



TEXAS HOLD'EM - TORNEO

REGOLAMENTO DI GIOCO



Versione 2.1/2014



Federazione Italiana Gioco Poker

Premessa

Il regolamento di gioco è il cardine sul quale qualsiasi attività sportiva può essere praticata con modalità analoghe senza limiti territoriali. La prima versione di questo regolamento, edita nel 2006, qualche mese dopo la fondazione della FIGP, ha avuto oltre un milione di download, diventando regola comune su tutto il territorio nazionale, dal Club cittadino ai Casinò.

L'esigenza iniziale di introdurre il gioco ad un movimento ancora agli inizi della sua espansione, ha richiesto una terminologia e un limite nell'approfondimento del tutto commisurati alla sostanziale scoperta di un gioco sconosciuto ai più.

Con l'attuale versione, il regolamento italiano si uniforma alle maggiori organizzazioni internazionali, facendo proprie le raccomandazioni della Tournamet Director Association (TDA), unico ente di riferimento riconosciuto a livello internazionale.

Il lavoro di aggiornamento nasce dall'esperienza consolidata nel settore attraverso migliaia di tornei giocati a tutti i livelli territoriali nelle Associazioni FIGP, dai maggiori eventi nazionali e dalle principali manifestazioni internazionali che ormai da anni rivestono caratteristiche di riferimento per tutti i movimenti nazionali.

Nessun regolamento può essere esaustivo in merito a tutte le situazioni che possono venire a crearsi nell'ambito di un torneo di poker ma può riguardare la larga maggioranza dei casi, lasciando comunque alla discrezionalità dei direttori, le decisioni non contemplate nel corpo delle regole.

L'estensore del presente regolamento, come per la versione 2006, è il Presidente della FIGP, Isidoro Alampi che fin dai primi passi del movimento nazionale, ha sempre soffermato l'attenzione e approfondito, tutti gli aspetti della pratica del gioco. Membro della TDA dal 2007, Tournament Director del World Poker Tour, ha diretto manifestazioni nazionali e internazionali, tenuto corsi di formazione per istruttori di tutte le figure tecniche di riferimento (*dealer, floorman, TD*).

Il presente regolamento entra in vigore dalla data di pubblicazione sul sito federale e riveste obbligo di applicazione per tutte le Associazioni affiliate e per i tesserati alla Federazione.



Federazione Italiana Gioco Poker

DEFINIZIONI

Il **torneo di Texas Hold'em** o Poker alla Texana, si gioca con un mazzo di carte francesi escludendo i jolly: 52 carte. A seguito di iscrizione tutti i giocatori ricevono un **importo di gettoni predeterminato** (stack) che può essere incrementato attraverso il gioco e rimangono in gioco fino all'esaurimento degli stessi. Al fine di incoraggiare l'azione al tavolo, sono definite due puntate obbligatorie dette **bui**, che vengono incrementate in frazioni di tempo predeterminate dette **livelli di gioco**. Il torneo termina con l'assegnazione di tutti i premi previsti, determinati e resi noti a tutti i partecipanti. Vista l'origine anglosassone della specialità di gioco, la terminologia tecnica usata prevalentemente è in lingua Inglese.

Le carte:

Hole Cards: letteralmente carte coperte, chiamate anche "pocket cards", sono le carte che ha in mano il giocatore e che in combinazione con le cinque carte comuni realizzano la miglior mano.

Flop: Le prime tre carte comuni scoperte sul tavolo.

Turn: La quarta delle cinque carte comuni. Chiamata anche fourth street, o "quarta strada"

River: La quinta e ultima delle carte comuni, chiamata anche "fifth street", o "quinta strada"

Community Cards, Board: Le carte scoperte al centro del tavolo, condivise da tutti i giocatori ancora nella mano e utilizzabili per realizzare la miglior mano possibile unitamente alle "hole cards".

Kicker: La seconda carta che si ha in mano quando una sola delle due viene utilizzata per formare un punto con il board, viene comparato a quello dell'avversario in caso di un punto uguale. Il piatto viene assegnato a colui che ha il kicker più alto, a meno che i giocatori non abbiano la medesima mano da cinque carte.

Le persone:

Dealer: Il mazziere, è individuato tramite un segnaposto, in gergo bottone (*button*) che viene sempre utilizzato anche quando la distribuzione delle carte avviene tramite un impiegato.

Floorman: Il responsabile di sala, sovrintende il lavoro dei dealers. Le sue decisioni sono insindacabili dai giocatori.

Tournament Director (TD): Il direttore del torneo, è responsabile di tutto quanto avviene nell'ambito della manifestazione, le sue decisioni sono insindacabili.

La posta in gioco:

Chips: definizione Inglese dei gettoni in italiano, delle fiches in francese.

Ante: Una piccola puntata obbligatoria fatta da tutti i giocatori che partecipano ad una mano prima che le carte siano distribuite. E' normalmente prevista solo nei livelli avanzati del torneo.

All-in: In un gioco di tipo No Limit (senza limiti di puntata), significa puntare tutte le chips che si hanno sul tavolo. Quando si ha una puntata o un rilancio *all-in* significa che il giocatore gioca solamente con le chips che ha sul tavolo, qualora abbia puntato le ultime chips e vi siano altri giocatori, con più chips di



lui che effettuano delle puntate, il giocatore può vincere solamente la parte di piatto che comprende la sua ultima puntata e le eventuali chiamate a tale puntata. I giocatori rimanenti giocano invece sia per il piatto, sia per il side *pot* (piatto laterale) che è costituito dalle puntate addizionali.

Blind (buio): il *blind* è una puntata obbligatoria messa nel piatto prima che la mano venga distribuita. Solitamente vi sono due blinds, uno **small blind** (piccolo buio) e un **big blind** (grande buio) doppio rispetto allo *small blind*, messi in gioco in sequenza, dai due giocatori alla sinistra del *button*.

Le azioni:

Bet (puntata): l'azione di puntare sulla propria mano.

call (vedo): L'azione di pareggiare l'ultima puntata o l'ultimo rilancio senza rilanciare ulteriormente.

Check: astensione temporanea dal gioco; è il turno di agire e non vi sono state puntate precedenti. Il *check* passa l'azione al giocatore successivo senza effettuare alcuna puntata. Il *check* riserva il diritto a chiamare o a rilanciare sulle puntate future all'interno dello stesso round di puntate.

fold (passo): Gettare le proprie carte o uscire da una mano.

Muck: Indica il gesto di gettare le proprie carte in un *fold*, oppure l'area in cui si raccolgono le carte scartate.

raise (Rilancio): Rilanciare dopo una puntata di uno o più avversari.

Showdown: La fine della mano, quando tutti i giocatori rimanenti girano le proprie *hole cards* per stabilire chi sia il vincitore. Nell'*ipotesi* che vi sia una puntata e nessuno chiami, non c'è lo showdown.

Punteggi in ordine di valore:

- a. **Scala Reale (Royal flush)** : cinque carte in scala dal 10 all'Asso, dello stesso seme.
- b. **Scala a colore (Straight flush)**: cinque carte in scala dello stesso seme.
- a. **Poker (Four of a kind)**: quattro carte dello stesso valore.
- b. **Full (Full house)**: tre carte dello stesso valore con due carte dello stesso valore.
- c. **Colore (Flush)**: cinque carte dello stesso seme.
- d. **Scala (Straight)**: cinque carte in scala.
- e. **Tris (Three of a kind)**: tre carte dello stesso valore.
- f. **Doppia Coppia (Two pair)**: quattro carte di due valori diversi
- g. **Coppia (Pair)**: due carte dello stesso valore.
- h. **Carta Alta (High card)**: valore della carta (carta più alta Asso, più bassa 2).



DESCRIZIONE DEL GIOCO

1. Fasi del gioco.

- a. **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;
- b. **Assegnazione dei posti:** 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 dello stesso. Il giocatore ha l'obbligo di occupare il posto sorteggiato o indicato, nel più breve tempo possibile pena sanzioni disciplinari a discrezione del direttore di gara;
- c. **Sorteggio del bottone:** La posizione al tavolo del bottone viene sorteggiata all'inizio del torneo e procede in senso orario ad ogni turno di gioco salvo eccezioni definite al successivo punto 2;
- d. **Shuffle-up and deal:** Dopo il sorteggio dei posti e la sistemazione di tutti i giocatori, il direttore di gara dà inizio al torneo;
- e. **Distribuzione:** Il dealer 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 *hole cards*, cominciando dal piccolo buio;
- f. **Primo turno di puntate:** Terminata la distribuzione delle carte ha inizio il primo turno di puntate. Il dealer dà la parola a turno ai giocatori, partendo dal primo giocatore dopo il grande buio, i quali possono vedere la giocata (*call*), rilanciare (*raise*) o passare (*fold*);
- g. **Termine dei turni di puntate:** Tutti i turni di puntata terminano quando sia stato visto il rilancio più alto da ogni giocatore nella mano o quando rimanga un solo giocatore a non aver passato o quando tutti i giocatori abbiano ceduto la parola (*Check*) e tutti i giocatori aventi diritto abbiano compiuto la propria giocata;
- h. **Flop:** Al termine del primo turno di puntata il dealer scarta la prima carta del mazzo e ne dispone tre scoperte (*Flop*) sul tavolo;
- i. **Secondo turno di puntate:** Ha inizio il secondo turno di puntate a partire dal primo giocatore, rimasto in gioco, dopo il dealer;
- j. **Turn:** Al termine del secondo turno di puntate il dealer scarta la prima carta del mazzo e ne scopre un'altra (*Turn*) sul tavolo;
- k. **Terzo turno di puntate:** Ha inizio il terzo turno di puntate a partire dal primo giocatore, rimasto in gioco, dopo il dealer;
- l. **River:** Al termine del terzo turno di puntate il dealer scarta la prima carta del mazzo e ne scopre una (*River*) sul tavolo;
- m. **Quarto turno di puntate:** Ha inizio il quarto di puntate a partire dal primo giocatore, rimasto in gioco, dopo il dealer;
- n. **Showdown:** Al termine del quarto turno di puntate, qualora sia rimasto in gioco più di un giocatore, il dealer ordina di scoprire le carte e procede al confronto dei punti assegnando la vittoria alla migliore combinazione di cinque carte tra le sette a disposizione di ogni giocatore (2 *hole cards* più 5 carte comuni sul *board*)



Federazione Italiana Gioco Poker

USO DEI BUI

2. **Movimento del bottone:** Ogni giocatore al tavolo deve posizionare obbligatoriamente a turno, entrambi i bui, il movimento del bottone viene regolato di conseguenza.
3. **Dead Button** (bottone in posizione “morta”): Se durante lo svolgimento del gioco viene eliminato un giocatore in posizione di buio, nei turni successivi il bottone *potrebbe* rimanere fermo per permettere il regolare posizionamento dei bui.
 - a. 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.
 - b. 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.
4. **Opzione di rilancio:** Un giocatore che posta i bui nel normale svolgimento 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 un ammontare inferiore al rilancio minimo.
5. **In una partita testa a testa (heads-up)** il piccolo buio viene posizionato da chi ha il bottone. Solamente per il primo giro di puntate sarà il primo ad agire, mentre sarà il secondo in tutti gli altri.
6. **Posizione inattiva:** Ad un nuovo giocatore subentrato al tavolo a seguito di bilanciamento, non possono essere distribuite le carte qualora si trovi tra il grande buio ed il bottone. Quindi un nuovo giocatore entrato al tavolo in tale posizione diventerà attivo quando sarà superato dal bottone.

