

# **REGOLAMENTO TORNEI POKER CASINO' DI VENEZIA - POKER HOUR**

## **CONCETTI GENERALI:**

### **Premessa:**

I tornei di Tekas Hold'em Poker che si svolgono al Casinò Municipale di Venezia, sono disciplinati dal "Codice di Gara" della TDA (Tournament Directors Association). Per quanto non previsto nel presente codice, il Direttore di gara potrà risolvere qualsiasi controversia applicando il regolamento del Texas Hold'em Poker del Casinò Municipale di Venezia.

La Direzione di gara si riserva il diritto di prendere decisioni imparziali anche se una stretta interpretazione delle regole può indicare una diversa decisione. Le Decisioni della Direzione di gara sono inappellabili.

### **1. 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 ritengono che si sia verificato un errore, 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.

### **2. Lingua ufficiale**

Italiano e Inglese.

### **Comunicazione:**

Un giocatore non può parlare al telefono quando impegnato al tavolo, soprattutto durante una mano. Il giocatore impegnato in una conversazione al telefono verrà dapprima avvertito verbalmente e, se dovesse persistere o non dovesse allontanarsi dal tavolo, la sua mano verrà dichiarata non valida.

E' vietato tenere sul tavolo qualsiasi oggetto che non sia un fermacarte.

E' possibile tenere solo ed esclusivamente sul bordo del tavolo oggetti elettronici o altri oggetti.

### **Assegnazione, bilanciamento e chiusura (rottura) dei tavoli:**

#### **3. Assegnazione casuale**

I posti nei tornei e nei satelliti sono assegnati per estrazione casuale, sia essa manuale od elettronica. L'assegnazione potrà essere pilotata in presenza di giocatori con delle esigenze fisiche particolari.

#### **4. Chiusura dei tavoli**

I giocatori spostati da un tavolo chiuso (rotto), assumono i diritti e le responsabilità della nuova posizione a loro assegnata. Possono occupare le posizioni di big blind, small blind o del bottone. L'unica posizione in cui non possono ricevere una mano è quella fra il bottone e lo small blind.

#### **5. Bilanciamento dei tavoli**

Nel bilanciamento dei tavoli, i giocatori saranno spostati dalla posizione di big blind alla posizione di maggior svantaggio del nuovo tavolo, compresa la possibilità di prendere una posizione di solo big blind, anche se questo dovesse implicare che una stessa posizione riceve due volte il big blind. La posizione di maggior svantaggio non è mai lo small blind. Il tavolo dal quale si sposta un giocatore sarà specificato da una procedura predeterminata. Si necessita di bilanciare un tavolo con tre o più giocatori in meno del numero previsto dal torneo.

#### **6. Numero di giocatori al tavolo finale**

Nei giochi con il flop il tavolo finale si formerà con 7, 8, 9 o 10 giocatori, in base al torneo (short-handed o full table) ed alla tipologia del gioco (Texas Hold'em o Omaha).

#### **Piatti/showdown :**

#### **7. Dichiarazioni**

"Parlano le carte". Dichiarazioni verbali errate o false sul valore di una mano di un giocatore non sono vincolanti. Una dichiarazione deliberatamente errata, può essere penalizzata.

#### **8. 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.

#### **9. Pagamento della mano vincente**

Il dealer deve assegnare il piatto alla mano vincente. I giocatori sono responsabili nell'assistere il dealer durante l'assegnazione del piatto ed intervenire qualora si stia verificando un errore.

#### **10. Showdown**

Alla fine dell'ultimo giro di puntate il giocatore che ha compiuto l'ultima azione aggressiva (bet o raise) deve mostrare per primo la mano. Se non c'è stata alcuna puntata il primo giocatore alla sinistra del bottone mostrerà per primo le carte e così via in senso orario.

#### **11. Split pot**

Nei giochi con il flop, quando un piatto viene diviso tra due giocatori, le chip dispari spettano al giocatore o ai giocatori alla sinistra del bottone.

