

Introduzione

L'obiettivo del presente documento è quello di fornire una guida di riferimento supplementare in aggiunta alle informazioni già disponibili sul nostro sito web. È stata creata per sviluppatori terzi e giocatori interessati a conoscere più in profondità i dettagli della nostra politica sull'utilizzo di strumenti e servizi di terze parti.

Gli obiettivi del presente documento sono:

- approfondire le informazioni presenti nella nostra informativa ufficiale;
- descrivere dettagliatamente cosa possono e non possono fare gli strumenti consentiti.

Panoramica



I Servizi e gli strumenti di terze parti si suddividono nelle seguenti tre categorie:

- 1) **consentiti sempre**
- 2) **proibiti solo quando il client è in uso**
- 3) **proibiti sempre**

Solitamente, accettiamo di buon grado gli strumenti che rientrano nella categoria 2), poiché non vengono utilizzati in mala fede e aiutano in modo legittimo i giocatori a migliorare il proprio gioco. Tuttavia, consideriamo che potrebbero fornire ai giocatori un vantaggio ingiusto se venissero utilizzati durante il gioco.

Gli strumenti della categoria 3), invece, vengono utilizzati con intento doloso e contribuiscono alla violazione dei nostri Termini del Servizio.

* Per diverse ragioni, i nostri sistemi di rilevamento non sono in grado di distinguere se un account stia giocando o meno, per cui il nostro regolamento si basa sul semplice utilizzo del client.

Informativa – Strumenti e servizi di terze parti

Categoria 1 – Consentiti sempre

Ecco una lista delle tipologie di strumenti e servizi di cui è consentito l'utilizzo.

- 1) Strumenti o servizi che riportano semplicemente le informazioni basilari sullo stato del gioco, come pot odds o la forza assoluta di una mano.
- 2) Materiale di riferimento statico e di natura basilare, come un semplice grafico sulla mano iniziale in riferimento al tavolo, utile per decidere se è conveniente giocare una mano in piatti su cui nessuno ha ancora puntato.
- 3) Strumenti o servizi che monitorano e visualizzano statistiche numeriche durante il gioco, ma utilizzano solo informazioni accumulate da te tramite il gioco in prima persona. Esistono

inoltre limiti quantitativi alle statistiche mostrate durante il gioco: ad esempio i dati non possono essere classificati in base al valore di una carta. Ci sono anche limiti funzionali agli strumenti e servizi che mostrano le statistiche durante il gioco: ad esempio, non possono cambiare automaticamente le statistiche mostrate in base allo stato del gioco o alle tendenze degli avversari.

- 4) Programmi macro o combinazioni di tasti di scelta rapida per aumentare l'efficienza del gioco che non riducono la necessità di prendere decisioni da parte del giocatore. È il giocatore a dover decidere l'azione da compiere e l'esatto ammontare di una puntata o di un rilancio, mentre la macro o la combinazione di scelta rapida semplicemente portano a termine l'azione decisa. Ad esempio, è permessa una combinazione di tasti che punti metà del piatto. È invece vietata una combinazione di tasti che punti una somma casuale che va da metà a tre quarti del piatto.

Categoria 2 – Proibiti solo quando il client è in uso

Gli strumenti e servizi riportati di seguito sono proibiti solo quando il client è in uso.

- 5) Materiale di riferimento che offre consigli che vanno oltre un livello di base, ad esempio grandi insiemi di tabelle con raccomandazioni che non si limitano alla scelta sulla convenienza di giocare una mano in piatti su cui nessuno ha ancora puntato.
- 6) Strumenti o servizi progettati specificamente per facilitare l'accesso a materiale di riferimento.
- 7) Strumenti o servizi che eseguono calcoli avanzati delle equity, ad esempio simulatori range vs range, ICM o programmi basati sugli equilibri di Nash.

Categoria 3 – Proibiti sempre

Ecco una lista delle tipologie di strumenti e servizi di cui è sempre proibito l'utilizzo.

- 1) Qualsiasi strumento o servizio che gioca senza intervento umano (detto anche 'bot') o che riduce la necessità di prendere decisioni da parte di un umano. È un essere umano a dover decidere l'azione da compiere e l'esatto ammontare di una puntata o di un rilancio. Per esempio, "passatori automatici" (auto-folders) e strumenti che rendono casuale l'ammontare della puntata sono proibiti.
- 2) Qualsiasi strumento o servizio che offre consigli in tempo reale sull'azione da compiere interpretando lo stato di gioco attuale (un 'bot').
- 3) Qualsiasi strumento o servizio che ritarda la decisione del giocatore di un lasso di tempo specifico o casuale.
- 4) Qualsiasi strumento o servizio che condivide le carte personali con altri giocatori o servizi. (L'hosting di streaming in diretta su Twitch e altri servizi analoghi non sono considerati come condivisione di dati di carte coperte).
- 5) La pratica di effettuare data mining di mani e risultati privati (osservando partite senza giocare per costruire un database di resoconti delle mani per avervi accesso in futuro); l'uso di mani e risultati privati acquisiti tramite data mining; la condivisione di massa di mani, risultati privati o statistiche di gioco allo scopo di analizzare gli avversari.
- 6) Qualsiasi strumento o servizio che mira a manipolare la scelta degli avversari nei giochi in cui non è possibile scegliere un tavolo specifico a cui giocare, ad esempio gli Spin & Go.
- 7) Qualsiasi strumento o servizio per la selezione dei tornei che filtra o ordina i tornei disponibili, o automatizza/semi automatizza il processo di partecipazione ai tornei disponibili, in base alle statistiche o ai dati di gioco degli avversari.
- 8) Qualsiasi strumento o servizio per la selezione efficiente dei cash game.

