



REGOLAMENTO TEXAS HOLD'EM POKER

CODICE DI GARA

Sommario

SEZIONE I PRINCIPI GENERALI

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

SEZIONE II TECNICA

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

SEZIONE III CASISTICA DI GIOCO

- Art. 14 ERRORI DI DISTRIBUZIONE (MISDEALS)
- Art. 15 IRREGOLARITÀ

SEZIONE IV CODICE DI COMPORTAMENTO

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

SEZIONE I

PRINCIPI GENERALI

Il Texas Hold'em si gioca con un mazzo di 52 carte francesi.

Articolo 1 ISCRIZIONE

Per essere ammessi al torneo è necessario pagare una tassa di iscrizione, preventivamente stabilita e comunicata. Con l'iscrizione si ricevono dei gettoni uguali per tutti i partecipanti il cui valore è valido per il torneo, ed in nessun caso è incrementabile se non con le meccaniche di gioco.

Esauriti i gettoni il giocatore viene considerato eliminato dal torneo senza alcuna possibilità di rientro.

Articolo 2 COMPOSIZIONE DEL TAVOLO

Nel Texas Hold'em il tavolo da gioco può essere composto da un minimo di 2 ad un massimo di 22 giocatori ma normalmente il tavolo completo (full table) è composto da 10 giocatori.

L'assegnazione del posto al tavolo avviene per sorteggio, che può essere sia manuale che elettronico, all'inizio del torneo o per decisione del Direttore di Gara in seguito al riequilibrio dei tavoli durante lo svolgimento della gara stessa, con modalità definite al secondo comma del successivo articolo 7.

Articolo 3 MAZZIERE (DEALER)

Il mazziere (Dealer) è individuato tramite un segnaposto, in gergo Bottone (Button) che viene sempre utilizzato anche quando la distribuzione delle carte avviene tramite un impiegato. La posizione al tavolo del mazziere viene sorteggiata all'inizio del torneo e procede in senso orario ad ogni turno di gioco salvo eccezioni definite al successivo art.9.

Articolo 4 PUNTATE OBBLIGATORIE

Per aver diritto di partecipare al gioco tutti i giocatori, a turno, devono effettuare le puntate obbligatorie prima dell'inizio della mano:

1. piccolo buio (Small Blind) viene posizionato dal giocatore immediatamente successivo al mazziere.
2. grande buio (Big Blind) doppio rispetto al piccolo buio, viene posizionato dal giocatore immediatamente successivo al piccolo buio.
3. ante, opzionale, può essere richiesto in alcune fasi del torneo ed è obbligatorio per tutti i partecipanti al gioco, in ogni mano.
4. le puntate obbligatorie vengono incrementate con tempi prestabiliti prima dell'inizio del torneo e resi noti a tutti i giocatori partecipanti.

Articolo 5 MECCANICA DI GIOCO

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

- Bottone dealer regolarmente posizionato;
- Presenza delle due puntate obbligatorie;
- Presenza dell'ante se richiesto;

procede in senso orario alla distribuzione delle due carte personali (Hole Cards), con due giri di distribuzione, cominciando dal piccolo buio.

2. Terminata la distribuzione delle carte ha inizio il primo turno di puntate. Il dealer/impiegato dà la parola a turno ai giocatori partendo al primo giocatore dopo il grande buio, i quali possono vedere la giocata (Call), rilanciare (Raise), passare (Fold).

3. Tutti i turni di puntata terminano quando è stato visto il rilancio più alto o un solo giocatore non ha passato o tutti i giocatori hanno ceduto la parola (Ceck) e tutti i giocatori aventi diritto hanno espresso la propria giocata.

4. Al termine del primo turno di puntata il mazziere/impiegato scarta la prima carta del mazzo e ne dispone tre scoperte (Flop) sul tavolo.

5. Ha inizio il secondo turno di puntate a partire dal primo giocatore, rimasto in gioco, dopo il mazziere (Dealer).

6. Al termine del secondo turno di puntate il mazziere/impiegato scarta la prima carta del mazzo e scopre una carta (Turn) sul tavolo.

