



**POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.
2022 Rules Version 1.0, Sept, 2022
Longform Version Includes:
Recommended Procedures and Illustration Addendum
Redlines: Changes from 2019 Rule Vers 1.1**

Traduzione a cura di: Christian Scalzi - Elio Cappuccio - Jegas Croupier Academy

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

Concetti Generali

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

2: Responsabilità dei giocatori

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

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

I termini ufficiali utilizzati nei tornei sono semplici, inequivocabili, dichiarazioni tradizionali, radicate nel tempo, come: *bet, raise, call, fold, check, all-in, pot* (solamente nei giochi *pot-limit*), e *complete*. Terminologie locali possono essere integrate nella terminologia standard. Inoltre i giocatori dovrebbero porre molta attenzione ai propri gesti quando fanno fronte ad una azione; battere sul

tavolo (lett. “tamburellare” N.d.T.) è un “*check*”. Terminologie e gesti non standard rappresentano un rischio, poiché ne possono risultare decisioni non conformi alle intenzioni del giocatore che le utilizza. E' responsabilità del giocatore fare in modo che le proprie intenzioni siano chiare. Vedi anche regole 2 e 45.

4: Identità del giocatore

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

5: Apparecchiature elettroniche e dispositivi di comunicazione

I giocatori non possono parlare al telefono mentre si trovano al tavolo. Il volume di suonerie, musica, immagini, video, etc., dovrebbe essere tenuto tale da non essere udibile giocatori e da non essere di disturbo agli altri. Applicazioni che siano di aiuto nelle decisioni e azioni di gioco (calcolo pot odds, grafici, etc. N.d.T.) non dovrebbero essere utilizzate dai giocatori con una mano attiva. **Questi e** altri dispositivi elettronici, attrezzature, fotocamere, videocamere e altri dispositivi di comunicazione non devono creare disturbo, causare ritardi nel gioco o creare alcun vantaggio competitivo e sono soggetti alle regole della casa.

La violazione di questo paragrafo può essere soggetta a penalità come da regola 71.

6: Lingua ufficiale

La casa annuncerà chiaramente le informazioni relative alle lingue ammesse al tavolo.

Posti dei giocatori; rottura e bilanciamento dei tavoli

7: Sorteggio casuale e corretto del posto a sedere

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

8: RegISTRAZIONI tardive (*late registrations*) e re-entries. A: Giocatori in registrazione tardiva e *re-entries* saranno dotati di *stack* completo. Saranno fatti sedere in maniera casuale, con la stessa procedura e pescando dagli stessi posti disponibili per i nuovi giocatori registrati e verranno loro distribuite le carte a meno che siano in posizione tra il Piccolo Buio e il bottone. B: Negli eventi *re-entry*, se ai giocatori è permesso rinunciare alle proprie chips e acquistare un nuovo *stack*, le suddette

chips vanno rimosse dal gioco.

9: Necessità particolari

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

10: Rottura dei tavoli

A: Nuovi giocatori registrati al torneo e giocatori provenienti dalla rottura di un tavolo si possono far sedere in qualunque posizione, inclusi Piccolo Buio, Grande Buio o Bottone e possono ricevere le carte ad eccezione se in posizione tra Piccolo Buio e Bottone.

B: ai giocatori provenienti dalla rottura di un tavolo sarà assegnato un nuovo tavolo e posto tramite una procedura casuale in 2 fasi. **Vedi Illustration Addendum.**

11: Bilanciamento dei tavoli e arresto del gioco.

A: Per bilanciare i tavoli nei giochi con *flop* e nei *mixed games*, il giocatore che sarà di grande buio nella mano successiva a quella in corso viene spostato nella peggiore posizione possibile, includendo la possibilità che sia posizionato come grande buio da solo, quando possibile, malgrado questa circostanza determini che quella posizione sia di grande buio due volte. La peggiore posizione non è mai di piccolo buio. Negli eventi *stud-only*, i giocatori vengono spostati per posizione (l'ultimo posto che si rende disponibile nel tavolo dove ci sono meno giocatori è il posto che verrà riempito)

B: Nei *mixed-games* (ad es.: HORSE), quando il gioco passa da hold'em a *stud*, dopo l'ultima mano di hold'em il bottone viene spostato nella esatta posizione in cui si sarebbe trovato se si fosse continuato a giocare a hold'em, e così resta bloccato (congelato) durante il *round* di *stud*. I giocatori spostati durante i *round* di *stud* prendono la posizione di grande buio come se il gioco in quella mano fosse stato hold'em. Quando ricomincia il *round* di hold'em il bottone, per la prima mano, sarà nella posizione in cui è stato congelato.

C: Il tavolo dal quale un giocatore viene spostato sarà specificato da una procedura predeterminata.

D: Negli eventi giocati a tavoli pieni, il gioco verrà fermato sui tavoli con 3 o più giocatori (**eliminati**) in meno rispetto ai tavoli con più giocatori (**Vedi Illustration Addendum**). Negli eventi di diverso formato (per es. *6-handed* o turbo), il gioco verrà fermato a discrezione del TD. La mancata sospensione di gioco non è causa di *misdeal* e i TD possono decidere di non fermare il gioco a loro discrezione. A mano a mano che l'evento procede, qualora sia gestibile e appropriato per il tipo di gioco, i tavoli **dovranno** essere bilanciati (a discrezione del TD) in maniera più precisa.

[la regola riguardante il numero di giocatori al tavolo finale è rimandata alle Procedure Raccomandate RP-9]

Piatti / Showdown

12: Dichiarazioni. Le carte parlano allo showdown

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

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

A: Mostrare correttamente le carte significa sia 1) girare entrambe le carte “face-up” sul tavolo, che 2) permettere al dealer e ai giocatori di leggere chiaramente la mano (condizioni che devono verificarsi contemporaneamente, N.d.T.). “Tutte le carte” significa entrambe le proprie carte nel gioco hold'em, tutte e 4 le proprie carte nell'*Omaha*, tutte e 7 nel *7-stud*, etc. I dealer dovrebbero leggere e annunciare il valore delle mani allo showdown.

