



**REGOLAMENTO
DEI
GIOCHI AMERICANI**

INDICE REGOLAMENTI

- Fair Roulette
- Black Jack
- Mini Punto Banco
- Texas Hold'em Poker
- Texas Hold'em Poker Torneo
- Texas Hold'em Poker Cash
- Caribbean Poker
- Tre Card Stud Poker
- Dice Roulette
- Craps



REGOLAMENTO FAIR ROULETTE

Art. 1

Alla Fair Roulette possono giocare fino a 8 giocatori con gettoni di colore personali il cui valore base è determinato dal minimo del tavolo.

Art. 2

Il valore del gettone di colore potrà essere variato con l'autorizzazione del Capotavolo ed il nuovo valore dovrà essere indicato con l'apposito contrassegno posto sull'espositore dei gettoni di colore.

Art. 3

Possono partecipare al gioco anche i clienti in possesso di gettoni di valore, negoziabili in tutti i tavoli, e per i quali è consentito giocare solo sulle chances semplici, colonne e dozzine.

Art. 4

I posti a sedere attorno ai tavoli sono riservati ai giocatori che usano i gettoni di colore.

Art. 5

Il giocatore per poter giocare con i gettoni di colore deve acquistarne minimo 20 pezzi.

Art. 6

I gettoni di colore devono essere giocati al tavolo dove sono stati acquistati. Qualora venissero puntati per errore su tavoli diversi saranno pagati, se vincenti, in base al loro reale valore se è determinabile, altrimenti secondo il minimo di apertura del tavolo di provenienza, mentre saranno ritirati se perdenti.

Art. 7

I gettoni di colore devono essere convertiti in gettoni di valore alla chiusura del tavolo o quando il cliente smette di giocare o si allontana, anche se ciò avviene per un breve intervallo di tempo.

Art. 8

Le puntate minime e massime sono evidenziate sui singoli tavoli da gioco mediante appositi cartelli. Gli importi sono strettamente vincolanti per il giocatore che non può mai superarli, neppure con l'intervento di terzi. La vincita eccedente realizzata superando il massimo consentito non sarà pagata e la differenza della puntata verrà restituita al cliente.

I limiti di puntata potranno essere cambiati durante la partita a discrezione della Direzione.

Art. 9

Il giocatore che possiede gettoni di colore deve giocare almeno 5 pezzi.

Art. 10

Durante la partita il giocatore deve tenere in vista i gettoni di colore collocandoli negli appositi spazi a bordo tavolo.

Art. 11

Ogni spostamento, correzione o errore anche dell'impiegato di gioco dovrà essere segnalato al Capo Tavolo prima dell'annuncio del "Rien ne va plus".

Art. 12

All'uscita del numero l'impiegato provvede a posizionare sul numero il "Dolly" annunciando ad alta voce il numero corrispondente e le combinazioni vincenti.

Art. 13

La vincita è determinata unicamente dalla posizione del gettone all'uscita del numero, quindi il cliente è invitato a seguire attentamente lo svolgimento della partita e la posizione dei propri gettoni sul tavolo da gioco, anche se piazzati dall'impiegato.

Art. 14

Il pagamento delle combinazioni vincenti viene effettuato al giocatore in una unica soluzione.

Art. 15

Per poter nuovamente puntare i giocatori devono attendere che l'impiegato abbia liberato il numero e ritirato tutte le giocate perdenti. Sulle combinazioni vincenti è possibile farlo solo dopo che tutti i pagamenti siano stati completati.

Art. 16

I giocatori non possono toccare i gettoni vincenti prima che siano completati tutti i pagamenti.

Art. 17

Gli annunci non sono accettati.

Art. 18

Non è consentito puntare a cavallo sulle chances semplici, sulle dozzine e sulle colonne.

Art. 19

Con lo Zero le puntate sulle chances semplici vengono subito divise fra il giocatore e il banco. Nel caso in cui sulle chances vi sia un numero dispari di gettoni quello indivisibile rimarrà "in prigione" e sarà posizionato sull'apposita linea. Se vincente il colpo successivo verrà liberato, mentre sarà incamerato se perdente.

Art. 20

Le vincite non riscosse sulle chances semplici, colonne e dozzine, vengono accantonate dopo il terzo colpo.

Art. 21

I gettoni di colore ricevuti come mancia devono essere posti sul bordo del cilindro e, appena raggiunto il numero di 10 pezzi, cambiati in gettoni di valore per essere introdotti nell'apposita cassetta delle mance.

Art. 22

Quando l'impiegato riceve il cambio dal collega potrà allontanarsi dal tavolo solo dopo aver esaurito tutte le operazioni di pagamento senza effettuare il successivo lancio della pallina.

Art. 23

È facoltà della Direzione sospendere la partita in qualsiasi momento della giornata. La fine del gioco viene annunciato con la frase: "Signori, ultimo colpo".

Art. 24

La risoluzione di eventuali controversie in materia di gioco è demandata alla decisione inappellabile della Direzione Giochi.



REGOLAMENTO BLACK JACK

Art. 1

Il Black Jack si gioca tra i giocatori ed il Casinò.

Le figure valgono 10, le altre carte hanno valore facciale, l'asso può valere 1 o 11.

Scopo del gioco è fare 21 od avvicinarsi il più possibile, chi va oltre 21 "sballa" e perde immediatamente.

Ogni giocatore è titolare della postazione presso la quale è seduto e sulla quale ha effettuato una puntata. Il giocatore titolare di una postazione ne comanda il gioco.

A puntate effettuate il banchiere chiude il gioco e procedendo in senso orario distribuisce una carta scoperta ad ogni giocatore, una scoperta per sé ed una seconda carta scoperta per ogni giocatore.

Ogni giocatore titolare, vista la somma delle proprie carte decide:

- a) di restare o tirare carta;
- b) di raddoppiare la puntata ricevendo una unica terza carta;
- c) di dividere se le carte sono di uguale valore fino a formare massimo tre mani; ogni divisione dovrà essere coperta da una puntata uguale a quella iniziale; la divisione non preclude il diritto al raddoppio; l'asso può essere diviso solo una volta ricevendo per ogni asso una sola carta.

Esaurite le richieste di carta il banchiere completerà la sua mano; deve tirare con 16 o meno e restare con 17 o più, l'asso del banchiere vale 11 quando gli consente di avere un punto superiore a 16.

Se il banchiere sballa pagherà alla pari tutte le puntate procedendo in senso antiorario, altrimenti provvederà a ritirare le puntate perdenti ed a pagare quelle vincenti.

Tra il giocatore ed il banchiere vince chi ha il punto più alto.

In caso di parità di punto la puntata non viene pagata né ritirata.

Il Black Jack è il 21 effettuato con le prime due carte distribuite e viene pagato 3 a 2 salvo il caso di parità.

Nel caso la carta del banchiere sia un asso ogni giocatore ha la possibilità di assicurarsi contro l'eventuale Black Jack del banchiere ponendo una somma non superiore alla metà della propria puntata sull'apposita linea, tale puntata sarà pagata 2 a 1 qualora il banchiere realizzi Black Jack mentre perderà in tutti gli altri casi.

Il Black Jack viene pagato immediatamente salvo il caso che il banchiere abbia un 10 o una figura. In tal caso verrà pagato dopo la seconda carta del banchiere se questa non è un asso. Il giocatore che avesse Black Jack contro l'asso o il 10 o una figura del banchiere potrà richiedere l'immediato pagamento della puntata alla pari.

Art. 2

Al Black Jack vengono utilizzati sei mazzi di 52 carte da gioco. All'apertura questi saranno distesi sul tavolo, mazzo per mazzo con la figura visibile, nell'ordine stabilito dal fabbricante, per verificarne l'esatta composizione.

Art. 3

Per iniziare o proseguire con il gioco devono essere effettuate puntate su almeno due postazioni.

Art. 4

I minimi e massimi di puntata sono stabiliti dalla Direzione ed evidenziati sui singoli tavoli da gioco mediante appositi cartelli. L'importo eccedente la puntata consentita non sarà pagato in caso di vincita, mentre verrà restituito al cliente se perdente. I limiti di puntata potranno essere cambiati durante la partita a discrezione della Direzione.

Art. 5

E' vietato giocare sulla parola; ogni annuncio deve essere coperto da gettoni; le banconote devono essere convertite immediatamente in gettoni.

Art. 6

Ogni postazione è formata da tre caselle. Per ogni casella è ammesso un solo giocatore.

Art. 7

Il giocatore titolare della postazione può effettuare puntate anche sulle altre postazioni.

Art. 8

Ai giocatori in piedi è consentito puntare sulle postazioni di cui altri giocatori sono titolari, condividendone la sorte.

Art. 9

Nel caso una postazione 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 vicina al banchiere.

Art. 10

Qualora chi comanda il gioco di una postazione decidesse di raddoppiare la posta o di dividere le carte, i giocatori che hanno puntato su quella postazione non hanno l'obbligo di uniformarsi a tale scelta e nel caso di divisione delle carte le loro puntate giocheranno forzatamente sulla prima carta divisa.

Art. 11

Il giocatore che comanda il gioco su una postazione è l'unico che può decidere sulle scelte di gioco relative ad essa. Nessun altro giocatore potrà commentare o interferire nella sua condotta di gioco.

Art. 12

Il giocatore che comanda il gioco dovrà annunciare chiaramente la propria scelta di gioco utilizzando le parole "carta" o "no carta"

Art. 13

Il giocatore non può toccare le carte per nessun motivo.

Art. 14

Nel caso di raddoppio della puntata i gettoni aggiuntivi devono essere piazzati sopra la puntata esistente dall'impiegato.

Art. 15

L'impiegato, deve leggere ad alta voce il punto indicando la relativa postazione con la dita. Deve altresì annunciare il proprio punteggio.

Art. 16

La fine del gioco viene annunciato con la frase: "Signori, ultime tre mani del *sabot*".

Art. 17

Nel caso di carta sfilata per errore dal *sabot* e vista, anche solo dall'impiegato, questa sarà obbligatoriamente annullata.

Art. 18

Nel caso di errata distribuzione delle carte si provvederà, ove possibile, a ricostruire la corretta sequenza di distribuzione, altrimenti la mano sarà annullata.

Art. 19

Le prime 5 carte di ogni smazzata vengono annullate senza che siano viste; in difetto la smazzata è comunque valida.

Art. 20

L'uscita della "mascherina" segnala l'ultima mano della smazzata; la mano verrà completata. Se la mascherina si presenta come prima carta della mano la stessa sarà giocata e sarà l'ultima della smazzata. Nel caso estremo che le carte rimanenti nel *sabot* fossero insufficienti a completare la mano la stessa sarà annullata.

Art. 21

Nel caso in cui tutti i giocatori avessero "sballato" e non fossero rimaste puntate in gioco la mano sarà considerata conclusa ed banchiere non completerà il proprio punto.

Art. 22

Nel caso in cui dal tavolo cadesse una carta, questa dovrà essere raccolta esclusivamente dal personale di servizio e rimessa in gioco. Nel caso cadessero più carte la *sixain* sarà sostituita ed eventualmente la mano in corso annullata.

La carta segnata o rotta dovrà essere sostituita alla fine della smazzata.

Art. 23

Nel caso un giocatore seduto debba allontanarsi temporaneamente dal tavolo il posto sarà tenuto riservato per una intera smazzata.

Art. 24

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

REGOLAMENTO MINI PUNTO e BANCO

Art. 1

Il Mini Punto Banco si gioca con sei mazzi di 52 carte. Il gioco si svolge tra i giocatori ed il Casinò.

Le figure valgono 10, le altre carte hanno valore facciale.

I giocatori possono puntare sulle combinazioni Punto, Banco (opposte tra loro) ed Egalité.

I pagamenti delle puntate in caso di vincita sono:

- PUNTO, alla pari;
- BANCO alla pari meno il 5% trattenuto come cagnotte;
- EGALITE', 8 volte la posta.

L'impiegato estrae dal sabot 4 carte coperte, delle quali la prima e la terza, a destra, per il PUNTO, la seconda e la quarta, a sinistra, per il BANCO.

Il punteggio si calcola sommando le carte e sottraendo 10 ogni qualvolta sia possibile.

I punteggi di 8 e 9 totalizzati con due carte danno il diritto di "battuta" sia al PUNTO che al BANCO; si preclude cioè la possibilità all'altra combinazione di prendere la terza carta.

L'impiegato scopre in successione le due carte del PUNTO e le due del BANCO ed a seconda del punteggio realizzato estrarrà una terza carta per il PUNTO ed eventualmente una terza carta per il BANCO. L'estrazione della terza carta avviene nell'osservanza della regola dei tiraggi.

Terminati i tiraggi l'impiegato, ad alta voce, annuncia, per primo il punteggio del Banco e poi quello della Punta. Vince la combinazione con il punteggio più alto.

L'impiegato, quindi, provvede a ritirare le combinazioni perdenti ed a pagare quelle vincenti cominciando da destra e procedendo in senso antiorario.

In caso di punteggio pari (Egalité) le giocate a PUNTO e al BANCO non saranno né ritirate né pagate.

Art. 2

Per svolgere la partita è sufficiente la presenza di un giocatore.

Art. 3

All'apertura le carte vengono distese sul tavolo, mazzo per mazzo, con la figura visibile, nell'ordine stabilito dal fabbricante, per verificarne l'esatta composizione. Vengono quindi mescolate e riunite in un solo mazzo (sixain).

Art. 4

L'impiegato, dopo aver offerto la sixain ai clienti per il taglio, inserisce una mascherina prima delle ultime sette carte in modo che possa indicare l'ultimo colpo, quindi introduce la sixain nell'apposito distributore o "sabot".

Art. 5

Le prime 5 carte di ogni smazzata devono essere annullate senza che siano viste; in difetto la smazzata è comunque valida.

