



ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

L'ENTE DI STATO DEI GIOCHI, AI SENSI DELL'ARTICOLO 5 COMMA 2 DELLA
LEGGE N. 143 DEL 27 DICEMBRE 2006,
VISTA LA TABELLA DEI GIOCHI AMMESSI AI SENSI DEL DECRETO DELEGATO N. 119
DEL 24 SETTEMBRE 2018

EMANA

IL REGOLAMENTO POKER TEXAS HOLD'EM MODALITÀ CASH IN FORMA TEMPORANEA

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il Texas Hold'em Poker si gioca con un mazzo di 52 carte costituito da quattro semi - picche, cuori, quadri, fiori - con tredici valori ciascuno: Asso, Re, Regina, Jack, Dieci, Nove, Otto, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Tre, Due.

Il poker-dealer non partecipa al gioco ma ha solamente il compito di distribuire le carte, condurre la partita e riscuotere la trattenuta per il richiedente (RAKE).

I giocatori (fino a un massimo di 10 per tavolo) sono in competizione tra di loro per aggiudicarsi il piatto (POT), vale a dire tutte le puntate effettuate nel corso di una mano.

Un giocatore vince il piatto se rimane l'unico in gioco o se, terminate le scommesse, al momento di mostrare il contenuto delle mani (SHOWDOWN) risulterà avere quella migliore. La migliore mano di poker possibile deve essere formata da cinque carte scelte opportunamente tra le due personali (HOLE CARDS) distribuite coperte a ciascun giocatore e le cinque carte comuni (COMMUNITY CARDS) distribuite sul tappeto in tre momenti diversi nel corso della mano (FLOP- TURN- RIVER).

Le puntate vengono effettuate in quattro turni.

Il primo turno ha luogo quando il FLOP non è stato ancora mostrato; il secondo dopo che il FLOP è stato mostrato, il terzo dopo che è stato esibito il TURN ovvero la quarta delle COMMUNITY CARDS; il quarto ed ultimo turno di puntate dopo che è stato esibito il RIVER, cioè la quinta ed ultima delle COMMUNITY CARDS.

Un contrassegno tondo detto "bottone" (DEALER BUTTON) posizionato di fronte ad un giocatore indica la posizione del mazzier (giocatore che riceve le carte per ultimo). Il DEALER BUTTON si sposta in senso orario al giocatore successivo, tranne nei casi specifici in cui resta "congelato".

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 1 di 23

Contrada del Pianello, 2 - 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 - website www.entegiochi.sm - mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

La mano ha inizio nel momento in cui il mazzo di carte comincia ad essere mischiato. Prima che le carte vengano distribuite i due giocatori immediatamente alla sinistra del bottone devono effettuare una puntata obbligatoria di valore prestabilito chiamata Piccolo Buio (SMALL BLIND) e Grande Buio (BIG BLIND).

Il poker-dealer assegna due carte coperte a ciascun giocatore presente al tavolo, distribuendole in senso orario una alla volta, partendo sempre dallo SMALL BLIND (primo giocatore seduto alla sinistra del bottone).

Terminata la distribuzione delle carte, ha inizio il primo turno di puntate a cominciare dal giocatore a sinistra del BIG BLIND.

Terminato il primo turno di puntate, il poker-dealer raccoglie tutte le puntate effettuate che vanno a formare il piatto (POT) quindi annulla, senza farla vedere, la prima carta del mazzo e dispone tre carte scoperte sul tavolo (FLOP).

Il FLOP determina un nuovo turno di puntate cominciando questa volta dal giocatore a sinistra del bottone.

Il poker-dealer raccoglie le puntate effettuate e le aggiunge al piatto quindi annulla la prima carta del mazzo e ne dispone un'altra scoperta (TURN) accanto alle tre del FLOP.

Il TURN dà l'avvio al terzo turno di puntate cominciando sempre dal giocatore a sinistra del bottone.

Rispettando la medesima procedura viene mostrata la quinta carta (RIVER).

Il RIVER determina il quarto e ultimo turno di puntate cominciando sempre dal giocatore a sinistra del bottone.

Terminate le puntate, il poker-dealer inviterà i giocatori ancora in gioco a effettuare lo SHOWDOWN (far vedere le carte appoggiandole sul tappeto).

Il giocatore che avrà realizzato la combinazione maggiore si aggiudicherà tutto il piatto, detratta la trattenuta per il richiedente. In caso di parità il piatto verrà diviso.

Il DEALER BUTTON viene quindi spostato in senso orario al giocatore successivo, e le carte mescolate determinando l'inizio di una nuova mano.

Durante i turni di puntate sono consentite le seguenti azioni:

CHECK: il giocatore passa l'azione al giocatore seguente senza rinunciare al diritto di rimanere in gioco. Si può fare CHECK solo se non sono state ancora effettuate puntate in quel turno;

BET: la prima puntata effettuata al Flop, Turn o River. Se un giocatore punta, chi lo segue può passare, rilanciare o chiamare;

FOLD: il giocatore rinuncia al piatto ritirandosi dalla mano in corso e consegna le proprie carte al poker-dealer senza farle vedere;

CALL: il giocatore accetta la puntata effettuata del giocatore che lo ha preceduto mettendo in gioco lo stesso importo;

RAISE: il giocatore effettua una puntata di valore superiore a quella del giocatore che lo ha preceduto;

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 2 di 23

Contrada del Pianello, 2 - 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 - website www.entegiochi.sm - mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

ALL-IN: il giocatore mette sul piatto tutto ciò che ha davanti a sé (i suoi resti), per rilanciare o coprire almeno parzialmente la puntata avversaria. Chi va in all-in partecipa allo svolgimento della mano fino allo showdown, concorrendo alla vincita relativa al main pot.

Il pot viene diviso in:

main pot: comprende le quote coperte dal giocatore in all-in ed è aggiudicato al giocatore con la combinazione migliore fra tutti i partecipanti, incluso il giocatore in all-in;

side pot: comprende le quote non coperte dal giocatore in all-in ed è aggiudicato al giocatore con la migliore combinazione, escluso il giocatore in all-in. Se nel corso di una mano più giocatori vanno in all-in, si costituiscono più side pot.

Un turno di puntate termina quando tutti i giocatori rimasti in gioco hanno chiamato le puntate (CALL), oppure se tutti hanno passato l'azione (CHECK), o se è rimasto in gioco un solo giocatore.

VALORE DELLE COMBINAZIONI

L'ordine delle carte (in base al loro valore) in senso decrescente è: Asso, Re, Regina, Jack, Dieci, Nove, Otto, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Tre, Due.

Le combinazioni che si possono realizzare sono di seguito elencate in ordine di valore decrescente. Il seme non ha alcuna influenza sul valore della mano.

Scala Reale (Royal Flush): es. cinque carte dello stesso seme in sequenza dall'Asso al Dieci.

Scala di Colore (Straight Flush): es. cinque carte dello stesso seme in sequenza. Nel caso vi fossero più scale di colore nella stessa mano, la vincente sarà quella che include la carta di maggior valore.

Poker (Four of a Kind): es. quattro carte dello stesso valore ed una diversa. Nel caso vi fossero più poker nella stessa mano vince quello composto da carte di maggiore valore. Nel caso di più poker equivalenti, vince il giocatore con la quinta carta di maggiore valore.

Full (Full House): es. è costituito da un tris più una coppia. Il valore di un full viene determinato dal tris che lo compone. Il valore della coppia è determinante solo nel caso due o più giocatori abbiano realizzato full con lo stesso tris.

Colore (Flush): es. cinque carte dello stesso seme non in sequenza. Nel caso vi fosse più di un colore, vince il giocatore con la carta di maggior valore. Se questo non fosse sufficiente per stabilire il vincitore si procederà a confrontare la seconda, la terza, la quarta, la quinta carta.

Scala (Straight): es. cinque carte in sequenza ma non tutte dello stesso seme. Nel determinare il valore di una scala conta esclusivamente il valore della carta più alta che la compone. L'Asso può essere utilizzato come carta più alta prima del Re o più bassa dopo il Due.

Tris (Three of a Kind): es. tre carte dello stesso valore più due carte non collegate ad esso. Nel caso vengano realizzati due o più tris dello stesso valore verrà confrontata la quarta carta di maggior valore ed eventualmente la quinta.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 3 di 23

Contrada del Pianello, 2 - 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 - website www.entegiochi.sm - mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

Doppia Coppia (two Pairs): es. **J♦ J♣ 6♥ 6♠ A♦** è costituita da due coppie di carte uguali. Nel determinare la vincente tra due mani che hanno realizzato una doppia coppia si considera nell'ordine:
1. il valore della maggiore delle due coppie;
2. il valore della seconda coppia se le due coppie maggiori si equivalgono;
3. il valore della quinta carta se entrambe le coppie delle due mani si equivalgono.

