



CASINÒ SANREMO

Sanremo, 07 NOV. 2023

Spettabile
Comune di Sanremo
Corso Cavallotti, 59
Sanremo

c.a.:

Dott.ssa Cinzia Barillà
Dirigente Settore Partecipazioni Societarie

Dott. Mauro Rossi
Responsabile Corpo Speciale di Controllo
presso il Casinò Municipale

oggetto: **adempimenti previsti dall'articolo 1 della convenzione Comune di Sanremo/Casinò di Sanremo S.p.A.**

Per i provvedimenti previsti dall'articolo 1 della convenzione Comune di Sanremo/Casinò di Sanremo S.p.A. trasmettiamo in allegato copia dei seguenti documenti, approvati dal Consiglio d'Amministrazione con deliberazione adottata il giorno 17 ottobre u.s.:

1. documento di revisione del regolamento del gioco Poker modalità Cash Game;
2. documento di revisione del regolamento del gioco Black Jack;
3. documento di revisione del regolamento del gioco Punto Banco.

Restiamo a disposizione e cogliamo l'occasione per porgere i migliori saluti.

Dott. Gian Carlo Ghinamo
Presidente del Consiglio d'Amministrazione
Amministratore Delegato

allegati: c.s.

REGOLAMENTO BLACK – JACK

Versione 2 del 17 ottobre 2023

Stato	Funzione	Firma
Redatto Verificato Approvato	Giovanni Bulzomi Luciano Di Leo Consiglio di Amministrazione Seduta del 27/10/2023

REV.	DATA	OBIETTIVO DELLA REVISIONE
1	05/06/2023	Riscrittura integrale.
2	17/10/2023	Aggiunta della side bet “niWin Black-Jack Bonus”

Art. 1

1. Il Black-jack è un gioco nel quale ogni giocatore gioca contro il Casinò. Il tavolo di Black-Jack può ospitare sette giocatori seduti che sono i titolari di una casella, sulla quale hanno potere decisionale.
2. Il Black-Jack si gioca con un sixain, ovvero sei mazzi da 52 carte. L'Asso vale 1 o 11, i dieci e figure valgono 10 e le altre carte valgono il loro valore facciale. Lo scopo del gioco è battere il Banco, tirando carte fino ad ottenere un punteggio massimo di 21 oltre il quale la mano risulterà perdente.

Art. 2

1. All'inizio della partita l'impiegato spacchetta e distende il sixain sul tavolo, mazzo per mazzo, con la figura visibile, nell'ordine stabilito dal fabbricante, onde permetterne la verifica. Effettuata tale operazione, i mazzi vengono nuovamente disposti dall'impiegato nello stesso modo, ma con la figura rivolta verso il tappeto, per controllarne il dorso, quindi mescolati ad insalata. Le carte sono poi raccolte in piccoli mazzi, mischiati e riuniti in un unico mazzo che viene introdotto o nel sabot o nell'apposito mescolatore automatico (Chiamato C.S.M., acronimo di *Continuous Shuffling Machine*).
2. Le prime cinque carte di ogni sabot vengono annullate estraendole coperte e scartate nell'angoliera posta a destra dell'impiegato.

Art. 3

1. I limiti minimi e massimi di puntata per casella sono evidenziati presso ciascuno dei tavoli da gioco: essi possono essere modificati nel corso della partita a discrezione della Direzione
2. Al giocatore non è consentito superare il limite massimo di puntata, neppure con l'intervento di terzi.
3. La vincita conseguita a seguito di puntata eccedente il limite massimo non è riconosciuta. Il valore eccedente il limite massimo di puntata è restituito al giocatore.
4. Sono ammessi massimo tre giocatori per ogni casella. La somma delle loro puntate non deve superare il massimo per casella autorizzato al tavolo.

Art. 4

1. Per iniziare e proseguire il gioco devono essere effettuate puntate su almeno due caselle.
2. È vietato giocare sulla parola, le banconote devono essere convertite immediatamente in gettoni.
3. Il giocatore titolare di una casella può giocare anche sulle altre caselle.
4. Ai giocatori in piedi è consentito puntare sulle caselle già occupate, subendo la decisione del titolare.
5. Nel caso in cui una casella fosse priva di titolare, comanderà il gioco colui che ha effettuato la puntata di maggior valore. In caso di parità di valore delle puntate il giocatore seduto ha precedenza su quello in piedi. Se le puntate di pari valore sono effettuate esclusivamente da giocatori in piedi o esclusivamente da giocatori seduti comanderà colui che ha posizionato la puntata più vicino al banchiere.

Art. 5

1. Il giocatore titolare di una casella è l'unico a decidere sulle scelte di gioco. Nessun altro giocatore, che

abbia o no effettuato una puntata al tavolo, potrà commentare o interferire nelle sue scelte.

2. I giocatori non possono toccare le carte per nessun motivo.
3. Il giocatore titolare deve annunciare chiaramente la propria scelta di gioco utilizzando “carta” o “no carta”.
4. Nel caso di raddoppio della puntata i gettoni aggiuntivi devono essere piazzati dall’impiegato sopra la puntata esistente.

Art. 6

1. L’impiegato, dopo aver dato il tempo necessario per effettuare le puntate, deve annunciare un perentorio “Rien ne va plus” ed estratta la prima carta dal sabot nessuna puntata aggiuntiva potrà essere accettata.
2. La distribuzione delle carte è effettuata in senso orario, dando al primo giro una carta scoperta ad ogni giocatore e al banco e al secondo giro una carta scoperta solamente ad ogni giocatore.
3. L’impiegato annuncia la possibilità per i giocatori di optare per il “surrender”, concedendo ad ogni giocatore qualche secondo per decidere se ritirarsi dalla mano in corso rinunciando alla metà della propria puntata o continuare la mano. Ogni giocatore non titolare, può avvalersi di questa opzione; Solo nel caso in cui sia il titolare della casella a decidere di optare per il surrender, allora tutti i giocatori presenti su quella casella sono obbligati ad uniformarsi.

Se il giocatore titolare opta per il surrender, l’impiegato dovrà:

- stendere la puntata nella casella e annunciarne il totale;
- prelevare dal Float il 50% della puntata e stenderla nell’area di lavoro davanti a sé;
- posizionare a fianco della puntata originale, ma all’esterno della casella, il 50% della puntata annunciandone il totale;
- ritirare:
 - la puntata, riponendola nel float;
 - le due carte della casella, riponendole nell’angoliera degli scarti .

Se il surrender è scelto da un giocatore non titolare della casella, si eseguirà la stessa procedura senza togliere le carte.

4. Ultimato il surrender, i giocatori ancora in gioco possono decidere di:
 - restare o tirare carta;
 - raddoppiare la puntata ricevendo una unica terza carta;
 - splittare le carte di identico valore per un massimo di tre mani; ad ogni mano divisa dovrà essere puntato un ammontare uguale a quello iniziale. Lo splittare non preclude il diritto al raddoppio. Gli Assi possono essere splittati solo una volta, ricevendo una sola carta supplementare per ogni Asso, escludendo la possibilità di ottenere Blackjack.
5. Qualora il titolare della casella decidesse di raddoppiare la puntata o di splittare le carte, i giocatori che hanno puntato su quella casella non hanno l’obbligo di uniformarsi a tale scelta; solo nel caso di split delle carte la loro puntata giocherà obbligatoriamente sulla prima carta divisa.

6. L'impiegato deve leggere ad alta voce il punto dei clienti indicando con le dita la relativa postazione.
7. Esaurito il tiraggio di carte dei giocatori, l'impiegato annuncia: "Al Banco" e completerà la sua mano, tirando obbligatoriamente se il punteggio è uguale o inferiore a 16, restando con un punteggio superiore, annunciando il proprio punteggio ad alta voce.
8. Se il punteggio del Banco è superiore a 21, il banco sballa e l'impiegato pagherà alla pari tutte le puntate partendo dal giocatore alla sua destra e procedendo in senso antiorario.
9. Se il punteggio è compreso tra 17 e 21, l'impiegato pagherà alla pari le mani con un punto più alto e ritirerà le puntate con punteggio più basso. Col punteggio di parità il giocatore conserva la propria puntata.
10. Il Black-Jack, il 21 effettuato con le prime due carte distribuite, è pagato 3 a 2, salvo parità col banco. Nel caso in cui il banco abbia un Asso, prima di continuare coi tiraggi di carte, tutti i giocatori possono optare prima per il surrender e poi per "l'assicurazione".

L'assicurazione è una puntata supplementare, non obbligatoria, per un importo uguale alla metà della puntata originale, che sarà pagata 2 a 1 nel caso in cui il banco faccia black-jack mentre perderà in tutti gli altri casi.

11. Il black-jack viene pagato immediatamente 3 a 2 al giocatore salvo nei casi seguenti:
 - a. Il banco ha una carta di valore pari a 10: il giocatore può richiedere il pagamento immediato alla pari oppure aspettare l'esito del tiraggio delle carte al banco.
 - b. Il banco ha un Asso: il giocatore può richiedere il pagamento immediato alla pari oppure pagare l'assicurazione o aspettare l'esito del tiraggio delle carte al banco.

Art. 7

1. Nel caso in cui tutti i giocatori avessero sballato, non essendoci più puntate in gioco, la mano sarà considerata conclusa e il banco non completerà il proprio tiraggio. Si inviteranno i giocatori ad effettuare le puntate e si darà inizio ad una nuova mano.

Art. 8

1. La fine del gioco viene annunciato con la frase: "Signori, le ultime tre mani della serata".

Art. 9

1. Nel caso di utilizzo del sabot, l'uscita della mascherina rossa segnala l'ultima mano della taglia. Se la mascherina si presenta come prima carta della mano, la stessa sarà giocata e sarà l'ultima mano del sabot. Alla fine della mano si procederà a mischiare le carte.
2. Nel caso in cui il tavolo sia dotato di un mescolatore automatico (Chiamato C.S.M., acronimo di Continuous Shuffling Machine), l'impiegato rimette in gioco le carte già scartate inserendole nella CSM.

Art. 10

1. Le carte sgualcite o macchiate devono essere sostituite, anche nel corso della partita. Il Capo Tavolo ha pertanto la facoltà di sostituire il sixain, se necessario, informando contestualmente la Direzione Giochi e gli organi di controllo.

2. Nel caso in cui una carta venga sfilata dal sabot e scoperta per errore, questa sarà obbligatoriamente annullata.
3. Nel caso di errata distribuzione delle carte si provvederà, ove possibile, a ricostruire la corretta sequenza di distribuzione, in difetto la mano sarà annullata.
4. Nel caso in cui cadesse una carta dal tavolo, l'impiegato dovrà annunciare: "Carta a terra" e questa dovrà essere raccolta esclusivamente dal personale di servizio, controllata e rimessa in gioco. Nel caso cadessero più carte, la mano sarà annullata, la partita sospesa e si procederà al cambio del sixain.

Art. 11

1. I casi non contemplati dal presente regolamento che siano causa di contestazione saranno regolati con decisione inappellabile dalla Direzione.

Addendum

niWin Black-Jack Bonus

1. Si tratta di una puntata aggiuntiva (*side Bet*) rispetto al gioco standard del Black-Jack, con l'applicazione delle medesime regole del gioco.
2. La puntata minima e massima del niWin Bonus è indicata al tavolo da gioco.
3. Il niWin Black-Jack Bonus è una giocata supplementare mediante la quale il giocatore vince se indovina il punteggio finale del Banco. La puntata deve essere posizionata, all'inizio di ogni mano, nell'apposito spazio dedicato dove appaiono 11 caselle contrassegnate dal punteggio fruibile dal banco, ovvero dal 17 al 26 e una casella con il BJ.
4. **Tabella dei pagamenti**

Punteggio del Banco:	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	BJ
Pagamento	5:1	6:1	6:1	4:1	12:1	12:1	13:1	15:1	18:1	22:1	19:1

5. Una giocata sul niWin Bonus può essere piazzata anche se il giocatore non ha effettuato una scommessa iniziale standard sulla mano principale del Black-jack.
6. La puntata sul niWin non avrà effetto sul modo in cui il giocatore sceglierà di giocare la sua mano, in conformità con le regole del Black Jack come sopra descritte.
7. Tutte le giocate del niWin saranno pagate se vincenti o ritirate se perdenti alla fine della mano quando il Banco avrà tirato le sue carte e pagato o ritirato le puntate della partita principale di Black-jack.
8. Nel caso in cui tutti i giocatori siano usciti dalla mano principale, e solo se presenti scommesse sul niWin Bonus, il Banco dovrà tirare le proprie carte per definire il punteggio finale e pagare o ritirare le giocate sul Bonus.

REGOLAMENTO PUNTO BANCO**Versione 2 del 17 ottobre 2023**

Stato	Funzione	Firma
Redatto	Giovanni Bulzoni
Verificato	Luciano Di Leo
Approvato	Consiglio di Amministrazione	Seduta del 27/10/2023

REV.	DATA	OBIETTIVO DELLA REVISIONE
1	05/06/2023	Riscrittura integrale.
2	17/10/2023	Articolo 6: Aggiunta della side bet "Winning Number Baccarat".

Articolo 1

1. Il PUNTO BANCO si gioca con un sixain (sei mazzi di 52 carte) oppure con due sixain con il dorso di colore diverso da usarsi alternativamente una alla volta nel caso la partita avvenga con l'ausilio di un miscelatore.
2. All'inizio della partita l'impiegato spacchetta e distende le carte sul tavolo, mazzo per mazzo, con la figura visibile, nell'ordine stabilito dal fabbricante, onde permetterne la verifica. Effettuate tali operazioni, le carte vengono nuovamente disposte dall'impiegato nello stesso modo, ma con la figura rivolta verso il tappeto, per controllarne il dorso, e mescolate ad insalata.
3. Le carte sono quindi raccolte in piccoli quantitativi, mischiate e riunite in un solo mazzo ed introdotte o nel sabot o nell'apposito mescolatore.
4. Prima di iniziare la partita l'impiegato farà tagliare il sixain rivolgendosi al primo giocatore seduto alla sua sinistra. Se il giocatore interpellato rinuncia a tagliare, l'invito sarà rivolto al cliente seduto immediatamente dopo e così via, Nel caso che tutti i giocatori si rifiutino, taglierà il Capo Tavolo.
5. Effettuato il taglio ed inserita una mascherina prima delle ultime sette carte, in modo che questa possa poi indicare l'ultimo colpo, l'impiegato collocherà tutto il mazzo nel sabot ed elimina le prime cinque carte (coperte).
6. Prima di iniziare la taglia introduce il secondo sixain di carte nel mescolatore automatico, qualora la partita avvenga con l'ausilio di tale strumento.

Articolo 2

1. I limiti minimi e massimi di puntata sono evidenziati presso ciascuno dei tavoli da gioco e possono essere modificati nel corso della partita a discrezione della Direzione.
2. Al giocatore non è consentito superare il limite massimo di puntata, neppure con l'intervento di terzi; il limite è inteso per casella e per giocatore.
3. La vincita conseguita a seguito di puntata eccedente il limite massimo non è riconosciuta. Il valore eccedente il limite massimo di puntata è restituito al giocatore.

Articolo 3

1. È sufficiente un giocatore per iniziare la partita.
2. I giocatori che desiderano occupare un posto al tavolo dovranno rivolgersi al Capo Tavolo il quale, in mancanza di posti disponibili, annoterà le prenotazioni.
3. È vietato sedersi ad un posto lasciato momentaneamente libero. Il giocatore che si assenta dal tavolo senza aver segnato il posto perde il diritto allo stesso.

I giocatori in piedi che prendono parte al gioco hanno gli stessi diritti di quelli ai quali è stato assegnato un posto al tavolo. La Direzione si riserva la facoltà di tenere riservato un posto a sedere da assegnare a suo insindacabile giudizio.

Articolo 4

1. Le puntate dovranno essere assolutamente individuali e sempre rappresentate da gettoni della Casa.
2. L'impiegato ha l'obbligo di sostituire le banconote puntate con gettoni.
3. È facoltà della Direzione accettare o meno puntate di giocatori che non hanno posto al tavolo.

4. È assolutamente vietata ogni forma di anticipazione al cliente, il quale dovrà eseguire le proprie puntate unicamente con i mezzi di gioco in suo possesso.
5. Le puntate e le vincite non ritirate saranno trattate come orfanelle.

Articolo 5

1. Le combinazioni ammesse sono:
 - PUNTO, rappresentato dalle caselle con la scritta PUNTO.
 - BANCO, rappresentato dalle caselle con la scritta BANCO.
 - EGALITE', combinazione a parte che vince quando punto e banco realizzano lo stesso punteggio.
2. Tutti i giocatori sono liberi di giocare sia PUNTO che BANCO che EGALITE', rispettando i limiti massimi del tavolo.
3. L'impiegato estrarrà dal sabot, una dopo l'altra, quattro carte coperte, delle quali la prima e la terza a destra, per PUNTO, la seconda e la quarta, a sinistra, per BANCO.
4. L'impiegato girerà dapprima le due carte della Punta, dichiarando ad alta voce se dare o non dare la terza carta, e successivamente le due carte del Banco. L'estrazione della terza carta della Punta e/o del Banco avviene nell'osservanza delle regole prestabilite, così come sono formulate nell'apposita "TABELLA dei TIRAGGI" di cui all'articolo 14. La terza carta va collocata sopra le due carte di punto o banco.
5. Dopo le eventuali operazioni di "tiraggio", l'impiegato annuncerà ad alta voce, per primo, il punto totalizzato dal Banco e, poi, quello della Punta. Sarà vincente la combinazione col punteggio più alto, dichiarata dall'impiegato mediante l'annuncio "Buono per il Punto" oppure "Buono per il Banco".
6. Le carte valgono il loro valore facciale. Le figure ed i dieci valgono zero.
7. Il punto di 8 e 9, formato dalle prime due carte, conferisce, sia al PUNTO che al BANCO, il diritto di "battuta", precludendo la possibilità di tirare l'ulteriore terza carta all'altra combinazione.

Articolo 6

1. È possibile, inoltre, effettuare una giocata facoltativa denominata "Winning Number Baccarat", anche quale unica puntata, svincolata da quelle su Punto, Banco o Égalité.
2. La puntata minima e massima del Winning Number Baccarat è indicata al tavolo da gioco; essa è generalmente pari al minimo del tavolo, con incrementi che ne siano multipli.
3. Il giocatore deve indovinare il punteggio (compreso tra 1 e 9) della mano vincente, indipendentemente che essa sia a Punto o a Banco, scommettendo su una o più caselle tra quelle disponibili nello spazio dedicato. Le puntate vincenti saranno pagate secondo la seguente tabella.

4. Tabella dei pagamenti

Punteggio Mano Vincente:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pagamento	<i>85:1</i>	<i>45:1</i>	<i>30:1</i>	<i>16:1</i>	<i>12:1</i>	<i>6,5:1</i>	<i>4,5:1</i>	<i>3:1</i>	<i>2,5:1</i>

5. Tutte le giocate vincenti saranno pagate se vincenti alla fine della mano, dopo che l'impiegato avrà pagato o ritirato le puntate della partita principale di Punto e Banco.
6. Nel caso in cui la mano si risolva con un Égalité, le scommesse sul "Winning Number" non verranno né ritirate né pagate.

Articolo 7

1. L'impiegato, dopo aver concesso ai giocatori il tempo necessario per effettuare le puntate, deve annunciare un perentorio "Rien ne va plus". Estratta la prima carta dal sabot, nessuna puntata aggiuntiva dovrà essere accettata.

Articolo 8

1. I pagamenti seguono la seguente regola, che consiste nel pagare:

- PUNTO 1:1
- BANCO 1:1
- BANCO se vincente con 6 paga il 50% della puntata
- EGALITE' 8:1

Articolo 9

1. Se, nel distribuire le carte, l'impiegato inverte l'ordine di emissione attribuendo al BANCO una o due carte del PUNTO, o viceversa, si dovrà ricostruire l'esatta distribuzione qualora questo sia possibile. In tal caso i giocatori possono ritirare le loro puntate, e la formula da applicarsi è: "chi punta accetta".
Nel caso non sia possibile ricostruire l'esatta distribuzione delle carte il colpo sarà annullato.
2. Qualora durante la distribuzione o il tiraggio si verifica che due o più carte escono aderenti in modo da non potere stabilire con esattezza l'ordine di uscita, il colpo sarà annullato.
3. Se l'impiegato, nel distribuire le carte, scopre una o più carte, il colpo è comunque valido in quanto l'uso della regola è obbligatorio.
4. Se l'impiegato, nel distribuire le carte al PUNTO e al BANCO, attribuisce un numero di carte maggiore delle due regolamentari, il colpo verrà annullato se non vi è alcuna possibilità di ricostruirlo correttamente. La formula da applicarsi è: "chi punta accetta".
5. Se l'impiegato nei tiraggi sbaglia ad attribuire le carte il colpo verrà ristabilito secondo la "regola".
6. Se, dopo aver dato le carte, e alla fine del tiraggio l'impiegato annuncia un punto diverso da quello effettivo, rettificherà l'errore con la formula "le carte parlano".
7. Gli errori commessi dall'impiegato sono rettificati applicando la «regola». Se la rettifica non è possibile il colpo si annulla. Le carte staccate per errore se non sono state viste possono servire per il colpo successivo.
8. Qualora nel sabot fosse visibile la prima carta del colpo o qualora avanzassero delle carte già viste per errori avvenuti nel colpo precedente, sarà dato un colpo utilizzando tali carte senza far effettuare puntate dai giocatori annunciando "colpo senza giocate".

Articolo 10

1. Nel caso in cui cadesse una carta dal tavolo, l'impiegato dovrà annunciare: "Carta a terra" e questa dovrà essere raccolta esclusivamente dal personale di servizio, controllata e rimessa in gioco.
2. Le carte sgualcite o macchiate devono essere sostituite, anche nel corso della partita. Il Capo Tavolo ha pertanto la facoltà di sostituire il sixain, se necessario, informando contestualmente la Direzione Giochi.

Articolo 11

1. Allorché esce dal sabot la "mascherina" l'impiegato annuncia l'ultimo colpo della taglia. Se l'ultimo colpo inizia con la mascherina l'impiegato dichiara: "ultimo colpo della taglia, minimo sette carte, altrimenti colpo nullo". In questo secondo caso prima di pagare o di riscuotere egli deve controllare che le carte non siano meno di sette. Se il computo risulta inferiore si annulla il colpo senza possibilità di reclamo.
2. Nessun reclamo sarà ammesso a colpo esaurito anche se una o più persone presenti al tavolo affermano concordemente che l'attribuzione dei punti sia avvenuta in modo irregolare. Il colpo s'intende esaurito quando le carte sono state introdotte nell'angoliera degli scarti e le puntate sono state riscosse. Nel caso in cui sorgesse una contestazione, l'Ispettore deli Giochi e il Controllore comunale ricostruiranno il colpo dopo aver visionato le immagini registrate.

Articolo 12

1. La fine del gioco viene annunciato con la frase: "Signori, le ultime tre mani della serata".

- la Direzione Giochi ha la facoltà di sospendere la partita senza dare alcun preavviso o motivazione.
- I casi non contemplati dal presente regolamento che siano causa di contestazione saranno regolati con decisione inappellabile dalla Direzione.

Articolo 13

- Gli errori commessi dall'impiegato sono rettificati applicando la "regola ". Se la rettifica non è possibile il colpo si annulla.

