

Scopo del gioco

La vittoria nei tornei è conseguita da chi riesce ad accumulare tutte le fiches degli altri partecipanti ovvero, nel caso di attribuzione di più premi, a chi finisce le proprie fiches il più tardi possibile classificandosi nelle posizioni da 2 a N nella graduatoria degli N partecipanti al torneo.

Il gioco è basato sulle abilità strategiche dei partecipanti, ovvero sulla capacità di ciascuno di saper prevedere le mosse degli avversari oltre che di saper nascondere il valore delle proprie carte; inoltre i partecipanti devono saper valutare le probabilità di vincita e saper pesare la forza delle combinazioni con le carte possedute.

Gli importi del diritto di partecipazione variano da un minimo di 0,50€ a un massimo di 100,00€.

Determinazione del vincitore

Ai fini della classifica, se due o più giocatori perdono tutte le proprie fiches nello stesso momento, fra questi giocatori la posizione sarà determinata sulla base delle fiches detenute all'inizio della mano in cui sono state perse le fiches: a un giocatore che all'inizio della mano deteneva un numero maggiore di fiches corrisponderà una posizione più elevata in classifica.

Se due o più giocatori perdono tutte le fiches nello stesso momento, e avevano lo stesso numero di fiches all'inizio della mano, ai fini della classifica la posizione sarà determinata sulla base della distanza in senso orario della posizione al tavolo del giocatore rispetto al "Dealer button", la posizione che indica il "mazziere virtuale". Fra i giocatori appaiati, quindi, si classificherà più in alto quello posizionato in corrispondenza del "Dealer button", poi quello alla sua sinistra, e così via.

Nei tornei, i premi potranno essere attribuiti, a seconda della tipologia:

- ai vincitori di ciascun tavolo (shoot out);
- ai vincitori del torneo (ogni tipo);
- ai giocatori classificati nelle prime N posizioni.

Meccanismo di gioco

Il gioco utilizza un mazzo da **52 carte francesi**.

Il gioco ha inizio non appena al torneo si sono iscritti il numero di giocatori necessari. Nei tornei programmati il gioco ha inizio all'ora stabilita, alla condizione che si sia iscritto almeno il numero minimo di giocatori previsto. La distribuzione dei giocatori al tavolo è casuale e attraverso sorteggio è individuato il primo giocatore che svolge la funzione di dealer ovvero di mazziere, colui che distribuisce la carte.

A ciascun giocatore è attribuita la dotazione iniziale di fiches ("chips") prevista dalle caratteristiche del torneo. Lo scopo del gioco è accumulare tutte le fiches a disposizione, vincendole dagli altri giocatori (per ottenere la prima posizione del torneo), o comunque restare in gioco più a lungo degli altri giocatori (per i piazzamenti in classifica dalla seconda posizione in poi). Per vincere i singoli round di gioco ("mani"), si può realizzare il miglior punteggio da poker possibile utilizzando **5 delle carte a disposizione: 2 delle 4 personali e 3 tra le 5 comuni**, ovvero portare tutti gli altri giocatori ad abbandonare la mano effettuando una puntata che nessun altro è disposto ad eguagliare ("vedere").

Punteggi

I punteggi del poker, ordinati in scala gerarchica decrescente, sono i seguenti:

- Scala reale: scala da 10 all'asso con tutte le carte dello stesso seme. Esempio: 10♠, J♠, Q♠, K♠, A♠

- Scala a Colore: scala con 5 carte dello stesso seme, in ordine. Esempio: 7♠, 8♠, 9♠, 10♠, J♠.

Quando si trovano in competizione più di una Scala a Colore, vince quella con la carta più alta di valore più elevato.

Esempio: 7♠, 8♠, 9♠, 10♠, J♠ vince contro 2♠, 3♠, 4♠, 5♠, 6♠.

- Poker: 4 carte dello stesso valore. Il seme è irrilevante. Esempio: J♠, J♣, J♥, J♦.

- Full: la combinazione di 3 carte dello stesso valore più una coppia di valore diverso Esempio: K♠, K♣, K♥, Q♥, Q♣.