PUNTARE E RILANCIARE

7. **E’ nell’interesse del giocatore che punta o rilancia fare in modo che la sua azione risulti chiara, corretta e comprensibile.**
8. **Limit**
 - a. 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*, secondo *raise*, terzo *raise*).
 - b. Il rilancio illimitato è concesso quando fin dall’inizio del turno di puntata sono rimasti in gioco solo due giocatori (heads up finale).
 - c. Nel gioco limit, una puntata *all-in* inferiore alla metà di un rilancio completo non riapre le puntate per ogni giocatore che abbia già agito. Un giocatore che non ha ancora agito (o non ha avuto il rilancio riaperto per l’azione di un altro giocatore), fronteggiando una puntata *all-in* inferiore alla metà di un rilancio completo, può passare o chiamare. Una puntata *all-in* della metà del rilancio completo o superiore è considerata una puntata piena e un giocatore può passare, chiamare o effettuare un ulteriore rilancio.



9. No-limit

- a. **Il numero dei rilanci** in tutti i giri è illimitato;
- b. **La puntata minima (minimum bet)** 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 un ammontare pari al grande buio (a meno che non si vada *all-in* per una somma inferiore). La puntata minima rimane la stessa per tutti i giri di puntate. Se un giocatore va *all-in* per un importo che è inferiore alla puntata minima, un giocatore che vuole rilanciare deve puntare almeno il doppio minimo richiesto dal *big blind*;
Esempio: se il grande buio è 100 e un giocatore va *all-in* dopo il *flop* per 20, un rilancio deve essere almeno di un totale di 200;
- c. **Il rilancio minimo (minimum raise)**: deve essere almeno dell'ammontare della maggior puntata o del rilancio precedenti nel round di puntate corrente. Se un giocatore rilancia del 50% o più della precedente puntata, ma meno del rilancio minimo, deve obbligatoriamente completare fino a raggiungere un rilancio pieno. In questo caso il rilancio sarà esattamente il minimo consentito.
Esempio 1 (preflop): bui 50-100, *call* 100, *raise* 300 (cioè un rilancio di 200), minimo rilancio consentito 500;
Esempio 2 (dopo il flop): bui 50-100, *bet* 300, *raise* 600 (cioè un rilancio di 300), minimo rilancio 900, minimo rilancio successivo 1200.

10. Pot-limit

Puntata massima (pot): Le regole del no-limit 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 calcolato dopo la propria *ipotetica* chiamata;

Esempio: dopo il *flop*, se un piatto è 100 e un giocatore punta 50, il giocatore seguente può rilanciare fino a massimo 250 (*call* 50, che aumenta il piatto a 200, + *raise pot* 200 = 250).

11. **Parla il dealer**: i dealer sono tenuti a verificare le informazioni annunciate dai giocatori e ad annunciare l'azione che contribuisce allo sviluppo del gioco. Non sono tenuti a comunicare gli importi di puntate, rilanci o *all-in* a meno che non venga loro richiesto da un giocatore o che non debbano verificare una dichiarazione verbale. Ai dealer non è permesso fornire nessuna ulteriore informazione come per esempio chi ha rilanciato *preflop*, ecc.
12. **Affermazione verbale nel proprio turno**: un'affermazione verbale che denoti un'azione è vincolante; se in un giro viene dichiarato verbalmente *fold*, *call*, *bet*, *raise* o *check*, il giocatore è tenuto a fare azione coerente all'annuncio.
13. **Il rilancio** può avvenire nei seguenti modi:
 - a. mettendo con un solo fluido movimento l'ammontare totale della puntata nel piatto;
 - 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.



14. **Rilancio irregolare (string bet):** Non sono permessi rilanci in più movimenti (eccetto la fattispecie del punto precedente). Il dealer deve far rispettare questa regola senza che gli venga richiesto.
15. **Rilancio senza annuncio verbale:** Tutte le chiamate e puntate di un ammontare erroneamente più basso devono essere aumentate al giusto importo. Qualora un giocatore punti le proprie chips in gioco senza dichiarare l'azione, il dealer ne verifica l'ammontare e:
 - a. Se corrisponde ad una corretta azione, annuncia l'azione stessa;
 - b. Se inferiore all'ultima puntata valida, annuncia un *call* e invita il giocatore ad aggiungere il corretto quantitativo di chips;
 - c. Se inferiore al 50% del minimum *raise*, annuncia un *call* e restituisce al giocatore le chips in eccesso;
 - d. Se superiore al 50% del minimum *raise*, annuncia un *raise* e invita il giocatore a completare la puntata con l'importo corretto.
16. **Puntata con singola chip:** Se un giocatore punta una singola chips che è più grande delle puntata minima ma non dichiara un rilancio, l'azione è considerata come chiamata (*call*); se dichiara solo “ *raise*” senza specificarne l'importo, viene considerato l'ammontare totale del gettone giocato.
17. **Chips multiple:** a meno che non venga dichiarato un rilancio, di fronte a una puntata con chips multiple dello stesso valore, l'azione viene considerata come un *call* se rimuovendo una delle chips rimane un importo inferiore a quello necessario per chiamare.
Esempio: con i *blind* a 200-400, il giocatore A rilancia fino a 1200 e il giocatore B mette nel piatto due chips da 1.000 senza dichiarare un rilancio, l'azione viene considerata un *call*. Se il giocatore B avesse messo nel piatto quattro chips da 500, sarebbe stato considerato un rilancio fino a 2.000.
18. **All-in con chips nascoste:** se un giocatore effettua un *all-in* e uno o più gettoni nascosti vengono scoperti dopo che un altro giocatore ha effettuato un *call*, il Tournament Director determinerà se il gettone debba essere considerato parte della azione accettata oppure no (vedi regola 46 TDA). Se non viene considerato parte della azione, il giocatore in *all-in* non verrà pagato per l'importo di quel(i) gettone(i) nel caso in cui vinca il piatto. Se perde, non viene salvato da quel(i) gettone(i) e il Tournament Director può decidere di assegnare quel(i) gettone(i) al vincitore del piatto.
19. **Rilancio che non riapre le puntate:** Un rilancio *all-in* che non costituisca un minimum *raise*, non consente al giocatore che ha effettuato la prima puntata o ad altri giocatori che l'avevano vista (*call*) di rilanciare ancora, si possono solo adeguare al piatto (*call*).
20. **Dimensioni del piatto:** i giocatori hanno diritto a essere informati sulle dimensioni del piatto solo nei giochi *Pot Limit*. I dealer non conteranno l'importo presente nel piatto nei giochi *Limit* e *No Limit*. Se viene loro richiesto, i dealer possono spargere le chips presenti nel piatto in modo che il giocatore possa stimarne l'ammontare.
21. **Puntare/Rilanciare “pot” (piatto) nel No Limit:** annunci verbali come “punto il piatto” o “rilancio per un importo del piatto” nei giochi *No Limit* non sono vincolanti. I dealer non sono tenuti a calcolare l'importo del piatto per verificare l'entità del rilancio. I dealer chiederanno al giocatore di annunciare una puntata o un rilancio validi.



22. **Dichiarazioni verbali di puntata / Azione nel proprio turno / Undercall:** 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.
- I giocatori dovrebbero aspettare che l'ammontare delle puntate sia chiaro prima di agire. Ad es.: A dichiara " *raise*" (ma non specifica alcun ammontare), B e C foldano le proprie carte velocemente. B e C dovrebbero attendere che A dichiari l'ammontare del suo *raise* prima di fare azione. L'utilizzo di appositi bottoni per gli *all-in* può ridurre enormemente la frequenza degli undercalls. In ogni caso si applica la regola 80 riguardo alla discrezionalità del TD nel prendere le proprie decisioni.
23. **Tempo di azione:** Nel caso in cui un giocatore si soffermi in riflessione durante il proprio turno, trascorso un ragionevole intervallo, gli altri giocatori al tavolo possono chiedere il rispetto del tempo di azione; in questo caso il dealer chiama il *floorman*, il quale concede fino a ulteriori 50 secondi di tempo entro i quali il giocatore in turno deve effettuare la propria azione. Trascorsi il tempo stabilito dal *floorman*, egli scandisce ulteriori 10 secondi al termine dei quali, qualora il giocatore non avesse manifestato la propria decisione, la mano viene considerata passata (*fold*).
24. **Azione fuori dal turno di gioco:** 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.
- Esempio: *blind* a 100-200. Il giocatore A viene saltato e il giocatore B effettua un rilancio fuori turno fino a 800. Se il giocatore A decide di chiamare 200, il giocatore B sarà costretto a puntare 800 come annunciato. Se il giocatore A folda, il giocatore B sarà costretto a puntare 800 come annunciato. Se il giocatore A rilancia fino a 400 o a un importo più alto, al giocatore B saranno restituite le sue 800 chips e gli sarà permesso di agire utilizzando tutte le opzioni disponibili (*fold*, *call*, *raise*).

SHOWDOWN

25. **"Le carte parlano".** Il dealer effettua il confronto dei punti e decreta la mano vincente. Qualora le mani vincenti siano più di una il dealer divide il piatto in parti eguali fra i giocatori vincenti. I giocatori sono responsabili nel tenere le loro carte fino a quando non è stato dichiarato il vincitore o i vincitori. 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. A discrezione personale di sala alla direzione del torneo, un giocatore che deliberatamente dichiara una mano diversa da quella che realmente ha, può ricevere una penalità.
26. 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.). Un giocatore può gettare le proprie carte coperte nel *muck*, ad eccezione della presenza di regole della Casa che specifichino diversamente.

27. **Showdown *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. Se un giocatore accidentalmente folda/getta via le carte prima che queste vengano girate, lo staff del torneo si riserva il diritto di recuperare le carte nel caso siano facilmente identificabili. I giocatori che intenzionalmente gettano via le proprie carte in una situazione di *all-in* possono ricevere una penalità.

Azione con side *pot*: nel caso in cui più giocatori siano coinvolti in un side *pot* quando c'è un giocatore *all-in* nel piatto principale, tutti i giocatori del side *pot* che arrivano allo showdown sul *river* sono obbligati a mostrare le proprie carte, così come è obbligato il giocatore in *all-in*. Nessun giocatore può gettare via le carte allo showdown del side *pot* quando c'è un giocatore *all-in* nel piatto principale. Il dealer è tenuto a girare tutte le mani, comprese quelle eventualmente gettate via, che saranno considerate attive e manterranno il diritto a vincere il piatto.

28. **Mano vincente**: per potersi aggiudicare il piatto, un giocatore deve mostrare tutte le sue carte. Questo vale anche quando il suo punto è costituito dal *board*. Se nella mano rimane un solo giocatore con le carte, questo non è tenuto a mostrarle per incassare il piatto.

Esempio: il giocatore B punta sul *river* e il giocatore A chiama. Il giocatore B getta via le carte lasciando di fatto il giocatore A l'unico attivo nella mano. Il giocatore A potrà incassare il piatto senza dover mostrare la propria mano. Se esiste un sospetto fondato di *collusion* fra due o più persone, i giocatori possono richiedere l'intervento di un *floorman* che può, se lo ritiene opportuno, verificare le carte dei giocatori.

- a. **Mostrare una mano**: si considera che una mano è stata mostrata quando tutte le carte sono state poste a faccia in su sul tavolo. Far vedere le carte velocemente, agitarle, ecc. non significa mostrare la mano. Le mani non saranno lette e non potranno vincere il piatto finché non saranno state correttamente mostrate.
- b. **Rifiuto a mostrare le carte**: se un giocatore si rifiuta di mostrare tutte le proprie carte quando questo sia obbligato per regolamento, il dealer non può scoprirle ed è tenuto a chiamare un *floorman*. Il *floorman* obbligherà il giocatore a mostrare tutte le sue carte e potrà, se lo ritiene giusto, infliggergli una penalità per aver rallentato lo svolgimento del torneo. I giocatori presenti al tavolo non possono girare le carte degli altri giocatori. Se lo fanno, la mano sarà comunque considerata attiva, ma il giocatore che ha girato le carte non sue potrà ricevere una penalità per comportamento scorretto.

