



Universität Hamburg

DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Ingo Fiedler / Ann-Christin Wilcke

Der Markt für Onlinepoker

Spielerherkunft und Spielerverhalten

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Abbildungsverzeichnis	4
Tabellenverzeichnis	6
Danksagungen	9
Begriffserläuterungen	10
1. Einleitung.....	12
2. Beschreibung der Datenbank OPD-UHH	15
3. Limitationen der Daten	18
4. Der Onlinemarkt: Bisherige Daten.....	20
5. Spieleranzahl pro Land	22
5.1 Absolute Spielerzahlen	22
5.2 Relative Spieleranzahlen	23
5.3 Spielerherkunft nach Anbietern	26
6. Spieleranzahl in Regionen	27
6.1. Anzahl aktiver Pokerspieler in den US-Bundesstaaten	27
6.2 Anzahl aktiver Pokerspieler in den deutschen Bundesländern.....	31
7. Einflussfaktoren auf die Prävalenz von Onlinemarkt	33
7.1 Altersstruktur	33
7.2 Bruttoinlandsprodukt	36
7.2.1 Daten, Operationalisierung und Messung	36
7.2.2 Analyse und Interpretation	36
7.3 Kulturkreis	37
7.3.1 Daten, Operationalisierung und Messung	38
7.3.2 Analyse und Interpretation	38
7.4 Gesetzgebung zu Onlinemarkt	40
7.4.1 Daten, Operationalisierung und Messung	40
7.4.2 Analyse und Interpretation	40
8. Analyse des Spielverhaltens	42
8.1 Operationalisierung des Spielverhaltens.....	42
8.2 Spieldauer über 6 Monate.....	44
8.2.1 Analyse nach Häufigkeit	46
8.2.2 Analyse nach Perzentilen	46

8.3 Spieldauer einzelner Spielsessions	48
8.3.1 Analyse nach Häufigkeit	48
8.3.2 Analyse nach Perzentilen	49
8.4 Anzahl Sessions.....	50
8.4.1 Analyse nach Häufigkeit	51
8.4.2 Analyse nach Perzentilen	51
8.5 Anzahl simultan gespielter Tische (Multitabling)	53
8.5.1 Analyse nach Häufigkeit	54
8.5.2 Analyse nach Perzentilen	55
8.6 Pokervarianten und Spieleinsätze/Limits	56
8.7 Spielintensität: Rake pro Stunde	60
8.7.1 Analyse nach Häufigkeit	64
8.7.2 Analyse nach Perzentilen	65
8.8 Spielvolumen über 6 Monate	66
8.8.1 Analyse nach Häufigkeit	69
8.8.2 Analyse nach Perzentilen	70
9. Die Gruppe der Vielspieler	71
9.1 Spieldauer über 6 Monate.....	71
9.2 Spieldauer einzelner Spielsessions	73
9.3 Anzahl Sessions.....	74
9.4 Anzahl simultan gespielter Tische (Multitabling)	75
9.5 Spielintensität.....	76
9.6 Spielvolumen	77
9.7 Ein Vergleich zu exzessiven Automaten Spielern	79
9.8 Sind Vielspieler pathologische Spieler?.....	80
10. Poker als Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel?	83
11. Das Spielverhalten der Deutschen und der US-Amerikaner	85
11.1 Spieldauer über 6 Monate.....	85
11.2 Spieldauer Sessions	86
11.3 Anzahl Sessions.....	87
11.4 Anzahl simultan gespielter Tische (Multitabling)	88
11.5 Spielintensität.....	90
11.6 Spielvolumen	90
12. Anbieter und Spielverhalten	94
12.1 Das Spielerverhalten bei den einzelnen Anbietern.....	94

12.2 Marktanteile der Anbieter.....	95
13. Zusammenfassung.....	97
Literaturverzeichnis.....	100
Anhang A: Effekt des Kulturkreises – Ergebnisse des Turkey-Tests	102
Anhang B: Spieleranzahl pro Land und Anbieter, Spieleranteile und Marktgröße	103
Anhang C: Anzahl Spieler je Region.....	113
Anhang D: Anzahl Spieler nach Pokervariante und Einsatzhöhe	190
Anhang E: Rake pro Stunde nach Pokervariante, Limit und Anbieter.....	201
US-Dollar.....	201
Euro	223
Britische Pfund	229
Türkische Lira.....	234

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Die Lobby des Anbieters Pokerstars	15
Abbildung 2: Vergrößerung des Lobbyausschnitts mit Angaben über die Spieler an dem Tisch „Ninina IV (40-100bb)“	16
Abbildung 3: Der prozentuale Anteil einzelner Länder am gesamten Spielerpool.	23
Abbildung 4: Anteil Onlinepokerspieler in den US-Bundesstaaten.....	30
Abbildung 5: Anteil Onlinepokerspieler in den deutschen Bundesländern.	32
Abbildung 6: Die Altersstruktur beim Onlinepoker.....	33
Abbildung 7: Der Zusammenhang zwischen Spielerverhalten und Spielvolumen.....	44
Abbildung 8: Verteilung der Spielzeit nach Dauer	46
Abbildung 9: Aggregierte Spieldauer nach Perzentilen.....	47
Abbildung 10: Sessiondauer in Minuten	49
Abbildung 11: Spieldauer pro Session nach Perzentilen	50
Abbildung 12: Häufigkeit gespielter Sessions	51
Abbildung 13: Anzahl der Sessions nach Perzentilen.....	52
Abbildung 14: Anzahl simultan gespielter Tische.....	55
Abbildung 15: Simultan gespielte Tische nach Perzentilen.....	55
Abbildung 16: Spielhäufigkeit nach Stakes.....	58
Abbildung 17: Spielhäufigkeit nach Setzstruktur	58
Abbildung 18: Spielhäufigkeit nach Spielvariante	59
Abbildung 19: Rake pro 100 Hände je Limit in Dollar und Big Blinds für No Limit Texas Holdem	61
Abbildung 20: Rake pro 100 Hände je Limit in Dollar und Big Blinds für Fixed Limit Texas Holdem	61
Abbildung 21: Rake pro 100 Hände je Limit in Dollar und Big Blinds für Pot Limit Omaha	62
Abbildung 22: Rake in \$ pro Stunde	65
Abbildung 23: Spielintensität in \$ Rake pro Stunde nach Perzentilen	66
Abbildung 24: Spielvolumen in \$ Rake über 6 Monate	69
Abbildung 25: Spielvolumen über 6 Monate nach Perzentilen.....	70
Abbildung 26: Spieldauer über 6 Monate nach Perzentilen der Vielspieler	72
Abbildung 27: Steigerung der Spieldauer zwischen den Perzentilen der Vielspieler	72
Abbildung 28: Spieldauer pro Session nach Perzentilen der Vielspieler.....	73
Abbildung 29: Steigerung der Spieldauer pro Session zwischen den Perzentilen der Vielspieler	73
Abbildung 30: Anzahl Sessions in 6 Monaten nach Perzentilen der Vielspieler	74
Abbildung 31: Steigerung der Spieldauer pro Session zwischen den Perzentilen der Vielspieler	75
Abbildung 32: Anzahl simultan gespielter Tische nach Perzentilen der Vielspieler.....	76

Abbildung 33: Spielintensität in \$ Rake pro Stunde der Vielspieler.....	76
Abbildung 34: Steigerung der Spielintensität zwischen den Perzentilen der Vielspieler	77
Abbildung 35: Spielvolumen in \$ Rake über 6 Monate nach Perzentilen der Vielspieler.....	78
Abbildung 36: Steigerungsrate des Spielvolumens zwischen den Perzentilen der Vielspieler.....	78
Abbildung 37: Der Bedeutungsanteil von Geschick und Zufall für das Spielergebnis in Abhängigkeit der Wiederholungsanzahl	83
Abbildung 38: Die Haltedauer von Neukunden bei Partypoker.....	84
Abbildung 39: Spieldauer über 6 Monate nach Perzentilen im Ländervergleich.....	86
Abbildung 40: Spieldauer über 6 Monate nach Perzentilen der Vielspieler im Ländervergleich	86
Abbildung 41: Ø-Sessionlänge nach Perzentilen im Ländervergleich	87
Abbildung 42: Anzahl Sessions nach Perzentilen im Ländervergleich	88
Abbildung 43: Anzahl Sessions der Vielspieler im Ländervergleich	88
Abbildung 44: Anzahl simultan gespielter Tische nach Perzentilen im Ländervergleich	89
Abbildung 45: Spielintensität nach Perzentilen im Ländervergleich.....	90
Abbildung 46: Spielvolumen in \$ Rake nach Perzentilen im Ländervergleich	92
Abbildung 47: Spielvolumen in \$ Rake nach Perzentilen der Vielspieler im Ländervergleich	92
Abbildung 48: Anbietergewinne in Mio. \$ und Marktanteile	96

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Start- und Endzeitpunkte der Datenaufzeichnung bei den einzelnen Anbietern	16
Tabelle 2: Marktanteile in der Online Poker Industrie in den Jahren 2008, 2009 und 2010.	20
Tabelle 3: Anzahl aktiver Pokerspieler pro Land und Anteile an weltweiter Spielerpopulation.	22
Tabelle 4: 30 Länder mit dem höchsten Anteil an Onlinepokerspielern in der Bevölkerung (nur Länder mit mehr als 100.000 Einwohnern).	24
Tabelle 5: 30 Länder mit dem höchsten Anteil an Onlinepokerspielern in Relation zu der Anzahl an Internetnutzern (nur Länder mit mehr als 100.000 Internetnutzern).	25
Tabelle 6: Marktanteile der Anbieter aufgeteilt auf die Länder mit dem höchsten Anteil an beobachteten Spieleridentitäten	26
Tabelle 7: Anzahl und Anteil an Pokerspielern in den US-amerikanischen Bundesstaaten.....	29
Tabelle 8: Anzahl und Anteil an Pokerspielern in den deutschen Bundesländern.	31
Tabelle 9: Anzahl aktiver Onlinepokerspieler in Abhängigkeit der Altersstruktur ausgewählter Länder.	35
Tabelle 10: Übersicht zur Operationalisierung der Variable BIP pro Kopf.	36
Tabelle 11: Ergebnisse der Regression zur Erklärung der abhängigen Variable Spieleranteil pro Land durch das BIP pro Kopf.	37
Tabelle 12: Übersicht zur Operationalisierung der Variablen Kulturzugehörigkeit und BIP pro Kopf .	38
Tabelle 13: Ergebnisse der einfaktoriellen ANOVA.	38
Tabelle 14: Deskriptive Statistiken der einfaktoriellen ANOVA.	39
Tabelle 15: Übersicht zur Operationalisierung der Variable Rigidität der Gesetzgebung und BIP pro Kopf.	40
Tabelle 16: Ergebnisse der Regression zur Erklärung der abhängigen Variable Spieleranteil pro Land durch die Gesetzgebung und das BIP pro Kopf.	41
Tabelle 17: Durchschnittliche und gesamte Spieldauer über 6 Monate.....	45
Tabelle 18: Hochrechnung der Spieldauer auf dem gesamten Markt über 12 Monate	45
Tabelle 19: Absolute und relative Anzahl der Spieler nach Spieldauer.....	46
Tabelle 20: Spieldauer nach Perzentilen	47
Tabelle 21: Sessionlänge je Anbieter.....	48
Tabelle 22: Absolute und relative Häufigkeit der Spielzeit	49
Tabelle 23: Spieldauer in Perzentilen	49
Tabelle 24: Anzahl der Spielsessions, Durchschnitt und Median der Sessionanzahl.....	50
Tabelle 25: Absolute und relative Häufigkeit gespielter Sessions.....	51
Tabelle 26: Anzahl Sessions in Perzentilen.....	52

Tabelle 27: Vergleich der Perzentilwerte und ihrer Steigerungen zwischen der gesamten Spieldauer über 6 Monate, der Spieldauer pro Session und der Anzahl an Sessions	53
Tabelle 28: Anzahl simultan gespielter Tischen, Median und σ der Anzahl der Tische	54
Tabelle 29: Relative Häufigkeit simultan gespielter Tische	54
Tabelle 30: Multitabling nach Perzentilen	55
Tabelle 31: Stakes-Kategorisierung für No Limit Texas Holdem	56
Tabelle 32: Anzahl Spieler je Pokervariante und Limit.....	57
Tabelle 33: Rake in \$ pro Stunde je Anbieter für alle Limits der Variante No Limit Texas Holdem Shorthanded.....	63
Tabelle 34: Durchschnitt, Median und Standardabweichung der Spielintensität in \$ Rakes pro Tisch pro Stunde.....	64
Tabelle 35: Absolute und relative Häufigkeit der Spielintensität in \$ Rake pro Stunde	65
Tabelle 36: Spielintensität nach Perzentilen	66
Tabelle 37: Spielvolumen gemessen in \$ Rake über 6 Monate	67
Tabelle 38: Hochrechnung des Gesamtmarktes für Onlinepoker Cash Games	68
Tabelle 39: Absolute und relative Häufigkeit in \$ Rake über 6 Monate	69
Tabelle 40: Spielvolumen/Gezahlter Rake nach Perzentilen	70
Tabelle 41: Anteil der Vielspieler an der gesamten Spieldauer	71
Tabelle 42: Verhältnis der Spieldauer zum Medianspieler	72
Tabelle 43: Verhältnis der Spieldauer pro Session zur Mediansession.....	74
Tabelle 44: Verhältnis der Anzahl an Sessions zum Medianspieler	75
Tabelle 45: Verhältnis Spielintensität zum Medianspieler.....	77
Tabelle 46: Verhältnis des Spielvolumens der Vielspieler zum Medianspieler.....	79
Tabelle 47: Aggregiertes Spielvolumen der Gruppe der Vielspieler und ihr Anteil am gesamten Spielvolumen	79
Tabelle 48: Einflussfaktoren auf die Entscheidungen am Pokertisch	80
Tabelle 49: Ländervergleich: Spieldauer über 6 Monate	85
Tabelle 50: Ländervergleich der Spieldauer einzelner Sessions.....	86
Tabelle 51: Anzahl Sessions im Ländervergleich	87
Tabelle 52: Anzahl simultan gespielter Tische im Ländervergleich.....	89
Tabelle 53: Spielintensität in \$ Rake pro Tisch pro Stunde im Ländervergleich	90
Tabelle 54: Spielvolumen in \$ Rake im Ländervergleich	91
Tabelle 55: Aggregiertes Spielvolumen der Vielspieler im Ländervergleich	93
Tabelle 56: Übersicht über das Spielerverhalten nach Anbietern	94

Tabelle 57: Anzahl Spieleridentitäten, Spielzeit in Stunden, Anzahl Sessions und Spielvolumen in \$ je Anbieter	95
Tabelle 58: Marktanteile der beobachteten Anbieter nach verschiedenen Kriterien	96

Danksagungen

Großer Dank gilt dem Land Hamburg, das mit seiner großzügigen Förderung im Rahmen des Glücksspielstaatsvertrages dieses Forschungsprojekt ermöglicht hat.

Besonderer Dank gebührt Herrn Prof. Dr. Michael Adams, der den Weg für diese Forschungsarbeit geebnet hat und sie in fachlicher Hinsicht bereitwillig unterstützt hat.

Weiterer Dank geht an Herrn Jan-Philipp Rock, der insbesondere in der Anfangsphase das Projekt tatkräftig unterstützt hat.

Begriffserläuterungen

Aktiver Onlinepokerspieler:

Als aktiver Onlinepokerspieler wird ein Spieler definiert, der im Rahmen der 6-monatigen Datenaufzeichnung dieser Studie Poker im Internet mit Geldeinsatz gespielt hat. Da dieser Begriff sehr häufig auftritt, werden verschiedene Synonyme verwandt: Onlinepokerspieler, Onlinepokerspieler um Echtes Geld, aktiver Echtgeldspieler, Onlinespieler, Pokerspieler oder einfach Spieler.

Blind:

Beim Poker müssen von den Spielern in der Regel ein Small Blind und ein Big Blind gezahlt werden (in Ausnahmefällen nur ein Big Blind oder zwei Small Blinds und ein Big Blind). Diese stellen den Mindesteinsatz dar, den die Spieler erbringen müssen, bevor die Karten ausgeteilt werden. Dabei muss nicht jeder Spieler diesen Einsatz leisten sondern lediglich zwei. Wer das ist, bestimmt sich durch den so genannten Button, der nach jeder Hand im Uhrzeigersinn einen Spieler weiter wandert.

Echtgeldspiel:

Mit Echtgeldspiel (engl.: cash game) wird in diesem Bericht ein Pokerspiel bezeichnet, bei dem der Einsatz jeder Setzrunde mit echtem Geld geleistet wird. Es grenzt sich damit von dem Spiel um Spielgeld ab. Ein Echtgeldspiel unterscheidet sich ebenfalls von einem Turnierspiel, bei dem der Einsatz die Eintrittsgebühr darstellt und in dem während des Turniers mit Chips gespielt wird.

Echtgeldtisch:

Mit Echtgeldtisch (engl.: cash game table) oder einfach Tisch wird in dem vorliegenden Bericht ein virtueller Pokertisch betitelt, an dem ein Echtgeldspiel angeboten wird.

Flop:

Der Flop bezeichnet bei den Spielarten Texas Holdem und Omaha die ersten drei Gemeinschaftskarten, die im Verlaufe einer Hand aufgedeckt werden.

Full Ring:

Full Ring ist eine Bezeichnung eines Pokertisches. Ein Full Ring Pokertisch hat 8 bis 10 Sitzplätze für Spieler.

Heads Up:

Heads Up ist eine Bezeichnung eines Pokertisches. Ein Heads Up Pokertisch hat 2 Sitzplätze für Spieler.

Limit:

Das Limit eines Pokertisches gibt die Einsatzhöhe an. Diese wird gekennzeichnet durch die Angabe des Small Blinds und des Big Blinds.

Multitabling:

Onlinepoker eröffnet dem Spieler – im Gegensatz zum Offlinespiel – die Möglichkeit, an mehreren Tischen gleichzeitig zu spielen, da er nicht physisch präsent sein muss. Spielt ein Spieler an mehreren Tischen zur selben Zeit, so betreibt er Multitabling.

Pot:

Pot bezeichnet beim Poker die Summe, um die in einer Hand zu einem bestimmten Zeitpunkt gespielt wird.

Rake:

Rake ist die Gebühr, die der Anbieter eines Pokerspiels nach einer Hand von dem Pot einbehält. In der Regel behalten die Anbieter 5% und einen Maximalbetrag je nach Limit zwischen 0,5 \$ und 5 \$ von dem Pot ein – allerdings nur, wenn die Spieler einen Flop sehen, die Hand also nicht schon vor dem Flop endet.

Reale Person:

Mit „reale Person“ wird eine natürliche Person bezeichnet, die anhand von Namens- und Adressdaten potentiell zu identifizieren ist. Eine reale Person kann in der virtuellen Onlinepokerwelt verschiedene Spieleridentitäten besitzen (siehe Spieleridentität).

Session oder Spielsession:

Eine Session oder Spielsession ist der Zeitraum in der ein Spieler an einem Pokertisch sitzt.

Shorthanded:

Shorthanded ist eine Bezeichnung eines Pokertisches. Ein Shorthanded Pokertisch hat 5 bis 6 Sitzplätze für Spieler.

Spieleridentität:

Als Spieleridentität wird ein Pokerspieler auf einer Anbieterseite bezeichnet, der individuell anhand seines selbst gewählten so genannten „Nicknames“ zu identifizieren ist. Nicknames sind zwar bei den einzelnen Anbietern individuell, können jedoch von anderen Anbietern ebenfalls vergeben werden. Eine reale Person kann also unter demselben oder verschiedenen Nicknames bei verschiedenen Anbietern spielen. Die Anzahl der Spieleridentitäten übersteigt daher die Anzahl der dahinter stehenden realen Personen.

Turnierspiel:

Bei einem Turnierspiel wird ein geldlicher Einsatz in Form einer Eintrittsgebühr erhoben. Anschließend erhält der Spieler eine vorgegebene Anzahl an Chips, die für die Setzrunden im Rahmen des Turniers verwendet werden. Der Preispool, der sich aus den Eintrittsgebühren abzüglich einer Veranstalterpauschale zusammensetzt, wird je nach Auszahlungsstruktur an die Spieler verteilt, die als letztes bzw. gar nicht ausscheiden. In einigen Turnierformen sind spätere Einsätze zum Nachkaufen von Chips (so genannten Add-ons und Rebuys) möglich.

1. Einleitung

Im Rahmen des von der Stadt Hamburg geförderten Forschungsprojektes „Der Markt für Onlinepoker: Spielerherkunft und Spielerverhalten“ wurden an der Universität Hamburg in Zusammenarbeit mit dem unabhängigen Marktbeobachter Pokerscout in einer 6-monatigen Aufzeichnungsphase Daten von 4.591.298 Onlinepoker-Spieleridentitäten gesammelt. Die Onlinepokerdatenbank der Universität Hamburg“ (OPD-UHH) umfasst damit Angaben zu der Herkunft und dem Spielerverhalten von fast 65% aller weltweiten Spieler.

Mit Hilfe der OPD-UHH sollen verschiedene bislang unbeantwortet gebliebene Fragen untersucht werden. Die zu beantwortenden Fragen lauten u.a.: Wo kommen die Onlinepokerspieler (und ihr Geld) her? Wie sieht ihr Spielverhalten aus? Bestehen zwischen den Ländern signifikante Unterschiede bezüglich des Spieleranteils in der Bevölkerung oder dem Spielverhalten?

Die Pokerindustrie arbeitet weitgehend in einem Graubereich, weshalb verlässliche Daten über die Marktstruktur bislang nur begrenzt zur Verfügung standen. Lediglich aus den Geschäftsberichten der an der Börse notierten Unternehmen Partygaming und 888 ließen sich Informationen gewinnen. Doch auch diese geben nur begrenzt Aufschluss über die regionale Aufteilung des Marktes, geschweige denn über das Spielverhalten der Onlinepokerspieler. Die OPD-UHH erlaubt hingegen erstmalig eine genaue Aufgliederung des weltweiten Onlinepokermarktes auf Länder und auch Regionen innerhalb der Länder.

Die Aufzeichnung der Daten erfolgte mit Hilfe einer Software, die automatisch die individuellen Nicknames und die Herkunft der Spieler an den Pokertischen der Anbieter Pokerstars, Full Tilt Poker, Everest Poker, IPN (Boss Media) und Cake Poker aufgezeichnet hat. Ebenfalls wurde festgehalten, welche Pokerform und um welche Summe gespielt wurde. In Verknüpfung mit der Datums- und Uhrzeitangabe kann somit z.B. angegeben werden, wie lange, wie häufig, und an wievielen Tischen zur selben Zeit die Spieler spielten. Verknüpft mit der Herkunft der Spieler können so auch regionale Unterschiede im Spielverhalten erfasst werden.

Zunächst wird in Kapitel 2 die Datengrundlage erläutert und insbesondere der technische Vorgang zur Erhebung der Daten der OPD-UHH näher dargestellt. In Kapitel 3 werden die Limitationen des Datensatzes dargelegt. In dem darauf folgenden Kapitel 4 wird anhand bisheriger Daten auf die Größe des Onlinepokermarktes und die Marktanteile der Anbieter eingegangen und abgeleitet, dass Daten zu insgesamt 64,72% aller weltweiten Pokerspieler in der 6-monatigen Aufzeichnungsphase erhoben wurden.

Kapitel 5 widmet sich der Anzahl der Spieler in den bedeutendsten Ländern. Zunächst werden die absoluten Spieleranteile für die bedeutendsten Länder errechnet. Die USA bildet den größten Markt ab mit 1.429.943 aktiven Pokerspielern und einem Marktanteil von 23,71% gefolgt von Deutschland mit 581.350 aktiven Spielern bzw. 9,64% aller Spieler. In einem weiterführenden Schritt werden die Spieleranteile in der Bevölkerung sowie in Bezug zu den Internetnutzern eines Landes angegeben. In diesem Zusammenhang ist festzuhalten, dass Dänemark den größten Spieleranteil in der Bevölkerung (1,641%) und Ungarn den größten Spieleranteil bezogen auf die Internetnutzer aufweist (1,983%). Obwohl die USA den größten absoluten Markt abbilden, sind sie nur noch auf dem 36. Rang zu finden, was den Spieleranteil hinsichtlich der Internetnutzer betrifft (0,596%).

In Kapitel 6 erfolgt eine regionale Aufgliederung des Onlinepokermarktes in den USA und in Deutschland. Für die USA ist zu konstatieren, dass New Hampshire den größten Spieleranteil in der Bevölkerung aufweist (0,97%), gefolgt von Nevada (0,96%). In Deutschland weisen die Stadtstaaten Hamburg, Bremen und Berlin die höchsten Spieleranteile an der Bevölkerung auf: 1,32%, 1,16% und 1,08%. Im Vergleich mit den USA zeigt sich, dass die Deutschen - bezogen auf die Bevölkerung - mehr aktive Onlinepokerspieler aufweisen als die USA. Lediglich ein deutsches Bundesland weist einen geringeren Anteil an Onlinepokerspielern auf als der US-amerikanische Durchschnitt.

In Kapitel 7 werden mögliche Faktoren untersucht, die den Spieleranteil beeinflussen könnten. Als potentielle Einflussgrößen wurden die Altersstruktur eines Landes, das Bruttoinlandsprodukt, die Kulturkreiszugehörigkeit sowie die Gesetzgebung zum Onlinepoker untersucht. Mit Hilfe multivariater Analysemethoden konnte festgestellt werden, dass sowohl das Bruttoinlandsprodukt als auch die Kulturkreiszugehörigkeit einen signifikanten Einfluss auf den Spieleranteil bezogen auf die Internetnutzer haben. Die Gesetzgebung zum Onlinepoker hat hingegen keinen Einfluss auf den Spieleranteil in einer Bevölkerung.

In Kapitel 8 wird das Spielverhalten der Onlinepokerspieler analysiert. Das Spielverhalten wird dabei in den Variablen Spieldauer über 6 Monate, Dauer einzelner Spielsessions, Anzahl an Spielsessions, Anzahl an simultan gespielten Tischen (Multitabling) sowie der Spielintensität operationalisiert. Die Spielintensität errechnet sich dabei aus den durchschnittlichen Gebühren, die ein Spieler je nach Pokervariante, Setzstruktur, Anzahl der Spieler am Tisch und dem Spieleinsatz (Limit) an den Anbieter pro gespielter Stunde entrichtet. Die Spitzenkennzahl „Spielvolumen“ wird als Produkt der Größen Spieldauer über 6 Monate, durchschnittliche Anzahl simultan gespielter Tische und durchschnittliche Spielintensität bestimmt. Das Spielvolumen gibt an, wieviel \$ Rake die Spieler über den 6-monatigen Beobachtungszeitraum an die Anbieter gezahlt haben. In Summe wurden Spielerverluste/Anbietergewinne in Höhe von 863 Mio. \$ beobachtet, was hochgerechnet auf den Gesamtmarkt für alle Anbieter inklusive der Turnierspiele ein Marktvolumen von brutto 2,50 Mrd. \$ pro Jahr ergibt. Auf den Spieler berechnet ergeben sich hieraus durchschnittliche Verluste in Höhe von 415 \$.

Bei der Analyse des Spielverhaltens wird herausgearbeitet, dass die Gruppe der Vielspieler überproportional viel spielt. Alle Variablen des Spielverhaltens sind in der Gruppe der Vielspieler besonders stark ausgeprägt. Dies gilt insbesondere für das Multitabling, also der Anzahl simultan gespielter Tische, und die Spielhäufigkeit. In Bezug auf das Spielvolumen weist der Spieler des 95%-Perzentils ein 536mal höheres Spielvolumen auf als der Medianspieler. Die Gruppe der Vielspieler ist daher ein besonders interessantes Subsample und ihr Spielverhalten wird in Kapitel 9 genauer untersucht und dabei auch auf die Frage eingegangen, ob diese Spieler pathologische oder professionelle Spieler sind.

In Kapitel 10 wird die Frage behandelt, ob Poker ein Glücks- oder ein Geschicklichkeitsspiel ist. Unter Zuhilfenahme des Konzeptes der kritischen Wiederholungshäufigkeit (Fiedler/Rock, 2009) und den Daten zu der Spiellänge des Medianspielers wird dabei herausgearbeitet, dass Poker für den durchschnittlichen Spieler ein Glücksspiel ist.

Im Anschluss folgt in Kapitel 11 eine Betrachtung des Spielverhaltens von Pokerspielern in Deutschland sowie den USA als dem größten Onlinepokermarkt. Hierbei wird gezeigt, dass sowohl die Deutschen als auch die Amerikaner im Vergleich zu dem weltweiten Durchschnitt ein höheres Spielvolumen aufweisen. Dies gilt insbesondere für die deutschen Vielspieler und liegt vor allem in ihrer Nei-

gung zum Multitabling begründet. Weiterhin wird in Kapitel 12 noch auf das Spielverhalten je nach Anbieter eingegangen sowie die Marktanteile der beobachteten Anbieter bestimmt. Kapitel 13 fasst die Ergebnisse der Studie zusammen.

2. Beschreibung der Datenbank OPD-UHH

Onlinepoker ist eine Daten-Goldmine. Die Software der Anbieter stellt dem Spieler oder auch einem unbeteiligten Beobachter eine Vielzahl an Informationen in elektronischer Form zur Verfügung. In der so genannten Lobby der Software eines Anbieters werden alle zur Verfügung stehenden Pokertische angezeigt und sie können nach verschiedenen Kriterien sortiert und gefiltert werden. Wird ein einzelner Tisch markiert, so erfolgt eine Detailansicht mit den Spielern, die an diesem Tisch sitzen sowie bei den meisten Anbietern eine Angabe über ihre Herkunft.

In Abbildung 1 ist die Lobby des Anbieters Pokerstars aufgeführt. Dort sind alle Tische der Pokervariante No Limit Holdem angezeigt, die um 16.10Uhr MEZ am 02.08.10 zur Verfügung standen. Markiert ist der Tisch „Ninina IV (40-100bb)“. Am rechten Rand der Lobby wird angezeigt, welcher Spieler (Nickname) mit wie viel Dollar an dem Tisch sitzt, aus welcher Stadt er stammt und wer derzeit darauf wartet, dass ein Platz an diesem Tisch frei wird. Abbildung 2 zeigt diesen Ausschnitt der Lobby in Vergrößerung.

The screenshot shows the PokerStars lobby interface. At the top, there's a navigation bar with 'Lobby', 'Account', 'Cashier', 'Language', 'Requests', 'Options', 'View', and 'Help'. The main header features the 'PokerStars' logo and '160,242 Players - 23,997 Tables'. Below this, there are tabs for different game types: 'Hold'em', 'Omaha', 'Stud', 'Other Games', 'Tourney', 'Sit & Go', and 'Events'. Under 'Hold'em', there are sub-tabs for 'Fixed Limit', 'No Limit/Pot Limit', and 'Play Money'. The 'No Limit/Pot Limit' tab is active, showing a list of tables with columns for 'Table', 'Stakes', 'Limit', 'Plrs', 'Wait', 'Avg Pot', 'Plrs/Flop', and 'H/hr'. The table 'Ninina IV (40-100 bb)' is highlighted. To the right, a detailed view of this table is shown, listing players with their nicknames, cities, and chip counts. A 'Go to Table' button is visible below the player list. At the bottom, there are portraits of four players: Pieter de Korver, David Williams, Vanessa Selbst, and Daniel Negreanu, along with a 'TEAM PRO' logo, the time '16:10 CET', and a 'Log In' button.

Table	Stakes	Limit	Plrs	Wait	Avg Pot	Plrs/Flop	H/hr
Ninina IV (40-100 bb)	\$5/\$10	NL	9	2	\$95	9%	62
Ophiuchus (40-100 bb, fast)	\$5/\$10	NL	9	4	\$213	14%	81
Prospero III (40-100 bb)	\$5/\$10	NL	9	2	\$86	14%	80
Castalia V (40-100 bb)	\$3/\$5	NL	9	6	\$152	13%	50
Colchis III (20-50 bb, fast)	\$3/\$5	NL	9	2	\$39	21%	>150
Eltarin (40-100 bb, fast)	\$3/\$5	NL	9	2	\$58	20%	92
Euaimon II (40-100 bb, fast)	\$3/\$5	NL	9	4	\$103	14%	63
Florentina V (40-100 bb)	\$3/\$5	NL	9	3	\$111	7%	61
Gismonda (40-100 bb)	\$3/\$5	NL	9	2	\$61	8%	76
Hildburg (40-100 bb)	\$3/\$5	NL	9	2	\$36	9%	73
Hippokoon II (40-100 bb)	\$3/\$5	NL	9	3	\$71	11%	62
Klotho III (40-100 bb)	\$3/\$5	NL	9	3	\$88	11%	70
Komppa (20-50 bb, fast)	\$3/\$5	NL	9	7	\$80	17%	87
Lesath IV (20-50 bb, fast)	\$3/\$5	NL	9	3	\$70	7%	83
Vala II (20-50 bb)	\$3/\$5	NL	9	6	\$72	15%	70
Varsavia (40-100 bb)	\$3/\$5	NL	9	4	\$162	13%	56
Yolga II (20-50 bb, fast)	\$3/\$5	NL	9	4	\$19	4%	112
Amphitrite II (20-50 bb, fast)	\$2/\$4	NL	9	1	\$28	56%	133
Athalia (20-50 bb, fast)	\$2/\$4	NL	9	1	\$32	5%	97
Dembowska II (20-50 bb, fast)	\$2/\$4	NL	9	1	\$28	13%	81
Eunomia II (20-50 bb, fast)	\$2/\$4	NL	9	1	\$55	13%	61
Gemma IV (40-100 bb, fast)	\$2/\$4	NL	9	3	\$23	5%	94

Player	City	Chips
chisjeester	Bonn	\$1507
DiegoSP5	Huegelshelm	\$1000
djalminha	Orwellian State	\$1261
hizintak	givataim	\$1136
justforfunds	Ciudad Juárez	\$1488
Milwaukeee2	Milwaukee	\$1000
RaulOly	Timisoara	\$990
snappo	New York	\$2744
stalkerkir	чирта	\$785
Waiting:		
kswaterboy	overland park	
Eagle2667	Thompson Station	

Abbildung 1: Die Lobby des Anbieters Pokerstars

Für diese Studie wurde der unabhängige Marktbeobachter Pokerscout beauftragt, für die Anbieter Pokerstars, Full Tilt Poker, Everest Poker, IPN (Boss Media) und Cake Poker eine Software zu programmieren, die automatisch bei jedem dieser Anbieter im Durchlauf jeden einzelnen Echtgeldtisch¹ der Pokervariante Holdem markiert und die angezeigten Informationen über die Spieler in eine SQL-Datenbank schreibt.² Die Aufzeichnung erfolgte für jeden Anbieter für insgesamt 6 Monate. Die Aufzeichnung dieser Daten für alle Tische eines Anbieters dauerte im Durchschnitt etwa 10 Minuten pro

¹ Spielgeldtische wurden nicht beobachtet.

² Eine Beschreibung der technischen Vorgehensweise der automatischen Datenaufzeichnung bei Anbietern von Onlinepoker findet sich in: Sakai, Haruyoshi, 2005, Internet Poker: Data Collection and Analysis, Brown University.

Durchlauf. Pro Anbieter bestehen damit etwa 25.920 Zeitpunkte an denen aufgezeichnet wurde, welche Spieler welcher Herkunft an welchen Pokertischen um wie viel Geld spielten.³ Die Vielzahl an unterschiedlichen Datenpunkten erlaubt Zeitreihenanalysen des Spielverhaltens. So kann z.B. analysiert werden, ob Spieler im Zeitablauf dazu tendieren häufiger oder intensiver zu spielen. Diese und weitere Analysen des Spielverhaltens folgen in „Teil B: Spielverhalten und regionale Unterschiede“.

Ninina IV (40-100 bb)		
Player	City	Chips
chrisjester	Bonn	\$1507
DiegoSPS	Huegelsheim	\$1000
djalminha	Orwellian State	\$1261
hizintak	givataim	\$1136
justforfunds	Ciudad Juárez	\$1488
Milwaukee2	Milwaukee	\$1000
RaulOly	Timisoara	\$990
snappo	New York	\$2744
stalkerkir	чита	\$785
Waiting:		
kswaterboy	overland park	
Eagle2667	Thompson Station	

Abbildung 2: Vergrößerung des Lobbyausschnitts mit Angaben über die Spieler an dem Tisch „Ninina IV (40-100bb)“

Die Aufzeichnung der Daten von den einzelnen Anbietern fand in der Zeit zwischen dem 27.07.2009 und dem 02.07.2010 statt.⁴ Den Kern der Aufzeichnungsphase bilden die Monate September 2009 bis März 2010. Tabelle 1 zeigt die exakten Start- und Endtermine für die Datenaufzeichnung auf. Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die Aufzeichnungsphase aufgrund von technischen Problemen wie Serverabstürzen, Softwareupdates und Verbindungsabbrüchen bei den Anbietern teilweise verlängert werden musste.

Anbieter	Start	Ende
PokerStars	10.09.2009	11.03.2010
Full Tilt Poker	06.09.2009	11.03.2010
Everest Poker	13.08.2009	11.03.2010
IPN (Boss Media)	27.07.2009	02.02.2010
Cake Poker	01.11.2009	02.07.2010

Tabelle 1: Start- und Endzeitpunkte der Datenaufzeichnung bei den einzelnen Anbietern

Unter Einbezug der Marktanteile der einzelnen Anbieter (vgl. Abschnitt der Onlinepokermarkt) in der Zeit der Datenaufzeichnung ergibt sich, dass etwa 65% aller weltweiten aktiven Onlinepokerspieler beobachtet wurden. Während der 6-monatigen Aufzeichnungsphase wurden insgesamt Daten über Herkunft und Spielverhalten von 4.591.298 verschiedenen Pokeridentitäten gesammelt.

³ Pro Stunde wurden im Durchschnitt ca. 10 Durchläufe erreicht. Dies ergibt 144 Durchläufe pro Tag bzw. $180 \cdot 144 = 25.920$ Durchläufe in den 6 Monaten.

⁴ Aufgrund des hohen Aufwandes der Datenerhebung konnten nicht alle Anbieter simultan aufgezeichnet werden.

Die Anbieter Full Tilt Poker, Everest Poker und IPN (Boss Media) geben jeweils das Herkunftsland eines Spielers an. Die Anbieter Pokerstars und Cake Poker geben stattdessen den Herkunftsort der Spieler an. Die Daten über den Herkunftsort wurden mit einer Städtedatenbank von MaxMind⁵ verknüpft, so dass die Herkunftsorte einzelnen Regionen und Ländern zugeordnet werden konnten. Auf diese Weise können nicht nur Unterschiede zwischen einzelnen Ländern sondern auch innerhalb von Ländern analysiert werden.

⁵ Es handelt sich um die Datenbank „World Cities“ von MaxMind, <http://www.maxmind.com/app/worldcities>.

3. Limitationen der Daten

Daten zu den Spielern von Pokerturnieren wurden nicht aufgezeichnet. Nach Schätzungen von Pokerscout erwirtschaften die Pokeranbieter etwa 70% ihrer Einnahmen mit Echtgeldspielen und 30% mit Turnieren mit Geldeinsatz. Jedoch kann davon ausgegangen werden, dass es nur sehr wenige Spieler gibt, die ausschließlich Pokerturniere spielen und daher von dieser Studie nicht erfasst wurden. Bei der Analyse des Spielverhaltens führt das nicht Einbeziehen der Turnierspiele jedoch zu einer Unterschätzung der Spielintensität.

Aufgrund der restriktiven Gesetzgebung in den USA akzeptieren nicht alle Pokeranbieter Spieler aus den USA. Hierzu gehören auch die Anbieter Everest Poker und IPN (Boss Media), zu denen Daten aufgezeichnet wurden. Bei den Angaben zu den Spielerzahlen der einzelnen Länder und Regionen wird dies berücksichtigt.

Vermutlich haben nicht alle Spieler ihre korrekte Herkunft angegeben. Allerdings ist bei den Pokeranbietern eine Auszahlung nur möglich, wenn die korrekten persönlichen Daten angegeben sind. Es kann daher davon ausgegangen werden kann, dass Falschangaben äußerst selten sind.

Bei der Zuordnung von Städten zu Regionen und Ländern bestehen zwei grundsätzliche Probleme: Viele Städtenamen existieren auf der Welt mehrfach und 2) die Städtedatenbank von MaxMind führt nur die Bevölkerungszahlen von Städten mit mehr als 50.000 Einwohnern auf. Für diese Studie wurde daher ein Algorithmus entwickelt, der diese Probleme so weit wie möglich behebt.⁶ Im Ergebnis konnten 92% der Spieler mit Angabe zu einer Herkunftsstadt auch einem Herkunftsland zugeordnet werden; 8% verbleiben jedoch als nicht zuordenbar. Hinzu kommen 3,38% an Spielern, die keinerlei Herkunft angegeben haben. Insgesamt ergibt sich damit ein Anteil von 11,38% „nicht identifizierter“ Spieler.

Eine aufgezeichnete Pokeridentität entspricht nicht zwangsläufig einer realen Person, denn eine reale Person kann mehrere Pokeridentitäten haben. Es ist nicht unüblich für viele Spieler, sich bei mehreren Anbietern zu registrieren und auszuprobieren, wo ihnen das Spielen am besten gefällt. Gleichzeitig kann es möglich sein, dass ein einzelner Spieler sich unter mehreren Namen (z.B. von Familienangehörigen) bei ein und demselben Anbieter registriert. Folglich ist die Anzahl der realen Pokerspieler geringer als die Anzahl der aufgezeichneten 4.591.298 Pokeridentitäten.

Eine Abschätzung der exakten Spielerzahl fällt schwer. Damit von einer realen Person mehrere Spieleridentitäten aufgezeichnet wurden, muss ein Spieler innerhalb der 6-monatigen Aufzeichnungsphase nicht nur mehrere Accounts bei verschiedenen Anbietern besessen haben, sondern auch mit diesen gespielt haben. Für Spieler, die nur selten und nur um geringe Summen spielen, wird diese Voraussetzung als selten eingestuft. Für Spieler, die häufiger und um größere Summen spielen, wird es hingegen als relativ häufig eingeschätzt. Dies liegt darin begründet, dass die Auswahl des besten Anbieters für einen Spieler umso wichtiger wird, je bedeutender das Pokerspiel für den Spieler ist. Die Bedeutsamkeit wird dabei über den Geld- und Zeiteinsatz operationalisiert. Auf den höheren Limits kommt zusätzlich das Argument hinzu, dass nicht mehr bei jedem Anbieter zu jeder Tageszeit ausreichend Gegenspieler zur Verfügung stehen, so dass für Multitabling auf mehrere Seiten ausgewichen werden muss. Da jedoch die Spieler, die nur selten und um geringe Einsätze spielen, deutlich in der Überzahl sind (vgl. Kapitel 8), wird für diese Studie davon ausgegangen, dass pro 100 Spieleridentitä-

⁶ Auf Anfrage kann die Vorgehensweise des Algorithmus zugänglich gemacht werden.

ten 85 reale Personen beobachtet wurden. Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass es sich hierbei nicht um eine empirische Größe handelt, sondern lediglich um eine subjektive Abschätzung, die dazu dient, einen Richtwert anzugeben. Ein anderer Wert, z.B. 80 oder 90, ließe sich ebenfalls vertreten.

4. Der Onlinepokermarkt: Bisherige Daten

Die Glücksspielberatungsfirma H2GC hat die Marktgröße von Onlinepoker in 2009 auf ein Volumen von 2,4 Mrd. \$ geschätzt. Eine andere Möglichkeit, die Umsätze zu schätzen, kann unter Zuhilfenahme der Angaben zu den Einnahmen aus den Jahresberichten von börsennotierten Unternehmen erfolgen, indem diese in Relation zu ihren Marktanteilen extrapoliert werden. Beispielsweise hat PartyGaming zusammen mit seinem Tochterunternehmen PartyPoker für das Jahr 2009 einen Umsatz von 196,7 Mio. US-Dollar angegeben.⁷ Ist der Marktanteil der verschiedenen Anbieter bekannt, können in einem weiterführenden Schritt die Einnahmen des Marktes errechnet werden.

Die Marktanteile der einzelnen Online-Pokeranbieter können über die Angaben des unabhängigen Marktbeobachters Pokerscout berechnet werden. Pokerscout zeichnet mehrfach täglich die Anzahl an Echtgeldspielern auf, die bei den verschiedenen Online-Anbietern spielen und die auf seiner Internetpräsenz www.pokerscout.com veröffentlicht werden. Tabelle 2 zeigt die Marktanteile der 9 größten Pokeranbieter für die Jahre 2008, 2009 und 2010 auf. Die Marktanteile werden in Relation zu der monatlich durchschnittlichen Anzahl der Pokerspieler des Gesamtmarktes berechnet: 53.121 in 2008, 68.483 in 2009 und 71.441 in 2010.

Anbieter	2008	2009	2010 ^a	Datenaufzeichnung für OPD-UHH
	Marktanteil	Marktanteil	Marktanteil	
Pokerstars	30,53%	36,05%	40,96%	Ja
Full Tilt Poker	14,65%	19,45%	21,73%	Ja
iPoker Network	9,82%	8,40%	5,77%	Nein
PartyPoker	8,72%	7,22%	6,12%	Nein
Cereus Network ^b	2,35%	3,40%	3,03%	Nein
Everest Poker	4,85%	3,36%	1,80%	Ja
Microgaming ^c	1,84%	2,71%	2,66%	Nein
IPN (Boss Media) ^d	2,81%	2,80%	2,88%	Ja
Cake Poker Network	2,18%	2,45%	1,97%	Ja
Ongame (bwin) ^e	6,86%	3,96%	3,55%	Nein
Andere	15,39%	10,20%	9,53%	Nein

Tabelle 2: Marktanteile in der Online Poker Industrie in den Jahren 2008, 2009 und 2010.

^a: 2010 beinhaltet nur Daten von Januar bis August.

^b: Cereus fusionierte mit Ultimate Bet im Dezember 2008.

^c: Microgaming fusionierte mit Ladbrokes im März 2009.

^d: IPN (Boss Media) fusionierte mit Cryptologic im April 2009.

^e: Ongame (bwin) fusionierte mit Betfair im August 2010.

Quelle: Pokerscout 2011.

Werden die Einnahmen von PartyPoker mit einem durchschnittlichen Marktanteil von 7,22% für PartyPoker in 2009 extrapoliert, so kann die Marktgröße für Online Poker mit einem Volumen von 2,7 Mrd. US-Dollar geschätzt werden – eine ähnliche Angabe wie die Schätzungen von H2GC.

Aus Tabelle 2 wird deutlich, dass der Online Pokermarkt stark durch die zwei größten Anbieter – Pokerstars and Full Tilt Poker – dominiert wird und deren Einfluss in den letzten Jahren stetig zunahm. In 2008 wiesen beide zusammen noch einen Marktanteil von 45,18% auf, während bereits zwei Jahre

⁷ Der Brutto Umsatz betrug 250,9 Mio. \$. Hiervon wurden 54,2 Mio. \$ in Form von Promotions, Boni (so genanntes "Rackeback") zurückgezahlt (Partygaming, 2010). Dies entspricht einer effektiven Preisreduktion in Höhe von 21,9%.

später ein gemeinsamer Marktanteil von 62,69% festgestellt wurde; dies entspricht fast zwei Drittel des Gesamtmarktes.

Diese Entwicklung zeigt die Stärke positive Netzwerkeffekte im Onlinepokermarkt. Je größer der Spielerpool, desto mehr Spieler werden allein von der Größe angezogen. Als Spieler findet man dort mehr (schwache) Gegner und ein großes Netzwerk garantiert, dass zu jeder Zeit genügend freie Tische der favorisierten Spielvariante und Einsatzhöhe angeboten werden. Dieser Vorteil betrifft vor allem Spieler, die mehrere Tische simultan spielen (Multitabling) und daher deutlich mehr Spielvolumen erzeugen als Spieler, die nur an einem Tisch spielen.

5. Spieleranzahl pro Land

5.1 Absolute Spielerzahlen

In der 6-monatigen Aufzeichnungsphase wurden Daten zu insgesamt 4.591.298 Pokeridentitäten gesammelt. Insgesamt wurden 64,72% des gesamten Pokermarktes beobachtet (und 88,27% des US-Marktes). Die „nicht identifizierten Spieleridentitäten“ machen, wie bereits im Abschnitt 3, Limitationen des Datensatzes erwähnt, einen Anteil von 11,38% aus. Wird angenommen, dass sich diese auf die Länder jeweils entsprechend dem Länderanteil an den identifizierten Spielern aufteilen, dann ergibt sich damit hochgerechnet eine Anzahl von 7.094.035 Spieleridentitäten weltweit. Unter der Annahme, dass auf 100 Pokeridentitäten 85 reale Personen kommen (Vgl. Abschnitt 3, Limitationen des Datensatzes), führt dies zu einer Anzahl von 6.029.930 aktiven Pokerspielern weltweit.

Tabelle 3 enthält die Anzahl der beobachteten Pokeridentitäten und die Anzahl der dahinter stehenden realen Personen für die 11 Länder mit dem größten Marktanteil.

Rang	Land	Beobachtete Spieleridentitäten	Aktive Pokerspieler ^a	Marktanteil
1	USA	1.315.953	1.429.943	23,71%
2	Deutschland	347.903	581.350	9,64%
3	Frankreich	266.820	445.860	7,39%
4	Russland	240.394	401.701	6,66%
5	Kanada	207.043	345.971	5,74%
6	Großbritannien	161.128	269.247	4,47%
7	Spanien	151.431	253.043	4,20%
8	Niederlande	143.446	239.700	3,98%
9	Brasilien	92.093	153.889	2,55%
10	Australien	77.626	129.714	2,15%
11	Ungarn	73.298	122.482	2,03%
	Andere	991.531	1.657.030	27,48%
	Nicht identifiziert	522.531		
Gesamt		4.591.298	6.029.930	100,00%

Tabelle 3: Anzahl aktiver Pokerspieler pro Land und Anteile an weltweiter Spielerpopulation.

^a: Insgesamt wurden 64,72% des Gesamtmarktes aufgezeichnet. Für den amerikanischen Markt beträgt der Anteil 88,27%, da viele der nicht beobachteten Anbieter keine US-Spieler akzeptieren. Für den Rest der Länder beträgt der beobachtete Marktanteil 57,4%. Anhand dieser Anteile wurden die beobachteten Spieleridentitäten hochgerechnet. Diese Summe wurde sodann mit dem Faktor 0,85 multipliziert, da angenommen wird, dass einige Spieler mit mehreren Spieleridentitäten aktiv spielen und pro 100 Spieleridentitäten 85 reale Pokerspieler existieren (vgl. die Diskussion in Abschnitt 3, Limitationen des Datensatzes).

Abbildung 3 zeigt die prozentuale Verteilung der Pokerspieler weltweit für die bedeutendsten Länder grafisch auf. Mit einem Anteil von 23,71% geht die USA dabei als größter Onlinepoker-Markt hervor. Deutschland, Frankreich, Russland und Kanada folgen mit Anteilen zwischen 9,64% und 5,74%. Der prozentuale Anteil der übrigen Länder (Großbritannien, Spanien, Niederlande, Brasilien, Australien, Ungarn) bewegt sich jeweils zwischen 2% und 5% während in der Kategorie „Andere Länder“ alle restlichen Länder mit einem Anteil von insgesamt 27,48% zusammengefasst werden.

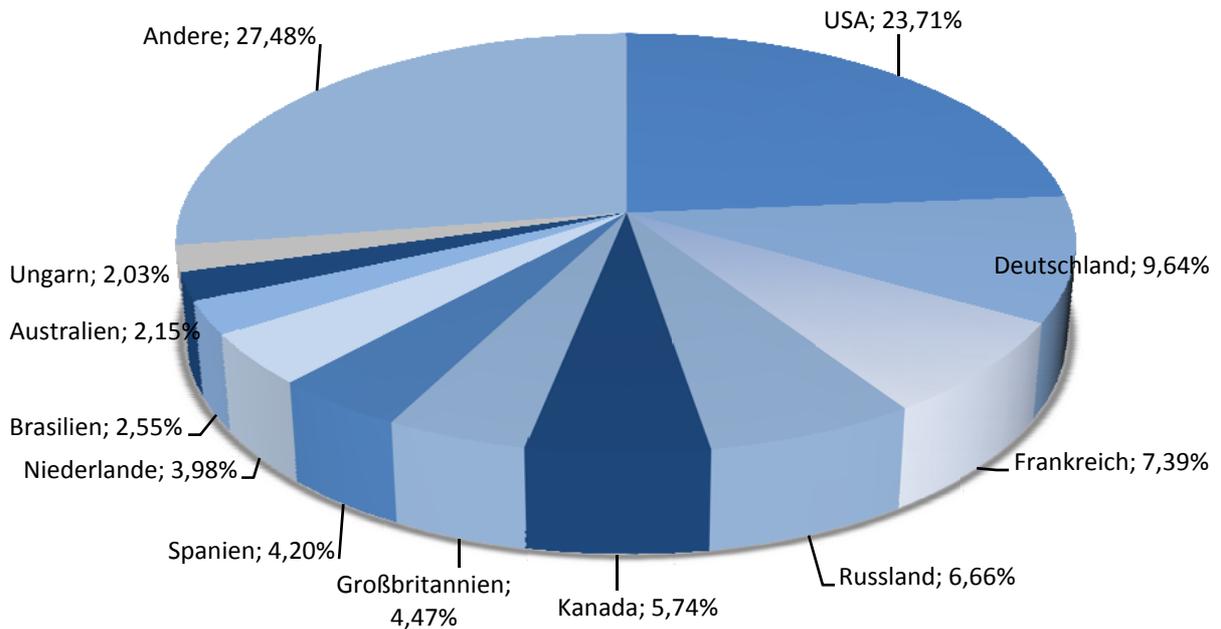


Abbildung 3: Der prozentuale Anteil einzelner Länder am gesamten Spielerpool.

5.2 Relative Spieleranzahlen

Die absoluten Spielerzahlen pro Land geben an, wie viel Prozent des Gesamtmarktes sich auf die jeweiligen Länder verteilen. Jedoch wird bei diesen Angaben die Bevölkerung der einzelnen Länder außer Acht gelassen, so dass sie keine Aussagen über die Prävalenz von Onlinepoker in einem Land erlauben. Von besonderem Interesse sind daher die relativen Spielerzahlen im Verhältnis zur Bevölkerung und den Internetnutzern in einem Land. Nur so lässt sich die Pokerleidenschaft verschiedener Länder miteinander vergleichen.

Tabelle 4 führt die Länder mit dem höchsten Anteil an aktiven Onlinepokerspielern in der Bevölkerung auf. Daraus geht hervor, dass weltweit 0,088% der Bevölkerung aktiv Onlinepoker um Echtgeld spielen, bzw. jeder 1.136te Bewohner der Erde im Internet Poker mit Geldeinsatz spielt. Die höchste Onlinepokerspielerdichte herrscht dabei in Dänemark mit einem Spieleranteil von 1,641% in der Bevölkerung gefolgt von Island mit einem Anteil von 1,617%. Deutschland findet sich auf dem 14. Rang mit 0,707% wieder, während die USA trotz ihres großen Anteils am Gesamtmarkt nur auf Rang 26 mit einem Anteil von 0,461% liegt. Im Anhang findet sich eine komplette Liste mit den beobachteten Spieleridentitäten je Anbieter sowie den Spieleranteil in der Bevölkerung für alle Länder weltweit (Tabelle B).

Die Daten zu den Spieleranteilen in der Bevölkerung einzelner Länder berücksichtigen nicht den Anteil der Bevölkerung, der über einen Internetanschluss verfügt. Besitzt eine Person keinen Zugang zum Internet, so kann sie auch nicht online Poker spielen. Entsprechend erscheint es sinnvoll, die Anteile der Pokerspieler auf die Bevölkerung zu beziehen, die über einen Zugang zum Internet verfügt.

Rang	Land	Aktive Pokerspieler	Bevölkerung	Spieleranteil in Bevölkerung
1	Dänemark	90.532	5.515.575	1,641%
2	Island	4.996	308.910	1,617%
3	Estland	19.212	1.291.170	1,488%
4	Niederlande	239.700	16.783.092	1,428%
5	Norwegen	64.535	4.676.305	1,380%
6	Finnland	71.543	5.255.695	1,361%
7	Schweden	102.333	9.074.055	1,128%
8	Kanada	345.971	33.759.742	1,025%
9	Luxemburg	4.754	497.538	0,956%
10	Slovenien	18.899	2.003.136	0,944%
11	Portugal	100.075	10.735.765	0,932%
12	Lettland	20.281	2.217.969	0,914%
13	Schweiz	55.727	7.623.438	0,731%
14	Deutschland	581.350	82.282.988	0,707%
15	Österreich	57.802	8.214.160	0,704%
16	Frankreich	445.860	64.768.389	0,688%
17	Litauen	23.555	3.545.319	0,664%
18	Belgien	68.792	10.423.493	0,660%
19	Australien	129.714	21.262.641	0,610%
20	Zypern	6.445	1.102.677	0,585%
21	Spanien	253.043	46.505.963	0,544%
22	Irland	25.107	4.622.917	0,543%
23	Newkaledonien	1.310	227.436	0,576%
24	Bulgarien	40.876	7.148.785	0,572%
25	Neuseeland	23.217	4.213.418	0,551%
26	USA	1.429.943	310.232.863	0,461%
27	Griechenland	47.002	10.749.943	0,437%
28	Großbritannien	269.247	62.348.447	0,432%
29	Tschechische Republik	42.272	10.201.707	0,414%
30	Kroatien	13.313	4.486.881	0,297%
...
	GESAMT	6.029.930	6.842.454.978	0,088%

Tabelle 4: 30 Länder mit dem höchsten Anteil an Onlinepokerspielern in der Bevölkerung (nur Länder mit mehr als 100.000 Einwohnern).

Quelle Bevölkerungsdaten: US Census Bureau, 2010.

Tabelle 5 zeigt den Anteil der Onlinepokerspieler in Relation zur Anzahl der Internetnutzer. Danach sind 0,307% der weltweiten Internetnutzer aktive Pokerspieler, d.h. jeder 326te Internetnutzer spielt im Internet Poker mit Geldeinsatz. Durch Einbeziehung der Anzahl der Internetnutzer kommt es zu veränderten Ergebnissen in der Reihenfolge der Länder, so dass unter den Ländern mit mehr als 100.000 Internetnutzern der Anteil bei Ungarn mit 1,983% am höchsten liegt. Das heißt, jeder 50te Internetnutzer in Ungarn spielt Echtgeldpoker. In Deutschland sind es 0,907%, bzw. jeder 110te Internetnutzer spielt Onlinepoker mit Geldeinsatz. Bei den USA fällt auf, dass die Amerikaner absolut

gesehen zwar mit Abstand den größten Anteil an aktiven Onlinepokerspielern aufweisen, jedoch relativ zur Anzahl der Internetnutzer gesehen, nur auf Rang 36 landen: 0,596% aller amerikanischen Internetnutzer, bzw. jeder 168te, sind aktive Onlinepokerspieler.

Rang	Land	Aktive Pokerspieler	Internetnutzer	Spieler/Internetnutzer
1	Ungarn	122.482	6.176.400	1,983%
2	Estland	19.212	969.700	1,981%
3	Portugal	100.075	5.168.800	1,936%
4	Dänemark	90.532	4.750.500	1,906%
5	Island	4.996	301.600	1,657%
6	Niederlande	239.700	14.872.200	1,612%
8	Finnland	71.543	4.480.900	1,597%
7	Zypern	6.445	433.800	1,486%
9	Norwegen	64.535	4.431.100	1,456%
10	Slovenien	18.899	1.298.500	1,455%
11	Lettland	20.281	1.503.400	1,349%
12	Kanada	345.971	26.224.900	1,319%
13	Schweden	102.333	8.397.900	1,219%
14	Bulgarien	40.876	3.395.000	1,204%
15	Luxemburg	4.754	424.500	1,120%
16	Litauen	23.555	2.103.471	1,120%
17	Guadeloupe	1.056	103.000	1,025%
18	Frankreich	445.860	44.625.300	0,999%
19	Papua Neuguinea	1.222	125.000	0,977%
20	Schweiz	55.727	5.739.300	0,971%
21	Griechenland	47.002	4.970.700	0,946%
22	Österreich	57.802	6.143.600	0,941%
23	Deutschland	581.350	64.123.800	0,907%
24	Spanien	253.043	29.093.984	0,870%
25	Armenien	1.785	208.200	0,857%
26	Belgien	68.792	8.113.200	0,848%
27	Rumänien	64.703	7.786.700	0,831%
28	Irland	25.107	3.042.600	0,825%
29	Australien	129.714	17.033.826	0,762%
30	Russland	407.701	59.700.000	0,673%
...
36	USA	1.429.943	239.893.600	0,596%
...
	GESAMT	6.029.930	1.965.162.316	0,307%

Tabelle 5: 30 Länder mit dem höchsten Anteil an Onlinepokerspielern in Relation zu der Anzahl an Internetnutzern (nur Länder mit mehr als 100.000 Internetnutzern).

Quelle Internetnutzer: Internet World Stats, <http://www.internetworldstats.com/list2.htm>, Juni 2010.

Quelle Bevölkerungsdaten: US Census Bureau, 2010.

Der Anteil der aktiven Onlinepokerspieler an den gesamten Internetnutzern erscheint die sinnvollste Messgröße zur Bestimmung der Pokerleidenschaft in einem Land, da die relevante Bezugsgröße nicht die gesamte Bevölkerung eines Landes sein kann, denn einem Teil von ihr fehlt mit dem Internetzu-

gang die notwendige Voraussetzung zur Spielteilnahme. Die in Kapitel 7 durchgeführte Analyse der Einflussfaktoren auf die Prävalenz von Onlin poker in einem Land basieren daher auf dem Anteil der Spieler an den Internetnutzern.

5.3 Spielerherkunft nach Anbietern

Tabelle 6 enthält die Marktanteile der Anbieter für die 25 Länder mit der höchsten Anzahl an beobachteten Spieleridentitäten. Insgesamt machen die beobachteten Anbieter 64,72% des Gesamtmarktes aus (vgl. Kapitel 4).

In dem größten Pokermarkt (die USA), spielen 47,52% der Spieleridentitäten bei Full Tilt Poker, gefolgt von Pokerstars mit einem Marktanteil von 43,27% und Cake Poker mit 9,21%. In dem zweitgrößten Markt (Deutschland) weist der Anbieter Pokerstars den höchsten Marktanteil mit 60,61% auf, Full Tilt Poker verbucht den zweithöchsten Anteil mit 28,93%. IPN, Everest und Cake haben zusammen einen Marktanteil von 10,46% in Deutschland.

Über alle Länder hinweg spielen 52,91% aller Spieleridentitäten bei Pokerstars, 30,24% bei Full Tilt Poker, Everest Poker weist einen Anteil von 6,00% auf, IPN (Boss Media) von 5,76% und Cake Poker von 5,09%.

Rang	Land	Marktanteil IPN	Marktanteil Everest	Marktanteil FTP	Marktanteil Cake Poker	Marktanteil Pokerstars
1	USA	0,00%	0,00%	47,52%	9,21%	43,27%
2	Deutschland	3,50%	5,33%	28,93%	1,63%	60,61%
3	Frankreich	19,30%	18,30%	21,44%	0,65%	40,31%
4	Russland	1,24%	0,05%	28,25%	8,83%	61,63%
5	Kanada	0,92%	0,61%	44,88%	3,43%	50,15%
6	Großbritannien	6,49%	0,34%	35,72%	4,03%	53,43%
7	Spanien	14,95%	1,45%	11,70%	0,70%	71,20%
8	Niederlande	1,09%	5,97%	19,24%	1,99%	71,71%
9	Brasilien	2,71%	3,26%	25,37%	1,83%	66,83%
10	Australien	0,55%	0,27%	42,30%	2,66%	54,22%
11	Ungarn	23,00%	2,77%	17,88%	2,90%	53,46%
12	Schweden	10,92%	2,88%	29,52%	2,74%	53,95%
13	Portugal	23,25%	1,98%	10,86%	1,20%	62,71%
14	Dänemark	18,11%	1,65%	26,61%	1,28%	52,34%
15	Polen	30,76%	2,50%	14,25%	3,40%	49,40%
16	Italien	33,90%	12,15%	40,52%	5,04%	8,38%
17	Finnland	27,52%	3,28%	30,68%	6,45%	32,03%
18	Belgien	2,81%	6,76%	29,93%	2,98%	58,41%
19	Rumänien	9,21%	0,07%	30,11%	4,42%	56,19%
20	Norwegen	2,97%	1,47%	36,38%	1,99%	57,29%
21	Österreich	12,54%	3,48%	35,06%	1,72%	47,19%
22	Schweiz	3,25%	8,11%	36,91%	1,00%	50,73%
23	Ukraine	1,93%	0,13%	24,85%	8,79%	64,30%
24	Argentinien	1,72%	3,26%	16,80%	2,46%	75,76%
25	Griechenland	45,85%	0,75%	13,93%	1,83%	37,63%
...
Gesamt		5,76%	6,00%	30,24%	5,09%	52,91%

Tabelle 6: Marktanteile der Anbieter aufgeteilt auf die Länder mit dem höchsten Anteil an beobachteten Spieleridentitäten. Die hier angegebenen Marktanteile beziehen sich auf das beobachtete Sample, das 64,72% des Gesamtmarktes ausmacht.

6. Spieleranzahl in Regionen

Bei den Anbietern Full Tilt Poker, IPN (Boss Media) und Everest Poker werden für die Herkunft der Spieler das Land angegeben. Bei den Anbietern Pokerstars und Cake Poker wird hingegen die Herkunftsstadt einer Spieleridentität angegeben. Dies erlaubt nicht nur die Zuordnung der Spieler zu einzelnen Ländern, sondern auch zu einzelnen Regionen innerhalb der Länder. Hierzu wurden die Angaben zu den Städten mit der Städte- und Regionendatenbank „World Cities“ von MaxMind verknüpft.⁸

Im Anhang ist eine umfangreiche Tabelle beigelegt, in der die beobachteten Spieleridentitäten jeder Region in der Welt sowie die Hochrechnung der aktiven Pokerspieler in diesen Regionen angeführt ist (Anhang C). Die Hochrechnung erfolgt dabei anhand des Anteils der beobachteten Spieleridentitäten eines Landes, für die eine Angabe zur Herkunftsregion möglich ist, dem Anteil des Gesamtmarktes, den die beobachteten Pokeranbieter am Gesamtmarkt haben (64,72%, bzw. in den USA 88,27%), sowie dem Anteil an Pokerspielern pro Spieleridentität (85%, vgl. die Diskussion in Kapitel 3).⁹ Allerdings konnte nicht in jedem Land jede Spieleridentität einer Region zugeordnet werden. Dies liegt darin begründet, dass einige Städte in der Städte- und Regionendatenbank zwar einem Land aber keiner Region zugeordnet sind. Diese Spieleridentitäten werden unter n.a. (non assignable) angeführt. Außerdem wird in der Tabelle aufgeführt, wie viel Prozent der aktiven Onlinepokerspieler eines Landes aus welcher Region des Landes stammen.

Im Rahmen dieses Berichts folgt eine gesonderte Analyse für die Länder USA und Deutschland. Für alle anderen Länder sei auf die Tabelle im Anhang verwiesen.

6.1. Anzahl aktiver Pokerspieler in den US-Bundesstaaten

Wie bereits aus Abschnitt 5.2 bekannt, haben hochgerechnet 1.429.943 US-Amerikaner, bzw. 0,46% der Bevölkerung, in der 6-monatigen Aufzeichnungsperiode aktiv Onlinepoker um Echtgeld gespielt. Insgesamt wurden 690.630 Spieleridentitäten auf den Pokerplattformen Pokerstars und Cake Poker erfasst, für die eine Angabe ihres Herkunftsbundesstaates möglich ist und anhand derer die Hochrechnung auf die Gesamtzahl der Spieler in einem Bundesstaat erfolgte.

Die Anzahl der Onlinepokerspieler in den einzelnen US-Bundesstaaten sowie ihr relativer Anteil in der Bevölkerung sind in Tabelle 7 aufgeführt. Den höchsten Spieleranteil an der Gesamtbevölkerung des jeweiligen US-Bundesstaates weisen New Hampshire und Nevada mit 0,97% bzw. 0,96% auf. Es ist damit 2,1mal wahrscheinlicher für eine Person aus diesen Bundesstaaten, Onlinepokerspieler zu sein als für den Durchschnitt der US-Amerikaner. Alaska folgt mit einem Anteil von 0,79% Pokerspielern an der Bevölkerung auf Rang 3 und anschließend North Dakota mit 0,77% und Massachusetts mit 0,72%. Die Bundesstaaten Maryland, Hawaii, West Virginia und Missouri auf den Rängen 27-30 weisen durchschnittliche Spieleranteile auf.

Zwar ist der Name der beliebtesten Pokerform Texas Hold'em an den Bundesstaat Texas angelehnt, jedoch ist der Anteil an Onlinepokerspielern dort sogar leicht unterdurchschnittlich mit 0,43% im

⁸ MaxMind, World Cities with Population, <http://www.maxmind.com/app/worldcities,2010>.

⁹ Die Annahme hinter dieser Hochrechnung ist, dass sich die Spieleridentitäten der Anbieter Full Tilt Poker, Everest Poker und IPN (Boss Media) genauso auf die Regionen verteilen wie die der Spieleridentitäten von Pokerstars und Cake Poker.

Vergleich zum US-Bundesdurchschnitt. Ausgenommen von Puerto Rico weisen Utah (0,31%), Louisiana (0,30%) und South Carolina (0,29%) den geringsten Spieleranteil an der Bevölkerung auf. Das US-Außengebiet, bzw. der assoziierte Freistaat, Puerto Rico hat mit einem „Ausreißerwert“ von 0,06% einen deutlich unterdurchschnittlichen Spieleranteil. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Puerto Ricaner ein Onlinepokerspieler ist, liegt damit bei nur etwa 1/7 im Vergleich zum US-Bundesdurchschnitt. Die Standardabweichung der Spieleranteile zwischen den Bundesländern beträgt 0,16 Prozentpunkte, bzw. 35% des durchschnittlichen Spieleranteils. Abbildung 4 verdeutlicht die Spieleranteile in den einzelnen Bundesstaaten grafisch anhand der Einfärbung auf einer Karte der USA.

Rang	Bundesstaat	Bevölkerung	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anzahl Spieler Hochrechnung ^b	Spieleranteil Bevölkerung	Verhältnis Spieleranteil Region zu Land
	USA Gesamt	310.973.838	690.630	1.429.943	0,46%	1,00
1	New Hampshire	1.324.575	6.175	12.785	0,97%	2,10
2	Nevada	2.643.085	12.308	25.484	0,96%	2,10
3	Alaska	698.473	2.667	5.522	0,79%	1,72
4	North Dakota	646.844	2.416	5.002	0,77%	1,68
5	Massachusetts	6.593.587	22.905	47.425	0,72%	1,56
6	Maine	1.318.301	4.403	9.116	0,69%	1,50
7	Arkansas	2.889.450	8.759	18.135	0,63%	1,36
8	Vermont	621.760	1.869	3.870	0,62%	1,35
9	Minnesota	5.266.214	15.806	32.726	0,62%	1,35
10	Colorado	5.024.748	14.332	29.674	0,59%	1,28
11	Rhode Island	1.053.209	2.970	6.149	0,58%	1,27
12	Montana	974.989	2.690	5.570	0,57%	1,24
13	South Dakota	812.383	2.217	4.590	0,57%	1,23
14	Oregon	3.825.657	10.231	21.183	0,55%	1,20
15	Wyoming	544.270	1.444	2.990	0,55%	1,19
16	Connecticut	3.518.288	9.268	19.189	0,55%	1,19
17	Iowa	3.007.856	7.721	15.986	0,53%	1,16
18	Illinois	12.910.409	32.944	68.210	0,53%	1,15
19	Ohio	11.542.645	29.248	60.558	0,52%	1,14
20	Indiana	6.423.113	15.974	33.074	0,51%	1,12
21	Nebraska	1.796.619	4.256	8.812	0,49%	1,07
22	California	36.961.664	86.139	178.350	0,48%	1,05
23	Kansas	2.818.747	6.528	13.516	0,48%	1,04
24	Idaho	1.545.801	3.573	7.398	0,48%	1,04
25	Michigan	9.969.727	22.947	47.512	0,48%	1,04
26	Wisconsin	5.654.774	12.943	26.798	0,47%	1,03
27	Maryland	5.699.478	12.834	26.573	0,47%	1,01
28	Hawaii	1.295.178	2.906	6.017	0,46%	1,01
29	West Virginia	1.819.777	3.962	8.203	0,45%	0,98
30	Missouri	5.987.580	12.996	26.908	0,45%	0,98
31	New Jersey	8.707.739	18.399	38.095	0,44%	0,95
32	Texas	24.782.302	52.039	107.746	0,43%	0,95
33	Arizona	6.595.778	13.838	28.651	0,43%	0,94

34	Virginia	7.882.590	16.532	34.229	0,43%	0,94
35	Florida	18.537.969	38.778	80.289	0,43%	0,94
36	New York	19.541.453	40.002	82.824	0,42%	0,92
37	Oklahoma	3.687.050	7.388	15.297	0,41%	0,90
38	Washington	6.664.195	13.332	27.604	0,41%	0,90
39	Pennsylvania	12.604.767	25.057	51.880	0,41%	0,90
40	District of Columbia	599.657	1.185	2.454	0,41%	0,89
41	Delaware	885.122	1.691	3.501	0,40%	0,86
42	Kentucky	4.314.113	7.953	16.467	0,38%	0,83
43	Alabama	4.708.708	8.225	17.030	0,36%	0,79
44	North Carolina	9.380.884	16.178	33.496	0,36%	0,78
45	Georgia	9.829.211	16.897	34.985	0,36%	0,77
46	New Mexico	2.009.671	3.438	7.118	0,35%	0,77
47	Tennessee	6.296.254	10.752	22.262	0,35%	0,77
48	Mississippi	2.951.996	4.815	9.969	0,34%	0,73
49	Utah	2.784.572	4.173	8.640	0,31%	0,67
50	Louisiana	4.492.076	6.457	13.369	0,30%	0,65
51	South Carolina	4.561.242	6.329	13.104	0,29%	0,62
52	Puerto Rico	3.967.288	1.212	2.509	0,06%	0,14
	n.a. ^c		529	1.095		

Tabelle 7: Anzahl und Anteil an Pokerspielern in den US-amerikanischen Bundesstaaten.

^a: Bei den Anbietern Pokerstars und Cake Poker wird der Herkunftsort eines Spielers angegeben. Der Herkunftsort der einzelnen Spieleridentitäten dieser Anbieter wurde mit der Städte- und Regionendatenbank „World Cities“ von MaxMind verknüpft. Diese Spalte gibt die Anzahl der beobachteten Spieleridentitäten je Region beider Anbieter an.

^b: Die Anzahl der Pokerspieler je Region basiert auf dem Anteil, den die Anbieter Pokerstars und Cake Poker an den insgesamt beobachteten amerikanischen Spieleridentitäten haben (48,30%), dem Anteil des Gesamtmarktes, den die beobachteten Pokeranbieter am US-Gesamtmarkt haben (88,27%), sowie dem Anteil an Pokerspielern pro Spieleridentität (85%, vgl. die Diskussion in Kapitel 3).

^c: Nicht jede Spieleridentität konnte einer Region zugeordnet werden. Dies liegt darin begründet, dass einige Städte in der Städte- und Regionendatenbank zwar einem Land aber keiner Region zugeordnet sind.

Quelle Bevölkerungsdaten: U.S. Census Bureau, 2009.