Articolo 14

TIRAGGI :

Punto, avendo:

0-1-2-3-4-5	TIRA
6-7	RESTA
8-9	ABBATTE

Banco, avendo:

0-1-2	TIRA
6-7	RESTA
8-9	ABBATTE

TABELLA DELLA REGOLA

R= resta T= tira

DANDO		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	NO
AVENDO	3	T	T	T	T	T	T	T	T	R	T	T
	4	R	R	T	T	T	T	T	T	R	R	T
	5	R	R	R	R	T	T	T	T	R	R	T
	6	R	R	R	R	R	R	T	T	R	R	R

TEXAS HOLD'EM POKER / CASH GAME

REV.	DATA	OBIETTIVO DELLA REVISIONE
1	Marzo 2010	Prima emissione
2	Settembre 2013	Modifica del § 4.2.27: Priorità nel mostrare le carte Cash Game: <ul style="list-style-type: none">- Doppio e Triplo Board (pag. 24);- Showdown: modifica punto f) (pag.24);- Rake (pag. 26);- Live Straddle (pag. 32).
2.1	Ottobre 2013	Correzione di un refuso nel paragrafo Rake (Cagnotte) a pag. 26 Eliminati i punti a), b) e c)
2.2	Gennaio 2015	Sostituzione del paragrafo Double e Triple Board; definizione del "Run It Twice-Three Times"
2.3	Settembre 2015	Aggiunta opzione straddle al punto c) del paragrafo "Regole per l'uso dei Blind" a pag. 33 e al paragrafo "Missed Blind" a pag. 34. Riscritta la procedura di correzione degli errori nella stesura del board al 3° capoverso del Turn a pag. 35. Modificato punto 5 paragrafo "Assegnazione e spostamento dei giocatori ai tavoli" a pag. 38.
3	Febbraio 2019	Modifiche regole Cash Game: <ul style="list-style-type: none">- Svolgimento gioco: numero massimo di 9 giocatori: pag. 21;- Apertura del tavolo: determinazione dei seat: pag. 23;- Rake - Pareggi: pagina 27;- Rake - Split pot: pag. 27;- Abolizione del minimum raise: pag. 30;- Errori nella stesura del board – al flop: pag. 35-36;- Assegnazione e spostamento giocatori – riformulazione dei punti 4. e 11 – pag. 38-39;
4	Gennaio 2023	Riscrittura integrale di entrambi i regolamenti
5	Ottobre 2023	Modifiche alla modalità Torneo: 3. Terminologia e gesti (o movimenti) ufficiali nei tornei di poker; 6. Lingua ufficiale; 11. Bilanciamento dei tavoli e arresto del gioco; 30. Al proprio posto e mani attive Modifiche al Cash Game: Apertura e bilanciamento dei tavoli; Run it twice – three times: limite minimo di importo a 150€; Cambio di impiegato – eliminato il punto a) mescolare il mazzo; Dead hand – mano morta: riduzione del numero dei casi; Errori di distribuzione (misdeal); Assegnazione e spostamento dei giocatori ai tavoli; Norme di comportamento.

Stato	Funzione	Firma
Redatto Verificato Approvato	Giovanni Bulzomi Luciano Di Leo Consiglio di Amministrazione Seduta del 17/10/2023

SOMMARIO

SEZIONE 1 - POKER MODALITA' TORNEO.....	8
1: DECISIONI DEI RESPONSABILI DI SALA (FLOOR).....	8
2: RESPONSABILITÀ DEI GIOCATORI	8
3: TERMINOLOGIA E GESTI (O MOVIMENTI) UFFICIALI NEI TORNEI DI POKER.....	8
4: IDENTITÀ DEL GIOCATORE	9
5: APPARECCHIATURE ELETTRONICHE E DISPOSITIVI DI COMUNICAZIONE.....	9
6: LINGUA UFFICIALE.....	9
POSTI DEI GIOCATORI, ROTTURA E BILANCIAMENTO DEI TAVOLI	9
7: SORTEGGIO CASUALE E CORRETTO DEL POSTO A SEDERE	9
8: REGISTRAZIONI TARDIVE (LATE REGISTRATIONS) E RE-ENTRIES	9
9: NECESSITÀ PARTICOLARI	9
10: ROTTURA DEI TAVOLI	10
11: BILANCIAMENTO DEI TAVOLI E ARRESTO DEL GIOCO.....	10
PIATTI / SHOWDOWN	10
12: DICHIARAZIONI. LE "CARTE PARLANO"	10
13: MOSTRARE LE CARTE E MANCATA CONSIDERAZIONE DI UNA MANO VINCENTE	11
14: CARTE VALIDE ALLO SHOWDOWN	11
15: SHOWDOWN E IRREGOLARITÀ NELLO SCARTARE LE PROPRIE CARTE	11
16: MOSTRARE LE CARTE PER TUTTI IN CASO DI ALL-IN	11
17: SHOWDOWN (NEI CASI NON ALL-IN) E ORDINE ALLO SHOWDOWN	12
18: CHIEDERE DI VEDERE IL CONTENUTO DI UNA MANO	12
19: GIOCARE IL BOARD ALLO SHOWDOWN	12
20: ASSEGNAZIONE DEI GETTONI DISPARI	12
21: SIDE POTS.....	12
22: CONTESTAZIONE DELLE MANI E DEI PIATTI	13
PROCEDURE GENERALI	13
23: NUOVA MANO E NUOVI LIMITI	13
24: CHIP RACE, COLOR UP PROGRAMMATI	13
25: CARTE E GETTONI VISIBILI, CONTABILI, E GESTIBILI. COLOR UP DISCREZIONALI.....	13
26: CAMBIO DEL MAZZO	14
27: RE-BUYS.....	14
28: RABBIT HUNTING.....	14
29: CHIAMARE IL TEMPO	14
GIOCATORI PRESENTI AL TAVOLO / AVENTI DIRITTO DI PARTECIPARE ALLA MANO.....	14
30: AL PROPRIO POSTO E MANI ATTIVE.....	14
31: AL TAVOLO CON AZIONE IN CORSO	15
BOTTONE / BUI	15
32: DEAD BUTTON	15

33: EVITARE I BUI	15
34: BOTTONE IN HEADS-UP	15
REGOLE DI DISTRIBUZIONE DELLE CARTE	15
35: MISDEALS (ERRORI DI DISTRIBUZIONE).....	15
36: AZIONE SOSTANZIALE.....	16
37: IL BOTTONE CON TROPPO POCHE CARTE.....	16
38: CARTE BRUCIATE DOPO AZIONE SOSTANZIALE	16
39: FLOP IRREGOLARI E CARTE DISTRIBUITE GIRATE PREMATURAMENTE	16
GIOCO: PUNTATE & RILANCI	17
40: METODI PER EFFETTUARE PUNTATE: DICHIARAZIONI VERBALI E/O MOVIMENTO GETTONI	17
41: METODI PER EFFETTUARE UN CALL	17
42: MODALITÀ DI RILANCIO	17
43: AMMONTARE DEI RILANCI.....	18
44: GETTONI DI PIÙ ALTA DENOMINAZIONE	18
45: PUNTATA CON PIÙ GETTONI	18
46: GETTONI DI PUNTATE PRECEDENTI NON FISICAMENTE NEL POT.....	19
47: RIAPERTURA DEI RILANCI	19
48: NUMERO DI RILANCI PERMESSI.....	19
49: AZIONE AMMESSA.....	20
50: AZIONE NEL PROPRIO TURNO	20
51: DICHIARAZIONI VINCOLANTI /UNDERCALL NEL PROPRIO TURNO	20
52: PUNTATE DI AMMONTARE NON CORRETTO	21
53: AZIONE FUORI DAL PROPRIO TURNO.....	21
54: VALORE DEL PIATTO & PUNTATE NEL POT-LIMIT.....	21
55: DICHIARAZIONI NON VALIDE DI PUNTATA.....	21
56: STRING BETS E RILANCI	22
57: PUNTATE NON-STANDARD & NON CHIARE	22
58: FOLD NON-STANDARD	22
59: DICHIARAZIONI CONDIZIONALI.....	22
60: CONTEGGIO DELLO STACK DI UN AVVERSARIO	22
61: PUNTATE ECCESSIVE PER FACILITARE IL RESTO	23
62: ALL-IN CON GETTONI NASCOSTI E SCOPERTI IN UN SECONDO MOMENTO.....	23
GIOCO: ALTRO	23
63: GETTONI NON IN VISTA E IN TRANSITO	23
64: GETTONI PERSI E RITROVATI.....	23
65: CARTE FOLDATE ACCIDENTALMENTE / MANI MISCHiate / MANI MOSTRATE	23
66: MANI MORTE E MUCKING NELLO STUD	23
ETICHETTA & PENALITÀ	24
67: NESSUNA DICHIARAZIONE. ONE-PLAYER-TO-A-HAND	24
68: ESPOSIZIONE DELLE CARTE E CORRETTA MODALITÀ DI FOLD.....	24

69: GIOCO ETICO.....	24
70: VIOLAZIONI DELL'ETICHETTA	24
71: AMMONIMENTI, PENALITÀ E SQUALIFICA.....	24
PROCEDURE CONSIGLIATE	25
RP-1. BOTTONI SPECIALI PER GLI ALL-IN	25
RP-2. PORTARE LE PUNTATE NEL POT È SCONSIGLIATO	25
RP-3. EFFETTI PERSONALI	25
RP-4. MAZZO DISORDINATO	26
RP-5. BOARD GIRATO PREMATURAMENTE.....	26
RP-6. EFFICIENTE MOVIMENTO DEI GIOCATORI.....	26
RP-7. TEMPISTICA PER I CAMBI DEALER.....	26
RP-8. PROCEDURE IN <i>HAND FOR HAND</i>	27
RP-9 NUMERO DI GIOCATORI AL TAVOLO FINALE	27
RP-10 PROCEDURE DI DISTRIBUZIONE NEI TORNEI STUD	27
RP-11: ANTE – FORMATI E RIDUZIONI.....	28
RP-12: I DEALER DOVREBBERO ANNUNCIARE LE PUNTATE E I RILANCI.....	28
RP-13: I DEALER DOVREBBERO ORDINARE I GETTONI NEI GIOCHI SPLIT-POT.....	28
RP-14: IL PRINCIPIO DI CASUALITÀ PUÒ ESSERE APPLICATO A SITUAZIONI PARTICOLARI	29
RP-15: COMUNICAZIONE APPROPRIATA FRA I MEMBRI DELLO STAFF	29
RP-16: GIOCATORE ASSENTE DURANTE LA ROTTURA DI UN TAVOLO	29
RP-17: PROCEDURE DRAW BETTING	29
RP-18: ORDINE DEI MIXED GAMES	29
RP-19: RIDURRE LO STALLING	29
REGOLA 16: CARTE MOSTRATE PER TUTTI GLI ALL-IN.....	29
REGOLA 18: CHIEDERE DI VEDERE UNA MANO	30
REGOLA 20: ASSEGNAZIONE DEI GETTONI DISPARI (<i>REGOLA CANCELLATA NEL 2022</i>).....	31
REGOLA 38: CARTE BRUCIATE DOPO AZIONE SOSTANZIALE	31
REGOLA 40-A: METODI DI PUNTATA, PUNTATE NON CHIARE O CONTRADDITTORIE.....	31
REGOLA 43: AMMONTARE DEI RILANCI. “AMMONTARE DELLA MAGGIORE PUNTATA O DEL RILANCIO PRECEDENTI NEL ROUND DI PUNTATE CORRENTE”	31
REGOLA 45: PUNTATA CON PIÙ GETTONI.....	32
REGOLA 46: GETTONI DI PUNTATE PRECEDENTI NON FISICAMENTE NEL POT	33
REGOLA 47: RIAPERTURA DEI RILANCI	34
REGOLA 51: AZIONI VINCOLANTI / UNDERCALL NEL PROPRIO TURNO.....	34
REGOLA 52-B: PUNTATE DI AMMONTARE NON CORRETTO, POT-LIMIT.....	35
REGOLA 53 A - AZIONE FUORI TURNO	35
REGOLA 53 B: - AZIONE SOSTANZIALE FUORI TURNO.....	36
SEZIONE 2 – CASH GAME	37

SVOLGIMENTO DEL GIOCO	37
VALORE DELLE COMBINAZIONI.....	39
APERTURA E BILANCIAMENTO DEI TAVOLI	40
ASSEGNAZIONE DEL BOTTONE	40
MISCHIARE LE CARTE.....	40
DISTRIBUZIONE DELLE CARTE	41
STESURA DEL BOARD.....	41
IL FLOP	41
IL TURN.....	41
IL RIVER.....	42
RUN IT TWICE-THREE TIMES	42
LO SHOWDOWN	42
PAREGGI	43
RAKE (CAGNOTTE)	43
CAMBIO DI IMPIEGATO	44
SHOW ONE, SHOW ALL (ESIBITE A UNO, ESIBITE A TUTTI)	44
BUY IN.....	44
PUNTATE	45
REGOLA DEL 50% NEL NO-LIMIT.....	46
FOLD (LASCIARE LA MANO).....	47
DEAD HAND (MANO MORTA)	47
BOTTONE E BUI.....	47
LIVE STRADDLE – CONTRO STRADDLE – MISSISSIPPI STRADDLE	48
REGOLE PER L'USO DEI BLIND	48
MISSED BLIND	49
ERRORI DI DISTRIBUZIONE (MISDEAL)	49
CARTA A TERRA:.....	50
ERRORI NELLA STESURA DEL BOARD	50
ALTRE IRREGOLARITA'	51
LIMIT.....	51
NO-LIMIT	52
POT LIMIT	52
ASSEGNAZIONE E SPOSTAMENTO DEI GIOCATORI AI TAVOLI	52
DIVIETI	53
ETICHETTA DEL POKER	54
SANZIONI	54
NORME DI COMPORTAMENTO	55
DECISIONI DELLA DIREZIONE DELLA CASA DA GIOCO	56
VARIANTI 57	

OMAHA 4/5/6 CARTE	57
OMAHA HI/LO	57
REQUISITI DELLA MANO BASSA	57
FORMARE UNA MANO ALTA E UNA BASSA.....	57
PIATTI DIVISI A OMAHA HI/LO.....	57
ASSI ALTI E BASSI.....	58
7 CARD STUD	58
BUIO (ANTE).....	58
BRING IN.....	58
TURNI DI SCOMMESSA	58
5 CARD STUD.....	59
RAZZ.....	60
DEALER'S CHOICE	60
GLOSSARIO	60

SEZIONE 1 - POKER MODALITA' TORNEO

1: Decisioni dei responsabili di sala (floor)

I responsabili di sala (Floor) devono considerare il maggiore interesse del gioco e la correttezza, come le più alte priorità nei processi decisionali. Circostanze inusuali possono portare occasionalmente a decisioni basate sul buon senso che possono anche contraddire le regole tecniche. Le decisioni dei Floor sono definitive.

2: Responsabilità dei giocatori

I giocatori sono tenuti a:

- Verificare i dati di registrazione, l'assegnazione del posto e il corretto numero di carte ricevute dalla distribuzione prima che ci sia azione sostanziale.
- Devono proteggere le loro carte e mantenerle visibili e i loro gettoni correttamente ordinati.
- Rimanere al tavolo quando partecipano di una mano attiva seguendo l'azione di gioco, agire durante il proprio turno utilizzando terminologie e gesti e movimenti appropriati e fare in modo che le loro intenzioni siano chiare.
- Difendere il loro diritto di azione, esprimersi quando ritengano che si sia verificato un errore, giocare in maniera tempestiva e chiamare il tempo quando ciò sia giustificato.
- Eseguire i cambi di tavolo celermente, a conoscere i regolamenti e attenersi ad essi, a tenere un comportamento adeguato, informare la casa da gioco se si ha avuto esperienza o si è stati testimoni di comportamenti discriminatori o offensivi, e genericamente a contribuire allo svolgimento di un torneo ordinato dove tutti i giocatori si sentano a proprio agio.

3: Terminologia e gesti (o movimenti) ufficiali nei tornei di Poker

I termini ufficiali utilizzati nei tornei sono semplici e inequivocabili. Si tratta di dichiarazioni tradizionali, radicate nel tempo, come: Bet, Raise, Call, Fold, Check, All-in, Pot (solamente nei giochi Pot-limit).

Terminologie locali possono essere integrate nella terminologia standard. Inoltre, i giocatori dovrebbero porre molta attenzione ai propri gesti quando è il loro turno ad una azione; battere sul tavolo (lett. "tamburellare") è un "check". Terminologie e gesti non standard rappresentano un rischio, poiché ne possono risultare decisioni non conformi alle intenzioni del giocatore che le utilizza. È responsabilità del giocatore fare in modo che le proprie intenzioni siano chiare.

4: Identità del giocatore

I capi di abbigliamento o altri accessori non devono continuamente occultare l'identità del giocatore o divenire una distrazione per il gioco. Si applicano gli standard della casa ad esclusivo giudizio della direzione.

5: Apparecchiature elettroniche e dispositivi di comunicazione

I giocatori non possono parlare al telefono mentre si trovano al tavolo. Il volume di suonerie, musica, immagini, video, etc., dovrebbe essere tenuto tale da non essere udibile dagli altri giocatori e da non essere di disturbo. Applicazioni che siano di aiuto nelle decisioni e azioni di gioco (calcolo pot odds, grafici, etc.) non devono essere utilizzate dai giocatori nella mano attiva. Questi e altri dispositivi elettronici, attrezzature, fotocamere, videocamere e altri dispositivi di comunicazione non devono creare disturbo, causare ritardi nel gioco o creare alcun vantaggio competitivo e sono soggetti alle regole della casa. La violazione di questo paragrafo può essere soggetta a penalità come da regola 71.

6: Lingua ufficiale

Durante la mano i giocatori attivi devono utilizzare la terminologia inglese. Rivolgendosi ad un addetto (Dealer, Capo Tavolo, TD ecc.) le lingue autorizzate sono l'Italiano, il francese e l'inglese. I giocatori non attivi non devono interferire.

POSTI DEI GIOCATORI, ROTTURA E BILANCIAMENTO DEI TAVOLI

7: Sorteggio casuale e corretto del posto a sedere

Nei tornei e nei satelliti, i posti a sedere saranno assegnati in modo casuale. Un giocatore che incominci un torneo in un posto sbagliato con il corretto ammontare di gettoni, verrà spostato nel posto corretto e porterà con sé il suo stack corrente.

8: RegISTRAZIONI TARDIVE (late registrations) e Re-entries

- a) Giocatori in registrazione tardiva e Re-entries saranno dotati di stack completo. Saranno fatti sedere in maniera casuale, assegnando i posti disponibili come per i nuovi giocatori; Verranno loro distribuite le carte a meno che siano in posizione tra il Piccolo Buio e il bottone.
- b) Negli eventi Re-entry, se ai giocatori è permesso rinunciare alle proprie chips e acquistare un nuovo stack, le suddette chips vanno rimosse dal gioco.

9: Necessità particolari

Quando possibile, saranno accordate sistemazioni speciali al tavolo a persone con necessità particolari.

10: Rottura dei tavoli

- a) Nuovi giocatori registrati al torneo e giocatori provenienti dalla rottura di un tavolo si possono far sedere in qualunque posizione, inclusi Piccolo Buio, Grande Buio o Bottone e possono ricevere le carte ad eccezione se in posizione tra Piccolo Buio e Bottone.
- b) Ai giocatori provenienti dalla rottura di un tavolo sarà assegnato un nuovo tavolo e posto seguendo la seguente procedura: il dealer distribuisce una carta da gioco face-up ad ogni giocatore. Le seat cards vengono quindi distribuite ai giocatori partendo da quello con la carta più alta (anche in base al seme).

11: Bilanciamento dei tavoli e arresto del gioco

- a) Per bilanciare i tavoli nei giochi con flop e nei mixed games, il giocatore che sarà di grande buio nella mano successiva a quella in corso viene spostato nella peggiore posizione possibile, includendo la possibilità che sia posizionato come grande buio da solo, quando possibile. La peggiore posizione non è mai di piccolo buio. Negli eventi stud-only, i giocatori vengono spostati per posizione (l'ultimo posto che si rende disponibile nel tavolo dove ci sono meno giocatori è il posto che verrà riempito)
- b) Nei mixed-games (ad es.: HORSE), quando il gioco passa da hold'em a Stud, dopo l'ultima mano di hold'em il bottone viene spostato nella esatta posizione in cui si sarebbe trovato se si fosse continuato a giocare a hold'em, e così resta bloccato (congelato) durante il round di Stud. I giocatori spostati durante i round di Stud prendono la posizione di grande buio come se il gioco in quella mano fosse stato hold'em. Quando ricomincia il round di hold'em il bottone, per la prima mano, sarà nella posizione in cui è stato congelato.
- c) Negli eventi giocati a tavoli pieni, il gioco verrà fermato sui tavoli con 3 o più giocatori (eliminati) in meno rispetto ai tavoli con più giocatori seguendo la regola al punto 11 a.
- d) Negli eventi di diverso formato (per es. 6-handed o turbo), il gioco verrà fermato a discrezione del TD. La mancata sospensione di gioco non è causa di Misdeal e i TD possono decidere di non fermare il gioco a loro discrezione. A mano a mano che l'evento procede, qualora sia gestibile e appropriato per il tipo di gioco, i tavoli dovranno essere bilanciati (a discrezione del TD) in maniera più precisa. [la regola riguardante il numero di giocatori al tavolo finale è rimandata alle Procedure Raccomandate RP-9].

PIATTI / SHOWDOWN

12: Dichiarazioni. Le "Carte Parlano"

Allo "showdown" le "carte parlano" per determinare il vincitore. Dichiarazioni verbali riguardanti il valore di una mano non sono vincolanti allo showdown. Tuttavia, dichiarare deliberatamente un punto sbagliato può essere soggetto a penalità. Ogni giocatore, che sia o meno nella mano, dovrebbe esprimersi qualora pensi che si sia commesso un errore nella lettura di un punto o nella assegnazione del piatto.

13: Mostrare le carte e mancata considerazione di una mano vincente

a) Mostrare correttamente le carte significa sia girare entrambe le carte "face-up" sul tavolo, che permettere al dealer e ai giocatori di leggere chiaramente la mano (condizioni che devono verificarsi contemporaneamente). "Tutte le carte" significa entrambe le proprie carte nel gioco hold'em, tutte e 4 le proprie carte nell'Omaha, tutte e 7 nel 7-stud, etc. I dealer dovrebbero leggere e annunciare il valore delle mani allo showdown.

b) Allo Showdown, i giocatori devono proteggere la propria mano in attesa che venga letta. (Vedi anche regola 66). Se un giocatore non mostra entrambe le carte, dopodiché le getta nel muck pensando di avere vinto, lo fa a suo rischio. Se le carte non fossero recuperabili e identificabili al 100% e il TD decidesse che la mano non può essere letta e identificata chiaramente, il giocatore non ha alcun diritto di reclamare il piatto. La decisione del TD sul fatto che una mano sia stata mostrata in maniera sufficiente è definitiva.

c) I dealer non possono non considerare una mano che sia stata correttamente mostrata e ovviamente vincente.

14: Carte valide allo showdown

Scartare le proprie carte, non mostrate, face-down, non elimina automaticamente la mano; un giocatore può cambiare la propria idea e mostrare le proprie carte se esse rimangono recuperabili e identificabili al 100%. Le carte di un giocatore vengono eliminate dalla mano in corso dal dealer quando le posiziona nel muck, ovvero rendendole irrecuperabili e non identificabili.

15: Showdown e irregolarità nello scartare le proprie carte

a) Se un giocatore mostrasse una sola carta che costituisse un punto vincente, il dealer dovrebbe avvisare il giocatore dell'obbligatorietà di mostrarle entrambe. Se il giocatore si rifiutasse, il dealer dovrebbe chiamare il Floor.

b) Se un giocatore fa azione di Bet e poi scarta le sue carte pensando di aver vinto la mano (dimenticandosi che un altro giocatore è ancora nella mano), il dealer dovrebbe trattenerne le carte e chiamare il Floor. Se le carte vengono posizionate nel muck e non sono più recuperabili e identificabili al 100%, il giocatore non ha possibilità alcuna di rimediare, né ha diritto ad alcun rimborso delle puntate a cui ha fatto fronte (cioè alle puntate a cui ha fatto call, N.d.T.). Se il giocatore in questione ha puntato o rilanciato e non è stato chiamato, l'ammontare eccedente il call gli va restituito.

16: Mostrare le carte per tutti in caso di All-in

Tutte le carte verranno mostrate senza alcun ritardo una volta che un giocatore è in All-in e tutti i turni di puntata dei rimanenti giocatori sono terminati. Nessun giocatore, sia che sia in All-in, sia che abbia chiamato tutte le puntate, può Muckare le proprie carte senza mostrarle correttamente. Tutte le mani sia nel Main Pot che nel Side Pot devono essere mostrate e sono in gioco. Vedi Illustration Addendum

17: Showdown (nei casi non All-In) e ordine allo showdown

a) In tutti i casi di showdown in assenza di giocatori in all-in, qualora le carte non siano mostrate spontaneamente o scartate, il TD può applicare la regola che definisce l'ordine di showdown. Il giocatore che ha compiuto l'ultima azione aggressiva nell'ultimo round di puntate deve mostrare per primo. Se durante l'ultimo round di puntate non c'è stata alcuna azione aggressiva, deve mostrare per primo quel giocatore che sarebbe stato il primo ad avere diritto di azione in un round di puntate (ovvero il primo giocatore alla sinistra del bottone nei giochi con flop, la migliore mano esposta nello Stud, la peggiore mano esposta nel Razz etc.).

b) Uno showdown è uncontested (ovvero vince senza discussioni) se tutti i giocatori, ad eccezione di uno solo, scartano le proprie carte nel muck senza mostrarle. L'ultimo giocatore con una mano "viva" vince il piatto e non è richiesto che mostri le proprie carte.

