



# **TEXAS HOLD'EM - TORNEO**

## **REGOLAMENTO DI GIOCO**



Versione 2.0/2012



Federazione Italiana Gioco Poker

## INDICE

### **Premessa**

### **Definizioni**

#### DESCRIZIONE DEL GIOCO

1. Fasi del gioco
  - a. Composizione del tavolo
  - b. Assegnazione dei posti
  - c. Sorteggio del bottone
  - d. Shuffle-up and deal
  - e. Distribuzione
  - f. Primo turno di puntate
  - g. Termine dei turni di puntate
  - h. Flop
  - i. Secondo turno di puntate
  - j. Turn
  - k. Terzo turno di puntate
  - l. River
  - m. Quarto turno di puntate
  - n. Showdown

#### USO DEI BUI

2. Movimento del bottone
3. Dead button
4. Opzione di rilancio
5. Heads-up
6. Posizione inattiva

#### PUNTARE E RILANCIARE

7. Interesse del giocatore
8. Limit
9. No Limit
10. Pot Limit
11. Parla il dealer
12. Affermazione verbale
13. Il rilancio
14. String bet
15. Rilancio senza annuncio verbale
16. Puntata con singola chip
17. Chips multiple
18. All-in con chips nascoste
19. Rilancio che non riapre le puntate
20. Dimensioni del piatto
21. Puntare/rilanciare pot nel No Limit
22. Tempo di azione
23. Azione fuori dal turno di gioco

#### SHOWDOWN

24. Le carte parlano
25. Showdown
26. Showdown all-in
27. Mano vincente
28. Mano perdente Side pot
29. Rabbit hunting
30. Mani contese
31. Diritto di accesso alle informazioni

#### MANI INATTIVE (Dead Hands)

32. Dead hand
33. Muck
34. Carte cedute
35. Carte scoperte

#### DISTRIBUZIONE IRREGOLARE (Misdeals)

36. Azione significativa
37. Misdeals
38. Una carta coperta
39. Una carta in più
40. Flop con 4 carte
41. Flop non corretto
42. Ridistribuzione
43. Errore al turn o al river

#### IRREGOLARITA' DEL MAZZO DI CARTE

44. Carta estranea
45. Carte uguali
46. Carta scoperta nel mazzo
47. Carta mancante
48. Tenuta irregolare del mazzo

#### PROCEDURE GENERALI

49. Identificazione
50. Chiusura del tavolo
51. Bilanciamento dei tavoli
52. Numero dei giocatori al tavolo finale
53. Nuova mano e nuovi limiti
54. Abbandono del torneo
55. Rebuy
56. Cambio del mazzo
57. Color-up e chip race
58. Gioco alla fine della giornata
59. Gioco hand for hand



Federazione Italiana Gioco Poker

## CODICE DI COMPORTAMENTO

60. Ambiente di gara
61. Responsabilità
62. Obbligo di segnalazione
63. Terminologia ufficiale
64. Protezione delle carte
65. Divulgazione di informazioni
66. Azione ipotetica Visibilità chips di maggior valore
67. Evitare i blinds
68. Trasporto delle chips
69. Restare al proprio posto
70. Diritto a giocare una mano
71. Mostrare e gettare le carte
72. Collusion
73. Violazioni del codice di comportamento
74. Linguaggio inappropriato
75. Norme di comportamento
76. Uso di dispositivi elettronici
77. Tavolo televisivo e hole cards

## DIREZIONE DI GARA

78. Il TD e i Floormans
79. Richiesta di decisione (rouling)
80. Decisione differita
81. Ricostruzione del pot
82. Elasticità di giudizio
83. Integrità della partita
84. Discrezionalità delle sanzioni
85. Sanzioni
86. Escalation
87. Le penalità seguono il giocatore
88. Le chips sono proprietà del torneo

## GLOSSARIO



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 Tournament 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.