Quando si trovano in competizione più di un full, vince quello con il valore complessivo più alto nel gruppo delle tre.

Esempio: K♠, K♣, K♥, Q♥, Q♣ vince contro J♠, J♥, J♣, Q♦, Q♣.

- Colore: 5 carte dello stesso seme, non in sequenza. Esempio A♠, 5♠, 7♠, 9♠, J♠.

Con più di una combinazione del genere in competizione vince chi ha le carte più alte.

Esempio: A♠, 5♠, 7♠, 9♠, J♠ vince contro K♥, 5♥, 7♥, 9♥, J♥.

- Scala: 5 carte in sequenza, con semi diversi. Esempio: A♠, 2♥, 3♥, 4♠, 5♠.

Quando più di una scala è in competizione vince quella con il valore più alto.

Esempio: 7♠, 8♥, 9♥, 10♠, J♠. vince contro A♠, 2♥, 3♥, 4♠, 5♠.

- Tris (3 di un tipo) 3 carte dello stesso valore. Esempio: K♠, K♠, K♥.

- Doppia coppia: qualsiasi combinazione di due coppie di carte di un determinato valore con seme diverso. Con più di una doppia coppia in competizione allo stesso tavolo, vince chi ha la prima coppia di carte più alta, se questo non bastasse (in caso di parità), vince chi ha la seconda coppia più alta ed infine (in caso di ulteriore parità) vince chi ha la quinta carta di valore più elevato (kicker). Esempio: J♠, J♥, Q♠, Q♦, A♠ vince contro J♠, J♦, Q♥, Q♠, 9♠.

- Coppia: qualsiasi combinazione di due carte dello stesso valore. In caso di parità con un'altra coppia, vince quella con la carta più alta al di fuori dalla coppia stessa. Esempio di coppia: 10♠, 10♦.

- Carta più alta (detta anche "carta isolata"): quando i giocatori non hanno nessuna tra le combinazioni descritte, vince la mano che ha la carta più alta.

Puntate

Il gioco ha inizio effettuando le due puntate obbligatorie chiamate "**Buio**" ("small blind") ed il "**Controbuio**" ("big blind") – di valore doppio del buio – che vengono effettuate dai giocatori nelle due posizioni subito alla sinistra del dealer.

È possibile, in alcune varianti di gioco, che sia previsto l'anticipo di un "ante", da subito o a partire da un determinato livello dei bui.

I tempi prestabiliti per l'incremento dei livelli dei bui variano in relazione alla tipologia di torneo.

Una volta effettuati i bui sono distribuite le Pocket Cards (carte personali): ogni giocatore riceverà quattro carte coperte.

Quando tutti i giocatori hanno ricevuto le loro Pocket Cards viene effettuato il primo giro di puntate. Le puntate iniziano dal giocatore all'immediata sinistra del controbuio e continuano in senso orario attorno al tavolo. Durante questo giro di puntate ogni giocatore può, partendo dalla prima puntata del controbuio, ritirarsi (fold), vedere (call) o rilanciare (raise).

Dopo il primo giro di puntate, vengono poste tre carte scoperte ("flop") al centro del tavolo. Sono carte comuni che possono essere usate da qualsiasi giocatore per completare la propria mano. Segue un secondo giro di puntate eseguito con le stesse modalità del primo.

Dopo il secondo giro di puntate viene posta sul tavolo da gioco una **quarta carta comune, "turn"**. Segue un terzo giro di puntate. Di nuovo, questo round si svolge come i due che lo hanno preceduto, con una sola eccezione: **è possibile rilanciare ("Raise") solo a partire dal livello di puntata più alto del tavolo (cioè il "controbuio")**.

Alla fine, viene distribuita una quinta ed **ultima carta comune, "river"**.

Questa viene seguita da un quarto ed ultimo giro di puntate. Quest'ultimo giro di puntate è condotto esattamente come il terzo.

Dopo l'ultimo giro di puntate i giocatori possono scoprire le proprie carte ("showdown"), e formare il miglior punteggio possibile utilizzando 2 fra le 4 pocket cards e 3 tra le 5 comuni. Il giocatore con la migliore mano da cinque carte vincerà interamente il piatto. In caso di parità il piatto verrà diviso in parti uguali fra i giocatori con punteggio pari.