18: Chiedere di vedere il contenuto di una mano

- a) I giocatori che non sono più in possesso delle loro carte allo showdown, o che hanno gettato le carte coperte nel muck, perdono ogni diritto o privilegio di chiedere che le altre mani in gioco vengano mostrate.
- b) Nel caso in cui ci fosse stata una puntata al River, qualunque giocatore che avesse effettuato il call ha l'inalienabile diritto di far mostrare, a richiesta, la mano del giocatore che ha fatto l'ultima azione aggressiva ("la mano per vedere la quale ha pagato"), a condizione che il giocatore che chiama abbia ancora le carte o le abbia mostrate. La discrezionalità del TD regola ogni altra richiesta, tra cui quella di vedere la mano di un altro giocatore che ha chiamato, o nei casi in cui non ci sia stata alcuna puntata al River. Vedi Illustration Addendum

19: Giocare il Board allo showdown

Per giocare il board, i giocatori devono mostrare entrambe le proprie carte per poter partecipare al piatto (vedi regola 13A)

20: Assegnazione dei gettoni dispari

Per prima cosa, i gettoni dispari verranno cambiati utilizzando la più bassa denominazione in gioco.

- a) Nei giochi con board ove ci siano 2 o più mani alte o basse: il gettone dispari va assegnato al primo giocatore in gioco alla sinistra del bottone.
- b) Nello Stud, Razz, e ove vi siano 2 o più mani alte o basse in Stud/8: il gettone dispari va assegnato alla carta più alta secondo i semi nella migliore mano costituita da 5 carte. C) In caso di split nei giochi H/L: il gettone dispari nel pot complessivo va assegnato al punto alto. D) Eliminata. Eliminato anche: "Vedi Illustration Addendum".

21: Side Pots

Ogni side pot verrà diviso separatamente.

22: Contestazione delle mani e dei piatti

La lettura di una mano mostrata può essere discussa fino a che la mano successiva abbia inizio (vedi regola 23). Errori di conteggio riguardanti l'assegnazione del piatto possono essere discussi fino a che non si abbia azione sostanziale nella mano successiva. Se la mano termina durante una pausa, il qualunque diritto di discussione cessa un minuto dopo l'assegnazione del piatto.

PROCEDURE GENERALI

23: Nuova mano e nuovi limiti

Un nuovo livello di bui comincia con l'annuncio, quando il tempo del cronometro raggiunge lo zero. Il nuovo livello si applica alla mano successiva all'annuncio. Le mani cominciano con il primo riffle shuffle, la pressione del bottone del maschiatore di carte automatico o al cambio del dealer. Se una mano cominciasse per errore con i bui del livello precedente, dovrebbe continuare qualora fosse occorsa azione sostanziale. (Regola 36)

24: Chip Race, Color Up programmati

1. Al momento del color-up, si applica il chip race, cominciando dal posto numero 1, assegnando al massimo un gettone per ogni giocatore. I giocatori non possono essere eliminati dal torneo durante i chip race (a causa del color up): un giocatore che perdesse i suoi ultimi gettoni durante un color up, riceverà un gettone della più bassa denominazione disponibile ancora in corso.
2. I giocatori devono avere i loro gettoni sempre visibili, e sono incoraggiati ad assistere al chip race.
3. Se al termine del chip race, un giocatore dovesse avere ancora dei gettoni della denominazione eliminata, questi saranno cambiati con gettoni di denominazione superiore se possibile, in difetto saranno rimossi senza alcuna compensazione.

25: Carte e gettoni visibili, contabili, e gestibili. Color Up discrezionali

4. I giocatori, i dealer e i Floor devono essere messi in grado di stimare con ragionevole precisione l'ammontare dei gettoni; quindi, i gettoni vanno ordinati in stecche contabili verticali precise da 20 gettoni per ogni valore. Le chips di più alta denominazione devono essere visibili e identificabili in qualunque momento. Se un Floor non è in grado di stimare velocemente il valore dei gettoni con una rapida occhiata, è plausibile che non possano farlo nemmeno i giocatori.
5. I TD controlleranno il numero e le denominazioni di gettoni in gioco e possono effettuare, se lo ritengono necessario, dei color up ad uno o più giocatori a loro discrezione e in qualunque momento. I color up discrezionali vanno comunque annunciati.
6. Le mani attive devono essere tenute in vista per tutta la durata della mano.

26: Cambio del mazzo

Il cambio del mazzo di carte avviene su richiesta esclusiva del dealer oppure al cambio del livello o come prescritto dalle regole della Casa. I giocatori non possono richiedere il cambio del mazzo di carte.

27: Re-Buys

Un giocatore non dovrebbe perdersi una mano. Se un giocatore annuncia l'intenzione di effettuare un Rebuy prima di una nuova mano, gioca con l'intero ammontare di gettoni previsto dal Rebuy, salvo effettuare contestualmente il Rebuy.

28: Rabbit Hunting

Il rabbit hunting non è consentito. Con Rabbit hunting si intende la pratica di mostrare le carte che "sarebbero uscite sul board" se la mano non fosse terminata (N.d.T.).

29: Chiamare il tempo

I giocatori dovrebbero effettuare le proprie azioni di gioco in modo tempestivo ed opportuno per mantenere un ragionevole ritmo di gioco. Se a giudizio del TD è passato un ragionevole ammontare di tempo, può chiamare "tempo" o approvare la richiesta di un qualunque giocatore seduto al tavolo che chiamasse "tempo". I giocatori, per poter chiamare "tempo", devono essere al proprio posto (Regola 30). Il giocatore in turno di parola ha quindi 30 secondi per agire, con un conto alla rovescia degli ultimi 5 secondi. Se il giocatore sta facendo fronte ad una puntata e il tempo scade, la mano è considerata morta. Se non sta facendo Call ad una puntata, viene preso il Check come azione. I TD possono modificare l'ammontare di tempo concesso per fare azione ed applicare ulteriori modifiche per adeguarsi al format dell'evento e/o evitare ripetuti ritardi nel gioco. Vedi anche regola 2 e 70.

GIOCATORI PRESENTI AL TAVOLO / AVENTI DIRITTO DI PARTECIPARE ALLA MANO**30: Al proprio posto e mani attive**

Per poter avere una mano attiva il giocatore deve essere seduto al proprio posto quando la prima carta viene distribuita a tutti i giocatori durante la distribuzione iniziale. Il giocatore non seduto al proprio posto durante la distribuzione delle carte, non può guardare le carte assegnategli, e la sua mano viene immediatamente foldata. I suoi bui e ante vengono messi nel piatto e, qualora avesse ricevuto carte che obbligassero al Bring-in nei giochi Stud, dovrà mettere nel piatto anche il Bring-in*. Un giocatore deve essere al proprio posto per poter chiamare tempo (regola 29). "Al proprio posto" significa nelle immediate vicinanze della propria sedia. Questa regola non intende incoraggiare i giocatori a non essere seduti mentre sono nella mano in corso.

31: Al tavolo con azione in corso

Un giocatore con una mano attiva (compresi i giocatori in All-in o che comunque abbiano terminato le possibilità di puntare) deve restare al tavolo per tutta la durata dei turni di puntata e allo showdown. Lasciare il tavolo è incompatibile con il dovere di ogni giocatore di proteggere le proprie carte e di seguire l'azione di gioco, ed è un comportamento soggetto a penalità.

BOTTONE / BUI**32: Dead Button**

Durante i tornei si utilizza il Dead Button (bottone fermo)

33: Evitare i bui

I giocatori che intenzionalmente saltano i bui quando si spostano da un tavolo che si rompe, incorreranno in penalità.

34: Bottone in Heads-up

Durante gli heads-up, il piccolo buio è di bottone ed effettua azione per primo nella fase di gioco precedente al flop, e per ultimo in tutti gli altri round di puntate. L'ultima carta viene distribuita al bottone. Quando inizia l'heads-up, la posizione del bottone potrebbe essere modificata per assicurare che nessun giocatore sia di grande buio per due volte consecutive.

REGOLE DI DISTRIBUZIONE DELLE CARTE**35: Misdeals (errori di distribuzione)**

- a) I casi di misdeal includono (non esaustivamente) le seguenti fattispecie:
- Due o più carte attaccate (appiccicate) durante la distribuzione iniziale;
 - La prima carta distribuita al posto sbagliato;
 - Carte distribuite ad un giocatore non avente diritto di partecipare alla mano;
 - Mancata distribuzione ad un giocatore avente diritto di partecipare alla mano;
 - Distribuzione di un numero errato di carte a un qualunque giocatore (eccetto Regola 37);
 - Ritrovamento, prima dell'azione sostanziale, di una carta non appartenente alla tipologia di gioco in corso (es: jolly, 2-3-4-5 nello short deck);
 - Nei giochi con il flop, se una delle prime 2 carte distribuite, o altre 2 carte qualunque, vengono scoperte dal dealer per errore.
- b) È consentito distribuire ad un giocatore due carte consecutive in posizione di bottone (vedi anche regola 37).
- c) Se viene dichiarato un misdeal, la nuova mano è l'esatto re-play della mano precedente: il bottone non si muove, non vengono fatti accomodare nuovi giocatori, i limiti rimangono invariati. Le carte vengono distribuite ai giocatori in penalità o che non erano al proprio posto al momento della distribuzione originale, e la loro mano viene foldata al termine

della nuova distribuzione. La mano con misdeal e la nuova mano corretta contano come una sola mano al fine del conteggio delle penalità assegnate, non due.

- d) Se avviene azione sostanziale (vedi Regola 36) non può essere dichiarato un misdeal; la mano deve procedere a meno che il mazzo non sia irregolare. Carte non standard trovate dopo l'azione sostanziale saranno trattate come inesistenti (eccezione: mazzo irregolare).
- e) Mazzi irregolari. Se vengono rinvenute due o più carte di uguale seme e valore il mazzo è irregolare. Altre condizioni per stabilire se il mazzo è irregolare possono essere definite dalle regole locali o della casa. Se viene scoperto un mazzo irregolare, indipendentemente da eventuale azione sostanziale, il gioco viene fermato e tutte le puntate restituite. Una volta che la mano si è conclusa, il diritto di discussione che si basi sul mazzo irregolare termina come da regola 22.

36: Azione Sostanziale

L'azione sostanziale si verifica quando si effettuano:

- a) Due azioni qualunque nel turno, delle quali almeno una comporti lo spostamento di gettoni nel piatto (ovvero qualunque combinazione di due azioni eccetto 2 check o 2 fold);
- b) Qualunque combinazione di tre azioni nel turno (Check, Bet, Raise, Call o Fold). Vedi anche regola 34 e 40.

37: Il bottone con troppo poche carte

Se al giocatore di bottone venissero distribuite meno carte del normale, il giocatore dovrebbe annunciarlo immediatamente. Le carte mancanti del giocatore di bottone possono essere rimpiazzate anche dopo che si sia verificata azione sostanziale, se permesso dal tipo di gioco. Tuttavia, se il giocatore di bottone fa azione avendo troppe poche carte (ovvero meno di quanto previsto in una corretta distribuzione), la sua mano è da considerarsi morta.

38: Carte bruciate dopo azione sostanziale

Lo scopo delle carte bruciate è quello di preservare lo stub (Rimanenza del mazzo di carte non distribuita), non di preservare "l'ordine delle carte". Se avviene azione sostanziale e una mano viene considerata morta a causa del numero di carte non corretto (ovvero della mano in questione), si applica il principio di casualità alle successive operazioni del dealer (vedi anche RP-14). Lo stub viene trattato come un normale stub e una ed una sola carta viene bruciata per ogni turno di carte scoperte. Vedi Illustration Addendum.

39: Flop irregolari e carte distribuite girate prematuramente

- a) Flop con 4 carte: Se il flop ha 4 carte invece che 3, che siano mostrate o meno verrà chiamato il Floor. Il dealer mischierà quindi le 4 carte coperte, il Floor sceglierà a caso una carta che sarà la prossima carta bruciata, e le tre rimanenti comporranno il flop.
- b) Se non c'è stato scarto in un flop con 3 carte, mostrate o meno e indipendentemente e se non c'è stata azione, le 3 carte saranno mischiate faccia in giù e una scelta come scarto. Il flop sarà formato dalle 2 carte rimanenti più la prossima carta dallo stub. Se c'è stata

una qualunque azione (anche solo un check), il gioco proseguirà con le 3 carte originarie. Sarà bruciata una sola carta per il turn.

c) Per carte distribuite prematuramente vedi Procedure Raccomandate 5.

d) Rimischiare durante una mano: Per proteggere l'integrità del gioco, ogni volta che lo stub deve essere rimischiato mentre si gioca una mano, le carte devono essere mescolate faccia in giù e non mostrate. Esempi includono carte premature (regola 39 e PR 5), stub disordinato (PR 4), extra draw o stud cards (PR 10 – H), ecc....

GIOCO: PUNTATE & RILANCI

40: Metodi per effettuare puntate: dichiarazioni verbali e/o movimento gettoni

a) Le puntate vengono effettuate mediante dichiarazione verbale e/o con il movimento di chips in avanti. Se un giocatore utilizza entrambi i metodi, il primo effettuato definisce la puntata. Se effettuati contemporaneamente, una chiara e ragionevole dichiarazione verbale ha la precedenza, altrimenti si considerano i gettoni. Nel caso di situazioni non chiare, o qualora le dichiarazioni verbali e le azioni con i gettoni fossero in contraddizione, il TD determinerà la puntata sulla base delle circostanze e in base alla regola 1. Vedi Illustration Addendum.

b) Le dichiarazioni verbali possono essere generiche ("call, "raise"), solo composte dall'ammontare della puntata ("mille") oppure entrambe ("raise, mille").

c) Per tutte le regole sulle puntate, dichiarare un ammontare specifico senza altre azioni, equivale a muovere in avanti lo stesso ammontare di gettoni (senza dichiarazione). Es.: dichiarare "duecento" equivale a spingere in avanti gettoni per il valore di 200.

41: Metodi per effettuare un call

Forme standard accettate per compiere un call includono:

a) dichiarare verbalmente "call";

b) spingere in avanti gettoni di ammontare uguale al call;

c) spingere in avanti senza dichiarazione alcuna un gettone di importo superiore al call;

d) spingere in avanti più gettoni per un ammontare complessivo equivalente ad un call, secondo la regola 49 (puntate con più gettoni). Utilizzare, senza dichiarazione alcuna, uno o più gettoni di piccola denominazione (in relazione alla puntata cui si fa fronte) (ad es.: NLHE, bui 2k-4k. A punta 50k, B spinge, senza dichiarare nulla, un singolo gettone da 1k) rappresenta una modalità non standard, fortemente scoraggiata, soggetta a penalità, e verrà interpretata a discrezione del TD, includendo la possibilità che venga richiesto l'adeguamento a un call completo.

42: Modalità di rilancio

Nei giochi no-limit o pot-limit, un rilancio deve essere eseguito nei seguenti modi:

a) mettendo nel piatto l'ammontare totale della puntata comprensiva del rilancio in un solo movimento;

b) dichiarando verbalmente il totale della puntata comprensiva del rilancio prima di posizionare i gettoni nel piatto;

c) dichiarando verbalmente "raise" prima di posizionare l'esatto ammontare del call nel piatto con un primo movimento per poi aggiungere, con un solo secondo movimento, l'ammontare del rilancio.

Nell'opzione C, se viene posizionato con il primo movimento un ammontare differente dal call, ma inferiore al minimo rilancio, verrà considerato come un rilancio minimo. È responsabilità dei giocatori fare in modo che le proprie intenzioni siano chiare.

43: Ammontare dei Rilanci

a) Un rilancio deve essere almeno equivalente all'ammontare della puntata completa o del rilancio completo precedenti nel round di puntate corrente. Un giocatore che rilanci del 50% o più della precedente maggior puntata o del precedente rilancio, ma meno del rilancio minimo, deve obbligatoriamente completare fino a raggiungere un rilancio minimo completo. Se inferiore al 50%, si tratta di un call, a meno che si sia prima dichiarato "raise". Dichiarare un importo, o spingere lo stesso importo in gettoni equivale alla stessa azione (vedi regola 40-C). Ad es., NLHE, la puntata di apertura è 1000, dichiarare verbalmente "1400" o spingere in silenzio 1400 in gettoni, rappresentano in entrambi i casi un call, sempre che non sia stato dichiarato "raise" precedentemente. Vedi Illustration Addendum b) In assenza di altre informazioni chiarificatrici, dichiarare "raise" e un importo vale a considerare l'intera puntata. Ad es., A apre per 2000, B dichiara "raise 8000". La puntata totale di B è 8000.

44: Gettoni di più alta denominazione

In ogni caso in cui si faccia fronte ad una puntata o ad un buio, posizionando un gettone singolo di alta denominazione nel piatto (superiore alla puntata oppure l'ultimo gettone a disposizione del giocatore) viene considerato call se non viene prima dichiarato verbalmente "raise". Per poter rilanciare utilizzando un solo gettone di alta denominazione, è necessario dichiarare verbalmente "raise" prima che il gettone tocchi la superficie del tavolo. Se viene dichiarato "raise" ma non viene dichiarato alcun valore, il rilancio sarà dell'importo massimo possibile per la denominazione di quel gettone. Quando non si stia facendo fronte ad una puntata, posizionare un singolo gettone di alta denominazione nel piatto senza alcuna dichiarazione verbale, corrisponde a una puntata del massimo valore possibile per la denominazione di quel gettone.

45: Puntata con più gettoni

a) Quando si fa fronte ad una puntata, a meno che non venga dichiarato verbalmente "raise" o "all-in", una puntata effettuata utilizzando più di un gettone è considerata call se non vi sia alcun gettone che possa essere rimosso lasciando nel piatto almeno l'ammontare del call, ovvero se la rimozione di appena un gettone della più piccola denominazione lasciasse un valore inferiore a quello del call. (E.G. N°1: Il giocatore A apre per 400; B rilancia fino a 1100 (rilancio di 700); C spinge un gettone da 500 e uno da 1000 senza dichiarazioni verbali. Quest'ultima azione è un call poiché rimuovendo il gettone da 500 rimarrebbe il gettone da 1000 che è di valore inferiore del valore del call di 1100 - E.G. N°2: NLHE 25-50. Post-flop giocatore A apre per 1050 e B spinge i suoi ultimi gettoni (due

da 1000). A meno che B non abbia dichiarato verbalmente “raise” o “all-in”, la sua azione è da considerarsi call.)

- b) Se ogni chip non è necessario per il call; es: rimuovendo una delle chip di valore più piccolo lascia l'importo del call o più: 1) se il giocatore ha ancora chips rimanenti si applicherà la regola 43 sul 50% standard. 2) La scommessa di un giocatore effettuata con l'ultima o le ultime chips è da considerarsi un All-in a prescindere che raggiunga la soglia del 50% o meno.

46: Gettoni di puntate precedenti non fisicamente nel pot

a) Per evitare confusione, i giocatori che avessero gettoni davanti a sé non ritirati, derivanti da puntate precedenti, che facessero fronte ad un rilancio, dovrebbero dichiarare verbalmente le proprie azioni prima di aggiungere altre chips a quelle già presenti.

b) Se un giocatore che facesse fronte ad un rilancio, ritirasse chiaramente le chips di precedenti puntate, sarebbe vincolato ad effettuare un call o un raise. Il giocatore non può ritirare le chips in questione ed effettuare un fold.

c) Se uno o più nuovi gettoni vengono aggiunti senza dichiarazioni verbali e la puntata risulta poco chiara al personale di sala, si applicano le regole 41-45 come segue:

- se i gettoni precedenti non coprono il valore del call e vengono lasciate dove si trovano OPPURE ritirate completamente, un gettone di più alta denominazione rappresenta un call e più gettoni sono soggetti alla regola del 50% (Regola 43);
- se i gettoni precedenti vengono parzialmente rimossi OPPURE se coprono il call, il totale finale combinato dei gettoni rappresenta un raise se raggiunge lo standard del 50% (Regola 43 e 45), se l'importo è inferiore rappresenta un call. Vedi Illustration Addendum

47: Riapertura dei rilanci

a) Nei giochi no-limit e pot-limit, un all-in (oppure la somma di più all-in “corti”) che sia inferiore a una puntata completa o ad un rilancio pieno non riapre la possibilità di rilancio per quei giocatori che abbiano già fatto azione e non facciano fronte almeno ad una puntata completa o ad un rilancio completo nel momento in cui il diritto di azione torni a loro. Se la somma di più all-in “corti” riapre i rilanci, il rilancio minimo è sempre pari all'importo dell'ultima puntata completa valida o rilancio completo valido. (Vedi anche Regola 43).

b) Nei giochi limit è richiesto almeno il 50% di un rilancio completo per riaprire la possibilità di rilancio per i giocatori che hanno già fatto azione. Vedi Illustration Addendum.

48: Numero di rilanci permessi

Nei giochi no-limit pot-limit non c'è limite al numero di rilanci permessi. Negli eventi limit, esiste invece un limite al numero di rilanci permessi anche quando ci si trovi in heads-up, fino al momento in cui il numero di giocatori rimasti in gara sia sceso a 2; si applicano limiti ai rilanci secondo le regole della Casa.

49: Azione ammessa

Il poker è un gioco di attenzione, continua osservazione. È responsabilità del giocatore che effettua un call la determinazione del corretto ammontare della puntata cui fa fronte prima di chiamare, indipendentemente da ciò che viene dichiarato dal dealer o da altri giocatori. Se il giocatore che desidera effettuare un call chiede il conteggio della puntata da chiamare, ma riceve un'informazione non corretta da parte del dealer o del giocatore, e di conseguenza mette quell'ammontare nel piatto o dichiara "call", il giocatore che effettua il call è obbligato ad accettare l'azione corretta ed è soggetto alla puntata corretta o all'ammontare dell'all-in. Come in ogni situazione nei tornei, è possibile applicare la regola 1 a discrezione del TD. Vedi anche RP-12

50: Azione nel proprio turno

- a) I giocatori devono fare azione nel proprio turno. L'azione effettuata nel proprio turno (con dichiarazione verbale o spostamento di gettoni) è vincolante, impegnano i gettoni nel piatto e devono rimanere nel piatto.
- b) I giocatori devono attendere che l'ammontare delle puntate sia chiaro prima di fare azione (E.G.: Il giocatore A dichiara "raise" ma non specifica l'ammontare del rilancio, B folda velocemente. B dovrebbe attendere che l'ammontare del rilancio di A sia chiaro.

51: Dichiarazioni vincolanti /Undercall nel proprio turno

- a) Dichiarazioni verbali generiche nel proprio turno di puntate (come "call" o "raise") vincolano il giocatore ad effettuare la azione corretta e completa. Vedi Illustration Addendum
 - b) Un giocatore effettua un Undercall dichiarando o spingendo gettoni senza dichiarazioni per un ammontare inferiore al call, senza aver dichiarato call. Un Undercall è tassativamente adeguato a un call completo se effettuato nel proprio turno facendo fronte:
 - A qualunque puntata in heads-up oppure
 - Alla puntata di apertura in qualunque round di puntate con più giocatori.
- 7.

In altre situazioni si applica la discrezionalità del TD. La puntata di apertura è la prima puntata in ogni round di puntate (il check non è considerata puntata di apertura). Il Grande buio rappresenta la puntata di apertura pre-flop nei giochi con i bui. L'utilizzo di bottoni appositi per gli All-in riduce drasticamente la frequenza degli Undercall (vedi Procedure Raccomandate 1). Questa regola riguarda le fattispecie in cui un giocatore deve effettuare un call completo e quando, a discrezione del TD, possa perdere l'ammontare dell'Undercall e foldare (vedi Illustration Addendum).

- c) Se avvengono due o più Undercall in sequenza, il gioco torna indietro al primo giocatore che avesse effettuato l'Undercall che deve correggere la propria azione secondo la regola 51-B. Il TD determinerà come trattare le mani dei rimanenti giocatori basandosi sulle circostanze.

52: Puntate di ammontare non corretto

Nei giochi pot-limit, se un giocatore punta pot sulla base di un conteggio impreciso, se il conteggio è troppo alto (illegal Bet) la puntata verrà corretta per tutti i giocatori in qualunque posizione nel round corrente; se il conteggio è troppo basso, la puntata può essere corretta se non è avvenuta azione sostanziale dopo la puntata in questione. Vedi Illustration Addendum

Nei giochi non pot-limit, le puntate non corrette vengono corrette al giusto ammontare in qualunque posizione nel round corrente (E.G.: NLHE, il giocatore A apre per 10k, B rilancia a 18k [raise scarso per 2k], questo errore verrà corretto in qualunque punto di questo round di puntate).

