

# POKER

CONSULTAGIOVANI MONTEGALDA PRESENTA

## TORNEO DI POKER TEXAS HOLD'EM

PRIMO TORNEO DI POKER TEXAS HOL'EM PRESSO  
COMUNE DI MONTEGALDA

A partire da Mercoledì 27 gennaio e per tutti i venerdì  
di febbraio fino ad eleggere il vincitore. Chi vince le eliminatorie  
passa direttamente al tavolo finale

PER INFO E COSTI CONTATTATECI ALL'INDIRIZZO EMAIL  
[consultagiovani@comune.montegalda.vi.it](mailto:consultagiovani@comune.montegalda.vi.it)  
O AL NUMERO  
340/2755463, Frigo Luca

Primo Premio un Netbook!  
Premi fino all'8° classificato  
NON MANCATE!



# CONSULTA GIOVANI DI MONTEGALDA TORNEO DI POKER TEXAS HOLD'EM

## NOTE PRINCIPALI

**Il principale scopo del torneo, oltre al divertimento è tuttavia far conoscere ai molti questo divertentissimo gioco**

**Quota di Iscrizione € 20**

**Massimo iscritti 64**

**Le iscrizioni dovranno pervenire entro il giorno sabato 23 gennaio 2010**

### **Premi**

**1° PREMIO NETBOOK**

**2° PREMIO TELEFONO CELLULARE**

**3° PREMIO CENA PER DUE PERSONE PRESSO RISTORANTE "DA CULATA"**

**4° PREMIO SET 500 CHIPS TEXAS HOLD'EM (QUELLO DEL TORNEO)**

**5° PREMIO SET 500 CHIPS TEXAS HOLD'EM (QUELLO DEL TORNEO)**

**6° PREMIO RICARICA TELEFONICA 25€**

**7° PREMIO GRAPPA BRUNELLO**

**8° PREMIO GRAPPA BRUNELLO**

**Il Torneo si effettuerà nei seguenti giorni, non presentarsi equivale a perdere la partita.**

<b>Mercoledì 27 gennaio 2010</b>	<b>TAVOLO 1 e TAVOLO 2 (eliminatorie)</b>	Ore 21.00 entrambi i tavoli
<b>Mercoledì 3 febbraio 2010</b>	<b>TAVOLO 3 e TAVOLO 4 (eliminatorie)</b>	Ore 21.00 entrambi i tavoli
<b>Mercoledì 10 febbraio 2010</b>	<b>TAVOLO 5 e TAVOLO 6 (eliminatorie)</b>	Ore 21.00 entrambi i tavoli
<b>Mercoledì 17 febbraio 2010</b>	<b>TAVOLO 7 e TAVOLO 8 (eliminatorie)</b>	Ore 21.00 entrambi i tavoli
<b>Mercoledì 24 febbraio 2010</b>	<b>TAVOLO FINALE</b>	Ore 21.00

**Passa la tavolo finale il vincitore dei tavoli eliminatori.**

**All'assegnazione del tavolo , la sera della partita, verranno consegnate, in uguale quantità, le Fisches ai partecipanti. I tavoli verranno precedentemente estratti a sorte ed organizzati dallo staff organizzatore per facilitare l'invio del programma incontri agli iscritti ed ottenere una equilibrata distribuzione dei partecipanti.**

**Il DEALER è il mazziere. Egli chiama le giocate, sistema e divide i pot. Qualora si rendesse necessario l'organizzazione inserirà un mazziere al tavolo.**

**Le partite si svolgeranno su un arco di 2H con rialzo puntate programmato ogni 15 minuti. La tabella dei rilanci verrà resa nota la sera dell'inizio del torneo. Il luogo di svolgimento è il terzo piano del comune di Montegalda.**

**Vince chi, al termine delle due ore di gioco, è ancora in partita e ha il maggior valore di Fiches. Potrà assistere del pubblico in quantità e modi a discrezione dei responsabili del torneo che faranno accedere o potranno allontanare le persone in ogni momento durante il corso del torneo. I responsabili del torneo saranno resi noti prima dell'inizio della prima partita.**

