

T.D.A.

TEXAS HOLD'EM NO LIMIT

Poker TDA è un'associazione volontaria nell'industria del Poker fondata nel 2001. La sua missione è quella di uniformare la regolamentazione dei tornei di poker. Le regole del Poker TDA rappresentano un supplemento alle regole della Casa. Nei casi di conflitto delle regole TDA con le regole dell'organizzazione del torneo, **si applicano le regole dell'organizzazione.** Tali rego-

le devono essere scritte ed esposte a disposizione dei giocatori a cura dell'organizzazione stessa.

DEFINIZIONI

Il torneo di **Texas Hold'em** o Poker alla Texana, si gioca con un mazzo di carte francesi: 52 carte. A seguito di iscrizione tutti i giocatori ricevono un importo di gettoni predeterminato (stack) che può essere incrementato attraverso il gioco e rimangono in gioco fino all'esaurimento degli stessi. Al fine di incoraggiare

l'azione al tavolo, sono definite due puntate obbligatorie dette **bui**, che vengono incrementate in frazioni di tempo predeterminate dette **livelli di gioco**. Il torneo termina con l'assegnazione di tutti i premi previsti, determinati e resi noti a tutti i partecipanti. Vista l'origine anglosassone della specialità di gioco, la terminologia tecnica usata prevalentemente è in lingua Inglese.

Le carte:

Hole Cards: letteralmente carte coperte, chiamate anche

"pocket cards", sono le carte che ha in mano il giocatore e che in combinazione con le cinque carte comuni realizzano la miglior mano.

Flop: Le prime tre carte comuni scoperte sul tavolo.

Turn: La quarta delle cinque carte comuni. Chiamata anche fourth street.

River: La quinta e ultima delle carte comuni, chiamata anche "fifth street".

Community Cards, Board: Le carte scoperte al centro del tavolo, condivise da tutti i giocatori ancora nella mano e utilizzabili per realizzare la

miglior mano possibile unitamente alle “hole cards”.

Kicker: La seconda carta che si ha in mano quando una sola delle due viene utilizzata per formare un punto con il board, viene comparato a quello dell'avversario in caso di un punto uguale. Il piatto viene assegnato a colui che ha il kicker più alto, a meno che i giocatori non abbiano la medesima mano da cinque carte.

Le persone:

Dealer: Il mazziere, è individuato tramite un

segnaposto, in gergo bottone (button) che viene sempre utilizzato anche quando la distribuzione delle carte avviene tramite un impiegato.

Floorman: Il responsabile di sala, sovrintende il lavoro dei dealers. Le sue decisioni sono insindacabili dai giocatori.

Tournament Director (TD): Il direttore del torneo, è responsabile di tutto quanto avviene nell'ambito della manifestazione, le sue decisioni sono insindacabili.

La posta in gioco:

Chips: definizione Inglese dei

gettoni in italiano, delle fiches in francese.

Ante: Una piccola puntata obbligatoria fatta da tutti i giocatori che partecipano ad una mano prima che le carte siano distribuite. E' normalmente prevista solo nei livelli avanzati del torneo ed il suo valore è di circa il 10% del BB.

All-In: In un gioco di tipo No Limit (senza limiti di puntata), significa puntare tutte le chips che si hanno sul tavolo. Quando si ha una puntata o un rilancio all-in significa che il giocatore gioca solamente con

le chips che ha sul tavolo, qualora abbia puntato le ultime chips e vi siano altri giocatori, con più chips di lui che effettuano delle puntate, il giocatore può vincere solamente la parte di piatto che comprende la sua ultima puntata e le eventuali chiamate a tale puntata. I giocatori rimanenti giocano invece sia per il piatto, sia per il side pot (piatto laterale) che è costituito dalle puntate addizionali.

Blind (buio): il blind è una puntata obbligatoria messa nel piatto prima che la mano

venga distribuita. Solitamente vi sono due blinds, uno **small blind** (piccolo buio) e un **big blind** (grande buio) doppio rispetto allo small blind, messi in gioco in sequenza, dai due giocatori alla sinistra del button.

Le azioni:

Bet (puntata): l'azione di scommettere sulla propria mano.

Call (vedo): L'azione di pareggiare l'ultima puntata o l'ultimo rilancio senza rilanciare ulteriormente.

Check: astensione

temporanea dal gioco è il turno di agire e non vi sono state puntate precedenti. Il check, passa l'azione al giocatore successivo senza effettuare alcuna puntata. Il check, riserva il diritto a chiamare o a rilanciare sulle puntate future all'interno dello stesso round di puntate.

Fold (passo): Gettare le proprie carte o uscire da una mano.

Muck: Indica il gesto di gettare le proprie carte in un fold, oppure l'area in cui si raccolgono le carte scartate.

Raise (Rilancio): Rilanciare

dopo una puntata di uno o più avversari.

Showdown: La fine della mano, quando tutti i giocatori rimanenti girano le proprie hole cards per stabilire chi sia il vincitore.

CONCETTI GENERALI

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 all'occasione portare a deci-

sioni che, basandosi sui principi sopracitati di correttezza e giustizia, 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 e l'assegnazione del posto, a proteggere le loro carte, a fare in modo che le loro intenzioni siano chiare, a seguire l'azione di gioco, ad

**agire durante il proprio
turno, a difendere il loro
diritto di azione, a mantenere
le loro carte visibili, a
mantenere i loro gettoni
correttamente ordinati, a
rimanere al tavolo quando
partecipano ad una mano
attiva, ad esprimersi quando
ritengano che si sia
verificato un errore, sono
tenuti a verificare il
conteggio delle chips che
effettua il dealer, ad eseguire
i cambi di tavolo celermente,
a conoscere i regolamenti e
attenersi ad essi, a tenere un
comportamento adeguato, e**

**genericamente a contribuire
allo svolgimento di un
torneo ordinato.**

3: Terminologia ufficiale nei tornei di poker.

