

РКО-ТУРНИРЫ И ИХ ОСОБЕННОСТИ (PROGRESIVE KNOCK-OUT)

Подготовлено Thunder40144

ВИДЫ РКО-ТУРНИРОВ

- Классический нокаут-турнир – турнир с фиксированной наградой за каждого игрока, обычно это 25% от бай-ина
- Super РКО, Ultra РКО – турниры с преобладанием призового фонда нокаутов над классическим призовым, то есть награды за «голову» могут быть 40-100% от БИ, но нокауты чаще всего фиксированные
- Самый необычный формат – отсутствие не нокаут призового фонда, 100%+ от БИ за нокауты (Knockout Frenzy на 888, иногда серийники на PS)

КЛАССИЧЕСКИЕ РКО-ТУРНИРЫ

Итак, бай-ин каждого игрока делится на две части:

- половина идет в обычный призовой фонд

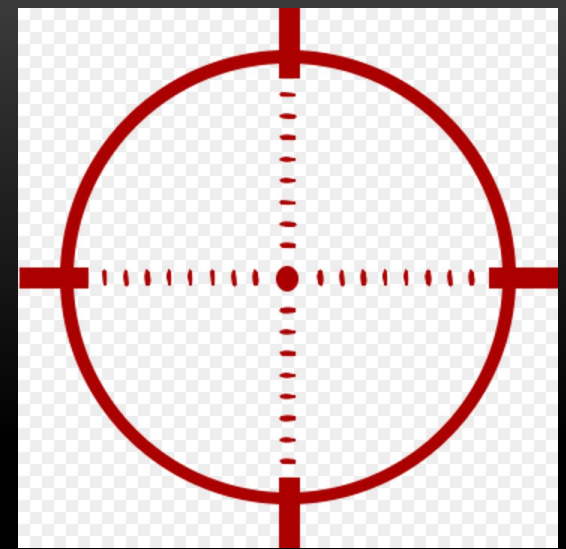
(выплаты в зависимости от занятого места)

- половина остается в качестве «баунти»

(награды за выбивание игрока). При этом, выбивая оппонента в РКО, вы получаете половину его «баунти», а остальные 50% добавляются к вашему собственному

Таким образом, награды за выбивание растут в прогрессии по мере приближения турнира к финальному столу:

- Выигрывая турнир в РКО, вы получаете не только сумму всех нокаутов + выплату за первое место, но и ваше баунти, так как вас никто не выбил:)
- В большинстве румов (PS,Party,GG) призы за первое и второе место одинаковы, вы боретесь лишь за баунти (более справедливое распределение)



ИСТОРИЯ РКО-ТУРНИРОВ

- Первые РКО появились на PS и Full tilt в 2011-2012 годах
- Тогда они назывались SuperKnockout, проводились в основном на крупных онлайн-сериях
- Вместе с классическими нокаутами составляли тогда не более 5% от общей турнирной сетки.
- О расчетах в программах этого формата речь даже не шла, все играли «по чуйке»

РАСЦВЕТ РКО

- Со временем формат РКО набирал популярность на Pokerstars, вытесняя классические нокауты. В 2017-2018 годах его активно стали внедрять другие лидеры рынка (Partypoker, 888)
- Первая РКО-серия была проведена на Partypoker в феврале-марте 2018 года (KO Series) и имела гарантию в 10 млн \$
- Крупнейшая РКО-серия Bounty Hunters с гарантией 40 млн \$ идет прямо сейчас на GG Network

ГДЕ РКО-ТУРНИРЫ ЛЮБЯТ...



- По состоянию на октябрь 2020 года РКО –турниры - самый популярный формат в онлайн- МТТ
- Процент РКО в турнирной сетке основных румов (Лимиты от 3 до 50, без сателлитов)

Рум	Всего турниров	РКО	Остальные форматы	% РКО
Winamax	126	73	53	0,57
Partypoker	89	44	45	0,49
Pokerstars	171	78	93	0,46
GG	178	47	131	0,26
888	90	22	68	0,24

...А ГДЕ НЕ ОЧЕНЬ!