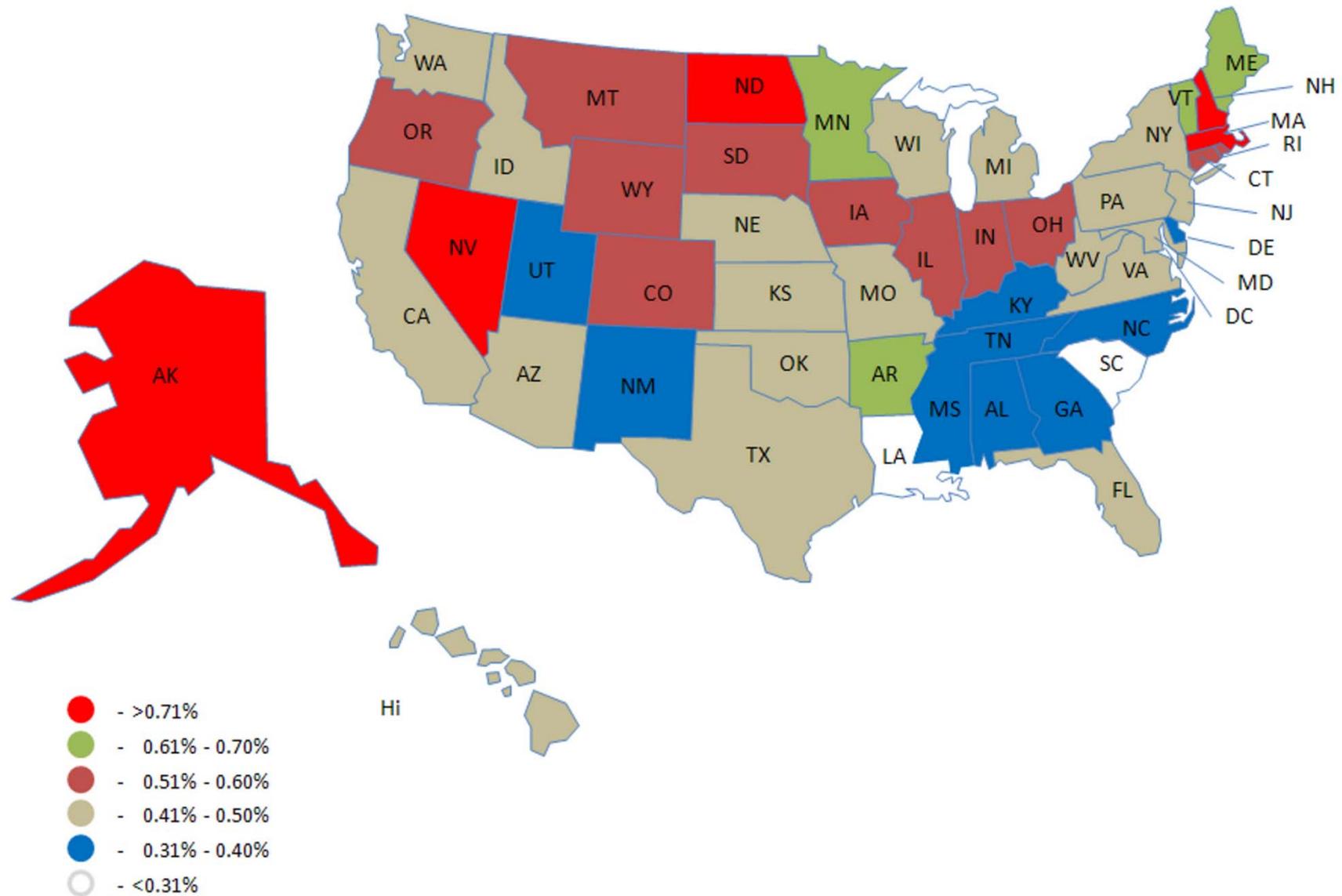


Abbildung 4: Anteil Onlinepokerspieler in den US-Bundesstaaten.

6.2 Anzahl aktiver Pokerspieler in den deutschen Bundesländern

Wie bereits aus Abschnitt 5.2 bekannt, haben hochgerechnet 581.350 Deutsche, bzw. 0,71% der Bevölkerung, in der 6-monatigen Aufzeichnungsperiode aktiv Onlinepoker um Echtgeld gespielt. Tabelle 8 führt die Anzahl der Spieler, den Spieleranteil eines Bundeslandes an allen deutschen Pokerspielern sowie den Spieleranteil in der Bevölkerung jedes Bundeslandes auf. Die Stadtstaaten Hamburg, Bremen und Berlin weisen die höchsten Spieleranteile an der Bevölkerung auf: 1,32%, 1,16% und 1,08%. Es ist demnach 1,87mal wahrscheinlicher, dass ein Hamburger ein aktiver Onlinepokerspieler ist als ein durchschnittlicher Bundesbürger. Die ostdeutschen Bundesländer insgesamt weisen allesamt einen unterdurchschnittlichen Spieleranteil auf. Die niedrigsten Spieleranteile liegen in Thüringen mit 0,47% und Sachsen-Anhalt mit 0,44% aktiven Onlinepokerspielern an der Gesamtbevölkerung vor.

Im Vergleich mit den USA zeigt sich, dass die Deutschen mehr aktive Onlinepokerspieler aufweisen als die USA, die zwar den größten Gesamtmarkt ausmachen, jedoch prozentual auf ihre Bevölkerung bezogen weniger Onlinespieler haben als Deutschland: Nur ein deutsches Bundesland weist einen geringeren Anteil an Onlinepokerspielern als der US-amerikanische Durchschnitt auf. Die Standardabweichung der Spieleranteile zwischen den Bundesländern beträgt 0,26 Prozentpunkte, bzw. 36% des durchschnittlichen Spieleranteils; im Vergleich zu 0,16 Prozentpunkten, bzw. 35% des durchschnittlichen US-amerikanischen Spieleranteils, der geringer ausfällt. Abbildung 5 verdeutlicht die Spieleranteile in den einzelnen Bundesländern grafisch anhand einer Einfärbung auf einer Deutschlandkarte.

Bundesland	Bevölkerung	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anzahl Spieler Hochrechnung ^b	Spieleranteil Bundesland	Spieleranteil Bevölkerung	Verhältnis Spieleranteil Region zu Land
Deutschland gesamt	82.002.356	216.520	581.350	100,00%	0,71%	1,00
Hamburg	1.772.100	8.737	23.459	4,04%	1,32%	1,87
Bremen	661.866	2.862	7.684	1,32%	1,16%	1,64
Berlin	3.431.675	13.768	36.967	6,36%	1,08%	1,52
Nordrhein-Westfalen	17.933.064	58.212	156.298	26,89%	0,87%	1,23
Schleswig-Holstein	2.834.260	8.627	23.163	3,98%	0,82%	1,15
Saarland	1.030.324	2.933	7.875	1,35%	0,76%	1,08
Niedersachsen	7.947.244	21.155	56.801	9,77%	0,71%	1,01
Mecklenburg-Vorpommern	1.664.356	4.140	11.116	1,91%	0,67%	0,94
Hessen	6.064.953	14.786	39.700	6,83%	0,65%	0,92
Rheinland-Pfalz	4.028.351	9.364	25.142	4,32%	0,62%	0,88
Bayern	12.519.728	28.107	75.466	12,98%	0,60%	0,85
Baden-Württemberg	10.749.506	23.186	62.254	10,71%	0,58%	0,82
Sachsen	4.192.801	7.982	21.431	3,69%	0,51%	0,72
Brandenburg	2.522.493	4.795	12.874	2,21%	0,51%	0,72
Thüringen	2.267.763	3.947	10.598	1,82%	0,47%	0,66
Sachsen-Anhalt	2.381.872	3.919	10.522	1,81%	0,44%	0,62

Tabelle 8: Anzahl und Anteil an Pokerspielern in den deutschen Bundesländern.

^a: Bei den Anbietern Pokerstars und Cake Poker wird der Herkunftsort eines Spielers angegeben. Der Herkunftsort der einzelnen Spieleridentitäten dieser Anbieter wurde mit der Städte- und Regionen-Datenbank „World Cities“ von MaxMind verknüpft. Diese Spalte gibt die Anzahl der beobachteten Spieleridentitäten je Region dieser beiden Anbieter an.

^b: Die Anzahl der Pokerspieler je Region basiert auf dem Anteil, den die Anbieter Pokerstars und Cake Poker an den insgesamt beobachteten deutschen Spieleridentitäten haben (37,24%), dem Anteil des Gesamtmarktes, den die beobachteten Pokeranbieter am Gesamtmarkt haben (65%), sowie dem Anteil an Pokerspielern pro Spieleridentität (85%, vgl. die Diskussion in Kapitel 3).

Quelle Bevölkerungsdaten: Statistisches Bundesamt, 2010.

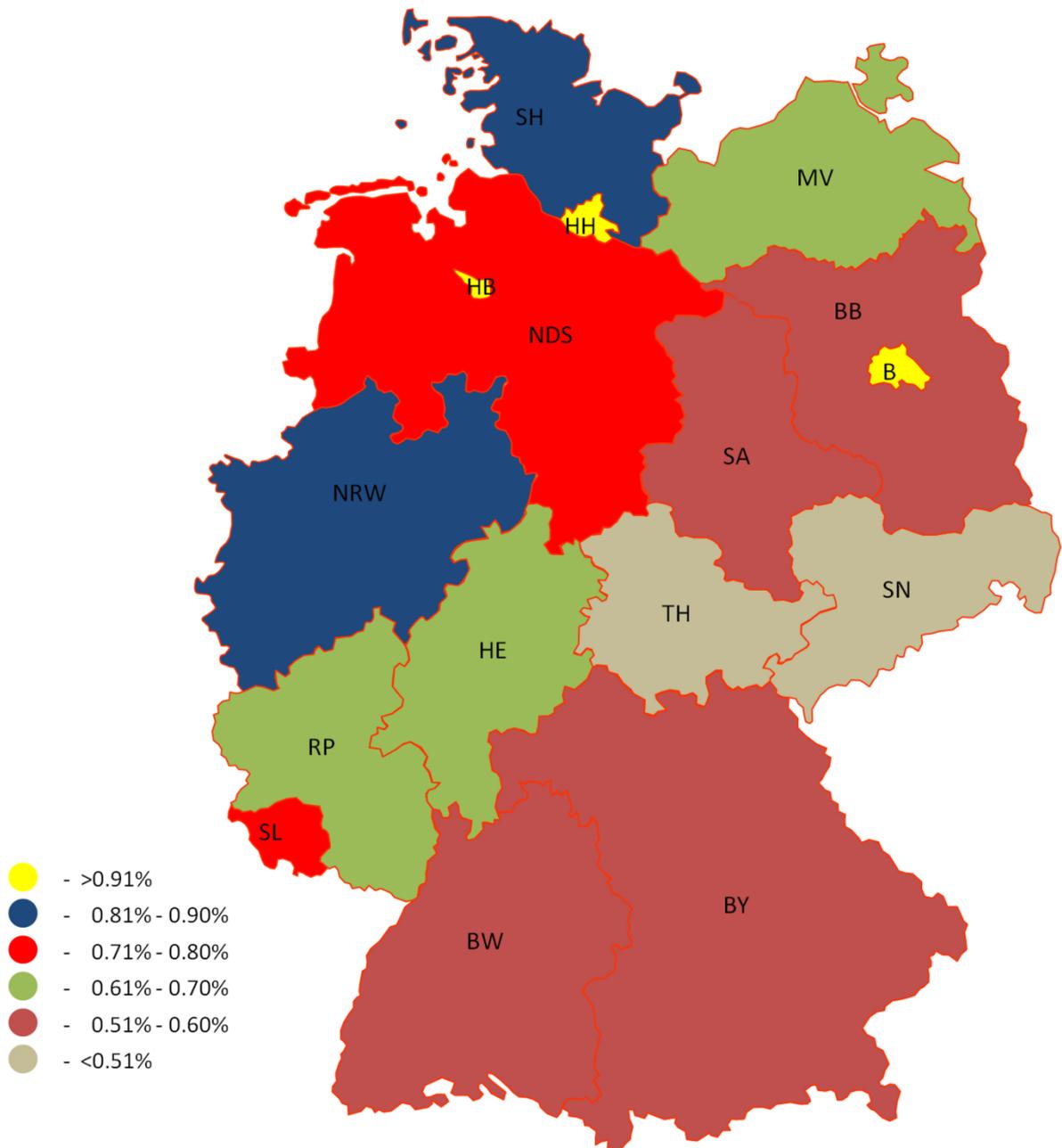


Abbildung 5: Anteil Onlinepokerspieler in den deutschen Bundesländern.

7. Einflussfaktoren auf die Prävalenz von Onlinepoker

Der Spieleranteil eines Landes kann von einer Vielzahl von Faktoren abhängen. In den folgenden Abschnitten wird daher untersucht, welche Parameter einen Einfluss auf den Anteil der aktiven Pokerspieler in einer Bevölkerung haben könnten. Dies sind die Altersstruktur einer Bevölkerung, ihr Bruttoinlandsprodukt (BIP) pro Kopf, die Kulturkreiszugehörigkeit sowie der Rigidität der Gesetzgebung bezüglich des Onlinepokerspiels.

7.1 Altersstruktur

Die Daten zu den Spieleranteilen in der Bevölkerung berücksichtigen nicht die Altersstruktur in den einzelnen Ländern. Diese ist jedoch deshalb von Bedeutung, da insbesondere jüngere Personen eine Vorliebe für Internetpoker aufweisen. So sind einer Umfrage von Pokerstrategy unter ihren Mitgliedern zufolge 24,37% aller Spieler zwischen 18 und 20 Jahren und 43,66% aller Pokerspieler zwischen 21 und 25 Jahren alt (vgl. Abbildung 6). 92,67% aller Onlinepokerspieler sind demnach zwischen 18 und 35 Jahren alt. Diese Werte sind allerdings mit Vorsicht zu interpretieren, da sie nicht repräsentativ sind: Es konnten nur Mitglieder von Pokerstrategy abstimmen und diese sind vornehmlich deutsch und vermutlich neigen eher die jüngeren Spieler dazu, sich bei Pokerstrategy anzumelden und an einer Umfrage teilzunehmen. Die Daten geben jedoch zumindest ein gutes Indiz dafür ab, dass Onlinepokerspieler potentiell jüngeren Generationen angehören.

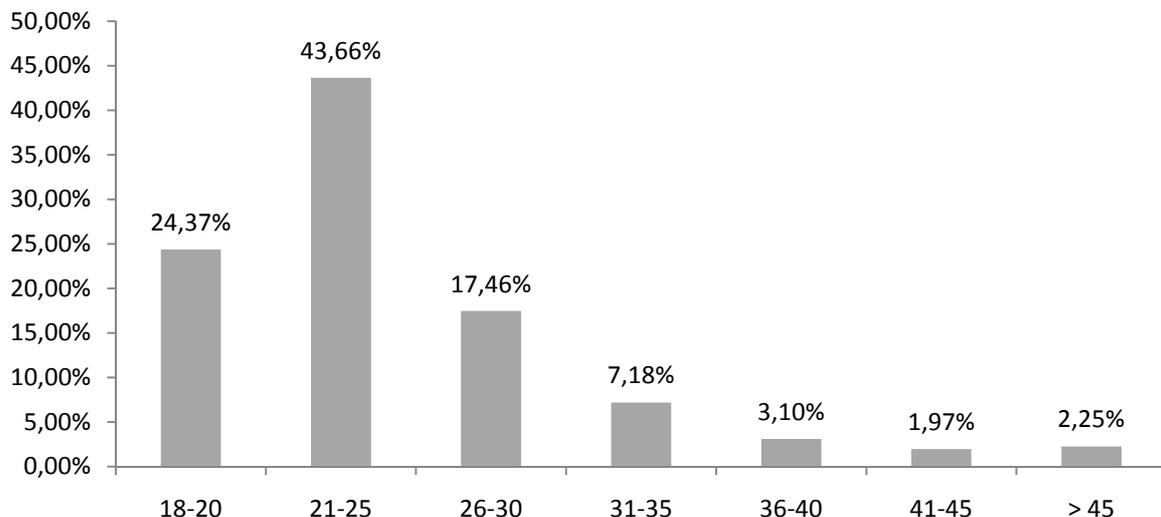


Abbildung 6: Die Altersstruktur beim Onlinepoker.
Quelle: Pokerstrategy 2007.

Es erscheint daher sinnvoll, die Altersstruktur der Länder bei der Angabe des Spieleranteils in der Bevölkerung zu berücksichtigen. In Tabelle 9 sind die Anzahl der 18-35jährigen sowie der 18-65jährigen sowie ihr jeweiliger Anteil in der Bevölkerung in ausgewählten Ländern angegeben. Außerdem wird die Anzahl aktiver Pokerspieler in einem Land ins Verhältnis zu den jeweiligen Bevölkerungsgruppen gesetzt. Bei der Angabe „Aktive Pokerspieler in % der 18-35jährigen werden also die aktiven Pokerspieler durch die Gesamtzahl der 18-35jährigen geteilt. Das Ergebnis gibt an, wie viel Prozent der 18-35jährigen aktiv Poker spielen – unter der Annahme dass jeder aktive Pokerspieler in diese Altersgruppe fällt. Jedoch gibt es auch außerhalb dieser Altersgruppe Onlinepokerspieler. Ent-

sprechend überschätzt die Angabe in dieser Spalte den wahren Anteil der aktiven Pokerspieler unter den 18-35jährigen. Um den korrekten Wert für den Anteil der aktiven Onlinepokerspieler unter den 18-35jährigen zu ermitteln, müsste der hier angegebene Wert mit dem Anteil multipliziert werden, den die 18-35jährigen an der Gesamtzahl der Pokerspieler ausmachen.¹⁰ Tabelle 9 bezieht die Anzahl aktiver Onlinepokerspieler um Echtgeld zudem auf die Anzahl der 18-65jährigen in einer Bevölkerung. Dieser Wert wird vermutlich sehr nahe an dem korrekten Anteil der Pokerspieler in dieser Bevölkerungsgruppe liegen, da es nur wenige Pokerspieler außerhalb dieser Altersgruppe gibt. So können Minderjährige nur unter großen Hürden am Pokerspiel um Echtgeld teilnehmen: 1) Minderjährige müssen über eine Kreditkarte oder ein E-Wallet verfügen – Zahlungsinstrumente, die in der Regel nur Erwachsenen offenstehen, 2) Minderjährige müssen bei den Pokeranbietern Falschangaben bezüglich ihrer Identität machen, 3) alle untersuchten Pokeranbieter führen Identitätsprüfungen durch, sowohl zufällig nach einem gewissen Spielvolumen als auch zwangsläufig vor der ersten Auszahlung. Dennoch erscheint es möglich, diese Hürden zumindest temporär zu umgehen. Allerdings wird der Anteil der Minderjährigen an den gesamten Echtgeldspielern als sehr gering eingeschätzt. Entsprechend überschätzen die Werte in der Spalte der aktiven Pokerspieler in Prozent der 18-65jährigen den korrekten Wert des Anteils der Pokerspieler in dieser Bevölkerungsgruppe nur sehr leicht.

Wird angenommen, dass alle Pokerspieler zwischen 18 und 35 Jahren alt sind, so zeigt sich, dass Dänemark den mit Abstand höchsten Anteil an Pokerspielern in dieser Bevölkerungsgruppe hat: 7,53%. Erst mit einigem Abstand folgen die Niederlande mit 6,62%, Finnland mit 6,01% sowie Island mit 5,82% und Norwegen mit 5,79%. Estland und Ungarn, die bei dem Anteil der Pokerspieler unter den Internetnutzern an den ersten beiden Plätzen stehen, weisen mit 5,36% und 4,64% geringere Werte auf. Deutschland weist einen Wert von 3,33% auf. Ein auffallend niedriger Wert zeigt sich mit 0,02% in der Türkei.

Auch bei dem Anteil der Pokerspieler bei der 18-65jährigen Bevölkerung führt Dänemark mit Abstand das Feld an: 2,60% beträgt das Verhältnis dänischer Pokerspieler zu Personen in dieser Alterskategorie. Dahinter folgen Island mit 2,45%, die Niederlande mit 2,25%, Estland mit 2,20% und Finnland mit 2,11%. Deutschland weist einen Anteil von 1,11% auf.

¹⁰ Angenommen die Teilnehmer der Umfrage von Pokerstrategy unter ihren Mitgliedern wären repräsentativ und das Ergebnis würde in dem Zeitraum der Datenaufzeichnung genauso ausfallen wie 2007, so müsste der Wert für die 18-35jährigen mit 0,9267 multipliziert werden, um den korrekten Wert zu erhalten. Angenommen nur 75% der aktiven Onlinepokerspieler sind zwischen 18-35Jahre alt, so müsste der Wert analog mit 0,75 multipliziert werden.

Land	18-35 Jährige 2009		18-65jährige in 2009		Aktive Pokerspieler		
	Absolut	Anteil an Bevölkerung	Absolut	Anteil an Bevölkerung	Absolut	in % der 18-35 J.	in % der 18-65J.
Albanien ^a	893.507	24,55%	1.920.717	52,77%	1.178	0,13%	0,06%
Australien ^b	5.583.412	25,52%			129.714	2,32%	
Belgien ^c	2.420.215	23,24%	6.743.381	64,75%	68.792	2,84%	1,02%
Bulgarien	1.967.123	27,30%	5.096.107	70,73%	40.876	2,08%	0,80%
Costa Rica ^b	1.416.472	31,41%			8.537	0,60%	
Dänemark	1.203.061	21,87%	3.484.159	63,34%	90.532	7,53%	2,60%
Deutschland	17.465.597	21,30%	52.514.954	64,04%	581.350	3,33%	1,11%
Estland	358.563	27,60%	872.942	67,18%	19.212	5,36%	2,20%
Finnland	1.190.938	22,68%	3.396.898	64,70%	71.543	6,01%	2,11%
Frankreich	14.713.743	22,97%	40.011.491	62,46%	445.860	3,03%	1,11%
Georgien	1.215.922	26,34%	2.819.023	61,07%	2.794	0,23%	0,10%
Griechenland	2.728.720	25,41%	7.302.879	68,01%	47.002	1,72%	0,64%
Großbritannien ^c	14.545.470	23,80%	38.799.281	63,49%	269.247	1,85%	0,69%
Irland	1.277.667	30,40%	2.891.403	68,79%	25.107	1,97%	0,87%
Island	85.806	27,98%	203.860	66,47%	4.996	5,82%	2,45%
Italien	13.216.734	22,74%	38.376.547	66,02%	58.504	0,44%	0,15%
Kanada ^b	8.292.440	24,58%			345.971	4,17%	
Kroatien	1.075.121	23,95%	2.863.883	63,79%	13.313	1,24%	0,46%
Lettland	611.017	27,38%	1.495.240	67,01%	20.281	3,32%	1,36%
Litauen	878.445	24,71%	2.192.314	61,67%	23.555	2,68%	1,07%
Luxemburg	118.692	24,14%	322.557	65,59%	4.754	4,01%	1,47%
Malta	108.785	26,85%	277.112	68,39%	1.146	1,05%	0,41%
Niederlande	3.621.835	21,67%	10.652.272	63,73%	239.700	6,62%	2,25%
Norwegen	1.114.700	23,92%	3.037.048	65,17%	64.535	5,79%	2,12%
Österreich	1.923.300	23,02%	5.429.579	64,98%	57.802	3,01%	1,06%
Polen	10.937.214	28,42%	25.915.895	67,34%	88.281	0,81%	0,34%
Portugal	2.640.553	24,66%	6.899.782	64,44%	100.075	3,79%	1,45%
Rumänien	6.085.771	27,39%	14.469.262	65,13%	64.703	1,06%	0,45%
Russland	41.427.717	29,58%	97.495.273	69,62%	401.701	0,97%	0,41%
Schweden	2.112.245	23,31%	5.800.816	64,03%	102.333	4,84%	1,76%
Schweiz	1.774.584	23,34%	5.057.043	66,50%	55.727	3,14%	1,10%
Serbien	1.790.123	24,26%	4.768.954	64,63%	8.298	0,46%	0,17%
Slowakei	1.602.361	29,33%	3.742.862	68,51%	15.129	0,94%	0,40%
Slowenien	516.631	25,76%	1.372.825	68,45%	18.899	3,66%	1,38%
Spanien	12.099.267	29,86%	30.535.558	75,35%	253.043	2,09%	0,83%
Tschechien	2.879.539	28,20%	7.178.003	70,29%	42.272	1,47%	0,59%
Türkei	22.234.517	28,95%	44.479.554	57,91%	5.491	0,02%	0,01%
Ukraine	12.734.793	27,87%	30.758.911	67,31%	54.605	0,43%	0,18%
Ungarn	2.638.502	26,64%	6.643.421	67,07%	122.482	4,64%	1,84%
USA	75.802.476	24,69%	195.475.644	63,67%	1.429.943	1,89%	0,73%
Zypern	228.534	28,68%	531.851	66,75%	6.445	2,82%	1,21%

Tabelle 9: Anzahl aktiver Onlinepokerspieler in Abhängigkeit der Altersstruktur ausgewählter Länder.

^a: Bevölkerungsdaten aus 2007.

^b: Für die Länder Australien, Costa Rica und Kanada lagen keine Daten für die 18-65jährige Bevölkerung vor.

^c: Bevölkerungsdaten aus 2008.

Quelle Bevölkerungsdaten: US Census Bureau, 2010.

7.2 Bruttoinlandsprodukt

Neben der Altersstruktur einer Bevölkerung kommt das Bruttoinlandsprodukt (BIP) pro Kopf als weitere Einflussgröße auf den Anteil der aktiven Pokerspieler in einem Land in Betracht. Die Vermutung liegt nahe, dass der Spieleranteil in Ländern größer ist, in denen der Bevölkerung im Durchschnitt mehr Geld pro Jahr zur Verfügung steht.

Die aufgeführten Überlegungen führen zu der folgenden Null-Hypothese:

$H_0 =$ Es gibt keinen Zusammenhang zwischen Spieleranteil pro Land und dem BIP pro Kopf eines Landes

7.2.1 Daten, Operationalisierung und Messung

Der Spieleranteil pro Land bezogen auf die Internet Nutzer wird als abhängige Variable definiert. Besitzt eine Person keinen Internetanschluss, so kann diese auch nicht online Poker spielen. Infolgedessen kann die relevante Bezugsgröße nicht die gesamte Population eines Landes sein, denn einem Teil von ihr fehlt mit dem Internetzugang die notwendige Voraussetzung zur Spielteilnahme. Das BIP pro Kopf ist die unabhängige Variable, um dessen Wirkung auf die abhängige Variable zu untersuchen (vgl. Tabelle 10).¹¹

Variable	Operationalisierung
	Regressor
BIP pro Kopf	in Tausend US-Dollar
	Regressand
Spieleranteil	Spieleranteil pro Land bezogen auf die Internet Nutzer in Prozent

Tabelle 10: Übersicht zur Operationalisierung der Variable BIP pro Kopf.

Für die 256 Länder, zu denen Spielerdaten erhoben wurden, wurden die Länder, die weniger als 100.000 Internetnutzer aufweisen, aus dem Sample ausgeschlossen. Ebenso wurden Länder, zu denen keine Informationen zum BIP pro Kopf zur Verfügung standen, exkludiert. Infolgedessen ergab sich ein Stichprobenumfang von 161 Ländern.

Die Messung des Zusammenhangs zwischen BIP pro Kopf und dem Spieleranteil an den Internetnutzern in einer Bevölkerung erfolgt anhand einer linearen Regression, die in diesem Zusammenhang als gut geeignet erscheint, um den Einfluss einer einzelnen unabhängigen Variablen auf eine abhängige Variable zu untersuchen.

7.2.2 Analyse und Interpretation

Nach der Operationalisierung der Variablen folgt nun die Analyse der linearen Regression, um den Einfluss des BIP pro Kopf auf den Spieleranteil der ausgewählten Länder zu untersuchen. Eine Autokorrelationsprüfung hat keine Anhaltspunkte für die Vermutung von Prämissenverletzungen ergeben. Alle Residuen liegen innerhalb eines Intervalls von +/-4, Standardabweichungen um den Nullpunkt, d.h. es sind keine Ausreißer vorhanden. Eine visuelle Heteroskedastizitätsprüfung durch Betrachtung der Residuen zeigt keinen Zusammenhang auf, so dass kein Vorliegen von Heteroskedastizität angenommen werden kann. Die Ergebnisse sind in Tabelle 11 übersichtlich zusammengefasst.

¹¹ Die Daten zum BIP pro Kopf sind für das Jahr 2008 und entstammen der Website Welt-auf-einen-Blick: <http://www.welt-auf-einen-blick.de/wirtschaft/bsp-pro-kopf.php>, Dezember 2009.

Sample (n=161)			
Variable	Regressionskoeffizient	t-Wert	Signifikanz
Konstante	0.192	4.123	0.000
BIP pro Kopf	0.009	5.786	0.000
R ² =0,177; korrigiertes R ² =0,171; F-Wert=33,477			
Modellgüte	(p=0.000)		

Tabelle 11: Ergebnisse der Regression zur Erklärung der abhängigen Variable Spieleranteil pro Land durch das BIP pro Kopf.

Die Überprüfung des F-Wertes ($F=33,477$) führt zu dem Ergebnis, dass die Nullhypothese, es liege kein Zusammenhang in der Grundgesamtheit vor, abgelehnt werden kann. Das Signifikanzniveau hierfür beträgt 0%. Somit kann im Rahmen der globalen Prüfung der Regressionsfunktion konstatiert werden, dass das gewählte Regressionsmodell zur Erklärung der abhängigen Variabel Spieleranteil pro Land geeignet ist. Es muss allerdings festgehalten werden, dass der erklärte Varianzanteil mit einem $R^2=0,177$ und einem korrigierten $R^2=0,171$ nur begrenzt aussagekräftig ist. D.h. dass nur 18% der Streuung der abhängigen Variablen Spieleranteil pro Land bezogen auf die Internet User durch das Modell erklärt werden. Die geringe Aussagefähigkeit kann durch die Tatsache erklärt werden, dass nur eine unabhängige Variable in das Modell mit aufgenommen wurde, und infolgedessen sich die Gesamtstreuung der abhängigen Variable nur durch die erklärte und nicht-erklärten Streuung einer unabhängigen Variablen ergibt.

Die Überprüfung des Regressionskoeffizienten ergibt, dass die unabhängige Variable BIP pro Kopf einen signifikanten Einfluss auf den Spieleranteil pro Land hat, die Irrtumswahrscheinlichkeit liegt bei 0%. Der Regressionskoeffizient von +0,009 entspricht der Erwartung, dass der Spieleranteil eines Landes umso größer ist, je höher das BIP pro Kopf des Landes (unter ansonsten identischen Umständen). Laut dem Modell erhöht sich der Spieleranteil eines Landes um 0,009 Prozentpunkte, wenn das BIP pro Kopf um eintausend Dollar pro Kopf ansteigt.

7.3 Kulturkreis

Nachdem ein signifikanter Einfluss des Bruttoinlandsproduktes pro Kopf auf den Spieleranteil festgestellt wurde, ist es vorstellbar, dass die Spieleranteile pro Land auch durch die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Kultur beeinflusst werden. Die vermutete Richtung dieser Beziehung lässt sich genauer spezifizieren: Länder, die der westlichen oder orthodoxen Kultur angehören, sollten einen höheren Spieleranteil als der Weltdurchschnitt haben. Damit dies gilt, müssten Länder dieser Kulturkreise höhere Mittelwerte bezüglich des Spieleranteils aufweisen als die übrigen Länder. Daher wird im Folgenden überprüft, ob der Spieleranteil eines Landes nicht nur durch das BIP pro Kopf beeinflusst wird, sondern auch ob eine Wirkung der Kulturzugehörigkeit in diesem Zusammenhang besteht. Dabei muss um den Einfluss des BIP pro Kopf kontrolliert werden. Diese Vermutung führt zu der folgenden Null-Hypothese:

H_{0b} = Es bestehen bezüglich der Spieleranteile pro Land keine Unterschiede in der Wirkung durch die Kulturkreiszugehörigkeit.

Mit Hilfe einer Varianzanalyse wird im Folgenden überprüft, ob diese Hypothese verworfen werden kann.

7.3.1 Daten, Operationalisierung und Messung

Für das hier verwendete Sample wurden von den 256 Ländern, zu denen Spielerdaten erhoben wurden, all jene Länder ausgeschlossen, die weniger als 100.000 Internetnutzer aufwiesen. Überdies wurde jedes einzelne Land hinsichtlich seiner Kulturzugehörigkeit kodiert.¹² Japan, das gemäß Huntington dem japanischen Kulturkreis angehört ist, wurde unter der Klassifizierung „Buddhismus“¹³ eingeordnet.¹⁴ Infolgedessen weist das Sample einen Stichprobenumfang von 161 Ländern auf.

In diesem Zusammenhang scheint die Varianzanalyse als ein sehr allgemein einsetzbares multivariates Analyseverfahren zweckmäßig, mit dessen Hilfe die Wirkung einer (oder mehrerer) unabhängiger Variablen auf eine (oder mehrere) abhängige Variablen untersucht werden kann. Für die abhängige Variable wird ein metrisches Skalenniveau verlangt, wobei jedoch die unabhängigen Variablen nominal skaliert sein dürfen (vgl. Backhaus et al., 2003, S. 118ff.). Als abhängige Variable wurde der Spieleranteil pro Land in Relation zu den Internetnutzern definiert. Als fester Faktor dient die Kulturzugehörigkeit eines Landes und das BIP pro Kopf wird als Kovariate festgelegt, um zu kontrollieren, dass der beobachtete Effekt der Kulturzugehörigkeit nicht auf das BIP zurückzuführen ist (vgl. Tabelle 12).

Variable	Operationalisierung
	Abhängige Variable
Spieleranteil	Spieleranteil pro Land bezogen auf die Internet Nutzer in Prozent
	Fester Faktor
Kulturzugehörigkeit	1=Westlich, 2=Orthodox, 3=Islamisch, 4=Afrikanisch, 5= Latein-Amerikanisch, 6=Siniitisch, 7=Hinduistisch, 8=Buddhistisch, 0=Sonstige
	Kovariate
BIP pro Kopf	in Tausend US-Dollar

Tabelle 12: Übersicht zur Operationalisierung der Variablen Kulturzugehörigkeit und BIP pro Kopf .

7.3.2 Analyse und Interpretation

Nachdem die Variablen operationalisiert wurden, folgt die Untersuchung der aufgestellten Hypothese H_0 mit einer einfaktoriellen ANOVA. Tabelle 13 gibt die Ergebnisse wieder.

Sample (n=161)					
	Quadratsumme	df	Mittel der quadratischen Abweichungen	F-Statistik	Signifikanz
Erklärte Streuung	17,974	8	2,247	19,324	0,000
Konstanter Term	2,136	1	2,136	18,375	0,000
BIP pro Kopf	1,483	1	1,483	12,753	0,000
Kulturkreiszugehörigkeit	11,512	7	1,645	14,114	0,000
Nicht-erklärte Streuung	17,673	152	0,116		
Gesamtstreuung	35,647	161			
Modellgüte	R ² =0,504; korrigiertes R ² =0,478				

Tabelle 13: Ergebnisse der einfaktoriellen ANOVA.

¹² Die Einteilung in verschiedene Kulturen erfolgte nach Huntington, 1996, S. 26.

¹³ 64% der japanischen Bevölkerung gehört dem Mahayana-Buddhismus an, auf Grund dessen erscheint eine Einteilung in den buddhistischen Kulturkreis als adäquat (vgl. Central Intelligence Agency, 2010).

¹⁴ Dies liegt darin begründet, dass zur Durchführung des Post-Hoc-Tests im Rahmen der Varianzanalyse jede Gruppe mindestens zwei Fälle benötigt werden, damit dieser technisch durchführbar ist.

Die Prüfgröße F zum Faktor Kulturkreiszugehörigkeit beträgt 14,114. Infolgedessen gibt es signifikante Unterschiede zwischen den Mittelwerten der einzelnen Gruppen. Die Nullhypothese, es bestehe bezüglich der Spieleranteile pro Land keine Unterschiede in der Wirkung durch die Kulturkreiszugehörigkeit, kann demnach mit einer Irrtumswahrscheinlichkeit von 0% abgelehnt werden. Ebenso kann eine signifikante Wirkung des BIP pro Kopf auf den Spieleranteil festgestellt werden. Die Vertrauenswahrscheinlichkeit hierfür beträgt 100%. Die durch die Kulturzugehörigkeit und das BIP pro Kopf erklärte Streuung der Spieleranteile pro Land beträgt $R^2 = 50,04\%$.

Tabelle 14 vermittelt einen ersten Eindruck, welche Kulturen den größten Spieleranteil aufweisen. Es wird deutlich – wie in der anfänglichen Vermutung geäußert – dass die westlichen und orthodoxen Kulturen im Mittel einen deutlich höheren Spieleranteil bezogen auf die Internet Nutzer aufweisen als die übrigen Kulturen. So kann konstatiert werden, dass der westliche Spieleranteil etwa 33mal so hoch ist wie der der sinitischen Kultur.

Sample (n=161)			
Faktorstufe der Kulturzugehörigkeit	n	Mittelwert	Standardabweichung
Westlich	47	0.814	0.579
Orthodox	13	0.638	0.416
Islamisch	41	0.097	0.139
Afrikanisch	23	0.100	0.076
Latein-Amerikanisch	20	0.237	0.128
Sinitisch	6	0.025	0.023
Hinduistisch	5	0.143	0.250
Buddhistisch	6	0.164	0.201
Gesamt	161	0.369	0.472

Tabelle 14: Deskriptive Statistiken der einfaktoriellen ANOVA.

Um der Fragestellung nachzugehen, welche der acht Untergruppen an Kulturkreisen sich von den anderen signifikant unterscheiden und somit der ursprünglich geäußerten Annahme bezüglich der Richtung der Beziehung zwischen den Kulturkreisen nachzugehen, kann ein Turkey-Test – ein multiplexer Vergleichstest – angewandt werden. Das Testergebnis ist im Anhang als Tabelle B festgehalten. Es ist festzustellen, dass sich alle Länder, die der westlichen Kultur angehören, signifikant in ihren Mittelwerten von den Ländern der übrigen Kulturen (mit Ausnahme des orthodoxen Kulturkreises) unterscheiden. Auch die Länder des orthodoxen Kulturkreises unterscheiden sich signifikant in ihren Mittelwerten zu den Ländern der übrigen Kulturkreise mit Ausnahme des westlichen, hinduistischen und buddhistischen Kulturkreises.

Somit bestätigt das Ergebnis des Turkey-Tests auch die anfängliche Vermutung bezüglich der Richtung des Zusammenhanges. Tatsächlich sind die Mittelwertunterschiede zwischen den Ländern der westlichen Kultur und den Ländern der übrigen Kulturen sowie zwischen den Ländern des orthodoxen Kulturkreises und den meisten Ländern der übrigen Kulturkreise auf dem 5%-Niveau signifikant. Demnach kann nicht nur bestätigt werden, dass die Spieleranteile pro Land durch ihre Zugehörigkeit zu einer bestimmten Kultur beeinflusst werden, sondern hinzu kommt auch, dass die Annahme, Länder des westlichen und orthodoxen Kulturkreises weisen einen höheren Spieleranteil als andere Kulturen auf, bestätigt werden kann.

7.4 Gesetzgebung zu Onlinepoker

Neben dem bereits identifizierten Einfluss des BIP pro Kopf und der Kulturzugehörigkeit eines Landes müsste auch die Gesetzgebung eines Landes bezüglich Onlinepoker einen Einfluss auf den Spieleranteil haben: So ist zu vermuten, dass in einem Land in dem Onlinepoker gesetzlich verboten ist, weniger Personen online Poker um Geld spielen als in einem Land in dem Onlinepoker legal ist. Andernfalls kann das Verbot als nicht durchgesetzt interpretiert werden.

Die aufgeführten Überlegungen führen zu der folgenden Null-Hypothese:

H_{0c} = *Es gibt keinen Zusammenhang zwischen Spieleranteil pro Land und einem Verbot von Onlinepoker.*

7.4.1 Daten, Operationalisierung und Messung

Der Spieleranteil pro Land bezogen auf die Internet Nutzer wird als abhängige Variable definiert, während die Gesetzgebung als unabhängige Variable ins das Modell einfließt. Das BIP pro Kopf wird ebenfalls als unabhängige Variable definiert, um auszuschließen, dass ein möglicher beobachteter Effekt der Gesetzgebung allein aufgrund des Bruttoinlandsproduktes zurückzuführen ist (vgl. Tabelle 15).

Variable	Operationalisierung
	Regressor
Gesetzgebung	0=Verbot, 1=liberal
BIP pro Kopf	in tausend US-Dollar
	Regressand
Spieleranteil	Spieleranteil pro Land bezogen auf die Internet Nutzer in Prozent

Tabelle 15: Übersicht zur Operationalisierung der Variable Rigidität der Gesetzgebung und BIP pro Kopf.

Aus den 257 Ländern, zu denen Spielerdaten erhoben wurden, wurde ein Subsample von 15 Ländern gebildet: Australien, Österreich, Deutschland, Frankreich, Kanada, Costa Rica, Malta, Italien, Norwegen, Spanien, Niederland, Russland, Großbritannien, USA und die Schweiz.

Die Messung des Zusammenhangs zwischen der Gesetzgebung und des BIP pro Kopf bezüglich Onlinepoker und dem Spieleranteil an den Internetnutzern in einer Bevölkerung erfolgt anhand einer linearen Regression, die in diesem Zusammenhang als gut geeignet erscheint, um den Einfluss einer einzelnen unabhängigen Variablen auf eine abhängige Variable zu untersuchen.

7.4.2 Analyse und Interpretation

Die unabhängigen Variablen wurden auf Multikollinearität getestet; der Toleranzwert¹⁵ deutet darauf hin, dass bei der hier verwendeten Regression keine Multikollinearität vorliegt, da der Toleranzwert 0,943 beträgt. Bestätigt wird diese Aussage ebenfalls durch den VIF (*Variance Inflation Factor*)¹⁶, der einen Wert von 1,061 aufweist.

Zwecks Prüfung der Prämissen des Regressionsmodells, die die Verteilung der Störgrößen betreffen, wird nun auf die Residuen zurückgegriffen. Im Rahmen der Autokorrelationsprüfung sind keine An-

¹⁵ Als Faustregel lässt sich sagen, dass Toleranzwerte unter 0,1 den Verdacht auf Kollinearität wecken. Toleranzwerte unter 0,01 lassen nahezu eindeutig auf Kollinearität schließen (vgl. Brosius, 2006, S. 579f.).

¹⁶ Der VIF stellt den Kehrwert des Toleranzwertes dar. Infolgedessen deuten hohe Werte des VIFs (ungefähr ab Werten über 10) auf das Vorliegen auf Multikollinearität hin (vgl. Brosius, 2006, S.580). Auch bleibt die Konditionszahl mit einem Wert von 8,582 deutlich unter der „Daumenregel“ von 30 (vgl. Belsley et al., 1980).

haltspunkte für die Vermutung von Prämissenverletzungen festzustellen. Alle Residuen liegen innerhalb eines Intervalls von +/-2,5 Standardabweichungen um den Nullpunkt, d.h. es sind keine Ausreißer vorhanden. Die Heteroskedastizitätsprüfung erfolgte visuell durch die Betrachtung der Residuen. Diese visuelle Inspektion zeigte keinen Zusammenhang auf, so dass kein Vorliegen von Heteroskedastizität angenommen werden kann.

Die Ergebnisse der Regressionsanalyse sind in Tabelle 16 aufgeführt. Im Rahmen einer globalen Überprüfung der Regressionsfunktion ($F=3,718$) kann konstatiert werden, dass die Nullhypothese des F-Wertes, es liege kein Zusammenhang in der Grundgesamtheit vor, abgelehnt werden kann. Die Irrtumswahrscheinlichkeit hierfür liegt bei 5,5% und somit unter dem hier maximal festgelegten Signifikanzniveau von 10%. Folglich kann festgehalten werden, dass das gewählte Regressionsmodell zur Erklärung der abhängigen Variable Spieleranteil pro Land zufrieden stellend ist. Die geringe Differenz zwischen dem $R^2 (=0,383)$ und dem korrigierten $R^2 (=0,280)$ impliziert, dass das Modell keine überflüssigen Variablen enthält. D.h. dass 38,3% der Streuung der abhängigen Variablen Spieleranteil pro Land bezogen auf die Internet User durch das Modell erklärt werden.

Die Überprüfung des Regressionskoeffizienten ergibt, dass – wie bereits in den vorherigen Modellen gezeigt – die unabhängige Variable BIP pro Kopf einen signifikanten Einfluss auf den Spieleranteil pro Land hat.¹⁷ Bei der Überprüfung der Variable Gesetzgebung konnte jedoch kein signifikanter Einfluss auf den Spieleranteil eines Landes festgestellt werden. Die Irrtumswahrscheinlichkeit von 48,9% ist deutlich zu hoch.

Sample (n=15)			
Variable	Regressionskoeffizient	t-Wert	Signifikanz
Konstante	0,038	0,115	0,910
BIP pro Kopf	0,021	2,726	0,018
Rigidität der Gesetzgebung	0,126	0,714	0,489
Modellgüte	$R^2=0,383$; korrigiertes $R^2=0,280$; F-Wert=3,718($p=0,055$)		

Tabelle 16: Ergebnisse der Regression zur Erklärung der abhängigen Variable Spieleranteil pro Land durch die Gesetzgebung und das BIP pro Kopf.

Folglich kann festgehalten werden, dass mit Hilfe des gewählten Modells – wie schon in den vorhergehenden Untersuchungen – ein signifikanter Einfluss des BIP pro Kopf auf den Spieleranteil eines Landes erfasst wurde, jedoch kein signifikanter Zusammenhang zwischen der Rigidität der Gesetzgebung und dem Spieleranteil der untersuchten Länder festgestellt werden konnte. Es bietet sich in diesem Zusammenhang die Interpretation an, dass die gesetzlichen Verbote von Onlinepoker nicht ausreichend durchgesetzt werden, um den Spieleranteil in einem Land signifikant zu reduzieren.

¹⁷ Die Irrtumswahrscheinlichkeit liegt bei 1,8%. Der Regressionskoeffizient von +0,021 entspricht der Erwartung, dass der Spieleranteil eines Landes umso größer ist, je höher das BIP pro Kopf des Landes (unter ansonsten identischen Umständen). Laut dem Modell erhöht sich der Spieleranteil eines Landes um 0,021 Prozentpunkte, wenn das BIP pro Kopf um eintausend Dollar pro Kopf ansteigt.

8. Analyse des Spielverhaltens

Bis zur Entwicklung elektronischer Glücksspielformen mussten sich Studien über das Spielverhalten von Glücksspielern auf die Angaben der Spieler verlassen. Dies bringt eine Vielzahl von Problemen und Ungenauigkeiten mit sich. Zum Beispiel hat die Art und Weise, wie eine Frage gestellt ist, einen starken Einfluss auf die Antwort (Schwarz, 1999). Insbesondere bei Fragen zu den Ausgaben für Glücksspiele treten Verständnisprobleme auf. So soll beispielsweise die Frage „How much do you spend on gambling?“ die Nettoausgaben (Einsätze abzüglich Gewinne) messen. Doch sogar unter Medizinstudenten wird dies nur von 32-64% der Befragten verstanden (Blaszczynski et al., 1997). Viele Studenten haben demnach die Frage als Frage nach der Höhe der Einsätze oder kumulierten Einsätze (Einsatz + Wiedereinsatz von Gewinnen) interpretiert. Ein weiteres großes Problem ergibt sich aus der Tatsache, dass das Lügen über das Ausmaß des eigenen Spielverhaltens nach den aktuellen Diagnosekriterium für pathologisches Spielverhalten des diagnostischen und statistischen manuals psychischer Störungen (DSM-IV-TR) ist (Saß et al., 2003). Dies ist insbesondere deshalb problematisch, weil die Forschung sowie die Behandlung die Gruppe der pathologischen Spieler fokussiert. Dies liegt in den Schäden begründet, die mit pathologischen Spielverhalten für das Individuum, sein Umfeld und die Gesellschaft einhergehen.

Entsprechend bedeutsam ist die Auswertung des tatsächlichen Spielverhaltens. Dies ist bei elektronischen ablaufenden Spielen leicht möglich, wenn die einzelnen Daten aufgezeichnet werden. Bislang ist die Anzahl der Studien mit solchen Daten jedoch überschaubar (LaPlante et al., 2008; LaPlante et al, 2009; Xuan & Shaffer 2009; Braverman & Shaffer 2010). Diese Studien kommen zu dem Ergebnis, dass sich das Spielverhalten zwischen den einzelnen Spielern zum Teil deutlich voneinander unterscheidet. Dies zeigt sich zum Beispiel bei einer Analyse von Sportwetttern des Anbieters bwin (LaPlante et al., 2008). Auch das Spielverhalten von Pokerspielern unterscheidet sich maßgeblich voneinander. Diese Studie zielte insbesondere auf den getätigten Einsatz (LaPlante et al, 2009) ab. Bei Automaten unterscheidet sich das Spielverhalten zwischen den Freizeitspieler, die kein diagnostisches Kriterium der Spielsucht aufweisen, sowie den Personen mit Spielproblemen drastisch, vor allem hinsichtlich ihrer Spieldauer (Productivity Commission, 2010). Jedoch muss ergänzt werden, dass diese Studie nicht auf der Auswertung von tatsächlichem Spielverhalten beruht.

Die Daten dieser Studie umfassen das Spielverhalten von 4.591.298 Onlinepoker-Spieleridentitäten über einen Zeitraum von 6 Monaten, die zusammen 65% des gesamten Marktes abbilden und für die jeweiligen Anbieter eine Vollerhebung der aktiven Spieler darstellen. Neben der Herkunft der Spieler, die in Bericht Teil A untersucht wurde, konnten zu diesen Spielern zudem eine Vielzahl an Variablen des Spielverhaltens aufgezeichnet werden. Diese umfassen zum einen die gesamte Spieldauer über 6 Monate und die Zusammensetzung dieser Zeit durch die Häufigkeit des Spielens und die Dauer der einzelnen Spielsessions. Zum anderen wurde aufgezeichnet, an wie vielen Pokertischen die Spieler simultan gespielt (Multitabling) und um welche Einsätze sie gespielt haben. Die nächsten Abschnitte fassen die Ergebnisse zu diesen Variablen zusammen.

8.1 Operationalisierung des Spielverhaltens

Das Spielverhalten setzt sich aus sieben Variablen zusammen: 1) die Anzahl an gespielten Sessions, 2) der durchschnittlichen Dauer einer Session, 3) der durchschnittlichen Anzahl der simultan gespielten Tische, 4) der gespielten Spielart (z.B. Texas Holdem oder Omaha), 5) der Setzstruktur (z.B. No Limit

oder Fixed Limit), 6) Der Spieleranzahl pro Tisch und 7) der Höhe des Big Blinds als Angabe der Spieleinsätze.

Für eine aussagekräftige Analyse des Spielverhaltens müssen diese Variablen zusammen betrachtet werden. Die Variablen 1) bis 3) sowie 7) sind quantitative Größen und können daher zueinander in Bezug gesetzt werden. So ergibt beispielsweise die Anzahl an gespielten Sessions multipliziert mit der durchschnittlichen Sessiondauer eines Spielers die gesamte Spieldauer über 6 Monate eines Spielers. Die Variablen 4) bis 6) sind hingegen qualitative Größen. Damit diese mit den anderen Variablen gemeinsam analysiert werden können, müssen sie messbar und damit operationalisiert werden.

Eine Operationalisierung der einzelnen Variablen in einer Messeinheit ist nicht möglich beziehungsweise nicht aussagekräftig. Jedoch führt eine Exklusion dieser Variablen zu einem verzerrten Bild über das Spielverhalten. So unterscheidet sich beispielsweise ein Pokerspiel, bei dem Fixed Limit Texas Holdem mit 10 Spielern gespielt wird, maßgeblich von einem Pot Limit Omaha Spiel mit 6 Spielern. Eine Person, die im ersten Spiel 100 \$ mit an den Tisch bringt, setzt sich einem deutlich geringeren Risiko aus, bei einem Spiel der zweiten Pokervariante. Eine ausschließliche Betrachtung der Variable 7), der Höhe des Big Blinds, ist demnach zwar hilfreich, allerdings nicht aussagekräftig für die Spielintensität eines Spielers. Dies liegt auch darin begründet, dass das Geld am Pokertisch nicht wie bei einem herkömmlichen Glücksspiel ein Einsatz ist, der sich im Falle des Gewinns vervielfacht und im Falle des Verlusts verloren geht. Beim Poker erfolgen die Einsätze innerhalb einzelner Pokerhände und sind zudem voneinander abhängig. Setzt sich ein Spieler an einen Tisch und spielt bei 10 Händen mit, erbringt jedoch nicht mehr als den Zwangseinsatz in Form von Small und Big Blind, so hat er insgesamt 1,5 Big Blinds riskiert, obwohl er mit 100 Big Blinds am Tisch sitzt. Ein Spieler, der hingegen bei allen 10 Händen freiwillige Einsätze erbringt, kann bis zu 10mal seine 100 Big Blinds riskieren.

Beim Poker ist es daher sinnvoller, die durchschnittlichen Verluste pro Stunde jeder Pokervariante zu verwenden, um die Spielintensität zu berechnen. Und die durchschnittlichen Verluste entsprechen dem durchschnittlich an den Anbieter geleisteten Rake¹⁸ in \$ pro Stunde. Diesen erhält man durch Verknüpfung der Variablen 4) bis 7). Diese Operationalisierung beruht auf der Idee, dass Poker ein Nullsummenspiel ist und die Spieler in ihrer Gesamtheit nur so viel verlieren, wie der Veranstalter als Gebühren einbehält. Je höher zum Beispiel der Big Blind und damit der Geldbetrag mit dem die Spieler am Tisch sitzen, umso höher ist der absolute Rake und damit die durchschnittlichen Verluste.¹⁹

Die Verluste eines einzelnen Spielers weichen zwar in der Regel von dem gezahlten Rake ab, da beim Poker auch Geld zwischen den Spielern hin und her wandert. Ein geübter Spieler verliert demnach weniger als ein Neuling. Ein sehr guter Spieler kann sogar soviel besser als seine Mitspieler sein, dass er die Tische öfter mit einem Gewinn als einem Verlust verlässt und insgesamt Geld gewinnt. Dennoch erscheint eine Operationalisierung der Spielintensität in Form des gezahlten Rakes pro Stunde als sinnvoll, da der Rake mit der Höhe der Spieleinsätze ansteigt, er bei den riskanteren Pokervarianten höher ist als bei weniger riskanten und er zudem ansteigt je weniger Spieler am Tisch sitzen und die Spieler in schnellerer Abfolge spielen. Außerdem muss jeder Spieler Rake zahlen und obwohl die Summe zum Teil abhängig von der Spielstrategie ist, ist die Spannweite für Spieler der gleichen Pokervariante sehr ähnlich. Ein weiterer Vorteil dieser Operationalisierung ist, dass das Spielvolumen eines Spielers den an den Anbieter verlorenen Geldbetrag darstellt und die Summe des gesamten Spielvolumens aller Spieler den Geldbetrag, den der Anbieter von allen Spielern einbehält. Werden

¹⁸ Rake bezeichnet den Anteil, den ein Anbieter von den Spielern als Gebühr einbehält.

¹⁹ Dieser Zusammenhang ist allerdings nicht linear, wie in Abschnitt 8.7 ausführlich dargelegt wird.

also die Spieler als eine Gruppe betrachtet und die Anbieter als die andere, so ergeben sich hieraus die Spielverluste und die Gewinne der Anbieter. Entsprechend dient der gezahlte Rake in \$ pro Stunde als Operationalisierungsgröße für die Spielintensität. Er gibt den durchschnittlichen Verlust pro Spieler einer Pokervariante und eines Setzlimits in Abhängigkeit der Anzahl der Spieler am Tisch, der Höhe des Big Blinds und dem jeweiligen Anbieter an.

Die operationalisierten Variablen des Spielverhaltens können zu der „Spitzenkennzahl“ des Spielvolumens aggregiert werden. Das Spielvolumen wird operationalisiert als das Produkt aus der Spieldauer über 6 Monate, der Anzahl simultan gespielter Tische und der durchschnittlichen Spielintensität eines Spielers. Es sagt aus, wieviel \$ ein Spieler in dem 6monatigen Beobachtungszeitraum an den Anbieter verloren hat.²⁰

Abbildung 7 verdeutlicht den Zusammenhang zwischen den einzelnen Variablen des Spielverhaltens und des Spielvolumens. Entsprechend hängt das Spielvolumen eines Spielers über die Beobachtungsperiode von drei Variablen ab:

$$\text{Spielvolumen} = \text{Spieldauer über 6 Monate in Stunden} * \emptyset \text{ Anzahl Tische} * \emptyset \$ \text{ Rake pro Stunde}$$

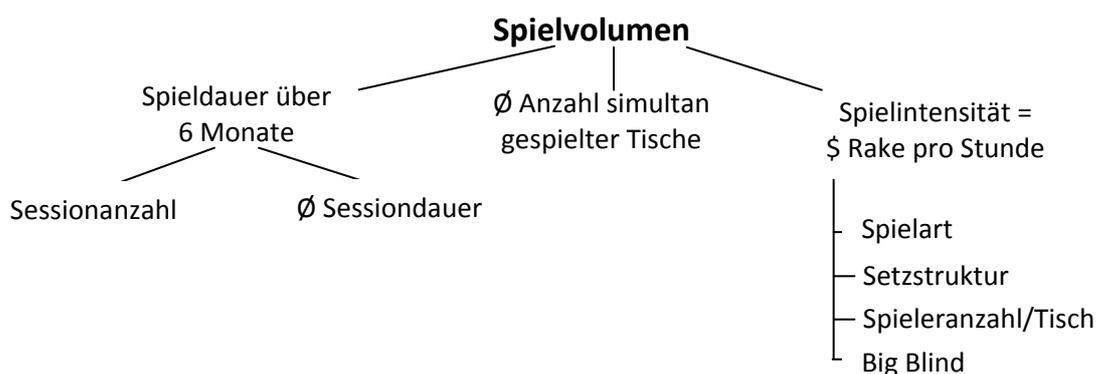


Abbildung 7: Der Zusammenhang zwischen Spielerverhalten und Spielvolumen

Die folgenden Abschnitte sollen die empirischen Ergebnisse zu den einzelnen Variablen des Spielverhaltens vor.

8.2 Spieldauer über 6 Monate

Die zuerst dargestellte Variable des Spielverhaltens von Onlinepokerspielern ist die gesamte Spieldauer über den Beobachtungszeitraum von 6 Monaten. Über die Aufzeichnung der individuellen Nicknames der Spieler können diese wiedererkannt und so die Zeit, die sie insgesamt mit Onlinepoker verbracht haben, berechnet werden. Die Spieldauer über 6 Monate setzt sich zusammen aus der Spielhäufigkeit in Form der Anzahl gespielter Sessions und der durchschnittlichen Dauer der Session eines Spielers. Diese beiden Variablen des Spielverhaltens werden in den anschließenden Abschnitten detaillierter untersucht.

Auffällig ist, dass die durchschnittliche Spielzeit mit 24,42 Stunden deutlich über der Spielzeit des Medianspielers mit lediglich 4,87 Stunden liegt (vgl. Tabelle 17). Es lässt sich daher vermuten, dass die Durchschnittswerte durch eine kleine Gruppe an Vielspielern verzerrt sind. Diese Vermutung bestätigt sich durch relativ große Standardabweichung von 62,13 Stunden Spielzeit. Demnach hat der

²⁰ Die Gewinne und Verluste zwischen den Spielern können nicht angegeben werden.

Großteil der Spieler nur sehr wenig gespielt – 50% der Spieler haben weniger als 5 Stunden in den 6 Monaten gespielt – während eine kleine Gruppe sehr viel gespielt hat. Dies deutet auf einen gesonderten Analysebedarf für die Gruppe der Vielspieler hin.

Im Vergleich der Anbieter untereinander zeigt sich, dass z.B. die durchschnittliche Spielzeit bei Everest Poker größer ist als die bei Cake Poker. Gleichzeitig liegt die Spielzeit des Medianspielers bei Everest jedoch unter der bei Cake. Dies deutet darauf hin, dass bei Everest Poker mehr Spieler mit exzessivem Spielverhalten aktiv sind.

Anbieter	Spieleridentitäten ²¹	Spielzeit in Std.	Ø Spielzeit in Std.	Median Spielzeit in Std.	σ Spielzeit in Std.
IPN (Boss Media)	258.962	5.155.933	19,91	3,10	57,10
Everest Poker	270.823	6.524.126	24,09	3,82	66,85
Cake Poker	231.355	4.032.517	17,43	3,97	46,21
Full Tilt Poker	1.380.691	34.172.102	24,75	5,67	59,45
Pokerstars	2.411.745	60.510682	25,09	4,89	64,81
Gesamt	4.553.576	110.395.360	24,24	4,87	62,13

Tabelle 17: Durchschnittliche und gesamte Spieldauer über 6 Monate

Die Spieldauer aller beobachteten Spieler in den gesamten 6 Monaten beträgt 110.395.360 Stunden. Das entspricht insgesamt 12.602 Jahren. Wenn das Ergebnis auf den Gesamtmarkt und ein ganzes Jahr extrapoliert wird, so wurden im Jahr 2009 38.776 Jahre beim Onlinepoker „verspielt“ (vgl. Tabelle 18). Wird eine Stunde mit einem Geldäquivalent von 10\$ bewertet, so sind 2009 durch das Onlinepoker Opportunitätskosten der Zeit in Höhe von knapp 3,4 Mrd. \$ entstanden. Ein ähnlicher Wert ergibt sich über die Berechnung der Jahre. Wird ein Lebensjahr mit 100.000 \$ bewertet, so ergeben sich Opportunitätskosten der Zeit durch das Onlinepokerspiel in Höhe von 3,88 Mrd. \$ für das Jahr 2009.²²

Anbieter	Stunden	Tage	Jahre	Menschenleben	Marktanteil
IPN (Boss Media)	10.311.866	429.661	1.177	15,70	3,02%
Everest Poker	13.048.252	543.677	1.490	19,86	3,82%
Cake Poker	8.065.034	336.043	921	12,28	2,36%
Full Tilt Poker	68.344.204	2.847.675	7.802	104,02	20,03%
Pokerstars	121.021.364	5.042.557	13.815	184,20	35,47%
Andere	120.356.870	4.953.638	13.572	181	35,28%
Gesamt	341.147.590	14.153.251	38.776	517	100,00%

Tabelle 18: Hochrechnung der Spieldauer auf dem gesamten Markt über 12 Monate

²¹ Nicht zu allen Spieleridentitäten lagen Daten zu der Spieldauer vor. Dies liegt darin begründet, dass das Ende der Spielsessions am Ende der Beobachtungsperiode nicht aufgezeichnet werden konnte. Diese Länge dieser Sessions konnte entsprechend nicht berücksichtigt werden. Für Spieler, deren einzige Spielsession in dem Zeitraum in das Ende der Beobachtungsperiode gefallen ist, fehlen daher Daten zu ihrer Spieldauer. Die Summe der hier aufgeführten Spieleridentitäten ist dementsprechend etwas kleiner als die Summe aller beobachteten Spieleridentitäten.

²² Die Angabe eines monetären Wertes für ein menschliches Lebensjahr und/oder die verwendete Höhe ist umstritten. In der Literatur reichen die Angaben für den Wert eines Lebens zwischen 70.000 \$ und 375.000 \$ (Vgl. z.B. Moore & Viscusi 1988, Viscusi & Aldy 2003, oder Murphy & Topel 2006). Wie in der Studie von Khwaja et al., 2009, und dem Buch von Sloan et al., 2004, wird hier ein Wert von 100.000 \$ pro Lebensjahr veranschlagt.

8.2.1 Analyse nach Häufigkeit

Die Analyse nach der Häufigkeit der klassierten Spieldauer zeigt, dass ein relativ großer Teil der Spieler nur sehr kurz spielt (vgl. Tabelle 19). 22,17 Prozent der Spieler spielten nicht länger als insgesamt eine Stunde. Am häufigsten – mit etwa 28 Prozent – haben die Spieler zwischen einer und drei Stunden für das Spielen aufgewendet. Daraufhin folgt mit 20 Prozent der Anteil der Spieler, die in dem Beobachtungszeitraum von 6 Monaten 5 bis 15 Stunden ihre Zeit mit Onlinepokern verbracht haben. Der Anteil der Spieler mit über 100 Stunden Spieldauer ist mit etwa 6 Prozent nicht außer Acht zu lassen. Das bedeutet, dass 6 Prozent der Spieler mehr als 33,34 Minuten pro Tag mit dem Spielen verbracht haben.²³ Dies entspricht mehr als 3,5 Stunden pro Woche.

Spieldauer über 6 Monate in Stunden	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit
<= 1	1.009.637	22,17%
1 - 5	1.288.393	28,29%
5 - 15	925.142	20,32%
15 - 35	591.660	12,99%
35 - 100	477.967	10,50%
100+	260.777	5,73%
Gesamt	4.553.576	100,00%

Tabelle 19: Absolute und relative Anzahl der Spieler nach Spieldauer

Abbildung 8 verdeutlicht noch einmal die Verteilung der Anzahl der Spieler nach der Spieldauer.

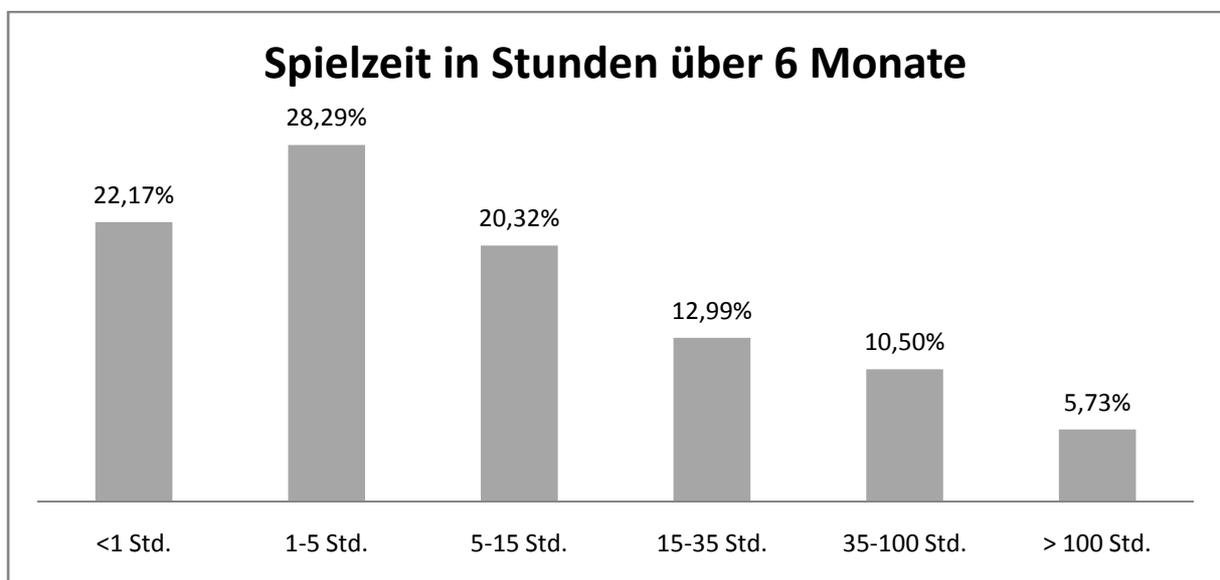


Abbildung 8: Verteilung der Spielzeit nach Dauer

8.2.2 Analyse nach Perzentilen

Für das Verständnis, wie sich die Spielzeit unter den Spielern verteilt, ist es sinnvoll, diese auch nach Perzentilen aufgeteilt zu analysieren. Die Spielzeit für einige Perzentile ist in Tabelle 20 aufgeführt. Es

²³ Ein Monat wurde hier mit 30 Tagen angenommen.

zeigt sich, dass der Spieler, der das 25%-Perzentil darstellt – bei dem 25% aller Spieler weniger als er und 75% mehr als er gespielt haben – 70 Minuten in den gesamten 6 Monaten gespielt hat. Der Medianspieler, also das 50%-Perzentil, liegt bei einer Spieldauer von 292 Minuten und das 75%-Perzentil bereits bei 1.157 Minuten. Mit steigendem Perzentil erhöht sich die gesamte Spieldauer über 6 Monate nun drastisch an. So spielt der Spieler des 90% Perzentils 3.604 Minuten bzw. 60 Stunden im Verlaufe der 6 Monate. Das 95%-Perzentil liegt bei 6.692 Minuten oder knapp 112 Stunden. Und bei dem 99%-Perzentil, der Spieler bei dem noch 1% aller Spieler mehr spielen als er, liegt der Wert bei 18.114 Minuten bzw. gut 302 Stunden. Das entspricht einer durchschnittlichen wöchentlichen Spielzeit von fast 12 Stunden.

Perzentil	Spieldauer in Minuten
25%	70
50%	292
75%	1.157
90%	3.604
95%	6.692
99%	18.114

Tabelle 20: Spieldauer nach Perzentilen

Die enorme Steigerung der Spieldauer über 6 Monate bei den höchsten Perzentilen wird besonders in Abbildung 9 deutlich, die die Spieldauer über 6 Monate nach Perzentilen in 5%-Schritten darstellt. Demnach steigert sich die Spieldauer vom 75%- auf das 80%-Perzentil um 38%, vom 80% zum 85%-Perzentil um 44%, vom 85% zum 90%-Perzentil um 56%, vom 90%- zum 95% Perzentil um 86% und vom 95%- zum 99% Perzentil sogar um 170%. Die besonders lange Spieldauer der Gruppe der Vielspieler deutet auf exzessives Spielverhalten hin und impliziert eine genauere Analyse der Gruppe mit der längsten Spieldauer. Diese Analyse wird zusammen mit den anderen Variablen des Spielverhaltens im gesonderten Kapitel 9 durchgeführt.

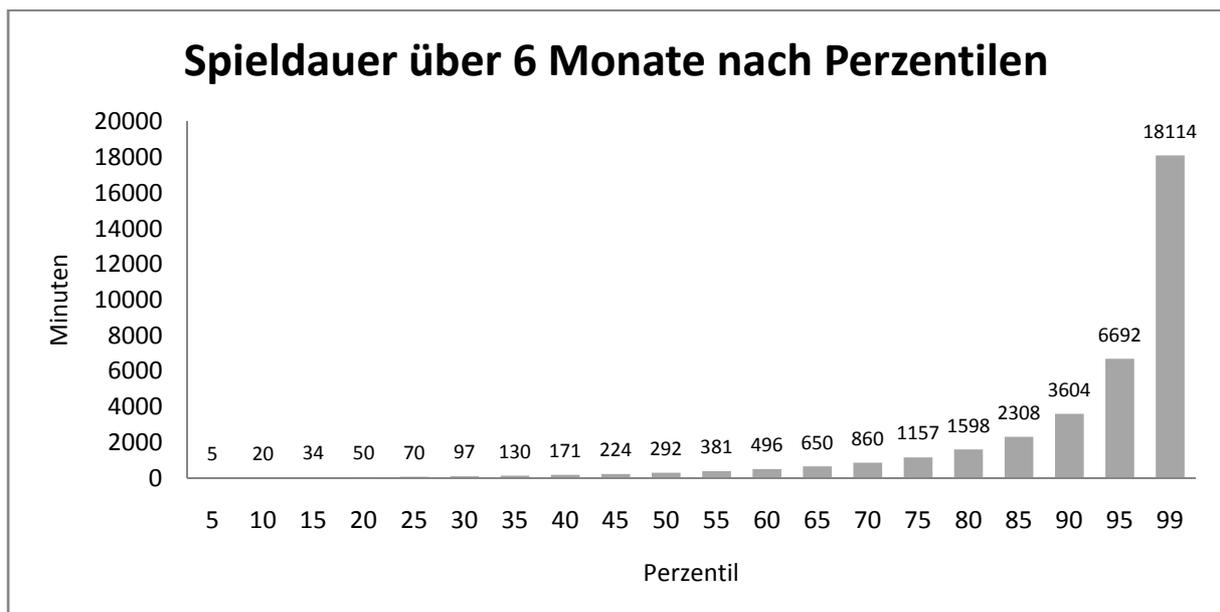


Abbildung 9: Aggregierte Spieldauer nach Perzentilen

8.3 Spieldauer einzelner Spielsessions

Die Spieldauer über 6 Monate lässt sich aufgliedern in die Spielhäufigkeit – operationalisiert als die Anzahl an gespielten Sessions – und die Dauer der einzelnen Sessions. Insgesamt ist die Dauer von knapp 106 Millionen einzelnen Spielsessions aufgezeichnet worden. Die Ergebnisse zur Spieldauer pro Session sind in Tabelle 21 dargestellt. Im Schnitt dauerte eine Session des Durchschnittsspielers 49,85 Minuten. Die durchschnittliche Sessionlänge des Medianspielers beträgt hingegen nur 41,5 Minuten. Die Differenz deutet darauf hin, dass der größere Teil der Spielsessions eher kurz ist und der Durchschnittswert etwas durch einige Spieler mit überproportional langen Sessions verzerrt wird. Dies zeigt sich auch an der Standardabweichung der Dauer einer Spielsession, die 38,46 Minuten beträgt.

Zwischen den einzelnen Anbietern bestehen bezüglich der Sessionlänge nur geringe Unterschiede. Die durchschnittliche Sessionlänge des Medianspielers Session beträgt bei allen fünf Anbietern zwischen 37,5 und 42 Minuten. Auch die Streuung der durchschnittlichen Sessionlängen in Form ihrer Standardabweichung unterscheidet sich kaum mit Werten zwischen 36,72 und 39,57 Minuten. Ebenfalls weist die durchschnittliche Sessionlänge mit Werten zwischen 45,48 und 51,21 Minuten keine großen Unterschiede auf.

Angemerkt sei an dieser Stelle, dass alle Sessions, die unter 10 Minuten dauerten, als eine 5minütige Session interpretiert wurden. Dies liegt darin begründet, dass die Software zur automatischen Aufzeichnung der Informationen für einen Durchlauf in etwa 5 Minuten benötigte. Taucht ein Spieler während dieser Zeit einmal auf und danach nicht mehr, so ist ungewiss, wie lange seine Session gedauert hat, sie kann zwischen 1 Sekunde und 10 Minuten gelegen haben.

Anbieter	Ø-Sessionlänge in Min. des Ø Spielers	Ø-Sessionlänge in Min. des Medianspielers	σ der Ø-Sessionlänge in Min.
IPN (Boss Media)	47,52	40	36,72
Everest Poker	45,48	37,56	37,76
Cake Poker	45,76	39	39,53
Full Tilt Poker	51,21	42,42	39,57
Pokerstars	50,27	42	37,76
Gesamt	49,85	41,5	38,46

Tabelle 21: Sessionlänge je Anbieter

8.3.1 Analyse nach Häufigkeit

Die Analyse nach der Häufigkeit der Spieldauer einzelner Sessions zeigt, dass ein relativ großer Teil der Sessions nur kurz dauert.²⁴ Fast 40 Prozent der Spieler spielten nicht länger als eine halbe Stunde am Stück (vgl. Tabelle 22). Am zweithäufigsten, mit etwa 25 Prozent, nehmen sich die Spieler etwa eine halbe bis eine ganze Stunde Zeit für das Spielen. Daraufhin folgt mit ca. 14 Prozent der Anteil der Spieler, die eine bis anderthalb Stunden am Stück ihre Zeit mit Onlinepokern verbringen. Der

²⁴ Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass sich diese Analyse sowie die Analyse der Perzentile auf die Grundgesamtheit aller gespielten Sessions und nicht auf die Grundgesamtheit aller Spieler bezieht. Bei der Analyse der aller Sessions haben die Vielspieler ein höheres Gewicht, während bei der Analyse nach Spielern jeder Spieler mit demselben Gewicht in die Statistik eingeht.

Anteil der Spieler mit der längsten Spieldauer pro Session, also ab drei Stunden pro Spiel beträgt etwa 6 Prozent.

Spielzeit in Minuten	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit
<= 30	41.410.558	39,12%
31-60	26.833.287	25,35%
61-90	15.256.120	14,41%
91-120	8.581.250	8,11%
121-180	7.962.133	7,52%
>180	5.816.868	5,49%
Gesamt	105.860.216	100,00%

Tabelle 22: Absolute und relative Häufigkeit der Spielzeit

Abbildung 10 verdeutlicht noch einmal die Verteilung der Anzahl der Spiele nach der Sessiondauer. Dabei zeigt sich, dass längere Sessions seltener sind als Kürzere. Lediglich 5,49% aller Sessions dauern länger als 3 Stunden.

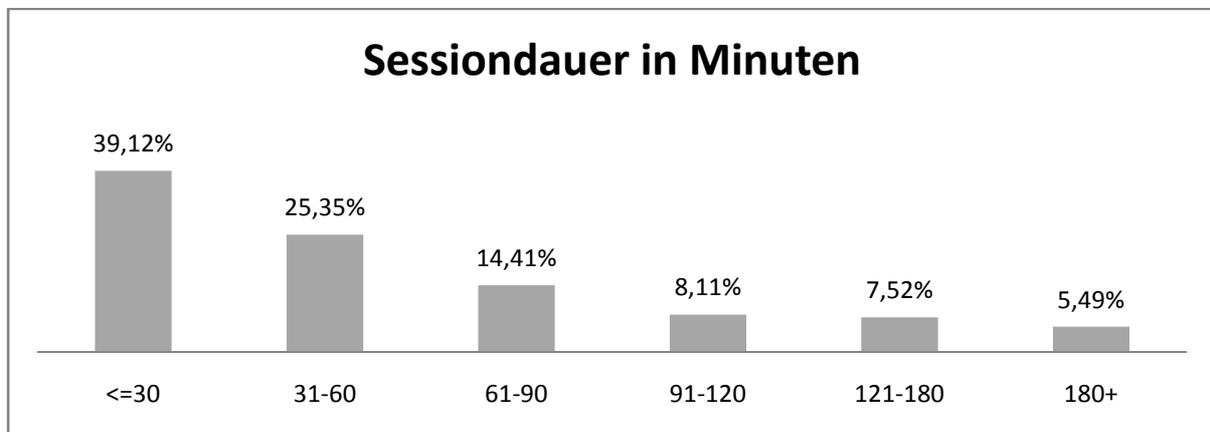


Abbildung 10: Sessiondauer in Minuten

8.3.2 Analyse nach Perzentilen

Die Spieldauer pro Session ist für einige Perzentile in Tabelle 23 aufgeführt. 25% der Sessions dauern 20 Minuten oder kürzer. Jede zweite Session ist kürzer als 41 Minuten und drei von vier Spiel-sessions dauern 81 Minuten oder weniger. Wie auch bei der Spielzeit über 6 Monate ergibt sich dann eine starke Steigerung der Sessiondauer. Das 90%-Perzentil liegt bereits bei 139 Minuten pro Session und 5% der Sessions dauern 189 Minuten oder länger. 1% der Sessions weisen sogar eine Dauer von 326 Minuten oder mehr auf. In diesem Fall hat der Spieler fast fünfeinhalb Stunden am Stück Online-poker gespielt.