**Le iscrizioni dovranno pervenire entro il giorno 25 gennaio 2010 ai seguenti indirizzi email**

**[Luca.frigo@alice.it](mailto:Luca.frigo@alice.it)**

**[consultagiovani@comune.montegalda.vi.it](mailto:consultagiovani@comune.montegalda.vi.it)**

**Indicando Nome, Cognome, email e Numero di Telefono o contattando il sig. Luca Frigo al numero 340/2755463. I soldi dell'iscrizione dovranno essere consegnati entro l'inizio della prima partita del torneo. Una persona che ha precedentemente confermato la sua presenza e non partecipa al gioco è COMUNQUE obbligata a pagare la quota di iscrizione.**

**TEXAS HOLD'EM - TORNEO**  
**CODICE DI GARA**

## **SEZIONE I PRINCIPI GENERALI**

**Il Texas Hold'em si gioca con un mazzo di 52 carte francesi.**

### **Articolo 1 ISCRIZIONE**

**Per essere ammessi all'elenco dei partecipanti è necessario pagare una iscrizione, preventivamente stabilita e comunicata, in un'unica soluzione che da diritto ad un ammontare in gettoni prestabilito ed in nessun caso incrementabile se non con le meccaniche di gioco.**

**Esaurito l'ammontare dei gettoni il giocatore viene considerato eliminato dal torneo senza alcuna possibilità di rientro.**

### **Articolo 2 COMPOSIZIONE DEL TAVOLO**

**Nel Texas Hold'em il tavolo da gioco può essere composto da un minimo di 2 ad un massimo di 11 giocatori..**

**L'assegnazione del posto al tavolo avviene per sorteggio, che può essere sia manuale che elettronico, all'inizio del torneo o per decisione del direttore di gara in seguito a riequilibrio dei tavoli durante lo svolgimento della gara stessa.**

### **Articolo 3 RITARDATARI**

**Qualora un giocatore si presenti in ritardo potrà comunque prendere parte al Torneo potrà comunque prendere parte al Torneo**

**NON E' POSSIBILE ENTRARE DOPO IL LIVELLO 3**

**Tale disposizione vale ESCLUSIVAMENTE per i giocatori IN RITARDO che si erano prenotati un posto tramite mail o contatto telefonico, NON PUO' IN NESSUN CASO valere per un giocatore che sia USCITO dal torneo nei primi livelli.**

## **Articolo 4**

### **MAZZIERE (DEALER)**

**Il mazziere (Dealer) è individuato tramite un segnaposto, in gergo Bottone (Button) che viene sempre utilizzato anche quando la distribuzione delle carte avviene tramite un impiegato. La posizione al tavolo del mazziere viene sorteggiata all'inizio del torneo e procede in senso orario ad ogni turno di gioco salvo eccezioni come ad esempio eliminazione del piccolo buio.**

## **Articolo 5**

### **PUNTATE OBBLIGATORIE**

**Per aver diritto di partecipare al gioco tutti i giocatori, a turno, devono effettuare le puntate obbligatorie prima dell'inizio della mano:**

- 1. piccolo buio (Small Blind) viene posizionato dal giocatore immediatamente successivo al mazziere.**
- 2. grande buio (Big Blind) doppio rispetto al piccolo buio, viene posizionato dal giocatore immediatamente successivo al piccolo buio.**
- 3. ante, opzionale, può essere richiesto in alcune fasi del torneo ed è obbligatorio per tutti i partecipanti al gioco, in ogni mano.**
- 4. Le puntate obbligatorie vengono incrementate con tempi prestabiliti prima dell'inizio del torneo e resi noti a tutti i giocatori partecipanti.**

## **Articolo 6**

### **MECCANICA DI GIOCO**

**1. Il mazziere/impiegato una volta constatata la regolarità della mano:**

- Bottone dealer regolarmente posizionato;**
- Presenza delle due puntate obbligatorie, o comunque in assenza del piccolo buio presenza del grande buio;**
- Presenza dell'ante se richiesto;**

**procede in senso orario alla distribuzione delle due carte personali ( Hole Cards ), con due giri di distribuzione, cominciando dal piccolo buio.**

**2. Terminata la distribuzione delle carte ha inizio il primo turno di puntate. Il dealer/impiegato dà la parola a turno ai giocatori partendo al primo giocatore dopo il grande buio, i quali possono vedere la giocata (Call), rilanciare (Raise), passare (Fold).**

3. Tutti i turni di puntata terminano quando è stato visto il rilancio più alto o un solo giocatore non ha passato o tutti i giocatori hanno ceduto la parola (Ceck) e tutti i giocatori aventi diritto hanno espresso la propria giocata.