Completata la mano il bottone che identifica il dealer viene spostato al primo giocatore alla sua sinistra e inizia il giro successivo.

Azioni di gioco

Le azioni di gioco sono:

- Fold (Ritirarsi/lasciare): significa ritirarsi dalla mano in corso, perdere quanto puntato in questa e rientrare a quella successiva.
- Check: significa rimanere in gioco senza puntare, è un'azione possibile solo se nessuno ha ancora puntato in quel round.
- Vedere ("Call"): significa accettare la puntata degli avversari e mettere sul piatto un valore identico di fiches.
- Bet (puntare): significa effettuare una puntata per primo nel giro. La puntata potrà avere dei limiti (minimi e massimi) a seconda del tipo di torneo e del momento di gioco.

- Raise/Re-raise (rilanciare/rilanciare nuovamente): se uno dei giocatori ha effettuato una puntata è possibile vedere oppure lasciare oppure rilanciare, cioè puntare una somma superiore di quella dei giocatori precedenti.

- All-in: quando un giocatore rimane senza chips durante una mano, non è comunque costretto a ritirarsi, perché può scegliere l'all-in.

In questa situazione, si giocano tutte le fiches e se altri giocatori hanno disponibilità maggiori e puntano cifre superiori, il piatto viene diviso in principale (quello a cui partecipano tutti) e laterali. Al momento dello showdown, se il giocatore all-in non possiede una mano vincente, tutti e due i piatti saranno aggiudicati alla mano più alta, come di consueto.

Se è invece il giocatore in all-in a vincere allo showdown si aggiudicherà il piatto principale, mentre quello laterale andrà alla seconda mano migliore. Se altri giocatori andranno in all-in, verranno creati più piatti laterali, e l'intero ammontare verrà diviso a seconda della mano e dell'ordine nel quale i giocatori saranno andati all-in. Se un giocatore non all-in allo showdown possiede la mano vincente, vincerà tutti i piatti.

Se un giocatore all-in avrà la mano migliore, vincerà il piatto o i piatti che sono stati raccolti fino al momento del suo all-in. Ogni giocatore all-in con una mano vincente potrà solamente vincere il piatto o i piatti formati fino al momento del suo all-in.

Un giro di puntate continua fino a quando tutti i giocatori si saranno ritirati o finché una puntata sarà chiamata da tutti i giocatori, eccetto quello che inizialmente ha piazzato la puntata, senza che venga effettuato alcun rialzo.

Modalità di accorpamento dei tavoli

La modalità di accorpamento dei tavoli dipende dalla Variante di gioco in essere:

Tornei "shoot-out"

La variante shoot-out prevede che il torneo si svolga in "fasi", in ciascuna delle quali il gioco si svolge su ogni tavolo, senza accorpamenti, fino a che non rimane un solo giocatore ancora in gioco al tavolo. Quando questo avviene, tali "vincitori" di ogni tavolo vengono accorpati in maniera del tutto casuale sul minor numero possibile di tavoli, garantendo una distribuzione quanto più possibile omogenea in termini di numero giocatori per tavolo. A questo punto prende avvio la seconda fase del torneo che si svolge in maniera del tutto simile alla prima. Il meccanismo si ripete fino a che tutti i giocatori tranne uno vengono eliminati e rimane un unico vincitore.

Tornei "standard"

Il sistema alloca i giocatori ai tavoli in modo che ne siano occupati sempre il minor numero possibile. L'assegnazione iniziale ai tavoli è assolutamente casuale. Ogni volta che il numero di giocatori totali consente la riduzione di un tavolo, il tavolo con il minor numero di giocatori viene scorporato (alla fine della mano in corso) e i giocatori distribuiti casualmente agli altri tavoli con posti liberi, di modo da rendere il più omogeneo possibile il numero di giocatori per tavolo.