Art. 6

I minimi e massimi di puntata sono stabiliti dalla Direzione ed evidenziati sui singoli tavoli da gioco mediante appositi cartelli. L'importo eccedente la puntata consentita non sarà pagato in caso di vincita, mentre verrà restituito al cliente se perdente. I limiti di puntata potranno essere cambiati durante la partita a discrezione della Direzione.

Art. 7

E' vietato giocare sulla parola; ogni annuncio deve essere coperto da gettoni; le banconote devono essere convertite immediatamente in gettoni.

Art. 8

Il giocatore che si assenta dal tavolo senza aver segnato il posto, perde il diritto allo stesso.

Art. 9

E' consentito puntare anche ai giocatori in piedi.

Art. 10

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

immesse nello scarto e le puntate riscosse. Nel caso in cui sorga una contestazione, l'Ispettore potrà risolverla solo se è in grado di ricostruire il colpo.

Art. 11

Nel caso in cui durante lo svolgimento della partita cadesse una carta in terra, questa dovrà essere raccolta esclusivamente dal personale di servizio e rimessa in gioco conservando il suo valore per il colpo in atto. Nel caso cadessero più carte la sixain sarà sostituita e la mano in corso annullata.

La carta segnata o rotta dovrà essere sostituita alla fine della smazzata.

Art. 12

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.

Art. 13

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.

Art. 14

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.

Art. 15

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.

Art. 16

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".

Art. 17

Se l'impiegato nei tiraggi sbaglia ad attribuire le carte il colpo verrà ristabilito secondo la "regola".

Art. 18

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".

Art. 19

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.

Art. 20

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".

Art. 21

La "regola" che disciplina i tiraggi della 5° e/o 6° carta è la seguente:

PUNTO, avendo:

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

BANCO, (se PUNTO resta) avendo :

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

(se PUNTO tira) avendo:

0-1-2	TIRA
7	RESTA
8-9	ABBATTE
3-4-5-6	segue la "tabella della regola"

TABELLA DELLA REGOLA

IL BANCHIERE

DANDO		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	NO
A V E N D O	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

R= resta

T= tira

Art. 22

La fine del gioco viene annunciata con la frase: "Signori, ultime tre mani del sabot".

Art. 23

In caso di utilizzo del miscelatore automatico è necessario avere 2 sixain di carte con il dorso di colore differente da usare alternativamente.

Art. 24

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

REGOLAMENTO ULTIMATE TEXAS HOLD'EM POKER

Svolgimento della partita

L'Ultimate Texas Hold'em Poker si gioca con un mazzo di 52 carte. Il gioco si svolge tra il banco e un numero massimo di 6 giocatori.

Per ogni postazione vi sono quattro caselle (ANTE, BLIND, TRIPS e PLAY) su cui il giocatore effettua le proprie puntate.

Per partecipare alla partita il giocatore deve effettuare due puntate di pari importo sulle caselle ANTE e BLIND di valore compreso tra il minimo ed il massimo indicato al tavolo.

Il giocatore può anche effettuare una puntata opzionale su TRIPS dello stesso importo giocato su ANTE, e che sarà pagata solo se la mano del giocatore è un Tris o più, indipendentemente dal fatto che sia vincente o meno sulla mano del banco.

L'impiegato distribuisce 2 carte personali coperte a ciascun giocatore e 2 al banco, quindi allinea sul tavolo 5 carte coperte che costituiscono le carte in comune.

Ogni mano deve essere formata utilizzando 5 carte scelte opportunamente tra le 2 carte personali e le 5 carte in comune al fine di ottenere la combinazione di maggior valore.

Ogni giocatore, quando le 5 carte in comune sono ancora coperte, può scommettere su PLAY un importo tre o quattro volte maggiore della puntata su ANTE.

L'impiegato scopre le prime tre carte in comune (FLOP).

Ogni giocatore che non ha ancora effettuato la puntata potrà farlo scommettendo su PLAY un importo di valore doppio di quello puntato su ANTE.

L'impiegato scopre le ultime due carte in comune (TURN e RIVER).

Ogni giocatore che non ha ancora effettuato la puntata potrà farlo scommettendo su PLAY un importo pari a quello puntato su ANTE.

L'impiegato, dopo aver controllato che tutte le puntate siano regolari, scopre le sue carte, le ordina ed evidenzia l'eventuale migliore combinazione possibile annunciandola ad alta voce.

Nel caso la mano del banco sia composta da una coppia o da una combinazione superiore, il banco sarà "qualificato" e l'impiegato provvederà, partendo dalla postazione più a destra, a scoprire le carte del giocatore annunciando la migliore combinazione ottenuta ed a confrontarla con la propria.

Se la mano del banco è vincente, l'impiegato provvederà a ritirare le puntate su PLAY, ANTE e BLIND. TRIPS verrà pagato secondo la tabella se la mano del giocatore è almeno un Tris, altrimenti verrà ritirato. Le carte del giocatore verranno quindi riposte nell'angoliera.

Se la mano del banco è pari, l'impiegato non ritirerà né pagherà le puntate su PLAY, ANTE e BLIND. TRIPS verrà pagato secondo la tabella se la mano del giocatore è almeno un Tris, altrimenti verrà ritirato. Le carte del giocatore verranno quindi riposte nell'angoliera.

Se la mano del banco è perdente, l'impiegato provvederà a pagare alla pari le puntate su PLAY e ANTE. BLIND verrà pagato secondo la tabella se la mano del giocatore è uguale o superiore ad una Scala mentre non sarà ritirato se inferiore. TRIPS verrà pagato secondo la tabella se la mano del giocatore è almeno un Tris, altrimenti verrà ritirato. Le carte del giocatore verranno quindi riposte nell'angoliera.

Nel caso la mano del banco non sia composta da almeno una coppia, il banco non sarà "qualificato". L'impiegato provvederà a restituire ai giocatori la puntata su ANTE e dopo aver confrontato le proprie carte con quelle dei giocatori iniziando dalla postazione più a destra, procederà a ritirare o a pagare le restanti puntate secondo i tre casi sopra descritti.

TABELLA DEI PAGAMENTI				
Combinazione		BLIND	TRIPS	Esempio
Scala Reale	Royal Flush	500 a 1	50 a 1	
Scala Colore	Straight Flush	50 a 11	40 a 1	
Poker	Four of Kind	10 a 1	30 a 1	
Full	Full House	3 a 1	8 a 1	
Colore	Flush	3 a 2	7 a 1	
Scala	Straight	1 a 1	4 a 1	
Tris	Three of Kind	-	3 a 1	

Regole del gioco

1. Per iniziare il gioco è sufficiente un giocatore.
2. Ogni giocatore può occupare un solo posto e giocare su una sola postazione.
3. L'importo eccedente la puntata consentita non sarà pagato in caso di vincita, mentre verrà restituito al cliente se perdente. I limiti di puntata potranno essere cambiati durante la partita a discrezione della Direzione.
4. I giocatori non possono scambiarsi informazioni riguardanti il proprio gioco né guardare le carte ad altri giocatori.
5. Un numero non corretto di carte per il giocatore invalida la giocata dello stesso.
6. Un numero non corretto di carte per il banchiere invalida tutte le giocate.
7. Una carta scoperta non annulla la mano e va comunque assegnata.

8. Se durante la distribuzione delle carte ne cade una destinata al banchiere, la mano viene annullata e le carte controllate.
9. Se ad un giocatore cade una carta a terra, la mano del giocatore viene annullata.
10. Nel caso di errata distribuzione delle carte si provvederà, ove possibile e prima che i giocatori tocchino le carte, a ricostruire la corretta sequenza di distribuzione, altrimenti la mano sarà annullata.
11. Se la combinazione del banco è uguale a quella del giocatore, per determinare la mano vincente viene presa in considerazione la carta di valore più alto fra quelle non comprese nella combinazione; se ciò non fosse sufficiente viene presa in considerazione la carta successiva e così via fino alla 5° carta della mano.
12. I semi delle carte non vengono considerati ai fini della determinazione della mano vincente.
13. Nel caso in cui sia il giocatore che il banco realizzino la combinazione Colore, risulterà vincente quella avente la carta più alta.
14. Nel caso in cui le 5 carte del banchiere siano uguali a quelle del giocatore la mano sarà pari.
15. All'apertura del tavolo l'impiegato spacchetta i mazzi di carte destinati al gioco e distende le carte con la figura visibile nell'ordine stabilito dal fabbricante onde permetterne la verifica e quindi le mescola con la figura rivolta verso il tappeto.
16. La fine del gioco viene annunciata con la frase: "Signori, ultime tre mani".
17. In caso di gioco svolto manualmente è necessario avere due mazzi di carte con il dorso di colore differente, uno per il gioco e l'altro di riserva per l'eventuale sostituzione. Ad ogni mano le carte vengono mischiate con la figura rivolta verso il tappeto, offerte a turno ai clienti per il taglio, quindi distribuite in senso orario una alla volta allineando per ultimo le 5 carte comuni.

18. In caso di gioco svolto con il distributore automatico è necessario avere 2 mazzi di carte con il dorso di colore differente per il distributore automatico e 2 mazzi di carte con il dorso di colore differente per l'eventuale sostituzione. Prima vengono allineate le 5 carte comuni quindi vengono distribuite 2 carte alla volta ai giocatori.
19. I casi non contemplati dal presente regolamento che siano causa di contestazione da parte dei clienti saranno regolati con decisione inappellabile dalla Direzione.

TEXAS HOLD'EM POKER

ART. 1 - DESCRIZIONE DEL GIOCO.....	2
ART. 2 – FORMULE DI GIOCO.....	2
ART. 3 – FORMULA CASH	2
ART. 4 – FORMULA TORNEO	2
ART. 4.1 – I LIVELLI DI GIOCO	3
ART. 4.2 – REGOLE DI GIOCO	3
ART. 4.3 – ISCRIZIONE	6
ART. 4.4 - CONDUZIONE DEL TORNEO	7
ART. 4.5 - COMPOSIZIONE E APERTURA DEL TAVOLO	8
ART. 4.6 - SORTEGGIO.....	8
ART. 4.7 - PROCEDURE DI PARTITA.....	9
ART. 4.8 - ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE.....	9
ART. 4.9 - SPOSTAMENTO DI UN GIOCATORE	10
ART. 4.10 - CHIUSURA DI UN TAVOLO.....	10
ART. 4.11 - CONTESTAZIONI.....	10
ART. 5 – TORNEI CON REBUY	10
ART. 6 – TORNEI SATELLITE	11
ART. 7 – TORNEI SIT&GO	11
ART. 8 – TORNEI GIORNALIERI	12
ART. 9 - LIMIT, NO-LIMIT, POT-LIMIT	12
ART. 10 - OMAHA	13
ART. 11 - CODICE DI COMPORTAMENTO.....	13
ART. 12 - DIREZIONE DI PARTITA – LINEE DI CONDOTTA	14
ART. 13 - CLASSIFICA	15
ART. 14 - VINCITA FINALE.....	15
ART. 15 – STRUTTURA DEL PAGAMENTO DEI PREMI.....	16
ART. 16 - DISPOSIZIONI DI NATURA GENERALE.....	16
ALLEGATO 1 - TORNEI GIORNALIERI.....	17
ALLEGATO 2 – REGOLAMENTO TEXAS HOLD'EM POKER CASH	18

ART. 1 - DESCRIZIONE DEL GIOCO

Il Texas Hold'em Poker è una delle più famose varianti del poker, le cui modalità di gioco in sintesi sono le seguenti:

- si gioca con un mazzo composto da 52 carte francesi;
- ad ogni giocatore sono distribuite due carte coperte;
- al centro del tavolo si dispongono dapprima tre carte, quindi una quarta e infine una quinta, che man mano saranno scoperte (carte in comune);
- ogni partecipante alla partita compie la propria scommessa;
- scopo del gioco è quello di realizzare la mano di poker dal valore più alto possibile utilizzando cinque carte scelte opportunamente tra le due carte in possesso del giocatore e le cinque in comune, scoperte al centro del tavolo.

ART. 2 – FORMULE DI GIOCO

Al Casinò di Sanremo il Texas Hold'em Poker viene praticato sia nella formula **Cash** sia nella formula **Torneo**.

La formula Torneo prevede tornei Principali della durata di più giorni, tornei con Rebuy, tornei Satellite, tornei giornalieri e tornei Sit&Go. Questi tornei sono nella sostanza identici tra loro, nei principi generali, nella tecnica, nella casistica di gioco, e per il loro svolgimento si applicano le stesse regole come stabilite dal presente regolamento.

ART. 3 – FORMULA CASH

Nella formula Cash i giocatori seduti al tavolo si sfidano tra loro utilizzando, per effettuare le puntate, i gettoni del Casinò che possono essere acquistati e cambiati in denaro presso le casse della sala.

Il Casinò applica a ogni piatto vinto una tassa in percentuale (rake) prestabilita fino ad un massimo prelevabile.

Per lo svolgimento della partita viene utilizzato il “Regolamento Texas Hold'em Poker Cash” riportato di seguito in allegato (n° 1).

ART. 4 – FORMULA TORNEO

Il numero minimo di giocatori partecipanti non può essere inferiore a 10 (dieci).

La formula “torneo” prevede che il Casinò:

- determini preventivamente l'ammontare della puntata di partecipazione che deve essere corrisposta al momento dell'iscrizione;
- stabilisca i criteri di quantificazione del valore dell'ammontare complessivo delle puntate (vincita) da ripartire tra i migliori giocatori della graduatoria finale;

- stabilisca il numero dei giocatori tra i quali verrà ripartita la vincita;
- sovrintenda (con propri incaricati) all'organizzazione e allo svolgimento di una o più partite ad eliminazione;
- formuli la graduatoria finale tra i giocatori che al termine del torneo avranno conseguito il miglior punteggio.

ART. 4.1 – I LIVELLI DI GIOCO

Per assicurare una durata ragionevole del Torneo, il gioco viene solitamente suddiviso in livelli.

Ogni livello consiste in un intervallo di tempo predefinito durante il quale le puntate obbligatorie rimangono invariate.

