

PPT 2012 - Regolamento degli eventi live

(aggiornato in data 27/04/2012, con le modifiche apportate ai punti 8 e 10)

1. Regole relative all'abbigliamento con il logo che deve essere indossato dai giocatori in ogni evento del PPT-PEOPLE'S POKER TOUR: ultimo aggiornamento 31/01/2012

1.1. Ogni giocatore può indossare loghi di eventuali sponsor (massimo 2 brand differenti) su alcune parti dell'abbigliamento. L'abbigliamento personalizzato dovrà rispettare i seguenti parametri:

- Schiena 260 cm²
- Manica sx o dx 169 cm² (oppure la somma di entrambi i lati se presente un logo in un lato ed un logo nell'altro. In ogni caso i due loghi non potranno essere uguali, ovvero promuovere lo stesso marchio su entrambi i lati)
- Petto sx o dx 169 cm² (oppure la somma di entrambi i lati se presente un logo in un lato ed un logo nell'altro. In ogni caso i due loghi non potranno essere uguali, ovvero promuovere lo stesso marchio su entrambi i lati)
- Cappello 80 cm² (è ammesso ogni tipo di copricapo)

In ognuna delle posizioni è permesso, nel rispetto delle dimensioni indicate, utilizzare fino ad un massimo di due brand; clicca qui per vedere una bozza riportante una grafica di esempio del nuovo codice abbigliamento. E' possibile utilizzare gli eventuali 2 brand differenti in entrambi i lati

1.2. Ogni spazio personalizzabile potrà essere utilizzato discrezionalmente a patto che:

1. Le diciture e/o le immagini inserite non siano offensive;
2. Il co-brand sia applicato solo nelle aree sopraindicate. È evidente che il limite da rispettare è quello relativo all'area in cui viene inserito il/i marchio/marchi.

Tutto ciò non espressamente consentito è da intendersi vietato. In via esemplificativa, e non esaustiva, il laccetto portato al collo dal giocatore dovrà essere necessariamente quello fornito dall'organizzazione del PPT 2011

E' possibile indossare i loghi riportati sul modulo di iscrizione dell'evento o quelli comunicati all'atto dell'iscrizione.

2. Il qualificato online riceverà, all'atto della registrazione, la patch con il marchio dell'Operatore di gioco mediante cui si è qualificato. Non è obbligatorio indossare tale patch, ma il giocatore non potrà indossare nulla che non pubblicizzi il sito attraverso cui si è qualificato. Il Concessionario, qualora volesse, ha la possibilità di contattare il SUO giocatore ed inviargli l'abbigliamento personalizzato, che dovrà rispettare i parametri utilizzati per l'abbigliamento dei giocatori diretti di cui al punto 1;
3. I cappelli con visiera stile baseball o i cappelli stile texana e le protezioni per le carte con i loghi sono permesse solo nei tavoli non ripresi dalle TV;
4. Ogni giocatore non può durante il torneo essere sponsorizzato da sponsor diversi rispetto a quelli di inizio torneo. Se un giocatore all'inizio del torneo non è sponsorizzato non può durante lo svolgimento dello stesso acquisire sponsor se non quello principale del torneo (peoplespoker.it). Per i qualificati online è possibile indossare solo ed esclusivamente il logo dell'operatore di gioco del Network con il quale si è vinto il ticket online;
5. Durante il tavolo finale nessun operatore esterno al network potrà avere più di 2 giocatori sponsorizzati. Qualsiasi giocatore che cominci il tavolo finale senza un logo deve rimanere senza logo fino alla fine;
6. Il PPT Manager (nominato prima dell'inizio del torneo) e il Direttore del Torneo avranno assoluta discrezione nell'approvare l'abbigliamento dei giocatori durante l'evento con il diritto di rimuovere eventuali sponsorizzazioni che trasgrediscano le regole;
7. E' vietato essere sponsorizzato (sia direttamente sia indirettamente) in un torneo del PPT da una terza parte che sia un Operatore Non Autorizzato. Se il PPT manager nota che sei stato sponsorizzato o che indossi un logo di un operatore non autorizzato può chiederti di rimuovere tale logo e in caso di rifiuto può espellere il giocatore dal torneo senza che lo stesso abbia niente a pretendere alcuno. Per "Operatore non Autorizzato" si intende un terza parte (incluso, ma non limitato a operatori di poker online, casinò e sale da poker):