## 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.

**River:** La quinta e ultima delle carte comuni, chiamata anche "fifth street".

**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



## Federazione Italiana Gioco Poker

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 scommettere 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 straight 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, con due giri di distribuzione, 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 al primo giocatore dopo il grande buio, i quali possono vedere la giocata (Call), rilanciare (Raise), passare (Fold);
- g. **Termine dei turni di puntate:** Tutti i turni di puntata terminano quando è stato visto il rilancio più alto o un solo giocatore non ha passato o tutti i giocatori hanno ceduto la parola (Ceck) e tutti i giocatori aventi diritto hanno espresso la propria giocata;
- 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 scopre una carta (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 scopre una carta (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 considerando in gioco le sette carte date dalla somma delle cinque carte comuni e dalle due in possesso dei giocatori.



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 rimane 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 nella struttura normale del gioco ha l'opzione di rilancio al primo turno d'azione. Anche se i gettoni messi come grande buio sono considerati una puntata, questa opzione di rilancio è mantenuta se qualcuno va all-in di una scommessa inferiore all'aumento minimo.
5. **In una partita testa a testa (heads-up)** il piccolo buio viene posizionato da chi ha il bottone che solo per il primo giro di puntate è il primo ad agire.
6. **Posizione inattiva:** Ad un nuovo giocatore non possono essere distribuite le carte tra il grande buio ed il bottone quindi un nuovo giocatore entrato al tavolo in tale posizione (posto vuoto) diventerà attivo quando sarà superato dal bottone.

## 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, reraise, cap).
  - b. Il rilancio illimitato è concesso quando fin dall'inizio del turno di puntata sono rimasti attivi nella mano solo due giocatori (heads up).
  - c. Nel gioco limit, una puntata all-in di meno della metà della puntata precedente non riapre le puntate per ogni giocatore che ha già agito. Un giocatore che non ha ancora agito (o non ha avuto la puntata riaperta per l'azione di un altro giocatore), fronteggiando una puntata all-in di meno della puntata della scommessa, può passare, chiamare, o completare la puntata. Una puntata all-in della metà della scommessa o più è considerata una puntata piena e un giocatore può passare, chiamare o fare un pieno rilancio.





## 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 la somma richiesta dal 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 e minimo richiesto per giocare è 100 e un giocatore va all-in dopo il flop per 20, un rilancio deve essere almeno di un totale di 200;
- c. **Il rilancio minimo (minimum raise)**: deve essere almeno il doppio rispetto alla puntata. I rilanci successivi devono essere almeno della somma fra l'importo dell'ultimo rilancio e la differenza col rilancio precedente;  
Esempio 1 (preflop): bui 50-100, call 100, raise 300, reraise 500;  
Esempio 2 (dopo il flop): bui 50-100, bet 300, raise 600, reraise 900, reraise 1200.

## 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 che la propria ipotetica chiamata;

Esempio: se un piatto è 100 e un giocatore punta 50, il giocatore seguente può rilanciare il piatto di 250 (call 50 + raise 200).

11. **Parla il dealer**: i dealer sono tenuti a verificare le informazioni annunciate dai giocatori 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**: Un'affermazione verbale che denota un'azione è vincolante, se in un giro viene dichiarato verbalmente fold, call, bet, raise o check, il giocatore è costretto a mantenere l'annuncio.
13. **Il rilancio** può avvenire nei seguenti modi:
  - a. Piazzando con un solo fluido movimento le chips nel piatto;
  - b. Annunciando in modo chiaro il totale del rilancio per poi mettere le chips nel piatto;
  - c. Annunciando verbalmente "raise" e piazzando quindi il quantitativo di chips per fare call per poi completare l'azione aggiungendo le chips del rilancio effettivo.
14. **Rilancio irregolare (string bet)**: Non sono permessi rilanci in più movimenti. 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, il 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;