Classificazione dei più comuni strumenti di terze parti

A seconda di come funzionano, la maggior parte dei servizi e degli strumenti di terze parti può essere suddivisa nelle seguenti sette categorie, che analizzeremo in profondità una per una:

- Servizi di terze parti per il monitoraggio dei risultati
- Utility di gioco e script per le combinazioni di tasti
- Materiale di riferimento – Tabelle delle mani iniziali, diagrammi, ecc.
- Reporter dello stato di gioco
- Database per il monitoraggio dei giocatori e HUD
- Script per la scelta del tavolo e la ricerca del posto
- Analizzatori di mani o situazioni

Servizi di terze parti per il monitoraggio dei risultati

Esiste un'ampia gamma di servizi che permettono di raccogliere e pubblicare informazioni disponibili pubblicamente, come i risultati di Sit & Go e tornei multitavolo. Questa tipologia di servizi è consentita, purché rispetti le norme riportate di seguito.

- 1) Non devono essere mostrati dati sulla redditività dei giocatori (ad es. ROI, profitto netto, ecc.), a meno che non sia stato il giocatore stesso ad autorizzarne la pubblicazione.
- 2) Non devono essere mostrati dati su giocatori che abbiano scelto espressamente di non aderire a tali servizi.
- 3) I giocatori possono indicare le proprie opzioni inviando un'e-mail al servizio clienti Sisal e dichiarando le proprie intenzioni. Queste opzioni verranno raccolte internamente e inviate periodicamente (indicativamente ogni settimana) tramite e-mail a ciascun gestore di servizi, il quale dovrà soddisfare le richieste del giocatore in modo tempestivo e accurato. (Se lo ritiene opportuno, ciascun gestore di servizi può creare ulteriori procedure indipendenti, ma tutti i servizi devono perlomeno attenersi a questa procedura).
- 4) Le istruzioni su come fare per aderire o disdire la propria adesione al servizio devono essere chiaramente mostrate e accessibili.
- 5) Qualora un gestore di servizi non rispetti le suddette regole, potremmo limitare il suo accesso ai client di gioco e/o bloccare il servizio, incluso, a titolo esemplificativo, avvertire i giocatori che aderiscono al servizio.

Qualsiasi strumento o servizio che raccoglie informazioni considerate non accessibili pubblicamente, come la cronologia delle mani, i risultati dei cash game o i risultati dei tornei Spin & Go, è proibito in conformità con le clausole 3,2 e 3,4 dell'Informativa su strumenti e servizi di terze parti.

Utility di gioco e script per le combinazioni di tasti

1.4) Programmi macro o combinazioni di tasti di scelta rapida per aumentare l'efficienza del gioco che non riducono la necessità di prendere decisioni da parte del giocatore.

3.1) Qualsiasi strumento o servizio che gioca senza intervento umano (detto anche 'bot') o che riduce la necessità di prendere decisioni da parte di un umano.

3.3) Qualsiasi strumento o servizio che ritarda la decisione del giocatore di un lasso di tempo specifico o casuale.

Sono consentiti gli script per le utility basate sull'efficienza e per le combinazioni di tasti, ammesso che lo script non acceda a variabili considerate fuori dai limiti, e che sia comunque l'utente finale a prendere la decisione definitiva su come giocare la propria mano.

Gli script possono prendere in considerazione qualsiasi informazione estraibile prima della ricezione delle carte, ad esempio il valore del grande buio, la dimensione reale dello stack e la posizione assoluta.

Inoltre, gli script possono identificare:

- il turno corrente;
- il valore del piatto corrente;
- il valore della puntata corrente;
- se il pulsante del time bank è visibile o meno.

Gli script, invece, non possono prendere in considerazione le seguenti variabili relative al poker:

- il valore di qualsiasi carta visibile, siano esse carte personali o carte comuni;
- la posizione relativa (in posizione/fuori posizione rispetto all'aggressore);
- qualsiasi azione del giocatore o dell'avversario durante la mano.

Ciò significa che gli script riportati di seguito sarebbero consentiti.

- Punta il 65% del piatto nel flop, il 55% nel turn, con la pressione di un solo tasto.
- Usa il 50% del piatto come importo di puntata predefinita.
- Tavoli allineati basati sull'importo del grande buio.
- Effettua un rilancio pari a tre volte il grande buio in posizione 'under the gun' e a due volte il grande buio nella posizione del bottone, con la pressione di un solo tasto.

Allo stesso modo, gli script riportati di seguito sarebbero proibiti.

- Passa se ricevi una mano iniziale che rientra nel 10% delle peggiori mani iniziali.
- Evidenzia un tavolo se ricevi una coppia premium.
- Realizza l'azione richiesta una volta trascorso un determinato periodo di tempo, oppure entro un determinato periodo di tempo.
- Punta o rilancia un importo casuale.
- Effettua un rilancio pari a nove volte il grande buio nella posizione di rilancio pre-flop e a undici volte in grande buio se fuori posizione, con la pressione di un solo tasto.