#### **12. Contesa**

Durante una contesa un giocatore deve, per potersi aggiudicare un piatto o una parte di esso, mostrare entrambe le sue carte. In caso di rinuncia al piatto di tutti i contendenti il piatto andrà all'ultimo che ha foldato.

#### **13. Side pot**

Ogni Side pot deve essere diviso separatamente.

#### **14. Contestazioni**

Il diritto di contestare una mano finisce quando ha inizio quella successiva (primo riffle shuffle).

#### **Procedure Generali:**

#### **15. Chip race**

Al momento del chip race, i gettoni da eliminare saranno sostituiti con massimo un gettone per ogni giocatore. Il chip race partirà sempre dal giocatore nel posto uno. Nessun giocatore può essere eliminato dal torneo causa chip race. Qualora un giocatore dovesse perdere tutti i suoi gettoni a causa del chip race, gli sarà data una chip del minimo valore ancora in gioco. I giocatori sono invitati ad assistere al chip race.

#### **16. Cambio mazzo**

Il cambio mazzo avverrà su richiesta del dealer in caso di mazzo non conforme.

#### **17. Cambio livello**

Il cambio del livello dei bui è annunciato da un membro dello staff del torneo e sarà effettivo dalla mano successiva. Una mano inizia con il primo riffle shuffle. Quando è in uso una shuffle machine, la nuova mano inizia quando viene premuto il bottone verde.

#### **18. Re-buy**

Nei tornei con re-buy, un giocatore non può saltare una mano ed è tenuto ad annunciare l'intenzione di rientrare in gioco appena ha esaurito le chip rimaste. Un giocatore può effettuare un re-buy ogni volta che la sua dotazione di gettoni è pari o inferiore allo stack iniziale.

#### **19. Chiamare il tempo**

Una volta passato un tempo ragionevole, qualora fosse chiamato il tempo, 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. A discrezione del TD, il tempo concesso nell'applicazione di questa regola può essere ridotto.

#### **20. Rabbit Hunting**

La "caccia al coniglio" non è permessa. S'intende per "caccia al coniglio" il tentativo di rivelare quali carte sarebbero uscite se la mano fosse terminata.

#### **Giocatore al tavolo/Avente diritto alla mano:**

#### **21. Al posto**

Un giocatore deve essere al suo posto prima che tutte le carte siano state distribuite affinché la sua mano sia considerata valida. I giocatori devono essere seduti al tavolo per chiamare il tempo.

## **22 .Mano in corso**

Un giocatore deve rimanere al suo posto se c'è una mano in corso ed aspettare il suo turno di parola qualora volesse lasciare il tavolo.

## **Bottone/Blind:**

### **23. Dead button**

Il Dealer button (bottone) deve essere spostato in una posizione senza giocatore (morta) quando necessario.

### **24. Saltare i blind**

Durante la chiusura dei tavoli, un giocatore che intenzionalmente salta un buio muovendosi da un tavolo a un altro, incorrerà in una penalità.

### **25. Bottone in Heads-up**

In heads-up, il giocatore sul bottone posizionerà lo small blind e avrà diritto di azione per primo. Prima di cominciare un heads-up, il bottone andrà riposizionato in modo che nessun giocatore paghi due volte il big blind.

## **Errori nella distribuzione delle carte:**

### **26.Misdeal**

Nei giochi con il flop, se viene mostrata una delle prime due carte distribuite, la mano risulterà non valida. Il giocatore sul bottone può ricevere due carte consecutive.

**A:** I casi di misdeal includono (non esaustivamente) le seguenti fattispecie: 1) 2 o più carte attaccate (appiccate) durante la distribuzione iniziale; 2) la prima carta distribuita al posto sbagliato; 3) carte distribuite ad un giocatore non avente diritto di partecipare alla mano; 4) mancata distribuzione ad un giocatore avente diritto di partecipare alla mano; 5) 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. E' consentito distribuire ad un giocatore due carte consecutive in posizione di bottone. Regole della casa si applicano per i giochi draw.