Perzentil	Spieldauer in Minuten
25%	20
50%	41
75%	81
90%	139
95%	189
99%	326

Tabelle 23: Spieldauer in Perzentilen

Im Vergleich zu der gesamten Spieldauer über 6 Monate sind die Steigerungsraten bei der Dauer einzelner Sessions mit geringerer Stärke ausgeprägt, wie sich in Abbildung 11 zeigt. Demnach steigert sich die Spieldauer vom 75%- auf das 80%-Perzentil um 15%, vom 80% zum 85%-Perzentil um 19%, vom 85% zum 90%-Perzentil um 25%, vom 90%- zum 95% Perzentil um 36% und vom 95%- zum 99% Perzentil um 72%. Im Vergleich zu den Steigerungsraten bei den Perzentilgruppen der gesamten Spieldauer über 6 Monate ist das eher moderat. Entsprechend muss ein weiterer Effekt bei der Spielhäufigkeit, also der Anzahl gespielter Sessions, bestehen. Dies wird im nächsten Abschnitt auch bestätigt.

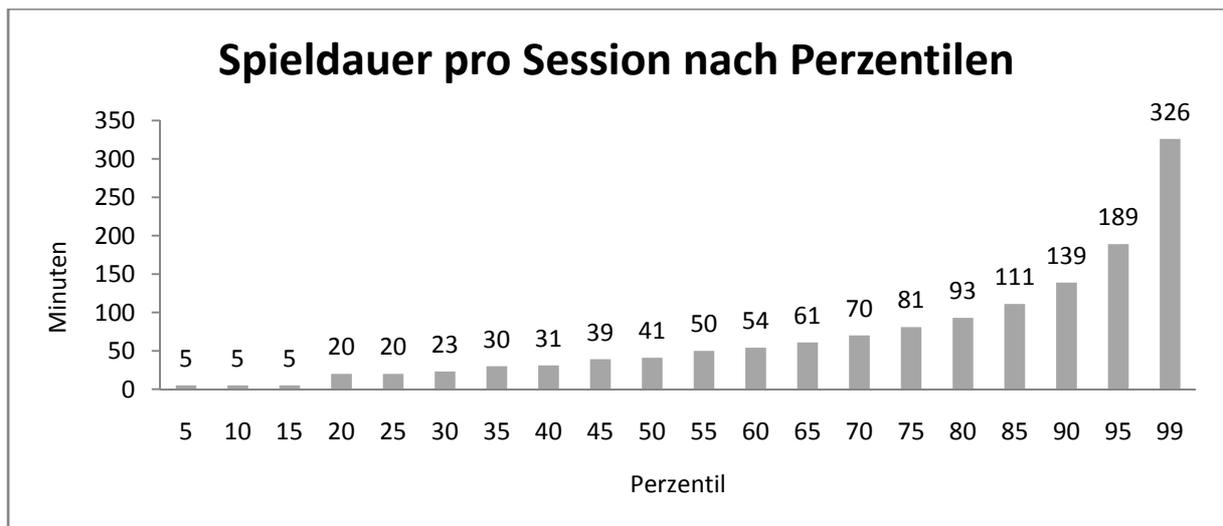


Abbildung 11: Spieldauer pro Session nach Perzentilen

8.4 Anzahl Sessions

Die Anzahl der gespielten Sessions beträgt insgesamt 105.860.216. Bezogen auf 4.553.576 Spieleridentitäten beträgt die durchschnittlich Anzahl der Sessions pro Spieleridentität demnach 23,25. Der Median der Anzahl der Sessions hingegen beträgt nur 7. Wie bei der Spieldauer der Sessions lässt sich auch hier vermuten, dass es eine Vielzahl an Spielern gibt, die nur sehr selten gespielt hat, während einige wenige mit einer extrem hohen Anzahl an gespielten Sessions den Durchschnitt verzerren. Dies wird auch dadurch bestätigt, dass die Standardabweichung der Sessionanzahl 47,03 beträgt – also fast 7mal so groß ist wie der Median (vgl. Tabelle 24).

Zwischen den einzelnen Anbietern zeigen sich deutlichere Unterschiede als bei den Sessionlängen. Während die Spieler von Full Tilt Poker und Pokerstars 23,91 Sessions im Durchschnitt gespielt haben, waren es bei Cake Poker gerade mal 17,53. Der Median der Sessionanzahl zeigt eine Spannweite zwischen den einzelnen Anbietern von 5 gespielten Sessions bei IPN (Boss Media) bis hin zu 8 bei Full Tilt Poker auf.

Anbieter	Anzahl Spieleridentitäten	Anzahl Spielsessions	\bar{x} Sessionanzahl	Median Sessionanzahl	σ Sessionanzahl
IPN (Boss Media)	258.962	5.025.076	19,4	5	42,8
Everest Poker	270.823	6.099.113	22,52	6	47,94
Cake Poker	231.355	4.055.062	17,53	6	36,38
Full Tilt Poker	1.380.691	33.013.567	23,91	8	45,51
Pokerstars	2.411.745	57.667.398	23,91	7	49,02
Gesamt	4.553.576	105.860.216	23,25	7	47,03

Tabelle 24: Anzahl der Spielsessions, Durchschnitt und Median der Sessionanzahl

8.4.1 Analyse nach Häufigkeit

Die Analyse nach der Häufigkeit der Spieldauer einzelner Sessions demonstriert, dass ein relativ großer Teil der Spieler über den Verlauf der 6 monatigen Datenaufzeichnungsphase nur selten gespielt hat (vgl. Tabelle 25). 838.525 oder mehr als 18% der Spieleridentitäten haben sogar nur ein einziges Mal gespielt. Ungefähr eine Million Spieleridentitäten wurden zwischen zwei- und viermal beobachtet und 18,52% des Samples zwischen fünf und zehn. Noch 17,54% weisen eine Sessionanzahl zwischen 11 und 25 auf, während nur noch 10,48% der Spieleridentitäten zwischen 26 und 50mal beobachtet wurden. Weitere 7% haben zwischen 51 und 100 Sessions gespielt und 3,31% zwischen 101 und 180 Sessions. Immerhin noch 84.179 bzw. 1,85% aller Spieleridentitäten weisen über 180 Sessions auf. Die Personen hinter diesen Identitäten haben demnach im Durchschnitt mehr als eine Session pro Tag gespielt. Abbildung 11 verdeutlicht die Verteilung der Sessionanzahl grafisch.

Anzahl Spielsessions	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit
1	838.525	18,41%
2-4	1.040.441	22,85%
5-10	843.103	18,52%
11-25	798.869	17,54%
26-50	477.383	10,48%
51-100	320.229	7,03%
101-180	150.849	3,31%
180+	84.179	1,85%
Gesamt	4.553.578	100,00%

Tabelle 25: Absolute und relative Häufigkeit gespielter Sessions

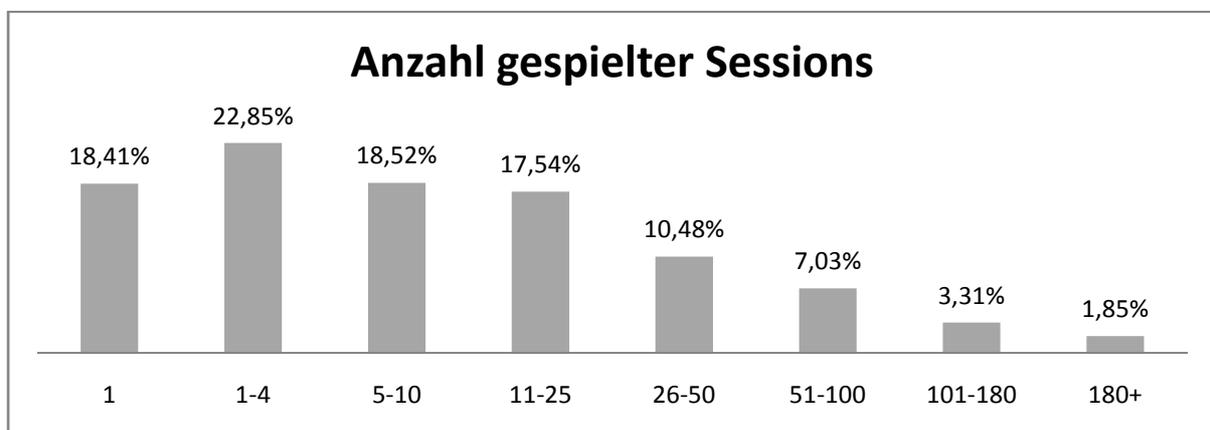


Abbildung 12: Häufigkeit gespielter Sessions

8.4.2 Analyse nach Perzentilen

Die Anzahl an gespielten Sessions in der 6 monatigen Aufzeichnungsdauer ist für einige Perzentile in Tabelle 26 aufgeführt. 25% der Spieleridentitäten haben demnach nur eine oder zwei Sessions gespielt. Jeder zweite wurde 7 oder weniger Male beobachtet und drei von vier Spieleridentitäten haben 22mal in den 6 Monaten Onlinepoker um Echtgeld gespielt. Jeder zehnte hat jeden dritten Tag oder öfter gespielt und 5% der Spieler wurden 103mal oder häufiger beobachtet. Das 99%-Perzentil

liegt sogar bei 235 gespielten Sessions in den 180 Tagen der Datenaufzeichnung. Jeder hundertste Onlinepokerspieler hat demnach 1,3 Sessions oder mehr am Tag gespielt.

Perzentil	Anzahl Sessions
25%	2
50%	7
75%	22
90%	60
95%	103
99%	235

Tabelle 26: Anzahl Sessions in Perzentilen

Wie Abbildung 13 zeigt, ist die Steigerungsrate bei der Anzahl der Sessions im Vergleich zu der Steigerungsrate bei der Dauer der Sessions relativ groß. Demnach steigert sich die Anzahl der Sessions vom 75%- auf das 80%-Perzentil um 36%, vom 80% zum 85%-Perzentil um 37%, vom 85% zum 90%-Perzentil um 46%, vom 90%- zum 95% Perzentil um 72% und vom 95%- zum 99% Perzentil um 128%.

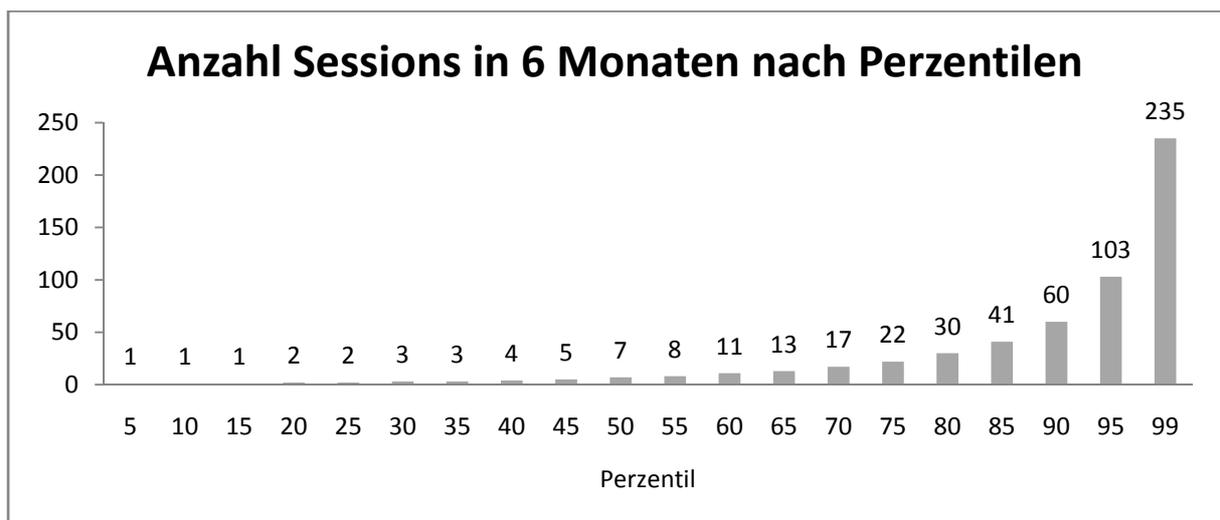


Abbildung 13: Anzahl der Sessions nach Perzentilen

Ein Vergleich der Perzentilwerte im 5%-Abstand und ihrer jeweiligen Steigerungsraten zwischen der gesamten Spieldauer über 6 Monate der Spieldauer pro Session und der Anzahl der gespielten Sessions. Solch ein Vergleich ist in Tabelle 27 aufgeführt. Hieraus lässt sich schlussfolgern, dass die Spieleridentitäten, die eine hohe kumulierte Spieldauer über die gesamten 6 Monate aufweisen, sich vor allem durch eine hohe Spielfrequenz und nur sekundär durch ein längeres Verweilen an den virtuellen Pokertischen auszeichnen. Vielspieler steigern demnach ihre Anzahl an Spielsessions etwa doppelt so stark wie die Dauer ihrer einzelnen Sessions. Dies zeigt sich daran, dass ab dem 70%-Perzentil die Anzahl an Sessions eine etwa doppelt so hohe Steigerungsrate pro 5%-Perzentilsprung aufweist wie die Spieldauer pro Session.

Perzentil	Spieldauer 6 Monate	Steigerung in %	Spieldauer pro Session	Steigerung in %	Anzahl Sessions	Steigerung in %
5	5	-	5	-	1	-
10	20	300,0%	5	0,0%	1	0,0%
15	34	70,0%	5	0,0%	1	0,0%
20	50	47,1%	20	300,0%	2	100,0%
25	70	40,0%	20	0,0%	2	0,0%
30	97	38,6%	23	15,0%	3	50,0%
35	130	34,0%	30	30,4%	3	0,0%
40	171	31,5%	31	3,3%	4	33,3%
45	224	31,0%	39	25,8%	5	25,0%
50	292	30,4%	41	5,1%	7	40,0%
55	381	30,5%	50	22,0%	8	14,3%
60	496	30,2%	54	8,0%	11	37,5%
65	650	31,0%	61	13,0%	13	18,2%
70	860	32,3%	70	14,8%	17	30,8%
75	1157	34,5%	81	15,7%	22	29,4%
80	1598	38,1%	93	14,8%	30	36,4%
85	2308	44,4%	111	19,4%	41	36,7%
90	3604	56,2%	139	25,2%	60	46,3%
95	6692	85,7%	189	36,0%	103	71,7%
99	18114	170,7%	326	72,5%	235	128,2%

Tabelle 27: Vergleich der Perzentilwerte und ihrer Steigerungen zwischen der gesamten Spieldauer über 6 Monate, der Spieldauer pro Session und der Anzahl an Sessions

8.5 Anzahl simultan gespielter Tische (Multitabling)

Die Analyse der Anzahl simultan gespielter Tische, also dem Multitabling, erfolgte aufgrund des hohen Datenvolumens anhand einer Zufallsstichprobe des Gesamtsamples. Dem zufolge spielen im Durchschnitt Onlinepokerspieler an 1,32 Tischen gleichzeitig. Der Durchschnitt des Medianspielers liegt bei 1,04 Tischen. Dies zeigt, dass die meisten Spieler kein Multitabling betreiben.

Tabelle 28 zeigt die Ergebnisse des Multitablings für das Gesamtsample und die verschiedenen Anbieter auf. Die Anzahl der simultan gespielten Tische des Medianspielers liegt bei allen Anbietern sehr nah beieinander und quasi bei einem Tisch. Auch die durchschnittlich gespielten aller Spieler unterscheiden sich nur sehr geringfügig zwischen 1,22 Tischen bei IPN (Boss Media) und 1,44 bei Cake Poker. Die Standardabweichung der Anzahl der gespielten Tische liegt bei allen Anbietern außer Cake Poker unter dem Wert des Medianspielers, was darauf hindeutet, dass im Vergleich zu den anderen Variablen des Spielverhaltens die Durchschnittswerte nicht durch eine kleine Gruppe an Vielspielern verzerrt wird.

Anbieter	Ø Anzahl Tische	Median Anzahl Tische	σ Anzahl Tische
IPN (Boss Media)	1,22	1,01	0,7
Everest Poker	1,25	1,02	0,73
Cake Poker	1,44	1,03	1,21
Full Tilt Poker	1,35	1,05	0,89
Pokerstars	1,31	1,05	1,04
Gesamt	1,32	1,04	0,97

Tabelle 28: Anzahl simultan gespielter Tischen, Median und σ der Anzahl der Tische

8.5.1 Analyse nach Häufigkeit

Die Analyse der Häufigkeit der Anzahl simultan gespielter Tische zeigt, dass in 62% aller Sessions ein Tisch simultan gespielt wurde (Vgl. Tabelle 29).²⁵ In 16,15% der Fälle spielte ein Spieler an zwei Tischen gleichzeitig. In weiteren knapp 6% wurde an drei Tischen und bei etwas mehr als 5% an vier Tischen gleichzeitig. Fünf oder sechs Tische wurden in 4,49%, sieben oder acht Tische in 2,25% und neun bis zwölf Tische in 2,24% aller Fälle. Immerhin noch bei 1,67% aller Sessions wurden mehr als zwölf Tische simultan gespielt. In Abbildung 14 sind diese Ergebnisse grafisch dargestellt. Es wird deutlich, dass ein Großteil aller Spieler nur einen oder zwei Tische gleichzeitig spielt.

Anzahl Tische	Relative Häufigkeit
1	62,03%
2	16,15%
3	5,82%
4	5,35%
5-6	4,49%
7-8	2,25%
9-12	2,24%
12+	1,67%
Gesamt	100,00%

Tabelle 29: Relative Häufigkeit simultan gespielter Tische

Die hier angegebenen Werte beziehen sich auf Sessions und nicht auf die einzelnen Spieler. Sie können nur eins zu eins auf die Spieler übertragen werden, wenn angenommen wird, dass die Anzahl simultan gespielter Tische unabhängig von der Anzahl gespielter Sessions ist. Vermutlich spielen jedoch die Personen, die häufiger als der Durchschnitt spielen, auch mehr Tische gleichzeitig. In diesem Fall sind die hier angegebenen Werte der relativen Häufigkeit simultan gespielter Tische in Bezug auf die Spieler nur bedingt aussagekräftig. Sie würden die relative Häufigkeit von vielen simultan gespielten Tischen überschätzen und die von wenigen simultan gespielten Tischen unterschätzen.

²⁵ Auch hier sei darauf hingewiesen, dass sich diese Analyse sowie die der Perzentile auf alle Sessions bezieht und nicht auf alle Spieler.

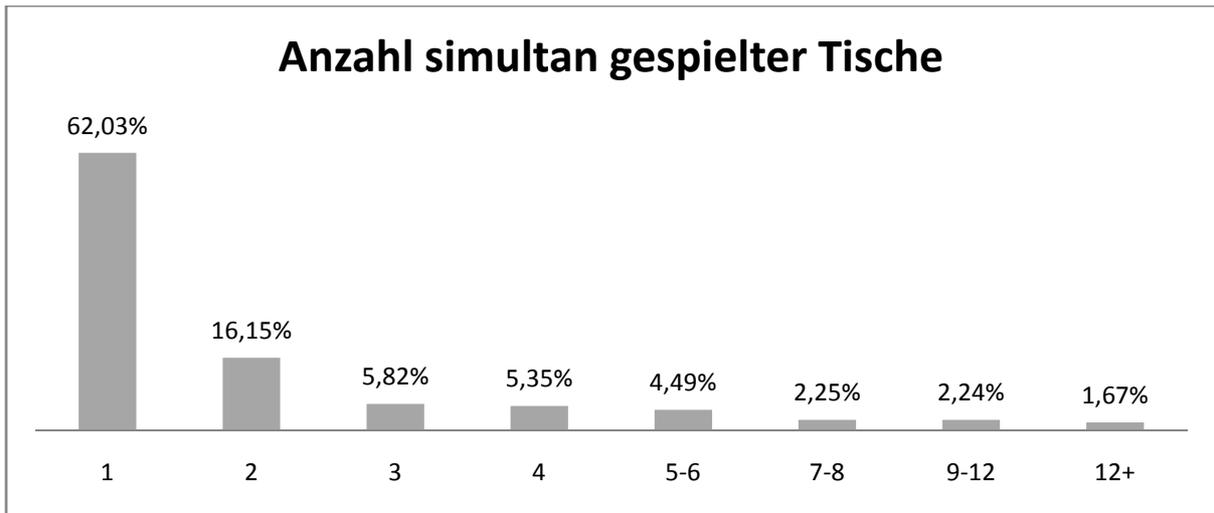


Abbildung 14: Anzahl simultan gespielter Tische

8.5.2 Analyse nach Perzentilen

Die Anzahl an simultan gespielten Tischen ist für einige Perzentile in Tabelle 30 aufgeführt. Es wird deutlich, dass Multitabling eher selten ist. Dennoch existiert eine kleine Gruppe an Spielern, die sehr viele Tische gleichzeitig spielen. So sind 5% aller Sessions mit 8 Tischen oder mehr gespielt worden. 1% aller Sessions sogar mit 16 Tischen oder mehr.

Perzentil	Anzahl Tische
25%	1
50%	1
75%	2
90%	5
95%	8
99%	16

Tabelle 30: Multitabling nach Perzentilen

Abbildung 15 zeigt die Anzahl simultan gespielter Tische in 5% Perzentilschritten auf. Die grafische Aufbereitung macht noch deutlicher, dass Multitabling eher selten ist. Erst beim 65%-Perzentil aller Sessions werden 2 Tische simultan gespielt und ab dem 80%-Perzentil 3 Tische. Auffällig ist die extreme Steigerung der simultan gespielten Tische ab dem 95%-Perzentil auf 8 gleichzeitig gespielte Tische und dem 99% Perzentil mit 16 gespielten Tischen. Dies deutet auf einen genaueren Analysebedarf der Gruppe der Multitabler hin. Diese folgt in Kapitel 9.

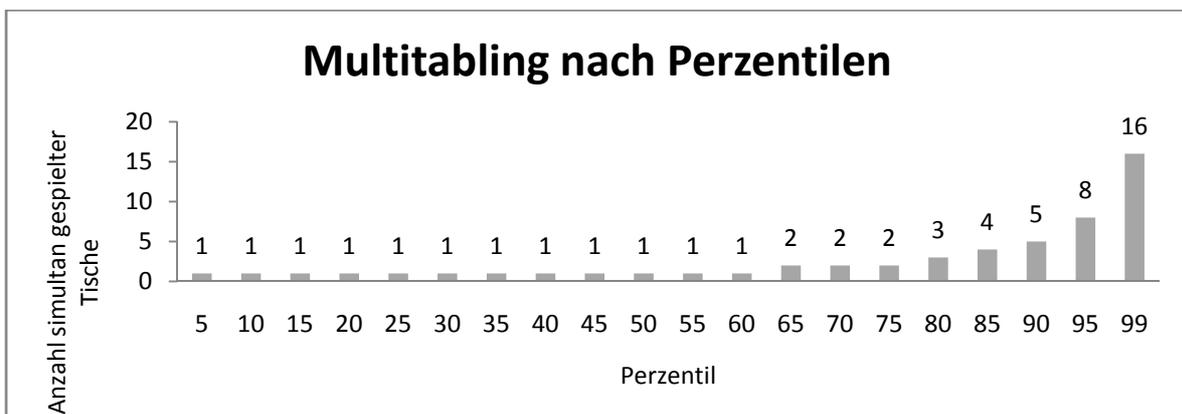


Abbildung 15: Simultan gespielte Tische nach Perzentilen

8.6 Pokervarianten und Spieleinsätze/Limits

Ein Pokerspiel unterscheidet sich hinsichtlich Spielart, Setzstruktur, der Anzahl der Plätze am Tisch sowie der Höhe des Big Blinds. Die Spielart wird durch die Regeln der jeweiligen Pokerart bestimmt. Dies kann zum Beispiel Texas Holdem, Omaha, Stud oder Draw Poker sein. Auch hinsichtlich der Setzstruktur unterscheiden sich Pokerspiele. So werden Tische mit einer No Limit, Pot Limit, Fixed Limit und Mixed Limit Setzstruktur angeboten. Die Anzahl der Plätze am Tisch variiert zwischen 2, 5-6 und in der Regel 8-10. Tische mit 2 Plätzen werden als Headsup Tische bezeichnet, Tische mit 5-6 Plätzen als Shorthanded und Tische mit 8-10 Plätzen als Full Ring. Hinsichtlich des Big Blinds unterschieden sich die Spiele zwischen 0,02\$ und 2.000\$. Diese werden in die Kategorien Microstakes, Lowstakes, Midstakes und Highstakes untergliedert. Die Grenzziehungen zwischen diesen Kategorien unterscheiden sich je nach Setzstruktur und außerdem zum Teil von Anbieter zu Anbieter. Tabelle 31 gibt einen Überblick, wie die verschiedenen Limits bei der No Limit Holdem Variante kategorisiert wurden.

Limit (Small Blind/Big Blind)	Stakes
0,01/0,02-0,05/0,10	Micro
0,10/0,20- 0,5/1	Low
0,75/1,50-5/10	Mid
8/16-500/1000	High

Tabelle 31: Stakes-Kategorisierung für No Limit Texas Holdem

Tabelle 32 gibt die Anzahl beobachteter Spieleridentitäten je Pokervariante, Setzstruktur und Limit an. Nach der Anzahl der Tische wurde nicht weiter unterschieden, um die Übersichtlichkeit der Tabelle zu wahren. Außerdem wurde nicht nach Währung unterschieden. Es zeigt sich, dass mit Abstand der größte Teil der Spieler No Limit Texas Holdem (58,73%) spielt. Im Anschluss folgt Fixed Limit Texas Holdem mit 16,81% und Pot Limit Omaha mit 9,29%. Bemerkenswert ist, dass der Großteil der Spieler um einen sehr geringen Einsatz auf den Microstakes (46,55%) oder einen geringen Einsatz auf den Lowstakes (42,57%) spielen. Diese Stakes werden in aller Regel nicht in Offlinecasinos angeboten, da das Ertragspotential zu gering ist, um die Steuern, Abgaben, Raummiete und Personalkosten zu decken. Knapp 9 von 10 Onlinepokerspielern spielen demnach mit solch geringen Einsätzen, für die sie offline keine Spielgelegenheit finden würden.

Anzumerken ist, dass ein Großteil der Spieler auf mehr als einem Limit beobachtet wurde. Die Summe der beobachteten Spieleridentitäten auf den einzelnen Pokervarianten ist demnach Limits größer als die Zahl aller Spieleridentitäten. Die hier angegebenen relativen Häufigkeiten in Prozentwerten beziehen sich auf die Summer aller Spieler der einzelnen Pokervarianten und nicht auf die Grundgesamtheit aller Spieleridentitäten.

Pokervariante*	Microstakes			Lowstakes			Midstakes			Highstakes			Gesamt	
	Absolut	% Var	% Ges	Absolut	% Var	% Ges	Absolut	% Var	% Ges	Absolut	% Var	% Ges	Absolut	% Ges
Texas Holdem NL	3.015.319	48,43%	28,44%	2.567.389	41,24%	24,22%	621.010	9,97%	5,86%	22.404	0,36%	0,21%	6.226.122	58,73%
Texas Holdem FL	936.269	52,55%	8,83%	674.773	37,87%	6,37%	158.451	8,89%	1,49%	12.334	0,69%	0,12%	1.781.827	16,81%
Texas Holdem PL	178.560	33,15%	1,68%	335.521	62,30%	3,17%	24.329	4,52%	0,23%	170	0,03%	0,00%	538.580	5,08%
Texas Holdem ML	8.943	68,81%	0,08%	3.913	30,11%	0,04%	93	0,72%	0,00%	47	0,36%	0,00%	12.996	0,12%
Omaha NL	652	56,99%	0,01%	313	27,36%	0,00%	155	13,55%	0,00%	24	2,10%	0,00%	1.144	0,01%
Omaha FL	15.657	54,97%	0,15%	7.730	27,14%	0,07%	5.073	17,81%	0,05%	21	0,07%	0,00%	28.481	0,27%
Omaha PL	404.516	41,06%	3,82%	404.347	41,04%	3,81%	162.187	16,46%	1,53%	14.203	1,44%	0,13%	985.253	9,29%
Omaha Hi/Lo NL	31.771	24,61%	0,30%	74.929	58,04%	0,71%	22.190	17,19%	0,21%	200	0,15%	0,00%	129.090	1,22%
Omaha Hi/Lo FL	50.068	33,54%	0,47%	67.797	45,41%	0,64%	28.307	18,96%	0,27%	3.120	2,09%	0,03%	149.292	1,41%
Omaha Hi/Lo PL	79.438	48,29%	0,75%	69.120	42,02%	0,65%	15.736	9,57%	0,15%	209	0,13%	0,00%	164.503	1,55%
Omaha Hi/Lo ML	16	44,44%	0,00%	20	55,56%	0,00%	0	0,00%	0,00%	0	0,00%	0,00%	36	0,00%
7 Card Stud NL	9	52,94%	0,00%	3	17,65%	0,00%	5	29,41%	0,00%	0	0,00%	0,00%	17	0,00%
7 Card Stud FL	70.155	44,41%	0,66%	72.992	46,21%	0,69%	13.889	8,79%	0,13%	929	0,59%	0,01%	157.965	1,49%
7 Card Stud PL	37	48,05%	0,00%	38	49,35%	0,00%	2	2,60%	0,00%	0	0,00%	0,00%	77	0,00%
7Card Stud Hi/Lo FL	29.303	39,07%	0,28%	35.860	47,82%	0,34%	8.930	11,91%	0,08%	903	1,20%	0,01%	74.996	0,71%
5 Card Stud FL	0	0,00%	0,00%	251	100,00%	0,00%	0	0,00%	0,00%	0	0,00%	0,00%	251	0,00%
5 Card Draw NL	0	100,00%	0,15%	15.382	100,00%	0,15%	0	0,00%	0,00%	0	0,00%	0,00%	15.382	0,15%
5 Card Draw FL	43.448	50,27%	0,41%	38.356	44,38%	0,36%	4.569	5,29%	0,04%	49	0,06%	0,00%	86.422	0,82%
5 Card Draw PL	4.513	14,76%	0,04%	17.279	56,52%	0,16%	8.727	28,55%	0,08%	52	0,17%	0,00%	30.571	0,29%
5 Card 7-A Draw FL	5.512	26,98%	0,05%	13.085	64,05%	0,12%	1.831	8,96%	0,02%	0	0,00%	0,00%	20.428	0,19%
5 Card 7-A Draw PL	12.348	45,89%	0,12%	14.561	54,11%	0,14%	0	0,00%	0,00%	0	0,00%	0,00%	26.909	0,25%
Triple Draw Lowball 2-7 NL	0	0,00%	0,00%	2.102	100,00%	0,02%	0	0,00%	0,00%	0	0,00%	0,00%	2.102	0,02%
Triple Draw Lowball 2-7 FL	8.738	39,34%	0,08%	9.613	43,28%	0,09%	3.059	13,77%	0,03%	799	3,60%	0,01%	22.209	0,21%
Triple Draw Lowball 2-7 PL	0	0,00%	0,00%	791	100,00%	0,01%	0	0,00%	0,00%	0	0,00%	0,00%	791	0,01%
Single Lowball 2-7 NL	0	0,00%	0,00%	4.242	88,30%	0,04%	552	11,49%	0,01%	10	0,21%	0,00%	4.804	0,05%
Razz FL	29.375	41,13%	0,28%	32.027	44,85%	0,30%	9.372	13,12%	0,09%	643	0,90%	0,01%	71.417	0,67%
Soko FL	0	0,00%	0,00%	1.865	100,00%	0,02%	0	0,00%	0,00%	0	0,00%	0,00%	1.865	0,02%
Badugi FL	0	0,00%	0,00%	18.395	87,19%	0,17%	2.339	11,09%	0,02%	363	1,72%	0,00%	21.097	0,20%
HORSE/HEROS FL	8.589	42,04%	0,08%	10.676	52,25%	0,10%	1.127	5,52%	0,01%	40	0,20%	0,00%	20.432	0,19%
HOSE FL	360	72,43%	0,00%	111	22,33%	0,00%	24	4,83%	0,00%	2	0,40%	0,00%	497	0,00%
8-Game FL	0	0,00%	0,00%	19.189	82,39%	0,18%	2.881	12,37%	0,03%	1.221	5,24%	0,01%	23.291	0,22%
Other Mixed Games FL	1.480	71,64%	0,01%	574	27,78%	0,01%	10	0,48%	0,00%	2	0,10%	0,00%	2.066	0,02%
SUMME	4.935.076		46,55%	4.513.244		42,57%	1.094.848		10,33%	57.745		0,54%	10.600.913	100,00%

*NL = No Limit, FL = Fixed Limit, PL = Pot Limit, ML = Mixed Limit.

Tabelle 32: Anzahl Spieler je Pokervariante und Limit

Die Abbildungen 16-18 zeigen grafisch die Verteilungen für die Anzahl beobachteter Spieleridentitäten nach Stakes, Setzstruktur und Spielvariante. Die Analyse der Spieleridentitäten nach Stakes (Vgl. Abbildung 16) zeigt, wie oben bereits dargelegt, dass der allergrößte Anteil der Onlinepokerspieler auf den Micro- oder Lowstakes, also nur um (sehr) geringe Einsätze spielt. Auf den Highstakes spielen wurden gerade einmal 58.000 verschiedene Spieleridentitäten beobachtet, was einem Anteil von 0,54% entspricht.

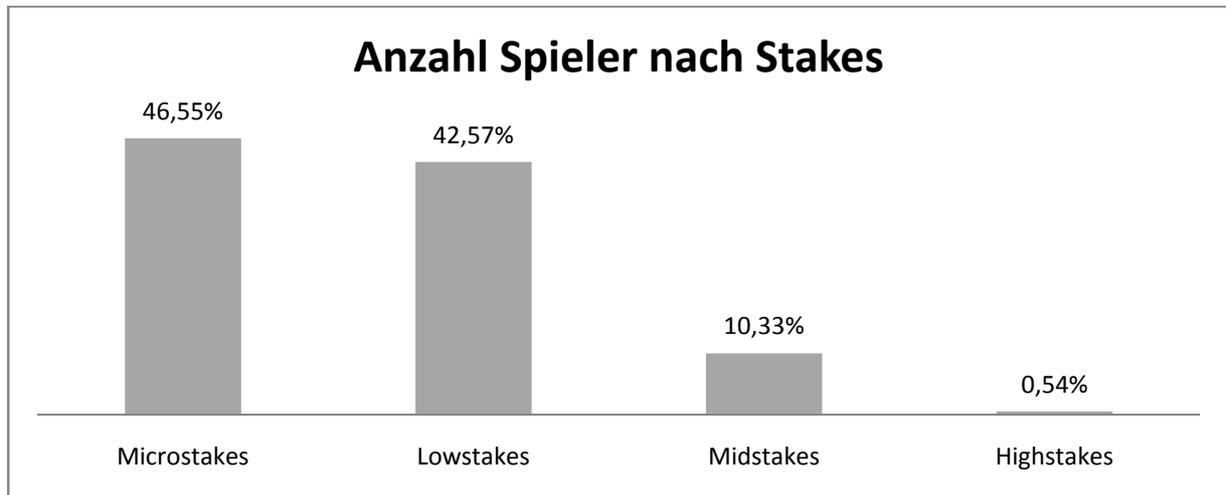


Abbildung 16: Spielhäufigkeit nach Stakes

Bei der Analyse der Anzahl an Spieleridentitäten nach Setzstruktur (vgl. Abbildung 17) wird deutlich, dass die No Limit Setzstruktur am beliebtesten ist. Sechs von zehn Onlinepokerspieler (60,17%) haben in der sechsmonatigen Aufzeichnungsphase einmal an einem Pokertisch mit No Limit Setzstruktur gesessen. Bei dieser Variante ist es dem Spieler zu jedem Zeitpunkt möglich, alle Chips zu setzen, die er vor sich hat. Möchte der Gegenspieler nun sehen, ob er die bessere Hand hält, so muss er ebenfalls diese Summe in den Pot zahlen (oder alle seine Chips, wenn er nicht genügend am Tisch hat). Auf diese Weise ist es den Spielern häufiger möglich, die Gegner aus dem Pot zu verdrängen und ihn ohne Showdown, also ohne die eigenen Karten zeigen zu müssen, einzuheimsen. Die unbegrenzte Setzmöglichkeit erlaubt die meisten Optionen und damit sowohl mehr Möglichkeiten für Bluffs als auch so genannte Valuebets. Valuebets sind Wetten, bei denen der Spieler sein Geld in den Pot bringt, wenn er eine höhere Gewinnwahrscheinlichkeit als sein(e) Gegenspieler hat.

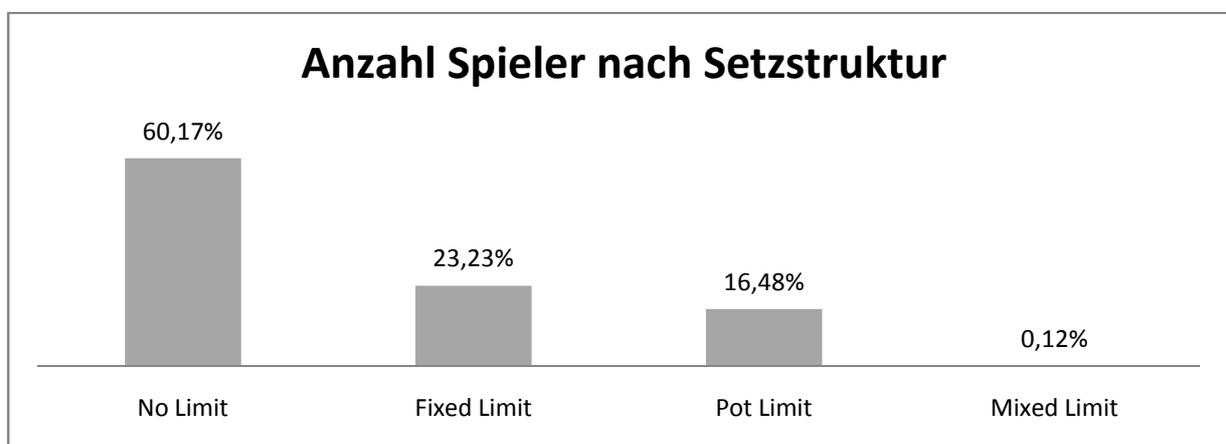


Abbildung 17: Spielhäufigkeit nach Setzstruktur

Ähnlich zu der No Limit Setzstruktur ist Pot Limit, welches allerdings deutlich weniger beliebt ist. Lediglich 16,48% aller Spieler haben ein Pokerspiel mit dieser Setzstruktur gespielt. Bei der Pot Limit Setzstruktur ist es dem Spieler nur gestattet soviel Chips zu setzen, wie bereits im Pot sind. Dies eliminiert die Optionen so genannter Overbets, bei denen ein Spieler mehr Chips setzt als im Pot sind. Dies verändert mit Vergleich zur No Limit Variante vor allem das Spiel vor dem Flop, also bevor Gemeinschaftskarten aufgedeckt worden sind. Dennoch ähneln sich die Setzstrukturen Pot Limit und No Limit stark. Lediglich bei der Spielart Omaha hat der Unterschied zwischen einer No Limit und einer Pot Limit Variante einen größeren Einfluss auf die Spielstrategie.

Ein Pokerspiel mit Fixed Limit Setzstruktur hat fast einer von vier Spielern in der Aufzeichnungsphase gespielt (23,23%). Beim Fixed Limit ist es einem Spieler gestattet, in jeder Setzrunde vor dem Flop und auf dem Flop nur um einen Big Blind und in den Setzrunden am Turn und River um zwei Big Blinds zu erhöhen. Im Vergleich zu Pot Limit oder No Limit ist der maximale Gewinn/Verlust in Big Blinds pro Hand daher deutlich geringer. Außerdem ist es den Spielern bei der Fixed Limit Setzstruktur deutlich seltener möglich, die anderen Spieler aus dem Pot zu drängen, ohne die eigenen Karten zeigen zu müssen. Es kommt daher viel häufiger zu einem Showdown, bei dem die besseren Karten gewinnen. Während also auf der einen Seite im Vergleich zu den anderen beiden Setzstrukturen mehr Handlung stattfindet, da mehr Karten aufgedeckt werden und häufiger die Karten der Spieler bei einem Showdown aufgedeckt werden, ist die „Action“ geringer, da die Pötte kleiner sind (relativ zu den Big Blinds).

Die Setzstruktur Mixed Limit ist relativ unbeliebt und macht prozentual am Spieleranteil nur 0,12% aus. Mixed Limit ist keine eigene Setzstruktur, sondern eine Mischung aus No Limit und Fixed Limit, bei der z.B. alle 10 Hände zwischen einer No Limit und einer Fixed Limit Setzstruktur alterniert werden.

Die Analyse der Anzahl Spieler nach Spielvariante (vgl. Abbildung 18) zeigt, dass vor allem Spiele mit der Variante Texas Holdem sehr beliebt sind. Sie machen gemessen an den beobachteten Spielern mit 80,74% den allergrößten Anteil aus. Die Variante Omaha, bei dem der Spieler 4 anstelle von 2 Karten wie bei Texas Holdem auf der Hand hält, ist die zweitbeliebteste Variante mit 13,75% aller Spieler. 7 Card Stud und 5 Card Draw machen mit 2,2% und 1,7% nur einen sehr geringen Anteil aus. Lediglich 1,61% verteilen sich auf die Vielzahl anderer Spielvarianten.

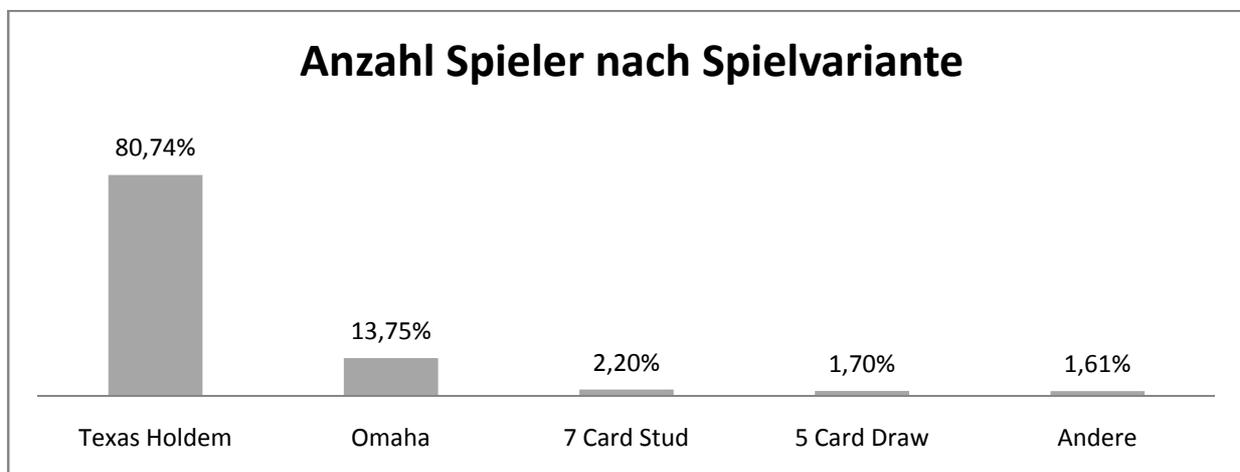


Abbildung 18: Spielhäufigkeit nach Spielvariante

8.7 Spielintensität: Rake pro Stunde

Der Rake pro Stunde hängt, wie oben bereits dargelegt, von der Spielart, der Setzstruktur, der Spieleranzahl am Tisch und dem Big Blind ab. Man könnte annehmen, dass der Rake pro Stunde bzw. die Einnahmen des Anbieters sich linear zu der Höhe des Big Blinds verhalten: Steigt der Spieleinsatz um das zweifache, so steigt der Rake um das Zweifache. Das ist allerdings nicht der Fall. Ein Spieler an einem No Limit Holdem 0.5/1 Tisch zahlt nicht zehnmal so viel an den Anbieter wie ein Spieler an einem No Limit Holdem 0.05/0.1 Tisch. Dies liegt an der Gebührenstruktur. In der Regel behalten die Anbieter 5% und einen Maximalbetrag je nach Limit zwischen 0,5\$ und 5\$ von dem Pot ein, um den gespielt wird – allerdings nur, wenn die Spieler einen Flop sehen, die Hand also nicht schon vor dem Flop endet.

Der zu entrichtende Rake steigt also mit der Höhe des Limits, denn je höher das Limit umso größer sind die Summen, um die gespielt wird und entsprechend steigt auch die absolute Summe, die der Anbieter einbehält. Relativ zum Spieleinsatz sinkt der zu entrichtende Rake jedoch drastisch mit steigendem Limit. So entrichtet zum Beispiel ein No Limit Holdem Spieler an einem Tisch mit maximal 6 Spielern auf dem Limit 0,05\$/0,10\$ im Durchschnitt 1,33\$ pro hundert gespielter Hände an den Anbieter, was 13,33 Big Blinds auf diesem Limit entspricht. Ein Spieler an einem Tisch mit maximal 6 Spielern auf dem Limit 5\$/10\$ (also dem 100fachen Einsatz) entrichtet im Durchschnitt 19,99\$ pro hundert gespielter Hände an den Anbieter, bzw. 2BB/100h. Relativ zum Spieleinsatz zahlt der Spieler auf 5\$/10\$ Spieler folglich etwa 15% an Rake im Vergleich zu dem Spieler auf 0,05\$/0,10\$.

Dieser Zusammenhang wird in den Abbildungen 19-21 deutlich. Die Abbildungen die den durchschnittlich gezahlten Rake in \$ pro hundert gespielter Hände sowie den durchschnittlich gezahlten relativen Rake in Big Blinds pro hundert gespielter Hände für die Pokervarianten No Limit Holdem, Fixed Limit Holdem und Pot Limit Omaha jeweils für die Tischgrößen Headsup (2max), Shorthanded (6max) und Full Ring (8-10max) an. Die Werte geben den Durchschnitt im Markt an.²⁶

Bei der Pokervariante No Limit Texas Holdem wird der Anstieg des absoluten Rakes bei gleichzeitigem Rückgang des relativen Rakes besonders deutlich (vgl. Abbildung 19). Auf den niedrigen Limits müssen die Spieler, vor allem an Headsup Tischen mit nur zwei Plätzen einen zweistelligen Betrag an Big Blinds pro 100 Händen zahlen. Dieser nimmt mit zunehmenden Limit immer weiter ab und bewegt sich schließlich unter einen Big Blind pro hundert Händen. Der absolut zu zahlende Rake nimmt hingegen immer mehr zu. Auf den niedrigen Limits liegt er noch bei unter einem Dollar, steigt jedoch auf bis über 30\$ pro hundert Hände auf dem Limit 25/50 an. Dort stellt dies allerdings nicht einmal mehr einen Rake von 1 Big Blind dar.

²⁶ Der Durchschnitt wurde anhand der Daten zu Pokerstars, FullTiltPoker, IPN (Boss Media), Everest Poker, Cake Poker, dem Cereus Netzwerk, Bodog Poker, Partypoker und iPoker berechnet. Je nach Anbieter unterscheidet sich der Rake, wie im Folgenden noch erläutert wird. Einige Sprünge in den Kurven lassen sich dadurch erkennen, dass manche „exotische“ Limits nur von wenigen Anbietern angeboten werden.

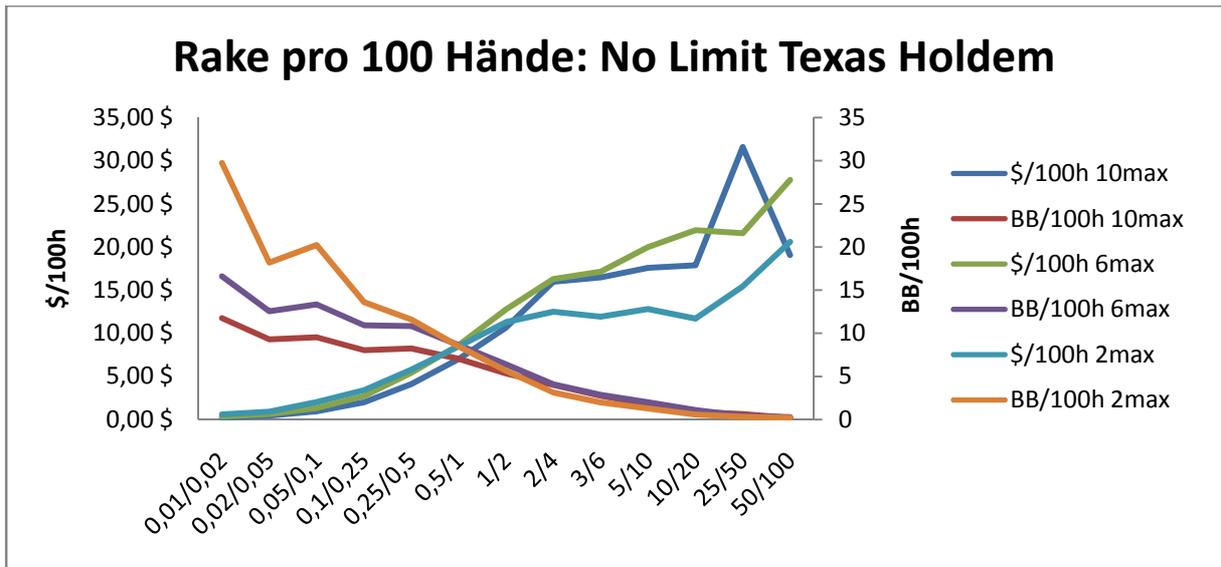


Abbildung 19: Rake pro 100 Hände je Limit in Dollar und Big Blinds für No Limit Texas Holdem

Bei der Setzstruktur Fixed Limit fällt auf, dass der relative Rake in Form von Big Blinds pro hundert Hände deutlich geringer ist als bei der No Limit Variante (vgl. Abbildung 20). Die Ursache ist, dass bei der Fixed Limit Setzstruktur die Bets begrenzt sind und daher die Pötte und damit der sich daran prozentual orientierende Rake kleiner sind. Entsprechend nimmt bei der Fixed Limit Setzstruktur der relative Rake zwar auch mit zunehmender Größe des Big Blinds ab, jedoch nicht so schnell wie bei der No Limit Holdem Variante. Dies lässt sich dadurch erklären, dass bei der Fixed Limit Setzstruktur deutlich mehr mittelgroße Pötte gespielt werden und viel weniger sehr große Pötte, bei denen der Maximalbetrag des zu entrichtenden Rakes überschritten wird. Der absolute Rake ist bei den kleineren Limits noch etwas geringer als bei der No Limit Setzstruktur, was darin begründet liegt, dass dort der Maximalbetrag des zu entrichtenden Rakes seltener erreicht wird. Mit zunehmenden Limit übersteigt der absolut zu zahlende Rake jedoch bei der Fixed Limit Variante den bei der No Limit Variante.

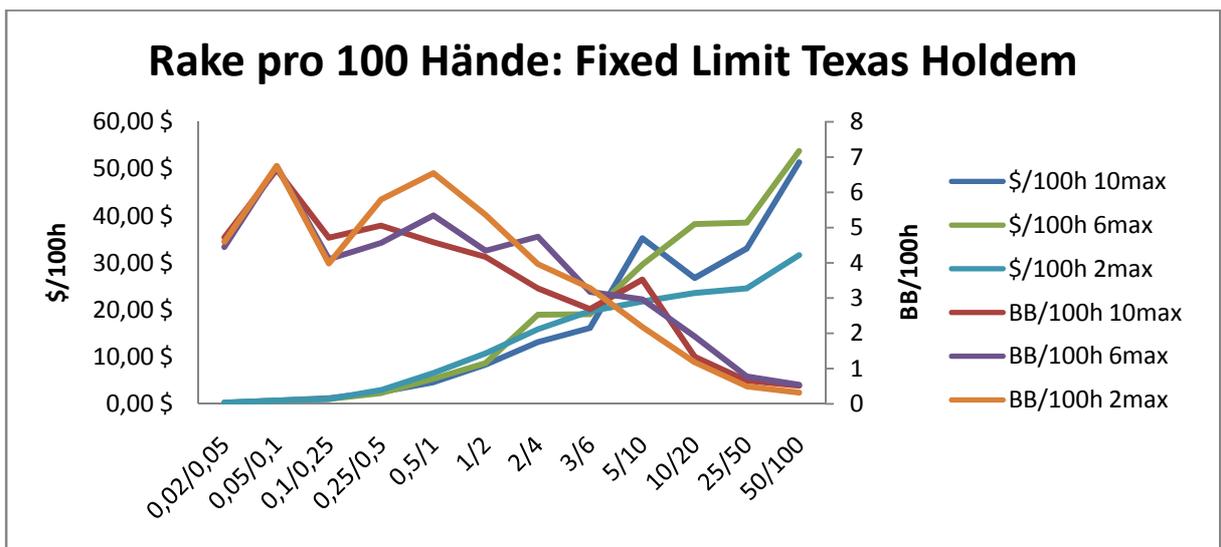


Abbildung 20: Rake pro 100 Hände je Limit in Dollar und Big Blinds für Fixed Limit Texas Holdem

Bei Pot Limit Omaha ist auffällig, dass der relative Rake vor allem bei den mittleren Limits deutlich höher liegt als bei No Limit oder Fixed Limit Texas Holdem (vgl. Abbildung 21). Dies liegt darin begründet, dass bei der Omaha Spielvariante die Spieler 4 Karten statt 2 in der Hand halten und damit

deutlich mehr Kombinationsmöglichkeiten, um die beste Hand zu treffen. Die Gewinnwahrscheinlichkeit der unterschiedlichen Starthände unterscheidet sich damit dadurch deutlich weniger als bei nur zwei Karten pro Spieler. Entsprechend häufiger sehen die Spieler einen Flop. Dies führt nicht nur dazu, dass weniger Hände vor dem Flop enden, wo der Anbieter keinen Rake erhebt, sondern auch dazu, dass die durchschnittliche Potgröße zunimmt, so dass häufiger der Maximalbetrag an Rake dem Pot entnommen wird. Allerdings zeigt sich auch bei Pot Limit Omaha die charakteristische Abnahme des relativen Rakes mit zunehmendem Limit.

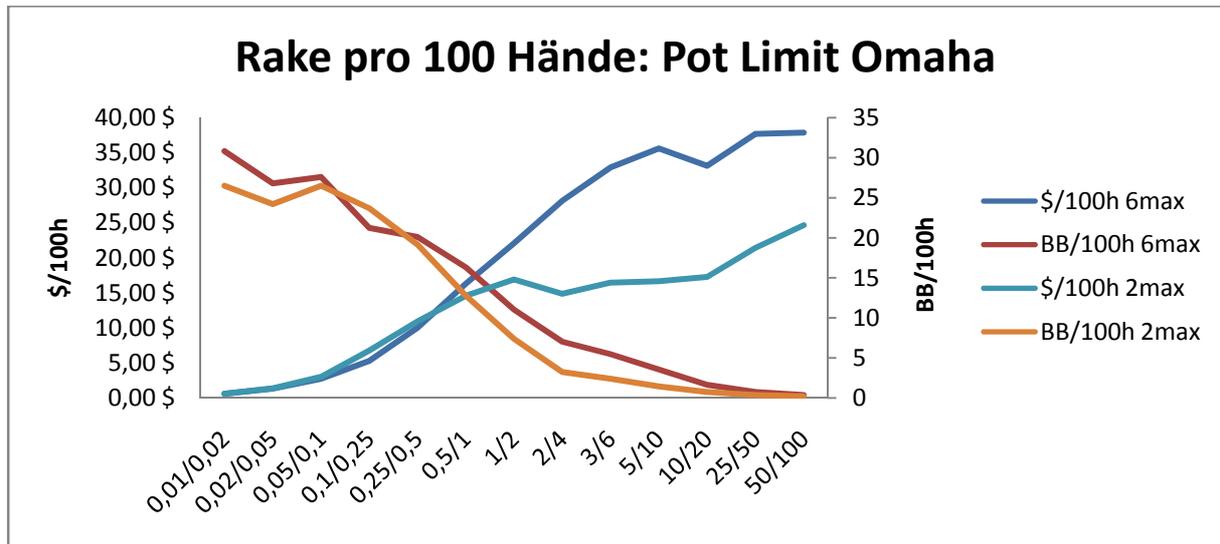


Abbildung 21: Rake pro 100 Hände je Limit in Dollar und Big Blinds für Pot Limit Omaha

Üblicherweise wird der Anteil, den die Spieler an den Anbieter entrichten (Rake) in Big Blinds pro hundert gespielter Hände (BB/100h) angegeben. Dies hat den Vorteil, dass so der relative Preis zum Spieleinsatz deutlich wird. Die Normierung auf 100 Hände verhindert zudem Verzerrungen, die dadurch entstehen, dass je nach Variante oder Spieleranzahl unterschiedlich viele Hände pro Stunde gespielt werden. Die Angabe kann jedoch in einen Dollarbetrag pro Stunde umgerechnet werden, indem der Big Blind Betrag in einen Dollarbetrag umgewandelt wird und dieser mit der Anzahl der durchschnittlich pro Stunde gespielten Hände bei einer Pokervariante korrigiert wird (sowie bei Tischen, bei denen nicht mit Dollar gespielt wird, eine Umrechnung zum Wechselkurs der Währungen). Die Angabe des Rakes in Dollar pro Stunde ist notwendig, um das Spielvolumen eines Spielers zu berechnen. Nur ein Dollarbetrag erlaubt die Angabe der Spielintensität und nur ein Wert pro Stunde erlaubt die Verknüpfung mit der Spieldauer eines Spielers.

Der Rake pro Stunde unterscheidet sich dabei je nach Pokervariante, Setzstruktur, Anzahl der Spieler am Tisch, Anbieter, Währung und Limit. Tabelle 33 gibt für die beliebteste Pokervariante No Limit Texas Holdem Shorthanded²⁷ die Beträge an, den die Anbieter im Durchschnitt von einem Spieler pro gespielter Stunde einbehalten. Eine vollständige Liste für den durchschnittlich einbehaltenen Rake pro Stunde für alle etwa 2.400 Kombinationen an beobachteten Anbietern, Spielvarianten, Setzstrukturen, Limits, Spieleranzahlen und Währungen findet sich im Anhang.

²⁷ Shorthanded bedeutet, dass an dem Tisch nur 5 oder 6 Plätze zur Verfügung stehen.

Limit (SB/BB)*	No Limit Texas Holdem Shorthanded				
	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0.01/0.02	0,18	0,25	0,23	0,23	-
0.02/0.04	-	-	-	0,47	0,48
0.02/0.05	0,39	0,58	0,47	-	-
0.05/0.1	0,82	1,18	1,06	1,06	1,14
0.1/0.2	-	-	1,90	1,90	1,47
0.1/0.25	2,00	2,14	2,32	2,32	1,64
0.15/0.3	-	2,52	-	-	-
0.25/0.5	3,81	4,02	4,88	4,88	3,65
0.5/1	6,56	7,13	8,20	8,20	6,15
0.75/1.5	-	-	10,17	10,17	-
1/2	9,52	10,57	12,13	12,13	10,00
1.5/3	-	-	13,80	13,80	-
2/4	12,38	14,04	15,47	15,47	14,48
2.5/5	-	-	15,87	15,87	15,20
3/6	14,72	16,37	16,27	16,27	15,93
4/8	-	17,06	17,63	17,63	-
5/10	16,29	17,76	18,99	18,99	20,41
8/16	-	-	-	-	14,58
10/20	16,47	17,57	20,85	20,85	8,75
15/30	-	-	-	-	-
20/40	-	-	-	-	-
25/50	16,12	15,87	20,51	20,51	8,66
40/80	-	15,26	-	-	-
50/100	-	14,85	26,39	26,39	8,64
100/200	14,85	13,35	13,35	13,35	13,35
150/300	-	-	-	-	-
200/400	14,85	26,39	-	-	13,35
300/600	-	14,85	-	-	13,35
500/1000	-	14,85	-	-	-

* SB = Small Blind, BB = Big Blind

Tabelle 33: Rake in \$ pro Stunde je Anbieter für alle Limits der Variante No Limit Texas Holdem Shorthanded

Es sei angemerkt, dass der zu zahlende Rake pro Stunde von der Spielstrategie eines Spielers abhängt. Ein Spieler, der bei überdurchschnittlich vielen Starthänden Geld in einen Pot investiert, zahlt mehr Rake als jemand, der nur bei unterdurchschnittlich vielen Händen einen Einsatz tätigt. Außerdem unterscheidet sich der Wert je nachdem wie viele Spieler tatsächlich in einer Hand Karten erhalten haben. So können zum Beispiel an einem Tisch mit 6 Plätzen nur 4 besetzt sein oder ein Spieler macht gerade eine Pause. Je weniger Spieler an einem Tisch sitzen, umso höher ist der zu zahlende Rake pro Stunde pro Spieler: Zum Einen können mehr Hände in einer Stunde gespielt werden, wenn weniger Spieler involviert sind, da insgesamt weniger Aktionen abzuwarten sind. Und zum Anderen werden mehr Hände pro Spieler gewonnen und nur der Gewinner einer Hand zahlt die prozentuale Abgabe des Pots an den Anbieter. Bei den hier angegebenen Werten handelt es sich demnach um

Durchschnittswerte. Zudem liegen für einige Pokervarianten, Limits und Anbieter keine empirischen Daten vor, so dass bei diesen der Rake pro Stunde hochgerechnet wurde.

Tabelle 34 stellt die Ergebnisse zu der durchschnittlichen Spieleintensität in \$ gezahltem Rake, der des Medianspielers und die Standardabweichung zwischen den Spielern für die verschiedenen Anbieter dar. Im Durchschnitt zahlt ein Spieler 3,2 \$ pro Stunde an den Anbieter pro gespieltem Tisch. Bei dem Medianspieler liegt die entrichtete Gebühr lediglich bei 1,25 \$ pro Stunde und Tisch. Im Vergleich zu anderen Glücksspielen wie beispielsweise dem Automatenspielen, bei dem der durchschnittliche Stundenverlust bei etwa 10-15 € liegt (Vieweg, 2009),²⁸ ist Onlinepoker demnach ein relativ günstiges Spiel für die Spieler.²⁹

Auffällig ist, dass – wenn auch in geringerem Ausmaße als bei den anderen Variablen des Spielverhaltens – der Durchschnittswert größer als der Medianwert ist. Gepaart mit der im Vergleich zu Durchschnitts- und Medianwert relativ hohen Standardabweichung von 5,58 \$ ist auch die Vermutung begründet, dass eine kleine Gruppe an Spielern eine besonders hohe Spielintensität aufweist und damit den Durchschnittswert verzerrt.

Der Vergleich zwischen den Anbietern zeigt, dass die Spielintensität bei Pokerstars mit Abstand am geringsten ist. Eine Erklärung liegt darin, dass dort besonders viele Spieler um geringe Einsätze spielen. Ein weiterer Grund ist die Gebührenstruktur, welche bei Pokerstars am günstigsten für die Spieler ist. Sie zahlen dort oftmals deutlich weniger Rake als bei identischen Spielangeboten anderer Anbieter.

Anbieter	Ø Rake/h in \$	Median Rake/h in \$	σ Rake/h in \$
IPN (Boss Media)	4,70	1,94	8,51
Everest Poker	3,82	1,56	6,44
Cake Poker	4,57	1,99	6,80
Full Tilt Poker	3,82	1,72	5,84
Pokerstars	2,40	0,87	4,46
Gesamt	3,20	1,25	5,58

Tabelle 34: Durchschnitt, Median und Standardabweichung der Spielintensität in \$ Rakes pro Tisch pro Stunde

8.7.1 Analyse nach Häufigkeit

Tabelle 35 gibt Aufschluss über die Häufigkeit Spielintensität nach Klassen. Demnach spielen etwas mehr als 10% aller Spieler mit einer Spielintensität von 0,2 \$ oder weniger. Fast 16% aller Spieler zahlen pro Stunde und gespieltem Tisch zwischen 0,2 und 0,5 \$. Weitere 768.265 oder 17,98% der beobachteten Spieleridentitäten spielt mit einer Intensität zwischen 0,5 und 1 \$ pro Stunde und Tisch. Demnach zahlen mit 43,99% fast die Hälfte aller Spieler weniger als einen Dollar pro Stunde und Tisch an die Anbieter. In der Klasse der Spieler mit 1-2 \$ gezahltem Rake pro Stunde und Tisch befinden sich weitere 738.231 der beobachteten Spieleridentitäten, bzw. 17,28% aller Spieler. Mit

²⁸ Bühringer et al. gehen von 14 € pro Stunde aus (Bühringer et al., 2010). Im Rahmen Spielsession von 5 Stunden und 37 Minuten hat ein Testspieler des Bremer Instituts für Kognitionsforschung sogar 1.450 € bzw. fast 258 € pro Stunde verspielt (Wilhelm, 2009).

²⁹ Es sei an dieser Stelle nochmals darauf hingewiesen, dass die Spielintensität die Verluste der Spieler an den Anbieter in Form des entrichtetem Rakes darstellt. Die Gewinne und Verluste zwischen den Spielern sind hier nicht enthalten. Es ist also durchaus möglich, dass ein Spieler zwar weniger als 1 \$ pro Stunde an den Anbieter entrichtet und zudem 20 \$ pro Stunde an seine Gegenspieler verliert. Die Spielintensität ist demnach nur aussagekräftig für die Verluste der Spieler in ihrer Gesamtheit, nicht jedoch für den individuellen Spieler.

20,58% aller Spieler ist eine Spielintensität zwischen 2 und 5 \$ pro Tisch und Stunde am häufigsten vertreten. Zwischen 5 und 15 \$ entrichten noch 14,76\$ aller Spieler. Nur 146.175 Spieleridentitäten bzw. 3,42% des Samples zahlen mehr als 15\$ pro Tisch und Stunde an die Anbieter. Abbildung 22 stellt diese Angaben grafisch dar.

Spielintensität in \$ pro Std.	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit
<=0,2	435.292	10,19%
0,2-0,5	675.837	15,82%
0,5-1	768.265	17,98%
1-2	738.231	17,28%
2-5	878.323	20,56%
5-15	630.836	14,76%
15+	146.175	3,42%
Gesamt	4.272.959	100,00%

Tabelle 35: Absolute und relative Häufigkeit der Spielintensität in \$ Rake pro Stunde

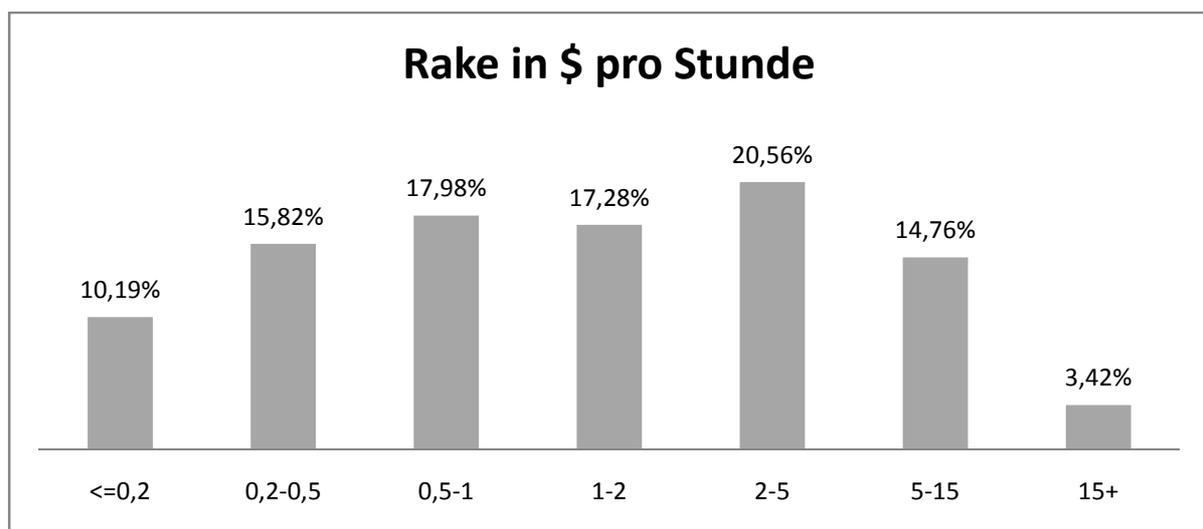


Abbildung 22: Rake in \$ pro Stunde

8.7.2 Analyse nach Perzentilen

Die Spielintensität in gezahlten \$ Rake pro Stunde und Tisch ist in Tabelle 36 für eine Perzentile aufgeführt. Es zeigt sich nochmal deutlich, dass ein Großteil der Spieler nur sehr geringe Summen an die Anbieter zahlt. Jeder vierte zahlt demnach weniger als 0,48\$ pro Tisch und Stunde. Drei von vier Spielern zahlen weniger als 3,64 \$. Der Blick auf die höheren Perzentilgruppen zeigt, dass sich auch bei der Spielintensität die Vielspieler von den anderen Spielern abheben. Der 90%-Perzentilspieler weist demnach eine Spielintensität von 8,17 \$ auf und der 95%-Perzentilspieler von 12,47 \$. Ihre Spielintensität ist demnach 6,5 bzw. 10 Mal so hoch wie die des Medianspielers. 1% der Spieler zahlt sogar 25,84 \$ pro Tisch und Stunde an die Anbieter. Das entspricht einem Verhältnis von 1:20,67 zum Medianspieler.

Perzentil	\$ Rake pro Stunde
25%	0,48
50%	1,25
75%	3,64
90%	8,17
95%	12,47
99%	25,84

Tabelle 36: Spielintensität nach Perzentilen

Abbildung 23 zeigt die Spielintensität in 5%-Perzentilschritten grafisch auf. Hier zeigt sich ebenfalls die besonders große Steigerung der Spielintensität in der Gruppe der Vielspieler. Auch hier ergibt sich demnach ein zusätzlicher Analysebedarf der Gruppe der Vielspieler, welche in Kapitel 9 durchgeführt wird. Im nächsten Abschnitt werden jedoch zunächst die Werte für den durchschnittlich entrichteten Rake pro Stunde mit der Spieldauer über 6 Monate und der durchschnittlichen Anzahl gespielter Tische miteinander zur Berechnung des Spielvolumens verknüpft.

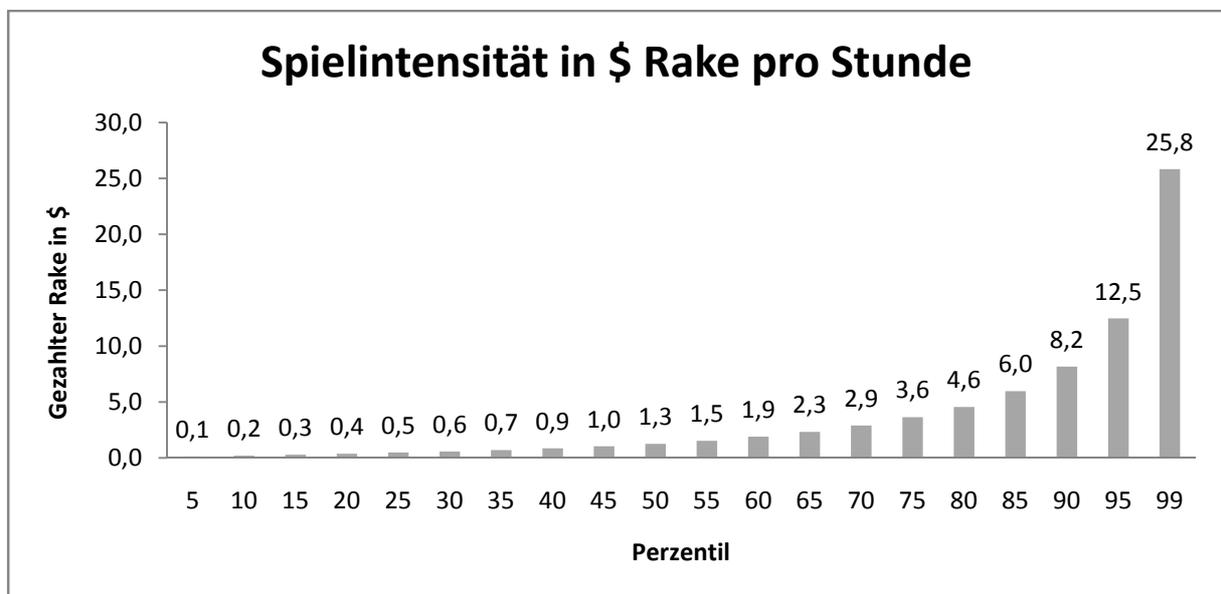


Abbildung 23: Spielintensität in \$ Rake pro Stunde nach Perzentilen

8.8 Spielvolumen über 6 Monate

Die vorangegangenen Abschnitte haben die Ergebnisse für diese einzelnen Variablen des Spielverhaltens aufgezeigt und dabei vor allem festgestellt, dass die Gruppe der Vielspieler überproportional bedeutsam für die Pokerindustrie ist.

In diesem Abschnitt werden nun die Ergebnisse des Spielvolumens vorgestellt, die man aus der Verknüpfung der Daten des Spielverhaltens gewinnt. In Abschnitt 8.1 wurde das Spielvolumen als das Produkt aus Spieldauer über 6 Monate, der durchschnittlichen Anzahl simultan gespielter Tische und der Spielintensität in Form des gezahlten Rakes in \$ pro Stunde definiert. Das Spielvolumen dient demnach als „Spitzenkennzahl“ zur Analyse des Spielverhaltens.

Tabelle 37 zeigt das in dem sechsmonatigen Beobachtungszeitraum angefallene Spielvolumen bei den einzelnen Anbietern auf. Dieses entspricht dem von allen Spielern eines Anbieters gezahlten Rakes und damit der Summe der Verluste der Spieler. Demnach haben die Spieler in den 6 Monaten des Beobachtungszeitraums Rake in Höhe von knapp 863 Mio. \$ gezahlt. Das entspricht einem durchschnittlichen Spielerverlust von 187,95 \$. Es ist dabei hervorzuheben, dass der Medianspieler lediglich 6,69 \$ an Rake gezahlt hat. Dieser enorme Unterschied zwischen Durchschnitts- und Medianwert kann nur dadurch erklärt werden, dass eine kleine Gruppe an Spielern derart viel Spielvolumen aufweist, dass sie den Durchschnittswert stark verzerrt. Dies verifiziert auch die enorm hohe Standardabweichung in Höhe von 1.926 \$. Bereits bei allen vorher dargestellten Variablen des Spielverhaltens war ein starker Unterschied zwischen dem Durchschnitts- und dem Medianwert zu konstatieren. Durch die Multiplikation dieser Variablen zu dem Spielvolumen hat sich dieser Effekt stark verschärft. Er deutet sehr stark auf eine kleine Gruppe an exzessiven Vielspielern hin. Diese Vermutung wird in den beiden folgenden Unterabschnitten noch weiter untermauert, bevor diese Gruppe in Kapitel 9 gesondert analysiert wird.

Die Besonderheit an dem aggregierten Spielvolumen aller Spieler ist, dass dieses exakt die Spielerverluste und damit die Einnahmen der Anbieter darstellt. Demnach konnten die Anbieter in den 6 Monaten Bruttoeinnahmen in Höhe von 863 Mio. \$ verzeichnen. Wie erwartet, fällt ein Großteil des Spielvolumens auf den Marktführer Pokerstars, der 419,2 Mio. \$ in den 6 Monaten einnehmen konnte. Bei dem Anbieter Full Tilt Poker haben die Spieler 301,5 Mio. \$ gezahlt. Weit abgeschlagen folgen Everest Poker mit 55,2 Mio. \$, IPN (Boss Media) mit etwa 50 Mio. \$ und Cake Poker mit 38 Mio. \$. Aus diesen Angaben können die Marktanteile der Anbieter genauer bestimmt werden, als es in Kapitel 4 lediglich anhand der Anzahl an Spielern möglich war. Dies geschieht in Kapitel 11, welches sich explizit der Untersuchung der einzelnen Anbieter widmet.