- Punta il 70% del piatto se si tratta di un flop con due semi diversi, il 50% se si tratta di un flop con tre semi diversi, con la pressione di un solo tasto.
- Effettua un rilancio pari a tre volte il grande buio più una volta il grande buio per ogni limper, con la pressione di un solo tasto.

Materiali di riferimento – Tabelle delle mani iniziali, diagrammi, etc.

1.2) Materiale di riferimento statico e di natura basilare, come un semplice grafico sulla mano iniziale in riferimento al tavolo, utile per decidere se è conveniente giocare una mano in piatti su cui nessuno ha ancora puntato.

2.1) Materiale di riferimento che offre consigli che vanno oltre un livello di base, ad esempio grandi insiemi di tabelle con raccomandazioni che non si limitano alla scelta sulla convenienza di giocare una mano in piatti su cui nessuno ha ancora puntato.

2.2) Strumenti o servizi progettati specificamente per facilitare l'accesso a materiale di riferimento.

3.2) Qualsiasi strumento o servizio che offre consigli in tempo reale sull'azione da compiere interpretando lo stato di gioco attuale (un 'bot').

Ai fini della presente informativa, con il termine "Materiale di riferimento" ci si riferisce a qualsiasi materiale elaborato allo scopo di fornire suggerimenti su quale azione compiere nei diversi scenari.

La nostra intenzione è autorizzare l'uso di grafici semplici sulle mani iniziali, in grado di aiutare i giocatori principianti a familiarizzarsi con la strategia di base. Non vogliamo invece che i giocatori dispongano di materiale di riferimento approfondito e in grado di migliorare in modo significativo le loro prestazioni.

Innanzitutto, in merito agli strumenti progettati per facilitare l'accesso al materiale di riferimento:

- mentre il client è aperto, sono proibiti tutti quegli strumenti o quelle funzioni che facilitano l'accesso al materiale di riferimento, poiché potrebbero essere utilizzati per accedere a materiale di riferimento non consentito. Rappresentano un'eccezione a tale regola gli strumenti che non permettono all'utente di visualizzare materiale di riferimento non consentito mentre il client di Sisal è in funzionamento. A tale scopo, lo strumento deve essere anche in grado di stabilire efficacemente se il client di Sisal si in funzionamento o meno. Lo strumento deve essere presentato e approvato da Sisal prima di poter essere usato durante il gioco.
- La presentazione del materiale di riferimento non può avvenire in maniera automatica o semiautomatica tramite la lettura dello stato di gioco attuale, comprese le informazioni disponibili prima e dopo la distribuzione delle carte. Uno strumento che preveda tale funzione verrà considerato come un bot di poker.

Il materiale di riferimento può:

- solo consigliare che combinazioni di mani giocare o meno (o un mix delle due opzioni) in un "unopened pot" (mano di poker nella quale non sono ancora state versate volontariamente chips nel piatto (non ci sono stati call o rilanci; non vengono presi in considerazione i bui obbligatori, gli ante e i bring-in).
- adattare i consigli in base alla posizione o alla dimensione degli stack;

- adattare i consigli in base a quali carte dell'utente sono coperte o scoperte.

Il materiale di riferimento non può:

- distinguere tra fare calle e rilanciare;
- consigliare se giocare o meno in piatti già aperti (opened pot);
- consigliare in che proporzione giocare o meno in base in base a ciascuna combinazione di mani;
- adattare i consigli in base alle carte che si conoscono dell'avversario e alle carte comuni.

Inoltre, l'intero contenuto di qualsiasi materiale di riferimento deve poter essere convertito in un massimo di nove "matrici 13x13"* e per ciascuna intersezione, può essere fornito un solo consiglio su tre disponibili in caso di unopened pot: gioca, non giocare o un mix delle due opzioni (con proporzione non definita).

Sisal, a sua esclusiva discrezione, potrebbe decidere di proibire l'utilizzo durante il gioco di qualsiasi raccolta di materiale di riferimento specifica, o simile, anche se le caratteristiche di tale materiale non violano chiaramente i parametri stabiliti in precedenza. Ciò può avvenire qualora ritenessimo che il materiale non sia concorde con lo spirito della presente informativa.

(*"matrice 13x13": tabella con 13 colonne permanenti e 13 righe permanenti che, ai fini della presente informativa, può mostrare solo la graduatoria delle mani, i semi o la visibilità).

Esempio 1 – Consentito

UTG													EP													MP-1												
A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13
A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13
A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13
MP-2													MP-3													CU												
A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13
A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13
BU																																						
A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13

Questo materiale è mirato esclusivamente a suggerire se giocare o meno la mano in caso di unopened pot. È già stato convertito in meno di nove matrici 13x13 ed è quindi sempre consentito.