I termini ufficiali utilizzati nei tornei sono semplici, inequivocabili, dichiarazioni tradizionali, radicate nel tempo, come: *bet, raise, call, fold, check, all-in*. Terminologie locali possono essere integrate nella terminologia standard.

Terminologie non standard rappresentano un rischio, poiché ne possono risultare decisioni non conformi alle

intenzioni del giocatore che le utilizza. E' responsabilità del giocatore fare in modo che le proprie intenzioni siano chiare.

4: Apparecchiature elettroniche e dispositivi di comunicazione.

I giocatori non possono parlare al telefono mentre si trovano al tavolo. Per altri dispositivi si applicano le Regole della Casa.

5: Lingua ufficiale.

La regola che prevede la sola lingua inglese, verrà applicata negli Stati Uniti durante lo

svolgimento delle mani di gioco. Nei tornei all'esterno degli Stati Uniti, la Casa annuncerà e apporrà chiaramente le regole sulle lingue accettate.

POSTI DEI GIOCATORI; ROTTURA E BILANCIAMEN- TO DEI TAVOLI

6: Sorteggio casuale e corretto del posto a sedere.

Nei tornei e nei satelliti, l'assegnazione del posto al tavolo avviene per sorteggio, che può essere sia manuale che elettronico. 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.

7: Registrazioni tardive (*late registrations*) e *re-entries*.

Giocatori in registrazione tardiva e *re-entries* saranno dotati di *stack* completo.

9: Rottura dei tavoli

I giocatori che, dopo la rottura di un tavolo, si spostano per andare a completare altri tavoli

in gioco, assumono la responsabilità della posizione che andranno a coprire (diritti e doveri). Possono essere spostati in qualunque posizione, inclusi grande buio, piccolo buio o di bottone. L'unica posizione in cui non possono partecipare alla mano è in mezzo tra il piccolo buio e il bottone.

10: Bilanciamento dei tavoli

Negli eventi giocati a tavoli pieni, il gioco verrà fermato sui tavoli con 3 o più giocatori in meno rispetto ai tavoli con più giocatori; in questo caso il direttore di gara farà spostare

di tavolo un giocatore selezionando quello più vicino al grande buio rispetto al turno e facendolo accomodare nel tavolo da bilanciare con lo stesso criterio.

Nel caso si debbano spostare due o più giocatori dallo stesso tavolo si sposterà sempre il giocatore che nella mano successiva sarebbe stato il Big Blind. più il o i giocatori immediatamente alla sua sinistra, dando sempre al BB la peggiore al nuovo tavolo.

Quando la somma dei posti liberi ai tavoli equivale al

numero di giocatori seduti nell'ultimo tavolo il direttore ne dispone la chiusura assegnando per sorteggio i giocatori ai posti liberi degli altri tavoli.

8: Necessità particolari

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

9: Montepremi.

Il montepremi è costituito dalla somma delle iscrizioni dei giocatori al netto delle tasse e viene suddiviso in percentuale

decescente, a cura dell'organizzazione, rispetto al primo classificato.

Il numero dei premiati non può essere inferiore al 10% del totale degli iscritti.

10: Bilanciamento dei tavoli.

Durante il bilanciamento dei tavoli i giocatori seduti al tavolo non dovranno mai essere spostati dal loro posto originale al proprio tavolo (ovviamente a meno che non debbano essere spostati ad un altro tavolo).

Si dovrà sempre rimpiazzare il posto rimasto vacante.

Come regola generale nel caso

sia necessario bilanciare due tavoli, spostando un giocatore da un tavolo all'altro si sposterà sempre il giocatore che nella mano successiva sarebbe stato il Big Blind. Nel caso si debbano spostare due o più giocatori dallo stesso tavolo si sposterà sempre il BB più il o i giocatori immediatamente alla sua sinistra, dando sempre al BB la peggiore posizione al nuovo tavolo.

Nel caso in cui un tavolo resti vacante la posizione di Small Blind, il giocatore che subentra entrerà in gioco alla mano

successiva (in posizione di cutoff, ossia alla destra del dealer) e i Blinds saranno postati regolarmente secondo la regola del Dead Button.

I giocatori, provenienti da un tavolo chiuso, che si siederanno a sinistra dopo il bottone, faranno regolarmente lo SB e BB se il primo giocatore a sinistra già seduto non ha ancora puntato il BB.

I giocatori spostati da un tavolo che è stato appena chiuso assumono i diritti e le responsabilità del nuovo posto. Possono trovarsi di grande buio, di piccolo buio o di

bottone. L'unico posto in cui non possono ricevere le carte è tra il bottone ed il piccolo buio.

11: Rottura dei tavoli.

Quando la somma dei posti liberi ai tavoli equivale al numero di giocatori seduti nell'ultimo tavolo il direttore ne dispone la chiusura assegnando per sorteggio i giocatori ai posti liberi degli altri tavoli.

Una volta raggiunto il tavolo finale i posti dei giocatori ed il bottone saranno assegnati per sorteggio.

