

АЛЕКСАНДР BUTCH

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ

SIT & GO

***Экспертные рекомендации
по одностоловым покерным
турнирам***

2019

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Введение

Раздел I. Теоретическая часть:

1. Основы Sit&Go. Банкролл-менеджмент. ROI. Математические аспекты Sit&Go.
2. Эквити призового фонда и модель независимых фишек ICM.
3. Стратегия игры Sit&Go. Диапазоны.
4. Holdem Manager 2 + HUD. HoldemResources Calculator. Учимся использовать статистику для увеличения результативности игры и прибыли. Анализ структуры занимаемых мест (Place.Prize.Percent.).
5. Психология Sit&Go.
6. Общие рекомендации и советы по выбору и поиску лучших игр.
7. Выбор рума.
8. Заключение.

Раздел II. Практическая часть (онлайн групповые занятия с тренером):

1. Лекция «Основы Sit&Go: банкролл, лимиты, рум, стратегия игры + диапазоны».
2. Практическая лекция по основам математики Sit&Go (PO, IO, FE).
3. Практическая лекция по математическим моделям Chip EV + ICM. Учимся учитывать и считать ICM на практике. Bubble Factor. ICM надбавка.
4. Разбор базы ученика с группового курса. Постфлоп. Комбинаторика.
5. Занятие по выбору группы, закрепление материала.



Спецкурс по одностоловым турнирам Sit&Go

ЧТО ВЫ ПОЛУЧИТЕ ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ КУРСА?

Все необходимые навыки для успешной игры Sit&Go с бай-инами \$3-10

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

ЗАНЯТИЕ 1. Основы Sit&Go. Стратегия игры. Чарты

- Основы игры. Почему Sit&Go?
- Выбор рума
- Выбор лимитов и структуры Sit&Go для игры
- Общее понимание концепции плюсовой игры в одностоловых турнирах

ЗАНЯТИЕ 2. Математические основы Sit&Go

- Подробный математический анализ шансов банка, эквити рук, фолд – эквити, олл-ин EV, потенциальных шансов банка
- Все расчеты будут проводиться вручную с учениками

ЗАНЯТИЕ 3. Chip EV + ICM EV. ICM калькуляторы

- Подробный анализ математических моделей Chip EV + ICM EV
- Все расчеты будут проводиться с учениками вручную
- Icm калькуляторы: для чего, как выбрать, как пользоваться

ЗАНЯТИЕ 4. Разбор базы Sit&Go ученика + постфлоп

- Разбор сыгранных турниров ученика
- Подробный анализ всей дистанции с точки зрения \$EV и EV bb/100
- Выявление ошибок в игре с помощью фильтров HM2
- Математическое объяснение постфлопа Sit&Go

ЗАНЯТИЕ 5. Занятие по выбору группы/Закрепление материала

- Лайф-сессия тренера/ученика
- Разбор базы еще одного ученика
- Углубленный математический анализ постфлопа
- Heads-Up

В ПОДАРОК

- HUD тренера для эффективной игры в Sit&Go
- Авторская книга тренера по Sit&Go + авторские таблицы и чарты
- Скидка \$250 на индивидуальное обучения до результата



Добро пожаловать на **курс по одностоловым турнирам Sit&Go** на 6-9 человек с регулярной и турбированной структурой роста блайндов. Данный курс состоит из II частей: первая часть (теоритическая) – это данная книга, вторая (практическая) – это групповые онлайн-занятия.

В теоретической части курса мы рассмотрим все основные моменты касающиеся Sit&Go: ROI, банкролл-менеджмент, математика Sit&Go, система ICM, стратегия игры одностоловых Sit&Go, программное обеспечение для игры Sit&Go, а также психологию игры одностоловых турниров. Научимся пользоваться программами SnG Wizard и Holdem Resources Calculator для анализа пуш-фолд стадии.

Вначале вы получите понимание того, откуда приходит Ваша прибыль в Sit&Go, а затем узнаете, как наилучшим образом скорректировать свою игру и что нужно делать для получения результатов. Мы разберем как играть, где играть и почему так нужно играть для увеличения прибыли от игры Sit&Go. Весь данный материал мы будем подробно разбирать на онлайн лекциях. Во второй практической части курсы мы рассмотрим все более подробно и с примерами на практике. Сначала я расскажу где, как и почему вам стоит начать играть, далее мы разберем основную математику на примерах, научимся понимать и использовать для улучшения эффективности игры Chip EV + ICM, затем разберем сложные игровые моменты Sit&Go на примере разбора базы рук одного из учеников. Еще один немаловажный вопрос будет затронут на данных лекциях: разбор собственной наигранной базы с помощью HM2. Здесь мы разберемся со структурой занимаемых мест, научимся определять по этой структуре ошибки в игре и получим понимание, как их избежать и что нужно менять в игре в будущем, я расскажу о среднестатистических параметрах, по которым вы в будущем сможете сами оценивать результативность вашей игры по многим показанным мною фильмам в HM2.

Задача второго раздела – досконально понять весь материал, довести определенные знания до автоматизма, устранить оставшиеся недостатки в игре и закрепить их на практике. Мы будем учиться пользоваться программами HM2, HRC, ICMEexplorer. Так же мы будем применять метод опорных точек для диапазонов, математические методы плюсовых колов по ICM, будем учиться прогнозировать изменение коэффициента BF в зависимости от стадии Sit&Go и оппонентов и считать ICM надбавку.



После прохождения данного курса и следования всем моим рекомендациям, вы научитесь применять все полученные знания на практике, находить в игре оптимальные +EV решения, поймете, как находить лучшие поля и столы для игры, и, как следствие всего этого, научитесь играть в плюс одностоловые турниры Sit&Go. Данную дисциплину можно использовать как основной источник дохода, а можно и как источник построения банкролла для многостоловых турниров и поддержания банкролла в МТТ даунстриках.

Независимо от того, что является Вашей основной целью в покере: переход на лимит выше в Sit&Go, переход в кеш-игры, МТТ или просто дополнительный заработок для непокерных нужд – у Вас всегда будет возможность вернуться к этим прибыльным играм! А данная методичка всегда будет Вам помощником. Жду всех желающих на моих лекциях.

Контакты для связи и записи на курс:

- 1) Школа покера Александра БУЧ : <https://pokerbutch.ru/>**
- 2) Скайп тренера : [live:.cid.42252b6ec64e4b3e](https://www.skype.com/join/42252b6ec64e4b3e)**
- 3) Запись : <https://pokerbutch.ru/zapis-na-obuchenie/>**
- 4) Почта для связи с тренером : sitandgo@pokerbutch.ru**



Раздел I

Основы Sit&Go. Банкролл-менеджмент. ROI

Sit&Go – одностоловые турниры без фиксированного времени начала. Турнир начинается, когда в нем регистрируется нужное количество человек. Размер данных турниров может колебаться от 2 до 1000 человек. Данный курс посвящен одностоловым Sit&Go на 9 человек с регулярной и турбированной структурой роста блайндов. В данных Sit&Go следующая призовая структура: 50% / 30% / 20% для 1, 2 и 3 места соответственно. Этот факт является основополагающим с точки зрения выбора стратегии игры. К этому мы вернемся чуть позже. В Sit&Go не оплачивается большой стек фишек или ранний выход в чип-лидеры. Единственное, что имеет значение при определении призовых выплат – сколько человек уже выбыло до того, как выбыли Вы.

Данный вид турниров привлекает очень много слабых игроков. Причина этого заключается в том, что в данной дисциплине можно научиться играть в покер не рискуя большими средствами и с минимальными затратами времени. Sit&Go менее дисперсионные, в отличие от тех же МТТ, где для достижения результата может потребоваться очень много сил и времени. Данную дисциплину часто играют рекреационные игроки и занятые люди, которые редко знают и понимают все концепции игры Sit&Go и для которых покер не является средством заработка, а просто развлечением. В отличие от тех же кэш-игр в Sit&Go слабый игрок будет допускать куда больше ошибок. Это происходит за счет роста блайндов, модели ICM и изменяющимися стадиям Sit&Go, и как следствие наша стратегия будет тоже постоянно меняться в зависимости от нашего стека и игроков за столом. Возможностей совершить ошибку тут уйма, а слабые игроки делают их чуть ли не каждую раздачу. Поэтому данная дисциплина всегда будет прибыльна и выгодна, если к этому вопросу подойти должным образом.

Для того, чтобы начать обучаться и играть Sit&Go правильно, нам нужен банкролл. Это очень важный момент, который не стоит упускать и пренебрегать им. В покере существует такое понятие как банкролл-менеджмент. Простыми словами это управление нашими денежными средствами и правильное распоряжение ими. Поэтому информация изложенная ниже требует тщательного вашего внимания. И запомните, никогда не играйте в покер не по банкроллу, если это ваши последние деньги. ВЫ ПРОИГРАЕТЕ.



Цель нашего курса – научиться играть в плюс Sit&Go и получать прибыль. Первым шагом к достижению нашей цели будет грамотный банкролл-менеджмент. Это понятие в себя включает стартовый капитал, который мы выделяем на игру Sit&Go и правильные действия, связанные с повышением или понижением игрового лимита в Sit&Go и выводом или пополнением средств. Исследования в этой области привели к достаточно интересным результатам: даже успешный СНГ-игрок испытывает даунсвинги в размере 20 бай-инов один раз в 500 игр. Нулевая игра даже очень хорошего игрока может достигать дистанции до 1000 СНГ. Максимальные просадки в большинстве случаев у хороших игроков не более 30 - 40 бай-инов за относительно короткий период. Поэтому нам нужен банкролл, который выдержит естественные колебания математических отклонений, особенно, пока мы еще не являемся хорошими и успешными игроками.

Я рекомендую вам придерживаться следующих правил:

1) Вам требуется не менее 50 бай-инов для игрового лимита. Это наш первоначальный шаг к достижению успеха. Если мы играем Sit&Go по \$1.5, наш банкролл должен быть не менее чем \$75;

2) Если мы на протяжении длительного времени и количества Sit&Go играем в плюс, обязательно наступит момент, когда мы должны переходить на следующий лимит. Здесь есть 2 пути, по которым можно переходить на лимит выше. Один консервативный, другой агрессивный. Выбирать вам. Это зависит от ваших результатов, уверенности в себе и финансового состояния.

Консервативный метод – правило 50 бай-инов.

Если у нас есть 50 бай-инов следующего лимита, мы должны переходить на данный лимит и играть его. При проигрыше определенного кол-ва игр, мы должны опять спуститься на лимит ниже. На начальном этапе можно миксовать в отношении 1 к 3 относительно прежних лимитов. Например, на каждые 3 турнира за \$3 загружать 1 стол за \$5.

Агрессивный метод – ставка Келли.

Ставка Келли = $[ROI * ITM] / [ROI + 1 - ITM]$. Данная ставка обозначает, каким процентом банкролла мы можем рискнуть для игры на лимитах выше. Данная ставка зависит от нашего ROI и процента попадания в деньги. Чем лучше мы играем, тем выше будет ставка Келли. Данным методом рекомендуется пользоваться только после большой отыгранной дистанции, при которой ROI и ITM будет иметь близкие к реальным значениям цифры. Я рекомендую не менее 2000 – 3000 Sit&Go.



Пример:

Играем Sit&Go \$3.5, ROI 10%, ITM 40%.

Ставка Келли = $(0.1 * 0.4) / (0.1 + 1 - 0.4) = 5.7\%$

Высчитываем минимальный банкролл для игры на лимите \$3.5:

$x = (3.5 * 100 / 5.7) * 1.5$ (комфорт 1.5 – коэффициент агрессивности банкролла, чем он больше, тем меньше риска) = \$92, 26 бай-инов на лимит.

Высчитаем минимальный банкролл для игры на лимите \$7:

$x = (7 * 100 / 5.7) * 2$ (комфорт 2 – наш риск увеличивается, значит снижаем риск для банкролла, так как мы переходим на неизвестный нам лимит) = \$246;

Это точка перехода, это 35 бай-инов на лимит \$7.

В промежутке от \$92 до \$246 играем \$3.5.

После наигрывания дистанции в + на лимите \$7, вы можете уже пересчитать минимальный банкролл для игры на этом лимите с учетом уже известных ROI и ITM и снова применить комфорт 1.5. Ваш минимальный банкролл на этом лимите снизится, так как вы уже адаптировались к данному лимиту и ваши результаты улучшились, риск снизился.

На начальном этапе я рекомендую придерживаться правила 50 бай-инов.

Далее, после наигрывания дистанции и получения результатов, можно переходить на агрессивный метод ведения банкролла, используя ставку Келли.

3) Не выводите средства пока вы не закрепитесь на определенном рабочем лимите и не будете получать стабильную адекватную прибыль. Любой кэш-аут без причины подрывает вашу игру. У вас становится меньше бай-инов на лимит, вам становится психологически сложнее проигрывать, и вы отдаляете от себя возможность перейти на лимит выше и совершенствовать свои навыки. Не выводите деньги из игры, чтобы их где-то потратить. Тратьте лучше эти деньги на тренировки или на риск подняться по лимитам и закрепиться там.

Приведу вам пример в виде таблицы *Таблица 1* на 888poker, в которой будут указаны играемый лимит и необходимый банкролл для игры на этом лимите по правилу 50 бай-инов.



Таблица 1

Sit & Go 888Poker	
Бай-ин Sit & Go	Необходимый Банкролл
Sit & Go 10 handed 0.40\$	20\$
Sit & Go 9 handed 1\$	50\$
Sit & Go 9 handed 3\$	150\$
Sit & Go 9 handed 5\$	250\$

Таблица 1

Помните эти 3 главных правила банкролл-менеджмента и у Вас никогда не будет проблем.

Вдумчиво прочитайте следующий абзац из известной книги «Концепция игры в покер»:

«Представьте, что у Вас свой бизнес. Какой бы бизнес вы не открыли, он не будет приносить большой доход в течение первых лет. Вам нужно будет построить четкую систему внутри своей компании. Вам нужно совершенствовать инфраструктуру. Вам придется потратить много денег на усовершенствование своей компании. Собственный бизнес не приносит большой доход, если вы делаете не очень хорошо то, чем вы занимаетесь. Также ваш бизнес не будет приносить много денег, если вы не сможете занять стабильное место в вашей рыночной нише. Поэтому, Вы, также как и бизнесмен, не должны слишком часто обналичивать заработанные деньги.

Т.е. Вы не должны обналичивать деньги, чтобы потратить. Вы можете обналичить их и положить в банк, на случай, если один из покерных сайтов закроется. В остальном, Вы должны сократить свои расходы, усерднее работать и оттачивать свое мастерство. Тратьте заработанные деньги на совершенствование своей игры. Например, Вы можете потратить их на тренировки. Вот на что вы должны тратить деньги. Наступит тот день, когда Ваш потенциал накопления знаний начнет резко снижаться. Другими словами, наступит момент, когда у Вашего бизнеса снизится потенциал экономического роста, а когда он наступит Вы уже сможете остановиться на текущем лимите и просто получать доход. Вы много работали и теперь Вы можете получить плоды своего труда. Я надеюсь, лимит, на котором Вы остановитесь, будет не ниже Sit&Go \$10. А если Вы будете постоянно обналичивать деньги и тратить их, то Вы не сможете двигаться дальше.»



Для любого игрока Sit&Go есть важный показатель, который Вы должны понимать и уметь его рассчитывать. Он нужен нам для определения результативности нашей игры на дистанции. Это показатель называется ROI (Return On Investment), простыми словами – возвращение наших вложенных денег в игру. Его также можно считать мерой наших выигрышей в Sit&Go.

Рассчитывается он следующими способами:

$$1) \quad ROI = \frac{\sum \text{общ} - \sum \text{би}}{\sum \text{би}} \times 100\%$$

$$2) \quad ROI = \left(\frac{\sum \text{общ}}{\sum \text{би}} - 1 \right) \times 100\%$$

Где ($\sum \text{общ}$) – общая валовая сумма прибыли, общая сумма призовых, а ($\sum \text{би}$) – общее количество денег, потраченное на бай-ины. Рейк, комиссия рума, тоже учитывается.

Запомните несколько важных моментов, касающихся ROI. ROI лишь в общих чертах говорит нам о том, как мы играем (в плюс или в минус). Для более качественного анализа своей игры мы должны учитывать еще такие факторы, как лимит, количество играемых столов и количество наигранных турниров (дистанция).



1) Для адекватной оценки ROI нам нужна дистанция не менее 1000 Sit&Go. Чем выше бай-ин, тем ниже будет средний ROI, а прибыль будет увеличиваться за счет рейкбека. Примерные показатели ROI на дистанции 1000 и более Sit&Go с бай-инами от \$1 - \$5 и регулярной структурой:

ROI = 0-4% (нулевой / слабоплюсовый игрок);

ROI = 5-8% (средний результат);

ROI = 9-14% (хороший результат / подключаем лимиты выше);

ROI = 15% и более (очень хороший результат, Вас здесь уже не должно быть).

Примерная зависимость ROI от лимита у хорошего игрока:

ROI	Бай-ин Sit&Go
15%	1.5\$
13%	3.5\$
10%	7\$
5-8%	15\$

2) Нельзя сравнивать ROI различных лимитов только по процентному соотношению. Например, ROI 10% в Sit&Go \$15 прибыльнее, чем ROI 15% в Sit&Go \$7.

3) Количество играемых столов будет сказываться на нашем ROI. Чем больше мы играем столов – тем меньше наш средний показатель ROI. Это происходит за счет того, что мы начинаем играть автоматически и у нас нет времени для анализа игры и оппонентов. Однако, если мы сильный и плюсовый игрок, то за счет увеличения столов вырастет наш доход в час, хотя средний ROI уменьшится. И вот здесь нужно найти свою золотую середину и играть в этом режиме. В любом случае, в начале советую начать играть Sit&Go не менее, чем за 4 столами. Это практически не скажется на качестве вашей игры, следовательно, и на вашем ROI. Заниматься мультитейблингом и играть сразу до 10 Sit&Go имеет смысл лишь тогда, когда у Вас практически нет ликов и ошибок в игре, а также хороший показатель ROI. За счет добавления новых столов, ваш ROI будет снижаться, но общий доход за час будет увеличиваться.



Математические аспекты Sit&Go.

Для успешной игры в Sit&Go нам нужно до автоматизма научиться делать простые математические вычисления, чтобы наши действия во время игры имели положительное математическое ожидание. Это простая математика – фундамент покера. Даже если во время игры не всегда получается что-то посчитать, то Вы все равно должны понимать как это делается, зачем это делается и делать это при анализе сыгранных игр.

В данном разделе мы познакомимся с такими понятиями как:

- Вероятности и отношения;
- Шансы банка, шансы на улучшение руки (% и вероятностным способом);
- Потенциальные шансы банка;
- Фолд эквити, его влияние и метод расчета;
- Математическое ожидание (ожидаемая выгода).

Для более успешного усвоения материала рекомендую Вам посетить групповые курсы онлайн по Sit&Go.

1. Вероятности и отношения

Чтобы пойти дальше и вникать в математику покера, мы должны с Вами убрать все пробелы в фундаменте математики покера. Этим фундаментом являются вероятности и отношения. Покер это игра вероятностей. Кто умеет и знает как этим пользоваться, у того будет получаться лучше и будет преимущество за столом.

Вероятность – это степень, количественная оценка возможности наступления определенного события или пропорция, дающая шансы на то, что может произойти или уже произошло. Чаще всего вероятность выражают в % (25%) или в отношениях (3:1). Это одно и тоже, запомните. Приведу примеры одних и тех же выражений:

$$\frac{1}{2} = 50\% = 0,5 = 1:1$$

$$\frac{1}{3} = 33\% = 0,33 = 1:2$$

$$\frac{1}{4} = 25\% = 0,25 = 1:3$$

$$\frac{1}{2.5} = 40\% = 0,40 = 2:3$$

$$\frac{3}{10} = 30\% = 0,3 = 3:7$$

Чем выше процент, тем больше вероятность того, что событие произойдет. Отношения могут трактоваться с точки зрения того, больше у нас шансов на победу (фаворит) или меньше (дог).



Если мы фавориты 3:1, это значит, что на 3 наших выигрыша приходится 1 проигрыш, или проще говоря мы будем выигрывать 3 раза из 4. Если мы дог 5:1, то это значит, что на 1 наш выигрыш, приходится 5 проигрышей, или мы будем выигрывать 1 раз из 6.

2. Шансы банка, шансы на улучшение руки

(процентный и вероятностный метод)

Процентный метод:

Для начала давайте научимся это делать процентным способом. Для того, чтобы посчитать эквити нашей руки используем следующую таблицу с формулами. Вычисляем эквити руки в процентах:

Если нам нужно посчитать эквити руки с флопа на терн	Если аутов 4 или менее, то (Число аутов * 2)	Если аутов от 5 до 12, то (Число аутов * 2) + 1; если более 12, то +2 в конце
Если нам нужно посчитать эквити руки с терна на ривер	Если аутов до 3, то (Число аутов * 2)	Если аутов 10 и более, то (Число аутов * 2) + 2
	Если аутов от 4 до 9, то (Число аутов * 2) + 1	
Если нам нужно посчитать эквити руки с флопа на 2 улицы	Если аутов 8 или менее	Если аутов 9 и более
	(Число аутов * 4)	(Число аутов * 4) - (Число аутов - 8)

Таблица 3

Вычисляем шансы банка в процентах:

(Ставка, которую нам надо заколировать / (Общий банк + ставка, которую нам надо заколировать)) * 100.

Где общий банк – банк со ставкой оппонента.

Пример. Давайте рассмотрим следующую раздачу и определим шансы к банку в двух разных её моментах. Блайнды 50/100. Трое вошли лимпом. Мы на баттоне. Каковы наши шансы к банку в процентах?

Ответ: В банке уже 450, а колл стоит нам 100, поэтому наши шансы к банку составляют $(100 / (450 + 100)) * 100 = 18\%$.



Если вероятность улучшения руки выше, чем шансы банка, делаем колл, если обратное – фолд. Если шансы банка равны шансам на улучшение – нулевое действие (что колл, что фолд), которое нам ничего не принесет на дистанции, ни убытка, ни прибыли.

Вероятностный метод:

Вычисляем шансы банка вероятностным способом. Шансы банка – отношение текущей величины банка (Ваша выгода) к размеру ставки, которую необходимо сделать (то, чем вы рискуете).

