



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSOCIATION

REGOLAMENTO POKER TDA 2011, Version 1.0

Il Poker TDA costituisce l'unione di idee delle persone che lavorano nel mondo del poker in tutto il mondo, il cui obiettivo è di generalizzare e dare uno standard di regole per i tornei di poker. Il seguente TDA è da considerarsi un supplemento alle regole standard delle varie case da gioco e da integrarsi ad esse. In caso di discordanza tra le regole TDA e le regole della casa dove si svolge il torneo, verranno applicate le regole della casa da gioco che patrocina l'evento.

CONCETTI GENERALI

1: Floor

I Floor sono coloro che sovrintendono lo svolgimento del torneo, e nell'interesse di tutti e del gioco prendono le decisioni con giustizia e lealtà. Circostanze inusuali possono in certe occasioni generare decisioni che privilegiano l'etica e la correttezza della partita contraddicendo il regolamento tecnico generale. La decisione dei floor è definitiva.

2: Lingua Ufficiale

L'inglese è la lingua ufficiale durante lo svolgimento della mano quando il torneo si svolge negli Stati Uniti. In tornei internazionali verrà utilizzato l'inglese come linguaggio ufficiale del torneo e in più la lingua ufficiale del paese organizzatore.

3: Terminologia Ufficiale Durante il Torneo di Poker

I termini ufficiali durante un torneo di poker sono semplici, come bet, raise, call, fold, check, all-in, pot, (nella modalità pot-limit solamente) e complete. Termini locali possono essere integrati a questa terminologia standard. L'utilizzo di una terminologia non chiara e di un linguaggio non standard è un rischio per il giocatore che ne fa uso, in quanto durante la partita può essere capito male o non capita l'intenzione del giocatore. Utilizzando termini non ufficiali il giocatore ne può rimanere penalizzato. È responsabilità di ogni giocatore manifestare le proprie intenzioni chiaramente.

4: Uso dei Telefoni al Tavolo

I giocatori non possono parlare al telefono quando seduti al tavolo. Altre regole della casa da gioco possono integrare questa regola e vietare ogni forma di strumento elettronico al tavolo di poker.

POSTI DEI GIOCATORI, ROTTURA E BILANCIAMENTO DEI TAVOLI

5: Sorteggio Casuale del Posto

I posti di un torneo e dei satelliti verranno assegnati casualmente. Un giocatore che comincia il torneo in una posizione sbagliata ma con il corretto ammontare di gettoni, verrà spostato al posto assegnato dal sorteggio portando con sé i gettoni che ha di fronte a sé nel momento in cui viene riscontrato l'errore. Nel caso in cui un giocatore si venga a trovare in un posto sbagliato ma con i gettoni di un altro giocatore si vedano verificarsi il forum TDA per le procedure.

6: Bisogni Particolari

Quando possibile giocatori con necessità particolari avranno attenzioni particolari nell'assegnazione del posto a sedere

7: Rottura del Tavolo.

I giocatori che si spostano da un tavolo rotto per andare a completare altri tavoli in gioco assumono automaticamente i diritti e i doveri della nuova posizione che è stata assegnata. Possono entrare al tavolo infatti di grande buio, di piccolo buio, o di bottone. L'unico caso in cui non giocheranno la mano è quando verranno posizionati tra piccolo buio e il bottone.

8: Bilanciamento dei Tavoli

A: Quando si bilanciano i tavoli nei giochi con il flop o giochi misti, il giocatore che dovrà essere il prossimo grande buio sarà spostato nella peggiore posizione disponibile. Ciò include essere posizionato come grande buio da solo se possibile, anche se questa circostanza provocherà che quella posizione sia di grande buio due volte di fila.. la peggiore posizione possibile non è mai il piccolo buio. Nella modalità STUD-only i giocatori saranno spostati per posizione. (Il ultimo posto che deve OPEN UP al tavolo dove ci sono meno giocatori sarà il posto del giocatore che viene spostato). Il tavolo da cui un giocatore viene spostato è scelto in base ad una procedura già determinata. Giocatori verranno spostati per bilanciare tavoli dove si trovano 3 o più giocatori in meno rispetto agli altri tavoli

B: Nei giochi MIXED (esempio HORSE) quando il gioco passa dall' hold em allo stud, al termine dell' ultima mano di hold em il bottone verrà spostato nella posizione in cui dovrebbe trovarsi se la partita continuasse in modalità hold em. Li verrà congelato per tutta la durata del giro di stud. Il giocatore che sarà spostato di posto durante il giro di stud è quello che teoricamente si troverebbe ad essere il grande buio nel caso in cui la partita fosse in modalità hold em per quella mano. Quando il gioco ritornerà in modalità hold em per la prima mano il bottone sarà dove è stato congelato per tutta la durata del giro di stud e da lì riprenderà la partita.