29. **Mano perdente**: Tutte le mani perdenti vengono eliminate dal dealer prima dell'assegnazione del piatto. Non è consentito al dealer eliminare una mano vincente indipendentemente dal comportamento di un giocatore. Se la mano esposta è la mano vincente, il dealer deve assegnare il piatto al giocatore vincente. Ogni giocatore, che sia o meno nella mano, dovrebbe esprimersi qualora pensi che si sia commesso un errore nella lettura di un punto.

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



Federazione Italiana Gioco Poker

31. **Rabbit hunting:** Il “rabbit hunting” non è consentito. Con questa espressione, si intende la pratica di mostrare le carte che “sarebbero uscite sul *board*” se la mano non fosse terminata.
32. **Mani contese:** il diritto di contestare l’andamento di una mano termina quando incomincia la mano successiva. La nuova mano ha inizio con il primo riffle shuffle. Qualora fosse utilizzato un mescolatore automatico, la mano inizierebbe alla pressione del bottone verde.
33. **Diritto di accesso alle informazioni:** 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 di un giocatore vengono mostrate ad un altro giocatore, ogni giocatore a quel tavolo ha diritto di vedere le carte. Durante lo svolgimento della mano, le carte mostrate ad un giocatore attivo, 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.

MANI INATTIVE (DEAD HANDS)

34. **Dead hand:** Una mano è dichiarata inattiva e quindi eliminata dalla mano in corso se un giocatore:
 - a. Passa o annuncia che passerà alla prima puntata o rilancio;
 - b. Getta via le carte lontano dalla propria area di gioco;
 - c. Quando affrontando una puntata, anche se l’avversario è *all-in*, allontana le carte dal tavolo;
 - d. Va fuori dal limite di tempo concesso per puntare o rilanciare.
35. **Muck:** gettando le carte lontano dalla propria area di gioco, la mano dovrebbe essere dichiarata inattiva. Tuttavia la direzione, a sua discrezione, può recuperare le carte qualora chiaramente identificabili e dichiarare la mano attiva se così facendo ritenesse di agire nel miglior interesse del gioco (ad esempio quando una mano è stata passata per una scorretta informazione data al giocatore).
36. **Carte cedute:** Le carte cedute ad un altro giocatore costituiscono sempre un mano inattiva, sia che esse siano coperte che scoperte.
37. **Carte scoperte:** 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 attiva. La penalità inizierà al termine della mano in corso.

DISTRIBUZIONE IRREGOLARE (MISDEAL)

38. **Misdeal:** i casi di misdeal includono (non esaustivamente) le seguenti fattispecie:
 - a. Se la prima o la seconda *hole card* distribuita viene scoperta;
 - b. Due o più carte durante la stessa mano vengono distribuite scoperte;
 - c. Le carte vengono distribuite nella posizione sbagliata;
 - d. Carte distribuite in una posizione che non partecipa alla mano;
 - e. Carte non distribuite ad una posizione che deve partecipare alla mano;
 - f. 2 o più carte attaccate (appiccicate) durante la distribuzione iniziale;



Il dealer ritirerà le carte, rimescolerà e ritaglierà il mazzo. In caso di misdeal, la nuova mano sarà l'esatto replay 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 loro 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.

Se un misdeal viene rilevato in qualsiasi momento successivo ad azione sostanziale, la mano proseguirà regolarmente perché il misdeal è stato rilevato troppo tardi.

39. **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* o *fold*).
40. **Una carta scoperta:** Se una sola delle *hole cards* viene scoperta a causa di un errore del dealer, la distribuzione continua normalmente. La carta esposta non può essere mantenuta, dopo aver completato distribuzione, il dealer sostituirà la carta con la prima del mazzo e la carta scoperta verrà utilizzata come prima carta bruciata.
41. **Una carta in più:** 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 (*burned card*). Se il dealer distribuisce erroneamente più di una carta in eccesso la mano viene dichiarata non valida "misdeal".
42. **Flop con 4 carte:** Se il *Flop* Contiene 4 Carte (invece di 3), sia che siano state girate sia che siano ancora coperte, queste verranno rimescolate tra loro coperte, dal dealer. Verrà chiamato un *floorman* a sovrintendere e lo stesso *floorman* sceglierà una delle 4 carte coperte che verrà utilizzata come prossima carta bruciata mentre le 3 rimanenti verranno girate e usate come *flop*. Se il *flop* contiene più di 4 carte, deve essere rimischiato con la rimanenza del mazzo. Si procederà poi all'estrazione di un nuovo *flop*.
43. **Flop non corretto:** Se prima di distribuire il *flop*, il dealer non ha bruciato una carta, o ha bruciato due carte, si rivolge al *floorman* il quale, qualora non siano state già scoperte le carte del *flop*, si accerta se sia possibile risolvere l'errore usando la corretta carta bruciata e il corretto *flop* altrimenti, il mazzo deve essere rimescolato.
44. **Ridistribuzione:** Se il *flop* deve essere ridistribuito per qualunque motivo, il mazzo viene mescolato ma le carte bruciate rimangono sul tavolo. Dopo aver mescolato, il dealer taglia il mazzo e scopre il *flop* senza bruciare la carta.
45. **Errore al turn o al river:** 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. Queste operazioni devono essere effettuate sotto la supervisione di un *floorman*.



Federazione Italiana Gioco Poker

IRREGOLARITA' DEL MAZZO DI CARTE

46. **Carta estranea:** 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.
47. **Carte uguali:** Se vengono trovate due carte o più carte dello stesso valore e seme, tutta la mano non è valida, e tutti i gettoni nel piatto vengono distribuiti ai giocatori che li hanno puntati.
48. **Carta scoperta nel mazzo:** Una carta scoperta nel mazzo non sarà considerata e verrà rimpiazzata dalla carta successiva nel mazzo, eccetto quando la carta deve essere distribuita ad un giocatore. In questo 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).
49. **Carta mancante:** Una o più carte mancanti dal mazzo invalidano il risultato di una mano e i gettoni puntati vengono ridistribuiti ai giocatori.
50. **Tenuta irregolare del mazzo:** Se il mazzo diventa irregolare perchè il dealer crede che la distribuzione della carte sia terminata e lo depone, la distribuzione deve essere tuttavia terminata e il mazzo deve essere ricostituito nel modo più giusto possibile.

PROCEDURE GENERALI

51. **Identificazione:** tutti i giocatori sono tenuti ad avere un documento d'identità con foto valido per sedersi al proprio posto all'inizio del torneo e a ogni successiva ripresa in tutti gli eventi. Qualsiasi giocatore che utilizzi una forma d'identificazione fraudolenta sarà penalizzato e la penalità *potrà* comportare la squalifica dall'evento.
52. **Chiusura del tavolo:** I giocatori che si spostano da un tavolo chiuso per andare a completare altri tavoli in gioco assumono automaticamente i diritti e i doveri della nuova posizione che è stata assegnata. Possono entrare al tavolo infatti di grande buio, di piccolo buio, o di bottone. L'unico caso in cui non giocheranno la mano è quando verranno posizionati tra piccolo buio e il bottone.
53. **Bilanciamento dei tavoli:** Per bilanciare i tavoli, 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 possibile non è mai di piccolo buio.
Il tavolo dal quale un giocatore viene spostato sarà specificato da una procedura predeterminata. Negli eventi a tavoli pieni (10 giocatori), il gioco verrà fermato sui tavoli con 3 o più giocatori in meno rispetto ai tavoli con più giocatori. Negli eventi di diverso formato (ad es. 6-handed o turbo), il gioco verrà fermato a discrezione del tournament director. La mancata sospensione del 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.



54. **Numero di giocatori al Tavolo Finale:** Il tavolo finale avrà un numero di giocatori pari a quello di un tavolo pieno, più un giocatore (ad es. eventi con tavoli da 9 avranno 10 giocatori al tavolo finale, eventi 6-handed ne avranno 7, etc.). Il tavolo finale non può avere più di 10 giocatori. Questa regola non si applica agli eventi heads-up.
55. **Nuova mano e nuovi limiti:** Quando il tempo di un livello è concluso e un nuovo livello inizia, i nuovi bui vengono annunciati da un membro dello staff del torneo. Se il cambio livello viene annunciato mentre una mano è in corso, il nuovo livello inizierà con la nuova mano. Una mano ha inizio quando il dealer effettua la prima mescolata (riffle). Nel caso in cui venga utilizzato un mescolatore automatico, la nuova mano comincia alla pressione del bottone verde.
56. **Abbandono del torneo:** un giocatore che abbandona il torneo, in qualsiasi momento e per qualsiasi ragione, per un periodo di tempo prolungato (più livelli), *potrebbe* perdere qualsiasi diritto sul costo d'iscrizione. Le sue chips saranno utilizzate per coprire *blind* e ante ogni volta che sarà il suo turno. Qualora il giocatore arrivasse a premi prima che tutte le sue chips si siano esaurite, avrà pieno diritto al premio corrispondente alla posizione in cui si è classificato.
57. **Cambio del mazzo:** Il cambio del mazzo avviene su richiesta esclusiva del dealer oppure al cambio del livello, o con altra modalità prevista dalle “regole della casa”. I giocatori non possono richiedere il cambio del mazzo di carte.
58. **Color-up e chip race:** Quando arriva il momento del color-up i gettoni di valore nominale più basso verranno cambiati con gettoni di più alta denominazione. Ogni giocatore può vincere al massimo un solo gettone durante il chip race. Il chip race comincia sempre dalla posizione 1. Un giocatore non può essere eliminato dal torneo durante il chip race. Al giocatore che perde i suoi ultimi gettoni durante il chip race verrà dato automaticamente un gettone della più bassa denominazione ancora in gioco. I giocatori possono assistere al chip race.
59. **Gioco alla fine della giornata:** nei tornei che durano più di una giornata, al fine di prevenire rallentamenti deliberati dell'azione, sarà seguita la seguente procedura: fra quindici e cinque minuti prima della fine dell'ultimo livello di gioco, il direttore del torneo fermerà il timer dei livelli. Un giocatore pescherà una carta da un mazzo composto da 5 carte il cui valore è compreso fra tre e sette, e quello sarà il numero di mani che verranno giocate. Il direttore del torneo annuncerà a tutti i partecipanti il numero di mani rimanenti e su tutti i tavoli si giocherà questo numero di mani prima che la giornata di gioco si concluda.
60. **Gioco “hand for hand”:** quando il torneo entra nella fase in cui i giocatori stanno per arrivare a premi (bolla), il torneo passerà alla modalità hand for hand, durante la quale si deve giocare lo stesso numero di mani su ogni tavolo. Quando il direttore del torneo annuncia l'inizio della modalità hand for hand, tutti i tavoli termineranno la mano in corso e si fermeranno. L'inizio di ogni nuova mano verrà dato dal *floorman*; ogni dealer distribuirà una e una sola altra mano, al termine della quale l'azione si fermerà nuovamente. Questa modalità continua fino a quando tutti i giocatori rimasti sono arrivati a premio.
- a. **All-in chiamati durante la fase di gioco hand for hand.** Quando un dealer ha un *all-in* chiamato al suo tavolo, ferma l'azione, chiedendo ai giocatori coinvolti nell'*all-in* di non girare le proprie carte. Il tavolo con i giocatori in *all-in* rimane in attesa fino a quando tutti gli altri tavoli rimasti nel torneo non hanno completato la mano in corso. A questo punto, lo staff del torneo si avvicina al tavolo con l'*all-in* e ordina di andare avanti con la mano. Qualora ci siano



Federazione Italiana Gioco Poker

più tavoli con una situazione di *all-in* chiamato, saranno messi tutti in pausa e riprenderanno uno alla volta, fino a quando non avranno tutti portato a termine la mano in corso.

