



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

Aggiornato al 16 novembre 2007



Federazione Italiana Gioco Poker

INDICE

SEZIONE I - PRINCIPI GENERALI

- Art. 1 ISCRIZIONE**
- Art. 2 COMPOSIZIONE DEL TAVOLO**
- Art. 3 MAZZIERE**
- Art. 4 PUNTATE OBBLIGATORIE**
- Art. 5 MECCANICA DI GIOCO**
- Art. 6 SCALA DEI PUNTEGGI**
- Art. 7 PROCEDURE DI GARA**
- Art. 8 MONTEPREMI**

SEZIONE II – TECNICA

- Art.9 REGOLE L'USO DEI BUI**
- Art. 10 PUNTARE E RILANCIARE**
- Art. 11 LIMIT, NO LIMIT E POT LIMIT**
- Art. 12 IL CONFRONTO (SHOWDOWN)**
- Art. 13 MANI INATTIVE (DEAD HANDS)**

SEZIONE III – CASISTICA DI GIOCO

- Art.14 ERRORI DI DISTRIBUZIONE (MISDEALS)**
- Art. 15 IRREGOLARITA'**

SEZIONE IV – CODICE DI COMPORTAMENTO

- Art. 16 CODICE DI COMPORTAMENTO**
- Art. 17 DIREZIONE GARA, LINEE DI CONDOTTA**
- Art. 18 DIREZIONE GARA, SANZIONI**



Federazione Italiana Gioco Poker

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 dà 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 22 giocatori ma normalmente il tavolo pieno (full table) è composto da 10 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, con modalità definite al secondo comma del successivo articolo 7.

Articolo 3 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 definite al successivo art.9.

Articolo 4 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.



Federazione Italiana Gioco Poker

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 5

MECCANICA DI GIOCO

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

- Bottone dealer regolarmente posizionato;
- Presenza delle due puntate obbligatorie;
- 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).



Federazione Italiana Gioco Poker

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 6

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 7

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 selezionando quello più vicino al grande buio rispetto al turno e facendolo accomodare nel tavolo da bilanciare con lo stesso criterio.



Federazione Italiana Gioco Poker

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.

Articolo 8 MONTEPREMI

Il montepremi è costituito dalla somma delle iscrizioni dei giocatori al netto delle tasse e viene suddiviso in percentuale decrescente, a cura dell'organizzazione, rispetto al primo classificato.
Il numero dei premiati non può essere inferiore al 10% del totale degli iscritti.

SEZIONE II TECNICA Articolo 9 REGOLE PER L'USO DEI BUI (BLINDS)

1. La puntata minima o il rilancio permesso per aprire il gioco sono specificati dalla forma di poker usata (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.



Federazione Italiana Gioco Poker

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. In una partita testa a testa (heads-up) con due bui, lo piccolo buio viene posizionato da chi ha il bottone che solo per il primo giro di puntate è il primo ad agire.
5. 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.

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 mantene 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 è considerata vincolante se una azione (call, bet, raise, reraise) non 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. Nel caso in cui un giocatore si soffermi in riflessione durante il proprio turno, trascorsi 30 secondi, gli altri giocatori al tavolo possono chiedere il rispetto del tempo di azione, in questo caso il Dealer chiama il Direttore di Gara il quale concede ulteriori 60 secondi di riflessione entro i quali il giocatore in turno deve decidere la propria azione. Trascorsi i 60 secondi, il Direttore di Gara scandisce ulteriori 10 secondi, qualora il giocatore non abbia manifestato la propria decisione, la mano viene considerata passata (fold).
7. 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.
8. 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.



Federazione Italiana Gioco Poker

9. Se un giocatore punta un singolo gettone che è più grande della puntata ma non dichiara un rilancio l'azione è considerata come chiamata (call), se dichiara solo "raise" senza specificarne l'importo, viene accettato l'ammontare totale del gettone giocato.
10. Tutte le chiamate e puntate, con dichiarazione dell'azione stessa, di un ammontare erroneamente più basso devono essere aumentate al giusto ammontare.
Qualora un giocatore punti le proprie chips in gioco senza dichiarare l'azione, il Dealer ne verifica l'ammontare e:
 1. Se corrisponde ad una corretta azione, il annuncia l'azione stessa;
 2. Se inferiore all'ultima puntata valida, annuncia un call;
 3. Se inferiore al 50% del minimum raise, annuncia un call;
 4. Se superiore al 50% del minimum raise, annuncia un raise e invita il giocatore a completare la puntata con l'importo corretto.
11. Un rilancio All In che non costituisca un minimum raise, 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).