9: Numero di Giocatori al Tavolo Finale.

Nei giochi con il flop il tavolo finale è costituito da 10 giocatori. Nella modalità six-handed il tavolo finale è costituito da 7 giocatori. Nella modalità stud il tavolo finale è costituito da 9 giocatori.

PIATTI / SHOWDOWN

10: Dichiarazioni

Le carte parlano. Dichiarazioni verbali, come il valore della propria mano non sono vincolanti. Comunque tutti i giocatori che deliberatamente influenzano il gioco dichiarando la propria mano potranno incorrere in penalità

11: Mostrare le Carte Durante l All-in

Tutte le carte devono essere mostrate una volta raggiunta la situazione di all-in al termine delle puntate. Dealer e giocatori sono tenuti a verificare che questa regola sia tempestivamente applicata

12: Ordine dello Showdown

In una situazione di NON all-in, al termine dell'ultimo giro di puntate, il primo giocatore che dovrà mostrare le carte è colui che ha fatto l'ultima azione aggressiva durante l'ultimo giro di puntate possibile. Nel caso in cui non ci siano state puntate durante l'ultimo giro di puntate, il primo giocatore attivo alla sinistra del bottone sarà colui che mostra per primo le carte. Così a seguire in senso orario gli altri giocatori attivi mostreranno il loro gioco. Nella modalità stud il giocatore con il board più forte sarà colui che mostra per primo le carte. In modalità razz il giocatore con il board meno forte sarà il primo a mostrare le carte.

13: Contesa allo Showdown / Giocare il Board

Tutte le carte coperte devono essere scoperte per poter vincere il piatto che viene conteso anche nel caso in cui i giocatori stiano giocando per il board.

14: Mancata Contesa allo Showdown

In una situazione di NON all-in, quando tutte le carte dei giocatori sono state gettate nel muck senza essere state mostrate, il piatto verrà automaticamente assegnato all'ultima mano che è risultata in gioco. I giocatori che gettano le proprie carte nel muck allo showdown senza mostrare il valore della propria mano perdono anche il diritto di domandare di vedere la mano vincente.

15: la Possibilità di Domandare di Vedere il Contenuto di una Mano

rientra nei privilegi garantiti al TD e alla discrezione del TD. Tutto ciò per proteggere l'integrità della partita. (sospetto di collusione, di mano non valida ecc ecc). Le regole della casa possono contraddire la regola enunciata

16: Non Considerare la Mano Vincente

I dealers non possono non considerare una mano vincente esposta da un giocatore se ovviamente questa è la mano vincente. Tutti i giocatori devono assistere il dealer nel correggere un errore di lettura del punto se manifestamente si sta commettendo uno sbaglio nell'assegnazione del piatto.

17: Gettoni Dispari

I gettoni dispari che non si possono dividere vanno alla mano più forte. Nei giochi con il flop dove ci sono 2 o più mani forti o 2 o più mani più basse, i gettoni dispari vanno al primo giocatore attivo nella mano dopo il bottone (a sinistra del bottone). Nella modalità stud i gettoni dispari vanno alla carta più alta seguendo l'ordine dei semi delle carte.

18. Side Pots

Ogni side pot verrà pagato e diviso separatamente dagli altri.

19. Reclamare un Piatto.

Il diritto di reclamare un piatto (pot) termina quando una nuova mano inizia. Vedere la regola # 20

PROCEDURE GENERALI

20: Nuova Mano e Nuovi Limiti

Quando il tempo di un livello è concluso e un nuovo livello inizia questo viene annunciato da un membro dello staff del torneo. Se il cambio livello viene annunciato durante il corso di una mano il nuovo livello inizierà con la nuova mano. Una mano ha inizio quando il dealer fa il primo riffle. Nel caso in cui venga utilizzata una shuffle machine la nuova mano comincia quando il bottone verde viene schiacciato.