- b. Se due o più giocatori vengono eliminati durante la stessa mano a tavoli differenti, entrambi i giocatori si classificano nella stessa posizione.
- c. Se due o più giocatori vengono eliminati durante la stessa mano allo stesso tavolo, il giocatore che partiva con il maggior numero di chips si piazzerà nella posizione più alta.

CODICE DI COMPORTAMENTO

61. **Ambiente di gara:** 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.
62. **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*.
63. **Obbligo di segnalazione:** 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 è incoraggiato a dichiarare le proprie osservazioni.
64. **Terminologia ufficiale:** 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. Terminologie 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.
65. **Protezione delle carte:** 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. Il giocatore avrà diritto alla restituzione della puntata o del rilancio se non è intervenuta qualsiasi azione da un giocatore successivo. Comunque le carte stesse dovranno sempre essere lasciate sul tavolo e ben visibili agli altri giocatori.
66. **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:
 - a) Dichiarare il contenuto di una mano (attiva o foldata).
 - b) Dare consigli o criticare il gioco in ogni momento.
 - c) 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".



67. **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”.
68. **Visibilità chips di maggior valore:** 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 da 20 o multipli. I giocatori devono tenere i gettoni di più alta denominazione visibili e identificabili in ogni momento.
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.
I giocatori con una mano attiva devono tenere le loro carte in bella vista in ogni momento.
69. **Evitare i bui:** I giocatori che intenzionalmente saltano i bui quando si spostano da un tavolo che si rompe, incorreranno in penalità.
70. **Trasporto delle chips:** 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.
71. **Al tavolo con azione in corso:** Un giocatore con una mano attiva deve restare al tavolo se rimangono dei turni di puntata da portare a termine. 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
72. **Al proprio posto:** Il giocatore deve essere al proprio posto quando la prima carta viene distribuita, in caso contrario la sua mano verrà considerata persa. Il giocatore che non fosse stato al proprio posto alla distribuzione delle carte, non può guardare le carte assegnategli, e la sua mano viene immediatamente foldata al termine della distribuzione. I suoi bui e ante vengono messi nel piatto. Un giocatore deve essere al proprio posto per *poter* chiamare tempo. “Al proprio posto” significa nelle immediate vicinanze della propria sedia.
73. **Mostrare e gettare le carte:** i giocatori che mostrano le carte a un avversario che ha già foldato e poi foldano la propria possono ricevere una penalità. Quando ciò si verifica, il dealer è tenuto a tenere da parte le carte mostrate e a farle vedere a tutto il tavolo una volta terminata la mano in corso. I giocatori ripetono questa infrazione saranno penalizzati.
74. **Collusion:** 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) e altre forme di *collusion*, verranno penalizzate con la squalifica.
75. **Violazioni del codice di comportamento:** ripetute violazioni del codice di comportamento comporteranno l'assegnazione di una penalità da parte dello staff del torneo.
Non è consentito:
a. Toccare le carte o le chips di un avversario senza motivo;



Federazione Italiana Gioco Poker

- b. Rallentare il gioco;
 - c. Agire ripetutamente quando non è il proprio turno;
 - d. Lanciare le chips nel piatto;
 - e. Puntare mettendo intenzionalmente le chips fuori dalla portata del dealer;
 - f. Celebrare le vittorie con scene d'esultanza smodate;
 - g. Creare disturbo per mezzo di discussioni , urla , o per eccessivo rumore;
 - h. Gettare , strappare , piegare o sgualcire le carte;
 - i. Distruggere o danneggiare i beni della sala;
 - j. Usare sostanze illegali;
 - k. Portare armi.
76. **Linguaggio inappropriato:** non sono tollerate offese verso gli altri giocatori, lo staff del torneo, il personale della poker room o altri addetti ai lavori. Il linguaggio inappropriato, osceno o offensivo diretto a qualsiasi giocatore, addetto ai lavori o semplicemente contro se stessi, può avere come conseguenza una penalità.
77. **Norme di comportamento:** Tutti i partecipanti devono comportarsi in maniera educata e civile durante tutti gli eventi e in tutte le aree del torneo. Chiunque riscontri un comportamento inappropriato da parte di un altro individuo è invitato a contattare immediatamente lo staff del torneo. Tale tipo di comportamento include qualsiasi giocatore la cui igiene o le cui condizioni di salute siano diventate dannose per gli altri giocatori seduti al tavolo.
78. **Uso di dispositivi elettronici:** I dispositivi elettronici non possono essere mai collocati sul tavolo da gioco. Al giocatore è consentito tenerli in tasca, su un tavolino, ma mai appoggiarli sulla superficie di gioco del torneo.
- a. Dispositivi per l'invio di e-mail e messaggi: i giocatori non possono inviare messaggi di testo, e-mail né utilizzare dispositivi elettronici mentre si trovano in una mano, altrimenti la mano sarà dichiarata inattiva e foldata. I giocatori che non si trovano in una mano, possono inviare messaggi di testo ed e-mail rimanendo al tavolo;
 - b. Telefono: i giocatori non possono parlare al telefono mentre si trovano al tavolo, indipendentemente dal fatto che si trovino in una mano o meno. Per poter usare il telefono sono tenuti ad allontanarsi;
 - c. iPad, eBook, ecc.: i giocatori possono utilizzare questi dispositivi a meno che non si trovino in una mano, ad eccezione dei dispositivi audio che sono sempre ammessi;
 - d. Laptop, netbook, computer, ecc.: i giocatori non possono utilizzare questi dispositivi al tavolo.
 - e. Nessun dispositivo elettronico è consentito ai tavoli televisivi o al tavolo finale;
 - f. Distrazioni al tavolo: il personale di sala può chiedere ai giocatori di interrompere l'uso di tutti i dispositivi elettronici o di qualsiasi altro strumento se ritiene che ciò causi un rallentamento del gioco o abbia effetti negativi per gli altri giocatori presenti al tavolo. I giocatori possono richiedere al dealer di contattare il personale responsabile se ritengono che un giocatore stia rallentando il gioco a causa di influenze esterne come libri, riviste e dispositivi elettronici.
79. **Tavolo televisivo e hole card:** i giocatori che partecipano a un torneo che viene trasmesso via webcast o in televisione sono tenuti a collaborare con il personale addetto alle registrazioni. Questo include mostrare le proprie carte all'apposita telecamera integrata nel tavolo. Chiunque non rispetta questa regola può ricevere una penalità



Federazione Italiana Gioco Poker

DIREZIONE DI GARA

80. **Il Direttore di Gara (TD) e i Floorman** sono coloro che sovrintendono lo svolgimento del torneo, nell'interesse di tutti e del gioco, prendono le decisioni con giustizia e lealtà. Le loro decisioni sono inappellabili. 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 *Floorman* sono definitive.
81. **Richiesta di decisione (rouling):** 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 mano resta immutato. La prima mescolata di carte indica l'inizio della distribuzione.
82. **Decisione differita:** 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.
83. **Ricostruzione del *pot*:** 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 l'ammontare del piatto ricostruendo le puntate, e quindi assegnare l'importo al giocatore corretto.
84. **Elasticità di giudizio:** La stessa azione può avere un significato differente, sarà preso in considerazione il possibile scopo di un trasgressore.
85. **Integrità della partita:** Rientra nelle competenze e nella discrezionalità del TD, *poter* controllare il contenuto di qualsiasi mano al fine proteggere l'integrità della partita (sospetto di *collusion*, di mano non valida ecc ecc).
86. **Discrezionalità delle sanzioni:** il direttore di torneo o lo staff possono penalizzare qualsiasi atto che, a loro discrezione esclusiva, non sia coerente con le regole ufficiali o con l'interesse dell'evento.
87. **Sanzioni:**
- Avvertimento verbale.
Semplice avvertimento di una infrazione commessa.
 - Annullamento della mano.
Lo staff può decidere di annullare una mano nella quale un giocatore abbia tratto indebito profitto dalla violazione di una regola.
 - Sospensione per una o più mani/giri (un giro consiste in una mano per ogni giocatore rimasto al tavolo del giocatore penalizzato).
Il giocatore sarà tenuto ad allontanarsi dal tavolo e saltare una o più mani o uno o più giri. La mano saltata dal giocatore viene considerata come parte del giro quando viene inflitta una penalità. I giocatori che ricevono una sospensione per un certo numero di mani o di giri devono rimanere al di fuori dell'area del torneo designata per l'intera durata della penalità. Quando un



Federazione Italiana Gioco Poker

giocatore torna al proprio posto dopo aver scontato una penalità, il dealer è tenuto a notificarlo allo staff del torneo.

- d. Eliminazione dal torneo. Il giocatori eliminato dal torneo a causa di una sanzione, riceverà comunque il premio qualora previsto per la posizione corrispondente all'eliminazione. Le sue chips saranno rimosse dal gioco.
- e. Squalifica dal torneo. Un giocatore squalificato deve abbandonare immediatamente l'area del torneo, le chips saranno rimosse dal gioco e non avrà diritto ad alcun rimborso nè ad alcun premio.
- f. Interdizione dall'evento.
Nel caso di evento composto da più tornei, la direzione di gara può decidere di interdire al giocatore la partecipazione a tutti i tornei dell'evento.
- g. Esclusione dal circuito.
Su proposta di un direttore di gara, l'organizzatore di un circuito di più eventi può procedere all'esclusione di un giocatore da tutte le manifestazioni collegate.

88. **Escalation:** non sempre le penalità vengono inflitte seguendo un ordine sequenziale di importanza. Lo staff del torneo può squalificare un giocatore per una prima offesa se l'infrazione viene considerata sufficientemente grave. I giocatori sono tenuti a sapere che qualsiasi azione meritevole di una penalità può avere come conseguenza un'ampia gamma di sanzioni disciplinari, anche se si tratta della prima commessa.
89. **Le penalità seguono il giocatore:** Se il giocatore riceve come penalità una sospensione di 2 giri alla fine della giornata e compie solo 5 delle mani previste dalla penalità, ne sarà preso nota e le restanti 15 mani saranno scontate il giorno successivo. Lo stesso vale anche nel caso un tavolo venga rotto, nel caso ci sia un cambiamento di posto, ecc.
90. **Le chips sono proprietà del torneo:** le chips non possono essere rimosse dall'area del torneo o dall'evento al quale appartengono. I giocatori sorpresi nell'intento di trasferire chips da un evento all'altro o da un giocatore all'altro saranno soggetti a penalità che *potrebbero* arrivare alla squalifica e all'interdizione da tutti gli eventi del circuito.