53: Azione fuori dal proprio turno

a) Ogni azione fuori dal proprio turno (check, call o raise) riporta l'azione al giocatore corretto per ordine di turno. L'azione fatta fuori dal proprio turno è comportamento soggetto a penalità ed è vincolante se l'azione fino al giocatore che ha agito fuori turno non è cambiata. I check, call o fold effettuati dal giocatore correttamente nel proprio turno non cambiano l'azione. Se l'azione cambia, l'azione fuori turno non è vincolante; ogni puntata fuori turno viene restituita al giocatore che dispone nuovamente di tutte le opzioni, incluse: call, raise, fold. Un fold fuori turno è sempre vincolante. Vedi Illustration Addendum

b) Un giocatore che fosse saltato da un'azione fuori turno deve difendere il proprio diritto ad effettuare azione. Se il giocatore saltato ha avuto un ragionevole ammontare di tempo e non si esprime prima che avvenga azione sostanziale (regola 36) fuori turno alla sua sinistra, quest'ultima risulta vincolante. L'azione viene riportata al punto corretto e il floor sarà chiamato per stabilire come considerare la mano saltata, includendo la possibilità di considerare la mano morta o limitare le azioni possibili alle sole azioni passive, a discrezione del TD secondo le circostanze. Vedi Illustration Addendum

54: Valore del piatto & Puntate nel pot-limit

a) I giocatori hanno diritto ad un conteggio del piatto solamente nei giochi pot-limit. Nei giochi no-limit e limit, i dealer non conteranno l'ammontare del piatto.

b) Pre-flop, un all-in tecnico in posizione di buio (ma inferiore ad esso) non modifica il calcolo della massima puntata. Dopo il flop, le puntate si basano sulla dimensione effettiva del piatto.

c) Dichiarare "pot" non è considerata una puntata valida nei giochi no-limit, ma vincola il giocatore ad effettuare una puntata valida (almeno dell'importo della puntata minima consentita), e può essere un comportamento soggetto a penalità. Se il giocatore sta facendo fronte ad una puntata, dovrà effettuare un rilancio valido.

55: Dichiarazioni non valide di puntata

Se un giocatore non fa fronte ad alcuna puntata e:

a) dichiara "call", è un check;

b) dichiara “raise”, il giocatore deve fare almeno una puntata minima valida. Un giocatore che dichiara “check” facendo fronte ad una puntata, può fare call o fold, ma non può rilanciare.

56: String Bets e rilanci

I dealer sono responsabili nel determinare le String Bets (puntate non valide con caduta “a pioggia” dei gettoni) e nell’annunciare i rilanci.

57: Puntate Non-Standard & non chiare

I giocatori che utilizzino termini non ufficiali e gesti non riconosciuti, lo fanno a loro rischio. Questi possono essere interpretati in maniera differente rispetto alle reali intenzioni del giocatore. Inoltre, qualora la dimensione di una puntata dichiarata verbalmente possa ragionevolmente avere molteplici significati, verrà regolata sulla base del maggiore ragionevole ammontare che sia meno della dimensione del piatto prima della puntata (E.G.: NLHE, bui 200-400, 4900 nel piatto, il giocatore dichiara “punto cinque”, senza altre informazioni che chiariscano l’ammontare, la puntata è 500; se il piatto fosse 5100, la puntata sarebbe 5000). Vedi regole 2, 3, 45.

58: Fold Non-Standard

In ogni situazione in cui, prima del termine del round di puntate finale, un giocatore effettua un fold quando non stia facendo fronte ad alcuna puntata (ad es. dopo un check oppure il primo giocatore a parlare dopo il flop) oppure effettua un fold fuori dal proprio turno, questi fold sono vincolanti e possono essere soggetti a penalità. Vedi anche Regola 15-B

59: Dichiarazioni condizionali

a) Dichiarazioni condizionali riguardanti azioni future, rappresentano azioni non-standard e sono fortemente scoraggiate; possono essere considerate vincolanti e/o soggette a penalità a discrezione del TD (E.G.: frasi come “se...allora” tipo “se tu punti, io rilancio”).

b) Se il giocatore A dichiara “Bet” o “raise” e il giocatore B chiama prima che sia stabilito l’esatto ammontare della puntata di A, il TD regolerà la puntata come meglio si addice alla situazione, includendo la possibilità che obblighi B a chiamare qualsiasi ammontare.

60: Conteggio dello stack di un avversario

I giocatori, i dealer e i Floor hanno diritto di poter stimare ragionevolmente l’ammontare del valore dei gettoni in possesso di un avversario (regola 25). Un giocatore può richiedere un conteggio preciso solo nel caso in cui sia il suo turno e stia facendo fronte ad un all-in. Il giocatore in all-in non è tenuto al conteggio dei propri gettoni; qualora si rifiuti di conteggiare l’importo, il dealer o il Floor lo conterà al suo posto. Si applica la regola 52 sulle azioni accettate. La regola sui gettoni visibili e contabili (regola 25) migliora l’accuratezza dei conteggi.

61: Puntate eccessive per facilitare il resto

L'azione della puntata non dovrebbe essere utilizzata con finalità riguardanti l'ottenimento di un resto preciso. Tutti i gettoni messi nel piatto senza dichiarazione verbale sono a rischio di essere conteggiati nel piatto. Esempio: la puntata di apertura è 325, un giocatore mette nel piatto 525 (un gettone da 500 e uno da 25), con l'intenzione di effettuare un call e aspettandosi 200 di resto. Questo sarà considerato un raise fino a 650, seguendo la regola 49 sulle puntate con più gettoni.

62: All-in con gettoni nascosti e scoperti in un secondo momento

Se A effettua un all-in e un gettone nascosto viene scoperto dopo che un giocatore ha effettuato un call, il TD determinerà se il gettone debba essere considerato parte della azione accettata oppure no (regola 52). Se non viene considerato parte dell'azione, A non verrà pagato per l'importo di quel(i) gettone(i) nel caso in cui vinca il piatto. Se A perde non viene salvato da quel(i) gettone(i) e il TD può decidere di assegnare quel(i) gettone(i) al vincitore del piatto.

GIOCO: ALTRO**63: Gettoni non in vista e in transito**

I giocatori non devono tenere o trasportare gettoni in alcun modo che li renda non visibili. Qualora dovesse verificarsi questo comportamento, i gettoni in questione saranno ritirati (sequestrati) e il giocatore potrebbe essere squalificato. I gettoni ritirati saranno tolti dal gioco. Il TDA raccomanda che la casa fornisca ai giocatori delle gettoniere o buste per trasportare i propri gettoni quando necessario.

64: Gettoni persi e ritrovati

Gettoni persi e ritrovati la cui proprietà non possa essere determinata, verranno eliminati dal gioco e riportati nell'inventario del torneo.

65: Carte foldate accidentalmente / mani mischiate / mani mostrate

a) I giocatori sono tenuti a proteggere le loro carte in ogni momento, incluso allo showdown mentre attendono che la mano venga letta. Se il dealer per errore folda le carte di un giocatore, oppure se a giudizio del TD una mano viene mischiata con altre carte e non fosse identificabile con certezza al 100%, il giocatore non ha alcun risarcimento e non ha alcun diritto di avere indietro l'ammontare dei call effettuati.

b) Se una mano viene mischiata ma rimane identificabile, resta in gioco indipendentemente dalle carte eventualmente mostrate nel procedimento di recupero.

66: Mani morte e mucking nello stud

Nel poker stud, se un giocatore prende in mano le carte scoperte mentre fa fronte ad un azione, la mano viene considerata morta. Il metodo corretto per foldare le carte nei giochi

stud consiste nel girare tutte le carte scoperte e spingere tutte le proprie carte in avanti lasciandole tutte coperte.

ETICHETTA & PENALITÀ

67: Nessuna dichiarazione. One-player-to-a-hand

I giocatori sono tenuti a proteggere gli altri giocatori nel torneo in ogni momento. Per questo i giocatori, che siano o no nella mano in corso, non devono:

- Discutere circa il contenuto di una mano non mostrata (attiva o foldata).
- Dare consigli o criticare il gioco in ogni momento.
- Fare supposizioni riguardanti una mano che non è stata mostrata.

La regola one-player-to-a-hand sarà vivamente incoraggiata. Tra l'altro, questa regola proibisce di mostrare la propria mano e/o di discutere la strategia di gioco con altri giocatori, spettatori o consiglieri.

68: Esposizione delle carte e corretta modalità di fold

Un giocatore che mostri le proprie carte mentre l'azione è ancora in corso, incluso il giocatore al proprio turno quando ultimo a parlare, può incorrere in penalità, ma la sua mano sarà ritenuta ancora valida. La penalità inizierà al termine della mano in corso. Quando si folda, le carte dovrebbero essere spinte in avanti mantenendole basse, evitando di mostrarle deliberatamente o lanciate in alto a parabola. Vedi anche regola 67.

69: Gioco Etico

Il poker è un gioco individuale. Chi gioca in soft play (giocare in maniera poco aggressiva, quando questo comportamento non comporti alcun vantaggio, con alcuni giocatori) incorrerà in penalità che possono andare dalla confisca di gettoni alla squalifica. Il chip dumping (trasferimento di gettoni dal proprio stack a quello di un altro giocatore.) e altre forme di Collusion, verranno penalizzate con la squalifica.

70: Violazioni dell'etichetta

Continue violazione dell'etichetta comporteranno l'applicazione della regola 72. Esempi includono, in maniera non esaustiva: persistenti ritardi nel gioco, toccare senza alcuna necessità un altro giocatore, toccare le carte e/o i gettoni di un avversario qualora questo non sia strettamente necessario, agire ripetutamente fuori dal proprio turno, tenere le carte o i gettoni in maniera poco visibile e stimabile, effettuare puntate fisicamente non raggiungibili dal dealer, condotte abusive, scarsa igiene ed eccessivo chiacchiericcio.

71: Ammonimenti, Penalità e squalifica

a) Le possibili opzioni includono ma non si limitano a ammonimenti verbali, una o più "mani saltate", "giri saltati" e la squalifica. Le penalità che comportino "giri saltati" vengono assegnate come segue: il giocatore salta una mano per ogni giocatore (incluso il giocatore stesso) al tavolo nel momento in cui viene data la penalità, moltiplicato per il numero di giri di penalità. Infrazioni ripetute sono soggette ad incremento della penalità

assegnata. I giocatori allontanatisi dai tavoli, o in penalità, possono essere eliminati dal torneo a causa delle Ante o dei Bui.

b) È possibile applicare una penalità al giocatore che esponga le proprie carte (o una di queste) mentre l'azione è ancora in corso, che lanci una o più carte fuori dal tavolo, che violi la regola oneplayer-to-a-hand (l'obbligo di giocare da solo la propria mano), o qualora avvengano incidenti simili. Penalità saranno applicate anche nei casi di soft play, abuso, comportamento di disturbo, o imbroglio. Fare check avendo il punto nuts ed essendo l'ultimo a parlare, non viene automaticamente considerata violazione di soft play. Si applica la discrezione del TD basata sulla situazione.

c) Un giocatore in penalità deve rimanere lontano dal tavolo. Le carte sono comunque distribuite al suo posto, bui e ante vengono raccolti, e la mano viene foldata al termine della distribuzione iniziale. Nei giochi stud, nel caso in cui venga data al giocatore in penalità la carta Bring-in, verrà prelevato dal suo stack l'importo del Bring-in.

d) I gettoni di un giocatore squalificato saranno rimossi dal gioco.

PROCEDURE CONSIGLIATE

Le procedure raccomandate dal TDA sono suggerimenti da applicare per ridurre gli errori e migliorare la gestione degli eventi. Possono anche trovare applicazione in quelle situazioni che presentano troppe variabili per poter essere regolate da una sola regola universale. La migliore regolamentazione, in questi casi, potrebbe richiedere l'applicazione di più regole, la valutazione di tutte le circostanze, e il riferimento alla regola 1 come guida principale nelle decisioni.

RP-1. Bottoni speciali per gli All-in

È consigliato l'utilizzo di bottoni speciali per gli all-in, che indichino chiaramente che la puntata di un giocatore è un all-in. Questi bottoni dovrebbero essere custoditi dal dealer (piuttosto che da ogni giocatore). Quando un giocatore va in all-in, il dealer dispone il bottone di fronte al giocatore, pienamente visibile dal resto del tavolo.

RP-2. Portare le puntate nel pot è sconsigliato

L'abitudine di portare le puntate nel pot mentre la fase di puntata e rilanci procede (quindi durante un round di puntate) è una cattiva pratica di gestione del tavolo. La riduzione della quantità di gettoni puntati (a seguito della aggiunta di essi o parte di essi al pot) può influenzare l'azione, creare confusione ed aumentare il rischio di errore. Il TDA raccomanda che i dealer non tocchino le puntate dei giocatori salvo che si richieda un conteggio. Solo il giocatore che sia ingaggiato nell'azione può chiedere al dealer di posizionare i gettoni nel pot.

RP-3. Effetti personali

Il tavolo da gioco è di primaria importanza per la gestione degli stack, la distribuzione delle carte, e per le procedure di puntata. Il tavolo e gli spazi intorno ad esso (spazi per le gambe e passaggi) non dovrebbero essere ingombri da oggetti personali non essenziali. Ogni card room dovrebbe esporre le proprie regole riguardanti gli oggetti che possono o non possono essere permessi nell'area di gioco.

RP-4. Mazzo disordinato

Quando rimangono delle carte da distribuire nel corso di una mano e lo stub (la porzione di mazzo rimasto in mano al dealer) dovesse accidentalmente cadere (ovviamente sul tavolo) e dovesse risultare disordinato:

- Come prima scelta, è preferibile tentare di ricostruire l'ordine originale dello stub, ove possibile;
- Se non fosse possibile, tentare di ricreare un nuovo stub utilizzando solo le carte provenienti dallo stub stesso (quindi senza le carte del muck né le carte precedentemente bruciate). Il nuovo stub dovrebbe essere mischiato (wash shuffle e riffle secondo procedura) e tagliato, e il gioco procedere con il nuovo stub ottenuto;
- Se, cadendo, lo stub dovesse mischiarsi con le carte del muck e/o le carte in precedenza bruciate, allora si procede a mischiare (secondo procedura) lo stub, le carte del muck e/o le carte bruciate insieme; il nuovo stub va quindi tagliato per poi procedere con questo nuovo stub ottenuto.

RP-5. Board girato prematuramente

Il board e le carte bruciate possono, occasionalmente, essere girate prematuramente per errore, prima cioè che l'azione nel round di puntate precedente sia terminata. Di seguito sono elencate le procedure generali per risolvere queste situazioni.

- Per il flop prematuro: la carta bruciata viene lasciata al suo posto. Le carte del flop girate prematuramente tornano nello Stub e vengono rimischiare. Viene quindi girato un nuovo flop (senza bruciare un'altra carta) dallo stub rimischiato.
- Per il turn prematuro: lo scarto del turn rimane come scarto. Il turn viene rimesso nello stub e l'intero stub viene rimischiato. Il turn viene distribuito dallo stub (senza ulteriore scarto).
- Per il river prematuro: lo scarto del river rimane come scarto. Il river viene rimesso nello stub e l'intero stub viene rimischiato. Il turn viene distribuito dallo stub (senza ulteriore scarto).
- Carta prematura nello stud: la carta prematura viene rimessa nello stub e l'intero stub viene rimischiato (vedere PR 17, rimischiare), e la nuova carta viene distribuita dallo stub senza ulteriore scarto.

RP-6. Efficiente movimento dei giocatori

Lo spostamento dei giocatori per rottura e/o bilanciamento dei tavoli, dovrebbe essere eseguito in maniera veloce, così da permettere di non perdere i bui e non ritardare il gioco in qualunque modo. Se possibile, i giocatori dovrebbero essere dotati di chip-tray per il trasporto dei loro gettoni, e dovrebbe essere eseguito un sufficiente numero di color-up da consentire ai giocatori di non avere un eccessivo numero di gettoni non necessari da dover trasportare. (vedi Regola 9, 10, & 58)

RP-7. Tempistica per i cambi dealer

Il TDA raccomanda che i dealer posticipino i cambi che accadano 90 sec. prima di una pausa programmata o un cambio livello. Questo evita perdite di tempo durante fasi cruciali di gioco.

RP-8. Procedure in *Hand for Hand*

- a) Il diritto di partecipare al payoff comincia all'annuncio "terminata la mano incorso di procederà hand for hand". Se nella mano in corso viene eliminato un numero di giocatori sufficiente perché si oltrepassi l'ultima posizione pagata, i giocatori eliminati hanno diritto ad una parte della posizione (o posizioni) pagata/e nella mano corrente. (E.G.: NLHE, 50 posizioni pagate. Rimangono 52 giocatori nel momento in cui avviene l'annuncio e durante la mano vengono eliminati 3 giocatori. Tutti i 3 giocatori eliminati dividono il cinquantesimo premio pagato).
- b) Durante la modalità hand for hand, si considera che ogni mano duri lo stesso ammontare di tempo, indipendentemente da quanto duri effettivamente. Lo standard del TDA è di 2 minuti per mano. La decurtazione di 2 minuti dal clock del torneo comincia con la mano in corso al momento dell'annuncio (E.g.: mancano 17:30 del livello corrente quando avviene l'annuncio. All'inizio della mano successiva il clock viene impostato a 15:30. Allo start della mano successiva, viene impostato a 13:30 e così via).
- c) Affinché i giocatori possano essere a conoscenza del momento esatto in cui il livello cambia, laddove sia possibile la riduzione del clock di 2 minuti dovrebbe avvenire ad ogni mano e non raggruppando le riduzioni in una (o più) dopo più mani giocate.
- d) I bui continuano ad aumentare man mano che il tempo passa alla velocità di 2 minuti per mano e vengono raggiunti nuovi livelli di gioco.
- e) I giocatori sono incoraggiati, ma non viene loro richiesto, a stare seduti al proprio posto durante la fase hand for hand.
- f) Nel caso in cui un giocatore in all-in venga chiamato durante la fase hand for hand, le carte di tutti i giocatori nella mano devono rimanere coperte. Il dealer non dovrebbe procedere ad alcuna azione finché non gli vengano date istruzioni.

RP-9 Numero di giocatori al tavolo finale

Negli eventi 9-handed o 8-handed, il tavolo finale verrà costituito a partire da 2 tavoli da 5 giocatori l'uno (al momento dell'uscita del decimo – in 9-handed – o del nono – in 8-handed - giocatore). Negli eventi 7-handed o 6-handed, il tavolo finale verrà costituito a partire da 2 tavoli da 4 giocatori l'uno (al momento dell'uscita dell'ottavo – in 7-handed – o del settimo – in 6-handed - giocatore).

RP-10 Procedure di distribuzione nei tornei Stud

- a) Una carta coperta mostrata accidentalmente a causa della distribuzione iniziale, diventerà la carta scoperta di quel giocatore e la terza strada verrà distribuita coperta allo stesso giocatore. Il giocatore in questione può essere il Bring-in.
- b) Una carta mostrata accidentalmente dal dealer in settima strada, verrà rimpiazzata se rimane possibilità di azione nella mano. La settima strada dovrebbe essere distribuita coperta anche se non rimane possibilità di azione nella mano e nelle situazioni di all-in il giocatore non a rischio mostra per primo.

c) Le carte di un giocatore che non sia al proprio posto (vedi regola 30) durante la distribuzione verranno considerate morte. La quarta strada non viene distribuita ad una mano che non sia viva.

d) Se ci sono due o più mani alte di pari valore nello stud (o stud-8) o basse nel Razz, le puntate cominciano dalla mano con la carta alta per seme in entrambi i giochi.

e) Se il giocatore a cui è stata distribuita la carta low per seme è all-in per le ante, le puntate cominciano dal giocatore alla sua sinistra. I giocatori con gettoni devono puntare almeno l'importo del Bring-in oppure foldare.

f) Le puntate non saranno raddoppiate in quarta strada per le coppie esposte.

g) Per carte distribuite prematuramente nei giochi stud, vedi RP-5D

h) Procedura per settima strada con mazzo corto. Se prima di distribuire la settima strada, il numero di carte nello stub fosse meno del numero necessario (numero giocatori rimanenti + carta bruciata + ultima carta non distribuita), si proceda come segue:

- Se il numero necessario può essere raggiunto aggiungendo le tre carte bruciate precedentemente (per la quarta, quinta e sesta strada) lo stub verrà mischiato con le carte precedentemente bruciate creando così un nuovo stub. Il nuovo stub verrà tagliato, una carta bruciata e una carta distribuita a ogni giocatore.
- Se ci sono almeno 3 carte nello stub, ma aggiungendo le tre carte bruciate non si raggiungesse il numero necessario, il dealer brucerà la prima carta dello stub e distribuirà una carta comune al centro del tavolo.
- Se lo stub ha meno di tre carte, verrà mischiato con le carte bruciate precedentemente a creare un nuovo stub che verrà poi tagliato, una carta bruciata e la carta successiva distribuita come carta comune al centro del tavolo.
- Se è in gioco una carta comune, il primo giocatore che avrebbe fatto azione in sesta strada sarà il primo a fare azione in settima.

RP-11: Ante – formati e riduzioni

Per i sistemi a pagatore singolo, si raccomanda il formato big blind ante (BBA) con priorità all'ante. L'ante non dovrebbe essere ridotta (incluso al tavolo finale) con il procedere del gioco nell'evento.

RP-12: I Dealer dovrebbero annunciare le puntate e i rilanci

I dealer dovrebbero regolarmente annunciare i valori delle puntate non-all-in a mano a mano che le azioni di puntata procedono nel tavolo. Le puntate all-in verranno conteggiate solamente su richiesta del giocatore che facesse fronte a quella puntata in quel momento. Si continua ad applicare la regola 49 sulle azioni accettate. I color-up programmati e discrezionali migliorano il conteggio delle puntate.

RP-13: I dealer dovrebbero ordinare i gettoni nei giochi split-pot

Ove possibile, i dealer dovrebbero ordinare periodicamente i gettoni nel piatto nei giochi split-pot. L'ordine dei gettoni nel piatto non dovrebbe oscurare la visuale dei giocatori o interrompere il gioco.

RP-14: il principio di casualità può essere applicato a situazioni particolari

Per rimediare ad errori non altrimenti coperti dalle regole e procedure del TDA, i TD potrebbero utilizzare il principio di casualità per determinare una soluzione.

RP-15: Comunicazione appropriata fra i membri dello staff

a) Il dealer uscente deve comunicare al dealer entrante le informazioni importanti relative al tavolo. Esempi includono: informazioni sui bui, giocatori con warning o penalità, comportamento inappropriato.

b) Il dealer deve informare il Floor riguardo alle esistenti o potenziali infrazioni della Regola 2 (responsabilità dei giocatori) e della Regola 70 (etichetta). Con enfasi speciale in caso di comportamento discriminatorio o offensivo in generale o verso specifici giocatori o membri dello staff.

RP-16: Giocatore assente durante la rottura di un tavolo

Se un giocatore non è presente durante la rottura di un tavolo le sue chips vanno spostate al nuovo tavolo da un membro dello staff.

RP-17: Procedure draw betting

Il limping è permesso in tutti i giochi single-draw.

RP-18: Ordine dei mixed games

Al fine di ridurre errori, negli eventi mixed games (es. HORSE), stud e stud-8 non vanno giocati consecutivamente.

RP-19: Ridurre lo stalling

La casa da gioco dovrebbe annunciare chiaramente l'intenzione di ridurre lo stalling in maniera che i giocatori sappiano che ci si aspetta azioni di gioco tempestive. È raccomandato che ogni casa da gioco stabilisca metodi creativi per ridurre lo stalling. Alcuni metodi usati con successo da alcune case da gioco includono: rottura casuale dei tavoli invece che seguire un elenco di rottura, usare un numero prefissato di mani per livello, giocare giro per giro, soft mano per mano e aggiungere lo shot clock.

Regola 16: Carte mostrate per tutti gli all-in

“Tutte le carte verranno mostrate senza alcun ritardo una volta che un giocatore è in All-in e tutti i turni di puntata dei rimanenti giocatori sono terminati.” Questa regola significa che tutte le carte coperte di tutti i giocatori saranno scoperte quando almeno un giocatore è in all-in e non vi sia alcuna possibilità di ulteriore azione di puntata da parte degli altri giocatori. Non si attende lo showdown per mostrare le carte, non si attende la divisione dei side pot per girare le carte del giocatore in all-in che gioca solo per il main pot; se l'azione è terminata (cioè non vi è più alcuna possibilità di azione) in qualunque strada (flop, turn, o river) prima dello showdown, si mostrano tutte le carte in quel punto della mano, poi si procede a girare le rimanenti carte del board.