- che ha provveduto ad organizzare tornei che offrono come premio un buy-in gratuito;
 - che registra i giocatori in un evento del PPT senza avere la licenza richiesta o senza rispettarne i termini;
 - che siano in corso nei confronti della società titolare del brand indagini per gioco irregolare, riciclaggio di denaro, frode bancaria ;
 - Eventuali Operatori esclusi dal People's Network;
8. Durante il torneo sono possibili riprese televisive per la trasmissione di programmi e/o serie in differita/diretta/Streaming. È inoltre possibile, durante l'evento, che si venga fotografati o ripresi in ritratti o vignette;
 9. Ogni giocatore in ogni evento del PPT deve mostrare le carte alla videocamera nascosta del tavolo finale e ogni rifiuto può comportare la squalifica dall'evento senza premi e senza nessun rimborso;
 10. Prima dell'inizio del torneo - e previa partecipazione allo stesso - ogni giocatore si impegna a leggere il regolamento. Pagando il ticket e consegnando la ricevuta di partecipazione al dealer di fatto si autorizza la trasmissione televisiva a livello internazionale della propria immagine senza restrizione e l'utilizzo di foto e/o ritratti in tutti i possibili media nazionali ed internazionali;
 11. Ogni giocatore in ognuno degli eventi organizzati per il PPT cede l'intero copyright alla People's Poker Network che può usare lo stesso in tutto il mondo, in qualsiasi film o video o altre forme di registrazione;
 12. Ogni giocatore in ognuno degli eventi del PPT è obbligato ad accettare ogni ragionevole richiesta del PPT Manager per eventuali pubblicità, trasmissioni televisive o promozione dell'evento;
 13. Durante il torneo i Giocatori si devono rendere disponibili ad eventuali conferenze stampa e/o interviste televisive, giornalistiche, radiofoniche, ecc.;
 14. Durante il torneo il PPT Manager potrebbe, nell'interesse di ogni giocatore, aggiungere o modificare qualsiasi regola nel caso in cui lo ritenga opportuno;
 15. E' obbligatorio prima dell'inizio di ogni evento del PPT compilare e firmare una liberatoria, contenente i suddetti dettagli, che viene distribuita ai singoli eventi del PPT dagli organizzatori degli eventi;
 16. E' assolutamente vietato, all'interno della poker room e nelle aree adibite all'assistenza logistica del torneo, effettuare qualsiasi attività di natura commerciale, sia per acquisire utenti che giocano su altri siti o skin interne e esterne al Network, sia nel proporsi direttamente a titolari o propri delegati di siti - interni o esterni al Network - per eventuali sponsorizzazioni da apporre sul proprio abbigliamento o per cambiare sito di gioco online.
Qualora si venissero a creare situazioni di cui al paragrafo precedente il PPT Manager in maniera irrevocabile può squalificare in qualsiasi momento i giocatori dal torneo ed anche per più tornei del PPT.
 17. Si ricorda ai giocatori italiani di effettuare le dovute verifiche per accertarsi della correttezza e liceità di tutti gli adempimenti necessari per la dichiarazione delle eventuali vincite effettuate durante i tornei del PPT.
 18. Eventuali premi in palio che qualificano alla partecipazione di uno degli eventi delle WSOP Las Vegas o WSOP Europe possono essere vinti solo da chi è regolarmente iscritto ad una delle skin del People's Network ed accetta di indossare obbligatoriamente durante lo svolgimento del torneo vinto materiale brandizzato People's Poker. Al riguardo, immediatamente dopo la fine degli eventi, viene presentata una liberatoria che il giocatore è tenuto a firmare. Qualora l'avente diritto al premio non firma la liberatoria proposta si scalerà la relativa classifica fino a determinare il giocatore che sarà presente al torneo delle WSOP con la sponsorizzazione di People's Poker. Il giocatore avrà diritto ad avere il doppio brand, quello della propria skin, nonché quello proposto da People's Poker. Se durante il torneo delle WSOP l'organizzazione per motivi di policy di brand chiede di eliminare uno dei loghi va eliminato il logo della skin e tenuto quello fornito da People's Poker.
 19. I giocatori sono responsabili degli atti compiuti dai propri accompagnatori (per accompagnatore si intende colui che è stato presentato dal giocatore sul proprio modulo di iscrizione indipendentemente dal tipo di alloggio richiesto) durante lo svolgimento del torneo anche in aeree esterne al torneo stesso (hotel, casinò,

discoteche, ecc....). Se un accompagnatore si rende autore di atti deplorabili il PPT Manager può squalificare il giocatore del torneo in qualsiasi momento o eventualmente escluderlo dal People's Network.