Federazione Italiana Gioco Poker

- 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 accettato 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:** un all-in effettuato consapevolmente vincola alla mano l'intero stack del giocatore, compresa qualsiasi chip nascosta. Il giocatore all-in non ha però diritto a beneficiare dalle chips nascoste.  
Esempio: il giocatore A va all-in per 21.000 e il giocatore B chiama con uno stack di 100.000. Nel mettere le chips in mezzo al piatto, il giocatore A scopre due chips da 1.000 sotto il suo braccio. Se il giocatore A vince la mano, avrà diritto a essere pagato solo 21.000 chips. Se perde e viene eliminato dal torneo, il suo avversario riceverà l'intero stack da 23.000.  
Eccezione: il giocatore A va all-in per 50.000 e il giocatore B chiama con uno stack di 55.000. Nel mettere le chips in mezzo al piatto, il giocatore A scopre una chip da 10.000 sotto il suo braccio. Se il giocatore A vince la mano, avrà diritto a essere pagato solo 50.000. Se la perde, il suo avversario avrà diritto a ricevere un importo pari al suo stack, in questo caso 55.000.
19. **Rilancio che non riapre le puntate:** Un rilancio all-in che non costituisca un minimum raise, non consente al giocatore che aveva effettuato la prima puntata o ad altri giocatori che l'avevano vista (call) di rilanciare ancora, si possono solo adeguare al piatto (call).
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 contarle.
21. **Puntare/Rilanciare "pot" (piatto) nel No Limit:** annunci verbali "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. **Tempo di azione:** Nel caso in cui un giocatore si soffermi in riflessione durante il proprio turno, trascorsi 30 secondi, gli altri giocatori al tavolo possono chiedere il rispetto del tempo di azione, in questo caso il dealer chiama il floorman il quale concede ulteriori 60 secondi di riflessione entro i quali il giocatore in turno deve decidere la propria azione. Trascorsi i 60 secondi, il floorman scandisce ulteriori 10 secondi, qualora il giocatore non abbia manifestato la propria decisione, la mano viene considerata passata (fold).



Federazione Italiana Gioco Poker

23. **Azione fuori dal turno di gioco:** Non è permesso agire deliberatamente fuori dal proprio turno. L'azione effettuata fuori turno da un giocatore può essere vincolante se l'azione prima di lui non cambia. Se il giocatore o i giocatori saltati fanno check o chiamano la puntata minima, il giocatore che ha agito fuori turno sarà a sua volta costretto a fare check o a chiamare la minima puntata. Se il giocatore o i giocatori saltati foldano, il giocatore che ha agito fuori turno sarà vincolato alla puntata effettuata. Se il giocatore o i giocatori saltati rilanciano, al giocatore che ha agito fuori turno sarà restituito l'importo della puntata e gli sarà concesso agire utilizzando tutte le opzioni disponibili. I giocatori che intenzionalmente agiscono quando non è il loro turno per influenzare il gioco di chi li precede possono essere soggetti a penalità.

Esempio: blind a 100-200. Il giocatore A viene saltato e il giocatore B effettua un rilancio fino a 800. Se il giocatore A decide di chiamare 200, il giocatore B sarà costretto a chiamare a sua volta 200 e a riprendere indietro le 600 chips aggiuntive. Se il giocatore A folda, il giocatore B sarà vincolato alla puntata da 800. 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 agire utilizzando tutte le opzioni disponibili (foldare, chiamare, rilanciare).

## SHOWDOWN

24. **“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 dello staff del torneo, un giocatore che deliberatamente dichiara una mano diversa da quella che realmente ha può ricevere una penalità.
25. **Showdown:** una volta che l'azione è terminata, il giocatore che ha effettuato l'ultima azione aggressiva deve mostrare le carte per primo, dopodiché si procede in senso orario. Questo vale indipendentemente dal fatto che l'ultima azione si sia verificata sul river, sul turn, sul flop o preflop. Se non c'è stata alcuna azione aggressiva durante l'intera mano, dovrà mostrare le carte per primo il giocatore alla sinistra del bottone, dopodiché si procederà in senso orario.
- I giocatori possono rifiutarsi di mostrare le proprie carte quando è il loro turno, gettandole coperte verso il centro del tavolo (muck) e rinunciano a qualsiasi diritto sul piatto.
  - I giocatori che si rifiutano di mostrare la propria mano e non gettano via le carte, saranno soggetti alle azioni specificate al punto 27b.
26. **Showdown all-in:** quando un giocatore è all-in e tutta l'azione è stata completata, le carte saranno scoperte. 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 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.