Esempio 2 – Consentito

Texas Hold'em Starting Hands

A-A	A-K	K-Q	Q-J	J-T	T-9	9-8	8-7	7-6	6-5	5-4	4-3	3-2
K-K	A-Q	K-J	Q-T	J-9	T-8	9-7	8-6	7-5	6-4	5-3	4-2	
Q-Q	A-J	K-T	Q-9	J-8	T-7	9-6	8-5	7-4	6-3	5-2		
J-J	A-T	K-9	Q-8	J-7	T-6	9-5	8-4	7-3	6-2			
T-T	A-9	K-8	Q-7	J-6	T-5	9-4	8-3	7-2				
9-9	A-8	K-7	Q-6	J-5	T-4	9-3	8-2					
8-8	A-7	K-6	Q-5	J-4	T-3	9-2						
7-7	A-6	K-5	Q-4	J-3	T-2							
6-6	A-5	K-4	Q-3	J-2								
5-5	A-4	K-3	Q-2									
4-4	A-3	K-2										
3-3	A-2											
2-2												

PAIRS & SUITED CARDS

Play ■ in any position

Play ■ in mid/late position

Play ■ in late position only

Play ■ unplayable hands

Texas Hold'em Starting Hands

A-K	K-Q	Q-J	J-T	T-9	9-8	8-7	7-6	6-5	5-4	4-3	3-2
A-Q	K-J	Q-T	J-9	T-8	9-7	8-6	7-5	6-4	5-3	4-2	
A-J	K-T	Q-9	J-8	T-7	9-6	8-5	7-4	6-3	5-2		
A-T	K-9	Q-8	J-7	T-6	9-5	8-4	7-3	6-2			
A-9	K-8	Q-7	J-6	T-5	9-4	8-3	7-2				
A-8	K-7	Q-6	J-5	T-4	9-3	8-2					
A-7	K-6	Q-5	J-4	T-3	9-2						
A-6	K-5	Q-4	J-3	T-2							
A-5	K-4	Q-3	J-2								
A-4	K-3	Q-2									
A-3	K-2										
A-2											

UNSUITED CARDS

Play ■ in any position

Play ■ in mid/late position

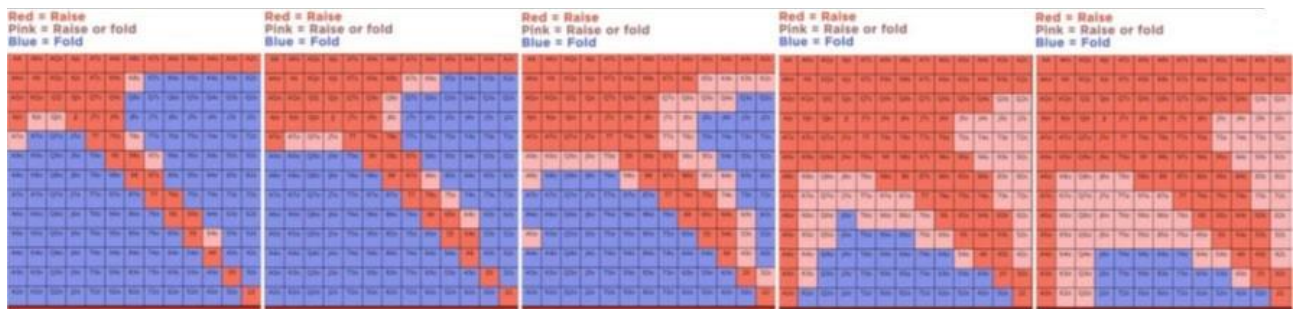
Play ■ in late position only

Play ■ unplayable hands

Questo materiale è mirato esclusivamente a suggerire se giocare o meno la mano in caso di *unopened pot*. Anche in questo caso, è già stato convertito in meno di nove matrici 13x13 ed è quindi sempre consentito:

	Posizione iniziale												Posizione centrale												Posizione finale													
	A	K	Q	J	T	9	8	7	6	5	4	3	2	A	K	Q	J	T	9	8	7	6	5	4	3	2	A	K	Q	J	T	9	8	7	6	5	4	3
A	AA	AK	AQ	AJ	AT	A9	A8	A7	A6	A5	A4	A3	A2	A	AA	AK	AQ	AJ	AT	A9	A8	A7	A6	A5	A4	A3	A2											
K	AK	KK	KQ	KJ	KT	K9	K8	K7	K6	K5	K4	K3	K2	K	AK	KK	KQ	KJ	KT	K9	K8	K7	K6	K5	K4	K3	K2											
Q	AQ	KQ	QQ	QJ	QT	Q9	Q8	Q7	Q6	Q5	Q4	Q3	Q2	Q	AQ	KQ	QQ	QJ	QT	Q9	Q8	Q7	Q6	Q5	Q4	Q3	Q2											
J	AJ	KJ	QJ	JJ	JT	J9	J8	J7	J6	J5	J4	J3	J2	J	AJ	KJ	QJ	JJ	JT	J9	J8	J7	J6	J5	J4	J3	J2											
T	AT	KT	QT	JT	TT	T9	T8	T7	T6	T5	T4	T3	T2	T	AT	KT	QT	JT	TT	T9	T8	T7	T6	T5	T4	T3	T2											
9	A9	K9	Q9	J9	T9	99	98	97	96	95	94	93	92	9	A9	K9	Q9	J9	T9	99	98	97	96	95	94	93	92											
8	A8	K8	Q8	J8	T8	98	88	87	86	85	84	83	82	8	A8	K8	Q8	J8	T8	98	88	87	86	85	84	83	82											
7	A7	K7	Q7	J7	T7	97	87	77	76	75	74	73	72	7	A7	K7	Q7	J7	T7	97	87	77	76	75	74	73	72											
6	A6	K6	Q6	J6	T6	96	86	76	66	65	64	63	62	6	A6	K6	Q6	J6	T6	96	86	76	66	65	64	63	62											
5	A5	K5	Q5	J5	T5	95	85	75	65	55	54	53	52	5	A5	K5	Q5	J5	T5	95	85	75	65	55	54	53	52											
4	A4	K4	Q4	J4	T4	94	84	74	64	54	44	43	42	4	A4	K4	Q4	J4	T4	94	84	74	64	54	44	43	42											
3	A3	K3	Q3	J3	T3	93	83	73	63	53	43	33	32	3	A3	K3	Q3	J3	T3	93	83	73	63	53	43	33	32											
2	A2	K2	Q2	J2	T2	92	82	72	62	52	42	32	22	2	A2	K2	Q2	J2	T2	92	82	72	62	52	42	32	22											