Articolo 11 **LIMIT, NO LIMIT E POT LIMIT**

Limit

1. Nel limit poker, per il piatto che coinvolge tre o più giocatori che non sono all-in, sono permessi al massimo una puntata e tre rilanci fissi prestabiliti (bet, raise, reraise, cap).
2. Il rilancio illimitato è concesso quando fin dall'inizio del turno di puntata sono rimasti attivi nella mano solo due giocatori (heads up).
3. Nel gioco limit, una puntata all-in di meno della metà della puntata precedente non riapre le puntate per ogni giocatore che ha già agito. Un giocatore che non ha ancora agito (o non ha avuto la puntata riaperta per l'azione di un altro giocatore), fronteggiando una puntata all-in di meno della puntata della scommessa, può passare, chiamare, o completare la puntata. Una puntata all-in della metà della scommessa o più è considerata una puntata piena e un giocatore può passare, chiamare o fare un pieno rilancio.

No-limit

4. Il numero dei rilanci in tutti i giri è illimitato.
5. 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



Federazione Italiana Gioco Poker

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.

6. Una scommessa iniziale (bet) che stabilisce un nuovo minimo di entrata, non è trattata come un rilancio.
7. 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 rilasci 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.

Pot-limit

Le regole del no-limit inoltre si applicano anche alle partite pot-limit, con l'unica eccezione costituita dalla puntata massima che non può eccedere il totale del piatto. L'importo massimo che un giocatore può rilanciare in caso di puntate precedenti, è la quantità del piatto dopo che la propria ipotetica chiamata. Quindi, se un piatto è 100 e qualcuno punta 50, il giocatore seguente può rilanciare il piatto di 250 (call 50 + raise 200).

Articolo 12 IL CONFRONTO (SHOWDOWN)

1. Per aggiudicarsi qualsiasi parte di un piatto nel quale ci sia una puntata vista un giocatore deve mostrare tutte le sue carte scoprendole sul tavolo.
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.



Federazione Italiana Gioco Poker

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. 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 **DEAD HANDS (MANI INATTIVE)**

1. Una mano è dichiarata inattiva 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 inattiva, la direzione a sua discrezione, può recuperare le 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.



Federazione Italiana Gioco Poker

SEZIONE III CASISTICA DI GIOCO

Articolo 14 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.
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 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.
5. 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.
6. 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 15 IRREGOLARITA'

1. E' dovere del giocatore proteggere le proprie carte. Le carte possono essere protette con le mani, con un gettone, o con altri oggetti posti sopra di esse. Se si omette di proteggere le proprie carte , non si avrà modo di rimediare se esse verranno mischiate o incidentalmente ritirate dal dealer.



Federazione Italiana Gioco Poker

Comunque le carte stesse dovranno sempre essere lasciate sul tavolo e ben visibili agli altri giocatori.

2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. 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.

SEZIONE IV – CODICE DI COMPORTAMENTO

Articolo 16

CODICE DI COMPORTAMENTO

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;



Federazione Italiana Gioco Poker

- Distruggere 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)
- Disporre i gettoni in modo che possano interferire nella distribuzione o nella visione delle carte
- Fare affermazioni o fare azioni che potrebbero ingiustamente influenzare il corso del gioco, che si sia o meno coinvolti nella mano
- Usare il cellulare al tavolo

Articolo 17

DIREZIONE DI GARA - LINEE DI CONDOTTA

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 Direttore di Gara sono inappellabili.



Federazione Italiana Gioco Poker

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.

Articolo 18 DIREZIONE DI GARA - SANZIONI

In caso di comportamenti irregolari o scorretti, il Direttore di Gara può applicare le seguenti sanzioni:

1. **Avvertimento.**
Viene applicato unicamente alla prima infrazione, ha l'intento di evitare il ripetersi dell'irregolarità.
2. **Esclusione temporanea.**
L'esclusione temporanea può essere da 1 a 4 giri di tavolo. Un giro di esclusione consiste nell'astensione obbligatoria dal gioco per un numero di mani uguale a quello dei giocatori, compreso l'escluso. Durante una esclusione il giocatore ha l'obbligo di allontanarsi dal tavolo, i suoi bui vengono pagati regolarmente.
3. **Squalifica.**
Può essere comminata per gravissime infrazioni o per ripetuti comportamenti scorretti. Le chips del giocatore squalificato vengono rimosse dal torneo.

**Per quanto non previsto nel presente regolamento è data discrezionalità al
Direttore di Gara.**