Dopo i primi livelli può essere prevista l'aggiunta dell'Ante, una puntata obbligatoria di minore entità corrisposta da tutti i giocatori del tavolo.

Al termine di ogni livello le puntate obbligatorie vengono aumentate secondo la tabella che sarà specificata per ogni torneo.

ART. 4.2 – REGOLE DI GIOCO

Le regole di gioco sono, per quanto possibile, le stesse utilizzate per la formula "Cash".

Sono inoltre osservate le seguenti regole di gara:

1. L'assegnazione dei posti avverrà tramite sorteggio e i posti assegnati non potranno essere ceduti.
2. All'inizio del torneo ad ogni tavolo, come anche al tavolo finale, si terrà un sorteggio per determinare la posizione iniziale del "button".
3. A tutti i giocatori saranno assegnate lo stesso numero di chip.
4. Tutte le chip devono essere sempre tenute in vista. Le chip con il valore più alto non possono essere nascoste e devono sempre essere visibili. I giocatori non devono avere chip in tasca. Le chip nascoste in tasca saranno tolte al giocatore che riceverà anche una penalità (vedi punto 33). Le chip tolte ai giocatori saranno escluse dal torneo.
5. Al tavolo non saranno ammesse chip estranee al torneo fatta eccezione per una singola chip usata per proteggere le carte.
6. Quando è il momento del "colour-up", le chip che non si è riusciti a cambiare in chip di valore superiore saranno raccolte dal poker-boy, convertite per arrotondamento in chip di valore superiore, ed assegnate ai giocatori mediante un chip-race. Ogni giocatore potrà vincere al massimo una singola chip. Il chip-race per assegnare le chip comincerà sempre dal posto n°1. Un giocatore che perde il chip-race non può

- essere eliminato dal torneo e in questo caso gli verrà comunque data una chip del valore più basso per il livello di gioco.
7. Le puntate avvengono in senso orario e a turno.
 8. Le dichiarazioni verbali fatte nel proprio turno sono vincolanti. L'azione effettuata fuori dal proprio turno è vincolante a meno che l'azione non venga cambiata dal giocatore che avrebbe dovuto agire prima. Un check, un call, un fold non sono considerati come cambiamento dell'azione.
 9. Se un giocatore rilancia del 50% o più rispetto alla scommessa precedente, gli verrà richiesto di effettuare un rilancio pieno. Il rilancio corrisponderà esattamente al minimo rilancio consentito.
 10. Rilanci inferiori al "minimum raise" sono permessi solo se il giocatore va in "all-in". Un rilancio minore di quello pieno non riapre le puntate per i giocatori che hanno già agito.
 11. Una singola chip di valore alto messa nel piatto sarà considerata un call se il giocatore non dichiara il rilancio. Se un giocatore mette nel piatto una singola chip di valore alto dichiarando il rilancio ma non il suo ammontare, il rilancio sarà quello massimo consentito fino al valore di quella chip. Dopo il flop una puntata iniziale costituita da una chip di valore alto messa nel piatto senza alcuna dichiarazione giocherà per intero. Per rilanciare con una singola chip di valore alto la dichiarazione verbale dell'ammontare del rilancio deve essere fatta prima che la chip tocchi la superficie del tavolo.
 12. Un rilancio deve essere effettuato mettendo la somma sul tavolo in un unico movimento o dichiarando l'ammontare del rilancio prima di cominciare a mettere le chip sul tavolo. Pronunciando solo la parola "raise" il giocatore difende il proprio diritto a rilanciare ma deve comunque mettere la somma sul tavolo in un unico movimento fluido.
 13. Over-blinds (straddles) non sono permessi nel gioco del torneo.
 14. I giocatori devono essere presenti al proprio posto quando il poker-boy finisce la distribuzione delle carte. Se un giocatore non è presente, il poker-boy ritirerà immediatamente le sue carte mettendole nel muck e non lo farà partecipare alla mano.
 15. Tutte le carte dovranno essere scoperte una volta che un giocatore è "all-in" e tutte le azioni di puntata sono terminate.
 16. Per il gioco del torneo si userà un "dead button".
 17. Quando il tempo di un livello di gioco è scaduto e viene annunciato l'inizio di un nuovo livello di gioco, i nuovi limiti si applicano a partire dalla mano successiva. Una mano è considerata iniziata con il primo riffle.
 18. I giocatori non possono chiedere di cambiare il mazzo di carte.
 19. I giocatori, anche se non stanno partecipando alla mano, non possono: a) rivelare il contenuto di una mano anche se questa non è più in gioco; b) commentare il gioco

- prima che l'azione sia terminata; c) guardare una mano che non sia stata mostrata al tavolo. La regola "one player to a hand" dovrà essere rispettata.
20. Non è permesso il "rabbit hunting". (guardare le carte coperte, una volta usciti dal gioco)
 21. Un giocatore che intenzionalmente evita i suoi "blinds" spostandosi da un "broken table" potrebbe perdere i "blinds" e incorrere in una penalità. Il denaro verrà messo nel piatto successivo e considerato "dead money".
 22. Un giocatore che vuole usare il cellulare deve allontanarsi dal tavolo.
 23. Dichiarazioni verbali riguardo il contenuto della mano di un giocatore non sono vincolanti. Commentare il possibile contenuto della mano dell'avversario è permesso solo in situazione di Heads-Up.
 24. I giocatori che non partecipano alla mano, non possono commentarla fino a quando la mano non sia conclusa. Non si possono commentare le carte scartate.
 25. Nessun giocatore può mostrare le proprie carte durante una mano.
 26. È responsabilità del giocatore proteggere sempre le proprie mani. Se il poker-boy ritira una mano non protetta ad un giocatore, quest'ultimo non avrà né la possibilità di giocare quella mano, né di riprendere i soldi puntati. Se però le carte venissero tolte ad un giocatore che ha rilanciato e il suo rilancio non fosse stato ancora visto, i soldi del rilancio gli verrebbero restituiti.
 27. Terminato l'ultimo turno di puntate il giocatore che dovrà scoprire per primo le carte sarà quello che per ultimo ha effettuato una puntata attiva o un rilancio. I giocatori che seguono in senso orario mostreranno a turno le loro carte. Se nell'ultimo turno di puntate tutti i giocatori hanno fatto check, spetterà al primo giocatore alla sinistra del bottone mostrare la mano.
 28. I poker-boy non possono annullare una mano vincente che era stata scoperta ed era evidentemente la mano vincente.
 29. I dipendenti del Casinò devono considerare il miglior interesse del gioco e la correttezza come priorità mentre prendono delle decisioni. Circostanze particolari possono, a volte, far sì che l'interpretazione tecnica delle regole venga ignorata in favore della correttezza. La decisione del direttore del torneo è quella definitiva.
 30. Se due o più giocatori vengono eliminati allo stesso tavolo, il giocatore che possedeva il maggior numero di chip occuperà una posizione più alta nella classifica. Durante il gioco regolare, se due o più giocatori vengono eliminati in tavoli diversi, a essi verrà assegnato un posto in classifica basato sull'ordine di eliminazione. Nell'eventualità che fosse impossibile determinare l'ordine di eliminazione, essi si divideranno equamente i premi. Durante il gioco "hand for hand", se due o più giocatori vengono eliminati in tavoli diversi, il giocatore che possedeva il maggior numero di chip occuperà una posizione più alta nella classifica, mentre nell'EPT essi si divideranno equamente i premi.
 31. Il management si riserva il diritto di cancellare o modificare qualunque evento a propria discrezione nel miglior interesse del torneo o dei suoi giocatori.

32. I tavoli del torneo verranno sempre bilanciati. I giocatori saranno spostati dalla posizione di "big blind" alla posizione più prossima al pagamento del "big blind" nel nuovo tavolo. Il tavolo dal quale il giocatore verrà spostato sarà determinato secondo una specifica procedura. Il gioco si fermerà se al tavolo mancano tre o più giocatori.
33. Ad un giocatore possono essere inflitte le seguenti penalità: (a) ammonizione verbale, (b) divieto di giocare una o più mani, (c) dichiarare la mano "dead" nulla, (d) squalifica, (e) eliminazione.
- Il divieto di giocare una mano verrà imposto nel modo seguente: all'inizio della mano successiva al giocatore verrà richiesto di saltare una mano per ogni giocatore al tavolo, incluso lui stesso. Un supervisore del Casinò può stabilire una penalità per uno, due, tre o quattro round (per esempio: 7 giocatori x 3 round = divieto di gioco per 21 mani). Finché non ha scontato la penalità, il giocatore deve rimanere lontano dal tavolo. Ripetute infrazioni, sono soggette ad un aumento delle penalità.
- Nota Bene: se un giocatore viene spostato ad un altro tavolo durante una penalità, rimarrà comunque fuori dal nuovo tavolo, finché non avrà scontato tutta la penalità. Questo può far sì che il giocatore paghi più di un set di "blinds" senza poter giocare. Ai giocatori squalificati non spetta il rimborso, le loro chip saranno tolte dal gioco e la loro posizione nel torneo sarà stabilita basandosi sull'orario in cui le loro chip sono state tolte dal gioco. Una grave infrazione delle regole porterà all'eliminazione del giocatore dal torneo. Pertanto il giocatore non riceverà alcun premio in denaro.
34. Richiesta del tempo: quando, trascorso un ragionevole lasso di tempo, viene richiesto "il tempo", il giocatore avrà soltanto un minuto per prendere una decisione. Se, trascorso il minuto, la decisione non è ancora stata presa, viene effettuato un conto alla rovescia di dieci secondi al termine del quale, se ancora il giocatore non ha deciso, la mano è considerata morta "dead".
35. L'uso di linguaggio offensivo non è ammesso e, nel caso avvenisse, saranno applicate delle penalità.
36. Nel caso sorgessero dispute di qualsiasi natura durante i tornei, la decisione finale sarà del direttore del torneo.
37. Un giocatore che in qualunque momento e per qualsiasi ragione abbandona il torneo, non ha diritto ad alcun rimborso del costo d'iscrizione. Le sue chip continueranno comunque ad essere usate per pagare i blind fino al loro esaurimento ed il giocatore conserva il diritto a vincere il premio corrispondente all'ordine del suo arrivo.

ART. 4.3 – ISCRIZIONE

L'iscrizione alle partite avviene con il versamento da parte del partecipante della cifra che intende puntare, preventivamente stabilita e comunicata dal Casinò, in un'unica soluzione, incrementata da una quota d'iscrizione, in quanto la partecipazione non è gratuita (la quota di iscrizione sarà pari al 10% della puntata stessa per tornei fino ad €3.000, e il 6% per quelli da €3.001 e oltre).

N.B. In occasione dell'“E.P.T” la percentuale applicata farà riferimento alla regolamentazione internazionale.

L'iscrizione si chiude dopo i primi tre livelli, o al raggiungimento del numero massimo di iscritti.

- 1) Il giocatore che vorrà iscriversi con anticipo rispetto alla data di svolgimento del torneo potrà farlo a mezzo bonifico bancario (il Casinò comunicherà gli estremi dei dati necessari). Il giorno di svolgimento del torneo, il giocatore, presso le casse dedicate del Casinò, potrà ritirare il ticket di partecipazione esibendo la ricevuta del bonifico (verifica del buon fine) accompagnata da un documento di identità.
- 2) L'iscrizione potrà anche essere fatta il giorno stesso del torneo, rivolgendosi presso le apposite casse all'interno del Casinò. L'iscrizione dà diritto a un quantitativo prestabilito di gettoni non convertibili ed in nessun caso incrementabile, se non con le meccaniche di gioco. Esaurito l'ammontare dei gettoni il giocatore viene considerato eliminato dalle partite.
- 3) Prima di iniziare il “torneo” e/o i tornei satelliti, sarà obbligatorio trasmettere al Corpo Speciale di Controllo del Comune l'elenco con i nominativi dei giocatori partecipanti e registrati, al fine di stabilire esattamente il numero delle iscrizioni e l'ammontare dell'importo relativo. Una matrice del ticket di partecipazione dovrà essere inviata al Corpo Speciale di Controllo, (considerato che una parte del versamento effettuato per l'iscrizione rientra nell'introito di gioco).

I soggetti già vietati dal Casinò non potranno partecipare a nessun tipo di torneo.

Qualora un partecipante al torneo, con regolare pre-iscrizione, presentandosi al Casinò risultasse vietato, non potrà accedere alle sale né partecipare al gioco. L'importo versato all'atto dell'iscrizione gli sarà restituito, detratte le eventuali spese.

Ogni partecipante riceverà una ricevuta con segnato l'importo corrispondente alla puntata versata. Consegnando la ricevuta al Poker-boy del tavolo, ogni giocatore riceverà i corrispondenti gettoni da torneo (punti-partita) il cui valore è in punti, uguali per tutti i partecipanti, necessari per lo svolgimento della partita.

ART. 4.4 - CONDUZIONE DEL TORNEO

La conduzione del torneo è di esclusiva competenza della Direzione dei Giochi che interverrà con i propri incaricati (Ispettore di Sala e Controllore Amministrativo) a garanzia della regolarità dello svolgimento della partita e/o del torneo.

Il corpo dei Controllori Comunali potrà sempre intervenire sulla regolarità e correttezza nello svolgimento della partita, così come disposto dalle attuali norme regolamentari del Corpo Speciale di Controllo.

