POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSOCIATION

2015 Rules Released Aug 16, 2015

Traduzione a cura di Christian Scalzi e Fabiano Stefanini

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 che, basandosi sui principi sopracitati di correttezza e giustizia, possono anche contraddire le regole tecniche. Le decisioni dei *Floor* sono definitive.

2: Responsabilità dei giocatori

I giocatori sono tenuti a verificare i dati di registrazione e l'assegnazione del posto, a proteggere le loro carte, a fare in modo che le loro intenzioni siano chiare, a seguire l'azione di gioco, ad agire durante il proprio turno, a difendere il loro diritto di azione, a mantenere le loro carte visibili, a mantenere i loro gettoni correttamente ordinati, a rimanere al tavolo quando partecipano di una mano attiva, ad esprimersi quando ritengano che si sia verificato un errore, **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, e genericamente a contribuire allo svolgimento di un torneo ordinato.

3: Terminologia ufficiale nei tornei di Poker

I termini ufficiali utilizzati nei tornei sono semplici, inequivocabili, dichiarazioni tradizionali, radicate nel tempo, come: *bet*, *raise*, *call*, *fold*, *check*, *all-in*, *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 42 e 52.

4: Apparecchiature elettroniche e dispositivi di comunicazione

I giocatori non possono parlare al telefono mentre si trovano al tavolo. **Il volume di suonerie, musica, etc., dovrebbe essere tenuto tale da non essere udibile dagli altri giocatori.** Per altri **tipi di** dispositivi si applicano le Regole della Casa.

5: Lingua ufficiale

La regola che prevede la sola lingua inglese, verrà applicata negli Stati Uniti durante lo svolgimento delle mani di gioco. Nei tornei all'esterno degli Stati Uniti, la Casa annuncerà e apporrà chiaramente le regole sulle lingue accettate.

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

Posti dei giocatori; rottura e bilanciamento dei tavoli

6: 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.

7: Registrazioni tardive (*late registrations*) e *re-entries*.
Giocatori in registrazione tardiva e *re-entries* saranno dotati di *stack* completo, **saranno fatti sedere in maniera casuale in qualsiasi posizione e verranno loro distribuite le carte a meno che siano in posizione tra il Piccolo Buio e il bottone.**

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

9: Rottura dei tavoli
Ai giocatori provenienti dalla rottura di un tavolo verranno assegnati i nuovi posti al nuovi tavoli tramite un processo casuale in due fasi. Essi possono essere spostati in qualunque posizione, inclusi i bui, ad eccezione per la posizione tra Piccolo Buio e il Bottone. **Vedi Illustration Addendum.**

10: 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 in meno rispetto ai tavoli con più giocatori. 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 possono essere bilanciati (a discrezione del TD) in maniera più precisa.

11: Numero di giocatori al tavolo finale
I tavoli finali avranno un numero di giocatori pari a quelli di un tavolo pieno, più un giocatore. (es: eventi con tavoli da 9 avranno 10 giocatori al tavolo finale, eventi *stud* con tavoli da 8 ne avranno 9, eventi *6-handed* ne avranno 7, etc.)

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

Il tavolo finale non può avere più di 10 giocatori.
Questa regola non si applica agli eventi *heads-up.*

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 non possono non considerare una mano che sia stata mostrata e fosse ovviamente la mano vincente.

B: **Allo Showdown, i giocatori devono proteggere la propria mano in attesa che venga letta. (Vedi anche regola 60).** Se un giocatore non mostra entrambe le carte, dopodiché le getta nel *muck* pensando di avere vinto, lo fa a suo rischio. Se le carte non fossero identificabili al 100% e il TD decidesse che la mano non può essere letta e identificata chiaramente, il giocatore non ha alcun diritto di reclamare il piatto. La decisione del TD sul fatto che una mano sia stata mostrata in maniera sufficiente è definitiva.

