



### Regole generali.

Qui tratteremo dei punti secondo le regole internazionali, usate per esempio nelle World Series of Poker e nell'European Poker Tour.

Valore delle singole carte e dei semi.

Il poker prevede l'utilizzo di un solo mazzo di carte anglo-francesi per un totale di 52 carte.

I valori delle carte sono 13, che in ordine di valore crescente sono: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, T (10), J, Q, K e A che però assume, a seconda della specialità giocata un valore che ora è il più alto, ora il più basso.

Le carte poi presentano 4 semi, ogni seme ha 13 carte tutte di valore diverso: come è ovvio il totale delle carte risultate dal prodotto del numero dei semi per quello dei diversi valori è 52. Al fine di determinare la forza di un punto i semi risultano fra loro equivalenti, nel senso che un A di quadri non vale di più di un A di picche e un Re varrà sempre più di una Regina indipendentemente dal seme delle due carte.

### Regole per la determinazione il punto.

#### Criteri generali.

Per determinare quale punto si è riusciti a legare si debbono seguire, in ordine, i seguenti criteri:

- una mano di poker è composta solo e solamente da 5 carte;
- quindi si determina quale combinazione di 5 carte si ha legato;
- nel caso vi siano più punti uguali si debbono considerare le singole carte e
- se nemmeno in questo caso è stato possibile determinare il punto migliore essi sono dichiarati equivalenti.

#### Confronto.

Il confronto fra le mani per determinare la più forte va fatto seguendo gli stessi criteri per determinarli.

#### Procedimento logico.

Per determinare quale tipo di combinazione è stato legato in una mano si devono seguire il seguente procedimento:

- si appura se i semi sono uguali;
- si appura se le carte sono in sequenza (ossia i 5 valori sono consecutivi senza interruzioni, per esempio 3,4,5,6,7, ma non 4,5,6,7,9).
- se non hanno il seme uguale e non sono in sequenza si individuano le eventuali carte di ugual valore.

#### Confronto dei kicker.

Se è richiesto dalla situazione (il pareggio di punti di giocatori diversi) si andrà al confronto dei kicker delle mani in questione, ossia delle carte spagliate: queste sono quelle che non hanno altre carte di stesso valore nella mano.

Il kicker è sempre la carta spagliata di maggior valore: se questa fosse comune alle mani in analisi, si confronteranno le successive carte spagliate di maggior valore ad oltranza, sino a che non sarà possibile determinare la mano vincente.

Se pure i kicker sono uguali allora le mani sono uguali ed è pareggio.



### Scala dei punteggi.

Di seguito sono elencati in ordine decrescente i punti del poker nei giochi "high", ossia quelli che prevedono l'assegnazione del piatto alla mano più forte e nei giochi "lowball" ossia in quelli in cui vince la mano più debole.

Le mani sono ordinate in scala tale che la prima batte tutte le altre, mentre l'ultima viene battuta da tutte.

Quando vengono indicate le mani le carte vengono poste da sinistra verso destra seguendo il seguente criteri in quest'ordine:

- vengono messe a partire da sinistra quaterne, quindi terne e coppie in quest'ordine e
- se non vi fossero carte di ugual valore, allora vanno ordinate a partire da sinistra in ordine decrescente secondo il loro valore.

Tale ordine è solo convenzionale e non è determinante ai fini della valutazione del punteggio, in base al principio secondo il quale "la carta canta" (in inglese: "cards speak for themselves"). Ciò significa che per la determinazione del punto è indifferente qualsiasi azione dei giocatori.

Scala reale (royal flush).

La scala reale, in inglese "royal flush" (letteralmente "colore reale"), è in assoluto il punto più forte.

Esso è formato dalle 5 carte più alte di un solo seme. Sono dunque possibili solo 4 tipi di scale reali, una per ognuno dei quattro semi. Nelle specialità che prevedono l'Asso solo come carta di valore minimo, naturalmente, non possono esserci scale reali.



