

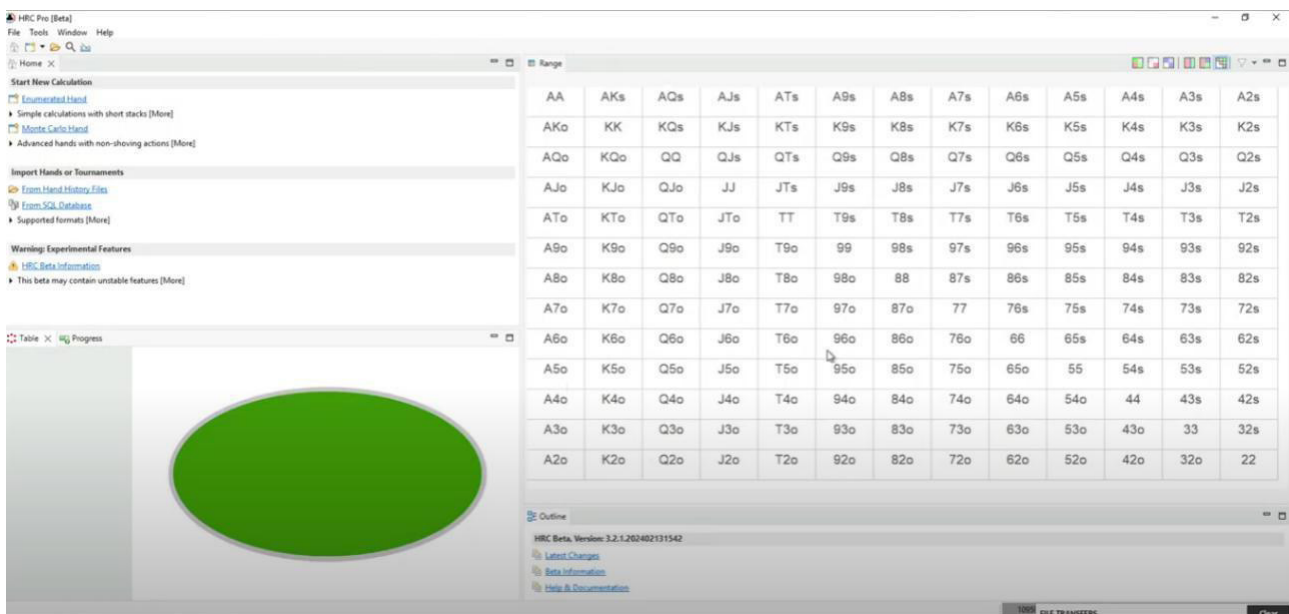
COMUNIDADE
reg.life

SOFTWARES ESSENCIAIS

Introdução ao HRC

O Holdem Resources (HRC) é um solucionador pré-flop avançado para No Limit Hold'em. Ele é essencial para calcular a lucratividade das nossas jogadas, independentemente de estarmos falando de uma defesa de Big Blind, uma 3-bet ou até mesmo um all-in pré-flop.

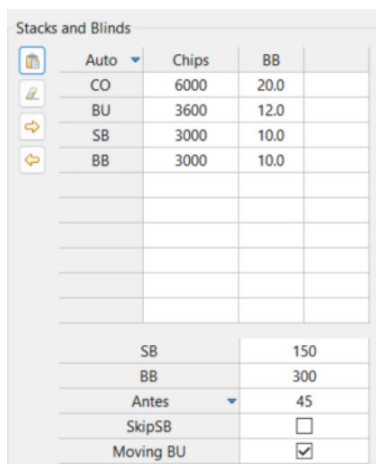
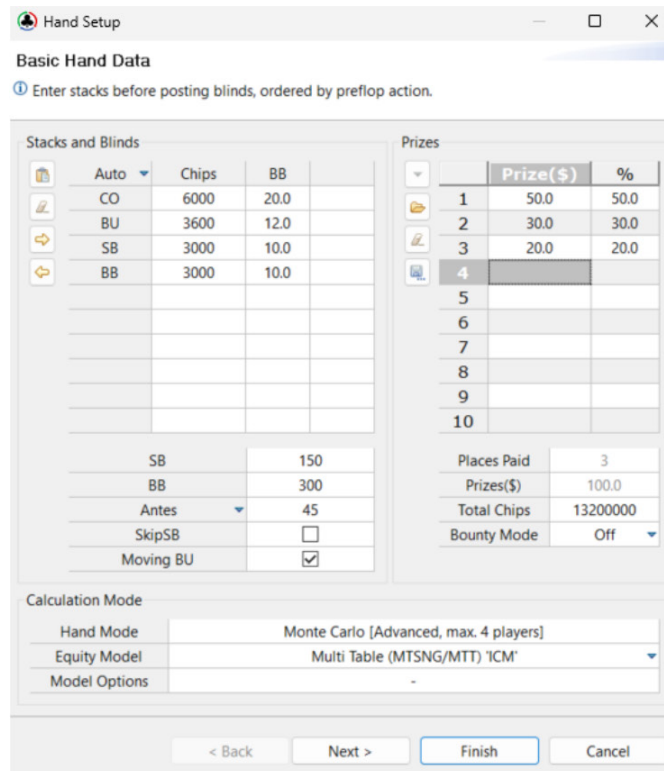
O HRC também é uma excelente ferramenta para torneios com bounty, onde podemos calcular nossos EVs pré-flop em mãos que envolvem uma recompensa pela eliminação de um oponente.