Federazione Italiana Gioco Poker

27. **Mano vincente:** per poter aggiudicarsi 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 che il giocatore A rimanga l'unico presente nel piatto ad avere le carte. Il giocatore A potrà incassare il piatto senza dover mostrare la propria mano. Se esiste un sospetto fondato sulla collusione fra due o più persone, i giocatori possono richiedere al dealer di trattenere le carte e di far rivedere la mano allo staff del torneo.
- 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 mostrate.
  - Rifiuto a mostrare le carte:** se un giocatore si rifiuta dimostrare tutte le proprie carte, il dealer non può scoprirle ed è tenuto a chiamare lo staff del torneo. Un membro dello staff intimerà al giocatore di mostrare tutte le sue carte, altrimenti la sua mano sarà foldata. Il giocatore avrà a disposizione cinque secondi prima che il membro dello staff annunci che la sua mano è morta e gli infligga una penalità per aver rallentato lo svolgimento del torneo. I giocatori presenti al tavolo non possono girare le carte dell'altro giocatore. Se lo fanno, la mano sarà considerata attiva, ma il giocatore che ha girato le carte non sue potrà ricevere una penalità per comportamento scorretto.
28. **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. Tutti i giocatori hanno il dovere di assistere il dealer nel correggere un errore di lettura del punto se manifestamente si sta commettendo un errore nell'assegnazione del piatto.
29. **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.
30. **Rabbit hunting:** Non è consentito chiedere al dealer di mostrare quali sarebbero state le prossime carte del board, se una mano conclusa fosse invece proseguita (rabbit hunting).
31. **Mani contese:** il diritto a contendere una mano termina nel momento in cui ha inizio la mano successiva. Una nuova mano ha inizio con il primo mescolamento di carte. Quando viene utilizzata una macchina che mescola le carte automaticamente, la nuova mano sarà determinata dal momento in cui il dealer preme il pulsante per estrarre le carte.
32. **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 vengono mostrate ad un altro giocatore, ogni giocatore a quel tavolo ha diritto a vedere le carte. Durante la distribuzione, le carte mostrate ad un giocatore attivo, il quale potrebbe avere una successiva decisione di puntata su quel giro di puntate, devono essere immediatamente mostrate a tutti gli altri giocatori. Se il giocatore che ha visto quelle carte non è coinvolto nella distribuzione o non può usare quelle informazioni nella mano, l'informazione deve essere tenuta segreta fino a che le puntate non sia finite, così da non influenzare il normale risultato della distribuzione.



Federazione Italiana Gioco Poker

## MANI INATTIVE (DEAD HANDS)

33. **Dead hand:** Una mano è dichiarata inattiva e quindi eliminata dal gioco se un giocatore:
- Passa o annuncia che passerà alla prima puntata o rilancio;
  - Getta via le carte lontano dalla propria area di gioco;
  - Quando affrontando una puntata, anche se l'avversario è all-in, allontana le carte dal tavolo;
  - Va fuori dal limite concesso per scommettere o rilanciare.
34. **Muck:** Anche se gettando le carte lontano dalla propria area di gioco, la mano dovrebbe essere dichiarata inattiva, la direzione a sua discrezione, può recuperare le carte qualora chiaramente identificabili e dichiarare la mano attiva se così facendo viene ritenuto dalla direzione stessa nel miglior interesse del gioco ad esempio quando una mano è stata passata per una scorretta informazione data al giocatore.
35. **Carte cedute:** Le carte cedute ad un altro giocatore costituiscono sempre un mano inattiva, sia che esse siano coperte che scoperte.
36. **Carte scoperte:** Qualsiasi giocatore che mostra le proprie carte durante una mano ancora attiva sarà penalizzato, ma la sua mano non sarà considerata inattiva. La penalità avrà luogo a partire dalla mano successiva.

## DISTRIBUZIONE IRREGOLARE (MISDEALS)

37. **Azione significativa:** l'espressione "azione significativa" ha due definizioni.
- Preflop: non si considera che abbia avuto luogo un'azione significativa finché non ha agito per la prima volta il big blind. Tutti i giocatori, a turno, hanno la possibilità di vedere la propria mano;
  - Postflop: si considera che ha avuto luogo un'azione significativa quando si sono verificate due azioni indipendenti come due fold, due check, due o più call, un fold e un call, una puntata e un rilancio, un call e un fold, ecc.
38. **Misdeals:** Vengono considerate misdeals le seguenti situazioni:
- Se la prima o la seconda hole card distribuita viene scoperta;
  - Due o più carte durante la stessa mano vengono distribuite scoperte;
  - Le carte vengono distribuite nella posizione sbagliata;
  - Carte distribuite in una posizione che non partecipa alla mano;
  - Carte non distribuite ad una posizione che deve partecipare alla mano;
- Il dealer ritirerà le carte, rimescolerà e ritaglierà il mazzo.
- Se un misdeal viene rilevato in qualsiasi momento successivo alla prima azione significativa, la mano proseguirà regolarmente perché il misdeal è stato rilevato troppo tardi.
39. **Una carta scoperta:** Se solo una delle hole cards viene scoperta a causa di un errore del dealer, la distribuzione continua. La carta esposta non può essere mantenuta. Dopo aver completato la mano, il dealer sostituirà la carta con la prima carta del mazzo e la carta scoperta verrà usata come burn card (carta bruciata).
40. **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