Anbieter	Spielvolumen = Beobachteter Rake in \$	Ø Rake in \$	Median Rake in \$	σ Rake \$
Pokerstars	419.211.026	172,57	4,71	2.231,30
Full Tilt Poker	301.490.088	217,13	11,25	1.546,00
Everest Poker	55.235.725	200,47	5,75	1.771,25
IPN (Boss Media)	48.963.418	185,20	6,13	1.434,60
Cake Poker	38.010.623	162,74	9,12	963,17
Gesamt	862.910.881	187,95	6,69	1.926,61

Tabelle 37: Spielvolumen gemessen in \$ Rake über 6 Monate

Diese Angaben können auf den gesamten Markt für ein Jahr hochgerechnet werden. Hierzu wurden die Einnahmen der Anbieter über 6 Monate mit dem Faktor 2 auf 12 Monate extrapoliert.³⁰ Außerdem wurde angenommen, dass die nicht betrachteten Anbieter des Marktes Einnahmen proportional zu ihrem kumulierten Spieleranteil von 35,28% erzielen können. Tabelle 38 stellt die Ergebnisse dieser Hochrechnung dar. Demnach beträgt die Größe des Gesamtmarktes für Onlinepokerechtspiele (ohne Turniere) brutto 2,33 Mrd. \$. Brutto bedeutet dabei ohne Rückzahlungen an die Spieler in Form von Bonus- und Rakebackprogrammen.

³⁰ Dies nimmt an, dass sich die Einnahmen der Anbieter im Zeitablauf nicht verändern. Möglich wäre auch, das zweite Halbjahr mit einem Trendwachstum von 1-3% hochzurechnen. Das genaue Trendwachstum ist jedoch unbekannt, die Ergebnisse würden sich ohnehin nur geringfügig ändern und die Klarheit der Hochrechnung nimmt ab, so dass in diesem Fall ein Trendwachstum von 0% angenommen wurde.

Hochrechnung Gesamtmarkt über 12 Monate

Anbieter	Beobachteter Rake	Spielerverluste/Anbietergewinn 12 Monate
Pokerstars	419.211.026	838.422.052
Full Tilt Poker	301.490.088	602.980.176
Everest Poker	55.235.725	110.471.451
IPN (Boss Media)	48.963.418	97.926.836
Cake Poker	38.010.623	76.021.246
Andere*	304.434.959	608.869.917
Gesamt	1.167.345.840	2.334.691.679

*=Hochgerechnung: 64,72% des Marktes wurden beobachtet, siehe Abschnitt 2.
Tabelle 38: Hochrechnung des Gesamtmarktes für Onlinepoker Cash Games

Nach Schätzungen von Pokerscout erwirtschaften die Pokeranbieter etwa 70% ihrer Einnahmen mit Cash Games und 30% mit Turnieren mit Geldeinsatz. Entsprechend beträgt die Größe des Gesamtmarktes brutto 3,34 Mrd. \$.³¹ Die Spieler erhalten etwa 25% ihres gezahlten Rakes in Form von Bonus- und Rakebackprogrammen von den Anbietern zurück.³² Entsprechend betragen die Spielerverluste/Anbietergewinne netto 2,50 Mrd. \$. Der Wert von 2,50 Mrd. \$ liegt leicht unter der Schätzung von 2,7 Mrd. \$ aus Kapitel 4, die auf dem Geschäftsbericht von Partypoker basierte.³³ Hieraus lässt sich der durchschnittliche Verlust pro Spieler errechnen. Wird davon ausgegangen, dass es keine reinen Turnierspieler gibt, das heißt jeder Turnierspieler hat mindestens auch einmal an einem Cash Game teilgenommen, so kann die in Berichtsteil A abgeleitete Gesamtzahl an Onlinepokerspielern verwendet werden. Demnach spielen 6.029.930 Personen aktiv im Internet Poker um Echtgeld. Jeder Spieler verliert dabei demzufolge im Durchschnitt brutto knapp 415 \$.

Wie bereits dargelegt, ist der Durchschnittswert jedoch durch die Gruppe der Vielspieler stark verzerrt und damit wenig aussagekräftig. Wird ein Durchschnitt zu Medianverhältnis wie bei den beobachteten Rakezahlungen in Höhe von $187,95/6,69=28,09$ angesetzt, so würde der Medianspieler nur etwa 15 \$ pro Jahr beim Onlinepoker an die Anbieter zahlen. Es sei hinzuzufügen, dass dieser Wert nicht den tatsächlichen Spielerverlusten entspricht, sondern nur dem Rake, der an den Anbieter gezahlt wird. Die Spieler können jedoch ebenfalls an ihre Gegenspieler Geld verlieren, bzw. von ihnen gewinnen. Dabei ist davon auszugehen, dass die ungeübten Spieler, die nur selten Poker spielen, im Durchschnitt mehr Geld an die Konkurrenten verlieren als die geübten Spieler, die ein viel höheres Spielvolumen aufweisen (Vgl. Fiedler/Rock 2009). Eine Betrachtung der Verluste eines bestimmten Spielers wie dem Medianspieler ist daher nur begrenzt sinnvoll.

Allerdings beschreibt der gezahlte Rake an den Anbieter auch das Spielvolumen eines Spielers und hierfür kann der Medianwert Verwendung bei der Analyse finden. Hier sagt er demnach aus, dass der Medianspieler nur ein sehr geringes Spielvolumen aufweist und daher z.B. nicht als spielsuchtgefährdet eingestuft werden kann. Dies gilt allerdings nicht für alle Spieler, denn die Gruppe der Vielspieler weist ein exorbitant hohes Spielvolumen auf, wie in den beiden folgenden Unterabschnitten gezeigt wird. Entsprechend wird ihr Spielverhalten in Kapitel 9 gesondert analysiert.

³¹ Der exakte Wert, mit dem die weiteren Angaben berechnet wurden, ist 3.335.273.827 \$.

³² Der genaue Prozentsatz unterscheidet sich von Anbieter zu Anbieter und von Spieler zu Spieler. Diese Bonus- und Rakebackprogramme sind hochkomplex und dienen den Spielern als Anreiz vermehrt zu spielen. Daher gilt generell auch, dass die prozentuale Rückzahlung größer wird, je mehr gespielt wird.

³³ Die Schätzung auf Basis der Geschäftszahlen von Partypoker bezog sich auf das Jahr 2009, während die Datenaufzeichnung im letzten Quartal von 2009 und dem ersten von 2010 stattfand. In der Zeit ist der Markt vermutlich leicht gewachsen.

8.8.1 Analyse nach Häufigkeit

Tabelle 39 gibt die absolute und relative Häufigkeit des klassierten Spielvolumens an. Es zeigt sich, dass mehr als 24% aller Spieleridentitäten weniger als 1 \$ Rake in den gesamten 6 Monaten gezahlt haben. Ihr Spielvolumen kann damit als minimal betrachtet werden. Vermutlich haben sie nur einmal einen kleinen Betrag eingezahlt, diesen innerhalb weniger Hände an ihre Mitspieler verloren und haben sich dann nie wieder eingeloggt. Fast eine Million Spieleridentitäten, bzw. 21,29% des Samples, haben zwischen einem und 5 \$ Rake gezahlt. Ihr Spielvolumen ist als sehr gering einzuschätzen. Auch das Spielvolumen der Gruppe von 16,11% der Spieleridentitäten mit einem gezahlten Rake zwischen 5 und 15 \$ ist gering. Bezogen auf den Beobachtungszeitraum von 6 Monaten ist auch noch das Spielvolumen der ca. 700.000 Spieler als niedrig einzuschätzen, die zwischen 15 und 50 \$ an Rake gezahlt haben. Etwa jeder zehnte Spieler weist ein Spielvolumen in Höhe von 50.150 \$ gezahltem Rake auf, was zwar nicht mehr als niedrig, aber auch nicht als exzessiv bezeichnet werden kann. Dieser Wert liegt noch immer unter dem Durchschnittswert des Gesamtsamples. Dieser wird stark durch die letzten beiden Gruppen beeinflusst. 7% aller Spieler haben zwischen 150 und 500 \$ Rake gezahlt und ihr Spielvolumen kann bereits als potentiell gefährdet eingestuft werden. Etwas mehr als 5% haben sogar mehr als 500\$ Rake gezahlt. Ihr Spielvolumen kann als exzessiv bezeichnet werden.

Spielvolumen = Gezahlter Rake in \$	Absolute Häufigkeit	Relative Häufigkeit
<=1	1.120.705	24,41%
1-5	977.366	21,29%
5-15	739.647	16,11%
15-50	708.180	15,42%
50-150	477.780	10,41%
150-500	325.137	7,08%
500+	242.356	5,28%
Gesamt	4.591.171	100,00%

Tabelle 39: Absolute und relative Häufigkeit in \$ Rake über 6 Monate

Abbildung 24 zeigt Angaben aus Tabelle zur besseren Übersicht grafisch auf. Hierbei zeigt sich besonders deutlich, dass der Großteil der Spieler nur ein sehr geringes Spielvolumen aufweist, jedoch eine Gruppe von etwas mehr als 5% verbleibt, die mit mehr als 500\$ gezahltem Rake als exzessiv einzustufen ist.

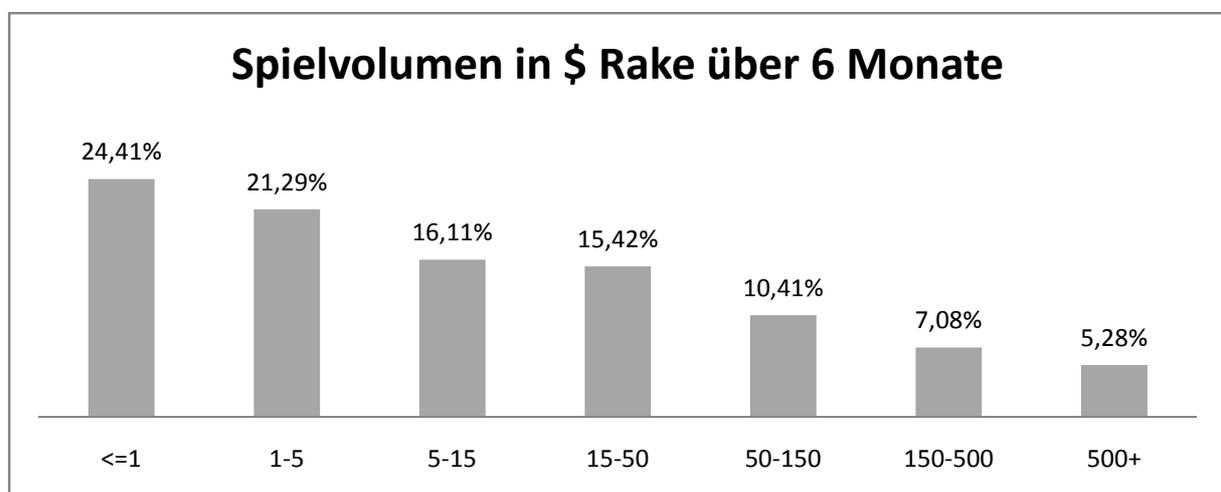


Abbildung 24: Spielvolumen in \$ Rake über 6 Monate

8.8.2 Analyse nach Perzentilen

Die Analyse nach Perzentilen verstärkt den Eindruck, dass der Großteil der Onlinepokerspieler nur ein sehr geringes Spielvolumen aufweist, während eine sehr kleine Gruppe an Pokerspielern exzessiv spielt. Einige Werte des Spielvolumens in Form gezahlten \$ Rake über die 6 Monate sind in Tabelle 40 dargestellt. Demnach hat jeder vierte Onlinepokerspieler 1,1 \$ oder weniger Rake an die Anbieter gezahlt. Jeder zweite Spieler hat 6,7 \$ oder weniger gezahlt und drei von vier Spielern weniger als 41,2 \$. Ab diesem Punkt ist ein starker Anstieg des Spielvolumens zu konstatieren. Jeder zehnte hat 208 \$ oder mehr an Rake gezahlt und 5% der Spieler 536 \$ oder mehr. 1% der Spieler weisen ein extrem hohes Spielvolumen in Höhe von 3.058 \$ oder mehr auf.

Perzentil	Spielvolumen = Gezahlter Rake in \$
25%	1,1
50%	6,7
75%	41,2
90%	208
95%	536
99%	3.058

Tabelle 40: Spielvolumen/Gezahlter Rake nach Perzentilen

Abbildung 25 stellt die Entwicklung des Spielvolumens in 5%-Perzentilschritten grafisch dar. Hierbei wird der exorbitante Anstieg des Spielvolumens bei den Vielspielern deutlich. Vom 75%- zum 80%-Perzentil beträgt die Steigerung des Spielvolumens bereits 57%. Vom 80% zum 85%-Perzentil sind es dann 69%, zum 90% Perzentil weitere 91%. Vom 90% zum 95% Perzentil beträgt die Steigerung dann sogar 158% und zum 99% Perzentil steigert sich das Spielvolumen nochmals um exorbitante 471%. Der 99%-Perzentilspieler weist ein 456mal höheres Spielvolumen als der Medianspieler auf. An dieser Stelle wird ganz klar deutlich, dass die Gruppe der Vielspieler die Durchschnittswerte des Spielverhaltens stark verzerrt und als potentiell spielsuchtgefährdete Gruppe einer eingehenderen Analyse bedarf. Diese folgt im nächsten Kapitel.

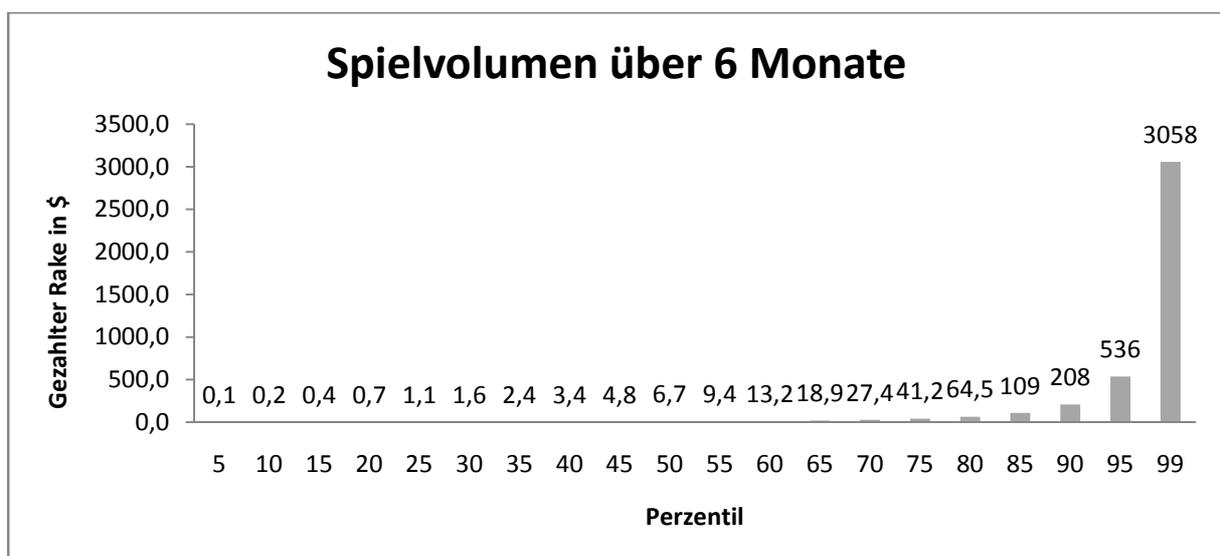


Abbildung 25: Spielvolumen über 6 Monate nach Perzentilen

9. Die Gruppe der Vielspieler

Im vorangegangenen Kapitel wurde das Spielerverhalten des Gesamtsamples untersucht. Ein Kernergebnis der Analyse war die Erkenntnis, dass ein kleiner Teil der Spieler einen Großteil des Spielvolumens ausmacht. Dies zeigte sich bei allen Variablen des Spielverhaltens: der gesamten Spieldauer über 6 Monate, der Spielhäufigkeit, der Spieldauer pro Session, der Anzahl simultan gespielter Tische und der Spielintensität in Form des gezahlten Rakes in \$ pro Stunde. Besonders deutlich wurde dies dann bei der Aggregation dieser Variablen zum Spielvolumen. Der 99%-Perzentilspieler weist demnach ein 456mal höheres Spielvolumen als der Medianspieler auf. In diesem Kapitel wird daher das Spielverhalten der Vielspieler gesondert analysiert. Vielspieler sind dafür als die Top 10% der Ausprägung einer Variable des Spielverhaltens definiert. Dies müssen jedoch nicht zwangsläufig dieselben Spieler sein.

9.1 Spieldauer über 6 Monate

In Tabelle 41 ist der Anteil verschiedener Gruppen der Vielspieler an der gesamten Spieldauer aller Spieler aufgeführt. Demnach haben die die Vielspieler zusammen 71,7 Millionen Stunden oder 8.185 Jahre Onlinepoker gespielt. Das macht 65% der gesamten Spielzeit aller Spieler aus. Von diesem Anteil machen die 5%, die am längsten gespielt haben, mit 48,18% der gesamten Spielzeit fast drei Viertel aus. 1% der Spieler, also jeder hundertste Spieler oder 45.536 Spieler, sind für 19,35% der gesamten Spielzeit verantwortlich. Das sind 21,3 Millionen Stunden bzw. 469 Stunden pro Person. Bezogen auf einen Zeitraum von 180 Tagen ergibt sich daraus eine durchschnittliche Spieldauer in dieser Gruppe von 2,6 Stunden.

Gruppe Vielspieler	Gespielte Stunden	Anteil an gesamter Spieldauer
Top 1%	21.364.306	19,35%
Top 5%	53.185.320	48,18%
Top 10%	71.696.232	64,94%

Tabelle 41: Anteil der Vielspieler an der gesamten Spieldauer

Abbildungen 26 und 27 stellen die Spieldauer über 6 Monate in Minuten für jedes Perzentil der 10% der Vielspieler sowie die Steigerungsraten der Spieldauer von einem Perzentil zum nächsten grafisch dar. Obwohl zwischen den einzelnen Schritten nur 1% der Spieler, also etwa 45.000 Spieler liegen, erhöht sich die gesamte Spieldauer bereits vom 90%- auf das 91% Perzentil von 3.604 Minuten um 11% auf 4001 Minuten. Vom 95%-Perzentil steigert sich die Spieldauer von 5.770 Minuten sogar um 18,5% auf 6.692 Minuten beim 96%-Perzentil. Die Steigerung vom 98%- zum 99% Perzentil beträgt dann gar 44,8% von 12.509 Minuten auf 18.114 Minuten.

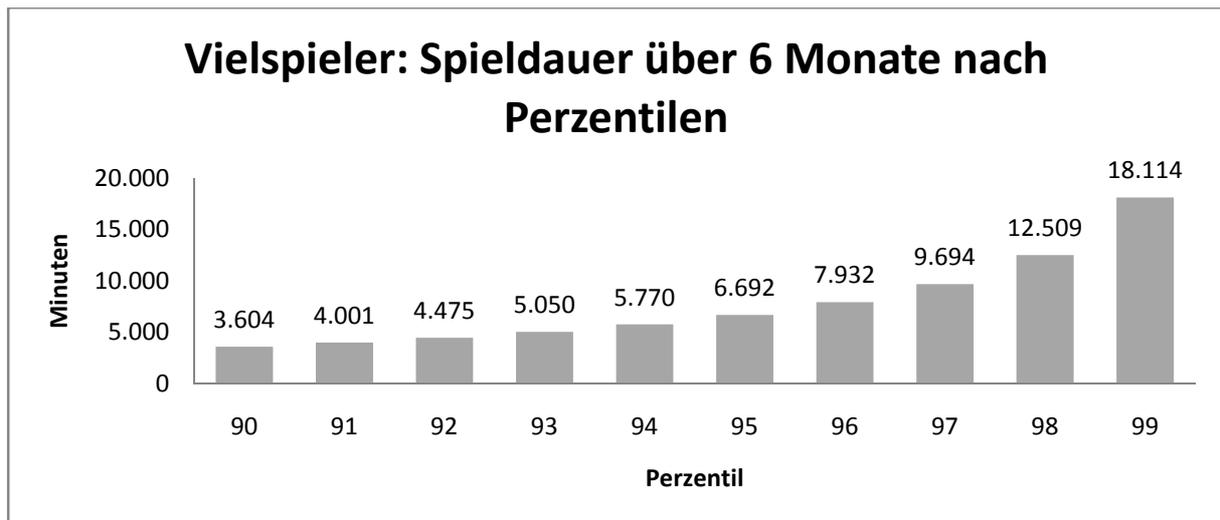


Abbildung 26: Spieldauer über 6 Monate nach Perzentilen der Vielspieler

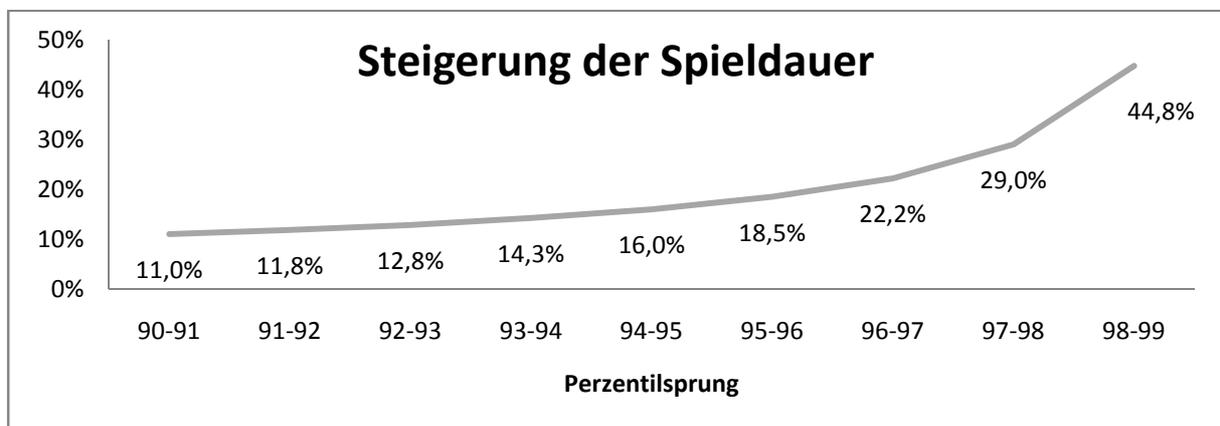


Abbildung 27: Steigerung der Spieldauer zwischen den Perzentilen der Vielspieler

Der Vergleich zum Medianspieler bestätigt die besonders hohe Spieldauer der Vielspieler (vgl. Tabelle 42). Der 90%-Perzentilspieler hat bereits 12,3mal so lange gespielt wie der Medianspieler des Gesamtsamples. Der 95%-Perzentilspieler weist bereits eine 22,92mal so lange Spieldauer auf und 1% aller Spieler weisen sogar mehr als die 62-fache Spieldauer auf.

Perzentil	Verhältnis Spieldauer zum Medianspieler
90	12,34
91	13,70
92	15,33
93	17,29
94	19,76
95	22,92
96	27,16
97	33,20
98	42,84
99	62,03

Tabelle 42: Verhältnis der Spieldauer zum Medianspieler

9.2 Spieldauer einzelner Spielsessions

Wie bereits in Abschnitt 8.3 dargelegt, ist die Steigerung der Spieldauer pro Session mit steigendem Perzentil nicht ganz so stark ausgeprägt wie bei den anderen Variablen.³⁴ Abbildung 28 zeigt die Spieldauer pro Session für die 10% der längsten Sessions und Abbildung 29 die Steigerungsraten pro Perzentilsprung grafisch auf. Im Vergleich zu der Spieldauer über 6 Monate sind die Steigerungsraten der Spieldauer pro Session zwischen den Perzentilen nur etwa halb so groß. Die Sprünge zwischen den Perzentilen fallen entsprechend geringer aus. Jede zehnte Session dauerte 139 Minuten oder länger und 9% der Sessions 146 Minuten – eine Steigerung von 7 Minuten bzw. 5%. Selbst der Sprung vom 98%- zum 99% -Perzentil mit einer 24,4%-igen Steigerung von 262 auf 326 fällt verhältnismäßig niedrig aus.

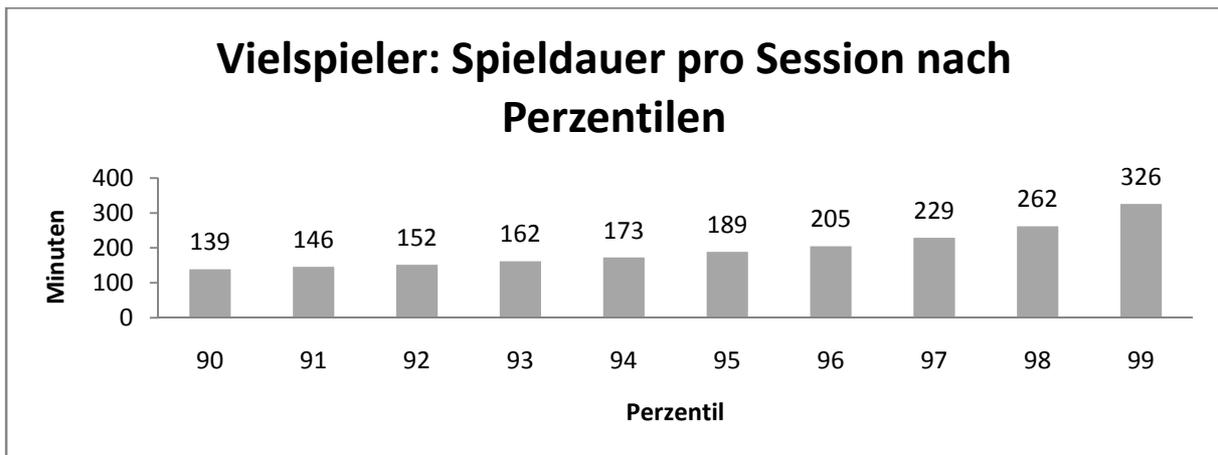


Abbildung 28: Spieldauer pro Session nach Perzentilen der Vielspieler

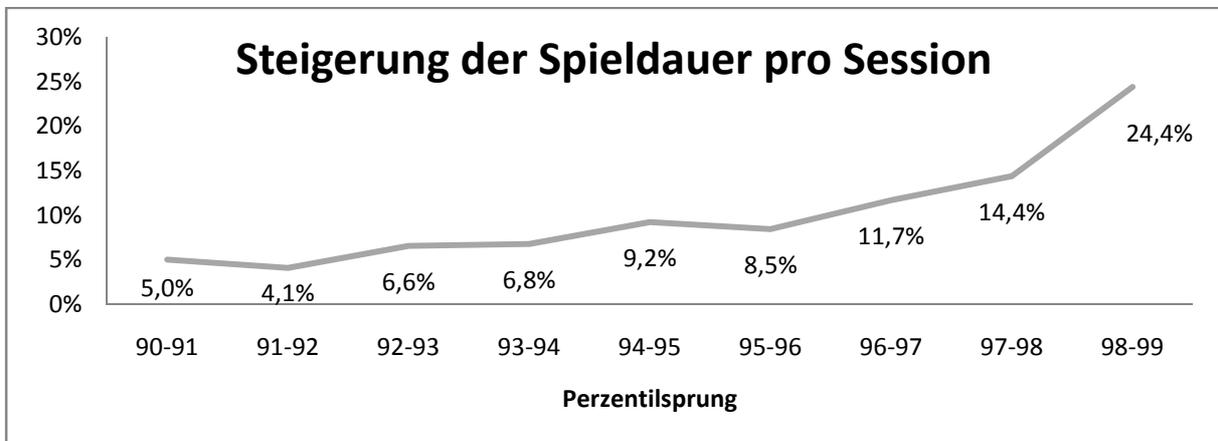


Abbildung 29: Steigerung der Spieldauer pro Session zwischen den Perzentilen der Vielspieler

Die relativ moderate Spieldauer pro Session der längsten gespielten Sessions zeigt sich auch in dem Verhältnis zum Median der Sessiondauer (vgl. Tabelle 43). 10% der Sessions dauerten demnach 3,39mal so lange (oder länger) wie die Mediansession, 5% 4,61mal so lange (oder länger) und selbst die 99%-Perzentilsession dauerte lediglich 7,95mal so lange. Dies liegt wahrscheinlich in den zeitlichen und körperlichen Restriktionen begründet, die lange Spielsessions mit sich bringen. Die Vermutung liegt nahe, dass es leichter ist, 5mal eine Stunde Pokerspielen in deinen Alltag zu integrieren als eine fünfstündige Session.

³⁴ Es sei hier nochmals angemerkt, dass bei der Spieldauer der Sessions nicht die Spieler, sondern alle aufgezeichneten Spielsessions die Grundgesamtheit bilden.

Perzentil	Verhältnis Spieldauer pro Session zur Mediandauer
90	3,39
91	3,56
92	3,71
93	3,95
94	4,22
95	4,61
96	5,00
97	5,59
98	6,39
99	7,95

Tabelle 43: Verhältnis der Spieldauer pro Session zur Mediansession

9.3 Anzahl Sessions

Die Analyse der Anzahl an gespielten Sessions über den sechsmonatigen Beobachtungszeitraum, bestätigt, dass die hohe Steigerung der Spieldauer über 6 Monate der Vielspieler vornehmlich auf eine höhere Spielfrequenz als auf eine längere Spieldauer pro Session zurückzuführen ist. Abbildungen 30 und 31 zeigen die Anzahl der Sessions der Vielspieler für jeden Perzentilsprung sowie ihre jeweilige Steigerungsrate auf. Die Steigerungsraten liegen deutlich über denen der Sessiondauer in den oberen Perzentilrängen. So steigert sich die Anzahl der Sessions vom 90%- zum 91%Perzentil um 10% von 60 auf 66 und anschließend um 10,6% auf 73 beim 92%-Perzentil. Jeder fünfte hat 103 oder mehr Sessions gespielt und zum 96%-Perzentil ergibt sich eine Steigerung in Höhe von 15,5% auf 119 Sessions. Die Steigerungsrate ist dabei über alle Perzentile hinweg zunehmend und am höchsten mit 35,1% zwischen dem 98%- und dem 99%-Perzentil.

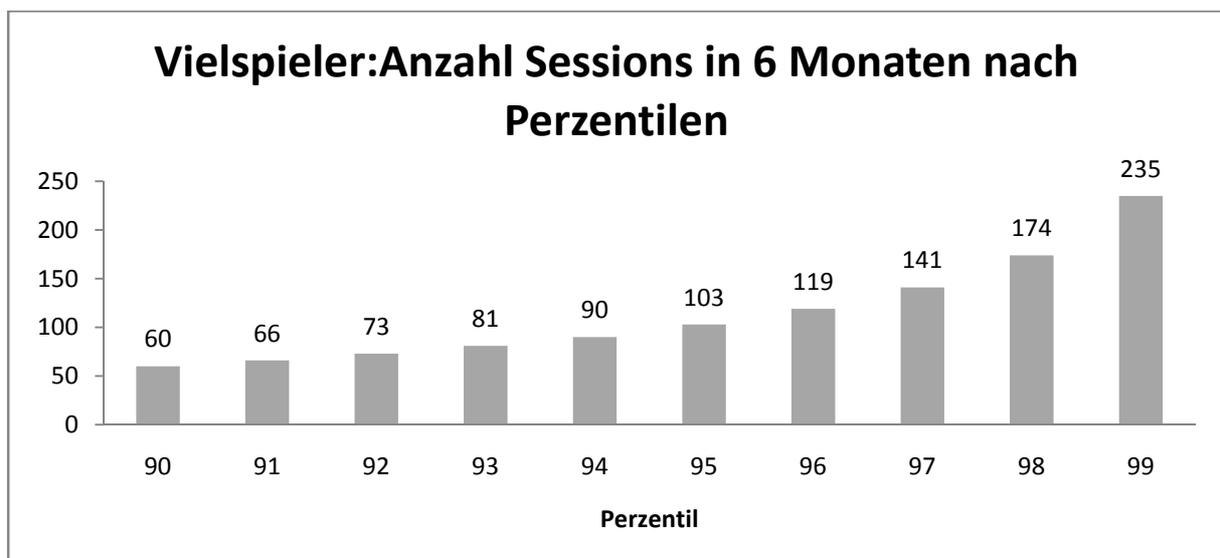


Abbildung 30: Anzahl Sessions in 6 Monaten nach Perzentilen der Vielspieler

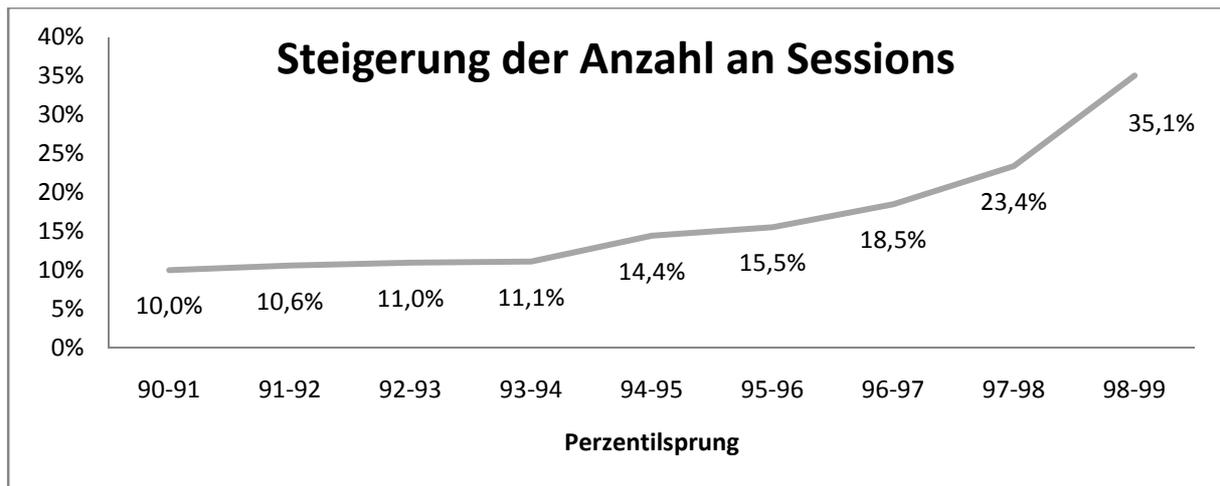


Abbildung 31: Steigerung der Spieldauer pro Session zwischen den Perzentilen der Vielspieler

Im Verhältnis zum Medianspieler weisen die Vielspieler deutlich mehr Sessions auf. Jeder zehnte hat 8,57mal (oder mehr) so viele Session wie der Medianspieler gespielt. Bei jedem zwanzigsten liegt das Verhältnis bei 1 : 14,71 (oder mehr). Und der 99%-Perzentilspieler hat sogar 33,57mal so viele Sessions gespielt (vgl. Tabelle 44).

Perzentil	Verhältnis Anzahl Sessions zum Medianspieler
90	8,57
91	9,43
92	10,43
93	11,57
94	12,86
95	14,71
96	17,00
97	20,14
98	24,86
99	33,57

Tabelle 44: Verhältnis der Anzahl an Sessions zum Medianspieler

9.4 Anzahl simultan gespielter Tische (Multitabling)

Die Analyse des Multitabling zeigt ebenfalls, dass die Vielspieler deutlich aktiver spielen als der Rest des Samples.³⁵ Abbildung 32 zeigt die Anzahl simultan gespielter Sessions mit den meisten gespielten Sessions für jeden Perzentilsprung. In jeder zehnten Session wurde demnach an 5 oder mehr Tischen gleichzeitig Onlinepoker mit Geldeinsatz gespielt. Zwischen den einzelnen Perzentilen steigert sich die Anzahl auf 6 beim 92%-Perzentil, 7 beim 94%-Perzentil, 8 beim 96%-Perzentil, 10 beim 97%-Perzentil, 12 beim 98%-Perzentil und sogar 16 simultan gespielten Tischen beim 99%-Perzentil.

Eine Analyse der Steigerungsraten ist nicht sinnvoll, da die Tischanzahl kleine natürliche Zahlen sind und der Medianspieler fast exakt einen Tisch gleichzeitig spielt (1,04). Das Verhältnis zur Mediansession entspricht daher fast exakt der Tischanzahl.

³⁵ Auch beim Multitabling sind die Sessions die Grundgesamtheit und nicht die Spieleridentitäten.

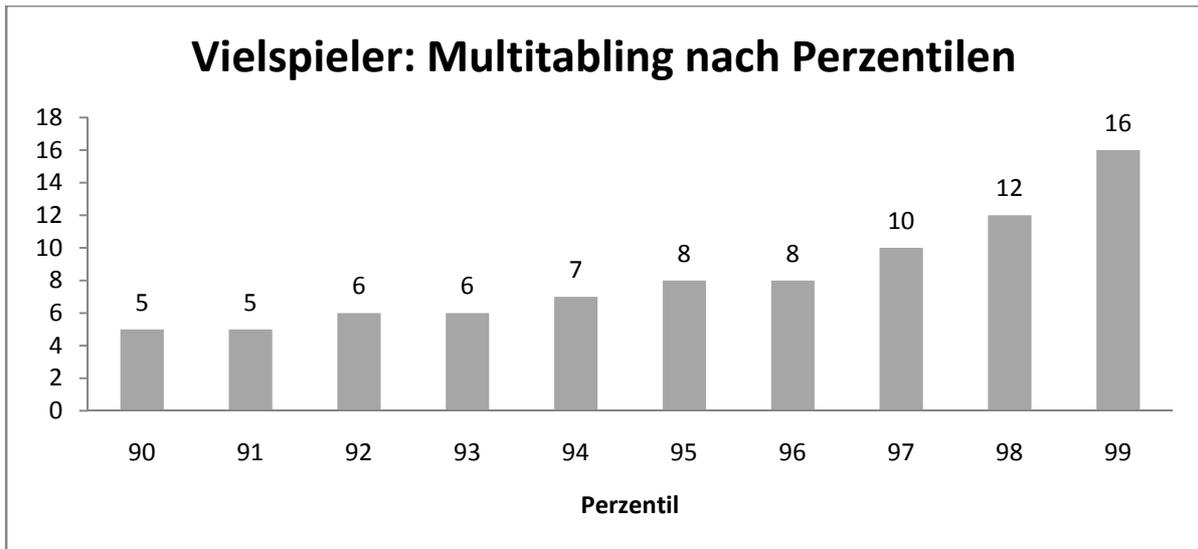


Abbildung 32: Anzahl simultan gespielter Tische nach Perzentilen der Vielspieler

9.5 Spielintensität

Abbildung 33 zeigt die Spielintensität der Vielspieler auf. Jeder zehnte zahlt demnach 8,2 \$ oder mehr pro Tisch und Stunde an den Anbieter. Abbildung 34 zeigt die Steigerungsraten der Spielintensität für die folgenden Perzentilsprünge auf. Demnach nimmt die Spielintensität vom 90%-Perzentil bis zum 95%-Perzentil pro Perzentilsprung zwischen 8,4% und 9,4% zu. Jeder fünfte hat demnach eine Spielintensität von 12,5 \$ pro Tisch und Stunde. Im Anschluss steigert sich diese Zunahme auf 12,3% zum 96%-Perzentil, 13,5% zum 97%-Perzentil, 20,2% zum 98%-Perzentil und schließlich auf 35,2% zum 99%-Perzentil, bei welchem die Spielintensität 25,8\$ pro Tisch und Stunde beträgt.

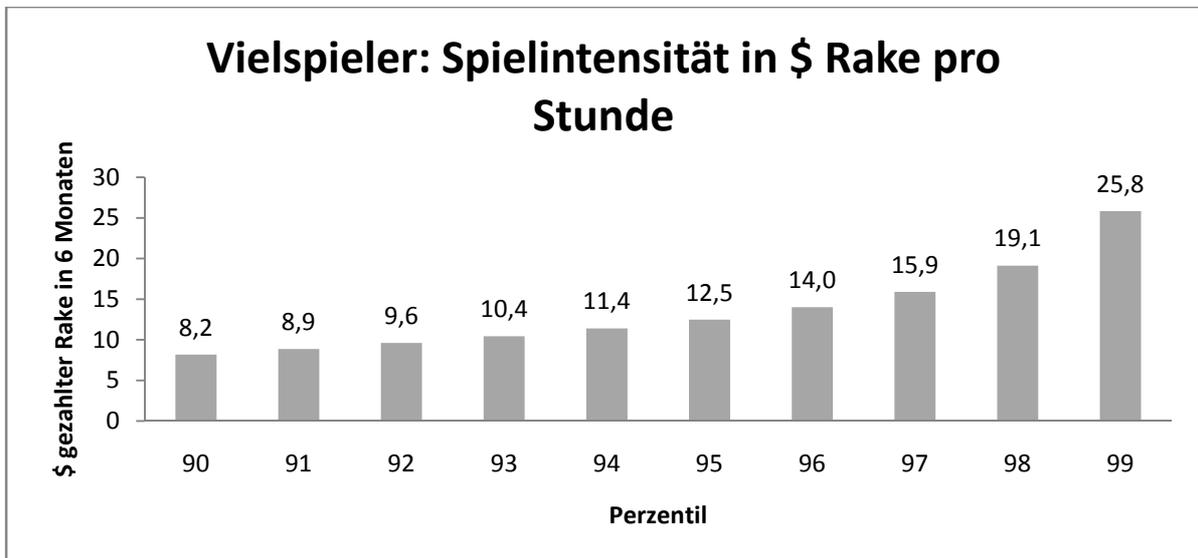


Abbildung 33: Spielintensität in \$ Rake pro Stunde der Vielspieler

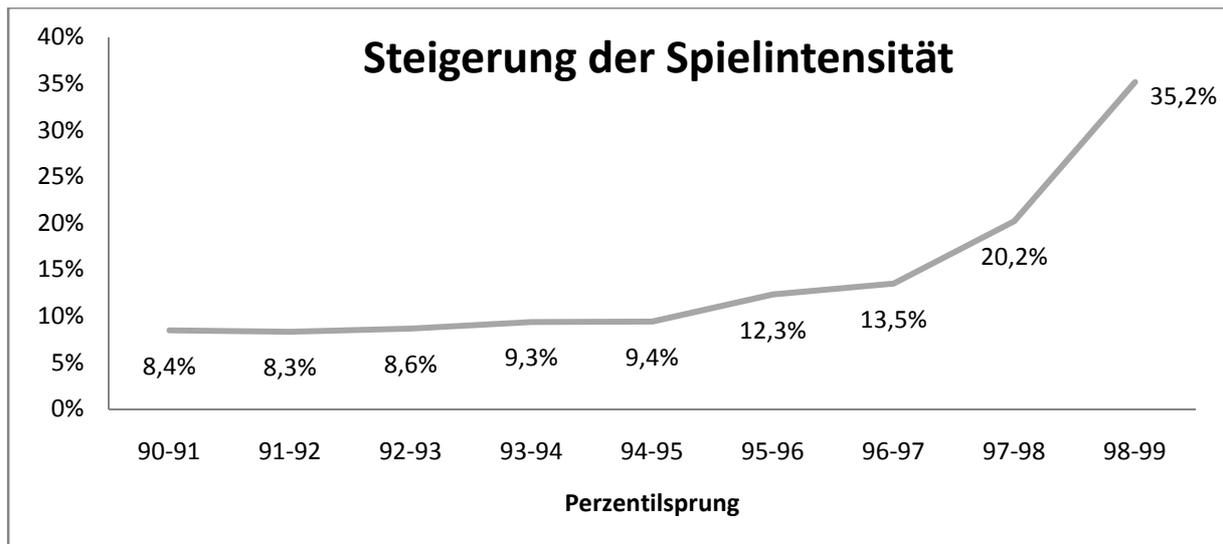


Abbildung 34: Steigerung der Spielintensität zwischen den Perzentilen der Vielspieler

Im Verhältnis zum Medianspieler weisen die Vielspieler eine deutlich höhere Spielintensität auf, wie Tabelle 45 zeigt. Jeder zehnte zahlt 6,53mal so viel \$ Rake pro Tisch und Stunde wie der Medianspieler. Bei jedem Zwanzigsten liegt das Verhältnis bei 1 : 9,96 (oder mehr). Der 99%-Perzentilspieler weist eine 20,63mal so hohe Spielintensität auf wie der Medianspieler

Perzentil	Verhältnis Spielintensität zum Medianspieler
90	6,53
91	7,08
92	7,67
93	8,33
94	9,10
95	9,96
96	11,19
97	12,70
98	15,26
99	20,63

Tabelle 45: Verhältnis Spielintensität zum Medianspieler

9.6 Spielvolumen

Das Spielvolumen gibt als „Spitzenkennzahl“ die anderen Variablen des Spielverhaltens in aggregierter Form an. Entsprechend ist zu erwarten, dass sich hier ein besonders großer Unterschied zwischen den Vielspielern und dem Rest des Samples feststellen lässt. In Abbildung 35 und 36 ist das Spielvolumen für die Vielspieler in 1%-Perzentilsprüngen und ihre jeweiligen Steigerungsraten angegeben. Vom 90%- zum 91%-Perzentilspieler steigert sich das Spielvolumen bereits von 208\$ gezahltem Rake in 6 Monaten um 16,9% auf 243 \$. Die Steigerungsrate wird mit steigendem Perzentil deutlich größer. Bereits beim Sprung vom 95%- zum 96%-Perzentilspieler liegt sie bei 31,1%. 2% aller Spieleriden-

titäten haben bereits 1.529 \$ (oder mehr) an die Anbieter gezahlt und damit 55,7% mehr als der 97% Perzentilspieler. Zum 99%-Perzentilspieler verdoppelt sich der gezahlte Rake sogar auf 3.058 \$.

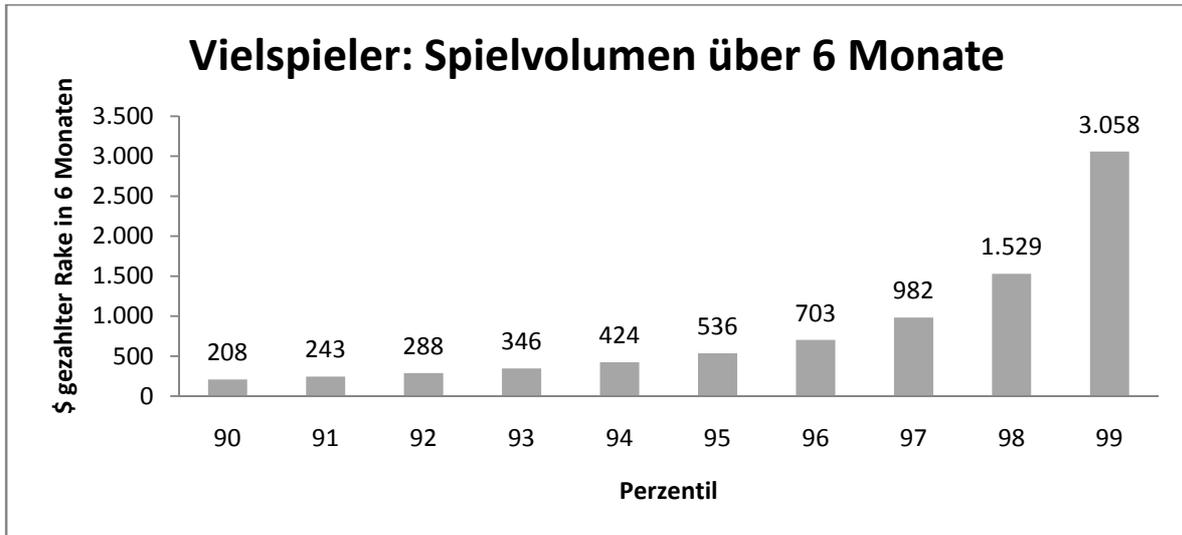


Abbildung 35: Spielvolumen in \$ Rake über 6 Monate nach Perzentilen der Vielspieler

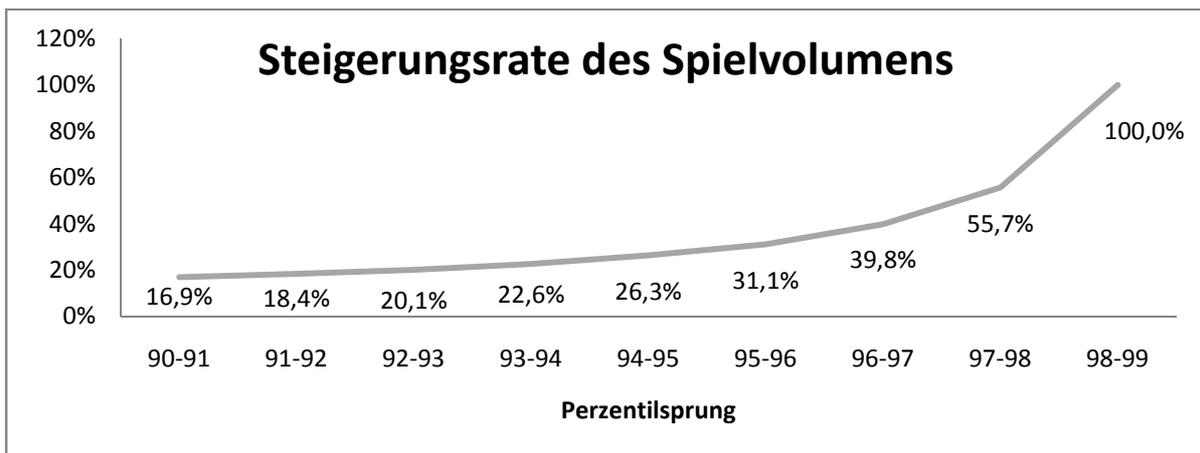


Abbildung 36: Steigerungsrate des Spielvolumens zwischen den Perzentilen der Vielspieler

Zu erwarten ist demnach, dass die Vielspieler deutlich mehr Spielvolumen aufweisen als der Medianspieler. Das Ausmaß ist dennoch überraschend. Jeder zehnte weist demnach ein 31,12mal so hohes Spielvolumen wie der Medianspieler auf (vgl. Tabelle 46). Beim 93%-Perzentilspieler liegt der Faktor bereits bei 51,7 und beim 96%-Perzentilspieler bei 105,3. Von dort steigert sich der Faktor auf 146,82 beim 97%-Perzentil und 228,56 beim 98% Perzentil. Der 99%-Perzentilspieler weist bereits ein 457mal so hohes Spielvolumen auf. Spätestens ab dem 100fachen Spielvolumen des Medianspielers kann von exzessivem Spielen gesprochen werden. Und es stellt sich die Frage, ob diese knapp 4% aller Spieler ein pathologisches Spielverhalten aufweisen. Dieses wird in Abschnitt 9.8 nachgegangen.

Perzentil	Verhältnis des Spielvolumens zum Medianspieler
90	31,12
91	36,38
92	43,06
93	51,70
94	63,40
95	80,09
96	105,03
97	146,82
98	228,56
99	457,06

Tabelle 46: Verhältnis des Spielvolumens der Vielspieler zum Medianspieler

Wird das Spielvolumen der Vielspieler aggregiert, so kann der Anteil am gesamten Spielvolumen des Samples angegeben. Diese sind in Tabelle 47 angegeben. Die Top 10% aller Spieler sind demnach für 89,36% aller Spielerverluste an die Anbieter verantwortlich. 5% aller Spieler machen immer noch 80,44% des gesamten Spielvolumens aus. Und mit 1% der Spieler machen die Anbieter fast 55% ihrer Umsätze.

Gruppe Vielspieler	Spielvolumen in gezahltem Rake in \$	Anteil an gesamten Spielvolumen
Top 1%	448.939.210	54,88%
Top 5%	658.081.834	80,44%
Top 10%	731.079.221	89,36%

Tabelle 47: Aggregiertes Spielvolumen der Gruppe der Vielspieler und ihr Anteil am gesamten Spielvolumen

Diese Angaben beziehen sich lediglich auf die Verluste dieser Spielergruppe an die Anbieter. Aufgrund von Lerneffekten ist jedoch davon auszugehen, dass diese Gruppe deutlich geschickter spielt als der durchschnittliche Spieler und daher von den Gegenspielern Geld gewinnt. Dies bestätigt eine empirische Untersuchung der um den Rake adjustierten „Winrate“ der Gruppe der Vielspieler (Fiedler/Rock, 2009). Entsprechend sind die realen Verluste dieser Gruppe geringer als die Abgaben an die Anbieter. Dies ist auch deshalb zu erwarten, weil in der Gruppe der exzessiven Onlinepokerspieler die Gruppe der professionellen Pokerspieler enthalten ist. Dieser bedeutenden Punkt wird im folgenden Abschnitt näher untersucht. Dort wird auf die Frage eingegangen, ob die Vielspieler beim Onlinopoker pathologische Spieler sind.

9.7 Ein Vergleich zu exzessiven Automatenspielern

Interessant ist ein Vergleich der exzessiven Onlinepokerspieler mit den exzessiven Automatenspielern. Wird lediglich die Häufigkeit der Spielhallenbesuche als Unterscheidungsmerkmal des Spielvolumens zwischen den Spielern herangezogen, so verliert die Gruppe von 215.000 Personen (2,5% aller Spielhallenbesucher), die mehrfach pro Woche deutsche Spielhallen besuchen, pro Jahr 978 Mio. € an den gewerblichen Spielautomaten, bzw. 4.550 € pro Kopf (Fiedler, 2011 in Vorbereitung).

Bei dieser Berechnung der Verluste der Vielspieler wurde jedoch nur nach der Spielhäufigkeit unterschieden und damit eine Gleichverteilung der Verluste pro Spielhallenbesuch über alle Spielhallenbesucher angenommen. Dies ist unrealistisch. Vielmehr ist ein längerer Aufenthalt pro Besuch in der Spielhalle, eine höhere Spielintensität und eine höhere Anzahl gleichzeitig bespielter Automaten bei

dieser Gruppe wahrscheinlich – genau wie bei den Onlinepokerspielern. Nach einer Studie zur Evaluierung der Novellierung der Spielverordnung (Bühringer et al., 2010) spielen in Spielhallen 12,8% der Besucher an 4 Geräten und 1,8% an 5 Geräten oder mehr gleichzeitig, und in Gaststätten 0,7% der Spieler an vier Geräten (und keiner an 5 oder mehr). Diese Werte werden übersetzt in ein gleichzeitiges Bespielen von 4 Geräten in der Gruppe der 2,5% der Exzessivspieler und 1,5 Geräten bei den anderen Spielern. Für die anderen Variablen des Spielverhaltens liegen keine exakten Werte vor. Wird konservativ davon ausgegangen, dass die durchschnittliche Sessiondauer der Vielspieler 3mal so lang ist wie bei dem Rest des Samples (weniger als bei den Onlinepokerspielern) und die Spielintensität bei allen Spielern identisch ist, dann ergibt sich ein durchschnittlicher Verlust pro Kopf bei den Vielspielern von etwa 12.000 €.³⁶

Die Vielspieler beim Onlinepoker weisen ebenfalls hohe Verluste pro Kopf an die Anbieter auf. Im Durchschnitt zahlen die 2,5% der exzessivsten Onlinepokerspieler im Jahr hochgerechnet 11.065 \$ bzw. bei einem Umrechnungskurs von 1:0,7 am 01.01.2010 7.746 € an Rake an die Anbieter. Die Einnahmen der Automatenanbieter pro Kopf der exzessiven Spieler sind demnach knapp 55% höher als die der Onlinepokeranbieter mit exzessiven Pokerspielern. An dieser Stelle sei nochmals darauf hingewiesen, dass die Vielspieler beim Poker im Durchschnitt weniger Geld verlieren, da sie überdurchschnittlich geschickt sind und daher von ihren Gegenspielern Geld gewinnen (Fiedler/Rock, 2009). Dieser Zusammenhang gilt nicht für die Automatenspieler, da dort das Spielergebnis unabhängig von dem Geschick der Spieler ist.

9.8 Sind Vielspieler pathologische Spieler?

Beim Pokerspiel hat das Geschick einen Einfluss auf das Spielergebnis. Der Spieler kann eine Vielzahl an Entscheidungen treffen, die von einer Reihe an Einflussfaktoren abhängen. Dies kann die Position am Tisch sein, die Größe des Pots, die Strategie der möglichen Gegner, die Spannweite ihrer Karten und natürlich die eigenen Karten sowie die Gemeinschaftskarten (vgl. Tabelle 48). Diese Faktoren richtig einzuschätzen und daraufhin die richtigen Entscheidungen zu treffen, macht das Geschick beim Poker aus (Rock/Fiedler, 2008).

Einflussfaktoren auf Entscheidungen des Spielers
Absolute Position
Relative Position
Stacksizes
Potgröße
Gameflow (vorherige Aktionen am Tisch)
„Tells“ der Gegner
Spielart und –strategie der Gegner
Die Spannweite an möglichen Karten des Gegners
Die Spannweite der Karten, die der Gegner beim Spieler vermutet
Risikopräferenzen
Die eigenen Karten
Die Gemeinschaftskarten an Flop, Turn und River

Tabelle 48: Einflussfaktoren auf die Entscheidungen am Pokertisch
Quelle: Rock & Fiedler, 2008, S. 476.

³⁶ Ausgangspunkt dieser Rechnung sind Spielerverluste von 3,34 Mrd. € in 2009 und 3,44 Mio. Spielhallenbesuche der Vielspieler gegenüber 7,99 Mio. bei dem Rest der Spieler (Fiedler, 2011 in Vorbereitung). Werden diese mit dem Verhältnis der durchschnittlichen Spielzeit der Vielspieler gegenüber dem Rest des Samples (3 : 1) multipliziert und ebenfalls mit dem Verhältnis der Gleichzeitig gespielten Geräte der Vielspieler gegenüber dem Rest des Samples (4 : 1,5), so ergibt sich, dass 77,5% der Verluste aller Automatenspieler von 2,5% der Spieler stammen.

Das Geschick beim Poker ist ungleich verteilt, so dass einige Spieler von anderen langfristig Geld gewinnen bzw. einige langfristig Geld an diese Spieler verlieren. Aufgrund der Gebühren des Anbieters in Form des Rakes verlieren jedoch viele Spieler insgesamt, obwohl sie besser als ihre Mitspieler sind. Einige Spieler sind jedoch derart geschickt beim Pokern, dass sie diesen Nachteil überkompensieren können und langfristig beim Pokern Geld verdienen. Sie haben entsprechend einen hohen Anreiz viel Poker zu spielen.

Die Gruppe der „Winning-Player“ lässt sich dabei in drei Untergruppen aufteilen: 1) Die erfolgreichen Hobbyspieler, 2) die semiprofessionellen Spieler und 3) die professionellen Spieler. Die erfolgreichen Hobbyspieler sind die größte Gruppe. Sie können zwar langfristig mit einem Gewinn beim Pokern rechnen, jedoch ist ihr Geschick nur für die kleineren Limits ausreichend, so dass sich das Pokerspielen aufgrund der geringen Beträge finanziell nicht wirklich für sie lohnt und sie Pokern nur als Hobby betreiben. Dennoch spielen diese Spieler vermutlich bereits deutlich mehr als der Durchschnittsspieler. Die Gruppe der Semiprofessionellen Spieler setzt sich aus Personen zusammen, deren Geschick beim Pokern ausreichend groß ist, um damit finanziellen Erfolg erzielen zu können. Sie gehen jedoch weiterhin einer Vollzeitbeschäftigung wie einem Studium³⁷ oder einer Arbeit nach. Sie spielen demnach lediglich in ihrer Freizeit, dafür um etwas höhere Beträge als die erfolgreichen Hobbyspieler und können daher das Pokerspiel bereits als lukrativen Nebenverdienst ansehen. Die Gruppe der professionellen Spieler ist äußerst klein. Sie setzt sich aus Spielern zusammen, die aufgrund ihres Geschicks langfristig Geld beim Pokern verdienen und keiner Vollzeitbeschäftigung nachgehen. Sie sind nicht zwangsläufig geschickter als die Spieler in der semiprofessionellen Gruppe, wenden jedoch bedeutend mehr Zeit für das Pokerspiel auf, da sie hierin ihren Beruf sehen. Manche dieser Spieler kommen dabei auf ein hohes Spielvolumen, in dem sie hohe Limits spielen, andere spielen besonders viele Tische gleichzeitig und wiederum andere spielen besonders häufig und lange am Stück oder mehreres davon zusammen.

Mit großer Sicherheit finden sich die Gruppe der professionellen und semi-professionellen Spieler sowie ein großer Teil der erfolgreichen Hobbyspieler unter den Vielspielern wieder. Es stellt sich nun die Frage, ob diese Personen ein pathologisches Spielverhalten aufweisen, bzw. gefährdet sind eines zu entwickeln. Nach Weinstock & Petry, 2009, unterscheiden sich pathologische Spieler von professionellen Spielern nur hinsichtlich ihrer Impulsivität. Eine Antwort auf diese Frage kann daher mit Hilfe dieses Datensatzes leider nicht gegeben werden, da er keinerlei Informationen über das Setzverhalten der Spieler enthält aus dem man Impulsivität ablesen könnte. Ein Forschungsprojekt am Institut für Recht der Wirtschaft, Arbeitsbereich Glücksspiele, der Universität Hamburg, verspricht hier Abhilfe. Anhand eines detaillierten Datensatz wird das Setzverhalten von Onlinepokerspielern analysiert und dabei Erkennungsmerkmalen von Impulsivität und pathologischem Spielverhalten herausgearbeitet.

Bis die Ergebnisse dieses Forschungsprojektes vorliegen, kann nur vermutet werden, dass in der Gruppe der Vielspieler auch pathologische Spieler vertreten sind. Ein starker Hinweis hierauf ist, dass nicht alle Vielspieler „Winning-Player“ sind. Ein professioneller Spieler würde sofort mit dem Spielen aufhören, wenn sein Erwartungswert abzüglich der Opportunitätskosten der Zeit nicht mehr positiv ist (oder aber soweit in den Limits absteigen, bis der Erwartungswert wieder positiv ist). Eine ähnliche Reaktion ist von den semi-professionellen und den Hobbyspielern zu erwarten. Entsprechend

³⁷ Viele Onlinepokerspieler sind sehr jung (Vgl. Bericht Teil A). Es liegt aufgrund der für erfolgreiches Spielen notwendigen Intelligenz und Zeit nahe, dass sich besonders viele Studenten unter der Gruppe der semiprofessionellen Spieler befinden.

liegt die Vermutung nahe, dass diese Spieler ein Spielproblem haben und trotz eines negativen Erwartungswertes viel Zeit mit Onlinepoker verbringen.

Mit hoher Wahrscheinlichkeit sind jedoch auch einige der „Winning-Player“ pathologische Spieler. Diese merken davon jedoch (zunächst) nicht zwangsläufig etwas, da bis auf die verlorene Zeit beim Spielen keine Schäden in Form von finanziellen Problemen auftreten. Finanzielle Probleme sind charakteristisches Merkmal von Spielproblemen und gehen meist den Folgeproblemen der Spielsucht voraus. Stattdessen haben pathologische „Winning-Player“ sogar einen finanziellen Vorteil von ihrer Sucht. Mit etwas Glück merken sie daher eventuell nie etwas von ihrem eigentlichen Spielproblem. Wahrscheinlicher ist jedoch, dass sie eines Tages keine „Winning-Player“ mehr sind, da sie entweder aufgrund von Toleranzentwicklung im Zuge der Entwicklung einer Spielsucht um immer höhere Einsätze spielen müssen und irgendwann auf einem Limit ankommen, an dem sie schlechter als die Gegenspieler sind. Oder etwas ändert sich in der Pokerwelt, zum Beispiel die Konkurrenz wird im Durchschnitt merklich besser, weil unbedarfte Neulinge ausbleiben und die verbleibenden Spieler im Spielerpool durch Übung immer stärker werden. Durchaus möglich ist auch, dass im Zuge eines Alterungs- und oder Gewöhnungsprozesses das Geschick dieser Spieler abnimmt und sie zum „Losing-Player“ werden, jedoch aufgrund ihrer Spielsucht nicht mehr mit dem Spielen aufhören können.

10. Poker als Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel?

Von hoher auch internationaler Bedeutung für die Regulierung des Pokerspiels ist die Frage, ob es sich um ein Glücks- oder um ein Geschicklichkeitsspiel handelt (vgl. stellvertretend für viele andere: Kelly et al, 2007). Eideutig ist, dass beim Poker die Geschicklichkeit der Spieler einen gewissen Einfluss auf das Spielergebnis hat. Unklar ist hingegen das Ausmaß. Eine qualitative Abwägung der Einflussfaktoren der Geschicklichkeit ist für die Beantwortung der Frage unzureichend, vielmehr ist eine quantitative Betrachtung notwendig (Fiedler/Rock, 2008). Entsprechend müssen die beiden Einflussfaktoren Zufall und Geschick operationalisiert und damit messbar gemacht werden. Fiedler und Rock haben hierfür das Konzept der kritischen Wiederholungshäufigkeit entwickelt (Fiedler/Rock, 2009). Es basiert auf den drei Kernideen. 1) Liegt das Verhältnis von Geschick zu Zufall bei über 50%, so handelt es sich um ein Geschicklichkeitsspiel. 2) Entscheidend ist nicht das absolute Geschick eines Spielers sondern das relative Geschick zwischen den Spielern. Sitzt der zehntbeste Spieler der Welt mit den besten neun an einem Tisch, so verliert er – obwohl er gegen alle anderen Spieler gewinnen würde. 3) Der Einfluss des Geschicks wächst linear mit der Anzahl an Spielwiederholungen, während das Zufalls gleichverteilt ist und daher nur mit der Wurzel der Anzahl an Spielwiederholungen wächst. Das Verhältnis von Geschick zu Zufall wächst demnach mit zunehmender Anzahl an Spielwiederholungen und es muss ein Punkt bestehen, an dem beide Größen einen 50%-igen Einfluss auf das Spielergebnis haben. Dieser Punkt wird als kritische Wiederholungshäufigkeit bezeichnet (vgl. Abbildung 37).

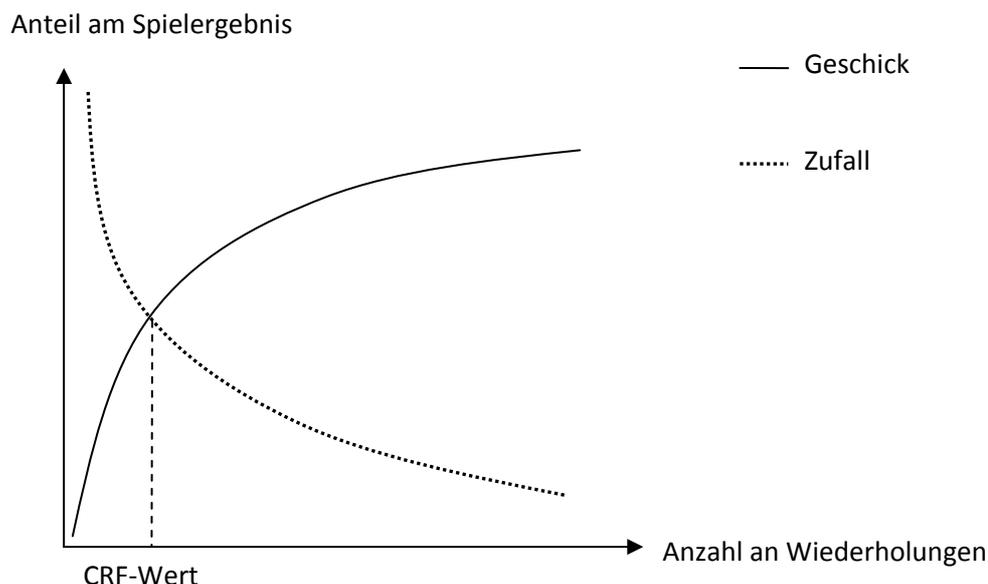


Abbildung 37: Der Bedeutungsanteil von Geschick und Zufall für das Spielergebnis in Abhängigkeit der Wiederholungsanzahl
Quelle: Rock/Fiedler, 2008.

Eine empirische Untersuchung hat ergeben, dass die kritische Wiederholungshäufigkeit für den durchschnittlichen Spieler (der als der Medianspieler definiert wurde) etwa nach 1.000 gespielten Händen erreicht ist (Fiedler/Rock 2009).³⁸ Unklar war bislang, ob der Medianspieler diese Anzahl an

³⁸ Der durchschnittliche Pokerspieler ist ungeschickter als seine Gegenspieler, welche vornehmlich aus Vielspielern bestehen. Entsprechend ist er ein Verlierer und es ist nicht sein Geschick, dass nach 1.000 Händen einen größeren Einfluss auf das Spielergebnis hat als der Zufall, sondern sein „Missgeschick“.

Händen erreicht und Poker damit für ihn ein Geschicklichkeitsspiel ist, oder ob er weniger als 1.000 Hände spielt und er damit ein Glücksspiel spielt. Diese Frage kann mit den Daten aus dieser Studie beantwortet werden. Hierzu müssen 1.000 Hände in Spielzeit umgerechnet werden und mit der Spielzeit des Medianspielers verglichen werden.

Wird davon ausgegangen, dass der Medianspieler an einem Tisch mit 6 Plätzen spielt, so spielt er im Schnitt etwa 75 Hände pro Stunde. 1.000 Hände lassen sich dann in eine Spielzeit von 13,33 Stunden umrechnen. Laut den Daten aus dieser Studie spielt der Medianspieler an 1,04 Tischen simultan, was die notwendige Spielzeit zum Erreichen der kritischen Wiederholungshäufigkeit auf 12,82 Stunden senkt. Im Rahmen der sechsmonatigen Beobachtungsdauer spielte der Medianspieler 292 Minuten, bzw. 4,87 Stunden (vgl. Abschnitt 8.2). Er erreichte damit die kritische Wiederholungshäufigkeit während der Aufzeichnungsphase nicht. Für ihn war das Pokerspiel über diesen Zeitraum demnach ein Glücksspiel, da der Zufall bei ihm einen größeren Einfluss auf das Spielergebnis hatte als sein (Miss)Geschick.

Bereits die Hälfte aller Spieler ist nach zwei Monaten nicht mehr aktiv, wie Abbildung 38 zeigt, in der die Haltedauer von Neukunden bei dem Anbieter Partypoker dargestellt ist. Die Zahl der Spieler, die ihre kritische Wiederholungshäufigkeit erreichen ist demnach sehr gering und der durchschnittliche Spieler erreicht sie nicht.³⁹ Zusammenfassend lässt sich also festhalten, dass Poker zwar neben dem Zufallselement auch Geschicklichkeitselemente aufweist, diese jedoch nicht ausreichend groß sind, um das Spiel für den Durchschnittsspieler zu einem Geschicklichkeitsspiel zu machen. Poker ist daher rechtlich als Glücksspiel einzuordnen.

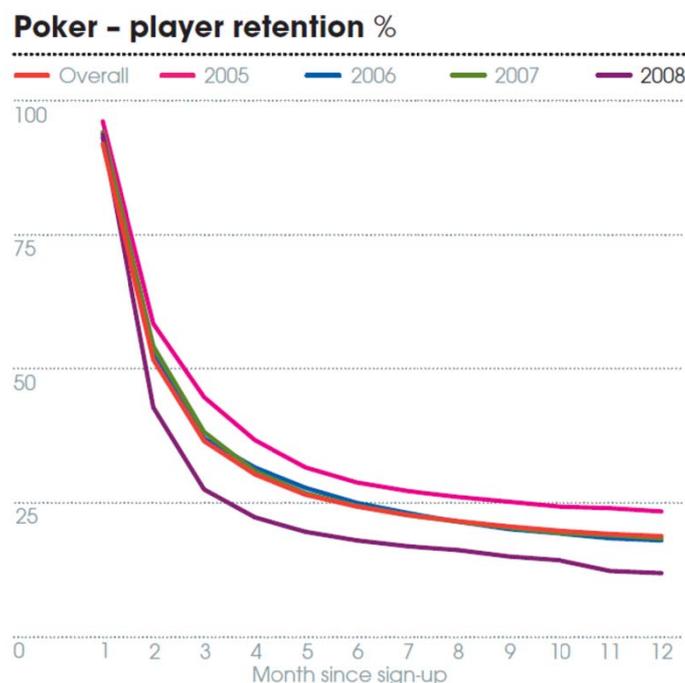


Abbildung 38: Die Haltedauer von Neukunden bei Partypoker
Quelle: Partygaming, 2009

³⁹ Es lässt sich argumentieren, dass die Spieler, die aufhören bei Partypoker zu spielen zu einem anderen Anbieter wechseln und demnach der Medianspieler länger als zwei Monate aktiv ist. Wenn die Haltedauer für den Medianspieler bei allen Anbietern zwei Monate beträgt, dann müsste er jedoch bei acht verschiedenen Anbietern spielen, bis er seine kritische Wiederholungshäufigkeit erreicht hat. Das erscheint unrealistisch.

11. Das Spielverhalten der Deutschen und der US-Amerikaner

In diesem Kapitel wird das Spielverhalten der US-Amerikaner und der Deutschen näher untersucht. Wie aus Bericht Teil A bekannt, korreliert das Verhältnis an Onlinepokerspielern pro Internetuser positiv mit dem BIP/Kopf. Da sowohl die USA als auch Deutschland ein überdurchschnittlich hohes BIP/Kopf haben, ist zu vermuten, dass die Onlinepokerspieler in diesen Ländern ein höheres Spielvolumen aufweisen als im Rest der Welt. Die Idee dahinter ist, dass Einwohner dieser Länder sich höhere Einsätze leisten können. Die Vermutung, dass Spieler aus diesen beiden Ländern auch länger, häufiger oder an mehr Tischen gleichzeitig spielen als das Gesamtsample, kann nur aufgrund der Tatsache aufgestellt werden, dass diese beiden Länder die größten Pokernationen sind. Mehr als ein Indiz ist dies jedoch nicht. Entsprechend sollen in den nächsten Abschnitten die verschiedenen Variablen des Spielverhaltens der Einwohner dieser beiden Länder mit denen der gesamten Welt verglichen werden.

11.1 Spieldauer über 6 Monate

Die gesamte Spieldauer über 6 Monate liegt sowohl in den USA als auch in Deutschland über dem Durchschnitt des Gesamtsamples (vgl. Tabelle 49). Während der weltweite Durchschnitt bei 1.454 gespielten Minuten über die sechsmonatige Beobachtungszeit liegt, haben die US-Amerikaner 1.511 Minuten und die Deutschen sogar 1.754 gespielt. Auch der Median der Spieldauer liegt in beiden Ländern über dem im Gesamtmarkt. Der deutsche Medianspieler spielte 384 Minuten, der amerikanische 322 und der weltweite 292. Hieraus lässt sich schließen, dass sowohl die Amerikaner, aber vor allem die deutschen Pokerspieler überdurchschnittlich mehr Zeit an den virtuellen Tischen verbracht haben.

Sample	Ø Spieldauer in Minuten	Median Spieldauer in Minuten	σ Spieldauer in Minuten
Deutschland	1.754	384	4.074
USA	1.511	322	3.788
Welt	1.454	292	3.728

Tabelle 49: Ländervergleich: Spieldauer über 6 Monate

Die Abbildungen 39 und 40 geben die Spieldauer über 6 Monate nach Perzentilen an. Abbildung 39 zeigt die Werte für das 5%- bis 85% Perzentil in 5% Sprüngen und Abbildung 40 die Werte für das 90%- bis 99%- Perzentil der gesamten Spieldauer über 6 Monate. Auch hier zeigt sich, dass die Deutschen überdurchschnittlich viel spielen, sowohl im Vergleich zum Gesamtmarkt als auch im Vergleich zu den amerikanischen Spielern. Bemerkenswert ist allerdings, dass der Unterschied bei den Vielspielern relativ gesehen geringer ist. Dies würde bedeuten, dass die Herkunft einen geringeren Einfluss auf die Spieldauer der Vielspieler hat als auf die des restlichen Samples.