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

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

14: Carte valide allo showdown

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

15: Showdown e irregolarità nello scartare le proprie carte

A: Se un giocatore mostra una sola carta che costituisse un punto vincente, il dealer dovrebbe avvisare il giocatore dell'obbligatorietà di mostrarle entrambe. Se il giocatore si rifiutasse, il dealer dovrebbe chiamare il *Floor*.

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

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

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

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

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

B: Uno *showdown* è *uncontested* (ovvero vince senza discussioni, N.d.T.) se tutti i giocatori, ad eccezione di uno solo, scartano le proprie carte nel *muck* senza mostrarle. L'ultimo giocatore con una mano "viva" vince il piatto e non è richiesto che mostri le proprie carte.

18: Chiedere di vedere il contenuto di una mano

A: I giocatori che non sono più in possesso delle loro carte allo showdown, o che hanno gettato le carte coperte nel *muck*, perdono ogni diritto o privilegio di chiedere che le altre mani in gioco vengano mostrate.

B: Nel caso in cui ci fosse stata una puntata al *river*, qualunque giocatore che avesse effettuato il *call* ha l'inalienabile diritto di far mostrare, a richiesta, la mano del giocatore che ha fatto l'ultima azione aggressiva ("la mano per vedere la quale ha pagato"), a condizione che il giocatore che chiama abbia ancora le carte o le abbia mostrate. La discrezionalità del TD regola ogni altra richiesta, tra cui quella di vedere la mano di un altro giocatore che ha chiamato, o nei casi in cui non ci sia stata alcuna puntata al *river*. Vedi Illustration Addendum

19: Giocare il Board allo showdown Per giocare il board, **i giocatori** devono mostrare entrambe le proprie carte per poter partecipare del piatto (vedi regola 13A)

20: Assegnazione dei gettoni dispari

Per prima cosa, I gettoni dispari verranno cambiati utilizzando la più bassa denominazione in gioco. A) Nei giochi con *board* ove ci siano 2 o più mani alte o basse: il gettone dispari va assegnato al primo giocatore in gioco alla sinistra del bottone. B) Nello *stud*, *razz*, e ove vi siano 2 o più mani alte o basse in *stud/8*: il gettone dispari va assegnato alla carta più alta secondo i semi nella migliore mano costituita da 5 carte. C) In caso di split nei giochi H/L: il gettone dispari nel *pot* complessivo va assegnato al punto alto. **D) Eliminata. Eliminato anche: "Vedi Illustration Addendum".**

21: Side Pots Ogni *side pot* verrà diviso separatamente.

22: Contestazione delle mani e dei piatti

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

Procedure Generali

23: Nuova mano e nuovi limiti

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

24: Chip Race, Color Up programmati A: Al momento del *color-up*, si applica il *chip race*, cominciando dal posto numero 1, assegnando al massimo un gettone per ogni giocatore. I giocatori non possono essere eliminati dal torneo durante i *chip race* (a causa del *color up*): un giocatore che

perdesse i suoi ultimi gettoni durante un *color up*, riceverà un gettone della più bassa denominazione disponibile ancora in corso.

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

C: Se al termine del *chip race*, un giocatore dovesse avere ancora dei gettoni della denominazione eliminata, questi saranno cambiati con gettoni di denominazione corrente solo ad egual valore. I gettoni delle denominazioni eliminate che non coprano completamente almeno il valore della più piccola denominazione corrente saranno rimossi senza alcuna compensazione.

25: Carte e gettoni visibili, contabili, e gestibili. Color Up discrezionali. A: I giocatori, i dealer e i floor devono essere messi in grado di stimare con ragionevole precisione l'ammontare dei gettoni; perciò i gettoni vanno ordinati in stecche contabili. Il TDA raccomanda che siano ordinati, come standard, in stecche verticali precise da 20 per ogni valore. Le chips di più alta denominazione devono essere visibili ed identificabili in qualunque momento. Se un Floor non è in grado di stimare velocemente il valore dei gettoni con una rapida occhiata, è plausibile che non possano farlo nemmeno i giocatori.

B: I TD controlleranno il numero e le denominazioni di gettoni in gioco e possono effettuare dei *color up* ad uno o più giocatori a loro discrezione e in qualunque momento. I *color up* discrezionali vanno comunque annunciati.

C: Le mani attive devono essere tenute in chiara vista per tutta la durata della mano.

26: Cambio del mazzo

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

27: Re-buys Un giocatore non dovrebbe perdersi una mano. Se un giocatore annuncia l'intenzione di effettuare un *rebuy* prima di una nuova mano, gioca con l'intero ammontare di gettoni previsto dal *rebuy*, e deve effettuare il *rebuy*.

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

29: Chiamare il tempo

I giocatori dovrebbero effettuare le proprie azioni di gioco in modo tempestivo ed opportuno per mantenere un ragionevole ritmo di gioco. Se a giudizio del TD è passato un ragionevole ammontare di tempo, può chiamare “tempo” o approvare la richiesta di un qualunque giocatore all’interno dell’evento che chiamasse “tempo”. I giocatori, per poter chiamare “tempo”, devono essere al proprio posto (Regola 30). Il giocatore in turno ha fino a 25 secondi, oltre ad un conto alla rovescia di 5 secondi, per fare azione. Se il giocatore sta facendo fronte ad una puntata e il tempo scade, la mano è considerata morta. Se non sta facendo fronte ad una puntata, viene preso il *check* come azione. I TD possono modificare l’ammontare di tempo concesso per fare azione ed applicare ulteriori modifiche per adeguarsi al format dell’evento e/o evitare ripetuti ritardi nel gioco. Vedi anche regola 2 e 70.