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

5. Ha inizio il secondo turno di puntate a partire dal primo giocatore, rimasto in gioco, dopo il mazziere (Dealer).

6. Al termine del secondo turno di puntate il mazziere/impiegato scarta la prima carta del mazzo e scopre una carta (Turn) sul tavolo.

7. Ha inizio il terzo turno di puntate a partire dal primo giocatore, rimasto in gioco, dopo il mazziere (Dealer).

8. Al termine del terzo turno di puntate il mazziere/impiegato scarta la prima carta del mazzo e scopre una carta (River) sul tavolo.

9. Ha inizio il quarto di puntate a partire dal primo giocatore, rimasto in gioco, dopo il mazziere (Dealer Button).

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

## **Articolo 7**

### **SCALA DEI PUNTEGGI**

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

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

8. Doppia Coppia: quattro carte di due valori diversi

9. Coppia: due carte dello stesso valore.

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

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

Eventuali gettoni dispari saranno assegnati ai giocatori vincenti partendo dalla prima posizione dopo il dealer.

## **Articolo 8**

### **PROCEDURE DI GARA**

- 1. Dopo il sorteggio dei posti e la sistemazione di tutti i giocatori, il direttore di gara dà inizio al torneo.**
- 2. 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 il direttore di gara farà spostare di tavolo un giocatore facendolo accomodare nel tavolo in modo da bilanciare lo stesso rispettando la posizione precedente.**
- 3. Quando la somma dei posti liberi ai tavoli equivale al numero di giocatori seduti nell'ultimo tavolo il direttore ne dispone la chiusura assegnando per sorteggio i giocatori ai posti liberi degli altri tavoli.**
- 4. Il giocatore ha l'obbligo di occupare il posto sorteggiato nel più breve tempo possibile pena sanzioni disciplinari a discrezione del direttore di gara.**
- 5. Il torneo termina quando viene eliminato il secondo giocatore rimasto in gara.**

## **SEZIONE II**

### **TECNICA** **Articolo 9**

#### **LE PUNTATE**

**Le possibili azioni di puntata sono le seguenti:**

**BET (punto);**

**CHECK (parola);**

**CALL (vedo);**

**RAISE (rilancio);**

**FOLD (passo);**

**BET: Puntata iniziale di valore sempre non inferiore a quello del big blind (grande buio), per importi maggiori, preflop il bet deve essere almeno il doppio del grande buio; stabilisce un nuovo minimo di entrata, non è trattata come un rilancio.**

**CHECK: è un'astensione temporanea dal gioco, che dà diritto a chi segue di compiere un'azione di puntata.**

**CALL: vedere la giocata.**

**RAISE:** Rilanciare dopo un bet precedente.

**FOLD:** Passare una mano, in nessun caso dichiarando fold un giocatore a diritto di tenere le proprie carte.

## **Articolo 10 PUNTARE E RILANCIARE**

- 1. Puntare tutti i propri gettoni viene detto All In.**
- 2. Ogni puntata non all-in deve essere almeno dell'importo della precedente puntata o rilancio di quel giro.**
- 3. Un'affermazione verbale che denota un'azione è vincolante, se in un giro viene dichiarato verbalmente fold, call, bet, raise o check, il giocatore è costretto a mantenere l'annuncio .**
- 4. Battere sul tavolo con la mano è un'astensione temporanea dal gioco (check).**
- 5. Non è permesso agire deliberatamente fuori dal proprio turno. Un'affermazione o una dichiarazione verbale fuori dal turno può essere considerata vincolante se non c'è una puntata, una chiamata o un rilancio da un giocatore che interviene dopo che l'infrazione è stata commessa. Un giocatore che ha chiamato (call) fuori dal turno non può cambiare la sua chiamata in un rilancio in nessuna circostanza.**
- 6. Un giocatore che punta o chiama mettendo dei gettoni nel piatto è costretto per mezzo di questa azione a mettere il corretto ammontare della scommessa. Classico esempio proprio prima dello showdown, quando mettendo dei gettoni nel piatto si induce l'avversario a mostrare la mano vincente prima che l'intero ammontare richiesto per chiamare è stato messo nel piatto.**
- 7. Non sono permessi rilanci in più movimenti. Il dealer deve far rispettare questa regola senza che gli venga richiesto. Per proteggere il diritto a rilanciare, il giocatore deve sia dichiarare l'intenzione verbalmente che mettere il giusto importo di gettoni nel piatto.**
- 8. Se un giocatore punta un singolo gettone che è più grande delle puntate ma non dichiara un rilancio l'azione è considerata come chiamata (call).**
- 9. Tutte le chiamate e puntate di un' ammontare erroneamente più basso devono essere aumentate al giusto ammontare se l'errore viene scoperto prima che il giro delle puntate sia stato completato. Questo include azioni come puntare un 'importo più basso del minimo stabilito (ad eccezione dell'all-in). Nessuno giocatore può cambiare una chiamata in un rilancio perché la scommessa è stata fatta.**
- 10. Un rilancio All In che non sia superiore di almeno il 50% della puntata precedente non consente al giocatore che aveva effettuato la prima puntata o ad altri giocatori che l'avevano vista (call) di rilanciare ancora, si possono solo adeguare al piatto (call).**