Esempio 3 – Consentito



Questo materiale è mirato esclusivamente a suggerire se giocare o meno la mano, oppure un mix dei due in proporzione non definita, in caso di *unopened pot*. Nonostante usi il termine "rilancio" quando suggerisce di giocare, non sono presenti riferimenti all'azione di vedere (call), di conseguenza non distingue tra le due azioni. È stato convertito in meno di nove matrici 13x13, per cui rientra tra i materiali consentiti.

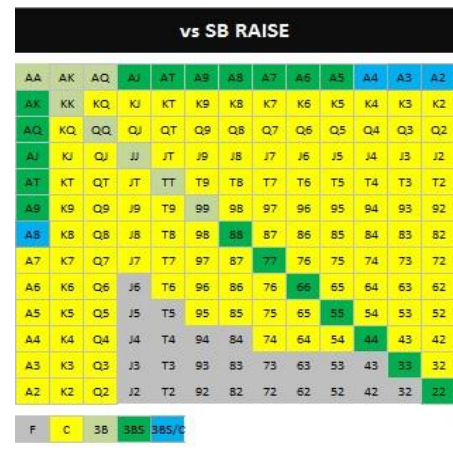
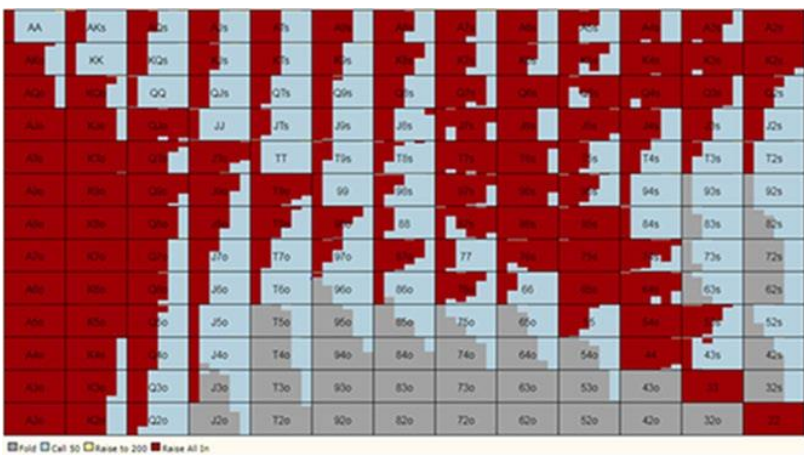
Esempio 1 - Proibito quando il client è in uso

Nash Pusher													Nash Caller														
	A	K	Q	J	T	9	8	7	6	5	4	3	2		A	K	Q	J	T	9	8	7	6	5	4	3	2
A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
K	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	19.9	19.3	K	20	20	20	20	20	20	17.6	15.2	14.3	13.2	12.1	11.4	10.7
Q	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	16.3	13.5	12.7	Q	20	20	20	20	20	16.1	13.0	10.5	9.9	8.9	8.4	7.8	7.2
J	20	20	20	20	20	20	20	20	18.6	14.7	13.5	10.6	8.5	J	20	20	19.5	20	18.0	13.4	10.6	8.8	7.0	6.9	6.1	5.8	5.6
T	20	20	20	20	20	20	20	20	11.9	10.5	7.7	6.5	T	20	20	15.3	12.7	20	11.5	9.3	7.4	6.3	5.2	5.2	4.8	4.5	
9	20	20	20	20	20	20	20	20	14.4	6.9	4.9	3.7	9	20	17.1	11.7	9.5	8.4	20	8.2	7.0	5.8	5.0	4.3	4.1	3.9	
8	20	18.0	13.0	13.3	17.5	20	20	20	20	18.8	10.1	2.7	2.5	8	20	13.8	9.7	7.6	6.6	6.0	20	6.5	5.6	4.8	4.1	3.6	3.5
7	20	16.1	10.3	8.5	9.0	10.8	14.7	20	20	20	13.9	2.4	2.1	7	20	12.4	8.0	6.4	5.5	5.0	4.7	20	5.4	4.8	4.1	3.6	3.3
6	20	15.1	9.6	6.5	5.7	5.2	7.0	10.7	20	20	16.3	2.3	2.0	6	20	11.0	7.3	5.4	4.6	4.2	4.1	4.0	20	4.9	4.3	3.8	3.3
5	20	14.2	8.9	6.0	4.1	3.5	3.0	2.6	2.4	20	20	2.4	2.0	5	20	10.2	6.8	5.1	4.0	3.7	3.6	3.6	3.7	20	4.6	4.0	3.6
4	20	13.1	7.9	5.4	3.8	2.7	2.3	2.1	2.0	2.1	20	2.2	1.8	4	18.3	9.1	6.2	4.7	3.8	3.3	3.2	3.2	3.3	3.5	20	3.8	3.4
3	20	12.2	7.5	5.0	3.4	2.5	1.9	1.8	1.7	1.8	1.6	20	1.7	3	16.6	8.7	5.9	4.5	3.6	3.1	2.9	2.9	2.9	3.1	3.0	20	3.3
2	20	11.6	7.0	4.6	2.9	2.2	1.8	1.6	1.5	1.5	1.4	1.4	20	2	15.8	8.1	5.6	4.2	3.5	3.0	2.8	2.6	2.7	2.8	2.7	2.6	15

Una singola tabella "Nash Pusher" complessa come quella sopra non può essere convertita in meno di nove matrici 13x13 dove si consiglia se giocare (ad. es. push) o meno, o un mix delle due opzioni. Di conseguenza, da sola è proibita.