Пример. Блайнды 50/100. Двое вошли лимпом. Мы на баттоне. Каковы наши шансы к банку? Ответ: В банке уже 350, а колл стоит нам 100, поэтому наши шансы к банку составляют $(350 / 100) = 3.5 \text{ к } 1 = 22.2\% (1 / 4.5 * 100)$

Вычисляем вероятность улучшения руки:

У нас на флопе 3 карты. Данные 3 карты образуют с нашими карманными картами двухстороннее стрит-дро. Какова вероятность прихода нужных нам карт на терне? Ответ: В колоде 52 карты, нам известно 5 (2 карманные + 3 флопа) из них. Значит неизвестных карт 47 штук. 8 карт улучшают нашу руку до натса. Значит в колоде 8 карт нам подходит, 39 карт не подходит. Наши шансы $39 / 8 = 4.88 \text{ к } 1$. Можно просто запомнить значения из таблицы ниже:

Ауты	Вероятность			Шансы против		
	Приходящие карты			Приходящие карты		
	1 карта	1 карта	2 карты	1 карта	1 карта	2 карты
	Терн	Ривер	Терн и Ривер	Терн	Ривер	Терн и Ривер
1	2,13%	2,17%	4,26%	46,00 к 1	45,00 к 1	22,50 к 1
2	4,26%	4,35%	8,42%	22,50 к 1	22,00 к 1	10,88 к 1
3	6,38%	6,52%	12,49%	14,67 к 1	14,33 к 1	7,01 к 1
4	8,51%	8,70%	16,47%	10,75 к 1	10,50 к 1	5,07 к 1
5	10,64%	10,87%	20,35%	8,40 к 1	8,20 к 1	3,91 к 1
6	12,77%	13,04%	24,14%	6,83 к 1	6,67 к 1	3,14 к 1
7	14,89%	15,22%	27,84%	5,71 к 1	5,57 к 1	2,59 к 1
8	17,02%	17,39%	31,45%	4,88 к 1	4,75 к 1	2,18 к 1
9	19,15%	19,57%	34,97%	4,22 к 1	4,11 к 1	1,86 к 1
10	21,23%	21,47%	38,39%	3,70 к 1	3,60 к 1	1,60 к 1
11	23,40%	23,91%	41,72%	3,27 к 1	3,18 к 1	1,40 к 1
12	25,53%	26,09%	44,96%	2,92 к 1	2,83 к 1	1,22 к 1
13	27,66%	28,26%	48,10%	2,62 к 1	2,54 к 1	1,08 к 1
14	29,79%	30,43%	51,16%	2,36 к 1	2,29 к 1	0,95 к 1
15	31,91%	32,61%	54,12%	2,13 к 1	2,07 к 1	0,85 к 1
16	34,04%	34,76%	56,98%	1,94 к 1	1,88 к 1	0,75 к 1
17	36,17%	36,96%	59,76%	1,76 к 1	1,71 к 1	0,67 к 1
18	38,30%	39,13%	62,44%	1,61 к 1	1,56 к 1	0,60 к 1
19	40,43%	41,30%	65,03%	1,47 к 1	1,42 к 1	0,54 к 1
20	42,55%	43,48%	67,53%	1,35 к 1	1,30 к 1	0,48 к 1
21	44,68%	45,65%	69,94%	1,24 к 1	1,19 к 1	0,43 к 1

Таблица 4



Пример. У нас на флопе 3 карты. Данные 3 карты образуют с нашими карманными картами натсовое флеш-дро. Оппонент ставит 400 фишек в банк 700. Есть ли у нас здесь прибыльный колл?

Ответ: Мы знаем, что наши шансы на улучшение руки на терне равны 4.22 к 1 (9 аутов). Шансы банка = $(700 + 400) / 400 = 2.75$ к 1. Так как шансы на улучшение руки хуже, чем шансы банка, то сбрасываем карты.

Если шансы на улучшения руки лучше, чем шансы банка, делаем колл, если обратное – фолд.

3. Потенциальные шансы банка

Потенциальные шансы банка отражают возможный выигрыш с учетом последующих ставок. Бывают случаи, когда наши шансы банка недостаточно высоки, однако потенциальных шансов банка вполне достаточно для того, чтобы мы могли коллировать.

По сути, они показывают сколько денег мы ожидаем выиграть, если наше дро закроется. Чем больше ваша рука замаскирована и непонятна оппоненту, чем хуже ваш оппонент играет, тем выше ваши потенциальные шансы. Запомните написанные ниже правила, чтобы играть в +EV используя потенциальные шансы банка.

Запомните эти правила:

- Глубокие стеки (минимум 25 – 30 ББ эфф стека);
- Наша рука замаскирована и плохо читаема для оппонента;
- Велика вероятность оплаты оппонентом нашей комбинации (играем против новичков, фишей, неадекватов);
- Если у вас несколько плохие шансы банка, но есть потенциальные шансы, мы можем делать минусовый колл на 1 или даже 2 улицах, надеясь получить прибыль на следующих улицах торговли и окупив данные минусовые коллы;
- Если у нас потенциальные шансы банка отсутствуют, принимаем решение на основе шансов банка;
- Не переигрывайте свою руку, оценивайте потенциальные шансы банка адекватно с учетом стека оппонента и возможной у него руки, и будет ли эта рука оплачивать нам закрывшееся дро. В противном случае, это будут минусовые действия. Учитывайте ICM на постфлопе, из-за влияния данной математической модели, для колла нам всегда нужно дополнительное эквити, для покрытия разницы в стоимости фишек. Более подробно я поясню это на лекции на практическом примере.



Вычисляем потенциальные шансы банка :

Потенциальные шансы банка можно высчитать следующим образом:

$IO = (\text{шансы на завершение руки} - \text{шансы банка}) * \text{ставку оппонента}$

Данное выражение показывает, сколько мы должны выиграть еще у оппонента, чтобы наши с вами коллы на предыдущих улицах оказались прибыльными или нулевыми.

4. Фолд-эквити

Фолд-эквити – вероятность того, что оппонент сбросит свои карты на нашу ставку. В покере мы можем выигрывать раздачу не только на вскрытии и не только благодаря картам. С помощью фолд-эквити мы можем выиграть совершенно не имея руки. В наших Sit&Go фолд-эквити играет огромную роль. Просто запомните (!): из-за постоянного давления на нас ICM, наши с вами коллы, беты на вэлью и в блеф требуют больше эквити начиная с первой раздачи как на префлопе, так и на постфлопе. Мы не можем защищать наши диапазоны математически, как это делают, например, в кэше. На это есть две причины: все та же ICM + короткие стеки (более чем в 55% раздач мы играем со стеком 25 ББ или менее). Два этих важных фактора не позволяют нам реализовывать на практике математическое эквити руки против диапазона, что будет вынуждать нас оверфолдить. Все это делает в правильных оппонентов, во многих ситуациях, наши беты, 3-беты, стилы, с-беты автоприбыльными и должны делаться с высокой частотой. Это очень важно! Именно агрессивная игра в разных стадиях позволяет за счет фолд-эквити увеличить стек на постфлопе, при этом не теряя \$EV и делать + EV push на префлопе за счет частых фолдов оппонентов.

Вот основные факторы, влияющие на фолд-эквити:

- Размер ставки. Чем она больше, тем больше фолд-эквити вы генерируете;
- Размер ставки по отношению к размеру банка и к количеству фишек оппонента в этом банке. Чем выше доля фишек оппонента в банке, тем меньше у нас фолд-эквити;
- Имидж за столом. Тайтовый стиль сам по себе генерирует больше фолд-эквити, чем тайтовое и аккуратнее вы играете, тем ваше фолд-эквити будет выше;



- Если у вас инициатива, то у вашей ставки на флопе будет больше фолд-эквити в другом случае, например, если бы вы ставили, когда на префлопе сделали колл;
- Фолд-эквити больше на спаренных и сухих досках;
- Чем больше игроков в раздаче, тем меньшим фолд-эквити обладает ваша ставка;
- Рассчитать точно фолд-эквити во время игры практически невозможно.

Теперь давайте разберемся как считается данный показатель. Это понадобится нам для осознания правильности действия и разбора своей игры.

Если я в банк 1000 фишек ставлю в блеф 500 фишек (половину пота), то для того, чтобы мой бет в блеф был автоприбылен, мне нужно, чтобы оппонент фолдил чаще чем в 33% случаев:

$$\text{ФЭ} = 500 / (1000 + 500) * 100\% = 33\%$$

Это чисто математический показатель который не учитывает того, что флоп не конечная стадия раздачи, на ривере это был бы реальный показатель для блефа, на флопе же вам лучше иметь эквити для фолда с запасом, так как люди будут очень часто оверколить не веря вашим ставкам. Я рекомендую вам отталкиваться от 50% фолдов для получения автоприбыли.

Еще ФЭ можно посчитать с точки зрения подсчета комбинаций:

Мы предполагаем, что оппонент открывается с УТГ с АК, АQ и карманными парами от 99+. В данном случае кол-во комбинаций = 16 + 16 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 68 комбинаций. Мы собираемся сделать 3-бет и предполагаем, что данный оппонент выбросит все, кроме QQ, KK, AA. Это всего 18 комбинаций. Значит сбросит он 68 – 18 = 50 комбинаций.

Отсюда ФЭ = 50 / 68 = 73%. Это говорит нам о том, сколько процентов рук оппонент выбросит, если мы сделаем ререйз. Это значит, что защищать он будет только 27% рук. Каждый раз, когда мы ставим, мы увеличиваем эквити нашей руки за счет того, что наша ставка может выиграть уже сейчас и руке не нужно доходить до вскрытия.

Общее эквити руки = математическое эквити руки + фолд эквити

Фолд эквити = (вероятность того, что оппонент выбросит свою руку) * (эквити руки оппонента).

Данные формулы показывают сколько фолд-эквити мы генерируем своей ставкой, или простыми словами, какой мы хотим получить процент фолдов от оппонента. Также данная формула помогает определить точку безубыточности нашей ставки или блефа.



Например: На ривере нам не доехал стрит-дро и наша очередь делать ставку. В данном случае мы можем выиграть раздачу только без вскрытия или, другими словами, за счет фолд-эквити. Представим, что в банке уже 500 фишек. Если мы ставим в банк 350 фишек, то получаем логичный вопрос: «Как часто оппонент должен сбрасывать, чтобы наша ставка нам приносила прибыль или хотя бы была нулевым действием?» Считаем: $350 / (500 + 350) * 100 = 41,2\%$.

В данном случае, если мы уверены, что оппонент будет сбрасывать чаще чем в 41,2% случаев, то на дистанции мы всегда будем получать прибыль. В данном случае для примера высчитаем математическое ожидание от нашего блефа, когда мы считаем, что оппонент будет выбрасывать в половине случаев от нашей ставки в 350 фишек:

$EV \text{ блефа} = (0,5 * 500) - (0,5 * 350) = 250 - 175 = 75$ фишек (мы будем выигрывать с каждого такого блефа).

Что касается пуш-фолда в СНГ, фолд-эквити играет огромную роль на префлопе. Наши пуши будут очень выгодны на дистанции, если мы позаботимся о наличии ФЭ в наших пушах. Формула математического ожидания пуша выглядит следующим образом:

$EV \text{ push} = \text{ФЭ} * \text{Фишки в банке} + v\text{Call} * (\text{результат от выставления})$, где $v\text{Call}$ – вероятность того, что нас заколлируют.

Я рекомендую считать пушфолдный стек с 12-13 ББ, хотя есть категории рук и ситуации, где лучше всего играть через пуш вплоть до 20 ББ, например 33 на СБ. Данный стек обладает огромным фолд-эквити. Стек более 15 ББ будет обладать еще большим фолд-эквити, но риск большим количеством своих фишек ради малого количества фишек в банке будет делать ваш пуш из плюсового в нулевой или даже слабominусовым, например, если вы пушите 33 в 40 ББ - 50 ББ.

Минимальный размер стека, который обладает хоть еще каким-то фолд-эквити – это стек в 5 ББ.

Старайтесь никогда не допускать уменьшение вашего стека менее чем на 5 ББ, в противном случае это приведет к тому, что на ваш олл-ин колл будет выгоден за счет шансов банка с любой рукой.

Со стеком в 5 ББ вы все еще иногда будете получать фолд от оппонента на ваш пуш, а это то, за счет чего в одностоловых СНГ делается прибыль.



5. Математическое ожидание (ожидаемая выгода)

Самое главное, что вам нужно уяснить здесь, это то, что в Sit&Go совершать действия с положительным математическим ожиданием в фишках не достаточно для того, чтобы играть в +\$ на дистанции. Какое-либо действие в Sit&Go может иметь + EV по фишкам, но иметь – по \$ EV. Это мы подробно разберем в следующей главе. Здесь я хочу, чтобы вы поняли раз и навсегда. В Sit&Go + chipEV не равно +\$ EV. Но (!), в большинстве случаев, действие, если достаточно плюсово по фишкам, почти всегда плюсовое и по \$EV. Поэтому анализ игры в HM2 я веду по двум важным показателям: это EV bb/100 (эффективность вашей игры в фишках, которая показывает, сколько блайндов вы выигрываете каждые 100 раздач, норма не менее 8 ББ/100) и \$EV в связке с ICM difference, или простыми словами красная линия, которая показывает вашу эффективность игры в деньгах с учетом математического отклонения. Расскажу об этом важном показателе в главе про HM2.

Это происходит за счет того, что в Sit&Go ценность наших фишек меняется. Чем их больше – тем дешевле они стоят, а уже это происходит из-за того, что, сколько бы фишек мы не выиграли и оппонентов не выбили, мы не заработаем за раз более чем 50% от призового фонда за 1 место. Это очень важный момент. Это можно считать конституцией Sit&Go.

В данном разделе мы разберем только математическое ожидание в фишках, поскольку нам все равно придется в Sit&Go научиться делать правильные действия с точки зрения фишек. Напомню, в HM2 мы будем оценивать нашу игру в фишках показателями бб/100 и EV bb /100. Сложные моменты наступают обычно в стадии пуш фолда и на стадии бабла, когда действие по математике может быть выгодно, но с точки зрения эквити призового фонда быть неправильным. Для этого и создана была система ICM и такие программы как Holdem Resources Calculator или ICmizer.

Данные программы высчитывают оптимальное для нас действие с точки зрения выгоды по фишкам или \$ на дистанции, показывают увеличится ли наша турнирная доля в % или \$ от того или иного действия.



Что такое математическое ожидание?

Давайте разберемся. Математическое ожидание в фишках – это проигрыш или выигрыш фишек, которое в среднем нам будет приносить определенное действие на дистанции. Значит нам надо стремиться строить нашу игру так, чтобы мы как можно больше выигрывали фишек от своих действий на дистанции. Данное понятие пришло к нам из теории вероятности.

Считается математическое ожидание несложно:

$EV = \text{Вероятность события 1} * \text{Результат 1} + \text{Вероятность события 2} * \text{Результат 2}$

Это не означает, что вы должны научиться делать это за столом и постоянно считать ожидаемую выгоду от ваших действия. Некоторые расчеты ожидаемой выгоды могут быть не простыми, и вы редко когда сможете их сделать за столом. Но это основа покера и вы должны это знать и научиться это делать. Для того, чтобы играть в + Sit&Go, ваши мышление и логика с помощью математики и опыта со временем будут подсказывать вам, можно ли в данной ситуации получить прибыль от данной руки или понести минимальные убытки и каким образом это лучше сделать (вариант или линия розыгрыша руки).

Данные вычисления можно делать самим после сыгранных сессий и просчитывать совершали ли вы действия с +EV или нет, работать с ICM калькуляторами и постфлопом с помощью Flopzilla. И чем больше вы будете делать таких вычислений, тем интуитивнее и проще вам будет принимать решения во время игры. Благодаря накопленному опыту и зрительной памяти вы будете понимать, какое из действий более выгодно в данном случае.

Ниже представлены некоторые варианты подсчета EV:

EV фолда всегда равно 0.

$EV (\text{от ставки}) = \text{Наше эквити} * (\text{Размер банка после нашей ставки}) - \text{Наши инвестиции}.$

$EV (\text{чека}) = \text{Pot} * \text{Eq нашей руки} - \text{Pot} * \text{Eq руки оппонента}.$



Теория уменьшения стоимости фишек в Sit&Go:

У нас 9 макс СНГ за \$11 ($10 + 1$), где \$10 идут в призовой фонд, а \$1 – это комиссия рума. Общий призовой фонд в данной СНГ \$90 ($9 * 10$) или 100% (так как это весь наш призовой фонд турнира): $\$90 = 100\%$

Всем выдали одинаковые стеки по 1500 фишек, это еще можно представить в следующем виде: $1500 \text{ chip} = \$10 = 11.1\% (100 / 9)$.

Высчитаем стоимость 1 фишки в начале турнира: $10 / 1500 = \$0.0066$

Мы выиграли турнир и забрали все фишки, коих 13.500. Выиграли мы только 50% от призового фонда! Чтобы мы не делали, как бы мы не старались, более чем 50% нам не выиграть, отсюда и выходит теория о потере стоимости фишек с их увеличением. Получается $13.500 = 50\% = \$45$

Высчитаем стоимость 1 фишки в конце турнира: $45 / 13500 = \$0.0033$

Фишки потеряли свою стоимость в 2 раза. Однако бывают ситуации, когда стоимость фишки превышает первоначальную в десять раз и больше, обычно это происходит, когда у вас короткий стек в 4-3-макс.

Вывод: фишки в СНГ, которые вы имеете, стоят больше, чем те, которые вы хотите выиграть. Следовательно, вас не должны интересовать монеточные представления, розыгрыш маргинальных рук и непонятные постфлоп игры с сложными решениями. Вам нужна причина, чтобы рисковать своими фишками. Чаще всего этой причиной является достаточная сила вашей руки, выраженная в эквити, или очень слабая игра оппонента, бреши в игре или статистике, которые мы можем очень выгодно эксплуатировать без высокого риска для стека.



Эквити призового фонда и система ICM

В данном разделе мы разберем, что значит эквити призового фонда и модель независимых фишек ICM, разберемся почему это важно для нас, в частности для игры Sit&Go.

Эквити призового фонда

Что значит эквити призового фонда? Я бы заменил это выражение на следующее: ценность вашего стека, выраженного в реальных деньгах (турнирная доля).

Запомните, в Sit&Go ценность фишек не постоянна, в отличие от той же кэш игры, так как чем больше у вас фишек, тем меньше они стоят, и наоборот. Поэтому выигрыш фишек и выигрыш денег в Sit&Go не одно и то же. Благодаря этому и появилось такое понятие как эквити призового фонда и модель независимых фишек.

Наша главная цель – максимизировать эквити призового фонда, наши действия за столом должны увеличивать данный показатель. Простыми словами делать все то, что максимально увеличит нашу турнирную долю.

Приведу простой пример. Представьте, что мы играем стандартный Sit&Go на 9 человек с бай-ином \$7 (рейк игнорируем, будем считать, что его уплатили, и весь бай-ин идет в призовой фонд).

Предположим, что уровень всех игроков приблизительно одинаковый (хотя такое в реальности практически невозможно), и значит каждый в равной степени может претендовать на равную турнирную долю. В данном случае это \$7 или 11.1% ($7 * 100 / 63$). Получается, сколько бы мы таких Sit&Go не сыграли, на дистанции это будет 0. Однако в покере, благодаря разному уровню игроков и разной реакции друг на друга и на действия за столом, вы никогда точно не будете знать свою турнирную долю. Но за счет слабых и рекреационных игроков ваша турнирная доля будет выше, хотя точно вы ее знать никогда не будете. В принципе, она нам и не к чему. Главное понять смысл концепции, что именно за счет слабых игроков и делается прибыль в покере. А теперь представим, что все за тем же столом Sit&Go за \$7 один и тот же игрок начинает выбивать одного оппонента за другим.



Мы участие в игре не принимаем, нам не заходит рука и мы не хотим на ранней стадии колировать пуши маньяка. После 1 выбитого игрока наша с вами турнирная доля вырастает, хотя мы и ничего не делали. Происходит это из-за того, что за столом остается на одного человека меньше, а удвоение стека маньяка не гарантирует, что он будет занимать 1 место в два раза чаще. Да, возможно, он будет выигрывать чаще, если удвоится на ранней стадии, но это будет происходить не в такой прогрессии.

Фишки маньяка становятся дешевле, так как сколько бы он не выиграл, более 50% от призового фонда он не получит, в этом и кроется суть игры в Sit&Go. Его турнирная доля, после 1 выбитого оппонента, не переходит ему полностью, а только часть (на ранней стадии приблизительно 80-85%). Наша же турнирная доля вырастет приблизительно на 20 центов и станет \$7,2. И далее, с каждым выбитым игроком, наша турнирная доля будет возрастать на больший процент, чем в предыдущий раз. Опять же, из-за того, что за столом оказывается меньшее количество оппонентов, а призовая структура турнира предусматривает 1, 2 и 3 место, с выплатами 50%, 30% и 20% от призового фонда. Поэтому, даже если мы попадем в призы с 1 фишкой, мы все равно получим гарантированную выплату за 3 место. Вот вам и разница в стоимости фишек. В призах наша фишка имеет стоимость выплаты за 3 место, а в начале турнира: $\$7 / 1500 = \$0,0046$.

Запомните! **Чем меньше у нас фишек, тем они дороже, и наоборот.** А теперь представим, что наш маньяк выбил всех оппонентов и мы остались 1 на 1 (блайнды игнорируем для простоты расчёта). У нас остался практически первоначальный стек, а турнирная доля выросла с первоначальных \$7 до \$22 (приблизительно), хотя выплата за второе место составляет \$18,9. Это объясняется тем, что у нас уже гарантированно есть выплата за 2 место, однако еще есть небольшой шанс побороться за 1 место, хоть и стек маньяка больше нашего во много раз. Но ведь шанс есть, этим и объясняется более высокая турнирная доля. Мы не сыграли ни одну раздачу, а наша турнирная доля выросла более чем в 3 раза относительно первоначальной. В этом и кроется успех игры в Sit&Go.



Математическая модель фишек – ICM

ICM — математическая модель, которая позволяет на основании стеков и оставшихся в турнире игроков определить наше эквити призового фонда в конкретной ситуации. Также с ее помощью можно наблюдать, как изменится наше эквити в случае определенных действий за столом.

Однако самому такие расчеты делать довольно трудоемко, тем более во время игры. Нам не придется с вами считать во время игры наше эквити после определенных действий, однако с помощью ICM программ мы сможем делать анализ сыгранных рук и работу над ошибками. И самое главное: на моих групповых занятиях я расскажу вам о методах, основанных на бабл-факторе, которые позволяют определять нужный диапазон колла, чтобы по ICM данное действие было выгодно и приносило на дистанции деньги. Мы научимся просчитывать диапазоны колла, рестила, а так же определять точку безубыточности нашего действия по ICM.