7. Ha inizio il terzo turno di puntate a partire dal primo giocatore, rimasto in gioco, dopo il mazziere (Dealer).

8. Al termine del terzo turno di puntate il mazziere/impiegato scarta la prima carta del mazzo e scopre una carta (River) sul tavolo.

9. Ha inizio il quarto di puntate a partire dal primo giocatore, rimasto in gioco, dopo il mazziere (Dealer Button).

10. Al termine del quarto turno di puntate, qualora sia rimasto in gioco più di un giocatore il mazziere/impiegato fa scoprire le carte e procede al confronto dei punti assegnando la vittoria alla migliore combinazione di cinque carte considerando in gioco le sette carte date dalla somma delle cinque carte comuni e dalle due in possesso dei giocatori.

Articolo 6 SCALA DEI PUNTEGGI

Nel seguente elenco, in ordine di importanza, le migliori combinazioni di gioco:

1. Scala Reale : cinque carte in scala dal 10 all'Asso, dello stesso seme.
2. Scala colore: cinque carte in scala dello stesso seme.
3. Poker: quattro carte dello stesso valore.
4. Full: tre carte dello stesso valore con due carte dello stesso valore.
5. Colore: cinque carte dello stesso seme.
6. Scala: cinque carte in scala.
7. Tris: tre carte dello stesso valore.
8. Doppia Coppia: quattro carte di due valori diversi
9. Coppia: due carte dello stesso valore.
10. Carta Alta: valore della carta (carta più alta Asso, più bassa 2).

In caso di punti equivalenti l'ammontare del piatto viene diviso.

Eventuali gettoni dispari saranno assegnati ai giocatori vincenti partendo dalla prima posizione dopo il dealer.

Articolo 7 PROCEDURE DI GARA

1. Dopo il sorteggio dei posti e la sistemazione di tutti i giocatori, il Direttore di Gara inizia il torneo.
2. La disposizione dei giocatori al tavolo deve prevedere che non ci sia mai un tavolo con due giocatori in più rispetto ad un altro, in questo caso il Direttore di Gara farà spostare di tavolo un giocatore selezionando quello più vicino al grande buio rispetto al turno e facendolo accomodare nel tavolo da bilanciare con lo stesso criterio.
3. Quando la somma dei posti liberi ai tavoli equivale al numero di giocatori seduti nell'ultimo tavolo il Direttore ne dispone la chiusura assegnando per sorteggio i giocatori ai posti liberi degli altri tavoli.
4. Il giocatore ha l'obbligo di occupare il posto sorteggiato nel più breve tempo possibile pena sanzioni disciplinari a discrezione del direttore di gara.
5. Il torneo termina quando viene eliminato il secondo giocatore rimasto in gara.

Articolo 8 MONTEPREMI

Il montepremi è costituito dalla somma delle iscrizioni dei giocatori detratta la percentuale destinata ai dealers e all'organizzazione e viene suddiviso in percentuale decrescente, a cura dell'organizzazione, rispetto al primo classificato.

SEZIONE II TECNICA

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

1. La puntata minima o il rilancio permesso per aprire il gioco sono specificati dalla forma di poker usata (Art.10) e dagli importi dei bui regolati per la partita. Rimangono gli stessi anche quando il giocatore nel buio non ha abbastanza gettoni per coprire l'intero importo.

2. In ogni giro ogni giocatore deve pagare i bui obbligatori. Il metodo seguito per la disposizione del bottone e dei bui può essere indicato in questo modo:

- Movimento del bottone

- Ogni giocatore al tavolo deve posizionare obbligatoriamente a turno, entrambi i bui, il movimento del bottone viene regolato di conseguenza;

- Dead Button (bottone in posizione morta)

- Se durante lo svolgimento del gioco viene eliminato un giocatore in posizione di buio, nel turno successivo il bottone rimane fermo per permettere il regolare posizionamento dei bui.

Caso 1 : Viene eliminato il giocatore in Piccolo Buio.

- Il bottone rimane fermo per un turno consentendo il regolare posizionamento del Piccolo Buio e Grande Buio, nel secondo turno il bottone riprende il movimento.

Caso 2: Viene eliminato il giocatore in Grande Buio.