Giocatori presenti al tavolo / aventi diritto di partecipare alla mano

30: Al proprio posto e mani attive

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

31: Al tavolo con azione in corso

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

Bottone / Bui

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

33: Evitare i bui

I giocatori che intenzionalmente saltano i bui quando si spostano da un tavolo che si rompe,

incorreranno in penalità.

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

Regole di distribuzione delle carte

35: Misdeals (errori di distribuzione) A: I casi di *misdeal* includono (non esaustivamente) le seguenti fattispecie: 1) 2 o più carte attaccate (appiccate) durante la distribuzione iniziale; 2) la prima carta distribuita al posto sbagliato; 3) carte distribuite ad un giocatore non avente diritto di partecipare alla mano; 4) mancata distribuzione ad un giocatore avente diritto di partecipare alla mano; **5) distribuzione di un numero errato di carte a un qualunque giocatore (eccetto Regola 37); 6) ritrovamento, prima dell'azione sostanziale, di una carta non appartenente alla tipologia di gioco in corso (es: jolly, 2-3-4-5 nello short deck), 7)** nei giochi con il *flop*, se una delle prime 2 carte distribuite, o altre 2 carte qualunque, vengono scoperte dal dealer per errore. **Regole** della casa si applicano per i giochi *draw* (es:lowball).

B: E' consentito distribuire ad un giocatore due carte consecutive in posizione di bottone (vedi anche regola 37).

C: Se viene dichiarato un *misdeal*, la nuova mano è l'esatto *re-play* della mano precedente: il bottone non si muove, non vengono fatti accomodare nuovi giocatori, i limiti rimangono invariati. Le carte vengono distribuite ai giocatori in penalità o che non erano al proprio posto al momento della distribuzione originale, e la loro mano viene foldata al termine della nuova distribuzione. La mano con *misdeal* e la nuova mano corretta contano come una sola mano al fine del conteggio delle penalità assegnate, non due.

D: Se avviene azione sostanziale (vedi Regola 36) non può essere dichiarato un *misdeal*; la mano deve procedere **a meno che il mazzo non sia irregolare. Carte non standard trovate dopo l'azione sostanziale saranno trattate come "carta straccia" (inesistenti n.d.t.) (eccezione: mazzo irregolare).**

E: Mazzi irregolari. **Se vengono rinvenute 2 o più carte di uguale seme e valore il mazzo è irregolare. Altre condizioni per stabilire se il mazzo è irregolare possono** essere definite dalle regole locali o della casa. Se viene scoperto un mazzo irregolare, indipendentemente da eventuale azione sostanziale, il gioco viene fermato e tutte le puntate restituite. Una volta che la mano si è conclusa, il diritto di discussione che si basi sul mazzo irregolare termina come da regola 22.

36: Azione Sostanziale

Azione sostanziale si verifica quando si effettuano: A) due azioni qualunque nel turno, delle quali almeno una comporti lo spostamento di gettoni nel piatto (ovvero qualunque combinazione di due azioni eccetto 2 *check* o 2 *fold*); OPPURE B) qualunque combinazione di 3 azioni nel turno (*check*, *bet*, *raise*, *call* o *fold*). Vedi anche regola 34 e 40.

37: Il bottone con troppo poche carte

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

38: Carte bruciate dopo azione sostanziale

Lo scopo delle carte bruciate è quello di preservare lo *stub*, non di preservare "l'ordine delle carte". Se avviene azione sostanziale e una mano viene considerata morta a causa del numero di carte non corretto (della mano in questione, Nd.T.), si applica il principio di casualità alle successive operazioni del dealer (vedi anche RP-14). Lo *stub* viene trattato come un normale *stub* e una ed una sola carta viene bruciata per ogni strada. **Lo scarto è sempre una carta per strada, mai di più.** Vedi *Illustration Addendum*.

39: Flop irregolari e carte distribuite girate prematuramente

A: flop con 4 carte. Se il flop ha 4 carte invece che 3, che siano mostrate o meno, **e indipendentemente se la door card è presumibilmente nota**, verrà chiamato il Floor. Il dealer mischierà quindi le 4 carte coperte, il Floor sceglierà a caso una carta che sarà la prossima carta bruciate, e le tre rimanenti comporranno il flop (vedi anche RP-14).

B: Se non c'è stato scarto in un flop con 3 carte, mostrate o meno e indipendentemente se la door card è presumibilmente nota, se non c'è stata azione, le 3 carte saranno mischiate faccia in giù e una scelta come scarto. Il flop sarà formato dalle 2 carte rimanenti più la prossima carta dallo tub. Se c'è stata una qualunque azione (anche solo un check), il gioco proseguirà con le 3 carte originarie. Sarà bruciata una sola carta per il turn.

C: per carte distribuite prematuramente vedi Procedure Raccomandate 5.

D: Rimischiare durante una mano. Per proteggere l'integrità del gioco, ogni volta che lo stub

deve essere rimischiato mentre si gioca una mano, le carte devono essere mescolate faccia in giù e non mostrate. Esempi includono carte premature (regola 39 e PR 5), stub disordinato (PR 4), extra draw o stud cards (PR 10 – H), ecc...

Gioco: Puntate & Rilanci

40: Metodi per effettuare puntate: dichiarazioni verbali e gettoni

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

B: Le dichiarazioni verbali possono essere generiche (“*call*”, “*raise*”), solo composte dall’ammontare della puntata (“mille”) oppure entrambe (“*raise*, mille”).

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

41: Metodi per effettuare un call Forme standard accettate per compiere un *call* includono: A) dichiarare verbalmente “*call*”; B) spingere in avanti gettoni di ammontare uguale al *call*; C) spingere in avanti senza dichiarazione alcuna un gettone di importo superiore al *call*; oppure D) spingere in avanti più gettoni per un ammontare complessivo equivalente ad un *call*, secondo la regola 49 (puntate con più gettoni). Utilizzare, senza dichiarazione alcuna, uno o più gettoni di piccola denominazione (in relazione alla puntata cui si fa fronte) (ad es.: NLHE, bui 2k-4k. A punta 50k, B spinge, senza dichiarare nulla, un singolo gettone da 1k) rappresenta una modalità non standard, fortemente scoraggiata, soggetta a penalità, e verrà interpretata a discrezione del TD, includendo la possibilità che venga richiesto l’adeguamento a un *call* completo.