При постоянной работе над собой это приведет к тому, что вы будете редко допускать грубые ошибки на поздних стадиях Sit&Go. Я рекомендую программу Holdem Resources Calculator, которую мы и будем использовать для анализа на нашем курсе. В предыдущем разделе мы узнали, как считается математическое ожидание от какого-либо действия, но для принятия верного решения в Sit&Go этого не всегда достаточно. Нам нужно научиться считать, как изменится эквити призового фонда в зависимости от наших действий.

Если эквити увеличится от нашего олл-ина, значит надо идти в олл-ин, если от фолда наше эквити станет больше, чем от олл-ина, соответственно, делаем фолд. Формула EV (ожидаемая выгода) в фишках:

$$Ev \text{ chip} = \text{Вероятность события 1} * \text{Результат 1} + \text{Вероятность события 2} * \text{Результат 2}.$$

Формула для вычисления ожидаемой выгоды с точки зрения турнирной доли:

$$Ev\% = \text{Вероятность победы} * \text{Эквити призового фонда после победы} - \text{Вероятность проигрыша} * \text{Эквити призового фонда после проигрыша}.$$

$$Ev\$ = Ev\% * \text{Призовой фонд в \$ (получим результат от нашего действия, выраженный в \$)}.$$



Как работает система ICM, и на основе чего нам нужно принимать решение?

Смоделируем ситуацию. Ранняя стадия Sit&Go \$7.5 (7 + 0.5), стеки по 1500 фишек, мы на BB, до нас все выбросили карты. Блайнды 10/20. У нас: 99. Оппонент с ранней стадии гордо показывает AKs и задвигает олл-ин. В банке 1530 фишек. Вопрос первый: должны ли мы коллировать и каково мат. ожидание от данного действия? Как изменится наша турнирная доля после данного колла олл-ина?

Разбираемся по порядку. Для начала давайте выясним, как же играют наши 99 против AKs? С помощью любого калькулятора мы увидим, что у наших девяток будет около 52,4%. Теперь с помощью формулы EV подсчитаем ожидаемую выгоду от данного действия:

$$EV = (0,524 * 1530) + (0,476 * (-1500)) = 801,72 - 714 = 87,72 \text{ или } 88 \text{ фишек.}$$

Это значит, что каждый раз, когда мы будем коллировать такие олл-ины, мы будем зарабатывать 88 фишек с каждой такой раздачи. Это плюсовое действие по EV. На дистанции мы будем играть в плюс, однако в Sit&Go с регулярной структурой не все так просто.

Теперь нам нужно посчитать выгодно ли данное действие с точки зрения эквити призового фонда или ICM. Для начала давайте глянем на **Рисунок 2** (представлен на следующей странице). Как мы видим, в начале турнира Sit&Go, со структурой 50/30/20 на 9 человек, эквити призового фонда у всех одинаковое, и равняется 11,1%. Это означает, что каждый участник в равной доле претендует на призовой фонд в соответствии со своим стеком фишек.

Сделать расчеты по ICM мы можем с помощью любого ICM калькулятора.

Ссылки бесплатных веб-калькуляторов по ICM:

<http://www.holdemresources.net/h/web-calculators/nashicm.html>

<https://www.icmpoker.com/icmcalculator/>

Здесь вы всегда сможете сделать расчеты по ICM.



Number of players

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Payouts

1st	50
2nd	30
3rd	20
4th	4th payout
5th	5th payout
6th	6th payout
7th	7th payout
8th	8th payout
9th	9th payout

Total: 100

Stacks

1500
1500
1500
1500
1500
1500
1500
1500
1500

Total: 13500

Results

11.1111
11.1111
11.1111
11.1111
11.1111
11.1111
11.1111
11.1111
11.1111

Рисунок 2

Теперь подсчитаем ожидаемую выгоду от данного олл-ина по модели ICM. (Рисунок 3)

Number of players

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Payouts

1st	50
2nd	30
3rd	20
4th	4th payout
5th	5th payout
6th	6th payout
7th	7th payout
8th	8th payout

Total: 100

Stacks

1500
1500
1500
1500
1500
1500
3000
1500

Total: 13500

Results

11.3889
11.3889
11.3889
11.3889
11.3889
11.3889
20.2778
11.3889

Рисунок 3



Как видите, после удвоения стека, эквити призового фонда не удвоилось, а составило вместо ожидаемых 22,2% всего лишь 20,28%. Наше с вами эквити увеличилось только на 9,18%, вместо 11,11%. Разница составляет 1,92%. Эта часть эквити не улетучилась и не пропала, она перекинулась в равной доле на остальных наших оппонентов, которые не участвовали в раздаче, и каждый из них получит прибавку к эквити в размере 0,28%.

Простыми словами, пока мы рисковали всем своим стеком и своим эквити, другие участники от этого только выиграли. Теперь подсчитаем был ли все-таки выгоден олл-ин с 99 против AKs с точки зрения эквити призового фонда:

$EV\% = (0,524 * 9,17) - (0,476 * 11,1) = 4,805 - 5,288 = -0,48\%$ от призового фонда.

$EV\$ = -0,48\% * 63\$ = -0,3\$$ (результат колла в деньгах)

Если это было Sit&Go с бай-ином \$7 + \$0,5, а призовой фонд \$63, то от такого выставления мы будем терять на дистанции около \$0,3, что в среднем является 4% от нашего бай-ина. И несмотря на то, что в фишках это плюсовое действие, с точки зрения эквити призового фонда это минусовое.

Запомните: в Sit&Go, если мы выигрываем фишки, это еще не значит, что мы выигрываем деньги. И в данном случае мы знали какая у оппонента рука, в реальной же игре вы практически никогда не будете знать чужую руку, а значит и шансы на победу у вас могут быть гораздо хуже, чем в данном случае, как следствие и потери денег будут куда большими. Благодаря всем этим вычислениям, я хочу чтобы вы поняли, насколько большой ошибкой может стать выставление с низкой карманной парой или с АК на ранней стадии Sit&Go. Если будете это игнорировать, то вы никогда не сможете играть в плюс.

ROI 10% для Sit&Go \$5 и выше считается отличным результатом. Поэтому о какой хорошей плюсовой игре можно говорить, если от выставления на 99 против АК вы потеряете сразу около -4% ROI.

А теперь давайте представим похожую ситуацию на бабле и сравним стоимость ошибки с ранее приведенным примером. Предположим, что у нас на бабле в Sit&Go за \$7.5 4 человека. Блайнды игнорируем для простоты понимания и вычисления.



Мы на позиции BB, у нас 99 и стек 3150 фишек. У CO стек 3000 фишек. У BTN 3700 фишек. У SB 3650 фишек. В данном случае турнирная доля выглядит следующим образом (Рисунок 4):

Number of players



Payouts

1st	50
2nd	30
3rd	20
4th	4th payout

Total: 100

Stacks

3150
3650
3700
3000

Total: 13500

Results

23.9601
26.3249
26.5422
23.1729

Рисунок 4

Все оппоненты сбросили, а SB ставит олл-ин на все свои фишки и опять гордо показывает нам AKs. Можно ли нам здесь коллировать? И если да, то насколько это действие будет убыточнее аналогично колла на ранней стадии? Давайте считать.

Для начала посчитаем ожидаемую выгоду в фишках от колла данного олл-ина. $EV_{chip} = (0,524 * 3150) + (0,476 * (-3150)) = 1651 - 1500 = 151$ фишка. Это плюсовое действие с точки зрения ожидаемой выгоды в фишках. С каждого такого колла мы на дистанции будем выигрывать 151 фишку. А теперь посчитаем EV в % и реальных деньгах. Для этого опять воспользуемся калькулятором ICM и посмотрим на результаты в случае нашего выигрыша (Рисунок 5):



Number of players



Payouts

1st	50
2nd	30
3rd	20
4th	4th payout

Total: 100

Stacks

6300
500
3700
3000

Total: 13500

Results

36.7364
5.7686
30.0365
27.4586

Рисунок 5

Как мы видим из Рисунка 5, наше с вами эквити увеличилось всего лишь на 12.77% ($36.73 - 23.96 = 12.77\%$). Получается, что мы рисковали нашей турнирной долей в 23,96% ради выигрыша в 12.78%. Остальная часть эквити, а это целых 11.18% ($23.96 - 12.78 = 11.18\%$), распределяется между оставшимися 2 оппонентами и 3 коротким. Два оппонента, не участвовавшие в раздаче, а это CO и BTN, не рискуя ничем зарабатывают прибавку в эквити \$4.29 и \$3.5 соответственно.

Еще один интересный момент, у CO стек на 700 фишек меньше чем у BTN, однако он получил прибавку в эквити на \$0.8 больше. Это тоже очень важный момент, связанный с обесцениванием фишек. Чем больше фишек, тем меньше они стоят и их увеличение не приводит к увеличению турнирной доли в той же пропорции. Пока мы с вами рисковали своими 23.96% ради 12.78%, другие 2 оппонента просто положили себе в карман \$ ничем не рискуя. Надеюсь, это для вас открытие. Но главное вычисление еще впереди ;)

Посчитаем выгоду от данного колла в \$, с точки зрения эквити призового фонда:

$EV\% = (0,524 * 12.78) + (0,476 * (-23.96)) = 6,697 - 11.404 = -4.71\%$ от призового фонда. В нашем случае это были Sit&Go с бай-ином \$7.5.



Призовой фонд равен \$63. Получается, что от каждого такого колла мы будем терять практически по \$3. А это 43% от бай-ина.

Подытожим. Мы разобрали две ситуации на ранней стадии и на стадии бабла, и там и там мы выставлялись заранее, зная карту оппонента. Данные выставления имели положительное математическое ожидание в фишках. Однако с помощью расчетов ICM мы поняли, что данные выставления минусовые с точки зрения реальной прибыли выраженной в деньгах. И если на ранней стадии такая ошибка нам стоила 0,48% от призового фонда, то на бабле данная ошибка стоила уже 4,71% от призового фонда, что в 10 раз больше. Вы должны для себя сделать огромный вывод и всегда думать перед тем, как что-то сделать, особенно если действия происходят на бабле.

Еще один важный момент, который я хотел бы вам рассказать –

баббл-фактор. Множитель баббля – это величина, которая показывает насколько ваши шансы в фишках отличаются от шансов в долларах. Баббл-фактор в покере – коэффициент отношения выигранных фишек к проигранным. Рассчитывается данный коэффициент следующим образом:
$$BF = (\% \text{ эквити при проигрыше}) / (\% \text{ эквити при выигрыше}).$$

Во время игры посчитать BF (баббл-фактор) бывает непросто, может потребоваться много времени, однако мы с вами должны понимать, как его высчитывать и для чего это нужно.

Бабл-фактор помогает нам высчитать нулевой колл с точки зрения EV\$ без учета шансов банка. Даже если мы в конкретной ситуации не будем знать точное значение BF, то опыт расчета и анализ сыгранных раздач поможет нам интуитивно и приблизительно представлять значение BF для определенной ситуации. Это поможет нам представить оптимальный диапазон колла. На групповых занятиях я научу вас методу, с помощью которого вы научитесь делать плюсовые колы по ICM. Он основан на BF и ICM надбавке.

Пример расчета BF:

В начале этой главы мы привели пример выставления на ранней стадии 99 против AKs. При разборе данной игры мы узнали, что рискуем нашим 11.1% эквити ради 9.18% эквити. В данном случае мы можем посчитать:

$$BF = 11.1 / 9.18 = 1.21$$



Данный коэффициент вы можете применять при расчете выгоды выставления на весь стек в ранней стадии.

Применение BF выглядит следующим образом:

$75 \text{ ББ} / 1.21 = 62 \text{ ББ}$. Проиграв 75 ББ, мы теряем столько же эквити призового фонда, которое получили бы при выигрыше 62 ББ.

Далее считаем вероятность колла с учетом баббл-фактора:

$(75 / 62 + 75) * 100 = 55\%$. Для нулевого колла по EV\$ нам нужно эквити руки не менее 55%, без учета шансов банка.

В Sit&Go бабл-фактор достигает своего пика на бабле, где риск вылететь и не выиграть ничего очень велик. Вы должны для себя усвоить, что BF зависит от количества игроков, размера вашего стека и стека оппонента. В среднем, при средних стеках, значение BF колеблется от 1.1 (ранняя стадия, 9 человек) до 2 (баббл, 4 человека).

Чем меньше оппонентов за столом, тем выше BF, и как следствие, нам нужна лучшая рука для колла. В среднем BF принимает следующие значения для средних стеков при разном количестве человек (Рисунок 6):

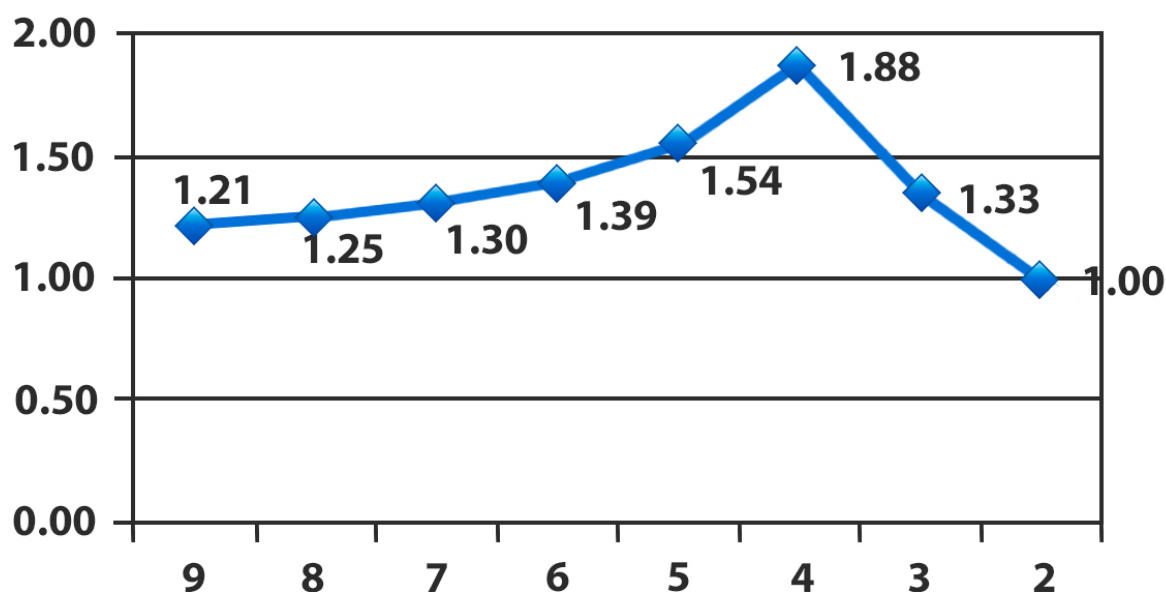


Рисунок 6

Система ICM очень полезна для оценивания реального положения вещей, однако она не лишена недостатков. ICM – это не панацея от всех поражений, и не грааль, который сам будет приносить вам деньги в карман.



Это система, которая помогает правильно мыслить и реально оценивать положение вещей в переводе на реальные деньги. Однако данная система имеет и ряд недостатков, которые вы должны понимать и учитывать.

Перечислю вам их и поясню:

1. Главный недостаток данной системы заключается в том, что ICM не учитывает навыки игры ваших оппонентов и ваших лично, а также позиции за столом. Это наглядно происходит, когда ваш уровень игры позволяет вам играть более выгодно, чем если бы мы играли по системе ICM. Простой пример: на бабле слабые игроки играют очень агрессивно и их фишки постоянно оказываются в центре стола. В данной ситуации, нам лучше сбросить слобоплюсовые действия и дожждаться прибавки в эквити от баталий слабых игроков. Еще один пример могу привести связанный с ранней стадией игры. Когда опытный игрок, из-за хорошего уровня игры постфлоп (например, розыгрыш рук из поздних позиций против слабых игроков), может себе обеспечить большую прибыль на дистанции, чем придерживаться тайтово-агрессивного стиля и системы ICM. Вы просто должны понимать, что система – это математические расчеты по преобразованию вашего стека фишек в реальные деньги, а также расчеты того, на какую часть призового фонда вы рассчитываете с учетом вашего стека. Логично, разум и ваш опыт никто не отменял.

2. Данную систему можно не применять, когда за столом есть короткие стеки, которые в следующем ходу будут в олл-ине. В данном случае ICM может вам говорить, что надо играть пуш. На самом деле руководствуясь логикой лучше просто сбросить и дожждаться следующего раунда. Так же эта система может давать не совсем адекватные советы в стеках менее 5 ББ, когда у вас по математике из-за шансов банка и короткого стека очень плюсовой колл – вам будет предложено сфолдить. Лично я рекомендую стараться не допускать снижения вашего стека ниже 5 ББ. Вы постоянно должны стараться сохранять боеспособность и иметь фолд-эквити. На поздних стадиях это очень сильное оружие.



3. Еще один момент, когда ICM не учитывает реальную картину за столом. Стол тайтовый, у вас 8 ББ. Следующий ход вы будете на позиции ББ, следовательно, большая вероятность того, что по вам просто проедут блайнды и анте, и ваш стек через 3 раунда будет уже около 5 ББ. Поэтому перед блайндами, с таким коротким стеком, вам нужно пушить шире, чем в любой другой ситуации, так как вероятность сброса от оппонентов гораздо выше, чем после того, как по вам проедут блайнды. Так же данная система не учитывают то, что в следующей раздаче блайнды могут очень сильно подрасти, и это окажет существенное значение на дальнейшую стратегию. ICM учитывает только текущее положение вещей.

В настоящий момент данный пункт уже не является недостатком ICM калькуляторов. Появилась такая функция как FGS, которая учитывает все эти факторы. Об этом я расскажу чуть ниже в главе о программах.

А более подробно, об ICM и ее методах расчета и применении, я поясню вам на групповых занятиях, на практических примерах.



Стратегия игры Sit&Go

В данной главе мы разберем стратегию игры Sit&Go, разберем стартовые руки и научимся их разыгрывать в разных позициях в зависимости от стадии уровня блайндов. Ниже, на **Рисунке 7**, показана структура одностоловых турниров. В целом, я выделяю 5 основных стадий. Каждая имеет свои характерные особенности.

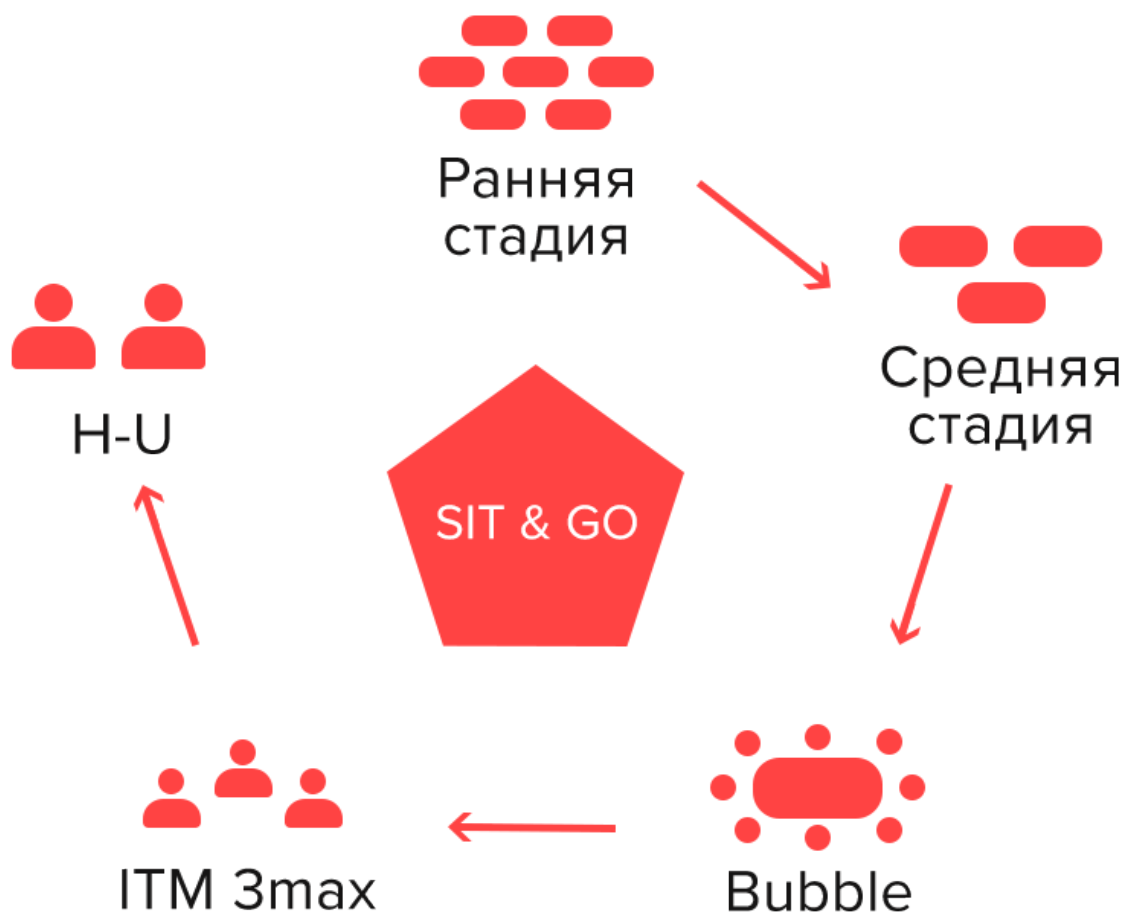


Рисунок 7



Стадия малых блайндов (ранняя стадия Sit&Go)

Сразу хочу прояснить важный момент :

Деление Sit&Go на стадии всего лишь условность, ваша игра не должна подстраиваться под стадии турнира. Самое важное, что вас должно заботить, это как увеличить свою турнирную долю благодаря + по EV действиям. Стадии имеют свои особенности, люди играют по разному в этих стадиях, ваша задача подстроиться и эксплуатировать поле, независимо от стадии. Люди допускают ошибки везде и в большинстве случаев их игра желает лучшего. Поэтому мы будем учиться играть так, как позволяют нам наши оппоненты и их статистика с точки зрения +EV, независимо от стадии.

Итак, ранняя стадия условно длится первые 3 уровня блайндов. На PS данная стадия заканчивается на уровне 25/50 ante 6. В данной стадии в большинстве случаев игра проходит в стеках 25 – 70 ББ. Игра глубоких стеков в СНГ, где еще могут пролазить блеф 4-беты, и у регов могут быть линии 4-бет / фолд. Другие стадии лишены данной опции.

