

HexaPro

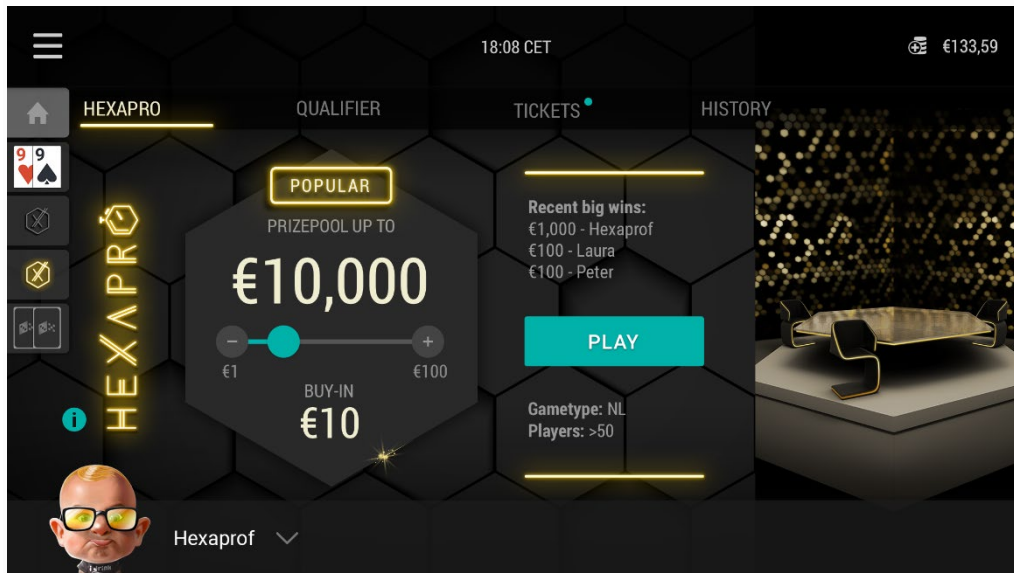
HexaPro este cel mai rapid mod de a câștiga de până la 1.000 de ori suma buy-in. Fiecare HexaPro are un fond de premiere atribuit aleatoriu și vă oferă șansa de a juca pentru până la 100.000 €. Și cu buy-in începând de la 1 €, este cel mai incitant format de poker, pe care îl poate juca oricine!

Cum funcționează

HexaPro este un joc de Sit & Go cu 3 mâini, desfășurat în ritm rapid, cu buy-in între 1 € și 100 €. Fiecare HexaPro are un premiu aleatoriu, din intervalul 1,5 – 1.000 de ori suma de buy-in!

După ce intrați în clientul de poker, deschideți secțiunea lobby a HexaPro făcând clic/apăsând pe fila **HexaPro** din lobby-ul principal.

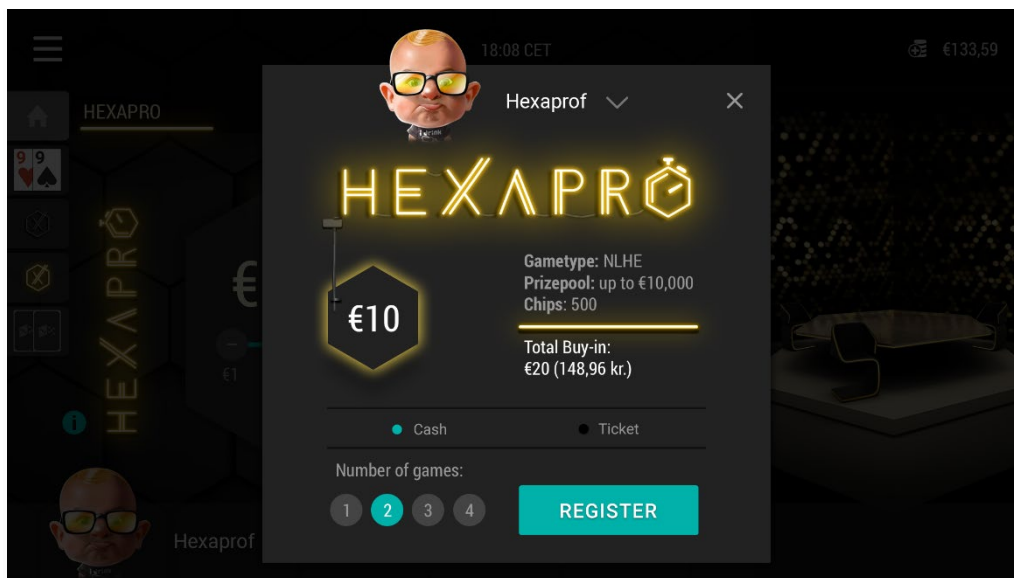
Lobby HexaPro:



În lobby-ul HexaPro, selectați suma buy-in și faceți clic/apăsați pe butonul **JUCAȚI**. Sunt disponibile șapte nivele de buy-in: **1 €, 2 €, 5 €, 10 €, 25 €, 50 € și 100 €**.

După ce faceți clic/apăsați pe butonul **JUCAȚI**, vi se va afișa căsuța de dialog pentru confirmare în care trebuie să vă confirmați opțiunile.

Căsuța de dialog pentru confirmarea HexaPro:



În căsuța de dialog pentru confirmare, selectați numărul de jocuri pe care doriți să le jucați și apăsați pe butonul **ÎNSCRIERE**. După aceasta, vor începe jocurile HexaPro, în numărul ales.

Premii

Diferitele fonduri de premiere și probabilitățile asociate acestora sunt detaliate mai jos:

HexaPro 1 €	HexaPro 2 €	HexaPro 5 €	HexaPro 10 €	HexaPro 25 €	HexaPro 50 €	HexaPro 100 €	Probabilități
1.000 €	2.000 €	5.000 €	10.000 €	25.000 €	50.000 €	100.000 €	1 în 100.000
100 €	200 €	500 €	1.000 €	2.500 €	5.000 €	10.000 €	5 în 100.000
25 €	50 €	125 €	250 €	625 €	1.250 €	2.500 €	100 în 100.000
10 €	20 €	50 €	100 €	250 €	500 €	1.000 €	4.600 în 100.000
5 €	10 €	25 €	50 €	125 €	250 €	500 €	14.000 în 100.000
3 €	6 €	15 €	30 €	75 €	150 €	300 €	25.000 în 100.000

1,5 € 3 € 7,5 € 15 € 37,5 € 75 € 150 € 56.294 în
100.000

Rake-ul echivalent este de 6,853%

Rapoarte de plată

Câștigătorul obține întregul fond de premiere dacă multiplicatorul este mai mic sau egal cu de 10 de ori suma buy-in. În caz contrar, câștigătorul obține 80%, jucătorul de pe locul 2 obține 12% și jucătorul de pe locul 3 obține 8%.

Contul dvs. va fi creditat automat cu câștigurile din fondul de premiere, la scurt timp după încheierea jocului. Puteți vedea rezultatele jocului în zona de Profil a clientului ('**ISTORIC**'). Vă rugăm să contactați echipa de Asistență clienți dacă nu v-ați primit câștigurile.

Stiva de început

Jocurile HexaPro au o stivă de început de 500 de jetoane pentru toți multiplicatorii.

Structura de blind

Pariurile Ante se plătesc începând de la Nivelul 2 și structura de blind completă poate fi consultată mai jos:

Nivel	Blind mic	Blind mare	Ante
1	10	20	Nimeni
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	1.000	125
19	600	1.200	150
20	700	1.400	175

Durată nivel blind

Viteza nivelului de blind diferă în funcție de multiplicator – blindurile cresc mai rapid în jocurile HexaPro cu multiplicator mic și mai lent pentru jocurile cu multiplicator mare:

Coeficient	Timp
1,5x	1 minut
3x	2 minute
5x	3 minute
10x	3 minute
25x	4 minute

100x	4 minute
1.000x	4 minute

Amestecarea cărților

La oricare dintre aceste jocuri este folosit un pachet de cărți de joc. Pachetul este amestecat după fiecare înfruntare.