- Румы, в которых этих турниров почти нет (2-3% общей сетки) – ориентированы в основном на американский рынок (WPN, Chico, Vodog)
- Недавно в WPN была отменена рекордная серия MOMOMO РКО (Больше РКО) с рекордной гарантией 50 млн \$
- В качестве одной из причин отмены (кроме оверлеев) была названа причина:
«Концепция РКО-турниров является новинкой для румов сети и игроков»



ТОП-РЕГИ О ФОРМАТЕ РКО

Артем «веееа» Веженков

- Да, РКО действительно сильно вытесняют стандартные МТТ. Любителям такой формат более интересен. В них больше рандома и аркады, с самого начала есть возможность бороться за часть призовых. Ряд спотов в РКО практически невозможно корректно посчитать. Это сближает регулярных и любителей – и те, и другие играют их по чуйке ;)

Андрей «Kot_Spartac» Котельников

- Баунти-турниры всегда нравились любителям. Потом формат эволюционировал. В обычных нокаутах баунти на поздней стадии ничего не значат, а в прогрессивных они важны на протяжении всего турнира. Я много раз слышал от любителей, что они играют только РКО, потому что отбиться можно задолго до денег.

ПРЕИМУЩЕСТВА ПКО ТУРНИРОВ

❖ Лучшие (в сравнении с фризами) составы

Tournament 3022815444 Lobby

Bounty Builder \$22, \$6K Gtd

Started at 10:30 CUST, Oct 14

ENDED

Ended at 16:45 CUST, Oct 14

Entries: Buy-In: Prize Pool:
430 \$22 \$8,600

Средняя квалификация - 59

Poker Lobby

Home Tables Chip Graph Structure

Starting chips: 5,000
Bounty pool: \$10 from each buy-in will be added to the bounty prize pool.
Progressive Knockout: A progressive bounty of at least \$5 will be awarded for each player eliminated.

Total prize pool: \$8,600.00
Regular prize pool: \$4,300.00
Bounty prize pool: \$4,300.00

71 places paid

Rank	Player	Bounty	Results
1	Joker48069	\$788.53	\$574.29
2	corientje	\$284.15	\$573.83
3	POKERF@CE...	\$328.83	\$306.28
4	ernstov	\$131.41	\$235.48
5	SvenCalls	\$13.00	\$187.47
6	troia220	\$41.56	\$152.13
7	BIAAck_mAm...	\$56.26	\$124.71
8	Cwien	\$30.00	\$102.64
9	GazaCall	\$129.70	\$84.37
10	2Lazy2Play	\$61.72	\$68.94
11	KPOCKs	\$42.50	\$68.94
12	Vetabk	\$68.44	\$68.94
13	toExploit	\$25.00	\$68.94
14	believeINbe9	\$103.75	\$56.36
15	Scrtsch	\$39.38	\$55.36
16	poft_1	\$5.00	\$55.36
17	mocheee	\$46.25	\$55.36
18	JackHener5	\$13.75	\$43.08
19	Phate1904	\$73.00	\$43.08
20	eddie4e4	\$32.50	\$43.08
21	mobilegrid	\$60.63	\$43.08
22	klump2k	\$49.38	\$43.08
23	chemandrey28	\$12.50	\$43.08
24	xGuErReRox		\$43.08
25	AggroSto90		\$43.08
26	45 Below		\$43.08
27	KarambaKalle	\$37.50	\$31.07
28	ranalf_pl	\$15.00	\$31.07
29	dapo_vu	\$5.00	\$31.07
30	panda0719	\$58.13	\$31.07
31	Smailvile423	\$12.50	\$31.07
32	mcsnik	\$81.25	\$31.07
33	2.pl	\$96.88	\$31.07
34	atu1337	\$10.00	\$31.07
35	Dev(o)line	\$5.00	\$31.07
36	RedAndy08		\$31.07
37	LeoCall360	\$22.75	\$24.07