Бытует мнение, что на ранней стадии нужно играть очень пассивно, это отчасти верно, но далеко не всегда. Ранняя стадия – это еще и стадия минимальной надбавки по ICM, надбавка за риск в большинстве случаев не более 5% и это позволяет нам играть довольно агрессивно против пассивных и тайтовых оппонентов, которые придерживаются тайтовой стратегии игры в этой стадии. Нам не нужно много дополнительного эквити для бетов на вэлью, блеф-бетов и коллов. Эта стадия дает нам возможность через постфлоп наращивать стек без отдачи оппонентам \$ EV, в коротких стеках в олл-инах, сверху вы или позади, по математике вы всегда отдадите часть \$ EV проигравшему оппоненту, как возврат по математике. В этой же стадии, за счет более высокого уровня игры и понимания постфлопа, у вас есть шанс чисто переигрывать людей и наращивать стек. Это очень важно для плюсовой игры на дистанции. Только такая игра вам обеспечит ROI 10% и выше на дистанции.

Префлоп

На групповых занятиях я выдам вам чарты опен-рейз, объясню как защищаться на 3-бет, с чем самому 3-бетить и колд коллить. Очень много из данных действий зависит от турнирной ситуации, оппонента и еще кучи других факторов. Чарты статичны, ситуации в покере – нет. Нам нужно научиться отклоняться от чартов в ту или иную сторону в зависимости от ситуации и различных факторов. Научиться правильно играть префлоп очень важно.



Большинство ошибок на постфлопе мы допускаем из-за префлопа. Вы должны будете научиться понимать, что такое математическое эквити руки и реализуемое эквити руки, и в чем между ними разница.

Поговорим немного об игре на данной стадии с точки зрения префлопа. На префлопе в ранней стадии вы должны четко понимать, что против фишей у вас должны быть спектры состоящие почти только из вэлью рук. Будь это 3-бет или колд-колл, против фиша мы должны без руки играть консервативно от доски, и наоборот, с рукой должны играть агрессивно и заставить выставиться фиша на все фишки в ситуации, когда у нас максимальное эквити руки против спектра фиша. Там мы получим максимальный + EV. Против рега мы должны учиться балансировать свою игру, поляризовать свои диапазоны, например 3-бет против рега, иметь в соотношении 75% вэлью рук к 25% блеф рук. Это даст нам как минимум более лузовый спектр 3-бета, более частую оплату наших натсовых рук и реализацию эквити мусорных рук. Более лузовая игра в целом всегда прибыльнее тайтовой, нет ничего более простого, чем играть против нита со статистикой 15/13/3. Помните об этом! В данной стадии так же очень важна агрессивная игра на поздних позициях с целью кражи блайндов и защита самих блайндов.

На данной стадии нас не интересуют слабоплюсовые или нулевой пуши или коллы олл-инов на весь стек. Потенциал и ценность стека в данной стадии важнее, чем + 0.01% от призового фонда дистанции. По этой причине нет абсолютного колла на весь стек с такими руками как JJ или АК. Для кола на весь стек с такими руками вы точно должны знать, что в спектре оппонента есть такие руки как 99+ и AJ+, что даст вам + колл на дистанции. С QQ мы будем куда чаще выставляться олл-ин префлоп, чем с предыдущими руками. Колл опен пуша с QQ против неизвестного часто слабо плюсово, поэтому и здесь у вас точно нет колла 100 раз из 100 с данной рукой. KK и AA – это те руки, с которыми вы в 95% и более случаев пойдете в олл-ин на весь стек независимо от ситуаций и это будет очень плюсово. В данной стадии надбавка по ICM в равных стеках редко превышает 5% на весь стек, ошибки в вэлью бетах, блефах и коллах будут не такими весомыми и значительными, что позволяет нам играть более лузово в целом.

На префлопе в данной стадии наша цель постараться нарастить стек с минимальным риском.



Постфлоп

Постфлоп мы более подробно разберем на практических занятиях. Выделим основные моменты по постфлоп игре на ранней стадии Sit&Go:

1) Сайзинг:

1. 30/35% пота – обычно это сайзинг в 3-бет или 4-бет потах, где данная ставка из-за огромного банка и низкого SPR выполняет всю свою функцию как добора, так и блефа.

2. 40% – самая распространенная ставка в наших турнирах, ставится почти всегда как на вэлью, так и в блеф против одного оппонента в рейженных и лимпованных потах. В мультитвэях ставится с натсом по безопасной доске. Если мы попали в сильное дро, ставим $\frac{1}{2}$ банка. Если аутов у руки на терне добавляется, ставим еще, если нет, то чекаем. Далее играем чек-кол, чек-пас, в зависимости от шансов банка и эквити руки.

2) Никогда не забывайте, что мы играем на ранней стадии. Наши собственные фишки стоят дороже, чем те, которые мы хотим выиграть. Всегда помните об этом. Не блефуйте, не играйте не по шансам банка, не переигрывайте руки. Усилились – ставим, не знаете что делать – чекаем. Не решаетесь, не уверены – чекаем.

3) В мултипоттах (2 и более человека) ставим только с сильной рукой и только попав в доску, в противных случаях играем чек-кол, чек-пас. С дро рукой играем чек-кол, чек-пас.

4) Если с флопа попали в натс, то имеет место сыграть чек-кол. Если оппонент не поставил на флопе и карта терна для нас безопасна, ставим $\frac{1}{2}$ банка. Только с натсом на флопе имеет смысл слоуплеить, чтобы оппонент усилил свою руку. Во всех остальных случаях не слоуплеим.

Вывод: в ранней стадии Sit&Go играем очень осторожно. В тайтово-агрессивном стиле. Не разыгрываем маргинальные руки. Не попадаем в ситуации, в которых не знаем, что делать. В случае, когда не знаем что делать, или не уверены в своих действиях, играем чек или фолд. Стараемся нарастить стек без риска в игре с фишами.



Стадия средних блайндов (средняя стадия Sit&Go)

Условно, средняя стадия начинается с 4 уровня блайндов или когда за столом осталось 6 и менее человек. Заканчивается средняя стадия, когда из-за стола вылетает 5 человек и начинается бабл. В данной стадии игра будет чаще всего проходить в стеках 15 – 25 ББ. Поэтому стратегия игры в данных стеках очень важна. Главная цель данной стадии – нарастить стек перед баблом. Играем агрессивно. Много стилим и рестилим там, где это выгодно. Здесь очень важно понимание пуш-фолда с точки зрения ICM и турнирной доли.

Общая стратегия следующая: мы разыгрываем в принципе те же самые руки, только более агрессивно. Размер рейза зависит от размера нашего стека в больших блайндах. Если наш стек от 15 – 20 ББ, ставим опенрейз 2.2 ББ, если от 20 – 30 ББ, ставим 2.5 ББ, более 30 ББ – ставим 3 ББ рейз. Тоже самое относится и к ре-рейзам, если наш стек оказался в средней стадии менее 12 ББ – играем олл-ин или пас. В редких случаях стоит делать рейз с монстрами. От 12 – 15 ББ с руками монстрами ставим 2 ББ рейз. Со стеком менее 12 ББ играем рейз только с АА и КК, с остальными руками олл-ин или фолд. Не прибегаем к сильным блефам на нескольких улицах (только если мы огромный чиплидер), играем так же осторожно, как на ранней стадии, только агрессивней.

Премиум руки: АА, КК, QQ, AKs.

Разыгрываем также, как и на ранней стадии. Единственным исключением будет рука AKs, которую при стеке до 15 – 18 ББ лучше разыграть сразу олл-ин против 1 или нескольких оппонентов. При более глубоких стеках играем ре-рейз. Лимп не используем.

Сильные руки: AKo, AQs, AQ, AJs, AJ, A10s, 88-JJ.

Если стек менее 12 ББ, то независимо от позиции и действий оппонентов почти всегда идем в олл-ин. Исключения составляют ситуации, когда перед нами идет в олл-ин тайтовый игрок или была большая агрессивная динамика. В этом случае мы должны коллить только если уверены, что наш колл будет +\$ EV. Если стеки 20 – 25 ББ, и до нас был сделан рейз, то играем коллом с руками AJs, AJ, A10s, KQ, 99 и рейз с руками AK, AQ, 1010-JJ. Если образовался мультипот и в банке много мертвых денег, то более выгодным решением будет игра сразу в олл-ин. Во всех остальных случаях играем рейз на префлопе, далее по обстановке.



При попадании в топ пару играем агрессивно, ставим много по доскам, которые подходят спектру оппонента. В данной стадии, после нашего рейза, если нам флоп совершенно не подошел против большинства оппонентов, ставим C-bet 40% банка, а на любую ответную агрессию сбрасывать. Постфлоп следует играть агрессивно. При попадании в топ пару ставим плотно флоп и при хорошей карте терна ставим второй баррель. В совсем плохую доску можно сыграть чеком или поставить c-bet в оппонента, который хорошо сдается на продолженную ставку. В других случаях играем чек-фолд.

Спекулятивные руки: 66 – 33, Q10s, J10s, 910s, 87s.

Данные руки отлично подходят для кражи блайндов, для колд-колла против лузовых префлоп-агрессоров и для колла в мультипоте. Очень часто данные руки подходят для 3-бет рестилов в лузовых адекватных оппонентов. В других случаях разыгрывать данные руки чаще не рекомендуется.

Если после вас сидят агрессивные игроки и рейз от них в мультипоте довольно очевиден – сбрасываем. Если стек менее 12 – 13 ББ, лимпом и рейзом на ранних позициях почти не разыгрываем, с средних и поздних позиций часто можно делать слабоплюсовые и плюсовые пуши.

Во многих случаях лучшей игрой с данными руками при коротком стеке будет олл-ин на поздней позиции для кражи блайндов. Однако стоит делать поправку на стиль игрока. На постфлопе разыгрываем данные руки, отталкиваясь от ситуации и статистики оппонента.

Руки средней силы: A10, KQ, KJ, QJs, 77-88.

Данные руки следует разыгрывать очень осторожно. Если у нас комфортный стек более 20 ББ, со всеми данными руками после рейза, чаще всего играем пас или колл. Олл-ин с данными руками делаем против лузовых рейзов с позиций CO, BTN и SB. Эти руки лучше всего подходят для давления на оппонентов и на стол в целом, для стила и игры в позиции. В ранней и средней позициях, при небольшом стеке, данные руки можно выбросить в пас. Если до нас никто не открывался, игрок, который коллит на всем подряд, считает что с



К6 он часто будет впереди, то вам следует подобрать руки для кражи блайндов получше. Не стоит пушить в слабых игроков очень широко. В тайтовых пуш все еще будет прибыльным, а против слабых уже нет. Всегда обращайтесь внимание на стиль игры и на статистику оппонента перед тем, как принять решение.

Рестил

Рестил – защита от стила, выраженная в ререйзе первоначального префлоп агрессора. Цель рестила – украсть блайнды и сумму рейза префлоп агрессора. Если количество фишек от блайндов, анте и рейза составляет существенную часть от нашего стека и у нас хорошая рука, которая неплохо стоит против диапазона стила, то мы должны делать рестил. До 15 BB рестилить лучше всего олл-ином, чаще всего против обычного игрока, это 10-15% диапазон, ререйз не на весь стек лучше делать только с монстрами QQ+. Подробней рестиллы мы разберем на групповых занятиях. Для закрепления материала разберем пару видео раздач.

Ваша задача определить был ли этот рейз с целью украсть блайнды или на вэлью. В этом могут помочь нотсы на игрока, его активность в данной игре и статистика в HUD'е. Вам придется научиться играть рестилом, если не хотите быть баббл-боем.

Вывод:

На средней стадии Sit&Go играем в лузово-агрессивном стиле. Не разыгрываем маргинальные руки, не попадаем в ситуации, в которых не знаем что делать. В отличии от ранней стадии мы будем вынуждены делать больше активных действий, но эти действия не должны быть против кого попало и как попало. Помечаем игроков, находим их слабости, крадем блайнды, рестилим рейзы с поздних позиций с хорошими руками, изучаем статистику оппонентов, находим слабых лимперов и крадем их ставки. Стилим в оппонентов, которые хорошо сдаются. Наша с вами цель определить слабые стороны оппонентов и во всю их использовать. На данной стадии игры мы должны стараться нарастить свой стек к бабблу, чтобы увеличить процент призовых, а этого можно добиться только агрессивной игрой, используя слабости оппонентов.

Bubble

Это самая важная стадия игры в Sit&Go. Выжить здесь и добиться хороших результатов можно только благодаря активной и агрессивной игре! Запомните, на баббле пушим широко и коллим очень узко. На баббле вам часто придется играть с пуш-фолдным стеком.



Я вам настоятельно рекомендую во время игры наблюдать за оппонентами и делать нотсы, пометки цветом и записи. Они могут помочь вам сделать правильное решение на баббле, в частности стоит ли пушить в этого оппонента или нет. Все эти пометки и записи могут дать вам подсказку на самой важной стадии, а именно как часто и с какими руками данный оппонент может пушить или коллить, а это самая драгоценная информация на баббле.

Вы должны научиться играть не только по карте, но еще и играть в зависимости от ситуации, оппонента и его статистики. Научитесь определять уровень игры оппонента и его стиль. Здесь не обойтись без знаний системы ICM, Bubble-Factor, диапазонов пуша и колла.

Размер стека 5 – 7 BB

Одно из самых важных правил в таких коротких стеках – никогда не позволяйте блайндам съесть ваш стек. Лучше пойти в олл-ин с любой рукой гораздо раньше, чем блайнды сделают ваш стек ничтожным или вообще съедят. Ваш стек всегда должен иметь фолд-эквити на баббле, он должен нести угрозу и тогда ваши рейзы, пуши, стилы и рестины будут приносить прибыль. Минимальный стек, который обладает хоть каким-то реальным фолд-эквити – 5 BB. Я вам настоятельно рекомендую сделать все, для того чтобы ваш стек не опустился ниже 5 BB. Вам стоит также пойти олл-ин с 7 BB со многими руками, если в следующем раунде вам нужно ставить блайнды и после блайндов ваш стек станет 5 BB или менее. Коллить в таких стеках мы должны шире, чем в любой другой ситуации. Чаще всего мы с таким стеком на баббле будем коротышами, и нас будут стараться пересиживать, а значит будут постоянно стараться играть и рейзить именно в нас. Единственный способ выжить – грамотно применять рестил в зависимости от оппонента, его стека, наших карт и пушить самим. Коллить нужно таким образом, чтобы это повышало наше турнирное эквити, однако это будет происходить гораздо чаще, чем в других стеках. Нам некого тут пересиживать. Научится этому поможет HRC и мои методы, о которых я расскажу вам на занятиях.



Обратим внимание на **Рисунок 8**. Я привел вам значения BF и безубыточный нулевой колл по ICM, в зависимости от того, кто в нас играет олл-ин. Пример расчета BF будет показан в следующей теме «Размер стека 8 – 12 BB»

Ситуация 1. Блайнды 100/200. Мы на BB 1400 фишек (8BB).

Payouts	Stacks	Results		
1st 50	4200	29.9121	60 % для кола	BF = 1.5
2nd 30	2700	23.4446	56 % для кола	BF = 1.33
3rd 20	5200	32.9859	61 % для кола	BF = 1.57
4th 4th payout	1400	13.6573		
Total: 100	Total: 13500			

Payouts	Stacks	Results		
1st 50	4200	28.7521		
2nd 30	2700	21.7419		
3rd 20	3800	27.1811		
4th 4th payout	2800	22.3249		
Total: 100	Total: 13500			

Рисунок 8

Как мы видим на **Рисунке 8**, нам с 7 BB против чиплидера достаточно 61% эквити, а против второго короткого достаточно уже 56% эквити нашей руки. Если наша рука имеет столько эквити против диапазона пуша оппонента, то это будет нулевым коллом, или точкой безубыточности. Чтобы получать на дистанции прибыль, наша рука должна иметь больше эквити, чем для 0 колла. Мы видим, что меньше всего эквити нужно против 2 короткого стека, а именно 56%. Однако это не всегда будет означать, что диапазон для колла второго короткого стека будет шире, чем диапазон колла против чипака. Изюминка здесь кроется еще в диапазонах пуша оппонента, от этого очень сильно зависит наш диапазон колла.



Размер стека 8 – 12 ВВ

В таких стеках будет проходить огромное количество бабблов. Данный стек так же является пуш-фолдным. Вам все также придется часто стиллить и рестиллить при помощи хода ва-банк. Данные действия очень выгодны, и пот chipEV и \$ EV и всегда будут играть в + при правильном выборе диапазона и оппонента. Главное находить на баббле оппонентов и ситуации, когда ваш пуш или рестилл чаще будет проходить без колла, и тогда положительная игра вам обеспечена. Ситуация усложняется в том случае, когда у нас хорошая рука, а в нас идут олл-ин. Тут надо научиться принимать как раз не только + chipEV решения, но и + \$ EV. Здесь нам поможет баббл-фактор, коэффициент, который мы проходили ранее. Благодаря ему мы сможем определять, стоит ли нам коллировать. Для этого советую вам заучить показания баббл-фактора для усредненных стеков и разного количества человек за столом. Высчитать за столом во время игры свою турнирную долю и понять, как она изменится от того или иного действия, практически невозможно. Но это и не требуется. Научиться делать приближенные верные решения по ICM вполне реально. Этому я и научу вас на групповых занятиях. Для этого вам просто нужно будет делать корректировки усреднённого значения баббл-фактора в ту или иную сторону. Приведу пример:

блайнды 100/200, анте 25. Мы на позиции ББ и у нас с вами АКо. Все оппоненты сбрасывают, а SB лузово-агрессивный ставит олл-ин на 10 ВВ. Можем ли мы здесь играть колл? (Рисунок 9)



Рисунок 9



Вот пример вычисления, есть ли у нас колл по \$ EV или нет. Для начала вспомним, наш коэффициент баббл-фактора усредненный на 4 человек. Его значение 1.88. Еще раз повторюсь, мы хотим выяснить, что для нас является более выгодным «фолд» или «колл» с точки зрения нашей турнирной доли, вырастет она или уменьшится от нашего колла.

Мы знаем, что коэффициент 1.88 относится к усредненному стеку на 4 человека, что соответствует 3500 фишек. В данном случае у всех турнирная доля равна была бы 25% от призового фонда. И еще одна важная деталь: чем меньше стек, тем он ценнее с точки зрения эквити фонда, чем больше фишек, тем меньше возрастает эквити при увеличении стека. В данном примере у нас около 26% эквити (немного больше, так как наш стек больше чем у 2 оппонентов), на BTN я смею предположить, что его турнирная доля равна в районе 24% (Заметьте! У оппонента стек ниже среднего на целых 500 фишек, а турнирная доля снизилась всего лишь на 1%). В то время, как стек чиплидера обладает где-то 32% эквити. Значит стек оппонента обладает $100 - (26 + 24 + 32) = 18\%$ эквити. В случае победы ваша турнирная доля увеличится не на 18%, а всего лишь на 9-10%, остальное делится между 2 участниками. В случае поражения мы потеряем где-то около половины эквити, или 13%. Мы рискуем 13% от турнирной доли, чтобы выиграть 9%. Наш с вами баббл-фактор равен $= 13 / 9 = 1.44$. Более подробно я объясню и научу вас этому приему на групповых занятиях.

Теперь научимся применять данный коэффициент в нашей конкретной игре: в данной раздаче мы рискуем не 3500 фишками, а всего лишь 2000, это и есть эффективный стек в данной раздаче. 2000 фишек соответствует 10 ББ. Мы должны $10 / (10 + (10 / 1.44)) * 100 = 58.8\%$. В конкретной раздаче мы должны коллировать, если наша рука, в среднем, будет выигрывать чаще чем в 58.8% случаях против диапазона лузово-агрессивного игрока. Подставим в любой калькулятор наш АК и диапазон оппонента, и увидим, что АК имеет более чем 64% на победу. Соответственно, в данной раздаче мы должны играть колл. Конечно, во время игры вам будет нереально произвести эти расчеты, но я еще не закончил. Как мы знаем, баббл-фактор при средних стеках (у каждого по 3500 фишек) равен 1.88. Это значит, что для колла ему нужно $3500 / (3500 + (3500 / 1.88)) * 100 = 65\%$.



В нашей раздаче рамки для колла были гораздо мягче, это из-за того, что в случае колла мы все еще остаемся со стеком, который имеет эквити и неплохие шансы на попадание в призы. Поэтому наш колл с 65% снизился до 58%. И вот благодаря этим подсчетам, вы должны понимать, что на баббле вам редко когда получится выставиться с шансами 50-55%, чтобы это был + колл по \$ EV, это может быть оправдано только против очень короткого стека. А чаще всего вам придется принимать решения, чтобы при колле вероятность победы вашей руки, против диапазона рейзера, была выше 60%. Возьмите данное значение за отправную точку игры на баббле.

Рассмотрим **Рисунок 10**.

Ситуация 2. Блайнды 100/200. Мы на ВВ 2200 фишек (11ВВ).

Payouts	Stacks	Results		
1st 50	3900	28.0841	Для кола 63 %	BF = 1.72
2nd 30	2500	21.1877	Для кола 59 %	BF = 1.45
3rd 20	4900	31.5467	Для кола 64.4%	BF = 1.81
4th 4th payout	2200	19.1815		
Total: 100	Total: 13500			

Payouts	Stacks	Results		
1st 50	3900	27.7388		
2nd 30	2500	20.7117		
3rd 20	2700	21.9380		
4th 4th payout	4400	29.6115		
Total: 100	Total: 13500			

Рисунок 10

Тенденция по сравнению с **Рисунком 8** сохраняется. Против 2-ого короткого стека нам все еще нужно меньше эквити, чем против чипаков. В среднем все коэффициенты BF увеличились по сравнению со стеком в 7 ВВ. Это связано с тем, что вырос риск для нас и для стека в целом. Увеличилась турнирная доля нашего стека, а значит и его денежная стоимость. Чем больше турнирная доля, которой вы полностью рискуете, тем больше BF, выше риск, нужно больше эквити для колла.



Размер стека 13 – 20 ВВ и более 20 ВВ

С таким размером стека (13 – 20 ВВ) вы часто будете иметь средний, второй по численности стек фишек или чиплидерский стек. Если у вас второй, либо третий по численности стек, не играйте с чиплидером вообще. Для колла его олл-ина вам нужна рука КК-АА, чтобы на дистанции выигрывать деньги! Не играйте с другими руками против олл-ина чиплидера. Исключение составляет ситуация, когда у вас действительно хорошая рука и вы ставите вэлью-бет на префлопе, в других же случаях ставка в чиплидера обычно не оправдана. То же самое касается и стилла: старайтесь стиллить и красть блайнды когда чиплидер сбросил карты, и давите на оппонентов с меньшими стеками, чем у вас. Если у вас сильная, но не готовая рука, чаще склоняйтесь к коллу на стил от чиплидера, попав в доску с топ парой или лучше проявляйте агрессию. Ререйз на префлопе можно сделать опять же только с QQ-КК-АА.