**11. Se un giocatore fa un rilancio insufficiente, ma che raggiunga almeno il 50% del rilancio minimo legale, gli sarà imposto di completare il suo rilancio alla somma minima richiesta, e niente più. Un rilancio inferiore al rilancio minimo legale non autorizza un giocatore, avendo già effettuato il proprio gioco, a rilanciare.**

**12. Il numero dei rilanci in tutti i giri è illimitato.**

**13. La puntata minima è l'importo del grande buio, a meno che il giocatore non vada all-in. Se il grande buio non ha gettoni sufficienti per puntare l'importo richiesto, chiunque entri nel piatto è tenuto a mettere la somma richiesta dal grande buio. (a meno che non si vada all-in per una somma inferiore). 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 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.**

**14. Quando un giocatore è all-in e le puntate sono terminate, le carte devono essere scoperte. 15. Il primo rilancio deve essere almeno il doppio rispetto alla puntata. I rilanci successivi devono essere almeno della somma fra l'importo dell'ultimo rilancio e la differenza col rilancio precedente.**

**Esempio 1 (preflop): bui 50-100, call 100, raise 300, reraise 500.**

**Esempio 2 (dopo il flop): bui 50-100, bet 300, raise 600, reraise 900, reraise 1200**

**8. Una puntata che non rilanci definitivamente i gettoni nel piatto non è considerata vincolante, a meno che il giocatore non abbia dichiarata l'azione.**

**9. 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.**

## **Articolo 12 IL CONFRONTO (SHOWDOWN)**

**1. Un giocatore che desideri prendere il piatto (od una parte del piatto) deve, allo showdown, mostrare obbligatoriamente le sue due carte.**

**2. Il dealer effettua il confronto dei punti e decreta la mano vincente. I giocatori sono responsabili nel tenere le loro carte fino a quando non è stato dichiarato il vincitore. Sebbene dichiarazioni verbali riguardanti il contenuto di una mano non siano vincolanti, qualora un giocatore butti via le proprie carte senza scoprirle a seguito di dichiarazione**

verbale di un avversario, se queste carte non sono più individuabili, il giocatore può perdere la mano.

**3. Dichiarare impropriamente il valore della propria mano, con l'intento di provare a far buttare via le carte ad un altro giocatore una mano vincente è un comportamento scorretto e può portare alla perdita del piatto a seguito dell'intervento del direttore di gara qualora le carte del giocatore vincente non siano entrate in contatto con altre carte e quindi non individuabili facilmente. Comunque tale comportamento scorretto può essere soggetto a sanzioni da parte del direttore di gara.**

**4. Qualsiasi giocatore, dealer, oppure responsabile di sala che vede un importo scorretto di gettoni messi nel piatto o un errore nell'assegnazione di un piatto ha l'obbligo morale di segnalare l'errore.**

**5. Tutte le mani perdenti vengono eliminate dal dealer prima dell'assegnazione del piatto.**

**6. I giocatori hanno il diritto di avere uguale accesso all'informazione sul contenuto della mano di un altro giocatore. Dopo la distribuzione, se le carte vengono mostrate ad un altro giocatore, ogni giocatore a quel tavolo ha diritto a vedere le carte. Durante la distribuzione, le carte mostrate ad un giocatore attivo, il quale potrebbe avere una successiva decisione di puntata su quel giro di puntate, devono essere immediatamente mostrate a tutti gli altri giocatori. Se il giocatore che ha visto quelle carte non è coinvolto nella distribuzione o non può usare quelle informazioni nella mano, l'informazione deve essere tenuta segreta fino a che le puntate non sia finite, così da non influenzare il normale risultato della distribuzione.**