În cazul pierderii conexiunii

Participând la HexaPro, jucătorul acceptă riscul deconectării de la Internet din cauza problemelor de conexiune dintre computerul său și servere, întârziere sau blocare sau alte probleme cu care se confruntă computerul jucătorului sau rețeaua de Internet.

Unibet (Germany) Limited nu acceptă nicio responsabilitate pentru deconectarea unui jucător, cu excepția defectării unui server.

Chiar dacă fiecare utilizator este responsabil pentru propria sa conexiune la Internet, Unibet (Germany) Limited depune eforturi pentru a proteja jucătorii deconectați în timpul jocului de HexaPro, acordând timp suplimentar pentru reconectare.

Dacă un jucător nu se conectează înainte de începerea unei mâini, acesta va primi cărți și va pune orb și / sau ante. Nu există nicio regulă împotriva ridicării la masă a unui jucător. Jucătorul care se confruntă cu acest lucru va continua să aibă blinduri și ante-uri puse și va primi în continuare cărți. Doi sau mai mulți jucători nu trebuie să înțeleagă să se ridice simultan de la masă.

Dacă un jucător pierde conexiunea cu serverul jocului când acțiunea ajunge la acesta, serverul va aștepta mai întâi să se termine durată normală permisă pentru decizii și, după aceea, mai așteaptă suplimentar 20 de secunde pentru ca jucătorul să se reconecteze. Dacă jucătorul nu sa reconectat în acest timp, decizia este luată automat pentru acesta. Decizia automată va fi sec dacă este posibil, altfel va fi renunțare. În plus, jucătorul va fi setat ca fiind ridicat la finalul mâinii.

Spre deosebire de un [Joc pe bani](#), când un jucător participă la un joc HexaPro, primește cărți în fiecare mână, iar pariurile blind și ante sunt publicate din stiva sa, ca în mod obișnuit. Un jucător care participă la HexaPro poate fi considerat a fi un jucător care își aruncă imediat fiecare mână atunci când îi vine rândul. Dacă un jucător nu revine la HexaPro, acesta renunță la toate sumele buy-in și taxele de participare.

În situația neplăcută în care un [turneu HexaPro](#) este anulat din cauza unei probleme apărute în sistemul software de poker al Unibet (Germany) Limited, se vor aplica următoarele reguli:

Politica de anulare a turneului HexaPro:

- Taxa de participare este restituită către toți jucătorii rămași
- Toți jucătorii rămași primesc 10% din fondul de premii
- Fondul de premii rămas este împărțit conform [ICM \(Modulul independent cu privire la jetoane\)](#)

Dacă turneul anulat este un turneu de tip „bounty”, atunci jucătorul primește propria sa valoare „bounty”.


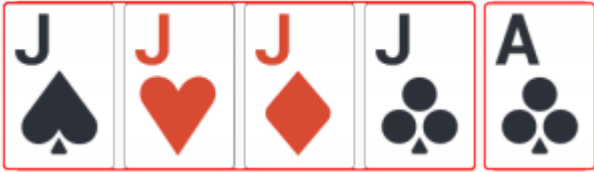


Ne rezervăm dreptul de a modifica rapoartele de plată în caz de anulare, respectiv să modificăm această politică.

În caz de neînțelegeri, decizia conducerii Unibet (Germany) Limited este finală.