Attibuzione dei montepremi in caso di sessioni di gioco annullate

Per quanto riguarda l'attribuzione dei montepremi, in caso di sessioni di gioco annullate per motivi tecnici, in tutti i casi fa fede la situazione dei giocatori relativa all'ultima mano correttamente conclusa, si procede quindi come segue:

Tornei Testa a Testa (Heads Up)

Entrambi i giocatori ricevono un rimborso del valore dei diritti di partecipazione pagati (buy-in, re-buy, add-on).

Tornei Sit 'N' Go – montepremi garantito

Al fine del calcolo dei rimborsi in caso di annullamento, per "Montepremi residuale" si intende:

- Per tornei in cui fosse ancora possibile effettuare "Re-buy" e/o "Add-on" al momento dell'annullamento della sessione: La somma delle quote di premio di tutti i buy-in, re-buy e add-on dei giocatori già eliminati al momento dell'annullamento della sessione

- Per tornei in cui non fosse più possibile effettuare re-buy e add-on al momento dell'annullamento della sessione (inclusi i tornei in cui tali operazioni non fossero previste): Il maggiore fra: la somma delle quote di premio di tutti i buy-in, re-buy e add-on e il montepremi garantito, al netto delle quote di premio relative ai giocatori ancora in gioco al momento dell'annullamento della sessione.

Se il numero di giocatori ancora in gioco è superiore al numero di premi messi a disposizione:

1. I giocatori eliminati non ricevono alcun rimborso.
2. I giocatori ancora in gara ricevono, a titolo di rimborso:
 - a. La restituzione di tutti i buy-in, re-buy, add-on pagati
 - b. Un uguale quota del Montepremi residuale

Se il numero di giocatori ancora in gioco è inferiore al numero di premi messi a disposizione:

1. I giocatori eliminati in una posizione che non prevedeva premi, non ricevono alcun rimborso.
2. I giocatori eliminati in una posizione che prevedeva un premio, ricevono un rimborso di tale importo
3. I giocatori ancora in gara ricevono, a titolo di rimborso:
 - a. La restituzione di tutti i buy-in, re-buy, add-on pagati;
 - b. Un'uguale quota del Montepremi residuale (al netto dei premi pagati ai giocatori eliminati)

Tornei Sit 'N' Go – Senza Montepremi Garantito

Al fine del calcolo dei rimborsi in caso di annullamento, per "Montepremi residuale" si intende la somma delle quote di premio di tutti i buy-in, re-buy e add-on dei giocatori già eliminati al momento dell'annullamento della sessione

Per il resto vale quanto scritto nel Paragrafo precedente (Tornei Sit 'N' Go – Montepremi garantito)

Tornei Programmati - Montepremi Garantito

Al fine del calcolo dei rimborsi in caso di annullamento, per "Montepremi residuale" si intende:

Per tornei in cui fosse ancora possibile effettuare "Re-buy" ed o "Add-on" al momento dell'annullamento della sessione: La somma delle quote di premio di tutti i buy-in, re-buy e add-on dei giocatori già eliminati al momento dell'annullamento della sessione;

Per tornei in cui non fosse più possibile effettuare re-buy e add-on al momento dell'annullamento della sessione (inclusi i tornei in cui tali operazioni non fossero previste): Il maggiore fra: La somma delle quote di premio di tutti i buy-in, re-buy e add-on e il montepremi garantito, al netto delle quote di premio relative ai giocatori ancora in gioco al momento dell'annullamento della sessione.

Se il numero di giocatori ancora in gioco è superiore al numero di premi messi a disposizione:

1. I giocatori eliminati non ricevono alcun rimborso.
2. I giocatori ancora in gara ricevono, a titolo di rimborso:
 - a. La restituzione di tutti i buy-in, re-buy e add-on pagati
 - b. Il 50% della Montepremi residuale viene suddiviso in maniera uguale tra i giocatori
 - c. Il restante 50% è distribuito proporzionalmente alle chips possedute dai giocatori al momento dell'annullamento della sessione di gioco.