- Il bottone si muove al primo turno e il giocatore successivo punta solo il Grande Buio. Nel secondo turno il bottone rimane fermo e si hanno regolarmente entrambi i bui, al terzo turno il bottone riprende il movimento.
- 3. Un giocatore che posta i bui nella struttura normale del gioco ha l'opzione di rilancio al primo turno d'azione. Anche se i gettoni messi come grande buio sono considerati una puntata, questa opzione di rilancio è mantenuta se qualcuno va all-in di una scommessa inferiore all'aumento minimo.
- 4. In una partita testa a testa (heads-up) con due bui, il piccolo buio viene posizionato da chi ha il bottone però è il primo ad agire solo per il primo giro di puntate.
- 5. Ad un nuovo giocatore non possono essere distribuite le carte tra il grande buio ed il bottone quindi un nuovo giocatore entrato al tavolo in tale posizione (posto vuoto) diventerà attivo quando sarà superato dal bottone.

Articolo 10 PUNTARE E RILANCIARE

1. Puntare tutti i propri gettoni viene detto All In.
2. Ogni puntata non all-in deve essere almeno dell'importo della precedente puntata o rilancio di quel giro.
3. Un'affermazione verbale che denota un'azione è vincolante, se in un giro viene dichiarato verbalmente fold, call, bet, raise o check, il giocatore è costretto a rispettare l'annuncio.
4. Battere sul tavolo con la mano è un'astensione temporanea dal gioco (check).
5. Non è permesso agire deliberatamente fuori dal proprio turno.
Un'affermazione o una dichiarazione verbale fuori dal turno può essere considerata vincolante se non c'è una puntata, una chiamata o un rilancio fatti da un giocatore che interviene dopo che l'infrazione è stata commessa. Un giocatore che ha dichiarato (call) fuori dal proprio turno non può più cambiare la sua chiamata né rilanciare.
6. Nel caso in cui un giocatore rifletta sul proprio gioco, fermando la mano durante il proprio turno, trascorsi 30 secondi, autorizza gli altri giocatori del tavolo a richiedere il rispetto del tempo di azione. In questo caso il Dealer chiama il Direttore di Gara il quale concede ulteriori 60 secondi di riflessione entro i quali il giocatore deve prendere una decisione, al termine, se il giocatore non ha ancora manifestato le proprie intenzioni, la mano viene considerata passata (fold).
7. Un giocatore che punta o chiama posizionando dei gettoni nel piatto è costretto dal compimento di questa azione a raggiungere il corretto ammontare della scommessa. Un classico esempio lo troviamo prima dello showdown, quando appoggiando dei gettoni nel piatto si induce l'avversario a mostrare la sua mano vincente prima che l'intero ammontare necessario per chiamare sia stato aggiunto nel piatto.
8. Non sono permessi rilanci con più movimenti. Per proteggere il diritto a rilanciare, il giocatore deve sia dichiarare l'intenzione verbalmente che sistemare il giusto importo di gettoni nel piatto.
9. Se un giocatore punta un singolo gettone che è più grande delle puntate ma non dichiara un rilancio l'azione è considerata come chiamata (call).
10. Tutte le chiamate e puntate fatte erroneamente con un importo più basso devono subito essere integrate nel caso in cui l'errore venga scoperto prima che il giro di puntate sia completato. Questa regola vale anche quando si punta un importo più basso del minimo stabilito (ad eccezione dell'all-in). Nessun giocatore può cambiare una chiamata in un rilancio dopo che la scommessa è stata fatta.
11. Un rilancio All In che non superi di almeno il 50% della puntata precedente non consente al giocatore che aveva effettuato la prima puntata o ai giocatori che l'avevano vista (call) di rilanciare ancora, si possono solo adeguare al piatto (call).