**7. Se c'è un piatto parziale (side pot), il vincitore di quel piatto deve essere deciso prima che il piatto principale (main pot) venga assegnato. Se ci sono più patti parziali, essi vengono decisi ed assegnati partendo dall'ultimo parziale formatosi e così via fino ad arrivare al piatto principale.**

**8. Nel caso di uno Split Pot quando ci sono due o più mani vincenti, le chips devono essere divise in modo più uniformemente possibile (può essere necessario dividerle in pezzi più piccoli) con ogni chip rimasta che deve essere data al giocatore in posizione peggiore (a sinistra del bottone è considerata la posizione peggiore).**

**9. Ogni side pot è diviso (split) come un pot separato. Non devono essere mischiati insieme prima di essere divisi.**

**10. Quando un giocatore andando All-in crea un side pot, il side pot consisterà del piatto corrente più ogni call effettuato pari all'ammontare dell'All-in. Ogni raise, o call in caso di all-in chiamato sotto i limiti, confluirà in un nuovo pot (piatto).**

**8. Se tutti fanno check (o sono all-in) nel giro finale di scommesse il giocatore che ha agito per primo è il primo a mostrare le carte. Se ci sono stati due turni di check, il primo giocatore a mostrare le carte deve essere il primo attivo dopo il bottone. Se ci sono puntate**

nel giro finale l'ultimo giocatore che ha effettuato una scommessa o un rilancio è il primo a mostrare le carte.

## **Articolo 13**

### **MOVIMENTO DEI BUI**

1. La puntata minima o il rilancio permesso per aprire il gioco sono specificati nell'Art.10 e dagli importi dei bui regolati per la partita. Rimangono gli stessi anche quando il giocatore nel buio non ha abbastanza gettoni per coprire l'intero importo.

2. In ogni giro ogni giocatore deve pagare i bui obbligatori. Il metodo seguito per la disposizione del bottone e dei bui può essere indicato in questo modo:

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

⌚ **Dead Button (bottone in posizione morta)**

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

**Caso 1 : Viene eliminato il giocatore in Piccolo Buio.**

Il bottone rimane fermo per un turno consentendo il regolare posizionamento del Piccolo Buio e Grande Buio, nel secondo turno il bottone riprende il movimento.

**Caso 2: Viene eliminato il giocatore in Grande Buio.**

Il bottone si muove al primo turno e il giocatore successivo punta solo il Grande Buio. Nel secondo turno il bottone rimane fermo e si hanno regolarmente entrambi i bui, al terzo turno il bottone riprende il movimento.

3. Un giocatore che posta i bui nella struttura normale del gioco ha l'opzione di rilancio al primo turno d'azione. Anche se i gettoni messi come grande buio sono considerati una puntata, questa opzione di rilancio è mantenuta se qualcuno va all-in di una scommessa inferiore all'aumento minimo.

4. Quando un nuovo giro è annunciato da qualsiasi membro degli arbitri, i nuovi bui sono applicati a partire dalla mano seguente. Una mano inizia quando il mazzo comincia ad essere mischiato.

5. Un giocatore che salta volontariamente un buio durante il cambio del tavolo può essere sanzionato.

**6. In heads-up il bottone sta al piccolo buio e parla per primo prima del « flop ». Al momento del passo di bottone in heads-up, il bottone è aggiustato in modo che il grande buio cambi di giocatore (per evitare che il bottone rimanga due volte sulla stessa persona)**

**7. Ad un nuovo giocatore non possono essere distribuite le carte tra il grande buio ed il bottone quindi un nuovo giocatore entrato al tavolo in tale posizione (posto vuoto) diventerà attivo quando sarà superato dal bottone.**

### **SEZIONE III SITUAZIONI DI GIOCO**

#### **Articolo 14 GIOCATE NULLE**

**1. Una mano è dichiarata nulla e quindi eliminata dal gioco se un giocatore:**

⌚ **Passa o annuncia che passerà alla prima puntata o rilancio.**

⌚ **Getta via le carte lontano dalla propria area di gioco**

⌚ **Quando affrontando una puntata, anche se l'avversario è all-in, allontana le carte dal tavolo o le scopre prima di aver annunciato la propria decisione**