Se il numero di giocatori ancora in gioco è inferiore al numero di premi messi a disposizione:

1. I giocatori eliminati in una posizione che non prevedeva premi, non ricevono alcun rimborso.
2. I giocatori eliminati in una posizione che prevedeva un premio, ricevono un rimborso di tale importo
3. I giocatori ancora in gara ricevono, a titolo di rimborso:
 - a. la restituzione di tutti i buy-in, re-buy e add-on pagati
 - b. un importo pari al premio che il prossimo giocatore eliminato avrebbe ricevuto se il torneo non fosse stato interrotto
 - c. del Montepremi residuale, al netto dei premi pagati, il 50% è suddiviso in maniera uguale tra i giocatori e il 50% è distribuito porzionalmente alle chips possedute dai giocatori al momento dell'annullamento della sessione di gioco.

Tornei Programmati – Senza Premio Garantito

Nel caso di Tornei Programmati, senza montepremi garantito, al fine del calcolo dei rimborsi in caso di annullamento, per "Montepremi residuale" si intende la somma delle quote di premio di tutti i buy-in, re-buy e add-on dei giocatori già eliminati al momento dell'annullamento della sessione

Per il resto vale quanto scritto nel Paragrafo precedente (Tornei Programmati – Montepremi garantito).

Tornei con diritto di partecipazione offerto dal concessionario a titolo promozionale (Freerolls)

Al fine del calcolo dei rimborsi in caso di annullamento, per "Montepremi" si intende la somma di tutte le quote di premio dei buy-in offerti ai giocatori dal concessionario o l'eventuale montepremi garantito in palio qualora di importo superiore.

Se il numero di giocatori ancora in gioco è superiore al numero di premi messi a disposizione:

1. I giocatori eliminati non ricevono alcun rimborso.
2. I giocatori ancora in gara ricevono una quota del Montepremi, così attribuita:
 - a. Il 50% del Montepremi viene suddiviso in maniera uguale tra i giocatori
 - b. Il 50% è distribuito proporzionalmente alle chips possedute dai giocatori al momento dell'annullamento della sessione di gioco.

Se il numero di giocatori ancora in gioco è inferiore al numero di premi messi a disposizione:

1. I giocatori eliminati in una posizione che non prevedeva premi, non ricevono alcun rimborso.
2. I giocatori eliminati in una posizione che prevedeva un premio, ricevono un rimborso di tale importo
3. I giocatori ancora in gara ricevono una quota del Montepremi, così attribuita:
 - a. Ad ogni giocatore viene assegnato un importo pari al premio che il prossimo giocatore eliminato avrebbe ricevuto se il torneo non fosse stato interrotto
 - b. Del Montepremi restante, al netto dei premi pagati, il 50% è suddiviso in maniera uguale tra i giocatori e il 50% è distribuito proporzionalmente alle chips possedute dai giocatori al momento dell'annullamento della sessione di gioco.

Regole di condotta per la prevenzione dei comportamenti fraudolenti di collusione o comportamento collusivo

Per "Collusione"/"Comportamento collusivo" si intende una situazione in cui due o più giocatori allo stesso tavolo o allo stesso torneo o, comunque, in una situazione di effettiva competizione nel medesimo gioco, tentino di acquisire un vantaggio illecito nei confronti del Concessionario o di terzi, inclusi gli altri giocatori, scambiandosi informazioni sulle proprie carte o altre informazioni sulla propria posizione nel gioco, ovvero



adottando qualsiasi altro comportamento di gioco atto a influire sulla e/o a falsare la competizione, durante la medesima sessione di gioco.

Le sanzioni previste per i giocatori che tentino di colludere durante l'uso della Sala da Poker o del Sito Web o di qualsiasi altro servizio relativo possono arrivare fino all'espulsione permanente del Cliente dalla sala da poker, fatto salvo in ogni caso il risarcimento del danno subito dal Concessionario.

Il Concessionario non potrà essere considerato responsabile, in nessuna circostanza, delle perdite eventualmente subite in conseguenza dell'attività collusiva, né sarà obbligata a intraprendere, in qualsiasi caso di sospetta collusione, azioni diverse da quelle sopra indicate.

Il Concessionario si riserva, altresì, in determinate circostanze, il diritto di fornire i dati personali del Cliente alle autorità competenti qualora previsto dalla legge o richiesto dalla pubblica amministrazione o da enti di controllo.