12: Sorteggio della posizione del bottone.

si distribuiscono 10 carte, una per giocatore a partire dal posto n.1 ed il bottone viene posizionato davanti al giocatore con la carta più alta e procede in senso orario ad ogni turno di gioco; 2 carte dello stesso valore, si tiene in considerazione la scaletta dei semi: picche-cuori-quadri-fiori.

13: Puntate obbligatorie.

Per aver diritto di partecipare al gioco tutti i giocatori, a turno, devono effettuare le puntate

obbligatorie

prima dell'inizio della mano:

A. piccolo buio (Small Blind)
viene posizionato dal giocatore
immediatamente successivo al
mazziere.

B. grande buio (Big Blind)
doppio rispetto al piccolo buio,
viene posizionato dal giocatore

C. ante, opzionale, può essere
richiesto in alcune fasi del
torneo ed è obbligatorio per
tutti i partecipanti al gioco, in
ogni mano.

D. Le puntate obbligatorie
vengono incrementate con
tempi prestabiliti prima
dell'inizio del torneo e resi noti

a tutti i giocatori partecipanti.

PROCEDURE GENERALI

14: Meccanica di gioco.

1. Il dealer una volta constatata la regolarità della mano:

- Bottone dealer regolarmente posizionato;
- Presenza delle due puntate obbligatorie;
- Presenza dell'ante se richiesto;

procede in senso orario alla

distribuzione delle due carte personali (Hole Cards), con due giri di distribuzione, cominciando dal piccolo buio.

Il giocatore deve essere al proprio posto quando la prima carta viene distribuita, in caso contrario la sua mano verrà considerata persa. Il giocatore che non fosse stato al proprio posto alla distribuzione delle carte, non può guardare le carte assegnategli, e la sua mano viene immediatamente foldata al termine della distribuzione. I suoi bui e ante vengono messi nel piatto

2. Terminata la distribuzione

delle carte, il dealer da la parola a turno ai giocatori partendo al primo giocatore dopo il grande buio, i quali possono:

vedere la giocata (Call), rilanciare (Raise), passare (Fold).

3. Al termine del primo turno di puntata il dealer scarta la prima carta del mazzo e ne dispone tre scoperte (Flop) sul tavolo.

4. Ha inizio il secondo turno di puntate a partire dal primo giocatore, rimasto in gioco, dopo il bottone.

5. Al termine del secondo turno

di puntate il dealer scarta la prima carta del mazzo e scopre una carta (Turn) sul tavolo.

6. Ha inizio il terzo turno di puntate a partire dal primo giocatore, rimasto in gioco, dopo il bottone.

7. Al termine del terzo turno di puntate il dealer scarta la prima carta del mazzo e scopre una carta (River) sul tavolo.

8. Ha inizio il quarto di puntate a partire dal primo giocatore, rimasto in gioco, dopo il bottone

9. Al termine del quarto turno di

puntate, qualora sia rimasto in gioco più di un giocatore il dealer ordina di scoprire le carte e procede al confronto dei punti assegnando la vittoria alla migliore combinazione di cinque carte considerando in gioco le sette carte date dalla somma delle cinque carte comuni e dalle due in possesso dei giocatori.

15: Nuova mano e nuovi limiti

Quando con il passare del tempo viene annunciato un nuovo livello di gioco, i bui e i limiti del nuovo livello si

applicano a partire dalla mano successiva a quella in corso.

Una mano ha inizio quando il dealer effettua la prima mescolata (riffle).

Un giocatore con una mano attiva deve restare al tavolo se rimangono dei turni di puntata da portare a termine. 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.

16: Al proprio posto.

Il giocatore deve essere al

proprio posto quando la prima carta viene distribuita, in caso contrario la sua mano verrà considerata persa. Il giocatore che non fosse stato al proprio posto alla distribuzione delle carte, non può guardare le carte assegnategli, e la sua mano viene immediatamente foldata al termine della distribuzione. I suoi bui e ante vengono messi nel piatto.

In caso di misdeal 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.

17: Al tavolo con azione in corso.

Un giocatore con una mano attiva deve restare al tavolo se rimangono dei turni di puntata da portare a termine. 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

18: Dead Button.

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

19: Evitare i bui

I giocatori che intenzionalmente saltano i bui quando si spostano da un tavolo che si rompe, incorreranno in penalità. E' quindi dovere di ogni spostato di tavolo raggiungere senza in-

dugi il proprio posto assegnato nel più breve tempo possibile

20: 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.

21: Movimento del bottone.

Ogni giocatore al tavolo deve posizionare obbligatoriamente a turno, entrambi i bui, il movimento del bottone viene regolato di conseguenza;

- Dead Button (bottone in posizione morta)

Se durante lo svolgimento del gioco viene eliminato un giocatore in posizione di buio, nel turno successivo il bottone rimane fermo per permettere il regolare posizionamento dei bui.

Caso 1 : Viene eliminato il giocatore in 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: Viene eliminato il giocatore in 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.

Ad un nuovo giocatore non possono essere distribuite le carte tra il grande buio ed il bottone quindi un nuovo giocatore entrato al tavolo in tale posizione (posto vuoto) diven-

terà attivo quando sarà superato dal bottone.

In un torneo che si sviluppa in più giorni, il bottone posizionato in un posto sorteggiato al day1A, nei giorni successivi (day1B, day 1C ecc.), va sempre posizionato allo stesso posto. Al day 2, dopo il re draw, il bottone va posizionato al posto 1. Se poi al day 2 il torneo viene sospeso per essere ripreso il giorno successivo, il bottone va congelato e conservato in busta chiusa insieme alle chips del giocatore che per ultimo lo aveva davanti a sé. Alla ripresa del torneo, i giocatori occuperanno gli stessi posti ed il bot-

tone verrà spostato in avanti di un posto.