21: Chip Race

Quando arriva il momento del color-up i gettoni di valore nominale più basso verranno cambiati con gettoni di valore nominale più alto. Ogni giocatore può vincere al massimo un solo gettone durante il chip race. Il chip race comincia sempre dalla posizione 1. un giocatore non può essere eliminato dal torneo durante il chip race. al giocatore che perde i suoi ultimi gettoni durante il chip race verrà dato automaticamente un gettone della più bassa denominazione ancora in gioco. I giocatori possono assistere al chip race

22: Stecche di Gettoni Visibili e che si Possano Contare

I giocatori sono tenuti a fornire agli altri giocatori una stima approssimativa dell'ammontare dei loro gettoni in gioco. I gettoni devono essere tenuti in ordine e in stecche da 20 con gettoni della stessa denominazione. I gettoni di più alto valore devono essere visibili agli altri giocatori in ogni momento della partita. I TD del torneo verificano il numero e la denominazione dei gettoni in gioco, e a loro discrezione possono in qualsiasi momento decidere di diminuire il numero di gettoni di bassa denominazione e cambiarli con gettoni di più alta denominazione. I chip race e i color up saranno annunciati.

23: Cambio Mazzo

Il cambio del mazzo avverrà ogni volta che il dealer cambia o ai cambi di livello o a seconda delle regole della casa. I giocatori non possono chiedere di cambiare il mazzo.

24: Re-Buys

Un giocatore non può assolutamente saltare una mano. Se un giocatore annuncia l'intenzione di effettuare un rebuy prima dell'inizio di una nuova mano, giocherà la mano come se avesse i gettoni del rebuy e sarà obbligato ad effettuare il rebuy.

25. Chiamare il Tempo

Dopo che un tempo ragionevole è trascorso può essere chiamato il tempo. Al giocatore a cui è stato chiamato il tempo verrà concesso un ulteriore minuto per prendere una decisione. Se la decisione non sarà presa alla scadenza del tempo (1 min) concesso, un countdown di 10 secondi sarà ulteriormente scandito. Al termine dei 10 secondi verrà comunicato al giocatore che non ha annunciato la propria decisione che la sua mano è foldata. al giocatore che non fa azione prima che il floor abbia terminato di scandire il tempo, verrà foldata la sua mano.

26: Rabbit Hunting

Il rabbit hunting non è consentito. Rabbit hunting significa rivelare le carte che sarebbero uscite se la mano non fosse terminata ma fosse proseguita.

GIOCATORI PRESENTI AL TAVOLO

27: Ai Vostri Posti

Il giocatore deve essere seduto al proprio posto prima che la distribuzione delle carte sia avvenuta completamente per tutti i giocatori se vuole avere diritto di giocare la mano. Un giocatore deve essere seduto per chiamare tempo.

28: Azione in Corso

Il giocatore deve rimanere seduto al suo posto se ha ancora le carte di fronte a se e la sua mano è vivente.

BOTTONE / BUI

29: Dead Button (Bottone Fermo)

In modalità torneo si utilizza il dead button (bottone fermo)

30: Saltare i Bui

I giocatori che intenzionalmente decidono di saltare i bui rallentando il loro spostamento durante la rottura di un tavolo saranno penalizzati.

31: Bottone Durante I Heads-Up

Durante I heads-up il bottone viene posizionato di fronte al giocatore di piccolo buio. Il piccolo buio quindi fa azione per primo in pre-flop e per ultimo nei seguenti turni di puntate. L ultima carta della distribuzione viene data al giocatore di bottone. Quando inizia I heads-up può essere necessario riposizionare il bottone così che nessun giocatore sia due volte consecutivamente di grande buio.

