

Regole dei tornei

Queste regole si applicano ai tornei sulla nostra piattaforma.

Le regole dei tornei qui esposte sono complementari ai Termini generali e non intendono sostituirli. In caso di discrepanza tra le regole dei tornei e i Termini generali, questi ultimi avranno la precedenza.

Nota: le regole 1,5, 2,4 e 2,5 sono rilevanti solo per i tornei che usano i bui e/o il bottone del dealer.

1. Aspetti generali

1.1

Considereremo l'interesse del torneo e la sua correttezza come priorità assoluta al momento di prendere decisioni. Circostanze insolite possono, in alcune occasioni, richiedere decisioni che favoriscano la correttezza rispetto alle regole tecniche.

1.2

Tutti i tornei iniziano esattamente all'ora indicata nella lobby dei tornei. Ci riserviamo il diritto di posticipare o annullare un torneo senza alcun preavviso.

1.3

È possibile trovare informazioni importanti su ogni torneo (comprese la struttura dei bui, la durata dei round, le informazioni su rebuy e pause) selezionando e facendo doppio clic sul torneo nella lobby (computer) e cliccando sul torneo stesso tramite la lobby (dispositivo portatile). Ci riserviamo il diritto di modificare i parametri di qualsiasi torneo in qualsiasi momento senza preavviso.

1.4

I posti vengono assegnati casualmente. Non sono consentite modifiche all'assegnazione dei posti.

1.5

Il bottone verrà posizionato al posto 1 all'inizio del gioco.

1.6

Nei tornei Fixed Limit sono permessi una puntata e tre rilanci. Non ci sono limiti al numero di rilanci permessi in tornei Pot Limit e No Limit.

1.7

I premi verranno assegnati come spiegato nella lobby dei tornei, eccetto quando viene raggiunto un accordo (si veda la regola 8.1) o il torneo viene annullato (si veda la nostra politica per l'annullamento dei tornei in basso). La struttura dei premi non viene determinata finché la registrazione non è chiusa e non è terminato il periodo di rebuy e/o add-on.

1.8

Per poter effettuare il rebuy in un torneo rebuy, il giocatore deve avere i fondi disponibili sul suo account. I fondi attualmente in gioco in altre partite **non** sono considerati disponibili.

1.9

Registrazione tardiva: la registrazione tardiva è disponibile per la maggior parte dei tornei. La durata del periodo di registrazione tardiva varia, ma viene sempre mostrata sul ticket del torneo nella lobby Posto rapido, nel pannello delle informazioni della scheda Tornei e nel titolo della lobby dei tornei per quel torneo. La durata della registrazione tardiva si riferisce ai minuti dell'orologio (non al tempo di gioco effettivo dall'inizio del torneo). Per esempio, se un torneo inizia alle 09:00 e ha 90 minuti di registrazione tardiva, la registrazione chiuderà alle 10:30. La registrazione tardiva si chiuderà in anticipo se vengono eliminati abbastanza giocatori da cominciare l'assegnazione dei premi.

Attenzione: ai giocatori è consentito partecipare al torneo solo una volta, a meno che non vi sia un'opzione di re-entry, come specificato nella lobby dei tornei. Un giocatore che usi più account per entrare più volte in un singolo torneo commette un'infrazione punibile con penalità come avvertimenti, squalifica dal torneo, espulsione dalla nostra piattaforma.

1.10

Annullamento della registrazione: nella maggior parte dei tornei è possibile annullare la registrazione fino a un orario specificato nella lobby di ogni torneo, che può variare a seconda degli eventi. I giocatori che hanno vinto i propri posti tramite un evento satellite possono annullare la registrazione se nell'evento è consentito; tuttavia riceveranno soldi da torneo (T-Money) o un ticket di accesso in cambio del proprio posto. I soldi da torneo sono crediti utilizzabili per effettuare il buy-in in un altro dei nostri tornei.

Alcuni satelliti terminano dopo l'inizio del torneo obiettivo, ma durante la registrazione tardiva. In casi del genere, i vincitori del satellite prenderanno posto direttamente all'evento obiettivo alla conclusione del satellite.

Nota: i tempi di registrazione e annullamento della registrazione possono variare e non tutti i tornei permettono l'annullamento della registrazione. Controlla la lobby dei tornei e la finestra delle informazioni sul torneo per conoscere i dettagli di registrazione per ogni torneo. Ci riserviamo il diritto di alterare gli orari di registrazione e annullamento della registrazione senza preavviso.