C: **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 idea e mostrare le sue carte se esse rimangono identificabili al 100%. Le carte di un giocatore vengono eliminate dalla mano in corso dal dealer quando le posiziona nel *muck*.

15: Mostrare le carte 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. **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*

16: Ordine allo showdown (nei casi non All-In)
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.).

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

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.

17: 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 vedere, 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

18: Giocare il *Board* allo showdown

Per giocare il board, un giocatore deve mostrare entrambe le sue carte per poter partecipare del piatto (**vedi regola 13A)**

19: 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)** Se mani identiche vincono entrambe il punto alto e il punto basso, il piatto sarà diviso nel modo più preciso possibile. Vedi *Illustration Addendum*

20: *Side Pots*

Ogni *side pot* verrà diviso separatamente.

21: Contestazione di un piatto

Il diritto di contestare e discutere una mano **terminata,** finisce quando incomincia la mano successiva (vedi regola 22). **Se la mano termina durante una pausa, il diritto di contestare e discutere finisce 1 minuto dopo l'assegnazione del piatto.**

Procedure Generali

22: Nuova mano e nuovi limiti

Un nuovo livello non verrà annunciato fino a che il clock raggiunga lo zero. Il nuovo livello si applica alla mano successiva all'annuncio. Una mano incomincia con il primo riffle shuffle, la pressione del bottone del mischiatore automatico, o al cambio del dealer.

23: *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

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

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.

24: Carte e gettoni visibili, contabili, e gestibili. *Color Up* discrezionali.
A: I giocatori devono essere messi in grado di stimare con ragionevole precisione l'ammontare dei gettoni degli avversari; perciò i gettoni vanno ordinati in stecche contabili. Il TDA raccomanda che siano ordinati, come standard, **in stecche precise da 20**. **Le chips di più alta denominazione devono essere visibili ed identificabili in qualunque momento.**

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

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

25: 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.

26: *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.**

27: Chiamare il tempo
Verrà accordato un conto alla rovescia solo dopo che sia passato un ragionevole ammontare di tempo. Qualunque giocatore nell'evento può chiamare il tempo. Se il floor approva la richiesta, saranno dati al giocatore in turno fino a 50 secondi per prendere una decisione. Se non viene effettuata alcuna azione prima che il tempo scada, ci sarà un conto alla rovescia di 10 secondi. Se il giocatore non compie alcuna azione al termine del conto alla rovescia, la mano è considerata persa.
I TD possono ridurre il 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 65.

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.).

Giocatori presenti al tavolo / aventi diritto di partecipare alla mano

29: Al proprio posto
Il giocatore deve essere al proprio posto quando l'ultima carta della distribuzione viene distribuita perché la sua mano sia considerata attiva. Il giocatore che non fosse

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

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. "Al proprio posto" significa nelle immediate vicinanze della propria sedia. [*Nota: nei giochi *stud*, le regole della Casa possono richiedere che vengano distribuite carte aggiuntive alla mano foldata in talune circostanze]

30: 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 **finché non sia concluso lo 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

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

32: Evitare i bui
I giocatori che intenzionalmente saltano i bui quando si spostano da un tavolo che si rompe, incorreranno in penalità.

33: 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

34: *Misdeals* (errori di distribuzione)
A: I casi di *misdeal* includono (non esaustivamente) le seguenti fattispecie: 1) 2 o più carte attaccate (appiccicate) 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) nei giochi *stud*, se una qualunque delle due carte coperte di un giocatore viene mostrate a causa di un errore del dealer; 6) nei giochi con *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*.

B: E' consentito distribuire ad un giocatore due carte consecutive in posizione di bottone.

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, non può essere dichiarato un misdeal e la mano deve

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

procedere. (vedi regola 35)

35: 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.

36: *Flop* con 4 carte e carte girate prematuramente
Se il flop ha 4 carte invece che 3, che siano mostrate o meno, 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. Per le carte girate prematuramente, vedi Procedure Raccomandate 5.