REGOLE DI DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

32: Misdeals Errori di Distribuzione

Nella modalità stud se qualsiasi delle due carte coperte di ogni giocatore viene scoperta durante la distribuzione per un errore del dealer verrà considerato misdeal. Nei giochi con il flop vengono considerati misdeals le seguenti situazioni ma non solo: A) una delle prime due carte distribuite viene girata; B) due o più carte durante la stessa mano vengono distribuite scoperte; C) la prima carta distribuita nella posizione sbagliata; D) carte distribuite in una posizione che non partecipa alla mano di gioco; E) carte non distribuite in una posizione che deve partecipare alla mano di gioco; è consentito distribuire due carte consecutiva al giocatore di bottone. Se più azioni vengono intraprese dai giocatori la mano continuerà il suo normale svolgimento poiché una situazione di misdeal è riscontrata troppo tardi.

33: Più Azioni

Più azioni sono da considerarsi: A) qualsiasi due azioni che coinvolgono due giocatori dove entrambi mettono gettoni nel piatto. (bet, raise, or call) B) qualsiasi 3 azioni consecutive di tre giocatori. (check, bet, raise, call o fold).

34: Se il Flop Contiene 4 Carte (invece di 3),

sia che siano state girate sia che siano ancora coperte, queste verranno rimescolate tra loro coperte dal dealer. Un floor verrà chiamato a sovrintendere e lo stesso floor sceglierà una delle 4 carte coperte che verrà utilizzata come prossima carta bruciata mentre le 3 rimanenti verranno girate e usate come flop.

GIOCO: PUNTATE E RILANCI

35: Dichiarazioni Verbali / Azione nel Proprio Turno di Gioco

I giocatori sono tenuti a fare azione nel loro turno di gioco. Le dichiarazioni verbali durante il proprio turno di gioco sono vincolanti. I gettoni puntati nel pot durante il proprio turno di gioco rimangono nel piatto (pot)

36: Azione Fuori dal Proprio Turno di Gioco

Fare azione prima del proprio turno di gioco è vincolante se i giocatori che precedono non cambieranno l'azione in corso con le loro scelte. Check call e fold non cambiano l'azione.

Se l'azione cambia, colui che ha agito fuori dal proprio turno di gioco non sarà più vincolato e potrà cambiare la sua decisione avendo a disposizione tutte le opzioni possibili come call, raise o fold. Foldare le carte prima del proprio turno di gioco è vincolante.

37: Come Rilanciare (raise)

In modalità no limit o in modalità limit il rilancio deve essere fatto nei seguenti modi

1: piazzando con un solo fluido movimento i gettoni nel piatto (pot)

2: annunciando chiaramente il totale del rilancio per poi confermare fisicamente piazzando i gettoni nel piatto

3: annunciando verbalmente "raise" (rilancio) piazzando quindi i gettoni per fare call nel pot con un primo movimento, per poi completare l'azione del rilancio con un secondo movimento con altri gettoni per effettuare l'effettivo rilancio. È nell'interesse del giocatore che rilancia fare in modo che la sua azione sia chiara e comprensibile.

38: Rilanci

Un rilancio deve essere almeno uguale al più alto rilancio precedente o alla più alta puntata precedente di quel particolare turno di puntate. Nel caso in cui un giocatore rilanci del 50 % o più della puntata precedente ma meno del minimum raise, sarà obbligato a completare il rilancio per effettuare un rilancio completo (full raise).

Il rilancio sarà quindi esattamente il minimum raise consentito. (rilancio minimo consentito). (vedere le eccezioni nel caso di gettoni multipli della stessa denominazione alla regola 40). In modalità no-limit e in modalità pot-limit, una puntata all-in che sia meno di un full raise non riapre le puntate dei giocatori che hanno già fatto precedentemente azione.

39: Gettoni di Denominazione Più Alta.

In qualsiasi momento puntando un gettone di alta denominazione nel piatto verrà considerato un call se preventivamente non è stato chiaramente annunciato verbalmente il rilancio (raise). Per rilanciare, con un gettone singolo di più alta denominazione del necessario, è obbligatorio annunciare l'intenzione di rilanciare prima che il gettone sia posizionato sul tappeto.

Se viene annunciato raise (ma non l'ammontare del rilancio), il rilancio sarà considerato come il massimo consentito per il valore del gettone piazzato sul tappeto. Quando nessuna puntata viene annunciata, ma si posiziona solamente un gettone di alta denominazione sul tappeto, questo gettone sarà considerato una puntata per il massimo valore del gettone stesso.