I giocatori che si autoescludono durante un torneo multigiornata potranno comunque completare eventuali tornei già in corso ai quali stanno partecipando. Questo significa anche che i giocatori che richiedono l'autoesclusione dal gioco sulla nostra piattaforma dopo essersi qualificati per il Day 2 di un torneo multigiornata potranno comunque giocare nei giorni successivi di quel torneo, anche dopo l'inizio del loro periodo di autoesclusione. I giocatori che scelgono di non giocare nei giorni successivi non riceveranno alcun rimborso.

I giocatori che richiedono l'autoesclusione durante un torneo a fasi, non potranno completare la successiva fase del torneo. Valuta se puoi giocare il torneo nella sua interezza prima di accedere alla prima fase.

2. Eliminazioni

2.1

Solitamente il torneo termina quando un giocatore accumula tutte le chips in gioco o quando tutti i giocatori rimasti ricevono lo stesso premio (per esempio, se il torneo assegna cinque premi identici, può terminare quando rimangono cinque giocatori).

2.2

Se due o più giocatori vengono eliminati nella stessa mano, il giocatore con più chips all'inizio della mano sarà al posto più alto in graduatoria. Se tutti i giocatori hanno iniziato la mano con la stessa quantità di chips, avranno la stessa posizione e qualsiasi premio verrà ripartito equamente tra loro. Durante il gioco "una mano alla volta" (illustrato nella regola 2.3 di seguito), due giocatori eliminati durante un'unica mano "sincronizzata" vengono trattati come eliminati simultaneamente, anche se si trovano a tavoli differenti. L'ordine di eliminazione viene poi basato sulla comparazione degli stack.

2.3

In alcuni momenti del torneo (per esempio quando il premio in denaro aumenta in modo significativo con l'eliminazione dei giocatori) e quando è rimasto più di un tavolo, il torneo può essere giocato "hand for hand" ("una mano alla volta"). Ciò significa che se un tavolo finisce la sua mano prima degli altri tavoli, quel tavolo aspetta che anche gli altri tavoli finiscano per distribuire la mano successiva.

2.4

Per i nostri tornei utilizziamo la regola dello spostamento in avanti del bottone. Secondo questa regola nessun giocatore riceve il bottone due volte di seguito e, alla fine di ogni mano, il bottone procede in senso orario. Di conseguenza, quando i giocatori vengono eliminati, potrebbero esserci giocatori che ottengono una sospensione da uno o entrambi i bui. Poiché tali situazioni sono casuali, nessun giocatore riceve alcun vantaggio nel lungo periodo.

2.5

Quando rimangono due giocatori al tavolo finale, il giocatore che ha il bottone metterà il piccolo buio ed agirà per primo.

2.6

Man mano che i giocatori vengono eliminati dal torneo, il software bilancia i tavoli per assegnare i posti disponibili e assicurare una distribuzione equa (o per lo meno la più equa possibile) del numero di giocatori attivi. Il bilanciamento dei tavoli è casuale e, sebbene sia raro, potrebbe portare un giocatore a mettere più grandi bui di seguito. I giocatori spostati individualmente per bilanciare i tavoli verranno, se possibile, messi in posizioni simili relativamente ai bui. Quando è stato eliminato un numero sufficiente di giocatori, i restanti giocatori verranno riuniti al 'tavolo finale'.

3. Pause

3.1

Il programma delle pause per un torneo si trova nella sezione 'Info torneo' della finestra 'Struttura' che può essere aperta dalla lobby dei tornei. La durata e l'orario delle pause può variare a seconda dell'evento. Offriamo due tipi di pausa, spiegati a continuazione.

- a. Tornei con pause sincronizzate, che si svolgono 55 minuti dopo lo scoccare dell'ora. Per esempio, nel caso di un torneo che inizia alle 07:25, le pause potrebbero aver luogo alle 07:55, 08:55, 09:55 e così via, ogni ora fino alla fine del torneo. Ci possono essere tornei, inoltre, in cui le pause sincronizzate hanno luogo solo ogni due ore. Per esempio, nel caso di un torneo di questo tipo, se l'orario di inizio è previsto per le 08:35, le pause potrebbero aver luogo alle 8:55, alle 10:55 e così via, ogni due ore.