Gioco: Puntate & Rilanci

37: 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.

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

38: 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.

39: 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 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. Il Grande buio rappresenta la puntata di apertura 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'undercall* e foldare.

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

40: Azione fuori dal proprio turno

A: **Ogni** azione fuori dal proprio turno **(*check*, *call* o *raise*)** è comportamento soggetto a penalità ed è vincolante se l'azione fino al giocatore che ha agito fuori turno non è cambiata. I *check*, *call* o *fold* non cambiano l'azione. Se l'azione cambia, l'azione fuori turno non è 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.

B: Un giocatore che fosse saltato da un'azione fuori turno deve difendere il proprio diritto ad effettuare azione. Se trascorre un ragionevole periodo di tempo e il giocatore saltato non si esprime per tempo **prima che avvenga** azione sostanziale (regola 35) **fuori turno** alla sua sinistra, quest'ultima risulta vincolante. Il *floor* sarà chiamato per stabilire come considerare la mano saltata. Vedi *Illustration Addendum*

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 43 (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 maggiore puntata o del rilancio precedenti nel *round* di puntate corrente. Se un giocatore rilancia 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 37-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.

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

44: Riapertura dei rilanci

Nei giochi *no-limit* e *pot-limit*, un *all-in* che sia inferiore a un rilancio pieno non riapre la possibilità di rilancio per quei giocatori che abbiano già fatto azione e non facciano fronte almeno ad un rilancio completo nel momento in cui il diritto di azione torni a loro. 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*.

45: Gettoni di più alta denominazione

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

46: 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*. Es.: *pre-flop*, bui 200-400: A rilancia fino a 1200 totali (*raise* 800), B mette nel piatto 2 gettoni da 1000 senza dichiarare nulla. Questo risulta essere solo un *call*, poiché togliendo una dei due gettoni l'importo rimanente non copre il *call* (1200). Se la rimozione di un singolo gettone lascia nel piatto un ammontare uguale o superiore al *call*, la puntata è disciplinata dalla regola standard del 50% secondo la regola 41. Vedi *Illustration Addendum*.

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

A: Se un giocatore **punta facendo fronte ad un rilancio** e ha dei gettoni di fronte a sé non ancora fisicamente posizionati nel piatto, derivanti da puntate precedenti, **i gettoni precedenti** (e l'eventuale resto dovuto) possono **influire sul fatto che l'azione sia regolata come** un *call* o un re-*raise*. Essendoci diverse possibilità, i giocatori sono incoraggiati a dichiarare verbalmente la loro intenzione prima di porre nuovi gettoni insieme a quelli già presenti di fronte a loro riguardanti una puntata precedente e non ancora posizionati fisicamente nel piatto.

B: Se un giocatore fa fronte ad una azione, ritirare chiaramente le chips di precedenti puntate vincola il giocatore ad effettuare un *call* o un *raise*.

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 de*side*ra effettuare un *call* chiede il conteggio della puntata da chiamare, ma riceve un'informazione non corretta da parte del dealer o del giocatore, e di conseguenza mette quell'ammontare nel piatto, il giocatore che effettua il *call* è obbligato ad accettare

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

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.

50: 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.

51: *String Bet*s e rilanci
I dealer sono responsabili nel determinare le *string bet*s (puntate non valide con caduta "a pioggia" dei gettoni) e nell'annunciare i rilanci.

52: Puntate Non-Standard & non chiare
I giocatori che utilizzino termini non ufficiali e gesti non riconosciuti, lo fanno a loro rischio. Questi possono essere interpretati in maniera discorde con le intenzioni del giocatore. Inoltre, qualora la dimensione di una puntata dichiarata verbalmente possa ragionevolmente avere molteplici significati, sarà considerato il minore valore possibile. Es.: **NLHE, bui 200-400, un giocatore dichiara** "punto 5". Se non è chiaro se "5" significhi 500 oppure 5000, la puntata **è** 500. Vedi regola 2, 3 e 42.