Рассмотрим **Рисунок 11**.

Ситуация 3. Блайнды 100/200. Мы на ВВ 3200 фишек (16ВВ).

Payouts	Stacks	Results		
1st 50	3200	25.1880	Для кола 66%	BF = 1.97
2nd 30	1900	17.0904	Для кола 56%	BF = 1.29
3rd 20	5200	32.5336	Для кола 69.4%	BF = 2.27
4th 4th payout	3200	25.1880		
Total: 100	Total: 13500			

Payouts	Stacks	Results		
1st 50	3200	26.2158		
2nd 30	1900	18.4148		
3rd 20	2000	19.1908		
4th 4th payout	6400	36.1785		
Total: 100	Total: 13500			

Рисунок 11



Главное, что нужно для себя взять из данного рисунка: если мы имеем средний стек, то коллировать пуши чипака мы можем только с АА, КК и иногда с QQ. На этом точка. При наличии короткого стека расширение диапазона колла против пуша чипака приведет к потере денег. Имея средний стек играть сложнее всего. Наша цель – давление на короткий и средний стеки.

Если у вас самый большой стек, вы должны постоянно давить на стол рейзами и олл-инами в короткие стеки. Данная игра будет очень выгодна вам, никто не захочет вылетать четвертым и не получать ничего. Вас будут коллировать только с сильными руками, что дает вам прекрасную возможность постоянно сохранять лидерские позиции за столом, за счет частых фолдов от оппонентов. Никогда не упускайте эту возможность. Также не упускайте возможность выгодных колла. Дело в том, что ваши фишки стоят гораздо дешевле, чем фишки оппонентов. И вы можете ими рисковать куда чаще и прибыльней. Не стоит с огромным стеком коллоть слишком тайтово. Обратим внимание на **Рисунок 12**.

Ситуация 4. Блайнды 100/200. Мы на ВВ 5200 фишек (26ВВ).

Payouts	Stacks	Results		
1st 50	2700	23.4446	Для кола 57%	BF = 1.33
2nd 30	1400	13.6573	Для кола 53%	BF = 1.14
3rd 20	4200	29.9121	Для кола 65%	BF = 1.85
4th 4th payout	5200	32.9859		
Total: 100	Total: 13500			

Payouts	Stacks	Results		
1st 50	2700	30.8168		
2nd 30	1400	25.7480		
3rd 20	0	0.0000		
4th 4th payout	9400	43.4353		
Total: 100	Total: 13500			

Рисунок 12

Против 2 коротких стеков для колла нужно 53% и 57%, соответственно. Угроза для нас только второй чипак. На его агрессию играем только на вэлью, сами же на него можем и должны оказывать давление в полной мере, как и на короткие стеки, чтобы укрепить лидерские позиции и нарастить стек для увеличения вероятности занятия 1 места.



Постфлоп игра на баббле

Если вы чиплидер, на префлопе играли рейзом и получили колл, ставим C-bet $\frac{1}{2}$ банка практически на любой доске. Если получаем колл по терну, ставим только тогда, когда рука имеет хоть какое-то приемлемое эквити. Это может быть флэш-дро, стрит-дро, вторая или топ пара. Во всех других случаях играем чек-пас, если по терну мы совсем не усилились. Если мы имеем 2 или 3 стек, то должны чаще отказываться от игры коллом на баббле, особенно без позиции. Лучшая игра будет фолд или ререйз. Однако если глубина стека позволяет нам сыграть коллом, то на флопе принимаем решение в зависимости от статистики оппонента, и подошла ли нам доска вообще. Если мы попали в топ пару, иногда лучшей игрой будет чек-рейз, чем донк-бет. Если мы в позиции на оппонента, и префлоп агрессор чекает, ставим только с попаданием в доску, в других случаях играем чек. Чаще всего на флопе вы будете делать рейз или сами сбрасывать на рейз, так как стадия баббля требует агрессивной игры и защиты своей руки.

Стадия ITM (In The Money)

В данной стадии мы уже гарантировали себе призовую выплату как минимум за 3 место. В наших Sit&Go это составляет 20% от призового фонда. Главное, чтобы вас не посещали мысли, что я уже в призах и дальше могу играть как захочу. Вы должны понимать, что в Sit&Go прибыль строится на отыгрыше большой дистанции, а прибыль достигает своего максимума тогда, когда у вас максимальное количество первых мест.

Если в призовой зоне отнестись к игре не соответствующим способом, это скорее приведет к огромному количеству вторых и третьих мест, но не первых. Еще советую вам сразу гнать мысль о том, что я могу пересидеть 1 оппонента и получу уже прибыль как минимум за 2 место. Это тоже в корне не верное размышление с точки зрения максимизации прибыли в Sit&Go.



Дело в том, что разница между вторым и третьим местом 10% призового фонда, а между 1 и 2 уже 20%. Это существенная разница на дистанции! Гораздо лучше занимать 1 раз 1-ое место чем два раза 3-ье. Поэтому ваша главная цель – максимум агрессивности при грамотной игре и чтении оппонентов. Все так же применяйте рейзы из позиции с целью красть блайнды, пушьте с короткими стеками насколько это возможно и коллируйте тогда, когда это принесет вам максимум \$ EV. Вспомним про баббл-фактор. Дело в том, что после стадии баббла риск существенно снижается, так как вы себе уже обеспечили выплату за 3 место, а значит в данном конкретном случае вы рискуете уже не всеми деньгами, а возможностью занять 1 или 2 место. Этот риск значительно ниже, чем риск вылететь на баббле ни с чем, при этом подарив другим игрокам реальные деньги. В среднем баббл-фактор, при игре в призовой зоне втроем, имеет значение около 1.33, что означает, что для колла вам нужно не менее 57-58% эквити в средних стеках, а чаще всего вам будет достаточно и 55% эквити руки если вы чипак или средний стек. Наша цель по максимуму стиллить, рейзить и пушить с целью кражи блайндов и давления на оппонентов. Для колла нам все еще нужна рука лучше, чем для рейза.

Игра 1 на 1 (Heads-Up)

Heads-Up – это самый индивидуальный формат покера. Здесь есть лишь общие правила, на которых базируются многочисленные варианты. Играя хедз-ап, вы не сможете математически просчитать свои действия и привести всё к чёткому знаменателю. Игра один на один – это борьба психологий и выискивание слабостей в игре соперника.

При игре в покер один на один существует всего две позиции – баттон и блайнд. Ставки вслепую вы будете делать через раз, поэтому защита блайндов органично вписывается в концепцию противоборства. Игроку длинных столов будет трудно понять, что в хедз-апе разыгрываются до 100% всех стартовых рук! Конечно, на протяжении всей игры так никто не играет, но на некоторых этапах ваш VPIP может быть равен количеству флопов. В целом, усредненный уровень просмотра флопов – 60-80%. Агрессия в ХА-играх достигает апогея. Ведь у вас не так много возможностей «проверить», где стоит соперник, только лишь бет, чек и фолд. Поэтому друг в друга часто летят 3-беты, и тогда количество возможностей увеличивается до 9 (бет-рейз, чек-колл, чек-рейз и т.д.)



Данная стадия очень важна, и если вы хотите научиться бить Sit&Go, то вам придется научиться играть 1 на 1. Во-первых, это связано с разностью выплат призов за 1 и 2 место (в наших Sit&Go эта разница составляет 20%). За 1 место игрок получает 50% призового фонда, за 2 – 30%. Это очень существенная разница, соответственно и цена ошибок очень велика. Как следствие, у вас не получится иметь большой ROI и хорошую прибыль на дистанции, если вы будете очень часто проигрывать игру 1 на 1.

Перейдем к стратегии игры heads-up. С другой стороны, баббл-фактор, с которым мы уже неоднократно сталкивались в игре 1 на 1 равен 1. Так происходит из-за того, что у нас уже есть выплата за 2 место и мы уже ничем не рискуем в плане эквити призового фонда. Мы с оппонентом уже обеспечили себе выплату за 2 место, а теперь боремся за 1. Наша цель отобрать фишки и занять 1 место.

Для этого нам вполне достаточно принимать + chipEV действия. Это очень важный момент, который отличает игру 1 на 1 от других стадий в Sit&Go. Здесь вам нужно научиться играть агрессивно и делать действия с положительным математическим ожиданием, ICM модель здесь нам уже не поможет.

Первое, что вы должны запомнить, это то, что в игре 1 на 1 нужно научиться играть не от карты, а от оппонента. Карта здесь не так важна, как на других стадиях игры Sit&Go. Второе – агрессивный покер. В игре 1 на 1 просто необходимо играть агрессивно, иначе вас съедят. Для начала я выделю основные моменты по игре 1 на 1. Обязательно запомните их и придерживайтесь, тогда ваши действия будут редко иметь - chipEV на дистанции:

1) Определяем стиль игры оппонента по первым раздачам. Это может быть тайто-пассивный, тайтово-агрессивный, лузово-пассивный, лузово-агрессивный. Это очень важно. Вы должны научиться не играть постоянно в какой-то свой покер против одного оппонента и разыгрывать только те карты, которые вам кажутся сильными, или те, которые вы обычно разыгрываете. Вам нужно научиться играть в тот покер, который будет более выгоден против конкретного оппонента. Ваш стиль должен быть либо тайтово-агрессивным, либо лузово-агрессивным, а также вы должны миксовать данные стили в зависимости от игры и стиля оппонента.



- 2) Когда ваш стек в игре 1 на 1 менее 10 ББ, то всегда ставьте олл–ин с теми картами, с которыми данное действие против определенного оппонента будет прибыльным, и фолд, если наоборот.
- 3) Если ваш стек более 20 ББ, олл–ин практически никогда не будет лучшей игрой в любой ситуации. В данном случае вы должны играть рейзом вплоть до того, пока ваш стек не опустится до отметки 10 – 15 ББ, где против определённых оппонентов пуш будет выгоднее рейза.
- 4) В игре 1 на 1 малый блайнд является баттоном. Он ходит первый на префлопе и последним на флопе. Независимо от оппонента и его стиля, с этой позиции вы должны разыгрывать гораздо больше рук, чем из позиции ББ.
- 5) Если вы чиплидер, и ваш стек более чем в 2 раза больше стека оппонента, то надо открывать не менее 70 – 80% рук из позиции SB. Если мы имеем короткий стек и оппонент нас постоянно переигрывает, можно играть отталкиваясь от системы SAGE или диапазона Нэша.

Виды агрессивного стиля игры 1 на 1

Существует 5 основных общепринятых стилей игры 1 на 1. Тайтово-пассивный, лузово-пассивный, тайтово-агрессивный, лузово-агрессивный и базовый агрессивный стиль (BaG). Для того, чтобы побеждать чаще и играть лучше вам придется научиться играть агрессивно. Это единственный путь к успеху. Разберем 3 агрессивных стиля подробнее, а про остальные 2 пассивных стиля забудьте:

ВAG-стиль (базово-агрессивный): базовый агрессивный стиль. Суть этого стиля в следующем: вы ставите на префлопе каждый раз, независимо от позиции, префлоп рейз равен 2 ББ, далее на постфлопе вы ставите каждый круг торговли минбет в районе 20-30% от пота до вскрытия независимо от того, какая у вас рука. Как с пустой рукой так и с сильной вы должны ставить ставки одного размера. На свою руку можно просто не обращать внимания. Если вы получаете рейз на ваши ставки, вот только тогда вы оцениваете силу вашей руки, диапазон оппонента и в целом постфлоп ситуацию, и только затем уже принимаете решение. После рейза от оппонента вы отходите от данного стиля и играете данную раздачу по руке. Однако следующую раздачу вы опять же продолжаете давить на оппонента в ВAG-стиле. Два явных преимущества данного стиля: постоянная агрессия и нулевая информация для оппонента о вашей руке. Как только ваш стек становится менее 15 ББ вам нужно переключиться с мин-рейзов на префлоп олл-ин.



LAG-стиль (лузово-агрессивный): самый эффективный и прибыльный стиль, но в то же время самый сложный стиль игры 1 на 1. Общий % открываемых рук близок к BAG-стилю (80-90% рук), но здесь мы можем играть гибко и разнообразно. Префлоп рейзы в 2 ББ будут уже исключением, а не правилом, как и мин-бет на постфлопе. Идеальная ставка на префлопе 3 ББ. После нашего префлоп-рейза ставим в 90-100% случаев C-bet, только уже не такого сладкого размера для оппонента как в BAG-стиле. Ваш C-bet должен быть от 55 до 90% банка. Во многих случаях и по многим доскам вам придется еще продолжать ставить и на терне. Данный стиль требует хорошего навыка чтения оппонентов и продвинутой постфлоп игры. Если мы получаем в ответ агрессию от оппонента, мы играем ререйз с сильными руками, от колла играть нам нужно редко. Лучше следующий раунд опять начать с рейза новой руки. Если не удастся или не получается подстроиться или переиграть оппонента, значит время переходить на TAG-стиль. Возможно, вам еще рано играть в лузово-агрессивном стиле. Повторюсь, при непонимании в целом постфлоп игры и слабых навыков игры данный стиль приведет к большим потерям. Это очень сильная стратегия игры и при должных навыках самая эффективная.

TAG-стиль (тайтово-агрессивный): самый лучший и менее дисперсионный стиль игры для начинающих игроков. Здесь мы открываем обычно не более 30% стартовых рук, половину из них разыгрываем очень агрессивно, вплоть до олл-ина. Оппонент будет понимать, что мы выбираем руку для игры, а значит в нашем спектре всегда чаще будут попадаться сильные руки и монстры. За счет этих нечастых, но агрессивных вылазок и делается игра данным стилем. Вы тоже здесь можете продолжать ставить все улицы с сильной рукой, даже если не попали в борд, тайтовая игра будет создавать вам имидж.

На постфлопе TAG-стиль очень похож на LAG-стиль, но разница лишь в избирательном подходе стартовых рук на префлопе и более высокие критерии к розыгрышу рук на постфлопе. В диапазоне данного стиля тоже будут и должны присутствовать не премиум руки, иначе вас просто сожрут блайнды.

Каким же стилем играть вам, спросите вы? Это зависит от двух факторов: 1) ваш навык игры постфлоп и в целом ваш уровень игры; 2) Стиль игры, которым играет ваш оппонент. Чем тайтнее и слабее оппонент, тем лузовее и агрессивнее должны играть вы. Это и есть основной критерий выбора стиля игры. И еще один важный момент: нужно научиться миксовать данные агрессивные стили игры, выбирая наиболее подходящий и прибыльный против конкретного



Эксплуатация стилей оппонентов

Скажу пару слов об эксплуатации основных стилей ваших оппонентов.

Тайтово-пассивный. Самый легкий оппонент. Этот оппонент разыгрывает не так много рук в целом, при этом на наши ставки и рейзы охотно от них избавляется. Когда у него будет действительно рука – вы об этом сразу узнаете. Все очень просто и прибыльно. Против данного оппонента играем только в BAG или LAG-стилях.

Лузово-пассивный. Этот оппонент более неудобный, чем предыдущий. Это так называемый телефон. Данный оппонент может коллировать все улицы практически без руки и даже имея руку он может сыграть непредсказуемо и не ставить вэлью беты. Ставьте всегда сами и много, если уверены, что ваша рука лучшая. И дешево доходите до вскрытия с руками средней силы. Против данного оппонента лучше всего играть в TAG или LAG-стилях.

Тайтово-агрессивный. Данный стиль хорош для новичков и против маньяков, однако данный стиль эксплуатируется. Против данного оппонента вы должны разыгрывать 100% рук. На его агрессию продолжать играть только с рукой, до этого момента беспощадно ставить и рейзить. C-bet ставим тоже практически в 100% случаев. Наша с вами цель и прибыль – это маленькие банки. Против данного стиля лучше всего играть в BAG или LAG-стилях.

Лузово-агрессивный. Самый сложный тип соперника. Против данного стиля играть сложнее всего и нужен хороший запас нервов и терпения. Данный оппонент будет ставить в вас всегда со всем. Обычно так играют хорошо думающие игроки или маньяки. Разница между ними в том, что думающий игрок гораздо раньше почувствует, что запахло жареным и выбросит слабую руку, а затем продолжить опять вас нещадно давить. Маньяк же рано или поздно проигрывает вам весь стек. Против данного стиля лучше всего играть в TAG-стиле. Коллировать и рейзить тогда, когда вы думаете, что ваша рука сильнее. Сбрасывать все и ждать премиум руки не получится. Вас съедят блайнды, а когда вам придет монстр, LAG быстро это поймет и никогда вам его не оплатит. Вы будете вынуждены тоже разыгрывать некоторое количество не совсем сильных рук, для того, чтобы в будущем хоть как-то скрыть свою сильную руку и получить оплату от оппонента.



Holdem Manager 2 + HUD Sit&Go. Sit&Go Wizard.

Учимся использовать ПО для увеличения результативности игры и прибыли.

В этом разделе мы с вами научимся использовать Holdem Manager 2 и HUD Sit&Go для увеличения прибыли и результативности нашей игры. Я не буду здесь расписывать все показатели и что они значат, т.к. этой информации полно в интернете. Здесь мы поговорим о том, на что стоит обратить внимание, играя Sit&Go с Holdem Manager 2. Мы обратим внимания на HUD, который я вам предоставлю, мы научимся им пользоваться, научимся анализировать соперников.

Для начала давайте разберемся, какая статистика и какие показатели отображены в хаде Butch SnG (Рисунок 13):

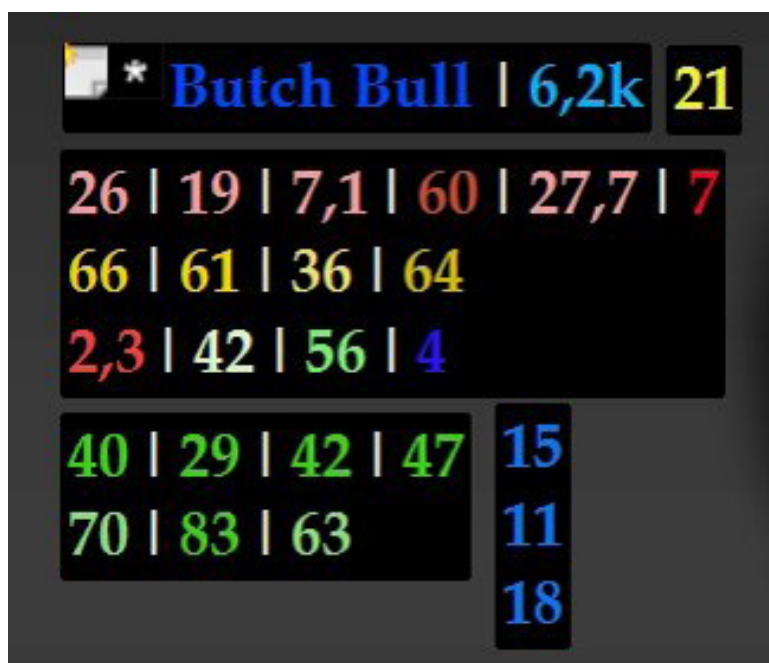


Рисунок 13

1. Имя (ник) , количество рук на игрока , стек в блайндах
2. Вторая строчка: TOT Vpip, TOT PFR, TOT 3-Bet, TOT Fold to 3-Bet, TOT 4-Bet, TOT Limp.
3. Третья строчка: Flop C-bet, Flop Fold to C-bet, Turn C-bet, Turn Fold to C-bet.
4. Четвертая строчка: PostFlop Aggression Factor, WTSD%, WON SD%. All-in preflop %
5. Пятая строчка: TOT Steal, CO Steal, BTN Steal, SB Steal.
6. Шестая строчка: TOT fold to Steal, SB fold to Steal, BB fold to Steal.
7. Седьмая вертикальная строчка: TOT Resteal, SB Resteal, BB Resteal.



TOT Vpip – Среднее значение данного показателя должно колебаться в районе 20-25%. Этот показатель дает нам первоначальную информацию о стиле игры оппонента. Это тайтовый, лузовый или ABC-стиль. Эта информация и дальнейшее наблюдение очень сильно может нам помочь в поздних стадиях Sit&Go. Ниже 15% – тайтовая игра, это будет означать, что на баббле и в призовой зоне вы будете терять много фишек, если не будете красть блайнды. Если выше 25%, то это наверняка будет означать лузовую игру на ранних и поздних стадиях Sit&Go. Обращайте внимания на оппонентов у которых данный показатель на дистанции более 30%. Данные люди будут склонны широко играть и пушить в коротких стеках. Следовательно, коллировать мы их можем в стадии больших блайндов не только с премиум руками, а пушить в таких оппонентов наоборот более узким диапазоном. В оппонентов с VPIP 18% и менее, наоборот в поздних стадиях открываться нужно чаще и шире, а коллить гораздо уже.

TOT PFR – Среднее значение данного показателя должно колебаться в районе 17-22%. Данный показатель указывает, как часто игрок играет рейзом на префлопе, % рук разыгрываемых рейзом на префлопе. Данный показатель, в совокупности с VPIP, дает нам важную первоначальную статистику на оппонента, а именно на его стиль игры. Данная информация очень важна и может быть очень полезна при принятии решения на баббле.

TOT 3Bet – Среднее значение данного показателя должно колебаться в районе 7-9%. Как часто игрок делает ререйз на префлопе. Всегда обращайте внимание на этот показатель у оппонентов за вами, когда собираетесь сыграть cold call с ранней позиции. Данный показатель важен на всех стадиях Sit&Go.

TOT Fold to 3Bet – как часто оппоненты сбрасывают на ререйз их ставки на префлопе. Если показатель более 75%, то 3-bet будет очень выгодной игрой против данного оппонента с любыми спекулятивными руками. Среднее значение – 50-60% рук.

TOT Steal – как часто вы стилите (рейзите) с позиции CO, BTN, SB с целью украсть блайнды. Стили – это хлеб на баббле, не будете стилировать и красть блайнды – будете проигрывать. Всегда обращайте внимание на данный показатель, когда вы на блайндах и собираетесь их защищать коллом или рейзом (рестил). Данный показатель поможет вам понять диапазон стила оппонента. Так же при защите блайндов обращайте внимание на Flop C-bet, Turn C-bet и AF. В совокупности данные показатели помогут вам представить линию розыгрыша оппонента при краже блайндов. Средний показатель – 35-40%.