Coppia (Pair): es. **Q♦ Q♣ 9♠ 6♥ 2♣** due carte dello stesso valore e altre tre carte non abbinare. Nel caso vengano realizzate due o più coppie dello stesso valore verrà confrontata la terza carta di maggior valore ed in caso di ulteriore parità si continuerà il confronto fino alla quinta carta.

Carta più Alta (High Card): es. **K♠ J♦ 8♦ 4♠ 3♥** costituita da cinque carte slegate tra loro. La carta più alta determina il valore della mano. In caso di pareggio, sarà la seconda, la terza, la quarta o la quinta carta, in base al suo valore, a decidere il vincitore della mano.

APERTURA DEL TAVOLO

All'apertura del tavolo il poker-dealer toglie i sigilli alle carte e verifica la completezza del mazzo stendendo le carte a semicerchio davanti a sé. La partita può iniziare se sono presenti almeno cinque giocatori, salvo decisione diversa del soggetto richiedente.

Il poker-dealer, con il permesso del Floormanager, raccoglierà le carte stese sul tavolo, le mescolerà e procederà all'assegnazione del bottone.

ASSEGNAZIONE DEL BOTTONE

Quando un nuovo tavolo viene aperto il poker-dealer distribuisce una carta a ciascun giocatore seduto. Il DEALER BUTTON verrà assegnato al giocatore che ha la carta più alta. Solo a tal fine l'ordine d'importanza dei semi è il seguente: Picche-Cuori-Quadri-Fiori.

MISCHIARE LE CARTE

La procedura per mischiare le carte si suddivide in tre fasi successive:

1. Lo SCRAMBLE; il mazzo viene steso con le carte coperte sul tavolo e usando entrambe le mani, con movimenti ampi e circolari, viene mescolato.
2. Lo SHUFFLE; il mazzo viene mescolato usando sia la tecnica del riffle (il mazzo è diviso in due parti, gli angoli sollevati con i pollici e poi rilasciati sovrapponendo alternativamente le carte delle due parti del mazzo) sia quella dello shuffle (il mazzo è diviso in tre parti cambiandone l'ordine). La sequenza dello shuffle sarà: riffle-riffle -shuffle-riffle.
3. Il CUT; il mazzo viene tagliato dal poker-dealer usando una sola mano. Una mascherina (cutting card) viene usata per non fare vedere l'ultima carta del mazzo.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 4 di 23

Contrada del Pianello, 2 – 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 – website www.entegiochi.sm – mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

Questa procedura è ripetuta a ogni mano. Il primo riffle segna l'inizio della nuova mano.

DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

Il poker-dealer, verificato che il bottone è correttamente posizionato e che le puntate dello Small Blind (SB) e del Big Blind (BB) sono state regolarmente effettuate, può procedere alla distribuzione delle carte. Le distribuisce coperte, una alla volta, iniziando dallo SB (primo giocatore a sinistra del bottone) procedendo in senso orario per due giri completi. Ciascun giocatore riceve due carte coperte personali (HOLE CARDS) che deve proteggere anche appoggiandovi sopra un gettone. Durante la mano, i giocatori non possono far vedere le proprie carte né rivelare il loro valore.

STESURA DEL BOARD

Terminata la distribuzione delle carte, inizia la prima tornata di puntate. I giocatori a turno possono agire dichiarando: vedo (CALL), passo (FOLD) o rilancio (RAISE).

Terminata la prima tornata di puntate, il poker-dealer raccoglie tutti i gettoni (COLLECT) e li posiziona sulla sinistra, davanti alla dotazione (MAIN POT), annunciando quanti giocatori partecipano alla mano specificando quanti attivi e quanti in All-In.

Nota bene: se uno o più giocatori dichiarano Call dopo il BB, i giocatori di SB e BB hanno ancora l'opzione di rilancio (OPTION). Quindi è molto importante, prima di continuare, invitare questi giocatori a manifestare le loro intenzioni. L'opzione di rilancio è riconosciuta anche ad un nuovo giocatore che ha pagato una cifra pari al BB per entrare subito in gioco.

IL FLOP



Il poker-dealer appoggia il pugno destro sul tavolo, quindi pone vicino al main Pot la prima carta del mazzo tenendola coperta (FIRST BURN CARD) e scopre contemporaneamente sul tappeto le tre carte successive del mazzo (FLOP).

Il Flop da origine ad un'altra tornata di puntate. Da questo momento in poi l'azione comincia sempre dal primo giocatore attivo dopo il bottone, il quale può dichiarare: "Check", "Bet". I giocatori successivi possono fare altrettanto o rilanciare se c'è stata una puntata.

IL TURN



Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 5 di 23

Contrada del Pianello, 2 – 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 – website www.entegiochi.sm – mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

Completato il giro di puntate, il poker-dealer appoggia nuovamente il pugno destro sul tavolo, infila sotto la *first burn card* un'altra carta coperta (SECOND BURN CARD) e scopre, in modo che tutti possano vederla contemporaneamente, la quarta carta (TURN). Con il Turn ha inizio un nuovo giro di puntate rispettando la procedura descritta precedentemente.

IL RIVER



Terminato il giro di puntate del Turn, il poker-dealer appoggia per l'ultima volta il pugno sul tavolo, infila sotto la *second burn card* un'altra carta coperta (THIRD BURN CARD) e scopre, come descritto sopra, la quinta carta (RIVER). A questo punto il poker-dealer posa, badando a non farle vedere, le restanti carte del mazzo. Le colloca, con sopra appoggiata la mascherina, nello spazio sotto la linea del Board ed attende il termine delle puntate.

ATTENZIONE: dal momento della distribuzione della prima carta, fino al River, il poker-dealer terrà sempre il mazzo nella mano senza mai abbandonarlo o appoggiarlo sul tavolo.

DOUBLE/ TRIPLE BOARD (Run it twice)

Quando nel corso di una mano restano in gioco due soli giocatori (HEADS UP), di cui uno in ALL IN, ed il piatto è pari o superiore a €200,00, i due giocatori possono, di comune accordo, decidere di giocare la mano con un doppio o triplo board.

In questo caso il poker-dealer, tenendo valide per tutti i board le carte scoperte fino a quel momento, provvederà a completare il primo board, quindi il secondo board ed eventualmente il terzo board. Il piatto verrà suddiviso equamente in due o tre piatti distinti e ogni parte sarà assegnata alla combinazione vincente di ciascun board. Il poker-dealer deve bruciare una carta prima di scoprire ogni flop, turn, river. La rake sarà applicata nelle modalità stabilite dalla Direzione del soggetto richiedente.

LO SHOWDOWN

Ultimati tutti i giri di puntate, il poker-dealer chiede ai giocatori rimasti in gioco di scoprire le carte (SHOWDOWN), verifica in questo modo i punteggi e stabilisce la mano più alta. Il punto si realizza con la migliore combinazione di cinque carte scelte fra le carte comuni (board) e le carte personali del giocatore. Per vincere una qualsiasi parte del piatto, un giocatore deve mostrare scoperte, sul tavolo, tutte e due le carte personali.

Le carte "parlano". Sebbene il poker-dealer sia tenuto ad individuare la mano migliore, ogni giocatore al tavolo è moralmente obbligato a correggere un eventuale errore del poker-dealer.

Anche se le dichiarazioni verbali in merito al contenuto di una mano non sono vincolanti, reclamare deliberatamente una mano, con l'intento di far scartare a un altro giocatore una mano vincente, non è etico e può incorrere in una penalità.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 6 di 23

Contrada del Pianello, 2 - 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 - website www.entegiochi.sm - mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

Qualsiasi giocatore, poker-dealer o Floormanager che si accorga di un importo sbagliato di gettoni messi nel piatto, o di un errore in fase di assegnazione dello stesso, è tenuto ad evidenziarlo subito. Tutti devono cooperare per evitare gli errori.

Prima che il piatto sia assegnato, tutte le mani perdenti devono essere inserite nel muck dal poker-dealer voltando le carte con la faccia in basso.

Terminato l'ultimo turno di puntate il giocatore che ha effettuato l'ultima azione aggressiva deve mostrare le carte per primo. Questo vale indipendentemente dal fatto che l'ultima azione si sia verificata al River, al Turn, al Flop o al Preflop.

I giocatori che seguono in senso orario mostreranno a turno le loro carte.