Esempio 1: NLHE: Rimangono 2 giocatori; Al turn, il giocatore A (più corto in stack), punta all-in e il giocatore B chiama. Girate sia le carte di A e di B, bruciate una carta e girate il river. A questo punto si procede all'assegnazione del punto vincente;

Esempio 2: NLHE: Rimangono 3 giocatori, Pre-flop, il giocatore A (più corto in stack), punta all-in, il giocatore B chiama, il giocatore C chiama; Non si mostrano le carte poiché B e C hanno ancora dei gettoni; quindi, è possibile un'ulteriore azione di puntata. Al flop B e C fanno entrambi check; l'azione di puntata è ancora possibile, quindi non si girano ancora le carte. Al turn B punta all-in, C chiama. Adesso si girano tutte le carte (di A, B e C) poiché non è possibile alcuna ulteriore azione. Si brucia una carta, si gira il river e si procede all'assegnazione del punto vincente. Si assegna il side pot tra B e C come prima cosa, poi si assegna il main pot. Attenzione: non si coprono le carte di A finché viene assegnato il side pot tra B e C;

Esempio 3: NLHE: Rimangono 3 giocatori, Pre-flop, giocatore A (più corto in stack), punta all-in per 700 e viene chiamato sia da B che da C, che rimangono con gettoni per un valore di svariate migliaia. Non si mostrano le carte poiché B e C hanno ancora dei gettoni; quindi, è possibile un'ulteriore azione di puntata. Al flop B e C fanno entrambi check; l'azione di puntata è ancora possibile, quindi non si girano ancora le carte. Al turn, B punta 1000, e C chiama. Dato che sia B che C hanno ancora gettoni e deve ancora essere girato il river, non si mostrano ancora le carte. Al river, B e C fanno entrambi check. Adesso si girano tutte le carte (di A, B e C) poiché non è possibile alcuna ulteriore azione e ci si avvia all'assegnazione del punto vincente. Si assegna il side pot di 2000 tra B e C, poi si assegna il main pot. Attenzione: non si coprono le carte di A finché viene assegnato il side pot tra B e C.

Regola 18: Chiedere di vedere una mano

Esempio 1: NLHE: 3 giocatori rimasti nella mano. Non ci sono puntate al river e non ci sono giocatori in All-in. Allo Showdown, il giocatore A annulla le sue carte nel Muck, face-down, e le carte vengono mischiate nel muck dal dealer. B mostra le sue carte, mostrando un tris. C spinge le sue carte in avanti face-down. B può chiedere di vedere le carte di C perché B ha mostrato le proprie. Tuttavia, la richiesta di B è soggetta alla discrezionalità del TD; B non ha l'inalienabile diritto di vederla poiché non c'è stata azione al river, ovvero non ha "pagato per vedere le carte" di C. Né A, né C possono chiedere di vedere le carte di un avversario poiché non hanno né mostrato le proprie carte, né tantomeno le hanno ancora;

Esempio 2: NLHE: 4 giocatori rimasti nella mano. Al river, A punta 1000, B chiama, C rilancia a 5000, e D, A e B chiamano tutti. Non ci sono giocatori in All-in. B mostra le proprie carte, mostrando un tris. D scarta immediatamente le proprie carte face-down e il dealer mischia le sue carte nel muck. C comincia a spingere le proprie carte in avanti face-down. Sia A che B hanno il diritto inalienabile di vedere le carte di C su richiesta., poiché: 1- hanno pagato per vederle dato che C ha fatto l'ultima azione aggressiva al river e 2- sia A che B hanno ancora le proprie carte. D [che ha anche lui chiamato C] ha rinunciato al suo diritto di vedere la mano di C nel momento in cui ha scartato le proprie carte senza mostrarle. Ogni altra richiesta in questa situazione è soggetta alla discrezionalità del TD, come se B chiedesse di vedere le carte di A, ovvero, le carte di un altro giocatore che ha chiamato.

Regola 20: Assegnazione dei gettoni dispari (*Regola cancellata nel 2022*)

Esempio 1: Omaha High/Low split: Due giocatori con entrambi punto high e punto low con 2-3-4-5-6 Rainbow. A ha 2-3-4-5 e 6 di picche. B ha 2-3-4-5 e 6 di fiori. Il piatto contiene 66 gettoni dopo che si sono effettuati i dovuti cambi per avere gettoni della minor denominazione possibile. Metodo corretto per lo split: più preciso possibile; 33 ad A e 33 a B. Metodo sbagliato per lo split: dividere l'intero piatto in 33 per il punto high e 33 per il punto low. Poi assegnare ad A il gettone dispari dal piatto high per il seme della carta alta (6 di picche), e assegnare ad A il gettone dispari dal piatto low per il seme della carta alta (6 di picche). A finirebbe con 34 gettoni mentre B con soli 32;

Esempio 2: 7-Card Stud High/Low split: Due giocatori con entrambi punto high e punto low con 2-3-4-5-6 Rainbow. A ha 2-3-4-5 e 6 di picche. B ha 2-3-4-5 e 6 di fiori. A ha carta alta per seme (6 di picche). Il piatto contiene 66 gettoni dopo che si sono effettuati i dovuti cambi per avere gettoni della minor denominazione possibile. Metodo corretto per lo split: più preciso possibile; 33 a A e 33 a B. Metodo sbagliato per lo split: vedi Esempio 1.

Regola 38: Carte bruciate dopo azione sostanziale

Esempio 1-A: THE 50-100 con SB/BB in posizione 1 e 2. Pre-flop, carte iniziali distribuite a tutti i giocatori. Posto 3 (UTG) folda, posto 4 chiama, completando l'azione sostanziale con due azioni ed immissione di gettoni. Posto 5 realizza che ha solo una carta e che la sua mano è morta poiché è avvenuta azione sostanziale. Il dealer brucerà solo una carta prima di girare il flop. Il dealer non brucerà due carte per "tornare all'ordine originale dello stub".

Esempio 1-B: stesso gioco e stessa distribuzione iniziale. Posto 3 (UTG) folda, posto 4 chiama, completando l'azione sostanziale con due azioni ed immissione di gettoni. Posto 5 realizza che ha tre carte e che la sua mano è morta poiché è avvenuta azione sostanziale. Il dealer non considererà la terza carta del posto 5 come carta bruciata per il flop, e non girerà il flop senza aver prima bruciato una carta dallo stub.

Regola 40-A: Metodi di puntata, puntate non chiare o contraddittorie.

In situazioni poco chiare o qualora dichiarazioni verbali e gettoni siano in contraddizione, il TD determinerà la puntata in base alle circostanze ed alla regola 1.

Esempio: THE, heads-up: al river il giocatore A dichiara "quarantaduemila", ma spinge in avanti solo un gettone da 5000. Nessuno al tavolo ha udito la dichiarazione. Il giocatore B spinge in avanti 5000 per il call. Entrambi i giocatori mostrano le proprie carte e il giocatore A ha la mano migliore. Il criterio di giudizio è misto: la dichiarazione verbale viene prima, ma non era necessariamente chiara. Il gettone sembrava mostrare una puntata di 5000. In queste circostanze poco chiare e contraddittorie, il TD giudicherà nel modo più corretto possibile utilizzando la regola numero 1.

Regola 43: Ammontare dei rilanci. "ammontare della maggiore puntata o del rilancio precedenti nel round di puntate corrente"

Questa dicitura si riferisce alla maggiore azione "addizionale" o all'"ultimo incremento legale" effettuato da un precedente giocatore in puntata nel round corrente. Il round corrente è la

“strada corrente”, ovvero Pre-flop, flop, turn, river nei giochi con board. 3a – 4a – 5a – 6a – 7a strada nel 7 stud, etc.

Esempio 1: NLHE, bui 100-200. Dopo il flop, A apre puntando 600. B rilancia di 1000 per un totale di 1600. C rilancia di 2000 per un totale di 3600. Se D vuole rilanciare, deve almeno rilanciare “dell’ammontare della maggiore puntata o del rilancio precedenti nel round di puntate corrente”, che è rappresentato dal rilancio di C di 2000. Perciò D deve rilanciare di almeno 2000, per un totale di almeno 5600. Si noti che il minimo rilancio per D non è 3600 (puntata totale di C), ma solo 2000, cioè del rilancio addizionale aggiunto da C.

Esempio 2: NLHE, bui 50-100. Pre-flop A è UTG e punta all-in per un totale di 150 (un incremento di 50). Così abbiamo una puntata di 100 del buio e un all-in che aumenta il totale di 50. Qual è la puntata maggiore? 100 è ancora “l’ammontare della maggiore puntata o del rilancio precedenti nel round di puntate corrente”, quindi se B vuole rilanciare deve rilanciare di almeno 100, per un totale di 250.

Esempio 3: NLHE, bui 100-200. Al turn A punta 300. B mette 2 chips da 500, per un totale di 1000 (un rilancio di 700). È 1000 l’ammontare necessario a C per fare call. Se C vuole rilanciare, deve rilanciare almeno “dell’ammontare della maggiore puntata o del rilancio precedenti nel round di puntate corrente”, che è il rilancio di B di 700. Quindi il minimo rilancio di C dovrebbe essere di 700, per un totale di 1700. Si noti che il minimo rilancio di C non è 1000 (cioè la puntata totale di B).

Esempio 4-A: NLHE, bui 25-50. A rilancia di 75, per un totale di 125. SI NOTI che 125 totali= 50 (puntata) più 75 (rilancio). Il rilancio successivo in questa strada deve essere almeno “dell’ammontare della maggiore puntata o del rilancio precedenti nel round di puntate corrente”, ovvero 75. B rilancia del minimo (75) per un totale di 200. C rilancia di 300, per un totale di 500. Abbiamo ora una puntata di 50, due rilanci di 75 e un rilancio di 300 per un totale di 500. Se D vuole rilanciare, il rilancio deve essere “dell’ammontare della maggiore puntata o del rilancio precedenti nel round di puntate corrente”, che è 300. Quindi D dovrebbe rilanciare di 300 per un totale di 800.

Esempio 4-B: Stesso caso dell’esempio 4-A. La stessa puntata totale di 500 fino a D, ma c’è stato un rilancio di 450 di A per un totale di 500, B e C hanno entrambi chiamato. Quindi c’è una puntata di 50 (il buio) e un rilancio di 450. “Un rilancio deve essere almeno dell’ammontare della maggiore puntata o del rilancio precedenti nel round di puntate corrente”, che è il rilancio di A di 450. Quindi il call per D è di 500, e se D vuole rilanciare deve rilanciare almeno di 450 per un totale di 950.

Regola 45: Puntata con più gettoni.

“Quando si fa fronte ad una puntata, a meno che venga dichiarato verbalmente il raise, una puntata effettuata utilizzando più di un gettone è considerata call se non vi sia alcun gettone che possa essere rimosso lasciando nel piatto almeno l’ammontare del call. Se la rimozione di un singolo gettone lascia nel piatto un ammontare uguale o superiore al call, la puntata viene regolamentata dalla regola standard del 50% secondo la regola 41.” Utile regola empirica nella pratica: effettivamente, significa che se uno dei gettoni di minore denominazione nella puntata viene rimossa e lascia meno dell’ammontare del call, si considera un call. Se uno dei gettoni di minore denominazione nella puntata viene rimossa e lascia un ammontare uguale

o superiore al call, la puntata viene regolamentata dalla regola standard del 50% secondo la regola 41.

Esempio 1: *Non c'è un gettone che possa essere rimosso lasciando l'ammontare del call. 1-A: Il giocatore A apre dopo il flop per 1200, B mette due gettoni da 1000 senza alcuna dichiarazione. Questo è un call, poiché nessun gettone può essere rimosso lasciando l'ammontare del call (1200). 1-B: NLHE, bui 250-500. Pre-flop UTG rilancia di 600, per un totale di 1100. UTG+1 mette un gettone da 500 e uno da 1000 senza alcuna dichiarazione. Questo è un call, poiché né il gettone da 500 né quello da 1000 può essere rimosso lasciando l'ammontare del call (1100).*

Esempio 2: *Come 1-B, ma UTG+1 mette un gettone da 1000 e 5 da 100 senza alcuna dichiarazione. 4 gettoni da 100 possono essere rimossi lasciando l'ammontare del call (1100). Di conseguenza questa fattispecie è soggetta allo standard del 50% della regola 43. Il rilancio minimo è 600. Il 50% di 600 è 300. Quindi se UTG+1 mette 1400 o più, sarà obbligato a completare un rilancio completo fino a 1700 totali. Dato che in questo esempio UTG+1 ha messo 1500, deve effettuare un rilancio completo.*

Esempio 3: *come l'esempio 2 sopracitato, ma UTG+1 mette un gettone da 1000 e 3 da 100 senza alcuna dichiarazione. Due dei gettoni da 100 possono essere rimossi lasciando l'ammontare del call (1100), di conseguenza questa fattispecie è soggetta alla regola 41. Dato che il giocatore non ha puntato almeno il 50% di un rilancio minimo, questa puntata è considerata un call e vengono restituiti al giocatore gettoni per un valore di 200.*

Regola 46: Gettoni di puntate precedenti non fisicamente nel pot

Caso 1: *Se i gettoni precedenti non vengono spostati e non coprono il call. Es: THE 25-50, BB ha ingaggiati 2 gettoni da 25 l'uno, il giocatore di bottone rilancia a 600 (550 oltre il BB). 1: aggiungere un gettone di alta denominazione è un call (mette un gettone da 1k sui due da 25) 2: aggiungere più gettoni è un call se tutti i nuovi gettoni sono necessari per il call (mette due gettoni da 500 sui due da 25). In questi due esempi tutti i nuovi gettoni insieme ai precedenti sono necessari per effettuare il call. 3: aggiungere più gettoni è regolato dalla regola 45 se uno dei nuovi gettoni più piccoli non è necessario per il call (due gettoni da 1k sui due da 25 è una puntata totale di 1150). Per la regola 45, più gettoni senza dichiarazione verbale viene regolato come un raise se rappresenta il 50% del rilancio; altrimenti è call.*

Caso 2: *se i gettoni precedenti coprono il call, aggiungere qualunque nuovo gettone segue la regola 45 sulle puntate con più gettoni. Esempio: THE 50-100, BB mette un gettone da 1000. Pre-flop c'è un raise a 700 (600 oltre il BB). Il gettone da 1000 precedente copre il raise, quindi aggiungere più gettoni è regolamentato dalla regola 45 come puntata per l'intero importo.*

Caso 3: *se i gettoni precedenti vengono tutti ritirati 1: Rimuovere tutti i gettoni precedenti e aggiungere un gettone di alta denominazione è un call (ritira i due da 50 e mette un gettone da 1k) 2: Rimuovere tutti i gettoni precedenti e aggiungere più gettoni nuovi è regolato dalla regola 49 (ritira i due da 50, aggiunge due o più gettoni nuovi)*

Caso 4: *se i gettoni precedenti vengono parzialmente ritirati 1: Rimozione parziale dei gettoni precedenti (ritira uno dei 25, lascia l'altro 25, aggiunge nuovi gettoni), la regola 45 sulle puntate con più gettoni determina la puntata un raise se raggiunge il 50%, altrimenti un call).*

Regola 47: Riapertura dei rilanci

Esempio 1: Serie di piccole puntate all-in che siano cumulativamente pari ad un rilancio pieno e quindi riaprono i rilanci: NLHE, bui 50-100. Dopo il flop, A apre di 100 per il minimo. B punta all-in per un totale di 125. C chiama 125, D punta all-in per un totale di 200, E chiama 200. L'azione torna ad A che fa fronte ad un rilancio totale di 100. Dato che 100 è un rilancio completo, il rilancio è riaperto per A che può fare fold, call, o raise. Si noti che né l'incremento di B di 25, né quello di D di 75 rappresentano singolarmente un rilancio pieno, ma sommati insieme raggiungono un rilancio pieno e quindi riaprono il rilancio per "quei giocatori che abbiano già fatto azione e facciano fronte almeno ad un rilancio completo nel momento in cui il diritto di azione torni a loro".

Esempio 1-A: Al termine dell'esempio 1 sopracitato, A chiama il totale di 200 (aggiungendo 100 alla sua puntata precedente). Il turno è ora di C, che fa fronte ad un incremento di soli 75. C avendo in precedenza chiamato per 125, fa ora fronte a un totale di 200 (incremento di 75). C deve far fronte in totale a 225 perché siano riaperti i rilanci. Poiché 75 non è un rilancio pieno, i rilanci non sono riaperti per C che può quindi chiamare aggiungendo 75, foldare, ma non può rilanciare.

Esempio 1-B: Al termine dell'esempio 1 sopracitato, A rilancia del minimo (100), per un totale di 300. C ha già chiamato 125, quindi per C vi è un incremento di 175 per chiamare. 175 è più di un rilancio completo. Dato che C ha già fatto azione ed ora fa fronte "almeno ad un rilancio completo", i rilanci sono riaperti per C che può quindi fare fold, call, oppure raise.

Esempio 2: Serie di piccole puntate all-in, il rilancio minimo è l'ultima puntata valida o rilancio valido. NLHE, bui 50-100. Post-flop A apre per 300, B all-in per 500, C all-in per 650, D all-in per 800. E call per 800. Qual è il rilancio minimo per F? la puntata di apertura di 300 determina il rilancio minimo iniziale. Dato che nessun giocatore è all-in per un importo superiore di 300, il rilancio minimo per F rimane 300. F può chiamare 800 o rilanciare fino a 1100. Vedi anche regola 43, Esempio 2 nell'Illustration Addendum

Esempio 3: Piccoli all-in, 2 scenari. NLHE, bui 2000-4000. Pre-flop A chiama il grande buio e punta 4000. B folda e C punta all-in per un totale di 7500 (un incremento di 3500 oltre i 4000 di grande buio). Tutti foldano fino al piccolo buio che folda anch'egli. Esempio 3-A. È di 3500 l'ammontare necessario al grande buio, che non ha ancora fatto azione, per chiamare. Il grande buio può fare fold, chiamare i 3500 di incremento, o rilanciare di almeno 4000 per un totale di 11500. Il grande buio chiama, ed ora è 3500 l'ammontare necessario ad A per chiamare. A ha già fatto azione e sta facendo fronte a un incremento di 3500, che non è un rilancio pieno. Quindi A può solamente fare fold o chiamare aggiungendo 3500. Non può rilanciare perché non fa fronte "almeno ad un rilancio completo" quando l'azione ritorna a lui. Esempio 3-B. Il grande buio rilancia il minimo (4000), per un totale di 11500. Ora è 7500 l'incremento per A e poiché è più di un rilancio completo, il rilancio è riaperto per A che può quindi fare fold, call, o rilanciare.

Regola 51: Azioni Vincolanti / Undercall nel proprio turno

Esempio 1: NLHE, bui 1000-2000. Post-flop, A apre per 2000, B rilancia a 8000, C spinge in silenzio 2000. C ha fatto Undercall sulla puntata di B. Per la regola 39-B, dato che quella di B non è puntata di apertura (quella di A lo è) e il round di puntate ha più giocatori, a discrezione

del TD si può richiedere a C di completare un call oppure permettergli di perdere le 2000 chips dell'Undercall e foldare.

Esempio 2: NLHE, bui 1000-2000. Post-flop 4 giocatori rimasti. A apre per 8000, B spinge in silenzio 2000. Per la regola 39-B, B ha effettuato Undercall sulla puntata di apertura e deve fare un call completo per 8000.

Esempio 3: NLHE, bui 1000-2000. Post-flop, A apre per 2000, B rilancia a 8000, C dichiara "call". Per la regola 39-A, C ha effettuato una dichiarazione verbale generica ("call") nel proprio turno. C è obbligato a chiamare l'intera puntata di B, ovvero 8000.

Regola 52-B: Puntate di ammontare non corretto, pot-limit

Esempio 1: PLO, 500-1000. Dopo il flop il piatto è 10.500. Il giocatore A vuole puntare pot e chiede un conteggio al dealer. Il dealer risponde "9.500". A spinge in avanti 9.500. Il giocatore B folda, il giocatore C chiama per 9.500. È avvenuta azione sostanziale dopo la puntata iniziale non corretta. Il dealer realizza che la puntata pot di A avrebbe dovuto essere di 10.500. Poiché l'ammontare dichiarato era meno del pot ed è avvenuta azione sostanziale, la puntata di 9.500 è vincolante e non sarà portata a 10.500.

Esempio 2: come esempio 1 sopra, il giocatore B folda e il dealer realizza che la puntata pot del giocatore A avrebbe dovuto essere 10.500. Non vi è stata azione sostanziale, così A deve aumentare la propria puntata a 10.500. Esempio 3: PLO, 500-1000. Post-flop il piatto è 10.500. Il giocatore A vuole puntare pot e chiede un conteggio al dealer. Il dealer risponde "11.500". A spinge in avanti 11.500, il giocatore B folda, il giocatore C e il giocatore D chiamano entrambi per 11.500. Prima che il dealer bruci una carta e giri il turn, realizza che la puntata iniziale di A era una puntata non valida e sovradimensionata. Malgrado sia avvenuta azione sostanziale, dato che la puntata non era corretta (ai fini del pot-limit, N.d.T.), le puntate vengono ridotte a 10.500 per tutti i giocatori che hanno chiamato in qualunque punto della strada corrente. Se la carta successiva (il turn in questo caso) fosse già stata girata, l'errore rimarrebbe e non verrebbe corretto.

Regola 53 A - Azione fuori turno

Esempio 1: THE 50-100. Post flop posto 3 apre per 300, posto 4 folda, l'azione è al posto 5 quando posto 6 dichiara "raise 800". Step 1: l'azione torna alla posizione corretta (posto 5) che fa fronte ad una puntata di 300. Step 2: se il giocatore al posto 5 fa call o fold, l'azione non è cambiata per il posto 6 che è quindi vincolato al rilancio fino a 800. Tuttavia, se posto 5 rilancia (ad esempio fino a 600), allora l'azione per il posto 6 è cambiata da una puntata di 300 ad una puntata di 600. I gettoni per il valore di 800, essendo l'azione cambiata, possono essere restituiti al giocatore posto 6 che ha tutte le opzioni aperte: call 600, re-raise fino almeno a 900, oppure fold.

Esempio 2: THE 50-100. Post flop posto 3 fa check, posto 4 fa check, l'azione è al posto 5 quando posto 6 dichiara "check". Step 1: l'azione torna alla posizione corretta (posto 5) che non fa fronte ad alcuna puntata. Step 2: se il giocatore posto 5 fa check, l'azione non è cambiata per il posto 6 e il suo check fuori turno è vincolante. Tuttavia, se il posto 5 fa una puntata (ad esempio 300), allora l'azione per il posto 6 è cambiata da un check a una puntata di 300. Se l'azione cambia, allora posto 6 ha tutte le opzioni aperte: call per 300, re-raise per almeno 600, o fold.

Regola 53 B: - Azione sostanziale fuori turno

Un giocatore che fosse saltato da un'azione fuori turno deve difendere il proprio diritto ad effettuare azione. Se trascorre un ragionevole lasso di tempo e il giocatore saltato non si esprime per tempo lasciando che avvenga azione sostanziale (regola 35) alla sinistra dell'azione fuori turno, quest'ultima risulta vincolante. Il Floor verrà chiamato per stabilire come considerare la mano saltata.

Esempio 1: NLHE, bui 100-200. UTG (posto 3) punta 600. Il posto 4 viene saltato dal posto 5 che chiama 600 fuori turno. Posto 6 ci pensa per un momento e poi fa fold. Ci sono ora 2 giocatori che hanno effettuato azione con coinvolgimento di gettoni alla sinistra del posto 4. Due giocatori con gettoni qualifica questa fattispecie come azione sostanziale (Regola 35). Inoltre, il posto 4 ha avuto un tempo ragionevole per portare all'attenzione del dealer il fatto di essere stato saltato. Il call del posto 5 è vincolante a causa dell'azione sostanziale fuori turno, e il fold fuori turno del posto 6 è vincolante (vedi regola 50). Il Floor viene chiamato per prendere una decisione sul destino della mano del posto 4. (???)

Esempio 2: NLHE, bui 100-200. Rimangono quattro giocatori a vedere il turn. Dopo che il dealer ha girato il turn, UTG (posto 3) apre puntando 600. Il posto 4 viene saltato dal posto 5 che chiama 600 fuori turno. Il dealer bussa, brucia una carta e gira il river. Il Floor viene chiamato per prendere una decisione sul destino della mano del posto 4.

SEZIONE 2 – CASH GAME

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il Texas Hold'em Poker si gioca con un mazzo di 52 carte costituito da quattro semi - picche, denari, cuori, fiori – con tredici valori ciascuno: Asso, Re, Regina, Jack, Dieci, Nove, Otto, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Tre, Due.

L'impiegato non partecipa al gioco ma ha solamente il compito di distribuire le carte, condurre la partita e riscuotere la trattenuta per la casa da gioco (RAKE).

I giocatori (fino a un massimo di 9 per tavolo) sono in competizione tra di loro per aggiudicarsi il piatto (POT) vale a dire tutte le puntate effettuate nel corso di una mano.