42: Modalità di rilancio

Nei giochi *no-limit* o *pot-limit*, un rilancio deve essere eseguito nei seguenti modi: A) mettendo nel piatto l’ammontare totale della puntata comprensiva del rilancio in un solo movimento; B) dichiarando verbalmente il totale della puntata comprensiva del rilancio prima di posizionare i gettoni nel piatto; C) dichiarando verbalmente “*raise*” prima di posizionare l’esatto ammontare del *call* nel piatto con un primo movimento per poi

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

43: Ammontare dei Rilanci

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

B: In assenza di altre informazioni chiarificatrici, dichiarare "*raise*" e un importo vale a considerare l'intera puntata. Ad es., A apre per 2000, B dichiara "*raise* 8000". La puntata totale di B è 8000.

44: Gettoni di più alta denominazione

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

45: Puntata con più gettoni

A: Quando si fa fronte ad una puntata, a meno che venga dichiarato verbalmente "*raise*" o "*all-in*", una puntata effettuata utilizzando più di un gettone è considerata *call* se non vi sia alcun gettone che possa essere rimosso lasciando nel piatto almeno l'ammontare del *call*, ovvero se la rimozione di appena un gettone della più piccola denominazione lasciasse un valore inferiore a quello del *call*. Es. 1: Giocatore A apre per 400; B rilancia fino a 1100 (rilancio di 700); C spinge un gettone da 500 e uno

da 1000 senza dichiarazioni verbali. Questo è un *call* poiché rimuovendo il gettone da 500 rimarrebbe meno del valore del *call*. Es. 2: NLHE 25-50. Post-flop giocatore A apre per 1050 e B spinge i suoi ultimi gettoni (due da 1000). A meno che B non avesse dichiarato “*raise*” o “*all-in*”, la sua azione è da considerarsi *call*.

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

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

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

C: Se uno o più nuovi gettoni vengono aggiunti senza dichiarazioni verbali e la puntata risulta poco chiara al personale di sala, si applicano le regole 41-45 come segue: 1) se i gettoni precedenti non coprono il valore del *call* e vengono lasciate dove si trovano OPPURE ritirate completamente, un gettone di più alta denominazione rappresenta un *call* e più gettoni sono soggetti alla regola del 50% (Regola 43); 2) se i gettoni precedenti vengono parzialmente rimossi OPPURE se coprono il *call*, il totale finale combinato dei gettoni rappresenta un *raise* se raggiunge lo standard del 50% (Regola 43 e 45), se l'importo è inferiore rappresenta un *call*. Vedi *Illustration Addendum*

47: Riapertura dei rilanci

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

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

48: Numero di rilanci permessi

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

49: Azione ammessa

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

50: Azione nel proprio turno

A: I giocatori devono fare azione nel proprio turno. L'azione effettuata nel proprio turno (con dichiarazione verbale o spostamento di gettoni) è vincolante, impegnano i gettoni nel piatto e devono rimanere nel piatto.

B: I giocatori devono attendere che l'ammontare delle puntate sia chiaro prima di fare azione. Ad esempio, A dichiara "*raise*" ma non specifica l'ammontare del rilancio, B folda velocemente. B dovrebbe attendere che l'ammontare del rilancio di A sia chiaro.

51: Dichiarazioni vincolanti /*Undercall* nel proprio turno

A: Dichiarazioni verbali generiche nel proprio turno di puntate (come "*call*" o "*raise*") vincolano il giocatore ad effettuare la azione corretta e completa. Vedi *illustration Addendum*

B: Un giocatore effettua un *Undercall* dichiarando o spingendo gettoni senza dichiarazioni per un ammontare inferiore al *call*, senza aver dichiarato *call*. Un *undercall* è tassativamente adeguato a un *call* completo se effettuato nel proprio turno facendo fronte 1) a qualunque puntata in *heads-up* oppure 2) alla puntata di apertura in qualunque round di puntate con più giocatori. In altre situazioni si applica la discrezionalità del TD. La puntata di apertura è la prima puntata in ogni *round* di puntate (il *check* non è considerata puntata di apertura). Il Grande buio rappresenta la puntata di apertura pre-flop nei

giochi con i bui. L'utilizzo di bottoni appositi per gli All-in riduce drasticamente la frequenza degli *undercall* (vedi Procedure Raccomandate 1). Questa regola riguarda le fattispecie in cui un giocatore deve effettuare un *call* completo e quando, a discrezione del TD, possa perdere l'ammontare dell'*undercall* e foldare (vedi *Illustration Addendum*).

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

52: Puntate di ammontare non corretto

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

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

53: Azione fuori dal proprio turno

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

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

54: Valore del piatto & Puntate nel *pot-limit* A: I giocatori hanno diritto ad un conteggio del piatto solamente nei giochi *pot-limit*. Nei giochi *no-limit* e *limit*, i dealer non conteranno l'ammontare del

piatto.

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

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

55: Dichiarazioni non valide di puntata

Se un giocatore non fa fronte ad alcuna puntata e: A) dichiara “*call*”, è un *check*; B) dichiara “*raise*”, il giocatore deve fare almeno una puntata minima valida. Un giocatore che dichiari “*check*” facendo fronte ad una puntata, può fare *call* o *fold*, ma non può rilanciare.

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

57: Puntate Non-Standard & non chiare

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

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

59: Dichiarazioni condizionali

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

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

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

61: Puntate eccessive per facilitare il resto

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

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

Gioco: altro

63: Gettoni non in vista e in transito

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

64: Gettoni persi e ritrovati

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

65: Carte foldate accidentalmente / mani mischiate / mani mostrate

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

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

66: Mani morte e mucking nello stud Nel poker *stud*, se un giocatore prende in mano le carte scoperte mentre fa fronte ad un'azione, la mano viene considerata morta. Il metodo corretto per foldare le carte nei giochi *stud* consiste nel girare tutte le carte scoperte e spingere tutte le proprie carte in avanti lasciandole tutte coperte.