Se il bottone viene erroneamente spostato in avanti di due posti e vi è stata azione sostanziale, la mano continua e, la mano successiva, il bottone torna indietro di 1 posto. Dopo questa mano il bottone si sposta in avanti di 2 posti.

22: Chip Race, Color Up programmati.

A: 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.

B: I giocatori devono avere i loro gettoni pienamente visibili, e sono incoraggiati ad assistere al *chip race*.

C: Se al termine del *chip race*, un giocatore dovesse avere ancora dei gettoni della denominazione eliminata, questi saranno cambiati con gettoni di denominazione corrente solo

ad egual valore. I gettoni delle denominazioni eliminate che non coprano completamente almeno il valore della più piccola denominazione corrente saranno rimossi senza alcuna compensazione.

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

A: I giocatori devono essere messi in grado di stimare con ragionevole precisione l'ammontare dei gettoni degli avversari; perciò i gettoni vanno ordinati in stecche contabili. Il TDA raccomanda che siano

ordinati, come standard, in stecche da 20 o multipli. I giocatori devono tenere i gettoni di più alta denominazione visibili e identificabili in ogni momento.

B: I TD controlleranno il numero e le denominazioni di gettoni in gioco e possono effettuare dei *color up* a loro discrezione. I *color up* non programmati vanno comunque annunciati.

C: I giocatori con una mano attiva devono tenere le loro carte in bella vista in ogni momento.

24: 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.

25: Chiamare il tempo.

Nel caso in cui un giocatore si soffermi in riflessione durante il proprio turno, gli altri giocatori al tavolo possono chiedere il rispetto del tempo di azione, in questo caso il Dealer chiama il Direttore di Gara il quale, tenendo in considerazione dell'importanza della mano e del piatto, dopo un ragionevole lasso di tempo, concede 60 secondi di riflessione entro i

quali il giocatore in turno deve decidere la propria azione. Il Direttore di Gara scandisce gli ultimi 10 secondi, qualora il giocatore non abbia manifestato la propria decisione alla scadenza dei 10 secondi, la mano viene considerata passata (fold).

26: 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.

REGOLE DI DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

27: Misdeals (errori di distribuzione).

A) Se la prima, la seconda o due in qualunque posizione holecard distribuite vengono scoperte, si ha un misdeal. Se qualunque altra holecard viene scoperta a causa di un errore del dealer, la distribuzione continua. La carta esposta non può essere mantenuta. Dopo aver completato il giro di distribuzione, il dealer sostituirà la carta con la prima carta del mazzo e la carta

scoperta verrà usata come burncard (carta bruciata). Se più di una carta viene scoperta, la mano viene annullata. E' consentito distribuire ad un giocatore due carte consecutive in posizione di bottone;

B) 2 o più carte attaccate (appiccicate) durante la distribuzione iniziale;

C) la prima carta distribuita al posto sbagliato;

D) carte distribuite ad un giocatore non avente diritto di partecipare alla mano;

E) mancata distribuzione ad un giocatore avente diritto di partecipare alla mano;

- F) se il dealer distribuisce erroneamente al primo giocatore una carta supplementare, dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto la loro mano iniziale (starting hand), la carta sarà rimessa nel mazzo e usata come carta da bruciare (burn-card);
- G) se il flop contiene troppe carte, deve essere ridistribuito. (questa regola si applica anche se fosse possibile determinare quale carta era in eccesso);
- H) Se il flop deve essere ridistribuito per qualunque motivo, le boardcard vengono mesco-

late con il resto del mazzo. Le carte bruciate rimangono sul tavolo. Dopo aver mescolato, il dealer taglia il mazzo e scopre il flop senza bruciare la carta;

H) Se il flop deve essere ridistribuito per qualunque motivo, le boardcard vengono mescolate con il resto del mazzo. Le carte bruciate rimangono sul tavolo. Dopo aver mescolato, il dealer taglia il mazzo e scopre il flop senza bruciare la carta;

D) Se prima di distribuire il flop, il dealer non ha bruciato una carta, o ha bruciato due carte, si rivolge al Direttore di Gara

il quale, qualora non siano state già scoperte le carte del flop (boardcard), si accerta se sia possibile risolvere l'errore usando la corretta carta bruciata e il corretto flop altrimenti, il mazzo deve essere rimescolato. Se l'errore viene individuato dopo l'azione di almeno due giocatori, la mano prosegue regolarmente;

- J) Un errore di distribuzione nella quarta carta nel board è rettificato in modo da non influenzare l'identità delle carte comuni che sarebbero state usate senza l'errore. Il dealer brucia e distribuisce piazzan-

do la quinta carta al posto della quarta. Dopo il giro di puntate, il dealer rimescola il mazzo, compresa la carta precedentemente esclusa, escludendo le carte bruciate e gli scarti. Il dealer quindi taglia il mazzo e dispone l'ultima carta senza bruciarne alcuna. Se la quinta carta viene irregolarmente scoperta, il mazzo viene rimescolato e ridistribuito nello stesso modo;

K) se nell'heads-up il dealer durante la distribuzione delle 2 carte ne scopre erroneamen-

te una qualunque è sempre misdeal;

L) se il dealer distribuisce erroneamente più di una carta supplementare la mano viene dichiarata non valida “misdeal”, ma se 2 o più giocatori hanno già fatto azione, la mano continua e vengono ritirate le carte al giocatore che ne ha in eccesso (saggia decisione è restituirgli l'eventuale puntata);

M) se viene dichiarato un *misdeal*, la nuova mano è l'esatto *re-play* della mano precedente: il bottone non si muove, non vengono fatti ac-

comodare 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;

- N) Se avviene azione sostanziale, non può essere dichiarato un *misdeal* e la mano deve procedere.