40: Puntate con Piu Gettoni

Nel caso in cui venga posizionata una puntata, senza che un rilancio venga preventivamente annunciato, gettoni multipli della stessa denominazione verranno considerati un call se togliendo un gettone resta meno del valore del call. Esempio di call: preflop i bui sono 200-400: giocatore A rilancia di 1200 totale, (quindi rilancio di 800) giocatore B posizione due gettoni 1000 senza annunciare raise. In questo caso sarà considerato call in quanto togliendo uno dei due gettoni da 1000 rimane meno del necessario per chiamare il call di 1200. quando vengono piazzati gettoni di diversa denominazione nel piatto ci si ricollega alla regola numero 38

41: Numero di Rilanci in Limit e No-limit

Non esiste un tetto massimo di rilanci in modalità no-limit. In modalità limit esiste un numero massimo di rilanci possibile anche quando si gioca in heads-up, fino al momento che solo due giocatori restano ancora nel torneo. Vengono applicati i limiti decisi dalla casa da gioco.

42: Accepted Action

Il poker è un gioco di attenzione, di osservazione. Il giocatore che decide di fare è tenuto a verificare e controllare la puntata del giocatore avversario prima di effettuare la propria azione. Poco importa se o il dealer o il giocatore a lui opposto hanno fornito per errore un'informazione sbagliata sul valore della puntata. Se il giocatore domanda di contare i gettoni ma riceve un'informazione sbagliata da parte del dealer o da parte del giocatore a lui opposto, e punta nel piatto l'ammontare che gli è stato annunciato, allo stesso modo deve assumere la responsabilità di modificare il proprio call o il proprio all-in (aggiungere ulteriori gettoni fino all'all-in) nel caso in cui questa informazione risulti effettivamente sbagliata. In certe occasioni la regola numero 1 può essere applicata a seconda della discrezione del TD.

43: Pot Size e Puntate nel Pot-limit

I giocatori sono informati sul valore del piatto solo in modalità pot-limit. Il dealer non conterà il pot quando il gioco si svolge in modalità limit e no-limit. Dichiarare di puntare il pot in modalità no-limit non è una puntata valida. Comunque il giocatore è vincolato ad effettuare una puntata valida.

44: String Bets e Rilanci

Il dealer è responsabile nel chiamare le string bets (puntate non valide dovute ad un movimento non fluido). Il dealer annuncia i rilanci.

45: Puntate Non Standard e Non Chiare

I giocatori che non utilizzano i termini tecnici del gioco del poker lo fanno a proprio rischio e pericolo. Non utilizzando la terminologia adatta si può infatti andare incontro ad incomprensioni e malintesi e l'azione del giocatore può risultare percepita dal dealer diversa da quella che era nelle intenzioni del giocatore stesso. Anche l'annuncio del valore di una puntata può fare sorgere dei dubbi nel caso non venga annunciato chiaramente. Esempio: "punto 5" può far sorgere il dubbio se la puntata sia 500 o 5000. nel caso di dubbio la puntata giocherà per il minimo, in questo caso 500. vedere regola 3 e regola 37.

46: Fold Non Regolare

In qualsiasi momento prima della fine del primo giro di puntate foldare le proprie carte quando si potrebbe fare check o foldare le proprie carte prima del proprio turno d'azione, sono entrambi dei fold effettivi e vincolanti. Questo tipo di fold è comunque soggetto a penalità in quanto non regolare.

47: Condizioni Ipotetiche

Ipotizzare o dichiarare l'intenzione di eseguire un'azione nel caso in cui un giocatore faccia azione precedentemente è un comportamento non corretto e non tollerato. Queste ipotetiche azioni annunciate possono essere vincolanti o passibili di penalità. Esempio: "se tu punti io ti rilancio"

GIOCO / ALTRI ASPETTI DEL GIOCO

48: Spostamento dei Gettoni.

I giocatori non devono in alcuna maniera trasportare i gettoni in mano o in alcuna maniera che li nascondano dalla vista. Appositi contenitori di gettoni devono essere utilizzati dai giocatori. Un giocatore che nasconde gettoni o li trasporta in mano può incorrere in penalità come il dimezzamento dei propri gettoni o la squalifica dal torneo. Nel caso di dimezzamento dei gettoni questi saranno esclusi dal torneo e dal gioco.

49: Mani Foldate Accidentalmente.