Etichetta & Penalità

68: Nessuna dichiarazione. One-player-to-a-hand I giocatori sono tenuti a proteggere gli altri giocatori nel torneo in ogni momento. Per questo i giocatori, che siano o no nella mano in corso, non devono:

1. Discutere circa il contenuto di una mano non mostrata (attiva o foldata). 2. Dare consigli o criticare il gioco in ogni momento. 3. Fare supposizioni riguardanti una mano che non è stata mostrata.

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

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

69: Gioco Etico

Il poker è un gioco individuale. Chi gioca in *soft play* (giocare in maniera poco aggressiva, quando questo comportamento non comporti alcun vantaggio, con alcuni giocatori) incorrerà in penalità che possono andare dalla confisca di gettoni alla squalifica. Il *chip dumping* (trasferimento di gettoni dal

proprio *stack* a quello di un altro giocatore, N.d.T.) e altre forme di *collusion*, verranno penalizzate con la squalifica.

70: Violazioni dell'etichetta

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

71: Ammonimenti, Penalità e squalifica

A: Le possibili opzioni includono **ma non si limitano a** ammonimenti verbali, una o più "mani saltate", "giri saltati" e la squalifica. Le penalità che comportino "giri saltati" vengono assegnate come segue: il giocatore salta una mano per ogni giocatore (incluso il giocatore stesso) al tavolo nel momento in cui viene data la penalità, moltiplicato per il numero di giri di penalità. Infrazioni ripetute sono soggette ad incremento della penalità assegnata. I giocatori allontanatisi dai tavoli, o in penalità, possono essere eliminati dal torneo a causa delle Ante o dei Bui.

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

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

D: I gettoni di un giocatore squalificato saranno rimossi dal gioco.



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN. 2022 Recommended Procedures, Version 1.0, September, 2022

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

RP-1. Bottoni speciali per gli All-in E' consigliato l'utilizzo di bottoni speciali per gli *all-in*, che indichino chiaramente che la puntata di un giocatore è un *all-in*. Questi bottoni dovrebbero essere custoditi dal dealer (piuttosto che da ogni giocatore). Quando un giocatore va in *all-in*, il dealer dispone il bottone di fronte al giocatore, pienamente visibile dal resto del tavolo.

RP-2. Portare le puntate nel pot è sconsigliato L'abitudine di portare le puntate nel *pot* mentre la fase di puntata e rilanci procede (quindi durante un *round* di puntate) è una cattiva pratica di gestione del tavolo. La riduzione della quantità di gettoni puntati (a seguito della aggiunta di essi o parte di essi al *pot*) può influenzare l'azione, creare confusione ed aumentare il rischio di errore. Il TDA raccomanda che i dealer non tocchino le puntate dei giocatori salvo che si richieda un conteggio. Solo il giocatore che sia ingaggiato nell'azione può chiedere al dealer di posizionare i gettoni nel *pot*.

RP-3. Effetti personali

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

RP-4. Mazzo disordinato

Quando rimangono delle carte da distribuire nel corso di una mano e lo *stub* (la porzione di mazzo rimasto in mano al dealer, *N.d.T.*) dovesse accidentalmente cadere (ovviamente sul tavolo, *N.d.T.*) e dovesse risultare disordinato: 1) è, come prima scelta, preferibile tentare di ricostruire l'ordine originale dello *stub*, se possibile; 2) se non fosse possibile, tentare di ricreare un nuovo *stub* utilizzando solo le carte provenienti dallo *stub* stesso (quindi senza le carte del *muck* né le carte precedentemente bruciate). Il nuovo *stub* dovrebbe essere mischiato (*wash shuffle* e *riffle* secondo procedura) e tagliato,

e il gioco procedere con il nuovo *stub* ottenuto; 3) se, cadendo, lo *stub* dovesse mischiarsi con le carte del *muck* e/o le carte in precedenza bruciate, allora si procede a mischiare (secondo procedura) lo *stub*, le carte del *muck* e/o le carte bruciate insieme; il nuovo *stub* va quindi tagliato per poi procedere con questo nuovo *stub* ottenuto.

RP-5. Board girato prematuramente Il *board* e le carte bruciate possono, occasionalmente, essere girate prematuramente per errore, prima cioè che l'azione nel *round* di puntate precedente sia terminata. Di seguito sono elencate le procedure generali per risolvere queste situazioni.

A: Per il flop prematuro: la carta bruciata viene lasciata al suo posto. Le carte del flop girate prematuramente tornano nello *Stub* e vengono rimischiate. Viene quindi girato un nuovo flop (senza bruciare un'altra carta) dallo *stub* rimischiato.

B: Per il *turn* prematuro: lo scarto del *turn* rimane come scarto. Il *turn* viene rimesso nello *stub* e l'intero *stub* viene rimischiato. Il *turn* viene distribuito dallo *stub* (senza ulteriore scarto).

C: Per il *river* prematuro: **lo scarto del *river* rimane come scarto. Il *river* viene rimesso nello *stub* e l'intero *stub* viene rimischiato. Il *turn* viene distribuito dallo *stub* (senza ulteriore scarto).**

D: Carta prematura nello stud: **la carta prematura viene rimessa nello *stub* e l'intero *stub* viene rimischiato(vedere PR 17, rimischiare), e la nuova carta viene distribuita dallo *stub* senza ulteriore scarto.**

RP-6. Efficiente movimento dei giocatori

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

RP-7. Tempistica per i cambi dealer.