REGOLE DI POKER TEXAS HOLD'EM LIVE

1. Il personale di sala deve soprattutto considerare ciò che è il maggiore interesse del gioco e l'equanimità quale priorità assoluta nel processo decisionale.
Circostanze insolite possono, occasionalmente, far sì che l'interpretazione tecnica delle regole venga ignorata nell'interesse della correttezza.
La decisione del personale è irrevocabile.
2. Con la decisione di partecipare al torneo, il giocatore accetta di rispettare le regole e comportarsi in modo decente.
Il giocatore che non si comportasse nel modo descritto di sopra, verrà prima ammonito e poi eliminato dal gioco o dal torneo.
I gettoni da gioco del giocatore squalificato saranno rimossi dal gioco.
3. Ove possibile, le regole dei giochi al torneo sono uguali alle regole dei giochi in contanti.
4. Le postazioni dei giocatori vengono assegnate per sorteggio.
Non sono ammessi scambi di postazione, tranne che dietro istruzione dei floorman.
5. I gettoni usati nel torneo non hanno alcun valore in denaro.
6. Il "dealer button" (di seguito "dealer" o "bottone") resta nella propria posizione finché non si raccolgono le puntate obbligatorie ("blinds") di riferimento.
Ogni giocatore deve pagare tutte le puntate obbligatorie ad ogni giro, per questo potrebbe succedere che il "dealer button" rimanga nella stessa posizione per vari giochi successivi.
7. I giocatori che, da un tavolo andato a pezzi, occupano i posti liberi di un altro tavolo ottengono i diritti e accettano i doveri che tali posti portano con sé.
Al nuovo giocatore le carte saranno date subito tranne nel caso in cui si sieda nel posto dello "small blind" o nella posizione del "dealer" (o "bottone").
In questi casi deve aspettare che il "bottone" passi dalla sua posizione.
Il giocatore che è stato trasferito ad un altro tavolo allo scopo di pareggiare il numero dei giocatori, occupa il posto peggiore al tavolo (che non è mai small blind).
Si può verificare la cosiddetta situazione "dead button".
8. I limiti nei giochi e le puntate obbligatorie ("blinds") vengono aumentate ad intervalli regolari decisi in anticipo.
9. Dopo l'eliminazione dei giocatori, i nuovi tavoli da gioco vengono composti secondo un ordine prestabilito.
10. Vale per tutte le regole del torneo che le nuove postazioni da gioco devono essere sorteggiate quando il numero dei giocatori e dunque dei tavoli si riduce al numero dei finalisti (ovvero quelli che vinceranno delle somme dal montepremi in proporzione alla loro qualifica finale).
Di solito si tratta di un tavolo da finale (con otto o nove postazioni ovvero giocatori).
11. Il giocatore che annuncia un "all-in" e perde la mano per scoprire di avere ancora uno o più gettoni che non ha visto quando ha annunciato il gioco "all-in" non può avvalersi di questa situazione.
Se non esiste la possibilità del "rebuy", il giocatore viene eliminato ed il gettone rimosso dal torneo.
Se esiste la possibilità del "rebuy", i gettoni scoperti vengono rimossi ed in seguito il giocatore compra altri gettoni ("rebuy").
12. Se uno o più giocatori rimangono senza gettoni in una mano, il giocatore che ha iniziato la mano con il maggior numero di gettoni, sarà trasferito ad una postazione da gioco più alta, il che si rifletterà nel punteggio nei premi in denaro.
13. Se il giocatore vuole partecipare al gioco (live hand) deve rimanere al tavolo da gioco sino al momento in cui il dealer conclude il secondo giro di distribuzione.
Se il giocatore non sarà presente al tavolo gli sarà fissata la puntata ante, forced bet o blind come richiede il gioco.
Saranno sempre assegnate le carte al giocatore assente ma, subito dopo, escluse.