IRREGOLARITA' DEL MAZZO DI CARTE

Carta estranea: Se una carta con il retro di diverso colore appare in una mano, tutta la distribuzione verrà annullata e tutti i gettoni nel piatto saranno restituiti ai rispettivi giocatori.

Carte uguali: Se due carte o più carte dello stesso valore e seme vengono trovate, tutta la mano non è valida, e tutti i gettoni nel piatto vengono distribuiti ai giocatori che li hanno puntati.

Carta scoperta nel mazzo: Una carta scoperta nel mazzo

non sarà considerata e verrà rimpiazzata dalla carta successiva nel mazzo, eccetto quando la carta deve essere distribuita ad un giocatore. In questo caso, la carta che era scoperta nel mazzo verrà distribuita e sarà rimpiazzata dopo che tutte le altre carte sono state distribuite per quel giro (analogamente a quanto previsto per errore di distribuzione del dealer).

Carta mancante: Una o più carte mancanti dal mazzo invalidano il risultato di una mano e i gettoni puntati vengono ridistribuiti ai giocatori.

28: Azione Sostanziale

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*); OPPURE B) qualunque combinazione di 3 azioni nel turno (*check, bet, raise, call* o *fold*).

Gioco: Puntate & Rilanci

29: Dichiarazioni verbali di puntata / Azione nel proprio turno / Undercall.

E' dovere del giocatore proteggere le proprie carte. Le carte possono essere protette con le mani, con un gettone, o con altri oggetti posti sopra di esse. Se si omette di proteggere le proprie carte , non si avrà modo di rimediare se esse verranno mischiate o incidentalmente ritirate dal dealer. Il giocatore non ha alcun risarcimento e non ha alcun diritto di avere indietro l'ammontare delle puntate o call effettuati.

Comunque le carte stesse dovranno sempre essere lasciate sul tavolo e ben visibili agli altri giocatori.

I giocatori devono agire nel proprio turno. Dichiarazioni verbali di puntata effettuate nel proprio turno sono vincolanti. I gettoni messi nel piatto durante il proprio turno, rimangono nel piatto. Un *undercall* (puntata inferiore all'ammontare del *call*) è obbligatoriamente adeguato ad un *call* completo a fronte di una puntata di apertura con più giocatori al tavolo in qualunque *round* di puntata, o a fronte di qualunque puntata in *heads-*

up. In tutte le altre situazioni si applica la discrezionalità del TD. Per l'applicazione di questa regola, nei giochi con i bui, il grande buio è considerata puntata di apertura nel primo *round* di puntate.

I giocatori dovrebbero aspettare che l'ammontare delle puntate sia chiaro prima di agire. Ad es.: A dichiara "*raise*" (ma non specifica alcun ammontare), B e C foldano le proprie carte velocemente. B e C dovrebbero attendere che A dichiari l'ammontare del suo *raise* prima di fare azione. L'utilizzo di appositi bottoni per

gli *all-in* può ridurre enormemente la frequenza degli *undercalls*.

30: Azione fuori dal proprio turno.

Non è permesso agire deliberatamente fuori dal proprio turno per qualsivoglia azione, come alzarsi dopo la distribuzione delle carte, chiedere il conteggio dell'all-in, foldare le carte dopo una dichiarazione di raise senza ancora senza che sia stato annunciato l'importo, ecc.

L'azione 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* non cambiano l'azione. Se l'azione cambia, l'azione fuori turno non è più vincolante, e le eventuali puntate vengono restituite al giocatore che dispone nuovamente di tutte le opzioni, incluse: *call*, *raise*, *fold*. Un *fold* fuori turno è sempre vincolante.

Un giocatore che fosse saltato da un'azione fuori turno deve difendere il proprio diritto ad effettuare azione. Se trascorre un ragionevole periodo 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, ovvero il giocatore saltato ha l'opzione di adeguarsi all'ultima azione o foldare.

E' considerata azione fuori dal proprio turno anche alzarsi dal proprio posto.

31: 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*.

32: Modalità di rilancio.

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 ri-

lancio 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. E’ responsabilità del giocatore fare in modo che le proprie intenzioni siano chiare.

33: Rilanci.

A: Un rilancio deve essere almeno dell'ammontare della maggiore puntata o del rilancio precedenti nel *round* di puntate corrente. Se un giocatore rilancia del 50% o più della precedente puntata, ma meno del rilancio minimo, deve obbligatoriamente completare fino a raggiungere un rilancio pieno. In questo caso il rilancio sarà esattamente il minimo consentito.

B: Un *all-in* che sia inferiore a un rilancio pieno non riapre la possibilità di rilancio per quei giocatori che abbiano già fatto azione e non facciano fronte

almeno ad un rilancio completo nel momento in cui il diritto di azione torni a loro.

34: Gettoni di più alta denominazione.

In ogni caso in cui si faccia fronte ad una puntata o ad un buio, posizionare un gettone singolo di alta denominazione (superiore alla puntata) nel piatto 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 viene omesso l’ammontare), 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.