Tournament 3022814671 Lobby

Big \$22, \$5K Gtd

Started at 13:00 CUST, Oct 14

ENDED

Ended at 19:45 CUST, Oct 14

Entries: Buy-In: Prize Pool:
304 \$22 \$6,080

Средняя квалификация - 61

Home Tables Chip Graph Structure

Starting chips: 5,000

Total prize pool: \$6,080.00

55 places paid

Rank	Player	Results
1	donjorogtzz	\$1,049.58
2	Sexpanther123	\$680.59
3	kornisz	\$510.23
4	Monster1TM	\$402.59
5	Ace Zzang	\$325.19
6	vorobeyka7	\$265.39
7	even_007007	\$217.02
8	Pon4uk ua	\$142.16
10	GFbPA2009	\$112.16
11	Leo Call360	\$112.16
12	pow_bluebird	\$112.16
13	Vp4k77	\$112.16
14	Bobstob_10	\$84.90
15	OFarofino	\$84.90
16	MarchelloT2	\$84.90
17	Tunaru	\$84.90
18	WrongOne364	\$59.37
19	Panny3	\$59.37
20	gohit	\$59.37
21	lush1ctory	\$59.37
22	B0aR	\$59.37
23	agro1CM	\$59.37
24	Vall1028	\$59.37
25	Carboneraa	\$59.37
26	Patalhufa	\$59.37
27	insomniacbeat	\$34.07
28	royalpnz	\$34.07
29	1millionSwon	\$34.07
30	fahriho	\$34.07
31	1111AA1111	\$34.07
32	Ligerfish	\$34.07
33	jeneK2603	\$34.07
34	klump2k	\$34.07
35	hztko	\$34.07
36	Shiryu100	\$34.07
37	Call360	\$34.07

- ❖ Меньшая дисперсия из-за того, что мы гораздо чаще можем отбить часть БИ, даже не попадая в ИТМ
- ❖ Более сложный ИЦМ, больше счетных и нетривиальных спотов, в которых хобби-игроки делают грубые ошибки
- ❖ Более низкий рэйк по сравнению с фризаутами (5% вместо 10%)

Это касается в основном Пати и GG Network, которые не берут рэйк с призового фонда нокаутов. Не стоит забывать и про увеличенный рэйк на ПС в турнирах меньше 22\$ (12,2% против 10%)



БАЗОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ РКО VS FREEZOUT И НАШИ ПОДСТРОЙКИ

- Большое внимание к ранней стадии, из-за того что любители могут совершать грубые ошибки в глубоких стеках и из-за динамики при возникшем коротком стеке за столом
 - Регистрироваться раньше в турнир
 - Чуть расширяемся префлоп, стараемся играть больше рук
- Больше ante на большинстве румов (ПС, GG), это делает банки префлоп чуть крупнее и побуждает нас к более активной игре.
 - Чуть меньше внимания уделяем важности ИТМ , но не забываем, что с коротким стеком баббл будет пройти гораздо легче
- Меньший минимальный ИТМ по сравнению с фризаут-турнирами (около 1 БИ и 2,2 – 3 БИ).



ФАКТОРЫ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ В РАЗЛИЧНЫХ ТУРНИРАХ

ФРИЗАУТ

1. Оценка действия по EV в фишках либо больших блайндах
2. Оценка ИЦМ-поправки:
 - В ранней стадии играем по чип-ев, выигранные фишки почти равны проигранным
 - В дипранах и на финальном столе проигранные фишки дороже выигранных, мы должны учитывать надбавку за риск, то есть подбирать Edge в фишках на кол

ФАКТОРЫ В РКО

В РКО мы имеем два призовых фонда, чаще всего распределенных поровну, следующие факторы относятся к нашей борьбе за нокаут-часть призового фонда:

- Добавление в банк количества фишек, пересчитанное из нокаута
- Оценка изменения нашего РКО-ability (покрытие оппонентов и возможность их нокаутировать)
- У нас 10бб, у всех больше 40бб, у одного оппонента 6бб и он пушит, шанса побороться за нокаут долю может больше не представиться, в пограничных решениях это фактор к колу
- Когда у нас большой стек, нам не так страшно проиграть AI шорт-стеку(нокаут доля в случае проигрыша почти равна выигрышу)
- У нас 25бб, у всех 20бб, в случае проигрыша нам нужно дважды удвоиться, чтобы претендовать на нокауты (уменьшение нокаут-доли в случае проигрыша значительно)