O primeiro passo para começar o cálculo de uma mão no HRC é clicar na opção **“Monte Carlo Hand”**.

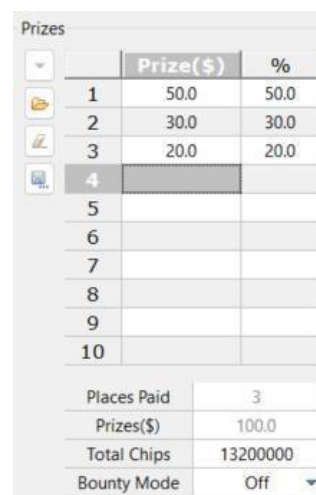


Uma janela de configuração será exibida. Este é o espaço onde serão inseridas todas as informações relevantes sobre a mão.



No primeiro quadro, temos as opções de stack para cada um dos jogadores. Podemos preencher manualmente cada um deles ou copiar e colar o histórico da mão usando o primeiro ícone.

No quadro dois, encontramos a configuração da premiação do torneio. Você pode customizar e adicionar as premiações específicas do torneio que está jogando. Se for um torneio com Bounty, ative a opção **“Bounty Mode”** escolhendo entre KO e PKO. Mas se a sua mão for de um torneio sem recompensas, mantenha a opção **“Off”**.



Na parte inferior, temos o terceiro quadro, onde vamos escolher o modo de cálculo.

Essa configuração é muito importante.

Calculation Mode	
Hand Mode	Monte Carlo [Advanced, max. 4 players]
Equity Model	Multi Table (MTSNG/MTT) 'ICM'
Model Options	-

- **ChipEV in Big Blinds:** Usado para calcular a lucratividade em big blinds sem ICM.
- **Malmuth-Harville "ICM":** Usado para calcular situações de ICM em mesa final.
- **Future Game Simulation "FGS":** Usado para melhorar as estimativas fornecidas pelo ICM, simulando as próximas mãos.
- **Multi Table (MTSNG/MTT) "ICM":** Usado para calcular situações de ICM fora da mesa final.

Configurando uma Mão no HRC

Vamos analisar uma mão hipotética para demonstrar como usar o HRC partindo do zero.

Estamos em um torneio micro stakes com buy-in de \$5,50 e os blinds são 600/1.200. Estamos no botão com mais de 80 mil fichas enfrentando um all-in de 15.260 do Cutoff. Como levar essa mão para o HRC?

Passo 1 - Stacks e Blinds: Preencha os stacks de cada posição, os blinds, o ante e o bounty total de cada jogador.

Importante: Se for um torneio Progressive KO, insira o bounty total. Geralmente, o valor exibido na mesa é de apenas metade do total.

Passo 2 - Premiação do Torneio: Preencha a premiação do torneio corretamente.

Dica: Use o HRC Ninja (<https://hrc.ninja/>) para criar rapidamente as estruturas de pagamento. Selecione a plataforma de poker, insira o ID do torneio, as fichas iniciais e clique em "Criar Estrutura".

Party Poker
379412090
50000
Create Structure

O HRC Ninja vai criar e baixar um arquivo automaticamente.

Agora , retorne ao Holdem Resources e clique no ícone de pasta () para importar.

Prizes

	Prize(\$)	%
1	50.0	50.0
2	30.0	30.0
3	20.0	20.0
4		
5		

Após importar o arquivo, a estrutura de premiação será carregada automaticamente.

Prizes

	Prize(\$)	%
1	82.58	14.24
2	82.26	14.18
3	56.09	9.67
4	37.73	6.51
5	27.39	4.72
6	21.61	3.73
7	16.61	2.86
8	13.7	2.36
9	13.7	2.36
10	11.35	1.96
11	11.35	1.96

Passo 3 - Modo de Cálculo: Verifique a configuração no quadro "Calculation Mode".