Per velocizzare il gioco, un giocatore può mostrare le proprie carte senza attendere il suo turno.

Prima di consegnare il piatto, il poker-dealer tratterrà la RAKE.

PAREGGI

Nel caso in cui due o più giocatori avessero lo stesso punto si prendono in considerazione i kickers per determinare il vincitore, precisando che il punto è determinato solo dalle cinque migliori carte. Il kicker è la carta che non partecipa al punto ma che viene usata tra le cinque migliori carte.

Nel caso in cui anche i kickers fossero di pari valore si procede alla divisione del piatto tra i giocatori in questione (SPLIT POT).

I semi delle carte non sono determinanti per la vittoria del piatto in caso di pareggio.

Se dovessero pareggiare più di due mani, i piatti secondari (SIDE POT) e il piatto principale (MAIN POT) vengono divisi separatamente e non come un unico piatto.

Eventuali gettoni non più divisibili vengono assegnati a partire dal primo giocatore attivo dopo il bottone in senso orario.

In caso di pareggio il poker-dealer non tratterrà la rake.

RAKE (cagnotte)

La Rake (cagnotte) è la tassa che viene applicata ad ogni piatto, con criteri in percentuale o percentuale più un fisso, con un massimo prelevabile denominato CAP. Viene comunicato alla clientela tramite appositi cartelli presso i tavoli da gioco.

La Direzione del soggetto richiedente ha la facoltà di variare Rake o Cap in qualsiasi momento anche in funzione del numero di giocatori presenti al tavolo.

Nel caso in cui la Rake comporti una frazione di euro, il poker-dealer arrotonderà la Rake per difetto o per eccesso rispettando il metodo matematico : $< 0,50€$ per difetto , $= 0$ $> 0,50€$ per eccesso.

Esempio: con un POT TOTALE di 190 € la rake del 2.5% è pari a 4,75 € quindi il poker-dealer prenderà 5,00 €.

Esempio: con un POT TOTALE di 170 € la rake del 2.5% è pari a 4,25 € quindi il poker-dealer prenderà 4,00 €.

La Rake, quando è possibile, viene prelevata dal Main Pot. Qualora la percentuale della Rake prelevata sul Main Pot non risultasse sufficiente per raggiungere il Cap o l'importo della Rake previsto in base all'importo del Pot Totale (Main Pot + Side Pot), la differenza sarà prelevata dai Side Pot.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 7 di 23

Contrada del Pianello, 2 - 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 - website www.entegiochi.sm - mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

Esempio: rake 5% cap 15€ su un POT TOTALE di 340€, Main Pot 40€ (2€ di rake), Side Pot 300€ (13€ di rake), totale 15€ di rake.

Esempio: rake 5% cap 15€ su un POT TOTALE di 200€, Main Pot 160€ (8€ di rake), Side Pot 40€ (2€ di rake), totale 10€ di rake.

Se la mano si esaurisce prima dello Showdown solo le puntate che sono state viste concorrono alla determinazione della Rake.

La Rake non deve essere applicata quando la mano termina prima del Flop qualunque sia l'ammontare del piatto (NO FLOP- NO DROP).

Prima di assegnare il piatto, il poker-dealer preleverà la RAKE.

CAMBIO DI POKER-DEALER

All'arrivo del nuovo poker-dealer, quello uscente deve:

- Posizionare correttamente il bottone per la nuova mano.
- Ricordare i bui.
- Annunciare: "New dealer" .

Ogni volta che il poker-dealer lo ritenga necessario, verifica che ci siano tutte le 52 carte del mazzo. Lo può fare durante il gioco dopo aver scoperto il River. Conta le carte rimaste nel mazzo, quelle scartate dai giocatori, aggiunge mentalmente quelle del Board (5+3) e quelle dei clienti ancora in gioco.

SHOW ONE, SHOW ALL (esibite a uno, esibite a tutti)

Tutti i giocatori presenti al tavolo devono avere le stesse informazioni sul contenuto di una mano. I giocatori hanno il diritto di vedere le carte che, dopo la distribuzione, vengono mostrate ad un altro giocatore. Se soltanto una delle due carte è stata mostrata, l'altra può rimanere coperta. Se un giocatore fa vedere le proprie carte a:

un giocatore attivo, le carte devono essere mostrate immediatamente a tutti gli altri giocatori;

un giocatore non attivo, le carte vengono mostrate solo alla conclusione della mano, in modo da non alterare il normale andamento della mano.

Il poker-dealer, per quanto possibile, inviterà i giocatori ad evitare di tenere questo tipo di comportamento. Le carte eventualmente girate, anche prima che sia completata la puntata, non saranno considerate automaticamente come scartate (Fold).

BUY IN

Un nuovo giocatore che si siede al tavolo deve acquistare un importo minimo di gettoni stabilito dal richiedente (BUY IN).

Lo SHORT BUY IN si ha quando un giocatore al tavolo, rimasto con una dotazione di gettoni (STACK) inferiore al BUY IN, acquista un quantitativo di gettoni tale che non gli consente di arrivare ad avere il minimo BUY IN stabilito. Ad ogni giocatore è permesso effettuare un solo SHORT BUY IN durante la partita. Aumentare la propria dotazione di gettoni (STACK) oltre il minimo BUY IN può invece essere fatto più volte e della quantità che si desidera, ma solamente tra una mano e l'altra.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 8 di 23

Contrada del Pianello, 2 – 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 – website www.entegiochi.sm – mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

Un giocatore proveniente da un tavolo che è stato chiuso, o trasferito al tavolo dalla Direzione, può continuare a giocare con il quantitativo di gettoni che possedeva, anche se inferiore al minimo o maggiore del massimo BUY IN, quando il tavolo in cui va a sedersi ha gli stessi bui del tavolo di provenienza, nel caso che il tavolo abbia dei bui diversi, dovrà adeguarsi ai minimi e massimi di quel tavolo. Nel caso invece un giocatore cambi tavolo volontariamente, deve almeno avere un quantitativo di gettoni pari al BUY IN previsto per il nuovo tavolo.

PUNTATE

Per poter puntare il giocatore deve dichiarare verbalmente l'ammontare della puntata, mettere i gettoni davanti a sé con un singolo movimento (questa procedura è necessaria per evitare di commettere una puntata irregolare STRING BET).

- a) Battere sul tavolo con la mano equivale a fare Check.
- b) Un'affermazione verbale è vincolante. Dichiarare: "Fold", "Check", "Bet", "Call" o "Raise", rende l'azione obbligatoria.
- c) Qualsiasi puntata deve essere equivalente o superiore a quella precedente. Se un giocatore possiede un ammontare di chip inferiore a quello della puntata precedente, può puntare ugualmente dichiarando: "All-In".
- d) Se c'è discrepanza tra la dichiarazione verbale e l'importo messo nel piatto, la puntata viene corretta in base al valore dichiarato. Questa regola vale solo quando la dichiarazione verbale viene fatta prima che i gettoni siano messi sul piatto o contemporaneamente.
- e) Puntare un singolo gettone senza dichiarare nulla equivale a Call. Se la puntata è fatta dal primo di mano vale per l'effettivo valore del gettone.

Esempio: al FLOP, TURN o RIVER se il BET viene giocato con una singola CHIP di valore uguale o superiore al BB, la puntata è da considerarsi per il valore intero della CHIP.

- f) Qualsiasi All-In inferiore al rilancio minimo (MINIMUM RAISE) non viene considerato un rilancio pieno (FULL RAISE) e non riapre il gioco a coloro che hanno già effettuato una qualsiasi azione e non facciano fronte almeno ad un rilancio completo nel momento in cui il diritto di azione torni a loro.
- g) Non è consentito agire quando non è il proprio turno. Un'azione o una dichiarazione verbale al di fuori del proprio turno è considerata vincolante e scorretta. Non sarà più vincolante solo se subentrano nuove azioni aggressive (Bet, Raise), da parte dei giocatori che sono stati preceduti nell'azione.

Esempio: se un giocatore dichiara un Raise anticipatamente dovrà puntare obbligatoriamente quella cifra. Egli potrà essere libero da tale obbligo solo se chi lo precede, pur sapendo che lui vuole rilanciare, farà a sua volta Raise aprendo nuovamente il gioco. In questo caso colui che ha agito anticipatamente può anche fare Fold.