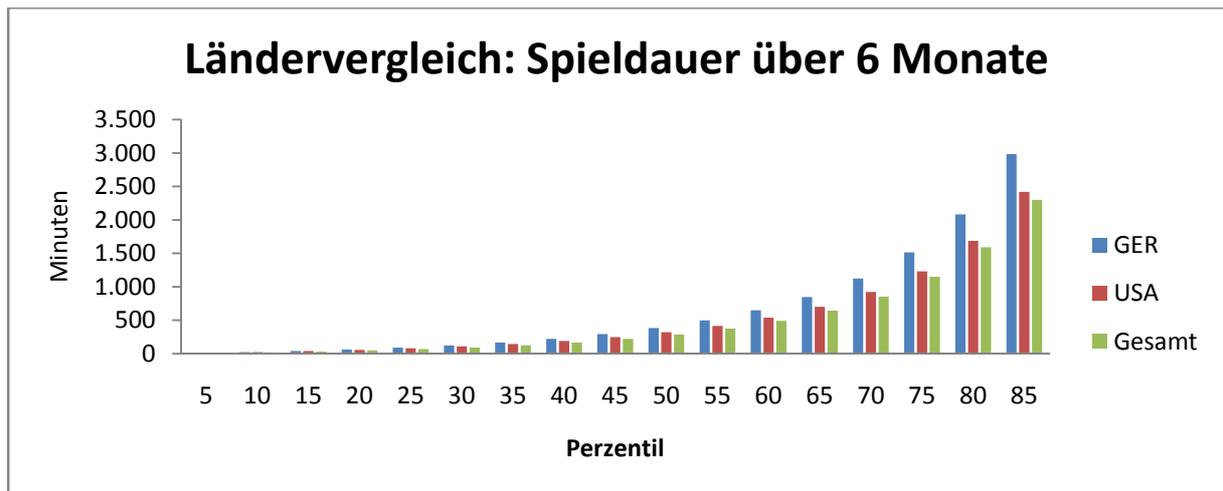


Abbildung 39: Spieldauer über 6 Monate nach Perzentilen im Ländervergleich

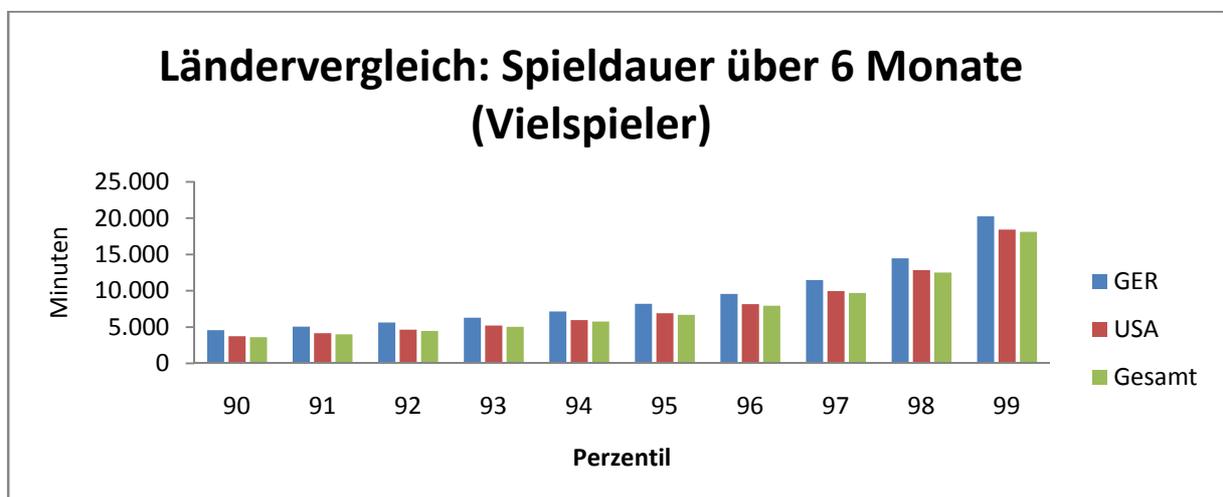


Abbildung 40: Spieldauer über 6 Monate nach Perzentilen der Vielspieler im Ländervergleich

11.2 Spieldauer Sessions

Bei der Spieldauer einzelner Sessions unterscheidet sich das Spielverhalten der Deutschen und US-Amerikaner vom weltweiten Sample nur geringfügig (Vgl. Tabelle 50). Während die deutschen Spieler im Durchschnitt 50,91 Minuten pro Pokersession spielen, sind es 50,46 Minuten bei den Amerikanern im Vergleich zu 49,85 Minuten beim Durchschnitt aller Spieler. Auch bezüglich des Medianspielers und der Standardabweichungen der durchschnittlichen Sessionlänge sind die Unterschiede zwischen den drei Spielergruppen marginal.

Sample	Ø-Spieldauer aller Spieler in Min.	Ø-Spieldauer Median-spieler in Min.	σ der Ø-Spieldauer in Min.
Deutschland	50,91	43	37,36
USA	50,46	42	37,81
Welt	49,85	41,5	38,46

Tabelle 50: Ländervergleich der Spieldauer einzelner Sessions

In Abbildung 41 sind die durchschnittlichen Sessionlängen nach Perzentilen für die deutschen, die amerikanischen und die gesamten Spieler dargestellt. Auch hier zeigt sich kein Unterschied zwischen den Gruppierungen.

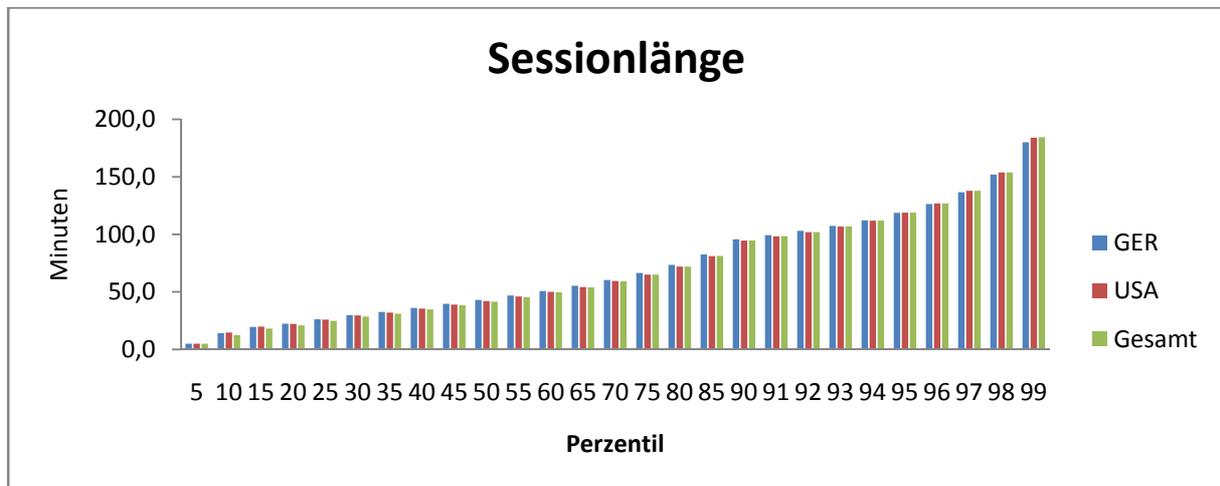


Abbildung 41: Ø-Sessionlänge nach Perzentilen im Ländervergleich

11.3 Anzahl Sessions

Hinsichtlich der Anzahl der gespielten Sessions ist zu konstatieren, dass die Deutschen mit im Durchschnitt 27,43 gespielten Sessions pro Spieler häufiger Onlinepoker spielen als der durchschnittliche Spieler der gesamten Welt, der 23,25 Sessions gespielt hat (vgl. Tabelle 51). Der amerikanische Wert von 24,92 durchschnittlich gespielten Sessions liegt zwischen dem deutschen und dem des Gesamtsamples. Entsprechend ist festzuhalten, dass die Amerikaner zwar etwas häufiger Onlinepoker spielen als andere Nationen, jedoch weniger oft als die Deutschen. Der Median der Sessionanzahl liegt bei den Deutschen mit 9 über dem der Amerikaner und des Gesamtsamples von jeweils 7. Diese Beobachtung lässt vermuten, dass der erhöhte Durchschnittswert der Anzahl der Sessions der Deutschen nicht nur durch die Gruppe der Vielspieler zustande kommt, sondern sich auch bei anderen Spielern wiederfindet. Diese Vermutung bestätigt sich durch die Standardabweichung der durchschnittlich gespielten Sessions, die bei den Deutschen und den Amerikanern mit knapp über 50 etwa gleich hoch ist und nur leicht höher als die 47 des Gesamtsamples.

Sample	Ø-Sessionanzahl aller Spieler	Ø Sessionanzahl Medianspieler	σ der Ø-Sessionanzahl
Deutschland	27,43	9	50,5
USA	24,92	7	50,79
Welt	23,25	7	47,03

Tabelle 51: Anzahl Sessions im Ländervergleich

Betrachtet man die Anzahl der durchschnittlich gespielten Sessions nach Perzentilgruppen in Abbildung 42, so bestätigt sich die Vermutung ebenfalls, dass sich die erhöhte Häufigkeit des Spielens der Deutschen sich bei fast allen Spielern wiederfindet. Lediglich bei der Anzahl der Sessions der „Eintagsfliegen“ unter den Spielern unterscheiden sich die Werte nicht: Sowohl im Sample der deutschen Spieler, der amerikanischen Spieler und des Gesamtsamples haben 15% der Spieler lediglich eine

Session gespielt. Vermutlich haben sie nur einmalig eingezahlt, das Geld bereits in der ersten Session verloren und sich danach nicht wieder eingeloggt.

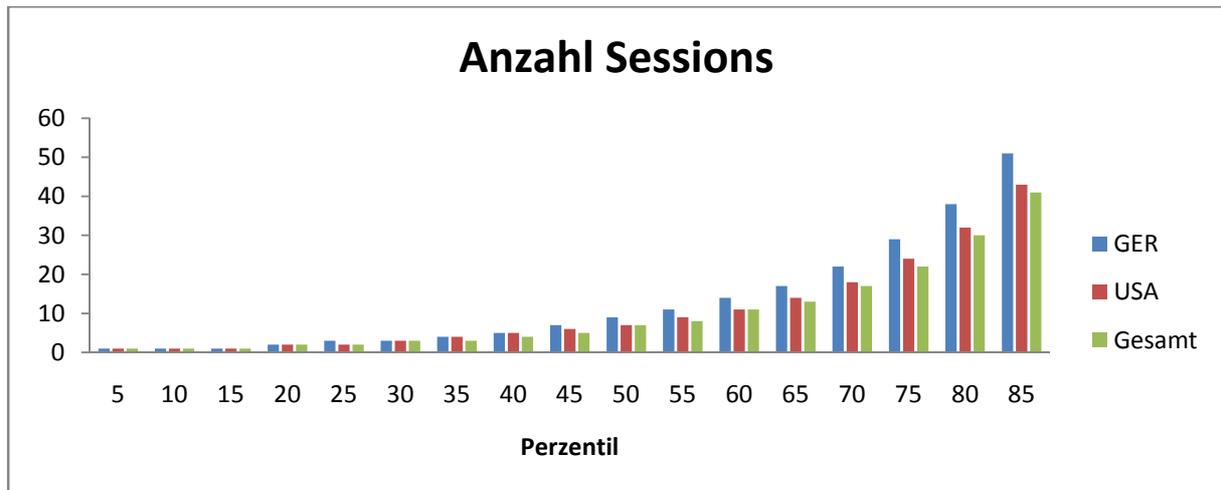


Abbildung 42: Anzahl Sessions nach Perzentilen im Ländervergleich

Bei der Betrachtung der Perzentilwerte der Vielspieler (vgl. Abbildung 42) ist wie bei der Spieldauer über 6 Monate bemerkenswert, dass sich die Werte zwischen den Samples nur geringfügig voneinander unterscheiden. Zwar spielen die Deutschen Spieler der Perzentile 90%-98% ebenfalls mehr als ihre Pendanten in Amerika und der gesamten Welt, jedoch ist der relative Abstand geringer verglichen mit den anderen Perzentilgruppen. Auch der relative Abstand der durchschnittlichen Anzahl an Sessions zwischen den amerikanischen Spielern und den weltweiten Spielern ist bei den Vielspielern geringer. Dies bedeutet, dass sich die Gruppe der Vielspieler bezüglich der Spielhäufigkeit homogener in Bezug auf ihre Herkunft ist als andere Spieler.

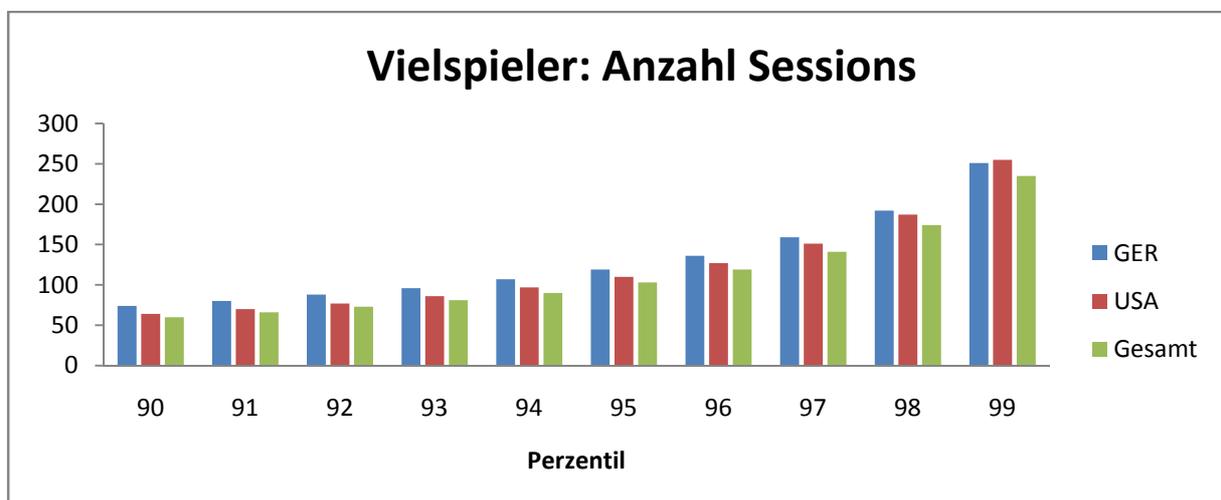


Abbildung 43: Anzahl Sessions der Vielspieler im Ländervergleich

11.4 Anzahl simultan gespielter Tische (Multitabling)

Tabelle 52 zeigt die Ergebnisse für die Anzahl simultan gespielter Tische, dem so genannten Multitabling, der deutschen, amerikanischen und weltweiten Spieler. Es zeigt sich, dass die deutschen Onlinepokerspieler mit 1,47 Tischen im Durchschnitt mehr Tische simultan gespielt haben als der Durchschnitt des gesamten Samples (1,32 Tische). Auffällig ist, dass die amerikanischen Spieler im Durch-

schnitt nur 1,04 Tische gleichzeitig gespielt haben und damit deutlich unter dem weltweiten Wert liegen. Kleiner ist auch die Standardabweichung der durchschnittlich simultan gespielten bei den Amerikanern als bei den Deutschen oder dem Gesamtsample. Das bedeutet, dass die Amerikaner deutlich häufiger als andere Nationen nur an einem Tisch zur Zeit spielen.

Sample	Ø-Tische aller Spieler	Ø-Tische Medianspieler	σ Ø-Tische
Deutschland	1,47	1,07	1,27
USA	1,04	1,00	0,80
Welt	1,32	1,04	0,97

Tabelle 52: Anzahl simultan gespielter Tische im Ländervergleich

Betrachtet man die Anzahl simultan gespielter Tische nach Perzentilen (vgl. Abbildung 44), so bestätigt sich der Eindruck des Vergleichs der Durchschnittswerte. Zwar spielt der Großteil aller Spieler in allen drei Samples nur einen Tisch, doch gibt es bei den Deutschen deutlich mehr Spieler, die mehrere Tische gleichzeitig spielen. Insbesondere unter den Vielspielern ist das Multitabling unter den Deutschen deutlich stärker ausgeprägt als bei dem Gesamtsample. Und bei den Amerikanern ist es deutlich seltener. Selbst der 95%-Perzentilspieler bei den Amerikanern hat nur 2,02 im Durchschnitt simultan gespielt, während der Deutsche Wert hier bereits bei 2,5 Tischen liegt und der Wert des Gesamtsamples bei 2,53.

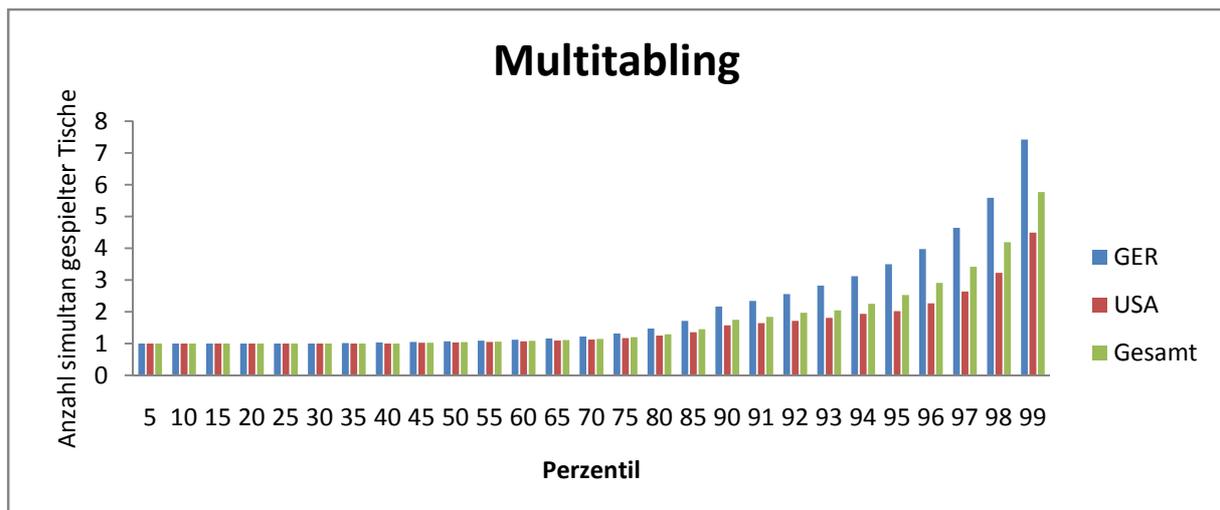


Abbildung 44: Anzahl simultan gespielter Tische nach Perzentilen im Ländervergleich

Es bleibt damit festzuhalten, dass die Deutschen Onlinepokerspieler häufiger und an mehr Tischen gleichzeitig spielen als die Spieler anderer Nationen und die Amerikaner zwar ebenfalls mehr Sessions spielen (allerdings nicht in dem Maße wie die Deutschen), jedoch im Durchschnitt an weniger Tischen gleichzeitig. Die durchschnittliche Dauer einer Session weist bei den drei Samples kaum Unterschiede auf. Entsprechend stellt sich die Frage, wie sich das Spielvolumen als aggregierte Spitzenkennzahl aus der Spieldauer über 6 Monate, der durchschnittlichen Anzahl gespielter Tische und der Spielintensität in Form des gezahlten Rake in \$ pro Stunde zwischen den Samples verhält. Dies wird im nächsten Abschnitt untersucht.

11.5 Spielintensität

Tabelle 53 führt die Ergebnisse zu der Spielintensität der Deutschen, Amerikaner und dem gesamten Sample auf. Der deutsche Durchschnittsspieler verliert durchschnittlich 2,68\$ pro Tisch und Stunde an die Anbieter und spielen damit unterdurchschnittlich intensiv im Vergleich zu dem Wert des gesamten Samples von 3,2 \$ und insbesondere den Amerikanern mit 3,76 \$. Dieses Verhältnis gilt auch für den Medianspieler und ist insoweit verwunderlich, als dass die Deutschen bei den anderen Variablen des Spielverhaltens überdurchschnittlich aktiv sind.

Sample	Ø-Spielintensität in \$ Rake pro Std.	Ø Spielintensität Medianspieler in \$ Rake pro Std.	σ der Ø-Spielintensität in \$ Rake pro Std.
Deutschland	2,68	1,08	5,04
USA	3,76	1,76	5,76
Welt	3,20	1,25	5,58

Tabelle 53: Spielintensität in \$ Rake pro Tisch pro Stunde im Ländervergleich

Betrachtet man die in Abbildung 45 dargestellte Spielintensität nach Perzentilen im Ländervergleich, so zeigt sich, dass die unterdurchschnittliche Spielintensität der Deutschen für alle Perzentilgruppen und damit auch für die Vielspieler gilt. Es lässt sich damit festhalten, dass die Deutschen zwar häufiger, länger und an mehr Tischen gleichzeitig spielen als andere Spieler, jedoch risikoaverser sind und eine geringere Spielintensität aufweisen.

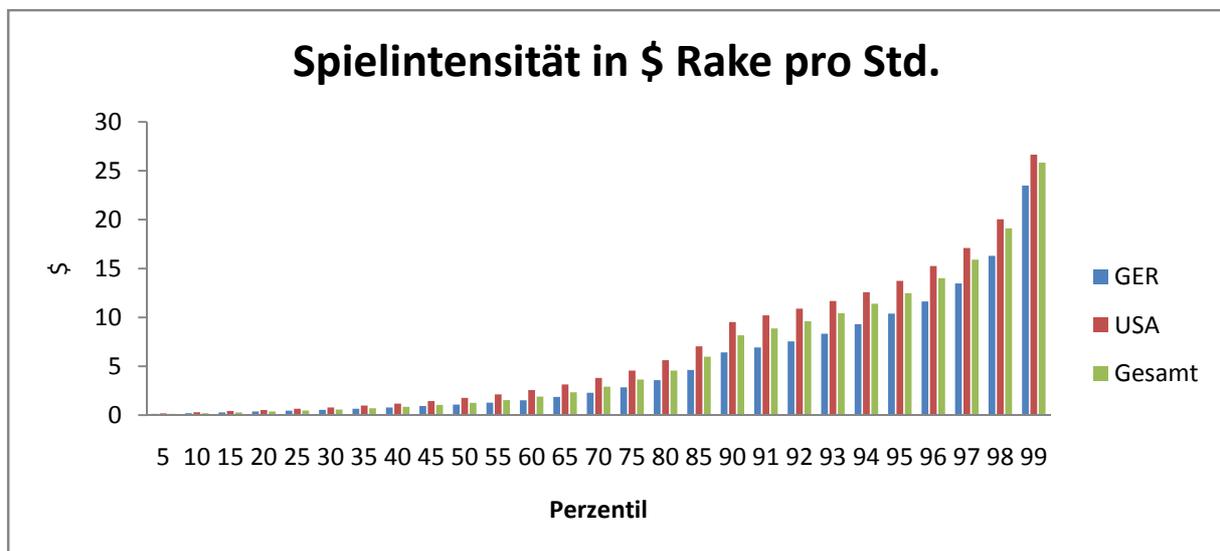


Abbildung 45: Spielintensität nach Perzentilen im Ländervergleich

11.6 Spielvolumen

Bei der Spielhäufigkeit und der durchschnittlich gespielten Anzahl an Tischen sind die Deutschen überdurchschnittlich aktiv, während sie eine unterdurchschnittliche Spielintensität aufweisen. Entsprechend stellt sich die Frage, wie sich diese Unterschiede im Spielvolumen niederschlagen. Das Spielvolumen dient als Spitzenkennzahl des Spielverhaltens von Pokerspielern und besteht aus dem

Produkt der Spieldauer über 6 Monate, der durchschnittlichen Anzahl gespielter Tische sowie der Spielintensität gemessen in \$ Rake pro Stunde (vgl. Abschnitt 8.1).

Tabelle 54 zeigt die Ergebnisse für das Spielvolumen in gezahlten \$ Rake im 6-monatigen Beobachtungszeitraum für das Sample der deutschen, der amerikanischen und aller Spieler. Es wird deutlich, dass sowohl die Deutschen trotz ihrer geringeren Spielintensität im Vergleich zu den Amerikanern und dem Sample der gesamten Welt das höchste Spielvolumen aufweisen. Die Deutschen haben im Schnitt 226,35 \$ Rake an die Anbieter gezahlt, die Amerikaner mit 214,09 \$ etwas weniger, aber deutlich mehr als die 187,95 \$ des Gesamtsamples. Der extreme Unterschied zwischen dem durchschnittlichen Spielvolumen und des Spielvolumens des Medianspielers, das in Kapitel 9 näher untersucht wurde, zeigt sich auch im Ländervergleich. Die Durchschnittswerte des Spielvolumens der Deutschen und der Amerikaner liegen weit über dem des Medianspielers.

Sample	Ø Rake in \$	Rake Median-spieler in \$	σ Rake in \$	Rake Gesamt in \$	Hochrechnung Gesamtmarkt 12 Monate
Deutschland	226,35	8,06	1.691,31	78.741.015	378 Mio. \$
USA	214,09	10,20	2.023,22	281.720.787	911 Mio. \$
Welt	187,95	6,69	1.926,61	818.096.943	3.596 Mio. \$

Tabelle 54: Spielvolumen in \$ Rake im Ländervergleich

Insgesamt weisen die Deutschen in dem beobachteten Zeitraum von 6 Monaten ein Spielvolumen in Höhe von knapp 79 Mio. \$ auf. Die Amerikaner haben fast 282 Mio. \$ an die Anbieter gezahlt und insgesamt wurden 818 Mio. \$ verloren. Diese Angaben können auf den Gesamtmarkt für 12 Monate hochgerechnet werden, indem der Wert mit x2 multipliziert, durch den beobachteten Marktanteil (Gesamtmarkt: 64,72%, USA 88,27%, Rest 57,4%) geteilt und den Anteil der Einnahmen mit Cash Games an den gesamten Einnahmen (70%, vgl. pokerscout.com) geteilt wird. Hieraus ergibt sich ein deutsches Marktvolumen in Höhe von 378 Mio. \$, 911 Mio. \$ in den USA und ein Gesamtmarkt in Höhe von 3.596 Mio. \$. Diese Angaben sind dabei Bruttoangaben. Die Anbieter zahlen hiervon etwa 30% in Form von Promotions, Bonus- und Rakebackangeboten an die Spieler zurück.

Im Vergleich der Medianspieler zeigt sich, dass der amerikanische Medianspieler mit 10,2 \$ ein höheres Spielvolumen als der deutsche mit 8,06 \$ aufweist. Dies ist insofern bemerkenswert, da der durchschnittliche Wert bei den Amerikanern geringer ist als bei den Deutschen. Dieses Verhältnis deutet darauf hin, dass die Deutschen unter den Vielspielern, die den Durchschnittswert stark beeinflussen, ein höheres Spielvolumen aufweisen als die Amerikaner, während bei dem Rest der Spieler die Amerikaner ein höheres Spielvolumen haben.

Diese Vermutung bestätigt sich bei einer Untersuchung des Spielvolumens nach Perzentilen, welche in Abbildung 46 grafisch dargestellt ist. In den unteren Bereichen bis zum 20%-Perzentil ist dieses bei allen drei Samples minimal. Bereits bei dem 35%-Perzentil fällt auf, dass die Amerikaner relativ gesehen ein deutlich höheres Spielvolumen aufweisen. Doch das Niveau ist sehr gering: 3,9 \$ im Vergleich zu 3,0 \$ bei den Deutschen und 1,7 \$ im Gesamtsample. Bis einschließlich des 85%-Perzentils weisen die Amerikaner das größte Spielvolumen und auch ein deutlich höheres als das Gesamtsample auf.

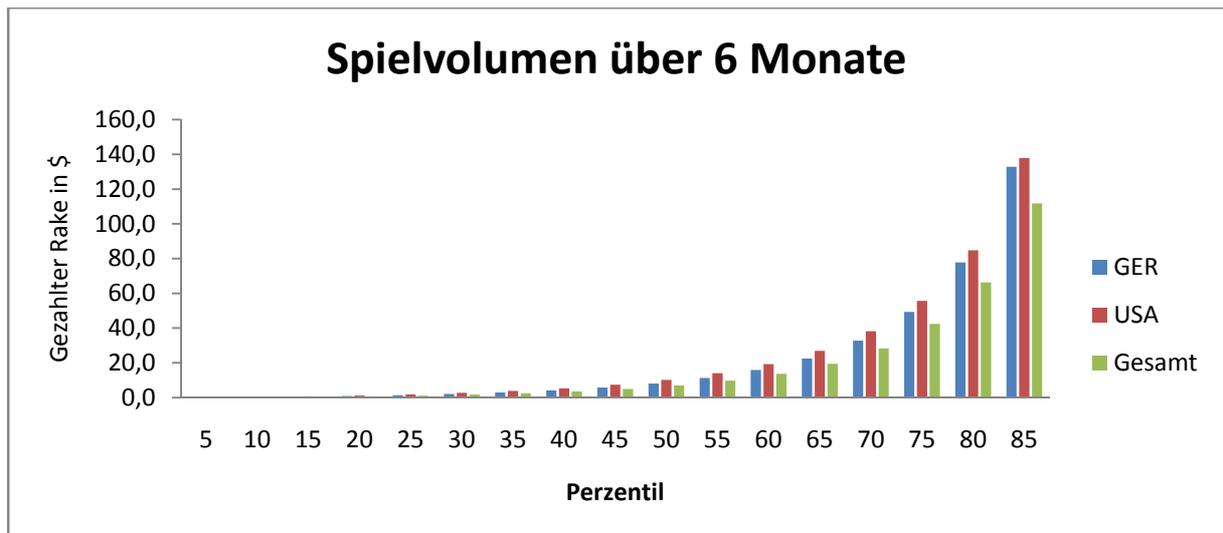


Abbildung 46: Spielvolumen in \$ Rake nach Perzentilen im Ländervergleich

Blickt man nun auf das Spielvolumen der Vielspieler, das in Abbildung 47 dargestellt ist, so zeigt sich, dass in dieser Gruppe die Deutschen das höhere Spielvolumen aufweisen, allerdings beide Gruppen weiterhin mehr als das Gesamtsample. Beim 90%-Perzentil liegen die Deutschen mit einem Spielvolumen von 264 gezahlten \$ Rake über 6 Monate knapp vor den Amerikanern mit 252 \$ (Gesamtsample: 213 \$). Der relative Abstand der Deutschen zu den Amerikanern im Spielvolumen vergrößert sich je größer das Perzentil wird, während sich der relative Abstand der Amerikaner zu dem Gesamtsample verkleinert. Beim 99%-Perzentil zeigt sich bei den Deutschen dann ein Spielvolumen von 4.019 \$, bei dem US-Sample 3.266 \$ und bei dem Gesamtsample 3.124 \$.

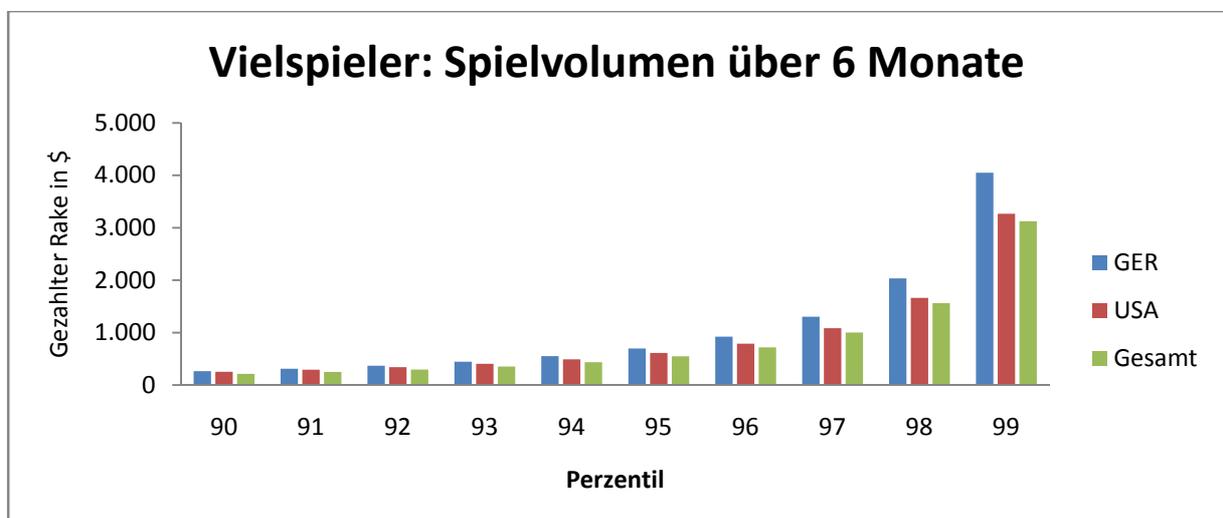


Abbildung 47: Spielvolumen in \$ Rake nach Perzentilen der Vielspieler im Ländervergleich

Die Analyse des Spielvolumens nach Perzentilen bestätigt damit die Vermutung, dass der hohe Durchschnitt des Spielvolumens der Deutschen vor allem auf die Gruppe der Vielspieler zurückzuführen ist, während ansonsten die Amerikaner das höhere Spielvolumen aufweisen. Insgesamt zeigt sich, dass sowohl die Amerikaner als auch die Deutschen ein höheres Spielvolumen aufweisen als andere Nationen. Es lässt sich sagen, dass ohne Betrachtung der Vielspieler die Amerikaner tendenziell mehr Poker spielen als die Deutschen, während bei den Vielspielern die Deutschen das höhere Spielvolumen aufweisen.

Bei den regulären Spielern, also Spieler, die nicht zu den Vielspielern zählen, liegt das erhöhte Spielvolumen in einer höheren Spielhäufigkeit begründet. Außerdem weisen die Amerikaner in dieser Gruppe eine erhöhte Spielintensität in Form des gezahlten Rakes in \$ pro Stunde auf, während die Deutschen sogar unterdurchschnittlich intensiv spielen. Dies ist der Grund, weshalb die Amerikaner in der Gruppe der regulären Spieler das höhere Spielvolumen aufweisen. Beim Multitabling oder der Sessionlänge besteht kaum ein Unterschied im Vergleich zum Gesamtsample.

Auch bei den Vielspielern ist das erhöhte Spielvolumen nicht auf die Sessionlänge zurückzuführen, sondern lässt sich ebenfalls durch eine größere Spielhäufigkeit erklären. Ein großer Unterschied besteht beim Multitabling. Die Deutschen neigen besonders dazu, an mehreren Tischen gleichzeitig zu spielen, während die Amerikaner dies sogar unterdurchschnittlich oft machen. Die Spielintensität ist bei den Amerikanern unter den Vielspielern ebenfalls überdurchschnittlich, jedoch der relative Abstand geringer als bei den regulären Spielern. Die deutschen Vielspieler spielen bis zum 96% Perzentil weniger intensiv als die Amerikaner (und bis zum 92%-Perzentil sogar unterdurchschnittlich intensiv im Vergleich zum Gesamtsample) und erst anschließend intensiver. Das hohe Spielvolumen der deutschen Vielspieler ist demnach vor allem auf das Multitabling und auch die Spielhäufigkeit zurückzuführen, während die Amerikaner trotz ihres unterdurchschnittlichen Multitablings aufgrund der Spielhäufigkeit ein höheres Spielvolumen aufweisen als das Gesamtsample.

Wird ein genauere Blick auf das aggregierte Spielvolumen der Gruppe der Vielspieler geworfen, so zeigt sich, dass deren Anteil am gesamten Spielvolumen des Samples in Deutschland besonders groß ist (vgl. Tabelle 55). In Deutschland sind 10% der Spieler für fast 91% aller Spielerverluste verantwortlich, während es in den USA „nur“ knapp 88% sind. Die Top 5% aller deutschen Spieler machen noch etwa 83% und die Top 1% der Deutschen 57% des Marktvolumens aus. Bei den Amerikanern ist dies umgekehrt. Dort weisen Vielspieler im weltweiten Vergleich ein leicht unterdurchschnittliches aggregiertes Spielvolumen auf.

Gruppe Vielspieler	Spielvolumen in gezahltem Rake	Anteil an Spielvolumen des Samples
Gesamt-Top 1%	448.939.210	54,88%
GER-Top 1%	44.935.363	57,07%
USA-Top 1%	152.744.796	54,22%
Gesamt-Top 5%	658.081.834	80,44%
GER-Top 5%	65.262.817	82,88%
USA-Top 5%	221.640.939	78,67%
Gesamt-Top 10%	731.079.221	89,36%
GER-Top 10%	71.611.298	90,95%
USA-Top 10%	281.720.787	87,81%

Tabelle 55: Aggregiertes Spielvolumen der Vielspieler im Ländervergleich

12. Anbieter und Spielverhalten

Im vorangegangenen Kapitel wurden die Unterschiede im Spielverhalten zwischen den deutschen und amerikanischen Pokerspielern im Vergleich zu weltweit allen Pokerspielern analysiert. Dieses Kapitel geht nun auf Unterschiede im Spielverhalten zwischen den Anbietern ein. Außerdem werden die Variablen des Spielverhaltens aller Spieler bei den jeweiligen Anbietern aufsummiert und anhand dessen die Marktanteile der Anbieter bestimmt.

12.1 Das Spielerverhalten bei den einzelnen Anbietern

Die Unterschiede in den einzelnen Variablen des Spielverhaltens wurden in den jeweiligen Abschnitten bereits kurz dargestellt. Hier folgt nun eine Gesamtübersicht über die Unterschiede des Spielverhaltens je nach Anbieter. Insgesamt lässt sich festhalten, dass sich das durchschnittliche Spielverhalten der Anbieter zum Teil voneinander unterscheidet.

Auffällige Differenzen sind bei der durchschnittlichen Spielzeit festzustellen (vgl. Tabelle 56). Sie bewegt sich zwischen den Anbietern bei 1.020 gespielten Minuten (Cake Poker) und 1.516 Minuten bei Pokerstars. Beim Anbieter Full Tilt Poker spielten die Spieler 1.476 Minuten an den virtuellen Tischen und bei Everest Poker 1.421 und IPN (Boss Media) 1.170 Minuten. Dieser Unterschied ist vor allem auf die durchschnittliche Anzahl gespielter Sessions zurückzuführen. Auch hier zeigt sich ein größerer Unterschied zwischen den Anbietern Cake Poker und IPN (Boss Media) mit 17,3 und 19,01 Sessions auf der einen Seite und Pokerstars (24,03), Full Tilt Poker (23,78) und Everest Poker (22,14) auf der anderen Seite. Wie auch bei der Untersuchung der deutschen und amerikanischen Spieler festgestellt wurde, unterscheidet sich die durchschnittliche Sessionlänge auch zwischen den Anbietern kaum. Die Werte liegen hier zwischen 45,48 bei IPN (Boss Media) und 51,21 bei Full Tilt Poker. Das Multitabling ist zwar bei allen Anbietern eher selten, aber wird bei Cake Poker am häufigsten betrieben, wo die Spieler im Durchschnitt 1,44 Tische gleichzeitig spielten. Am seltensten werden bei IPN (Boss Media) mehrere Tische simultan gespielt, dort beträgt die Anzahl im Durchschnitt lediglich 1,22.

Anbieter	Ø Spielzeit	Ø Anzahl Sessions	Ø Sessionlänge in Min.	Ø Anzahl Tische	Ø Spielvolumen
Pokerstars	1.516	24,03	50,27	1,31	177,51
Full Tilt Poker	1.476	23,78	51,21	1,35	217,13
Everest Poker	1.421	22,14	45,76	1,25	200,47
IPN (Boss Media)	1.170	19,01	45,48	1,22	185,20
Cake Poker	1.020	17,30	47,52	1,44	160,15
Gesamt	1.451	23,18	49,85	1,32	191,46

Tabelle 56: Übersicht über das Spielerverhalten nach Anbietern

Die Unterschiede im Spielverhalten bei den einzelnen Anbietern schreiben sich in die Spitzenkennzahl des Spielvolumens fort, das sich aus dem Produkt der durchschnittlichen Spielzeit, der Anzahl der durchschnittlich gespielten Sessions und der Spielintensität in Form des durchschnittlich gezahlten Rakes in \$ pro Stunde zusammensetzt. Am größten ist das durchschnittliche Spielvolumen bei dem Anbieter Full Tilt Poker mit 217,13 \$. Im Anschluss folgen Everest Poker mit 200,47 \$, IPN (Boss Media) mit 185,2 \$, Pokerstars mit 177,51 \$ und schließlich Cake Poker mit 160,15\$. Obwohl die Spieler bei Pokerstars am längsten gespielt haben und die Anzahl der Tische mit 1,31 nahe dem Durchschnitt von 1,32 liegt, ist das Spielvolumen vergleichsweise unterdurchschnittlich. Dies liegt nur

in einer unterdurchschnittlichen Spielintensität begründet. Die Ursache für diese ist die Preisstruktur bei Pokerstars, die vergleichsweise günstig ist. Zum anderen scheinen die Spieler dort vor allem auf den niedrigeren Limits um geringere Einsätze zu spielen. Dies erscheint auch insofern plausibel, als da sich ihre Werbemaßnahmen sehr stark auf Einsteiger fokussieren, während bei Full Tilt Poker, die trotz einer geringen durchschnittlichen Sessionlänge das höchste Spielvolumen aufweisen, die Werbemaßnahmen sich vor allem auf erfahrene Pokerspieler konzentrieren.

12.2 Marktanteile der Anbieter

Ein Teil der Variablen zu dem Spielverhalten der Spieler können für jeden Anbieter aufsummiert werden und auf diese Weise ein genaues Bild über die Bedeutung der einzelnen Anbieter im Gesamtmarkt liefern.

Insgesamt wurden knapp 4,59 Millionen Spieleridentitäten beobachtet (vgl. Kapitel 2). Bei Pokerstars wurden mit 2,43 Millionen am meisten Spieleridentitäten beobachtet, gefolgt von Full Tilt Poker mit 1,39 Millionen (Vgl. Tabelle 57). Die anderen drei Anbieter sind deutlich kleiner und kommen auf 275 tausend Spieleridentitäten (Everest Poker), 264 tausend (IPN (Boss Media)) und 234 tausend (Cake Poker). Dementsprechend unterschiedlich ist die gesamte Spielzeit in Stunden. Bei Pokerstars haben die Spieler über den sechsmonatigen Beobachtungszeitraum 60,5 Mio. Stunden an den virtuellen Pokertischen verbracht. Bei Full Tilt Poker haben die Spieler 34,2 Mio. Stunden gespielt. Bei Everest Poker kamen die Spieler zusammen auf 6,5 Mio. Stunden, bei IPN (Boss Media) auf 5,2 Mio. Stunden und bei Cake Poker haben die Spieler insgesamt 4 Mio. Stunden verbracht. Die Anzahl gespielter Sessions liegt bei den beiden großen Anbietern Pokerstars und Full Tilt Poker bei 58,4 Mio. und 33 Mio.. Bei Everest wurden insgesamt 6,1 Mio. Sessions aufgezeichnet, bei IPN (Boss Media) 5 Mio. und bei Cake Poker waren es 4 Mio. Das Spielvolumen aller Spieler zusammen addiert ergibt die gesamten Spielerverluste und damit die Brutto-Einnahmen der Anbieter. In den 6 Monaten der Datenaufzeichnung haben die Anbieter insgesamt 818 Mio. \$ von den Spielern einbehalten. Der größte Teil fiel dabei bei Pokerstars mit 377,7 Mio. \$ an. Full Tilt Poker hat insgesamt 301,5 Mio. \$ eingenommen. Die kleineren Anbietern liegen bei 55,2 Mio. \$ (Everest Poker), 49 Mio. \$ (IPN (Boss Media)) und 35 Mio. \$ (Cake Poker).

Anbieter	Spieleridentitäten	Spielzeit in Stunden ^a	Anzahl Spielsessions ^a	Spielvolumen in \$ Rake ^a
Pokerstars	2.429.347	61.405.268	58.377.208	377.714.269,29
Full Tilt Poker	1.388.483	34.167.790	33.018.126	301.490.088,07
Everest Poker	275.494	6.524.754	6.099.437	55.235.725,28
IPN (Boss Media)	264.394	5.157.754	5.026.130	48.963.418,07
Cake Poker	233.580	3.972.534	4.040.934	34.693.442,98
Gesamt	4.591.298	111.228.100	106.561.835	818.096.944
Andere Anbieter^b	1.619.810	39.241.274	37.595.015	288.624.602
Gesamt Markt	6.211.108	150.469.373	144.156.851	1.106.721.545

^a: Diese Angaben basieren auf den durchschnittlichen Ergebnissen pro Spieler und sind damit zum Teil leicht verschieden im Vergleich zu den Angaben, die in vorangegangenen Abschnitten für alle beobachteten Sessions gemacht wurden.

^b: Die beobachteten Anbieter machen zusammen 64,72% des Gesamtmarktes aus (vgl. Kapitel 4). Bei der Hochrechnung der Angaben der anderen Anbieter wurde angenommen, dass das Sample der beobachteten Anbieter repräsentativ für den Gesamtmarkt ist.

Tabelle 57: Anzahl Spieleridentitäten, Spielzeit in Stunden, Anzahl Sessions und Spielvolumen in \$ je Anbieter

Werden diese Daten in relativer Größe zum Gesamtmarkt betrachtet, so ergibt sich die Bedeutung der einzelnen Anbieter je nach untersuchter Größe. Diese ist in Tabelle 58 dargestellt. Es zeigt sich, dass Pokerstars mit Abstand der Marktführer ist. 34,24% aller Spieler spielen dort, während es 19,57% bei Full Tilt Poker sowie bei Everest Poker 3,89%, bei IPN (Boss Media) 3,73% und bei Cake Poker 3,31% sind. Vergleicht man diese Werte mit der gesamten beobachteten Spielzeit, so ist die Bedeutung von Pokerstars mit 35,73% sogar noch größer. Auch Full Tilt Poker gewinnt bei dieser Betrachtung mit 19,88% leicht an Bedeutung, während die kleineren Anbieter an Gewicht verlieren. Diese Beobachtungen gelten ebenfalls für die Anzahl der Sessions. Besonders groß sind die Veränderungen der relativen Bedeutung der einzelnen Anbieter bei dem Spielvolumen. Hier weist Pokerstars nur einen Anteil von 29,88% auf, was einer Differenz von 4,36 Prozentpunkten gegenüber dem Anteil bei den Spieleridentitäten entspricht. Ähnlich groß ist der Bedeutungssprung bei Full Tilt Poker, der jedoch in die andere Richtung geht. Beim Spielvolumen kommt der Anbieter auf 23,85%, was einem Zuwachs von 4,42 Prozentpunkten gegenüber dem Anteil bei den Spieleridentitäten entspricht. Everest Poker hat am Gesamtmarkt ein Spielvolumen von 4,37%, IPN (Boss Media) von 3,87% und Cake Poker 2,74%. Bei Cake Poker spielen im Vergleich zu den anderen beobachteten Anbietern also nicht nur die wenigsten Spieler, sondern diese weisen zudem noch ein unterdurchschnittliches Spielvolumen auf. Die absolute und relative Höhe des Spielvolumens ist zudem noch in Abbildung 48 dargestellt.

Anbieter	Spieleridentitäten	Spielzeit in Std	Anzahl Sessions	Spielvolumen
Pokerstars	34,24%	35,73%	35,46%	29,88%
Full Tilt Poker	19,57%	19,88%	20,05%	23,85%
Everest Poker	3,88%	3,80%	3,70%	4,37%
IPN (Boss Media)	3,73%	3,00%	3,05%	3,87%
Cake Poker	3,29%	2,31%	2,45%	2,74%
Gesamt Sample	64,72%	64,72%	64,72%	64,72%
Andere Anbieter	35,28%	35,28%	35,28%	35,28%
Gesamt Markt	100%	100%	100%	100%

* Die beobachteten Anbieter machen zusammen 64,72% des Gesamtmarktes aus (Vgl. Kapitel 4). Bei der Hochrechnung der Angaben der anderen Anbieter wurde angenommen, dass das Sample der beobachteten Anbieter repräsentativ für den Gesamtmarkt ist.

Tabelle 58: Marktanteile der beobachteten Anbieter nach verschiedenen Kriterien

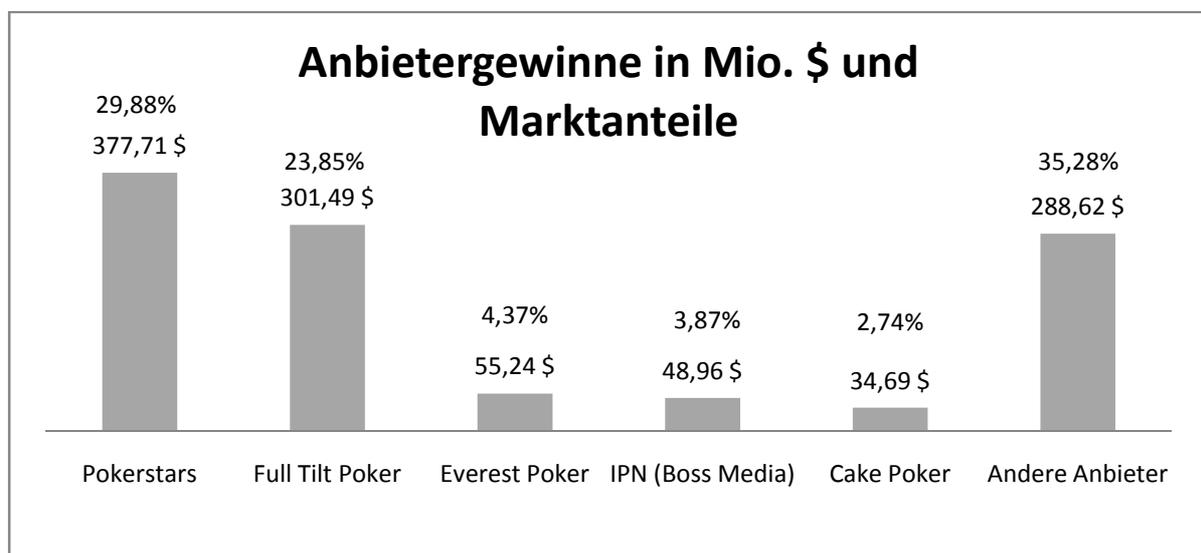


Abbildung 48: Anbietergewinne in Mio. \$ und Marktanteile

13. Zusammenfassung

Im Rahmen des von der Stadt Hamburg geförderten Forschungsprojektes „Der Markt für Onlinepoker: Spielerherkunft und Spielerverhalten“ der Universität Hamburg wurden über 6 Monate bei verschiedenen Onlinepokeranbietern Daten von knapp 4,6 Millionen Spieleridentitäten aufgezeichnet. Die hieraus aufgebaute Onlinepokerdatenbank der Universität Hamburg (OPD-UHH) eröffnet eine Vielzahl von Analysemöglichkeiten in Bezug auf die Herkunft und das Spielverhalten von Onlinepokerspielern. Dieser Bericht beinhaltet die Ergebnisse einer umfassenden Auswertung der OPD-UHH.

Zunächst wurde die Datengrundlage erläutert und die Limitationen des Datensatzes aufgezeigt. Anschließend erfolgte eine kurze Betrachtung der Größe des Marktes für Onlinepoker anhand bisheriger Daten. Daraufaufgehend erfolgte die Auswertung der Herkunft der beobachteten Spieleridentitäten. Zwar bildet die USA den größten Markt mit 23,71% aller Spieler weltweit, doch der Anteil an aktiven Onlinepokerspielern an der Bevölkerung ist in Dänemark am höchsten mit 1,64% (im Vergleich zu 0,46% in den USA). Deutschland bildet mit 9,64% aller Spieler den zweitgrößten Markt und liegt beim Anteil der Spieler pro Bevölkerung mit 0,71% auf Rang 14 und in Bezug auf die Internetuser mit 0,94% auf Rang 22. Im Anhang befindet sich eine vollständige Liste mit der Anzahl der aktiven Pokerspieler aller Länder, den Anteilen der Onlinepokerspieler in Bezug zu der Bevölkerung und den Internetnutzern der Landes sowie den Marktanteilen der beobachteten Anbieter in diesen Ländern (Anhang B).

Darüber hinaus wurden für die Länder USA und Deutschland zwei beispielhafte Analysen der regionalen Spieleranteile durchgeführt. In Anhang C findet sich eine vollständige Liste, die die Anzahl an Pokerspielern in den einzelnen Regionen der Welt sowie den Anteil der Region an den gesamten Spielern eines Landes aufführt.

In weiterführenden Untersuchungen wurden verschiedene Faktoren analysiert, die einen potentiellen Einfluss auf den Spieleranteil in einer Population haben könnten. Hierbei kristallisierte sich ein eindeutiger Kultureffekt heraus: Personen des westlichen oder orthodoxen Kulturkreises spielen deutlich häufiger Onlinepoker als der Rest der Weltbevölkerung. Für das BIP/Kopf konnte ein positiver Zusammenhang mit dem Spieleranteil festgestellt werden: der Spieleranteil steigt um 0,009 Prozentpunkte bei einem Anstieg des BIP/Kopf um 1.000\$. Demgegenüber besteht kein signifikanter Effekt der Gesetzgebung eines Landes zum Onlinepoker auf den Anteil an Onlinepokerspielern an den Internetnutzern.

Ein weiterer Schwerpunkt der Analyse der Daten aus der OPD-UHH bildete das Spielverhalten. Dieses setzt sich aus der Anzahl der gespielten Sessions (Spielhäufigkeit), der durchschnittlichen Spieldauer pro Session, der gesamten Spieldauer über 6 Monate, der durchschnittlichen Anzahl simultan gespielter Tische sowie der Spielintensität zusammen. Die Spielintensität ist abhängig von der gespielten Pokervariante⁴⁰ und wurde als \$ Rake operationalisiert, die ein Spieler im Durchschnitt pro Tisch und pro Stunde an den Anbieter entrichtet. Als Spitzenkennzahl des Spielverhaltens wurde das Spielvolumen definiert. Dieses besteht aus dem Produkt der Spieldauer über 6 Monate, der durchschnittlichen Anzahl simultan gespielter Tische und der durchschnittlichen Spielintensität eines Spielers. Es

⁴⁰ Die Pokervariante setzt sich zusammen aus der Spielart (z.B. Texas Holdem, Omaha), der Setzstruktur (z.B. No Limit oder Fixed Limit) der Anzahl der Plätze an einem Tisch (2, 5-6 oder 8-10) und der Einsatzhöhe (Höhe des Big Blinds).

gibt an, wieviel \$ Rake ein Spieler in dem 6-monatigen Beobachtungszeitraum an den Anbieter gezahlt hat. Das aggregierte Spielvolumen aller Spieler entspricht demnach den Spielerverlusten bzw. Anbietergewinnen.

Bei der Analyse des Spielverhaltens zeigt sich, dass der Großteil der Spieler moderat Onlinepoker spielt. 50% aller Spieler weisen ein Spielvolumen von lediglich 6,7 \$ gezahltem Rake an den Anbieter über den Beobachtungszeitraum auf. Der durchschnittliche Spieler hat hingegen knapp 188 \$ an die Anbieter gezahlt. Hieraus wurde gefolgert, dass eine kleine Gruppe an Vielspielern überproportional viel Spielvolumen aufweist und daher einer gesonderten Analyse bedarf.

Die Gruppe der Vielspieler wurde als die Top10% der Spieler einer Variable des Spielverhaltens definiert. Die Analyse der Vielspieler zeigte, dass ihr Spielverhalten deutlich von dem der regulären Spieler abweicht. So weist der 95%-Perzentilspieler ein 536mal so hohes Spielvolumen auf wie der Medianspieler. Dieses exorbitante Verhältnis liegt in allen Variablen des Spielverhaltens begründet. Besonders durch das Multitabling, eine großen Anzahl gespielter Sessions sowie eine hohe Spielintensität tragen zu diesem Verhältnis bei. Einzig bei der Spieldauer pro Session zeigen sich eher geringe Unterschiede zwischen den Vielspielern und den üblichen Spielern.

Das exzessive Spielverhalten der Vielspieler wirft die Frage auf, ob diese Spieler pathologisch sind oder zumindest gefährdet sind, eine Spielsucht zu entwickeln. Hierauf konnte im Rahmen dieser Studie keine Antwort gegeben werden, da keine Daten über das Setzverhalten erhoben wurden. Diese sind notwendig, um Impulsivität als wichtigem Unterscheidungsparameter zwischen pathologischen und professionellen Spielern sowie andere Identifikationsmuster pathologischen Spielverhaltens zu identifizieren. Dieser Aufgabe hat sich ein weiteres Forschungsprojekt am Institut für Recht der Wirtschaft der Universität Hamburg bereits angenommen.

Im Rahmen dieser Studie konnte jedoch beantwortet werden, dass das Pokerspiel für den durchschnittlichen Spieler ein Glücksspiel darstellt. Dies ließ sich aus der durchschnittlichen Spielzeit des Medianspielers folgern, die nicht ausreichend ist, damit dieser die kritische Wiederholungshäufigkeit erreicht. Dies ist die Anzahl an Wiederholungen ab dem ein Spiel mit Glücks- und Geschicklichkeitselementen zu einem Geschicklichkeitsspiel wird und beträgt für den Medianspieler beim Poker 1.000 Hände (Fiedler/Rock, 2009). Um diese Anzahl zu erreichen, müsste der Medianspieler etwa 13 Stunden lang Onlinepoker spielen. Es zeigt sich jedoch, dass er nur knapp 5 Stunden spielt. Poker ist daher rechtlich als Glücksspiel einzuordnen.

Ein Vergleich zwischen deutschen und amerikanischen Pokerspieler sowie dem Gesamtsample aller Spieler zeigte, dass die Variablen des Spielverhaltens sowohl bei den Deutschen als auch die Amerikaner überdurchschnittlich stark ausgeprägt sind. Eine Ausnahme bildete hierbei die Spielintensität, die bei den Deutschen mit 2,68 \$ gezahltem Rake pro Tisch pro Stunde einen unterdurchschnittlichen Wert aufweist. Bei der Spitzenkennzahl des Spielvolumens weisen die Deutschen dennoch ein noch höheres Spielvolumen als die Amerikaner auf. Dies liegt insbesondere in der Neigung der Deutschen zum Multitabling begründet. Weiterhin wurde festgestellt, dass das überdurchschnittliche Spielvolumen der Deutschen vor allem durch die Gruppe der Vielspieler entsteht, während bei dem Rest der Spieler die Amerikaner ein höheres Spielvolumen als die Deutschen aufweisen.

Die Aufzeichnung des Spielvolumens erlaubt zudem eine Aussage über die Größe des Gesamtmarktes für Onlinepoker. Insgesamt haben die Spieler bei den beobachteten Anbietern während der sech-

smonatigen Datenaufzeichnung 863 Mio. \$ beim Pokerspielen an Echtgeldtischen an die Anbieter verloren. Wird diese Summe auf ein Jahr sowie den Gesamtmarkt für Onlinepoker bestehend aus allen Anbietern und auch den Turnierspielen hochgerechnet, so ergibt sich ein Marktvolumen von netto⁴¹ in Höhe von 2,5 Mrd. \$ pro Jahr. An diesen Einnahmen partizipiert der Marktführer Pokerstars mit knapp 30%. Full Tilt Poker hat einen Anteil von 23,9%. Auf Everest Poker entfallen 4,37% des Marktvolumens, auf IPN (Boss Media) 3,87% und auf Cake Poker etwa 2,74%. Der Anteil der anderen nicht in dieser Studie betrachteten Anbieter beträgt 35,28%.

⁴¹ Netto bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Rakebackzahlungen an die Spieler in Höhe von 25% berücksichtigt wurden, die die Anbieter in Form von Promotions oder Boni wieder an die Spieler ausschütten.

Literaturverzeichnis

- K. **Backhaus**, B. **Erichson**, W. **Plinke**, R. **Weiber**, 2003, *Multivariate Analysemethoden*, Springer, Berlin, S. 118ff.
- D. A. **Belsley**, E. **Kuh**, R. E. **Welsch**, 1980, *Regression diagnostic. Identifying Influential Data and Sources of Collinearity*, New York.
- V. **Blaszczynski**, V. **Dumlao**, M. **Lange**, 1997, How much do you spend gambling? Ambiguities in survey questionnaire items. *Journal of Gambling Studies*, 13:237–252.
- J. **Braverman**, H. J. **Shaffer**, 2010, How do gamblers start gambling: Identifying behavioural markers for high-risk internet gambling, *The European Journal of Public Health*, 1: 1-6.
- F. **Brosius**, 2006, *SPSS 14*, Heidelberg.
- G. **Bühringer**, L. **Kraus**, B. **Höhne**, H. **Küfner**, J. **Künzel**, 2010, *Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12.2005*, Institut für Therapieforschung, München.
- Central Intelligence Agency**, 2010, *The World Factbook*, <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/>.
- S. P. **Huntington**, 1996, *The Clash of Civilizations*, Simon & Schuster, New York.
- I. **Fiedler**, J.-P. **Rock**, 2009, Quantifying Skill in Games – Theory and Empirical Evidence for Poker, *Gaming Law Review and Economics*, 13:50-57.
- I. **Fiedler**, 2011, Glücksspiele. Eine gesundheitsökonomische Analyse mit rechtspolitischen Empfehlungen, in Vorbereitung.
- Internet World Stats**, Juni 2010, <http://www.internetworldstats.com/list2.htm>.
- J. M. **Kelly**, Z. **Dhar**, T. **Verbiest**, 2007, Poker and the Law: Is It a Game of Skill or Chance and Legally Does It Matter?, *Gaming Law Review* 11: 190–202.
- A. **Khwaja**, F. **Sloan**, Y. **Wang**, 2009, Do Smokers Value Their Health and Longevity Less?, *Journal of Law and Economics*, 52: 171-196.
- D. A. **LaPlante**, A. **Schumann**, R. A. **LaBrie**, H. J. **Shaffer**, 2008, Population trends in Internet sports gambling, *Computers in Human Behavior*, 4: 2.399-2.414.
- D. A. **LaPlante**, J. H. **Kleschinsky**, R. A. **LaBrie**, S. E. **Nelson**, H. J. **Shaffer**, 2009, Sitting at the virtual poker table: A prospective epidemiological study of actual Internet poker gambling behavior, 3: 711-717.
- MaxMind**, 2010, *World Cities with Population*, <http://www.maxmind.com/app/worldcities>.
- M. J. **Moore**, W. K. **Viscusi**. 1988, The Quantity-Adjusted Value of Life. *Economic Inquiry* 26:369–88.
- K. M. **Murphy**, R. H. **Topel**, 2006, The Value of Health and Longevity, *Journal of Political Economy* 114:871–904.

Partygaming, 2009, Annual Report 2008. Geschäftsbericht.

Pokerscout, 2011, Online Poker Traffic Report, www.pokerscout.com.

Pokerstrategy, 2007, Umfrage: Wie alt seid ihr?, <http://de.pokerstrategy.com/forum/thread.php?threadid=698679&threadview=0&highlight=umfrage&highlightuser=0&page=&preresult=1>.

Productivity Commission, 2010. Gambling, Australian Government, abrufbar unter: <http://www.pc.gov.au/projects/inquiry/gambling-2009/report>.

J.-P. **Rock**, I. **Fiedler**, 2008, Die Empirie des Online-Pokers – Bestimmung des Geschicklichkeitsanteils anhand der kritischen Wiederholungshäufigkeit, Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, S. 412-422.

H. **Sakai**, 2005, Internet Poker: Data Collection and Analysis, Brown University.

H. **Saß**, H.-U. **Wittchen**, M. **Zaudig**, 2003, Diagnostische Kriterien des diagnostischen und statistischen manuals psychischer Störungen DSM-IV-TR. Hogrefe Verlag, Göttingen.

N. **Schwarz**, 1999, Self-reports. How the questions shape the answers. American Psychologist, 2: 93-105.

F. A. **Sloan**, J. **Ostermann**, C. **Conover**, D. **Taylor Jr**, G. **Picone**, 2004, The Price of Smoking, MIT Press, Cambridge.

Statistisches Bundesamt, 2010, Statistisches Jahrbuch 2010.

US Census Bureau, 2009, Population Division, Dezember 2009.

US Census Bureau, 2010. Population Division, Juni 2010.

H.-G. **Vieweg**, 2009, Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2008 und Ausblick 2009. Gutachten im Auftrag des Arbeitsausschusses Münzautomaten (AMA), Institut für Wirtschaftsforschung, München.

W. K. **Viscusi**, J. E. **Aldy**, 2003, The Value of a Statistical Life: A Critical Review of Market Estimates throughout the World. Journal of Risk and Uncertainty 27:5–76.

J. **Weinstock**, N. M. **Petry**, 2009, Professional & pathological gamblers: Similarities and differences. Vortrag auf der 14th International Conference on Gambling and Risk Taking, Lake Tahoe.

Welt-auf-einen-Blick, Dezember 2009, <http://www.welt-auf-einen-blick.de/wirtschaft/bsp-prokopf.php>.

H. **Wilhelm**, 2009, Glücksspiel ein Monatslohn in fünf Stunden verzockt, Süddeutsche Zeitung vom 01.06.09.

Z. **Xuan**, H. **Shaffer**, 2009, How Do Gamblers End Gambling: Longitudinal Analysis of Internet Gambling Behaviors Prior to Account Closure Due to Gambling Related Problems, Journal of Gambling Studies, 25: 239-252.

Anhang A: Effekt des Kulturkreises – Ergebnisse des Turkey-Tests

Sample (n=161)						
Kulturkreiszugehörigkeit (I)	Kulturkreis-zugehörigkeit (J)	Mittlere Differenz (I-J)	Standardfehler	Signifikanz	95%-Konfidenzintervall Untergrenze	Obergrenze
Westlich	Orthodox	0.176	0.111	0.760	-0.165	0.516
	Islamisch	0.717*	0.076	0.000	0.484	0.949
	Afrikanisch	0.713*	0.090	0.000	0.436	0.990
	Latein Amerikanisch	0.577*	0.094	0.000	0.287	0.867
	Sinitisch	0.789*	0.153	0.000	0.318	1.261
	Hinduistisch	0.670*	0.166	0.002	0.159	1.182
	Buddistisch	0.649*	0.153	0.001	0.178	1.121
Orthodox	Westlich	-0.176	0.111	0.759	-0.516	0.165
	Islamisch	0.541*	0.113	0.000	0.195	0.887
	Afrikanisch	0.538*	0.123	0.001	0.160	0.915
	Latein Amerikanisch	0.401*	0.126	0.037	0.014	0.789
	Sinitisch	0.614*	0.175	0.013	0.077	1.150
	Hinduistisch	0.495	0.186	0.144	-0.077	1.067
	Buddistisch	0.474	0.175	0.127	-0.063	1.011
Islamisch	Westlich	-0.717*	0.076	0.000	-0.949	-0.484
	Orthodox	-0.541*	0.113	0.000	-0.887	-0.195
	Afrikanisch	-0.003	0.092	1.000	-0.287	0.280
	Latein Amerikanisch	-0.140	0.097	0.833	-0.436	0.157
	Sinitisch	0.073	0.155	1.000	-0.403	0.548
	Hinduistisch	-0.046	0.168	1.000	-0.561	0.469
	Buddistisch	-0.067	0.155	1.000	-0.542	0.408
Afrikanisch	Westlich	-0.713*	0.090	0.000	-0.990	-0.436
	Orthodox	-0.538*	0.123	0.001	-0.915	-0.160
	Islamisch	0.003	0.092	1.000	-0.280	0.287
	Latein Amerikanisch	-0.136	0.108	0.912	-0.469	0.196
	Sinitisch	0.076	0.162	1.000	-0.423	0.574
	Hinduistisch	-0.043	0.175	1.000	-0.579	0.494
	Buddistisch	-0.064	0.162	1.000	-0.562	0.435
Latein-Amerikanisch	Westlich	-0.577*	0.094	0.000	-0.867	-0.287
	Orthodox	-0.401*	0.126	0.037	-0.789	-0.014
	Islamisch	0.140	0.097	0.833	-0.157	0.436
	Afrikanisch	0.136	0.108	0.912	-0.196	0.469
	Sinitisch	0.212	0.165	0.902	-0.294	0.718
	Hinduistisch	0.094	0.177	0.999	-0.450	0.637
	Buddistisch	0.073	0.165	1.000	-0.434	0.579
Sinitisch	Westlich	-0.789*	0.153	0.000	-1.261	-0.318
	Orthodox	-0.614*	0.175	0.013	-1.150	-0.077
	Islamisch	-0.073	0.155	1.000	-0.548	0.403
	Afrikanisch	-0.076	0.162	1.000	-0.574	0.423
	Latein Amerikanisch	-0.212	0.165	0.902	-0.718	0.294
	Hinduistisch	-0.119	0.214	0.999	-0.777	0.540
	Buddistisch	-0.140	0.204	0.997	-0.768	0.488
Hinduistisch	Westlich	-0.670*	0.166	0.002	-1.182	-0.159
	Orthodox	-0.495	0.186	0.144	-1.067	0.077
	Islamisch	0.046	0.168	1.000	-0.469	0.561
	Afrikanisch	0.043	0.175	1.000	-0.494	0.579
	Latein Amerikanisch	-0.094	0.177	0.999	-0.637	0.450
	Sinitisch	0.119	0.214	0.999	-0.540	0.777
	Buddistisch	-0.021	0.214	1.000	-0.679	0.638
Buddistisch	Westlich	-0.649*	0.153	0.001	-1.121	-0.178
	Orthodox	-0.474	0.175	0.127	-1.011	0.063
	Islamisch	0.067	0.155	1.000	-0.408	0.542
	Afrikanisch	0.064	0.162	1.000	-0.435	0.562
	Latein Amerikanisch	-0.073	0.165	1.000	-0.579	0.434
	Sinitisch	0.140	0.204	0.997	-0.488	0.768
	Hinduistisch	0.021	0.214	1.000	-0.638	0.679

Tabelle B: Ergebnis des Turkey-Tests

*: $p < 0.05$.