Nei tornei rebuy di questo tipo in cui sono permessi add-on, ci sarà una breve pausa aggiuntiva (in genere di tre minuti) alla conclusione del periodo di rebuy per far sì che avvenga l'add-on.

- b. Altri tornei andranno in pausa ad intervalli regolari durante il gioco. Per esempio, un torneo che comincia alle 07:25 può andare in pausa dopo ogni ora di gioco; in tal caso la prima pausa comincerebbe alle 08:25.

In tutti i casi il torneo aspetterà il completamento della mano in tutti i tavoli prima di cominciare il periodo di pausa. Pertanto in alcuni tavoli la pausa durerà di più rispetto ad altri.

Nota che non tutti i tornei offrono pause (per esempio, eventi Hyper-Turbo ed alcuni Heads-Up o Shootout).

4. Disconnessioni e sit-out

4.1

Partecipando a un torneo, i giocatori accettano il rischio di disconnessioni da Internet dovute a problemi relativi al collegamento tra il proprio dispositivo e i server, nonché a ritardi, blocchi o altri problemi con il proprio dispositivo o connessione.

- a. Non ci assumiamo alcuna responsabilità per l'eventuale disconnessione dei giocatori, eccetto nel caso di guasti ai server.
- b. Ogni utente è ritenuto responsabile per il corretto funzionamento della propria connessione Internet, ma al contempo proviamo a tutelare i giocatori che subiscono una disconnessione durante le fasi finali di un torneo con soldi veri, consentendo del tempo extra in caso disconnessione (**DET**).
- c. Se un giocatore esaurisce il tempo durante una mano, che sia in stato di connessione o di disconnessione, la sua mano si considera passata se deve compiere un'azione. In assenza di azioni da compiere, si considera che il giocatore abbia fatto check.
- d. Se un giocatore non si collega prima dell'inizio di una mano, gli verranno distribuite le carte e verranno messi i bui e/o l'ante. Non esistono regole contro la scelta di sit-out: un giocatore che opta per il sit-out continuerà a puntare bui e ante, e a ricevere carte. Due o più giocatori non possono accordarsi per fare un sit-out simultaneamente, sia allo stesso tavolo sia in tavoli diversi.
- e. Negli eventi di tipo Shootout e heads-up, se tutti i giocatori al tavolo sono disconnessi e/o in sit-out per un gran numero di mani (solitamente 250 mani nei tornei con soldi veri), il match si concluderà automaticamente ed il giocatore con il maggior numero di chips avanzerà al round successivo.

Nei normali tornei multi-tavolo, il DET è disponibile solo al tavolo finale. Il DET è strutturato come indicato di seguito.

- Prima azione: 240 secondi
- Seconda azione: 120 secondi
- Terza azione: 60 secondi
- Quarta azione (e successive): non viene aggiunto tempo extra, ma mentre il giocatore è 'al tavolo', ha a disposizione il tempo normale per agire prima di passare.

Per i tornei Sit & Go con meno di 45 giocatori, il DET sarà disponibile a partire da quando il torneo avrà raggiunto il numero di giocatori che andranno a premio, più uno. Il DET è strutturato come indicato di seguito.

- Prima azione: 120 secondi
- Seconda azione: 60 secondi
- Terza azione (e successive): non viene aggiunto tempo extra, ma mentre il giocatore è 'al tavolo', ha a disposizione il tempo normale per agire prima di passare.

Nel caso dei tornei Heads-up, il DET è disponibile nel corso di tutto il torneo. Il DET è strutturato come indicato di seguito.

- Prima azione: 120 secondi
- Seconda azione: 60 secondi
- Terza azione (e successive): non viene aggiunto tempo extra, ma mentre il giocatore è 'al tavolo', ha a disposizione il tempo normale per agire prima di passare.

Per tutte le azioni qui sopra, il giocatore rimane 'al tavolo' dopo aver passato, perciò riceverà la quantità di tempo indicata quando è il suo turno di agire.

Nota che per tutti i tornei il DET viene ripristinato ogni volta che l'utente si riconnette. Quindi, se un giocatore si trova al tavolo finale di un evento multitavolo, si disconnette con 30 secondi per agire e poi si riconnette, avrà a disposizione 240 secondi per la successiva azione.