Selecione "**Multitable**" para calcular mãos fora da mesa final. Clique em "**Next**" para avançar.

Passo 4 - Jogadores Restantes: Agora vamos dizer ao HRC quantos jogadores ainda estão vivos no torneio.

Clique no primeiro ícone "+" para adicionar o número de jogadores restantes no torneio.

Hand Setup

MTT Stacks

Configure chip stacks for other tables in the tournament.

	Other Tables	Active Table	Total
Players	0	6	6
Chips	0.0	444,043.0	444,043.0
Avg. Chips	0.00	74,007.17	74,007.17
Avg. Blinds	0.00 BB	61.67 BB	61.67 BB
Bounty Pool (\$)	0.00	18.72	18.72
Avg. Bounty (\$)	3.12	3.12	3.12

Insira a quantidade correta no campo **“Remaining Players”**. Um valor estimado já estará preenchido, mas é importante alterá-lo para a quantidade exata. Clique em “Next ” para continuar.

Generate MTT Stacks

Total Chips	11600000
Remaining Players	110
Chip Avg.	73,885.35
Randomize	<input type="checkbox"/>
Auto Shape	<input checked="" type="checkbox"/>
Shape	0.73

OK Cancel

Passo 5 - Configuração de Bet Sizing: Essa é a tela de configuração de bet sizing, uma etapa muito importante no processo.

Copie a configuração abaixo ou preencha por conta própria.

Action		Sizings
Opening	General	2.0bb + 1.0bb, all-in
	BU	2.0bb + 1.0bb, all-in
	SB	2.5bb + 1.0bb, all-in
	BB	3.5bb + 1.0bb, all-in
	BB vs SB	3.0bb
3-bets	IP	2.5x + 1.0x
	BB vs SB	2.5x
	BB vs others	3.3x + 1.0x
	SB vs BB	2.6x + 1.0x
	SB vs others	3.3x + 1.0x
4-bets	IP	90.0%, all-in
	OOP	120.0%, all-in
5-bets	IP	90.0%, all-in
	OOP	120.0%, all-in
Limps and Flat Calls		
Allowed Flats	Limps	0
	Opens	2
	3-bet	1
	4-bet	1
	5-bet	0
Add SB complete		<input checked="" type="checkbox"/>
Cold calls		<input type="checkbox"/>
Closing flats		<input checked="" type="checkbox"/>
All-in Settings		
All-in Threshold %		40.0
Add all-in SPR		7.0

O HRC permite adicionar os tamanhos de aposta pós-flop também, o que impacta na nossa estratégia pré-flop, mesmo que ele não apresente soluções pós-flop.

Setting	Heads-Up	Multiway
Geo Size %	33.0	66.0
Flop Sizing (Pot%)	Bets	33.0
	Raises	
	C-Bets	
	Donks	
Donk Bets	Limited	Limited
Add all-in SPR	5.0	5.0
Final Betting Round		
2-way	River	
3-way	River	
4-way	Turn	

Passo 6 - Visualização da Árvore

Na última janela **“Preview”**, visualize a árvore que você construiu. Confira todos os detalhes e garanta que todas as informações estejam corretas.

Preflop	Postflop	Scripting	Preview		Amt [BB]	Player
>	●	R			2.00	UTG
>	●	R			93.5	UTG
>	●	R			2.00	HJ
>	●	R			36.3	HJ
>	●	R			2.00	CO
▼	●	R			12.6	CO
>	●	C			12.6	BU
>	●	3B			67.8	BU
>	●	C			12.1	SB
>	●	3B			59.7	SB
	●	C			11.6	BB
>	●	R			2.00	BU
>	●	R			67.8	BU
>	●	C			0.50	SB
>	●	R			2.50	SB
>	●	R			59.7	SB

Passo 7 - Precisão do Cálculo

No quadro **“Tree Statistics and Abstractions”**, ajuste a precisão do cálculo.

Alteramos apenas o Turn para 512.

Verifique a quantidade de memória necessária para processar a mão no canto esquerdo. Quanto mais complexa for a árvore, mais memória será exigida, podendo precisar de um computador com uma boa configuração.

Tree Statistics and Abstractions			
Total Nodes	200394	Flop	1024 ▼
Total Tree Size	1.6GB	Turn	512 ▼
HRC available	29.2GB / 30.0GB	River	256 ▼

Por fim, clique em **“Finish”** e aguarde a construção do programa.

Interpretando os Dados Iniciais

Agora que carregamos nossa mão, é importante entender os detalhes dessa nova tela. A mão ainda não está 100% solucionada.