⌚ **Va fuori dal limite concesso per scommettere o rilanciare.**

**2. Anche se gettando le carte lontano dalla propria area di gioco, la mano dovrebbe essere dichiarata nulla, la direzione a sua discrezione, può recuperare la carte qualora chiaramente identificabili e dichiarare la mano attiva se così facendo viene ritenuto dalla direzione stessa nel miglior interesse del gioco ad esempio quando una mano è stata passata per una scorretta informazione data al giocatore.**

**3. Le carte cedute ad un altro giocatore costituiscono sempre un mano inattiva, sia che esse siano coperte che scoperte.**

**4. Se un giocatore si allontana durante una mano, non ci sarà nessun tempo a sua disposizione per tornare e la mano sarà dichiarata Dead (morta).**

**5. Un giocatore deve essere seduto al suo posto nel momento che tutte le mani sono distribuite in modo che la sua mano non sia dichiarata morta. Bisogna anche essere seduti al proprio posto per richiedere il tempo.**

**6. Se un dealer raccoglie delle carte non protette, il giocatore in questione non può fare nessun ricorso e perde la sua puntata. Tuttavia se il giocatore aveva fatto un rilancio e non**

era ancora stato pagato, può recuperarla. Ogni giocatore ha l'obbligo di proteggere le proprie carte se sta partecipando alla mano.

## **Articolo 15**

### **ERRORI DI DISTRIBUZIONE (MISDEALS)**

**1. Se la prima o la seconda holecard distribuita viene scoperta, si ha un misdeal. Il dealer ritirerà la carta, rimescolerà e ritaglierà il mazzo. Se qualunque altra holecard viene scoperta a causa di un errore del dealer, la distribuzione continua. La carta esposta non può essere mantenuta. Dopo aver completato la mano, il dealer sostituirà la carta con la prima carta del mazzo e la carta scoperta verrà usata come burncard (carta bruciata). Se più di una carta viene scoperta, la mano viene annullata. In ogni caso le carte dei due blind non possono essere scoperte in nessun caso.**

**2. Se il dealer distribuisce erroneamente al primo giocatore una carta supplementare, dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto la loro mano iniziale (starting hand), la carta sarà rimessa nel mazzo e usata come carta da bruciare (burncard). Se il dealer distribuisce erroneamente più di una carta supplementare la mano viene dichiarata non valida "misdeal" .**

**3. Se il flop contiene troppe carte, deve essere ridistribuito. (questa regola si applica anche se fosse possibile determinare quale carta era in eccesso).**

**4. Se prima di distribuire il flop, il dealer non ha bruciato una carta, o ha bruciato due carte, si rivolge al Direttore di Gara il quale, qualora non siano state già scoperte le carte del flop (boardcard), si accerta se sia possibile risolvere l'errore usando la corretta carta bruciata e il corretto flop altrimenti, il mazzo deve essere rimescolato. Se l'errore viene individuato dopo l'azione di almeno due giocatori, la mano prosegue regolarmente.**

**5. Per la regola del rimpiazzo, il giocatore al bottone può ricevere due carte consecutive**

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

**7. Un errore di distribuzione nella quarta carta nel board è rettificato in modo da non influenzare l'identità delle carte comuni che sarebbero state usate senza l'errore. Il dealer brucia e distribuisce piazzando la quinta carta al posto della quarta. Dopo il giro di puntate, il dealer rimescola il mazzo, compresa la carta precedentemente esclusa, escludendo le carte bruciate e gli scarti. Il dealer quindi taglia il mazzo e dispone l'ultima carta senza bruciarne alcuna. Se la quinta carta viene irregolarmente scoperta, il mazzo viene rimescolato e ridistribuito nello stesso modo.**

## **Articolo 16**

### **STRUTTURA E SVOLGIMENTO**

**1.** I giocatori spostati da un tavolo che è stato appena chiuso devono assumere completamente i vantaggi e gli svantaggi del loro nuovo posto. Possono trovarsi di grande buio, di piccolo o di bottone. L'unico posto in cui non possono ricevere le carte è tra il bottone ed il piccolo buio

**2.** I giocatori spostati per equilibrare i tavoli devono essere i futuri bui, e devono essere seduti al posto più vicino alla sinistra del grande buio (dunque mai al posto del piccolo buio). Il tavolo verso il quale è diretto un giocatore deve essere quello assegnato da una procedura prestabilita. I tavoli sono re- equilibrati su una differenza di 3 giocatori.