Durante il periodo in cui il sistema sta attendendo un giocatore disconnesso, il timer del torneo (che aumenta i livelli dei bui) viene fermato.

Nota: le regole descritte sopra possono variare a seconda del torneo. È possibile che il DET non venga fornito per ogni torneo; ci riserviamo il diritto di modificare queste regole senza preavviso.

5. Chat

5.1

I giocatori, che siano o meno coinvolti nella mano, non possono commentarla fino a quando l'azione non sia conclusa. I giocatori hanno l'obbligo di proteggere gli altri giocatori nel torneo in qualsiasi momento. Discutere delle carte scartate o delle possibilità della mano non è consentito. In caso di violazione possono essere applicate delle sanzioni ai giocatori responsabili.

6. Gioco disonesto

6.1

Il poker è un gioco individuale, non di squadra. Qualsiasi azione o parola intesa ad aiutare un altro giocatore è ritenuta scorretta ed è vietata. Il gioco scorretto, come in caso di soft play (giocare in modo non aggressivo contro un determinato giocatore) e chip dumping (perdere intenzionalmente chips in favore di un determinato giocatore), potrebbe comportare dei provvedimenti, inclusa la chiusura dell'account stesso. Appliciamo dei controlli di routine nelle partite per verificare la presenza di violazioni delle regole e per assicurare l'integrità del gioco.

6.2

Salvo rare eccezioni (descritte di seguito), un giocatore può utilizzare un solo account durante un torneo e non può passare il proprio posto a un altro giocatore durante l'evento. Le violazioni di questa regola potrebbero portare a penalizzazioni che vanno dall'avvertimento alla squalifica dal torneo, fino all'esclusione dalla nostra piattaforma.

Gli esempi relativi alle eccezioni alla regola sopra riportata riguardano circostanze impreviste e serie che vanno oltre il controllo del giocatore.

Esempi di situazioni che sono sotto il controllo del giocatore e sono pertanto da ritenersi **proibite** sono:

- a. Andare a letto lasciando che qualcun altro finisca il torneo.
- b. Iscrivere ad un torneo prima di partire per un viaggio organizzato in precedenza chiedendo ad un amico di giocare con il proprio account durante il periodo di assenza.
- c. Decidere di terminare un torneo a casa di un amico, poi chiedere all'amico di prendere il controllo dell'account mentre si viaggia a casa sua.
- d. Partecipare con un amico allo stesso torneo e mettersi d'accordo affinché, nel caso lui venga eliminato per primo, continui a giocare con l'account dell'altro.
- e. Il partner è fuori città per il weekend, ma lascia la sua password. La persona a cui ha lasciato le credenziali effettua l'accesso con il proprio account e con quello del partner per partecipare con entrambi al medesimo torneo.
- f. Un giocatore raggiunge le fasi finali di un torneo e qualcuno gli offre del denaro per prendere il suo posto. Il giocatore permette che l'altro effettui l'accesso con il suo account o accetti di finire il torneo seguendo le istruzioni che lui gli dà.

Esempi di situazioni che non sono sotto il controllo del giocatore e sono pertanto da ritenersi **consentite**, sempre che di esse possa essere data prova, includono:

- a. Un temporale causa un'interruzione di corrente e un giocatore chiede ad un amico di prendere il controllo del suo account mentre cerca una soluzione.
- b. Il figlio di un giocatore si ammala e deve recarsi in ospedale, così chiede ad un amico di prendere il controllo del suo account.
- c. Un giocatore sta partecipando a un torneo e, per ragioni legate al suo ISP, perde la possibilità di connettersi da casa. Chiama un amico e gli chiede di prendere il controllo del suo account mentre cerca una soluzione.

7. Problemi del server

7.1

In caso di guasto al server, le mani in corso su ogni tavolo verranno ripristinate e ricominciate. Il conteggio delle chips di ogni giocatore verrà ripristinato all'ammontare dell'inizio della mano. In circostanze speciali, quando un torneo deve essere annullato per via di un arresto anomalo o altre ragioni, i giocatori verranno risarciti in base alla politica per l'annullamento dei tornei (vedi sotto).

8. Accordi

8.1

Gli accordi sono consentiti nei tornei, a meno che non venga specificato diversamente nella lobby dei tornei.

- a. Se tutti i giocatori rimanenti in un torneo si accordano per dividersi il premio in denaro con una formula di loro scelta, accetteremo tale accordo, trasferiremo i fondi al

termine dell'evento e invieremo le ricevute di trasferimento a tutte le parti coinvolte nell'accordo.