14. Nel caso in cui un giocatore non abbia abbastanza gettoni per la puntata obbligatoria ("blind") o forzata ("forced bet"), deve svolgere tale azione con la somma che gli è rimasta, a prescindere dalla porzione della puntata obbligatoria o forzata effettivamente coperta da tale somma.
Il giocatore che ha puntato una somma incompleta della puntata obbligatoria (situazione "all-in") ed ha vinto la mano, non deve pagare la differenza per raggiungere la somma completa.
15. I giocatori che mostrano le carte durante il gioco potrebbero essere soggetti a penalità, ma la mano non sarà annullata.
16. Non si tiene considerazione delle richieste dei giocatori di cambiare mazzo.
Si fa eccezione soltanto se una delle carte nel mazzo è danneggiata.
Del resto invece i mazzi vengono sostituiti insieme ai dealer.
17. Quando durante il gioco si sente il suono che indica la fine di un determinato livello ("end of level") le puntate nel prossimo gioco saranno più alte (come definito per il livello seguente).
L'inizio del gioco viene ritenuto il momento nel quale il dealer inizia a mescolare le carte e le ha effettivamente mescolate per la prima volta (la metà del mazzo viene mescolata all'altra metà) o quando il dealer preme il pulsante verde ovvero il pulsante blu quando viene adoperato il mescolatore di carte.
18. I giocatori non devono perdere neppure una mano.
Se il giocatore annuncia la propria intenzione di rientrare nel gioco ("rebuy") pagando una certa somma prima che le carte vengano distribuite, sta di fatto che tale giocatore già gioca con dei gettoni che intende comprare ed è dunque tenuto a realizzare l'intenzione annunciata.
19. La direzione della Poker Room vieta, riservandosi il diritto di squalifica, le trattative e gli accordi fra i finalisti sulla distribuzione del montepremi.
20. Non si ammettono comunque trattative personali che ponessero gli altri finalisti (esclusi dalle trattative) in posizione d'inferiorità o di svantaggio.
Tutti i tornei si devono svolgere fino alla fine ovvero fino a quando si conosca il vincitore finale.
21. Spetta alla direzione del torneo di cancellare o sostituire un torneo con un altro secondo il proprio giudizio.
22. Quando sono terminate tutte le operazioni e qualcuno dei giocatori è in all-in, saranno sempre girate/mostrate tutte le carte.
Se malauguratamente il giocatore butta via le carte prima di mostrarle agli altri, la direzione del torneo ha il diritto di cercare queste carte qualora siano chiaramente determinabili.
23. Se dopo l'ultimo livello, il torneo è ancora in corso, tutte le puntate "blind", "ante" ed altre vengono raddoppiate a intervalli di tempo regolari.
24. Solo il responsabile del torneo può decidere che si giochi "hand for hand".
La regola vale, se si forma il tavolo della finale dopo l'esclusione di un giocatore.
25. Regole del *chip race*: Quando arriva il momento di gareggiare per le fiches dal colore più alto, la gara sarà decisa con un massimo di una fiche per ogni giocatore.
Il chip race partirà sempre dalla posizione N° 1.
I giocatori non possono essere sfidati fino alla loro esclusione dal torneo.
Anche nel caso in cui al giocatore sia rimasta soltanto una fiche avrà luogo la gara normale.
Se il giocatore perderà quella sfida, riceverà una fiche della denominazione più bassa ancora in gioco.
26. Fiches rimanenti: la(le) fiche(s) rimanente(i) andrà(andranno) alla mano alta.
Nei giochi flop dove ci sono diversi tipi di mani alte oppure diversi tipi di mani basse, la(le) fiche(s) rimanente(i) andrà (andranno) al giocatore a sinistra del bottone.
Nei giochi tipo "stud", la fiche rimanente andrà al giocatore con la carta alta secondo il seme.
Esiste un'eccezione a questa regola: nei casi in cui le mani siano identiche, le fiches del piatto saranno distribuite nella maniera più equa possibile tra le mani.
Per esempio – la ruota nel gioco Omaha /8.
27. Ulteriori Piatti (Side Pot): ogni ulteriore piatto di puntate sarà diviso come piatto separato.
Questi non saranno uniti al piatto principale prima di essere distribuiti.