35: Puntata con più gettoni

Quando si fa fronte ad una puntata, a meno che venga di-

chiarato 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*. Es.: *pre-flop*, bui 200-400: A rilancia fino a 1200 totali (*raise* 800), B mette nel piatto 2 gettoni da 1000 senza dichiarare nulla. Questo risulta essere solo un *call*, poiché togliendo uno dei due gettoni l'importo rimanente non copre il *call* (1200). Se la rimozione di un singolo gettone lascia nel piatto un ammontare uguale o superiore al *call*, la

puntata è disciplinata dalla regola standard del 50%.

36: Gettoni di puntate precedenti non fisicamente nel *pot*

Se un giocatore fa fronte ad un rilancio e ha dei gettoni di fronte a sé non ancora fisicamente posizionati nel piatto, derivanti da puntate precedenti, questi gettoni (e l'eventuale resto dovuto) possono rendere difficile l'interpretazione della volontà del giocatore di effettuare un *call* o un *re-raise*. Essendoci

diverse possibilità, i giocatori sono incoraggiati a dichiarare verbalmente la loro intenzione prima di porre nuovi gettoni insieme a quelli già presenti di fronte a loro riguardanti una puntata precedente e non ancora posizionati fisicamente nel piatto.

37: Numero di rilanci permessi.

Nei giochi *no-limit* non c'è limite al numero di rilanci permessi.

38: Azione ammessa.

Il poker è un gioco di
attenzione, continua

osservazione. E' responsabilità del giocatore che effettua un *call* la determinazione del corretto ammontare della puntata cui fa fronte prima di chiamare, indipendentemente da chi 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, 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.

39: Valore del piatto.

Nei giochi no-*limit*, i dealer non conteranno l'ammontare del piatto. 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.

40: String Bets e rilanci.

Non sono permessi puntate o rilanci in più movimenti o con caduta a pioggia. Il dealer deve far rispettare questa regola senza che gli venga richiesto. Per proteggere il diritto a rilanciare, il giocatore deve sia dichiarare l'intenzione verbalmente che mettere il giusto importo di gettoni nel piatto. In una azione, in più movimenti sono valide solo la

prima o le prime chips che hanno toccato il tavolo purchè il loro valore sia uguale o superiore al minimum bet. Se inferiore il giocatore punterà il giusto importo del minimum bet.

Non è ammesso all'UDG puntare prima della fine della distribuzione delle 2 carte.

41: 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 discorde

con le intenzioni del giocatore. Inoltre, qualora la dimensione di una puntata dichiarata verbalmente possa ragionevolmente avere molteplici significati, sarà considerato il minore valore possibile. Es.: “punto 5”. Se non è chiaro se “5” significhi 500 oppure 5000, la puntata sarà considerata di valore 500. Vedi regola 2, 3 e 38.

42: Fold Non-Standard.

In ogni situazione in cui, prima del termine dell'ultimo *round* di puntate di una mano, 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.

43: Dichiarazioni condizionali.

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. Es.: frasi come “se....allora” tipo “se tu punti, io rilancio”.

44: Conteggio dello *stack* di un avversario.

I giocatori hanno diritto di poter stimare ragionevolmente l'ammontare del valore dei gettoni in possesso di un avversario (regola 23). I giocatori possono richiedere un conteggio preciso solo nel caso in cui stiano 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 38 sulle azioni accettate.

45: Puntate eccessive per facilitare il resto.

L'azione della puntata non dovrebbe essere utilizzata con finalità riguardanti l'ottenimento di un resto preciso. 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 35 sulle puntate con più gettoni. Utilizzare un valore maggiore rispetto alla somma desiderata pu confondere tutti al tavolo. Tutti i gettoni messi nel piatto senza dichiarazione verbale sono a rischio di essere conteggiati come parte della puntata.

46: Dichiarazione aggressiva.

Un giocatore che effettua un'azione aggressiva, non può rimanere con uno stack inferiore al BB ed è quindi obbligato a mettere nel piatto tutto il proprio stack (all-in). La

presente regola non si applica in caso di call.

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

Se A dichiara (regola 29) un *all-in* e un gettone nascosto viene scoperto dopo che un giocatore ha effettuato un *call*, il TD determinerà che il gettone deve essere considerato parte della azione. Se A non effettua la dichiarazione ma spinge in avanti i propri gettoni con il chiaro intento di effettuare un *all-in*, il gettone nascosto scoperto dopo non sarà

considerato parte della azione se il gettone è pari o superiore al valore del BB (regola 46).

48: Call senza dichiarazione.

Se al pre-flop un giocatore A dichiara all-in e B mostra il massimo punteggio (AA) senza fare alcuna dichiarazione, l'azione viene considerata un call. Diversamente sarebbe chiaramente collusion.

Nella stessa situazione B mostra le proprie carte con punteggio diverso da AA: a) se il giocatore A, tratto in inganno dall'azione del giocatore B

mostra le proprie carte considerando l'azione di B un call, le carte del giocatore B verranno foldate e soggetto a penalità; b) se il giocatore A non mostra le carte considerando l'azione di B come dire "ci sto pensando", l'azione continua in attesa della dichiarazione chiara del giocatore B, comunque soggetto a penalità (regola 51).

GIOCO: ALTRO

49: Carte foldate

accidentalmente / mani mischiate.

