50	€100	€250	€500	€1,000	4600 in 100,000
€5	€10	€25	€50	€125	€250	€500	14,000 in 100,000

€3	€6	€15	€30	€75	€150	€300	25,000 in 100,000
€1.5	€3	€7.5	€15	€37.5	€75	€150	56,294 in 100,000

Rakeavgiften motsvarar 6,853 %

Utdelning

Vinnaren tar hem hela prispotten om multiplikatorn motsvarar eller är mindre än 25 gånger inköpet. I annat fall tar vinnaren hem 80 %, tvåan får 12 % och trean 8 %.

Ditt konto kommer automatiskt att fyllas på med din vinst från prispotten kort efter att spelet har avslutats. Du hittar resultatet från spelrundan i avsnittet Profil i klienten ('**HISTORIK**' - > '**HEXAPRO**'). Kontakta kundtjänst om du inte fått dina vinstpengar.

Startstack

Startstacken i HexaPro-spel för alla multiplikatorer ligger på 500 marker.

Blindstruktur

Från nivå två börjar Ante-insatser att dras. Den kompletta blindstrukturen hittar du nedan:

Nivå	Lilla mörken	Stora mörken	Ante
1	10	20	Ingen
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
25	1400	2800	350

26	1600	3200	400
27	1800	3600	450
28	2000	4000	500

Blindnivåtakt

Hur snabbt blindnivån höjs beror på multiplikatorn. Blindsen ökar snabbare i HexaPro-spel med låg multiplikator och långsammare för de med höga:

Multiplier	Time
1.5x	1 minute
3x	2 minutes
5x	3 minutes
10x	3 minutes
25x	4 minutes
100x	4 minutes
1000x	4 minutes

Kortblandning

När man spelar dessa spel används en kortlek. Kortleken blandas efter varje omgång.

Vid tappad anslutning

Genom att delta i HexaPro accepterar en spelare risken att tappa internetanslutningen på grund av problem med anslutningen mellan datorn och serverna, lagg eller frysning eller andra problem i spelarens dator eller på Internet.

Unibet tar inget ansvar för att en spelare kopplas bort, förutom i händelse av en serverkrasch.

Medan varje användare är ansvarig för sin egen Internetanslutning, försöker Unibet skydda de spelare som tappar anslutningen under en HexaPro genom att ge extra tid till att återansluta.

Om en spelare inte är ansluten innan en hand startar, kommer han/hon att få kort, och en mörk och/eller ante kommer att läggas. Det finns ingen regel mot att en enskild spelare väljer att sitta ute. Spelaren som gör det fortsätter att läggar mörkar och antar och få kort delade till sig. Två eller flera spelare kan inte ha några överenskommelser om att sitta ute samtidigt.

Om en spelare tappar anslutningen till spelservern när det är deras tur, väntar servern först tills den normala tiden för beslut är över och ger sedan spelare 20 extra sekunder på sig att återansluta. Om spelaren inte har återanslutit vid det laget, tas beslutet automatiskt för dem. Det automatiska beslutet är att passa om det är möjligt, annars lägga sig. Spelaren kommer också sitta ute när nästa hand börjar.

Till skillnad från cashgame får spelaren kort i varje hand när han/hon sitter ute från en HexaPro-turnering, medan blinds och ante-insatser dras från hans/hennes stack som vanligt. En spelare som sitter ute i en HexaPro kan betraktas som en spelare som direkt lägger varje hand när det är hans/hennes tur att agera. Om en spelare inte återvänder till sin HexaPro går hans/hennes inköpsbelopp samt inträdesavgiften förlorad.

Vid serverproblem

Var vänlig se vår [policy för avbruten turnering](#).

För ofullständiga HexaPro-spel ska ett beslut vara fattat inom 90 dagar.

Garanterade turneringar

I många av våra turneringar garanteras prispotten att nå en viss summa. För att se ett komplett urval av dessa turneringar kan du gå till turneringslobbyn och filtrera turneringarna efter ordet "Garanterade".

Sit & Go

En Sit & Go (S&G eller SNG) är en turnering som inte har en angiven starttid - det börjar helt enkelt när alla platser är fyllda. Det finns många typer av Sit & Go i både satellit- och cashturneringar. Dessa turneringar når du via avsnittet "SIT & GO" i Huvudlobbyn. De flesta Sit & Go-turneringarna är freezeouts.