Mâinile de la poker

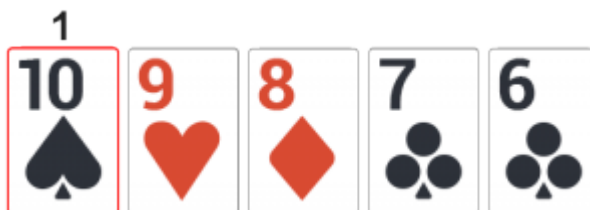
Atunci când se compară valoarea individuală a cărților, asul este cea mai mare carte. Un as poate fi folosit ca o carte cu valoarea unu pentru a face chinte sau chinte la culoare, însă în acest caz are valoare de carte mică. De exemplu, o chintă sau o chintă la culoare 2-3-4-5-6 este mai mare decât A-2-3-4-5. 10-J-Q-K-A este cea mai mare chintă sau chintă la culoare posibilă.

Dacă o mână se încadrează la mai multe definiții, este folosită cea mai puternică mână. De exemplu, 2-3-4-5-6 de Inimă roșie este o chintă la culoare, chiar dacă se încadrează la definițiile pentru chintă la culoare, culoare, chintă și carte mare.

Numele mâinii:	Exemplu de mână:	Tiebreaker:
Chintă la culoare Cinci cărți în secvență, toate din aceeași suită. Cea mai mare chintă la culoare posibilă (A-10) este denumită chintă regală.	<p style="text-align: center;">1</p> 	Chintele la culoare sunt comparate după valoarea celei mai mari cărți (1). Notă: La o chintă la culoare 5, 4, 3, 2, A, asul are valoarea unu, făcând din aceasta o chintă la culoare cu valoarea 5, cea mai mică.
Careu Patru cărți de aceeași valoare și o altă carte diferită	<p style="text-align: center;">1 2</p> 	Careurile sunt mai întâi comparate după valoarea celor patru cărți identice (1). Dacă sunt egale, cartea diferită (cunoscută și ca kicker) (2) este comparată.
Ful Trei cărți de aceeași valoare și o pereche de altă valoare	<p style="text-align: center;">1 2</p> 	Furile sunt comparate mai întâi după valoarea tripletei (1) și dacă sunt la egalitate, după valoarea perechii (2)
Culoare Cinci cărți din aceeași suită	<p style="text-align: center;">1 2 3 4 5</p> 	Culorile sunt comparate mai întâi după cartea cea mai mare (1), dacă sunt egale, după cartea cu a doua valoare (2) și așa mai departe (3,4,5)

Numele mâinii:**Exemplu de mână:****Tiebreaker:****Chintă**

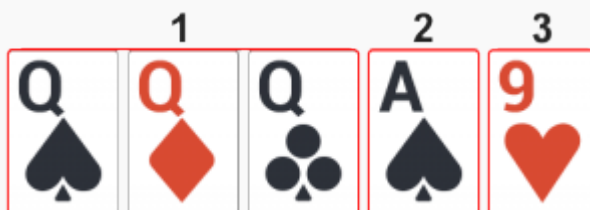
Cinci cărți în secvență



Chintele sunt comparate după valoarea celei mai mari cărți (1).

Notă: La o chintă 5, 4, 3, 2, A, asul este o carte mică, ceea ce face ca aceasta să fie o chintă cu valoare 5, cea mai mică posibilă.**Brelan**

Trei cărți de aceeași valoare și alte două cărți diferite



Brelanurile sunt mai întâi comparate după valoarea celor trei cărți identice(1), după aceea în funcție de valoarea celei mai mari cărți (diferite cunoscute ca fiind kickers) (2) și la final prin compararea celei mai mici cărți diferite

Două perechi

Două perechi de valori diferite și o carte diferită



Două perechi sunt comparate mai întâi după valoarea perechii celei mai mari (1), după aceea la valoarea perechii mai mici (2) și la final după valoarea kicker (3)

Pereche

Două cărți identice și trei cărți diferite



Perechea este mai întâi comparată după valoarea cărților identice (1) apoi după valoarea kicker-ilor (2, 3, 4) începând cu cartea cea mai mare și comparând până se face diferența

Carte mare

Cinci cărți diferite



Cărțile mari sunt comparate după valoarea celei mai mari cărți (1) și dacă sunt identice, următoarea carte ca valoare (2) și așa mai departe (3, 4, 5)