- b. Se tutti i giocatori rimasti desiderano concludere un accordo, possono selezionare la casella 'Discuti un accordo' sotto la scheda 'Info' nell'area di chat del tavolo. Se tutti i giocatori al tavolo premono il pulsante, il tavolo verrà messo automaticamente in pausa al completamento della mano attuale e il servizio clienti riceverà un avviso. Un rappresentante si presenterà al tavolo per assicurare il corretto svolgimento dell'accordo. Non possiamo garantire che un membro dello staff arriverà immediatamente, anche se verrà fatto tutto il possibile per evitare ritardi.
- c. Gli accordi non sono possibili in tutti i tornei, ma quando lo sono, la casella 'Discuti un accordo' sotto la scheda 'Info' risulta disponibile al tavolo finale.
- d. Non prenderemo alcuna posizione in merito alla decisione, ma assumeremo il ruolo di facilitatori per assicurare che ogni giocatore acconsenta pienamente prima di provvedere a eseguire i termini dell'accordo in base alle condizioni riportate sopra.
- e. Ci riserviamo il diritto di richiedere che per ogni accordo vengano lasciati dei soldi 'sul tavolo' come premio per il primo posto. Tale denaro di solito non supererà il 5% del montepremi complessivo del torneo e servirà a garantire l'integrità del completamento del torneo. L'importo di denaro da lasciare in gioco, qualora vi sia, sarà generalmente specificato nel messaggio presente nella lobby dei tornei.
- f. I giocatori possono decidere di lasciare più denaro 'sul tavolo' per il primo classificato o per altri giocatori.
- g. Il raggiungimento di un accordo totale è responsabilità dei giocatori. In assenza di supervisione al tavolo da parte del personale di supporto, le registrazioni della chat potrebbero non essere sufficienti a convalidare l'accordo. Tuttavia, possiamo agire per far rispettare l'accordo se è stato accettato chiaramente da tutte le parti.
- h. Soltanto i giocatori presenti nel tavolo finale possono accordarsi sul denaro e tutti gli accordi devono includere tutti i giocatori rimasti.
- i. Gli accordi saranno applicati soltanto ai tornei con soldi veri.
- j. I giocatori possono discutere tutti gli accordi che desiderano. Se i giocatori lo richiedono, il nostro staff potrà proporre **ICM**, **Chip Count** o **Even Split** come possibili accordi ai giocatori.
 - **ICM** sta per 'Independent Chip Model', un metodo per calcolare la parte di montepremi rimanente che spetta a ciascun giocatore, in base al chip count, ai premi rimasti (meno eventuale denaro 'sul tavolo'), e alla probabilità che ogni giocatore vinca ciascun premio rimasto nel torneo. Questo è il metodo predefinito che verrà offerto ai giocatori.
 - **Chip Count** è una distribuzione dei premi rimasti (meno eventuale denaro 'sul tavolo') unicamente in base al conteggio delle chips.
 - Un **Even Split** divide i premi rimasti (meno eventuale denaro 'sul tavolo') tra tutti i giocatori.

Tutti i dati relativi agli accordi forniti dal nostro staff non saranno definitivi finché tutti i giocatori non avranno chiaramente raggiunto un accordo nella finestra di chat. Se lo desiderano, i giocatori possono

discutere se modificare queste cifre; il nostro staff si occuperà di ripetere in chat l'accordo raggiunto e di chiedere il consenso ai giocatori rimasti.

- k. "I giocatori sono tenuti a giocare normalmente i match heads-up, indipendentemente dall'identità dei loro avversari. Andare all-in alla prima mano indipendentemente dalle proprie carte, il chip dumping o altre azioni classificate come 'anormali' sono proibite. Le violazioni di questa regola potrebbero comportare dei provvedimenti, inclusa l'esclusione dalla nostra piattaforma. Questa regola non si applica per il match finale di un torneo heads-up programmato."

Non sono consentiti accordi per i punti leaderboard di torneo o leaderboard Sit & Go. Tale azione potrebbe portare alla revoca di tutti i punti leaderboard assegnati a tutti i giocatori del torneo coinvolti nell'accordo.