In particolare e non esaustivamente la Direzione dei Giochi (e/o i propri incaricati):

- 1) Determinerà, prima dell'apertura delle iscrizioni, il numero minimo dei partecipanti e il termine ultimo entro cui non è più possibile l'iscrizione. Stabilirà il valore della puntata che ogni partecipante dovrà versare al momento dell'iscrizione. Fisserà i criteri di quantificazione del valore dell'ammontare complessivo delle puntate (vincite) da ripartire tra i migliori giocatori della graduatoria finale. Determinerà il numero dei giocatori piazzati. Determinerà i criteri di assegnazione dell'ammontare complessivo delle puntate al vincitore e ai piazzati della graduatoria;
- 2) Potrà accettare, ma sempre entro i primi tre livelli del torneo, nuove iscrizioni di giocatori che prenderanno il posto dei primi giocatori eliminati. Questi nuovi iscritti prenderanno parte alla partita con una piccola penalizzazione nella modula di partenza (a discrezione dell'Ispettore di Sala);
- 3) Verificherà che le dotazioni ai tavoli siano corrette ed uguali per tutti i partecipanti;
- 4) Effettuerà il sorteggio per la composizione dei tavoli con le modalità di cui al successivo Art. 4.6;
- 5) Sovrintenderà alle operazioni d'inizio partita con le modalità di cui al successivo Art. 4.7 e allo svolgimento del gioco relativamente allo spostamento o eliminazione di un giocatore (Artt. 4.8 e 4.9) e alla chiusura del tavolo (Art. 4.10);
- 6) Sovrintenderà allo svolgimento della partita;
- 7) Redigerà la classifica dei vincitori di ogni partita e quella finale del torneo;
- 8) Sovrintenderà e dirimerà le contestazioni di gioco;

ART. 4.5 - COMPOSIZIONE E APERTURA DEL TAVOLO

A un tavolo da gioco possono sedere normalmente da un minimo di 2 (due) a un massimo di 10 (dieci) giocatori.

ART. 4.6 - SORTEGGIO

Conclusa l'operazione di apertura dei tavoli si procede al sorteggio del posto (Table Seat). L'assegnazione del posto al tavolo avviene per sorteggio, che può essere sia manuale che elettronico.

- 1) l'Ispettore di Sala, coadiuvato dal Controllore Amministrativo, metterà in un apposito contenitore i biglietti relativi al sorteggio: ogni biglietto reca scritto il numero del tavolo e il numero di posto.

- 2) ogni giocatore estrarrà il proprio biglietto e prenderà subito posto al tavolo indicato.
- 3) una volta seduto, il giocatore consegnerà al poker-boy il biglietto estratto, questi verificherà l'esattezza e gli consegnerà la dotazione di gettoni (punti-partita) con cui parteciperà alla partita stessa.

ART. 4.7 - PROCEDURE DI PARTITA

Dopo il sorteggio dei posti e la sistemazione di tutti i giocatori, l'Ispettore di Sala dà inizio al torneo.

- 1) La disposizione dei giocatori al tavolo deve prevedere che non ci sia mai un tavolo con due giocatori in più rispetto ad un altro. In questo caso l'Ispettore e/o il Controllore faranno spostare di tavolo un giocatore selezionando quello più vicino al "grande buio" rispetto al turno e facendolo accomodare al tavolo da bilanciare con lo stesso criterio.
- 2) Quando la somma dei posti liberi ai tavoli equivale al numero di giocatori seduti nell'ultimo tavolo l'Ispettore di Sala ne dispone la chiusura assegnando per sorteggio i giocatori rimasti ai posti liberi degli altri tavoli.
- 3) Il giocatore ha l'obbligo di occupare il posto sorteggiato nel più breve tempo possibile pena sanzioni disciplinari (sospensione temporanea dal gioco da 5 a 30 minuti max.) a discrezione dell'Ispettore di Sala. Anche se temporaneamente sospeso dal gioco, gli verranno comunque assegnate le carte e avrà l'obbligo di puntare il "piccolo e il grande buio", ma senza partecipare al gioco (le carte non possono essere viste).
- 4) La Partita termina quando viene eliminato uno degli ultimi due giocatori rimasti in gara.

ART. 4.8 - ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE

Appena un giocatore esaurisce la propria dotazione di gettoni (punti-partita), sarà eliminato dalla partita stessa.

Una volta eliminato, il poker-boy del tavolo annuncerà "Player Out" richiamando l'attenzione dell'Ispettore di Sala, che raccoglierà il biglietto sorteggiato inizialmente dal giocatore con indicato il numero del tavolo e del posto.

Così facendo l'Ispettore di Sala avrà con sé man mano una serie di biglietti che gli indicheranno quanti e quali sono i posti rimasti liberi ai tavoli del torneo. Questo gli servirà per poter bilanciare il numero dei giocatori in tutti i tavoli.

ART. 4.9 - SPOSTAMENTO DI UN GIOCATORE

L'Ispettore di Sala ha il dovere di bilanciare sempre il più possibile il numero di giocatori ancora in gara seduti ai tavoli. Ciò significa che se per esempio, un tavolo ha 10 giocatori (ancora nessuno eliminato) e un altro ha 8 giocatori (due eliminati), l'Ispettore dovrà spostare un giocatore dal primo tavolo al secondo: in questo modo avremo i due tavoli bilanciati con 9 giocatori ciascuno.

La modalità con cui un giocatore viene spostato è la seguente:

l'Ispettore prenderà dal tavolo con più giocatori quello nella posizione di "Big Blind" (Grande Buio) e lo sposterà all'altro tavolo facendolo sedere nella posizione disponibile più vicina al "Big Blind".

ART. 4.10 - CHIUSURA DI UN TAVOLO

L'Ispettore di Sala, oltre il compito di bilanciare il numero dei giocatori al tavolo, ha anche quello di cercare il più possibile di rendere i tavoli completi (9 o 10 giocatori seduti); quindi nel corso della partita per avere il numero giusto di giocatori al tavolo, dovrà chiudere il tavolo "scarso" distribuendo i giocatori sugli altri tavoli.

In questo modo il numero dei tavoli si ridurrà progressivamente fino a un solo tavolo.

Questo sarà il "Tavolo Finale" che determinerà il vincitore del torneo, cioè l'unico giocatore ad aver vinto i gettoni (punti-partita) di tutti i partecipanti.

ART. 4.11 - CONTESTAZIONI

Le contestazioni che si possono verificare durante le partite sono di vario genere. La loro soluzione è sempre e di esclusiva competenza dell'Ispettore di Sala, fermo restando le funzioni e le prerogative di competenza del personale appartenente al corpo dei Controllori Comunali.

L'Ispettore di Sala adotterà sempre le soluzioni previste dal Regolamento, ma avrà la facoltà di prendere anche decisioni diverse purché siano prese nell'interesse del gioco.

ART. 5 – TORNEI CON REBUY

Il Torneo Rebuy, a differenza dei Tornei Freezeout, permette ad un giocatore, che avesse esaurito la sua dotazione iniziale, di scegliere se rientrare in gioco riacquistando un'altra dotazione uguale a quella iniziale ad una cifra stabilita e dichiarata anticipatamente dalla Direzione dei Giochi.

Il Rebuy potrà avvenire tutte le volte in cui il giocatore avrà finito la sua dotazione ma sarà vietato oltre il terzo livello di gioco.

ART. 6 – TORNEI SATELLITE

I “Tornei Satellite” sono organizzati nei giorni precedenti il Torneo Principale.

I “Tornei Satellite” sono, sotto ogni punto di vista, dei veri e propri tornei di Texas Hold'em Poker: prevedono l'iscrizione, lo svolgimento della partita, il numero di vincitori e l'ammontare della vincita che, in questo caso viene divisa, in parti uguali.

Lo scopo è quello di dare la possibilità, attraverso la partecipazione ad un torneo dal costo di iscrizione più economico, di realizzare una vincita pari al valore della puntata da versare per l'iscrizione al Torneo Principale.

A differenza degli altri tornei, i “satellite” terminano quando si raggiunge il numero stabilito di vincitori.

L'ammontare totale del premio del Torneo Satellite diviso per l'importo d'iscrizione al Torneo Principale, stabilirà il numero dei vincitori. L'eventuale rimanenza del premio, inferiore al costo d'iscrizione al Torneo Principale, sarà liquidata in contanti all'ultimo dei qualificati.

Esempio: costo d'iscrizione al Torneo Principale € 1.100; costo d'iscrizione al Torneo Satellite €110; partecipanti 63. Totale premio €6.930 : 1.100 = 6,3.

Quindi i primi 6 classificati vinceranno il costo d'iscrizione al Torneo Principale da € 1.100 (€6.600) e i rimanenti €330 verranno versati al settimo classificato.

La vincita sarà automaticamente versata per l'iscrizione al Torneo Principale.

ART. 7 – TORNEI SIT&GO

I Sit&Go (partite sprint) sono, sotto ogni punto di vista, dei veri e propri mini tornei di Texas Hold'em Poker: ci sono le iscrizioni, lo svolgimento della partita, e per ognuna il relativo vincitore e la vincita finale prestabilita.

La dotazione di gettoni (punti-partita) che viene consegnata agli iscritti per partecipare al gioco è prefissata, uguale per tutti, e non esiste alcuna possibilità di riacquisto.

I gettoni usati non hanno alcun valore monetario, sono punti-partita che servono, come nel torneo di texas hold'em, a stabilire chi sarà il vincitore al termine della partita stessa.

Unica differenza tra il “Torneo di Texas Hold'em” e il “ Sit&Go” è che nel primo esiste un orario d'inizio prestabilito, mentre nel “sit & go” la partita comincia appena si raggiunge il numero minimo di partecipanti richiesto.

Per esempio, se si tratta di un “Sit&Go a un tavolo” la partita comincerà quando si raggiunge il numero di 10 iscritti; se si tratta di un “Sit&Go a due tavoli” la partita comincerà quando si hanno 20 iscritti e così via.

ART. 8 – TORNEI GIORNALIERI

Le regole per la generazione della classifica e l'aggiudicazione di premi aggiuntivi sono disciplinate nell'allegato di seguito riportato (n° 2)

ART. 9 - LIMIT, NO-LIMIT, POT-LIMIT

Le partite di Hold'em Poker possono essere giocate nelle varianti Limit, No Limit, Pot Limit.

Limit

1. Nel poker limit, per il piatto che coinvolge tre o più giocatori che non sono all-in, sono permessi al massimo una puntata e tre rilanci fissi prestabiliti (bet, raise, reraise, cap) per ogni turno di puntate.
2. Nei turni di puntata Turn e River la puntata minima deve essere il doppio del Big Blind fatto salvo il caso di all-in.
3. Il rilancio illimitato è concesso quando fin dall'inizio del turno di puntata sono rimasti attivi nella mano solo due giocatori (heads up).
4. Nel gioco limit, una puntata all-in di importo inferiore alla metà della puntata precedente non riapre le puntate per i giocatori che hanno già agito. Un giocatore che non ha ancora agito (o non ha avuto la puntata riaperta per l'azione di un altro giocatore), fronteggiando una puntata all-in di importo inferiore alla puntata della scommessa, può passare, chiamare, o completare la puntata. Una puntata all-in che è metà o più della scommessa è considerata una puntata piena e un giocatore può passare, chiamare o fare un pieno rilancio.

No-Limit

1. Il numero dei rilanci in tutti i turni di puntata è illimitato.
2. La puntata minima è pari all'importo del grande buio, a meno che il giocatore non vada all-in.
3. La scommessa minima rimane la stessa per tutti i giri di puntate. Se un giocatore va all-in per un importo che è inferiore alla puntata minima, un giocatore che vuole rilanciare deve puntare almeno il doppio del minimo richiesto dalla scommessa (big blind). Per esempio: se il grande buio e minimo richiesto per giocare è 100 e un giocatore va all-in dopo il flop per 20, un rilancio deve essere almeno di un totale di 200.
4. Una scommessa iniziale (bet) che stabilisce un nuovo minimo di entrata, non è trattata come un rilancio.

5. Il primo rilancio deve essere almeno il doppio della scommessa iniziale (bet). I rilanci successivi devono essere pari all'ultimo rilancio più la differenza di quest'ultimo con il rilancio o la puntata precedente (Minimum Raise).
6. 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.
7. Se c'è una discrepanza fra la dichiarazione verbale di un giocatore e l'importo messo nel piatto, la puntata sarà corretta in base alla dichiarazione verbale.

Pot-Limit

Le regole del No-Limit si applicano anche alle partite Pot-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. L'importo massimo che un giocatore può rilanciare in caso di puntate precedenti, è la quantità del piatto dopo la propria ipotetica chiamata. Quindi, se un piatto è 100 e qualcuno punta 50, il giocatore seguente può rilanciare il piatto di 250 (call 50 + raise 200).

ART. 10 - OMAHA

L'OMAHA HOLD'EM POKER è, come il Texas Hold'em Poker, un'altra delle più famose varianti del poker.

Gli articoli che regolamentano l'organizzazione di un torneo di Omaha Hold'em Poker sono identici nei principi generali, nella tecnica, per la casistica di gioco e per le regole di comportamento agli articoli del Regolamento di - Texas Hold'em Poker - Casinò S.p.A. Sanremo.

Le uniche differenze sono che, giocando l'Omaha, ogni partecipante alla partita riceve quattro carte coperte invece di due, e per formare la combinazione migliore deve obbligatoriamente usarne due da combinare con tre delle cinque in comune scoperte sul tavolo. Al momento dello showdown devono essere mostrate tutte le quattro carte personali.

L'Omaha Hold'em Poker si gioca solitamente nella versione Pot-Limit, più raramente nella versione Limit; mai No-Limit.

ART. 11 - CODICE DI COMPORTAMENTO

La Direzione ha l'obbligo di mantenere un ambiente piacevole per tutti i partecipanti al torneo. Non è responsabile dell'eventuale comportamento scorretto di qualche giocatore.

1. Non sono ammessi i seguenti comportamenti:

- “Collusion” con un altro giocatore o altre forme di accordo (inganno);
 - Minacce verbali o fisiche verso qualsiasi giocatore o personale di partita;
 - 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.
2. Le seguenti azioni sono improprie e oggetto di avviso, sospensione o espulsione dal torneo per chi le compie:
- Agire deliberatamente fuori dal proprio turno;
 - Gettare con violenza 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 giocata 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) a chiunque, anche se non in gioco, così da non lasciare nessuna possibilità che qualsiasi informazione venga trasmessa ad un giocatore ancora attivo;
 - Ritardare deliberatamente l'azione del gioco;
 - Gettare lontano deliberatamente le carte quando si perde;
 - Le carte devono essere rilasciate lentamente e basse (non nelle mani del poker-boy);
 - 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;
 - Usare il cellulare al tavolo.