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



GLOSSARIO

- 100x, 150x, etc** Forma solitamente utilizzata per indicare la grandezza del nostro stack, espressa in numero di *big blind*. Ad esempio se stiamo giocando con bui 50/100 e scriviamo che siamo 150x, significa che abbiamo all'incirca 15.000.
- 3-bet** Re-raisare un avversario (indipendentemente dall'entità del *raise*). *Preflop* la "sequenza" delle puntate è la seguente: *raise* (il primo giocatore che rilancia dopo il BB fa appunto un *raise*. Nella fase *preflop* il *bet* non esiste, in quanto o si fa *call* o si fa *raise* - o *fold* obv)3bet (se qualcuno re-raisa sul raiser originale, lo sta 3bettando)4bet, etc...
- 3x, 4x, etc** Forma solitamente utilizzata per indicare l'entità di un rilancio. Se ad esempio vi si dice "raisa 3x" significa che vi si sta suggerendo di rilanciare un importo pari al *bet* dell'avversario moltiplicato appunto per tre
- Action** Le puntate e/o i rilanci al tavolo da poker. "Su questo tavolo c'è molta azione" o "Quando chiudi un colore alla donna, se vi è azione, è probabile che il tuo avversario abbia una mano migliore della tua". Si riferisce altresì al giocatore che deve agire. "L'azione è sullo *small blind*".
- Ante** Una piccola puntata obbligatoria fatta da tutti i giocatori che partecipano ad una mano prima che le carte siano distribuite. Il gioco di poker più comune in cui vengono utilizzati gli ante è il 7 *Card Stud*, ma gli ante vengono usati anche nelle fasi avanzate di molti tornei di Texas Hold'em in aggiunta ai bui. Nota che gli ante non sono uguali ai bui.
- All-in** In un gioco di tipo No Limit (senza limiti di puntata), come ad esempio il No Limit Texas Hold'em, significa puntare tutte le chips che si hanno sul tavolo. "Vado all in". Può anche riferirsi a dei particolari tipi di tavoli, e significa che puoi giocare solamente con il denaro che hai sul tavolo, qualora tu abbia puntato le tue ultime chips e vi siano altri giocatori, con più chips di te, che effettuano delle puntate. In questo caso, tu puoi vincere solamente la parte di piatto che comprende la tua ultima puntata e le eventuali chiamate a tale puntata. Per esempio, se metti nel piatto i tuoi ultimi €10 all'inizio della mano e tre giocatori chiamano, portando il piatto a €40, non importa quante puntate addizionali vi saranno, tu puoi vincere soltanto €40. I giocatori rimanenti giocano invece sia per il piatto da €40 sia per il side *pot* (piatto laterale), il quale è costituito dalle puntate addizionali.
- Backdoor** Termine solitamente utilizzato nel Texas Hold'em riferendosi a una scala o a un colore realizzati grazie sia al *turn* sia al *river*. Ad esempio, hai Asso e Donna di fiori e sul *flop* c'è una sola carta di fiori. Se il *turn* e il *river* sono entrambi fiori, hai realizzato un colore backdoor. Può essere associato al termine progetto (draw), "Ho un progetto di colore backdoor" o a una mano già finita, "Ha chiuso la scala backdoor". Spesso è anche chiamato "runner runner".
- Bad Beat** Quando una mano largamente favorita per la vittoria del piatto viene battuta. La locuzione è utilizzata per descrivere sia quelle ricevute sia quelle inflitte, come nei seguenti casi: "Ho subito una bad beat" e "Sono stato molto fortunato e gli ho dato una bad beat". Esempi di una bad beat sono una coppia di assi battuta da una coppia di 5 o quando un giocatore realizza un tris al *flop* e un avversario chiude una scala backdoor superandolo al *river*. Bad beat è anche usato spesso in maniera dispregiativa per dire che il giocatore che ha vinto la mano non aveva alcun vantaggio a prendervi parte. Sebbene molti giocatori si lamentano del fatto di aver ricevuto una bad beat anche quando perdono un piatto dove sono leggermente favoriti, le vere bad beat sono quelle in cui sei largamente favorito, non con soltanto un cinque o dieci percento di margine.
- Big Blind** La più grande delle due puntate obbligatorie messe nel piatto prima della distribuzione delle carte nel Texas Hold'em e nell'Omaha, oltre che in alcuni altri giochi meno popolari. Il *big blind* è il giocatore che si trova due posti a sinistra rispetto al bottone, ovvero rispetto al dealer per la mano in corso. Normalmente è il doppio dello *small blind* (piccolo buio) ed è pari al minore dei due limiti di puntata nel Limit Texas Hold'em. In una partita Limit Texas Hold'em 2/4, il *big blind* sarebbe 2. I *blind* nelle partite No Limit sono predeterminati dalle regole del posto in cui si gioca, mentre in un torneo sono stabiliti ed elencati in un prospetto, e normalmente salgono con l'avanzare del torneo.
- Big Slick Blank** Mano iniziale AK. Le origini sono sconosciute.
- Blank** Termine normalmente riferito a una carta uscita al *turn* o al *river*, blank è una carta che sembra non aiutare alcun giocatore nella mano e non ha alcuna relazione con il resto delle carte presenti sul *board*. Supponiamo di avere un *flop* con tre carte di seme diverso, o rainbow, con un Asso, un Jack



Federazione Italiana Gioco Poker

e un 9, se il *turn* è un 3, questa carta viene considerata un blank, poiché non può far realizzare né una scala né un colore. Nella stessa mano, se il *river* è un sei e non fa in modo che vi siano tre carte dello stesso colore sul *board*, verrebbe anch'esso considerato un blank.

Blind Utilizzato in tutte le varianti del Texas Hold'em e dell'Omaha, oltre che in alcune varianti di poker meno popolari, il *blind* è una puntata obbligatoria messa nel piatto prima che la mano venga distribuita. Solitamente vi sono due *blind*, uno *small blind* e un *big blind*, messi nel piatto dai due giocatori alla sinistra del dealer, o *button*. Ci sono anche alcuni posti dove vi sono tre *blind* e alcuni in cui non ci sono *small* e *big blind*, ma i *blind* sono di uguale valore. Il *blind* non è la stessa cosa dell'ante, e può essere usato unitamente a un ante, di solito nelle fasi avanzate dei tornei.

Board Il *board* è l'insieme delle carte al centro del tavolo che possono essere utilizzate da tutti i giocatori partecipanti alla mano, carte spesso chiamate "community cards". Le varianti di poker più comuni che utilizzano le carte del *board* sono il Texas Hold'em e l'Omaha.

Bottom Pair Termine utilizzato solitamente riferendosi al *flop*, ma occasionalmente a tutte le "community cards", bottom pair è la coppia realizzata utilizzando la carta più bassa presente sul *board* e una delle proprie. Ad esempio, se in mano hai un Re e un 5 e il *board* è Donna, 7 e 5, hai la bottom pair. Sebbene non sia la stessa cosa, a volte viene anche utilizzato il termine bottom set, che indica il tris realizzato grazie alla coppia in mano al giocatore unitamente alla carta più bassa presente sul *board*

Bubble Il momento del torneo nel quale la prossima uscita di un giocatore determina l'ingresso a premio di tutti i rimanenti.

Burn Dopo aver dato le carte ai giocatori al tavolo, soprattutto nel Texas Hold'em e nell'Omaha, il dealer scarta la carta in cima al mazzo, e fa la stessa cosa prima di girare il *flop*, il *turn* e il *river*. Questa operazione serve a prevenire la possibilità che un giocatore veda la carta successiva in cima al mazzo e a evitare ogni possibile imbroglio realizzato attraverso un mazzo di carte contrassegnato. Il termine è usato spesso nella frase "Burn and turn" che significa bruciare la carta in cima al mazzo e girare quella successiva.

Button Il piccolo disco che si sposta in senso orario dopo ogni mano per indicare il giocatore che agisce come dealer per quella mano. Nelle partite in cui è presente un dealer in carne ed ossa, come in un casinò, il *button* indica il giocatore che ha il vantaggio di agire per ultimo. Nelle partite casalinghe, il giocatore che ha il *button* spesso dà anche le carte.

Buy Si riferisce a un rilancio effettuato al fine di spingere tutti gli avversari a foldare, come in "Buy the pot", o a un rilancio finalizzato a far foldare gli avversari che si trovano fra chi lo effettua e i *blind*, come in "Buy the button". Se senti dire "Buy the pot", generalmente il riferimento è a un giocatore che sta bluffando, mentre di solito quando un giocatore prova a "Buy the button" vuol dire che ha una mano discretamente

Buy-In Il costo di iscrizione ad un torneo. Normalmente espresso come somma della parte a montepremi più la quota organizzativa. Es: 50+10.

call L'azione di pareggiare l'ultima puntata o l'ultimo rilancio senza rilanciare ulteriormente. Per esempio, "Chiamo" o "Vedo la tua puntata"..

Calling Station Termine utilizzato in maniera piuttosto dispregiativa, calling station è un giocatore che raramente punta o rilancia, ma che chiama più puntate di quello che dovrebbe, spesso inseguendo mani improbabili come scale a incastro anche quando le *pot* odds non giustificano tale decisione. Il termine è anche associato spesso a giocatori weak/

Cap Quando un giocatore effettua l'ultimo rilancio possibile in una partita Limit, questo è definito "cap". Il cap varia da una poker room all'altra, ma solitamente è il terzo o il quarto rilancio in un round di puntate. In alcune poker room, una volta che nel piatto rimangono solamente due giocatori heads-up, non c'è un cap sulle puntate.

Case La quarta e ultima carta di ciascun tipo presente nel mazzo. Ad esempio, se hai un tris di 7 e al *river* si presenta il quarto 7, si usa dire che si tratta del "Case sette".."

Center Pot La parte del piatto totale che ciascun giocatore rimanente nella mano può vincere. Generalmente si tratta dell'intero piatto, ma nell'ipotesi di un giocatore che sia *all-in* quando vi sono ancora giocatori che effettuano delle puntate, la parte del piatto che il giocatore *all-in* può vincere è il piatto centrale o principale. Tutte le altre puntate vengono inserite in un piatto laterale.

Check Quando sei ancora coinvolto in una mano di poker ed è il tuo turno di agire e non vi sono state puntate precedenti, puoi decidere di fare "check", passando l'azione al giocatore successivo senza effettuare alcuna puntata. Facendo *check*, ti riservi il diritto a chiamare o a rilanciare sulle puntate



Federazione Italiana Gioco Poker

future all'interno dello stesso round di puntate. *Check* è anche un termine gergale utilizzato riferendosi alla chip di un casinò.