Flop C-bet – очень важный показатель в игре Sit&Go. Всегда обращайтесь на него внимание, если собираетесь играть против рейза оппонента коллом. Так же не лишним будет посмотреть его конт-бет по терну, AF и процент агрессии по всем улицам. В совокупности этих показателей можно определить, как играть против данного оппонента в зависимости от позиции и стадии турнира.

Flop Fold to C-bet – как часто оппонент сбрасывает карты на продолженную ставку на флопе. Вы должны всегда обращать внимание на данный показатель, когда стилите, когда ставите продолженную ставку с неготовой рукой, когда блефуете. Среднее значение данного показателя 48-55%, что соответствует половине случаев сдачи на флопе после продолженной ставки. Если вы будете коллировать, чаще с неготовой рукой или с дро, не по шансам, то это приведет к проигрыванию фишек на дистанции, и, как следствие, проигрыванию денег. Так же данный показатель не должен быть менее 45%. Это будет свидетельствовать о том, что вы играете по карте и тайтово. С вами станет просто играть, ваша рука будет читаема и количество блефов против вас будет возрастать. Не делайте данный показатель эксплуатируемым против регов.

AF – postflop aggression factor. Показатель агрессивности игрока на постфлопе. Рассчитывается как отношение бет + рейз / колл. Показывает во сколько раз больше игрок делает агрессивных действий, чем пассивных. Всегда обращайтесь на данный показатель, когда собираетесь играть с оппонентом постфлоп. В совокупности с VPIP и PFR по этим 3 показателям вполне можно судить о стиле игры.

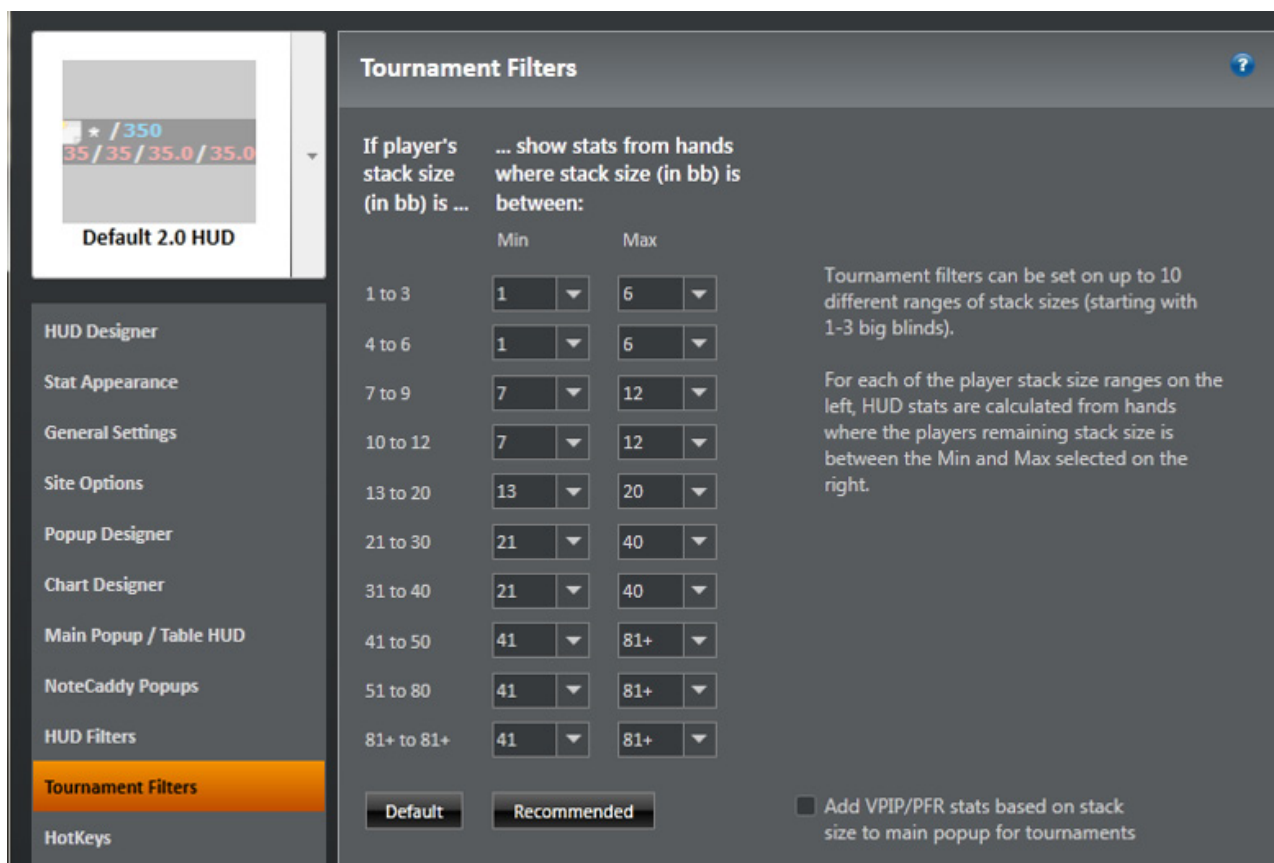
All-in preflop – % рук, с которыми человек идет в олл-ин от общего количества рук. Средний показатель 5-7%.

TOT Fold to Steal – данный показатель показывает, как часто оппоненты фолдят на рейз с позиции CO, BTN, SB. При очень высоком показателе, более 75%, стилить в оппонента выгодно с любыми картами. Всегда делайте корректировки своего диапазона стила в соответствии с показателями Fold to steal соперника. Так как в Sit&Go стил и кража блайндов на поздних стадиях является очень важным моментом, советую вам хорошенько изучить группы показателей, связанные со стилями. Это фолд на стил с ББ против SB, ВВ против BTN, ВВ против CO, как SB сдается на рейз с BTN и CO. Данные группы показателей помогут вам сформировать четкую стратегию игры по краже блайндов.



В Holdem Manager 2 есть два важных HUD-фильтра. Обязательно настройте их у себя для правильного отображения статистических данных на оппонентов. **ВАЖНО!** Настраивать данные фильтры можно только после отыгрыwania нескольких тысяч СНГ, не раньше. До этого момента, оставляем все по дефолту. Путь к данным фильтрам через вкладку Hud Settings. Далее находим снизу два наших искомых фильтра HUD Filters и Tournament Filters и выставляем нужные значения, как на фото ниже.

HUD Filters – в данном фильтре мы устанавливаем зависимость отображаемых статистических показателей от количества человек за столом. Если у нас 9-макс, то статистика будет показывать данные для 9-макс игры оппонентов. Если у нас игра 1 на 1 – статистика будет отображать показатели только те, когда оппонент играл 1 на 1:

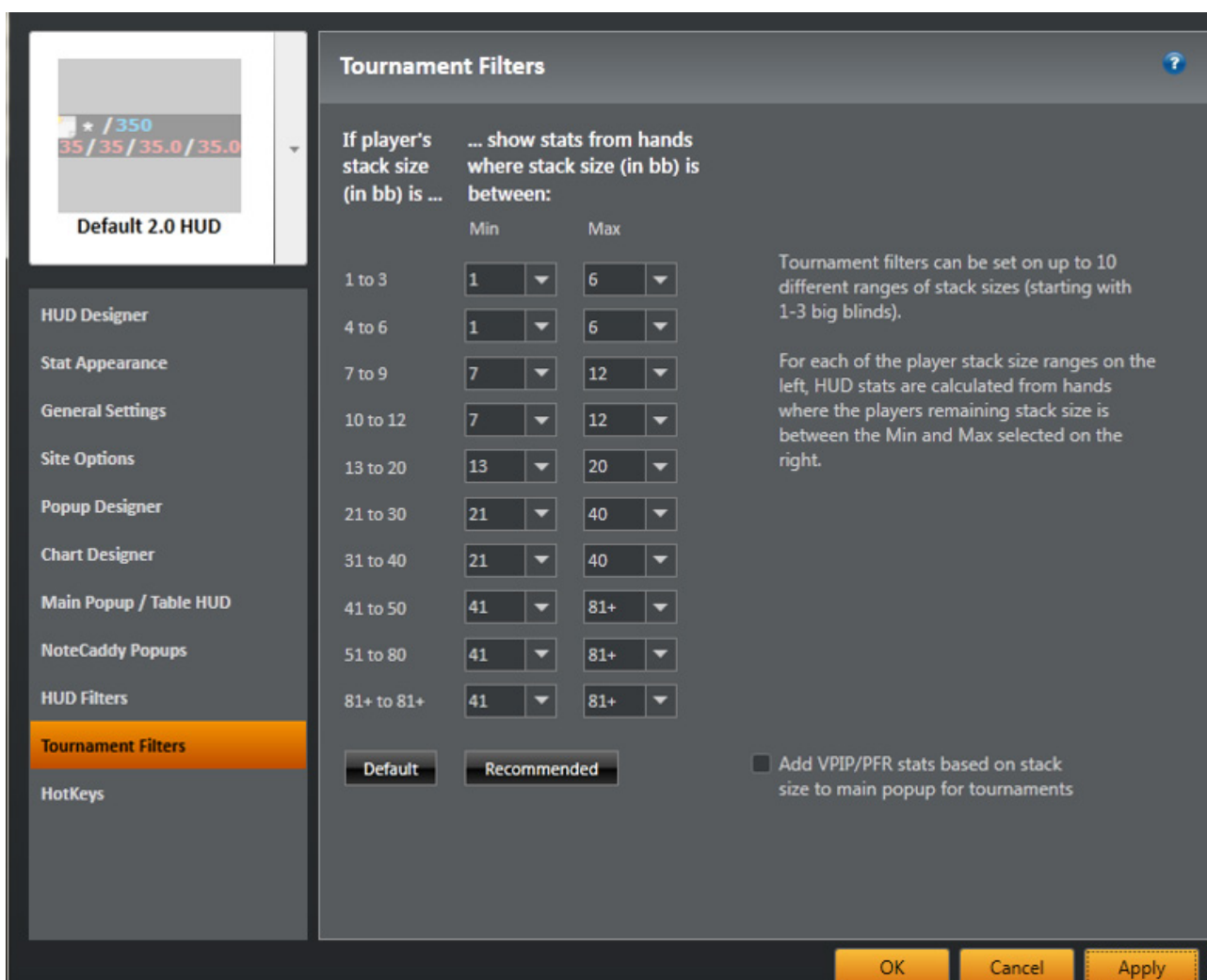


В дальнейшем, когда у вас будет наиграна большая базу рук на оппонентов, данные показатели можно настроить так, чтобы они отображали статистику только в соответствии с количеством игроков за столом. Если это бабл 4-макс – то статистика будет отображаться на оппонентов только за их игру 4-макс.



Данные статистических показателей в данном случае будет максимально приближено к действительности. Однако на начальном этапе, когда вы только начинаете играть и наигрывать дистанцию в Sit&Go и статистики на оппонентов будет очень мало – настройте HUD Filters в соответствии с Рисунком 12.

Tournament Filters – в данном фильтре мы устанавливаем зависимость отображаемых статистических показателей от размера стека в больших блайндах. Если у оппонента стек 10 ББ, статистика должна у нас отображаться на него базируясь на данные его игры со стеком 10 ББ (в нашем примере статистика будет отображаться его игры в стеках 7 – 12 ББ):



В дальнейшем, после того как вы наиграете достаточно рук, вы должны данный фильтр настроить таким же образом, как и HUD Filters. Например, если стек 10-12 ББ, то отображать статистику рук где размер стека находится в диапазоне 10-12 ББ. На начальном этапе своей игры я рекомендую вам настроить данный фильтр, как показано на [Рисунке 13](#). Это делается для того, чтобы на начальном этапе вашей игры на оппонентов начала появляться общая статистика, по которой уже можно будет делать выводы и корректировать свою игру.

Анализ структуры занимаемых мест (Place. Prize. Percent)

В данном разделе мы научимся делать разбор и анализ Sit&Go. Но разбор будет не сыгранных раздач или статистических показателей, а структуры занимаемых мест в Sit&Go. Это анализ я назвал Place.Prize.Percent или PPP. Благодаря этому анализу можно делать выводы о своей игре и даже видеть определенные закономерные ошибки в определенных стадиях Sit&Go. Структура занимаемых мест выглядит так как показано на [Рисунке 14](#). На данном рисунке изображена структура хорошего выигрывающего игрока.

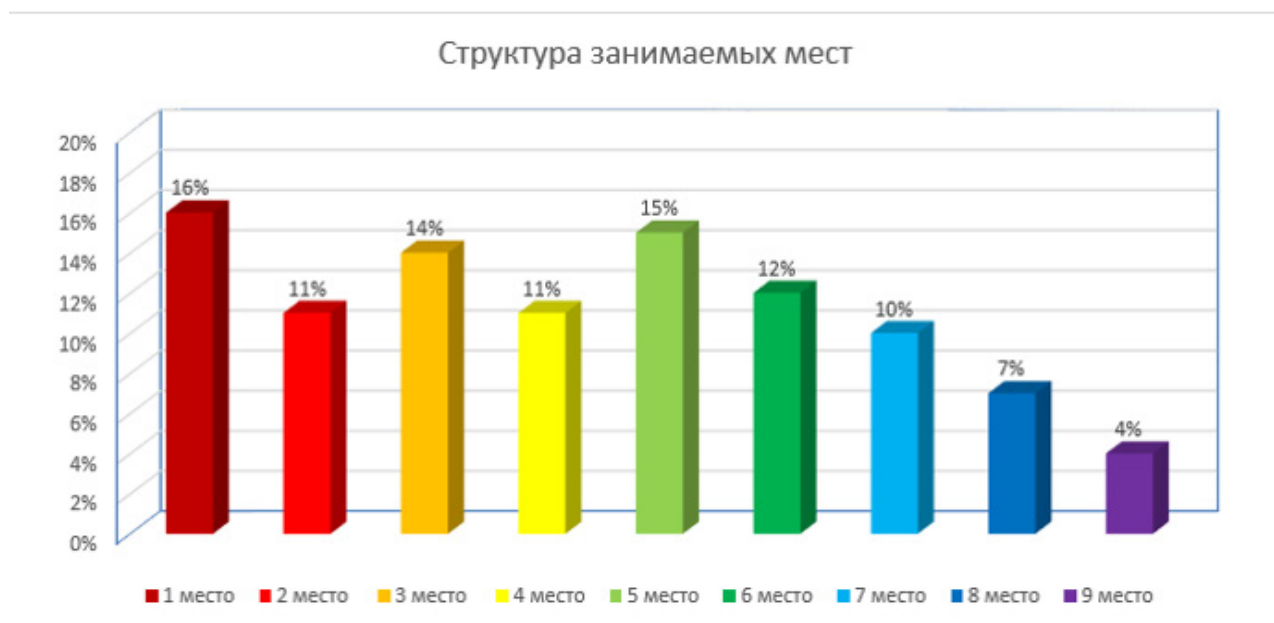


Рисунок 14



По моему методу я разделяю 1-2-3 место – это зона ITM, 4 место – баббл, 5-6 место – это средняя стадия, 7-8-9 места – это ранняя стадия. Каждой стадии свойственна своя стратегия игры. Мой опыт игры в Sit&Go позволил выделить эти группы с точки зрения процента от общего количества мест. Для примера, представим наигранную дистанцию в 1000 Sit&Go плюсового игрока с ROI > 10% (Рисунок 14).

	Стадии Sit & Go								
	ITM			БАБЛ	Средняя стадия		Ранняя стадия		
Место	1	2	3	4	5	6	7	8	9
% места от общего кол-ва мест	16%	11%	14%	11%	15%	12%	10%	7%	4%
Общий % стадии от общего кол-ва игр	41%			11%	27%		21%		
Примерный диапазон	1 и 2 мест не менее 25%		13% - 15%	9-13%	24-28%		Не более 24%		

Рисунок 14

Ранняя стадия – не более 24% занимаемых мест. Количество 7-9 мест не должно превышать 24% от общего числа сыгранных Sit&Go. 24% крайний порог. Более чем 24% означает неправильную игру на ранней стадии: розыгрыш большего количества рук, не использование позиции, переигрывание рук, не понимание ICM-модели, принятие слишком рискованных и слабо-плюсовых действий. Пик вылетов здесь приходится на 7 место, так как нередко здесь захватывается средняя стадия игры при таком количестве человек.

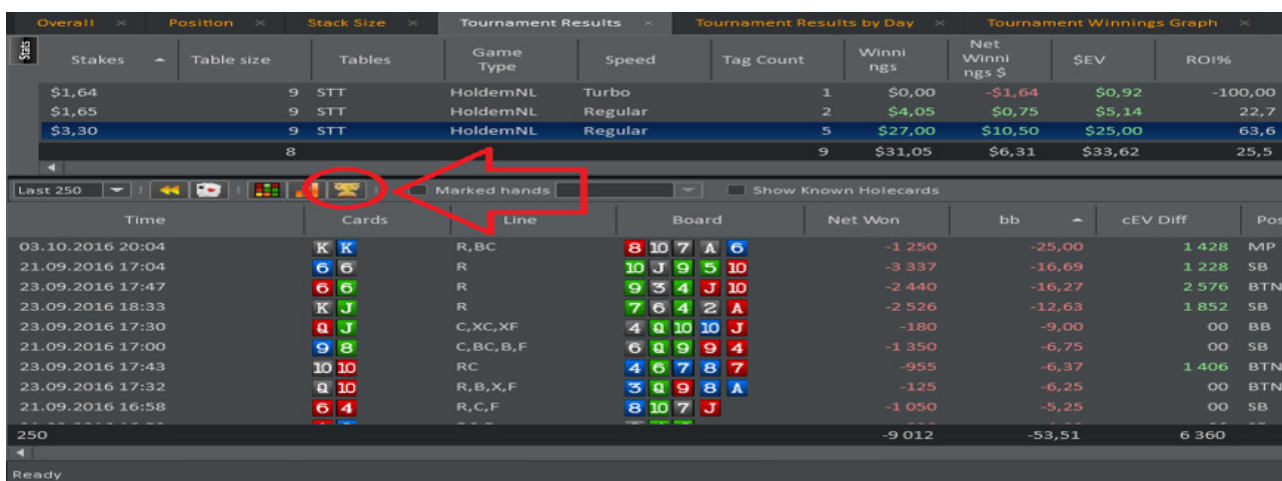
Средняя стадия – количество вылетов должно колебаться в районе 24-28%. 5 мест у вас должно быть много, иногда даже больше всего, так как мы взвинчиваем агрессию, чтобы попасть на баббл с хорошим стеком. Средний показатель 5 места 13-16%.

Баббл – самая важная стадия. Количество вылетов должно колебаться в районе 9-12%. Не более. Если вылетаем раньше, значит играем очень пассивно в средней стадии. А мы должны взвинчивать агрессию в средней стадии, этим и объясняется общее большее количество занятых 5-6 мест.



ITM – общее количество занятых призовых мест должно колебаться в районе 40-50%. Это чаще всего показатель выигрывающего игрока. Форма распределения мест у выигрывающего игрока должны быть 1>3>2 или 1>2>3 или 2>1>3. В идеале количество первых мест должно превышать над остальными призовыми местами.

В Holdem Manager 2 есть возможность эту структуру занятых мест просматривать тоже в виде диаграммы. Активировать ее можно как показано на **Рисунке 15**.



Stakes	Table size	Tables	Game Type	Speed	Tag Count	Winnings	Net Winnings \$	\$EV	ROI%
\$1,64	9	STT	HoldemNL	Turbo	1	\$0,00	-\$1,64	\$0,92	-100,00
\$1,65	9	STT	HoldemNL	Regular	2	\$4,05	\$0,75	\$5,14	22,7
\$3,30	9	STT	HoldemNL	Regular	5	\$27,00	\$10,50	\$25,00	63,6
	8				9	\$31,05	\$6,31	\$33,62	25,5

Time	Cards	Line	Board	Net Won	bb	cEV Diff	Pos
03.10.2016 20:04	K K	R,BC	8 10 7 A 6	-1 250	-25,00	1 428	MP
21.09.2016 17:04	6 6	R	10 J 9 5 10	-3 337	-16,69	1 228	SB
23.09.2016 17:47	6 6	R	9 3 4 J 10	-2 440	-16,27	2 576	BTN
23.09.2016 18:33	K J	R	7 6 4 2 A	-2 526	-12,63	1 852	SB
23.09.2016 17:30	Q J	C,XC,XF	4 Q 10 10 J	-180	-9,00	00	BB
21.09.2016 17:00	9 8	C,BC,B,F	6 Q 9 9 4	-1 350	-6,75	00	SB
23.09.2016 17:43	10 10	RC	4 6 7 8 7	-955	-6,37	1 406	BTN
23.09.2016 17:32	Q 10	R,B,X,F	3 Q 9 8 A	-125	-6,25	00	BTN
21.09.2016 16:58	6 4	R,C,F	8 10 7 J	-1 050	-5,25	00	SB
250				-9 012	-53,51	6 360	

Рисунок 15

Сделаем теперь подробный разбор структуры занятых мест моего ученика, который играл Sit&Go \$3.5 на PokerStars (**Рисунок 16**).

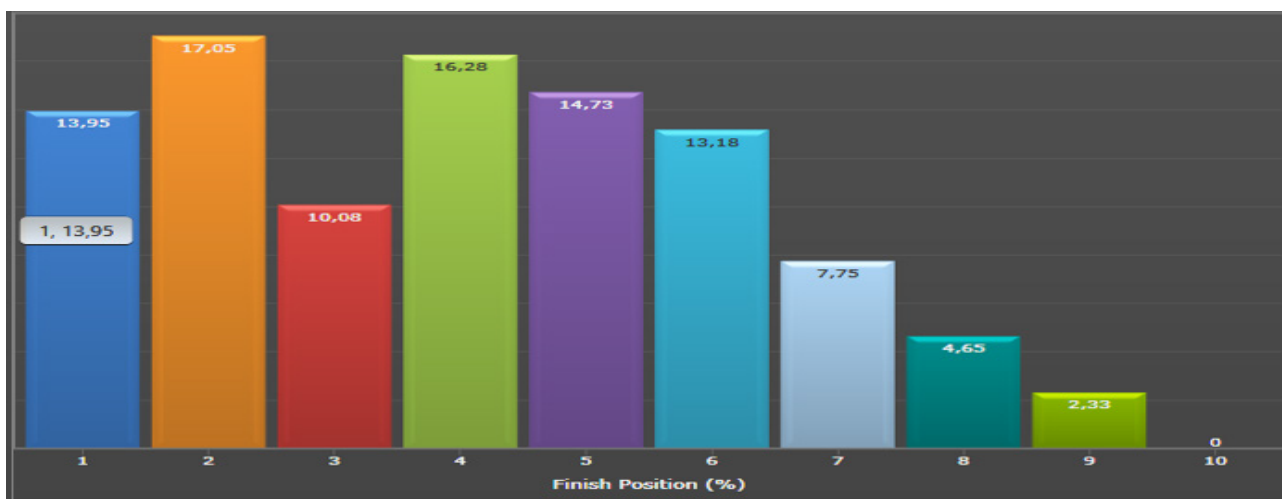


Рисунок 16



Перед анализом данной диаграммы сообщаю, что ученик регулярно играл Sit&Go 9-макс \$3.5. ROI составил 14.1%. Эта диаграмма выигрывающего игрока. Было сыграно более 500 Sit&Go. Анализ по методу PPP начинаем с ранней стадии. Как мы помним, процент занятых мест в ранней стадии не должен превышать 24%, в идеале этот показатель должен быть меньше 20%. В данном случае наш общий процент вылетов составляет $= 2.33 + 4.65 + 7.75 = 14.73\%$. Это очень хороший показатель. Я сомневаюсь, что при разборе раздач мы найдем в игре моего ученика существенные ошибки в ранней стадии игры. Ученик на ранней стадии играет в тайтовый покер, напрасно не рискует, не разыгрывает маргинальные руки, не принимает слабо плюсовые решения. Если и есть ошибки в игре ученика, то, скорее всего, это точно не диапазон разыгрываемых рук на префлопе в ранней стадии.