53: *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.

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

55: Conteggio dello *stack* di un avversario
I giocatori hanno diritto di poter stimare ragionevolmente l'ammontare del valore dei gettoni in possesso di un avversario (regola 24). **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 49 sulle azioni accettate. **La regola sui gettoni visibili e contabili (regola 24) aiuta enormemente l'accuratezza dei conteggi.**

56: 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

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

aspettandosi 200 di resto. Questo sarà considerato un *raise* fino a 650, seguendo la regola 46 sulle puntate con più gettoni.

57: *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 49). 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

58: 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.

59: Gettoni persi e ritrovati
Gettoni persi e ritrovati verranno eliminati dal gioco e riportati nell'inventario del torneo.

60: Carte foldate accidentalmente / mani mischiate
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. **Se una mano viene mischiata ma rimane identificabile, resta in gioco indipendentemente dalle carte eventualmente mostrate nel procedimento di recupero.**

61: 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 carde nei giochi *stud* consiste nel girare tutte le carte scoperte e spingere tutte le proprie carte in avanti lasciandole tutte coperte.

Etichetta & Penalità

62: Nessuna dichiarazione
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. Dichiarare il contenuto di una mano (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-one-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.

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

63: Esposizione delle carte e corretta modalità di *fold*
Un giocatore che mostri le proprie carte mentre l'azione è ancora in corso, 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 61.

64: 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.

65: Violazioni dell'etichetta
Continue violazione dell'etichetta comporteranno delle penalità. Esempi includono, in maniera non esaustiva: **persistenti ritardi nel gioco**, toccare le carte e/o i gettoni di un avversario qualora questo non sia strettamente necessario, agire ripetutamente fuori dal proprio turno, effettuare puntate fisicamente non raggiungibili dal dealer, condotte abusive ed eccessivo chiacchiericcio.
66: Penalità e squalifica
A: Le possibili penalità includono ammonimenti verbali, "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.

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.

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSOCIATION

Procedure Raccomandate, Released Aug. 16, 2015

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 ingombrati 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 proveniente dallo *stub* stesso (quindi senza le carte del *muck* né le carte precedentemente bruciate). Il nuovo *stub* dovrebbe essere mischiato (*wash shuffle* e *riffle* secondo procedura) e tagliato, e il gioco procedere con il nuovo *stub* ottenuto; 3) se, cadendo, lo *stub* dovesse mischiarsi con le carte del *muck* e/o le carte in precedenza bruciate, allora si procede a mischiare (secondo procedura) lo *stub*, le carte del *muck* e le carte bruciate insieme; il nuovo *stub* va quindi tagliato per poi procedere con questo nuovo *stub* ottenuto.

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

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, il *turn* viene messo da parte. Un'altra carta viene bruciata, e il *river* normale viene utilizzato come il nuovo *turn*. Dopo l'azione al *turn*, il *turn* prematuro viene rimischiato nello *stub*, un nuovo *river* viene girato senza ulteriori carte bruciate dal nuovo *stub* rimischiato.

C: Per il *river* prematuro, il *river* viene rimischiato nello *Stub*, la carte bruciata prematuramente per il *river* resta al suo posto. Terminata l'azione al *turn*, lo *Stub* viene rimischiato e il nuovo *river* viene girato senza bruciare alcuna ulteriore carta.

D: Per una carta prematura nei giochi *Stud*, vengono distribuite carte addizionali e messe da parte insieme alla carta (o carte) premature, a rappresentare l'intero giro di carte per i giocatori rimasti in gioco. Terminata l'azione nel giro di puntate, la strada successiva viene distribuita come di consueto. Una volta arrivati all'ultima strada, la carta prematura e le carte addizionali distribuite e messe da parte vengono rimischiate nello *Stub*. L'ultima strada viene distribuita dallo *Stub* così rimischiato.