- Check-raise** Quando un giocatore fa *check* e successivamente rilancia sulla puntata di un avversario all'interno del medesimo round di puntate. Sebbene fare *check* e poi rilanciare sia una pratica legale e largamente accettata dalla maggior parte delle poker room, in alcune è contro il regolamento. È sempre una buona idea controllare le regole della casa prima di prendere parte a una qualsiasi partita di poker. Il "*check raise*" è un modo di giocare altamente produttivo ed è una dimostrazione di forza al tavolo da poker.
- Cold call** Quando chiami una puntata doppia, o una puntata e un rilancio davanti a te, stai facendo una "*cold call*". Un altro esempio è quando c'è un rilancio *pre-flop* prima che tocchi a te. Se chiami, stai facendo una "*cold call*" del *big blind* più il rilancio. Tale locuzione si riferisce solamente ai giochi di tipo *fixed limit*.
- Come Hand** Altro nome per una *drawing hand*. Ad esempio, se partecipi a un piatto con un 6 e un 7 dello stesso seme, quasi sempre avrai bisogno di migliorare la tua mano per vincere il piatto, pertanto si parla di *drawing hand*, oppure quando hai due carte dello stesso seme e altre due di quel seme escono al *flop*, hai un progetto di colore al *turn* e/o al *river*.
- Community Cards** Le carte scoperte al centro del tavolo, condivise da tutti i giocatori ancora nella mano e utilizzabili per realizzare la miglior mano possibile unitamente alle "*hole cards*" (carte coperte). Nel Texas Hold'em e nell'Omaha, le *community cards* consistono nel *flop*, il *turn* e il *river*. Le *community cards* sono anche chiamate carte *board*.
- Complete Hand** Una mano realizzata utilizzando tutte e cinque le carte e/o una mano che non può essere migliorata, come una scala a colore, un *poker*, un *full*, un colore o una scala.
- Connector** Termine utilizzato generalmente quando si parla di una mano iniziale nel Texas Hold'em, una *connector* è una mano in cui le due carte sono consecutive, come Jack e 10 o 3 e 4. Quando viene utilizzato il termine "*suited*" *connector*, le due carte sono anche dello stesso seme. Il termine può anche essere utilizzato nelle locuzioni "*one-gap*" o "*two-gap*" *connector*. Queste stanno a indicare che le due carte non sono consecutive, ma vi sono una o due carte intermedie. Per esempio, un 6 e un 8 costituiscono una mano "*one-gap connector*", mentre un 6 e un 9 sono una mano "*two-gap connector*". Molti puristi del poker non riconoscono come *connector* una mano con un *gap*, ma tali termini vengono usati spesso.
- Counterfeit** To make your hand less valuable because of *board cards* that duplicate it. Example: you have 87 and the *flop* comes 9-T-J, so you have a straight. Now an 8 comes on the *turn*. This has counterfeited your hand and made it almost worthless.
- Crack** Quando una mano iniziale favorita per la vittoria del piatto viene battuta, solitamente riferito a una coppia.
- Cripple** Spesso usato nella frase "*cripple the deck*", quando hai tutte o la maggior parte delle carte necessarie per chiudere una mano molto forte unitamente alle carte sul *board*, si dice che il mazzo è stato "azzoppato". Un esempio è quando hai una coppia di Donne e le altre due Donne sono sul *flop*. As in
- Crying call** Un *call* che si effettua con aspettativa di perdere, azione che spesso avviene per *pot odds* convenienti.
- Cut-Off** La posizione o il giocatore subito prima del bottone.
- Dead Money** (1) Chips nel piatto, di un giocatore che non è più nella mano. (2) Giocatori del torneo che non hanno concrete chances di vittoria.
- Dealer** Colui che concretamente distribuisce le carte o colui che ha il bottone, il quale agisce per ultimo a ogni round di puntate, ad eccezione del primo round.
- Dog** Termine utilizzato talora al posto di "underdog", un *dog* è un punto o un giocatore che parte sfavorito per vincere una determinata mano. Ad esempio, se hai Asso e Donna, sei *dog* rispetto a Asso e Re.
- Dominated Hand** Una mano dominata è quella nella quale il tuo avversario ha una mano molto più forte della tua, avendo in mano una carta dello stesso valore di una delle tue e l'altra carta più alta rispetto alla tua seconda carta. Di solito in questa situazione hai bisogno che esca una delle tre carte ancora nel mazzo uguali alla tua seconda carta per vincere..



Federazione Italiana Gioco Poker

- Draw** Un draw è un progetto, una mano che ha bisogno di essere migliorata per *poter* vincere, o l'atto di cercare una mano migliore. "Aveva un progetto di scala"
- Draw Dead** Quando sei ancora coinvolto in una mano che non hai la possibilità di vincere. Ad esempio, se un avversario ha chiuso un full e tu hai soltanto la possibilità di chiudere un colore, sei drawing dead, poiché anche se dovessi chiudere il colore non vinceresti (naturalmente a meno che tu non abbia la possibilità di chiudere una scala a colore, giacché in questo caso non saresti drawing dead).
- Equity** La tua equity in una mano o in un piatto è data dall'importo presente nel piatto moltiplicato per le tue possibilità (espresse in percentuale) di vincere il piatto. Ad esempio, se nel piatto ci sono €100 ed hai il 50% di possibilità di vincere la mano, la tua equity è €50. Naturalmente, la maggior parte delle volte vincerai o €100 o niente, ma se la situazione si ripete centinaia di volte, vincerai in media €50 per volta. Questa informazione è importante per stabilire se è corretto entrare in un piatto, chiamare una puntata o un rilancio. Determinando la tua equity centinaia di volte nella stessa situazione, puoi prendere la giusta decisione. Tale concetto è strettamente legato alle aspettative.
- Expectation** L'expectation (aspettativa) è l'importo che realizzeresti in media se ti trovassi nella stessa situazione centinaia di volte. Ad esempio, se devi investire €10 in un piatto da €60 e la probabilità di chiudere il punto vincente è del 25%, ecco come calcolare le tue aspettative. Tre volte su quattro non chiuderai il punto e perderai €10 ogni volta per un totale di €30. La quarta volta chiuderai il punto, vincendo €60. Il tuo guadagno totale relativo a queste quattro mani sarà dunque €60-€30 = €30, una media di €7,50 per mano. Quindi, chiamare una puntata da €10 ha una aspettativa positiva di €7,50. I migliori giocatori di poker cercano di mettersi in situazioni di aspettativa positiva centinaia e centinaia di volte. L'altro significato di "expectation" è inerente a quanto vinci giocando a poker in un determinato periodo di tempo. Per semplificare i nostri calcoli, se giochi 100 ore e vinci 500 dollari, la tua aspettativa oraria è di €5. Per avere dei risultati abbastanza accurati, dovresti tracciare i tuoi risultati relativi ad almeno 50 ore di gioco.
- Family Pot** Una mano di poker dove tutti o quasi tutti i giocatori al tavolo vedono il *flop*. Questo tipo di mani è abbastanza comune ai limiti più bassi, ma non se ne vedono quasi mai ai limiti più alti.
- Fast Play** Giocare una mano in maniera aggressiva, puntando e rilanciando ogni volta che c'è la possibilità di farlo. Spesso si sente nella frase "Giocare fast" o "Ho giocato questa mano fast". Solitamente giocherai "fast" una mano quando devi proteggere un punto già chiuso contro un progetto dell'avversario che, se realizzato, ti vedrebbe soccombere.
- Favorite** Il giocatore che ha un vantaggio statistico nella mano è il favorito per la vittoria. Ad esempio, un giocatore con in mano una coppia di Donne è favorito rispetto a un giocatore con una coppia di Jack.
- Fish** Un giocatore molto scarso.
- Flop** Le prime tre carte sul *board* in una partita di Texas Hold'em o di Omaha. Il *flop* è preso dalla cima del mazzo dopo che la prima carta è stata "bruciata". Dopodiché tutte e tre le carte vengono messe scoperte e contemporaneamente al centro del tavolo.
- fold** Gettare le proprie carte o uscire da una mano. Se vi è una puntata e decidi di non chiamare, vuol dire che foldi. Il dealer può foldare la tua mano se non sei al tavolo quando è il tuo turno di agire.
- fold Equity** Percentuale favorevole che un avversario possa foldare ad una puntata.
- Foul** Una mano che non può essere giocata e che non ha diritto ad alcuna parte del piatto. Se un giocatore ha tre carte in mano nel Texas Hold'em, la sua mano è "fouled". La maggior parte delle situazioni di questo tipo di cui ci si accorge prima di qualsiasi puntata vengono corrette attraverso una redistribuzione delle carte. Anche un mazzo può essere "fouled" se ci si accorge che manca una carta.
- Free Card** Una carta al *turn* o al *river* sulla quale non sei costretto a chiamare una puntata a causa del modo in cui si è svolta la mano fino a quel punto (o anche a causa della tua reputazione al tavolo). Ad esempio, se sei sul bottone e rilanci dopo aver floppato 4/5 di colore, i tuoi avversari *potrebbero* fare *check* al *turn*. In questo modo, se hai chiuso il tuo colore al *turn* puoi decidere di puntare. Altrimenti puoi optare per un *check* e vedere il *river* "gratuitamente".
- Free Roll** Quando in una mano due giocatori sono in parità, ma uno dei due può vincere l'intero piatto mentre l'altro può soltanto sperare nel pareggio, si dice che il giocatore che ha la possibilità di aggiudicarsi l'intero piatto è in "free rolling". Ad esempio, se hai Asso e Donna di fiori, il tuo avversario ha Asso Donna di picche e sul *flop* vi sono due fiori e nessuna carta di picche, male che vada dividerai il piatto, ma se al *turn* o al *river* dovesse presentarsi un altro fiori lo vinceresti per intero. Il termine



Federazione Italiana Gioco Poker

	Freeroll indica altresì un torneo che elargisce dei premi in denaro ma che non prevede una quota d'iscrizione.
Gap Hand	Una mano iniziale con una carta mancante in scala. Es: 10-8, J-9.
Gutshot Straight	È il termine utilizzato per definire una scala a incastro. Ad esempio, Donna, Jack, 9, 8 oppure Asso, Donna, Jack, 10 sono entrambi progetti di scala a incastro. Se invece hai quattro carte consecutive a scala, si parla di progetto di scala.
Heads-Up	Quando in una mano o in un torneo rimangono solamente due giocatori o quando due giocatori decidono di affrontarsi testa a testa.
Hit	Quando una delle carte del <i>flop</i> migliora la tua mano. Per esempio, se hai Asso Donna e il <i>flop</i> è Donna, 6, 5, il <i>flop</i> "hit you". Può anche essere utilizzato per esprimere il livello di aiuto da parte del <i>flop</i> . Ad esempio, se hai Re 10 e il <i>flop</i> è Donna, Jack, 9, allora il <i>flop</i> "hit you hard". Utilizzato anche per descrivere la situazione in cui una certa carta cade sul <i>board</i> . "La Donna uscita al <i>river</i> mi ha fatto chiudere una scala".
Hole Cards	Chiamate anche "pocket cards"; le tue "hole cards" (letteralmente carte coperte) sono le carte che hai in mano e che combini con le carte comuni in giochi come il Texas Hold'em e l'Omaha per realizzare la tua miglior mano con cinque carte. Nel 7 Card Stud, le <i>hole cards</i> sono le prime due e l'ultima.
House	La "casa"; è il posto in cui stai giocando a poker, spesso una poker room o un casinò. La casa raccoglie il rake, fornisce tavoli e sedie e, solitamente, i dealer.
House Rules	Le regole relative ai giochi di poker valide nel luogo in cui stai giocando. È molto importante conoscere le regole del posto in cui si gioca, per essere certi di non commettere un errore che può costare caro e/o del quale qualcun altro potrebbe approfittare; le regole variano da poker room a poker room.
Implied Odds	Quando hai la possibilità di chiudere un punto, come un colore o una scala, e stai cercando di calcolare le tue <i>pot odds</i> , le tue implied odds sono costituite da ogni puntata addizionale che potresti incamerare qualora chiudessi il punto. Non commettere l'errore di sopravvalutare le tue implied odds, soprattutto con mani come 4/5 di colore, dove chiunque può annusare il pericolo e potrebbe non pagarti il punto.
Inside Straight Draw	Altro nome per il progetto di scala a incastro, una "inside straight draw" si ha quando si hanno quattro carte a scala con un buco intermedio, e almeno una carta ancora da scoprire. Ad esempio, 2, 3, 5, 6 costituiscono una "inside straight draw".
Jackpot	Un premio speciale per alcune mani. Non tutte le poker room hanno dei <i>jackpot</i> ; per saperlo, leggi le regole del posto in cui giochi. Il denaro per sovvenzionare il <i>jackpot</i> è solitamente preso in aggiunta al rake da ciascun piatto. Vi sono differenti tipi di <i>jackpot</i> , i quali includono il bad beat <i>jackpot</i> , assegnato al giocatore che perde avendo una determinata mano, o l'high hand <i>jackpot</i> , assegnato al giocatore che realizza la miglior mano nel corso della giornata.
Kicker	La seconda carta che si ha in mano quando una carta viene utilizzata per formare un punto con il <i>board</i> . Il tuo kicker viene comparato a quello dell'avversario in caso di un punto uguale; in questo caso il piatto viene assegnato a colui che ha il kicker più alto, a meno che i giocatori non abbiano la medesima mano da cinque carte. Ad esempio, se tu e il tuo avversario avete entrambi in mano un Asso e sul <i>board</i> c'è un altro Asso, il giocatore con in mano la seconda carta, o kicker, più alta vincerà il piatto. Se però un giocatore ha Asso-2 e l'altro Asso-3 e sul <i>board</i> ci sono Asso, Donna, 10, 8 e 6, i giocatori si divideranno il piatto poiché entrambi hanno la stessa mano da cinque carte e nessuno dei due kicker entra in gioco.
Limp Live Blind	Chiamare, generalmente riferito all'azione del <i>flop</i> quando una chiamata copre il buio. Ogni puntata obbligatoria messa nel piatto prima che le carte vengano distribuite, solitamente a carico dei primi due giocatori alla sinistra del bottone. L'aggettivo live indica il fatto che ai giocatori che hanno piazzato i <i>blind</i> è riservato il diritto di rilanciare quando sarà il loro turno.
Maniac	Un giocatore con la tendenza a puntare e rilanciare in maniera incontrollata, solitamente senza tenere conto della propria mano e di quella dei propri avversari. Il vero "maniac" è un giocatore scarso che tende ad avere grosse oscillazioni fra vincite e perdite prima di perdere tutto il proprio stack, ma state attenti ai giocatori solidi che sembrano giocare da "maniac"; probabilmente stanno



Federazione Italiana Gioco Poker

cercando di intrappolarvi.