The screenshot shows the HRC Classic interface. The left panel displays a table of actions and ranges for different players. The center panel shows a circular diagram of the pot and bets. The right panel is a large matrix of hand ranges, with each cell containing a numerical value representing the probability of a specific hand being in a player's range.

Quadro 1: Posições e Ações

Aqui, encontramos as posições e ações. Ao clicar em cada linha, podemos ver o range para cada cenário.

Action	Amt [BB]	Player	Range
> R	2.00	UTG	49.2%, 22+ Ax K2s+ K6o+ Q3s+ Q8o+ J5s+ J8o+ T5s+ T8...
> R	92.9	UTG	0.1%,
> R	2.00	HJ	36.1%, 22+ AQs+ ATs-A2s A2o+ K4s+ K8o+ QTs-Q7s Q5s ...
> R	35.7	HJ	1.2%, AJs QJs
> R	2.00	CO	7.9%, K8s-K7s K5s K4o QTs J7s JTo T7s+ 96s+ 86s+
> R	12.0	CO	37.9%, 22+ Ax K9s+ K6s K4s-K2s K5o+ QJs Q9s-Q3s Q8o...
> R	2.00	BU	82.1%, 66+ 44-22 Jx+ T2s+ T6o+ T4o 92s+ 95o+ 93o 82s...
> R	67.1	BU	0.7%, 55
> R	2.00	SB	72.4%, 33+ AJs A9s A7s A5s A2s AJo+ A5o A3o-A2o K6s...
> R	58.6	SB	11.1%, 22 AQs+ ATs A8s A6s A3s ATo-A6o A4o

UTG raises 2bb: 49.2%

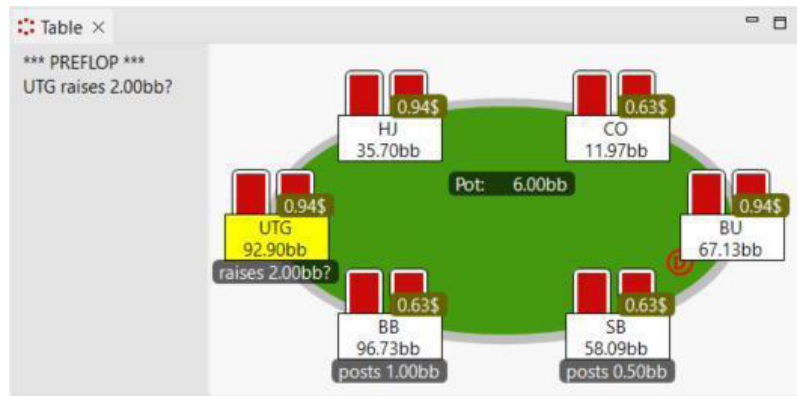
AA	AKs	AQs	AJs	ATs	A9s	A8s	A7s	A6s	A5s	A4s	A3s	A2s
+7.03	+2.87	+2.11	+1.45	+0.89	+0.55	+0.46	+0.43	+0.40	+0.40	+0.38	+0.35	+0.27
+2.32	+5.62	+0.72	+0.49	+0.42	+0.25	+0.21	+0.13	+0.21	+0.14	+0.10	+0.07	+0.11
+1.58	+0.47	+4.43	+0.45	+0.35	+0.18	+0.15	+0.06	+0.12	+0.09	+0.07	+0.07	+0.01
+1.03	+0.36	+0.26	+3.60	+0.33	+0.20	+0.13	+0.10	+0.10	+0.05	-0.00	+0.04	+0.01
+0.64	+0.29	+0.21	+0.19	+2.78	+0.24	+0.14	+0.08	+0.03	+0.01	+0.00	-0.04	-0.02
+0.41	+0.13	+0.07	+0.09	+0.08	+1.84	+0.16	+0.09	+0.04	+0.05	-0.08	-0.03	-0.06
+0.31	+0.06	+0.01	+0.01	+0.02	+0.06	+1.44	+0.12	+0.05	+0.06	+0.01	-0.01	-0.09
+0.26	+0.05	-0.02	-0.02	-0.01	-0.02	-0.01	+0.88	+0.12	+0.09	+0.07	-0.02	-0.09
+0.20	-0.01	-0.04	-0.08	-0.06	-0.04	-0.03	-0.02	+0.55	+0.08	+0.05	-0.05	-0.08
+0.21	-0.01	-0.05	-0.08	-0.09	-0.10	-0.09	-0.07	-0.06	+0.45	+0.03	+0.03	-0.05
+0.17	-0.03	-0.06	-0.10	-0.10	-0.14	-0.12	-0.09	-0.08	-0.04	+0.30	-0.00	-0.06
+0.16	-0.05	-0.08	-0.11	-0.12	-0.14	-0.16	-0.13	-0.11	-0.07	-0.10	+0.16	-0.05
+0.12	-0.05	-0.09	-0.13	-0.14	-0.16	-0.18	-0.19	-0.17	-0.13	-0.15	-0.17	+0.17

Quadro 2: Matriz de Range

À direita da tela, encontramos a matriz de range com a qual estamos familiarizados.