Federazione Italiana Gioco Poker

carta sarà rimessa nel mazzo e usata come carta da bruciare (burn card). Se il dealer distribuisce erroneamente più di una carta supplementare la mano viene dichiarata non valida “misdeal” .

41. **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 ridistribuito (questa regola si applica anche se fosse possibile determinare quali carta siano in eccesso).
42. **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.
43. **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.
44. **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.

## IRREGOLARITA' DEL MAZZO DI CARTE

45. **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.
46. **Carte uguali:** Se due carte o più carte dello stesso valore e seme vengono trovate, tutta la mano non è valida, e tutti i gettoni nel piatto vengono distribuiti ai giocatori che li hanno puntati.
47. **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).
48. **Carta mancante:** Una o più carte mancanti dal mazzo invalidano il risultato di una mano e i gettoni puntati vengono ridistribuiti ai giocatori.
49. **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.





Federazione Italiana Gioco Poker

## PROCEDURE GENERALI

50. **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.
51. **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.
52. **Bilanciamento dei tavoli:** Quando si bilanciano i tavoli il giocatore che dovrà essere il prossimo grande buio sarà spostato nella peggiore posizione disponibile anche se questa circostanza potrebbe provocare il pagamento del grande buio due volte consecutive. La peggiore posizione possibile non è mai il piccolo buio. Il tavolo da cui un giocatore viene spostato è scelto in base ad una procedura predeterminata. I giocatori verranno spostati per bilanciare tavoli dove si trovano 3 o più giocatori in meno rispetto agli altri tavoli.
53. **Numero di giocatori al Tavolo Finale:** Il tavolo finale è costituito da 10 giocatori. Nella modalità six-handed il tavolo finale è costituito da 7 giocatori.
54. **Nuova mano e nuovi limiti:** Quando il tempo di un livello è concluso e un nuovo livello inizia, viene annunciato da un membro dello staff del torneo. Se il cambio livello viene annunciato durante il corso di una mano 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 utilizzata una shuffle machine la nuova mano comincia quando viene schiacciato il bottone per aprire lo sportello.
55. **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.
56. **Rebuy:** Un giocatore non può assolutamente saltare una mano. Se un giocatore annuncia l'intenzione di effettuare un rebuy prima dell'inizio di una nuova mano, giocherà la mano come se avesse i gettoni del rebuy e sarà obbligato ad effettuare il rebuy.
57. **Cambio del mazzo:** Il cambio del mazzo avverrà ogni volta che il dealer cambia o ai cambi di livello o a seconda delle regole della casa. I giocatori non possono chiedere di cambiare il mazzo a meno di palesi irregolarità nello stesso.
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 valore nominale più alto. 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.



Federazione Italiana Gioco Poker

59. **Gioco alla fine della giornata:** nei tornei che durano più di una giornata, al fine di prevenire rallentamenti deliberati dell'azione (stalling) 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 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 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 continuerà fino a quando tutti i giocatori rimasti sono arrivati a premio.
- All-in chiamati: durante la fase di gioco hand for hand.** Quando un dealer ha un all-in chiamato al suo tavolo, fermerà l'azione, chiedendo ai giocatori coinvolti nell'all-in di non girare le proprie carte. Il tavolo con i giocatori all-in rimarrà 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 avvicinerà al tavolo con l'all-in e ordinerà di andare avanti con la mano. Qualora ci siano 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.
  - Se due o più giocatori vengono eliminati durante la stessa mano a tavoli differenti, entrambi i giocatori si classificano nella stessa posizione.
  - 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. **Responsabilità:** Il poker è un gioco di attenzione, di osservazione. Il giocatore che decide di fare è tenuto a verificare e controllare la puntata del giocatore avversario prima di effettuare la propria azione. Poco importa se o il dealer o il giocatore a lui opposto hanno fornito per errore un'informazione sbagliata sul valore della puntata. Se il giocatore chiede di contare i gettoni ma riceve un'informazione sbagliata da parte del dealer o da parte del giocatore a lui opposto e punta nel piatto l'ammontare che gli è stato annunciato, allo stesso modo deve assumersi la responsabilità di modificare il proprio call o il proprio all-in (aggiungere ulteriori gettoni fino all'all-in) nel caso in cui questa informazione risulti effettivamente sbagliata.
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 ha l'obbligo morale di segnalare l'errore.