Articolo 11 LIMIT, NO LIMIT E POT LIMIT

Limit

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

No-limit

4. Il numero dei rilanci in tutti i giri è illimitato.
5. La puntata minima è l'equivalente del grande buio, a meno che il giocatore non vada all-in. Se il grande buio non ha gettoni sufficienti per puntare l'importo richiesto, chiunque entri nel piatto è tenuto a mettere la somma richiesta dal grande buio. (a meno che non si vada all-in per una somma inferiore). La scommessa minima rimane la stessa per tutti i giri di puntate. Se un giocatore va all-in per un importo che è inferiore alla puntata minima, obbliga il giocatore che vuole rilanciare a puntare almeno il doppio del minimo richiesto dalla scommessa (big blind). Per esempio: se il grande buio e minimo richiesto per giocare è 100 e un giocatore va all-in dopo il flop per 20, un rilancio deve essere almeno di un totale di 200.
6. Una scommessa iniziale (bet) che stabilisce un nuovo minimo di entrata, non è trattata come un rilancio.
7. Il primo rilancio deve essere almeno il doppio rispetto alla puntata. I rilanci successivi devono essere almeno della somma compresa fra l'importo dell'ultimo rilancio e la differenza col rilancio precedente.
 - Esempio 1 (preflop): bui 50-100, call 100, raise 300, reraise 500.
 - Esempio 2 (dopo il flop): bui 50-100, bet 300, raise 600, reraise 900, reraise 1200
8. Una puntata che non è completata dal definitivo posizionamento dei gettoni nel piatto non è considerata vincolante, a meno che il giocatore non abbia dichiarata l'azione.
9. Se c'è una discrepanza fra la dichiarazione verbale di un giocatore e l'importo messo nel piatto, la puntata corretta sarà quella dichiarata verbalmente.

Pot-limit

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

Articolo 12 IL CONFRONTO (SHOWDOWN)

1. Per potersi aggiudicare un piatto "visto" un giocatore deve mostrare tutte le sue carte scoprendole sul tavolo.
2. Il dealer confronta la composizione delle carte e decreta la mano vincente. I giocatori sono responsabili nel tenere le loro carte fino a quando non è stato dichiarato il vincitore. Sebbene dichiarazioni verbali riguardanti il contenuto di una mano non siano vincolanti, qualora un giocatore butti via le proprie carte senza scoprirle a seguito di dichiarazione verbale di un avversario, se queste carte non sono più individuabili, il giocatore può perdere la mano.
3. Dichiarare impropriamente il valore della propria mano, con l'intento di far buttare via le carte all'avversario con una mano vincente è un comportamento scorretto e può portare alla perdita del piatto se il Direttore di Gara non riesce a ricostruire il gioco. Comunque tale comportamento scorretto può essere soggetto a sanzioni.
4. Qualsiasi giocatore, dealer, oppure responsabile di sala che vede un importo scorretto di gettoni messi nel piatto o individua un errore nell'assegnazione di un piatto ha l'obbligo morale di segnalarlo.
5. Tutte le mani perdenti vengono eliminate dal dealer prima dell'assegnazione del piatto.
6. I giocatori hanno il diritto di avere uguale accesso all'informazione sul contenuto della mano di un altro giocatore. Dopo la distribuzione, se le carte vengono mostrate ad un altro giocatore, tutti a quel tavolo hanno il diritto di vederle. Durante la distribuzione, le carte mostrate ad un giocatore attivo che deve ancora prendere una decisione e quindi potrebbero condizionare le sue decisioni, devono essere immediatamente mostrate a tutti gli altri giocatori. Se il giocatore non è coinvolto nella distribuzione o non può usare quelle informazioni nella mano, non deve rivelare il loro valore fino a che le puntate non sia finite, così da non influenzare il normale risultato della distribuzione.
7. Se c'è un piatto parziale (side pot), il vincitore di quel piatto deve essere stabilito prima che il piatto principale (main pot) venga assegnato. Se ci sono più patti parziali, la loro attribuzione viene decisa partendo dall'ultimo parziale formatosi e così via fino ad arrivare al piatto principale.
8. Se tutti fanno check (o sono all-in) nel giro finale di scommesse il giocatore che ha agito per primo è il primo a mostrare le carte. Se ci sono stati due turni di check, il primo giocatore a mostrare le carte deve essere il primo attivo dopo il bottone. Se ci sono puntate nel giro finale l'ultimo giocatore che ha effettuato una scommessa o un rilancio è il primo a mostrare le carte.