Un giocatore vince il piatto se rimane l'unico in gioco o se, terminate le scommesse, al momento di mostrare il punto della sua mano (SHOWDOWN) risulterà avere quello migliore. La migliore mano di poker possibile deve essere formata da cinque carte scelte opportunamente tra le due personali (HOLE CARDS) distribuite coperte a ciascun giocatore e le cinque carte comuni (COMMUNITY CARDS) distribuite sul tappeto in tre momenti diversi nel corso della mano (FLOP – TURN – RIVER).

Le puntate vengono effettuate in quattro turni. Il primo turno ha luogo quando ogni giocatore riceve le prime due carte ed il FLOP non è stato ancora mostrato; il secondo dopo che il FLOP è stato mostrato, il terzo dopo che è stato esibito il TURN ovvero la quarta delle COMMUNITY CARDS; il quarto ed ultimo turno di puntate dopo che è stato esibito il RIVER, cioè la quinta ed ultima delle COMMUNITY CARDS.

Un contrassegno tondo (DEALER BUTTON) posizionato di fronte ad un giocatore indica la posizione del mazziere (giocatore che riceve le carte per ultimo). Il DEALER BUTTON ad ogni mano si sposta in senso orario al giocatore successivo.

La mano ha inizio nel momento in cui il mazzo di carte comincia ad essere mischiato. Prima che le carte vengano distribuite i due giocatori immediatamente alla sinistra del bottone devono effettuare una puntata obbligatoria di valore prestabilito chiamata Piccolo Buio (SMALL BLIND) e Grande Buio (BIG BLIND).

L'impiegato assegna due carte coperte a ciascun giocatore presente al tavolo, distribuendole in senso orario una alla volta, partendo sempre dallo SMALL BLIND (primo giocatore seduto alla sinistra del bottone).

Terminata la distribuzione delle carte, ha inizio il primo turno di puntate a cominciare dal giocatore alla sinistra del BIG BLIND.

Terminato il primo turno di puntate, l'impiegato raccoglie tutte le puntate effettuate che vanno a formare il piatto (POT) quindi annulla, senza farla vedere, la prima carta del mazzo e dispone tre carte scoperte sul tavolo (FLOP).

Il FLOP determina un nuovo turno di puntate cominciando questa volta dal giocatore a sinistra del bottone. L'impiegato raccoglie le puntate effettuate e le aggiunge al piatto, quindi, annulla la prima carta del mazzo e ne dispone un'altra scoperta (TURN) accanto alle tre del FLOP.

Il TURN dà l'avvio al terzo turno di puntate cominciando sempre dal giocatore a sinistra del bottone.

Rispettando la medesima procedura viene mostrata la quinta carta (RIVER).

Il RIVER determina il quarto e ultimo turno di puntate cominciando sempre dal giocatore a sinistra del bottone.

Terminate le puntate, l'impiegato inviterà i giocatori ancora in gioco a effettuare lo SHOWDOWN (far vedere le carte appoggiandole sul tappeto).

Il giocatore che avrà realizzato la combinazione più alta si aggiudicherà tutto il piatto, detratta la trattenuta per la casa da gioco. In caso di parità il piatto verrà diviso.

Il DEALER BUTTON viene quindi spostato in senso orario al giocatore successivo, e le carte mescolate determinando l'inizio di una nuova mano.

Durante i turni di puntate sono consentite le seguenti azioni:

CHECK: il giocatore passa l'azione al giocatore seguente senza rinunciare al diritto di rimanere in gioco. Si può fare CHECK solo se non sono state ancora effettuate puntate in quel turno;

BET: la prima puntata effettuata al Flop, Turn o River. Se un giocatore punta, chi lo segue può passare (Fold), rilanciare (Raise) o vedere (Call);

FOLD: il giocatore rinuncia al piatto ritirandosi dalla mano in corso e consegna le proprie carte all'impiegato senza farle vedere;

CALL: il giocatore accetta la puntata effettuata del giocatore che lo ha preceduto mettendo in gioco lo stesso importo;

RAISE: il giocatore effettua una puntata di valore superiore a quella del giocatore che lo ha preceduto;

ALL-IN: il giocatore mette sul piatto tutto ciò che ha davanti a sé (i suoi resti), per rilanciare o coprire almeno parzialmente la puntata avversaria. Chi va in all-in partecipa allo svolgimento della mano fino allo showdown, concorrendo alla vincita solo relativamente alla quota parte del piatto coperta dalle chips puntate.

Il pot viene diviso in:

main pot: comprende le quote coperte dal giocatore in all-in ed è aggiudicato al giocatore con la combinazione migliore fra tutti i partecipanti, incluso il giocatore in all-in;

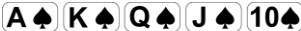
side pot: comprende le quote non coperte dal giocatore in all-in ed è aggiudicato al giocatore con la migliore combinazione, escluso il giocatore in all-in. Se nel corso di una mano più giocatori vanno in all-in, si costituiscono più side pot.

Un turno di puntate termina quando tutti i giocatori rimasti in gioco hanno visto le puntate (CALL), oppure se tutti hanno passato l'azione (CHECK), o se è rimasto in gioco un solo giocatore.

VALORE DELLE COMBINAZIONI

L'ordine delle carte (in base al loro valore) in senso decrescente è: Asso, Re, Regina, Jack, Dieci, Nove, Otto, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Tre, Due.

Le combinazioni che si possono realizzare sono di seguito elencate in ordine di valore decrescente. Il seme non ha alcuna influenza sul valore della mano.

Scala Reale (Royal Flush): es. – 

cinque carte dello stesso seme in sequenza dall'Asso al Dieci.

Scala di Colore (Straight Flush): es. - .cinque carte dello stesso seme in sequenza.

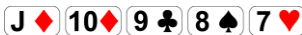
Nel caso vi fossero più scale di colore nella stessa mano, la vincente sarà quella che include la carta di maggior valore.

Poker (Four of a Kind): es. -  quattro carte dello stesso valore ed una diversa. Nel caso vi fossero più poker nella stessa mano vince quello composto da carte di maggiore valore. Nel caso di più poker equivalenti, vince il giocatore con la quinta carta di maggiore valore.

Full (Full House): es. - è  costituito da un tris più una coppia.

Il valore di un full viene determinato dal tris che lo compone. Il valore della coppia è determinante solo nel caso due o più giocatori abbiano realizzato full con lo stesso tris.

Colore (Flush): es. - cinque carte dello stesso seme non in sequenza. Nel caso vi fosse più di un colore, vince il giocatore con la carta di maggior valore. Se questo non sarà sufficiente per stabilire il vincitore si procederà a confrontare la seconda, la terza, la quarta, la quinta carta.

Scala (Straight): es. -  cinque carte in sequenza ma non tutte dello stesso seme. Nel determinare il valore di una scala conta esclusivamente il valore della carta più alta che la compone. L'Asso può essere utilizzato come carta più alta dopo il Re o più bassa prima del Due.

Tris (Three of a Kind): es. - tre  carte dello stesso valore più due carte non collegate ad esso. Nel caso vengano realizzati due o più tris dello stesso valore verrà confrontata la quarta carta di maggior valore ed eventualmente la quinta.

Doppia Coppia (Two Pairs): es. - è costituita da due coppie di carte uguali. Nel determinare la vincente tra due mani che hanno realizzato una doppia coppia si considera nell'ordine:

1. Il valore della maggiore delle due coppie;
2. Il valore della seconda coppia se le due coppie maggiori si equivalgono;
3. Il valore della quinta carta se entrambe le coppie delle due mani si equivalgono.

Coppia (Pair): es. - due carte dello stesso valore e altre tre carte non abbinata. Nel caso vengano realizzate due o più coppie dello stesso valore verrà confrontata la terza carta di maggior valore ed in caso di ulteriore parità si continuerà il confronto fino alla quinta carta.

Carta più Alta (High Card): es. -      costituita da cinque carte slegate tra loro. La carta più alta determina il valore della mano. In caso di pareggio, sarà la seconda, la terza, la quarta o la quinta carta, in base al suo valore, a decidere il vincitore della mano.

APERTURA E BILANCIAMENTO DEI TAVOLI

All'apertura del tavolo l'impiegato toglie i sigilli alle carte e verifica la completezza del mazzo stendendo le carte a semicerchio davanti a sé. L'impiegato, con il permesso del capo, raccoglierà le carte stese sul tavolo e le mescolerà. Per determinare i seat dei giocatori si provvederà a sorteggio tramite seat card, e solo allora potranno prendere posto al tavolo. Talune volte a discrezione del capotavolo un giocatore potrà venire assegnato ad un seat deciso dalla direzione senza replica. In tutti i casi se un giocatore rifiutasse il posto assegnatogli, egli non potrà pretendere un posto ad un tavolo con buy-in identico **per la mezz'ora successiva**. Non sono ammesse prenotazioni telefoniche e obbligatorio che ogni giocatore sia presente e sorteggiare il suo posto a sedere.

A seconda delle esigenze della Casa da Gioco i tavoli verranno equilibrati; all'apertura verrà seguita la regola del "must move": qualora occorra effettuare uno spostamento di giocatori verso un tavolo aperto successivamente, la Direzione potrà spostarvi uno o più giocatori individuandoli tra gli ultimi ad aver preso posto ai tavoli precedentemente aperti.

ASSEGNAZIONE DEL BOTTONE

Quando un nuovo tavolo viene aperto l'impiegato distribuisce una carta scoperta a ciascun giocatore seduto. Il DEALER BUTTON verrà assegnato al giocatore che ha la carta più alta. Solo a tal fine l'ordine d'importanza dei semi è il seguente: Picche-Cuori-Quadri-Fiori.

MISCHIARE LE CARTE

La procedura per mischiare le carte si suddivide in tre fasi successive:

1. Lo SCRAMBLE (o insalata): il mazzo viene steso con le carte coperte sul tavolo e usando entrambe le mani, con movimenti ampi e circolari, viene mescolato.
2. Lo SHUFFLE: il mazzo viene mescolato usando sia la tecnica dello riffle-shuffle (il mazzo è diviso in due parti, gli angoli sollevati con i pollici e poi rilasciati sovrapponendo alternativamente le carte delle due parti del mazzo) sia quella dello strip-shuffle (il mazzo è diviso in tre parti cambiandone l'ordine).
La sequenza dello shuffle sarà: riffle-riffle-riffle-strip-riffle.
3. Il CUT: il mazzo viene tagliato dall'impiegato usando una sola mano. Una mascherina viene usata per non fare vedere l'ultima carta del mazzo.

Questa procedura è ripetuta a ogni mano. Il primo riffle segna l'inizio della nuova mano.

DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

L'impiegato, verificato che il bottone sia correttamente posizionato e che le puntate dello Small Blind (SB) e del Big Blind (BB) sono state regolarmente effettuate, può procedere alla distribuzione delle carte. Le distribuisce coperte, una alla volta, iniziando dallo SB (primo giocatore a sinistra del bottone) procedendo in senso orario per due giri completi. Ciascun giocatore riceve due carte coperte personali (HOLE CARDS) di cui è responsabile e deve proteggere. Durante la mano, i giocatori non possono far vedere le proprie carte né rivelare il loro valore.

STESURA DEL BOARD

Terminata la distribuzione delle carte, inizia la prima tornata di puntate. I giocatori a turno possono agire dichiarando: vedo (CALL), passo (FOLD) o rilancio (RAISE). In quest'ultimo caso è importante annunciare l'entità del rilancio per evitare equivoci.

Nota bene: se uno o più giocatori dichiarano Call dopo il BB, i giocatori di SB e BB hanno ancora l'opzione di rilancio (OPTION). Quindi è molto importante, prima di continuare, invitare questi giocatori a manifestare le loro intenzioni. L'opzione di rilancio è riconosciuta anche ad un nuovo giocatore che ha pagato una cifra pari al BB per entrare subito in gioco.

Terminata la prima tornata di puntate, l'impiegato costituisce il MAIN POT raccogliendo tutti i gettoni (COLLECT), li posiziona davanti a sé ma decentrati sulla sinistra, annunciando quanti giocatori partecipano alla mano specificando quanti attivi e quanti in All-In.

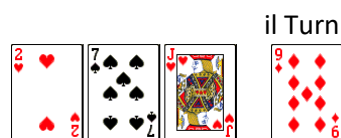
IL FLOP



L'impiegato richiama l'attenzione dei giocatori attivi, battendo moderatamente il pugno destro sul tavolo; quindi, pone partendo dal Main Pot la prima carta del mazzo tenendola coperta (FIRST BURN CARD) e scopre contemporaneamente sul tappeto le tre carte successive del mazzo (FLOP).

Il Flop da origine ad un'altra tornata di puntate. Da questo momento in poi l'azione comincia sempre dal primo giocatore attivo dopo il bottone, il quale può dichiarare: "Check", "Bet" o "Fold". I giocatori successivi possono fare altrettanto o rilanciare se c'è stata una puntata.

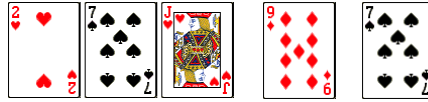
II TURN



Completato il giro di puntate, l'impiegato richiama nuovamente l'attenzione dei giocatori attivi rimasti, infila sotto la first burn card un'altra carta coperta (SECOND BURN CARD) e scopre, in modo che tutti possano vederla contemporaneamente, la quarta carta (TURN).

Con il Turn ha inizio un nuovo giro di puntate rispettando la procedura descritta precedentemente.

II RIVER



Terminato il giro di puntate del Turn, l'impiegato richiama per l'ultima volta i giocatori attivi rimasti, battendo moderatamente il pugno destro sul tavolo, infila sotto la *second burn card* un'altra carta coperta (THIRD BURN CARD) e scopre la quinta e ultima carta (RIVER). A questo punto l'impiegato annulla le carte restanti del mazzo, con sopra appoggiata la mascherina, collocandole nell'area sottostante la linea del Board formato dalle cinque carte. Con il River vi sarà l'ultimo giro di puntate prima dello Showdown.

ATTENZIONE: dal momento della distribuzione della prima carta, fino al River, l'impiegato terrà sempre il mazzo nella mano senza mai abbandonarlo o appoggiarlo sul tavolo.

RUN IT TWICE-THREE TIMES

Nel corso della mano i giocatori possono accordarsi per giocare la mano con un doppio Board o con un triplo Board, a condizione che il piatto abbia un valore maggiore od uguale a 150 euro.

In questo caso l'impiegato, tenendo valide per tutti i board le carte scoperte fino a quel momento, provvederà a completare il primo board, quindi il secondo board ed eventualmente il terzo board. Il piatto verrà suddiviso equamente in due o tre piatti distinti e ogni parte sarà assegnata alla combinazione vincente di ciascun Board. L'impiegato deve bruciare una carta prima di scoprire ogni Flop, Turn e River.

Il Rake sarà applicato, nelle modalità stabilite dalla Direzione, prima di suddividere il piatto.

LO SHOWDOWN

Ultimati tutti i giri di puntate, l'impiegato chiede ai giocatori rimasti in gioco di scoprire le carte (SHOWDOWN), verifica in questo modo i punteggi e stabilisce la mano più alta. Il punto si realizza con la migliore combinazione di cinque carte scelte fra le carte comuni stese sul tavolo e le carte personali del giocatore.

- Per vincere una qualsiasi parte del piatto, un giocatore deve mostrare scoperte, sul tavolo, tutte e due le carte personali.
- Le carte "parlano". Sebbene l'impiegato sia tenuto ad individuare la mano migliore, ogni giocatore al tavolo è moralmente obbligato a correggere un eventuale errore dell'impiegato. Anche se le dichiarazioni verbali in merito al contenuto di una mano non sono vincolanti, reclamare deliberatamente una mano, con l'intento di far scartare a un altro giocatore una mano vincente, non è etico e può portare alla perdita del piatto.
- Qualsiasi giocatore, impiegato o capo che si accorga di un importo sbagliato di gettoni messi nel piatto, o di un errore in fase di assegnazione dello stesso, è tenuto ad evidenziarlo subito. Tutti devono cooperare per evitare gli errori.

- d) Prima che il piatto sia assegnato, tutte le mani perdenti devono essere eliminate dall'impiegato voltando le carte con la faccia in basso.
- e) Ogni partecipante ad una mano può chiedere di vedere qualsiasi mano che abbia partecipato allo Showdown, anche se la mano vincente o quella perdente hanno già toccato il Muck. In questo caso deve però comprovare le ragioni di una tale richiesta. Se il giocatore vincente chiede di vedere la mano del giocatore che ha perso, entrambe le mani tornano "vive" e la migliore vince.
- f) Terminato l'ultimo turno di puntate, il giocatore che ha effettuato l'ultima azione aggressiva deve mostrare le carte per primo. Questo vale indipendentemente dal fatto che l'ultima azione si sia verificata al River, al Turn, al Flop o al Preflop. I giocatori che seguono in senso orario mostreranno a turno le loro carte.
- g) Per velocizzare il gioco, un giocatore convinto di aver vinto la mano può mostrare le proprie carte senza attendere il suo turno. Ogni giocatore con una mano migliore può allora scoprire le proprie carte.
- h) Quando si forma un piatto secondario (SIDE-POT), il vincitore del Side-Pot deve essere stabilito prima che il piatto principale (MAIN-POT) venga assegnato. Nel caso vi sia più di un Side-Pot la loro attribuzione viene decisa cominciando dal Side-Pot che si è formato per ultimo, passando poi a quelli precedenti fino all'assegnazione del piatto principale.

Prima di passare la vincita, l'impiegato tratterrà il RAKE.

PAREGGI

Nel caso in cui due o più giocatori avessero lo stesso punto si prendono in considerazione i kickers per determinare il vincitore, precisando che il punto è determinato solo dalle cinque migliori carte. Il kicker è la carta che non partecipa al punto ma che viene contemplata tra le cinque migliori carte.

Esempio: se entrambi i giocatori hanno doppia coppia si valuta chi tra i due giocatori può avere la 5° carta più alta (kicker).

Nel caso in cui anche i kickers fossero di pari valore si procede alla divisione del piatto tra i giocatori in questione (SPLIT POT).

I semi delle carte non sono determinanti per la vittoria del piatto in caso di pareggio.

Se due o più mani pareggiano, il piatto viene diviso. I piatti secondari (SIDE POT) e il piatto principale (MAIN POT) vengono divisi separatamente e non come un unico piatto.

Eventuali gettoni non più divisibili vengono assegnati a partire dal primo giocatore attivo dopo il bottone in senso orario.

Prima di dividere il piatto, e nei casi previsti l'impiegato preleverà il RAKE.

RAKE (cagnotte)

Il Rake (cagnotte) è la tassa che la casa da gioco applica ad ogni piatto. Solitamente è nell'ordine del 5% del Pot totale, con la possibilità di fissare un massimo fisso prelevabile denominato CAP. La Direzione della casa da gioco ha la facoltà di variare Rake o Cap.

Nel caso in cui il Rake comporti una frazione di euro, l'impiegato arrotonderà il Rake.

“No flop No drop”: Non verrà applicato il Rake al piatto se le tre carte del Flop non saranno estratte.

Il Rake, quando è possibile, viene prelevato dal Main Pot. Qualora il Main Pot non risultasse sufficiente per raggiungere il Cap, la differenza sarà prelevata dai Side Pot.

Esempio: con un POT TOTALE di 1300 €, composto di un main pot di 100 €, un primo side pot di 200 € ed un secondo side pot di 1000 €, si preleveranno 5 € dal main pot, 10 € dal primo side pot e 15 € dal secondo side pot.

Se la mano si esaurisce prima dello Showdown solo le puntate che sono state “viste” (Call) concorrono alla determinazione del Rake.

CAMBIO DI IMPIEGATO

All'arrivo del nuovo impiegato, quello uscente deve:

- a) Posizionare correttamente il bottone per la nuova mano.
- b) Annunciare: "New dealer".
- c) Ricordare i bui ed eventualmente segnalare, a bassa voce, i giocatori da seguire con più attenzione.

Ogni volta che l'impiegato lo ritenga necessario, verifica che ci siano tutte le 52 carte del mazzo. Lo può fare durante il gioco dopo aver scoperto il River. Conta le carte rimaste nel mazzo, quelle scartate dai giocatori, aggiunge mentalmente quelle del Board (5+3) e quelle dei clienti ancora in gioco.

SHOW ONE, SHOW ALL (esibite a uno, esibite a tutti)

Tutti i giocatori presenti al tavolo devono avere le stesse informazioni sul contenuto di una mano. I giocatori hanno il diritto di vedere le carte che, dopo la distribuzione, vengono mostrate ad un altro giocatore. Se soltanto una delle due carte è stata mostrata, l'altra può rimanere coperta. Se un giocatore fa vedere le proprie carte a:

- un giocatore attivo, le carte devono essere mostrate immediatamente a tutti gli altri giocatori.
- un giocatore non attivo, le carte vengono mostrate solo alla conclusione della mano, in modo da non alterarne la normale conclusione.

L'impiegato, per quanto possibile, inviterà i giocatori ad evitare di tenere questo tipo di comportamento.

Le carte eventualmente girate, anche prima che sia completata la puntata, non saranno considerate automaticamente come scartate (Fold).

BUY IN

Un nuovo giocatore che si siede al tavolo deve acquistare un importo minimo di gettoni stabilito dalla casa da gioco (BUY IN).

Lo SHORT BUY IN si ha quando un giocatore al tavolo, rimasto con una dotazione di gettoni (STACK) inferiore al BUY IN, acquista un quantitativo di gettoni tale che non gli consente di arrivare ad avere il minimo BUY IN stabilito. Ad ogni giocatore è permesso effettuare una sola

volta il SHORT BUY IN durante la partita. Aumentare la propria dotazione di gettoni (STACK) oltre il minimo BUY IN può invece essere fatto più volte e della quantità che si desidera, ma solamente tra una mano e l'altra.

Un giocatore proveniente da un tavolo che è stato chiuso, o trasferito al tavolo dalla Direzione, può continuare a giocare con il quantitativo di gettoni che possedeva, anche se inferiore al minimo BUY IN. Nel caso invece un giocatore cambi tavolo volontariamente, deve almeno avere un quantitativo di gettoni pari al BUY IN previsto per il nuovo tavolo.

PUNTATE

Per poter puntare il giocatore deve dichiarare verbalmente l'ammontare della puntata o mettere i gettoni davanti a sé con un singolo movimento. Questa procedura è necessaria per evitare di commettere una puntata irregolare (STRING BET).

- a) Battere sul tavolo con la mano equivale a fare Check.
- b) Un'affermazione verbale è vincolante. Dichiarare: "Fold", "Check", "Bet", "Call" o "Raise", rende l'azione obbligatoria.
- c) Qualsiasi puntata deve essere almeno equivalente a quella precedente. Se un giocatore possiede un ammontare di chip inferiore a quello della puntata precedente, può puntare ugualmente dichiarando: "All-In".
- d) Se c'è discrepanza tra la dichiarazione verbale e l'importo messo nel piatto, la puntata viene corretta in base al valore dichiarato. Questa regola vale solo quando la dichiarazione verbale viene fatta prima che i gettoni siano messi sul piatto o contemporaneamente.
- e) Puntare un singolo gettone senza dichiarare nulla equivale a Call. Se la puntata è fatta dal primo di mano vale per l'effettivo valore del gettone.

Esempio: al FLOP, TURN o RIVER se il BET viene giocato con una singola CHIP di valore superiore al BB, la puntata è da considerarsi per il valore intero della CHIP.

- f) Qualsiasi All-In inferiore al rilancio minimo (MINIMUM RAISE) non viene considerato un rilancio pieno (FULL RAISE) e non riapre il gioco.
- g) Il Check-Raise è consentito in tutte le partite
- h) Non è consentito agire quando non è il proprio turno. Un'azione o una dichiarazione verbale al di fuori del proprio turno è considerata vincolante, non lo è solo se subentrano nuove puntate (Bet, Raise), da parte dei giocatori che sono stati preceduti nell'azione.

Esempio: se un giocatore dichiara un Raise anticipatamente dovrà puntare obbligatoriamente quella cifra. Egli potrà essere libero da tale obbligo solo se chi lo precede, pur sapendo che lui vuole rilanciare, farà a sua volta Raise aprendo nuovamente il gioco. In questo caso colui che ha agito anticipatamente può anche fare Fold.

- i) Non sono permessi rilanci in serie, ovvero rilanciare la propria puntata.
- j) Per proteggere il diritto al rilancio è necessario dichiarare verbalmente la propria intenzione o aggiungere sul piatto la quantità di chips desiderata con un unico movimento.
- k) Tutti i Bet ed i Call fatti per errore di importo più basso del dovuto devono essere corretti all'importo giusto. Si applica questa regola solo se l'errore viene rilevato prima della

chiusura della fase di puntate. Un giocatore che ha già agito non può in alcun caso modificare un Call in un Raise.

