

Swiss Poker Sport Association
Auf der Mauer 1
CH-8001 Zürich



SPSA
swiss poker sport association

Regolamento per il funzionamento della Swiss Poker League

Versione italiana

Valido dal 29 giugno 2022



Il presente regolamento disciplina l'organizzazione della Swiss Poker League, la lega sportiva della Swiss Poker Sport Association (SPSA), sulla base degli statuti.

I	DISPOSIZIONI GENERALI.....	3
1	Principi.....	3
2	Scopo.....	3
II	STRUTTURA.....	3
3	Stagione.....	3
4	Divisioni.....	4
5	Classifica finale.....	4
6	Ritiro e riammissione.....	4
III	MODALITÀ COMPETIZIONE.....	5
7	Eleggibilità.....	5
8	Squadra di giocatori.....	5
9	Regole del concorso.....	5
10	Squadre.....	6
11	Anello di competizione.....	6
12	Comunicazione.....	6
13	Abbigliamento.....	7
IV	ARENAS.....	7
14	Principi.....	7
15	Requisiti.....	7
16	Materiale.....	8
17	Personale.....	8
18	Diritti di marketing.....	8
V	DISPOSIZIONI FINALI.....	9
19	Differenze di testo.....	9
20	Entrata in vigore.....	9



I DISPOSIZIONI GENERALI

1 Principi

- 1 Con il nome di "Swiss Poker League", la SPSA organizza una lega di poker con lo scopo di una competizione sportiva tra i concorrenti e il divertimento degli spettatori.
- 2 Il presente regolamento disciplina l'organizzazione della Swiss Poker League. Le questioni disciplinari sono disciplinate dal regolamento etico della SPSA.
- 3 Se non diversamente specificato, le competizioni sportive della lega si basano sulle regole e i regolamenti della Poker Tournament Directors Association (TDA).
- 4 Come tutte le competizioni SPSA, la Swiss Poker League è disciplinata dalle regole del regolamento etico SPSA. Le autorità nominate nel regolamento etico decidono sulle violazioni specifiche e sulle sanzioni.
- 5 L'organizzazione della Swiss Poker League è la responsabilità generale del Consiglio della SPSA. Può delegare l'organizzazione o parti di essa a terzi, in particolare ai comitati pertinenti.
- 6 La partecipazione alla lega è aperta a tutti i membri nell'ambito di questo regolamento.
- 7 I membri della SPSA e tutti i partecipanti alla Swiss Poker League non hanno alcun diritto legale nei confronti della SPSA derivante dal suo funzionamento. La SPSA può modificare o cancellare gli eventi della Swiss Poker League a sua esclusiva discrezione. Questo si applica in particolare ai casi di forza maggiore.

2 Scopo

- 1 Lo scopo della Swiss Poker League è di:
 - a.) offrire ai suoi membri una piattaforma per una competizione sportiva leale,
 - b.) per determinare le migliori squadre di poker della Svizzera,
 - c.) per offrire agli spettatori un intrattenimento emozionante,
 - d.) avvicinare lo sport del poker al pubblico come sport mentale,
 - e.) per operare la promozione della gioventù e
 - f.) fornire agli sponsor uno spazio pubblicitario interessante.

II STRUTTURA

3 Stagione

- 1 La stagione della Swiss Poker League consiste in 20 giorni di partite.
- 2 In linea di principio, inizia alla fine di agosto e dura fino a maggio dell'anno successivo. Alla fine dell'anno, il gioco viene sospeso per una pausa invernale.
- 3 Il calendario esatto delle partite sarà fissato all'inizio della stagione. Può deviare dal programma generale in casi giustificati.
- 4 In casi particolarmente giustificati, soprattutto in caso di forza maggiore, possono essere effettuate deviazioni dal calendario dei campionati anche durante la stagione.



4 Divisioni

- 1 La Swiss Poker League è composta da una o più divisioni. Le classi di gioco sono formate sulla base della forza di gioco precedente e hanno lo scopo di assicurare che atleti di forza simile si incontrino nelle competizioni della lega.
- 2 La prima divisione si chiama "National League A" ed è composta da 10 squadre.
- 3 La seconda divisione sarà chiamata "Lega Nazionale B" e sarà composta da 10 squadre.
- 4 Se necessario, si formeranno altre divisioni nazionali o regionali.

5 Classifica finale

- 1 La classifica del campionato è determinata dai punti cumulativi segnati dai giocatori di una squadra nelle competizioni. Se due squadre sono a pari punti, la squadra che ha ottenuto più 1° posti sarà posizionata più in alto. Se anche questi sono uguali, il 2° posto raggiunto conta, ecc.
- 2 La squadra prima classificata della Lega Nazionale A diventa campione svizzero.
- 3 La squadra prima classificata della National League A può utilizzare anche il titolo di campione svizzero se proviene dal Principato del Liechtenstein. Se la vittoria nel campionato qualifica la squadra per le competizioni internazionali, possono essere applicate disposizioni diverse.
- 4 Le tre squadre prime classificate in tutti i campionati nazionali tranne la National League A saranno promosse al campionato superiore successivo.
- 5 Le ultime tre squadre di ogni divisione saranno retrocesse alla divisione immediatamente inferiore.
- 6 L'iscrizione e i premi in denaro per ogni divisione saranno pubblicati all'inizio di ogni stagione.
- 7 Se una squadra non adempie correttamente all'obbligo di fornire atleti in forma per i giorni di gara, il diritto al premio in denaro sarà ridotto del 10% per ogni atleta mancante al giorno.
- 8 Se in una stagione si può giocare meno del 25% delle giornate di partite previste, la stagione non sarà valutata e non ci saranno cambi di squadre per la stagione successiva per motivi sportivi.