Articolo 13 DEAD HANDS (MANI INATTIVE)

1. Una mano è dichiarata inattiva e quindi eliminata dal gioco se un giocatore:

- Passa o annuncia che passerà alla prima puntata o rilancio.
- Getta via le carte lontano dalla propria area di gioco
- Quando affrontando una puntata, anche se l'avversario è all-in, allontana le carte dal tavolo o le scopre prima di aver annunciato la propria decisione
- Va fuori dal limite concesso per scommettere o rilanciare.

2. Anche se gettando le carte lontano dalla propria area di gioco, la mano dovrebbe essere dichiarata non valida, la Direzione a sua discrezione, può recuperare la carte qualora chiaramente identificabili e dichiarare la mano attiva. Questo tipo di decisione viene presa dalla Direzione per tutelare il corretto svolgimento del gioco.

3. Le carte cedute ad un altro giocatore costituiscono sempre un mano inattiva, sia che esse siano coperte che scoperte.

SEZIONE III CASISTICA DI GIOCO

Articolo 14 ERRORI DI DISTRIBUZIONE (MISDEALS)

1. Se la prima o la seconda holecard distribuita viene scoperta, si ha un misdeal. Il dealer ritirerà la carta, rimescolerà e ritaglierà il mazzo. Se qualunque altra holecard viene scoperta a causa di un errore del dealer, la distribuzione continua. La carta vista non può essere valida. Dopo aver completato la mano, il dealer sostituirà la carta con la prima carta del mazzo e la carta scoperta verrà usata come burncard (carta bruciata). Se più di una carta viene scoperta, la mano viene annullata.

2. Se il dealer distribuisce erroneamente al primo giocatore una carta supplementare, dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto la loro mano iniziale (starting hand), la carta sarà rimessa nel mazzo e usata come carta da bruciare (burncard). Se il dealer distribuisce erroneamente più di una carta supplementare la mano viene dichiarata non valida "misdeal".

3. Se il flop contiene troppe carte, deve essere ridistribuito. (questa regola si applica anche se fosse possibile determinare quale carta era in eccesso).

4. Se prima di distribuire il flop, il dealer non ha bruciato una carta, o ha bruciato due carte, si rivolge al Direttore di Gara il quale, qualora non siano state già scoperte le carte del flop (boardcard), si accerta se sia possibile risolvere l'errore usando la corretta carta bruciata e il corretto flop altrimenti, il mazzo deve essere rimescolato. Se l'errore viene individuato dopo l'azione di almeno due giocatori, la mano prosegue regolarmente.

5. Se il flop deve essere ridistribuito per qualunque motivo, le boardcard vengono mescolate con il resto del mazzo. Le carte bruciate rimangono sul tavolo. Dopo aver mescolato, il dealer taglia il mazzo e scopre il flop senza bruciare la carta.

6. Un errore di distribuzione nella quarta carta nel board è rettificato in modo da non influenzare l'identità delle carte comuni che sarebbero state usate senza l'errore. Il dealer brucia e distribuisce piazzando la quinta carta al posto della quarta. Dopo il giro di puntate, il dealer rimescola il mazzo, compresa la carta precedentemente esclusa, escludendo le carte bruciate e gli scarti. Il dealer quindi taglia il mazzo e dispone l'ultima carta senza bruciarne alcuna. Se la quinta carta viene irregolarmente scoperta, il mazzo viene rimescolato e ridistribuito nello stesso modo.

Articolo 15 IRREGOLARITÀ

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

2. Ogni giocatore ha l'obbligo di tenere in evidenza i gettoni di maggiore valore in suo possesso, qualora venga accertato un comportamento scorretto di questo tipo nel caso di proteste di altri giocatori, la direzione di gara deciderà se considerare in gioco i gettoni non in vista e la sanzione da applicare per l'irregolarità.

3. Se una carta con il retro di diverso colore appare in una mano, tutta la distribuzione verrà annullata e tutti i gettoni nel piatto saranno restituiti ai rispettivi giocatori.

4. Se due carte dello stesso valore e seme vengono trovate, tutta la mano non è valida, e tutti i gettoni nel piatto vengono distribuiti ai giocatori che li hanno puntati.