9. Taglie

9.1

In alcuni tornei speciali un premio in denaro verrà assegnato per l'eliminazione di alcuni o tutti i partecipanti. Un giocatore che elimina uno di questi avversari vince la relativa taglia.

Esistono tre tipi di torneo con taglia (bounty):

Knockout: viene messa una taglia su ciascun giocatore. I giocatori vincono un premio per ogni giocatore che riescono a eliminare. Nei Progressive Knockout il bonus aumenta man mano che elimini giocatori.

Team Pro: una taglia viene messa su ogni membro del Team Pro iscritto al torneo.

Speciali: una taglia viene messa su un particolare giocatore iscritto al torneo.

La taglia viene riscattata dal giocatore che si aggiudica il 'piatto rilevante' per la mano in questione, sia esso piatto principale o secondario. 'Piatto rilevante' significa il piatto in cui il giocatore su cui è stata messa la taglia è andato all-in e ha perso le sue ultime chips.

Esempio:

Daniel (100 chips), Barry (200 chips), Vanessa (400 chips) e Jake (1000 chips), sono coinvolti in una mano di un torneo No Limit.

Daniel si dichiara all-in e Barry, Vanessa e Jake vedono la puntata. Il piatto per il quale concorre Daniel è conosciuto come piatto principale (main pot). Si continua adesso a puntare creando un primo piatto secondario (side pot).

Barry si dichiara a sua volta all-in. Vanessa e Jake vedono. Da questo momento in poi le puntate dei giocatori che hanno ancora disponibilità di chips (Vanessa e Jake) formeranno un secondo piatto secondario.

Vanessa dichiara all-in e Jake vede.

Barry mostra la mano migliore, aggiudicandosi il piatto principale ed il primo piatto secondario creato. Elimina inoltre Daniel, ricevendo quindi la taglia su quest'ultimo.

Jake mostra la seconda mano migliore vincendo il secondo piatto secondario ed elimina

Vanessa riscattando la taglia su di lei.

Nota: nonostante Barry avesse la mano migliore in assoluto, la sua posta in gioco non gli permetteva di coprire l'intera posta di Vanessa ma solo una parte di essa. Per tale ragione, la taglia sull'eliminazione di Vanessa non viene assegnata a Barry ma a Jake, che riusciva a coprire invece l'intera posta di Vanessa.

9.2

In una variante split pot come Omaha Hi/Lo o Stud Hi/Lo, la taglia sarà sempre assegnata alla miglior mano Hi. Questo perché un giocatore non può mai essere eliminato solo da una mano Lo.

9.3

Nel caso in cui due giocatori dovessero mostrare la stessa identica mano vincente e dividere il 'piatto rilevante' per una o più taglie (o, nel caso di una variante split pot come descritta dalla regola 9.2, dividere la porzione Hi del piatto), ogni taglia per l'eliminazione dei giocatori sarà divisa equamente tra i vincitori. Nel caso di cifre indivisibili, i centesimi dispari verranno assegnati a turno ai giocatori nelle posizioni iniziali.

9.4

Quando un giocatore su cui esiste una taglia vince il torneo:

1. in un torneo Knockout riscatta la taglia su se stesso;
2. in un torneo con taglie speciali e con taglie su membri del Team Pro dove il giocatore su cui viene messa una taglia speciale o Team Pro vince il torneo, la taglia viene annullata.

9.5

Se un torneo pubblicizza una taglia su un particolare giocatore che però alla fine non prende parte alla competizione, la taglia viene di conseguenza annullata.

9.6

Ai giocatori non è consentito accordarsi sull'eliminazione di un qualsiasi giocatore al fine di riscattare la relativa taglia. Tale comportamento è una violazione delle regole al pari della collusione e potrebbe risultare in una squalifica dei trasgressori o ad altre penalizzazioni. Per maggiori informazioni, consulta le regole 6.1 e 6.2 qui sopra.

10. Annullamenti

Nel caso siamo costretti ad annullare un torneo per qualsiasi ragione, proveremo a compensare i giocatori nel modo più equo e giusto possibile. Esistono tre diversi metodi di compensazione, a seconda delle esatte circostanze e del momento in cui avviene l'annullamento. La scelta del metodo da applicare viene effettuata a totale discrezione dalla direzione del torneo.