64. **Terminologia ufficiale:** I termini ufficiali durante un torneo di poker sono semplici, come bet, raise, call, fold, check, all-in, pot, (nella modalità pot-limit solamente) e complete. Termini locali possono essere integrati a questa terminologia standard. L'utilizzo di una terminologia non chiara e di un linguaggio non standard è un rischio per il giocatore che ne fa uso, in quanto durante la partita può essere capito male o non capita l'intenzione del giocatore. Utilizzando termini non ufficiali il giocatore ne può rimanere penalizzato. È responsabilità di ogni giocatore manifestare le proprie intenzioni chiaramente.
65. **Protezione delle carte:** È 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. **Divulgazione di informazioni:** i giocatori sono obbligati a proteggersi a vicenda durante tutte le fasi del torneo. Di conseguenza, indipendentemente dal fatto che stiano partecipando a una mano o meno, non possono:
- Comunicare dettagli su mani attive o foldate;
  - Consigliare o criticare una giocata prima che la mano sia terminata;
  - Leggere una mano che non è stata mostrata;
  - Discutere mani o strategie con gli spettatori;
  - Cercare o ricevere consulenza da una fonte esterna;
  - Vige la regola one-player-to-a-hand, che impone a qualsiasi giocatore di gestire la propria mano in maniera del tutto autonoma e indipendente.
67. **Azione ipotetica:** Ipotizzare o dichiarare l'intenzione di eseguire un'azione nel caso in cui un giocatore faccia azione precedentemente è un comportamento non corretto e non tollerato. Queste ipotetiche azioni annunciate possono essere vincolanti o passibili di penalità a discrezione del TD. Esempio: "se tu punti io ti rilancio".
68. **Visibilità chips di maggior valore:** I giocatori sono tenuti a fornire agli altri giocatori una stima approssimativa dell'ammontare del proprio stack. Le chips devono essere tenute in ordine e in stecche da 20 con gettoni della stessa denominazione. Le chips di più alto valore devono essere visibili agli altri giocatori in ogni momento della partita. I floorman del torneo verificano il numero e il valore dei gettoni in gioco e a loro discrezione possono in qualsiasi momento decidere di diminuirne il numero e cambiarli con gettoni di più alto valore. I chip race e i color up vengono annunciati.
69. **Evitare i blind:** un giocatore che intenzionalmente evita i blinds quando viene mosso da un tavolo che viene chiuso potrebbe subire una penalità.
70. **Trasporto delle chips:** I giocatori non devono trasportare i gettoni in mano o in alcuna maniera che li nasconda alla vista. Appositi contenitori di chips devono essere utilizzati dai giocatori. Un giocatore che nasconde gettoni o li trasporta in mano può incorrere in penalità come il dimezzamento dello stack o la squalifica dal torneo. Nel caso di dimezzamento, i gettoni saranno esclusi dal torneo.
71. **Restare al proprio posto:** Il giocatore deve rimanere seduto al proprio posto se ha ancora le carte di fronte a sé e la sua mano è attiva.