5. Una carta scoperta nel mazzo non sarà considerata. Una carta non considerata verrà rimpiazzata dalla carta successiva nel mazzo, eccetto quando la carta successiva deve essere distribuita ad un altro giocatore, in quel caso, la carta che era scoperta nel mazzo verrà distribuita e sarà rimpiazzata dopo che tutte le altre carte sono state distribuite per quel giro (analogamente a quanto previsto per errore di distribuzione del mazzo).

6. Una o più carte mancanti dal mazzo invalidano il risultato di una mano e i gettoni puntati vengono ridistribuiti ai giocatori.

7. Se il mazzo diventa irregolare per alcune ragioni, per esempio il dealer crede che la distribuzione della carta sia terminata e depone il mazzo, la distribuzione deve essere tuttavia terminata, e il mazzo deve essere ricostituito nel modo più giusto possibile.

SEZIONE IV CODICE DI COMPORTAMENTO

Articolo 16 CODICE DI COMPORTAMENTO

1. La direzione ha l'obbligo di mantenere un'ambiente piacevole per tutti i partecipanti alle gare, ma non è responsabile per il comportamento di nessun giocatore.

I contravventori al codice di comportamento possono essere esclusi dalle sale da gioco.

2. I seguenti comportamenti non sono permessi:

- "Collusion" con un' altro giocatore o altre forme di accordo (inganno);
- Minacce verbali o fisiche verso qualsiasi giocatore o impiegato;
- Uso di linguaggio profano o osceno;
- Creare disturbo per mezzo di discussioni, urla, o per eccessivo rumore;
- Gettare, strappare, piegare o sgualcire le carte;
- Distruggere o danneggiare i beni della sala;
- Usare sostanze illegali;
- Portare armi.

3. Le seguenti azioni sono improprie e oggetto di avviso, sospensione o espulsione dei violatori:

- Agire deliberatamente fuori dal proprio turno;
- Gettare violentemente i gettoni;
- Leggere una mano per un' altro giocatore allo showdown prima che le carte siano state scoperte sul tavolo
- Rivelare il contenuto di una mano in corso in un piatto giocato da più persone prima che il giro delle puntate sia completo
- Rivelare il contenuto di una mano passata (fold) prima che il giro delle puntate sia completo.
- Divulgare il contenuto della propria mano durante la distribuzione delle carte (deal) persino a qualcuno che non sia in gioco, così da non lasciare nessuna possibilità che qualche informazione venga trasmessa a qualche giocatore ancora attivo.
- Ritardare deliberatamente l' azione del gioco.
- Gettare lontano deliberatamente le carte quando si perde
- Le carte devono essere rilasciate lentamente e basse (non nelle mani del dealer)
- Disporre i gettoni in modo che possano interferire nella distribuzione o nella visione delle carte
- Fare affermazioni o fare azioni che potrebbero ingiustamente influenzare il corso del gioco, che si sia o meno coinvolti nella mano
- Usare il cellulare al tavolo

Articolo 17 DIREZIONE DI GARA - LINEE DI CONDOTTA

1. La direzione si riserva il diritto di prendere decisioni imparziali anche se una stretta interpretazione delle regole può indicare una diversa decisione.

2. Le decisioni del responsabile di sala sono inappellabili.

3. Una decisione riguardante un piatto può essere presa se richiesta prima che la successiva distribuzione inizi (o prima che il gioco finisca o si cambi tavolo). Se non è possibile il risultato della distribuzione resta immutato. La prima mescolata di carte indica l'inizio della distribuzione.

4. Se un piatto è stato assegnato non correttamente e mescolato con gettoni che non erano in gioco, se sono state rispettate le condizioni della regola precedente, la Direzione può determinare quanto c'era nel piatto ricostruendo le puntate, e quindi assegnare l'importo al giusto giocatore.

5. Per mantenere l'azione, è possibile che il gioco possa continuare anche se una decisione è ritardata per breve tempo. Il ritardo potrebbe essere necessario per permettere al supervisore di esprimere una decisione o altre buone ragioni. In alcune circostanze perciò una parte del piatto può essere trattenuta dalla direzione mentre la decisione è pendente.
6. Un giocatore prima di agire ha il diritto di richiedere e ricevere informazioni su quali avversari sono in gioco e a quanto ammontino i loro gettoni.

Per quanto non previsto nel presente regolamento è data discrezionalità al direttore di gara.