- Made Hand** Una mano completa, o che dovrebbe essere sufficientemente buona per vincere la maggior parte delle volte. Per esempio, se chiudi un colore al *turn*, hai una mano completa.
- Muck** Indica il gesto di gettare le proprie carte, oppure l'area in cui si raccolgono le carte scartate. "Dopo l'uscita del secondo Re ho fatto *muck*" o "una volta che le carte toccano il *muck*, vengono bruciate".
- No-Limit** Una forma di poker, generalmente Texas Hold'em, in cui si può effettuare qualsiasi puntata fino al totale delle chips che il giocatore ha davanti a sé sul tavolo.
- Nuts** Termine riferito alla miglior mano possibile. Ad esempio, un colore all'Asso su un *board* senza coppie e senza possibilità di scale a colore sarebbe il nuts, o il colore nut. "Al *turn* avevo il nuts, ma il *river* ha dato il nuts al mio avversario".
- Offsuit** Due carte di seme diverso vengono dette offsuit. Solitamente il termine è riferito alle *hole cards* di un giocatore, ad esempio un 7 e un 2 di seme diverso sono definite sette due offsuit.
- One-Gap** Due carte con una carta di valore intermedio fra loro, come 9 e 7 o Asso e Donna. Spesso associate al termine connector, come in one-gap connector o suited one-gap connector se le due carte sono dello stesso seme.
- Open-Ended Straight Draw (Scala bilaterale)** Quattro carte consecutive a scala quando c'è almeno una carta ancora da girare sul *board* costituiscono una "open-ended straight draw". Per esempio, Donna, Jack, 10, 9 costituiscono una "open-end straight draw". Se fra le carte vi è un buco, si parla di scala ad incastro (gutshot straight draw). Una situazione simile, chiamata "double gutshot", ha lo stesso valore quando si tratta di determinare le *pot* odds. Un esempio di "double gutshot" è costituito da 3, 5, 6, 7 e 9. Si noti che in questo caso sia un 4 sia un 8 farebbero chiudere la scala.
- Out** Una carta che *potrebbe* uscire al *turn* e/o al *river* e migliorare la tua mano rendendola vincente è chiamata "out". Ad esempio, se hai quattro carte dello stesso seme, hai nove outs per chiudere il colore. "Avevo 12 outs al *river*, ma è uscito un blank e sono uscito dal torneo".
- Outrun** Quando un giocatore con una drawing hand trova la carta di cui ha bisogno per vincere, si dice che ha superato (outrun) il proprio avversario. "Ha chiuso il suo progetto di colore ed ha superato il mio tris di tre".
- Overcall** Chiamare una puntata quando uno o più avversari hanno già chiamato.
- Overcard** Se hai una carta più alta rispetto a tutte quelle presenti sul *board*, di solito riferendosi al *flop*, allora hai una "overcard". Ad esempio, se hai in mano Asso e 4 e il *flop* è Jack, 10, 6, hai una overcard. Se in mano hai Re e Donna e il *board* è 10, 8, 3, hai due overcard.
- Overpair** Una coppia più alta di tutte le carte presenti sul *board*. Per esempio, se hai in mano una coppia di 10 e il *board* è 8, 6, 3, hai una "overpair".
- Pay Off** Chiamare una puntata, quasi sempre al *river*, anche se si ritiene di avere il punto inferiore, ma il piatto offre un ritorno consistente così che la chiamata si deve fare. "Ero quasi certo che avesse il colore, ma il piatto era così ricco che ho dovuto pagare, chiamando con il mio tris".
- Play the Board** In una partita di Texas Hold'em, se le cinque carte del *board* formano una mano migliore di quella che realizzeresti utilizzando una o entrambe le "*hole cards*", si dice che stai "giocando il *board*". Solitamente si tratta di una mano molto debole, con la quale non riuscirai mai a vincere il piatto. Tutto ciò che puoi sperare è una divisione di esso. Si noti che in una partita di Omaha o di Omaha high/low, tale situazione non può mai verificarsi, dal momento che bisogna necessariamente utilizzare due "*hole cards*" per completare una mano.
- Pocket** Due carte uguali, come due Assi o due Donne, in mano al giocatore. "Avevo una pocket pair, ma dopo il *flop* ho dovuto foldare".
- Pocket Pair** Due carte uguali, come due Assi o due Donne, in mano al giocatore. "Avevo una pocket pair, ma dopo il *flop* ho dovuto foldare".
- Post** Mettere nel piatto lo *small* o il *big blind*. Il termine viene anche utilizzato per indicare la puntata obbligatoria che bisogna fare in alcune sale da gioco la prima volta che ci si siede a un tavolo. La maggior parte delle sale da gioco permette di aspettare il proprio turno da *big blind* prima di effettuare il "post".
- Pot-Committed** Una situazione nella quale si è costretti a giocare tutte le proprie chips perché il piatto è molto grande rispetto al proprio stack.
- Pot-Limit** Una forma di poker, soprattutto usata nel Texas Hold'em e nell'Omaha, nel quale puntate e rilanci possono essere al massimo pari all'importo presente nel piatto. Nel caso di un rilancio, questo può



Federazione Italiana Gioco Poker

essere pari all'importo effettivamente nel piatto più l'importo necessario per pareggiare la puntata precedente. Ad esempio, se nel piatto ci sono dieci dollari e il tuo avversario punta dieci, tu puoi rilanciare di trenta: i dieci che erano nel piatto, i dieci puntati dal tuo avversario e i dieci della tua chiamata. In tal caso dovresti mettere quaranta dollari nel piatto, i dieci per chiamare ed i trenta di rilancio.

Pot Odds	L'importo costituito dal ritorno che il piatto ti offre in caso di vittoria, comparato alla somma che devi mettere nel piatto per chiamare e rimanere nella mano. Quando le <i>pot odds</i> vengono utilizzate congiuntamente alle probabilità di migliorare la propria mano rendendola vincente, si possono prendere delle decisioni accurate circa il profitto derivante dal rimanere nella mano. Ad esempio, se hai quattro carte a colore, credi che in caso di chiusura del colore vincerai la mano, vi sono venti dollari nel piatto e devi mettere cinque dollari per chiamare, le odds che il piatto ti dà sono di quattro a uno. Se le probabilità di chiudere il colore sono maggiori di quattro a uno, allora dovresti chiamare. Nel calcolo delle tue odds, non dimenticare di valutare le eventuali puntate che dovresti chiamare al <i>river</i> o quelle che dal <i>river</i> potresti ricavare.
Price	L'importo che il piatto offre, solitamente determinato dalle <i>pot odds</i> , per stare in una mano.
Protect	Coprire le proprie carte nascoste mentre si guardano, in modo da evitare che gli avversari possano vederle, oppure fare una puntata per costringere uno o più avversari a pagare per cercare di realizzare una mano migliore. Ad esempio, se hai una doppia coppia e sul <i>board</i> vi sono due carte dello stesso seme, puoi decidere di puntare al fine di proteggere la tua mano, costringendo i tuoi avversari a chiamare la puntata per poter cercare il colore. Indica anche l'atto di mettere una chip o un altro piccolo oggetto sulle proprie carte per far sapere al dealer che si è ancora in gioco.
Quads	Quattro carte uguali, ad esempio quattro Donne o quattro 7. Four of a kind.
Ragged	Riferito alle carte comuni, solitamente al <i>flop</i> , "ragged" indica che le carte non sono legate in alcun modo, non dando quindi possibilità di scala o di colore. Ad esempio un <i>flop</i> così composto: 2, 7, Donna, tutte di seme differente.
Rainbow	Termine usato per descrivere il <i>flop</i> , un <i>flop</i> "rainbow" significa che sul <i>board</i> vi sono tre carte di seme differente. Può anche riferirsi alle prime quattro carte comuni se sono tutte di semi diversi.
raise	Rilanciare dopo una puntata di uno o più avversari. Il rilancio deve essere almeno uguale alla puntata precedente. Ad esempio, in una partita di No limit Texas Hold'em, se il tuo avversario punta 100, il tuo rilancio deve essere almeno di 100, per una puntata totale di 200 (100 per la chiamata e 100 per il rilancio). Nell'esempio appena descritto, non potresti rilanciare di 50. La prima puntata effettuata in un round di puntate non è considerata rilancio.
Rake	La parte di ciascun piatto trattenuta dalla casa a titolo di commissione per il fatto di ospitare il gioco. Alcune poker room non addebitano il rake su ogni piatto, ma lo fanno in base al tempo in cui un giocatore rimane seduto al tavolo, generalmente ogni mezz'ora o ogni ora. Il rake varia da una poker room all'altra e spesso è compreso fra il tre e il cinque per cento del piatto totale. I giocatori più assidui dovrebbero tenere conto del rake, in quanto esso ha un'incidenza sul profitto nel lungo periodo.
Rank	Il valore delle carte nel mazzo. Un Asso è più alto di un Re, il quale è più alto di una Donna, etc.
Rebuy	Possibilità di rientrare nel torneo pagando una ulteriore quota di iscrizione.
Represent	Effettuare una puntata o un rilancio che facciano sembrare che tu abbia una mano che puoi avere o non avere. Ad esempio, se al <i>river</i> viene fuori la terza carta di uno stesso seme, puoi effettuare una grossa puntata "rappresentando" il colore, che tu lo abbia o meno.
Ring Game	Ogni partita di poker che non sia un torneo, viene solitamente chiamata un ring game. In un ring game, i giocatori possono acquistare altre chips fra una mano e l'altra. Un ring game va avanti fino a quando vi sono giocatori che vogliono giocare, a differenza di quanto avviene in un torneo.
River	L'ultima carta comune nel Texas Hold'em e nell'Omaha, chiamata anche "fifth street".
Rock	Termine utilizzato per descrivere un giocatore che gioca molto tight prima del <i>flop</i> , foldando una grande percentuale di mani. Un giocatore "rock" partecipa ai piatti soltanto con mani molto forti, quindi bisognerebbe identificare i giocatori di questo tipo presenti al tavolo, in quanto bisogna avere una mano forte per entrare in un piatto insieme a loro. Inoltre, quando un giocatore "rock" punta al <i>river</i> , è altamente probabile che abbia una buona mano.
Runner	Spesso usato nella locuzione "runner-runner", significa che al <i>turn</i> e al <i>river</i> escono le carte che fanno completare un progetto davvero improbabile.