Freezeout-turneringar

I en Freezeout-turnering börjar spelare med ett fast antal marker som är lika för alla. Spelare på flera olika bord tävlar om varandras marker eftersom mörkarna och/eller antarna gradvis ökar. När du har slut på marker åker du ur turneringen. Allt eftersom spelare blir utslagna är borden "brutna", vilket innebär att spelare flyttas för att hålla borden fulla eller jämnt "balanserade". Så småningom kommer de sista kvarvarande spelarna med marker att sätta sig vid finalbordet, där vinnaren är den som vinner alla marker från sina motståndare. Kontantpriserna delas ut till de som slutar på de första platserna beroende på hur många som deltog i turneringen.

Satellitturneringar

Satellitturneringar är kvalificeringstävlingar där priserna är inköp till andra turneringar. En spelare kan således börja på en nivå (inte nödvändigtvis den lägsta) och spela sig upp till en högre nivå. Inträdesavgiften för varje nivå är alltid högre än avgiften för nivån under, där den första nivån är den billigaste.

Kolla in specifika turneringslobbyn för satellitturneringar för att se turneringar som priserna går till. Vissa satelliter ger även ut paket för live-turneringar istället för biljetter till online-turneringar!

Läs mer: <http://www.unibetopen.com/qualify/>

Freeroll-turneringar

Freeroll-turneringar är turneringar utan inträdesavgift eller inköp. Freeroll-turneringar markeras tydligt i turneringslobbyn.

Turneringar med flera inköp

I turneringar med flera inköp kan spelarna i stället för ett fast inköp välja mellan ett minimi- och ett maximiinköp. Deras startstack skalas i proportion till inköp.

Återköpsturneringar

En återköpsturnering är en turnering där du har möjligheten att köpa fler marker under själva turneringen. I en vanlig "frezout"-turnering är du utslagen från turneringen när du har förlorat alla dina marker. I en återköpsturnering kan du (med vissa förbehåll) köpa fler marker.

Pokerhänder

När man rankar olika kort är esset det högsta kortet. Ett ess kan även användas som ett för att fullborda stegar eller färgstegar, men i så fall räknas det som ett lågt kort. Till exempel är stege eller färgstege 2-3-4-5-6 högre än A-2-3-4-5. Den högsta möjliga stegen, eller färgstegen, är 10-J-Q-K-A.

Om en hand matchar flera olika definitioner, räknas den bästa av dem. 2-3-4-5-6 i hjärter är till exempel en färgstege, även om den samtidigt är färg, stege eller högsta kort.

Namn på handen:	Provhand:	Utslagsavgörande:
Färgstege Fem kort i följd i samma färg. Den högsta möjliga färgstegen (A-10) kallas på engelska royal flush.	<p>1</p> 	Färgstegar jämförs efter högsta kortet (1). Obs: I en färgstege med 5, 4, 3, 2, A, räknas esset som ett, vilket gör en färgstege med 5 som högsta kort, den lägsta färgstegen man kan få.
Fyrtal Fyra kort av samma valör plus ett annat kort	<p>1</p> 	Fyrtal jämförs efter valören på de fyra korten i fyrtalet (1). Om de är samma för flera spelare så blir det femte kortet (även kallad kicker) (2) avgörande.
Kåk Tre kort i samma valör plus ett par i en annan valör	<p>1</p> 	Kåkar jämförs först efter valör på trissen (1) och om det är lika, valör på paret (2)

Färg

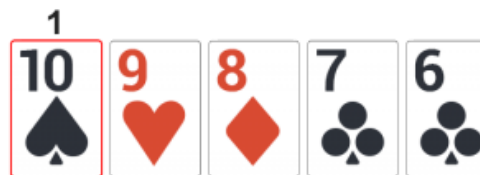
Fem kort i samma färg



Färg jämförs först efter högsta valör (1), och om det är samma gäller näst högsta valör (2) och så vidare (3,4,5)

Stege

Fem kort i följd

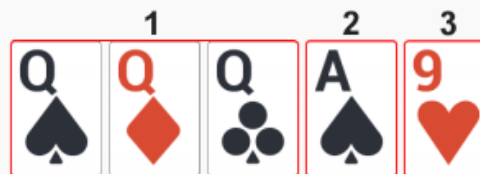


Stegar jämförs efter valören på högsta kortet (1).