Una tabella "Nash Pusher" singola è proibita, oltre che per i motivi indicati sopra, anche perché suggerisce cosa fare in una situazione diversa da un *unopened pot*.

Esempi 2 e 3 - Proibito quando il client è in uso



L'esempio qui sopra fa distinzione tra vedere e rilanciare, oltre a fornire le proporzioni relative alle due opzioni. Per questi due motivi, il suo utilizzo non è consentito mentre il client è aperto.

La tabella qui sopra fornisce suggerimenti su come giocare un *opened pot* e su azioni specifiche oltre giocare/non giocare. Per questi due motivi, il suo utilizzo non è consentito mentre il client è aperto.

Reporter dello stato di gioco

1.1) Strumenti o servizi che riportano semplicemente le informazioni basilari sullo stato del gioco, come pot odds o la forza assoluta di una mano.

2.3) Strumenti o servizi che eseguono calcoli avanzati delle equity, ad esempio simulatori range vs range, ICM o programmi basati sugli equilibri di Nash.

3.2) Qualsiasi strumento o servizio che offre consigli in tempo reale sull'azione da compiere interpretando lo stato di gioco attuale (un 'bot').

I reporter dello stato di gioco sono strumenti che ricavano informazioni sullo stato di gioco corrente e le presentano ai giocatori.

Possono essere estratte solo le informazioni riportate di seguito.

- Informazioni disponibili prima della distribuzione delle carte.
- Piatto in gioco e dimensione delle puntate, ma solo per calcolare:
- le pot odds esplicite;
- le dimensioni di stack/piatti allo scopo di convertirle in un'altra unità di misura, ad esempio, in grandi bui.
- Le carte personali e quelle comuni, ma solo per calcolare:
 - forza assoluta della mano di un giocatore (ad es. "doppia coppia, jack e cinque")
 - probabilità in termini percentuali di realizzare una mano (ad es. 36,5% di ottenere un colore prima dello showdown)
 - probabilità in termini percentuali di vincere contro tutte le carte personali possibili (ad es. equity rispetto a una carta casuale)
 - probabilità in termini percentuali di vincere contro una determinata mano iniziale (ad es. equity dell'all-in)

È inoltre possibile usare i reporter dello stato di gioco anche per segnalano le azioni precedenti nel corso di una mano. Ad esempio, i dati relativi ai seguenti elementi sono tutti consentiti:

- dead cards
- azioni sui turni precedenti
- valori relativi alle tempistiche di reazione

Tuttavia, lo strumento in uso non può formulare analisi o interpretazioni su tali dati. Lo strumento deve limitarsi a mostrare i dati in una forma alternativa. Lo strumento non può fornire alcun tipo di interpretazione, commento o consiglio. Ad esempio, gli strumenti riportati di seguito sarebbero proibiti.

- Strumenti che forniscono qualsiasi tipo di consiglio, diretto (ad es. "ti conviene passare") o indiretto (ad es. "questa è una situazione negativa" o "sei nella zona rossa").
- Qualsiasi strumento che cambia il colore del testo mostrato in base alle pot odds di un giocatore e al fatto che siano superiori o inferiori all'equity rispetto a una determinata mano.
- Qualsiasi strumento che mette a confronto la mano iniziale di un giocatore con una tabella delle mani iniziali stabilita internamente e che restituisca informazioni del tipo "è in zona 3" di una graduatoria delle mani stabilita dall'utente; lo stesso discorso vale nel caso in cui restituisca informazioni del tipo "è in zona 2" di gruppi di mani disponibili pubblicamente, come, ad esempio, i sistemi Sklansky e Malmuth.

Database per il monitoraggio dei giocatori e HUD

1.3) Strumenti o servizi che monitorano e visualizzano statistiche numeriche durante il gioco, ma utilizzano solo informazioni accumulate da te tramite il gioco in prima persona. Esistono inoltre limiti quantitativi alle statistiche mostrate durante il gioco: ad esempio i dati non possono essere classificati in base al valore di una carta. Ci sono anche limiti funzionali agli strumenti e servizi che

mostrano le statistiche durante il gioco: ad esempio, non possono cambiare automaticamente le statistiche mostrate in base allo stato del gioco o alle tendenze degli avversari.

Stabiliamo che ci siano due componenti principali in questi pacchetti di software.

- 1) L'applicazione di monitoraggio stessa, che analizza la cronologia delle mani, salva le informazioni in un database e restituisce report mirati su richiesta dell'utente.
- 2) Gli Heads-Up Display (HUD), che recuperano informazioni di gioco relative alle statistiche dei giocatori attualmente al tavolo. Tra questi ci sono solitamente pannelli informativi che vengono sovrapposti al tavolo di poker, ma che possono anche fornire qualsiasi tipo di informazione (in una finestra esterna o in qualsiasi altro modo) relativa ai giocatori che stanno prendendo parte alla sezione di gioco attuale.