28. Richiesta di procedura a tempo: trascorso un lasso di tempo ragionevole si richiede l'uso dell'orologio, al giocatore verrà concesso un minuto per annunciare la sua decisione.
Qualora l'azione decisa dal giocatore non venga annunciata dopo un minuto, la sua mano verrà annullata.
29. Punizioni: può essere assegnata se il giocatore mostra qualcuna delle sue carte durante il gioco, se butta via le carte dal tavolo, se viola la regola one-player-to-a-hand (durante il gioco non è consentito al giocatore chiedere un consiglio a qualcuno né a nessuno è consentito dare consigli) o qualcosa di simile. La punizione può essere assegnata al giocatore anche in caso di abuso, cattivo comportamento.
Il responsabile ha a disposizione delle segnalazioni verbali e la punizione 'missed hand', cioè il divieto di giocare per il giocatore punito.
Per tutta la durata della punizione il giocatore deve essere allontanato dal tavolo.
La punizione viene assegnata facendo in modo che il giocatore punito non possa giocare tanti giochi quanti sono i giocatori al tavolo, lui compreso.
Si può stabilire una mano o il numero di giri per i quali non si consentirà al giocatore punito di giocare, questo può essere uno, due, tre o quattro giri o la squalifica quando tutti i suoi gettoni sono esclusi dal gioco.
Qualora le infrazioni si ripetano il responsabile del torneo ha la possibilità di aumentare progressivamente la punizione.
30. Verrà applicata la regola "una mano per un giocatore".
31. Non sarà ammessa ai tavoli alcuna fiche diversa da quelle fornite dall'organizzazione, eccezion fatta per UNA card cap portafortuna.
32. I giocatori devono, in ogni momento, tenere visibili le loro fiches dal valore più alto.
33. Le dichiarazioni verbali riguardanti la mano di un qualsiasi giocatore non sono vincolanti; tuttavia, a discrezione della direzione, le dichiarazioni delle mani volutamente errate possono determinare una punizione.
34. La "caccia al coniglio" - rabbit hunting - (la ricerca di carte fra il mucchio) è assolutamente proibita.
35. Qualsiasi giocatore che tenti di evitare volutamente il suo blind qualora venga spostato da un tavolo "rotto", perderà la sua puntata blind e/o rischierà di ricevere una punizione.
36. Giocatori spostati: durante i giochi flop, i giocatori verranno spostati dal big blind alla posizione peggiore.
37. Durante gli eventi limite, ci sarà un limite al numero di rialzi, anche quando si tratta di heads-up. (Questo limite verrà determinato dalla casa.)
38. Nei giochi tipo "stud", qualora una delle carte coperte venisse scoperta per errore del dealer, si dichiarerà il misdeal.
39. Qualora il dealer dovesse annullare una mano che non è protetta dal giocatore, il giocatore non riceverà alcuna compensazione, né avrà diritto a rimborsi.
Unica eccezione sarà il caso in cui il giocatore abbia alzato la sua puntata e quel rialzo non sia stato ancora "visto" dagli altri giocatori. In quel caso potrebbe ricevere la somma del rialzo.
40. Il dealer non può annullare una mano vincente che era stata rivelata ed era ovviamente quella vincente.
41. Il giocatore deve tutelare i diritti degli altri giocatori in qualsiasi momento.
La divulgazione di carte già scartate oppure la discussione sulle possibilità di sviluppo della mano non saranno permesse.
42. Nei giochi senza limite, puntate dichiarate inferiori all'aumento non riapriranno le puntate di giocatori che hanno già dichiarato le loro puntate.
43. La divulgazione verbale della composizione della mano, oppure i consigli offerti ad altri giocatori su come giocare la mano rischiano la punizione.
44. Se la violazione è commessa nell'ultimo gioco del torneo al quale il giocatore ha partecipato, egli verrà trasferito al primo gioco del prossimo torneo al quale intende partecipare.
45. Su tutti i giochi con i flop viene formato un tavolo finale quando rimangono in gioco ancora 8 o 9 giocatori.
Nei giochi di tipo "stud" il tavolo finale viene formato quando rimangono in gioco ancora 9 giocatori.