I giocatori sono tenuti a proteggere le loro carte in ogni momento (regola 2). Se una mano viene mischiata con altre o se il dealer per errore folda le carte di un giocatore, il giocatore non ha alcun risarcimento e non ha alcun diritto di avere indietro l'ammontare dei *call* effettuati. Se un giocatore ha puntato o rilanciato senza che altri giocatori l'abbiano ancora chiamato, la puntata non chiamata verrà a lui restituita.

50: SCALA DEI PUNTEGGI

Nel seguente elenco, in ordine di importanza, le migliori combinazioni di gioco:

1. Scala Reale : cinque carte in scala dal 10 all'Asso, dello stesso seme.
2. Scala a colore: cinque carte in scala dello stesso seme.
3. Poker: quattro carte dello stesso valore.
4. Full: tre carte dello stesso valore con due carte dello stesso valore.

5. Colore: cinque carte dello stesso seme.

6. Scala: cinque carte in scala.

7. Tris: tre carte dello stesso valore.

8. Doppia Coppia: quattro carte di due valori diversi

9. Coppia: due carte dello stesso valore.

10. Carta Alta: valore della carta (carta più alta Asso, più bassa 2).

In caso di punti equivalenti l'ammontare del piatto viene diviso.

Eventuali gettoni dispari saranno assegnati ai giocatori vincenti partendo dalla prima

posizione dopo il bottone.

Piatti / Showdown

51: 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 com-

messo un errore nella lettura di un punto.

52: Mostrare le carte e mancata considerazione di una mano vincente.

A: Allo showdown, un giocatore dovrebbe posizionare **tutte le carte** sul tavolo cosicché il dealer e i giocatori possano leggere chiaramente la mano. **“Tutte le carte”** significa entrambe le proprie carte nel gioco hold'em. I dealer non possono non considerare una mano che sia stata mostrata e fosse ovviamente la mano vincente.

B: 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 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: *“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 (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*.

53: Carte valide allo showdown.

A: Se la Casa non ha una linea di *muck* o una regola sul movimento in avanti delle carte allo showdown, spingere le proprie carte coperte in avanti non significa automaticamente che siano da considerarsi nel *muck*; un giocatore può cam-

biare idea e mostrare le proprie carte se esse rimangono identificabili al 100%. Tuttavia, le carte sono esposte al rischio che il dealer le sposti nel *muck*, rendendole non più valide.

B: Se esiste una linea di *muck* o si applica la regola del movimento in avanti delle carte coperte, si applicano le regole della Casa.

54: Ordine allo showdown.

In tutti i casi di showdown in assenza di giocatori in *all-in*, qualora le carte non siano mostrate spontaneamente, 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*). Un giocatore può gettare le proprie carte coperte nel *muck*, ad eccezione della presenza di regole della Casa che specifichino diversamente.

55: Giocare il *Board* allo showdown.

Un giocatore deve mostrare entrambe le sue carte per poter partecipare del piatto qualora si giochi il *board*.

56: Chiedere di vedere il contenuto di una mano.

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.

57: Informazioni sul contenuto di una mano.

I giocatori hanno il diritto di avere uguale accesso all'informazione sul contenuto della mano di un altro giocatore. Dopo la distribuzione, se le carte vengono mostrate ad un altro giocatore, ogni giocatore a quel tavolo ha diritto a vedere le carte. Durante la distribuzione, le carte mostrate ad un giocatore attivo, il quale potrebbe avere una successiva decisione di puntata su quel giro di puntate, devono essere immediatamente mostrate a tutti gli altri giocatori. Se il giocatore che ha visto quelle carte

non è coinvolto nella distribuzione o non può usare quelle informazioni nella mano, l'informazione deve essere tenuta segreta fino a che le puntate non siano finite, così da non influenzare il normale risultato della distribuzione. Il giocatore che, volontariamente o involontariamente ha mostrato le carte, ha comunque diritto a qualunque azione, a prescindere dalla sanzione che gli verrà inflitta.

58: Assegnazione dei gettoni dispari.

I gettoni dispari verranno cambiati utilizzando la più bassa

denominazione possibile. In caso di split pot, il o i gettoni dispari vanno assegnati a partire dal primo giocatore in gioco alla sinistra del bottone.

59: Side Pots.

Ogni *side pot* verrà diviso separatamente.

60: Contestazione di un piatto.

Il diritto di contestare l'andamento di una mano termina quando incomincia la mano successiva. Vedi regola 15.

61: Gioco alla fine della giornata.

al fine di prevenire rallentamenti deliberati dell'azione (stalling) sarà seguita la seguente procedura. Dieci prima della fine dell'ultimo livello di gioco, il direttore del torneo fermerà il timer dei livelli e annuncerà a tutti i partecipanti 3 mani rimanenti e su tutti i tavoli si giocherà questo numero di mani prima che la giornata si concluda.

62: Gestione delle chips.

A. (Vedi regola 23)

- B. Poiché ogni giocatore è tenuto a verificare il conteggio che effettua il dealer, sarà cura del dealer stesso a “tagliare” le chips secondo le regole e metterle bene in vista in modo che possano essere contate facilmente e con esattezza.
- C. I giocatori non possono chiedere al dealer il conteggio del piatto, egli, per facilitare l’ammontare sommario, può solo sparpagiarle maggiormente.
- D. Un giocatore non può chiedere al dealer il conteggio dello stack degli

avversari, saranno questi a rispondere come credono attenendosi sempre alla regola 23.