## **Articolo 17**

### **CRESCITA DEI LIVELLI E CHIP RACE**

**1.** Lo stazionare troppo in una mano per ottenere posizioni favorevoli prima di un cambio di un limite può far incorrere in penalità.

**2.** Man a mano che i livelli avanzano è necessario chips di basso valore facciale con altre di più alto valore. Quando questo succede i giocatori possono avere chips in numero dispari. Ci sono chips che essendo in numero inferiore di quello richiesto, non possono essere cambiate in chips di valore più alto. Per determinare cosa succede a queste chips rimaste, il Dealer attua un Chip Race:

- i giocatori scambiano le chips in chips di valore facciale più alte corrispondenti allo stesso valore.
- ogni chip rimasta che non sarà possibile scambiare farà parte del Chip Race. Queste chips sono posizionate in mezzo al tavolo e sono scambiate collettivamente con chips di valore maggiore dello stesso valore totale. Ogni chips rimanente anche da questo scambio è rimossa dal gioco.
- partendo dallo Small Blind dell'ultima mano giocata viene distribuita ad ogni giocatore che aveva chips spaiate una carta. La carta più alta vince il Race e una chip di quelle in mezzo al tavolo. In caso di pareggio, vince chi ha ricevuto la carta più alta prima.
- si ripete questo procedimento distribuendo la carta singola partendo dalla sinistra del vincitore del Race passato. Questa operazione è ripetuta finché sono presenti chips in mezzo al tavolo.
- Ogni giocatore che partecipa al chip raise ha diritto a vincere solo una delle fiches in gioco
- un giocatore non può essere eliminato da un torneo con un Chip Race. Se accade che un giocatore rimasto con una sola chip la perde al Chip race, egli sarà rifornito di una chip alla ripresa del gioco in modo che possa continuare a giocare.

## **Articolo 18**

### **IRREGOLARITA'**

- 1. Ogni giocatore ha l'obbligo di tenere in evidenza i gettoni di maggiore valore in suo possesso, qualora venga accertato un comportamento scorretto di questo tipo nel caso di proteste di altri giocatori, la direzione di gara deciderà se considerare in gioco i gettoni non in vista e la sanzione da applicare per l'irregolarità.**
- 2. Se una carta con il retro di diverso colore appare in una mano, tutta la distribuzione verrà annullata e tutti i gettoni nel piatto saranno restituiti ai rispettivi giocatori.**
- 3. Se due carte dello stesso valore e seme vengono trovate, tutta la mano non è valida, e tutti i gettoni nel piatto vengono distribuiti ai giocatori che li hanno puntati.**
- 4. Una carta scoperta nel mazzo non sarà considerata. Una carta non considerata verrà rimpiazzata dalla carta successiva nel mazzo, eccetto quando la carta successiva deve essere distribuita ad un altro giocatore, in quel caso, la carta che era scoperta nel mazzo verrà distribuita e sarà rimpiazzata dopo che tutte le altre carte sono state distribuite per quel giro (analogamente a quanto previsto per errore di distribuzione del dealer).**
- 6. Una o più carte mancanti dal mazzo invalidano il risultato di una mano e i gettoni puntati vengono ridistribuiti ai giocatori.**
- 7. Se il mazzo diventa irregolare per alcune ragioni, per esempio il dealer crede che la distribuzione della carte sia terminata e depone il mazzo, la distribuzione deve essere tuttavia terminata, e il mazzo deve essere ricostituito nel modo più giusto possibile.**

## Articolo 19

### CODICE DI COMPORTAMENTO E DISCUSSIONI VERBALI

**1. La direzione ha l'obbligo di mantenere un ambiente piacevole per tutti i partecipanti alle gare , ma non è responsabile per il comportamento di nessun giocatore. I contravventori al codice di comportamento possono essere esclusi dalle sale da gioco.**

**2. I seguenti comportamenti non sono permessi:**

- ⌚ **“Collusion” con un' altro giocatore o altre forme di accordo (inganno);**
- ⌚ **Minacce verbali o fisiche verso qualsiasi giocatore o impiegato;**
- ⌚ **Uso di linguaggio profano o osceno;**
- ⌚ **Creare disturbo per mezzo di discussioni , urla , o per eccessivo rumore;**
- ⌚ **Gettare , strappare , piegare o sgualcire le carte;**
- ⌚ **Distuggere o danneggiare i beni della sala;**
- ⌚ **Usare sostanze illegali;**
- ⌚ **Portare armi.**