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

RP-8. Procedure in *Hand for Hand* A: il diritto di partecipare al *payoff* comincia all'annuncio "terminata la mano incorso di procederà *hand for hand*". Se nella mano in corso viene eliminato un numero di giocatori sufficiente perché si oltrepassi l'ultima posizione pagata, i giocatori eliminati hanno diritto ad una parte della posizione (o posizioni) pagata/e nella mano corrente. Es: NLHE, 50 posizioni

pagate. Rimangono 52 giocatori nel momento in cui avviene l'annuncio e durante la mano vengono eliminati 3 giocatori. Tutti i 3 giocatori eliminati dividono il 50esimo premio pagato.

B: Durante la modalità *hand for hand*, si considera che ogni mano duri lo stesso ammontare di tempo, indipendentemente da quanto duri effettivamente. Lo standard del TDA è di 2 minuti per mano. La decurtazione di 2 minuti dal clock del torneo comincia con la mano in corso al momento dell'annuncio. Es: mancano 17:30 del livello corrente quando avviene l'annuncio. All'inizio della mano successiva il clock viene impostato a 15:30. Allo start della mano successiva, viene impostato a 13:30 e così via.

C: Affinchè i giocatori possano essere a conoscenza del momento esatto in cui il livello cambia, laddove sia possibile la riduzione del clock di 2 minuti dovrebbe avvenire ad ogni mano e non raggruppando le riduzioni in una (o più) dopo più mani giocate.

D: I bui continuano ad aumentare man mano che il tempo passa alla velocità di 2 minuti per mano e vengono raggiunti nuovi livelli di gioco.

E: I giocatori sono incoraggiati, ma non viene loro richiesto, a stare seduti al proprio posto durante la fase *hand for hand*.

F: nel caso in cui un giocatore in *all-in* venga chiamato durante la fase *hand for hand*, le carte di tutti i giocatori nella mano devono rimanere coperte. Il dealer non dovrebbe procedere ad alcuna azione finchè non gli vengano date istruzioni.

RP-9 Numero di giocatori al tavolo finale

Negli eventi *9-handed* o *8-handed*, il tavolo finale verrà costituito a partire da 2 tavoli da 5 giocatori l'uno (al momento dell'uscita del decimo – in *9-handed* – o del nono – in *8-handed* - giocatore N.d.T.).

Negli eventi *7-handed* o *6-handed*, il tavolo finale verrà costituito a partire da 2 tavoli da 4 giocatori l'uno (al momento dell'uscita dell'ottavo – in *7-handed* – o del settimo – in *6-handed* - giocatore N.d.T.).

RP-10 Procedure di distribuzione nei tornei Stud A: una carta coperta mostrata accidentalmente a causa della distribuzione iniziale, diventerà la carta scoperta di quel giocatore e la terza strada verrà distribuita coperta allo stesso giocatore. Il giocatore in questione può essere il *bring-in*.

B: una carta mostrata accidentalmente dal dealer in settima strada, verrà rimpiazzata se rimane possibilità di azione nella mano. La settima strada dovrebbe essere distribuita coperta anche se non rimane possibilità di azione nella mano e nelle situazioni di *all-in* il giocatore non a rischio mostra per primo.

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

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

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

F: le puntate non saranno raddoppiate in quarta strada per le coppie esposte.

G: per carte distribuite prematuramente nei giochi stud, vedi RP-5D

H: procedura per settima strada con mazzo corto. Se prima di distribuire la settima strada, il numero di carte nello *stub* fosse meno del numero necessario (numero giocatori rimanenti + carta bruciata + ultima carta non distribuita), si proceda come segue: A) se il numero necessario può essere raggiunto aggiungendo le tre carte bruciate precedentemente (per la

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

RP-11: Ante – formati e riduzioni

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

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

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

RP-13: I dealer dovrebbero ordinare i gettoni nei giochi *split-pot* Ove possibile, i dealer dovrebbero ordinare periodicamente i gettoni nel piatto nei giochi *split-pot*. L'ordine dei gettoni nel piatto non dovrebbe oscurare la visuale dei giocatori o interrompere il gioco.

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

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

RP-15: Comunicazione appropriata fra i membri dello staff

A: Il dealer uscente deve comunicare al dealer entrante le informazioni importanti relative al tavolo.

Esempi includono: informazioni sui bui, giocatori con warning o penalità, comportamento inappropriato.

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

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

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

RP-17: Procedure draw betting

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

RP-18: Ordine dei mixed games

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

RP-19: Ridurre lo stalling

La casa da gioco dovrebbe annunciare chiaramente l'intenzione di ridurre lo stalling in maniera che quei giocatori sappiano che ci sia aspetta azioni di gioco tempestive.

E' raccomandato che ogni casa da gioco stabilisca metodi creativi per ridurre lo stalling. Alcuni metodi usati con successo da alcune case da gioco membre della TDA includono:

rottura casuale dei tavoli invece che seguire un elenco di rottura, usare un numero prefissato di mani per livello, giocare giro per giro, soft mano per mano e aggiungere lo shot clock.



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN. Illustration Addendum 2022 Rules Version 1.0, September, 2022

Regola 10: Rottura dei tavoli, procedimento a 2 fasi.

Un procedimento a due fasi casuale, o a “doppio cieco”, assicura che non vi siano favoritismi nell’assegnazione dei posti. Un esempio di tale procedimento: 1) si mostrano ai giocatori del tavolo in rottura le *seat cards* del nuovo tavolo (ovvero i posti disponibili, N.d.T.), quindi si mischiano face-down e si riuniscono in un mazzetto; 2) il dealer distribuisce una carta da gioco face-up ad ogni giocatore. Le *seat cards* vengono quindi distribuite ai giocatori partendo da quello con la carta più alta (anche in base al seme).

Regola 11-D bilanciamento dei tavoli e gioco fermo.

Esempio: NLHE 9 handed, il tavolo A ha 5 giocatori, il tavolo B ha il numero di giocatori più alto: 8. Il gioco viene fermato sul tavolo A una volta che il Grande buio raggiunge la sedia vuota.

Regola 16: Carte mostrate per tutti gli *all-in*. “Tutte le carte verranno mostrate senza alcun ritardo una volta che un giocatore è in *All-in* e tutti i turni di puntata dei rimanenti giocatori sono terminati.”

