

HexaPro

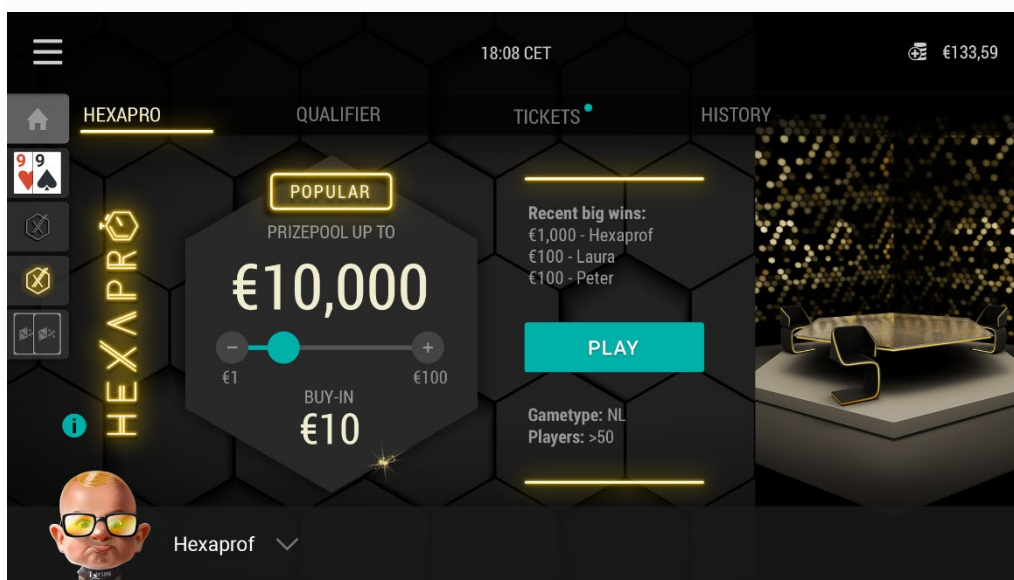
HexaPro är det snabbaste sättet att spela om upp till 1 000 gånger inköpet. Varje HexaPro får en slumpmässigt tilldelad prispott vilket ger dig chansen att spela om upp till 100 000 €. Eftersom inköpen startar på 1 € kan alla delta i detta spännande pokerformat!

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-lobbyn i pokerklienten genom att klicka/trycka på **HexaPro**-fliken i huvudlobbyn.

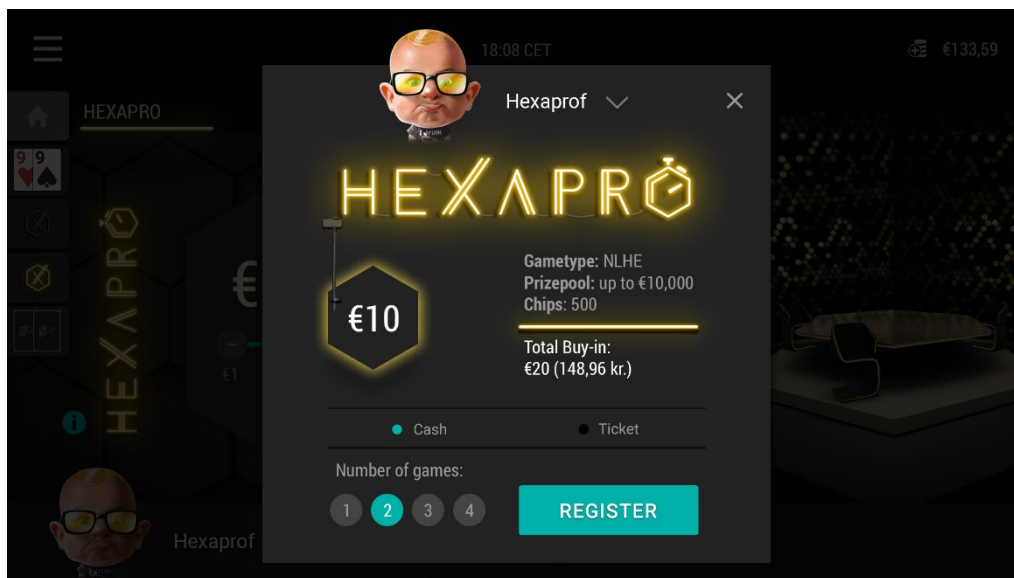
HexaPro-lobby:



Välj inköpsbelopp i HexaPro-lobbyn 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 på 100 000
100 €	200 €	500 €	1 000 €	2 500 €	5 000 €	10 000 €	5 på 100 000
25 €	50 €	125 €	250 €	625 €	1 250 €	2 500 €	100 på 100 000
10 €	20 €	50 €	100 €	250 €	500 €	1 000 €	4 600 på 100 000
5 €	10 €	25 €	50 €	125 €	250 €	500 €	14 000 på 100 000
3 €	6 €	15 €	30 €	75 €	150 €	300 €	25 000 på 100 000

1,5 € 3 € 7,5 € 15 € 37,5 € 75 € 150 € 56 294 på 100 000

Rakeavgiften motsvarar 6,853 %

Utdelning

Vinnaren tar hem hela prispotten om multiplikatorn motsvarar eller är mindre än 10 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**'). 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	1 000	125
19	600	1 200	150
20	700	1 400	175

Blindnivåtakt

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

Multiplikator	Tid
1,5x	1 minut
3x	2 minuter
5x	3 minuter
10x	3 minuter
25x	4 minuter

100x	4 minuter
1 000x	4 minuter

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.

Spooniker Limited 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 Spooniker Limited försöka 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 lägga 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.

I de fall en [HexaPro-turnering](#) avbryts på grund av problem med Spooniker Limited pokerprogramvara träder dessa regler i kraft:

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 Spooniker Limited ledningsbeslut vara slutgiltigt.

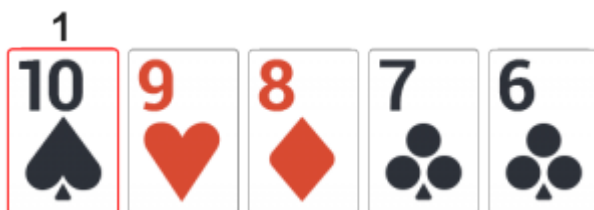
Namn på handen:

Provhand:

Utslagsavgörande:

Stege

Fem kort i följd

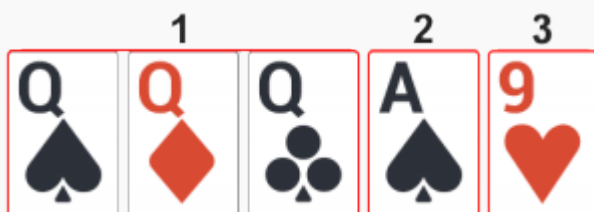


Stegar jämförs efter valören på högsta kortet (1).

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 stega.

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



Tvåpar jämförs i första hand efter valören på det högsta paret (1), sen på det lägre paret (2) och slutligen på valören på kickern (3)

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)