I giocatori sono tenuti a proteggere le loro carte in ogni momento. Se il dealer folda una mano per errore o una mano è foldata per errore da un giocatore, il giocatore a cui sono state foldate le carte non potrà partecipare alla mano in corso e le sue puntate non verranno a lui restituite. Nel caso in cui il giocatore che ha effettuato una puntata o un rilancio non sia ancora stato chiamato (called) da nessun altro giocatore, la sua puntata o il suo rilancio verranno a lui restituiti.

50: Mano Morta Nello Stud

Nella modalità stud, se un giocatore solleva le upcards (carte scoperte) le sposta o le copre durante l'azione in corso, verrà foldato automaticamente e la sua mano sarà morta.

ETICA DI GIOCO E PENALITÀ

51: Penalità Possono Essere Date al Giocatore

che durante la mano in corso mostra volutamente una o più carte. Penalità nel caso un giocatore lanci le carte fuori dal tavolo, violazione della regola di giocare da solo la propria mano. Ogni giocatore è tenuto a giocare infatti la propria mano senza ausilio di altri giocatori.

Penalità saranno distribuite anche nel caso di soft play, abusi, violazioni e attitudine aggressiva e sbagliata. Le penalità che il TD può dare possono essere solamente verbali, avvertimenti quindi.

È facoltà del TD fare passare anche una sola singola mano al giocatore che è penalizzato.

La penalità massima è la squalifica dal torneo. A eccezione di una sola mano di penalità, le sanzioni vengono date in base al seguente criterio: al giocatore che incorre nella sanzione verrà data una mano di penalità per ogni giocatore che ancora è fisicamente seduto al tavolo (incluso il giocatore stesso penalizzato). Queste mani di penalità vanno moltiplicate per numero di giri al tavolo in base alla gravità della scorrettezza commessa dal giocatore in questione. Durante il periodo di penalità il giocatore non può rimanere

seduto al tavolo. Le carte verranno comunque distribuite anche al giocatore penalizzato e assente e verranno automaticamente foldate.

Lo staff del torneo (floor e TD) possono assegnare le seguenti penalità ai giocatori rei di avere commesso gravi scorrettezze: una mano, 1,2,3,4 giri di penalità o la squalifica dal torneo. Nel caso in cui un giocatore venga squalificato i gettoni rimanenti verranno tolti dal tavolo e rimossi dal torneo. Ripetute sanzioni e penalità fanno accrescere il numero dei giri di penalità inferti al giocatore che è colpevole di scorrettezze.

52: Nessuna Discussione

I giocatori sono tenuti a proteggere e tutelare anche gli altri giocatori del torneo in ogni momento.

Per questo motivo tutti i giocatori al tavolo che siano o meno coinvolti nella mano non devono:

- 1: parlare del contenuto di una mano viva o foldata
- 2: consigliare o criticare il gioco di altri in qualsiasi momento
- 3: annunciare una mano che non è stata mostrata.

Vige anche qui la regola che un solo giocatore gioca la propria mano, il poker è un gioco individuale.

53: Mostrare le Carte

Qualsiasi giocatore che mostra le proprie carte durante una mano ancora viva sarà penalizzato, ma la sua mano non sarà considerata morta. La penalità avrà luogo a partire dalla mano successiva.

54: Etica di Gioco

Il poker è un gioco individuale. Rallentare il gioco volutamente non è consentito, come il soft play non è consentito. Soft play sarà penalizzato fino alla divisione dei gettoni in gioco a discapito del giocatore reo di tale infrazione. Passare i gettoni ad un avversario (chip dumping) non è tollerato in nessuna forma. Nessuna forma di collusione è tollerata. La collusione provata porterà alla squalifica dei giocatori collusi.

55: Violazione dell' Etica

Continue e ripetute violazioni dell'etica di gioco comporteranno penalità. Esempi pratici ma non solo questi sono: toccare gli altri giocatori le carte di altri giocatori o i gettoni di altri giocatori, rallentare la partita volutamente, agire non nel momento del proprio turno di gioco ma prima del necessario, parlare eccessivamente.

Copyright 2011 Poker Tournament Directors Association

Molte grazie ad Rudolfo Zirio e Christian Scalzi del Poker team di traduzione italiano
TDA