Quadro 3: Visão Geral do Spot

Na parte inferior esquerda, há um desenho simples da mesa que proporciona uma visão geral do spot.



Bubble Factors: Hand 3

	UTG 93.6	HJ 36.5	CO 12.7	BU 67.9	SB 59.3	BB 98.5
UTG 93.6		0.80 -5.7%	0.61 -11.9%	0.97 -0.8%	0.99 -0.3%	1.23 +5.2%
HJ 36.5	1.10 +2.4%		0.65 -10.6%	1.10 +2.4%	1.10 +2.4%	1.10 +2.4%
CO 12.7	1.04 +0.9%	1.04 +0.9%		1.04 +0.9%	1.04 +0.9%	1.04 +0.9%
BU 67.9	1.18 +4.1%	0.81 -5.2%	0.63 -11.4%		1.01 +0.2%	1.18 +4.1%
SB 59.3	1.16 +3.6%	0.82 -5.0%	0.63 -11.2%	1.16 +3.6%		1.16 +3.6%
BB 98.5	1.07 +1.6%	0.79 -5.8%	0.61 -12.0%	0.96 -0.9%	0.99 -0.4%	

Quadro 4: Tabela de Risk Premium

Acesse a opção **“Hand”** e depois **“Show Bubble Factors”** no menu superior para encontrar uma das funções mais importantes do software: a tabela de Risk Premium.

Por exemplo, o Button contra o Cutoff tem um desconto de 11,4% devido ao bounty. Isso demonstra o quanto nosso range pode ser amplo nesse cenário.

Como rodar uma mão no HRC

Depois de configurar a mão, é hora de rodá-la de forma completa. Siga estas etapas:

1. Clique no botão verde **“PLAY”** na parte superior do software.
Atenção: Ao clicar em **“Play”** e **“OK”**, o software rodará a mão inteira, o que pode levar muito tempo de processamento. Então, siga para a etapa

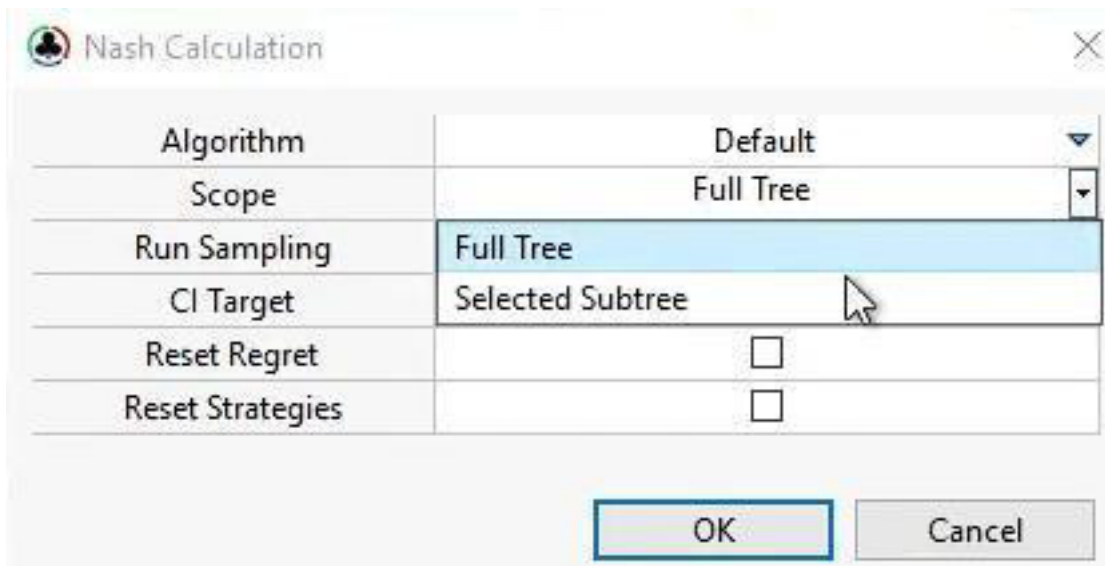


2. Para obter uma resposta mais rápida, você pode calcular apenas um pedaço da árvore.

a. Selecione a linha da posição que deseja calcular com um clique do botão esquerdo do mouse.