- h) Per proteggere il diritto al rilancio è necessario dichiarare verbalmente la propria intenzione o aggiungere sul piatto la quantità di chip desiderata con un unico movimento.
- i) Tutti i Bet ed i Call fatti, per errore, di importo più basso del dovuto, devono essere corretti all'importo giusto. Un giocatore che ha già agito non può in alcun caso modificare un Call in un Raise.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 9 di 23

Contrada del Pianello, 2 - 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 - website www.entegiochi.sm - mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

j) Un giocatore che punta o chiama mettendo delle chip nel piatto è tenuto all'azione, non ha la possibilità di ritirare il suo denaro e riconsiderare l'azione.

k) Un *undercall* (puntata inferiore all'ammontare del *call*) è obbligatoriamente adeguato ad un *call* completo a fronte di una puntata di apertura con più giocatori al tavolo in qualunque *round* di puntata, o a fronte di qualunque puntata in *heads-up*.

In tutte le altre situazioni si applica la discrezionalità del Floormanager.

Per l'applicazione di questa regola, nei giochi con i bui, il grande buio, o nei casi in cui vi è un LIVE STRADDLE o OVER, sono considerate puntate di apertura nel primo *round* di puntate.

Chi punta non deve mostrare le carte fino a quando la sua puntata non è stata coperta per intero, oppure fino a quando, chi deve coprire la puntata, non ha dato prova di aver compreso pienamente l'entità della stessa.

MINIMUM RAISE (rilancio minimo)

Il Minimum Raise (MR) è il rilancio minimo permesso ad un giocatore.

Il Minimum Raise si calcola aggiungendo all'importo dell'eventuale Call la differenza tra l'ultimo Raise e la puntata precedente.

E' necessario sapere il Minimum Raise nei casi in cui il giocatore effettui una string bet o lo richieda.

Esempio: TAVOLO NO-LIMIT (SB 50- BB 100) CHIP DA 10.

1° giocatore BET 100

2° giocatore RAISE 500

3° giocatore CALL 500

4° giocatore vuole fare il MR e punta 900. [500 eventuale Call + (differenza tra il Raise precedente che era 500 e la puntata precedente che era 100)] quindi [500+(500-100)].

Altri esempi sempre con gli stessi livelli:

1° giocatore BET 100

2° giocatore RAISE 250

3° giocatore MR 400

4° giocatore MR 550

oppure:

1° giocatore BET 200

2° giocatore MR 400

3° giocatore RAISE 1000

4° giocatore MR 1600

Con un All-In la situazione può cambiare:

1° giocatore BET 100

2° giocatore ALL-IN per 195

3° giocatore vuole fare Raise. Quanto deve giocare?

Essendo l'All-in superiore al Bet ma non abbastanza da essere considerato un Full Raise, il terzo giocatore per fare Raise dovrà mettere almeno 295 (100 + 195).

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 10 di 23

Contrada del Pianello, 2 – 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 – website www.entegiochi.sm – mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

Se l'All-In fosse successivo ad un Raise la situazione potrebbe essere questa:

- 1° giocatore BET 100
- 2° giocatore MR 200
- 3° giocatore ALL-IN 220
- 4° giocatore per fare Raise dovrebbe mettere almeno 320 [220 eventuale Call + (200-100) il Raise}.

REGOLA DEL 50% NEL NO-LIMIT

La regola del 50% serve a determinare se una puntata errata va ricondotta a un Call o completata ad un Raise.

ESEMPIO:

- 1° giocatore BET 200
- 2° giocatore RAISE 1000

Sappiamo, in base alla regola del MR, che il 3° giocatore per fare Raise deve mettere almeno 1800. Cosa accade se la puntata del 3° giocatore è inferiore a 1800?

- a) *Se il 3° giocatore erroneamente punta (senza annunciare nulla) 1300 la sua puntata verrà corretta a 1000 perché i 300 in più che ha puntato non sono sufficienti a coprire almeno il 50% del raise precedente che era di 800.*
- b) *Se il 3° giocatore erroneamente punta (senza annunciare nulla) una cifra compresa tra 1400 e 1795 la sua puntata verrà completata a 1800 perché qualsiasi puntata effettua supera o copre almeno il 50% del Raise precedente che era di 800.*
- c) *Cosa completamente diversa avviene se il 3° giocatore dichiara verbalmente "Raise" prima di porre i gettoni sul piatto in questo caso anche la puntata descritta nel caso a) pur essendo inferiore al 50% va completata a 1800 perché prevale la dichiarazione verbale sulla puntata posta.*

ESEMPIO 2:

pre-flop: bui 2-5: giocatore "A" rilancia fino a 12 (raise di 7), "B" mette nel piatto 2 gettoni da 10 senza dichiarare nulla. Questo risulta essere un call, poiché togliendo uno dei due gettoni l'importo rimanente non copre il call (12). Se la rimozione di un singolo gettone lascia nel piatto un ammontare uguale o superiore al call, viene dichiarato il "raise", la puntata è disciplinata dalla regola standard del 50%.

ATTENZIONE: nelle formule NO-LIMIT e POT-LIMIT un All-In inferiore al MR non sarà considerato come un Full Raise.

FOLD (lasciare la mano)

Le carte devono essere gettate coperte rasenti al tavolo, con velocità moderata (non sulle mani del mazzier e oppure sulle chip).

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 11 di 23

Contrada del Pianello, 2 – 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 – website www.entegiochi.sm – mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

DEAD HAND (mano morta)

La mano di un giocatore è considerata morta quando:

- a) Il giocatore rinuncia al piatto pronunciando la parola FOLD.
- b) Il giocatore allontana le carte con un movimento in avanti.
- c) La mano non contiene il corretto numero di carte.
- d) È stato chiamato "tempo" al giocatore e questo lascia passare il tempo oltre il limite stabilito di un minuto.
- e) Le carte gettate toccano il gruppo delle carte scartate in precedenza dai giocatori (MUCK).
- f) Le carte vengono lanciate sopra a quelle di un altro giocatore. I giocatori sono responsabili per le proprie carte e devono proteggerle eventualmente con una chip o con un altro oggetto di piccole dimensioni posizionato sopra di esse.

Quando una mano è considerata morta, il poker-dealer deve raccogliere subito le carte scartate dai giocatori ammucciandole il prima possibile vicino al piatto (MUCK).

Qualora un giocatore passi la mano gettando le carte scoperte (FACE UP) le sue carte verranno ritirate e poste davanti al Board in modo tale da poter essere viste da tutti gli altri giocatori per poi essere poste nel Muck. Il Floormanager richiamerà l'attenzione del giocatore ricordandogli di evitare in futuro un simile comportamento, in caso contrario potranno scattare delle penalità.

Se un giocatore fa vedere una o tutte e due le sue carte ad un altro giocatore ATTIVO non avrà più diritto di azione. Potrà solo mettersi all'altezza, cioè coprire la puntata, facendo vedere a tutti le proprie carte. Le carte eventualmente girate, anche prima che venga completata la puntata, non verranno considerate come un Fold.

BOTTONE E BUI

Il DEALER BUTTON è un dischetto usato per indicare il giocatore che ricopre il ruolo di mazziera per quella mano. Il giocatore con il bottone è l'ultimo a ricevere le carte durante la distribuzione ed ha il diritto dell'ultima azione in tutti i turni di puntate con l'esclusione del primo. Il bottone si sposta al posto successivo in senso orario alla fine della mano (salvo i casi in cui il bottone viene "congelato"), per assicurare a tutti a rotazione il vantaggio dell'ultima azione.

I giocatori possono "comprare il bottone". Un nuovo giocatore o un giocatore con un bottone di buio mancato possono entrare in partita nella posizione del piccolo buio mettendo entrambi i bui. Il grande buio del giocatore in questione verrà considerato come una puntata valida ai fini della mano che sta per iniziare. In quella mano il bottone del poker-dealer va alla posizione immediatamente a destra del giocatore e nessun altro mette dei bui. Nelle mani successive, il giocatore che ha "comprato il bottone" ottiene il bottone dal poker-dealer e i bui riprendono come di consueto.

Due puntate al buio sono usate per stimolare l'azione ed avviare il gioco. Lo Small Blind è puntato dal primo giocatore attivo dopo il bottone in senso orario ed il Big Blind dal secondo giocatore attivo dopo il bottone in senso orario. Nel primo turno di puntate l'azione comincerà dal primo giocatore attivo alla sinistra del Big Blind. Nei successivi turni di puntate l'azione comincerà dal primo giocatore attivo alla sinistra del bottone.

I Blinds vengono puntati prima che i giocatori guardino le loro carte e sono considerati puntate obbligatorie, alle quali tutti i giocatori, a turno, devono sottostare. I Blinds sono sempre commisurati al minimo del tavolo.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 12 di 23

Contrada del Pianello, 2 – 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 – website www.entegiochi.sm – mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

Esempio: ad un tavolo NO-LIMIT 5/10 lo SB sarà 5 € ed il BB sarà 10 €.