- l) Chiaro fraintendimento. Un giocatore che punta o chiama mettendo delle chip nel piatto è tenuto all'azione. Se, il giocatore è all'oscuro di un Raise, ha la possibilità di ritirare il suo denaro e riconsiderare l'azione, posto però che nessuno abbia già agito dopo di lui.

Esempio: Un giocatore punta 100 €, un altro giocatore mette una chip da 500 € e dice a voce bassa: "Quattrocento". Il successivo mette una chip da 100 € e dice "Call". L'impiegato fa notare che la puntata era di 400 €, ma il giocatore ribatte: "Pensavo che avesse detto 100 €".

È importante capire se l'impiegato ha annunciato quel Raise perché, anche se i giocatori hanno comunque l'obbligo di seguire attentamente la partita, qualora l'impiegato avesse ommesso di annunciare il Raise causando un fraintendimento, la puntata potrà essere restituita. Viceversa, se la dichiarazione dell'impiegato è inequivocabile, il giocatore sarà obbligato a puntare la cifra precedentemente annunciata senza però doverla completare. Successivamente potrà decidere se abbandonare o giocare completando la puntata.

Considerato che l'entità delle puntate nel poker NO-LIMIT ha un'estensione molto ampia, un giocatore che ha agito in base a un evidente fraintendimento riguardante l'importo puntato, deve essere protetto. Un Call può essere ritenuto nullo se è palese che il giocatore abbia frainteso l'entità dell'importo. Chi punta non deve mostrare le carte fino a quando la sua puntata non è stata coperta per intero, oppure fino a quando, chi deve coprire la puntata, non ha dato prova di aver compreso pienamente l'ammontare della stessa.

La Direzione si riserva la più ampia discrezionalità nel risolvere situazioni di questo tipo. Una possibile regola di applicazione generale è quella di rifiutare qualsiasi reclamo, relativo alla mancata comprensione della puntata, se chi chiama ha già spostato nel piatto chips in misura pari o superiore all'ottanta per cento di tale cifra.

Nel prendere una decisione, bisogna tenere presente il modo di giocare, la conoscenza delle regole e l'esperienza di ogni singolo giocatore.

REGOLA DEL 50% NEL NO-LIMIT

La regola del 50% serve a determinare se una puntata errata va ricondotta a un Call o completata ad un Raise.

ESEMPIO: 1° giocatore BET 200

2° giocatore RAISE 1000

Sappiamo, in base alla regola del MR, che il 3° giocatore per fare Raise deve mettere almeno 1800.

Cosa accade se la puntata del 3° giocatore è inferiore a 1800?

a) Se il 3° giocatore erroneamente punta (senza annunciare nulla) 1300 la sua puntata verrà corretta a 1000 perché i 300 in più che ha puntato non sono sufficienti a coprire almeno il 50% del raise precedente che era di 800.

b) Se il 3° giocatore erroneamente punta (senza annunciare nulla) una cifra compresa tra 1400 e 1795 la sua puntata verrà completata a 1800 perché qualsiasi

*puntata effettui supera o copre almeno il 50% del Raise precedente che era di 800.
c) Cosa completamente diversa avviene se il 3° giocatore dichiara verbalmente "Raise" prima di porre i gettoni sul piatto in questo caso anche la puntata descritta nel caso a) pur essendo inferiore al 50% va completata a 1800 perché prevale la dichiarazione verbale sulla puntata posta.*

ATTENZIONE: nella formula NO-LIMIT e POT-LIMIT un All-In inferiore al MR non sarà considerato come un Full Raise e quindi non potrà mai riaprire il gioco.

FOLD (lasciare la mano)

Il giocatore che intende abbandonare la mano deve porgere le carte coperte al dealer che le annullerà mettendole e confondendole fra gli scarti (MUCK).

DEAD HAND (mano morta)

La mano di un giocatore è considerata morta quando:

- a) Il giocatore rinuncia al piatto pronunciando la parola FOLD.
- b) La mano non contiene il corretto numero di carte.
- c) È stato chiamato "tempo" al giocatore e questo lascia passare il tempo oltre il limite stabilito di un minuto.
- d) Le carte gettate toccano l'insieme delle carte scartate in precedenza dai giocatori (MUCK). Comunque, una mano può essere recuperata e dichiarata ancora attiva a discrezione della Direzione e nell'interesse del gioco.
- e) Le carte vengono lanciate sopra a quelle di un altro giocatore, che siano scoperte o meno. I giocatori sono responsabili delle proprie carte e devono proteggerle eventualmente con una chip o con un altro oggetto di piccole dimensioni posizionato sopra di esse.

Quando una mano è considerata morta, l'impiegato deve raccogliere subito le carte scartate che annullerà mettendole e confondendole fra gli scarti (MUCK).

Qualora un giocatore passi la mano gettando le carte scoperte (FACE UP) le sue carte verranno ritirate e poste davanti al Board in modo tale da poter essere viste da tutti gli altri giocatori per poi essere poste nel Muck. Il Capo richiamerà l'attenzione del giocatore ricordandogli di evitare in futuro un simile comportamento, in caso contrario potranno scattare delle penalità.

Se un giocatore fa vedere una o tutte e due le sue carte ad un altro giocatore ATTIVO non avrà più diritto di azione. Potrà solo passare (Foldare) oppure fare un call, cioè coprire la puntata, facendo vedere a tutti le proprie carte. Le carte eventualmente girate, anche prima che venga completata la puntata, non verranno considerate come un Fold.

BOTTONE E BUI

Il DEALER BUTTON è un contrassegno di plastica, chiamato generalmente Bottone, usato per indicare il giocatore che ricopre il ruolo di mazziere per quella mano. Il giocatore con il bottone è l'ultimo a ricevere le carte nella distribuzione iniziale ed ha il diritto all'ultima azione in tutti i turni di puntate con l'esclusione del primo. Il bottone si sposta al posto

successivo in senso orario alla fine di ogni mano per assicurare a tutti, a rotazione, il vantaggio dell'ultima azione.

Due puntate al buio sono imposte per stimolare l'azione ed avviare il gioco. Lo Small Blind è puntato dal primo giocatore dopo il bottone in senso orario ed il Big Blind dal secondo giocatore dopo il bottone in senso orario. Nel primo turno di puntate l'azione comincerà dal primo giocatore alla sinistra del Big Blind. Nei successivi turni di puntate l'azione comincerà dal primo giocatore attivo alla sinistra del bottone.

I Blinds vengono puntati prima che i giocatori guardino le loro carte e sono da intendersi come una tassa alla quale tutti i giocatori, a turno, devono sottostare. I Blinds sono sempre commisurati al minimo del tavolo.

Esempio: ad un tavolo NO-LIMIT 5/10 lo SB sarà 5 € ed il BB sarà 10 €.

Se un giocatore si assenta (lasciando i gettoni sul tavolo) evitando di pagare i Blinds per quel turno, lo dovrà fare in un secondo momento. L'impiegato, per segnalare che il giocatore ha saltato di pagare uno o più bui, metterà davanti alla postazione del giocatore un gettone denominato MISSED BLIND.

Live STRADDLE – CONTRO STRADDLE – MISSISSIPPI STRADDLE

Il giocatore che viene dopo il BB in senso orario (chiamato in gergo posizione "Under the Gun" cioè il terzo giocatore partendo dal bottone) può effettuare una puntata al buio facoltativa di valore doppio a quello del BB denominata Live Straddle; Anche il quarto giocatore ha la facoltà a sua volta di fare al buio il "Contro Straddle", raddoppiando la puntata del Live Straddle. Il Live Straddle, o Contro Straddle se presente, conferisce al giocatore il diritto di parlare per ultimo mantenendo la possibilità di rilancio (OPTION) qualora tutti gli altri giocatori avessero fatto Call.

Il Mississippi Straddle può essere giocato dal giocatore nella posizione del Bottone, puntando al buio il doppio del BB.

Nel caso di conflitto tra i due giocatori nella posizione di poter giocare lo Straddle (Live o Mississippi), il giocatore in posizione Live Straddle ha la priorità.

REGOLE PER L'USO DEI BLIND

- a) **DEAD BUTTON** (bottone morto). Se nel corso della partita, si allontana un giocatore in posizione di buio, nel turno successivo il BB verrà puntato dal giocatore a cui spetta, lo SB e il bottone sono posizionati di conseguenza. Un giocatore avrà il privilegio di agire da ultimo per due mani.

Caso 1: Si allontana il giocatore che era di Piccolo Buio. Il bottone rimane fermo per un turno consentendo il regolare posizionamento del Piccolo Buio e Grande Buio, nel secondo turno il bottone riprende il movimento.

Caso 2: Si allontana il giocatore che era di Grande Buio. Il bottone si muove al primo turno e il giocatore successivo punta solo il Grande Buio. Nel secondo turno il bottone rimane fermo e si hanno regolarmente entrambi i bui, al terzo turno il bottone riprende il movimento.

- b) Un giocatore che punta un buio ha la facoltà di rilanciare al primo turno di azione. Anche se i gettoni messi come BB sono considerati una puntata, il BB può rilanciare anche se tutti

gli altri giocatori hanno fatto Call o se qualcuno ha fatto All-In di un importo inferiore al Minimum Raise.

- c) Un nuovo giocatore che entra al tavolo ha le seguenti opzioni:
 - Aspettare il suo turno di BB.
 - Puntare un importo pari al BB e ricevere immediatamente le due carte.
 - Entrare in posizione under the gun e puntare il Live Straddle.
- d) Un nuovo giocatore che lascia passare il bottone senza puntare, non è considerato come un giocatore che ha saltato di pagare i bui, deve quindi puntare soltanto il BB quando entra in gioco.
- e) Un nuovo giocatore non pagherà i bui solo a partita appena iniziata, ovvero fino a che il bottone non ha effettuato un giro completo.
- f) Un nuovo giocatore non può ricevere le carte se si siede in un posto vuoto fra BB ed il bottone. Dovrà attendere il passaggio del bottone per poter entrare nel gioco.
- g) Un giocatore che va in All-In e perde è obbligato a versare i bui qualora li saltasse nel periodo in cui si allontana dal tavolo per andare a cambiare ulteriori gettoni (REBUY). Al rientro in gioco, non viene trattato come nuovo giocatore.
- h) Nella situazione con due soli giocatori (HEADS UP) il giocatore di Bottone paga lo SB, l'altro giocatore il BB.

MISSED BLIND

Un giocatore che salta il BB automaticamente dovrà saltare anche lo SB e gli verrà consegnato un bottone MISSED BLINDS. Al suo rientro dovrà pagare sia lo SB, da porre nel Pot, sia il BB.

Un giocatore che salta lo SB (in questo caso ci sarà solo il BB in gioco) riceverà un bottone MISSED SB. Al suo rientro dovrà pagare solo lo SB da porre nel Pot.

In entrambi i casi i giocatori possono evitare di pagare i Missed Blinds se rientrano in gioco quando è il loro turno di BB oppure se rientrano in gioco nella posizione under the gun e giocano il Live Straddle.

ERRORI DI DISTRIBUZIONE (misdeal)

L'impiegato può risolverli senza la presenza del Capo.

NEI CASI SEGUENTI L'IMPIEGATO DOVRÀ RIFARE LO SHUFFLE:

1. Se l'impiegato ha dimenticato di mischiare le carte o di tagliarle.
2. Se la prima o la seconda carta distribuita si scopre.
3. Se due o più carte vengono scoperte o si presentano già scoperte.
4. Se la distribuzione comincia con il bottone in posizione sbagliata e non vi sono state azioni sostanziali.
5. Se le carte sono state distribuite in sequenza sbagliata; si ricostruisce la giusta sequenza solo se è possibile riassegnare le carte con certezza e nessun giocatore le ha ancora viste.
6. Se nella distribuzione sono state assegnate una o più carte extra; quindi, uno o più giocatori hanno ricevuto tre carte.
7. Se l'impiegato distribuisce le carte ad un posto vuoto o ad un giocatore non in gioco.

8. Se la prima carta è stata distribuita alla posizione sbagliata.
9. Se l'impiegato non distribuisce le carte ad un giocatore in gioco.

Nei casi 7, 8 e 9, se ci sono state almeno due azioni durante la fase di gioco, la mano continua escludendo solo i giocatori in questione.

NEI CASI SEGUENTI L'IMPIEGATO DOVRÀ ASSEGNARE LA TOP CARD:

- Se si scopre una carta a partire dalla terza l'impiegato completa la mano, quindi assegna al giocatore in questione la prima carta del mazzo (Top Card) e ritira quella vista che sarà posta in cima al mazzo a faccia scoperta in modo da essere visibile a tutti. Questa diventa la prima carta da annullare per il FLOP.
- Se l'impiegato erroneamente distribuisce una sola carta ad un giocatore in posizione di Blind, a quest'ultimo viene distribuita la top card.

La Top Card può essere assegnata solo una volta.

CARTA A TERRA:

- Se una carta, durante la distribuzione, finisce fuori dal tavolo si considera scoperta e viene sostituita con la top card.
- Se invece cade dopo la distribuzione, quindi per errore del cliente che non l'ha protetta, la carta resta in gioco e viene fatta vedere a tutti.

In questi due casi deve essere raccolta da un operatore di sala ed essere controllata dal Capo che deve garantirne l'integrità.

ERRORI NELLA STESURA DEL BOARD

Vanno risolti alla presenza e sotto le indicazioni del Capo.

Il board e le carte bruciate possono, occasionalmente, essere girate prematuramente per errore, prima cioè che l'azione nel giro di puntate precedente sia terminato. Di seguito sono elencate le procedure generali per risolvere queste situazioni.

- a. Per il Flop prematuro, la carta bruciata viene lasciata sul posto. Le carte del flop girate prematuramente tornano nel mazzo e vengono rimischiare. Viene quindi girato un nuovo flop, estraendo le tre carte dal mazzo senza bruciare nessuna carta.
- b. Per il Turn prematuro, la carta bruciata prima di girare il Turn viene lasciata sul posto. La carta girata prematuramente torna nel mazzo che viene rimischiato. Viene quindi girato la prima carta del mazzo come Turn senza bruciare nessuna carta.
- c. Per il River prematuro, la carta bruciata prima di girare il River rimane sul posto. La carta girata prematuramente torna nel mazzo che viene rimischiato. Viene quindi girato la prima carta del mazzo come RIVER senza bruciare nessuna carta.

ALTRE IRREGOLARITA'

1. Nel caso ci si accorgesse che il DEALER BUTTON alla mano precedente era stato posizionato non correttamente, il Button ed i Blinds saranno corretti per la nuova mano in modo da dare ad ogni giocatore lo stesso vantaggio.
2. Se durante una mano compare una carta con il dorso di colore diverso, la mano viene considerata nulla e tutte i gettoni nel piatto vengono restituiti ai rispettivi proprietari. Se una carta con il dorso di colore diverso si trova nelle carte non usate durante la mano la stessa è considerata valida.
3. Se due carte dello stesso valore e seme vengono trovate nel mazzo, la mano viene considerata nulla e tutte le chip nel piatto vengono restituite ai rispettivi proprietari.
4. Se viene distribuita una carta in più, questa verrà rimessa in cima al mazzo di carte ed usata come carta da annullare.
5. Se l'impiegato mostra inavvertitamente una carta essa verrà considerata scoperta e sostituita con la prima carta del mazzo. Se invece la carta viene mostrata inavvertitamente dal giocatore la carta resta in gioco e viene fatta vedere a tutti. Se una carta, durante la distribuzione, finisce fuori dal tavolo si considera scoperta e viene sostituita con la prima carta del mazzo.
6. Se una carta viene mostrata per un errore dell'impiegato il giocatore non può scegliere di tenere o rifiutare la carta ma la situazione sarà risolta secondo il regolamento.

LIMIT

Per potersi sedere al tavolo i giocatori devono acquistare una quantità di gettoni pari ad almeno venti volte il BB. Non si può, durante la mano, ricevere denaro da terzi o cambiare banconote. I gettoni possono essere riacquistati solamente quando l'impiegato esegue lo scramble. Il riacquisto (BUY-IN) deve essere sempre pari o superiore a venti volte il BB. Al tavolo non si cambiano le banconote.

Nel LIMIT le puntate sono fisse. Si ha un massimo di un Bet, il primo, più tre Raise per turno di puntata, da considerarsi come RAISE, RE-RAISE e RAISE THE CAP. Turn e River si caratterizzano dal fatto che il Bet iniziale, è il doppio del BB. Il Raise è già stabilito.

Esempio: In un tavolo 10/20 dove lo SB è 5 ed il BB 10, al pre-Flop e Flop il Bet è 10 ed i Raise sono 20-30-40 mentre al Turn e al River il Bet è 20 (da qui la denominazione del tavolo 10/20), e gli eventuali Raise 40-60-80

Una eccezione si ha quando un giocatore va in All-In con una cifra inferiore al FULL RAISE ma superiore o uguale al 50% del Raise. Simulando una mano in un tavolo LIMIT 10/20 potremmo avere ad esempio:

- nel Turn (4 giocatori) i primi 2 fanno Check il 3° va in All-In con 5, cosa può fare il 4°? Il 4° può fare Call 5 oppure complete 20. **NON PUÒ RILANCIARE (meno del 50%)**
- nel Turn (4 giocatori) i primi 2 fanno Check il 3° va in All-In con 10, cosa può fare il 4°? Il 4° può fare Call 10, Complete 20 oppure Raise 30. Adesso **PUÒ RILANCIARE** perché i 10 dell'All-In sono il 50% dei 20 richiesti per l'apertura (50% o più). In questo caso i Raise successivi saranno 30-50-70 più un'altra puntata 80 chiamata **COMPLETE THE CAP**.

Un All-In che non superi almeno della metà la puntata precedente non apre il possibile rilancio per i giocatori già attivi nella mano, l'All-In pari alla metà della puntata precedente è considerato come un rilancio valido ed apre la possibilità del contro-rilancio.

Se un giocatore agisce prima del suo turno, e questo causa l'azione del giocatore successivo, è tenuto a completare l'azione dichiarata.

Nel gioco testa a testa non vi sono limiti al rilancio. Questa regola si applica ogni volta che inizia una nuova tornata di puntate nella quale sono in gioco solo due giocatori (se al Flop vi sono tre giocatori e successivamente uno di questi passa, il gioco testa a testa avrà inizio solo al Turn).

NO-LIMIT

Nelle partite No-Limit non esistono limiti di rilancio.

- a) Il numero di rilanci in ogni turno di puntate è illimitato.
- b) La puntata minima rimane identica in tutti i turni di puntata,
- c) Il primo rilancio deve essere almeno il doppio del Bet. Quelli successivi devono essere almeno pari all'ultimo rilancio più la differenza di quest'ultimo con il rilancio o la puntata precedente (Minimum Raise).
- d) Una puntata non è ritenuta vincolante fino a quando le chip non vengono aggiunte effettivamente al piatto, o il giocatore non abbia confermato verbalmente le sue intenzioni.

Nel gioco No-Limit l'impiegato non è tenuto a comunicare ai giocatori l'ammontare del Pot durante la mano, anche se gli viene richiesto (lo può comunque fare in segno di cortesia nei confronti della clientela). Se invece la richiesta viene fatta a mano ultimata per controllare l'entità del Rake, l'impiegato sarà tenuto a dichiararlo.

POT LIMIT

Le regole delle partite Pot-Limit sono le stesse di quelle No-Limit ad eccezione del fatto che il massimo rilancio possibile per un giocatore è pari all'ammontare cui giungerebbe il piatto se il giocatore vedesse la puntata che lo precede.

Esempio: TAVOLO POT-LIMIT (SB 5 - BB 10).

Il Pot all'inizio del Turn è 470

1° giocatore BET 20

2° giocatore CALL 20

3° giocatore RAISE 100

4° giocatore vuole fare il massimo rilancio possibile. Quanto potrà giocare?

Il piatto, considerato il Call del 4° giocatore è 710 (470+140+100 di Call)

Il 4° giocatore potrà mettere allora fino a 810 (100 di Call + 710 di rilancio del piatto)

ASSEGNAZIONE E SPOSTAMENTO DEI GIOCATORI AI TAVOLI

1. Un giocatore non può sedersi ad un tavolo senza l'autorizzazione del Capotavolo.
2. Per poter avere un posto al tavolo è necessario essere fisicamente presente all'orario di apertura del tavolo nell'area cash game. Un giocatore deve essere presente per chiedere di aggiungere il proprio nome in coda alla lista di prenotazione. Il Capotavolo attingerà dalla lista d'attesa per formare un nuovo tavolo o per assegnare un posto lasciato libero.

- I posti ad un nuovo tavolo saranno assegnati seguendo l'ordine della lista d'attesa.
3. Il giocatore è tenuto a rispondere (entro 15 minuti) quando il suo nome viene chiamato per occupare un posto, diversamente il suo nome sarà spostato in fondo alla lista dei prenotati. Un giocatore che intende allontanarsi dall'area deve darne comunicazione al Capo tavolo.
 4. Gli spostamenti sono possibili solo verso tavoli con blind superiore. Non si può chiedere e/o pretendere uno spostamento verso un tavolo con blind inferiori. Potrà quindi avvenire unicamente un level up e non un level down.
 5. In caso di spostamento ad altro tavolo su richiesta del giocatore, questi sarà considerato come nuovo giocatore e se vorrà giocare subito dovrà effettuare una puntata di importo pari al Big Blind, diversamente dovrà attendere il suo turno di Big Blind. Dovrà rispettare inoltre il Buy-in del tavolo.
 6. Un giocatore seduto al tavolo ha la precedenza su un nuovo giocatore per occupare un posto reso disponibile al tavolo principale. Tra i giocatori seduti ha la precedenza colui che all'apertura del tavolo ha estratto per primo il proprio posto.
 7. Quando un tavolo viene chiuso a ciascun giocatore, compreso quello momentaneamente assente, viene distribuita una carta per determinare l'ordine con il quale inserirli in cima alla lista di prenotazione.
 8. Ad un tavolo serale aperto dalle 7 pm il tempo massimo di Sit out (cioè l'intervallo di tempo in cui il giocatore è autorizzato ad assentarsi dal tavolo ma con stack presente, senza perdere il posto) è di 30 minuti, una sola volta al giorno e va comunicato al dealer che provvede ad avvisare il capotavolo che prenderà nota del tempo. Se il tavolo è stato aperto prima delle 7 pm, il tempo massimo di Sit out è di 30' per permettere al giocatore richiedente di cenare senza perdere il posto al tavolo. Se il tavolo è completo è permesso a due giocatori contemporaneamente di assentarsi.
 9. Un giocatore proveniente da un tavolo che è stato chiuso non viene considerato come un nuovo giocatore; potrà sedersi senza rispettare il minimo Buy In e giocare la mano immediatamente senza alcuna penalità. L'unica limitazione è che non potrà avere le carte sedendosi tra il BB ed il bottone.
 10. La Direzione della casa da gioco si riserva il diritto di richiedere che due giocatori non siedano allo stesso tavolo (esempio: moglie e marito, parenti, soci, amici ecc.).

DIVIETI

La Direzione della casa da gioco farà il possibile per garantire la regolarità del gioco, ma non è responsabile delle azioni dei singoli giocatori. Chiunque violi il codice di comportamento potrà essere estromesso dai giochi. Quanto segue è espressamente vietato:

- Tenere un comportamento fraudolento con altri giocatori e qualsiasi tipo di azione volta a determinare l'esito di una mano.
- Minacciare fisicamente o verbalmente clienti e dipendenti.
- Usare un linguaggio empio oppure osceno.
- Disturbare con discussioni, urla o rumori di livello eccessivo.
- Lanciare, piegare, strappare, accartocciare o rovinare le carte.
- Utilizzare il telefono cellulare o gli auricolari durante la propria mano.