Action	Amt [BB]	Player	Range
> ● R	2.00	UTG	23.3%, 33+ A2s+ A8o+ K8s+ K6s KTo+ QTs+ QTo+ J8s+ T8s+ 97s 86s 76s 65s
> ● R	93.5	UTG	0.1%,
> ● R	2.00	HJ	21.7%, 44+ A2s+ A8o+ K8s+ KTo+ Q9s+ QTo+ J9s+ T8s+ 98s
> ● R	36.3	HJ	0.6%,
> ● R	2.00	CO	6.5%, KK 33 AKs A3o K9o QTs-Q9s JTs T9s
> ● R	12.6	CO	21.7%, AA QQ-44 AQs-A2s A4o+ K8s+ KTo+ QJs QTo+
> ● R	2.00	BU	43.1%, 22+ A2s+ A4o+ K3s+ K7o+ Q8s+ Q6s-Q5s Q2s Q9o+ J4s+ J8o+ T6s+ T9o 95s+ 98o 87s 86o ...
> ● R	67.8	BU	0.2%,
> ● C	0.50	SB	61.7%, TT+ 77-66 44-22 AKs A5s-A3s AJo-A2o KTs-K9s K5s-K3s KJo-KTo K8o-K7o K5o-K2o QJs Q8...
> ● R	2.50	SB	22.9%, 99-88 55 AQs ATs-A6s A2s AKo KJs+ K8s-K6s K2s KQo K9o K6o QTs-Q9s Q7s Q5s Q3s QTo J...
> ● R	59.7	SB	0.5%,

b. Clique em **“PLAY”** e uma pequena janela surgirá.



- c. Em **“Scope”**, escolha **“Selected Subtree”** para calcular apenas a linha selecionada.
- d. Defina a precisão do cálculo em **“CI Target”**. Quanto menor o número, maior a precisão, mas também maior será o tempo de processamento.
- e. Marque as duas opções **“Reset”** e clique em **“OK”**.
- f. Aguarde o resultado final.

O tempo de processamento pode variar dependendo da configuração da árvore e da capacidade do seu computador.

Visualizando o Resultado no HRC

Depois de algum tempo rodando, você pode espiar o resultado parcial da mão enquanto o HRC continua calculando. Aqui estão algumas opções de como visualizar esse range.

No canto superior direito, logo acima da matriz de cartas, nós temos algumas opções de como visualizar o range.

O primeiro quadro mostra os EVs para cada uma das mãos do range.



O último quadro é o mais útil e usado na nossa análise. Ele mostra o range quebrado para cada uma das ações possíveis: raise na cor salmão e shove na cor vermelha.

CO: folds (55.4%) raises 2.00bb (0.8%) raises 11.97bb (43.8%)												
AA 100%	AKs 100%	AQs 100%	AJs 100%	ATs 100%	A9s 100%	A8s 100%	A7s 100%	A6s 100%	A5s 100%	A4s 100%	A3s 100%	A2s 100%
AKo 100%	KK 100%	KQs 100%	KJs 100%	KTs 100%	K9s 100%	K8s 100%	K7s 100%	K6s 100%	K5s 100%	K4s 100%	K3s 100%	K2s 100%
AQo 100%	KQo 100%	QQ 100%	QJs 100%	QTs 100%	Q9s 100%	Q8s 100%	Q7s 100%	Q6s 100%	Q5s 100%	Q4s 100%	Q3s 60%	Q2s 0%
AJo 100%	KJo 100%	QJo 100%	JJ 100%	JTs 100%	J9s 100%	J8s 100%	J7s 100%	J6s 1%	J5s 1%	J4s 0%	J3s 0%	J2s 0%
ATo 100%	KTo 100%	QTo 100%	JTo 100%	TT 100%	T9s 100%	T8s 100%	T7s 100%	T6s 0%	T5s 0%	T4s 0%	T3s 0%	T2s 0%
A9o 100%	K9o 100%	Q9o 100%	J9o 100%	T9o 100%	99 100%	98s 100%	97s 100%	96s 0%	95s 0%	94s 0%	93s 0%	92s 0%
A8o 100%	K8o 100%	Q8o 100%	J8o 89%	T8o 0%	98o 0%	88 100%	87s 100%	86s 0%	85s 0%	84s 0%	83s 0%	82s 0%
A7o 100%	K7o 100%	Q7o 0%	J7o 0%	T7o 0%	97o 0%	87o 0%	77 100%	76s 1%	75s 0%	74s 0%	73s 0%	72s 0%
A6o 100%	K6o 100%	Q6o 0%	J6o 0%	T6o 0%	96o 0%	86o 0%	76o 0%	66 100%	65s 0%	64s 0%	63s 0%	62s 0%
A5o 100%	K5o 100%	Q5o 0%	J5o 0%	T5o 0%	95o 0%	85o 0%	75o 0%	65o 0%	55 100%	54s 0%	53s 0%	52s 0%
A4o 100%	K4o 100%	Q4o 0%	J4o 0%	T4o 0%	94o 0%	84o 0%	74o 0%	64o 0%	54o 0%	44 100%	43s 0%	42s 0%
A3o 100%	K3o 0%	Q3o 0%	J3o 0%	T3o 0%	93o 0%	83o 0%	73o 0%	63o 0%	53o 0%	43o 0%	33 100%	32s 0%
A2o 100%	K2o 0%	Q2o 0%	J2o 0%	T2o 0%	92o 0%	82o 0%	72o 0%	62o 0%	52o 0%	42o 0%	32o 0%	22 100%