Se un giocatore si assenta (lasciando i gettoni sul tavolo) evitando di pagare i Blinds per quel turno, lo dovrà fare in un secondo momento. Il poker-dealer, per segnalare che il giocatore ha saltato di pagare uno o più bui, metterà davanti alla postazione del giocatore un gettone denominato MISSED BLIND.

REGOLE PER L'USO DEI BLIND

a) DEAD BUTTON (bottone morto). Se durante lo svolgimento del gioco si allontana un giocatore in posizione di buio, nel turno successivo il BB viene puntato dal giocatore a cui spetta, lo SB e il bottone sono posizionati di conseguenza. Un giocatore avrà il privilegio di agire da ultimo per due mani.

Caso 1: Si allontana il giocatore che era di Piccolo Bui. Il bottone rimane fermo per un turno consentendo il regolare posizionamento del Piccolo Bui e Grande Bui, nel secondo turno il bottone riprende il movimento.

Caso 2: Si allontana il giocatore che era di Grande Bui. Il bottone si muove al primo turno e il giocatore successivo punta solo il Grande Bui. Nel secondo turno il bottone rimane fermo e si hanno regolarmente entrambi i bui, al terzo turno il bottone riprende il movimento.

- b) Un giocatore che punta un buio ha la facoltà di rilanciare al primo turno di azione. Anche se i gettoni messi come BB sono considerati una puntata, il BB può rilanciare anche se tutti gli altri giocatori hanno fatto Call o se qualcuno ha fatto All-In di un importo inferiore al Minimum Raise.
- c) Un nuovo giocatore che entra al tavolo ha le seguenti opzioni:
- Aspettare il suo turno di BB.
 - Puntare un importo pari al BB e ricevere immediatamente le Hole Cards.
- d) Un nuovo giocatore (non è considerato come un giocatore che ha saltato di pagare i bui) deve quindi puntare soltanto il BB quando entra in gioco.
- e) Un nuovo giocatore non pagherà i bui solo a partita appena iniziata, ovvero fino a che il bottone non ha effettuato un giro completo.
- f) Un nuovo giocatore non può ricevere le carte se si siede in un posto vuoto fra BB ed il bottone. Dovrà attendere il passaggio del bottone per poter entrare nel gioco.
- g) Un giocatore che va in All-In e perde è obbligato a versare i bui qualora li saltasse nel periodo in cui si allontana dal tavolo per andare a cambiare ulteriori gettoni (REBUY). Al rientro in gioco, non viene trattato come nuovo giocatore.
- h) Quando un giocatore cambia posto allo stesso tavolo:
- Se si sposta in uno dei due posti adiacenti lo può fare liberamente in quanto è ininfluenza per il gioco.
 - Se si sposta in senso antiorario, avvicinandosi quindi al BB, non subirà alcuna penalità perché comunque andrà a pagare il BB prima di quando lo avrebbe fatto restando nel suo posto originario.
 - Se si sposta in senso orario, allontanandosi quindi dal BB, e vuole giocare subito la mano dovrà effettuare una puntata di importo pari al BB, in caso contrario dovrà saltare tante mani quanti sono i giocatori che ha saltato nello spostamento. (Es. se dal posto 6 va al 9 non giocherà per due mani poiché ha saltato i giocatori 7 e 8).

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 13 di 23

Contrada del Pianello, 2 – 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 – website www.entegiochi.sm – mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

- i) Nella situazione con due soli giocatori (HEAD'S UP) il giocatore di Bottone paga lo SB, l'altro giocatore il BB.

Live STRADDLE/OVER

Il giocatore che viene dopo il BB in senso orario (Under the Gun) può effettuare una puntata al buio facoltativa di valore doppio a quello del BB denominata LIVE STRADDLE.

Il LIVE STRADDLE conferisce al giocatore il diritto di parlare per ultimo mantenendo la possibilità di rilancio (OPTION) qualora tutti i giocatori attivi avessero fatto Call.

Il giocatore che viene dopo il LIVE STRADDLE (Under the Gun) in senso orario può effettuare a sua volta una puntata al buio facoltativa di valore doppio a quello del LIVE STRADDLE detta OVER. L'OVER conferisce al giocatore il diritto di parlare per ultimo mantenendo la possibilità di rilancio (OPTION) qualora tutti i giocatori attivi avessero fatto Call.

STRADDLE DA BOTTONE

Il giocatore di Bottone può decidere di effettuare Straddle vincolando così il giocatore di piccolo buio ad agire per primo anche nella fase preflop. Nel caso in cui sia il giocatore Under The Gun che il Bottone vogliono fare Straddle, si dà la precedenza al Bottone.

Sono ammessi solo un LIVE STRADDLE ed un OVER nella stessa mano.

MISSED BLIND

Un giocatore che salta il BB automaticamente dovrà saltare anche lo SB e gli verrà consegnato un bottone MISSED BLINDS. Al suo rientro dovrà pagare sia lo SB, da porre nel Pot, sia il BB.

Un giocatore che salta lo SB (in questo caso ci sarà solo il BB in gioco) riceverà un bottone MISSED SB. Al suo rientro dovrà pagare solo lo SB da porre nel Pot.

In entrambi i casi i giocatori possono evitare di pagare i Missed Blinds se rientrano in gioco quando è il loro turno di BB.

ERRORI DI DISTRIBUZIONE (misdeal)

Il poker-dealer può risolverli senza la presenza del Floormanager.

NEI CASI SEGUENTI IL POKER-DEALER DOVRÀ RIFARE LO SHUFFLE:

- Se il poker-dealer ha dimenticato di mischiare le carte o di tagliarle.
- Se la prima o la seconda carta distribuita si scopre.
- Se due carte vengono scoperte o si presentano già scoperte.
- Se la distribuzione comincia con il bottone in posizione sbagliata.
- Se la prima carta è stata distribuita alla posizione sbagliata.
- Se le carte sono state distribuite in sequenza sbagliata; si ricostruisce la giusta sequenza solo se è possibile riassegnare le carte con certezza e nessun giocatore le ha ancora viste.
- Se nella distribuzione sono state assegnate una o più carte extra; quindi uno o più giocatori hanno ricevuto tre carte.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 14 di 23

Contrada del Pianello, 2 - 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 - website www.entegiochi.sm - mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

- Se il poker-dealer distribuisce le carte ad un posto vuoto o ad un giocatore non in gioco.
- Se il poker-dealer non distribuisce le carte ad un giocatore in gioco.

In questi casi se ci sono state almeno due azioni durante la fase di gioco, la mano continua escludendo solo i giocatori in questione.

NEI CASI SEGUENTI IL POKER-DEALER DOVRÀ ASSEGNARE LA TOP CARD:

- Se si scopre una carta a partire dalla terza il poker-dealer completa la mano, quindi assegna al giocatore in questione la prima carta del mazzo (Top Card) e ritira quella vista che sarà posta in cima al mazzo a faccia scoperta in modo da essere visibile a tutti. Questa diventa la prima carta da annullare per il FLOP.

La Top Card può essere assegnata solo una volta.

CARTA A TERRA:

- Se una carta, durante la distribuzione, finisce fuori dal tavolo si effettuerà un misdeal e si provvederà al cambio del mazzo.
- Se invece cade dopo la distribuzione, quindi per errore del cliente che non l'ha protetta, la carta resta in gioco e viene fatta vedere a tutti, nella mano successiva si procederà alla sostituzione del mazzo di carte.

In questi due casi deve essere raccolta da un operatore di sala ed essere controllata dal Floormanager che deve garantirne l'integrità.

ERRORI NELLA STESURA DEL BOARD

Vanno risolti alla presenza e sotto le indicazioni del Floormanager.

AL FLOP:

Nel caso il poker-dealer dimentichi di bruciare la prima carta:

- Se il poker-dealer è certo di individuare la prima carta uscita, questa verrà presa dal Flop e verrà posta come carta bruciata sotto il Pot distribuendo la successiva carta del mazzo per completare il Flop.
- Se al contrario il poker-dealer ha un dubbio su quale sia effettivamente la prima carta, si dovrà effettuare lo shuffle con le carte rimaste più le tre del Flop errato e si dovrà procedere ad una nuova distribuzione del Flop ricordandosi di bruciare prima una carta.

Se c'è stata già azione, la mano al Flop sarà giocata normalmente.

