



## OFC PINEAPPLE 3-MAX – Правила проведения турнира

Buy-in: 4.000 UAH

Стартовый стек: 30,000 (300 кушей в момент старта турнира)

Уровни от 20 до 40 минут (см. структуру ниже)

Период поздней регистрации и ре-энтри – первые 10 уровней.

### Детали турнира

В турнире будет применяться система подсчета очков Headshot Scoring System

Победа по двум линиям из 3-х: 1 очко

Победа по трем линиям из 3-х (scoop): 6 очков

Победа по двум линиям и ничья по одной: 2 очка

### **Роялти (бонусы)**

*Нижняя линия:*

Straight: +2 points; Flush: + 4; Full House: +6; 4 of a kind: +10; Straight Flush: +15; Royal Flush: +25

*Средняя линия:*

«Бонусные» комбинации аналогичны нижней линии, при этом очки за бонусы удваиваются. Кроме того, существует дополнительный бонус за Three of a kind: +2 points.

*Верхняя линия:*

Pair of «66»: +1 очко; «77» +2; «88»: +3 ... «AA»: +9

Three of a kind «222»: +10 очков; «333»: +11; «444»: +12 ... «AAA»: +22

### **Очередность расчета**

По окончании раздачи всегда используется следующая очередность расчета: «первый после баттона» (UTG) рассчитывается со «вторым после баттона» (UTG+1), затем UTG рассчитывается с «баттоном», затем UTG+1 рассчитывается с «баттоном». Если у игрока не хватает фишек, чтобы произвести расчет, он считается вылетевшим из

турнира, дальнейшие расчеты с ним прекращаются независимо от результата. Кроме того, при расчете игрок имеет право «получить» с соперника фишек на сумму, не превышающую собственный стек на момент расчета (независимо от результата раздачи).

#### *Примеры расчета:*

1. Три игрока за столом. У игрока А (UTG) в стеке 10 кушей, у игроков В (UTG+1) и С (BTN) – по 100 кушей. Результат раздачи: игроки В и С сделали fault (не смогли разложить комбинации согласно установленным требованиям), и таким образом оба проиграли ссоор игроку А. Допустим, игрок А выиграл у каждого из них по 25 кушей. Порядок расчета: сначала игрок А производит расчет с игроком В – несмотря на то, что в теории игрок А выиграл 25 кушей, его текущий стек – всего лишь 10 кушей. Таким образом игрок В выплачивает игроку А 10 кушей. Далее игрок А рассчитывается с игроком С. Аналогичная ситуация, но у игрока А на момент расчета уже 20 кушей – таким образом игрок С выплачивает игроку А 20 кушей.

2. Три игрока за столом. У игрока А (UTG) в стеке 10 кушей, у игроков В (UTG+1) и С (BTN) – по 100 кушей. Результат раздачи: игрок А сделал fault (не смог разложить комбинации согласно установленным требованиям), игроки В и С сыграли между собой вничью, и каждый из них выиграл у игрока А по 12 кушей. Порядок расчета: сначала игрок А производит расчет с игроком В – т.к. результат в теории составляет 12 кушей, а игрок А имеет всего 10 кушей, игрок А выплачивает все свои фишки (10 кушей) игроку В и вылетает из турнира. Игрок С в данной ситуации не получает ничего.

#### **FantasyLand**

Игрок, собравший комбинацию QQ+ («пара дам» или старше) на верхней линии (при этом его рука не должна быть мертвой), в следующей раздаче получает сразу 14 карт, которые раскладывает «втемную» (не показывая соперникам) на три линии (при этом одна из 14 карт на выбор игрока сбрасывается). Игрок раскладывает карты в свою очередь, остальные соперники ждут. После того, как карты игрока с FantasyLand будут разложены по трем линиям «втемную», его соперники продолжают раздачу по стандартным правилам «Pineapple». Возможны ситуации, когда право на FantasyLand в раздаче получают двое и трое соперников.

Игрок, получивший право на FantasyLand, может сохранить за собой право остаться на FantasyLand и в следующей раздаче (получить «повтор»). Для этого в фэнтези-руке он

должен собрать либо любой трипс на верхней линии, либо комбинацию каре+ на нижней линии. По турнирным правилам допускается максимум один «повтор».

FantasyLand считается частью раздачи, в которой игрок(-и) собрал(-и) на верхней линии комбинацию QQ+, то есть фактически не является отдельной раздачей. Баттон перед началом раздачи FantasyLand не сдвигается, уровень не повышается.

### **Пересадки и баланс столов**

Перед началом турнира баттон разыгрывается за каждым турнирным столом отдельно. При необходимости баланса столов, с «полного» стола всегда «забирают» игрока с худшей позиции (UTG). При полном расформировании стола игроки с расформированного стола могут начать игру на новом столе с любой позиции. Игроки, пересевшие за новый стол, не начинают игру до окончания FantasyLand (если в настоящий момент за столом играют раздачу с FantasyLand).

### **Отсутствующий игрок**

Если на момент своей очереди на ход игрок отсутствует на своем месте, его рука считается «мертвой» (он проигрывает скарп всем соперникам).

### **Структура уровней турнира**

LEVEL	CHIPS PER POINT	TIME
1	100	20 min
2	150	20 min
3	200	20 min
4	250	20 min
5	300	25 min
6	400	25 min
7	500	25 min
8	600	25 min
9	800	30 min
10	1,000	30 min
11	1,200	30 min
12	1,500	30 min
13	2,000	35 min
14	2,500	35 min
15	3,000	35 min
16	4,000	35 min
17	5,000	40 min
18	6,000	40 min
19	8,000	40 min
20	10,000	40 min

*Менеджмент оставляет за собой право внести любые изменения в структуру*