Переходим к средней стадии. Здесь нас интересуют места 5 и 6. Это средняя стадия Sit&Go. На данном графике 5 мест – 14.73%, и 6 мест – 13.18%. Общий процент занятых 5 и 6 мест $= 14.73 + 13.18 = 27.9\%$. В средней стадии, судя по диаграмме, дела у моего ученика тоже обстоят довольно неплохо. Однако для полного анализа данной стадии сюда надо подключать анализ стадии баббл.

Вылетов на стадии баббл у нас 16.28%. Этот показатель плох, и он говорит о наличии пробелов в игре моего ученика на средней стадии и стадии баббл, даже несмотря на то, что ученик играет в плюс и имеет ROI 14%, тут все дело в дистанции. Данный показатель вылетов на баббле в идеале не должен превышать 13%. Ошибка, на самом деле, комплексная и скрыта она в средней стадии. Дело в том, что такие частые вылеты на баббле не могут быть случайны. Здесь причины могут быть следующими: 1) довольно тайтовая игра на средней стадии, играем в том же ритме что и на ранней стадии, стараемся пересидеть оппонентов до баббл, как следствие, часто попадаем на баббл с коротким стеком, что неизбежно приводит к частым вылетам; 2) в средней стадии играем агрессивно, однако при попадании на баббл падаем в ступор и начинаем играть в сверх-тайтовый покер и ждем пока кто-то вылетит, это чревато тем, что перестаем красть блайнды, пушить в коротких, когда это выгодно, и как следствие может мгновенно перевести нас из комфортной игры в пуш-фолдную, где нас и выбивают из-за того, что мы не умеем перестроиться к игре на баббле. Такая стратегия игры приведет к недостаточному кол-ву 1 мест, что и повлияет на ваш конечный результат на дистанции.



Возможно у моего ученика проблема комплексная и связана как с 1 так и со 2 причиной. Для того, чтобы здесь разобраться поможет только анализ рук и игры.

Переходим к анализу ITM зоны. Как мы видим, общий процент попадания в призы равен $13.95 + 17.05 + 10.08 = 41.08\%$. Это неплохой показатель ITM. Этот высокий показатель часто обеспечивает грамотная тайтовая игра на ранней стадии и агрессивная игра на средней стадии.

Так как у моего ученика ITM хороший, стоит обратить внимание на одну интересную вещь – я их назвал формы призовых мест. Эти формы показывают насколько качественна призовая зона у игрока. При одном и том же ITM, ROI и прибыль может очень сильно отличаться, колебания могут быть очень большими. Поэтому анализ игры и форм призовых мест очень важен. Более подробно о формах я написал ниже.

Вернемся к ITM моего ученика. Как мы видим на диаграмме, большинство мест у моего ученика 2, затем 1 и меньше всего 3. Распределение мест не идеальное, вы должны стремиться занимать как можно чаще 1 места, чтобы максимизировать ваше ROI. Это можно добиться только грамотной игрой на всех стадиях. В данном конкретном случае у моего ученика цепочка проблем начинается еще в средней стадии, затем ошибки повторяются на баббле и, как следствие, в призовой зоне мой ученик редко попадает с чиплидерским стеком и старается частенько пересидеть короткий 3 стек, дабы обеспечить себе минимальную выплату за 2 мест. Это не верно. Разница в выплатах между 2 и 3 местом 10%, а между 1 и 2 – 20%. Вы должны как можно чаще занимать 1 место, а этого можно достичь только агрессивной игрой в призовой зоне.

У моего ученика не идеальная форма распределения призовых мест, однако, за счет высокого процента попадания в призы, на выходе получили довольно неплохой ROI в размере 14%. Для регулярки Sit&Go с бай-ином \$3.5 это неплохой результат.

Подведем итоги: довольно неплохая игра на ранней стадии, малое количество вылетов на 9-8 и 7 месте соответственно. Это свидетельствует о грамотной игре на стадии малых блайндов.

В средней стадии, ближе к бабблу, мой ученик начинает играть недостаточно агрессивно, не использует во всю меру пользу поздних позиций, что редко приводит



к попаданию на баббл с чиплидерским стеком, чаще со средним или малым. Итогом этого становится огромное количество вылетов на стадии баббла – 16%, это плохой показатель.

В призовой зоне часто происходит пересиживание 2 или 3 оппонента, что приводит к высокому показателю 2 мест, который составляет 17.65%. Это больше чем 1 и 2 мест. Форма призовых мест $2 > 1 > 3$. Положительным моментом в игре ученика является то, что даже допуская ошибки на поздних стадиях игры ему ученику удалось добиться высокого показателя ITM – 41%, за счет общей верной стратегии и понимания системы ICM в поздних стадиях, что обеспечило высокий ROI и хорошую прибыль.

При анализе ITM зоны в Sit&Go обязательно обращайтесь внимание на один важный момент: порядок распределения призовых мест. У вас ITM может быть и 40%, однако если у вас 3 мест 20% и более, а 1 мест меньше чем 2, ни о каком хорошем плюсе речи и быть не может. Привожу вам пример форм распределения призовых мест (Рисунок 17):

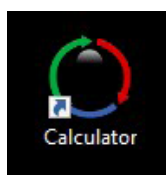
Форма	Описание формы
1 > 2 > 3	Идеальное сочетание призовых мест. Это то, к чему мы должны стремиться. 1 мест больше чем 3 и 2 мест, а 3 больше чем 2. Такой формы можно достичь только при правильной игре на всех стадиях Sit & Go и пониманием математической модели игры Sit & Go. Тайтовая ранняя стадия – повышаем активность и агрессию на средней стадии – на бабле играем тайтово-агрессивно – ITM играем лузово – агрессивно.
1 > 3 > 2	

Рисунок 17



2 > 1 > 3	Форма плюсового игрока. Ошибки здесь будут в средней зоне и на бабле. Часто это происходит из-за слишком тайтовой игрой в средней стадии. Из-за этого в призовую зону часто попадаем с коротким или средним стеком. Однако при должном уровне ИТМ мы будем играть все еще в +.
2 > 3 > 1	Форма нулевого или слабо минусового игрока.
3 > 1 > 2 3 > 2 > 1	Формы минусовых игроков. Даже при должном уровне ICM игра будет минусовая.

После отыгрыша дистанции Sit&Go всегда обращайтесь внимания на структуру занятия мест и делайте свой анализ по методу PPP



Holdem Resource Calculator – программа, которая незаменима для игрока Sit&Go. Главная цель данной программы научить вас делать прибыльные действия с точки зрения ICM-модели и эквити призового фонда. Holdem Resource Calculator научит вас максимально идеальной стратегии игры на поздних стадиях игры в пуш\фолде.

Программа научит вас распознавать? когда стоит ставить олл-ин, а когда сбрасывать карты. Вы узнаете как влияет на стратегию игры пуш-фолд, количество оппонентов, размеры стэков, диапазон и стиль игры соперников. Вам важно научиться делать плюсовые действия в Sit&Go с точки зрения эквити и денег, так как совершая действия +chip EV не всегда гарантирует вам +\$ на дистанции.

Разберемся с функционалом программы. Основные функции и возможности программы Holdem Resource Calculator:



1. Разбор собственной истории рук или отдельных раздач

Данная программа поддерживает все основные покерные сети и румы. Мы просто можем загрузить в программу наши сыгранные Sit&Go, и программа сама покажет в каких раздачах мы сыграли верно, а в каких нет. Любую раздачу мы можем рассмотреть более подробно, программа покажет какое действие (пуш или фолд) было более выгодным в данном конкретном случае. Так же мы можем вручную изменить сценарий, изменить диапазоны играемых рук и увидеть, как изменится наш диапазон в ту или иную сторону для прибыльного действия. (Рисунок 18)

Tournament	Buyin	Players	Start	End
136369293	0.85+0.15		2019-03-17 00:00	2019-03-18 00:00

Diff%	Date	Cards	Action	Pos.	Stack	BB(ef)	Players	Level
-0.10	2019-03-18 00:00	Q3o	R	SB	12.2	12.2	2	150/300/30
-0.06	2019-03-17 00:00	Q8s	R	BU	14.3	14.3	4	75/150/15
+0.03	2019-03-18 00:00	98o	R	SB	36.7	18.1	3	75/150/15
+0.14	2019-03-18 00:00	85s	R	SB	29.7	9.9	3	100/200/20
+0.25	2019-03-18 00:00	JTo	R	SB	13.9	13.9	2	150/300/30
+0.37	2019-03-18 00:00	83o	F	SB	16.3	16.3	2	150/300/30
+0.66	2019-03-17 00:00	92o	F	CO	16.1	16.1	4	75/150/15
+0.73	2019-03-18 00:00	ATs	R	SB	17.9	17.9	2	100/200/20
+0.84	2019-03-18 00:00	55	R	SB	14.6	14.6	2	150/300/30
+1.35	2019-03-18 00:00	84s	F	BB	13.3	13.3	2	150/300/30

Рисунок 18

2. Тренировка рейз/фолд, рейз/кол, 3-бет/фолд, 3-бет/кол.

Очень важная функция и возможность программы Holdem Resource Calculator. Это нам позволит научиться четко понимать свои префлоп диапазоны, поляризация диапазонов, подстраиваться под разных оппонентов и разных диапазонов с учетом стадии турнира. (Рисунок 19)



Home

Hand 2

Action	Amt.	Player	Range
R	800	UTG	14.9%, 55+ A4s+ ATo+ K9s+ KJo+ QTs+ JTs
3B	1.1k	MP	8.0%, 66+ ATs+ AJo+ KQs
3B	2.6k	CO	7.0%, 77+ AJs+ AQo+ KQs
C	1.9k	BU	4.1%, 99+ AQs+ AKo
C	663	SB	8.2%, 77+ AJs+ AQo+ KTs+ QTs+ JTs
4B	3.7k	BB	4.2%, 99+ AQs+ AKo
C	2.6k	UTG	3.8%, TT+ AQs+ AKo
C	1.8k	UTG	12.4%, 55+ A9s+ A5s AJo+ K9s+ KQo QTs+ JTs
3B	1.9k	BU	7.5%, 77+ ATs+ AJo+
C	663	SB	15.0%, 33+ A4s+ A9o+ KTs+ KQo
3B	3.7k	BB	8.9%, 66+ ATs+ AJo+ KJs+ QJs
R	800	MP	29.9%, 22+ A2s+ A3o+ K6s+ KTo+ Q9s+ QTo+ J8s+ JTo T8s+ 98s 87s
R	800	CO	26.4%, 22+ A2s+ A5o+ K8s+ KTo+ Q9s+ QJo J8s+ JTo T8s+ 98s
R	800	BU	38.1%, 22+ Ax K3s+ K8o+ Q6s+ Q9o+ J7s+ JTo T7s+ T9o 96s+ 86s+ 76s 65s
R	723	SB	78.0%, 22+ Jx+ T2s+ T4o+ 92s+ 96o+ 84s+ 86o+ 73s+ 75o+ 63s+ 65o 53s+ 43s

Range

UTG calls 2583 against CO, BB: 3.8%

AA +35.7	AKs +5.05	AQs +0.31	AJs -1.51	ATs -2.75	A9s -4.49	A8s -4.40	A7s -4.42	A6s -4.44	A5s -3.16	A4s -3.46	A3s -3.76	A2s -4.12
AKo +2.36	KKs +22.4	KQs -1.30	KJs -1.56	KTs -2.42	K9s -4.29	K8s -4.55	K7s -4.49	K6s -4.29	K5s -4.33	K4s -4.63	K3s -4.93	K2s -5.28
AQo -2.72	KQo -4.30	QJ +13.3	QJs -1.11	QTs -1.91	Q9s -3.60	Q8s -4.08	Q7s -4.72	Q6s -4.38	Q5s -4.41	Q4s -4.70	Q3s -4.99	Q2s -5.33
AJo -4.61	KJo -4.62	QJo -4.13	JJ +7.58	JTs -1.48	J9s -2.93	J8s -3.52	J7s -4.16	J6s -4.69	J5s -4.55	J4s -4.83	J3s -5.11	J2s -5.45
ATo -5.95	KTo -5.52	QTo -4.97	JTo -4.42	TT +3.10	T9s -2.72	T8s -3.38	T7s -4.00	T6s -4.60	T5s -5.43	T4s -5.50	T3s -5.79	T2s -6.13
A9o -7.86	K9o -7.53	Q9o -6.78	J9o -5.97	T9o -5.71	99 -0.91	98s -3.60	97s -3.82	96s -4.41	95s -5.26	94s -6.46	93s -6.50	92s -6.84
A8o -7.71	K8o -7.76	Q8o -7.26	J8o -6.56	T8o -6.38	98o -6.60	88 -2.17	87s -3.04	86s -3.53	85s -4.28	84s -5.42	83s -6.69	82s -6.72
A7o -7.73	K7o -7.70	Q7o -7.94	J7o -7.25	T7o -7.05	97o -6.84	87o -5.97	77 -2.62	76s -2.53	75s -3.21	74s -4.34	73s -5.63	72s -6.97
A6o -7.72	K6o -7.45	Q6o -7.55	J6o -7.78	T6o -7.43	96o -7.43	86o -6.46	76o -5.39	66 -2.63	65s -2.12	64s -3.14	63s -4.35	62s -5.64
A5o -6.33	K5o -7.49	Q5o -7.58	J5o -7.63	T5o -8.33	95o -7.24	85o -6.11	75o -6.11	65o -2.69	55 -2.23	54s -3.39	53s -4.68	52s -4.68
A4o -6.66	K4o -7.81	Q4o -7.89	J4o -7.93	T4o -8.61	94o -9.61	84o -8.45	74o -7.31	64o -6.02	54o -5.04	44 -3.01	43s -3.70	42s -4.97
A3o -6.99	K3o -8.14	Q3o -8.21	J3o -8.24	T3o -8.92	93o -9.65	83o -9.81	73o -8.68	63o -7.31	53o -6.28	43o -5.61	33 -3.35	32s -5.28
A2o -7.38	K2o -8.52	Q2o -8.58	J2o -8.61	T2o -9.29	92o -10.0	82o -9.85	72o -10.1	62o -8.68	52o -7.66	42o -7.96	32o -8.30	22 -3.77

13500

Рисунок 21

Психология Sit&Go

Сегодня много тем, статей, рассказов о том, как и что нужно нам разыгрывать и делать за покерным столом и в каких ситуациях. Это действительно очень важно, однако это лишь одна сторона покерной монеты. На другой стороне – психология игрока в покер, без которой быть успешным игроком в покер просто нереально. Добиться результата можно только тогда, когда у нас две стороны нашей монеты отшлифованы. Ведь все математические формулы, чарты рук и диапазоны и многое другое очень важны для достижения результата, однако эффективность этих знаний может заметно падать, если мы впадаем в тильт, перестаем думать логически, а наши действия и поступки берут за базу наши эмоции, а не логику и холодный расчет.

Очень важно это понимать. Одно дело, когда мы с чартами и математикой побеждаем оппонентов, с другой – мы должны научиться побеждать себя. Для того, чтобы стать успешным игроком в покер нужно не только знать математику покера и игровые моменты, но нужен и жесткий самоконтроль своего поведения, настроения и эмоций. Ни для кого не секрет, что психология прочно связана с покерным мышлением и с решениями, которые мы применяем в данной игре. От этих решений и будут зависеть наши результаты в покере. А наши результаты – это наша потенциальная прибыль.



Психология – это очень интересная и не до конца изученная наука, которая изучает подсознание человека и то, как себя ведёт человеческий мозг в различных ситуациях. Нам интересна эта наука с точки зрения того, как поведение нашего мозга сказывается на результатах нашей игры. Психология – это также познание своего я, своих способностей и возможностей. В общем смысле, психология – это наше реагирование на то, что происходит за покерным столом, это наша реакция на ответные действия оппонентов, это наш стиль игры в зависимости от нашего настроения, усталости, напряжения, а раз эти все факторы влияют на наши результаты и прибыль, я не мог не затронуть тему психологии. Выделим основные моменты, касающиеся психологии игры Sit&Go:

- 1) Тильт, причины возникновения, способы преодоления;
- 2) Усталость, напряжение, плохое настроение, эмоции;
- 3) Апстрики и даунсвинги;
- 4) Психология игровых моментов в разрезе Sit&Go.

Тильт. Причины возникновения, способы преодоления

Давайте разберемся в начале, что такое тильт. Тильт (англ. Tilt) – это состояние игрока в покер, вызванное сильными эмоциями от выигрышей или проигрышей, при котором он играет в несвойственном ему стиле и начинает допускать много ошибок в игре. Тильт считается главным врагом игрока, поэтому существует много психо-тренингов и упражнений, целью которых является улучшение самоконтроля и психологическая борьба с тильтом. Я не спроста пометил «главный враг игрока». Если бы вы навсегда смогли избавиться от данного психологического состояния, ваши результаты в игре заметно выросли бы. Тильту подвержены и новички и матерые игроки. Тильт может возникать как из-за проигрыша, так и из-за выигрыша.



Тилт

Причины

Выигрыш денег, раздач, фишек.
Подверженность эмоциям при выигрыше.

Проигрыш денег, раздач, фишек. Плохое настроение или физическое состояние, подверженность эмоциям при проигрыше.

Следствие

Розыгрыш большого количества рук, много блефа, частый доход до вскрытия.
Все это обусловлено тем, что мы в состоянии тильта и мы уверены, что победим.

Пропадает уверенность в себе, розыгрыш как большого, так и малого количества рук, сброс сильных рук, желание мести и отыгрыша, переход на лимит выше, много блефа.

Результат

Проигрыш, недобор денег на дистанции, отклонение от оптимальной игры.

Проигрыш больших сумм, вызванный переходом на лимит выше и лузово-агрессивной игрой.
Эмоции берут верх над разумом, усиление эмоционального стресса, отклонение от оптимальной игры.



Если вы вдумаетесь и вспомните свои игровые моменты и что вы делали в состоянии тильта – вы ужаснетесь тому, насколько сильно наша игра может отличаться в этом состоянии от обычной нашей игры. Естественно эти отклонения только разгонят дисперсию покера и чаще всего приводит к большим неудачам и проигрышам. Вот как это обычно происходит: вначале вы проигрываете из-за дисперсионных отклонений покера, это может быть все что угодно (переезды, бэд-биты, кулера, выигрыш рыбы с мусором). Затем вы в подаете в тилт, за вас начинает работать не здравый смысл и холодный расчет, а эмоции, которые проявляются в желание мести, желание отыграться как можно быстрее, желание разыгрывать много рук агрессивно и т.д. Тилт рождается от непонимания покера и общей психологической неуравновешенности. Однако с этим можно и нужно бороться. Я приведу основные моменты, которые реально работают и помогают в преодолении данного состояния.

Что делать, когда мы в тильте:

- 1) Забудьте про игру на лимитах выше. Это самая пагубная и распространенная ошибка всех игроков. Ведет она чаще всего к еще большему проигрышу. Будучи тренером, я сотни раз наблюдал за такой картиной, поверьте, в 90% человек проигрывал очень много. Желание отыграться – это естественное желание, однако методы должны быть рациональными. Игра по банкроллу, холодный расчет, трезвая голова, игра меньшего количества столов при даун-свингах.
- 2) Забыть про чат и его существование.
- 3) Всегда помнить о том, что в покере прибыль складывается на продолжительном участке времени, это дисперсионная игра, в которой можно выигрывать только на дистанции. Если мы делаем действия с положительным математическим ожиданием, то мы будем на дистанции в плюсе. Мы всегда должны помнить об этом, и не важно что случилось в данной конкретной раздаче или сессии, главное, чтобы мы знали и были уверены в том, что сделали все правильно. Осознание этого поможет вам бороться с тильтом. Просто уйдет причина возникновения тильта от понимания основ и принципов покера. Будьте уверены в себе. А уверенность придет от полученных знаний.



4) Если нам не везет, эмоции берут вверх, закручиваем гайки. Это должно проявляться в более тайтовой игре, розыгрыша меньшего количества рук, меньше лайтовых рейзов и 3-бетов, меньше агрессивности, не блефуем, игра по карте, успокаиваем нервную систему.

5) Если нас накрывает плотно и совсем тяжело держать себя в руках, все выше методы не помогают, путь один – закрываем покерный клиент и идем отдыхать или заниматься спортом. Завтра будет другой день – другая игра.

Усталость, напряжение, плохое настроение, эмоции

Здесь я не буду вам долго расписывать и говорить, что делать, если вы устали, чем-то напряжены, у вас нет настроения и т.д. Вы должны четко понимать, что любое отклонение нашего обычного состояния от нормы, прямо или косвенно отобразится на результатах нашей игры. Это относится не только к покеру. Попробуйте позаниматься любым делом, если вы устали или у вас нет настроения. Как думаете, результат этой работы и занятий будет близок к хорошему или к идеалу? То же самое и с покером. Представьте еще, что в таком состоянии нас накрывает полоса неудач и тут понеслось. Тилт – неадекватная игра – проигрыш. Запомните в покере, мы должны всегда стремиться играть в совершенную игру, проигрывать мелкие банки, выигрывать большие банки, искать рыб, быть терпеливым, уверенным в себе, не поддаваться на провокации. Усталость, напряжение, плохое настроение будут мешать нам играть в свой покер.