6 Ritiro e riammissione

- 1 Le squadre che vengono sciolte o che volontariamente o involontariamente non partecipano al gioco della stagione successiva saranno sostituite da squadre che avanzano.
- 2 Le squadre nuove nella lega saranno aggiunte alla divisione nazionale o regionale applicabile più bassa nell'ordine della loro registrazione.



III MODALITÀ COMPETIZIONE

7 Eleggibilità

- ¹ Tutti i membri della SPSA che adempiono ai loro obblighi nei confronti della SPSA possono partecipare alla Swiss Poker League.
- ² Ogni membro può iscrivere più di una squadra alla Swiss Poker League, a condizione che tutte le squadre siano in grado di soddisfare adeguatamente i loro obblighi. Il Consiglio può stabilire la stessa o una diversa tassa d'iscrizione per membro per l'iscrizione di squadre aggiuntive come per la prima squadra.
- ³ Per partecipare ad una stagione, è necessario presentare un'iscrizione scritta alla Segreteria Generale entro il termine di iscrizione. Si deve utilizzare il modulo previsto a questo scopo.
- ⁴ La SPSA può rifiutare la partecipazione di una squadra alla Swiss Poker League in casi giustificati.

8 Squadra di giocatori

- ¹ Al momento dell'iscrizione, ogni squadra deve registrare la sua squadra attuale. Si tratta di un minimo di 2 e un massimo di 10 giocatori.
- ² Oltre ai giocatori, può essere nominato un team manager. Questa persona può, ma non deve essere la stessa persona di un giocatore. Se il team manager non è registrato come giocatore, non può essere utilizzato come giocatore nelle competizioni della Swiss Poker League.
- ³ Qualsiasi persona che non sia stata bandita dalla SPSA può essere iscritta come giocatore. La cittadinanza dei giocatori è irrilevante per la partecipazione alle competizioni della Swiss Poker League.
- ⁴ Durante la stagione, le squadre possono aggiungere un massimo di quattro giocatori alla loro squadra. Questa nomina deve essere fatta per iscritto e inviata al segretario generale. Se la squadra è già composta da 10 giocatori, il giocatore o i giocatori che lasciano la squadra devono essere nominati.
- ⁵ Successive nomine di giocatori che non sono ancora membri di una squadra della Swiss Poker League possono essere fatte durante la stagione, ma non nei giorni delle partite. Il trasferimento di un giocatore da una squadra all'altra è permesso solo durante il periodo di trasferimento tra due stagioni o durante la pausa invernale.

9 Regole del concorso

- ¹ Prima dell'inizio della stagione, la Commissione Tecnica Sportiva pubblicherà le modalità di gioco per la stagione. Questo include:
 - a.) la variante o le varianti di gioco giocate,
 - b.) distribuzione dei punti per giornata di gara,
 - c.) strutture cieche e temporali e
 - d.) tutte le altre informazioni rilevanti sull'operazione di gioco.
- ² Se una squadra non mette a disposizione nessun giocatore valido in un giorno di gara, riceverà 0 punti in entrambe le tavole. Il Comitato Etico si riserva il diritto di imporre ulteriori sanzioni.



- 3 Se una squadra schiera un solo giocatore valido in un giorno di gioco, riceverà 0 punti su una tavola. Il Comitato Etico si riserva il diritto di imporre ulteriori sanzioni.
- 4 Le istruzioni dei floorman devono essere seguite il giorno della gara.
- 5 Reclami motivati sullo svolgimento del gioco e sulla gestione delle discrepanze possono essere presentati per iscritto al Comitato Etico dopo il giorno del gioco. An jedem Spieltag einer Spielklasse werden an zwei separaten Tischen zwei separate Wertungen geführt. An jedem Tisch spielt ein Spieler pro Team.

10 Squadre

- 1 Ogni squadra deve registrare la propria squadra per il giorno della partita corrispondente con la direzione della partita al momento del check-in. Questa squadra è composta da almeno 2 giocatori della rosa attuale.
- 2 Solo i giocatori che sono elencati nella rosa della squadra possono essere utilizzati il giorno della partita.
- 3 Una squadra può effettuare un massimo di 3 sostituzioni in totale. Una sostituzione è considerata come lo scambio di posto dei due giocatori attivi o la sostituzione di un giocatore con un giocatore dalla panchina.
- 4 Se una squadra ha solo uno o un solo giocatore valido per giocare, non può scambiare i posti.
- 5 Le sostituzioni possono essere annunciate al floorman in qualsiasi momento. Il floorman effettua la sostituzione dopo la mano corrente.
- 6 Se un giocatore diventa inabile a giocare per motivi scusabili, la sostituzione può essere fatta immediatamente come eccezione. Se la squadra ha già fatto tutte le sostituzioni consentite, la pila continua passivamente e viene trattata in modo analogo alla situazione "player away from the table".