Obs: I en stega med 5, 4, 3, 2, A är esset ett lågt kort, vilket gör stegen med 5 som högsta kort, den minsta stegen

Triss

Tre kort av samma valör plus två andra kort



Triss jämförs först efter valören på de tre matchande korten (1), sedan efter den högsta valören på de övriga korten (även kallad kicker) (2) och slutligen efter det lägre av de två övriga korten (3)

Tvåpar

Två par i olika valörer plus ett annat kort



Par jämförs först efter valören på de matchande korten (1), och sen efter kickers (2,3,4) med början från det högsta kortet och vidare tills det finns en skillnad

Par

Två matchande kort plus tre övriga kort



Par jämförs först efter valören på de matchande korten (1), och sen efter kickers (2,3,4) med början från det högsta kortet och vidare tills det finns en skillnad

Högsta kort

Fem omatchade kort



Högsta korten jämförs efter valören på det högsta kortet (1), och om det är samma, på det näst högsta (2) och så vidare (3,4,5)

Rakeinformation

Rake är avgiften som Unibet tar från varje hand i ett cashgame. Det kan också användas för att beskriva turnerings- och Sit & Go-avgifter som debiteras i dessa spel.

Turneringsavgifter

Följande tabell visar totalt inköp och bidraget till prispotten, därefter avgiften för de olika Sit & Go- och flerbordsturneringarna:

5 Handed Sit & Go

€1 (€0.95 + €0.05)
€2 (€1.90 + €0.10)
€4 (€3.80 + €0.20)
€10 (€9.50 + €0.50)
€25 (€23.75 + €1.25)
€50 (€48.50 + €1.50)
€100 (€97.00 + €3.00)

2 Handed Sit & Go

€1 (€0.97 + €0.03)
€2 (€1.94 + €0.06)
€4 (€3.88 + €0.12)
€10 (€9.70 + €0.30)
€25 (€24.25 + €0.75)
€50 (€48.50 + €1.50)
€100 (€97.00 + €3.00)
€200 (€194.00 + €6.00)

MTT

€1 (€0.90 + €0.10)
€4 (€3.60 + €0.40)
€10 (€9.00 + €1.00)
€25 (€22.50 + €2.50)
€50 (€45.00 + €5.00)

€100 (€90.00 + €10.00)

Cashgame-rake

Beloppet som har rejkats i ett cashgame varierar beroende på insats och spel. Det bestäms av ett tak och en procentandel. Procentandelen är procentandelen av den totala potten som tas. Taket är det maximala beloppet som kan tas. Följande tabell visar beloppen efter insats och spel:

Texas Hold'em:

Insats (Mörkar €)	NL4 (0.02/0.04)	NL10 (0.05/0.10)	NL25 (0.10/0.25)	NL50 (0.25/0.50)	NL100 (0.5/1)	NL200 (1/2)	NL400 (2/4)
Rake %	1	3	5	5.5	6	6	6
Tak €	1	2	3	3	3	3	3

Omaha:

Insats (Mörkar €)	PL4 (0.02/0.04)	PL10 (0.05/0.10)	PL25 (0.10/0.25)	PL50 (0.25/0.50)	PL100 (0.5/1)	PL200 (1/2)	PL400 (2/4)
Rake %	1	3	3	3.5	6	6	6
Tak €	1	2	3	3	3	3	3

Banzai Texas:

Insats (Mörkar €)	NL1 (0.05/0.10)	NL5 (0.25/0.50)	NL20 (1/2)
Rake %	1	1	1
Tak €	3	3	3

Rake tas endast från händer som når floppen eller längre. För varje rejkad hand, rejkas minst en cent. Rake avrundas uppåt till närmaste cent. Ingen rake tas från potten före floppen, dvs. pottar där alla spelare utom en lägger sig innan det första gemensamma kortet har delats ut.

Om en hand i ett cashgame startar med exakt två eller exakt tre spelare, kommer taket för rejken för den handen bli halverad till 0,50 € med mörkar på 0,02/0,04, till 1,00 € med mörkar på 0,05/0,10, och till 1,50 € med mörkar på 0,10/0,25 och högre.