Federazione Italiana Gioco Poker

- Satellite** Un torneo nel quale il premio consiste nell'iscrizione ad un altro torneo.
- Scare Card** Qualsiasi carta scesa al *turn* o al *river* che può far chiudere un punto a uno dei tuoi avversari, quando avevi la miglior mano al tavolo fino a quel punto. Le "scare cards" più comuni sono quelle che fanno sì che vi siano tre carte dello stesso seme o tre carte a scala sul *board*. Inoltre, se sul *board* vi è una coppia, qualcuno *potrebbe* chiudere un full. Ad esempio, se hai un tris, ma al *river* esce la terza carta di cuori, uno dei tuoi avversari *potrebbe* avere un colore, oppure se tu hai un colore ma al *river* esce una carta uguale a una già presente sul *board*, uno dei tuoi avversari *potrebbe* aver chiuso un full.
- Second Pair** Quando realizzi una coppia utilizzando una delle tue *hole cards* e la seconda carta più alta presente sul *board*, hai la "second pair". Spesso chiamata anche "middle pair" quando si riferisce alla coppia realizzata utilizzando la carta intermedia fra le tre del *flop*. Ad esempio, se hai Asso Donna e il *flop* è Re, Donna, 8, hai una "second pair" o una "middle pair".
- Sell** Usato nella frase "Sell a hand" o "Selling a hand". To sell (letteralmente vendere) significa fare una puntata inferiore al normale quando si ha una mano molto forte al fine di indurre uno o più avversari a chiamare o a rilanciare e vincere quindi puntate aggiuntive.
- Semi-Bluff** Fare una puntata quando si ha una mano che *potrebbe* essere o non essere la mano migliore al momento, ma che ha una buona possibilità di diventare la mano migliore qualora non lo sia già. La tua speranza, quando fai un semi bluff è, generalmente, che i tuoi avversari foldino, ma qualora non dovessero foldare, hai comunque la possibilità di vincere migliorando la tua mano nei round successivi. Una puntata al *river* non è mai un semi bluff, perché per trattarsi di semi bluff ci deve essere la possibilità di migliorare la propria mano se gli avversari chiamano.
- Set** Un tris, quando due delle tre carte sono quelle che hai in mano. Quando invece vi sono due carte uguali sul *board* e tu ne hai una uguale in mano, non si parla di set ma di "trips".
- Short Stack** Avere il più piccolo o uno dei più piccoli stack di chips al tavolo. Termine solitamente utilizzato nei tornei per indicare i giocatori che rischiano l'eliminazione a causa dei bui crescenti.
- Showdown** La fine della mano, quando tutti i giocatori rimanenti girano le proprie *hole cards* per stabilire chi sia il vincitore. Nell'*ipotesi* che vi sia una puntata e nessuno chiami, non c'è lo showdown.
- Side Pot** Una parte del piatto a cui un giocatore non ha diritto avendo finito le proprie chips. Esempio: Al punta €6, Beth chiama i €6 e Carl chiama, ma ha soltanto €2 rimanenti. Viene quindi creato un side pot (piatto laterale) da €8 il quale può essere vinto da Al o da Beth, ma non da Carl. Carl, in ogni caso, può vincere i soldi presenti nel piatto originale o "centrale".
- Slow Play** Fare *check* o chiamare pur avendo una mano molto forte, nel tentativo di far credere ai propri avversari di avere una mano scarsa e/o istigarli a investire più denaro nel piatto.
- Small Blind** La più piccola delle puntate obbligatorie che vengono messe nel piatto prima della distribuzione delle carte in una partita di Texas Hold'em o di Omaha. Tale puntata viene effettuata dalla persona immediatamente a sinistra del dealer e solitamente è pari a metà del *big blind* e/o alla metà della puntata più piccola in un ring game. Per esempio, in una partita 4/8, lo *small blind* sarebbe 2 e il *big blind* 4.
- Smooth call** Chiamare una puntata, generalmente avendo in mano un punto molto forte, per cercare di ottenere maggiore azione dai giocatori che ancora devono parlare o nei round seguenti. "Ha floppato la scala nut, ma ha fatto una 'smooth call' per intrappolarli".
- Soft-Play** Comportamento scorretto che consiste nel non aggredire un avversario ma giocare passivamente.
- Split Pot** Se due o più giocatori hanno la stessa mano migliore da cinque carte, il piatto viene diviso in parti uguali fra tutti i giocatori vincenti.
- Split Two Pair** Ogni mano nella quale hai una doppia coppia realizzata utilizzando entrambe le carte che hai in mano e due carte del *board*. Una mano con una coppia sul *board* e una coppia in mano al giocatore non è chiamata "split two pair".
- Spread-Limit** Usato quasi esclusivamente nel Texas Hold'em, e in realtà non troppo spesso, in una partita di tipo "spread limit" i limiti delle puntate non sono stabiliti come nel normale gioco limit, ma vengono definiti entro un range predeterminato entro il quale il giocatore è tenuto a fare la puntata. Ad esempio, in una partita 2-10 spread limit, ogni singola puntata può andare da un minimo di 2 ad un massimo di 10. Ciascun rilancio deve essere almeno pari alla puntata precedente, così che se un giocatore punta 5, il rilancio deve essere almeno di 5.
- Straddle** Consentito solamente in alcune poker room, uno straddle è un buio aggiuntivo messo nel piatto dal giocatore alla sinistra del *big blind* prima della distribuzione delle carte, ed è pari al doppio del *big*



Federazione Italiana Gioco Poker

blind. Quando un giocatore mette uno straddle, tutti i giocatori che vogliono entrare nel piatto devono chiamare o rilanciare lo straddle, mentre il giocatore che lo ha fatto sarà l'ultimo ad agire nel primo round di puntate e potrà rilanciare ulteriormente se non si è raggiunto il cap.

String Bet	Contro le regole di quasi tutti i luoghi del mondo in cui si gioca a poker, una <i>string bet</i> si ha quando un giocatore chiama una puntata e quindi rilancia, o quando un giocatore mette nel piatto le chips necessarie per chiamare e successivamente decide di aggiungerne altre per rilanciare senza aver annunciato prima la propria intenzione di farlo. Quando la <i>string bet</i> è consentita, può essere utilizzata per valutare le reazioni degli avversari e decidere se e di quanto rilanciare.
Structured	Termine utilizzato per descrivere la maggior parte dei giochi di poker di tipo "limit". Una partita di Texas Hold'em limit 2/4 è strutturata, in quanto lo <i>small blind</i> è 1, il <i>big blind</i> è 2, tutte le puntate nei primi due round sono di 2 e tutte le puntate negli ultimi due round sono di 4.
Suited	Quando due o più carte sono dello stesso seme, come cuori o fiori, si dice che sono "suited". Solitamente il termine viene utilizzato in riferimento a una mano iniziale. Ad esempio, se hai in mano Asso e Jack di quadri, la tua mano è "suited". Può anche essere usato per descrivere un <i>flop</i> o una parte del <i>flop</i> .
Table Stakes	Indica il fatto che i giocatori possono partecipare a ogni singola mano solamente con l'importo che hanno sul tavolo. In altre parole, non è possibile, nel corso di una mano, prendere i soldi dalla propria tasca e metterli in gioco. Una regola che va a braccetto con questa è che un giocatore non può togliere dal tavolo delle chips, a meno che non decida di andare via dal tavolo. Per esempio, se un giocatore vince un grosso piatto, non può decidere di mettersi una parte o tutte le chips in tasca a meno che non stia abbandonando il tavolo.
Tell	Ogni atto o segno fatto da un giocatore che lascia intendere la forza o la debolezza della sua mano. Alcuni tell sono palesi, mentre altri sono davvero difficili da individuare. Inoltre, alcuni dei migliori giocatori riescono, grazie alla loro esperienza, a dare dei tell fasulli.
Tilt	Indica lo stato di un giocatore che altera il proprio modo naturale di giocare, spesso a causa della sconfitta in una mano in cui era favorito; a volte tale stato può essere causato dalle azioni di un altro giocatore. Il tilt può costare davvero caro, pertanto è importante riuscire a controllare le proprie emozioni al tavolo da poker per evitare di giocare in maniera sbagliata. "È andato in tilt dopo che i miei Jack hanno battuto le sue Donne, dopodiché ha perso metà delle sue chips giocando davvero male".
Time	La richiesta fatta da un giocatore che ha bisogno di tempo aggiuntivo per decidere cosa fare. Anche un altro nome per indicare la tariffa applicata da alcune poker room al posto del rake per mano.
Token	Altro nome per indicare la mancia lasciata al dealer o a una cameriera in una poker room.
Top Pair	Realizzare una coppia grazie a una delle proprie <i>hole cards</i> e la carta più alta presente sul <i>board</i> . Termine solitamente utilizzato riferendosi al solo <i>flop</i> . Ad esempio, hai un Re ed un Jack e al <i>flop</i> scendono Jack, 6 e 3.
Top Set	Realizzare un set, vale a dire un tris grazie a una coppia di partenza in mano, grazie alla carta più alta fra quelle presenti sul <i>board</i> . Nonostante "top set" venga a volte utilizzato per descrivere la situazione dopo che tutte e cinque le carte comuni sono state girate, generalmente si riferisce soltanto alle carte uscite al <i>flop</i> . Ad esempio, hai due 9 in mano e il <i>flop</i> è 9, 7, 2.
Top Two	Una doppia coppia realizzata utilizzando le due <i>hole cards</i> e le due carte più alte sul <i>board</i> . Ad esempio quando hai Re e Donna ed il <i>board</i> è Re, Donna, 8, 7, 2. Può anche essere usato in riferimento al solo <i>flop</i> come nella frase "Ho floppato la top two pair".
Top and Bottom	Una doppia coppia in cui le proprie <i>hole cards</i> si accoppiano rispettivamente con la carta più alta e quella più bassa del <i>board</i> . Per esempio, se hai Asso e 3 ed il <i>board</i> è Asso, Donna, 10, 8, 3. Può anche essere usato in riferimento al solo <i>flop</i> .
Trips	Un tris realizzato grazie a una delle carte in mano e a una coppia sul <i>board</i> . Quando invece il tris è realizzato grazie a una coppia in mano e una carta del <i>board</i> , si parla di set. Three of a kind.
Turn	La quarta delle cinque carte comuni nel Texas Hold'em e nell'Omaha. Chiamata anche fourth street.
Under the Gun	Il primo giocatore alla sinistra del <i>big blind</i> . Il giocatore under the gun ha la peggior posizione possibile prima del <i>flop</i> e sarà costretto a giocare la mano fuori posizione a meno che gli altri unici giocatori nella mano non siano i <i>blind</i> . Generalmente da under the gun vengono giocate solamente mani molto forti.
Underdog	Essere sfavoriti per la vittoria di una mano.



Federazione Italiana Gioco Poker

- Value** Solitamente usato nella frase "value *bet*", significa effettuare una puntata avendo la mano migliore nella speranza che qualcuno chiami.
- Variance** La varianza si riferisce alla naturale oscillazione del bankroll di un giocatore causata dalla maggiore o minore fortuna nel breve periodo. Naturalmente, diversi stili di gioco conducono a diversi livelli di varianza. Anche i migliori giocatori di poker del mondo hanno una certa varianza nel proprio bankroll dovuta alla maggiore o minore fortuna, proprio come i giocatori più scarsi.