Non esistono praticamente restrizioni a ciò che le applicazioni di monitoraggio possono fare con i dati in termini di cosa, come e quando vengono visualizzati, ammesso che:

- l'applicazione di monitoraggio non venga utilizzata esclusivamente per copiare le funzioni di un HUD altrimenti proibito;
- i dati principali contengano solo informazioni provenienti dalle mani a cui l'utente finale ha partecipato personalmente. (Permettiamo alle applicazioni di monitoraggio di importare un numero limitato di cronologie delle mani osservate (fino a 30 per sessione di gioco), al fine di inizializzare i dati dell'HUD prima che il gioco cominci. Questa funzione deve essere controllata con attenzione e non deve essere utilizzabile dagli utenti finali in nessun caso. La mancata osservanza di questo requisito comporterà la proibizione dello strumento).

Ciò include la modifica dei file di note del giocatore presenti nel client sulla base di criteri stabiliti dall'utente, operazione che è consentita, a condizione che non venga eseguita in tempo reale, e in un modo che replichi il funzionamento dell'HUD.

Agli HUD è consentito quanto segue.

- Mostrare una quantità illimitata di statistiche numeriche sulla frequenza di determinate azioni svolte dal giocatore corrispondente, a patto che i dati siano calcolati a partire dalle mani a cui l'utente finale ha personalmente partecipato.
- Includere funzionalità di visualizzazione popup di tipo HUD per mostrare ulteriori dati statistici.
- Modificare il colore di una determinata statistica in base a due soglie diverse. Ad esempio, un HUD può mostrare una statistica VPIP in rosso se il valore è inferiore al 20%, in bianco se è compreso tra il 20% e il 30% e in verde se è superiore al 30%. Tuttavia, le soglie devono essere valori grezzi e non possono essere calcolati in modo dinamico né basarsi su percentili di popolazione.

**Ciò significa che le statistiche devono essere conteggi approssimativi di eventi che si verificano/opportunità che un evento si verifichi, e non corretti tramite il ricorso ad altre informazioni, come ad esempio le tendenze basate sulla popolazione.*

Agli HUD non è consentito quanto segue.

- Presentare dati statistici suddivisi in base al valore delle carte. Ad esempio, un parametro come FREQUENZA AGGRESSIONE è accettabile, mentre FREQUENZA AGGRESSIONE SU BOARD PROGETTO COLORE non lo è. In modo simile, NUMERO DI AKO IN CASO DI 3-BET non è accettabile.

- Cambiare dinamicamente in base a qualsiasi informazione sullo stato di gioco attuale, a parte il formato di gioco e i nomi utente degli avversari. Ad esempio, è proibita la modifica delle statistiche mostrate in base alla dimensione degli stack o alla posizione al tavolo.
- Cambiare dinamicamente in base alle tendenze del giocatore/dell'avversario. Ad esempio, è proibita mostrare il messaggio PASSA CON CBET solo per i giocatori che effettuano fold frequenti in caso di continuation bet.
- Valutare, contrassegnare, suddividere in categorie o giudicare in base a stereotipi i giocatori osservando le loro tendenze.
- Mostrare rappresentazioni grafiche di più di un data point numerico. Ad esempio, i grafici di dispersione con i valori delle puntate e la forza delle mani sono proibiti, mentre una rappresentazione della statistica VPIP di un giocatore tramite indicatore di temperatura da 0 a 100 è autorizzata.
- Mostrare statistiche o informazioni non basate sui dati corrispondenti dell'avversario.

Ad esempio, è proibito mostrare qualsiasi tabella delle mani.

Script per la scelta del tavolo e la ricerca del posto

3.6) Qualsiasi strumento o servizio che mira a manipolare la scelta degli avversari nei giochi in cui non è possibile scegliere un tavolo specifico a cui giocare, ad esempio gli Spin & Go.

3.7) Qualsiasi strumento o servizio per la selezione dei tornei che filtra o ordina i tornei disponibili, o automatizza/semiautomatizza il processo di partecipazione ai tornei disponibili, in base alle statistiche o ai dati di gioco degli avversari.

3.8) Qualsiasi strumento o servizio per la selezione efficiente dei cash game.

Sono proibiti tutti quegli strumenti o servizi progettato per migliorare l'efficienza della scelta dei cash game.

Gli script di scelta e partecipazione a tornei che si limitano a esplorare la lobby del poker, scegliendo nello specifico singoli tornei a cui partecipare, sono permessi, a condizione che le funzioni di filtro, selezione o partecipazione non siano basate su dati relativi agli avversari. I dati relativi agli avversari includono, a titolo di esempio, statistiche di gioco, vincite, categorizzazioni e note.

Ad esempio, sono autorizzati i seguenti strumenti per la selezione dei tavoli o script per la ricerca del posto.

- Qualsiasi strumento che iscrive un utente al successivo torneo Spin & Go disponibile quando i tornei Spin & Go attivi dell'utente sono al di sotto di un determinato numero.
- Qualsiasi strumento che sovrappone a una lobby dei tornei di Sisal le statistiche medie dei giocatori nei giochi, a condizione che tali statistiche provengano da una fonte di dati consentita.
- Qualsiasi strumento che pianifica l'inserimento di un utente in una lista di attesa globale, ad esempio quelle usate per gli Spin & Go, allo scopo di evitare altre categorie di giocatori.
- Qualsiasi strumento che registra un utente in modo semiautomatico o automatico ai cash game.
- Qualsiasi strumento che sovrappone le statistiche degli avversari alla lobby dei cash game di Sisal.