Anhang B: Spieleranzahl pro Land und Anbieter, Spieleranteile und Marktgröße

Land	Summe Pokerspieler ^a	IPN	Everest	FTP	Cake	Stars	Spieleranteil in der Bevölkerung ^b	Spieler/ Internetnutzer
Afghanistan	1.100	0,00%	15,35%	16,41%	5,32%	62,92%	0,0038%	0,110%
Aland Islands	27	6,25%	0,00%	93,75%	0,00%	0,00%	0,0965%	na
Albania	1.178	0,00%	6,24%	13,33%	3,83%	76,60%	0,0394%	0,091%
Algeria	618	0,00%	28,11%	12,70%	5,14%	54,05%	0,0018%	0,013%
American Samoa	32	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,0484%	na
Andorra	468	25,36%	15,00%	10,00%	0,71%	48,93%	0,5535%	0,696%
Angola	724	0,00%	4,39%	4,62%	3,00%	87,99%	0,0055%	0,119%
Anguilla	58	22,86%	8,57%	40,00%	2,86%	25,71%	0,3961%	1,300%
Antarctica	368	3,18%	28,64%	57,27%	0,00%	10,91%	31,4476%	na
Antigua and Barbuda	1.148	0,00%	2,18%	4,51%	2,33%	90,98%	1,3233%	1,766%
Argentina	47.793	1,72%	3,26%	16,80%	2,46%	75,76%	0,1156%	0,180%
Armenia	1.785	0,00%	2,15%	13,20%	4,40%	80,24%	0,0602%	0,857%
Aruba	266	4,40%	13,21%	28,30%	2,52%	51,57%	0,2540%	1,107%
Ascention Island	20	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%	2,1332%	na
Ashmore and Cartier Islands	30	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	na	na
Australia	129.714	0,55%	0,27%	42,30%	2,66%	54,22%	0,6101%	0,762%
Austria	57.802	12,54%	3,48%	35,06%	1,72%	47,19%	0,7037%	0,941%
Azerbaijan	1.332	0,00%	1,63%	17,57%	7,65%	73,15%	0,0160%	0,036%
Bahamas	744	0,45%	18,65%	21,80%	6,74%	52,36%	0,2395%	0,642%
Bahrain	859	0,19%	0,00%	6,81%	3,50%	89,49%	0,1164%	0,132%
Bangladesh	535	0,63%	5,63%	8,44%	3,44%	81,88%	0,0003%	0,087%
Barbados	363	0,92%	8,76%	13,36%	8,29%	68,66%	0,1269%	0,255%
Bassas da India	5	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	na	na
Belarus	23.356	0,00%	0,00%	41,02%	12,80%	46,18%	0,2430%	0,110%
Belgium	68.792	2,81%	6,76%	29,93%	2,09%	58,41%	0,6600%	0,848%
Belize	319	1,57%	14,14%	16,75%	6,28%	61,26%	0,1015%	0,532%
Benin	246	2,72%	13,61%	8,84%	6,12%	68,71%	0,0027%	0,123%
Bermuda	249	7,38%	30,87%	54,36%	0,00%	7,38%	0,3647%	0,461%
Bhutan	169	2,97%	23,76%	9,90%	0,00%	63,37%	0,0241%	0,338%

Land	Summe Pokerspieler ^a	IPN	Everest	FTP	Cake	Stars	Spieleranteil in der Bevölkerung ^b	Spieler/ Internetnutzer
Bolivia	2,381	0,77%	2,25%	10,18%	5,26%	81,54%	0,0239%	0,216%
Bosnia and Herzegovina	2,206	0,00%	4,02%	20,76%	4,92%	70,30%	0,0477%	0,153%
Botswana	122	2,74%	45,21%	21,92%	1,37%	28,77%	0,0060%	0,102%
Bouvet Island	47	3,57%	46,43%	50,00%	0,00%	0,00%	na	na
Brazil	153,889	2,71%	3,26%	25,37%	1,83%	66,83%	0,0765%	0,203%
British Indian Ocean Territory	60	5,56%	36,11%	58,33%	0,00%	0,00%	na	na
Brunei Darussalam	58	2,86%	31,43%	48,57%	0,00%	17,14%	0,0148%	0,018%
Bulgaria	40,876	31,66%	0,86%	13,76%	5,45%	48,27%	0,5718%	1,204%
Burkina Faso	879	0,19%	3,61%	3,99%	4,37%	87,83%	0,0054%	0,493%
Burundi	70	9,52%	19,05%	23,81%	0,00%	47,62%	0,0007%	0,108%
Cambodia	209	0,80%	10,40%	28,80%	4,80%	55,20%	0,0014%	0,268%
Cameroon	954	1,23%	2,28%	3,50%	6,30%	86,69%	0,0049%	0,127%
Canada	345,971	0,92%	0,61%	44,88%	3,43%	50,15%	1,0248%	1,319%
Cape Verde	170	0,00%	11,76%	12,75%	8,82%	66,67%	0,0335%	0,114%
Cayman Islands	331	0,00%	21,21%	38,89%	7,07%	32,83%	0,6590%	1,379%
Central African Republic	196	0,00%	5,98%	5,98%	4,27%	83,76%	0,0040%	0,865%
Chad	752	0,00%	0,00%	2,89%	3,78%	93,33%	0,0071%	0,400%
Chile	14,979	0,59%	3,24%	31,43%	3,37%	61,38%	0,0894%	0,179%
China	19,604	3,86%	0,56%	51,28%	24,41%	19,89%	0,0015%	0,005%
Christmas Island	190	2,63%	23,68%	64,91%	1,75%	7,02%	13,5874%	41,055%
Clipperton Island	10	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	na	na
Cocos Island (Keeling)	130	1,28%	78,21%	20,51%	0,00%	0,00%	21,8690%	na
Columbia	26,634	0,65%	1,41%	8,76%	2,50%	86,69%	0,0603%	0,124%
Comoros	27	0,00%	43,75%	37,50%	0,00%	18,75%	0,0035%	0,110%
Congo = Republik Kongo	231	2,17%	9,42%	14,49%	6,52%	67,39%	0,0056%	0,094%
Congo (Zaire)	473	0,00%	1,41%	2,47%	3,53%	92,58%	0,0007%	0,130%
Cook Islands	30	0,00%	33,33%	44,44%	0,00%	22,22%	0,2534%	0,501%
Coral Sea Islands	20	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	na	na
Costa Rica	8.537	0,00%	0,39%	11,74%	6,22%	81,64%	0,1890%	0,427%

Land	Summe Pokerspieler ^a	IPN	Everest	FTP	Cake	Stars	Spieleranteil in der Bevölkerung ^b	Spieler/ Internetnutzer
Cote d'Ivoire	578	8,67%	4,91%	7,80%	3,47%	75,14%	0,0027%	0,060%
Croatia	13.313	12,82%	1,13%	28,63%	5,25%	52,18%	0,2967%	0,593%
Cuba	2.453	0,34%	3,54%	2,79%	7,56%	85,76%	0,0214%	0,153%
Cyprus	6.445	22,92%	0,39%	22,04%	1,81%	52,84%	0,5845%	1,486%
CzechRepublic	42.272	39,15%	0,23%	14,68%	2,13%	43,81%	0,4144%	0,633%
Denmark	90.532	18,11%	1,65%	26,61%	1,28%	52,34%	1,6414%	1,906%
Djibouti	69	0,00%	36,59%	36,59%	0,00%	26,83%	0,0093%	0,265%
Dom.Rep	2.587	0,39%	1,68%	13,70%	3,49%	80,75%	0,0263%	0,086%
Dominica	179	0,00%	4,67%	15,89%	3,74%	75,70%	0,2456%	0,650%
Ecuador	4.039	0,58%	0,46%	6,79%	2,81%	89,37%	0,0273%	0,171%
Egypt	2.194	0,61%	1,45%	8,07%	20,11%	69,76%	0,0027%	0,013%
El Salvador	1.656	0,50%	1,21%	9,18%	8,58%	80,52%	0,0274%	0,170%
Equatorial Guinea	135	3,70%	0,00%	7,41%	4,94%	83,95%	0,0208%	0,940%
Eritrea	62	2,70%	0,00%	10,81%	5,41%	81,08%	0,0011%	0,025%
Estonia	19.212	1,93%	0,55%	26,03%	6,80%	64,69%	1,4879%	1,981%
Ethiopia	623	0,00%	3,75%	2,68%	8,85%	84,72%	0,0007%	0,140%
Europa Island	291	0,00%	0,00%	14,37%	2,30%	83,33%	na	na
Falkland Islands (Malvinas)	84	0,00%	26,00%	34,00%	4,00%	36,00%	3,2816%	3,282%
Faroe Islands	1.317	6,35%	2,16%	24,62%	1,02%	65,86%	2,6841%	3,511%
Fiji	301	0,00%	17,22%	36,67%	1,67%	44,44%	0,0318%	0,263%
Finland	71.543	27,57%	3,28%	30,68%	6,45%	32,03%	1,3612%	1,597%
France	445.860	19,30%	18,30%	21,44%	0,65%	40,31%	0,6884%	0,999%
French Guiana	470	12,46%	0,00%	21,00%	1,42%	65,12%	0,1992%	0,810%
French Polynesia	496	2,36%	35,02%	26,94%	0,67%	35,02%	0,1729%	0,435%
French South	189	3,54%	65,49%	30,97%	0,00%	0,00%	157,3537%	na
Gabon	289	2,89%	19,65%	5,78%	2,89%	68,79%	0,0158%	0,222%

Land	Summe Pokerspieler ^a	IPN	Everest	FTP	Cake	Stars	Spieleranteil in der Bevölkerung ^b	Spieler/ Internetnutzer
Gambia	47	0,00%	0,00%	46,43%	0,00%	53,57%	0,0026%	0,036%
Georgia	2.794	0,00%	0,60%	24,40%	11,78%	63,22%	0,0607%	0,215%
Germany	581.350	3,50%	5,33%	28,93%	1,63%	60,61%	0,7065%	0,907%
Ghana	815	0,41%	6,35%	4,30%	1,23%	87,70%	0,0034%	0,063%
Gibraltar	336	5,47%	17,41%	30,35%	6,47%	40,30%	1,1631%	1,663%
Glorioso Islands	42	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	na	na
Greece	47.002	45,85%	0,75%	13,93%	1,83%	37,64%	0,4372%	0,946%
Greenland	553	16,92%	9,67%	9,06%	0,91%	63,44%	0,9596%	1,064%
Grenada	234	0,00%	8,57%	2,86%	5,00%	83,57%	0,2170%	0,866%
Guadeloupe	1.056	8,07%	15,19%	17,72%	1,74%	57,28%	0,2378%	1,025%
Guam	187	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,1049%	0,208%
Guatemala	2.971	0,11%	1,12%	7,26%	2,87%	88,64%	0,0219%	0,130%
Guernsey	37	9,09%	36,36%	54,55%	0,00%	0,00%	0,0568%	0,076%
Guinea	212	1,57%	3,94%	4,72%	8,66%	81,10%	0,0021%	0,223%
Guinea-Bissau	289	0,00%	0,00%	0,58%	10,40%	89,02%	0,0185%	0,779%
Guyana	1.290	0,13%	0,65%	1,68%	10,75%	86,79%	0,1724%	0,586%
Haiti	1.810	0,28%	0,00%	4,52%	7,85%	87,35%	0,0188%	0,181%
Heard & McDonald Islands	90	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	na	na
Hong Kong	2.177	1,00%	3,38%	35,30%	8,67%	51,65%	0,0307%	0,045%
Honduras	2.126	0,00%	0,86%	11,16%	5,90%	82,08%	0,0266%	0,222%
Hungary	122.482	23,00%	2,77%	17,88%	2,90%	53,46%	1,2258%	1,983%
Iceland	4.996	1,37%	1,34%	46,96%	1,30%	49,03%	1,6174%	1,657%
India	4.410	1,71%	0,83%	20,61%	7,96%	68,89%	0,0004%	0,005%
Indonesia	1.719	0,00%	2,04%	21,87%	8,84%	67,25%	0,0007%	0,006%
Iran	2.567	0,39%	1,76%	9,57%	5,40%	82,88%	0,0033%	0,008%
Iraq	458	0,00%	10,22%	0,00%	4,74%	85,04%	0,0015%	0,141%

Land	Summe Pokerspieler ^a	IPN	Everest	FTP	Cake	Stars	Spieleranteil in der Bevölkerung ^b	Spieler/ Internetnutzer
Ireland	25.107	3,70%	0,52%	41,66%	7,35%	46,78%	0,5431%	0,825%
Isle OfMan	391	2,14%	12,82%	44,44%	1,28%	39,32%	0,4663%	na
Israel	14.387	1,84%	0,37%	73,31%	1,61%	22,87%	0,1956%	0,273%
Italy	85.504	33,90%	12,15%	40,52%	5,04%	8,38%	0,1472%	0,285%
Jamaica	4.061	0,45%	6,17%	6,42%	10,53%	76,42%	0,1426%	0,257%
Japan	4.829	1,11%	20,80%	29,86%	5,19%	43,04%	0,0038%	0,005%
Jersey	82	8,16%	22,45%	69,39%	0,00%	0,00%	0,0877%	0,278%
Jordan	321	3,13%	2,60%	40,10%	2,60%	51,56%	0,0050%	0,018%
Juan de Nova Island	35	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	na	na
Kazakhstan	6.093	0,00%	0,60%	26,25%	7,08%	66,07%	0,0394%	0,115%
Kenya	211	1,59%	3,97%	17,46%	2,38%	74,60%	0,0005%	0,005%
Kiribati	57	0,00%	41,18%	35,29%	2,94%	20,59%	0,0503%	2,841%
Korea, Democratic Republic of	199	0,00%	15,97%	19,33%	25,21%	39,50%	0,0009%	na
Kuwait	140	8,33%	10,71%	45,24%	1,19%	34,52%	0,0050%	0,013%
Kyrgyzstan	511	0,00%	6,21%	16,01%	17,65%	60,13%	0,0093%	0,023%
Lao People's Democratic Republic	104	1,61%	0,00%	24,19%	4,84%	69,35%	0,0015%	0,020%
Latvia	20.281	1,85%	0,55%	24,38%	8,32%	64,90%	0,9144%	1,349%
Lebanon	2.441	0,00%	0,82%	23,00%	0,82%	75,36%	0,0592%	0,244%
Lesotho	87	0,00%	0,00%	9,62%	1,92%	88,46%	0,0045%	0,113%
Liberia	894	0,00%	0,00%	1,12%	9,35%	89,53%	0,0243%	4,470%
Libyan Arab Jamahiriya	231	0,00%	0,00%	3,62%	4,35%	92,03%	0,0036%	0,065%
Liechtenstein	326	4,62%	9,74%	42,56%	1,54%	41,54%	0,9309%	1,417%
Lithuania	23.555	2,77%	0,18%	23,79%	4,29%	68,97%	0,6644%	1,120%
Luxembourg	4.754	6,92%	4,29%	34,87%	2,14%	51,78%	0,9555%	1,120%
Macao	170	0,00%	20,59%	71,57%	0,00%	7,84%	0,0300%	0,061%
Madagascar	2.020	1,42%	16,31%	22,70%	2,13%	57,45%	0,0975%	0,191%

Land	Summe Pokerspieler ^a	IPN	Everest	FTP	Cake	Stars	Spieleranteil in der Bevölkerung ^b	Spieler/ Internetnutzer
Malawi	236	0,78%	1,56%	3,13%	1,56%	92,97%	0,0011%	0,074%
Malaysia	214	1,78%	2,37%	46,38%	7,00%	42,47%	0,0014%	0,030%
Maldives	1.409	0,00%	41,18%	39,22%	0,00%	19,61%	0,0054%	0,008%
Mali	85	0,21%	2,08%	2,08%	3,74%	91,89%	0,0215%	0,097%
Malta	804	0,00%	3,50%	52,92%	4,96%	38,63%	0,0058%	0,322%
Macedonia	1.146	8,27%	0,83%	25,64%	3,06%	62,20%	0,2818%	0,476%
Marshall Islands	8	20,00%	0,00%	80,00%	0,00%	0,00%	0,0129%	0,380%
Martinique	535	11,25%	0,00%	18,13%	1,56%	69,06%	0,1317%	0,315%
Mauritania	40	0,00%	0,00%	12,50%	8,33%	79,17%	0,0013%	0,053%
Mauritius	1.626	1,64%	1,44%	12,95%	8,74%	75,23%	0,1256%	0,561%
Mayotte	82	10,20%	0,00%	8,16%	2,04%	79,59%	0,0354%	na
Mexico	42.539	0,41%	0,47%	11,55%	2,44%	85,14%	0,0378%	0,139%
Micronesia, Federated States of	75	2,22%	0,00%	11,11%	4,44%	82,22%	0,0700%	0,442%
Moldova, Republic of	3.725	1,93%	0,13%	30,82%	9,24%	57,87%	0,0863%	0,288%
Monaco	963	3,47%	0,00%	47,05%	3,13%	46,35%	3,1469%	4,185%
Mongolia	999	1,84%	2,34%	64,38%	1,17%	30,27%	0,0324%	0,286%
Montenegro	663	6,05%	0,00%	25,44%	3,02%	65,49%	0,0995%	0,226%
Montserrat	174	0,00%	3,85%	5,77%	5,77%	84,62%	3,3956%	14,482%
Morocco	1.731	0,00%	10,71%	34,17%	3,38%	51,74%	0,0055%	0,017%
Mozambique	882	0,00%	1,70%	1,70%	7,01%	89,58%	0,0040%	0,144%
Myanmar	555	0,30%	1,51%	1,81%	6,02%	90,36%	0,0010%	0,504%
Namibia	359	1,86%	3,72%	9,30%	4,19%	80,93%	0,0169%	0,282%
Nauru	23	0,00%	42,86%	57,14%	0,00%	0,00%	0,1669%	7,798%
Nepal	150	0,00%	26,67%	25,56%	5,56%	42,22%	0,0005%	0,024%
Netherlands	239.700	1,09%	5,97%	19,24%	1,99%	71,71%	1,4282%	1,612%
Netherlands Antilles	625	0,00%	8,82%	18,18%	2,94%	70,05%	0,2733%	31,248%

Land	Summe Pokerspieler ^a	IPN	Everest	FTP	Cake	Stars	Spieleranteil in der Bevölkerung ^b	Spieler/ Internetnutzer
New Caledonia	1.310	3,44%	25,38%	14,29%	0,26%	56,63%	0,5760%	1,541%
New Zealand	23.217	0,42%	0,40%	33,58%	3,15%	62,45%	0,5510%	0,645%
Nicaragua	2.993	0,17%	0,67%	2,51%	2,01%	94,64%	0,0499%	0,499%
Niger	196	0,85%	6,84%	25,64%	4,27%	62,39%	0,0012%	0,169%
Nigeria	4.376	0,00%	0,00%	1,45%	1,76%	96,79%	0,0029%	0,010%
Niue	38	0,00%	52,17%	47,83%	0,00%	0,00%	2,4051%	3,494%
Norfolk Island	28	5,88%	58,82%	23,53%	0,00%	11,76%	1,1123%	4,058%
Northern Mariana Islands	314	0,00%	0,00%	6,91%	4,26%	88,83%	0,6102%	3,142%
Norway	64.535	2,97%	1,47%	36,28%	1,99%	57,29%	1,3800%	1,456%
Oman	142	1,18%	18,82%	21,18%	2,35%	56,47%	0,0048%	0,011%
Pakistan	1.800	0,00%	1,02%	8,64%	7,71%	82,64%	0,0010%	0,010%
Palau	25	13,33%	0,00%	33,33%	6,67%	46,67%	0,1205%	0,464%
Palestinian Territory	170	0,98%	0,00%	32,35%	2,94%	63,73%	0,0068%	0,048%
Pananma	2.012	1,00%	0,91%	19,68%	7,06%	71,35%	0,0590%	0,210%
Papua New Guinea	1.222	0,14%	1,64%	2,87%	7,52%	87,82%	0,0206%	0,977%
Paracel Islands	7	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	na	na
Paraguay	2.984	0,73%	1,85%	12,37%	4,70%	80,35%	0,0468%	0,298%
Peru	15.088	0,66%	0,60%	9,62%	2,49%	86,62%	0,0504%	0,187%
Philippines	23.643	0,18%	0,16%	6,09%	5,12%	88,46%	0,0237%	0,080%
Pitcairn	100	1,67%	25,00%	61,67%	1,67%	10,00%	208,8766%	na
Poland	88.281	30,76%	2,50%	14,25%	3,40%	49,09%	0,2295%	0,393%
Portugal	100.075	23,25%	1,98%	10,86%	1,20%	62,71%	0,9322%	1,936%
Puerto Rico	789	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,0198%	0,079%
Qatar	209	2,40%	14,40%	36,80%	2,40%	44,00%	0,0248%	0,048%
Reunion	1.791	15,86%	26,87%	19,50%	1,03%	36,75%	0,2177%	0,597%
Romania	64.703	9,21%	0,07%	30,11%	4,42%	56,19%	0,2947%	0,831%

Land	Summe Pokerspieler ^a	IPN	Everest	FTP	Cake	Stars	Spieleranteil in der Bevölkerung ^b	Spieler/ Internetnutzer
Russia	401.701	1,24%	0,05%	28,25%	8,83%	61,63%	0,2882%	0,673%
Rwanda	50	0,00%	23,33%	63,33%	6,67%	6,67%	0,0005%	0,011%
Saint Helena	63	0,00%	36,84%	31,58%	2,63%	28,95%	0,8279%	7,937%
Saint Kitts and Nevis	201	0,83%	5,00%	27,50%	9,17%	57,50%	0,4019%	1,180%
Saint Lucia	134	0,00%	7,50%	31,25%	0,00%	61,25%	0,0831%	0,094%
Saint Vincent and the Grenadines	110	1,52%	24,24%	34,85%	7,58%	31,82%	0,1058%	0,145%
Samoa	62	0,00%	0,00%	32,43%	2,70%	64,86%	0,0281%	0,687%
San marino	99	8,47%	18,64%	50,85%	5,08%	16,95%	0,3132%	0,580%
Sao Tome and Príncipe	30	0,00%	22,22%	44,44%	0,00%	33,33%	0,0171%	0,113%
Saudi Arabia	289	0,58%	4,62%	13,29%	4,05%	77,46%	0,0011%	0,003%
Senegal	448	2,99%	7,46%	9,70%	2,99%	76,87%	0,0032%	0,049%
Serbia	8.298	12,02%	0,00%	27,93%	5,03%	55,01%	0,1130%	0,202%
Seychelles	307	0,00%	16,85%	18,48%	6,52%	58,15%	0,3480%	0,907%
Sierra Leone	607	0,28%	2,48%	2,48%	4,41%	90,36%	0,0116%	4,071%
Singapore	5.839	0,63%	0,49%	48,65%	5,81%	44,42%	0,1242%	0,160%
Slovakia	15.129	24,96%	0,45%	25,07%	3,40%	46,11%	0,2766%	0,372%
Slovenia	18.899	4,83%	0,37%	19,20%	3,95%	71,64%	0,9435%	1,455%
Solomon Islands	117	0,00%	7,14%	7,14%	1,43%	84,29%	0,0196%	1,170%
Somalia	297	0,56%	6,74%	17,42%	5,62%	69,66%	0,0029%	0,281%
South Africa	12.310	0,71%	0,48%	19,06%	7,76%	72,00%	0,0251%	0,232%
South Georgia & Sandwich Islands	132	1,27%	40,51%	58,23%	0,00%	0,00%	na	na
South Korea	4.712	0,43%	0,60%	38,37%	32,06%	28,55%	0,0097%	0,012%
Spain	253.043	14,95%	1,45%	11,70%	0,70%	71,20%	0,5441%	0,870%
Spratly Islands	23	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	na	na
Sri Lanka	234	0,71%	4,29%	20,00%	3,57%	71,43%	0,0011%	0,013%
St. Pierre and Miquelon	50	23,33%	50,00%	26,67%	0,00%	0,00%	0,8435%	na

Land	Summe Pokerspieler ^a	IPN	Everest	FTP	Cake	Stars	Spieleranteil in der Bevölkerung ^b	Spieler/ Internetnutzer
Sudan	570	0,00%	1,47%	2,35%	4,99%	91,20%	0,0014%	0,014%
Suriname	292	0,57%	3,43%	5,14%	4,57%	86,29%	0,0601%	0,179%
Svalbard and Jan Mayen	99	0,00%	25,42%	47,46%	0,00%	27,12%	3,9738%	na
Swaziland	89	3,77%	33,96%	33,96%	9,43%	18,87%	0,0065%	0,098%
Sweden	102.333	10,92%	2,88%	29,52%	2,74%	53,95%	1,1278%	1,219%
Switzerland	55.727	3,25%	8,11%	36,91%	1,00%	50,73%	0,7310%	0,971%
Syrian Arab Republic	618	0,54%	1,89%	8,92%	10,54%	78,11%	0,0028%	0,016%
Taiwan	3.090	1,41%	0,59%	31,80%	22,07%	44,13%	0,0134%	0,019%
Tajikistan	302	0,00%	0,00%	20,99%	6,08%	72,93%	0,0040%	0,043%
Tanzania, United Republic of	164	1,02%	4,08%	8,16%	10,20%	76,53%	0,0004%	0,024%
Thailand	1.576	0,00%	6,79%	24,60%	3,71%	64,90%	0,0024%	0,009%
Timor Portuguese/Timor-Leste	17	0,00%	70,00%	30,00%	0,00%	0,00%	0,0014%	0,796%
Togo	120	4,17%	12,50%	27,78%	4,17%	51,39%	0,0019%	0,034%
Tokelau	38	0,00%	73,91%	21,74%	0,00%	4,35%	2,8033%	4,804%
Tonga	25	0,00%	0,00%	53,33%	0,00%	46,67%	0,0207%	0,298%
Trinidad und Tobago	947	0,35%	1,76%	20,28%	5,11%	72,49%	0,0771%	0,195%
Tromelin Island	23	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	na	na
Tunisia	724	6,47%	8,55%	37,18%	1,85%	45,96%	0,0068%	0,020%
Turkey	5.491	0,00%	3,65%	37,01%	7,12%	52,22%	0,0071%	0,016%
Turkmenistan	246	0,00%	0,00%	38,10%	6,12%	55,78%	0,0050%	0,306%
Turks and Caicos Islands	97	10,34%	15,52%	62,07%	1,72%	10,34%	0,4119%	na
Tuvalu	60	0,00%	33,33%	63,89%	0,00%	2,78%	0,4862%	1,399%
U.S. Minor Outlying Islands	105	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	na	na
Uganda	175	0,00%	0,00%	33,33%	3,81%	62,86%	0,0005%	0,005%
UK	269.247	6,49%	0,34%	35,72%	4,03%	53,43%	0,4318%	0,523%
Ukraine	54.605	1,93%	0,13%	24,85%	8,79%	64,30%	0,1202%	0,357%

Land	Summe Pokerspieler ^a	IPN	Everest	FTP	Cake	Stars	Spieleranteil in der Bevölkerung ^b	Spieler/ Internetnutzer
United Emirates	1.222	3,69%	1,64%	31,05%	1,37%	62,24%	0,0246%	0,032%
Uruguay	6.368	1,63%	1,55%	11,94%	1,55%	83,34%	0,1814%	0,343%
USA	1.429.943	0,00%	0,00%	47,52%	9,21%	43,27%	0,4609%	0,596%
Uzbekistan	3.030	0,00%	0,72%	23,72%	11,25%	64,31%	0,0109%	0,065%
Vanuatu	316	0,00%	0,00%	23,81%	7,41%	68,78%	0,1445%	1,858%
Vatican City State	180	1,85%	50,00%	48,15%	0,00%	0,00%	21,7695%	194,053%
Venezuela	20.152	0,40%	1,75%	5,77%	1,31%	90,77%	0,0740%	0,217%
Vietnam	1.215	0,00%	5,23%	30,95%	10,87%	52,96%	0,0014%	0,005%
Virgin Islands, British	65	5,13%	30,77%	51,28%	0,00%	12,82%	0,2613%	1,629%
Virgin Islands, U.S.	120	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,1096%	0,401%
Wallis and Futuna	95	0,00%	36,84%	54,39%	0,00%	8,77%	0,6230%	7,327%
Western Sahara	162	0,00%	48,45%	49,48%	0,00%	2,06%	0,0330%	na
Yemen	251	1,33%	0,00%	22,00%	14,00%	62,67%	0,0011%	0,060%
Zambia	279	0,50%	8,46%	25,54%	5,64%	59,87%	0,0023%	0,034%
Zimbabwe	1.008	0,60%	0,60%	17,96%	4,79%	76,05%	0,0086%	0,071%
SUMME	5.255.687	5,16%	2,33%	28,06%	4,40%	43,67%	0,071%	
Nicht identifiziert	774.243	2,97%	36,51%	5,19%	4,43%	68,53%		
GESAMTSUMME	6.029.930	6,23%	6,49%	28,83%	4,75%	53,70%	0,081%	0,282%

^a: Die Anzahl aktiver Pokerspieler wurde auf der Basis der beobachteten Spieleridentitäten wie folgt hochgerechnet: Es wurden 64,72% des Gesamtmarktes aufgezeichnet, pro 100 beobachteten Spieleridentitäten bestehen entsprechend etwa 154 Spieleridentitäten im Gesamtmarkt. Von dem amerikanischen Markt wurden 88,27% und dem restlichen Markt 57,40% des Marktes aufgezeichnet. Mit diesen Werten wurden die Spieleridentitäten auf den gesamten Markt hochgerechnet. Diese Summe wurde sodann mit dem Faktor 0,85 adjustiert, da eine Person mehrere Spieleridentitäten aufweisen kann und angenommen wird, dass pro 100 Spieleridentitäten 85 reale Pokerspieler existieren. Vgl. die Diskussion in Abschnitt 3, Limitierungen des Datensatzes.

^b: Nicht für alle Länder lagen belastbare Daten zur Bevölkerung und/oder der Anzahl der Internetnutzer vor, so dass für sie kein Anteil der im Internet Poker spielenden Bevölkerung angegeben werden kann. Diese Länder sind mit na gekennzeichnet.

Quelle Bevölkerungsdaten: US Census Bureau, Juni 2010. Population Division.

Quelle Internetnutzer: Internet World Stats, Juni 2010, <http://www.internetworldstats.com/list2.htm>.

Anhang C: Anzahl Spieler je Region

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Afghanistan	449	68,24%	974	
Badakhshan	45		98	10.02%
Badghis	10		22	2.23%
Baghlan	15		33	3.34%
Balkh	16		35	3.56%
Bamian	7		15	1.56%
Farah	22		48	4.90%
Faryab	12		26	2.67%
Ghazni	24		52	5.35%
Ghowr	3		7	0.67%
Helmand	15		33	3.34%
Herat	25		54	5.57%
Kabol	45		98	10.02%
Kandahar	20		43	4.45%
Kapisa	2		4	0.45%
Khowst	12		26	2.67%
Konar	4		9	0.89%
Konar	12		26	2.67%
Konduz	4		9	0.89%
Laghman	9		20	2.00%
Lowgar	3		7	0.67%
Nangarhar	7		15	1.56%
Nimruz	15		33	3.34%
Nurestan	14		30	3.12%
Paktia	3		7	0.67%
Paktika	7		15	1.56%
Parvan	5		11	1.11%
Samangan	10		22	2.23%
Sar-e Pol	12		26	2.67%
Takhar	5		11	1.11%
Vardak	15		33	3.34%
Zabol	8		17	1.78%
n.a.	43		93	9.58%
Albania	567	80,43%	1,044	
Berat	100		184	17.64%
Diber	104		191	18.34%
Durres	48		88	8.47%
Elbasan	35		64	6.17%
Fier	14		26	2.47%
Gjirokaster	26		48	4.59%
Korce	27		50	4.76%
Kukes	53		98	9.35%
Lezhe	18		33	3.17%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Shkoder	67		123	11.82%
Tirane	63		116	11.11%
Vlore	12		22	2.12%
n.a.	0		0	0.00%
Algeria	219	59,19%	548	
Ain Defla	4		10	1.83%
Ain Temouchent	1		3	0.46%
Alger	17		43	7.76%
Annaba	9		23	4.11%
Batna	8		20	3.65%
Bejaia	8		20	3.65%
Bouira	5		13	2.28%
Boumerdes	1		3	0.46%
Chlef	37		93	16.89%
Constantine	34		85	15.53%
Illizi	4		10	1.83%
Jijel	1		3	0.46%
Khenchela	1		3	0.46%
M'sila	1		3	0.46%
Mascara	8		20	3.65%
Medea	4		10	1.83%
Mila	2		5	0.91%
Mostaganem	1		3	0.46%
Oran	12		30	5.48%
Ouargla	2		5	0.91%
Relizane	9		23	4.11%
Saida	1		3	0.46%
Setif	18		45	8.22%
Sidi Bel Abbes	7		18	3.20%
Tebessa	1		3	0.46%
Tiaret	2		5	0.91%
Tipaza	9		23	4.11%
Tissemsilt	5		13	2.28%
Tizi Ouzou	1		3	0.46%
Tlemcen	5		13	2.28%
n.a.	1		3	0.46%
Andorra	139	49,64%	415	
Andorra la Vella	53		158	38.13%
Canillo	15		45	10.79%
Encamp	19		57	13.67%
Escaldes-Engordany	19		57	13.67%
La Massana	17		51	12.23%
Ordino	11		33	7.91%
Sant Julia de Loria	5		15	3.60%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
n.a.	0		0	0.00%
Angola	394	90,99%	641	
Bengo	4		7	1.02%
Benguela	91		148	23.10%
Bie	7		11	1.78%
Cabinda	5		8	1.27%
Cuando Cubango	9		15	2.28%
Cuanza Norte	10		16	2.54%
Cuanza Sul	57		93	14.47%
Cunene	2		3	0.51%
Huambo	32		52	8.12%
Huila	3		5	0.76%
Luanda	18		29	4.57%
Lunda Norte	8		13	2.03%
Lunda Sul	17		28	4.31%
Malanje	77		125	19.54%
Moxico	13		21	3.30%
Namibe	3		5	0.76%
Uige	18		29	4.57%
Zaire	20		33	5.08%
n.a.	0		0	0.00%
Anguilla	10	28,57%	52	
n.a.	10		52	100.00%
Antarctica	24	10,91%	326	
n.a.	24		288	100.00%
Antigua and Barbuda	641	93,30%	1,017	
Barbuda	2		3	0.31%
Saint George	2		3	0.31%
Saint John	584		927	91.11%
Saint Mary	28		44	4.37%
Saint Paul	2		3	0.31%
Saint Peter	6		10	0.94%
Saint Philip	17		27	2.65%
n.a.	0		0	0.00%
Argentina	22.372	78,22%	42,353	
Buenos Aires	7.834		14,831	35.02%
Catamarca	93		176	0.42%
Chaco	315		596	1.41%
Chubut	158		299	0.71%
Cordoba	2.940		5,566	13.14%
Corrientes	629		1,191	2.81%
Distrito Federal	1.743		3,300	7.79%
Entre Rios	832		1,575	3.72%
Formosa	121		229	0.54%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Jujuy	182		345	0.81%
La Pampa	259		490	1.16%
La Rioja	139		263	0.62%
Mendoza	1.044		1,976	4.67%
Misiones	331		627	1.48%
Neuquen	258		488	1.15%
Rio Negro	308		583	1.38%
Salta	391		740	1.75%
San Juan	257		487	1.15%
San Luis	189		358	0.84%
Santa Cruz	188		356	0.84%
Santa Fe	3.081		5,833	13.77%
Santiago del Estero	523		990	2.34%
Tierra del Fuego	46		87	0.21%
Tucuman	511		967	2.28%
n.a.	0		0	0.00%
Armenia	904	84,64%	1,582	
Aragatsotn	11		19	1.22%
Ararat	50		87	5.53%
Armavir	11		19	1.22%
Geghark'unik'	10		17	1.11%
Kotayk'	22		38	2.43%
Lorri	13		23	1.44%
Shirak	13		23	1.44%
Syunik'	20		35	2.21%
Tavush	6		10	0.66%
Vayots' Dzor	13		23	1.44%
Yerevan	735		1,286	81.31%
n.a.	0		0	0.00%
Aruba	86	54,09%	208	
n.a.	86		235	100.00%
Australia	44.154	56,88%	114,951	
Australian Capital Territory	545		1,419	1.23%
New South Wales	13.877		31,903	27.75%
Northern Territory	288		662	0.58%
Queensland	8.301		19,084	16.60%
South Australia	3.998		9,191	8.00%
Tasmania	975		2,242	1.95%
Victoria	12.302		28,283	24.60%
Western Australia	3.868		8,893	7.74%
n.a.	0		0	0.00%
Austria	16.921	48,92%	51,224	
Burgenland	378		1,010	1.97%
Karnten	1.020		2,727	5.32%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Niederösterreich	2.128		5,689	11.11%
Oberösterreich	2.139		5,718	11.16%
Salzburg	1.315		3,515	6.86%
Steiermark	2.346		6,271	12.24%
Tirol	1.442		3,855	7.53%
Vorarlberg	922		2,465	4.81%
Wien	5.231		13,984	27.30%
n.a.	0		0	0.00%
Azerbaidjan	644	80,80%	1,180	
Abseron	1		2	0.16%
Agdam	1		2	0.16%
Baki	377		691	58.54%
Beylaqan	4		7	0.62%
Bilasuvar	46		84	7.14%
Fuzuli	1		2	0.16%
Gadabay	13		24	2.02%
Ganca	1		2	0.16%
Goranboy	31		57	4.81%
Goycay	1		2	0.16%
Ismayilli	7		13	1.09%
Kalbacar	22		40	3.42%
Kurdamir	1		2	0.16%
Lacin	5		9	0.78%
Lerik	2		4	0.31%
Masalli	3		5	0.47%
Naxcivan	1		2	0.16%
Oguz	2		4	0.31%
Qabala	3		5	0.47%
Qazax	1		2	0.16%
Quba	4		7	0.62%
Qubadli	3		5	0.47%
Saatli	2		4	0.31%
Sabirabad	3		5	0.47%
Saki	13		24	2.02%
Samkir	10		18	1.55%
Siyazan	2		4	0.31%
Sumqayit	7		13	1.09%
Tartar	37		68	5.75%
Xacmaz	8		15	1.24%
Xankandi	3		5	0.47%
Xocali	23		42	3.57%
Xocavand	3		5	0.47%
Zaqatala	2		4	0.31%
n.a.	1		2	0.16%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Bahamas	263	59,10%	659	
Acklins and Crooked Islands	1		3	0.38%
Bimini	1		3	0.38%
Cat Island	4		10	1.52%
Exuma	13		33	4.94%
Freeport	56		140	21.29%
Fresh Creek	2		5	0.76%
Governor's Harbour	12		30	4.56%
Green Turtle Cay	1		3	0.38%
Harbour Island	1		3	0.38%
Long Island	18		45	6.84%
Marsh Harbour	4		10	1.52%
New Providence	104		261	39.54%
Sandy Point	2		5	0.76%
n.a.	44		110	16.73%
Bahrain	478	93,00%	761	
Al Hadd	1		2	0.21%
Al Manamah	43		68	9.00%
Al Mintaqah ash Shamaliyah	9		14	1.88%
Al Muharraq	1		2	0.21%
Ar Rifa	2		3	0.42%
Ar Rifa' wa al Mintaqah al Janubiyah	1		2	0.21%
Madinat	2		3	0.42%
n.a.	419		667	87.66%
Bangladesh	273	85,31%	474	
Barisal	4		7	1.47%
Chittagong	8		14	2.93%
Dhaka	204		354	74.73%
Khulna	18		31	6.59%
Rajshahi	9		16	3.30%
n.a.	30		52	10.99%
Barbados	167	76,96%	321	
Christ Church	35		67	20.96%
Saint Andrew	1		2	0.60%
Saint George	7		13	4.19%
Saint James	10		19	5.99%
Saint John	10		19	5.99%
Saint Lucy	7		13	4.19%
Saint Michael	42		81	25.15%
Saint Peter	8		15	4.79%
Saint Philip	27		52	16.17%
Saint Thomas	8		15	4.79%
n.a.	12		23	7.19%
Belarus	8.243	58,98%	20,698	

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Brestskaya Voblasts'	722		1,813	8.76%
Homyel'skaya Voblasts'	737		1,851	8.94%
Hrodzyenskaya Voblasts'	596		1,497	7.23%
Mahilyowskaya Voblasts'	971		2,438	11.78%
Minsk	4.340		10,897	52.65%
Vitsyebskaya Voblasts'	841		2,112	10.20%
n.a.	36		90	0.44%
Belgium	24.908	60,50%	60,963	
Antwerpen	4.567		11,178	18.34%
Brabant	2.689		6,581	10.80%
Brabant Wallon	62		152	0.25%
Brussels Hoofdstedelijk Gewest	2.149		5,260	8.63%
Hainaut	2.211		5,411	8.88%
Liege	2.139		5,235	8.59%
Limburg	2.846		6,966	11.43%
Luxembourg	1.165		2,851	4.68%
Namur	740		1,811	2.97%
Oost-Vlaanderen	3.595		8,799	14.43%
Vlaams-Brabant	215		526	0.86%
West-Vlaanderen	2.530		6,192	10.16%
n.a.	0		0	0.00%
Belize	129	67,54%	283	
Belize	52		114	40.31%
Cayo	12		26	9.30%
Corozal	13		29	10.08%
Orange Walk	8		18	6.20%
Stann Creek	18		39	13.95%
Toledo	26		57	20.16%
n.a.	0		0	0.00%
Benin	110	74,83%	218	
Atakora	15		30	13.64%
Atlantique	1		2	0.91%
Borgou	7		14	6.36%
Borgou	52		103	47.27%
Collines	6		12	5.45%
Donga	4		8	3.64%
Littoral	2		4	1.82%
Mono	6		12	5.45%
Mono	2		4	1.82%
Zou	15		30	13.64%
n.a.	0		0	0.00%
Bermuda	11	7,38%	221	
Saint George	11		221	100.00%
n.a.	0		0	0.00%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Bhutan	64	63,37%	150	
Ha	63		147	98.44%
Tashigang	1		2	1.56%
n.a.	0		0	0.00%
Bolivia	1.237	86,81%	2,110	
Chuquisaca	231		394	18.67%
Cochabamba	186		317	15.04%
El Beni	77		131	6.22%
La Paz	340		580	27.49%
Oruro	38		65	3.07%
Pando	85		145	6.87%
Potosi	82		140	6.63%
Santa Cruz	128		218	10.35%
Tarija	70		119	5.66%
n.a.	0		0	0.00%
Bosnia and Herzegovina	1.237	75,23%	2,435	
Federation of Bosnia and Herzegovina	705		1,388	56.99%
Republika Srpska	270		531	21.83%
n.a.	262		516	21.18%
Botswana	22	30,14%	108	
Central	1		5	4.55%
Ghanzi	3		15	13.64%
Kgalagadi	4		20	18.18%
Kweneng	1		5	4.55%
North-East	1		5	4.55%
North-West	1		5	4.55%
South-East	10		49	45.45%
n.a.	1		5	4.55%
Brazil	63.231	68,66%	136,375	
Acre	113		244	0.18%
Alagoas	339		731	0.54%
Amapa	77		166	0.12%
Amazonas	1.598		3,447	2.53%
Bahia	1.303		2,810	2.06%
Ceara	1.358		2,929	2.15%
Distrito Federal	1.533		3,306	2.42%
Espirito Santo	1.164		2,510	1.84%
Goiias	1.242		2,679	1.96%
Maranhao	943		2,034	1.49%
Mato Grosso	745		1,607	1.18%
Mato Grosso do Sul	887		1,913	1.40%
Minas Gerais	5.356		11,552	8.47%
Para	965		2,081	1.53%
Paraiba	828		1,786	1.31%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Parana	6.681		14,409	10.57%
Pernambuco	959		2,068	1.52%
Piaui	712		1,536	1.13%
Rio de Janeiro	5.609		12,097	8.87%
Rio Grande do Norte	929		2,004	1.47%
Rio Grande do Sul	4.615		9,953	7.30%
Rondonia	307		662	0.49%
Roraima	51		110	0.08%
Santa Catarina	3.808		8,213	6.02%
Sao Paulo	20.520		44,257	32.45%
Sergipe	344		742	0.54%
Tocantins	245		528	0.39%
n.a.	0		0	0.00%
Brunei Darussalam	6	17,14%	13	
n.a.	6		13	100.00%
Bulgaria	13.140	53,72%	36,224	
Blagoevgrad	409		1,128	3.11%
Burgas	727		2,004	5.53%
Dobrich	273		753	2.08%
Gabrovo	173		477	1.32%
Grad Sofiya	3.976		10,961	30.26%
Khaskovo	411		1,133	3.13%
Kurdzhali	40		110	0.30%
Kyustendil	134		369	1.02%
Lovech	196		540	1.49%
Mikhaylovgrad	5		14	0.04%
Montana	194		535	1.48%
Pazardzhik	217		598	1.65%
Pernik	186		513	1.42%
Pleven	407		1,122	3.10%
Plovdiv	1.482		4,086	11.28%
Razgrad	148		408	1.13%
Ruse	464		1,279	3.53%
Shumen	189		521	1.44%
Silistra	101		278	0.77%
Sliven	149		411	1.13%
Smolyan	157		433	1.19%
Sofiya	411		1,133	3.13%
Stara Zagora	467		1,287	3.55%
Turgovishte	73		201	0.56%
Varna	1.511		4,166	11.50%
Veliko Turnovo	120		331	0.91%
Vidin	176		485	1.34%
Vratsa	159		438	1.21%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Yambol	105		289	0.80%
n.a.	80		221	0.61%
Burkina Faso	485	92,21%	1,337	
Bale	33		91	6.80%
Bam	27		74	5.57%
Banwa	14		39	2.89%
Bougouriba	9		25	1.86%
Boulkiemde	22		61	4.54%
Ganzourgou	2		6	0.41%
Gnagna	3		8	0.62%
Houet	27		74	5.57%
Ioba	1		3	0.21%
Kadiogo	8		22	1.65%
Kossi	29		80	5.98%
Leraba	2		6	0.41%
Mouhoun	14		39	2.89%
Namentenga	2		6	0.41%
Naouri	42		116	8.66%
Nayala	11		30	2.27%
Noumbiel	1		3	0.21%
Oudalan	2		6	0.41%
Passore	15		41	3.09%
Poni	40		110	8.25%
Sissili	21		58	4.33%
Soum	15		41	3.09%
Sourou	9		25	1.86%
Tapoa	2		6	0.41%
Tuy	16		44	3.30%
Yatenga	24		66	4.95%
Ziro	3		8	0.62%
Zonoma	1		3	0.21%
Zoundweogo	1		3	0.21%
n.a.	89		245	18.35%
Burundi	20	47,62%	62	
Bujumbura	6		19	30.00%
Bururi	7		22	35.00%
Gitega	1		3	5.00%
Karuzi	2		6	10.00%
Rutana	2		6	10.00%
n.a.	2		6	10.00%
Cambodia	75	60,00%	185	
Banteay Meanchey	2		5	2.67%
Batdambang	2		5	2.67%
Kampong Cham	2		5	2.67%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesam- ten Spieleriden- titäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Kampong Speu	5		12	6.67%
Kampong Thum	6		15	8.00%
Kampot	7		17	9.33%
Kracheh	5		12	6.67%
Mondulkiri	3		7	4.00%
Phnum Penh	22		54	29.33%
Pursat	1		2	1.33%
Siem Reap	14		35	18.67%
Takeo	2		5	2.67%
n.a.	4		10	5.33%
Cameroon	531	92,99%	846	
Adamaoua	38		61	7.16%
Centre	69		110	12.99%
Est	49		78	9.23%
Extreme-Nord	154		245	29.00%
Littoral	25		40	4.71%
Nord	72		115	13.56%
Nord-Ouest	48		76	9.04%
Ouest	12		19	2.26%
Sud	54		86	10.17%
Sud-Ouest	10		16	1.88%
n.a.	0		0	0.00%
Canada	110.942	53,58%	306,597	
Alberta	14.806		40,918	13.35%
British Columbia	15.306		42,299	13.80%
Manitoba	4.833		13,356	4.36%
New Brunswick	2.482		6,859	2.24%
Newfoundland and Labrador	1.102		3,045	0.99%
Northwest Territories	389		1,075	0.35%
Nova Scotia	2.306		6,373	2.08%
Nunavut	239		660	0.22%
Ontario	39.861		110,159	35.93%
Prince Edward Island	720		1,990	0.65%
Quebec	24.212		66,912	21.82%
Saskatchewan	4.452		12,303	4.01%
Yukon Territory	234		647	0.21%
n.a.	0		0	0.00%
Cape Verde	77	75,49%	151	
Sao Domingos	23		45	29.87%
n.a.	54		106	70.13%
Cayman Islands	79	39,90%	293	
n.a.	79		293	100.00%
Central African Republic	103	88,03%	173	
Basse-Kotto	1		2	0.97%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Cuvette-Ouest	2		3	1.94%
Haut-Mbomou	1		2	0.97%
Haute-Kotto	5		8	4.85%
Kemo	1		2	0.97%
Lobaye	3		5	2.91%
Mambere-Kadei	10		17	9.71%
Mbomou	4		7	3.88%
Nana-Mambere	6		10	5.83%
Ombella-Mpoko	13		22	12.62%
Ouaka	12		20	11.65%
Ouham	16		27	15.53%
Ouham-Pende	24		40	23.30%
Sangha-Mbaere	5		8	4.85%
n.a.	0		0	0.00%
Chad	437	97,11%	666	
Batha	3		5	0.69%
Biltine	45		69	10.30%
Chari-Baguirmi	35		53	8.01%
Guera	33		50	7.55%
Kanem	10		15	2.29%
Lac	18		27	4.12%
Logone Occidental	26		40	5.95%
Logone Oriental	134		204	30.66%
Mayo-Kebbi	47		72	10.76%
Moyen-Chari	64		98	14.65%
Ouaddai	10		15	2.29%
Salamat	5		8	1.14%
Tandjile	7		11	1.60%
n.a.	0		0	0.00%
Chile	5.804	64,75%	13,274	
Aisen del General Carlos Ibanez del Campo	19		43	0.33%
Antofagasta	129		295	2.22%
Araucania	322		736	5.55%
Atacama	62		142	1.07%
Bio-Bio	503		1,150	8.67%
Coquimbo	165		377	2.84%
Libertador General Bernardo O'Higgins	216		494	3.72%
Los Lagos	260		595	4.48%
Magallanes y de la Antartica Chilena	99		226	1.71%
Maule	237		542	4.08%
Region Metropolitana	2.747		6,283	47.33%
Tarapaca	153		350	2.64%
Valparaiso	892		2,040	15.37%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
n.a.	0		0	0.00%
China	5.197	44,30%	17,373	
Anhui	178		595	3.43%
Beijing	274		916	5.27%
Chongqing	83		277	1.60%
Fujian	243		812	4.68%
Gansu	29		97	0.56%
Guangdong	736		2,460	14.16%
Guangxi	212		709	4.08%
Guizhou	82		274	1.58%
Hainan	147		491	2.83%
Hebei	129		431	2.48%
Heilongjiang	74		247	1.42%
Henan	185		618	3.56%
Hubei	184		615	3.54%
Hunan	200		669	3.85%
Jiangsu	283		946	5.45%
Jiangxi	123		411	2.37%
Jilin	223		745	4.29%
Liaoning	238		796	4.58%
Nei Mongol	47		157	0.90%
Ningxia	18		60	0.35%
Qinghai	13		43	0.25%
Shaanxi	81		271	1.56%
Shandong	195		652	3.75%
Shanghai	419		1,401	8.06%
Shanxi	170		568	3.27%
Sichuan	192		642	3.69%
Tianjin	46		154	0.89%
Xinjiang	37		124	0.71%
Xizang	31		104	0.60%
Yunnan	64		214	1.23%
Zhejiang	261		873	5.02%
n.a.	0		0	0.00%
Christmas Islands	10	8,77%	169	
n.a.	10		169	100.00%
Colombia	14.216	89,19%	23,603	
Amazonas	6		10	0.04%
Antioquia	1.884		3,128	13.25%
Arauca	60		100	0.42%
Atlantico	317		526	2.23%
Bolivar Department	814		1,351	5.73%
Boyaca Department	284		472	2.00%
Caldas Department	255		423	1.79%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Caqueta	24		40	0.17%
Casanare	110		183	0.77%
Cauca	710		1,179	4.99%
Cesar	133		221	0.94%
Choco	14		23	0.10%
Cordoba	117		194	0.82%
Cundinamarca	3.738		6,206	26.29%
Guainia	2		3	0.01%
Guaviare	13		22	0.09%
Huila	175		291	1.23%
La Guajira	46		76	0.32%
Magdalena Department	903		1,499	6.35%
Meta	320		531	2.25%
Narino	202		335	1.42%
Norte de Santander	416		691	2.93%
Putumayo	13		22	0.09%
Quindio	45		75	0.32%
Risaralda	254		422	1.79%
San Andres y Providencia	18		30	0.13%
Santander	1.288		2,138	9.06%
Sucre	139		231	0.98%
Tolima	349		579	2.45%
Valle del Cauca	1.563		2,595	10.99%
Vaupes	1		2	0.01%
Vichada	3		5	0.02%
n.a.	0		0	0.00%
Comoros	3	18,75%	24	
Anjouan	2		16	66.67%
Grande Comore	1		8	33.33%
Grande Comore	0		0	0.00%
Congo	102	73,91%	204	
Bouenza	6		12	5.88%
Cuvette	12		24	11.76%
Kouilou	15		30	14.71%
Lekoumou	2		4	1.96%
Likouala	4		8	3.92%
Niari	1		2	0.98%
Plateaux	26		52	25.49%
Pool	23		46	22.55%
Sangha	13		26	12.75%
n.a.	0		0	0.00%
Congo (Zaire)	272	96,11%	419	
Bandundu	19		29	6.99%
Bas-Congo	11		17	4.04%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Equateur	34		52	12.50%
Kasai-Oriental	3		5	1.10%
Katanga	19		29	6.99%
Kinshasa	36		55	13.24%
Kivu	6		9	2.21%
Maniema	1		2	0.37%
Nord-Kivu	9		14	3.31%
Orientale	43		66	15.81%
Sud-Kivu	10		15	3.68%
n.a.	81		125	29.78%
Cook Islands	4	22,22%	27	
n.a.	4		27	100.00%
Costa Rica	4.489	87,86%	7.566	
Alajuela	405		683	9.02%
Cartago	163		243	3.21%
Guanacaste	42		63	0.83%
Heredia	477		710	9.38%
Limon	86		128	1.69%
Puntarenas	2.012		2.994	39.58%
San Jose	1.304		1.941	25.65%
n.a.	0		0	0.00%
Cote d'Ivoire	272	78,61%	512	
Abidjan	1		2	0.37%
Bafing	5		9	1.84%
Bas-Sassandra	35		66	12.87%
Biobio	1		2	0.37%
Dix-Huit Montagnes	4		8	1.47%
Lagunes	69		130	25.37%
Marahoue	2		4	0.74%
Sassandra	1		2	0.37%
Savanes	1		2	0.37%
Vallee du Bandama	1		2	0.37%
Zanzan	1		2	0.37%
n.a.	151		284	55.51%
Croatia	4.575	57,42%	11.798	
Bjelovarsko-Bilogorska	65		168	1.42%
Brodsko-Posavska	109		281	2.38%
Dubrovacko-Neretvanska	134		346	2.93%
Grad Zagreb	1.532		3.951	33.49%
Istarska	203		523	4.44%
Karlovacka	148		382	3.23%
Koprivnicko-Krizevacka	93		240	2.03%
Krapinsko-Zagorska	90		232	1.97%
Licko-Senjska	16		41	0.35%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Medimurska	97		250	2.12%
Osjecko-Baranjska	309		797	6.75%
Pozesko-Slavonska	63		162	1.38%
Primorsko-Goranska	495		1,276	10.82%
Sibensko-Kninska	79		204	1.73%
Sisacko-Moslavacka	139		358	3.04%
Splitsko-Dalmatinska	372		959	8.13%
Varazdinska	195		503	4.26%
Viroviticko-Podravska	110		284	2.40%
Vukovarsko-Srijemska	90		232	1.97%
Zagrebacka	209		539	4.57%
n.a.	27			0.00%
Cuba	1.370	93,32%	2,174	
Camaguey	160		254	11.68%
Ciego de Avila	56		89	4.09%
Cienfuegos	35		56	2.55%
Ciudad de la Habana	25		40	1.82%
Granma	25		40	1.82%
Guantanamo	51		81	3.72%
Holguin	23		36	1.68%
Isla de la Juventud	6		10	0.44%
La Habana	116		184	8.47%
Las Tunas	115		182	8.39%
Matanzas	118		187	8.61%
Pinar del Rio	162		257	11.82%
Sancti Spiritus	79		125	5.77%
Santiago de Cuba	52		83	3.80%
Villa Clara	347		551	25.33%
n.a.	0		0	0.00%
Cyprus	2.108	54,65%	5,712	
Famagusta	58		157	2.75%
Kyrenia	41		111	1.94%
Larnaca	308		835	14.61%
Limassol	677		1,834	32.12%
Nicosia	618		1,674	29.32%
Paphos	387		1,049	18.36%
n.a.	19		51	0.90%
Czech Republic	11.622	45,94%	37,461	
Hlavni mesto Praha	2.489		8,023	21.42%
Hradec Kralove	27		87	0.23%
Jablonec nad Nisou	24		77	0.21%
Jicin	30		97	0.26%
Jihlava	7		23	0.06%
Jihocesky kraj	633		2,040	5.45%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Jihomoravsky kraj	1.149		3,704	9.89%
Karlovarsky kraj	471		1,518	4.05%
Kolin	128		413	1.10%
Kralovehradecky kraj	281		906	2.42%
Liberec	150		483	1.29%
Liberecky kraj	313		1,009	2.69%
Melnik	7		23	0.06%
Mlada Boleslav	16		52	0.14%
Moravskoslezsky kraj	1.224		3,945	10.53%
Nachod	38		122	0.33%
Nymburk	67		216	0.58%
Olomoucky kraj	558		1,799	4.80%
Pardubice	99		319	0.85%
Pardubicky kraj	453		1,460	3.90%
Plzensky kraj	602		1,940	5.18%
Semily	31		100	0.27%
Stredocesky kraj	794		2,559	6.83%
Trutnov	74		239	0.64%
Ustecky kraj	1.162		3,745	10.00%
Vysocina	301		970	2.59%
Zlinsky kraj	464		1,496	3.99%
n.a.	30		97	0.26%
Denmark	29.052	53,62%	80,229	
n.a.	29.052			100.00%
Djibouti	11	26,83%	61	
n.a.	11		61	100.00%
Dominica	85	79,44%	158	
Saint Andrew	5		8	5.19%
Saint David	26		43	27.01%
Saint George	20		33	20.78%
Saint John	1		2	1.04%
Saint Joseph	1		2	1.04%
Saint Patrick	30		49	31.17%
Saint Peter	1		2	1.04%
n.a.	1		2	1.04%
Dominican Republic	1.304	84,24%	2,292	
Azua	10		18	0.77%
Baoruco	4		7	0.31%
Barahona	12		21	0.92%
Dajabon	21		37	1.61%
Distrito Nacional	344		605	26.38%
Duarte	11		19	0.84%
El Seibo	4		7	0.31%
Elias Pina	11		19	0.84%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Españolat	13		23	1.00%
Hato Mayor	6		11	0.46%
Independencia	2		4	0.15%
La Altagracia	29		51	2.22%
La Romana	43		76	3.30%
La Vega	22		39	1.69%
Maria Trinidad Sanchez	9		16	0.69%
Monsenor Nouel	3		5	0.23%
Monte Plata	7		12	0.54%
Pedernales	1		2	0.08%
Peravia	10		18	0.77%
Puerto Plata	173		304	13.27%
Salcedo	10		18	0.77%
Samana	26		46	1.99%
San Cristobal	137		241	10.51%
San Juan	11		19	0.84%
San Pedro De Macoris	11		19	0.84%
Sanchez Ramirez	23		40	1.76%
Santiago	302		531	23.16%
Santiago Rodriguez	8		14	0.61%
Valverde	38		67	2.91%
n.a.	3		5	0.23%
Ecuador	2.228	92,18%	3,579	
Azuay	430		691	19.30%
Bolivar	17		27	0.76%
Canar	28		45	1.26%
Carchi	46		74	2.06%
Chimborazo	35		56	1.57%
Cotopaxi	26		42	1.17%
El Oro	110		177	4.94%
Esmeraldas	48		77	2.15%
Galapagos	1		2	0.04%
Guayas	516		829	23.16%
Imbabura	24		39	1.08%
Loja	111		178	4.98%
Los Rios	18		29	0.81%
Manabi	122		196	5.48%
Morona-Santiago	8		13	0.36%
Napo	10		16	0.45%
Orellana	2		3	0.09%
Pastaza	9		14	0.40%
Pichincha	567		911	25.45%
Sucumbios	9		14	0.40%
Tungurahua	46		74	2.06%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Zamora-Chinchiipe	45		72	2.02%
n.a.	0		0	0.00%
Egypt	1.180	89,87%	1,944	
Ad Daqahliyah	2		3	0.17%
Al Bahr al Ahmar	5		8	0.42%
Al Buhayrah	3		5	0.25%
Al Iskandariyah	1.045		1,722	88.56%
Al Jizah	4		7	0.34%
Al Minufiyah	2		3	0.17%
Al Minya	1		2	0.08%
Al Qahirah	92		152	7.80%
Al Qalyubiyah	2		3	0.17%
Al Wadi al Jadid	7		12	0.59%
Ash Sharqiyah	3		5	0.25%
Aswan	2		3	0.17%
Asyut	3		5	0.25%
Bur Sa'id	1		2	0.08%
Janub Sina'	3		5	0.25%
Matruh	1		2	0.08%
Qina	3		5	0.25%
Suhaj	1		2	0.08%
n.a.	0		0	0.00%
El Salvador	883	89,10%	1,468	
Ahuachapan	16		27	1.81%
Cabanas	9		15	1.02%
Chalatenango	7		12	0.79%
Cuscatlan	46		76	5.21%
La Libertad	49		81	5.55%
La Paz	16		27	1.81%
La Union	29		48	3.28%
Morazan	4		7	0.45%
San Miguel	6		10	0.68%
San Salvador	392		651	44.39%
San Vicente	109		181	12.34%
Santa Ana	179		297	20.27%
Sonsonate	7		12	0.79%
Usulután	14		23	1.59%
Usulután	0		0	0.00%
Equatorial Guinea	72	88,89%	120	
Bioko Norte	5		8	6.94%
Bioko Sur	2		3	2.78%
Centro Sur	19		32	26.39%
Kie-Ntem	22		37	30.56%
Litoral	16		27	22.22%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Wele-Nzas	8		13	11.11%
n.a.	0		0	0.00%
Eritrea	32	86,49%	53	
n.a.	32		53	100.00%
Estonia	8.219	71,49%	17,025	
Harjumaa	4.081		8,454	49.65%
Hiiumaa	60		124	0.73%
Ida-Virumaa	298		617	3.63%
Jarvamaa	133		276	1.62%
Jogevamaa	107		222	1.30%
Laane-Virumaa	248		514	3.02%
Laanemaa	146		302	1.78%
Parnumaa	629		1,303	7.65%
Polvamaa	134		278	1.63%
Raplamaa	218		452	2.65%
Saaremaa	162		336	1.97%
Tartumaa	1.159		2,401	14.10%
Valgamaa	198		410	2.41%
Viljandimaa	319		661	3.88%
Vorumaa	241		499	2.93%
n.a.	86		178	1.05%
Ethiopia	349	93,57%	552	
Addis Abeba	45		71	12.89%
Afar	28		44	8.02%
Amhara	30		47	8.60%
Benishangul	17		27	4.87%
Gambella	59		93	16.91%
Somali	28		44	8.02%
Southern	32		51	9.17%
Tigray	25		40	7.16%
n.a.	85		135	24.36%
Europe Island	149	85,63%	258	
n.a.	149		258	100.00%
Falkland Islands	20	40,00%	74	
n.a.	20		74	100.00%
Faroe Islands	527	66,88%	1,167	
n.a.	527		1,167	100.00%
Fiji	83	46,11%	267	
Central	29		93	34.94%
Eastern	2		6	2.41%
Northern	24		77	28.92%
Western	23		74	27.71%
n.a.	5		16	6.02%
Finland	16.473	38,48%	63,401	

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Aland	119		458	0.72%
Eastern Finland	1.514		5,827	9.19%
Lapland	621		2,390	3.77%
Oulu	1.494		5,750	9.07%
Southern Finland	7.804		30,036	47.37%
Western Finland	4.921		18,940	29.87%
n.a.	0		0	0.00%
France	109.286	40,96%	395,117	
Alsace	3.651		13,200	3.34%
Aquitaine	6.599		23,858	6.04%
Auvergne	1.833		6,627	1.68%
Basse-Normandie	1.853		6,699	1.70%
Bourgogne	2.367		8,558	2.17%
Bretagne	4.091		14,791	3.74%
Centre	4.155		15,022	3.80%
Champagne-Ardenne	2.177		7,871	1.99%
Corse	978		3,536	0.89%
Franche-Comte	1.565		5,658	1.43%
Haute-Normandie	3.008		10,875	2.75%
Ile-de-France	24.929		90,129	22.81%
Languedoc-Roussillon	4.974		17,983	4.55%
Limousin	953		3,446	0.87%
Lorraine	4.197		15,174	3.84%
Midi-Pyrenees	5.288		19,118	4.84%
Nord-Pas-de-Calais	5.424		19,610	4.96%
Pays de la Loire	5.539		20,026	5.07%
Picardie	3.343		12,086	3.06%
Poitou-Charentes	1.746		6,313	1.60%
Provence-Alpes-Cote d'Azur	11.837		42,796	10.83%
Rhone-Alpes	8.779		31,740	8.03%
n.a.	0		0	0.00%
French Guiana	187	66,55%	416	
n.a.	187		323	100.00%
French Polynesia	106	35,69%	440	
n.a.	106		392	100.00%
Gabon	124	71,68%	256	
Estuaire	14		29	11.29%
Haut-Ogooue	6		12	4.84%
Moyen-Ogooue	27		56	21.77%
Ngounie	5		10	4.03%
Nyanga	2		4	1.61%
Ogooue-Ivindo	3		6	2.42%
Ogooue-Lolo	2		4	1.61%
Ogooue-Maritime	18		37	14.52%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Woleu-Ntem	47		97	37.90%
n.a.	0		0	0.00%
Gambia	15	53,57%	41	
Banjul	2		6	13.33%
Central River	1		3	6.67%
Lower River	2		6	13.33%
North Bank	4		11	26.67%
Upper River	3		8	20.00%
Western	3		8	20.00%
n.a.	0		0	0.00%
Georgia	1.254	75,00%	2,476	
Abkhazia	203		401	16.19%
Ajaria	1		2	0.08%
Akhalt's'ikhis Raioni	20		39	1.59%
Akhmetis Raioni	13		26	1.04%
Ambrolauris Raioni	1		2	0.08%
Aspindzis Raioni	1		2	0.08%
Borjomis Raioni	9		18	0.72%
Dedop'listsqaros Raioni	5		10	0.40%
Duset'is Raioni	898		1,773	71.61%
Goris Raioni	54		107	4.31%
Javis Raioni	3		6	0.24%
K'arelis Raioni	1		2	0.08%
K'ut'aisi	1		2	0.08%
Kharagaulis Raioni	2		4	0.16%
Khashuris Raioni	4		8	0.32%
Khobis Raioni	1		2	0.08%
Marneulis Raioni	1		2	0.08%
Mts'khet'is Raioni	1		2	0.08%
Ninotsmindis Raioni	3		6	0.24%
Onis Raioni	1		2	0.08%
P'ot'i	2		4	0.16%
Qazbegis Raioni	4		8	0.32%
Sagarejos Raioni	2		4	0.16%
Samtrediis Raioni	2		4	0.16%
T'bilisi	1		2	0.08%
T'ianet'is Raioni	1		2	0.08%
Tqibuli	3		6	0.24%
Ts'ageris Raioni	2		4	0.16%
Tsalenjikhis Raioni	1		2	0.08%
Zestap'onis Raioni	11		22	0.88%
Zugdidis Raioni	2		4	0.16%
n.a.	0		0	0.00%
Germany	216.520	62,24%	515,187	