Questa regola significa che tutte le carte coperte di tutti i giocatori saranno scoperte quando almeno un giocatore è in *all-in* e non vi sia alcuna possibilità di ulteriore azione di puntata da parte degli altri giocatori. Non si attende lo *showdown* per mostrare le carte, non si attende la divisione dei *side pot* per girare le carte del giocatore in *all-in* che gioca solo per il *main pot*; se l’azione è terminata (non vi è più alcuna possibilità di azione, N.d.T.) in qualunque strada (*flop*, *turn*, o *river*, N.d.T.) prima dello *showdown*, si mostrano tutte le carte in quel punto della mano, poi si procede a girare le rimanenti carte del *board*.

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

Esempio 2. NLHE. Rimangono 3 giocatori. Pre-*flop*, il giocatore A (più corto in *stack*), punta *all-in*, il

giocatore B chiama, il giocatore C chiama. Non si mostrano le carte poiché B e C hanno ancora dei gettoni, quindi è possibile un'ulteriore azione di puntata.

Al *flop* B e C fanno entrambi *check*; l'azione di puntata è ancora possibile, quindi non si girano ancora le carte.

Al *turn* B punta *all-in*, C chiama. Adesso si girano tutte le carte (di A, B e C) poiché non è possibile alcuna ulteriore azione. Si brucia una carta, si gira il *river* e si procede all'assegnazione del punto vincente. Si assegna il *side pot* tra B e C come prima cosa, poi si assegna il *main pot*. Attenzione: non si coprono le carte di A finché viene assegnato il *side pot* tra B e C.

Esempio 3. NLHE. Rimangono 3 giocatori. Pre-*flop*, giocatore A (più corto in *stack*), punta *all-in* per 700 e viene chiamato sia da B che da C, che rimangono con gettoni per un valore di svariate migliaia. Non si mostrano le carte poiché B e C hanno ancora dei gettoni, quindi è possibile un'ulteriore azione di puntata.

Al *flop* B e C fanno entrambi *check*; l'azione di puntata è ancora possibile, quindi non si girano ancora le carte.

Al *turn*, B punta 1000, e C chiama. Dato che sia B che C hanno ancora gettoni e deve ancora essere girato il *river*, non si mostrano ancora le carte.

Al *river*, B e C fanno entrambi *check*. Adesso si girano tutte le carte (di A, B e C) poiché non è possibile alcuna ulteriore azione ed ci si avvia all'assegnazione del punto vincente. Si assegna il *side pot* di 2000 tra B e C, poi si assegna il *main pot*. Attenzione: non si coprono le carte di A finché viene assegnato il *side pot* tra B e C.

Regola 18: Chiedere di vedere una mano

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

Esempio 2: NLHE. 4 giocatori rimasti nella mano. Al *river*, A punta 1000, B chiama, C rilancia a 5000,

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

Regola 20: Assegnazione dei gettoni dispari. D: Regola cancellata nel 2022

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

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

Regola 38: Carte bruciate dopo azione sostanziale.

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

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

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

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

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

Regola 43: Ammontare dei rilanci. “ammontare della maggiore puntata o del rilancio precedenti nel round di puntate corrente” Questa dicitura si riferisce alla maggiore azione “addizionale” o all’ultimo incremento legale” effettuato da un precedente giocatore in puntata nel *round* corrente. Il *round* corrente è la “strada corrente”, ovvero *pre-flop, flop, turn, river* nei giochi con *board*. 3^a – 4^a – 5^a – 6^a – 7^a strada nel 7 *stud*, etc.

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

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

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

Esempio 4-A: NLHE, bui 25-50. A rilancia di 75, per un totale di 125. SI NOTI che 125 totali= 50 (puntata) più 75 (rilancio). Il rilancio successivo in questa strada deve essere almeno “dell’ammontare della maggiore puntata o del rilancio precedenti nel *round* di puntate corrente”, ovvero 75. B rilancia

del minimo (75) per un totale di 200. C rilancia di 300, per un totale di 500. Abbiamo ora una puntata di 50, due rilanci di 75 e un rilancio di 300 per un totale di 500. Se D vuole rilanciare, il rilancio deve essere “dell’ammontare della maggiore puntata o del rilancio precedenti nel *round* di puntate corrente”, che è 300. Quindi D dovrebbe rilanciare di 300 per un totale di 800.

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

Regola 45: Puntata con più gettoni.

“Quando si fa fronte ad una puntata, a meno che venga dichiarato verbalmente il *raise*, una puntata effettuata utilizzando più di un gettone è considerata *call* se non vi sia alcun gettone che possa essere rimosso lasciando nel piatto almeno l’ammontare del *call*. Se la rimozione di un singolo gettone lascia nel piatto un ammontare uguale o superiore al *call*, la puntata viene regolamentata dalla regola standard del 50% secondo la regola 41.”

Utile regola empirica nella pratica: effettivamente, significa che se uno dei gettoni di minore denominazione nella puntata viene rimossa e lascia meno dell’ammontare del *call*, si considera un *call*. Se uno dei gettoni di minore denominazione nella puntata viene rimossa e lascia un ammontare uguale o superiore al *call*, la puntata viene regolamentata dalla regola standard del 50% secondo la regola 41.

Esempio 1: Non c’è un gettone che possa essere rimosso lasciando l’ammontare del *call*. 1-A: Il giocatore A apre dopo il *flop* per 1200, B mette due gettoni da 1000 senza alcuna dichiarazione. Questo è un *call*, poiché nessun gettone può essere rimosso lasciando l’ammontare del *call* (1200).

1-B: NLHE, bui 250-500. Pre-*flop* UTG rilancia di 600, per un totale di 1100. UTG+1 mette un gettone da 500 e uno da 1000 senza alcuna dichiarazione. Questo è un *call*, poiché né il gettone da 500 né quello da 1000 può essere rimosso lasciando l’ammontare del *call* (1100).