ETICHETTA DEL POKER

Il giocatore non deve avere un comportamento scorretto al tavolo, in particolare non può:

- a) Agire deliberatamente al di fuori del proprio turno.
- b) Gettare deliberatamente gettoni nel piatto.
- c) Accordarsi per fare Check-in una mano dove un terzo giocatore è in All-In.
- d) Rivelare il contenuto di una mano attiva in un piatto conteso da più giocatori prima del completamento delle puntate.
- e) Rivelare il contenuto di una mano passata (Fold) prima del completamento delle puntate. Non è consentito neppure se l'interlocutore non partecipa al piatto così che non vi sia alcuna possibilità che le informazioni vengano trasmesse ai giocatori attivi.
- f) Rallentare senza motivo l'azione di gioco.
- g) Gettare lontano deliberatamente le proprie carte quando abbandona la mano. Le carte devono essere consegnate basse sul tavolo con velocità moderata (non sulle mani del mazziere, oppure sulle chip).
- h) Disporre i propri gettoni in modo che interferiscano con la distribuzione o la visione delle carte. Le chip di valore superiore devono essere posizionati davanti a quelle di valore inferiore in modo che tutti i giocatori possano essere a conoscenza del totale delle chip. Inoltre, devono sempre essere sul tavolo; mai un giocatore potrà metterle in tasca o tenerle in mano qualora ne avesse poche.
- i) Aggiungere a suo piacimento dei gettoni a quelli che possiede sul tavolo (ad esempio quelle tenute in tasca o provenienti da vincite realizzate ad altri giochi). Verrà invitato a toglierli ed a tenerli fuori del tavolo. Aggiunte alla dotazione (STACK) possono essere fatte solo tra una mano e l'altra.
- j) Rimuovere dei gettoni dalla propria dotazione. Un giocatore non può prelevare dei gettoni per tutelarsi da un'eventuale All-In perdente. Ogni giocatore deve avere la possibilità di rivincere i gettoni che ha perso.
- k) Fare affermazioni o compiere azioni che potrebbero influenzare in modo arbitrario l'andamento del gioco. Questo vale sia per coloro che partecipano alla mano che per quelli che non vi prendono parte.
- l) Consigliare o criticare il modo di giocare.
- m) Leggere una mano per un altro giocatore durante lo showdown prima che le carte siano state scoperte sul tavolo.

SANZIONI

Trasgredire le norme precedentemente illustrate può comportare:

- Ammonizione: il Capo provvederà a redarguire verbalmente il giocatore che tiene volutamente comportamenti illeciti nei confronti dell'impiegato o di altri giocatori, invitandolo a tenere una condotta cortese, educata e rispettosa delle regole.
- Allontanamento dal tavolo: in caso di recidività ai comportamenti prima descritti, collusioni o comportamenti gravi, la penalità può portare ad escludere il giocatore dalla partita.
- Allontanamento dalla Casa da Gioco: La sanzione estrema potrà essere quella dell'allontanamento dalla Casa da Gioco.

NORME DI COMPORTAMENTO

1. Una mano può essere giocata da una persona soltanto.
2. Nessuno può giocare usando i gettoni di un altro giocatore.
3. Non è consentito puntare per un'altra persona.
4. La Direzione della casa da gioco può decidere, a suo insindacabile giudizio, quando iniziare o concludere una partita.
5. **Le banconote non sono permesse al tavolo. Tutte le banconote, per giocare, devono essere cambiate in gettoni.**
6. Si possono usare solo i gettoni presenti al tavolo (con l'eccezione del PLAYING BEHIND). Solo i gettoni situati davanti al giocatore prima dell'inizio della distribuzione delle carte possono essere usati nella mano. La conoscenza della quantità di gettoni in gioco per ogni avversario è un fattore importante nel poker per questo motivo devono essere tenuti bene in vista.
7. Il PLAYING BEHIND (giocare ciò che non si vede) è permesso solo per l'ammontare dei gettoni acquistati ed in attesa che vengano consegnati. L'ammontare atteso deve essere annunciato al tavolo altrimenti potrà giocare soltanto l'importo del minimo BUY IN.
8. Non è consentito l'uso di un contenitore di gettoni (RACK) al tavolo. L'utilizzo del Rack è consentito solo per gli spostamenti da tavolo a tavolo o per le pause.
9. Prima di prendere posto ad un tavolo il giocatore deve attendere il permesso del Capo tavolo.
10. Non è permesso restituire la puntata ad un altro giocatore quando si vince il piatto (SAVING BETS).
11. Non è mai consentito accordarsi per la divisione del piatto. È possibile però decidere di non giocare la mano e ritirare lo SMALL e BIG BLIND quando tutti gli altri giocatori abbandonano.
12. I giocatori devono mantenere visibili le carte. La loro posizione deve essere al di sopra del livello del tavolo e non oltre il suo margine. Le carte non possono essere coperte interamente con le mani.
13. Tutti i giocatori devono avere una visuale chiara dei gettoni degli avversari. Le chip con valore più elevato devono essere le più visibili e non possono essere tenute in mano.
14. Un giocatore che lascia il posto non può tornare al tavolo di provenienza prima che **passino 30 minuti** e sarà comunque trattato come nuovo giocatore.
15. Quando un giocatore si allontana dal tavolo per fare una pausa deve lasciare lo STACK sul tavolo diversamente il posto sarà considerato libero. Per motivi di sicurezza i gettoni possono essere protetti con un contenitore trasparente o rimossi dalla Direzione della casa da gioco. In questo caso saranno ripristinati al momento del ritorno del giocatore al tavolo.
16. Se il giocatore si assenta dal tavolo per più di venti minuti i gettoni possono essere rimossi dalla Direzione ed il posto ceduto. L'assenza può essere prolungata solo previa comunicazione al Capo tavolo che ha la facoltà di autorizzarla. Assenze frequenti, o continue, possono portare alla rimozione dal tavolo dei gettoni di un giocatore e alla perdita del posto.
17. Il limite di puntata non può essere modificato. L'aumento di tale limite è soggetto all'approvazione del Capo anche se fatto con richiesta unanime dei giocatori,

18. Il mazzo non si cambia per richiesta dei giocatori a meno che non presenti difetti, sia danneggiato, segnato o le carte siano diventate inutilizzabili. La Direzione della casa da gioco si riserva di farlo a suo insindacabile giudizio,
19. Il giocatore deve sempre proteggere le proprie carte per evitare che il dealer possa ritirarle accidentalmente. È possibile proteggerle con le mani, senza però coprirle del tutto, con una chip o con un altro oggetto di piccole dimensioni posizionato sopra di esse.
20. Non è consentito guardare le carte scartate o quelle nel mazzo (DECK STUB).
21. Ogni giocatore deve prestare attenzione alla partita, senza rallentare l'azione di gioco.
22. Al tavolo possono sedere esclusivamente i giocatori. Non è permesso sostare nella zona adibita al gioco.
23. Durante il gioco non è consentito esprimersi in lingue diverse dall'Italiano e dall'Inglese.
24. Il giocatore deve, a sua tutela, avvisare sempre l'impiegato quando integra con gettoni il proprio stack.
25. L'impiegato non deve permettere di guardare la carta che sarebbe stata distribuita in seguito (RABBIT HUNTING).

DECISIONI DELLA DIREZIONE DELLA CASA DA GIOCO

La Direzione della casa da gioco si riserva il diritto di assumere decisioni di propria iniziativa, improntate allo spirito dell'imparzialità, anche qualora un'interpretazione letterale del regolamento possa indicare una decisione di tipo diverso.

- a) Il momento corretto per segnalare irregolarità o errori è nel momento in cui accadono, oppure non appena siano notati o se ne venga a conoscenza.
- b) Una decisione relativa a un piatto può essere presa solo se viene richiesta prima dell'inizio della nuova mano o prima che il gioco finisca. In tutti gli altri casi, il risultato della mano sarà definitivo. Il primo riffle nel mischiare le carte indica l'inizio della nuova mano.
- c) Se un piatto è stato assegnato per errore mischiandolo a gettoni che non ne facevano parte ed il limite di tempo per la richiesta di intervento è rispettato, la Direzione della casa da gioco può, ricostruendo le puntate, determinare l'ammontare del piatto e attribuire l'esatto ammontare di chip al giocatore che le ha legittimamente vinte.
- d) Per non arrestare l'azione, è ammesso che una partita venga fatta continuare, in attesa della decisione. Il rinvio può essere necessario per consultare eventuali registrazioni video, attendere l'arrivo dell'Ispettore o per altri motivi presi dalla Direzione della casa da gioco. In questo caso, il piatto o una sua parte possono essere accantonati su disposizione della Direzione della casa da gioco, in attesa della decisione.
- e) Una medesima azione può avere significati diversi a seconda di chi la mette in atto; perciò, verrà preso anche in considerazione la possibile intenzione di chi viola una norma. Tra i fattori determinanti rientrano l'esperienza nel gioco del poker e i comportamenti precedenti.

Per ogni caso non trattato nel presente regolamento vale la decisione inappellabile della Direzione della casa da gioco.

VARIANTI

OMAHA 4/5/6 Carte

Usa le stesse regole di gioco del Texas Hold'em con le seguenti differenze:

- Il numero di carte distribuite a ciascun giocatore sono quattro/ cinque o sei anziché due.
- Per formare la migliore mano possibile devono essere utilizzate rigorosamente due carte personali e tre carte del Board.

Al momento dello showdown devono essere mostrate tutte le quattro/ cinque o sei carte personali.

L'Omaha viene solitamente giocato nella forma Pot-Limit.

Omaha Hi/Lo

L'Omaha Hi/Lo segue esattamente le stesse regole dello svolgimento del gioco dell'Omaha, con la sola eccezione che nello scoprire le carte, Showdown, ogni giocatore deve prevedere una "mano alta" per vincere metà del piatto, e una "Mano Bassa" per vincere l'altra metà del piatto.

Tuttavia, ciò si verifica solo se un giocatore scopre una mano bassa valida. Se non c'è una mano bassa valida, la mano alta migliore vince tutto il piatto.

Requisiti della mano bassa

Per definire una mano bassa, essa non deve contenere nessuna carta superiore a 8 e nessuna coppia o combinazione superiore.

Tuttavia, le scale e i colori non invalidano una mano bassa (E.g.: per esempio, una combinazione con 8-7-6-5-4 di picche si definisce una mano bassa, allo stesso tempo, questa combinazione è una mano alta molto forte, cioè una scala-colore.)

Formare una mano alta e una bassa

Come nell'Omaha, bisogna utilizzare due delle carte coperte per formare una mano di poker con tre carte dal Board. Si è comunque liberi di utilizzare qualsiasi combinazione di due carte per la mano alta e la mano bassa. Una o due delle carte coperte possono essere utilizzate sia per la mano alta sia per la mano bassa, oppure si possono utilizzare due carte per la mano alta e le altre due carte per la mano bassa, a piacere.

Piatti divisi a Omaha Hi/Lo

Ognuna delle due metà di un piatto di Omaha Hi/Lo può essere ulteriormente divisa se due o più giocatori hanno una mano bassa o una mano alta di pari valore. Per esempio, se due giocatori hanno una mano alta di pari valore, e uno solo ha una mano bassa valida, i giocatori con la mano alta migliore vinceranno il 25% del piatto ciascuno, mentre all'unico vincitore con la mano bassa andrà il 50% del piatto. Nel caso che un piatto non si possa dividere perfettamente, l'importo extra sarà assegnato al giocatore più vicino alla posizione del piccolo buio in senso orario.

Assi alti e bassi

Nell'Omaha Hi/Lo l'asso è la carta più alta, ma anche la più bassa. Questo è quel che rende così forte la classica mano A-2-3-4-5 ("la ruota"). È la mano bassa migliore possibile, ma allo stesso tempo, essendo una scala, anche una forte mano alta.

7 CARD STUD

Lo Stud a sette carte è la versione che prevede che ad ogni giocatore sono distribuite un totale di sette carte, tre coperte e le altre quattro scoperte. Può essere praticata da un numero di giocatori che va due a otto. L'obiettivo è di comporre la mano di cinque carte del valore più alto possibile usando qualsiasi combinazione tra le sette carte assegnate.

Particolarità dello Stud è che vengono stabiliti, all'inizio della partita, un limite "Basso" e un limite "Alto" di puntata.

Buio (Ante)

Prima di ricevere le carte, ogni giocatore deve puntare obbligatoriamente un'ante che è approssimativamente 1/5 del limite basso di puntata prefissato. L'Ante, pur facendo parte del piatto non è considerata un anticipo sulle successive scommesse.

Bring in

Dopo la distribuzione iniziale quando ogni giocatore ha una carta da mostrare, quello che avrà quella di valore più basso dovrà depositare un'entrata "Bring in", il che significa che dovrà scommettere metà del limite inferiore predeterminato per ogni scommessa sul piatto. Se due o più giocatori hanno la stessa carta, quello più vicino alla sinistra del mazziniere deve depositare l'entrata. Questa però conterà come vostro primo giro di scommesse così, finché nessuno rilancerà, voi non dovrete mettere altro denaro sul piatto per vedere la carta successiva.

Turni di scommessa

Ci sono cinque turni di distribuzione di carte e cinque turni di scommessa. Nei primi due turni tutte le scommesse ed i rilanci devono essere di valore pari al limite Basso di puntata. Nel terzo, quarto e quinto turno tutte le scommesse ed i rilanci devono essere di valore pari al limite Alto di puntata. E' ammesso un numero massimo di 3 rilanci per turno di scommesse.

La sequenza di distribuzione delle carte parte sempre dalla sinistra dell'impiegato e continua in senso orario. Ad ogni turno di distribuzione una carta verrà bruciata.

- **Third Street** (terza strada): Due carte coperte sono distribuite ad ogni giocatore, seguite da un'altra carta, questa volta scoperta. Il giocatore che avrà quella di valore più basso dovrà effettuare il "Bring in" scommettendo 1/2 del limite "Basso" di puntata. Egli potrà scegliere di rilanciare scommettendo l'intero valore del limite Basso. Se due o più

giocatori hanno la stessa carta più bassa, si decide in base al seme delle carte, prima picche, poi cuori, poi quadri e infine fiori. Il gioco procede in senso orario ed ogni giocatore ha la facoltà di chiamare Call, Raise o Fold. Tutte le scommesse devono essere di valore pari o multipli del limite "Basso" di puntata.

- **Fourth Street** (Quarta strada): Una quarta carta scoperta viene distribuita ad ogni giocatore attivo. Il primo ad agire sarà colui che avrà il punto più alto con le due carte scoperte. Egli potrà decidere di Puntare o fare Check. Se due giocatori si contendono la mano più alta si decide in base al seme delle carte, prima picche, poi cuori, poi quadri e infine fiori. Il gioco procederà in senso orario come prima. Tutte le scommesse devono essere di valore pari o multipli del limite "Basso" di puntata.
- **Fifth Street** (Quinta strada): Una quinta carta scoperta viene distribuita ad ogni giocatore attivo. Il gioco procede come nel turno precedente con la mano più alta che scommette per prima. In questo turno tutte le scommesse devono essere di valore pari o multipli del limite "Alto" di puntata.
- **Sixth Street** (Sesta strada): Una sesta carta scoperta viene distribuita ad ogni giocatore attivo. Il gioco procede come nel turno precedente. Tutte le scommesse ed i rilanci dovranno essere di valore pari o multipli del limite "Alto" di puntata.
- **Seventh Street** (settima strada): Una settima ed ultima carta viene distribuita coperta ad ogni giocatore attivo. Il gioco procede come nel turno precedente. Tutte le scommesse ed i rilanci dovranno essere di valore pari o multipli del limite "Alto" di puntata. Nel raro caso in cui tutti gli otto giocatori siano rimasti in competizione fino a questo punto, non ci sarebbero carte sufficienti affinché tutti i giocatori ne ricevano una. In questo caso, anziché dare una carta coperta ad ogni giocatore, una singola carta scoperta sarà posizionata al centro del tavolo. Questa potrà essere usata da ogni giocatore al fine di comporre la propria mano di cinque carte.

Showdown - Tutti coloro che dopo l'ultimo turno di scommesse non abbiano passato, partecipano allo Showdown dove presenteranno le migliori cinque carte tra le sette in loro possesso nella speranza di vincere il piatto. Chi ha scommesso per ultimo sarà il primo a mostrare le carte, si procederà poi in senso orario da lui. I giocatori che sapendo di non poter vincere il piatto, preferiscono non mostrare il proprio gioco agli avversari, annullano le loro carte mettendole e confondendole fra gli scarti (MUCK).

5 CARD STUD

Il 5 Card Stud ha la stessa struttura di gioco del 7 Card Stud. Poiché sono previste solo 5 carte la sequenza della distribuzione delle carte segue la regola seguente:

- La distribuzione prevede un Second Street (Seconda strada) con la prima carta coperta e la seconda scoperta e tutte le scommesse devono essere di valore pari o multipli del limite "Basso" di puntata.
- Third Street (Terza Strada): una carta scoperta e tutte le scommesse devono essere di valore pari o multipli del limite "Basso" di puntata.

- Fourth Street (Quarta strada): Una carta scoperta e tutte le scommesse devono essere di valore pari o multipli del limite "Alto" di puntata.
- Fifth Street e Quinta strada): Una carta scoperta e tutte le scommesse devono essere di valore pari o multipli del limite "Alto" di puntata.

RAZZ

Il Razz è una variante del 7 Card Stud dove la struttura delle scommesse e del gioco sono uguali, eccezione fatta per l'obiettivo del gioco, dove per vincere bisogna formare la combinazione di valore più basso anziché più alto. Le scale ed il colore non vengono considerati e pertanto la miglior mano possibile sarà A 1 2 3 4 5.

Nel Third street (Terza Strada) sarà colui che avrà la carta col valore più alto ad effettuare il "Bring-in" e negli altri quattro turni di distribuzione a scommettere per primo sarà colui che ha il punto più basso.

Dopo l'ultimo round di scommesse i giocatori procederanno allo showdown mostrando la propria combinazione. La combinazione di cinque carte che abbia il minor valore vince. Il modo più semplice per determinare il valore di una mano è leggere il valore delle carte, disposte in ordine decrescente.

Esempio

Giocatore 1 con carte: 1 A 2 4 5 8 = 8 5 4 2 1

Giocatore 2 con carte: 2 2 3 4 5 7 = 7 5 4 3 2

Il Giocatore 2 sarà quindi la vincente perché di valore inferiore

DEALER'S CHOICE

Il giocatore che si trova in posizione "Dealer Button", cioè colui che ricopre il ruolo di mazziere in quella mano, ha la possibilità di scegliere il tipo di variante poker da giocare tra le varianti Poker regolamentate dalla casa da gioco.

All'apertura del tavolo si stabilirà se la variante poker da giocare sarà:

- Per una singola Mano, al termine della quale il giocatore successivo ricevendo il "Dealer Button" deciderà la variante da giocare;
- Per un giro completo del Bottone, cioè tante mani quanto sono in giocatori al tavolo.

8.

GLOSSARIO

ACTION: Per azione si intende qualsiasi tipo di puntata al tavolo quindi: BET (apro) CALL (vedo) CHECK (passo parola) FOLD (lascio) RAISE (rilancio).

ALL-IN: si ha quando un giocatore pone tutti i suoi gettoni nel piatto (i resti).

BIG BLIND: grande buio, generalmente di valore doppio del piccolo buio.

BLIND GAME: un gioco che utilizza i bui.

BOARD: le 5 carte scoperte che tutti possono utilizzare (Flop + Turn + River).

BOXED CARD: una carta scoperta (face up) che si trova nel mazzo invece di essere coperta (face down) come le altre.

BROKEN GAME: la partita conclusa per la chiusura del tavolo.

BURNCARD: carta bruciata, che viene eliminata prima di distribuire il Flop, il Turn ed il River e che viene infilata per sicurezza sotto il bordo del Pot.

BUTTON: il bottone che determina la posizione del mazziere. Vedi dealer button.

BUY-IN: l'ammontare di gettoni minimo richiesto per poter partecipare al gioco.

CARDS SPEAK: le carte parlano. Il valore della mano è quello che si vede, non quello annunciato.

CAPPED: il tetto dell'ultimo rilancio consentito nella modalità di gioco Limit.

CHECK: un giocatore passa la "parola" a quello successivo senza puntare dei gettoni.

CHECK-RAISE: passare la "parola" e poi rilanciare alla puntata di altri giocatori.

CHOPPING: accordo tra i buianti di ritirare i propri blind in assenza di altre puntate.

COLLECTION DROP: la commissione trattenuta per ciascuna mano.

COMMON CARD: una carta face up (scoperta) del Board che viene utilizzata da più giocatori.

COMMUNITY CARDS: tutte le carte del Board che vengono utilizzate da tutti i giocatori per avere la combinazione migliore.

COMPLETE THE BET: incrementare una puntata all-in portandola ad un bet pieno nel tavolo Limit.

CUT: dividere il mazzo in due parti scambiando l'ordine delle due parti del mazzo.

CUT-CARD: la mascherina usata per nascondere l'ultima carta del mazzo.

DEAD CARD: una carta che non può essere usata nel gioco.

DEAD HAND: una mano che non può essere considerata in gioco.

DEAD MONEY: gettoni che vengono messi nel piatto perché da considerarsi non facenti parte della puntata di un giocatore.

DEAL: distribuzione delle carte a ciascun giocatore o al Board.

DEALER BUTTON: il bottone che determina chi è il mazziere.

DECK: Il mazzo di carte.

DOUBLE BOARD: quando vengono stese più community card su due file e il piatto viene diviso tra le combinazioni vincenti su ciascuna fila di carte.

FACECARD: un Re, Donna o Jack.

FIXED LIMIT: nel tavolo Limit, le puntate prestabilite da seguire in ciascun round.

FLASHED CARD: una carta che è esposta per brevissimo tempo.

FLOORPERSON: L'ispettore di questo gioco che prende eventualmente delle decisioni nell'interesse del gioco stesso.

FLOP: le prime 3 carte che costituiscono il Board.

FOLD: gettare le carte e rinunciare al proprio interesse nel piatto.

FULL RAISE: un rilancio pari almeno al minimum raise.

HAND: una mano di questo gioco.

HEADS-UP PLAY: quando rimangono in gioco solo 2 giocatori (testa a testa).

HOLECARDS: le 2 carte coperte che vengono distribuite ad ogni giocatore.

KICKER: la carta più alta non utilizzata nella combinazione che può determinare la mano vincente.

LIMPING: limitarsi al call del grande buio nel Preflop piuttosto che foldare o aprire con un rilancio.

- LIST:** la lista di attesa dei giocatori che aspettano il posto per giocare.
- LOCK UP:** un contrassegno che riserva il posto al tavolo.
- MISCALL:** una dichiarazione sbagliata del valore di una mano.
- MISDEAL:** errore della distribuzione delle carte che obbliga a rifare lo shuffle.
- MISSED BLIND:** un bottone (denominato tale) che viene posto davanti al giocatore assente per ricordarci che dovrà pagare i Blind qualora tornasse e volesse giocare subito.
- MUCK:** il mucchio delle carte scartate dai giocatori.
- NO LIMIT:** una variante al gioco dove non c'è limite alle puntate.
- OPTION:** il diritto di rilanciare ad una puntata da parte di un giocatore che ha puntato il buio.
- PLAY BEHIND:** gettoni dichiarati essere in gioco anche se non sono di fronte al giocatore.
- PLAY THE BOARD:** usare tutte le 5 carte comuni per formare la mano.
- PLAY OVER:** giocare in una postazione quando il titolare è assente.
- PLAYOVER BOX:** una scatola trasparente per coprire e proteggere i gettoni di un giocatore assente.
- POT-LIMIT:** variante al gioco dove il rilancio massimo consentito è pari al piatto.
- POTTING OUT:** accordarsi con gli altri giocatori per prelevare un importo dal piatto spesso destinato all'acquisto di cibo o bevande.
- PROTECTED CARDS:** protezione delle proprie carte eventualmente con dei gettoni.
- PUSHING BETS:** quando due giocatori si accordano per restituirsi a vicenda le puntate quando vincono un piatto contro altri giocatori.
- RABBIT HUNTING:** cercare di guardare la carta che sarebbe stata distribuita in seguito.
- RACK:** Contenitore di plastica utilizzato per contenere le chip.
- RE-RAISE:** Rilanciare sul rilancio di un altro giocatore.
- SAVING BET:** lo stesso che il pushing bets
- SCRAMBLE:** insalata.
- SIDE-POT:** un piatto separato (posto alla destra del dealer) dove uno o più giocatori sono in All-In.
- SHORT BUY IN:** acquistare dei gettoni che non consentono di arrivare ad avere il minimo Buy In stabilito.
- SHOWDOWN:** mostrare le carte per determinare la mano vincente.
- SHUFFLE:** l'atto di mischiare le carte all'inizio di una mano.
- SMALL BLIND:** il piccolo buio.
- SPLIT POT:** un piatto che viene diviso tra giocatori.
- STACK:** i gettoni davanti ai giocatori.
- STALLING:** rallentamento deliberato dell'azione.
- STRADDLE:** la puntata al buio che effettua il giocatore seguente al BB per avere il diritto a parlare per ultimo. Varianti dello straddle: "Live Straddle": Puntata del giocatore successivo allo Straddle; "Mississippi Straddle". Puntata straddle dalla posizione Dealer Button.
- STRING RAISE:** si verifica quando un giocatore effettua un rilancio in 2 tempi od in modo inesatto senza annunciarlo, avrà diritto a fare solo Call.
- STUB:** la porzione del mazzo con le carte non ancora distribuite.
- TABLE STAKE:** l'ammontare di gettoni che un giocatore ha davanti a sé. Il requisito che un giocatore può scommettere solo l'ammontare che ha davanti a sé all'inizio della mano.
- WAGER:** l'azione di puntare o rilanciare o i gettoni usati per la puntata o il rilancio.