Nel caso il poker-dealer scopra il Flop prima che tutti abbiano puntato sarà tenuta valida la carta già bruciata, e quando i giocatori avranno ultimato il giro di puntate pre-Flop, si procederà a rimescolare il mazzo, senza tagliarlo e verrà assegnato un nuovo Flop, senza bruciare la prima carta poiché esiste già una carta bruciata nel Pot.

Nel caso il poker-dealer distribuisca più di tre carte nel Flop, si dovrà rifare lo shuffle senza tagliare. Se però si riesce a determinare con esattezza la carta in eccesso, questa verrà rimessa sopra il mazzo e usata come seconda carta da bruciare.

AL TURN:

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 15 di 23

Contrada del Pianello, 2 – 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 – website www.entegiochi.sm – mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

Nel caso il poker-dealer dimentichi di bruciare la seconda carta verrà presa la quarta carta dal Board e verrà posta scoperta assieme all'altra carta bruciata nel Pot. Verrà quindi distribuita la carta Turn corretta. Se c'è stata già azione la mano al Turn verrà giocata normalmente e prima di girare la carta del River verranno bruciate due carte.

Nel caso il poker-dealer dimentichi di far puntare tra FLOP e TURN, verrà ripresa la carta Turn erroneamente distribuita e verrà posta in basso accanto alla dotazione, permettendo ai giocatori di completare il giro di puntate. Quindi verrà bruciata un'altra carta e la carta successiva del mazzo verrà scoperta per il Turn (carta che avrebbe dovuto essere il River). Dopo un altro giro di puntate si procederà allo shuffle con le carte rimaste nel mazzo più quella girata erroneamente omettendo di tagliare il mazzo. Verrà scoperta la prima carta del mazzo rimescolato che diventerà il River, senza bruciare un'altra carta perché ci saranno già tre carte bruciate sotto al Pot.

AL RIVER:

Nel caso il poker-dealer dimentichi di bruciare la terza carta, la carta del Board sarà ripresa e verrà posta scoperta insieme alle altre carte bruciate nel Pot. Verrà quindi distribuita la carta River corretta.

ALTRE IRREGOLARITA'

1. Nel caso ci si accorgesse che il DEALER BUTTON non è stato posizionato correttamente e ci sono state almeno due azioni la mano si svolgerà normalmente.
2. Se durante una mano compare una carta con il dorso di colore diverso, la mano viene considerata nulla e tutti i gettoni nel piatto vengono restituiti ai rispettivi proprietari.
3. Se due carte dello stesso valore e seme vengono trovate nel mazzo, la mano viene considerata nulla e tutte le chip nel piatto vengono restituite ai rispettivi proprietari.
4. Se viene distribuita una carta in più, la mano del giocatore verrà considerata nulla.
5. Se il poker-dealer mostra inavvertitamente una carta essa verrà considerata scoperta e sostituita con la prima carta del mazzo. Se invece la carta viene mostrata inavvertitamente dal giocatore la carta resta in gioco e viene fatta vedere a tutti.
6. Se una carta viene mostrata per un errore del poker-dealer il giocatore non può scegliere di tenere o rifiutare la carta ma la situazione sarà risolta secondo il regolamento.
7. Se un giocatore fa cadere le carte in terra le stesse saranno raccolte dal Floormanager e consegnate al giocatore per continuare il gioco.

NO-LIMIT

Nelle partite No-Limit non esistono limiti di rilancio.

- a) Il numero di rilanci in ogni turno di puntate è illimitato.
- b) La puntata minima rimane identica in tutti i turni di puntate.
- c) Il primo rilancio deve essere almeno il doppio del Bet. Quelli successivi devono essere almeno pari all'ultimo rilancio più la differenza di quest'ultimo con il rilancio o la puntata precedente (Minimum Raise).

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.0141

pagina 16 di 23

Contrada del Pianello, 2 - 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 - website www.entegiochi.sm - mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

Nel gioco No-Limit il poker-dealer non è tenuto a comunicare ai giocatori l'ammontare del Pot durante la mano, anche se gli viene richiesto. Se invece la richiesta viene fatta a mano ultimata per controllare l'entità della Rake, il poker-dealer sarà tenuto a dichiararlo.

POT LIMIT

Le regole delle partite Pot-Limit sono le stesse di quelle No-Limit ad eccezione del fatto che il massimo rilancio possibile per un giocatore è pari all'ammontare cui giungerebbe il piatto se il giocatore vedesse la puntata che lo precede.

Esempio: TAVOLO POT-LIMIT (SB 5- BB 10).

Il Pot all'inizio del Turn è 470

1° giocatore BET 20

2° giocatore CALL 20

3° giocatore RAISE 100

4° giocatore vuole fare il massimo rilancio possibile. Quanto potrà giocare?

Il piatto, considerato il Call del 4° giocatore è 710 (470+ 140+ 100 di Call)

Il 4° giocatore potrà mettere allora fino a 810 (100 di Call + 710 di rilancio del piatto).

OMAHA

Usa le stesse regole di gioco del Texas Hold'em con le seguenti differenze:

- Il numero di carte distribuite a ciascun giocatore sono quattro anziché due.
- Per formare la migliore mano possibile devono essere utilizzate rigorosamente due carte personali e tre carte del Board.

Al momento dello showdown devono essere mostrate tutte le quattro carte personali.

L'Omaha viene solitamente giocato nella forma Pot-Limit.

ASSEGNAZIONE E SPOSTAMENTO DEI GIOCATORI AI TAVOLI

1. Un giocatore non può sedersi ad un tavolo senza l'autorizzazione del Floormanager.
2. Per poter avere un posto al tavolo è necessaria una prenotazione. Un giocatore deve essere presente per chiedere di aggiungere il proprio nome in coda alla lista di prenotazione. Il Floormanager attingerà dalla lista dei prenotati per formare un nuovo tavolo o per assegnare un posto lasciato libero. I posti ad un nuovo tavolo saranno assegnati per sorteggio tra gli aventi diritto.
3. Il giocatore è tenuto a rispondere quando il suo nome viene chiamato per occupare un posto, diversamente il suo nome sarà spostato in fondo alla lista dei prenotati. Un giocatore che intende allontanarsi dall'area deve darne comunicazione al Floormanager tavolo.
4. il soggetto richiedente può decidere eccezionalmente di iniziare la partita con un giocatore in più rispetto al numero massimo consentito (10). In tale caso il numero corretto di giocatori sarà ristabilito non appena un giocatore lascia il tavolo.
5. Un nuovo giocatore sarà destinato al tavolo con meno giocatori.
6. Una richiesta di cambiamento di tavolo potrebbe non essere permessa se il tavolo che si lascia avrà meno di 5 giocatori.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 17 di 23

Contrada del Pianello, 2 - 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 - website www.entegiochi.sm - mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

7. In caso di spostamento ad altro tavolo su richiesta del giocatore, questi sarà considerato come nuovo giocatore e se vorrà giocare subito dovrà effettuare una puntata di importo pari al Big Blind, diversamente dovrà attendere il suo turno di Big Blind. Dovrà rispettare inoltre il Buy in del tavolo.
8. Un giocatore seduto al tavolo ha la precedenza su un nuovo giocatore per occupare un posto reso disponibile. Tra i giocatori seduti ha la precedenza colui che per primo ha chiesto il cambio di posto.
9. Se un giocatore cambia posto allo stesso tavolo spostandosi in senso orario, allontanandosi quindi dal Big Blind, e vuole giocare subito la mano dovrà effettuare una puntata di importo pari al Big Blind, in caso contrario dovrà saltare tante mani quante sono le postazioni che ha saltato nello spostamento.
10. Quando un tavolo viene chiuso, a ciascun giocatore compreso quello momentaneamente assente, viene distribuita una carta per determinare l'ordine con il quale inserirli in cima alla lista di prenotazione.
11. Un giocatore proveniente da un tavolo che è stato chiuso non viene considerato come un nuovo giocatore; potrà sedersi senza rispettare il minimo Buy In e giocare la mano immediatamente senza alcuna penalità. L'unica limitazione è che non potrà avere le carte sedendosi tra il BB ed il bottone.
12. La Direzione del soggetto richiedente si riserva il diritto di chiedere che due giocatori non siedano allo stesso tavolo (esempio: moglie e marito, parenti, soci, amici ecc.).