Ad esempio, sono proibiti i seguenti strumenti per la selezione dei tavoli o script per la ricerca del posto.

- Qualsiasi strumento che classifica i tornei disponibili in ordine di situazione vantaggiosa, basandosi sui dettagli degli avversari iscritti.
- Qualsiasi strumento che esegue l'accesso a un Sit & Go heads-up solo se un determinato avversario non è presente nella lista dei giocatori da evitare.
- Qualsiasi strumento che invia automaticamente un avviso all'utente se avversari specifici o un determinato numero di avversari di una lista stanno giocando.

Analizzatori di mani o situazioni

2.1) Qualsiasi strumento o materiale di riferimento che offre consigli che vanno oltre un livello di base, ad esempio grandi insiemi di tabelle con raccomandazioni che non si limitano alla scelta sulla convenienza di giocare una mano in piatti su cui nessuno ha ancora puntato.

2.2) Qualsiasi strumento o servizio che esegue calcoli avanzati delle equity, ad esempio simulatori range vs range, ICM o programmi basati sugli equilibri di Nash.

L'utilizzo di strumenti che analizzano specifiche cronologie delle mani o consentono di creare situazioni definite dall'utente, allo scopo di eseguire simulazioni o confronti basandosi su modelli di giocatori, è vietato mentre il client è aperto. Vale a dire, non è possibile accedere ai seguenti calcoli mentre il client è aperto:

- Equity di una mano specifica rispetto a una serie di mani non casuale;
- Equity di una serie di mani rispetto a un'altra serie di mani;
- Valore distribuito di una mano in tutte le combinazioni di flop possibili;
- Soluzione di uno scenario specifico basata sugli equilibri di Nash;
- Confronto del valore atteso relativo a diverse decisioni di giocatori;
- Equity ICM per situazioni di torneo specifiche (È permesso un calcolo una tantum dell'ICM dello stack di chips attuale rispetto all'equity del torneo al fine di facilitare un accordo nel torneo);
- Come verrebbe gestita una determinata mano o situazione da un modello di giocatore o un motore IA.

Domande frequenti

D. Cosa devo fare affinché il mio programma venga inserito ufficialmente nel vostro sito?

R. Invia un'e-mail a info@sisal.it con i dettagli su come ottenere e utilizzare il tuo strumento, nonché un elenco il più dettagliato possibile sulle funzioni disponibili. Valuteremo il programma e, successivamente, lo inseriremo sul nostro sito.

D. Fornite un'API agli sviluppatori per passare i dati sullo stato del gioco a strumenti di terze parti?

R. No. Estrarre informazioni rilevanti è una sfida di programmazione che gli sviluppatori devono superare in modo indipendente.

D. Posso limitare le funzionalità che sono proibite in tempo reale in modo che il mio strumento/servizio sia sempre consentito?

R. Sì Alcuni sviluppatori preferiscono evitare che il loro strumento/servizio sia proibito mentre il client è aperto o che i propri giocatori vengano avvertiti sulle conseguenze in caso di uso improprio del software. Se sei in grado di rilevare in modo efficace quando un client di Sisal è aperto e a limitare la funzionalità proibita (disabilitando funzioni specifiche o chiudendo il software) durante questo periodo di tempo, il tuo strumento/servizio verrà inserito tra quelli consentiti sempre.

D. In che modo le restrizioni sull'utilizzo degli HUD interagiscono con la modifica del profilo HUD selezionato dal giocatore?

R. Il passaggio a diversi profili HUD viene trattato in modo simile al cambiamento dinamico di un singolo profilo HUD. Permettiamo il cambio automatico di un profilo HUD tra una mano e l'altra solo in base a un cambiamento negli avversari o nel formato di gioco. Allo stesso modo, permettiamo di modificare un profilo HUD, a metà mano o in qualsiasi altro momento, premendo un tasto di scelta rapida, purché si tratti di una mappatura a uno a uno del tasto di scelta rapida per il profilo HUD e non basata su alcuna logica di gioco. In tal senso, il cambiamento di un profilo HUD viene trattato in modo simile alla navigazione su un HUD a comparsa, poiché entrambi sono eseguiti dall'utente.

D. Come trattate le versioni meno recenti di un software che non sono più conformi?

R. Idealmente, vorremmo che tutti i software obsoleti fossero costretti ad essere aggiornati a una versione conforme. Tuttavia, è noto che tale funzionalità non è inclusa in tutti i software. In tal caso, indichiamo esplicitamente quale versione del software è consentita per l'utilizzo in qualsiasi momento.

Monitoreremo e terremo traccia dell'utilizzo di versioni non conformi singolarmente, avvisando i giocatori del loro uso improprio.

Avviso

Allo scopo di mantenere un ambiente di gioco imparziale, le nostre politiche sono soggette a revisione e modifiche in qualsiasi momento. Anche se cercheremo di fare il possibile per avvisare i giocatori in caso di modifiche significative, spetta a questi ultimi consultare le nostre politiche aggiornate, disponibili sul nostro sito web: <https://www.sisal.it/poker/regolamenti>

In caso di dispute, la decisione della direzione è da considerarsi definitiva.