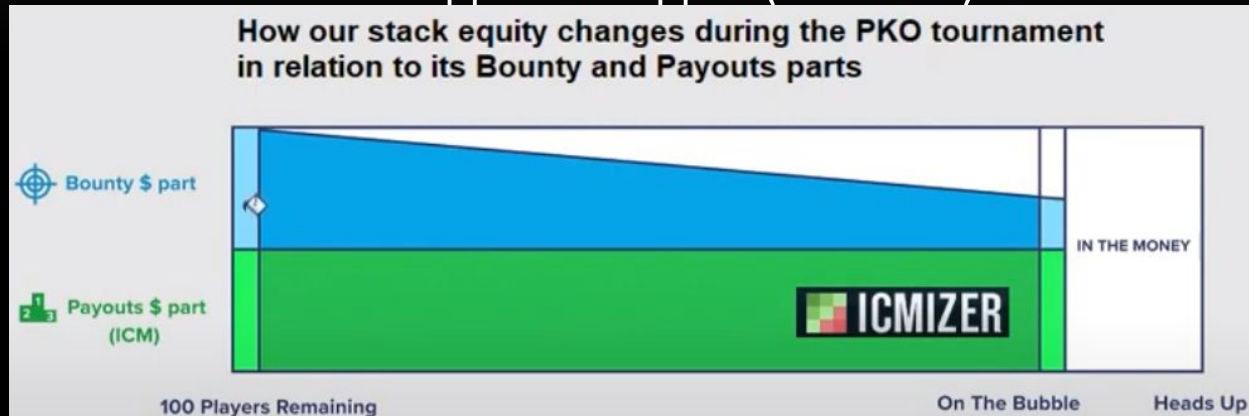
ОСНОВЫ СТРАТЕГИИ В ПКО

Ранняя стадия

- В ранней стадии турнира призовой фонд баунти максимален, мы получаем выгоду от активной борьбы за нокауты
- Большое значение по сравнению с фризаутами имеет удвоение нашего стека, так как мы будем покрывать оппонентов за столом и получим дополнительные шансы на нокауты
- Хобби-игроки с высокими вылетами в ранних стадиях турнира будут либо выбиты и отдадут свою часть от нокаут-прайзпула, либо набьют большой стек, что делает позднюю регистрацию не очень выгодной

ОСНОВЫ СТРАТЕГИИ В ПКО

Поздняя стадия (баббл+)

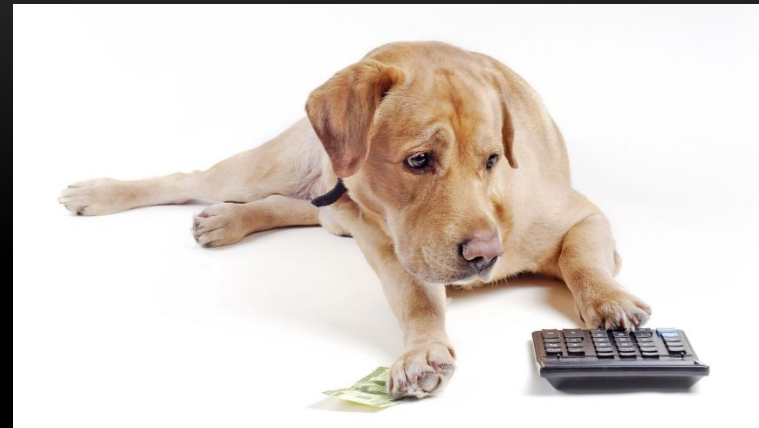


- На картинке мы видим изменение обоих призовулов турнира в различных стадиях
- Чаще всего на подходе к бабблу 50-60% призового пула баунти уже будет выплачено, в то время как выплаты согласно занятым местам останутся нетронутыми
- Исходя из этого, наша стратегия в поздней стадии ПКО становится более консервативной, мы не гоняемся за нокаутами, появляются фриз поправки на ИЦМ и коэффициент при переводе стартового стека при подсчете нока в бб становится меньше



ПОДСЧЕТ ПРОСТЕЙШИХ РКО-СПОТОВ

- Узнаем начальный стек в турнире
- Нокаут переводим в фишки (0,25)
- Делим на ББ, получаем число в блайндах, которое добавляем к общему банку
- Пересчитываем шансы банка на кол, прикидываем изменение нокаут-абилити
- Оцениваем EV, принимаем решение



ГДЕ И КАК СЧИТАТЬ

- Подсчет большинства спотов префлоп идет в ХПК, в Монте-Карло режиме, с учетом card removal

Особенности подсчета ноков

1. Выбирать РКО-mode, instant 50%
2. В руках, где напрямую копируется история раздачи из трекера (PS,888,Winamax), ничего менять не нужно
3. В руках, где 100% сумма нокаута пишется над головой оппонента, и мы вводим стеки и баунти вручную, не забывать вводить баунти в два раза больше
4. При необходимости увеличить количество игроков в hand mode (но считать будет дольше)
5. При локе рэнжей и пересчете данных не забывать ставить большое количество итераций (от 30 млн), в нокаутах это будет оказывать большое влияние



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

(Переходим к практической части)