Federazione Italiana Gioco Poker

72. **Diritto a giocare la mano:** Il giocatore deve essere seduto al proprio posto prima che la distribuzione delle carte sia avvenuta completamente per tutti i giocatori se vuole avere diritto di giocare la mano.
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 uno sport individuale. Il gioco sleale, come il soft play (giocare in maniera meno aggressiva contro un partner), il chip dumping (perdere intenzionalmente chips a favore di un partner), la collusion per permettere ai giocatori di superare la bolla (esempio: il tavolo continua a foldare e a concedere il piatto al big blind sulla bolla), ecc. non sono consentiti e possono essere soggetti a penalità.
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:
- Toccare le carte o le chips di un avversario senza motivo;
  - Rallentare il gioco;
  - Agire ripetutamente quando non è il proprio turno;
  - Lanciare le chips nel piatto;
  - Puntare mettendo intenzionalmente le chips fuori dalla portata del dealer;
  - Celebrare le vittorie con scene d'esultanza smodate;
  - Creare disturbo per mezzo di discussioni , urla , o per eccessivo rumore;
  - Gettare , strappare , piegare o sgualcire le carte;
  - Distuggere o danneggiare i beni della sala;
  - Usare sostanze illegali;
  - Portare armi.
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.
- 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 e e-mail rimanendo al tavolo;



Federazione Italiana Gioco Poker

- 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

## DIREZIONE DI GARA

80. **Il Direttore di Gara (TD) e i Floormans** 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. Circostanze inusuali possono in certe occasioni generare decisioni che privilegino l'etica e la correttezza della partita contraddicendo il regolamento tecnico generale.
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 distribuzione 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 quanto c'era nel piatto ricostruendo le puntate, e quindi assegnare l'importo al giusto giocatore.
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:**
- a. Avvertimento verbale.  
Semplice avvertimento di una infrazione commessa.
  - b. Annullamento della mano.  
Lo staff può decidere di annullare una mano nella quale un giocatore abbia tratto indebito profitto dalla violazione di una regola.
  - c. 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 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 (16 mani) alla fine della giornata e compie solo 5 delle mani previste dalla penalità, ne sarà preso nota e le restanti 11 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.**



Federazione Italiana Gioco Poker

## 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-raiscare 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 per cento 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** 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 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.



## Federazione Italiana Gioco Poker

- 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 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





## Federazione Italiana Gioco Poker

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 Connector** 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..
- 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



## Federazione Italiana Gioco Poker

<b>Expectation</b>	<p>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.</p> <p>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</p>
<b>Family Pot</b>	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.
<b>Fast Play</b>	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.
<b>Favorite</b>	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.
<b>Fish</b>	Un giocatore molto scarso.
<b>Flop</b>	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.
<b>Fold</b>	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.
<b>Fold Equity</b>	Percentuale favorevole che un avversario possa foldare ad una puntata.
<b>Foul</b>	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.
<b>Free Card</b>	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".
<b>Free Roll</b>	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 Freeroll indica altresì un torneo che elargisce dei premi in denaro ma che non prevede una quota d'iscrizione.
<b>Gap Hand</b>	Una mano iniziale con una carta mancante in scala. Es: 10-8, J-9.
<b>Gutshot Straight</b>	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
<b>Heads-Up</b>	Quando in una mano o in un torneo rimangono solamente due giocatori o quando due giocatori decidono di affrontarsi testa a testa.
<b>Hit</b>	Quando una delle carte del flop migliora la tua mano. Per esempio, se hai Asso Donna e il flop è Donna, 6, 5, il flop "hit you". Può anche essere utilizzato per esprimere il livello di aiuto da parte del flop. Ad esempio, se hai Re 10 e il flop è Donna, Jack, 9, allora il flop "hit you hard". Utilizzato





## Federazione Italiana Gioco Poker

anche per descrivere la situazione in cui una certa carta cade sul board. "La Donna uscita al river 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 hole cards 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 pot odds, 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 jackpot; per saperlo, leggi le regole del posto in cui giochi. Il denaro per sovvenzionare il jackpot è solitamente preso in aggiunta al rake da ciascun piatto. Vi sono differenti tipi di jackpot, i quali includono il bad beat jackpot, assegnato al giocatore che perde avendo una determinata mano, o l'high hand jackpot, 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 board. 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 board 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 board 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 flop 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 blind 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 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



## Federazione Italiana Gioco Poker

dello stesso seme.

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.

### **Open-Ended Straight Draw (Scala bilaterale)**

**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 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 pot odds 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 river o quelle che dal river potresti ricavare.