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

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

Regola 46: Gettoni di puntate precedenti non fisicamente nel pot

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

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

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

Caso 4: se i gettoni precedenti vengono parzialmente ritirati

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

Regola 47: Riapertura dei rilanci. Esempio 1. Serie di piccole puntate *all-in* che siano cumulativamente pari ad un rilancio

pieno e quindi riaprono i rilanci: NLHE, bui 50-100. Dopo il *flop*, A apre di 100 per il minimo. B punta *all-in* per un totale di 125. C chiama 125, D punta *all-in* per un totale di 200, E chiama 200.

L'azione torna ad A che fa fronte ad un rilancio totale di 100. Dato che 100 è un rilancio completo, il rilancio è riaperto per A che può fare *fold*, *call*, o *raise*. Si noti che né l'incremento di B di 25, né quello di D di 75 rappresentano singolarmente un rilancio pieno, ma sommati insieme raggiungono un rilancio pieno e quindi riaprono il rilancio per "quei giocatori che abbiano già fatto azione e facciano fronte almeno ad un rilancio completo nel momento in cui il diritto di azione torni a loro".

Esempio 1-A: Al termine dell'esempio 1 sopracitato, A chiama il totale di 200 (aggiungendo 100 alla sua puntata precedente). Il turno è ora di C, che fa fronte ad un incremento di soli 75. C avendo in precedenza chiamato per 125, fa ora fronte a un totale di 200 (incremento

di 75). C deve far fronte in totale a 225 perché siano riaperti i rilanci. Poiché 75 non è un rilancio pieno, i rilanci non sono riaperti per C che può quindi chiamare aggiungendo 75, *foldare*, ma non può rilanciare.

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

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

Esempio 3. Piccoli *all-in*, 2 scenari. NLHE, bui 2000-4000. Pre-flop A chiama il grande buio e punta 4000. B *folda* e C punta *all-in* per un totale di 7500 (un incremento di 3500 oltre i 4000 di grande buio). Tutti *foldano* fino al piccolo buio che *folda* anch'egli.

Esempio 3-A. E' di 3500 l'ammontare necessario al grande buio, che non ha ancora fatto azione, per chiamare. Il grande buio può fare *fold*, chiamare i 3500 di incremento, o rilanciare di almeno 4000 per un totale di 11500. Il grande buio chiama, ed ora è 3500 l'ammontare necessario ad A per chiamare. A ha già fatto azione e sta facendo fronte a un incremento di 3500, che non è un rilancio pieno. Quindi A può solamente fare *fold* o chiamare aggiungendo 3500. Non può rilanciare perché non fa fronte "almeno ad un rilancio completo" quando l'azione ritorna a lui.

Esempio 3-B. Il grande buio rilancia il minimo (4000), per un totale di 11500. Ora è 7500 l'incremento per A e poiché è più di un rilancio completo, il rilancio è riaperto per A che può quindi fare *fold*, *call*, o

rilanciare.

Regola 51: Azioni Vincolanti / *Undercall* nel proprio turno

Esempio 1: NLHE, bui 1000-2000. Post-*flop*, A apre per 2000, B rilancia a 8000, C spinge in silenzio 2000. C ha fatto *undercall* sulla puntata di B. Per la regola 39-B, dato che quella di B non è puntata di apertura (quella di A lo è) e il round di puntate ha più giocatori, a discrezione del TD si può richiedere a C di completare un *call* oppure permettergli di perdere le 2000 chips dell'*undercall* e foldare.

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

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

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

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

Esempio 2: come esempio 1 sopra, il giocatore B folda e il dealer realizza che la puntata *pot* del giocatore A avrebbe dovuto essere 10.500. Non vi è stata azione sostanziale, così A deve aumentare la propria puntata a 10.500.

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

Regola 53-A: Azione fuori turno

Esempio 1: THE 50-100. Post *flop* posto 3 apre per 300, posto 4 folda, l'azione è al posto 5 quando posto 6 dichiara "raise 800". Step 1: l'azione torna alla posizione corretta (posto 5) che fa fronte ad una puntata di 300. Step 2: se il giocatore al posto 5 fa *call* o *fold*, l'azione non è cambiata per il posto 6 che è quindi vincolato al rilancio fino a 800.

Tuttavia, se posto 5 rilancia (ad esempio fino a 600), allora l'azione per il posto 6 è cambiata da una puntata di 300 ad una puntata di 600. I gettoni per il valore di 800, essendo l'azione cambiata, possono essere restituiti al giocatore posto 6 che ha tutte le opzioni aperte: *call* 600, *re-raise* fino almeno a 900, oppure *fold*.

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

Regola 53-B: Azione sostanziale fuori turno. Un giocatore che fosse saltato da un'azione fuori turno deve difendere il proprio diritto ad effettuare azione. Se trascorre un ragionevole lasso di tempo e il giocatore saltato non si esprime per tempo lasciando che avvenga azione sostanziale (regola 35) alla sinistra dell'azione fuori turno, quest'ultima risulta vincolante. Il *floor* verrà chiamato per stabilire come considerare la mano saltata.

Esempio 1: NLHE, bui 100-200. UTG (posto 3) punta 600. Il posto 4 viene saltato dal posto 5 che chiama 600 fuori turno. Posto 6 ci pensa per un momento e poi fa *fold*. Ci sono ora 2 giocatori che hanno effettuato azione con coinvolgimento di gettoni alla sinistra del posto 4.

Due giocatori con gettoni qualifica questa fattispecie come azione sostanziale (Regola 35). Inoltre il posto 4 ha avuto un tempo ragionevole per portare all'attenzione del dealer il fatto di essere stato saltato. Il *call* del posto 5 è vincolante a causa dell'azione sostanziale fuori turno, e il *fold* fuori turno del posto 6 è vincolante (vedi regola 50). Il *floor* viene chiamato per prendere una decisione sul destino della mano del posto 4. (???)

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