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

ART. 12 - DIREZIONE DI PARTITA – LINEE DI CONDOTTA

1. L'Ispettore di Sala si riserva il diritto di prendere decisioni “imparziali” anche se una rigorosa interpretazione delle regole potrebbe suggerire una decisione diversa;
2. Le decisioni dell'Ispettore di Sala sono inappellabili;

3. Una decisione riguardante un piatto deve essere presa, se richiesta, prima della mano successiva prima che il gioco finisca o si cambi tavolo. Altrimenti la distribuzione resta immutata. La prima mescolata di carte indica l'inizio della distribuzione;
4. Se un piatto è stato assegnato non correttamente e mescolato con gettoni che non erano in gioco, se è stato osservato il limite di tempo per richiedere una decisione dato nella precedente regola, l'Ispettore di Sala può determinare quanto c'era nel piatto ricostruendo le puntate, e quindi assegnare l'importo al legittimo vincitore;
5. Per mantenere l'azione, è possibile che il gioco possa continuare anche se una decisione è ritardata per breve tempo. Il ritardo potrebbe essere necessario per permettere all'Ispettore di Sala di esprimere una decisione o altre buone ragioni. In alcune circostanze perciò una parte del piatto può essere accantonata in attesa di decisione;
6. La stessa azione può avere un significato differente: se lo scopo del trasgressore è quello di avvantaggiarsi ne sarà tenuto conto per una eventuale sanzione;
7. Un giocatore prima di agire ha il diritto di richiedere e ricevere informazioni su quali avversari sono in gioco, a quanto ammontino i loro gettoni e se la puntata è sufficiente a riaprire le scommesse;
8. L'Ispettore di Sala comminerà le sanzioni a propria discrezionalità in base alla gravità della scorrettezza nel comportamento.

Per quanto non previsto nel presente regolamento è data discrezionalità di decisione all'Ispettore di Sala e il suo giudizio è inappellabile.

ART. 13 - CLASSIFICA

La classifica dei vincitori sarà redatta a cura dell'Ispettore di Sala, coadiuvato dal Controllore Amministrativo sulla base del punteggio (punti-partita) acquisito di volta in volta dai partecipanti al torneo durante lo svolgimento del gioco.

L'attribuzione dei punteggi verrà effettuata tenendo conto dell'ordine di eliminazione dal gioco.

ART. 14 - VINCITA FINALE

La vincita finale è costituita dalla somma delle puntate versate dai giocatori all'atto delle iscrizioni, dedotta una percentuale pari al 3% del montante complessivo che sarà trattenuta dal Casinò ad incremento delle quote di iscrizione di sua spettanza. Detta vincita sarà suddivisa in percentuale decrescente rispetto al primo classificato.

ART. 15 – STRUTTURA DEL PAGAMENTO DEI PREMI

La percentuale dei premiati dei main event è sempre pari al 15% dei partecipanti all'evento, a differenza di quella dei side event stabilita nella misura del 10%.

Fatta salva la pubblicazione della struttura dei pagamenti contestuale alla chiusura ufficiale delle iscrizioni, a discrezione dell'organizzazione viene contemplata la possibilità di effettuare degli arrotondamenti minimi per difetto o per eccesso in relazione alle necessità che possono emergere di torneo in torneo

ART. 16 - DISPOSIZIONI DI NATURA GENERALE

Gli importi di tutte le vincite saranno emessi dal Cassiere presso la Cassa di Sala dedicata, conformemente alla classifica dei vincitori redatta dall'Ispettore di Sala coadiuvato dal Controllore Amministrativo.

Le vincite, se superiori all'importo massimo consentito dalla normativa di legge per pagamenti in contanti, dovranno essere obbligatoriamente pagate a mezzo assegno di conto corrente bancario del Casinò.

Beneficiario del titolo potrà essere solo ed esclusivamente il nominativo del vincitore.

Dovranno essere consegnate al personale appartenente al Corpo Speciale di Controllo del Comune:

1. copia della classifica dei vincitori con relativo importo vinto (redatta a cura del personale della Casa da Gioco);
2. copia degli importi delle vincite pagate dal Cassiere conformemente alla classifica dei partecipanti risultati vincitori.

La Direzione della Produzione
e delle Strategie di Gioco
Giancarlo Saltarel

ALLEGATO 1 - TORNEI GIORNALIERI**TORNEI GIORNALIERI DI TEXAS HOLD'EM POKER**

La Direzione del Casinò, a partire dall'1.03.10, istituisce un'iniziativa promozionale a favore dei partecipanti ai tornei giornalieri di Texas Hold'em Poker che vengono svolti al Casinò di Sanremo.

Al termine di ogni torneo giornaliero a ciascun giocatore sarà attribuito un punteggio, in base al numero di partecipanti al torneo (n) e al piazzamento ottenuto (p), calcolato applicando la seguente formula:

$$Punteggio = 10 \cdot (1 + \log(100,25)) \cdot \sqrt{\left(\frac{n}{p}\right)}$$

Sarà esposta e costantemente aggiornata una classifica generale ottenuta sommando i punteggi conseguiti da ciascun giocatore nei tornei giornalieri.

Ogni venti tornei giornalieri, ai quattro giocatori che hanno conseguito il miglior punteggio nella classifica generale, saranno assegnati quattro ticket del valore di €500+50 utilizzabili nei tornei IPT e EPT.

Ogni venti tornei giornalieri, assegnati i premi, la classifica generale sarà azzerata.

I ticket premio sono personali e non cedibili ad altri giocatori.

I tornei giornalieri avranno luogo con le seguenti puntate e iscrizioni:

Giorno della settimana	Puntata e iscrizione
Lunedì e giovedì	50+20€
Venerdì	200+20€
Sabato	150+20€
Domenica	80+20€

La Direzione della Produzione
e delle Strategie di Gioco
Giancarlo Saltarel

ALLEGATO 2 – REGOLAMENTO TEXAS HOLD'EM POKER CASH

**REGOLAMENTO
TEXAS HOLD'EM POKER
CASH**

CASINO' SANREMO

Sommario

SVOLGIMENTO DEL GIOCO.....	20
VALORE DELLE COMBINAZIONI	21
APERTURA DEL TAVOLO.....	22
ASSEGNAZIONE DEL BOTTONE	22
MISCHIARE LE CARTE.....	22
DISTRIBUZIONE DELLE CARTE.....	23
STESURA DEL BOARD	23
LO SHOWDOWN	24
PAREGGI	25
RAKE (CAGNOTTE).....	25
CAMBIO DI IMPIEGATO.....	26
SHOW ONE, SHOW ALL (ESIBITE A UNO, ESIBITE A TUTTI)	26
BUY IN	27
PUNTATE.....	27
MINIMUM RAISE (RILANCIO MINIMO)	28
REGOLA DEL 50% NEL NO-LIMIT.....	29
FOLD (LASCIARE LA MANO).....	30
DEAD HAND (MANO MORTA).....	30
BOTTONE E BUI.....	30
REGOLE PER L'USO DEI BLIND.....	31
MISSED BLIND	32
ERRORI DI DISTRIBUZIONE (MISDEAL)	32
ERRORI NELLA STESURA DEL BOARD.....	33
ALTRE IRREGOLARITA'	34
LIMIT.....	35
NO-LIMIT.....	35
POT LIMIT	36
OMAHA.....	36
ASSEGNAZIONE E CAMBIO DEI POSTI AI TAVOLI	36
DIVIETI	37
ETICHETTA DEL POKER	37
SANZIONI.....	38
NORME DI COMPORTAMENTO.....	38
DECISIONI DELLA DIREZIONE DELLA CASA DA GIOCO.....	40
GLOSSARIO	40

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 10 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 contenuto delle mani (SHOWDOWN) risulterà avere quella 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 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 a 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, rilanciare o vedere;

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. - **10♦ 10♣ 10♠ 7♦ 7♣** 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. - **Q♣ 9♣ 7♣ 5♣ 4♣** 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 fosse sufficiente per stabilire il vincitore si procederà a confrontare la seconda, la terza, la quarta, la quinta carta.

Scala (Straight): es. - **J♦ 10♦ 9♣ 8♠ 7♥** 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 prima del Re o più bassa dopo il Due.

Tris (Three of a Kind): es. - **A♥ A♦ A♣ 10♥ 5♣** 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. - **J♦ J♣ 6♥ 6♠ A♦** 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. - **Q♦ Q♣ 9♠ 6♥ 2♣** 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. **K♠ J♦ 8♦ 4♠ 3♥** - 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 DEL TAVOLO

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. La partita può iniziare se sono presenti almeno cinque giocatori. L'impiegato, con il permesso del capo, raccoglierà le carte stese sul tavolo, le mescolerà e procederà all'assegnazione del bottone.

ASSEGNAZIONE DEL BOTTONE

Quando un nuovo tavolo viene aperto l'impiegato distribuisce una carta 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; 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 è 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) che deve proteggere anche appoggiandovi sopra un gettone. 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.

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

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.

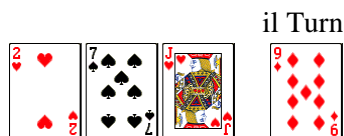
IL FLOP



L'impiegato appoggia il pugno destro sul tavolo, quindi pone vicino al 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 appoggia nuovamente il pugno destro sul tavolo, 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 appoggia per l'ultima volta il pugno sul tavolo, infila sotto la *second burn card* un'altra carta coperta (THIRD BURN CARD) e scopre, come descritto sopra, la quinta carta (RIVER). A questo punto l'impiegato posa, badando a non farle vedere, le restanti carte del mazzo. Le colloca, con sopra appoggiata la mascherina, nello spazio sotto la linea del Board ed attende il termine delle puntate.

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.

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.

- a) Per vincere una qualsiasi parte del piatto, un giocatore deve mostrare scoperte, sul tavolo, tutte e due le carte personali.
- b) 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.
- c) 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 dovrà scoprire per primo le carte sarà quello che per ultimo ha effettuato una puntata attiva o un rilancio. I giocatori che seguono in senso orario mostreranno a turno le loro carte. Se nell'ultimo turno di puntate tutti i giocatori hanno fatto Check spetterà al primo giocatore attivo alla sinistra del bottone scoprire la mano.
- 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.
- x) 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 usata 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, 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 un massimo fisso prelevabile denominato CAP. La Direzione della casa da gioco ha la facoltà di variare Rake o Cap in qualsiasi momento anche in funzione del numero di giocatori presenti al tavolo.

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

Esempio: con un POT TOTALE di 190 €, il rake del 5% è pari a 9,5 € quindi l'impiegato prenderà 9 €.

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 concorrono alla determinazione del Rake.

Nei seguenti casi il Rake non deve essere applicato:

- a) Quando la mano termina prima del Flop, qualunque sia l'ammontare del piatto (NO FLOP - NO DROP).
- b) Quando il piatto è inferiore a 60 €, anche se la mano si conclude al River.
- c) Quando il piatto viene diviso tra due o più giocatori.

CAMBIO DI IMPIEGATO

All'arrivo del nuovo impiegato, quello uscente deve:

- a) Posizionare correttamente il bottone per la nuova mano.
- b) Mescolare il mazzo secondo la procedura lasciando da tagliare al collega entrante.
- c) Annunciare: "New dealer".
- d) 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 un solo 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
- x) 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.

- l) 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 chip 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'entità 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 chip 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.

MINIMUM RAISE (RILANCIO MINIMO)

Il Minimum Raise (MR) è il rilancio minimo permesso ad un giocatore.

Il MR si calcola aggiungendo all'importo dell'eventuale Call la differenza tra l'ultimo Raise e la puntata precedente. Non può comunque essere inferiore al doppio del Big Blind

E' necessario sapere il MR nei casi in cui il giocatore effettui una string bet o lo richieda.

Esempio: TAVOLO NO-LIMIT (SB 50 - BB 100) CHIP DA 10.

- 1° giocatore BET 100
- 2° giocatore RAISE 500
- 3° giocatore CALL 500
- 4° giocatore vuole fare il MR e punta 900. [500 eventuale Call + (differenza tra il Raise precedente che era 500 e la puntata precedente che era 100)] quindi $[500+(500-100)]$.

Altri esempi sempre con gli stessi livelli:

- 1° giocatore BET 100
- 2° giocatore RAISE 250
- 3° giocatore MR 400
- 4° giocatore MR 550

oppure:

- 1° giocatore BET 200
- 2° giocatore MR 400
- 3° giocatore RAISE 1000
- 4° giocatore MR 1600

Con un All-In la situazione può cambiare:

- 1° giocatore BET 100
 - 2° giocatore ALL-IN per 195
 - 3° giocatore vuole fare Raise. Quanto deve giocare?
- Il primo Raise deve essere sempre il doppio della puntata precedente.
Essendo l'All-In superiore al Bet ma non abbastanza da essere considerato un Full Raise, il terzo giocatore per fare Raise dovrà mettere almeno 390 (195 x 2).

Se l'All-In fosse successivo ad un Raise la situazione potrebbe essere questa:

- 1° giocatore BET 100
- 2° giocatore MR 200
- 3° giocatore ALL-IN 220
- 4° giocatore per fare Raise dovrebbe mettere almeno 320 [220 eventuale Call + (200-100) il Raise]

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 effettua 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)

Le carte devono essere gettate coperte rasenti al tavolo, con velocità moderata (non sulle mani del mazziere oppure sulle chip).