**B:** 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.

**C:** Se avviene azione sostanziale, non può essere dichiarato un misdeal e la mano deve procedere.

### **27. 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).

### **28. Flop con quattro carte**

Se il flop contiene 4 carte anziché 3, siano esse coperte o scoperte, il dealer dovrà mischiare sul tavolo a faccia in giù le 4 carte. Il floorman sarà chiamato per scegliere la carta che sarà bruciata del turn e le restanti 3 carte costituiranno il flop.

### **29. 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. Un ampio numero di fattispecie può verificarsi, con effetti sul flop, turn o river e le carte rispettivamente bruciate. Qualora si dovesse girare un nuovo board, il board originale, che non sia stato scoperto, e le carte bruciate che rimangono nello stub come parte del nuovo board e carte bruciate, ove possibile.

### **30. Dichiarazioni verbali/agire in turno**

Le dichiarazioni verbali d'azione nel proprio turno sono vincolanti.

A: I giocatori devono agire nel proprio turno. Dichiarazioni verbali di puntata effettuate nel proprio turno sono vincolanti. I gettoni messi nel piatto durante il proprio turno, rimangono nel piatto. Un undercall (puntata inferiore all'ammontare del call) è obbligatoriamente adeguato ad un call completo a fronte di una puntata di apertura con più giocatori al tavolo in qualunque round di puntata, o a fronte di qualunque puntata in heads-up. In tutte le altre situazioni si applica la discrezionalità del TD. Per l'applicazione di questa regola, nei giochi con i bui, il grande buio è considerata puntata di apertura nel primo round di puntate.

B: I giocatori dovrebbero aspettare che l'ammontare delle puntate sia chiaro prima di agire.

### **31. 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.

### **32. Metodi di rilancio**

Nei giochi no-limit o pot-limit i rilanci vanno effettuati:

mettendo l'intero importo del rilancio nel piatto in un solo movimento;

annunciando verbalmente l'intero importo della puntata prima di iniziare a mettere le chip nel piatto; dichiarando verbalmente l'azione prima di mettere l'importo del call e poi completare il rilancio in un solo movimento.

È responsabilità del giocatore far sì che la sua intenzione sia chiara.

### **33. Rilanci**

Un rilancio deve essere pari almeno al rilancio precedente. Se un giocatore compie un rilancio superiore al 50% della puntata precedente ma inferiore al rilancio minimo, sarà obbligato a compiere un rilancio completo (minimum raise). nel no-limit e pot-limit una puntata all-in inferiore al minimum raise non riapre la puntata per un giocatore che ha già avuto diritto di azione.

### **34. Chip di valore superiore**

Una singola chip di valore superiore al call lanciata nel piatto sarà considerata un call se il giocatore non ha annunciato un rilancio. Se il giocatore posiziona nel piatto una chip di valore superiore al call annunciando un rilancio senza specificare la cifra, il valore del rilancio sarà considerato equivalente al valore della chip. Dopo il flop una puntata iniziale di ammontare non annunciato effettuata con una chip di valore superiore al big blind sarà equivalente al valore della chip. Un rilancio con una sola chip, per risultare valido, deve essere annunciato prima che la chip tocchi la superficie del tavolo.

### **35. Azione fuori dal proprio turno**

A: L'azione fuori dal proprio turno è comportamento soggetto a penalità ed è vincolante se l'azione fino al giocatore che ha agito fuori turno non è cambiata. I check, call o fold non cambiano l'azione. Se l'azione cambia, l'azione fuori turno non è più vincolante, e le eventuali puntate vengono restituite 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 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 sarà chiamato per stabilire come considerare la mano saltata.

### **36. Numero di rilanci**

Non c'è limite al numero di rilanci nei giochi no-limit e pot-limit.

### **37. Il conteggio del pot**

I giocatori possono essere informati sull'ammontare del piatto solo nei giochi pot-limit. Il dealer non conterà il piatto nei giochi no-limit.