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, 24 & 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.**

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSOCIATION

Illustration Addendum to
2015 TDA Rules and Procedures, Aug. 16, 2015

Regola 9: 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 15: 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.

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

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 17: 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 19: Assegnazione dei gettoni dispari. Se mani identiche vincono entrambe il punto alto e il punto basso, il piatto sarà diviso nel modo più preciso possibile

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.

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

Regola 39: Azioni Vincolanti / *Undercall* nel proprio turno

<u>Esempio 1:</u> 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.

<u>Esempio 2:</u> 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.

<u>Esempio 3:</u> 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 40: 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.

<u>Esempio 1:</u> 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. (???)

<u>Esempio 2:</u> NLHE, bui 100-200. Rimangono 3 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.

<u>Regola 43:</u> Un rilancio deve essere almeno dell'ammontare della maggiore puntata precedente o del rilancio 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*. 3ª – 4ª – 5ª – 6ª – 7ª strada nel *7 stud*, etc.

<u>Esempio 1:</u> 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.

<u>Esempio 2:</u> 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

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

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 44: Riapertura dei rilanci.

Esempio 1. Serie di piccole puntate *all-in* che raggiungono 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 dotale di 200 (incremento di 75). 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.

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

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. Piccoli *all-in*, 2 scenari.
NLHE, bui 2000-4000. Pre-*flop* A chiama il grande buio e punta 4000. B *fold*a 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 2-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 2-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 46: 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 con*side*ra 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 alla regola 41. 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.

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.

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 52: Puntate Non-Standard & non chiare

"Inoltre, qualora la dimensione di una puntata dichiarata verbalmente possa ragionevolmente avere molteplici significati, sarà considerato il minore valore possibile."

Se una puntata dichiarata ha tecnicamente molteplici significati, il TD può utilizzare la sua discrezionalità per determinare quale valore sia il più ragionevole e nel miglior interesse del gioco. Fattori decisionali possono includere, ma non si limitano a queste, considerazioni tipo: 1) mantenere l'importo minore per incoraggiare maggior disciplina nelle puntate, 2) i recenti incrementi di puntata e 3) il valore delle puntate in relazione alla dimensione del piatto.

Esempio 1: NLHE bui 75-150. I giocatori A e B sono SB / BB. I giocatori C, D, ed E chiamano 150 di BB. C'è 675 nel piatto. Il giocatore F dichiara "*Raise*, cinque", e poi lentamente prende un gettone da 5000 e lo lancia avanti. La dichiarazione precede il movimento dei gettoni, quindi la dichiarazione "cinque" governa la puntata. Gli incrementi precedenti di puntata sono tutti nell'ordine delle centinaia, e il piatto è poco più grande di 500. Pur essendo entrambi significati tecnicamente validi (500 o 5000), 500 risulta essere molto più coerente con l'azione precedente e la dimensione del piatto, e come scelta incoraggia una maggior disciplina nelle azioni di puntata.

Esempio 2: NLHE bui 75-150. Pre-*flop* il piatto è 3200. Post *flop*, il giocatore A apre per 2000. I giocatori C, D, ed E chiamano. Ora ci sono 11.200 nel piatto. Al *turn* il giocatore A dichiara "*Bet*, cinque", dopodiché lancia un gettone da 5000. Pur essendo entrambi significati tecnicamente validi (500 o 5000), 5000 risulta essere molto più coerente con l'azione precedente (che sono incrementi di migliaia) e la dimensione del piatto che è 11.200 è più del doppio della massima puntata possibile di A. Detto questo, il TD può decidere nel miglior interesse del gioco di incoraggiare una maggior disciplina nelle azioni di puntata e decidere che il bet sia 500.

Traduzione a cura di Christian Scalzi e Fabiano Stefanini

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at http://PokerTDA.com.