**Price** L'importo che il piatto offre, solitamente determinato dalle pot odds, per stare in una mano.

**Protect** Coprire le proprie carte nascoste mentre si guardano, in modo da evitare che gli avversari possano



## Federazione Italiana Gioco Poker

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 board 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 flop, "ragged" indica che le carte non sono legate in alcun modo, non dando quindi possibilità di scala o di colore. Ad esempio un flop così composto: 2, 7, Donna, tutte di seme differente.

### **Rainbow**

Termine usato per descrivere il flop, un flop "rainbow" significa che sul board 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 river 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 flop, 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 river, è altamente probabile che abbia una buona mano.

### **Runner**

Spesso usato nella locuzione "runner-runner", significa che al turn e al river escono le carte che fanno completare un progetto davvero improbabile.

### **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 addizionali.

### **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



## Federazione Italiana Gioco Poker

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.

<b>Set</b>	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".
<b>Short Stack</b>	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.
<b>Showdown</b>	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.
<b>Side Pot</b>	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".
<b>Slow Play</b>	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.
<b>Small Blind</b>	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.
<b>Smooth Call</b>	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 intrappolarmi".
<b>Soft-Play</b>	Comportamento scorretto che consiste nel non aggredire un avversario ma giocare passivamente.
<b>Split Pot</b>	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.
<b>Split Two Pair</b>	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".
<b>Spread-Limit</b>	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.
<b>Straddle</b>	Consentito solamente in alcune poker room, uno straddle è un buio addizionale messo nel piatto dal giocatore alla sinistra del big blind prima della distribuzione delle carte, ed è pari al doppio del big 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.
<b>String Bet</b>	Contro le regole di quasi tutti i luoghi del mondo in cui si gioca a poker, una string bet 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 string bet è consentita, può essere utilizzata per valutare le reazioni degli avversari e decidere se e di quanto rilanciare.
<b>Structured</b>	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 small blind è 1, il big blind è 2, tutte le puntate nei primi due round sono di 2 e tutte le puntate negli ultimi due round sono di 4.
<b>Suited</b>	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 flop o una parte del flop.
<b>Table Stakes</b>	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.



## Federazione Italiana Gioco Poker

<b>Tell</b>	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.
<b>Tilt</b>	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".
<b>Time</b>	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.
<b>Token</b>	Altro nome per indicare la mancia lasciata al dealer o a una cameriera in una poker room.
<b>Top Pair</b>	Realizzare una coppia grazie a una delle proprie hole cards e la carta più alta presente sul board. Termine solitamente utilizzato riferendosi al solo flop. Ad esempio, hai un Re ed un Jack e al flop scendono Jack, 6 e 3.
<b>Top Set</b>	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 board. 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 flop. Ad esempio, hai due 9 in mano e il flop è 9, 7, 2.
<b>Top Two</b>	Una doppia coppia realizzata utilizzando le due hole cards e le due carte più alte sul board. Ad esempio quando hai Re e Donna ed il board è Re, Donna, 8, 7, 2. Può anche essere usato in riferimento al solo flop come nella frase "Ho floppato la top two pair".
<b>Top and Bottom</b>	Una doppia coppia in cui le proprie hole cards si accoppiano rispettivamente con la carta più alta e quella più bassa del board. Per esempio, se hai Asso e 3 ed il board è Asso, Donna, 10, 8, 3. Può anche essere usato in riferimento al solo flop.
<b>Trips</b>	Un tris realizzato grazie a una delle carte in mano e a una coppia sul board. Quando invece il tris è realizzato grazie a una coppia in mano e una carta del board, si parla di set. Three of a kind.
<b>Turn</b>	La quarta delle cinque carte comuni nel Texas Hold'em e nell'Omaha. Chiamata anche fourth street.
<b>Under the Gun</b>	Il primo giocatore alla sinistra del big blind. Il giocatore under the gun ha la peggior posizione possibile prima del flop e sarà costretto a giocare la mano fuori posizione a meno che gli altri unici giocatori nella mano non siano i blind. Generalmente da under the gun vengono giocate solamente mani molto forti.
<b>Underdog Value</b>	Essere sfavoriti per la vittoria di una mano. Solitamente usato nella frase "value bet", significa effettuare una puntata avendo la mano migliore nella speranza che qualcuno chiami.
<b>Variance</b>	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.