Решение и выход тут один – не играем в покер, если плохо себя чувствуем, нет настроения, куда-то спешим, до этого с кем-то ругались и т.д. Я думаю вы поняли меня. И запомните, в покере чем больше эмоций – тем меньше денег.

«Дисциплина – мать победы»

Александр Суворов



Апсвинги и даунсвинги

Для начала давайте разберемся что означает апсвинг и даунсвинг.

Апсвинг (англ. Upswing) – это жаргонное название полосы везения у игрока в покер. Во время апсвинга обычно получается выигрывать большее количество рук, чем обычно, руки чаще усиливаются, а оппоненты чаще «проплачивают» сильные руки. Раздают кулера в нашу сторону, выигрываем монеты и выставления снизу. Приятно вроде как, прибыль растет, но не стоит забывать, что рано или поздно придет совершенно противоположная полоса (**Рисунок 22**).



Рисунок 22

На данном графике отчетлива видна разница между красной линией и зеленой в конце графика. Эта разница и есть Апсвинг или Апстрик. Игра по математике уходит вниз, а мы косим бабло. В игре это выглядит как выигрыш раздач 20% против 80%, доминаций и кулеров снизу.



Даунсвинг (англ. Downswing) - жаргонное название полосы невезения в покере. Во время даунсвинга обычно хорошие карты приходят редко, а те, которые приходят, обычно всё равно проигрывают. Мы проигрываем кулера сверху, на ривере оппам доезжают 2- 10 % комбинации. Являясь главной преградой игрока в покер, затяжной даунсвинг может и вовсе лишить удовольствия от игры и желания продолжать свою покерную карьеру. Многие игроки, особенно начинающие, во время даунсвинга начинают играть хуже, тильтовать. Это еще более усугубляет ситуацию и грозит проигрышем большого количества денег. Именно благодаря даунсвингу очень важно иметь запас по БР и придерживаться банкролла – менеджмента. Падение банкролла вызывает тилт и пошло поехало.

Вот наглядный пример даунстрика в СНГ (Рисунок 23):



Рисунок 23



На данном рисунке вы видите огромную недодачу по деньгам от рума, это и есть долгий неприятный даунстрик, когда по математике мы граем в + , а по факту за 2000 СНГ не заработали ничего. Такие ситуации бывают, на крайне редки. НО вы должны об этом знать и понимать что такое покер и его связь с дистанцией.

Апсвинги и даунсвинги в совокупности являются дисперсией покера, математические отклонения в ту или иную сторону вероятностей. Вся наша игра будет состоять из маленьких апстриков и даунстриков и реже больших апстриков и больших даунстриков. Все это будет проверять на прочность вашу нервную систему и эмоциональность. Вот почему так важен банкролл – менеджмент. Будучи даже самым хорошим игроком вы можете проиграть за пару сессий 30-40 байинов.

После того, как вы разобрались что означают данные понятия, мы должны уяснить как в данных полосах научиться играть с точки зрения увеличения прибыли и уменьшения потерь. Чем выше уровень игры игрока и его общий ROI тем в среднем меньше у него стадии апстрика и даунстрика. Начнем с апсвинга.

Я думаю, во время игры у вас не раз было ощущение, что вам почему-то сегодня очень везет, карты доезжают, в доски попадаем, тузы раздают часто, занимаем призовые места и т.д. Это и есть апсвинг. Это отклонение математического ожидания в лучшую для нас сторону. Длительность апсвинга, как и даунсвинга, может очень сильно колебаться. Зависит это от игры, лимита, полей игроков и просто от удачи. Например, от дня до нескольких недель. Наша главная с вами цель, понять как играть в данной так называемой полосе везения . Несколько советов при игре в апсвингах :

1) Играем в свой обычный покер, не надо думать, что если мне везет, то я сам бог в покере и могу 7-2 разномастные запустить. Как раз такими действиями вы просто раскачаете свою дисперсию и апсвинг исчезнет так, что вы даже не успеете это заметить. Играем в свой обычный покер.

2) Есть такое понятие в покере, полосы удач, или выигрышные полосы. Это следует понимать так – если мы выиграли одну раздачу, затем нам пришла хорошая рука, не боимся и открываем ее снова рейзом, если опять выиграли эту раздачу, можно следующую руку опять открыть. Это и есть построение своих выигрышных полос.



В СНГ это особенно работает на поздних стадиях будучи чипаком. Здесь главное не заигрываться. Не бойтесь иногда прибегать к такому методу, если видите, что игра складывается и опыты оверфолдят. Однако все эти действия вы должны делать с холодной головой и трезвым расчетом.

3) Помогайте апсвингу своими правильными математическими действиями и он будет длиться максимально долго. Попросту говоря – играем в обычную совершенную игру, анализируя каждое действие и принимая верное решение. Не нужно разыгрывать много рук, не нужно много блефовать и т.д. В корне, за исключением выигрышных полос, игра остается без изменений.

Даунсвинг случается со всеми игроками в покер. Это неизбежное событие в жизни любого игрока в покер, когда он начинает проигрывать больше обычного, карты не доезжают, нас переезжают, хорошие карманные карты долго не заходят, а в случае розыгрыша еще и проигрывают. В данном случае задача любого игрока научиться играть в данной полосе неудач и проигрывать как можно меньше. Вот несколько советов по игре при даунсвингах:

1) Максимальный самоконтроль. Холодный ум. Уверенность в себе. Все это придет, после того как вы научитесь переживать данные стадии и поймете за счет чего в покере происходит выигрыш и прибыль.

2) Агрессивность нашей игры должна снижаться. Разыгрываем меньшее кол-во рук, не блефуем, меньше рейзим и 3-бетим. Простыми словами, максимально сужаем дисперсию покера розыгрышем только сильных рук. В данном случае даунсвингу будет не так просто нас постоянно прибивать. Это самый верный и действенный способ при полосе неудач. Никаких скачков по лимитам, никакой мести оппонентам, никакой злости, это игра, где выигрывает самый спокойный и самый рассудительный. Будьте им всегда и в любых стадиях везения и невезения и вы научитесь переживать данные полосы с минимальным ущербом. Наша цель – проиграть как можно меньше и выйти на положительный период в игре.

3) Если уж совсем тяжело дается самоконтроль и игра выходит из под него, просто закрываем клиент. Завтра будет другой день, другое настроение, другая игра.



Были проведены исследования в разрезе даунсвинга в Sit & Go, которые показали, что люди, играющие данную дисциплину, могут попадать в серию из 20 проигрышей бай-инов на 500 игр в среднем. Конечно, это может произойти не со всеми и не так часто как это показали исследования, однако вы всегда должны помнить, что проигрыш 5 – 10 бай-инов в Sit & Go это не конец света и такое будет происходить довольно часто. Такое бывает и вы должны быть к этому готовы.

Психология игровых моментов в разрезе Sit&Go

Для того, чтобы научиться хорошо играть Sit&Go в плюс нужно усвоить несколько важных моментов. Любая ошибка, будь она в ранней стадии или на бабле, может обернуться проигрышем данного турнира. Это не МТТ, где у нас на старте более 150 больших блайндов и мы можем позволить себе разыгрывать много рук, и это не кэш, где для того, чтобы добавить в свой диапазон блефовые руки мы должны их иногда открывать и разыгрывать, в Sit&Go все это ни к чему хорошему не приведет. Будете играть здесь в свой любимый покер и вы проиграете. Поэтому здесь я решил выписать основные психологические моменты игры Sit&Go, для того чтобы вы поняли суть и у вас сформировалось правильное мышление по поводу того, как играть данные турниры. Основные моменты:

1. В ранней стадии у нас есть возможность очень выгодно увеличивать свой стек на постфлопе, но этому нужно сперва научиться. На начальном этапе обучения придерживайтесь чартов, советов тренера, не блефуйте без четкого понимания и не переигрывайте руки. Старайтесь не проигрывать в раздач по пол стека, собираю комбинации и делая минусовые колы.
2. В ранней стадии, когда вы не уверены что делать, или не знаете как поступить, склоняйтесь к чеку или фолду.
3. В средней стадии ваша цель нарастить стек перед баблом и оказывать давление на короткие стеки, только такая стратегия приведет к большому количеству 1 мест и высокому ROI, не бойтесь лузово стилить, рестилить, если статистика оппонентов позволяет делать это. Самый большой % вылетов у вас будет приходиться именно на среднюю стадию, 5-6 места.



4. В поздних стадиях (баббл, ITM), если вы не знаете как поступить в оклонулевых ситуациях – склоняйтесь к бету или рейзу, особенно это верно, если ваш стек 10 ББ или менее.

5. В Sit&Go, как и в других дисциплинах безлимитного покера, очень важно думать наперед на несколько шагов, прежде чем совершить какое-либо действие. Особенно это очень важно для Sit&Go. Потому что чаще всего здесь одна ошибка – и мы вылетели. Поэтому не стоит здесь делать те действия, после которых вы не будете понимать что делать дальше. Простой пример от игры новичка в Sit&Go: игрок в ранней стадии Sit&Go с рукой A9 разномастные на баттоне решил сделать 3-бет против опен-рейзера с ранней позиции. На флоп вышла A106 (все разномастные), наш герой ставит потбет, а оппонент делает колл. По терну выходит 3, бланковая карта и игрок идет олл-ин. Оппонент думает и нажимает колл. По риверу выходит еще один бланк и оппонент показывает АК. Игрок все проиграл. Наш игрок совершенно не думал о том, зачем он делает 3-бет, с каким диапазоном оппонент может его заколлить или сделать ререйз, что он будет делать на флопе, и каким образом он вообще собирается выиграть данную раздачу. По выходу туза Игрок был готов играть на стек. Это очень грубая ошибка в данной стадии игры. Герой допустил в одной данной раздаче много ошибок. В Sit&Go это недопустимо. Будете играть в минус. Вы всегда должны себе давать отчет, что мы делаем, почему и что хотим увидеть на доске и как после этого будем играть. Продумываем несколько действий наперед, это не так сложно, как может показаться на первый взгляд.

6. На поздних стадиях для колла нужна гораздо сильнее рука, чем для рейза и олл-ина. Это самая важная концепция и психологический момент в поздней стадии игры Sit&Go. Вот в чем нужно будет разобраться вплоть до мелочей. Нужно научиться не бояться и не сомневаться в правильности действия запустить 10-9s с батона со стеком 10 ББ. В этом вам поможет работа с ICM калькуляторами.

7. В призовой зоне нужно играть очень агрессивно. Нас не интересует 2 и 3 место, так как разница в выплате в этих местах 10%. Поэтому мы должны всегда стараться играть максимально агрессивно, нам не стоит пересиживать с логикой: «сейчас вон тот вылетит, и я себе уже обеспечу выплату за 2 место».



С такой логикой в лучшем случае будете катать Sit&Go в ноль или слабый плюс. Без первых мест у вас не получится зарабатывать данной дисциплиной, так как разница вы в выплате между 1 и 2 уже 20%. И пока вы пересидживаете одного оппонента, для того чтобы точно занять 2 место, у оппонента стек уже станет в 3-4 раза большего вашего. В хед-запе это огромное преимущество. Не давайте его без боя оппонентам. Лучше занять 1 раз 1 место, чем 2 раза 3-е.

Общие рекомендации и советы по выбору и поиску Sit&Go на различных покерных румах.

Главное отличие Sit&Go от МТТ в том, что у нас есть возможность выбора столов, так называемый селекст столов. Это очень важный момент в нашей игре. Такая возможность есть на Pokerstars, 888 Poker. Что это нам дает спросите вы?

Давайте в начале разберемся вот с чем. Вначале турнира каждый игрок с точки зрения математики имеют одинаковую турнирную долю – 11.1 % от призового фонда. Выглядит это вот так ([Рисунок 24](#)). Тд показывает на какой % от призового фонда игрок претендует с учетом его стека и турнирной ситуации. Еще ТД – это ни что иное, как наше мат- ожидание в деньгах от турнира. В реалиях же игры в покере математика очень важна, особенно в СНГ, но не все. Есть еще и знание программ, статистики, психологии игроков, и ОПЫТА: огромного количества сыгранных турниров. Данный опыт дает игрокам преимущество, регулярно за столом всегда будет иметь гораздо большее ожидание в деньгах от турнира, чем новичок или фиш. Это самый главный момент, который не учитывает ни один ICM калькулятор либо математика в покере в целом. Играя с большим кол-во таких игроков за столом вы обречены на проигрыш денег.





Рисунок 24

Взгляните на **Рисунок 25**. Вы видите, что в реалиях каждый игрок имеет свое ожидание в деньгах, которое зависит от его опыта, квалификации и знания математики игры а так же от кол-ва сильных игроков за столом. Чем больше + регуляров с вами за столом, тем ниже ваше ожидания от данного турнира. Например, ваш уровень игры с 8 фишами за столом дает вам на дистанции 10%. Добавим в эти игры 2 + регуляра с вами за стол, и ваш ROI упадет до 8%. Посадите 4 регов и ROI станет 4-5% . Еще больше регов – и зарабатывать уже будет почти невозможно, вы будете играть либо в слабый плюс, либо в 0, а если уровень регов выше вашего, то и минус не за горами. Вот насколько это важно сегодня селектить столы, это прямая связь с прибылью. И объясняется это очень просто: платить ваше вэлью реги будут реже, чем фиши, чаще блефовать в вас, фишки дарить не будут, меньше ошибок по ICM и т.д. Другими словами, халявных фишек уже не будет, а чтобы переиграть рега, нужны знания, опыт и логика.





Рисунок 25

Однако данную возможность (селект столов) не может обеспечить каждый рум. В одних румах это запрещено вообще, например, PartyPoker. В другом руме очень мало игры, и селектом сильно не позанимаешься BlackChipPoker.

Не каждый рум может обеспечить постоянную игру Sit&Go из-за малого количества игроков в определенный период времени. Поэтому в данном разделе мы рассмотрим очень важные моменты: где, что и в какое время лучше всего играть. Данный курс предназначен только для игры Sit&Go regular и turbo. На сегодняшний момент только 3 рума способны обеспечить постоянную игру Sit&Go, это Pokerstars, 888 Poker, PartyPoker. Еще интересное поле на BlackChipPoker, игроки очень слабые, структура блайндов как на Pokerstars, много американских игроков. Главный минус – недостаточное количество игр.



Начнем мы с обзора румов и наличия там игр:

1. Pokerstars.



Гигант и лидер онлайн покера. Большинство игр и людей, играющих в Sit&Go, вы найдете здесь, практически в любое время суток проходит множество игр Sit&Go со средним бай-ином до \$15. Утром игры гораздо меньше, однако она все же есть. Вечером, ночью игры предостаточно почти на всех лимитах. Рассмотрим эти игры и рейк:

Бай – ин	Рейк
0.50\$ TURBO (0.44 + 0.06)	12 %
1.50\$ TURBO (1.32 + 0.18)	12 %
1.50\$ (1.29 + 0.21)	14 %
3.50\$ TURBO (3.16 + 0.34)	9.7 %
3.50\$ (3.11 + 0.39)	11.14 %
7\$ TURBO (6.45 + 0.55)	7.86 %
7\$ (6.37 + 0.63)	9 %
15\$ TURBO (13.89 + 1.11)	7.4 %
15\$ (13.70 + 1.30)	8.67 %

Как видите, на низких лимитах рейк довольно большой, особенно это касается \$1.5 Sit&Go, где рейк равен 14%. Если уровень игры мал, я рекомендую начинать играть Sit&Go с данного лимита. Для тех кто уже знаком неплохо с покером, то учиться играть рекомендую с \$3.5 и turbo \$3 нокаут.

2. 888 Poker



Второй по масштабам рум в мире. Игры хватает как утром так и вечером. В среднем игроки здесь слабее чем на аналогичных лимитах в Pokerstars. Заметное отличие данных Sit&Go в том, что здесь блайнды растут в регулярных Sit&Go каждые 8 минут, а в турбинах Sit&Go каждые 4 минуты, а на Pokerstars 10 и 5 минут соответственно. Рассмотрим данные Sit&Go и рейк:



Бай – ин	Рейк
0.40\$ 10HAND TURBO (0.35 + 0.05)	12.5 %
0.40\$ 10HAND (0.34 + 0.06)	15 %
1\$ TURBO (0.90 + 0.10)	10 %
1\$ (0.85 + 0.15)	15 %
3\$ TURBO (2.70 + 0.30)	10 %
3 \$ (2.70 + 0.30)	10 %
5\$ TURBO (4.5 + 0.5)	10 %
5\$ (4.5 + 0.5)	10 %
10\$ TURBO (9.1 + 0.9)	9 %
10\$ (9 + 1)	10 %

В данных Sit&Go на 888poker рейк после бай-ина \$3 остается практически неизменным. Это делает игру Sit&Go с регулярной структурой очень выгодной. Из-за меньшей дисперсии в данных Sit&Go будет легче добиться результата и высокого ROI. Я не рекомендую вам здесь играть Sit&Go до \$3 из-за высокого рейка и не рекомендую играть вообще Turbo Sit&Go на данном руме в начале обучения. Рост блайндов каждые 4 минуты сделает вашу игру еще более дисперсионной. Однако это не означает, что вы должны навсегда забыть про turbo Sit&Go на данном руме. Нет, это не так. При мультитейблинге игра данных Sit&Go имеет смысл из-за слабого поля, когда наша основная прибыль будет идти не от ROI, а от количества игр, и увеличением прибыли в час. Я просто не рекомендую вам играть данную дисциплину на начальном этапе вашей карьеры Sit&Go. Лучше играть Sit&Go с бай-ином \$3 с регулярной структурой роста блайндов.

3. PartyPoker



Неплохой рум. Рейкбек от 20% до 40/60% в зависимости от аффилиейта. Игра Sit&Go есть на лимитах \$1.1, \$2.2, \$5.5, \$11 соответственно. Игры не так много как на 888 и PS, но она есть. Главным из минусов является наличие сильных регов на лимитах \$5.5 и выше и нет возможности селектить столы. Поле не слабее чем на PS. Рейк на \$11 – 7.2 %, на \$5.5 – 7.3%, на \$2.2 – 8.6%. Как мы видим, рейк по всем бай-инам ниже, чем на 888 и PS, а наличие еще рейкбека минимум 20% не должны оставить этот рум без вашего внимания. Он отлично подойдет в качестве второго или третьего рума.



4. BlackChipPoker



Рум американский с очень слабым полем. Есть фиксированный рейкбек 27%. Рейк следующий: \$3.3 регулярь – 9%, \$3.25 турбо – 7.6%; \$5.5 регулярь – 9%, \$5.45 турбо – 8.3%. Как мы видим рейк ниже? чем на 888, но выше чем на PS и PP. Главный минус данного рума – очень мало игры. Играть имеет смысл только из-за фишного поля и обязательно миксовать с каким-нибудь румом из выше перечисленных.

Проанализировав Sit&Go с разными бай-инами, с разной структурой роста блайндов и разным рейком, я сделал следующий вывод, который вам и рекомендую. По моему мнению, для новичков с небольшим банкроллом, лучше всего начать играть на 888Poker Sit&Go \$3, только с регулярной структурой и далее расти по лимитам. Здесь рейк ниже, чем на Pokerstars и слабее игроки, поэтому мой выбор очевиден. Если вы по какой-то причине не можете или не хотите играть на 888, то начинаем играть Sit&Go на Pokerstars с бай-ином \$3.5 регулярные и турбо или \$3 нокауты. Для мультитейблинга советую подключать Partypoker или BCP.

Если вам позволяет банкролл и у вас уже есть опыт игры Sit&Go и определенный уровень мастерства, и вы можете себе позволить играть сразу лимиты выше, то я рекомендую начать играть на Pokerstars Sit&Go \$5 нокауты. Причина этому – слабость поля, более удобная структура и много игры.



ВЫБОР ПОКЕР РУМА :



АКАДЕМИЯ
ПОКЕРА

1. Самый большой рейк :



2. Самый большой рейкбек :



3. Структура SnG :



4. Сила оппонентов :



5. Наличие игры:



Еще в данном разделе я хочу дать пару советов о том, как выбирать лучшие игры Sit&Go и постараться максимизировать прибыль:

1) Вы должны постоянно делать нотсы на оппонентов, как на слабых, так и на регуляров, которых вы видите каждый день за столом. И если вы видите, что за столом сидят 3-4 регуляра или более, помеченные вами, то не стоит заходить в данную игру, ваша прибыль на дистанции будет минимальна. Стоит воздержаться от игры и подождать стол получше. Обратное относится к слабым игрокам, которых вы помечали. Вы должны играть как можно больше против данных оппонентов, вот здесь и делается прибыль. Это основа. Делайте нотсы не только по игре оппонентов, но и в том случае, когда нам подсказывает Holdem Manager 2. Пробивайте игроков через сайты статистики и делайте соответствующие пометки.

2) Выбирайте лучшие предложения по рейку. Постоянно сравнивайте данный показатель с другими играми Sit&Go на различных румах. Покер не стоит на месте. Вы должны как можно быстрее подняться из микролимитного болота, где рейк просто огромен. Например, на BlackChipPoker. Игра там есть только вечером и ночью, и то, максимум за 1-2 столами, но уровень игры оппонентов просто сказка, а рейк не выше, чем на других румах. Поэтому игра на этом руме тоже имеет смысл из-за слабости поля и низкого рейка. Просто нам придется ждать и долго наигрывать дистанцию, но игра будет куда прибыльнее и результативнее с точки зрения ROI.

3) Обязательно сравнивайте предложения румов по рейкбеку и бонусам. Этими моментами тоже не стоит пренебрегать. Это может существенно увеличить ваш доход на дистанции. Так, на Pokerstars и 888 рейкбека можно сказать совсем нету (3 – 10%). На руме BlackChipPoker рейкбек фиксированный и составляет 27%. Как вариант, есть еще PartyPoker с минимальным 20% рейкбеком. Нужно искать всегда лучшие поля и условия для игры. Это наше время и деньги.

4) Поиграйте в разное время суток на вашем лимите, найдите игры в то время, где играют минимальное количество регуляров, это увеличит вашу прибыль.



Заключение

Я надеюсь, что данный курс поможет вам сформировать правильное мышление и правильную стратегию в игре Sit&Go, и, как следствие, поможет вам найти свою оптимальную игру и получать прибыль. Я постарался в данной методичке и в данном курсе собрать максимально полную и нужную информацию, касающуюся игры в одностоловых турнирах. Научитесь относиться к игре, как к бизнесу, в который вы вкладываете деньги и хотите получить отдачу. Используйте все те рекомендации, которые я вам дал и у вас все получится. Буду рад вас видеть у себя на занятиях. Всем успехов и удачи за столами.



Александр БУЧ 2021г.

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized letters that appear to be 'A', 'B', 'U', 'C', and 'H'.