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Baden-Wuerttemberg	23.186		55,169	10.71%
Bayern	28.107		66,878	12.98%
Berlin	13.768		32,760	6.36%
Brandenburg	4.795		11,409	2.21%
Bremen	2.862		6,810	1.32%
Hamburg	8.737		20,789	4.04%
Hessen	14.786		35,182	6.83%
Mecklenburg-Vorpommern	4.140		9,851	1.91%
Niedersachsen	21.155		50,336	9.77%
Nordrhein-Westfalen	58.212		138,510	26.89%
Rheinland-Pfalz	9.364		22,281	4.32%
Saarland	2.933		6,979	1.35%
Sachsen	7.982		18,992	3.69%
Sachsen-Anhalt	3.919		9,325	1.81%
Schleswig-Holstein	8.627		20,527	3.98%
Thueringen	3.947		9,391	1.82%
n.a.	0		0	0.00%
Ghana	434	88,93%	723	
Ashanti	24		40	5.53%
Brong-Ahafo	12		20	2.76%
Central	34		57	7.83%
Greater Accra	8		13	1.84%
Northern	54		90	12.44%
Upper East	55		92	12.67%
Upper West	116		193	26.73%
Volta	103		172	23.73%
Western	28		47	6.45%
n.a.	0		0	0.00%
Gibraltar	94	46,77%	298	
n.a.	94		298	100.00%
Greece	11.101	39,47%	41,653	
Aitolia kai Akarnania	83		311	0.75%
Akhaia	486		1,824	4.38%
Argolis	27		101	0.24%
Arkadhia	9		34	0.08%
Arta	42		158	0.38%
Attiki	4.989		18,720	44.94%
Dhodhekanisos	229		859	2.06%
Drama	71		266	0.64%
Evritania	34		128	0.31%
Evros	121		454	1.09%
Evvoia	111		416	1.00%
Florina	29		109	0.26%
Fokis	6		23	0.05%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Fthiotis	37		139	0.33%
Grevena	13		49	0.12%
Ilia	25		94	0.23%
Imathia	86		323	0.77%
Ioannina	189		709	1.70%
Iraklion	192		720	1.73%
Kardhitsa	49		184	0.44%
Kastoria	48		180	0.43%
Kavala	139		522	1.25%
Kefallinia	24		90	0.22%
Kerkira	47		176	0.42%
Khalkidhiki	16		60	0.14%
Khania	51		191	0.46%
Khios	34		128	0.31%
Kikladhes	139		522	1.25%
Kilkis	73		274	0.66%
Korinthia	122		458	1.10%
Kozani	142		533	1.28%
Lakonia	65		244	0.59%
Larisa	129		484	1.16%
Lasithi	47		176	0.42%
Lesvos	63		236	0.57%
Levkas	11		41	0.10%
Magnisia	186		698	1.68%
Messinia	166		623	1.50%
Pella	83		311	0.75%
Pieria	81		304	0.73%
Preveza	48		180	0.43%
Rethimni	50		188	0.45%
Rodhopi	104		390	0.94%
Samos	23		86	0.21%
Serrai	33		124	0.30%
Thesprotia	27		101	0.24%
Thessaloniki	1.981		7,433	17.85%
Trikala	141		529	1.27%
Voiotia	26		98	0.23%
Xanthi	160		600	1.44%
Zakinthos	14		53	0.13%
n.a.	0		0	0.00%
Greenland	213	64,35%	490	
Nordgronland	28		64	13.15%
Ostgronland	3		7	1.41%
Vestgronland	182		419	85.45%
n.a.	0		0	0.00%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Grenada	124	88,57%	207	
Saint Andrew	31		52	25.00%
Saint David	1		2	0.81%
Saint George	51		85	41.13%
Saint John	5		8	4.03%
Saint Patrick	36		60	29.03%
n.a.	0		0	0.00%
Guadeloupe	373	59,02%	936	
n.a.	373		936	100.00%
Guatemala	1.627	91,51%	2,633	
Alta Verapaz	14		23	0.86%
Baja Verapaz	4		6	0.25%
Chimaltenango	21		34	1.29%
Chiquimula	23		37	1.41%
El Progreso	27		44	1.66%
Escuintla	19		31	1.17%
Guatemala	786		1,272	48.31%
Huehuetenango	36		58	2.21%
Izabal	134		217	8.24%
Jalapa	13		21	0.80%
Jutiapa	17		28	1.04%
Peten	35		57	2.15%
Quetzaltenango	68		110	4.18%
Quiche	6		10	0.37%
Retalhuleu	180		291	11.06%
Sacatepequez	9		15	0.55%
San Marcos	69		112	4.24%
Santa Rosa	59		95	3.63%
Solola	2		3	0.12%
Suchitepequez	43		70	2.64%
Totonicapan	25		40	1.54%
Zacapa	37		60	2.27%
n.a.	0		0	0.00%
Guinea	114	89,76%	188	
Beyla	2		3	1.75%
Boke	13		21	11.40%
Conakry	1		2	0.88%
Dinguiraye	3		5	2.63%
Faranah	5		8	4.39%
Forecariah	9		15	7.89%
Fria	1		2	0.88%
Gaoual	1		2	0.88%
Gueckedou	4		7	3.51%
Kindia	1		2	0.88%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Kissidougou	7		12	6.14%
Koundara	2		3	1.75%
Lola	27		45	23.68%
Macenta	1		2	0.88%
Mali	1		2	0.88%
Mamou	9		15	7.89%
Pita	4		7	3.51%
Yomou	1		2	0.88%
n.a.	22		36	19.30%
Guinea-Bissau	172	99,42%	256	
Bafata	13		19	7.56%
Biombo	5		7	2.91%
Bissau	12		18	6.98%
Bolama	1		1	0.58%
Cacheu	91		136	52.91%
Gabu	3		4	1.74%
Oio	47		70	27.33%
n.a.	0		0	0.00%
Guyana	753	97,54%	1,143	
Cuyuni-Mazaruni	1		2	0.13%
Demerara-Mahaica	499		758	66.27%
East Berbice-Corentyne	8		12	1.06%
Essequibo Islands-West Demerara	20		30	2.66%
Mahaica-Berbice	2		3	0.27%
Pomeroon-Supenaam	91		138	12.08%
Potaro-Siparuni	3		5	0.40%
Upper Demerara-Berbice	122		185	16.20%
Upper Takutu-Upper Essequibo	5		8	0.66%
n.a.	2		3	0.27%
Haiti	1.031	95,20%	1,604	
Artibonite	194		302	18.82%
Centre	54		84	5.24%
Nord	158		246	15.32%
Nord-Est	43		67	4.17%
Nord-Ouest	82		128	7.95%
Ouest	163		254	15.81%
Sud	112		174	10.86%
Sud-Est	56		87	5.43%
n.a.	169		263	16.39%
Hong Kong	786	60,32%	1,930	
n.a.	786		1,930	100.00%
Honduras	1.119	87,97%	1,884	
Atlantida	95		160	8.49%
Choluteca	23		39	2.06%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Colon	35		59	3.13%
Comayagua	17		29	1.52%
Copan	181		305	16.18%
Cortes	127		214	11.35%
El Paraiso	41		69	3.66%
Francisco Morazan	231		389	20.64%
Gracias a Dios	16		27	1.43%
Intibuca	11		19	0.98%
Islas de la Bahia	82		138	7.33%
La Paz	17		29	1.52%
Lempira	26		44	2.32%
Ocotepeque	9		15	0.80%
Olancho	22		37	1.97%
Santa Barbara	107		180	9.56%
Valle	22		37	1.97%
Yoro	57		96	5.09%
n.a.	0		0	0.00%
Hungary	41.309	56,36%	108,542	
Bacs-Kiskun	1.999		5,253	4.84%
Baranya	905		2,378	2.19%
Bekes	1.554		4,083	3.76%
Borsod-Abauj-Zemplen	1.799		4,727	4.35%
Budapest	9.523		25,022	23.05%
Csongrad	910		2,391	2.20%
Debrecen	1.002		2,633	2.43%
Fejer	1.760		4,625	4.26%
Gyor	781		2,052	1.89%
Gyor-Moson-Sopron	1.037		2,725	2.51%
Hajdu-Bihar	1.024		2,691	2.48%
Heves	1.138		2,990	2.75%
Jasz-Nagykun-Szolnok	1.656		4,351	4.01%
Komarom-Esztergom	1.302		3,421	3.15%
Miskolc	787		2,068	1.91%
Nograd	775		2,036	1.88%
Pecs	794		2,086	1.92%
Pest	5.074		13,332	12.28%
Somogy	1.035		2,720	2.51%
Szabolcs-Szatmar-Bereg	1.911		5,021	4.63%
Szeged	841		2,210	2.04%
Tolna	733		1,926	1.77%
Vas	809		2,126	1.96%
Veszprem	1.389		3,650	3.36%
Zala	771		2,026	1.87%
n.a.	771		2,026	1.87%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Iceland	1.505	50,33%	4,428	
Arnessysla	55		162	3.65%
Austur-Hunavatnssysla	7		21	0.47%
Austur-Skaftafellssysla	6		18	0.40%
Borgarfjardarsysla	95		279	6.31%
Eyjafjardarsysla	128		377	8.50%
Gullbringusysla	1.109		3,263	73.69%
Myrasysla	16		47	1.06%
Rangarvallasysla	33		97	2.19%
Skagafjardarsysla	6		18	0.40%
Snafellsnes- og Hnappadalssysla	27		79	1.79%
Sudur-Mulasysla	3		9	0.20%
Sudur-Tingeyjarsysla	8		24	0.53%
Vestur-Hunavatnssysla	3		9	0.20%
Vestur-Isafjardarsysla	8		24	0.53%
n.a.	1		3	0.07%
India	2.028	76,85%	3,908	
Andaman and Nicobar Islands	3		6	0.15%
Andhra Pradesh	78		150	3.85%
Arunachal Pradesh	3		6	0.15%
Assam	9		17	0.44%
Bihar	15		29	0.74%
Chandigarh	5		10	0.25%
Chhattisgarh	49		94	2.42%
Dadra and Nagar Haveli	32		62	1.58%
Daman and Diu	2		4	0.10%
Delhi	176		339	8.68%
Goa	11		21	0.54%
Gujarat	90		173	4.44%
Haryana	43		83	2.12%
Himachal Pradesh	90		173	4.44%
Jammu and Kashmir	60		116	2.96%
Jharkhand	42		81	2.07%
Karnataka	118		227	5.82%
Kerala	16		31	0.79%
Madhya Pradesh	43		83	2.12%
Maharashtra	308		594	15.19%
Manipur	1		2	0.05%
Meghalaya	29		56	1.43%
Nagaland	21		40	1.04%
Orissa	69		133	3.40%
Puducherry	1		2	0.05%
Punjab	36		69	1.78%
Rajasthan	140		270	6.90%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Tamil Nadu	189		364	9.32%
Uttar Pradesh	156		301	7.69%
Uttarakhand	17		33	0.84%
West Bengal	176		339	8.68%
n.a.	0		0	0.00%
Indonesia	783	76,09%	1,524	
Aceh	9		18	1.15%
Bali	8		16	1.02%
Bengkulu	2		4	0.26%
Jambi	9		18	1.15%
Jawa Barat	109		212	13.92%
Jawa Barat	39		76	4.98%
Jawa Tengah	69		134	8.81%
Jawa Timur	76		148	9.71%
Kalimantan Barat	16		31	2.04%
Kalimantan Selatan	1		2	0.13%
Kalimantan Tengah	6		12	0.77%
Kalimantan Timur	16		31	2.04%
Lampung	5		10	0.64%
Maluku	88		171	11.24%
Nusa Tenggara Barat	9		18	1.15%
Nusa Tenggara Timur	69		134	8.81%
Papua	84		163	10.73%
Riau	5		10	0.64%
Sulawesi Selatan	53		103	6.77%
Sulawesi Tengah	31		60	3.96%
Sulawesi Tenggara	10		19	1.28%
Sulawesi Utara	25		49	3.19%
Sulawesi Utara	7		14	0.89%
Sumatera Barat	7		14	0.89%
Sumatera Selatan	7		14	0.89%
Sumatera Utara	14		27	1.79%
Yogyakarta	2		4	0.26%
n.a.	7		14	0.89%
Iran	1.356	88,28%	2,275	
Ardabil	21		35	1.55%
Azərbayjan-e Bakhtari	56		94	4.13%
Azərbayjan-e Khavari	10		17	0.74%
Bakhtaran	7		12	0.52%
Bushehr	15		25	1.11%
Chahar Mahall va Bakhtiari	21		35	1.55%
East Azarbaijan	1		2	0.07%
Esfahan	118		198	8.70%
Fars	47		79	3.47%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Gilan	44		74	3.24%
Golestan	9		15	0.66%
Hamadan	6		10	0.44%
Hormozgan	62		104	4.57%
Ilam	5		8	0.37%
Kerman	5		8	0.37%
Kerman	94		158	6.93%
Khorasan	151		253	11.14%
Khuzestan	94		158	6.93%
Kohkiluyeh va Buyer Ahmadi	6		10	0.44%
Kordestan	43		72	3.17%
Lorestan	10		17	0.74%
Markazi	24		40	1.77%
Markazi	4		7	0.29%
Markazi	22		37	1.62%
Mazandaran	1		2	0.07%
Mazandaran	52		87	3.83%
Semnan	13		22	0.96%
Sistan va Baluchestan	83		139	6.12%
Tehran	263		441	19.40%
Yazd	33		55	2.43%
Zanjan	13		22	0.96%
Zanjan	23		39	1.70%
n.a.	0		0	0.00%
Iraq	246	89,78%	406	
Al Anbar	9		15	3.66%
Al Basrah	9		15	3.66%
Al Qadisiyah	1		2	0.41%
Arbil	39		64	15.85%
As Sulaymaniyah	42		69	17.07%
At Ta'mim	3		5	1.22%
Babil	2		3	0.81%
Baghdad	30		49	12.20%
Dahuk	27		45	10.98%
Dhi Qar	2		3	0.81%
Diyala	19		31	7.72%
Maysan	6		10	2.44%
Ninawa	13		21	5.28%
Salah ad Din	24		40	9.76%
Wasit	3		5	1.22%
n.a.	17		28	6.91%
Ireland	8.132	54,12%	22,250	
Carlow	85		233	1.05%
Cavan	103		282	1.27%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Clare	166		454	2.04%
Cork	755		2,066	9.28%
Donegal	349		955	4.29%
Dublin	2.548		6,971	31.33%
Galway	633		1,732	7.78%
Kerry	127		347	1.56%
Kildare	455		1,245	5.60%
Kilkenny	137		375	1.68%
Laois	66		181	0.81%
Leitrim	51		140	0.63%
Limerick	254		695	3.12%
Longford	121		331	1.49%
Louth	171		468	2.10%
Mayo	240		657	2.95%
Meath	265		725	3.26%
Monaghan	78		213	0.96%
Offaly	129		353	1.59%
Roscommon	89		244	1.09%
Sligo	149		408	1.83%
Tipperary	198		542	2.43%
Waterford	295		807	3.63%
Westmeath	212		580	2.61%
Wexford	258		706	3.17%
Wicklow	198		542	2.43%
n.a.	0		0	0.00%
Isle of Man	95	40,60%	347	
n.a.	95		347	100.00%
Israel	2.108	24,48%	12,750	
HaDarom	143		865	6.78%
HaMerkaz	418		2,528	19.83%
HaZafon	86		520	4.08%
Hefa	250		1,512	11.86%
Tel Aviv	999		6,042	47.39%
Yerushalayim	212		1,282	10.06%
n.a.	0		0	0.00%
Italy	6.869	13,42%	75,773	
Abruzzi	70		772	1.02%
Basilicata	17		188	0.25%
Calabria	271		2,989	3.95%
Campania	849		9,365	12.36%
Emilia-Romagna	660		7,281	9.61%
Friuli-Venezia Giulia	91		1,004	1.32%
Lazio	431		4,754	6.27%
Liguria	203		2,239	2.96%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Lombardia	564		6,222	8.21%
Marche	63		695	0.92%
Molise	6		66	0.09%
Piemonte	208		2,294	3.03%
Puglia	139		1,533	2.02%
Sardegna	86		949	1.25%
Sicilia	1.662		18,334	24.20%
Toscana	777		8,571	11.31%
Trentino-Alto Adige	55		607	0.80%
Umbria	103		1,136	1.50%
Valle d'Aosta	22		243	0.32%
Veneto	592		6,530	8.62%
n.a.	0		0	0.00%
Jamaica	2.113	86,95%	3,598	
Clarendon	82		140	3.88%
Hanover	45		77	2.13%
Kingston	5		9	0.24%
Manchester	198		337	9.37%
Portland	53		90	2.51%
Saint Andrew	1.014		1,727	47.99%
Saint Ann	191		325	9.04%
Saint Catherine	82		140	3.88%
Saint Elizabeth	148		252	7.00%
Saint James	87		148	4.12%
Saint Mary	60		102	2.84%
Saint Thomas	40		68	1.89%
Trelawny	35		60	1.66%
Westmoreland	73		124	3.45%
n.a.	0		0	0.00%
Japan	1.394	48,24%	4,280	
Aichi	34		104	2.44%
Akita	3		9	0.22%
Aomori	6		18	0.43%
Chiba	35		107	2.51%
Ehime	3		9	0.22%
Fukui	18		55	1.29%
Fukuoka	13		40	0.93%
Fukushima	5		15	0.36%
Gifu	6		18	0.43%
Gumma	5		15	0.36%
Hiroshima	15		46	1.08%
Hokkaido	29		89	2.08%
Hyogo	25		77	1.79%
Ibaraki	20		61	1.43%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Ishikawa	7		21	0.50%
Iwate	2		6	0.14%
Kagawa	6		18	0.43%
Kagoshima	22		68	1.58%
Kanagawa	67		206	4.81%
Kochi	21		64	1.51%
Kumamoto	33		101	2.37%
Kyoto	21		64	1.51%
Mie	17		52	1.22%
Miyagi	5		15	0.36%
Miyazaki	1		3	0.07%
Nagano	175		537	12.55%
Nagasaki	29		89	2.08%
Nara	7		21	0.50%
Niigata	26		80	1.87%
Oita	11		34	0.79%
Okayama	21		64	1.51%
Okinawa	98		301	7.03%
Osaka	58		178	4.16%
Saga	2		6	0.14%
Saitama	25		77	1.79%
Shiga	4		12	0.29%
Shimane	15		46	1.08%
Shizuoka	41		126	2.94%
Tochigi	14		43	1.00%
Tokushima	6		18	0.43%
Tokyo	330		1,013	23.67%
Tottori	9		28	0.65%
Toyama	22		68	1.58%
Wakayama	8		25	0.57%
Yamagata	4		12	0.29%
Yamaguchi	68		209	4.88%
Yamanashi	2		6	0.14%
n.a.	0		0	0.00%
Jordan	104	54,17%	284	
Amman Governorate	91		249	87.50%
Irbid	12		33	11.54%
Ma	1		3	0.96%
n.a.	0		0	0.00%
Kazakhstan	2.667	73,15%	5,399	
Almaty	117		237	4.39%
Almaty City	945		1,913	35.43%
Aqmola	98		198	3.67%
Aqtobe	93		188	3.49%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Astana	264		534	9.90%
Atyrau	79		160	2.96%
Bayqonyr	5		10	0.19%
East Kazakhstan	132		267	4.95%
Mangghystau	13		26	0.49%
North Kazakhstan	149		302	5.59%
Pavlodar	128		259	4.80%
Qaraghandy	282		571	10.57%
Qostanay	119		241	4.46%
Qyzylorda	19		38	0.71%
South Kazakhstan	93		188	3.49%
West Kazakhstan	81		164	3.04%
Zhambyl	50		101	1.87%
n.a.	0		0	0.00%
Kenya	97	76,98%	187	
Central	8		15	8.25%
Coast	12		23	12.37%
Eastern	29		56	29.90%
Nairobi Area	30		58	30.93%
North-Eastern	1		2	1.03%
Nyanza	5		10	5.15%
Rift Valley	12		23	12.37%
n.a.	0		0	0.00%
Kiribati	8	23,53%	50	
n.a.	8		50	100.00%
Korea, North	77	64,71%	176	
Chagang-do	1		2	1.30%
Hamgyong-bukto	22		50	28.57%
Hamgyong-namdo	4		9	5.19%
Hwanghae-bukto	7		16	9.09%
Hwanghae-namdo	7		16	9.09%
Kaesong-si	2		5	2.60%
Kangwon-do	2		5	2.60%
Namp'o-si	5		11	6.49%
P'yongan-bukto	7		16	9.09%
P'yongan-namdo	7		16	9.09%
P'yongyang-si	13		30	16.88%
n.a.	0		0	0.00%
Korea, South	1.709	60,60%	4,176	
Ch'ungch'ong-bukto	9		22	0.53%
Ch'ungch'ong-namdo	31		76	1.81%
Cheju-do	8		20	0.47%
Cholla-bukto	30		73	1.76%
Cholla-namdo	38		93	2.22%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Inch'on-jikhalsi	49		120	2.87%
Kangwon-do	34		83	1.99%
Kwangju-jikhalsi	20		49	1.17%
Kyonggi-do	79		193	4.62%
Kyongsang-bukto	29		71	1.70%
Kyongsang-namdo	81		198	4.74%
Pusan-jikhalsi	24		59	1.40%
Seoul-t'ukpyolsi	1.197		2,925	70.04%
Taegu-jikhalsi	43		105	2.52%
Taejon-jikhalsi	10		24	0.59%
Ulsan-gwangyoksi	27		66	1.58%
n.a.	0		0	0.00%
Kuwait	30	35,71%	124	
Al Jahra	4		17	13.33%
Al Kuwayt	26		108	86.67%
n.a.	0		0	0.00%
Kyrgyzstan	238	77,78%	453	
Bishkek	169		322	71.01%
Chuy	21		40	8.82%
Jalal-Abad	4		8	1.68%
Osh	30		57	12.61%
Talas	1		2	0.42%
Ysyk-Kol	10		19	4.20%
n.a.	3		6	1.26%
Lao People's Democratic Republic	46	74,19%	92	
Attapu	4		8	8.70%
Champasak	1		2	2.17%
Louangphrabang	2		4	4.35%
Saravan	25		50	54.35%
Savannakhet	2		4	4.35%
Vientiane	7		14	15.22%
n.a.	5		10	10.87%
Latvia	8.887	73,22%	17,973	
Aizkraukles	105		212	1.18%
Aluksnes	20		40	0.23%
Balvu	58		117	0.65%
Bauskas	137		277	1.54%
Cesu	117		237	1.32%
Daugavpils	10		20	0.11%
Daugavpils	412		833	4.64%
Dobeles	62		125	0.70%
Gulbenes	37		75	0.42%
Jekabpils	84		170	0.95%
Jelgavas	306		619	3.44%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Kraslavas	27		55	0.30%
Kuldigas	87		176	0.98%
Liepaja	457		924	5.14%
Liepajas	45		91	0.51%
Limbazu	78		158	0.88%
Ludzas	58		117	0.65%
Madonas	70		142	0.79%
Ogres	234		473	2.63%
Preilu	40		81	0.45%
Rezekne	134		271	1.51%
Rezeknes	101		204	1.14%
Riga	4.869		9,847	54.79%
Rigas	433		876	4.87%
Saldus	97		196	1.09%
Talsu	96		194	1.08%
Tukuma	171		346	1.92%
Valkas	58		117	0.65%
Valmieras	194		392	2.18%
Ventspils	21		42	0.24%
Ventspils	205		415	2.31%
Ventspils	64		129	0.72%
Lebanon	1.113	76,18%	2,164	
Al Janub	11		21	0.99%
Beqaa	8		16	0.72%
Beyrouth	926		1,800	83.20%
Liban-Nord	51		99	4.58%
Liban-Sud	1		2	0.09%
Mont-Liban	116		225	10.42%
n.a.	0		0	0.00%
Lesotho	47	90,38%	77	
Berea	35		57	74.47%
Maseru	5		8	10.64%
Mohales Hoek	7		11	14.89%
n.a.	0		0	0.00%
Liberia	529	98,88%	792	
Bong	27		40	5.10%
Grand Bassa	120		180	22.68%
Grand Cape Mount	19		28	3.59%
Lofa	47		70	8.88%
Margibi	21		31	3.97%
Maryland	22		33	4.16%
Montserrado	150		225	28.36%
Nimba	49		73	9.26%
River Cess	10		15	1.89%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Sino	41		61	7.75%
n.a.	23		34	4.35%
Libyan Arab Jamahiriya	133	96,38%	204	
Ajdabiya	2		3	1.50%
Al Aziziyah	1		2	0.75%
Al Jufrah	28		43	21.05%
Al Khums	2		3	1.50%
Awbari	1		2	0.75%
Misratah	1		2	0.75%
Murzuq	9		14	6.77%
Tarabulus	86		132	64.66%
Tubruq	1		2	0.75%
n.a.	2		3	1.50%
Liechtenstein	84	43,08%	289	
Balzers	6		21	7.14%
Eschen	10		34	11.90%
Gamprin	8		28	9.52%
Mauren	10		34	11.90%
Ruggell	2		7	2.38%
Schaan	17		58	20.24%
Schellenberg	1		3	1.19%
Triesen	8		28	9.52%
Triesenberg	4		14	4.76%
Vaduz	14		48	16.67%
n.a.	4		14	4.76%
Lithuania	10.327	73,26%	20,874	
Alytaus Apskritis	214		433	2.07%
Kauno Apskritis	1.799		3,636	17.42%
Klaipėdos Apskritis	1.117		2,258	10.82%
Marijampolės Apskritis	180		364	1.74%
Panevezio Apskritis	796		1,609	7.71%
Siauliai Apskritis	2.563		5,181	24.82%
Tauragės Apskritis	157		317	1.52%
Telsiū Apskritis	282		570	2.73%
Utenos Apskritis	146		295	1.41%
Vilniaus Apskritis	3.011		6,086	29.16%
n.a.	62		125	0.60%
Luxembourg	1.534	53,92%	4,213	
Diekirch	266		731	17.34%
Grevenmacher	240		659	15.65%
Luxembourg	1.028		2,823	67.01%
n.a.	0		0	0.00%
Macao	8	7,84%	151	
Ilhas	8		151	100.00%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamt- ten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
n.a.	0		0	0.00%
Macedonia	789	65,26%	1,790	
Bac	1		2	0.13%
Berovo	1		2	0.13%
Bistrica	1		2	0.13%
Bitola	38		86	4.82%
Blatec	1		2	0.13%
Bogdanci	1		2	0.13%
Bosilovo	2		5	0.25%
Capari	1		2	0.13%
Debar	3		7	0.38%
Delcevo	2		5	0.25%
Drugovo	1		2	0.13%
Gevgelija	5		11	0.63%
Gostivar	7		16	0.89%
Gradsko	1		2	0.13%
Izvor	1		2	0.13%
Karpos	400		908	50.70%
Kavadarci	12		27	1.52%
Kicevo	4		9	0.51%
Kocani	19		43	2.41%
Kosel	3		7	0.38%
Kratovo	3		7	0.38%
Kriva Palanka	1		2	0.13%
Kumanovo	35		79	4.44%
Lipkovo	1		2	0.13%
Lukovo	1		2	0.13%
Makedonski Brod	5		11	0.63%
Miravci	1		2	0.13%
Negotino	4		9	0.51%
Ohrid	18		41	2.28%
Pehcevo	10		23	1.27%
Plasnica	1		2	0.13%
Podares	1		2	0.13%
Prilep	17		39	2.15%
Probistip	5		11	0.63%
Radovis	28		64	3.55%
Rankovce	2		5	0.25%
Resen	1		2	0.13%
Rostusa	11		25	1.39%
Samokov	3		7	0.38%
Srbinovo	7		16	0.89%
Staro Nagoricane	1		2	0.13%
Stip	17		39	2.15%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Struga	8		18	1.01%
Strumica	35		79	4.44%
Sveti Nikole	3		7	0.38%
Tetovo	16		36	2.03%
Vasilevo	1		2	0.13%
Veles	27		61	3.42%
Vrutok	1		2	0.13%
Zajas	3		7	0.38%
Zelino	1		2	0.13%
Zitose	1		2	0.13%
Zrnovci	16		36	2.03%
n.a.	0		0	0.00%
Madagascar	84	59,57%	209	
Antananarivo	25		62	29.76%
Antsiranana	17		42	20.24%
Fianarantsoa	23		57	27.38%
Mahajanga	2		5	2.38%
Toamasina	6		15	7.14%
Toliara	11		27	13.10%
n.a.	0		0	0.00%
Malawi	121	94,53%	190	
Balaka	10		16	8.26%
Blantyre	9		14	7.44%
Chitipa	2		3	1.65%
Dowa	2		3	1.65%
Kasungu	58		91	47.93%
Lilongwe	3		5	2.48%
Machinga	1		2	0.83%
Mchinji	15		23	12.40%
Mulanje	1		2	0.83%
Mzimba	1		2	0.83%
Nkhata Bay	1		2	0.83%
Nkhotakota	1		2	0.83%
Ntcheu	1		2	0.83%
Ntchisi	1		2	0.83%
Rumphi	2		3	1.65%
Thyolo	2		3	1.65%
Zomba	11		17	9.09%
n.a.	0		0	0.00%
Malawi	121	94,53%	190	
n.a.	121		190	100.00%
Malaysia	417	49,47%	1,248	
Johor	33		99	7.91%
Kedah	5		15	1.20%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Kelantan	10		30	2.40%
Kuala Lumpur	133		398	31.89%
Melaka	6		18	1.44%
Negeri Sembilan	10		30	2.40%
Pahang	6		18	1.44%
Perak	19		57	4.56%
Pulau Pinang	26		78	6.24%
Sabah	88		263	21.10%
Sarawak	24		72	5.76%
Selangor	52		156	12.47%
Terengganu	3		9	0.72%
n.a.	2		6	0.48%
Maldives	10	19,61%	76	
Male	7		53	70.00%
Seenu	1		8	10.00%
n.a.	2		15	20.00%
Mali	460	95,63%	712	
Bamako	19		29	4.13%
Kayes	13		20	2.83%
Koulikoro	130		201	28.26%
Mopti	125		194	27.17%
Segou	45		70	9.78%
Sikasso	39		60	8.48%
Tombouctou	73		113	15.87%
n.a.	16		25	3.48%
Malta	299	43,59%	1,016	
n.a.	299		1,016	100.00%
Martinique	226	70,63%	474	
n.a.	226		474	100.00%
Mauritania	21	87,50%	36	
Gorgol	9		15	42.86%
Hodh Ech Chargui	3		5	14.29%
Trarza	9		15	42.86%
n.a.	0		0	0.00%
Mauritius	817	83,97%	1,441	
Black River	56		99	6.85%
Flacq	323		570	39.53%
Grand Port	79		139	9.67%
Moka	135		238	16.52%
Pamplemousses	45		79	5.51%
Plaines Wilhems	75		132	9.18%
Port Louis	14		25	1.71%
Riviere du Rempart	10		18	1.22%
Rodrigues	3		5	0.37%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Savanne	67		118	8.20%
n.a.	10		18	1.22%
Mayotte	40	81,63%	73	
n.a.	40		73	100.00%
Mexico	22.294	87,58%	37,698	
Aguascalientes	630		1,065	2.83%
Baja California	2.120		3,585	9.51%
Baja California Sur	173		293	0.78%
Campeche	242		409	1.09%
Chiapas	732		1,238	3.28%
Chihuahua	463		783	2.08%
Coahuila de Zaragoza	1.206		2,039	5.41%
Colima	114		193	0.51%
Distrito Federal	1.659		2,805	7.44%
Durango	475		803	2.13%
Guanajuato	1.852		3,132	8.31%
Guerrero	216		365	0.97%
Hidalgo	196		331	0.88%
Jalisco	1.723		2,913	7.73%
Mexico	731		1,236	3.28%
Michoacan de Ocampo	2.302		3,893	10.33%
Morelos	165		279	0.74%
Nayarit	289		489	1.30%
Nuevo Leon	1.257		2,126	5.64%
Oaxaca	171		289	0.77%
Puebla	518		876	2.32%
Queretaro de Arteaga	382		646	1.71%
Quintana Roo	290		490	1.30%
San Luis Potosi	187		316	0.84%
Sinaloa	587		993	2.63%
Sonora	721		1,219	3.23%
Tabasco	325		550	1.46%
Tamaulipas	467		790	2.09%
Tlaxcala	64		108	0.29%
Veracruz-Llave	940		1,589	4.22%
Yucatan	858		1,451	3.85%
Zacatecas	239		404	1.07%
n.a.	0		0	0.00%
Micronesia, Federated States of	39	86,67%	67	
Chuuk	5		9	12.82%
Kosrae	1		2	2.56%
Pohnpei	1		2	2.56%
Yap	32		55	82.05%
n.a.	0		0	0.00%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Moldova	1.496	67,12%	3.301	
Balti	93		205	6.22%
Cahul	44		97	2.94%
Chisinau	892		1,968	59.63%
Edinet	10		22	0.67%
Gagauzia	5		11	0.33%
Lapusna	3		7	0.20%
Orhei	24		53	1.60%
Soroca	56		124	3.74%
Stinga Nistrului	232		512	15.51%
Tighina	105		232	7.02%
Ungheni	32		71	2.14%
n.a.	0		0	0.00%
Monaco	285	49,48%	853	
n.a.	285		853	100.00%
Mongolia	188	31,44%	886	
Arhangay	2		9	1.06%
Bayan-Olgii	2		9	1.06%
Bayanhongor	7		33	3.72%
Bulgan	4		19	2.13%
Dornod	3		14	1.60%
Dornogovi	4		19	2.13%
Dzavhan	1		5	0.53%
Hentiy	2		9	1.06%
Hovd	1		5	0.53%
Hovsgol	17		80	9.04%
Omnogovi	7		33	3.72%
Orhon	2		9	1.06%
Suhbaatar	1		5	0.53%
Ulaanbaatar	125		589	66.49%
n.a.	10		47	5.32%
Montenegro	272	68,51%	588	
n.a.	272		588	100.00%
Montserrat	94	90,38%	154	
Saint Anthony	25		41	26.60%
Saint Georges	14		23	14.89%
Saint Peter	55		90	58.51%
n.a.	0		0	0.00%
	571	55,12%	1,534	
Agadir	33		89	5.78%
Al Hoceima	4		11	0.70%
Azilal	13		35	2.28%
Beni Mellal	2		5	0.35%
Boulemane	2		5	0.35%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Casablanca	214		575	37.48%
El Jadida	1		3	0.18%
El Kelaa des Srarhna	10		27	1.75%
Er Rachidia	4		11	0.70%
Essaouira	10		27	1.75%
Fes	1		3	0.18%
Figuig	29		78	5.08%
Guelmim	2		5	0.35%
Kenitra	18		48	3.15%
Khemisset	1		3	0.18%
Khenifra	25		67	4.38%
Larache	2		5	0.35%
Marrakech	67		180	11.73%
Meknes	6		16	1.05%
Nador	3		8	0.53%
Ouarzazate	3		8	0.53%
Oujda	4		11	0.70%
Rabat-Sale	72		193	12.61%
Safi	3		8	0.53%
Settat	1		3	0.18%
Tanger	11		30	1.93%
Taroudannt	15		40	2.63%
Taza	3		8	0.53%
Tetouan	10		27	1.75%
Tiznit	2		5	0.35%
n.a.	0		0	0.00%
Mozambique	510	96,59%	782	
Cabo Delgado	29		44	5.69%
Gaza	54		83	10.59%
Inhambane	31		48	6.08%
Manica	27		41	5.29%
Maputo	43		66	8.43%
Nampula	64		98	12.55%
Niassa	31		48	6.08%
Sofala	37		57	7.25%
Tete	110		169	21.57%
Zambezia	84		129	16.47%
n.a.	0		0	0.00%
Myanmar	320	96,39%	492	
Chin State	73		112	22.81%
Irrawaddy	9		14	2.81%
Kachin State	25		38	7.81%
Karan State	20		31	6.25%
Kayah State	2		3	0.63%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Magwe	32		49	10.00%
Mandalay	23		35	7.19%
Mon State	2		3	0.63%
Pegu	7		11	2.19%
Rakhine State	10		15	3.13%
Sagaing	23		35	7.19%
Shan State	75		115	23.44%
Tenasserim	14		22	4.38%
Yangon	5		8	1.56%
n.a.	0		0	0.00%
Namibia	183	85,12%	318	
Caprivi	1		2	0.55%
Hardap	28		49	15.30%
Karas	71		124	38.80%
Okavango	5		9	2.73%
Omaheke	1		2	0.55%
Omusati	1		2	0.55%
Otjozondjupa	1		2	0.55%
Windhoek	8		14	4.37%
Windhoek	67		117	36.61%
Nepal	43	47,78%	133	
n.a.	43		133	100.00%
Netherlands	105.714	73,70%	212,420	
Drenthe	2.609		5,242	2.47%
Flevoland	2.614		5,253	2.47%
Friesland	3.758		7,551	3.55%
Gelderland	10.825		21,752	10.24%
Groningen	4.890		9,826	4.63%
Limburg	6.152		12,362	5.82%
Noord-Brabant	14.404		28,943	13.63%
Noord-Holland	21.311		42,822	20.16%
Overijssel	7.019		14,104	6.64%
Utrecht	7.894		15,862	7.47%
Zeeland	1.638		3,291	1.55%
Zuid-Holland	22.290		44,789	21.09%
n.a.	310		623	0.29%
Netherlands Antilles	273	72,99%	554	
n.a.	273		846	100.00%
New Caledonia	446	56,89%	1,161	
n.a.	446		1,161	100.00%
New Zealand	9.114	65,60%	20,575	
n.a.	9.114		20,575	100.00%
Nicaragua	1.731	96,65%	2,652	
Autonoma Atlantico Norte	19		29	1.10%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Boaco	16		25	0.92%
Carazo	7		11	0.40%
Chinandega	72		110	4.16%
Chontales	3		5	0.17%
Esteli	8		12	0.46%
Granada	1.154		1,768	66.67%
Jinotega	21		32	1.21%
Leon	135		207	7.80%
Madriz	5		8	0.29%
Managua	166		254	9.59%
Masaya	8		12	0.46%
Matagalpa	13		20	0.75%
Nueva Segovia	3		5	0.17%
Region Autonoma Atlantico Sur	15		23	0.87%
Rio San Juan	2		3	0.12%
Rivas	84		129	4.85%
n.a.	0		0	0.00%
Niger	78	66,67%	173	
Dosso	29		64	37.18%
Maradi	8		18	10.26%
Niamey	24		53	30.77%
Tahoua	11		24	14.10%
Zinder	2		4	2.56%
Zinder	4		9	5.13%
Nigeria	2.581	98,55%	3,878	
Abia	8		12	0.31%
Adamawa	61		92	2.36%
Akwa Ibom	2		3	0.08%
Anambra	20		30	0.77%
Bauchi	27		41	1.05%
Bayelsa	1		2	0.04%
Benue	83		125	3.22%
Borno	50		75	1.94%
Cross River	3		5	0.12%
Delta	5		8	0.19%
Ebonyi	7		11	0.27%
Edo	4		6	0.15%
Ekiti	2		3	0.08%
Enugu	10		15	0.39%
Federal Capital Territory	18		27	0.70%
Gombe	15		23	0.58%
Gongola	16		24	0.62%
Jigawa	13		20	0.50%
Kaduna	20		30	0.77%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Kano	34		51	1.32%
Katsina	8		12	0.31%
Kebbi	28		42	1.08%
Kogi	1		2	0.04%
Kwara	5		8	0.19%
Lagos	267		401	10.34%
Nassarawa	1.156		1,737	44.79%
Niger	109		164	4.22%
Ogun	17		26	0.66%
Ondo	7		11	0.27%
Ondo	1		2	0.04%
Osun	345		518	13.37%
Oyo	67		101	2.60%
Oyo	6		9	0.23%
Plateau	35		53	1.36%
Rivers	62		93	2.40%
Sokoto	16		24	0.62%
Taraba	7		11	0.27%
Yobe	24		36	0.93%
Zamfara	14		21	0.54%
n.a.	7		11	0.27%
Norfolk Island	2	11,76%	25	
n.a.	2		25	100.00%
Northern Mariana Islands	175	93,09%	278	
n.a.	175		278	100.00%
Norway	22.895	59,28%	57,190	
Akershus	1.201		3,000	5.25%
Aust-Agder	549		1,371	2.40%
Buskerud	909		2,271	3.97%
Finnmark	442		1,104	1.93%
Hedmark	764		1,908	3.34%
Hordaland	2.603		6,502	11.37%
More og Romsdal	1.029		2,570	4.49%
Nord-Trondelag	793		1,981	3.46%
Nordland	1.766		4,411	7.71%
Oppland	634		1,584	2.77%
Oslo	3.950		9,867	17.25%
Ostfold	773		1,931	3.38%
Rogaland	1.706		4,261	7.45%
Sogn og Fjordane	337		842	1.47%
Sor-Trondelag	1.682		4,202	7.35%
Telemark	865		2,161	3.78%
Troms	1.054		2,633	4.60%
Vest-Agder	898		2,243	3.92%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Vestfold	940		2,348	4.11%
n.a.	0		0	0.00%
Oman	50	58,82%	126	
Al Batinah	3		8	6.00%
Ash Sharqiyah	8		20	16.00%
Masqat	37		93	74.00%
Zufar	2		5	4.00%
n.a.	0		0	0.00%
Pakistan	973	90,34%	1,595	
Azad Kashmir	55		90	5.65%
Balochistan	109		179	11.20%
Federally Administered Tribal Areas	39		64	4.01%
Islamabad	4		7	0.41%
North-West Frontier	189		310	19.42%
Northern Areas	9		15	0.92%
Punjab	334		547	34.33%
Sindh	223		366	22.92%
n.a.	11		18	1.13%
Palau	8	53,33%	22	
n.a.	2		6	100.00%
Palestinian Territory	68	66,67%	189	
n.a.	175		486	100.00%
Panama	944	78,41%	1,783	
Bocas del Toro	28		53	2.97%
Chiriqui	53		100	5.61%
Cocle	56		106	5.93%
Colon	93		176	9.85%
Darien	12		23	1.27%
Herrera	10		19	1.06%
Los Santos	21		40	2.22%
Panama	573		1,082	60.70%
San Blas	49		93	5.19%
Veraguas	49		93	5.19%
n.a.	0		0	0.00%
Papua New Guinea	697	95,35%	1,082	
Central	18		28	2.58%
Chimbu	23		36	3.30%
East New Britain	78		121	11.19%
East Sepik	20		31	2.87%
Eastern Highlands	29		45	4.16%
Gulf	37		57	5.31%
Madang	105		163	15.06%
Manus	9		14	1.29%
Milne Bay	52		81	7.46%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Morobe	18		28	2.58%
National Capital	32		50	4.59%
New Ireland	22		34	3.16%
North Solomons	1		2	0.14%
Northern	10		16	1.43%
Sandaun	49		76	7.03%
Southern Highlands	54		84	7.75%
West New Britain	12		19	1.72%
Western	126		196	18.08%
Western Highlands	2		3	0.29%
n.a.	0		0	0.00%
Paraguay	1.519	85,05%	2,645	
Alto Paraguay	4		7	0.26%
Alto Parana	142		247	9.35%
Amambay	55		96	3.62%
Caaguazu	2		3	0.13%
Caazapa	16		28	1.05%
Canindeyu	1		2	0.07%
Central	972		1,692	63.99%
Concepcion	42		73	2.76%
Cordillera	36		63	2.37%
Guaira	24		42	1.58%
Itapua	133		232	8.76%
Misiones	6		10	0.39%
Neembucu	31		54	2.04%
Paraguari	31		54	2.04%
Presidente Hayes	14		24	0.92%
San Pedro	4		7	0.26%
n.a.	6		10	0.39%
Peru	8.046	89,11%	13,370	
Amazonas	22		37	0.27%
Ancash	114		189	1.42%
Apurimac	57		95	0.71%
Arequipa	479		796	5.95%
Ayacucho	82		136	1.02%
Cajamarca	241		400	3.00%
Callao	5		8	0.06%
Cusco	170		282	2.11%
Huancavelica	24		40	0.30%
Huanuco	29		48	0.36%
Ica	162		269	2.01%
Junin	112		186	1.39%
La Libertad	309		513	3.84%
Lambayeque	199		331	2.47%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Lima	4.169		6,928	51.81%
Loreto	116		193	1.44%
Madre de Dios	15		25	0.19%
Moquegua	72		120	0.89%
Pasco	20		33	0.25%
Piura	1.450		2,410	18.02%
Puno	83		138	1.03%
San Martin	35		58	0.43%
Tacna	56		93	0.70%
Tumbes	16		27	0.20%
Ucayali	9		15	0.11%
n.a.	0		0	0.00%
Philippines	13.240	93,58%	20,952	
Abra	21		33	0.16%
Agusan del Norte	8		13	0.06%
Agusan del Sur	37		59	0.28%
Aklan	40		63	0.30%
Albay	54		85	0.41%
Angeles	31		49	0.23%
Antique	23		36	0.17%
Aurora	2		3	0.02%
Bacolod	72		114	0.54%
Baguio	46		73	0.35%
Basilan	7		11	0.05%
Bataan	83		131	0.63%
Batanes	1		2	0.01%
Batangas	142		225	1.07%
Batangas City	12		19	0.09%
Benguet	22		35	0.17%
Bohol	26		41	0.20%
Bukidnon	5		8	0.04%
Bulacan	76		120	0.57%
Butuan	2		3	0.02%
Cabanatuan	12		19	0.09%
Cadiz	346		548	2.61%
Cagayan	38		60	0.29%
Cagayan de Oro	40		63	0.30%
Calbayog	2		3	0.02%
Caloocan	19		30	0.14%
Camarines Norte	36		57	0.27%
Camarines Sur	80		127	0.60%
Capiz	74		117	0.56%
Catanduanes	1		2	0.01%
Cavite	44		70	0.33%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Cavite City	64		101	0.48%
Cebu	843		1,334	6.37%
Cebu City	145		229	1.10%
Cotabato	8		13	0.06%
Dagupan	1		2	0.01%
Davao	8		13	0.06%
Davao City	139		220	1.05%
Davao del Sur	86		136	0.65%
Davao Oriental	48		76	0.36%
Dumaguete	7		11	0.05%
Eastern Samar	20		32	0.15%
General Santos	19		30	0.14%
Gingoog	1		2	0.01%
Ifugao	1		2	0.01%
Iligan	19		30	0.14%
Ilocos Norte	80		127	0.60%
Ilocos Sur	58		92	0.44%
Iloilo	325		514	2.45%
Iloilo City	30		47	0.23%
Iriga	4		6	0.03%
Isabela	135		214	1.02%
Kalinga-Apayao	20		32	0.15%
La Carlota	12		19	0.09%
La Union	163		258	1.23%
Laguna	1.256		1,988	9.49%
Lanao del Norte	1		2	0.01%
Lanao del Sur	2		3	0.02%
Laoag	5		8	0.04%
Lapu-Lapu	3		5	0.02%
Legaspi	16		25	0.12%
Leyte	89		141	0.67%
Lipa	7		11	0.05%
Lucena	53		84	0.40%
Maguindanao	19		30	0.14%
Mandaue	25		40	0.19%
Manila	230		364	1.74%
Marawi	4		6	0.03%
Marinduque	10		16	0.08%
Masbate	20		32	0.15%
Mindoro Occidental	244		386	1.84%
Mindoro Oriental	14		22	0.11%
Misamis Occidental	23		36	0.17%
Misamis Oriental	52		82	0.39%
Naga	5		8	0.04%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Negros Occidental	2.895		4,581	21.87%
Negros Occidental	53		84	0.40%
Negros Oriental	67		106	0.51%
North Cotabato	7		11	0.05%
Northern Samar	142		225	1.07%
Nueva Ecija	779		1,233	5.88%
Nueva Vizcaya	38		60	0.29%
Olongapo	6		9	0.05%
Ormoc	4		6	0.03%
Ozamis	1		2	0.01%
Pagadian	1		2	0.01%
Palawan	64		101	0.48%
Pampanga	273		432	2.06%
Pangasinan	637		1,008	4.81%
Pasay	8		13	0.06%
Puerto Princesa	1		2	0.01%
Quezon	172		272	1.30%
Quezon City	376		595	2.84%
Rizal	432		684	3.26%
Romblon	137		217	1.03%
Roxas	10		16	0.08%
Samar	33		52	0.25%
San Carlos	56		89	0.42%
San Pablo	72		114	0.54%
Silay	16		25	0.12%
Siquijor	1		2	0.01%
Sorsogon	76		120	0.57%
South Cotabato	25		40	0.19%
Southern Leyte	9		14	0.07%
Sultan Kudarat	6		9	0.05%
Sulu	22		35	0.17%
Surigao	2		3	0.02%
Surigao del Norte	19		30	0.14%
Surigao del Sur	31		49	0.23%
Tacloban	13		21	0.10%
Tagaytay	22		35	0.17%
Tagbilaran	5		8	0.04%
Tarlac	322		510	2.43%
Tawitawi	6		9	0.05%
Toledo	462		731	3.49%
Zambales	112		177	0.85%
Zamboanga	47		74	0.35%
Zamboanga del Norte	26		41	0.20%
Zamboanga del Sur	18		28	0.14%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
n.a.	20		32	0.15%
Pitcairn	7	11,67%	89	
	7		89	100.00%
Poland	27.731	52,49%	78,234	
Dolnoslaskie	1.067		3,010	3.85%
Kujawsko-Pomorskie	353		996	1.27%
Lodzkie	664		1,873	2.39%
Lubelskie	529		1,492	1.91%
Lubuskie	223		629	0.80%
Malopolskie	41		116	0.15%
Opolskie	204		576	0.74%
Podkarpackie	321		906	1.16%
Podlaskie	85		240	0.31%
Pomorskie	806		2,274	2.91%
Slaskie	376		1,061	1.36%
Swietokrzyskie	287		810	1.03%
Warminsko-Mazurskie	342		965	1.23%
Wielkopolskie	750		2,116	2.70%
Zachodniopomorskie	1.433		4,043	5.17%
n.a.	20.250		57,129	73.02%
Portugal	38.274	63,91%	88,686	
Aveiro	2.920		6,766	7.63%
Azores	522		1,210	1.36%
Beja	370		857	0.97%
Braga	2.754		6,381	7.20%
Braganca	274		635	0.72%
Castelo Branco	537		1,244	1.40%
Coimbra	2.150		4,982	5.62%
Evora	660		1,529	1.72%
Faro	2.066		4,787	5.40%
Guarda	402		931	1.05%
Leiria	1.652		3,828	4.32%
Lisboa	8.453		19,587	22.09%
Madeira	600		1,390	1.57%
Portalegre	915		2,120	2.39%
Porto	8.383		19,424	21.90%
Santarem	1.093		2,533	2.86%
Setubal	2.540		5,886	6.64%
Viana do Castelo	533		1,235	1.39%
Vila Real	784		1,817	2.05%
Viseu	666		1,543	1.74%
n.a.	0		0	0.00%
Qatar	58	46,40%	185	
Ad Dawhah	58		185	100.00%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
n.a.	0		0	0.00%
Reunion	405	37,78%	1,587	
n.a.	405		1,587	100.00%
Romania	23.468	60,61%	57,339	
Alba	290		709	1.24%
Arad	494		1,207	2.10%
Arges	476		1,163	2.03%
Bacau	536		1,310	2.28%
Bihor	681		1,664	2.90%
Bistrita-Nasaud	362		884	1.54%
Botosani	470		1,148	2.00%
Braila	270		660	1.15%
Brasov	898		2,194	3.83%
Bucuresti	4.892		11,953	20.85%
Buzau	421		1,029	1.79%
Calarasi	179		437	0.76%
Caras-Severin	322		787	1.37%
Cluj	1.056		2,580	4.50%
Constanta	1.384		3,382	5.90%
Covasna	111		271	0.47%
Dambovita	388		948	1.65%
Dolj	563		1,376	2.40%
Galati	396		968	1.69%
Giurgiu	537		1,312	2.29%
Gorj	136		332	0.58%
Harghita	207		506	0.88%
Hunedoara	321		784	1.37%
Ialomita	95		232	0.40%
Iasi	887		2,167	3.78%
Ilfov	128		313	0.55%
Maramures	469		1,146	2.00%
Mehedinti	414		1,012	1.76%
Mures	393		960	1.67%
Neamt	199		486	0.85%
Olt	384		938	1.64%
Prahova	536		1,310	2.28%
Salaj	416		1,016	1.77%
Satu Mare	324		792	1.38%
Sibiu	403		985	1.72%
Suceava	382		933	1.63%
Teleorman	23		56	0.10%
Timis	1.558		3,807	6.64%
Tulcea	286		699	1.22%
Valcea	336		821	1.43%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Vaslui	553		1,351	2.36%
Vrancea	292		713	1.24%
n.a.	0		0	0.00%
Russian Federation	169.338	70,46%	355,890	
Adygeya, Republic of	198		416	0.12%
Aginsky Buryatsky AO	3		6	0.00%
Altaysky krai	1.054		2,215	0.62%
Amur	158		332	0.09%
Arkhangel'sk	2.093		4,399	1.24%
Astrakhan'	678		1,425	0.40%
Bashkortostan	2.600		5,464	1.54%
Belgorod	1.256		2,640	0.74%
Bryansk	782		1,643	0.46%
Buryat	125		263	0.07%
Chechnya Republic	179		376	0.11%
Chelyabinsk	3.600		7,566	2.13%
Chita	212		446	0.13%
Chukot	34		71	0.02%
Chuvashia	1.618		3,400	0.96%
Dagestan	310		652	0.18%
Evenk	4		8	0.00%
Gorno-Altay	13		27	0.01%
Irkutsk	1.770		3,720	1.05%
Ivanovo	1.129		2,373	0.67%
Kabardin-Balkar	332		698	0.20%
Kaliningrad	1.682		3,535	0.99%
Kalmyk	72		151	0.04%
Kaluga	1.238		2,602	0.73%
Kamchatka	101		212	0.06%
Karachay-Cherkess	122		256	0.07%
Karelia	1.001		2,104	0.59%
Kemerovo	1.146		2,408	0.68%
Khabarovsk	707		1,486	0.42%
Khakass	152		319	0.09%
Khanty-Mansiy	1.687		3,545	1.00%
Kirov	1.566		3,291	0.92%
Komi	1.449		3,045	0.86%
Komi-Permyak	41		86	0.02%
Koryak	5		11	0.00%
Kostroma	642		1,349	0.38%
Krasnodar	5.757		12,099	3.40%
Krasnoyarsk	2.159		4,537	1.27%
Kurgan	435		914	0.26%
Kursk	792		1,665	0.47%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Leningrad	1.245		2,617	0.74%
Lipetsk	944		1,984	0.56%
Magadan	140		294	0.08%
Mariy-El	1.218		2,560	0.72%
Mordovia	692		1,454	0.41%
Moscow City	34.581		72,677	20.42%
Moskva	6.337		13,318	3.74%
Murmansk	1.266		2,661	0.75%
Nenets	58		122	0.03%
Nizhegorod	3.748		7,877	2.21%
North Ossetia	418		878	0.25%
Novgorod	582		1,223	0.34%
Novosibirsk	4.230		8,890	2.50%
Omsk	2.713		5,702	1.60%
Orel	711		1,494	0.42%
Orenburg	1.378		2,896	0.81%
Penza	1.075		2,259	0.63%
Perm'	2.301		4,836	1.36%
Primor'ye	1.401		2,944	0.83%
Pskov	614		1,290	0.36%
Rostov	5.521		11,603	3.26%
Ryazan'	1.155		2,427	0.68%
Saint Petersburg City	16.479		34,633	9.73%
Sakha	415		872	0.25%
Sakhalin	131		275	0.08%
Samara	4.528		9,516	2.67%
Saratov	2.555		5,370	1.51%
Smolensk	1.136		2,387	0.67%
Stavropol'	1.757		3,693	1.04%
Sverdlovsk	5.121		10,763	3.02%
Tambovskaya oblast	777		1,633	0.46%
Tatarstan	4.687		9,850	2.77%
Taymyr	18		38	0.01%
Tomsk	1.014		2,131	0.60%
Tula	1.663		3,495	0.98%
Tuva	25		53	0.01%
Tver'	1.485		3,121	0.88%
Tyumen'	1.610		3,384	0.95%
Udmurt	1.685		3,541	1.00%
Ul'yanovsk	983		2,066	0.58%
Ust-Orda Buryat	5		11	0.00%
Vladimir	1.260		2,648	0.74%
Volgograd	3.420		7,188	2.02%
Vologda	1.600		3,363	0.94%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Voronezh	2.073		4,357	1.22%
Yamal-Nenets	523		1,099	0.31%
Yaroslavl'	3.129		6,576	1.85%
Yevrey	25		53	0.01%
n.a.	4		8	0.00%
Rwanda	4	13,33%	8	
Gitarama	1		2	25.00%
Kigali	1		2	25.00%
Kigali	2		4	50.00%
Saint Helena	12	31,58%	25	
n.a.	12		25	100.00%
Saint Kitts and Nevis	80	66,67%	168	
Christ Church Nichola Town	4		8	5.00%
Saint George Basseterre	3		6	3.75%
Saint George Gingerland	5		11	6.25%
Saint John Capisterre	3		6	3.75%
Saint John Figtree	19		40	23.75%
Saint Paul Capisterre	1		2	1.25%
Saint Peter Basseterre	2		4	2.50%
Saint Thomas Lowland	6		13	7.50%
Saint Thomas Middle Island	30		63	37.50%
Trinity Palmetto Point	6		13	7.50%
n.a.	1		2	1.25%
Saint Lucia	49	61,25%	103	
Castries	20		42	40.82%
Dauphin	3		6	6.12%
Gros-Islet	1		2	2.04%
Laborie	2		4	4.08%
Micoud	5		11	10.20%
Soufriere	5		11	10.20%
Vieux-Fort	13		27	26.53%
n.a.	0		0	0.00%
Saint Vincent and the Grenadines	26	39,39%	55	
Grenadines	2		4	7.69%
Saint Andrew	14		29	53.85%
Saint David	6		13	23.08%
Saint George	4		8	15.38%
na.a	4		8	15.38%
Samoa	25	67,57%	53	
n.a.	25		53	100.00%
San Marino	13	22,03%	27	
Acquaviva	1		2	7.69%
San Marino	10		21	76.92%
Serravalle	2		4	15.38%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
n.a.	0		0	0.00%
Sao Tome and Principe	6	33,33%	13	
Principe	3		6	50.00%
Sao Tome	3		6	50.00%
n.a.	0		0	0.00%
Saudi Arabia	141	81,50%	296	
Al Jawf	1		2	0.71%
Al Madinah	9		19	6.38%
Al Qasim	5		11	3.55%
Ar Riyad	49		103	34.75%
Ash Sharqiyah	8		17	5.67%
Ha'il	5		11	3.55%
Jizan	4		8	2.84%
Makkah	59		124	41.84%
Tabuk	1		2	0.71%
n.a.	0		0	0.00%
Senegal	214	79,85%	450	
Dakar	64		135	29.91%
Diourbel	8		17	3.74%
Fatick	14		29	6.54%
Kaolack	7		15	3.27%
Kolda	6		13	2.80%
Louga	17		36	7.94%
Saint-Louis	6		13	2.80%
Saint-Louis	24		50	11.21%
Tambacounda	31		65	14.49%
Thies	25		53	11.68%
Ziguinchor	12		25	5.61%
n.a.	0		0	0.00%
Serbia	2.982	60,05%	7,354	
n.a.	2.982		7,354	100.00%
Seychelles	113	64,67%	259	
Beau Vallon	113		259	100.00%
n.a.	0		0	0.00%
Sierra Leone	344	94,77%	538	
Eastern	18		28	5.23%
Northern	26		41	7.56%
Southern	143		223	41.57%
Western Area	157		245	45.64%
n.a.	0		0	0.00%
Singapore	1.755	50,23%	5,174	
n.a.	1.755		5,174	100.00%
Slovakia	4.483	49,51%	13,407	
Banska Bystrica	523		1,564	11.67%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Bratislava	1.123		3,359	25.05%
Kosice	627		1,875	13.99%
Nitra	749		2,240	16.71%
Presov	372		1,113	8.30%
Trencin	213		637	4.75%
Trnava	318		951	7.09%
Zilina	521		1,558	11.62%
n.a.	37		111	0.83%
Slovenia	8.550	75,60%	16,748	
Bohinj	4.586		8,983	53.64%
Brezovica	3.899		7,638	45.60%
n.a.	65		127	0.76%
Solomon Islands	60	85,71%	104	
Makira	36		62	60.00%
n.a.	24		41	40.00%
Somalia	134	75,28%	264	
Banaadir	14		28	10.45%
Bari	5		10	3.73%
Bay	4		8	2.99%
Gedo	6		12	4.48%
Jubbada Dhexe	4		8	2.99%
Jubbada Hoose	25		49	18.66%
Mudug	8		16	5.97%
Nugaal	3		6	2.24%
Sanaag	2		4	1.49%
Shabeellaha Dhexe	1		2	0.75%
Shabeellaha Hoose	20		39	14.93%
Woqooyi Galbeed	4		8	2.99%
n.a.	38		75	28.36%
South Africa	5.876	79,76%	10,909	
Eastern Cape	820		1,522	13.96%
Free State	721		1,339	12.27%
Gauteng	764		1,418	13.00%
KwaZulu-Natal	1.468		2,725	24.98%
Limpopo	141		262	2.40%
Mpumalanga	445		826	7.57%
North-West	236		438	4.02%
North-Western Province	30		56	0.51%
Northern Cape	233		433	3.97%
Western Cape	996		1,849	16.95%
n.a.	22		41	0.37%
Spain	108.880	71,90%	224,245	
Andalucia	16.797		34,594	15.43%
Aragon	3.960		8,156	3.64%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Asturias	3.442		7,089	3.16%
Canarias	3.086		6,356	2.83%
Cantabria	1.704		3,509	1.57%
Castilla y Leon	6.103		12,569	5.61%
Castilla-La Mancha	4.184		8,617	3.84%
Catalonia	15.246		31,400	14.00%
Comunidad Valenciana	9.957		20,507	9.14%
Extremadura	1.757		3,619	1.61%
Galicia	10.431		21,483	9.58%
Islas Baleares	2.262		4,659	2.08%
La Rioja	957		1,971	0.88%
Madrid	18.963		39,055	17.42%
Murcia	4.699		9,678	4.32%
Navarra	1.180		2,430	1.08%
Pais Vasco	3.689		7,598	3.39%
n.a.	463		954	0.43%
Sri Lanka	105	75,00%	207	
Central	9		18	8.57%
North Central	1		2	0.95%
Northern	2		4	1.90%
Sabaragamuwa	4		8	3.81%
Southern	1		2	0.95%
Uva	1		2	0.95%
Western	86		170	81.90%
n.a.	1		2	0.95%
Sudan	328	96,19%	505	
Al Istiwa'iyah	33		51	10.06%
Al Khartum	4		6	1.22%
Al Wusta	6		9	1.83%
Ash Shamaliyah	7		11	2.13%
Ash Sharqiyah	19		29	5.79%
Bahr al Ghazal	45		69	13.72%
Central Equatoria State	4		6	1.22%
Darfur	50		77	15.24%
Kurdufan	79		122	24.09%
n.a.	81		125	24.70%
Suriname	159	90,86%	259	
Brokopondo	9		15	5.66%
Commewijne	27		44	16.98%
Coronie	4		7	2.52%
Nickerie	23		37	14.47%
Para	24		39	15.09%
Paramaribo	35		57	22.01%
Saramacca	27		44	16.98%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Sipaliwini	3		5	1.89%
Wanica	4		7	2.52%
n.a.	3		5	1.89%
Svalbard and Jan Mayen	16	27,12%	87	
n.a.	16		87	100.00%
Swaziland	15	28,30%	78	
Hhohho	2		10	13.33%
Lubombo	9		47	60.00%
n.a.	4		21	26.67%
Sweden	34.712	56,68%	90,686	
Blekinge Lan	532		1,390	1.53%
Dalarnas Lan	942		2,461	2.71%
Gavleborgs Lan	1.027		2,683	2.96%
Gotlands Lan	232		606	0.67%
Hallands Lan	956		2,498	2.75%
Jamtlands Lan	459		1,199	1.32%
Jonkopings Lan	1.123		2,934	3.24%
Kalmar Lan	879		2,296	2.53%
Kronobergs Lan	602		1,573	1.73%
Norrbottnens Lan	1.192		3,114	3.43%
Orebro Lan	1.007		2,631	2.90%
Ostergotlands Lan	1.775		4,637	5.11%
Skane Lan	4.242		11,082	12.22%
Sodermanlands Lan	1.096		2,863	3.16%
Stockholms Lan	7.224		18,873	20.81%
Uppsala Lan	1.047		2,735	3.02%
Varmlands Lan	909		2,375	2.62%
Vasterbottens Lan	1.000		2,613	2.88%
Vasternorrlands Lan	1.019		2,662	2.94%
Vastmanlands Lan	1.296		3,386	3.73%
Vastra Gotaland	6.153		16,075	17.73%
n.a.	0		0	0.00%
Switzerland	17.252	51,73%	49,384	
Aargau	1.715		4,909	9.94%
Ausser-Rhoden	227		650	1.32%
Basel-Landschaft	244		698	1.41%
Basel-Stadt	779		2,230	4.52%
Bern	1.715		4,909	9.94%
Fribourg	486		1,391	2.82%
Geneve	1.920		5,496	11.13%
Glarus	97		278	0.56%
Graubunden	355		1,016	2.06%
Inner-Rhoden	136		389	0.79%
Jura	245		701	1.42%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Luzern	563		1,612	3.26%
Neuchatel	406		1,162	2.35%
Nidwalden	57		163	0.33%
Obwalden	118		338	0.68%
Sankt Gallen	721		2,064	4.18%
Schaffhausen	193		552	1.12%
Schwyz	69		198	0.40%
Solothurn	193		552	1.12%
Thurgau	257		736	1.49%
Ticino	484		1,385	2.81%
Uri	57		163	0.33%
Valais	626		1,792	3.63%
Vaud	1.819		5,207	10.54%
Zug	314		899	1.82%
Zurich	3.456		9,893	20.03%
n.a.	0		0	0.00%
Syrian Arab Republic	328	88,65%	548	
Al Hasakah	9		15	2.74%
Al Ladhiqiyah	24		40	7.32%
Al Qunaytirah	5		8	1.52%
Ar Raqqah	2		3	0.61%
As Suwayda'	14		23	4.27%
Dar	3		5	0.91%
Dayr az Zawr	3		5	0.91%
Dimashq	97		162	29.57%
Halab	33		55	10.06%
Hamah	14		23	4.27%
Hims	103		172	31.40%
Idlib	15		25	4.57%
Rif Dimashq	3		5	0.91%
Tartus	3		5	0.91%
n.a.	0		0	0.00%
Taiwan	1.224	66,20%	2,738	
Fu-chien	6		13	0.49%
Kao-hsiung	81		181	6.62%
T'ai-pei	720		1,611	58.82%
T'ai-wan	417		933	34.07%
n.a.	0		0	0.00%
Tajikistan	143	79,01%	268	
Khatlon	105		197	73.43%
Kuhistoni Badakhshon	6		11	4.20%
Sughd	31		58	21.68%
n.a.	1		2	0.70%
Tanzania, Republic of	85	86,73%	145	

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Arusha	1		2	1.18%
Dar es Salaam	7		12	8.24%
Dodoma	3		5	3.53%
Iringa	2		3	2.35%
Kagera	2		3	2.35%
Kigoma	1		2	1.18%
Kilimanjaro	1		2	1.18%
Lindi	3		5	3.53%
Manyara	3		5	3.53%
Mara	3		5	3.53%
Mbeya	1		2	1.18%
Morogoro	1		2	1.18%
Mwanza	2		3	2.35%
Pemba North	1		2	1.18%
Pemba South	8		14	9.41%
Rukwa	4		7	4.71%
Ruvuma	1		2	1.18%
Singida	4		7	4.71%
Tabora	10		17	11.76%
Tanga	4		7	4.71%
Zanzibar Central	12		20	14.12%
Zanzibar Urban	10		17	11.76%
n.a.	1		2	1.18%
Thailand	647	68,61%	1,396	
Chaiyaphum	2		4	0.31%
Chanthaburi	9		19	1.39%
Chiang Mai	50		108	7.73%
Chiang Rai	100		216	15.46%
Chon Buri	53		114	8.19%
Chumphon	2		4	0.31%
Khon Kaen	4		9	0.62%
Krabi	6		13	0.93%
Krung Thep	226		488	34.93%
Lampang	1		2	0.15%
Lamphun	1		2	0.15%
Loei	1		2	0.15%
Mae Hong Son	5		11	0.77%
Maha Sarakham	1		2	0.15%
Nakhon Nayok	1		2	0.15%
Nakhon Ratchasima	1		2	0.15%
Nakhon Si Thammarat	11		24	1.70%
Nan	23		50	3.55%
Nong Khai	1		2	0.15%
Nonthaburi	9		19	1.39%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Pathum Thani	2		4	0.31%
Phetchabun	3		6	0.46%
Phetchaburi	1		2	0.15%
Phitsanulok	1		2	0.15%
Phra Nakhon Si Ayutthaya	1		2	0.15%
Phrae	8		17	1.24%
Phuket	37		80	5.72%
Prachuap Khiri Khan	3		6	0.46%
Ranong	8		17	1.24%
Rayong	6		13	0.93%
Satun	4		9	0.62%
Sing Buri	6		13	0.93%
Sisaket	1		2	0.15%
Songkhla	2		4	0.31%
Surat Thani	6		13	0.93%
Surin	1		2	0.15%
Tak	4		9	0.62%
Trat	1		2	0.15%
Ubon Ratchathani	13		28	2.01%
Ubon Ratchathani	2		4	0.31%
Udon Thani	6		13	0.93%
n.a.	24		52	3.71%
Togo	40	55,56%	107	
Kara	1		3	2.50%
Plateaux	2		5	5.00%
Savanes	1		3	2.50%
Tsevie	7		19	17.50%
n.a.	29		77	72.50%
Tokelau	1	4,35%	34	
n.a.	1		34	100.00%
Tonga	7	46,67%	22	
Tongatapu	6		19	85.71%
Vava	1		3	14.29%
n.a.	0		0	0.00%
Trinidad and Tobago	440	77,60%	840	
Arima	3		6	0.68%
Caroni	37		71	8.41%
Mayaro	3		6	0.68%
Nariva	2		4	0.45%
Port-of-Spain	15		29	3.41%
Saint Andrew	1		2	0.23%
Saint George	83		158	18.86%
Saint Patrick	104		198	23.64%
San Fernando	23		44	5.23%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Tobago	120		229	27.27%
Victoria	47		90	10.68%
n.a.	2		4	0.45%
Tunisia	207	47,81%	641	
Al Mahdia	1		3	0.48%
Al Munastir	10		31	4.83%
Ariana	103		319	49.76%
Bizerte	4		12	1.93%
El Kef	1		3	0.48%
Gabes	1		3	0.48%
Gafsa	1		3	0.48%
Jendouba	3		9	1.45%
Kairouan	4		12	1.93%
Madanin	2		6	0.97%
Nabeul	5		15	2.42%
Sfax	21		65	10.14%
Sousse	6		19	2.90%
Tataouine	3		9	1.45%
Tozeur	1		3	0.48%
Tunis	38		118	18.36%
n.a.	3		9	1.45%
Turkey	1.950	59,34%	4,866	
Adana	6		15	0.31%
Adiyaman	11		27	0.56%
Afyonkarahisar	12		30	0.62%
Agri	16		40	0.82%
Amasya	2		5	0.10%
Ankara	149		372	7.64%
Antalya	65		162	3.33%
Ardahan	17		42	0.87%
Artvin	7		17	0.36%
Aydin	1		2	0.05%
Balikesir	37		92	1.90%
Bilecik	10		25	0.51%
Bingol	19		47	0.97%
Bitlis	61		152	3.13%
Bolu	32		80	1.64%
Burdur	1		2	0.05%
Bursa	22		55	1.13%
Canakkale	7		17	0.36%
Corum	12		30	0.62%
Denizli	14		35	0.72%
Diyarbakir	65		162	3.33%
Edirne	8		20	0.41%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Elazig	11		27	0.56%
Erzincan	17		42	0.87%
Erzurum	31		77	1.59%
Eskisehir	9		22	0.46%
Gaziantep	17		42	0.87%
Giresun	10		25	0.51%
Hakkari	1		2	0.05%
Hatay	31		77	1.59%
Isparta	5		12	0.26%
Istanbul	631		1,575	32.36%
Izmir	66		165	3.38%
Kahramanmaras	9		22	0.46%
Karaman	1		2	0.05%
Kars	1		2	0.05%
Kastamonu	20		50	1.03%
Kayseri	19		47	0.97%
Kocaeli	10		25	0.51%
Konya	13		32	0.67%
Kutahya	17		42	0.87%
Malatya	21		52	1.08%
Manisa	33		82	1.69%
Mersin	16		40	0.82%
Mugla	23		57	1.18%
Mus	5		12	0.26%
Nevsehir	9		22	0.46%
Nigde	34		85	1.74%
Ordu	8		20	0.41%
Osmaniye	1		2	0.05%
Rize	13		32	0.67%
Sakarya	3		7	0.15%
Samsun	6		15	0.31%
Sanliurfa	21		52	1.08%
Sinop	54		135	2.77%
Sirnak	18		45	0.92%
Sivas	11		27	0.56%
Tekirdag	14		35	0.72%
Tokat	8		20	0.41%
Trabzon	42		105	2.15%
Tunceli	12		30	0.62%
Usak	1		2	0.05%
Van	97		242	4.97%
Yozgat	7		17	0.36%
n.a.	0		0	0.00%
Turkmenistan	91	61,90%	218	

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Ahal	52		124	57.14%
Balkan	11		26	12.09%
Dashoguz	5		12	5.49%
Lebap	16		38	17.58%
Mary	7		17	7.69%
n.a.	0		0	0.00%
Turks and Caicos Islands	7	12,07%	86	
n.a.	7		86	100.00%
Tuvalu	1	2,78%	53	
n.a.	1		53	100.00%
Uganda	70	66,67%	155	
Adjumani	1		2	1.43%
Arua	13		29	18.57%
Bugiri	3		7	4.29%
Kalangala	5		11	7.14%
Kampala	2		4	2.86%
Katakwi	2		4	2.86%
Kiboga	1		2	1.43%
Masaka	2		4	2.86%
Mbarara	1		2	1.43%
Mpigi	1		2	1.43%
Mubende	5		11	7.14%
Mukono	1		2	1.43%
Pader	5		11	7.14%
Sembabule	2		4	2.86%
Wakiso	1		2	1.43%
n.a.	25		56	35.71%
Ukraine	23.884	73,09%	48,391	
Cherkas'ka Oblast'	115		233	0.48%
Chernihivs'ka Oblast'	293		594	1.23%
Chernivets'ka Oblast'	402		814	1.68%
Dnipropetrovs'ka Oblast'	2.255		4,569	9.44%
Donets'ka Oblast'	865		1,753	3.62%
Ivano-Frankivs'ka Oblast'	142		288	0.59%
Kharkivs'ka Oblast'	2.900		5,876	12.14%
Khersons'ka Oblast'	840		1,702	3.52%
Khmel'nyts'ka Oblast'	267		541	1.12%
Kirovohrads'ka Oblast'	461		934	1.93%
Krym	1.174		2,379	4.92%
Kyyivs'ka Oblast'	5.861		11,875	24.54%
L'vivs'ka Oblast'	1.253		2,539	5.25%
Luhans'ka Oblast'	1.166		2,362	4.88%
Mykolayivs'ka Oblast'	849		1,720	3.55%
Odes'ka Oblast'	379		768	1.59%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Poltavs'ka Oblast'	154		312	0.64%
Rivnens'ka Oblast'	213		432	0.89%
Sevastopol'	655		1,327	2.74%
Sums'ka Oblast'	238		482	1.00%
Ternopil's'ka Oblast'	367		744	1.54%
Vinnys'ka Oblast'	386		782	1.62%
Volyns'ka Oblast'	509		1,031	2.13%
Zakarpats'ka Oblast'	457		926	1.91%
Zaporiz'ka Oblast'	1.152		2,334	4.82%
Zhytomyrs'ka Oblast'	369		748	1.54%
n.a.	162		328	0.68%
United Arab Emirates	465	63,61%	1,082	
Abu Dhabi	58		135	12.47%
Dubai	381		887	81.94%
Fujairah	2		5	0.43%
Ras Al Khaimah	7		16	1.51%
Sharjah	17		40	3.66%
n.a.	0		0	0.00%
United Kingdom	92.574	57,45%	238,604	
Aberdeen City	598		1,541	0.65%
Aberdeenshire	303		781	0.33%
Angus	239		616	0.26%
Antrim	99		255	0.11%
Ards	70		180	0.08%
Argyll and Bute	260		670	0.28%
Armagh	11		28	0.01%
Ballymena	96		247	0.10%
Ballymoney	24		62	0.03%
Banbridge	54		139	0.06%
Barking and Dagenham	22		57	0.02%
Barnsley	247		637	0.27%
Bath and North East Somerset	283		729	0.31%
Bedfordshire	637		1,642	0.69%
Belfast	982		2,531	1.06%
Berkshire	113		291	0.12%
Bexley	25		64	0.03%
Birmingham	1.780		4,588	1.92%
Blackburn with Darwen	184		474	0.20%
Blackpool	375		967	0.41%
Blaenau Gwent	61		157	0.07%
Bolton	405		1,044	0.44%
Bournemouth	363		936	0.39%
Bracknell Forest	85		219	0.09%
Bradford	610		1,572	0.66%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Bridgend	149		384	0.16%
Brighton and Hove	151		389	0.16%
Bristol, City of	1.244		3,206	1.34%
Bromley	5		13	0.01%
Buckinghamshire	437		1,126	0.47%
Bury	123		317	0.13%
Caerphilly	195		503	0.21%
Calderdale	290		747	0.31%
Cambridgeshire	1.046		2,696	1.13%
Camden	2		5	0.00%
Cardiff	777		2,003	0.84%
Carmarthenshire	114		294	0.12%
Carrickfergus	38		98	0.04%
Castlereagh	4		10	0.00%
Ceredigion	83		214	0.09%
Cheshire	1.155		2,977	1.25%
Clackmannanshire	84		217	0.09%
Clwyd	13		34	0.01%
Coleraine	68		175	0.07%
Conwy	71		183	0.08%
Cookstown	30		77	0.03%
Cornwall	522		1,345	0.56%
Coventry	541		1,394	0.58%
Craigavon	127		327	0.14%
Cumbria	685		1,766	0.74%
Darlington	176		454	0.19%
Denbighshire	74		191	0.08%
Derby	472		1,217	0.51%
Derbyshire	660		1,701	0.71%
Derry	188		485	0.20%
Devon	941		2,425	1.02%
Doncaster	454		1,170	0.49%
Dorset	680		1,753	0.73%
Down	87		224	0.09%
Dudley	129		332	0.14%
Dumfries and Galloway	827		2,132	0.89%
Dundee City	300		773	0.32%
Dungannon	31		80	0.03%
Durham	599		1,544	0.65%
Ealing	2		5	0.00%
East Ayrshire	172		443	0.19%
East Dunbartonshire	7		18	0.01%
East Lothian	122		314	0.13%
East Renfrewshire	68		175	0.07%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
East Riding of Yorkshire	31		80	0.03%
East Sussex	1.502		3,871	1.62%
Edinburgh, City of	1.330		3,428	1.44%
Eilean Siar	24		62	0.03%
Essex	1.653		4,261	1.79%
Falkirk	219		564	0.24%
Fermanagh	63		162	0.07%
Fife	618		1,593	0.67%
Flintshire	76		196	0.08%
Gateshead	164		423	0.18%
Glasgow City	1.949		5,023	2.11%
Gloucestershire	898		2,315	0.97%
Greater London	334		861	0.36%
Greenwich	4		10	0.00%
Gwynedd	98		253	0.11%
Hackney	2		5	0.00%
Halton	74		191	0.08%
Hammersmith and Fulham	2		5	0.00%
Hampshire	1.177		3,034	1.27%
Haringey	2		5	0.00%
Hartlepool	152		392	0.16%
Havering	60		155	0.06%
Herefordshire	289		745	0.31%
Hertford	988		2,547	1.07%
Highland	519		1,338	0.56%
Hounslow	30		77	0.03%
Inverclyde	117		302	0.13%
Isle of Anglesey	79		204	0.09%
Isle of Wight	156		402	0.17%
Kent	1.857		4,786	2.01%
Kingston upon Hull, City of	14		36	0.02%
Kingston upon Thames	31		80	0.03%
Kirklees	250		644	0.27%
Knowsley	1		3	0.00%
Lambeth	1		3	0.00%
Lancashire	2.126		5,480	2.30%
Larne	52		134	0.06%
Leeds	1.231		3,173	1.33%
Leicester	728		1,876	0.79%
Leicestershire	311		802	0.34%
Lewisham	4		10	0.00%
Limavady	42		108	0.05%
Lincolnshire	991		2,554	1.07%
Lisburn	108		278	0.12%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Liverpool	1.635		4,214	1.77%
London, City of	13.579		34,999	14.67%
Luton	251		647	0.27%
Magherafelt	38		98	0.04%
Manchester	2.522		6,500	2.72%
Medway	173		446	0.19%
Merseyside	57		147	0.06%
Merthyr Tydfil	56		144	0.06%
Middlesbrough	313		807	0.34%
Midlothian	73		188	0.08%
Milton Keynes	350		902	0.38%
Monmouthshire	99		255	0.11%
Moray	177		456	0.19%
Moyle	20		52	0.02%
Neath Port Talbot	98		253	0.11%
Newcastle upon Tyne	379		977	0.41%
Newham	17		44	0.02%
Newport	455		1,173	0.49%
Newry and Mourne	136		351	0.15%
Newtownabbey	57		147	0.06%
Norfolk	1.079		2,781	1.17%
North Ayrshire	300		773	0.32%
North Down	217		559	0.23%
North East Lincolnshire	314		809	0.34%
North Lanarkshire	346		892	0.37%
North Lincolnshire	181		467	0.20%
North Somerset	94		242	0.10%
North Tyneside	47		121	0.05%
North Yorkshire	191		492	0.21%
Northamptonshire	671		1,729	0.72%
Northumberland	378		974	0.41%
Nottingham	1.266		3,263	1.37%
Nottinghamshire	715		1,843	0.77%
Oldham	142		366	0.15%
Omagh	206		531	0.22%
Orkney	33		85	0.04%
Oxfordshire	1.191		3,070	1.29%
Pembrokeshire	163		420	0.18%
Perth and Kinross	264		680	0.29%
Peterborough	529		1,363	0.57%
Plymouth	652		1,680	0.70%
Poole	206		531	0.22%
Portsmouth	427		1,101	0.46%
Powys	50		129	0.05%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Reading	546		1,407	0.59%
Redbridge	15		39	0.02%
Redcar and Cleveland	5		13	0.01%
Renfrewshire	152		392	0.16%
Rhondda Cynon Taff	106		273	0.11%
Richmond upon Thames	26		67	0.03%
Rochdale	176		454	0.19%
Rotherham	249		642	0.27%
Rutland	38		98	0.04%
Salford	97		250	0.10%
Sandwell	3		8	0.00%
Scottish Borders, The	263		678	0.28%
Sefton	304		784	0.33%
Sheffield	924		2,382	1.00%
Shetland Islands	35		90	0.04%
Shropshire	379		977	0.41%
Slough	163		420	0.18%
Solihull	189		487	0.20%
Somerset	481		1,240	0.52%
South Ayrshire	184		474	0.20%
South Gloucestershire	49		126	0.05%
South Lanarkshire	163		420	0.18%
South Tyneside	74		191	0.08%
South Yorkshire	91		235	0.10%
Southampton	823		2,121	0.89%
Southend-on-Sea	73		188	0.08%
Southwark	6		15	0.01%
St. Helens	171		441	0.18%
Staffordshire	856		2,206	0.92%
Stirling	202		521	0.22%
Stockport	295		760	0.32%
Stockton-on-Tees	36		93	0.04%
Stoke-on-Trent	422		1,088	0.46%
Strabane	19		49	0.02%
Strathclyde	29		75	0.03%
Suffolk	672		1,732	0.73%
Sunderland	370		954	0.40%
Surrey	3.049		7,859	3.29%
Swansea	357		920	0.39%
Swindon	284		732	0.31%
Tameside	16		41	0.02%
Telford and Wrekin	212		546	0.23%
Thurrock	59		152	0.06%
Torbay	152		392	0.16%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Torfaen	34		88	0.04%
Tower Hamlets	2		5	0.00%
Trafford	7		18	0.01%
Vale of Glamorgan, The	101		260	0.11%
Wakefield	304		784	0.33%
Walsall	173		446	0.19%
Waltham Forest	6		15	0.01%
Warrington	286		737	0.31%
Warwickshire	600		1,546	0.65%
West Berkshire	81		209	0.09%
West Dunbartonshire	48		124	0.05%
West Lothian	305		786	0.33%
West Midlands	100		258	0.11%
West Sussex	795		2,049	0.86%
West Yorkshire	81		209	0.09%
Wigan	205		528	0.22%
Wiltshire	528		1,361	0.57%
Windsor and Maidenhead	143		369	0.15%
Wirral	55		142	0.06%
Wokingham	56		144	0.06%
Wolverhampton	339		874	0.37%
Worcestershire	515		1,327	0.56%
Wrexham	149		384	0.16%
York	2.438		6,284	2.63%
York	35		90	0.04%
United States of America	690.630	52,48%	1,267,203	
Alabama	8.225		15,092	1.19%
Alaska	2.667		4,894	0.39%
Arizona	13.838		25,391	2.00%
Arkansas	8.759		16,071	1.27%
California	86.139		158,052	12.47%
Colorado	14.332		26,297	2.08%
Connecticut	9.268		17,005	1.34%
Delaware	1.691		3,103	0.24%
District of Columbia	1.185		2,174	0.17%
Florida	38.778		71,152	5.61%
Georgia	16.897		31,003	2.45%
Hawaii	2.906		5,332	0.42%
Idaho	3.573		6,556	0.52%
Illinois	32.944		60,447	4.77%
Indiana	15.974		29,310	2.31%
Iowa	7.721		14,167	1.12%
Kansas	6.528		11,978	0.95%
Kentucky	7.953		14,593	1.15%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamt- ten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Louisiana	6.457		11,848	0.93%
Maine	4.403		8,079	0.64%
Maryland	12.834		23,548	1.86%
Massachusetts	22.905		42,027	3.32%
Michigan	22.947		42,104	3.32%
Minnesota	15.806		29,002	2.29%
Mississippi	4.815		8,835	0.70%
Missouri	12.996		23,846	1.88%
Montana	2.690		4,936	0.39%
Nebraska	4.256		7,809	0.62%
Nevada	12.308		22,583	1.78%
New Hampshire	6.175		11,330	0.89%
New Jersey	18.399		33,759	2.66%
New Mexico	3.438		6,308	0.50%
New York	40.002		73,398	5.79%
North Carolina	16.178		29,684	2.34%
North Dakota	2.416		4,433	0.35%
Ohio	29.248		53,666	4.23%
Oklahoma	7.388		13,556	1.07%
Oregon	10.231		18,772	1.48%
Pennsylvania	25.057		45,976	3.63%
Puerto Rico	1.212		2,224	0.18%
Rhode Island	2.970		5,450	0.43%
South Carolina	6.329		11,613	0.92%
South Dakota	2.217		4,068	0.32%
Tennessee	10.752		19,728	1.56%
Texas	52.039		95,484	7.54%
Utah	4.173		7,657	0.60%
Vermont	1.869		3,429	0.27%
Virginia	16.532		30,334	2.39%
Washington	13.332		24,462	1.93%
West Virginia	3.962		7,270	0.57%
Wisconsin	12.943		23,748	1.87%
Wyoming	1.444		2,650	0.21%
n.a.	529		971	0.08%
Uruguay	3.235	84,89%	5,643	
Artigas	25		44	0.77%
Canelones	278		485	8.59%
Cerro Largo	46		80	1.42%
Colonia	136		237	4.20%
Durazno	16		28	0.49%
Flores	9		16	0.28%
Florida	78		136	2.41%
Lavalleja	31		54	0.96%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Maldonado	421		734	13.01%
Montevideo	1.723		3,006	53.26%
Paysandu	66		115	2.04%
Rio Negro	68		119	2.10%
Rivera	44		77	1.36%
Rocha	35		61	1.08%
Salto	57		99	1.76%
San Jose	111		194	3.43%
Soriano	39		68	1.21%
Tacuarembó	30		52	0.93%
Treinta y Tres	22		38	0.68%
n.a.	0		0	0.00%
Uzbekistan	1.370	75,57%	2,685	
Andijon	21		41	1.53%
Bukhoro	57		112	4.16%
Farghona	23		45	1.68%
Khorazm	10		20	0.73%
Namangan	14		27	1.02%
Nawoiy	11		22	0.80%
Qashqadaryo	6		12	0.44%
Qoraqalpoghiston	6		12	0.44%
Samarqand	50		98	3.65%
Surkhondaryo	15		29	1.09%
Toshkent	1.070		2,097	78.10%
Toshkent	41		80	2.99%
n.a.	46		90	3.36%
Vanuatu	144	76,19%	280	
Aoba	1		2	0.69%
Efate	21		41	14.58%
Epi	1		2	0.69%
Malakula	10		19	6.94%
Paama	2		4	1.39%
Pentecote	12		23	8.33%
Sanma	7		14	4.86%
Shepherd	25		49	17.36%
Tafea	4		8	2.78%
Torba	55		107	38.19%
n.a.	6		12	4.17%
Venezuela	11.105	92,08%	17,859	
Amazonas	27		43	0.24%
Anzoategui	2.069		3,327	18.63%
Apure	32		51	0.29%
Aragua	342		550	3.08%
Barinas	81		130	0.73%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Bolivar	149		240	1.34%
Carabobo	4.543		7,306	40.91%
Cojedes	85		137	0.77%
Delta Amacuro	5		8	0.05%
Distrito Federal	1.423		2,288	12.81%
Falcon	105		169	0.95%
Guarico	45		72	0.41%
Lara	410		659	3.69%
Merida	47		76	0.42%
Miranda	246		396	2.22%
Monagas	118		190	1.06%
Nueva Esparta	99		159	0.89%
Portuguesa	74		119	0.67%
Sucre	114		183	1.03%
Tachira	265		426	2.39%
Trujillo	80		129	0.72%
Vargas	41		66	0.37%
Yaracuy	48		77	0.43%
Zulia	656		1,055	5.91%
n.a.	1		2	0.01%
Vietnam	464	63,82%	1,077	
An Giang	2		5	0.43%
An Giang	3		7	0.65%
Ben Tre	1		2	0.22%
Binh Dinh	15		35	3.23%
Binh Tri Thien	31		72	6.68%
Da Nang	14		32	3.02%
Dac Lac	99		230	21.34%
Dong Nai	7		16	1.51%
Dong Nai	3		7	0.65%
Dong Thap	4		9	0.86%
Ha Bac	9		21	1.94%
Ha Giang	2		5	0.43%
Ha Nam Ninh	2		5	0.43%
Ha Son Binh	2		5	0.43%
Ha Tuyen	23		53	4.96%
Hai Duong	2		5	0.43%
Hai Hung	1		2	0.22%
Hai Phong	12		28	2.59%
Ho Chi Minh	73		169	15.73%
Kien Giang	1		2	0.22%
Kien Giang	2		5	0.43%
Lai Chau	12		28	2.59%
Lam Dong	10		23	2.16%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Lang Son	1		2	0.22%
Minh Hai	6		14	1.29%
Nam Dinh	1		2	0.22%
Nam Ha	9		21	1.94%
Nghe An	12		28	2.59%
Nghe Tinh	16		37	3.45%
Nghia Binh	4		9	0.86%
Ninh Binh	22		51	4.74%
Phu Khanh	1		2	0.22%
Phu Tho	1		2	0.22%
Phu Yen	1		2	0.22%
Quang Nam-Da Nang	14		32	3.02%
Quang Ngai	2		5	0.43%
Quang Ninh	2		5	0.43%
Quang Tri	1		2	0.22%
Quang Tri	1		2	0.22%
Soc Trang	1		2	0.22%
Thai Nguyen	3		7	0.65%
Thanh Hoa	3		7	0.65%
Thua Thien	3		7	0.65%
Thuan Hai	9		21	1.94%
Tien Giang	1		2	0.22%
Vinh Long	2		5	0.43%
Vinh Phu	2		5	0.43%
n.a.	16		37	3.45%
Vigian Islands (British)	5	12,82%	58	
n.a.	5		58	100.00%
Wallis and Futuna	5	8,77%	84	
n.a.	5		84	100.00%
Western Sahara	2	2,06%	144	
n.a.	2		144	100.00%
Yemen	115	76,67%	222	
Abyan	20		39	17.39%
Adan	8		15	6.96%
Al Ghaydah	2		4	1.74%
Al Hudaydah	10		19	8.70%
Dhamar	17		33	14.78%
Hadramawt	11		21	9.57%
Ma'rib	21		41	18.26%
San	9		17	7.83%
n.a.	17		33	14.78%
Zambia	135	80,84%	247	
Central	8		15	5.93%
Eastern	12		22	8.89%

Land/Region	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anteil an gesamten Spieleridentitäten ^b	Anzahl Spieler Hochrechnung ^c	Spieleranteil Region/Land
Luapula	3		5	2.22%
Lusaka	4		7	2.96%
North-Western	42		77	31.11%
Northern	6		11	4.44%
Southern	42		77	31.11%
Western	10		18	7.41%
n.a.	8		15	5.93%
Zimbabwe	395	65,51%	893	
Mashonaland Central	1		2	0.25%
Mashonaland East	177		400	44.81%
Matabeleland North	188		425	47.59%
Matabeleland South	29		66	7.34%
n.a.	0		0	0.00%

Tabelle C: Die Anzahl an aktiven Pokerspielern in jeder Region weltweit sowie der Spieleranteil einer Region an den gesamten Spielern eines Landes.

^a: Bei den Anbietern Pokerstars und Cake Poker wird der Herkunftsort eines Spielers angegeben. Der Herkunftsort der einzelnen Spieleridentitäten dieser Anbieter wurde mit der Städte- und Regionendatenbank „World Cities“ von MaxMind verknüpft. Diese Spalte gibt die Anzahl der beobachteten Spieleridentitäten je Region dieser beiden Anbieter an.