10.1

Rollback: in questo caso, il torneo verrà riportato indietro come se non fosse mai iniziato. Ai giocatori che si erano registrati al torneo verrà rimborsato il buy-in ed eventuali altre spese (come rebuy, add-on e knockout). Inoltre, il buy-in viene restituito nello stesso esatto formato in cui è stato effettuato. Per esempio, se hai acquistato l'ingresso a un torneo usando T€10 e €15 in denaro, ti saranno restituiti T€10 e €15.

10.2

Roll forward (nessun giocatore a premio): se un torneo viene annullato e mettiamo in atto un "roll forward" prima che qualsiasi giocatore si sia aggiudicato un premio, restituiremo a ogni giocatore rimasto la quota di partecipazione da lui sostenuta per il torneo (comprese eventuali taglie), dopodiché divideremo il montepremi in base alla seguente formula: il 50% del montepremi viene equamente distribuito tra tutti i giocatori rimasti e il rimanente 50% viene ripartito proporzionalmente in base al chip count.

10.3

Roll forward (giocatori a premio): se un torneo viene annullato e i giocatori si sono già aggiudicati dei premi, restituiremo a ogni giocatore rimasto la quota di partecipazione da lui sostenuta per il torneo (comprese eventuali taglie), dopodiché divideremo il montepremi in base alla seguente formula: ogni giocatore riceve il premio minimo non ancora corrisposto al momento dell'annullamento e il resto del montepremi viene ripartito proporzionalmente in base al chip count.

I tornei Sit & Go heads-up (S&G HU) vengono gestiti diversamente a causa della loro natura particolare. Ad esempio, se un giocatore rimane connesso mentre un altro giocatore non lo è, il primo può di fatto vincere il torneo mentre il secondo è offline. Per questa ragione, qualora ritenessimo che un torneo S&G HU sia stato influenzato significativamente da un periodo di inattività del nostro sito, ci riserviamo il diritto di realizzare una distribuzione in base al conteggio delle chip.

10.4

Se viene annullato un torneo con montepremi garantito, rimborseremo soltanto i buy-in totali, non l'importo garantito.

10.5

Se viene annullato un torneo con taglie fisse o con taglie sui Team Pro, rimborseremo solo il montepremi normale (e il montepremi knockout, se applicabile), non le taglie corrispondenti.

10.6

Nel caso di tornei in cui, oltre a premi in denaro, sia prevista l'assegnazione di ticket, ingressi a satelliti o premi materiali, verrà rimborsato solo l'importo corrispondente ai premi in denaro. I premi che non siano in denaro non verranno inclusi nelle procedure di roll forward o rollback.

10.7

Ci riserviamo il diritto di modificare i pagamenti per l'annullamento e questa politica.

11. Tornei heads-up

In un torneo heads-up, i giocatori competono in un evento su vari round contro una serie di avversari, fino alla propria eliminazione o alla sconfitta dell'ultimo avversario rimasto. I dettagli precisi della struttura del torneo e del relativo montepremi sono disponibili nella lobby dei tornei.

11.1

A meno che un torneo non inizi esattamente con 2, 4, 8, 16, 32, 64 o 128 giocatori, alcuni giocatori del torneo heads-up avranno accesso diretto al round successivo. Gli altri giocatori si confronteranno in una partita di primo round addizionale, e il torneo raggiungerà i 2, 4, 8, 16, 32 o 64 giocatori prima di procedere al secondo round. Nessun giocatore accederà a turni successivi automaticamente dopo il primo round. Questi accessi diretti sono assegnati al field di iscritti in modo casuale.

12. Tornei con premi immediati

I tornei con premi immediati funzionano come i normali tornei con una sola importante eccezione:

- una volta raggiunta la zona premi, tutti i giocatori interessati riceveranno istantaneamente l'importo minimo in denaro specificato nella struttura dei premi del torneo.
- Al tavolo comparirà un messaggio popup in cui si avvisano tutti i giocatori che hanno ricevuto un premio.
- Il torneo proseguirà poi come di consueto. Se un giocatore viene eliminato da un torneo (o lo vince), sul suo account verrà accreditato un secondo pagamento corrispondente all'eventuale differenza tra l'importo minimo in denaro già ricevuto e il premio totale guadagnato. Se non è stato vinto un premio superiore, non ci saranno ulteriori pagamenti.

Grazie al premio iniziale del torneo reso disponibile immediatamente, i giocatori avranno più opzioni a disposizione per utilizzare le proprie vincite.