No cenário em que o Cutoff quase não tem open raise e sua estratégia é praticamente 100% shove, a cor salmão aparece em pequenos pedaços.

Esse é o grande diferencial do HRC em relação a outros softwares como o ICMIZER.

Enquanto o ICMIZER calcula somente o EV do All-in, o Holdem Resources calcula todas as ações solicitadas, desde um open limp até o all-in pré-flop.

Para ter uma ideia de como o range do Button está sendo construído, clique na "seta" no canto esquerdo.

Action	Amt [BB]	Player	Range
> R	2.00	UTG	23.3%, 33+ A2s+ A8o+ K8s+ K6s KTo+ QTs+ QTo+ J8s+ T8s+ 97s 86s 76s 65s
> R	93.5	UTG	0.1%,
> R	2.00	HJ	21.7%, 44+ A2s+ A8o+ K8s+ KTo+ Q9s+ QTo+ J9s+ T8s+ 98s
> R	36.3	HJ	0.6%,
> R	2.00	CO	0.2%,
> R	12.6	CO	26.7%, 33+ A2s+ A3o+ K7s+ KTo+ Q9s+ QTo+ JTs
> C	12.6	BU	14.3%, TT+ 33-22 ATs+ A6s-A2s AKo A9o-A6o KJs+ K9s KJo-KTo QJo
> 3B	67.8	BU	8.3%, 99-44 A9s-A7s AQo-ATo KTs KQo QTs+ JTs
> C	12.1	SB	9.8%, JJ+ AKs ATs A7s A6o-A3o K8s-K6s KTo QJs Q9s QTo
> 3B	59.7	SB	19.0%, TT-22 AQs-AJs A9s-A8s A6s-A2s A7o+ K9s+ KJo+ QTs QJo J9s+ T9s 98s
> C	11.6	BB	87.1%, 22+ Jx+ T2s+ T4o+ 92s+ 95o+ 82s+ 84o+ 72s+ 74o+ 62s+ 64o+ 52s+ 53o+ 42s+ 43o 32s
> R	2.00	BU	49.6%, 22+ Ax K2s+ K7o+ Q2s+ Q8o+ J4s+ J8o+ T5s+ T8o+ 95s+ 98o 85s+ 74s+ 63s+ 53s+ 43s
> R	67.8	BU	0.0%,
> C	0.50	SB	67.1%, 22+ AKs ATs A8s A4s-A3s AQo-A2o K8s-K7s K5s-K2s K6o+ K4o-K2o Q9s-Q2s Q7o+ Q5o-Q2...
> R	2.50	SB	14.1%, AQs-AJs A9s A7s-A5s A2s AKo K9s+ K6s K5o QTs+ Q6o J9s+ T2s T7o 98s 87s 84s 76s 54s
> R	59.7	SB	0.0%,

Teremos uma lista com todas as ações possíveis das posições à esquerda do Cutoff.

No caso do Button, temos a possibilidade de apenas pagar o shove (cor verde) do Cutoff ou ir all-in por cima (cor rosa).

BU: folds (72.0%) calls (26.1%) raises 67.13bb (1.9%)