DEAD HAND (MANO MORTA)

La mano di un giocatore è considerata morta quando:

- a) Il giocatore rinuncia al piatto pronunciando la parola FOLD.
- b) Il giocatore allontana le carte con un movimento in avanti causando l'azione del giocatore successivo.
- c) La mano non contiene il corretto numero di carte.
- d) È stato chiamato "tempo" al giocatore e questo lascia passare il tempo oltre il limite stabilito di un minuto.
- e) le carte gettate toccano il gruppo delle carte scartate in precedenza dai giocatori (MUCK). Comunque una mano che sia chiaramente distinguibile può essere recuperata e dichiarata ancora attiva a discrezione della Direzione e nell'interesse del gioco, in particolare se le carte erano state gettate in seguito ad una errata informazione data al giocatore.
- f) Le carte vengono lanciate sopra a quelle di un altro giocatore, che siano scoperte o meno. I giocatori sono responsabili per le 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 dai giocatori ammucciandole il prima possibile vicino al piatto (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 mettersi all'altezza, 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 dischetto di plastica 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 dell'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 usate 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.

REGOLE PER L'USO DEI BLIND

- a) **DEAD BUTTON** (bottone morto). Se durante lo svolgimento del gioco si allontana un giocatore in posizione di buio, nel turno successivo il BB viene 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 Hole Cards.
- 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.

- ¶) 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.
- ✕) Quando un giocatore cambia posto allo stesso tavolo:
- Se si sposta in uno dei due posti adiacenti lo può fare liberamente in quanto è ininfluenza per il gioco.
 - Se si sposta in senso antiorario, avvicinandosi quindi al BB, non subirà alcuna penalità perché comunque andrà a pagare il BB prima di quando lo avrebbe fatto restando nel suo posto originario.
 - Se si sposta in senso orario, allontanandosi quindi dal BB, e vuole giocare subito la mano dovrà effettuare una puntata di importo pari al BB, in caso contrario dovrà saltare tante mani quanti sono i giocatori che ha saltato nello spostamento. (Es. se dal posto 6 va al 9 non giocherà per due mani poiché ha saltato i giocatori 7 e 8).
- 1) Nella situazione con due soli giocatori (HEAD'S 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.

ERRORI DI DISTRIBUZIONE (MISDEAL)

L'impiegato può risolverli senza la presenza del Capo.

NEI CASI SEGUENTI L'IMPIEGATO DOVRÀ RIFARE LO SHUFFLE:

- Se l'impiegato ha dimenticato di mischiare le carte o di tagliarle
- Se la prima o la seconda carta distribuita si scopre.
- Se due o più carte vengono scoperte o si presentano già scoperte.
- Se la distribuzione comincia con il bottone in posizione sbagliata.
- Se la prima carta è stata distribuita alla posizione sbagliata.
- 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.
- Se nella distribuzione sono state assegnate una o più carte extra; quindi uno o più giocatori hanno ricevuto tre carte.
- Se l'impiegato distribuisce le carte ad un posto vuoto o ad un giocatore non in gioco.
- Se l'impiegato non distribuisce le carte ad un giocatore in gioco.

In questi ultimi due casi 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.

AL FLOP:

Nel caso l'impiegato dimentichi di bruciare la prima carta:

- Se l'impiegato è certo di individuare la prima carta uscita, questa verrà presa dal Flop e verrà posta come carta bruciata sotto il Pot distribuendo la successiva carta del mazzo per completare il Flop.
- Se al contrario l'impiegato ha un dubbio su quale sia effettivamente la prima carta, si dovrà effettuare lo shuffle con le carte rimaste più le tre del Flop errato e si dovrà procedere ad una nuova distribuzione del Flop ricordandosi di bruciare prima una carta.

Se c'è stata già azione, la mano al Flop sarà giocata normalmente e prima di girare la carta del Turn verranno bruciate due carte.

Nel caso l'impiegato scopra il Flop prima che tutti abbiano puntato sarà tenuta valida la carta già bruciata, e quando i giocatori avranno ultimato il giro di puntate pre-Flop, si procederà a rimescolare il mazzo, senza tagliarlo e verrà assegnato un nuovo Flop, senza bruciare la prima carta poiché esiste già una carta bruciata nel Pot.

Nel caso l'impiegato distribuisca più di tre carte nel Flop, si dovrà rifare lo shuffle senza tagliare. Se però si riesce a determinare con esattezza la carta in eccesso, questa verrà rimessa sopra il mazzo e usata come seconda carta da bruciare.

AL TURN:

Nel caso l'impiegato dimentichi di bruciare la seconda carta verrà presa la quarta carta dal board e verrà posta scoperta assieme all'altra carta bruciata nel Pot. Verrà quindi distribuita la carta Turn corretta.

Se c'è stata già azione la mano al Turn verrà giocata normalmente e prima di girare la carta del River verranno bruciate due carte.

Nel caso l'impiegato dimentichi di far puntare tra FLOP e TURN, verrà ripresa la carta Turn erroneamente distribuita e verrà posta in basso accanto alla dotazione, permettendo ai giocatori di completare il giro di scommesse. Quindi verrà bruciata un'altra carta e la carta successiva del mazzo verrà scoperta per il Turn (carta che avrebbe dovuto essere il River). Dopo un altro giro di puntate si procederà allo shuffle con le carte rimaste nel mazzo più quella girata erroneamente omettendo di tagliare il mazzo. Verrà scoperta la prima carta del mazzo rimescolato che diventerà il River, senza bruciare un'altra carta perché ci saranno già tre carte bruciate sotto al Pot.

AL RIVER:

Nel caso l'impiegato dimentichi di bruciare la terza carta, la carta del board sarà ripresa e verrà posta scoperta insieme alle altre carte bruciate nel Pot. Verrà quindi distribuita la carta River corretta.

Nel caso l'impiegato bruci due carte anziché una sola, una delle due carte bruciate dovrà essere ritirata ed usata come successiva carta da bruciare.

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.
7. Se un giocatore fa cadere le carte in terra le stesse saranno raccolte dal Capo e consegnate al giocatore per continuare il gioco.

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)

OMAHA

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

- Il numero di carte distribuite a ciascun giocatore sono quattro 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 carte personali. L'Omaha viene solitamente giocato nella forma Pot-Limit.

ASSEGNAZIONE E SPOSTAMENTO DEI GIOCATORI AI TAVOLI

1. Un giocatore non può sedersi ad un tavolo senza l'autorizzazione del capo.
2. Per poter avere un posto al tavolo è necessaria una prenotazione. Un giocatore deve essere presente per chiedere di aggiungere il proprio nome in coda alla lista di prenotazione. Il capo attingerà dalla lista dei prenotati per formare un nuovo tavolo o per assegnare un posto lasciato libero. I posti ad un nuovo tavolo saranno assegnati per sorteggio tra gli aventi diritto.
3. Il giocatore è tenuto a rispondere 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. La Direzione può decidere eccezionalmente di iniziare la partita con un giocatore in più rispetto al numero massimo consentito (10). In tale caso il numero corretto di giocatori sarà ristabilito non appena un giocatore lascia il tavolo.
5. Quando vi sono più tavoli con lo stesso limite la Direzione cercherà di bilanciare il numero dei giocatori per garantire la prosecuzione del gioco. Il giocatore in posizione di bottone, terminata la mano, sarà trasferito dal tavolo più numeroso, al tavolo con meno giocatori occupando il primo posto libero alla destra del bottone. Nel caso di più tavoli egualmente

- numerosi sarà sorteggiato quello che dovrà trasferire il giocatore. Un nuovo giocatore sarà destinato al tavolo con meno giocatori.
6. Una richiesta di cambiamento di tavolo non sarà permessa se il tavolo che si lascia avrà meno giocatori di quello al quale si vuole prendere posto.
 7. 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.
 8. Un giocatore seduto al tavolo ha la precedenza su un nuovo giocatore per occupare un posto reso disponibile. Tra i giocatori seduti ha la precedenza colui che per primo ha chiesto il cambio di posto.
 9. Se un giocatore cambia posto allo stesso tavolo spostandosi in senso orario, allontanandosi quindi dal Big Blind, e vuole giocare subito la mano dovrà effettuare una puntata di importo pari al Big Blind, in caso contrario dovrà saltare tante mani quante sono le postazioni che ha saltato nello spostamento.
 10. 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.
 11. 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.
 12. 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.

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 posizionate 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. Se un giocatore che non è a conoscenza di tale regola prova a giocare in una mano delle banconote che erano sul tavolo non viste, l'impiegato le potrà accettare solo se nessun giocatore ancora attivo si oppone, quindi farà cambiare le banconote in gettoni al termine della mano.

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 passi un'ora 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 ruffle 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.

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.
- 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.
- 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.

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 misciare 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.

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 se. Il requisito che un giocatore può scommettere solo l'ammontare che ha davanti a se all'inizio della mano.

WAGER: l'azione di puntare o rilanciare o i gettoni usati per la puntata o il rilancio.

La Direzione della Produzione
e delle Strategie di Gioco

Giancarlo Saltarel



**CORPO SPECIALE DI CONTROLLO
PRESSO LA GESTIONE CASINO MUNICIPALE**

Sanremo, 10 dicembre 2010

Dott. Donato Di Ponziano
Presidente Casino S.p.A.
Casino di Sanremo

Dott. Luciano Di Leo
Responsabile politiche amm. e finanziarie
Casino di Sanremo

Dott. Danilo Romano
Direttore Giochi
Casino di Sanremo

Oggetto: Modifiche regolamento Texas Hold'em Poker – Cash game

Con riferimento alla richiesta della Direzione Giochi inerente l'integrazione del regolamento del Texas Hold'em Poker in versione Cash game, in occasione dell'allestimento del tavolo del 12 dicembre 2010, con previste riprese televisive, ai fini di quell'evento e nell'eventualità e su richiesta dei giocatori

si autorizzano

le seguenti integrazioni al vigente regolamento:

- 1) Live Straddle; (controbuio) nel quale il giocatore alla sinistra del Big Blind, prima che siano distribuite le carte, può raddoppiare la puntata del Big Blind riservandosi il diritto di parlare per ultimo;
- 2) Double/Triple Board; nel quale i giocatori in All-In possono accordarsi per fare girare un secondo o anche un terzo Board. Il piatto sarà diviso per il numero dei Board e le relative chips andranno ai giocatori vincenti. Se l'accordo per il Double/Triple Board avviene quando il Flop è già stato visto, per gli ulteriori Board saranno scoperte solo il Turn e il River.

Con la presente colgo l'occasione per porgere i miei distinti saluti.

Il Direttore Corpo Controllori Comunali
(Dott. Mauro Rossi)

REGOLAMENTO CARIBBEAN STUD POKER

Svolgimento della partita

Il Caribbean Stud Poker è un gioco di poker a 5 carte. Si gioca con un mazzo di 52 carte. Il gioco si svolge tra il banco e un numero massimo di 7 giocatori.

Per partecipare alla partita il giocatore deve puntare sulla casella ANTE un importo in gettoni di valore compreso tra il minimo ed il massimo indicato al tavolo.

Il giocatore che ha effettuato la puntata ha anche la facoltà di partecipare al Jackpot progressivo introducendo un gettone (BONUS) di valore stabilito nell'apposita fessura (COIN SLOT).

L'impiegato, controllata la regolarità delle puntate, dichiara chiuso il gioco e preme il tasto COIN IN per raccogliere i BONUS.

Quindi distribuisce a ciascun giocatore 5 carte coperte ed a se stesso 4 carte coperte e la 5a scoperta.

Solo dopo che il banco ha scoperto la 5a carta, i giocatori possono toccare le proprie carte.

Ogni giocatore, dopo aver visto le proprie carte, può decidere di cambiarne una posizionandola, coperta, sopra la fessura utilizzata per il Jackpot e ponendovi sopra un importo in gettoni pari a quanto puntato sull'ANTE.

Il banchiere, partendo dalla prima postazione alla sua sinistra, assegnerà una ulteriore carta al giocatore, che l'abbia richiesta nel modo sopra indicato, ponendola sopra le restanti 4 carte che il giocatore ha provveduto a posare alla destra della casella BET e quindi ritirerà l'importo che si trova sopra la carta da cambiare.

La carta cambiata dovrà rimanere sulla fessura utilizzata per il Jackpot ad indicare che quel giocatore ha perso il diritto di partecipare alla vincita del Jackpot progressivo.

Esaurite le operazioni di cambio della carta, ogni giocatore può decidere se proseguire il gioco o rinunciare.

Se il giocatore intende rinunciare deve porre le sue carte, a faccia in giù, sulla casella BET; il banchiere provvede a ritirare la puntata su ANTE ed a riporre le carte del giocatore nell'angoliera avendo cura di controllare che vi siano tutte.

Se il giocatore intende proseguire deve puntare sulla casella BET esattamente il doppio di quanto puntato sull'ANTE e porre le sue carte, a faccia in giù, alla sinistra della propria casella.

Il banchiere, dopo aver controllato che tutte le puntate siano regolari, scopre le sue carte, le ordina ed evidenzia l'eventuale combinazione ottenuta annunciandola ad alta voce.

Se la mano del banchiere non è composta da almeno un Asso e Re o da una combinazione superiore, il banchiere non si qualifica e provvede, partendo dalla postazione più a destra, a pagare alla pari solo le puntate su ANTE ed a riporre le carte del giocatore nell'angoliera avendo cura di controllare che vi siano tutte.

Se la mano del banchiere è composta da almeno un Asso e Re o da una combinazione superiore, il banchiere è qualificato e provvede, partendo dalla postazione più a destra, a scoprire le carte del giocatore evidenziando ed annunciando ad alta voce l'eventuale combinazione ottenuta, ed a confrontarle con le proprie.

Se la mano del banchiere è pari, l'impiegato provvede solamente a riporre le carte del giocatore nell'angoliera dopo aver controllato che vi siano tutte.

Se la mano del banchiere è vincente, l'impiegato provvede a ritirare la puntata su BET e su ANTE ed a riporre le carte del giocatore nell'angoliera dopo aver controllato che vi siano tutte.