DIVIETI

Il soggetto richiedente farà il possibile per garantire la regolarità del gioco, ma non è responsabile delle azioni dei singoli giocatori. Chiunque violi il codice di comportamento potrà essere estromesso dai giochi. Quanto segue è espressamente vietato:

- Tenere un comportamento fraudolento con altri giocatori e qualsiasi tipo di azione volta a determinare l'esito di una mano.
- Minacciare fisicamente o verbalmente clienti e dipendenti.
- Usare un linguaggio empio oppure osceno.
- Disturbare con discussioni, urla o rumori di livello eccessivo.
- Lanciare, piegare, strappare, accartocciare o rovinare le carte.
- Utilizzare il telefono cellulare, tablet, apparecchiature elettroniche o gli auricolari.

ETICHETTA DEL POKER

Il giocatore non deve avere un comportamento scorretto al tavolo, in particolare non può:

- a) Agire deliberatamente al di fuori del proprio turno.
- b) Gettare deliberatamente gettoni nel piatto.
- c) Accordarsi per fare Check in una mano dove un terzo giocatore è in All-In.
- d) Rivelare il contenuto di una mano attiva in un piatto conteso da più giocatori prima del completamento delle puntate.
- e) Rivelare il contenuto di una mano passata (Fold) prima del completamento delle puntate. Non è consentito neppure se l'interlocutore non partecipa al piatto così che non vi sia alcuna possibilità che le informazioni vengano trasmesse ai giocatori attivi.
- f) Rallentare senza motivo l'azione di gioco.
- g) Gettare lontano deliberatamente le proprie carte quando abbandona la mano. Le carte devono essere consegnate basse sul tavolo con velocità moderata (non sulle mani del mazziere, oppure sulle chip).

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 18 di 23

Contrada del Pianello, 2 – 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 – website www.entegiochi.sm – mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

- h) Disporre i propri gettoni in modo che interferiscano con la distribuzione o la visione delle carte. Le chip di valore superiore devono essere posizionate davanti a quelle di valore inferiore in modo che tutti i giocatori possano essere a conoscenza del totale delle chip. Inoltre devono sempre essere sul tavolo; mai un giocatore potrà metterle in tasca o tenerle in mano qualora ne avesse poche.
- i) Aggiungere a suo piacimento dei gettoni a quelli che possiede sul tavolo (ad esempio quelli tenuti in tasca o provenienti da vincite realizzate ad altri giochi). Verrà invitato a toglierli ed a tenerli fuori del tavolo. Aggiunte alla dotazione (STACK) possono essere fatte solo tra una mano e l'altra.
- j) Rimuovere dei gettoni dalla propria dotazione. Un giocatore non può prelevare dei gettoni per tutelarsi da un'eventuale All-In perdente. Ogni giocatore deve avere la possibilità di rivincere i gettoni che ha perso.
- k) Fare affermazioni o compiere azioni che potrebbero influenzare in modo arbitrario l'andamento del gioco. Questo vale sia per coloro che partecipano alla mano che per quelli che non vi prendono parte.
- l) Consigliare o criticare il modo di giocare.
- m) Leggere una mano per un altro giocatore durante lo showdown prima che le carte siano state scoperte sul tavolo.
- n) Dichiarare la propria foldata quando la mano è ancora in gioco.

SANZIONI

Trasgredire le norme precedentemente illustrate può comportare:

- Ammonizione: il Floormanager provvederà a redarguire verbalmente il giocatore che tiene volutamente comportamenti illeciti nei confronti del poker-dealer o di altri giocatori, invitandolo a tenere una condotta cortese, educata e rispettosa delle regole.
- Allontanamento dal tavolo: in caso di recidività ai comportamenti prima descritti, collusioni o comportamenti gravi, la penalità può portare ad escludere il giocatore dalla partita.
- Allontanamento dalle sale da gioco del soggetto richiedente: la sanzione estrema potrà essere quella dell'allontanamento dalle sale da gioco del soggetto richiedente.

NORME DI COMPORTAMENTO

1. Una mano può essere giocata da una persona soltanto.
2. Nessuno può giocare usando i gettoni di un altro giocatore.
3. Non è consentito puntare per un'altra persona.
4. La Direzione del soggetto richiedente può decidere, a suo insindacabile giudizio, quando iniziare o concludere una partita.
5. Le banconote non sono permesse al tavolo. Tutte le banconote, per giocare, devono essere cambiate in gettoni.
6. Si possono usare solo i gettoni presenti al tavolo. Solo i gettoni situati davanti al giocatore prima dell'inizio della distribuzione delle carte possono essere usati nella mano. La conoscenza della quantità di gettoni in gioco per ogni avversario è un fattore importante nel poker per questo motivo devono essere tenuti bene in vista.
7. Non è consentito l'uso di un contenitore di gettoni (RACK) al tavolo. L'utilizzo del Rack è consentito solo per gli spostamenti da tavolo a tavolo, per le pause, oppure per il cambio dei gettoni in cassa a fine partita.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01-1

pagina 19 di 23

Contrada del Pianello, 2 – 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 – website www.entegiochi.sm – mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

8. Prima di prendere posto ad un tavolo il giocatore deve attendere il permesso del Floormanager tavolo.
9. Non è permesso restituire la puntata ad un altro giocatore quando si vince il piatto (SAVING BETS).
10. Non è mai consentito accordarsi per la divisione del piatto. È possibile però decidere di non giocare la mano e ritirare lo SMALL e BIG BLIND quando tutti gli altri giocatori abbandonano.
11. I giocatori devono mantenere visibili le carte. La loro posizione deve essere al di sopra del livello del tavolo e non oltre il suo margine. Le carte non possono essere coperte interamente con le mani o ulteriori protector card.
12. Tutti i giocatori devono avere una visuale chiara dei gettoni degli avversari. Le chip con valore più elevato devono essere le più visibili e non possono essere tenute in mano.
13. Un giocatore che lascia il posto non può tornare al tavolo di provenienza prima che passi un'ora e sarà comunque trattato come nuovo giocatore.
14. Quando un giocatore si allontana dal tavolo per fare una pausa deve lasciare lo STACK sul tavolo diversamente il posto sarà considerato libero. Per motivi di sicurezza i gettoni possono essere protetti con un contenitore trasparente o rimossi dalla Direzione del soggetto richiedente. In questo caso saranno ripristinati al momento del ritorno del giocatore al tavolo.
15. Se il giocatore si assenta dal tavolo per più di venti minuti i gettoni possono essere rimossi dal Responsabile di Sala ed il posto ceduto. L'assenza può essere prolungata solo previa comunicazione al Floormanager tavolo che ha la facoltà di autorizzarla. Assenze frequenti, o continue, possono portare alla rimozione dal tavolo dei gettoni di un giocatore e alla perdita del posto.
16. Il limite di puntata non può essere modificato. L'aumento di tale limite è soggetto all'approvazione del Floormanager anche se fatto con richiesta unanime dei giocatori.
17. Il mazzo non si cambia per richiesta dei giocatori a meno che non presenti difetti, sia danneggiato, segnato o le carte siano diventate inutilizzabili. Il Responsabile di Sala si riserva di farlo a suo insindacabile giudizio.
18. Il giocatore deve sempre proteggere le proprie carte per evitare che il poker-dealer possa ritirarle accidentalmente. È possibile proteggerle con le mani, senza però coprirle del tutto, con una chip o con un altro oggetto di piccole dimensioni posizionato sopra di esse.
19. Non è consentito guardare le carte scartate o quelle nel mazzo (DECK STUB).
20. Ogni giocatore deve prestare attenzione alla partita, senza rallentare l'azione di gioco.
21. Al tavolo possono sedere esclusivamente i giocatori. Non è permesso sostare nella zona adibita al gioco.
22. Durante il gioco non è consentito esprimersi in lingue diverse dall'italiano e dall'inglese.
23. Il giocatore deve, a sua tutela, avvisare sempre il poker-dealer quando integra con gettoni il proprio stack.
24. Il poker-dealer non deve permettere di guardare la carta che sarebbe stata distribuita in seguito (RABBIT HUNTING).

DECISIONI DEL RESPONSABILE DI SALA

Il Responsabile di Sala si riserva il diritto di assumere decisioni di propria iniziativa, improntate allo spirito dell'imparzialità, anche qualora un'interpretazione letterale del regolamento possa indicare una decisione di tipo diverso.

- a) Il momento corretto per segnalare irregolarità o errori è nel momento in cui accadono, oppure non appena siano notati o se ne venga a conoscenza.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 20 di 23

Contrada del Pianello, 2 – 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 – website www.entegiocchi.sm – mail info@entegiocchi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

- b) Una decisione relativa a un piatto può essere presa solo se viene richiesta prima dell'inizio della nuova mano o prima che il gioco finisca. In tutti gli altri casi, il risultato della mano sarà definitivo. Il primo raffle indica l'inizio della nuova mano.
- c) Se un piatto è stato assegnato per errore mischiandolo a gettoni che non ne facevano parte ed il limite di tempo per la richiesta di intervento è rispettato, la Direzione del soggetto richiedente può, ricostruendo le puntate, determinare l'ammontare del piatto e attribuire l'esatto ammontare di chip al giocatore che le ha legittimamente vinte.
- d) Per non arrestare l'azione, è ammesso che una partita venga fatta continuare, in attesa della decisione.