AA	AKs	AQs	AJs	ATs	A9s	A8s	A7s	A6s	A5s	A4s	A3s	A2s
100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
AKo	KK	KQs	KJs	KTs	K9s	K8s	K7s	K6s	K5s	K4s	K3s	K2s
100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	84%	1%	0%	0%	0%	0%
AQo	KQo	QQ	QJs	QTs	Q9s	Q8s	Q7s	Q6s	Q5s	Q4s	Q3s	Q2s
100%	100%	100%	100%	100%	13%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
AJo	KJo	QJo	JJ	JTs	J9s	J8s	J7s	J6s	J5s	J4s	J3s	J2s
100%	100%	100%	100%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
ATo	KTo	QTo	JTo	TT	T9s	T8s	T7s	T6s	T5s	T4s	T3s	T2s
100%	100%	99%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A9o	K9o	Q9o	J9o	T9o	99	98s	97s	96s	95s	94s	93s	92s
100%	100%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A8o	K8o	Q8o	J8o	T8o	98o	88	87s	86s	85s	84s	83s	82s
100%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
A7o	K7o	Q7o	J7o	T7o	97o	87o	77	76s	75s	74s	73s	72s
100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%
A6o	K6o	Q6o	J6o	T6o	96o	86o	76o	66	65s	64s	63s	62s
100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%
A5o	K5o	Q5o	J5o	T5o	95o	85o	75o	65o	55	54s	53s	52s
100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%
A4o	K4o	Q4o	J4o	T4o	94o	84o	74o	64o	54o	44	43s	42s
100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%	0%
A3o	K3o	Q3o	J3o	T3o	93o	83o	73o	63o	53o	43o	33	32s
100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	99%	0%
A2o	K2o	Q2o	J2o	T2o	92o	82o	72o	62o	52o	42o	32o	22
100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

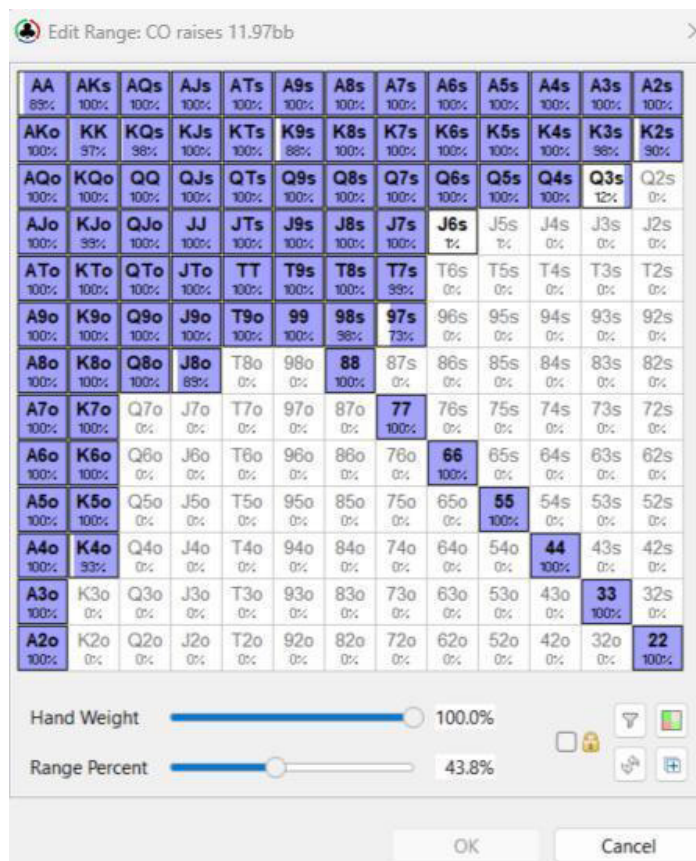
Como editar um range no HRC

Uma vez que o cálculo do HRC é finalizado, você pode interpretar o range teórico do software. No entanto, nem sempre esse range estará correto, pois seu oponente pode não ir all-in com um range tão amplo quanto sugerido pelo programa.

Por isso, existe a opção de editar um range. Aqui está como fazer:

1. Acessar a Tela de Edição de Range:

Clique duas vezes em cima da linha do range que você deseja editar.



2. Retirar Mãos do Range

Desmarque as mãos que deseja retirar do range clicando uma vez no seu respectivo quadrado.

3. Confirmar as Alterações

Quando chegar ao range desejado, clique em "OK" para confirmar as alterações e fechar a tela de edição.

4. Recalcular a Mão

Clique no PLAY, marque as duas opções "Reset" e "OK" novamente.

Aguarde até que o novo cálculo seja concluído e verifique o novo resultado.

Como salvar uma mão no HRC

Uma vez que você finaliza a solução e está satisfeito com o resultado, poderá salvar a mão para visualizar posteriormente, evitando ter que rodar o spot novamente. Aqui está o passo a passo:

1. Ao lado do botão PLAY, clique no ícone SALVAR, que se assemelha a um disquete.
2. Escolha a pasta onde deseja guardar o arquivo.
3. Dica: escreva um nome amigável e que facilite a identificação do spot.
4. Clique em Salvar para confirmar.



Para abrir um arquivo previamente salvo, clique no ícone de pasta.

Acesse o local onde o arquivo se encontra e dê dois cliques em cima dele para importar ao HRC.

