

# 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:

<b>Giorno della settimana</b>	<b>Puntata e iscrizione</b>
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 mazzier (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.

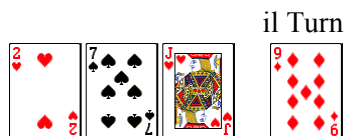
### **IL FLOP**



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 omesso 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 ininfluente 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*