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

- ⌚ **Agire deliberatamente fuori dal proprio turno;**
- ⌚ **Gettare violentemente i gettoni;**
- ⌚ **Leggere una mano per un' altro giocatore allo showdown prima che le carte siano state scoperte sul tavolo**

**Rivelare il contenuto di una mano in corso in un piatto giocato da più persone prima che il giro delle puntate sia completo**

⌚ **Rivelare il contenuto di una mano passata (fold) prima che il giro delle puntate sia completo. Divulgare il contenuto della propria mano durante la distribuzione delle carte (deal) persino a qualcuno che non sia in gioco, così da non lasciare nessuna possibilità che qualche informazione venga trasmessa a qualche giocatore ancora attivo.**

- ⌚ **Ritardare deliberatamente l' azione del gioco.**
- ⌚ **Gettare lontano deliberatamente le carte quando si perde**
- ⌚ **Le carte devono essere rilasciate lentamente e basse (non nelle mani del dealer)**
- ⌚ **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 dealer).**

**4. Consigliare ad un giocatore come giocare una mano può portare a penalità.**

**Articolo 20**  
**DIREZIONE DI GARA - LINEE DI CONDOTTA**  
**SANZIONI**

- 1. La direzione si riserva il diritto di prendere decisioni imparziali anche se una stretta interpretazione delle regole può indicare una diversa decisione.**
- 2. Le decisioni del responsabile di sala sono inappellabili.**
- 3. Una decisione riguardante un piatto può essere presa se richiesta prima che la seguente distribuzione inizi (o prima che il gioco finisca o si cambi tavolo) . Altrimenti il risultato della distribuzione resta immutato. 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, la direzione può determinare quanto c'era nel piatto ricostruendo le puntate, e quindi assegnare l'importo al giusto giocatore.**
- 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 al supervisore di esprimere una decisione o altre buone ragioni. In alcune circostanze perciò una parte del piatto può essere trattenuta dalla direzione mentre la decisione è pendente.**
- 6. La stessa azione può avere un significato differente, il possibile scopo di un trasgressore sarà preso in considerazione.**
- 7. Un giocatore prima di agire ha il diritto a richiedere e ricevere informazioni su quali avversari sono in gioco, a quanto ammontino i loro gettoni o se la puntata è sufficiente a riaprire le scommesse.**
- 8. Delle sanzioni possono essere applicate ai giocatori che espongono le loro carte durante l'azione, che buttano le carte fuori dal tavolo, che violano le regole di "una mano-un giocatore", o altri sbagli di questo genere. Delle sanzioni devono essere applicate ai giocatori in caso di collusion, d'ingiurie o di attitudini che perturbano il torneo. I responsabili del torneo dispongono di 3 tipi di sanzioni: L'avvertimento ("warning"), l'esclusione temporanea ("missed hands") o la squalifica. L'esclusione temporanea può essere di 1,2,3, o 4 giri. Un giro di esclusione consiste nel passare tante mani quanto sono i giocatori (compreso l'escluso). Durante un'esclusione temporanea, il giocatore punito deve allontanarsi dal tavolo e i suoi bui sono prelevati. Durante una squalifica, le chip di un giocatore sono ritirate dal torneo. Sbagli ripetuti portano ad un aumento delle sanzioni.**

**9. Le dichiarazioni verbali sul valore della mano di un giocatore non sono vincolanti. Ciononostante, qualsiasi giocatore che dichiara di proposito un valore non corretto della propria mano può essere sanzionato.**

**10. E' strettamente vietato guardare le carte che sarebbero calate.**

**11. Un giocatore che espone la propria mano mentre c'è ancora un gioco in corso, si vede applicare una sanzione ma la sua mano rimane in gioco. La sanzione sarà applicata all'inizio della mano successiva**

**12. Il poker è un gioco individuale. Giocare piano per favorire un altro giocatore sarà sanzionato ed a seconda del caso potrà vedersi sottrarre delle chips oppure una squalifica immediata. Passare chip porta ad una immediata squalifica dei due giocatori**

**13. Un'attitudine scorretta e persistente porta a sanzioni (come per esempio toccare senza ragione gli avversari, toccare le chip o le carte degli altri, ritardare il gioco o parlare senza ragione) I giocatori sono tenuti a giocare quando è il loro turno.**

**Per quanto non previsto nel presente regolamento è data discrezionalità al direttore di gara**