Se la mano del banchiere è perdente, l'impiegato provvede a pagare la puntata su BET in base alla seguente tabella, a pagare alla pari la puntata su ANTE ed a riporre le carte del giocatore nell'angoliera dopo aver controllato che vi siano tutte.

TABELLA DEI PAGAMENTI					
Ordine	Combinazione		Senza Cambio	Con Cambio	Esempio
1	Scala Reale	Royal Flush	100 a 1	60 a 1	A♥ K♥ Q♥ J♥ 10♥
2	Scala Colore	Straight Flush	50 a 11	30 a 1	J♣ 10♣ 9♣ 8♣ 7♣
3	Poker	Four of Kind	20 a 1	12 a 1	K♣ K♥ K♦ K♠ 3♥
4	Full	Full House	7 a 1	7 a 1	J♣ J♥ J♦ 9♣ 9♦
5	Colore	Flush	5 a 1	5 a 1	Q♠ 10♠ 6♠ 4♠ 2♠
6	Scala	Straight	4 a 1	4 a 1	9♥ 8♣ 7♦ 6♥ 5♠
7	Tris	Three of Kind	3 a 1	3 a 1	A♠ A♣ A♥ 8♠ 3♦
8	Doppia Coppia	Two Pair	2 a 1	2 a 1	Q♥ Q♠ 7♣ 7♦ 2♥
9	Coppia	Pair	1 a 1	1 a 1	5♣ 5♦ A♠ J♥ 6♠

Jackpot progressivo

Il giocatore deve assicurarsi, una volta giocato il bonus, che l'indicatore (luce-spia) sia acceso.

Il giocatore che si avvale della possibilità di cambiare una carta, perde il diritto a partecipare alla vincita del Jackpot.

Il giocatore che partecipa al Jackpot vincerà secondo la seguente tabella:

	Combinazione		Vincita
1	Scala Reale	Royal Flush	100% del Jackpot
2	Scala Colore	Straight Flush	10% del Jackpot
3	Poker	Four of Kind	3%
4	Full	Full House	2%
5	Colore	Flush	1%

Nel caso in cui due o più giocatori realizzino la combinazione massima (Scala Reale) nella stessa mano, o contemporaneamente su tavoli diversi collegati al medesimo Jackpot progressivo, la vincita Jackpot sarà divisa tra i medesimi giocatori in parti uguali.

Regole del gioco

1. Per iniziare il gioco è sufficiente un giocatore.
2. Ogni giocatore può occupare un solo posto e giocare su una sola postazione.
3. L'importo eccedente la puntata consentita non sarà pagato in caso di vincita, mentre verrà restituito al cliente se perdente. I limiti di puntata potranno essere cambiati durante la partita a discrezione della Direzione.
4. I giocatori non possono scambiarsi informazioni riguardanti il proprio gioco né guardare le carte ad altri giocatori.
5. Un numero non corretto di carte per il giocatore invalida la giocata dello stesso.
6. Un numero non corretto di carte per il banchiere invalida tutte le giocate.
7. Una carta girata non annulla la mano e va comunque data al cliente a cui era destinata.

8. Se durante la distribuzione delle carte ne cade una destinata al banchiere, la mano viene annullata e le carte controllate.
9. Se ad un giocatore cade una carta a terra, la mano del giocatore viene annullata.
10. Nel caso di errata distribuzione delle carte si provvederà, ove possibile e prima che i giocatori tocchino le carte, a ricostruire la corretta sequenza di distribuzione, altrimenti la mano sarà annullata.
11. Se la combinazione del banco è uguale a quella del giocatore, per determinare la mano vincente viene presa in considerazione la carta di valore più alto fra quelle non comprese nella combinazione; se ciò non fosse sufficiente viene presa in considerazione la carta successiva e così via.
12. I semi delle carte non vengono considerati ai fini della determinazione della mano vincente.
13. Nel caso in cui sia il giocatore che il banco realizzino la combinazione Colore, risulterà vincente quella avente la carta più alta.
14. Nel caso in cui le 5 carte del banchiere siano uguali a quelle del giocatore la mano sarà pari.
15. Se un giocatore è vincente con Asso e Re, la puntata su BET sarà pagata alla pari.
16. Il banchiere, dopo aver distribuito le carte, per procedere agli eventuali cambi di carta, deve tenere nella mano le restanti carte del mazzo (eventualmente dopo averle tolte dal distributore automatico) senza modificarne la sequenza e avendo l'accortezza di nascondere l'ultima carta con una mascherina.
17. La carta richiesta dal giocatore è considerata assegnata nel momento in cui la stessa tocca il tappeto; i giocatori delle postazioni precedenti non potranno più scegliere di cambiare la carta.
18. Nel caso in cui il banchiere dimentichi di assegnare ad una postazione la carta richiesta, la giusta attribuzione della carta potrà essere ricostruita solo se la carta assegnata non è stata ancora toccata dal giocatore, diversamente il

giocatore che non ha ricevuto la carta richiesta avrà la facoltà di annullare la propria mano e ritirare la puntata.

19. Per l'attribuzione della vincita del Jackpot è necessaria la presenza del Capotavolo. In caso di Jackpot High è necessaria anche la presenza dell'Ispettore.
20. All'apertura del tavolo l'impiegato spacchetta i mazzi di carte destinati al gioco e distende le carte con la figura visibile nell'ordine stabilito dal fabbricante onde permetterne la verifica e quindi le mescola con la figura rivolta verso il tappeto.
21. La fine del gioco viene annunciata con la frase: "Signori, ultime tre mani".
22. In caso di gioco svolto manualmente è necessario avere due mazzi di carte con il dorso di colore differente, uno per il gioco e l'altro di riserva per l'eventuale sostituzione. Ad ogni mano le carte vengono mischiate con la figura rivolta verso il tappeto, offerte a turno ai clienti per il taglio, quindi distribuite in senso orario una alla volta.
23. In caso di gioco svolto con il distributore automatico è necessario avere 2 mazzi di carte con il dorso di colore differente per il distributore automatico e 2 mazzi di carte con il dorso di colore differente per l'eventuale sostituzione. Le carte vengono distribuite ai giocatori 5 alla volta.
24. I casi non contemplati dal presente regolamento che siano causa di contestazione da parte dei clienti saranno regolati con decisione inappellabile dalla Direzione.

PROCEDURA JACKPOT

Dispositivo

Nella CONSOLLE del banchiere vi sono:

- I pulsanti corrispondenti alle combinazioni che fanno vincere il JACKPOT.
- I pulsanti COIN IN (a sinistra) e GAME OVER (a destra).
- Il pulsante JPOT.
- Un DISPLAY.
- Indicatore di Posizione (7 LED che, se illuminati, indicano le posizioni dei giocatori che hanno puntato il Bonus.
- Un selettore con chiave con le seguenti posizioni:
 - o in alto R (Run);
 - o a sinistra JPL;
 - o a destra JPH;
 - o più a destra, S (Service).

Partecipare al Jackpot

Dopo che è stata annunciata la fine delle puntate:

1. Il banchiere preme il pulsante COIN IN;
2. I gettoni BONUS introdotti nelle COIN SLOT scendono nella vaschetta;
3. I LED delle COIN SLOT si spengono e rimangono illuminate solo le COIN SLOT dei giocatori che hanno giocato il BONUS.
4. Anche nella CONSOLLE si illuminano i LED corrispondenti alla posizione dei giocatori che partecipano al JACKPOT.
5. Il banchiere controlla che il numero dei gettoni BONUS scesi nella vaschetta corrisponda al numero delle COIN SLOT illuminate.

Se un gettone inserito nella COIN SLOT non scende nella vaschetta si può provare a premere nuovamente il tasto COIN IN ed eventualmente si può provare a sostituire il gettone BONUS.

Procedura pagamento Jackpot

Si distinguono due tipi di JP in base alle combinazioni che vengono realizzate:

- JPL (Poker, Full, Colore);
- JPH (Scala Reale, Scala Colore).

Quando uno o più giocatori realizza una combinazione che fa vincere il Jackpot:

1. Il banchiere chiama il Capotavolo per verificare la vincita.
2. Il banchiere preme sulla CONSOLLE il pulsante corrispondente alla combinazione realizzata. Il pulsante si illumina (in caso di errore è sufficiente premere nuovamente il pulsante e selezionare quello esatto).
3. Il Capotavolo, dopo aver controllato che il giocatore abbia puntato il Bonus e non abbia usufruito del cambio carta, inserisce la chiave e la ruota nella posizione JPL o JPH a seconda del tipo di Jackpot da pagare.
4. Il banchiere preme il pulsante JPOT e l'importo da pagare comparirà sul DISPLAY.
5. E' necessario, quindi, riportare la chiave in posizione R.
6. Terminati i pagamenti dei Jackpot premere il pulsante GAME OVER

Il DISPLAY indica il valore aggiornato del Jackpot.

Chiusura del tavolo

Prima del conteggio dei gettoni e della compilazione del bordereau è necessario premere il pulsante COIN IN per determinare lo spegnimento dei LED delle COIN SLOT e la messa in pausa del sistema.

TRE CARD STUD POKER

Regole di gioco

Norme tecniche e di comportamento

Attrezzatura

Il tavolo – è a forma di semicerchio, di fronte ad ognuno dei 7 giocatori corrisponde ad una postazione con due caselle: ANTE e BET, e una “COIN SENSOR” per concorrere al Progressive Jackpot.

Le carte – si gioca con due mazzi di 52 carte cadauno di tipo francese dal colore del dorso diverso (uno rosso, l'altro blu).

Nel “shaffle machine” – il dealer introduce alternativamente i due mazzi di carte per la mescolatura delle stesse.

Il raccoglitore – è l'angolare posto alla destra del banchiere che serve a raccogliere le carte mano mano che vengono giocate e quelle che avanzano dopo aver servito i giocatori ed il banco.

La dotazione – il banchiere ha davanti a sé una cassetta (chip-tray) che funge da cassa: contiene le fiches per pagare (vincite) e serve per riporvi quelle che ritira (perdite).

Apertura del tavolo

Controllata la completezza della dotazione da parte degli ispettori, dopo l'inserimento della stessa nell'apposito chip-tray, il banchiere:

- pigia il tasto GAME OVER sulla consolle,
- controlla l'integrità dei mazzi di carte e li scarta,
- stende le carte a faccia in su a semicerchio da sx verso dx seguendo la linea dei COIN SENSOR,
- mescola le carte “en salade”, le raccoglie e le raggruppa con il dorso rivolto verso se stesso,
- riforma il mazzo di carte,
- introduce il primo mazzo di carte nella macchina e procede nella stessa maniera con il secondo,
- previa autorizzazione del capotavola, dà inizio alla partita.

Svolgimento della partita

Il TCP (Tre Card Poker) è un gioco di poker, dal quale deriva, a tre carte dove non si cambiano carte durante la partita, si gioca alternativamente con un mazzo di 52 carte dal dorso rosso e uno di 52 carte dal dorso blu.

(è palese che i punteggi doppia coppia, full e poker non si potranno realizzare)

Il banchiere invita i giocatori ad effettuare le loro puntate passando la mano lungo la linea di gioco.

Ogni giocatore, per partecipare alla partita, deve puntare su ANTE e facoltativamente sul JP (vedi Progressive Jackpot)
Non è ammesso puntare sul solo JP.

Il banchiere

Dopo aver controllato che tutte le puntate su ANTE siano regolari (comprese tra il minimo ed il massimo del tavolo) e che ad ogni puntata JP ne corrisponda una sull'ANTE, dichiara la fine della puntata.

Pigia il tasto COIN IN (vedi Progressive Jacpot):
i gettoni JP posizionati sulle COIN SENSOR vengono ritirati, si spengono i LED dei giocatori che non hanno giocato JP mentre rimangono accesi quelli dei giocatori che lo hanno giocato.

Controlla che il numero dei gettoni JP corrisponda a quello dei LED accesi.

Distribuisce tre carte coperte ad ogni giocatore partendo da sx e tre al banco, sempre coperte e per ultimo.

Scarica dalla macchina le carte rimaste controllando l'accensione della luce verde e le ripone nell'apposito angolare.

Ogni giocatore, dopo aver visto le sue carte, decide se proseguire il gioco o rinunciare.
Se rinuncia deve deporre le sue carte a faccia in giù, sulla casella BET; il banchiere provvede a ritirare la puntata sull'ANTE e a ritirare le carte che, dopo averle contate, verranno riposte nell'angolare.
Se decide di proseguire (rilasciare) deve avere come minimo una coppia, punta sulla casella BET tanto quanto punto sull'ANTE, depone le carte, sempre coperte, alla sinistra della casella e attende che il banchiere scopra le proprie.

Il banchiere a questo punto, dopo aver controllato che tutte le punte su BET siano regolari, scopre le carte del banco, le ordina ed evidenzia l'eventuale combinazione vincente.

Si possono verificare due situazioni:

Il banco si qualifica, se la mano del banchiere ha come minimo un Q e un OTTO o, naturalmente, una combinazione superiore (coppia, tris e così via...)

Il banco non si qualifica in caso contrario (Q e SETTE, J e NOVE, ecc.)

Se il banco non si qualifica la partita è finita e, partendo dalla sua dx. il banchiere paga ad ogni giocatore ancora in gara l'ANTE, lasciando invariata la puntata su BET, ritira senza vederle le carte del giocatore le conta e le ripone nell'angolare.
Se un giocatore ha vinto JP deve dichiararlo prima del ritiro delle carte.

Se il banco si qualifica sempre cominciando da dx. e postazione per postazione, il banchiere confronta le proprie carte con quelle di ogni giocatore rimasto in gara.