### **38. Azione ammessa**

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

### **39. String bet e raise**

I dealer sono chiamati a valutare eventuali string bet e raise.

La string bet è un'esitazione che il giocatore ha nell'effettuare una puntata: una fiches che cade occasionalmente durante un'azione corretta in un unico movimento non è una string bet.

## **Gioco: altre regole**

### **40. Chip al tavolo**

I giocatori devono tenere le chip di valore maggiore sempre visibili ed identificabili.

Trasportare le chip

I giocatori sono tenuti a trasportare e conservare i gettoni in modo che essi siano sempre visibili, pena la rimozione dal gioco e la squalifica.

### **41. Mani non protette**

Se il dealer ritira delle carte non protette, il giocatore non avrà alcun risarcimento né gli potrà essere restituita alcuna puntata. Nel caso in cui un giocatore avesse effettuato un rilancio e nessuno avesse ancora visto la sua puntata, il rilancio gli sarà restituito.

#### **42. 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”.

#### **43. Puntate eccessive per facilitare il resto**

L'azione della puntata non dovrebbe essere utilizzata con finalità riguardanti l'ottenimento di un resto preciso. Esempio: la puntata di apertura è 325, un giocatore mette nel piatto 525 (un gettone da 500 e uno da 25), con l'intenzione di effettuare un call e aspettandosi 200 di resto. Questo sarà considerato un raise fino a 650.

### **Etica e penalità:**

#### **44. Penalità e squalifiche**

Una penalità può essere richiesta se un giocatore mostra una o più carte durante una mano in corso, getta una carta fuori dal tavolo, commenta o consiglia altri giocatori. Una penalità deve essere richiesta in caso di accordi sul gioco, scorrettezze o comportamenti non idonei. Le penalità che il Direttore del torneo può assegnare, prevedono avvertimenti verbali o penalizzazioni in termini di mani. Ad eccezione della penalità prevista per una unica mano, le penalizzazioni di un maggior numero di mani vengono decretate in questo modo: il giocatore inadempiente salterà una mano per ogni giocatore presente al tavolo nel momento in cui la penalità viene assegnata, incluso se stesso e moltiplicato per il numero di giri specificati nella penalità stessa; per il periodo della penalità egli dovrà rimanere lontano dal tavolo pur continuando a ricevere le carte. La Direzione di gara può assegnare da uno a quattro giri di penalità o la squalifica. Le chip di un giocatore squalificato verranno eliminate dal gioco. Trasgressioni reiterate sono soggette a penalità aggiuntive.

#### **45. Non rilasciare informazioni**

I giocatori devono rispettarci ed essere corretti durante tutta la durata del torneo. A tale scopo i giocatori, che siano o meno coinvolti nella mano, non possono:

- rivelare il contenuto di mani in gioco o passate;
- dare consigli o criticare il gioco in qualsiasi momento;
- vedere una mano che non è stata mostrata.

#### **46. Mostrare le carte**

Un giocatore che mostra le carte quando l'azione di gioco non è terminata può incorrere in una penalità ma la sua mano non sarà annullata. La penalità inizierà dalla mano successiva.

#### **47. Etica di gioco**

poker è un gioco individuale. Qualsiasi accordo tra giocatori ai danni di altri sarà punito con una decurtazione delle chip o con la squalifica. Qualsiasi altra forma d'inganno, come passarsi i gettoni o fare collusion, sarà punita con la squalifica.

#### **48. Etica e comportamento**

I giocatori sono obbligati a comportarsi educatamente e con decoro quando seduti al tavolo da Poker per non incorrere in penalità o squalifica. Esempi di comportamenti poco graditi sono: toccare senza necessità le carte o le chip di altri giocatori, ritardare il gioco, agire ripetutamente fuori dal turno, chiacchierare eccessivamente o ad alta voce, bestemiare o risultare volgari.

I giocatori che non partecipano attivamente al torneo sono tenuti a non sostare nei pressi dei tavoli da gioco in special modo alle spalle dei giocatori ancora impegnati al tavolo.