E. Il dealer conteggerà le chips di un giocatore in all-in solo quando richiesto dal giocatore nella mano e solo quando è il suo turno; inoltre non conteggerà la differenza con gli eventuali rilanci, ma si limiterà ad annunciare il totale del rilancio stesso.

F. Le chips non possono essere toccate dagli altri giocatori o dal dealer se non obbligato, come posizionare le puntate e gli eventuali

ante obbligatorie di un
giocatore assente o
ritardatario.

G. 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.

63: Accesso alle informazioni.

I giocatori hanno il diritto di

avere uguale accesso all'informazione sul contenuto della mano di un altro giocatore. Dopo la distribuzione, se le carte vengono mostrate ad un altro giocatore, ogni giocatore a quel tavolo ha diritto a vedere le carte. Durante la distribuzione, le carte mostrate ad un giocatore attivo, il quale potrebbe avere una successiva decisione di puntata su quel giro di puntate, devono essere immediatamente mostrate a tutti gli altri giocatori. Se il giocatore che ha visto quelle carte non è coinvolto nella

distribuzione o non può usare quelle informazioni nella mano, l'informazione deve essere tenuta segreta fino a che le puntate non siano finite, così da non influenzare il normale risultato della distribuzione. Il giocatore che, volontariamente o involontariamente ha mostrato le carte, ha comunque diritto a qualunque azione, a prescindere dalla sanzione che gli verrà inflitta.

CODICE DI COMPORAMENTO - Etichetta & Penalità

1. La direzione ha l'obbligo di mantenere un ambiente piacevole per tutti i partecipanti alle gare , ma non è responsabile per il comportamento di nessun giocatore.

I contravventori al codice di comportamento possono essere esclusi dalle sale da gioco.

2. I seguenti comportamenti non sono permessi:

- “Collusion” con un’ altro

- giocatore o altre forme di accordo (inganno);
- Minacce verbali o fisiche verso qualsiasi giocatore o impiegato;
 - Uso di linguaggio profano o osceno;
 - Creare disturbo per mezzo di discussioni , urla , o per eccessivo rumore;
 - Gettare , strappare , piegare o sgualcire le carte;
 - Distruggere o danneggiare i beni della sala;
 - Usare sostanze illegali;
 - Portare armi;
 - Ubriachezza molesta;

- Qualunque violazione al codice penale.

3. Le seguenti azioni sono improprie e oggetto di avviso, sospensione o espulsione dei violatori:

- Agire deliberatamente fuori dal proprio turno;
- Gettare violentemente i gettoni;
- Leggere una mano per un'altro giocatore allo showdown prima che le carte siano state scoperte sul tavolo;
- Rivelare il contenuto di una mano in corso in un piatto

- giocato da più persone prima che il giro delle puntate sia completo;
- Rivelare il contenuto di una mano passata (fold) prima che il giro delle puntate sia completo;
 - Divulgare il contenuto della propria mano durante la distribuzione delle carte (deal) persino a qualcuno che non sia in gioco, così da non lasciare nessuna possibilità che qualche informazione venga trasmessa a qualche giocatore ancora attivo;
 - Ritardare deliberatamente l'

- azione del gioco;
- Gettare o lanciare lontano deliberatamente le carte;
 - Le carte devono essere rilasciate lentamente e basse (non nelle mani del dealer);
 - Disporre i gettoni in modo che possano interferire nella distribuzione o nella visione delle carte;
 - Fare affermazioni o fare azioni che potrebbero ingiustamente influenzare il corso del gioco, che si sia o meno coinvolti nella mano:
 - Mostrare le carte mentre

durante la mano.

4. Le possibili penalità includono ammonimenti verbali, “mani saltate”, “giri saltati” e la squalifica. Durante una penalità, il 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.

I gettoni di un giocatore squalificato saranno rimossi dal gioco.

PROCEDURE **RACCOMANDATE**

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 rego-

le, la valutazione di tutte le circostanze, e il riferimento alla regola 1 come guida principale nelle decisioni.

1A. Bottoni speciali per gli *All-in*

E' 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.

2A. 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 conteg-

gio. Solo il giocatore che sia ingaggiato nell'azione pu chiedere al dealer di posizionare i gettoni nel *pot*.

3A. 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 ingombrati da oggetti personali non essenziali. Ogni *card room* dovrebbe esporre le proprie regole riguardanti gli oggetti che pos-

sono o non possono essere permessi nell'area di gioco.

4A. 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, *N.d.T.*) dovesse accidentalmente cadere (ovviamente sul tavolo, *N.d.T.*) e dovesse risultare disordinato: 1) è, come prima scelta, preferibile tentare di ricostruire l'ordine originale dello *stub*, se possibile; 2) 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; 3) 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 le carte bruciate insieme; il nuovo *stub* va quindi tagliato per poi procedere con questo nuovo *stub* ottenuto.

5A. 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. Un ampio numero di fattispecie può verificarsi, con effetti sul *flop*, *turn* o *river* e le carte rispettivamente bruciate. Qualora si dovesse girare un nuovo *board*, è preferibile includere il *board* originale, che non sia stato scoperto, e le carte bruciate che rimangono nello *stub* come parte del nuovo *board* e carte bruciate, ove possibile.

DIREZIONE DI GARA - LINEE DI CONDOTTA

1. La direzione si riserva il diritto di prendere decisioni imparziali anche se una stretta interpretazione delle regole può indicare una diversa decisione.
2. Le decisioni del Direttore di Gara sono inappellabili.

BY FRANCESCO, TDA
MEMBER