In caso di rinvio il piatto o una sua parte possono essere accantonati su disposizione del richiedente, in attesa della decisione.

Per ogni caso non trattato nel presente Regolamento vale la decisione inappellabile del Responsabile di Sala.

NORME FINALI

Il mancato rispetto delle disposizioni di cui al presente Regolamento è sanzionato ai sensi della Legge n. 67 del 25 luglio 2000 e successive modifiche e integrazioni.

Il soggetto richiedente assicura ai clienti la pubblicità del presente Regolamento all'interno delle Sala da Gioco.

Il presente Regolamento entra in vigore il 20 dicembre 2019.

AFFISSO LA DATA 16/12/2019 A SECONDA
DELLA LEGGE QUALIFICATA n. 2/2010
E DEL DISCRETO DISCRETO n. 192/2010.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 21 di 23

Contrada del Pianello, 2 - 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 - website www.entegiochi.sm - mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

Allegati:

GLOSSARIO

ACTION: Per azione si intende qualsiasi tipo di puntata al tavolo quindi: BET (apro), CALL (vedo), CHECK (passo parola), FOLD (lascio), RAISE (rilancio).

ALL-IN: si ha quando un giocatore pone tutti i suoi gettoni nel piatto (i resti).

BIG BLIND: grande buio, puntata obbligatoria generalmente di valore doppio del piccolo buio.

BLIND GAME: un gioco che utilizza i bui.

BOARD: le 5 carte scoperte che tutti possono utilizzare (Flop + Turn + River).

BOXED CARD: una carta scoperta (face up) che si trova nel mazzo invece di essere coperta (face down) come le altre.

BROKEN GAME: la partita conclusa per la chiusura del tavolo.

BURNCARD: carta bruciata, che viene eliminata prima di mostrare Flop, Turn e River e che viene protetta sotto il bordo del Pot.

BUTTON: il bottone che determina la posizione del mazziere. Vedi dealer button.

BUY-IN: l'ammontare di gettoni minimo richiesto per poter partecipare al gioco.

CARDS SPEAK: le carte parlano. Il valore della mano è quello che si vede, non quello annunciato.

CAPPED: il tetto dell'ultimo rilancio consentito nella modalità di gioco Limit.

CHECK: un giocatore passa l'azione a quello successivo senza puntare dei gettoni.

CHOPPING: accordo tra i buianti di ritirare i propri blind in assenza di altre puntate.

COLLECTION DROP: la commissione trattenuta per ciascuna mano.

COMMON CARD: una carta face up (scoperta) del Board che viene utilizzata da più giocatori.

COMMUNITY CARDS: tutte le carte del Board che vengono utilizzate da tutti i giocatori per avere la combinazione migliore.

COMPLETE THE BET: incrementare una puntata all-in portandola ad un bet pieno nel tavolo Limit.

CUT: dividere il mazzo in due parti scambiando l'ordine delle due parti del mazzo.

CUTTING CARD: la mascherina usata per tagliare il mazzo nascondendo l'ultima carta del mazzo.

DEAD CARD: una carta che non può essere usata nel gioco.

DEAD HAND: una mano che non può essere considerata in gioco.

DEAD MONEY: gettoni che vengono messi nel piatto perché da considerarsi non facenti parte della puntata di un giocatore.

DEAL: distribuzione delle carte a ciascun giocatore o al Board.

DEALER BUTTON: il bottone che determina chi è il mazziere.

DECK: Il mazzo di carte.

DOUBLE BOARD: quando vengono stese più community card su due file e il piatto viene diviso tra le combinazioni vincenti su ciascuna fila di carte.

FACECARD: un Re, Donna o Jack.

FIXED LIMIT: nel tavolo Limit, le puntate prestabilite da seguire in ciascun round.

FLASHED CARD: una carta che è esposta per brevissimo tempo.

FLOORMANAGER: il Responsabile di Sala che prende eventualmente delle decisioni nell'interesse del gioco stesso.

FLOP: le prime 3 carte che costituiscono il Board.

FOLD: gettare le carte e rinunciare al piatto.

FULL RAISE: un rilancio pari almeno al minimum raise.

HAND: una mano di questo gioco.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 22 di 23

Contrada del Pianello, 2 - 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 - website www.entegiochi.sm - mail info@entegiochi.sm





ENTE DI STATO DEI GIOCHI DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

(Legge 27 dicembre 2006 n. 143)

HEADS-UP PLAY: quando rimangono in gioco solo 2 giocatori (testa a testa).
HOLECARDS: le 2 carte coperte che vengono distribuite ad ogni giocatore.
KICKER: la carta più alta non utilizzata nella combinazione che può determinare la mano vincente.
WAITING LIST: la lista di attesa dei giocatori che aspettano il posto per giocare.
LOCK UP: un contrassegno che riserva il posto al tavolo.
MISCALL: una dichiarazione sbagliata del valore di una mano.
MISDEAL: errore della distribuzione delle carte che obbliga a rifare lo shuffle.
MISSED BLIND: un bottone (denominato tale) che viene posto davanti al giocatore assente per ricordarci che dovrà pagare i Blind qualora tornasse e volesse giocare subito.
MUCK: il mucchio delle carte scartate dai giocatori.
NO LIMIT: una variante al gioco dove non c'è limite alle puntate.
OPTION: il diritto di rilanciare ad una puntata da parte di un giocatore che ha puntato il buio.
OVER: la puntata al buio che effettua il giocatore seguente allo STRADDLE per avere il diritto a parlare per ultimo.
PLAY BEHIND: gettoni dichiarati essere in gioco anche se non sono di fronte al giocatore.
PLAY THE BOARD: usare tutte le 5 carte comuni per formare un punto.
PLAY OVER: giocare in una postazione quando il titolare è assente.
PLAYOVER BOX: una scatola trasparente per coprire e proteggere i gettoni di un giocatore assente.
POT-LIMIT: variante al gioco dove il rilancio massimo consentito è pari al piatto.
POTTING OUT: accordarsi con gli altri giocatori per prelevare un importo dal piatto spesso destinato all'acquisto di cibo o bevande.
PROTECTED CARDS: protezione delle proprie carte eventualmente con dei gettoni.
PUSHING BETS: quando due giocatori si accordano per restituirsì a vicenda le puntate quando vincono un piatto contro altri giocatori.
RACK: contenitore di plastica utilizzato per contenere le chip.
RAISE: rilanciare sulla puntata di un altro giocatore.
SAVING BET: lo stesso che il pushing bets
SCRAMBLE: insalata.
SIDE-POT: un piatto separato (posto alla destra del dealer) dove uno o più giocatori sono in All-In.
SHORT BUY IN: acquistare dei gettoni che non consentono di arrivare ad avere il minimo Buy In stabilito.
SHOWDOWN: mostrare le carte per determinare la mano vincente.
SHUFFLE: l'atto di mischiare le carte all'inizio di una mano.
SMALL BLIND: il piccolo buio.
SPLIT POT: un piatto che viene diviso tra giocatori.
STACK: i gettoni davanti ai giocatori.
STRADDLE: la puntata al buio che effettua il giocatore seguente al BB per avere il diritto a parlare per ultimo.
STRING RAISE: si verifica quando un giocatore effettua un rilancio in 2 tempi od in modo inesatto senza annunciarlo, avrà diritto a rilanciare l'ammontare che "cade" in un unico tempo se questo supera il minimum raise, in caso contrario avrà diritto solo al call.
STUB: la porzione del mazzo con le carte non ancora distribuite.
TABLE STAKE: l'ammontare di gettoni che un giocatore ha davanti a se. Il requisito che un giocatore può scommettere solo l'ammontare che ha davanti a se all'inizio della mano.
WAGER: l'azione di puntare o rilanciare o i gettoni usati per la puntata o il rilancio.

Regolamento Poker Texas Hold'em modalità Cash in forma temporanea - Rev.01.1

pagina 23 di 23

Contrada del Pianello, 2 – 47890 - San Marino - Repubblica di San Marino

Tel. 0549 883298 - country code (+) 378 – website www.entegiochi.sm – mail info@entegiochi.sm