Questa è una scala reale di cuori.

Le quattro scale reali sono equivalenti fra loro.

**Scala a colore (straight flush).**

La scala a colore (letterale traduzione dell'inglese "straight flush") è composta da 5 carte in sequenza dello stesso seme. In molte specialità del poker l'asso può aprire la scala (precedendo il 2 o la diversa carta più bassa del mazzetto) oppure chiuderla (seguendo il Re): quando l'asso apre la scala essa è detta scala minima, quando la chiude essa è detta scala massima.

La scala reale può essere vista come scala a colore con l'Asso come carta alta.



Questa è una scala a colore nella quale il 5 è la carta più alta. In questo caso l'asso apre la scala e quindi assume il valore minimo. In caso di più scale a colore vince quella con la carta più alta; in caso di ulteriore parità esse sono equivalenti

**Poker (four of a kind).**

Il poker, in inglese "four of kind" (letteralmente quaterna), è un punto formato da 4 carte di stesso valore più una carta spagliata.



Questo è un poker di Re.

In caso di più poker vince quello di valore maggiore; in caso di parità<sup>[1]</sup> si va al confronto del kicker.

**Full (full house).**

Un full è composto da tre carte di stesso valore (tris) più due carte di un altro valore (coppia).



Questo è un full di Regine su Due.

In caso di più full vince quello con la terna più alta; in caso di parità si confrontano le coppie. Se anche le coppie si equivalgono le mani sono equivalenti.



### Colore (flush).

Un colore è un punto formato da 5 carte tutte dello stesso seme non in sequenza.



Questo è un colore di picche Re alto.

In caso di più colori vince quello con la carta più alta; se questa è uguale per entrambi si confronta la seconda carta più alta di entrambi, poi la terza, la quarta e la quinta. Se tutte e cinque le carte sono uguali, i due colori sono equivalenti.

### Scala (straight).

Una scala è formata da 5 carte tutte in sequenza e non tutte dello stesso seme. Valgono le stesse considerazioni riguardo l'asso già prese analizzando la scala a colore.



Questa è una scala asso alta.

In caso di più scale vince quella con la carta più alta, se ambo le scale hanno gli stessi valori è pareggio.

### Tris (three of a kind).

Un tris è composto da 3 carte di stesso valore e da due carte spagliate. Nelle specialità a carte comunitarie vengono distinti due tipi di tris: il "set" e il "trip". Il primo, a differenza della seconda, viene legato usando una sola carta comunitaria.



Questo è un tris di 5.

In caso di più tris vince quello che presenta la terna con carte di valor maggiore. Se le terne fossero equivalenti[1] si va al confronto dei kicker.

### Doppia coppia (two pair).

Una doppia coppia è composta da due carte di un valore, da altre due carte di un altro valore e da una carta spagliata.



Questa è una doppia coppia di 7 e 4. Solitamente quando la si dichiara si dice "doppia al 7".

In caso di più doppie coppie vince quella colla coppia più alta. Se hanno la coppia di maggior valore uguale, vince il punto con la seconda coppia più alta. Se ancora non bastasse si va al confronto del kicker.

### Coppia (one pair).

Una coppia è formata da due carte di stesso valore e da altre 3 carte di diverso valore.



Questa è una coppia di 10.

In caso di più coppie vince quella di maggior valore. Se sono uguali le coppie, si va al confronto dei kicker.

### Carta isolata o carta alta (high card, no pair).

Questo punto, in inglese high card (carta alta) o no pair (nessuna coppia), ha diversi nomi. Comunemente corrisponde all'espressione "avere nulla", o "avere niente", "nessun punto" ecc.

Esso è composto da 5 carte di seme diverso tutte di valore diverso e non in sequenza.



Questo Re vale come carta isolata.

In caso di più mani di "carte isolate" vince quella con la carta più alta. Se questa è uguale si va al confronto dei kicker.