Se la mano del banchiere è vincente provvede:

- a ritirare le puntate su BET e su ANTE,
- a ritirare le carte, a contarle e riporle nell'angolare

Se la mano del banchiere è in parità:

- annuncia parità

- ritira le carte, le conta e le ripone nell'angolare

Se la mano del banchiere è perdente:

- paga, iniziando dal BET (in base alla tabella) e poi l'ANTE
- *si ricorda che l'ANTE è pagato sempre alla pari e che non sono ammessi pagamenti cumulativi*
- ritira le carte, le conta e le ripone nell'angolare

In ogni caso controlla se la mano del giocatore, che abbia giocato il BONUS, sia vincente per il JP (in questo caso vedere la procedura per il Progressive Jackpot)

Dopo aver proceduto con l'ultimo giocatore, e dopo aver pagato gli eventuali JP, il banchiere ripone le sue carte nell'angolare, pigia il pulsante GAME OVER e ricomincia una nuova partita.

Chiusura del tavolo

Prima del conteggio dei gettoni e della compilazione del bordereau, pigiare il tasto COIN IN: si ha lo spegnimento dei LED e delle COIN SENSOR e la messa in pausa del sistema.

REGOLE DEL GIOCO

Ogni giocatore può occupare e giocare su una sola postazione.

Il giocatore deve sempre tenere ben visibili le proprie carte sopra il tavolo da gioco.

Il giocatore non può parlare o scambiare informazioni riguardanti il proprio gioco.

Il giocatore deve assicurarsi, una volta giocato il BONUS, che l'indicatore (luce spia) sia acceso.

Un numero non corretto di carte per un giocatore invalida la mano del giocatore stesso.

Un numero di carte non corretto per il banchiere invalida tutte le giocate. (l'esattezza numerica delle carte del banco va sempre controllata prima dell'inizio di ogni mano).

Se al banchiere cade a terra una carta, questa viene raccolta da persona dipendente della Casa, ha validità per quel colpo, poi si riscontrano le carte del mazzo e si prosegue il gioco.

Se il banchiere scopre una carta destinata ad un giocatore si annulla il colpo e si rifanno le carte. Se scopre una carta destinata al banco il colpo prosegue regolarmente.

Nel caso cada a terra una carta ad un giocatore, si annulla la mano del giocatore e gli si restituisce il BONUS, se giocato, poi si sostituisce il mazzo; una persona preposta controllerà immediatamente le carte.

Se un giocatore ha una buona mano, ma non ha soldi a sufficienza per puntare il BET, può farsi prestare il necessario da un altro giocatore, ma deve essere lui stesso a portare a termine la propria mano.

Le banconote puntate al tavolo devono essere subito sostituite con gettoni di pari valore.

I gettoni francesi, se vincenti, devono essere sostituiti con gettoni americani di pari valore prima del pagamento.

Se un giocatore ha puntato (ed il banchiere non se ne è accorto) sul BET un importo superiore all'importo giocato sull'ANTE, l'eventuale vincita è rapportata alla puntata dovuta.

Se un giocatore ha puntato (ed il banchiere non se ne è accorto) sul BET un importo superiore all'importo giocato sull'ANTE, l'eventuale vincita è rapportata alla puntata permessa; se perdente viene restituita l'eccedenza.

Se il banco e il giocatore hanno entrambi una "coppi", sarà determinante il valore della terza carta (vince la carta più alta).

I semi delle carte hanno lo stesso valore: ne consegue che, se il banco e il giocatore hanno entrambi "colore", il colpo sarà pari.

Se il banco e il giocatore hanno entrambi "scala colore" o "scala" sarà determinante il valore delle carte (vince la carta più alta).

Ogni contestazione è risolta incontrovertibilmente dall'Ispettore di Gioco.

MINIMO e MASSIMO del tavolo

La puntata minima sull'ANTE e sul BET è di 20 euro, la massima di 500 euro.

Per partecipare al Progressive Jackpot il giocatore deve puntare un gettone da 2 euro o da 5 euro (BONUS) sulla "COIN SENSOR".

PAGAMENTI

Se il banco si qualifica, il banchiere confronta le proprie carte con quelle dei giocatori ed in base alle combinazioni ritira i perdenti ANTE E BET e paga i vincenti: prima BET (secondo la tabella seguente) e poi ANTE (alla pari)

Scala Reale	50 a 1
Scala Colore	8 a 1
Tris	4 a 1
Scala	3 a 1
Colore	2 a 1
Coppia	1 a 1

Progressive Jackpot

Il giocatore, che ha puntato il BONUS, vincerà secondo la seguente tabella:

"Double Tre" (player wins)	100%	(JPH: turn to right)
"Double Tre" (dealer wins)	50%	(JPH: turn to right)
Scala Reale	10%	(JPH: turn to left)
Scala Colore	4%	(JPH: turn to left)
Tris	3%	(JPH: turn to left)

Nel caso in cui due o più giocatori realizzino la combinazione massima prevista allo stesso tavolo, durante la stessa mano, la vincita (Jackpot) sarà divisa tra i medesimi in parti uguali.

CARIBBEAN DICE ROULETTE

Regolamento

Attrezzatura:

- Un tavolo a sponde rialzate con il tracciato identico a quello di una fair roulette, con solo i numeri dall'1 al 36 (senza lo zero) e senza colonne, dozzine e chances semplici
- Tre dadi di colore diverso: uno rosso, uno verde e uno blu
- Un "Easy-Chipper" per la raccolta dei gettoni
- Una dotazione di gettoni di valore per un ammontare complessivo di 50.000 euro

Svolgimento del gioco:

- La partita viene condotta dal dealer
- Si usano tre dadi: uno **rosso**, uno **verde** e uno **blu**.
Il dado **rosso** e il dado **verde** hanno le sei facce contrassegnate come un dado **normale**
Il dado **blu** ha impressa su una faccia la scritta "**HI**" (**pagamento alto**), sull'altra la scritta "**LO**" (**pagamento basso**) e sulle quattro facce che rimangono "**NORMAL PAY**"
- I giocatori fanno le loro puntate sul tappeto come su un tavolo di fair roulette
Il dealer annuncia "no more bets" e porge i dadi al primo giocatore alla sua sinistra.
- Il giocatore deve lanciare i dadi oltre il tracciato del tavolo e farli battere sulla parete opposta. Quando i dadi avranno finito di rotolare, sarà determinato il numero e le corrispondenti puntate vincenti.
- Il dado **rosso** indicherà la sestina vincente (**dalla 1 alla 6**)
Il dado **verde** indicherà il numero (**dal 1° al 6°**) della sestina vincente.
Le facce **blu** indicheranno i **valori dei pagamenti** come da tabella.

Minimi e massimi: min. 2 euro / Max. 20 euro

TABELLA DEI PAGAMENTI

	NORMAL PAY	HI	LO
Pieno	35	50	17
Cavallo	17	22	10
Terzina	11	14	7
Carrè	8	10	5
Sestina	5	7	2

REGOLAMENTO DEL CRAPS

Articolo 1

Il giuoco del Craps si svolge tra giocatori e la Casa e si gioca con due dadi trasparenti.

Articolo 2

La partita può iniziare anche con un solo giocatore, che prende la mano. La prima mano, ad inizio di partita, spetta al giocatore alla sinistra dello *stickman*.

Articolo 3

I dadi vengono forniti all'inizio della partita dal Capotavolo che può cambiarli, se lo ritiene. Il Capotavolo, nel corso della partita, ha facoltà di aumentare o diminuire il minimo prefissato delle puntate. Al Capotavolo è pure consentito far cessare il giuoco, senza che i giocatori possano reclamare.

E' facoltà dello *stickman* chiudere la partita pronunciando la frase *rien ne va plus*, dopo aver concesso ai giocatori il tempo occorrente per effettuare le puntate.

All'inizio di ogni nuova mano lo *stickman*, dei cinque dadi in possesso, ne farà scegliere due al giocatore che ne ha diritto e che pertanto diventa tiratore.

Per avere diritto ai dadi il giocatore dovrà aver puntato su *pass* o *don't pass* e conserverla la mano sino all'uscita del 7 perdente. Se rinuncerà prima della conclusione, la mano passerà al giocatore successivo e diventerà la mano di quest'ultimo.

Il giocatore che prende la mano non potrà spostarsi per anticiparla.

Il giocatore dovrà gettare contemporaneamente entrambi i dadi contro la parete opposta a cui si trova e almeno un dado dovrà battere contro la parete. Nel caso che uno o tutti e due i dadi battessero contro un giocatore o altro ostacolo e rientrassero nel campo di giuoco, il colpo sarà ritenuto valido, tenendo presente che almeno un dado abbia battuto contro la sponda. I seguenti colpi saranno nulli:

- 1) Quando uno o tutti e due i dadi escono fuori dal tavolo o rimangono sul bordo;
- 2) Quando i dadi si fermano sopra i gettoni del budino;
- 3) Quando i dadi si trovano uno sopra l'altro.

I dadi sono validi anche se inclinati, tenendo conto della regola secondo cui la faccia valida è quella obliqua e opposta alla faccia che starebbe alla base se non ci fosse l'ostacolo.

Per le giocate *pass* o *don't pass*, il giocatore dovrà collocare la propria puntata innanzi al proprio posto.

Le puntate sul *pass* potranno essere aumentate ma non diminuite, né tolte prima dell'uscita del numero o del 7.

Le puntate sul *don't pass* non potranno essere aumentate prima dell'uscita del numero o del 7.

Le puntate dovranno essere individuali e rappresentate da gettoni del Casino. Il denaro deve essere cambiato mentre le valute estere non sono ammesse. I dadi, caduti per terra durante lo svolgimento della partita, debbono essere raccolti da un dipendente ed immediatamente sostituiti. Il giocatore potrà richiedere il cambio dei dadi durante la sua mano.

Il Capotavolo può ristabilire a suo giudizio un colpo errato. In caso di contestazioni, non comprese nel presente regolamento, il giudizio del Capotavolo è inappellabile.

PASS

- *Pass* di prima mano vince con 7 e 11 e perde con 2-3-12; si paga alla pari.

DON'T PASS

- Di prima mano vince con 3 e 2 e perde con 7 o 11; con 12 fa pari. Quando di mano si formano i seguenti numeri: 4-5-6-8-9-10, questi sono definiti *il punto*.

I giocatori che hanno giocato *pass* vincono con *il punto* e perdono con il 7;
quelli che hanno giocato *don't pass* perdono con *il punto* e vincono con il 7.

Dopo la formazione del *punto* i giocatori potranno puntare sul *come* o *don't come*.

Le puntate sul *come* vincono con il 7 e 11 e perdono con 2-3-12, le puntate sul *don't come* vincono con 3 e 2,

perdono con 7 o 11; uscendo il 12 le puntate rimangono immutate e possono essere ritirate o lasciate per il colpo successivo.

Uscendo i numeri 4-5-6-8-9-10, le puntate sul *come* e sul *don't come* vengono spostate sulle caselle corrispondenti al numero uscito; uscendo il numero vincono le puntate sul *come* e perdono quelle sul *don't come* che vincono con il 7.

SI ESAURISCONO IN UN SOLO COLPO

FIELD

- Vince con 2-3-4-9-10-11-12 e perde con 5-6-7-8. Si paga doppio il 2 e 12 e alla pari gli altri numeri.

ANY CRAPS

- Vince con 2-3-12 e perde con tutte le altre combinazioni; si paga 7 a 1.

7

- Vince con 7 e perde con tutte le altre combinazioni. Si paga 4 a 1.

3 o 11

- Vincono con 3 o 11 e perdono con tutte le altre combinazioni. Si paga 15 a 1.

2 o 12

- Vincono con 2 o 12 e perdono con tutte le altre combinazioni. Si paga 30 a 1.

BIG 6 BIG 8

- Vincono con 6 o 8 e perdono con il 7. Si paga alla pari.

HARDWAYS

- Le puntate su *hardways* vengono definite quando esce il numero corrispondente. Vincono quando è formato con il doppio (*hard*) e perdono quando si formano con le altre combinazioni (*soft*) e con il 7.

Si paga:

4 o 10	7 a 1
6 o 8	9 a 1

ODDS

- Il giocatore che ha puntato su *pass* ha diritto, quando si deve rifare il punto, di puntare *fuori linea* rafforzando la propria puntata; vince col *punto* e perde col 7. Le puntate *fuori linea* non devono superare le puntate dentro la linea stessa per valore e devono inoltre essere effettuate dallo stesso giocatore.

Le puntate si pagano:

4 e 10	=	2 a 1
5 e 9	=	3 a 2
6 e 8	=	6 a 5

Il giocatore che ha puntato su *don't pass* ha il diritto, quando si deve rifare il punto, di puntare fuori linea, rafforzando la propria puntata; vince con il 7 e perde col *punto* e valgono le stesse regole enunciate nel caso precedente, mentre le puntate si pagano alla rovescia. La vincita non può superare la puntata originale.

Il giocatore che ha effettuato una giocata sul *come* o sul *don't come*, successivamente spostata sul numero divenuto *punto*, può effettuare la giocata *odds* sullo stesso numero seguendo nella vincita e nella perdita la puntata iniziale. Nell'eventuale pagamento, gli *odds* del *come* e quelli del *don't come* seguono le stesse regole di quelle del *pass* e del *don't pass*.

PLACE BET

- Il giocatore pu6 ad ogni colpo giocare a favore dei seguenti numeri in pieno: 4-5-6-8-9-10;
- perdono con il 7 e vincono con il numero; sono pagati:

4 e 10 = 9 a 5
5 e 9 = 7 a 5
6 e 8 = 7 a 6

Il giocatore pu6 inoltre giocare contro gli stessi numeri, nel qual caso vincono con il 7 e perdono con il numero e si pagano:

4 e 10 = 5 a 11
5 e 9 = 5 a 8
6 e 8 = 7 a 6

REGOLE GENERALI

Le aperture e chiusure dei tavoli della Sala Americana saranno redatte su appositi moduli come da regolamento dei Controlli comunali, simili a quelli delle *sale francesi*.

I biglietti di banca e le mance verranno contati al tavolo, tavolo per tavolo, immediatamente dopo la contabilizzazione della dotazione del tavolo, secondo la prassi d'uso e verranno versati al cassiere di sala che provvederà per l'inoltro alla cassa generale.