^b: Die Anbieter Full Tilt Poker, IPN (Boss Media) und Everest Poker geben das Herkunftsland eines Spielers an. Für die beobachteten Spieleridentitäten dieser Anbieter liegen daher keine Regionendaten vor. Der In dieser Spalte angegebene Prozentsatz ist der Anteil der beobachteten Spieleridentitäten eines Landes, die auf Pokerstars oder Cake Poker aktiv waren und für die neben der Länderangabe auch eine Regionenangabe bekannt ist.

^c: Die Anzahl aktiver Pokerspieler wurde auf der Basis der beobachteten Spieleridentitäten wie folgt hochgerechnet: Es wurden 65% des Gesamtmarktes aufgezeichnet, pro 100 beobachteten Spieleridentitäten bestehen entsprechend etwa 154 Spieleridentitäten im Gesamtmarkt. Eine Person kann mehrere Spieleridentitäten aufweisen. Es wird angenommen, dass pro 100 Spieleridentitäten 85 reale Pokerspieler existieren. Vgl. die Diskussion in Abschnitt 3, Limitierungen des Datensatzes.

Anhang D: Anzahl Spieler nach Pokervariante und Einsatzhöhe

Achtung: Diese Tabelle unterscheidet nicht nach der gespielten Währung. Ein 1\$/2\$ Spiel wird demnach in derselben Kategorie wie ein 1€/2€ Spiel aufgeführt. Dies vernachlässigt die Information der Umrechnungskurse der Währungen. Da jedoch fast ausschließlich Spiele um Dollarbeträge stattfinden, ist dieser Nachteil zu Gunsten einer besseren Übersichtlichkeit in Kauf genommen worden.

AnzahlSpielerTexasHoldemNoLimit						
Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.01/0.02	579.960	329.409	118.315	-	3	1.027.687
0.02/0.04	-	-	-	134.650	98.722	233.372
0.02/0.05	381.050	218.529	-	-	-	599.579
0.05/0.10	491.812	292.809	152.342	127.299	90.419	1.154.681
0.10/0.20	-	-	116.413	48.243	81.946	246.602
0,10/0.25	510.403	263.613	83.202	97.627	-	954.845
0.15/0.30	-	2.977	-	-	-	2.977
0.25/0.50	355.793	238.534	-	77.228	80.759	752.314
0.50/1	262.341	180.881	52.646	56.791	57.992	610.651
0.75/1.50	-	-	-	15.490	-	15.490
1/2	125.582	90.501	28.851	28.444	41.168	314.546
1.50/3	-	-	-	10.183	-	10.183
2/4	60.169	42.113	16.009	12.810	19.703	150.804
2.50/5	-	-	3.558	4.632	11.306	19.496
3/6	33.500	22.431	-	5.178	-	61.109
4/8	-	699	1.730	3.018	-	5.447
5/10	16.679	12.385	5.746	4.620	4.505	43.935
8/16	-	-	-	326	392	718
10/20	5.035	3.887	1.637	1.877	1.160	13.596
15/30	-	-	-	397	-	397
20/40	-	-	-	30	-	30
25/50	2.645	1.786	513	824	440	6.208
40/80	-	253	-	-	-	253
50/100	-	110	-	417	135	662
100/200	190	70	-	59	43	362
150/300	-	-	-	12	-	12
200/400	75	24	-	5	11	115
300/600	-	6	-	14	8	28
500/1000	-	23	-	-	-	23

AnzahlSpielerTexasHoldemFixedLimit						
Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.02/0.04	280.590	-	57.330	-	43.020	380.940
0.05/0.10	160.095	55.899	56.750	-	16.759	289.503
0.10/0.20	134.139	42.140	28.789	42.600	18.158	265.826
0.25/0.50	146.437	41.059	27.314	22.994	17.073	254.877
0.50/1	104.437	37.097	18.080	13.375	12.695	185.684
1/2	75.908	26.574	12.516	11.645	16.481	143.124

2/4	48.072	20.496	6.469	5.376	10.675	91.088
3/6	36.474	16.991	4.915	3.541	11.327	73.248
4/8	-	-	-	1.836	3.060	4.896
5/10	20.703	10.517	3.462	1.902	3.405	39.989
6/12	-	-	-	127	1.336	1.463
8/16	-	4.689	-	1.589	1.720	7.998
10/20	10.041	4.605	1.858	1.203	1.515	19.222
15/30	4.915	3.161	913	1.643	1.003	11.635
20/40	-	-	-	820	907	1.727
25/50	-	-	-	373	-	373
30/60	2.773	1.866	419	448	603	6.109
40/80	-	-	-	78	-	78
50/100	1.099	621	226	250	257	2.453
60/120	-	-	-	6	-	6
100/200	521	291	-	101	114	1.027
200/400	324	52	-	28	-	404
300/600	-	40	-	-	-	40
500/1000	56	17	-	-	-	73
1000/2000	25	19	-	-	-	44

AnzahlSpielerTexasHoldemPotLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.01/0.02	-	63.439	-	-	-	63.439
0.02/0.05	-	33.394	-	-	-	33.394
0.05/0.10	-	39.557	41.855	-	315	81.727
0.10/0.20	-	-	-	-	180	180
0.10/0.25	129.691	36.122	9.953	9.181	-	184.947
0.25/0.50	42.556	33.686	-	-	557	76.799
0.50/1	43.566	20.387	2.992	6.582	68	73.595
0.75/1.50	-	-	424	-	-	424
1/2	6.687	6.842	309	-	41	13.879
1.50/3	-	-	106	1.877	-	1.983
2/4	2.125	2.324	98	-	4	4.551
2.50/5	-	-	56	787	-	843
3/6	1.053	1.003	59	-	-	2.115
4/8	-	-	13	-	-	13
5/10	-	420	101	-	-	521
10/20	-	127	43	-	-	170

AnzahlSpielerTexasHoldemMixedLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.05/0.10	-	530	-	-	-	530
0.10/0.20	-	8.413	-	-	-	8.413
0.20/0.40	-	2.525	-	-	-	2.525
0.25/0.50	-	453	-	-	-	453
0.50/1	-	785	-	-	-	785
1/2	81	69	-	-	-	150

2/4	24	5	-	-	-	29
2.50/5	-	19	-	-	-	19
4/8	10	19	-	-	-	29
5/10	-	5	-	-	-	5
8/16	5	6	-	-	-	11
10/20	-	5	-	-	-	5
12/24	-	2	-	-	-	2
15/30	-	6	-	-	-	6
20/40	-	2	-	-	-	2
25/50	-	11	-	-	-	11
40/80	-	0	-	-	-	0
50/100	-	11	-	-	-	11
100/200	-	4	-	-	-	4
150/300	-	4	-	-	-	4
250/500	-	2	-	-	-	2
2000/4000	-	0	-	-	-	0

AnzahlSpielerOmahaNoLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.01/0.02	-	-	235	-	-	235
0.02/0.04	-	-	-	-	6	6
0.05/0.10	-	-	389	-	22	411
0.10/0.20	-	-	-	-	48	48
0.10/0.25	-	-	162	-	-	162
0.25/0.50	-	-	-	-	57	57
0.50/1	-	-	-	-	46	46
1/2	-	-	-	-	27	27
2/4	-	-	-	-	26	26
3/6	-	-	-	-	18	18
5/10	-	84	-	-	-	84
10/20	-	17	-	-	-	17
25/50	-	4	-	-	-	4
40/80	-	3	-	-	-	3

AnzahlSpielerOmahaFixedLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.02/0.04	10.107	-	97	531	-	10.735
0.05/0.10	1.428	-	62	-	294	1.784
0.10/0.20	-	-	2.978	-	160	3.138
0.15/0.30	-	-	-	-	-	0
0.20/0.40	-	-	-	-	423	423
0.25/0.50	337	183	439	-	-	959
0.50/1	116	41	105	544	695	1.501
1/2	721	7	31	104	949	1.812
2/4	130	45	11	6	2.843	3.035
3/6	46	2	-	-	3.413	3.461
4/8	-	-	-	4	-	4

5/10	183	0	20	-	1.245	1.448
8/16	-	2	-	-	-	2
10/20	20	-	2	-	109	131
15/30	2	-	-	-	25	27
20/40	-	-	-	-	7	7
30/60	-	-	8	-	6	14

AnzahlSpielerOmahaPotLimit						
Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.01/0.02	75.886	46.101	18.487	-	-	140.474
0.02/0.04	-	-	-	-	17.562	17.562
0.02/0.05	48.758	32.753	-	-	-	81.511
0.05/0.10	68.566	42.191	19.950	17.510	16.752	164.969
0.10/0.20	-	-	-	-	18.866	18.866
0.10/0.25	67.911	41.266	15.417	-	-	124.594
0.15/0.30	-	-	-	11.542	-	11.542
0.25/0.50	65.151	41.127	10.488	9.538	18.613	144.917
0.50/1	47.173	30.650	7.179	6.936	12.490	104.428
1/2	34.695	20.146	3.862	4.741	10.524	73.968
2/4	21.518	12.532	2.408	2.601	6.499	45.558
3/6	9.832	6.267	648	1.191	4.782	22.720
4/8	-	-	-	538	-	538
5/10	9.501	5.695	475	821	2.911	19.403
10/20	4.563	2.348	133	319	876	8.239
15/30	-	-	-	6	-	6
20/40	-	-	-	4	-	4
25/50	2.951	1.448	-	86	265	4.750
50/100	-	187	-	16	76	279
100/200	333	180	-	-	30	543
200/400	151	126	-	-	24	301
300/600	-	67	-	-	-	67
500/1000	-	14	-	-	-	14

AnzahlSpielerOmahaHi/LoNoLimit						
Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.01/0.02	-	13.499	-	-	-	13.499
0.02/0.05	-	6.133	-	-	-	6.133
0.05/0.10	-	6.528	-	-	5.611	12.139
0.10/0.20	-	-	-	-	3.660	3.660
0.10/0.25	19.439	9.488	-	-	-	28.927
0.25/0.50	13.429	6.529	-	-	4.258	24.216
0.50/1	8.075	6.142	-	-	3.909	18.126
1/2	5.899	3.133	-	-	3.651	12.683
2/4	2.772	1.291	-	-	1.999	6.062
3/6	1.997	447	-	-	453	2.897
5/10	-	522	-	-	26	548
10/20	-	141	-	-	5	146

25/50	-	50	-	-	-	50
50/100	-	4	-	-	-	4

AnzahlSpielerOmahaHi/LoFixedLimit						
Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.02/0.04	17.590	-	-	-	-	17.590
0.05/0.10	11.148	7.233	-	-	294	18.675
0.10/0.20	9.847	3.796	-	-	160	13.803
0.15/0.30	-	-	-	1.136	-	1.136
0.20/0.40	-	-	-	-	423	423
0.25/0.50	11.470	6.695	-	-	-	18.165
0.50/1	8.497	5.580	-	37	695	14.809
1/2	11.444	5.065	-	379	949	17.837
2/4	7.834	4.709	-	41	2.843	15.427
3/6	5.966	3.695	-	12	3.413	13.086
4/8	-	-	-	12	-	12
5/10	4.935	1.599	-	8	1.245	7.787
8/16	-	2.110	-	-	-	2.110
10/20	1.975	-	-	-	109	2.084
15/30	1.889	1.314	-	-	25	3.228
20/40	-	-	-	-	7	7
30/60	1.113	708	-	-	6	1.827
50/100	315	193	-	-	-	508
75/150	603	-	-	-	-	603
100/200	-	140	-	-	-	140
200/400	-	7	-	-	-	7
300/600	-	2	-	-	-	2
500/1000	-	5	-	-	-	5
1000/2000	-	4	-	-	-	4
2000/4000	-	17	-	-	-	17

AnzahlSpielerOmahaHi/LoPotLimit						
Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.01/0.02	-	15.785	-	-	-	15.785
0.02/0.04	-	-	-	-	9.747	9.747
0.02/0.05	-	8.817	-	-	-	8.817
0.05/0.10	12.590	11.209	-	12.590	8.700	45.089
0.10/0.20	-	12.101	-	-	6.976	19.077
0.10/0.25	-	-	-	-	44	44
0.15/0.30	4.010	-	-	4.010	-	8.020
0.25/0.50	3.689	9.856	-	3.689	9.433	26.667
0.50/1	1.889	6.821	-	1.889	4.713	15.312
1/2	1.989	3.185	-	1.989	2.608	9.771
2/4	529	1.529	-	529	1.279	3.866
3/6	139	530	-	139	407	1.215
4/8	90	-	-	90	-	180
5/10	125	265	-	125	189	704

10/20	16	120	-	16	29	181
25/50	-	16	-	-	2	18
50/100	-	6	-	-	-	6
100/200	-	4	-	-	-	4

AnzahlSpielerOmahaHi/LoMixedLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
1/2	16	-	-	-	-	16
4/8	13	-	-	-	-	13
8/16	7	-	-	-	-	7

AnzahlSpieler7CardStudNoLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.02/0.04	-	-	-	-	9	9
0.10/0.20	-	-	-	-	3	3
1/2	-	-	-	-	5	5

AnzahlSpieler7CardStudFixedLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.04/0.08	30.374	-	-	-	-	30.374
0.05/0.10	-	13.532	-	-	-	13.532
0.10/0.20	16.846	6.715	-	2.688	-	26.249
0.25/0.50	16.961	9.595	-	1.722	-	28.278
0.50/1	12.171	6.801	-	551	-	19.523
1/2	9.197	5.080	-	505	-	14.782
2/4	6.875	3.198	-	336	-	10.409
3/6	4.054	1.913	-	75	5	6.047
4/8	-	-	-	20	-	20
5/10	2.869	1.484	-	12	-	4.365
8/16	-	731	-	2	-	733
10/20	1.915	574	-	-	-	2.489
15/30	-	233	-	2	-	235
20/40	-	25	-	-	-	25
30/60	664	56	-	2	-	722
50/100	-	10	-	-	-	10
100/200	170	2	-	-	-	172

AnzahlSpieler7CardStudPotLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.02/0.04	-	-	-	-	23	23
0.05/0.10	-	-	-	-	14	14
0.10/0.20	-	-	-	-	6	6
0.25/0.50	-	-	-	-	27	27
0.50/1	-	-	-	-	5	5
1/2	-	-	-	-	2	2

AnzahlSpieler7CardStudHi/LoFixedLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.04/0.08	12.522	-	-	-	-	12.522
0.05/0.10	-	5.479	-	-	-	5.479

0.10/0.20	8.098	3.204	-	-	-	11.302
0.25/0.50	7.588	4.756	-	-	-	12.344
0.50/1	5.750	3.574	-	-	-	9.324
1/2	4.581	3.218	-	-	-	7.799
2/4	3.826	2.567	-	-	-	6.393
3/6	2.048	1.642	-	-	-	3.690
5/10	1.925	1.065	-	-	-	2.990
8/16	-	502	-	-	-	502
10/20	1.019	595	-	-	-	1.614
15/30	-	134	-	-	-	134
20/40	-	45	-	-	-	45
30/60	611	86	-	-	-	697
50/100	-	38	-	-	-	38
100/200	104	16	-	-	-	120
200/400	-	3	-	-	-	3
500/1000	-	0	-	-	-	0
1000/2000	-	0	-	-	-	0

AnzahlSpieler5CardStudFixedLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.25/0.50	-	-	-	33	-	33
0.50/1	-	-	-	194	-	194
1/2	-	-	-	18	-	18
2/4	-	-	-	6	-	6

AnzahlSpieler5CardDrawNoLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.25/0.50	15.382	-	-	-	-	15.382

AnzahlSpieler5CardDrawFixedLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.10/0.20	41.950	-	-	1.498	-	43.448
0.25/0.50	14.832	-	-	2.476	-	17.308
0.50/1	7.987	-	-	2.334	-	10.321
1/2	5.841	-	-	1.467	-	7.308
2/4	3.040	-	-	379	-	3.419
3/6	2.079	-	-	110	-	2.189
4/8	-	-	-	48	-	48
5/10	1.520	-	-	72	-	1.592
8/16	-	-	-	10	-	10
10/20	570	-	-	43	-	613
15/30	117	-	-	-	-	117
30/60	49	-	-	-	-	49

AnzahlSpieler5CardDrawPotLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.05/0.10	-	-	-	4.513	-	4.513
0.25/0.50	8.747	-	-	1.347	-	10.094
0.50/1	6.610	-	-	575	-	7.185

1/2	3.951	-	-	1.198	-	5.149
2/4	1.572	-	-	804	-	2.376
3/6	632	-	-	134	-	766
4/8	-	-	-	155	-	155
5/10	243	-	-	38	-	281
10/20	52	-	-	-	-	52

AnzahlSpieler5Card7-ADrawPotLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.05/0.10	-	-	-	12.348	-	12.348
0.10/0.25	-	-	-	7.267	-	7.267
0.25/0.50	-	-	-	3.345	-	3.345
0.50/1	-	-	-	3.949	-	3.949

AnzahlSpieler5Card7-ADrawFixedLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.10/0.20	-	-	-	5.512	-	5.512
0.25/0.50	-	-	-	4.285	-	4.285
0.50/1	-	-	-	3.915	-	3.915
1/2	-	-	-	2.922	-	2.922
2/4	-	-	-	1.963	-	1.963
3/6	-	-	-	870	-	870
5/10	-	-	-	768	-	768
10/20	-	-	-	193	-	193

AnzahlSpielerTripleDrawLowball2-7NoLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.25/0.50	2.102	-	-	-	-	2.102

AnzahlSpielerTripleDrawLowball2-7FixedLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.10/0.20	8.738	-	-	-	-	8.738
0.25/0.50	3.414	-	-	-	-	3.414
0.50/1	2.378	-	-	-	-	2.378
1/2	2.335	-	-	-	-	2.335
2/4	1.486	-	-	-	-	1.486
3/6	1.086	-	-	-	-	1.086
5/10	933	-	-	-	-	933
10/20	614	-	-	-	-	614
15/30	426	-	-	-	-	426
30/60	321	-	-	-	-	321
50/100	144	-	-	-	-	144
100/200	156	-	-	-	-	156
200/400	120	-	-	-	-	120
500/1000	38	-	-	-	-	38
1000/2000	20	-	-	-	-	20

AnzahlSpielerTripleDrawLowball2-7PotLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.25/0.50	791	-	-	-	-	791

AnzahlSpielerSingleDrawLowball2-7NoLimit						
Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.25/0.50	3.565	-	-	-	-	3.565
0.50/1	677	-	-	-	-	677
1/2	423	-	-	-	-	423
2/4	59	-	-	-	-	59
3/6	34	-	-	-	-	34
5/10	36	-	-	-	-	36
10/20	10	-	-	-	-	10

AnzahlSpielerRazzFixedLimit						
Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.04/0.08	9.377	-	-	-	-	9.377
0.05/0.10	-	9.593	-	-	-	9.593
0.10/0.20	5.648	4.757	-	-	-	10.405
0.25/0.50	5.367	5.263	-	-	-	10.630
0.50/1	3.960	4.485	-	-	-	8.445
1/2	3.835	3.522	-	-	-	7.357
2/4	2.798	2.797	-	-	-	5.595
3/6	1.964	2.307	-	-	-	4.271
5/10	1.547	1.426	-	-	-	2.973
8/16	-	1.126	-	-	-	1.126
10/20	1.002	-	-	-	-	1.002
30/60	520	-	-	-	-	520
100/200	123	-	-	-	-	123

AnzahlSpielerSokoFixedLimit						
Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.25/0.50	-	-	-	1.194	-	1.194
0.50/1	-	-	-	600	-	600
1/2	-	-	-	68	-	68
2/4	-	-	-	3	-	3

AnzahlSpielerBadugiFixedLimit						
Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.25/0.50	11.248	-	-	-	-	11.248
0.50/1	3.423	-	-	-	-	3.423
1/2	2.132	-	-	-	-	2.132
2/4	1.592	-	-	-	-	1.592
3/6	1.252	-	-	-	-	1.252
5/10	579	-	-	-	-	579
10/20	508	-	-	-	-	508
20/40	106	-	-	-	-	106
40/80	153	-	-	-	-	153
100/200	34	-	-	-	-	34
200/400	42	-	-	-	-	42
400/800	28	-	-	-	-	28

AnzahlSpielerHORSE/HEROSFixedLimit						
---	--	--	--	--	--	--

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.02/0.04	440	-	-	-	-	440
0.05/0.10	251	-	-	-	-	251
0.10/0.20	7.898	-	-	-	-	7.898
0.25/0.50	3.840	-	-	-	-	3.840
0.50/1	2.823	-	-	-	-	2.823
1/2	2.233	-	-	-	-	2.233
2/4	1.780	-	-	-	-	1.780
3/6	978	-	-	-	-	978
5/10	134	-	-	-	-	134
10/20	15	-	-	-	-	15
30/60	3	-	-	-	-	3
50/100	8	-	-	-	-	8
100/200	10	-	-	-	-	10
200/400	2	-	-	-	-	2
500/1000	9	-	-	-	-	9
1000/2000	8	-	-	-	-	8

AnzahlSpielerHOSEFixedLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.10/0.20	360	-	-	-	-	360
0.25/0.50	50	-	-	-	-	50
0.50/1	21	-	-	-	-	21
1/2	35	-	-	-	-	35
2/4	5	-	-	-	-	5
3/6	8	-	-	-	-	8
5/10	4	-	-	-	-	4
10/20	12	-	-	-	-	12
30/60	2	-	-	-	-	2

AnzahlSpieler8-GameFixedLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.20/0.40	8.393	-	-	-	-	8.393
0.50/1	4.981	-	-	-	-	4.981
1/2	3.410	-	-	-	-	3.410
2/4	2.405	-	-	-	-	2.405
4/8	1.829	-	-	-	-	1.829
10/20	1.052	-	-	-	-	1.052
20/40	492	-	-	-	-	492
40/80	359	-	-	-	-	359
100/200	274	-	-	-	-	274
400/800	96	-	-	-	-	96

AnzahlSpielerOtherMixedGamesFixedLimit

Limit	Pokerstars	Full Tilt Poker	Everest Poker	IPN (Boss Media)	Cake Poker	Gesamt
0.10/0.25	1.480	-	-	-	-	1.480
0.20/0.40	36	-	-	-	-	36
0.25/0.50	282	-	-	-	-	282

0.50/1	140	-	-	-	-	140
1/2	92	-	-	-	-	92
2/4	24	-	-	-	-	24
4/8	10	-	-	-	-	10
100/200	2	-	-	-	-	2

Anhang E: Rake pro Stunde nach Pokervariante, Limit und Anbieter

US-Dollar

No Limit Holdem 8-10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	0,10	0,12	0,12	0,12	-
0,02/0,04	-	-	-	0,23	0,24
0,02/0,05	0,19	0,26	0,23	-	-
0,05/0,1	0,36	0,61	0,52	0,52	0,57
0,1/0,2	-	-	0,98	0,98	0,74
0,1/0,25	0,95	1,09	1,21	1,21	0,82
0,15/0,3	-	1,30	-	-	-
0,25/0,5	1,82	2,14	2,67	2,67	1,90
0,5/1	3,46	4,19	4,92	4,92	3,69
0,75/1,5	-	-	6,20	6,20	-
1/2	5,12	6,27	7,47	7,47	5,64
1,5/3	-	-	9,33	9,33	-
2/4	7,67	8,74	11,19	11,19	11,58
2,5/5	-	-	11,37	11,37	11,81
3/6	9,23	9,91	11,54	11,54	12,05
4/8	-	9,99	11,93	11,93	-
5/10	10,88	10,08	12,31	12,31	11,14
8/16	-	-	-	-	9,60
10/20	12,57	9,66	12,52	12,52	8,06
15/30	-	-	-	-	-
20/40	-	-	-	-	-
25/50	26,22	25,17	22,12	22,12	12,78
40/80	-	18,08	-	-	-
50/100	-	13,35	13,35	13,35	-
100/200	13,35	13,35	13,35	13,35	13,35
150/300	-	-	-	-	-
200/400	13,35	13,35	-	-	13,35
300/600	-	13,35	-	-	13,35
500/1000	-	13,35	-	-	-

No Limit Holdem 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	0,18	0,25	0,23	0,23	-
0,02/0,04	-	-	-	0,47	0,48
0,02/0,05	0,39	0,58	0,47	-	-
0,05/0,1	0,82	1,18	1,06	1,06	1,14
0,1/0,2	-	-	1,90	1,90	1,47

0,1/0,25	2,00	2,14	2,32	2,32	1,64
0,15/0,3	-	2,52	-	-	-
0,25/0,5	3,81	4,02	4,88	4,88	3,65
0,5/1	6,56	7,13	8,20	8,20	6,15
0,75/1,5	-	-	10,17	10,17	-
1/2	9,52	10,57	12,13	12,13	10,00
1,5/3	-	-	13,80	13,80	-
2/4	12,38	14,04	15,47	15,47	14,48
2,5/5	-	-	15,87	15,87	15,20
3/6	14,72	16,37	16,27	16,27	15,93
4/8	-	17,06	17,63	17,63	-
5/10	16,29	17,76	18,99	18,99	20,41
8/16	-	-	-	-	14,58
10/20	16,47	17,57	20,85	20,85	8,75
15/30	-	-	-	-	-
20/40	-	-	-	-	-
25/50	16,12	15,87	20,51	20,51	8,66
40/80	-	15,26	-	-	-
50/100	-	14,85	26,39	26,39	8,64
100/200	14,85	13,35	13,35	13,35	13,35
150/300	-	-	-	-	-
200/400	14,85	26,39	-	-	13,35
300/600	-	14,85	-	-	13,35
500/1000	-	14,85	-	-	-

No Limit Holdem 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	-	-	1,14	1,14	-
0,02/0,04	-	-	-	1,77	-
0,02/0,05	-	-	1,77	-	-
0,05/0,1	-	-	4,04	4,04	-
0,1/0,2	-	-	5,99	5,99	5,00
0,1/0,25	-	-	6,97	6,97	5,88
0,15/0,3	-	-	-	-	-
0,25/0,5	9,43	9,35	12,18	12,18	10,50
0,5/1	12,77	12,75	17,81	17,81	14,76
0,75/1,5	-	-	20,77	20,77	-
1/2	16,15	15,48	23,73	23,73	18,04
1,5/3	-	-	24,99	24,99	-
2/4	16,67	16,32	26,25	26,25	17,60
2,5/5	-	-	25,65	25,65	18,36
3/6	16,63	16,95	25,05	25,05	19,13
4/8	-	16,55	25,99	25,99	-
5/10	17,47	16,15	26,92	26,92	17,72

8/16	-	-	-	-	17,33
10/20	17,85	16,04	24,55	24,55	16,93
15/30	-	-	-	-	-
20/40	-	-	-	-	-
25/50	16,46	16,28	32,42	32,42	17,28
40/80	-	16,01	-	-	-
50/100	-	15,83	43,28	43,28	21,32
100/200	15,83	15,83	13,35	13,35	13,35
150/300	-	-	-	-	-
200/400	15,83	15,83	-	-	13,35
300/600	-	15,83	-	-	13,35
500/1000	-	15,83	-	-	-

Fixed Limit Holdem 8-10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	-	-	-	-	-
0,02/0,04	0,06	-	0,11	0,11	0,14
0,05/0,1	0,14	0,14	0,34	0,34	0,38
0,1/0,20	0,30	0,31	0,65	0,65	0,59
0,25/0,5	0,73	0,77	1,52	1,52	3,20
0,5/1	1,53	1,76	2,98	2,98	3,00
1/2	2,74	3,12	5,84	5,84	4,70
2/4	4,35	4,72	9,18	9,18	6,73
3/6	6,92	8,58	11,30	11,30	14,15
4/8	-	-	-	17,98	16,74
5/10	11,69	15,59	24,67	24,67	19,34
6/12	-	-	-	-	19,24
8/16	-	19,21	-	21,71	19,08
10/20	16,74	22,83	18,75	18,75	18,82
15/30	17,35	24,11	20,22	20,22	18,17
20/40	-	-	-	21,68	17,52
25/50	-	-	23,14	23,14	16,88
30/60	19,07	27,70	25,71	25,71	17,45
50/100	21,66	33,07	35,99	35,99	19,75
100/200	21,66	33,07	-	35,99	19,75
200/400	21,66	33,07	-	-	-
300/600	21,66	33,07	-	-	-
500/1000	21,66	33,07	-	-	-
1000/2000	21,66	33,07	-	-	-

Fixed Limit Holdem 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	-	-	-	-	-

0,02/0,04	0,08	-	0,13	0,13	0,19
0,05/0,1	0,28	0,25	0,44	0,44	0,49
0,1/0,20	0,60	0,64	0,72	0,72	0,77
0,25/0,5	1,35	1,34	1,71	1,71	1,64
0,5/1	3,96	2,98	4,28	4,28	3,94
1/2	5,30	5,49	7,39	7,39	6,08
2/4	8,13	8,60	16,13	16,13	9,56
3/6	12,98	15,30	16,20	16,20	13,92
4/8	-	-	-	20,69	19,79
5/10	21,21	24,64	25,18	25,18	25,65
6/12	-	-	-	-	26,05
8/16	-	27,52	-	28,84	26,64
10/20	28,59	30,40	32,50	32,50	27,63
15/30	28,57	30,40	32,60	32,60	29,87
20/40	-	-	32,69	32,69	32,11
25/50	-	-	32,78	32,78	34,36
30/60	28,59	30,40	35,37	35,37	33,28
50/100	28,45	30,40	45,71	45,71	28,99
100/200	28,45	30,4	-	45,71	28,99
200/400	28,45	30,4	-	-	-
300/600	-	30,4	-	-	-
500/1000	28,45	30,4	-	-	-
1000/2000	28,45	30,4	-	-	-

Fixed Limit Holdem 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	-	-	-	-	-
0,02/0,04	-	-	0,40	0,40	-
0,05/0,1	-	-	1,22	1,22	-
0,1/0,20	-	1,85	1,85	1,85	-
0,25/0,5	-	-	5,51	5,51	-
0,5/1	11,47	-	12,77	12,77	16,03
1/2	22,36	17,96	21,44	21,44	21,36
2/4	30,78	24,04	31,70	31,70	26,66
3/6	32,40	32,24	39,42	39,42	34,54
4/8	-	-	-	41,50	35,32
5/10	34,32	34,70	43,58	43,58	36,10
6/12	-	-	-	-	36,01
8/16	-	35,17	-	45,38	35,88
10/20	35,80	35,64	47,18	47,18	35,66
15/30	33,40	33,89	47,83	47,83	35,60
20/40	-	-	48,49	48,49	35,54
25/50	-	39,38	49,14	49,14	-

30/60	28,59	30,40	51,96	51,96	35,42
50/100	-	37,22	63,24	63,24	35,18
100/200	28,59	37,22	-	68,565	28,99
200/400	28,59	37,22	-	-	-
300/600	-	37,22	-	-	-
500/1000	28,59	37,22	-	-	-
1000/2000	28,59	37,22	-	-	-

Pot Limit/ No Limit Omaha 6+10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	0,23	0,32	0,28	0,28	-
0,02/0,04	-	-	-	-	0,77
0,02/0,05	0,57	0,85	0,67	0,67	-
0,05/0,1	1,07	1,75	1,52	1,52	1,75
0,1/0,20	-	-	-	-	2,33
0,1/0,25	2,75	3,10	3,19	3,19	2,62
0,15/0,3	-	-	-	3,86	-
0,25/0,5	5,16	5,86	6,54	6,54	6,18
0,5/1	8,94	10,70	11,43	11,43	11,42
1/2	13,15	14,93	15,47	15,47	16,40
2/4	17,29	18,89	19,71	19,71	19,58
3/6	20,11	20,73	23,04	23,04	28,97
4/8	-	-	-	23,99	-
5/10	20,10	22,06	24,93	24,93	21,12
10/20	19,11	24,08	23,21	23,21	10,82
20/40	-	-	-	25,33	-
25/50	21,34	32,31	26,40	26,40	8,59
40/80	-	32,31	-	-	-
50/100	-	32,76	26,52	26,52	7,31
100/200	21,34	32,76	-	-	7,31
200/400	21,34	32,76	-	-	7,31
300/600	-	32,76	-	-	-
500/1000	-	32,76	-	-	-

Pot Limit/No Limit Omaha 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	-	-	0,85	0,85	-
0,02/0,04	-	-	-	-	1,53
0,02/0,05	-	-	2,00	2,00	-
0,05/0,1	-	-	4,51	4,51	3,83
0,1/0,20	-	-	-	-	6,51
0,1/0,25	-	-	10,38	10,38	10,38

0,15/0,3	-	-	-	11,75	-
0,25/0,5	14,85	14,85	17,23	17,23	17,24
0,5/1	20,44	19,63	23,62	23,62	22,70
1/2	23,81	22,85	27,36	27,36	26,71
2/4	22,66	22,77	24,05	24,05	25,33
3/6	22,74	22,96	26,64	26,64	24,25
4/8	-	-	-	26,80	-
5/10	20,79	22,27	26,95	26,95	25,27
10/20	-	22,26	27,99	27,99	22,72
20/40	-	-	-	32,46	-
25/50	-	22,87	34,69	34,69	-
50/100	-	19,18	39,92	39,92	-
100/200	21,34	19,18	-	-	22,72
200/400	21,34	19,18	-	-	22,72
300/600	-	19,18	-	-	-
500/1000	-	19,18	-	-	-

Mixed Limit Holdem 6+10 max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	-	-	-	-	-
0,02/0,05	-	-	-	-	-
0,05/0,1	-	0,13	-	-	-
0,1/0,20	-	0,28	-	-	-
0,15/0,25	-	-	-	-	-
0,2/0,4	-	0,69	-	-	-
0,25/0,5	-	0,69	-	-	-
0,5/1	-	1,43	-	-	-
1/2	2,28	2,63	-	-	-
2/4	3,49	4,45	-	-	-
2,5/5	-	6,38	-	-	-
3/6	-	-	-	-	-
4/8	7,21	8,65	-	-	-
5/10	-	10,93	-	-	-
8/16	13,37	13,36	-	-	-
10/20	-	15,79	-	-	-
12/24	-	16,40	-	-	-
15/30	-	17,01	-	-	-
20/40	-	17,05	-	-	-
25/50	-	18,89	-	-	-
40/80	-	20,13	-	-	-
50/100	-	21,36	-	-	-
100/200	-	29,12	-	-	-
150/300	-	29,12	-	-	-
200/400	-	25,57	-	-	-

250/500	-	23,21	-	-	-
2000/4000	-	25,00	-	-	-

Mixed Limit Holdem 2 max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,1/0,20	-	0,71	-	-	-
0,2/0,4	-	1,73	-	-	-
0,5/1	-	3,57	-	-	-
4/8	-	17,31	-	-	-
5/10	-	21,85	-	-	-
8/16	-	26,71	-	-	-
12/24	-	32,79	-	-	-
20/40	-	34,11	-	-	-
40/80	-	40,25	-	-	-
50/100	-	42,73	-	-	-
2000/4000	-	50,00	-	-	-

Mixed Limit Holdem 2 max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	-	-	-	-	-
0,02/0,05	-	-	-	-	-
0,05/0,1	-	-	-	-	-
0,1/0,20	-	-	-	-	-
0,15/0,25	-	-	-	-	-
0,2/0,4	-	-	-	-	-
0,25/0,5	-	-	-	-	-
0,5/1	-	-	-	-	-
1/2	15,89	13,65	-	-	-
2/4	20,94	17,54	-	-	-
2,5/5	-	20,44	-	-	-
3/6	-	-	-	-	-
4/8	23,91	-	-	-	-
5/10	-	25,09	-	-	-
8/16	22,50	-	-	-	-
10/20	-	25,98	-	-	-
12/24	-	-	-	-	-
15/30	-	25,42	-	-	-
20/40	-	-	-	-	-
25/50	-	27,76	-	-	-
40/80	-	-	-	-	-
50/100	-	26,63	-	-	-
100/200	-	26,75	-	-	-
150/300	-	26,75	-	-	-

200/400	-	26,62	-	-	-
250/500	-	26,53	-	-	-

Fixed Limit Omaha 6+10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,02/0,04	0,27	-	0,32	-	0,38
0,02/0,05	-	-	-	-	-
0,04/0,08	0,46	-	-	-	-
0,05/0,1	0,54	0,87	0,76	0,76	0,87
0,1/0,20	1,16	1,16	1,16	-	1,16
0,1/0,25	-	-	-	-	-
0,15/0,3	-	-	-	-	-
0,2/0,4	-	-	-	-	3,09
0,25/0,5	2,58	2,93	3,27	-	3,27
0,5/1	4,47	5,35	5,72	5,72	5,71
1/2	6,58	7,47	7,74	7,74	8,20
2/4	8,65	9,45	9,85	9,85	9,79
3/6	10,06	10,37	-	10,92	14,48
4/8	-	-	-	11,99	-
5/10	20,10	23,07	24,93	24,93	21,12
8/16	-	23,07	-	-	-
10/20	19,11	-	23,21	-	10,82
15/30	19,11	19,11	-	-	10,82
20/40	-	-	-	-	8,59
30/60	26,40	26,40	26,40	-	8,59
50/100	28,00	28,00	-	-	-
75/150	28,00	-	-	-	-
100/200	-	29,00	-	-	-
200/400	-	30,00	-	-	-
300/600	-	30,00	-	-	-
500/1000	-	30,00	-	-	-
1000/2000	-	30,00	-	-	-
2000/4000	-	30,00	-	-	-

Fixed Limit Omaha 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,05/0,1	-	-	1,91	-	1,91
0,1/0,20	-	-	-	-	3,25
0,1/0,25	-	-	-	-	-
0,15/0,3	-	-	-	5,87	-
0,2/0,4	-	-	-	-	6,51
0,25/0,5	7,43	7,43	8,61	-	-
0,5/1	13,63	13,09	15,75	11,81	11,35

1/2	23,81	22,85	27,36	18,24	17,81
2/4	22,66	22,77	24,05	24,05	25,33
3/6	22,74	22,96	-	-	24,25
4/8	-	-	-	26,80	-
5/10	20,79	34,61	26,95	-	25,27
8/16	-	34,61	-	-	23,99
10/20	20,79	-	27,99	-	22,72
15/30	20,79	28,67	-	-	28,67
20/40	-	-	-	-	28,67
30/60	-	39,60	39,60	-	39,60
50/100	-	42,00	-	-	-
100/200	-	43,50	-	-	-
200/400	-	45,00	-	-	-
300/600	-	45,00	-	-	-
500/1000	-	45,00	-	-	-
1000/2000	-	45,00	-	-	-

Fixed Limit 7 Card Stud 6max + 8-10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,02/0,04	0,08	-	-	-	-
0,04/0,08	0,14	-	-	-	-
0,05/0,10	-	0,18	-	-	-
0,10/0,20	0,36	0,36	-	0,36	-
0,25/0,50	0,90	0,90	-	0,90	-
0,50/1	1,80	1,80	-	1,80	-
1/2	3,60	3,60	-	3,60	-
2/4	7,20	7,20	-	7,20	-
3/6	10,80	10,80	-	10,80	10,80
4/8	-	-	-	12,80	-
5/10	15,00	15,00	-	15,00	-
8/16	-	19,20	-	19,20	-
10/20	20,00	20,00	-	-	-
15/30	-	24,00	-	24,00	-
20/40	-	28,00	-	-	-
30/60	30,00	30,00	-	-	-
50/100	-	40,00	-	-	-
100/200	50,00	50,00	-	-	-
200/400	-	60,00	-	-	-
500/1000	-	60,00	-	-	-
1000/2000	-	60,00	-	-	-

Fixed Limit 7 Card Stud 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h

0,04/0,08	0,43	-	-	-	-
0,05/0,10	-	0,54	-	-	-
0,10/0,20	1,08	1,08	-	1,08	-
0,25/0,50	2,70	2,70	-	2,70	-
0,50/1	5,40	5,40	-	5,40	-
1/2	10,80	10,80	-	10,80	-
2/4	14,40	14,40	-	14,40	-
3/6	21,60	21,60	-	21,60	21,60
4/8	-	-	-	23,04	-
5/10	22,50	22,50	-	22,50	-
8/16	-	26,88	-	26,88	-
10/20	30,00	28,00	-	-	-
15/30	-	31,20	-	31,20	-
20/40	-	36,40	-	-	-
30/60	39,00	39,00	-	-	-
50/100	-	48,00	-	-	-
100/200	60,00	60,00	-	-	-
1000/2000	-	72,00	-	-	-

No Limit/Pot Limit 7 Card Stud 6max+8-10max

Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	0,10	-	-	-	-
0,02/0,04	-	-	-	-	0,16
0,02/0,05	0,20	-	-	-	-
0,05/0,10	0,36	-	-	-	0,36
0,10/0,20	-	-	-	-	0,72
0,1/0,25	0,90	-	-	-	-
0,25/0,50	1,80	-	-	-	1,80
0,50/1	3,60	-	-	-	3,60
1/2	6,00	-	-	-	6,00
2/4	11,20	-	-	-	-
3/6	15,60	-	-	-	-
5/10	22,00	-	-	-	-
10/20	32,00	-	-	-	-
25/50	35,00	-	-	-	-

No Limit/Pot Limit 7 Card Stud 2max

Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,02/0,04	-	-	-	-	0,48
0,05/0,10	-	-	-	-	1,08
0,10/0,20	-	-	-	-	2,16
0,25/0,50	5,40	-	-	-	5,40
0,50/1	10,80	-	-	-	10,80

1/2	18,00	-	-	-	18,00
2/4	33,60	-	-	-	-
3/6	46,80	-	-	-	-

Fixed Limit 5 Card Stud 6+10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	0,90	-
0,50/1	-	-	-	1,80	-
1/2	-	-	-	3,60	-
2/4	-	-	-	7,20	-

No Limit 5 Card Draw 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	1,35	-	-	-	-

Fixed Limit 5 Card Draw 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,10/0,20	0,32	-	-	0,32	-
0,25/0,50	0,8	-	-	0,80	-
0,50/1	1,6	-	-	1,60	-
1/2	3,2	-	-	3,20	-
2/4	6	-	-	6,00	-
3/6	8,4	-	-	8,40	-
4/8	-	-	-	10,40	-
5/10	12	-	-	12,00	-
8/16	-	-	-	17,60	-
10/20	20	-	-	20,00	-
15/30	27	-	-	-	-
30/60	48	-	-	-	-

Pot Limit 5 Card Draw 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,05/0,10	-	-	-	0,17	-
0,25/0,50	0,8	-	-	0,8	-
0,50/1	1,6	-	-	1,6	-
1/2	3,2	-	-	3,2	-
2/4	6	-	-	6	-
3/6	7,8	-	-	7,8	-
4/8	-	-	-	9,6	-
5/10	12	-	-	12	-
10/20	22	-	-	-	-

Fixed Limit 5 Card 7-A Draw 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,10/0,20	-	-	-	0,32	-
0,25/0,50	-	-	-	0,80	-
0,50/1	-	-	-	1,60	-
1/2	-	-	-	3,20	-
2/4	-	-	-	6,00	-
3/6	-	-	-	8,40	-
5/10	-	-	-	12,00	-
10/20	-	-	-	20,00	-

Pot Limit 5 Card 7-A Draw 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,05/0,10	-	-	-	0,17	-
0,10/0,25	-	-	-	0,4	-
0,25/0,50	-	-	-	0,8	-
0,50/1	-	-	-	1,6	-

No Limit Triple Draw Lowball 2-7 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	7,5	-	-	-	-

Fixed Limit Triple Draw Lowball 2-7 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,10/0,20	0,36	-	-	-	-
0,25/0,50	0,85	-	-	-	-
0,50/1	1,6	-	-	-	-
1/2	3,2	-	-	-	-
2/4	6,4	-	-	-	-
3/6	9	-	-	-	-
5/10	14	-	-	-	-
10/20	22	-	-	-	-
15/30	30	-	-	-	-
30/60	42	-	-	-	-
50/100	50	-	-	-	-
100/200	50	-	-	-	-
200/400	50	-	-	-	-
500/1000	50	-	-	-	-
1000/2000	50	-	-	-	-

Pot Limit Triple Draw Lowball 2-7 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	7,5	-	-	-	-
0,50/1	11,25				
1/2	15,75				

No Limit Single Draw Lowball 2-7 6+9max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	1,5	-	-	-	-
0,50/1	3	-	-	-	-
1/2	6	-	-	-	-
2/4	10,4	-	-	-	-
3/6	13,2	-	-	-	-
5/10	18	-	-	-	-
10/20	26	-	-	-	-

Razz Fixed Limit 8+10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,04/0,08	0,4	-	-	-	-
0,05/0,10	-	0,40	-	-	-
0,10/0,20	0,7	0,70	-	-	-
0,25/0,50	1,5	1,50	-	-	-
0,50/1	2,5	2,50	-	-	-
1/2	4	4,00	-	-	-
2/4	7,2	7,20	-	-	-
3/6	9,6	9,60	-	-	-
5/10	13	13,00	-	-	-
8/16	-	14,4	-	-	-
10/20	16	16	-	-	-
15/30	-	17,67	-	-	-
20/40	-	19,33	-	-	-
30/60	21	21	-	-	-
50/100	-	26	-	-	-
100/200	30	30	-	-	-
200/400	-	32	-	-	-
300/600	-	34	-	-	-
500/1000	-	36	-	-	-
1000/2000	-	36	-	-	-

Razz Fixed Limit 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h

1/2	-	8,00	-	-	-
2/4	-	14,40	-	-	-
3/6	-	19,20	-	-	-
5/10	-	26,00	-	-	-
8/16	-	28,80	-	-	-
10/20	-	32,00	-	-	-
15/30	-	35,33	-	-	-
20/40	-	38,67	-	-	-
30/60	-	42,00	-	-	-
50/100	-	52,00	-	-	-
100/200	-	60,00	-	-	-
200/400	-	64,00	-	-	-
300/600	-	68,00	-	-	-
500/1000	-	72,00	-	-	-
1000/2000	-	72,00	-	-	-

Fixed Limit Soko 10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	0,90	-
0,50/1	-	-	-	1,80	-
1/2	-	-	-	3,60	-
2/4	-	-	-	7,20	-

Fixed Limit Soko 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	0,90	-
0,50/1	-	-	-	1,80	-
1/2	-	-	-	3,60	-
2/4	-	-	-	7,20	-

Fixed Limit Badugi 10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	4,50	-	-	-	-
0,50/1	7,00	-	-	-	-
1/2	10,00	-	-	-	-
2/4	12,00	-	-	-	-
3/6	15	-	-	-	-
5/10	20	-	-	-	-
10/20	24	-	-	-	-
20/40	28	-	-	-	-
40/80	32	-	-	-	-
100/200	34	-	-	-	-

200/400	40	-	-	-	-
400/800	40	-	-	-	-

Fixed Limit HORSE/HEROS 6+8max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,02/0,04	0,12	-	-	-	-
0,05/0,10	0,20	0,20	-	-	-
0,10/0,20	0,26	0,26	-	-	-
0,25/0,50	0,65	0,65	-	-	-
0,50/1	1,30	1,30	-	-	-
1/2	2,40	2,40	-	-	-
2/4	4,40	4,40	-	-	-
3/6	6,00	6,00	-	-	-
5/10	9,00	9,00	-	-	-
8/16	-	11,50	-	-	-
10/20	14,00	14,00	-	-	-
15/30	-	17,33	-	-	-
20/40	-	20,67	-	-	-
30/60	24,00	24,00	-	-	-
50/100	30	30,00	-	-	-
100/200	32	32,00	-	-	-
200/400	35	35,00	-	-	-
300/600	-	36,50	-	-	-
500/1000	38	38,00	-	-	-
1000/2000	40	40,00	-	-	-
1500/3000	-	40,00	-	-	-
2000/4000	-	40,00	-	-	-

Fixed Limit HORSE/HEROS 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
1/2	-	4,80	-	-	-
2/4	-	8,80	-	-	-
3/6	-	12,00	-	-	-
5/10	-	18,00	-	-	-
8/16	-	23,00	-	-	-
10/20	-	28,00	-	-	-
15/30	-	34,67	-	-	-
20/40	-	41,33	-	-	-
30/60	-	48,00	-	-	-
50/100	-	60,00	-	-	-
100/200	-	64,00	-	-	-
200/400	-	70,00	-	-	-
300/600	-	73,00	-	-	-

500/1000	-	76,00	-	-	-
1000/2000	-	80,00	-	-	-
1500/3000	-	80,00	-	-	-
2000/4000	-	80,00	-	-	-

Fixed Limit HOSE 9max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,05/0,1	-	0,20	-	-	-
0,10/0,20	0,26	0,26	-	-	-
0,25/0,50	0,65	0,65	-	-	-
0,50/1	1,30	1,30	-	-	-
1/2	2,40	2,40	-	-	-
2/4	4,40	4,40	-	-	-
3/6	6,00	6,00	-	-	-
5/10	9,00	9,00	-	-	-
10/20	14,00	-	-	-	-
15/30	-	20,00	-	-	-
30/60	24,00	-	-	-	-
50/100	-	24,00	-	-	-
300/600	-	28,00	-	-	-
500/1000	-	30,00	-	-	-

Fixed Limit HOSE 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,5/1	-	2,99	-	-	-
1/2	-	4,80	-	-	-
2/4	-	8,80	-	-	-
3/6	-	12,00	-	-	-
5/10	-	18,00	-	-	-
20/40	-	40,00	-	-	-
30/60	-	44,00	-	-	-

Fixed Limit 8-Game 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,10/0,20	0,26	-	-	-	-
0,2/0,4	0,52	-	-	-	-
0,25/0,50	0,65	-	-	-	-
0,50/1	1,30	-	-	-	-
1/2	2,40	-	-	-	-
2/4	4,40	-	-	-	-
3/6	6,00	-	-	-	-
4/8	7,50	-	-	-	-

5/10	9,00	-	-	-	-
10/20	14,00	-	-	-	-
20/40	19,00	-	-	-	-
30/60	24,00	-	-	-	-
40/80	28,00	-	-	-	-
100/200	30,00	-	-	-	-
400/800	40,00	-	-	-	-

Fixed Limit 7-Game 6+8max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,10/0,20	-	0,26	-	-	-
0,2/0,4	-	0,52	-	-	-
0,50/1	-	1,30	-	-	-
1/2	-	2,40	-	-	-
2/4	-	4,40	-	-	-
4/8	-	7,50	-	-	-
8/16	-	11,50	-	-	-
12/24	-	14,00	-	-	-
20/40	-	19,00	-	-	-
30/60	-	24,00	-	-	-
40/80	-	28,00	-	-	-
100/200	-	30,00	-	-	-
200/400	-	35,00	-	-	-
400/800	-	40,00	-	-	-
1000/2000	-	40,00	-	-	-
2000/4000	-	40,00	-	-	-

Fixed Limit 7-Game 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,10/0,20	-	0,65	-	-	-
0,2/0,4	-	1,30	-	-	-
0,50/1	-	3,25	-	-	-
1/2	-	6,00	-	-	-
2/4	-	11,00	-	-	-
4/8	-	18,75	-	-	-
8/16	-	23,00	-	-	-
12/24	-	28,00	-	-	-
20/40	-	32,00	-	-	-
30/60	-	36,00	-	-	-
40/80	-	42,00	-	-	-
100/200	-	45,00	-	-	-
200/400	-	52,50	-	-	-
400/800	-	60,00	-	-	-

1000/2000	-	60,00	-	-	-
2000/4000	-	60,00	-	-	-

Mixed Limit 7-Game 6+8max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,05/0,2	-	0,12	-	-	-
0,10/0,20	-	0,20	-	-	-
0,2/0,4	-	0,39	-	-	-
0,25/0,5	-	0,45	-	-	-
0,50/1	-	0,98	-	-	-
1/2	-	1,80	-	-	-
2/4	-	3,30	-	-	-
2,5/5	-	3,96	-	-	-
4/8	-	5,63	-	-	-
5/10	-	6,75	-	-	-
8/16	-	8,63	-	-	-
10/20	-	9,56	-	-	-
12/24	-	10,50	-	-	-
15/30	-	12,60	-	-	-
20/40	-	14,25	-	-	-
25/50	-	16,13	-	-	-
30/60	-	18,00	-	-	-
40/80	-	21,00	-	-	-
50/100	-	21,20	-	-	-
100/200	-	22,50	-	-	-
150/300	-	24,38	-	-	-
200/400	-	26,25	-	-	-
250/500	-	27,50	-	-	-
400/800	-	30,00	-	-	-
500/1000	-	30,00	-	-	-
1000/2000	-	30,00	-	-	-
1500/3000	-	30,00	-	-	-
2000/4000	-	30,00	-	-	-

Mixed Limit 7-Game 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,10/0,20	-	0,49	-	-	-
0,2/0,4	-	0,98	-	-	-
0,50/1	-	2,44	-	-	-
1/2	-	4,50	-	-	-
2/4	-	8,25	-	-	-
2,5/5	-	10,31	-	-	-
4/8	-	14,06	-	-	-

5/10	-	15,00	-	-	-
8/16	-	17,25	-	-	-
10/20	-	19,13	-	-	-
12/24	-	21,00	-	-	-
15/30	-	22,05	-	-	-
20/40	-	24,00	-	-	-
25/50	-	25,50	-	-	-
30/60	-	27,00	-	-	-
40/80	-	31,50	-	-	-
50/100	-	31,85	-	-	-
100/200	-	33,75	-	-	-
150/300	-	36,56	-	-	-
200/400	-	39,38	-	-	-
250/500	-	42,00	-	-	-
400/800	-	45,00	-	-	-
500/1000	-	45,00	-	-	-
1000/2000	-	45,00	-	-	-
1500/3000	-	45,00	-	-	-
2000/4000	-	45,00	-	-	-

Pot Limit HA 9max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	-	0,22	-	-	-
0,02/0,05	-	0,55	-	-	-
0,05/0,1	-	1,18	-	-	-
0,1/0,25	-	2,10	-	-	-
0,25/0,5	-	4,00	-	-	-
0,5/1	-	11,91	-	-	-
1/2	-	10,60	-	-	-
2/4	-	13,81	-	-	-
5/10	-	16,07	-	-	-

Pot Limit HA 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	-	0,28	-	-	-
0,02/0,05	-	0,71	-	-	-
0,05/0,1	-	1,47	-	-	-
0,1/0,25	-	2,62	-	-	-
0,25/0,5	-	4,94	-	-	-
0,5/1	-	8,91	-	-	-
1/2	-	12,75	-	-	-
2/4	-	16,47	-	-	-
3/6	-	18,55	-	-	-

5/10	-	19,91	-	-	-
10/20	-	20,82	-	-	-
25/50	-	24,09	-	-	-
100/200	-	23,05	-	-	-
200/400	-	29,58	-	-	-
500/1000	-	23,80	-	-	-

Pot Limit HA 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	-	0,99	-	-	-
0,02/0,05	-	1,89	-	-	-
0,05/0,1	-	4,27	-	-	-
0,1/0,25	-	8,67	-	-	-
0,25/0,5	-	12,10	-	-	-
0,5/1	-	16,19	-	-	-
1/2	-	19,16	-	-	-
2/4	-	19,55	-	-	-
3/6	-	24,59	-	-	-
5/10	-	19,21	-	-	-
10/20	-	19,15	-	-	-
25/50	-	19,57	-	-	-
50/100	-	17,51	-	-	-
100/200	-	17,51	-	-	-
200/400	-	17,51	-	-	-
300/600	-	17,51	-	-	-

Fixed Limit HO 9max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,05/0,1	-	0,50	-	-	-
0,1/0,2	-	1,11	-	-	-
0,25/0,5	-	1,85	-	-	-
0,5/1	-	3,55	-	-	-
1/2	-	10,58	-	-	-
2/4	-	14,16	-	-	-
3/6	-	18,94	-	-	-
5/10	-	19,33	-	-	-
8/16	-	21,14	-	-	-
15/30	-	24,75	-	-	-
30/60	-	27,69	-	-	-
100/200	-	31,53	-	-	-
500/1000	-	32,69	-	-	-

Fixed Limit HO 6max

Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,5	-	2,14	-	-	-
0,5/1	-	4,16	-	-	-
1/2	-	6,48	-	-	-
2/4	-	9,02	-	-	-
3/6	-	12,83	-	-	-
5/10	-	23,86	-	-	-
8/16	-	25,30	-	-	-
30/60	-	29,04	-	-	-
50/100	-	30,20	-	-	-
100/200	-	30,20	-	-	-
200/400	-	30,20	-	-	-
300/600	-	30,20	-	-	-
500/1000	-	31,35	-	-	-
1000/2000	-	31,35	-	-	-

Fixed Limit HO 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,5/1	-	11,03	-	-	-
10/20	-	30,51	-	-	-
30/60	-	29,04	-	-	-
50/100	-	33,61	-	-	-
100/200	-	33,61	-	-	-
300/600	-	33,61	-	-	-

Fixed Limit Other Mixed Games 6+8+9max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,05/0,1	-	0,16	-	-	-
0,1/0,2	-	0,26	-	-	-
0,10/0,25	0,35	-	-	-	-
0,20/0,40	0,55	-	-	-	-
0,25/0,50	0,65	0,65	-	-	-
0,50/1	1,30	1,30	-	-	-
1/2	2,40	2,40	-	-	-
2/4	4,40	4,40	-	-	-
3/6	-	6,00	-	-	-
4/8	9,00	-	-	-	-
5/10	-	9,00	-	-	-
8/16	-	11,50	-	-	-
10/20	-	14,00	-	-	-
15/30	-	16,00	-	-	-

50/100	-	22,00	-	-	-
100/200	24,00	24,00	-	-	-
200/400	-	28,00	-	-	-
300/600	-	32,00	-	-	-
500/1000	-	36,00	-	-	-
1000/2000	-	36,00	-	-	-

Fixed Limit Other Mixed Games 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,50/1	-	3,25	-	-	-
1/2	-	6,00	-	-	-
2/4	-	11,00	-	-	-
3/6	-	15,00	-	-	-
5/10	-	18,00	-	-	-
8/16	-	23,00	-	-	-
10/20	-	28,00	-	-	-
15/30	-	32,00	-	-	-

Pot Limit Other Mixed Games 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,05/0,1	-	0,96	-	-	-
0,25/0,5	-	3,25	-	-	-
0,50/1	-	6,50	-	-	-
1/2	-	9,60	-	-	-

Pot Limit Other Mixed Games 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
2/4	-	8,8	-	-	-

Euro

No Limit Holdem 9-10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	0,13	-	-	0,16	-
0,02/0,04	-	-	-	0,31	-
0,02/0,05	0,25	-	-	-	-
0,05/0,10	0,49	-	-	0,70	-
0,10/0,20	-	-	-	1,31	-
0,10/0,25	1,28	-	-	1,62	-
0,25/0,50	2,44	-	-	3,58	-
0,50/1	4,63	-	-	3,58	-
0,75/1,50	-	-	-	8,30	-
1/2	6,86	-	-	10,01	-
1,50/3	-	-	-	12,50	-
2/4	10,27	-	-	15,00	-
2,50/5	-	-	-	15,23	-
3/6	-	-	-	15,47	-
4/8	-	-	-	15,98	-
5/10	-	-	-	16,50	-
8/16	-	-	-	-	-
10/20	-	-	-	16,78	-
15/30	-	-	-	16,78	-
20/40	-	-	-	-	-
25/50	-	-	-	29,64	-
50/100	-	-	-	17,89	-
100/200	-	-	-	17,89	-
150/300	-	-	-	-	-
200/400	-	-	-	-	-
300/600	-	-	-	20,00	-

No Limit Holdem 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	0,23	-	-	0,31	-
0,02/0,04	-	-	-	0,63	-
0,02/0,05	0,52	-	-	-	-
0,05/0,1	1,09	-	-	1,43	-
0,1/0,2	-	-	-	2,55	-
0,1/0,25	2,68	-	-	3,11	-
0,25/0,5	5,10	-	-	6,54	-
0,5/1	8,80	-	-	10,99	-
0,75/1,5	-	-	-	13,62	-

1/2	12,76	-	-	16,26	-
1,5/3	-	-	-	18,49	-
2/4	16,59	-	-	20,72	-
2,5/5	-	-	-	21,27	-
3/6	-	-	-	21,81	-
4/8	-	-	-	23,63	-
5/10	-	-	-	25,45	-
8/16	-	-	-	26,69	-
10/20	-	-	-	27,94	-
15/30	-	-	-	27,94	-
20/40	-	-	-	27,94	-
25/50	-	-	-	27,48	-
50/100	-	-	-	35,36	-
100/200	-	-	-	17,89	-
150/300	-	-	-	20,00	-
200/400	-	-	-	20,00	-
300/600	-	-	-	20,00	-

No Limit Holdem 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	-	-	-	1,53	-
0,02/0,04	-	-	-	2,38	-
0,02/0,05	-	-	-	-	-
0,05/0,1	-	-	-	5,41	-
0,1/0,2	-	-	-	8,03	-
0,1/0,25	-	-	-	9,34	-
0,25/0,5	12,63	-	-	16,32	-
0,5/1	17,11	-	-	23,86	-
0,75/1,5	-	-	-	27,83	-
1/2	21,64	-	-	31,80	-
1,5/3	-	-	-	33,49	-
2/4	22,34	-	-	35,18	-
2,5/5	-	-	-	34,37	-
3/6	-	-	-	33,57	-
4/8	-	-	-	34,82	-
5/10	-	-	-	36,08	-
8/16	-	-	-	-	-
10/20	-	-	-	32,90	-
15/30	-	-	-	-	-
20/40	-	-	-	-	-
25/50	-	-	-	43,45	-
50/100	-	-	-	58,00	-
100/200	-	-	-	17,89	-
150/300	-	-	-	-	-

200/400	-	-	-	-	-
300/600	-	-	-	-	-
500/1000	-	-	-	-	-

Fixed Limit Holdem 9-10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,1/0,20	-	-	-	0,87	-
0,25/0,5	-	-	-	2,03	-
0,5/1	-	-	-	4,00	-
1/2	-	-	-	7,82	-
2/4	-	-	-	12,30	-
3/6	-	-	-	15,14	-
4/8	-	-	-	24,10	-
5/10	-	-	-	33,06	-
6/12	-	-	-	-	-
8/16	-	-	-	29,09	-
10/20	-	-	-	25,13	-
15/30	-	-	-	27,09	-
20/40	-	-	-	29,05	-
25/50	-	-	-	31,01	-
30/60	-	-	-	34,45	-
40/80	-	-	-	41,34	-
50/100	-	-	-	48,22	-
60/120	-	-	-	48,22	-
100/200	-	-	-	48,23	-
200/400	-	-	-	-	-

Fixed Limit Holdem 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,1/0,20	-	-	-	0,97	-
0,25/0,5	-	-	-	2,29	-
0,5/1	-	-	-	5,74	-
1/2	-	-	-	9,90	-
2/4	-	-	-	21,62	-
3/6	-	-	-	21,71	-
4/8	-	-	-	27,72	-
5/10	-	-	-	33,74	-
6/12	-	-	-	35,00	-
8/16	-	-	-	38,65	-
10/20	-	-	-	43,56	-
15/30	-	-	-	43,68	-
20/40	-	-	-	43,81	-
25/50	-	-	-	43,93	-

30/60	-	-	-	47,40	-
40/80				54,33	
50/100	-	-	-	61,26	-
60/120				61,26	
100/200	-	-	-	61,25	-
200/400	-	-	-	61,25	-
300/600	-	-	-	-	-
500/1000	-	-	-	-	-
1000/2000	-	-	-	-	-

Fixed Limit Holdem 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	-	-	-	-	-
0,02/0,04	-	-	-	0,54	-
0,05/0,1	-	-	-	1,64	-
0,1/0,20	-	-	-	2,48	-
0,25/0,5	-	-	-	7,38	-
0,5/1	-	-	-	17,12	-
1/2	-	-	-	28,73	-
2/4	-	-	-	42,48	-
3/6	-	-	-	52,82	-
4/8	-	-	-	55,61	-
5/10	-	-	-	58,40	-
6/12	-	-	-	-	-
8/16	-	-	-	60,81	-
10/20	-	-	-	63,22	-
15/30	-	-	-	64,10	-
20/40	-	-	-	64,97	-
25/50	-	-	-	65,85	-
30/60	-	-	-	69,63	-
40/80	-	-	-	77,18	-
50/100	-	-	-	84,74	-
60/120	-	-	-	84,74	-
100/200	-	-	-	91,88	-
200/400	-	-	-	91,88	-

Fixed Limit Omaha 6+10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,15/0,3	-	-	-	3,06	-
0,5/1	-	-	-	7,66	-
1/2	-	-	-	10,36	-
2/4	-	-	-	13,20	-
4/8	-	-	-	16,07	-

Pot Limit Omaha 6+10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,01/0,02	0,30	-	-	0,37	-
0,02/0,05	0,76	-	-	0,90	-
0,05/0,1	1,44	-	-	2,03	-
0,1/0,25	3,69	-	-	4,27	-
0,15/0,3	-	-	-	5,17	-
0,25/0,5	6,92	-	-	8,76	-
0,5/1	-	-	-	15,32	-
1/2	-	-	-	20,73	-
2/4	-	-	-	26,40	-
3/6	-	-	-	30,88	-
4/8	-	-	-	32,15	-
5/10	-	-	-	33,41	-
10/20	-	-	-	31,09	-
15/30	-	-	-	31,09	-
25/50	-	-	-	35,37	-

Pot Limit Omaha 6+10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
3/6	-	-	-	35,70	-
4/8	-	-	-	35,91	-
10/20	-	-	-	37,51	-
15/30	-	-	-	39,17	-

Fixed Limit 7 Card Stud 6+9max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	1,21	-
0,50/1	-	-	-	2,41	-
1/2	-	-	-	4,82	-
2/4	-	-	-	9,65	-
3/6	-	-	-	14,47	-
5/10	-	-	-	20,10	-
30/60	-	-	-	40,20	-

Fixed Limit 5 Card Stud 6+10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	2,41	-
0,50/1	-	-	-	4,82	-
1/2	-	-	-	9,65	-

2/4	-	-	-	14,47	-
-----	---	---	---	-------	---

Fixed Limit 5 Card Draw 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	1,07	-
0,50/1	-	-	-	2,14	-
1/2	-	-	-	4,29	-
2/4	-	-	-	8,04	-
3/6	-	-	-	11,26	-
4/8	-	-	-	13,94	-
5/10	-	-	-	16,08	-

Pot Limit 5 Card Draw 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	1,07	-
0,50/1	-	-	-	2,14	-
1/2	-	-	-	4,29	-
2/4	-	-	-	8,04	-
3/6	-	-	-	10,45	-
4/8	-	-	-	12,86	-
5/10	-	-	-	16,08	-

Pot Limit 5 Card 7-A Draw 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,10/0,25	-	-	-	0,54	-
0,25/0,50	-	-	-	1,07	-
0,50/1	-	-	-	2,14	-

Fixed Limit Soko 6max +9max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	1,21	-
0,50/1	-	-	-	2,41	-
1/2	-	-	-	4,82	-
2/4	-	-	-	9,65	-

Britische Pfund

No Limit Holdem 9-10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,02/0,04	-	-	-	0,36	-
0,05/0,1	-	-	-	0,82	-
0,1/0,25	-	-	-	1,88	-
0,25/0,5	-	-	-	4,17	-
0,5/1	-	-	-	7,68	-
0,75/1,5	-	-	-	9,66	-
1/2	-	-	-	11,65	-
1,5/3	-	-	-	14,56	-
2/4	-	-	-	17,46	-
2,5/5	-	-	-	17,73	-
3/6	-	-	-	18,01	-
4/8	-	-	-	18,61	-
5/10	-	-	-	19,21	-
8/16	-	-	-	19,37	-
10/20	-	-	-	19,54	-
15/30	-	-	-	24,53	-
20/40	-	-	-	29,52	-
25/50	-	-	-	34,51	-
50/100	-	-	-	20,82	-
100/200	-	-	-	20,82	-

No Limit Holdem 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,02/0,04	-	-	-	0,74	-
0,05/0,1	-	-	-	1,66	-
0,1/0,25	-	-	-	3,62	-
0,25/0,5	-	-	-	7,61	-
0,5/1	-	-	-	12,79	-
0,75/1,5	-	-	-	15,86	-
1/2	-	-	-	18,93	-
1,5/3	-	-	-	21,53	-
2/4	-	-	-	24,13	-
2,5/5	-	-	-	24,76	-
3/6	-	-	-	25,39	-
4/8	-	-	-	27,51	-
5/10	-	-	-	29,63	-
8/16	-	-	-	31,08	-
10/20	-	-	-	32,53	-

15/30	-	-	-	32,35	-
20/40	-	-	-	32,17	-
25/50	-	-	-	32,00	-
50/100	-	-	-	41,17	-
100/200	-	-	-	20,82	-

No Limit Holdem 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,02/0,04	-	-	-	2,77	-
0,05/0,1	-	-	-	6,30	-
0,1/0,25	-	-	-	10,87	-
0,25/0,5	-	-	-	19,00	-
0,5/1	-	-	-	27,78	-
0,75/1,5	-	-	-	32,40	-
1/2	-	-	-	37,02	-
1,5/3	-	-	-	38,98	-
2/4	-	-	-	40,95	-
2,5/5	-	-	-	40,02	-
3/6	-	-	-	39,08	-
4/8	-	-	-	40,54	-
5/10	-	-	-	42,00	-
8/16	-	-	-	40,15	-
10/20	-	-	-	38,30	-
15/30	-	-	-	42,39	-
20/40	-	-	-	46,49	-
25/50	-	-	-	50,58	-
50/100	-	-	-	67,52	-
100/200	-	-	-	20,82	-

Fixed Limit Holdem 9-10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,1/0,20	-	-	-	1,01	-
0,25/0,5	-	-	-	2,37	-
0,5/1	-	-	-	4,65	-
1/2	-	-	-	9,11	-
2/4	-	-	-	14,32	-
3/6	-	-	-	17,62	-
4/8	-	-	-	28,05	-
5/10	-	-	-	38,48	-
8/16	-	-	-	33,87	-
10/20	-	-	-	29,25	-
15/30	-	-	-	31,54	-
20/40	-	-	-	33,82	-
25/50	-	-	-	36,10	-
30/60	-	-	-	40,11	-

50/100	-	-	-	56,14	-
--------	---	---	---	-------	---

Fixed Limit Holdem 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,1/0,20	-	-	-	1,12	-
0,25/0,5	-	-	-	2,67	-
0,5/1	-	-	-	6,68	-
1/2	-	-	-	11,52	-
2/4	-	-	-	25,17	-
3/6	-	-	-	25,27	-
4/8	-	-	-	32,27	-
5/10	-	-	-	39,28	-
8/16	-	-	-	44,99	-
10/20	-	-	-	50,71	-
15/30	-	-	-	50,85	-
20/40	-	-	-	51,00	-
25/50	-	-	-	51,14	-
30/60	-	-	-	55,18	-
50/100	-	-	-	71,31	-

Fixed Limit Omaha 6+10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,15/0,3	-	-	-	3,56	-
4/8	-	-	-	29,64	-

Pot Limit/ No Limit Omaha 6+10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,05/0,1	-	-	-	2,37	-
0,15/0,3	-	-	-	6,02	-
0,25/0,5	-	-	-	10,20	-
0,5/1	-	-	-	17,83	-
1/2	-	-	-	24,13	-
2/4	-	-	-	30,74	-
5/10	-	-	-	38,90	-
10/20	-	-	-	39,42	-
25/50	-	-	-	41,18	-
50/100	-	-	-	41,36	-

Pot Limit/No Limit Omaha 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,05/0,1	-	-	-	7,03	-
0,15/0,3	-	-	-	18,33	-

0,25/0,5	-	-	-	26,87	-
0,5/1	-	-	-	36,85	-
1/2	-	-	-	42,68	-
2/4	-	-	-	37,52	-
5/10	-	-	-	42,05	-
25/50	-	-	-	54,11	-

Fixed Limit 7 Card Stud 6max+8max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	1,40	-
0,50/1	-	-	-	2,81	-
1/2	-	-	-	5,62	-
2/4	-	-	-	11,23	-
3/6	-	-	-	16,85	-
4/8	-	-	-	19,97	-

Fixed Limit 7 Card Stud 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	4,21	-
0,50/1	-	-	-	8,42	-
1/2	-	-	-	16,85	-
2/4	-	-	-	22,46	-
3/6	-	-	-	33,70	-
4/8	-	-	-	35,94	-

Fixed Limit 5 Card Stud 6+10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	1,40	-
0,50/1	-	-	-	2,81	-
1/2	-	-	-	5,62	-

Fixed Limit 5 Card Draw 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	1,25	-
0,50/1	-	-	-	2,50	-
1/2	-	-	-	4,99	-
2/4	-	-	-	9,36	-
3/6	-	-	-	13,10	-
4/8	-	-	-	16,22	-
5/10	-	-	-	18,72	-

Fixed Limit 5 Card 7-A Draw 6max					
----------------------------------	--	--	--	--	--

Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	1,25	-
0,50/1	-	-	-	2,50	-
1/2	-	-	-	4,99	-
2/4	-	-	-	9,36	-
3/6	-	-	-	13,10	-
5/10	-	-	-	18,72	-
10/20	-	-	-	31,20	-

Fixed Limit Soko 6max+10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	1,40	-
0,50/1	-	-	-	2,81	-
1/2	-	-	-	5,62	-

Türkische Lira

No Limit Holdem 9-10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,5	-	-	-	1,74	-
0,5/1	-	-	-	3,20	-
0,75/1,5	-	-	-	4,03	-
1/2	-	-	-	4,85	-
1,5/3	-	-	-	6,07	-
2/4	-	-	-	7,28	-
2,5/5	-	-	-	7,39	-
3/6	-	-	-	7,50	-
4/8	-	-	-	7,75	-
5/10	-	-	-	8,00	-
8/16	-	-	-	8,07	-
10/20	-	-	-	8,14	-
15/30	-	-	-	8,95	-

No Limit Holdem 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,5	-	-	-	3,17	-
0,5/1	-	-	-	5,33	-
0,75/1,5	-	-	-	6,61	-
1/2	-	-	-	7,89	-
1,5/3	-	-	-	8,97	-
2/4	-	-	-	10,05	-
2,5/5	-	-	-	10,32	-
3/6	-	-	-	10,58	-
4/8	-	-	-	11,46	-
5/10	-	-	-	12,34	-
8/16	-	-	-	12,95	-
10/20	-	-	-	13,55	-
15/30	-	-	-	13,55	-

No Limit Holdem 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,5	-	-	-	7,92	-
0,5/1	-	-	-	11,58	-
0,75/1,5	-	-	-	13,50	-
1/2	-	-	-	15,42	-
1,5/3	-	-	-	16,24	-

2/4	-	-	-	17,06	-
2,5/5	-	-	-	16,67	-
3/6	-	-	-	16,28	-
4/8	-	-	-	16,89	-
5/10	-	-	-	17,50	-
8/16	-	-	-	16,73	-
10/20	-	-	-	15,96	-
15/30	-	-	-	17,55	-

Fixed Limit Holdem 9-10max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,5/1	-	-	-	1,94	-
1/2	-	-	-	3,79	-
2/4	-	-	-	5,97	-
3/6	-	-	-	7,34	-
4/8	-	-	-	11,69	-
5/10	-	-	-	16,03	-
8/16	-	-	-	14,11	-
10/20	-	-	-	12,19	-
15/30	-	-	-	13,14	-
20/40	-	-	-	14,09	-
25/50	-	-	-	15,04	-
30/60	-	-	-	16,71	-
50/100	-	-	-	23,39	-

Fixed Limit Holdem 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,5/1	-	-	-	2,78	-
1/2	-	-	-	4,80	-
2/4	-	-	-	10,49	-
3/6	-	-	-	10,53	-
4/8	-	-	-	13,45	-
5/10	-	-	-	16,37	-
8/16	-	-	-	18,75	-
10/20	-	-	-	21,13	-
15/30	-	-	-	21,19	-
20/40	-	-	-	21,25	-
25/50	-	-	-	21,31	-
30/60	-	-	-	22,99	-
50/100	-	-	-	29,71	-

Fixed Limit Holdem 2max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h

0,5/1	-	-	-	8,30	-
1/2	-	-	-	13,94	-
2/4	-	-	-	20,61	-
3/6	-	-	-	25,62	-
4/8	-	-	-	26,98	-
5/10	-	-	-	28,33	-
8/16	-	-	-	29,50	-
10/20	-	-	-	30,67	-
15/30	-	-	-	31,09	-
20/40	-	-	-	31,52	-
25/50	-	-	-	31,94	-
30/60	-	-	-	33,77	-
50/100	-	-	-	41,11	-

Fixed Limit 5 Card Draw 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	0,52	-
0,50/1	-	-	-	1,04	-
1/2	-	-	-	2,08	-
2/4	-	-	-	3,90	-
3/6	-	-	-	5,46	-
4/8	-	-	-	6,76	-
5/10	-	-	-	7,80	-
8/16	-	-	-	11,44	-
10/20	-	-	-	13,00	-

Fixed Limit 5 Card 7-A Draw 6max					
Limit	Pokerstars \$Rake/h	FTP \$Rake/h	Everest \$Rake/h	IPN \$Rake/h	Cake \$Rake/h
0,25/0,50	-	-	-	0,52	-
0,50/1	-	-	-	1,04	-
1/2	-	-	-	2,08	-
2/4	-	-	-	3,90	-
5/10	-	-	-	7,80	-