11 Anello di competizione

- 1 Il ring di gara - o ring in breve - è l'area centrale dell'arena in cui si svolgono le competizioni sportive.
- 2 L'accesso al ring è limitato ai giocatori attivi per squadra, ai funzionari della SPSA e ad altre persone autorizzate come troupe dei media, personale di servizio o massaggiatori autorizzati.
- 3 I sostituti e i manager della squadra devono rimanere fuori dal ring. Se una squadra ha annunciato una sostituzione sul campo, il giocatore da sostituire deve aspettare che il giocatore da sostituire abbia lasciato il ring prima di entrare nel ring.
- 4 Le persone autorizzate ad entrare nel ring devono essere munite di appositi pass da parte della SPSA.

12 Comunicazione

- 1 Durante le mani in corsa, tutte le comunicazioni tra i giocatori attivi e la loro squadra sono proibite.
- 2 Durante le pause di gioco, i giocatori registrati e il team manager possono conferire.



- 3 L'uso di dispositivi elettronici al tavolo è strettamente proibito. È vietato entrare nel ring con dispositivi elettronici.
- 4 Un'esenzione può essere concessa per i dispositivi medici in consultazione con la SPSA.

13 Abbigliamento

- 1 Tutti i giocatori e i manager della squadra devono indossare il loro abbigliamento di squadra durante tutta la competizione.
- 2 L'abbigliamento sportivo è organizzato dalla SPSA.
- 3 All'inizio della stagione, ogni squadra riceverà, a spese della SPSA, maglie con i colori della propria squadra per tutti gli atleti iscritti in quel momento.
- 4 Le maglie per gli atleti ri-iscritti saranno organizzate dalla SPSA; i relativi costi sono a carico della squadra ri-iscritta.

IV ARENAS

14 Principi

- 1 Le sedi delle competizioni della Swiss Poker League sono denominate arene.
- 2 Ogni membro della SPSA può offrire il proprio locale o un locale di terzi come arena per le competizioni della Swiss Poker League, se soddisfa i requisiti del presente regolamento.
- 3 Le squadre che partecipano alla Swiss Poker League non sono tenute a gestire una propria arena.
- 4 La SPSA può anche organizzare competizioni della Swiss Poker League presso terzi che non sono membri della SPSA.
- 5 La SPSA è libera di distribuire le giornate di gioco della Swiss Poker League tra le arene offerte a sua discrezione. Ove possibile, tiene conto in particolare delle arene di casa dei club del campionato.

15 Requisiti

- 1 Per essere adatto alle competizioni della Swiss Poker League, un'arena deve:
 - a.) offrire un ambiente che assicuri una degna esperienza di poker,
 - b.) permettere la produzione di materiale di immagini e video di alta qualità per uso promozionale, e
 - c.) assicurare la fornitura di cibo e bevande per giocatori e tifosi.
- 2 I requisiti specifici di un'arena, in particolare un'arena per le competizioni della Lega Nazionale A e della Lega Nazionale B, sono elencati nel documento "Anforderungen Arena". Il Segretariato Generale, in consultazione con il Comitato Esecutivo, adatterà questo documento su base continuativa alle esigenze delle operazioni di abbinamento.



16 Materiale

- ¹ Il gestore dell'arena deve fornire il materiale concordato secondo il documento "Requisiti dell'arena" in ogni giorno della partita.
- ² La SPSA fornisce il proprio materiale in conformità con il documento "Requirements Arena".
- ³ La SPSA può, in particolare sulla base di accordi di sponsorizzazione, stipulare un regolamento per l'attrezzatura dell'arena per la durata del giorno della partita.

17 Personale

- ¹ I concessionari e i floorman sono organizzati dalla SPSA.
- ² Se un operatore dell'arena ha membri adatti che possono essere usati come rivenditori, la SPSA li prenderà in considerazione se possibile.
- ³ Il mediatore sarà fornito dalla SPSA.
- ⁴ Il catering per i giocatori e i tifosi sarà organizzato dall'operatore dell'arena. Può incaricare i propri membri attivi, i propri dipendenti o una terza parte di farlo.

18 Diritti di marketing

- ¹ La commercializzazione della Swiss Poker League è un diritto esclusivo della SPSA.
- ² La partecipazione delle squadre della lega e dei gestori dell'arena agli introiti delle sponsorizzazioni viene stabilita dal consiglio nella pianificazione annuale.
- ³ Il diritto esclusivo di utilizzo si applica in particolare anche all'utilizzo di materiale fotografico, sonoro e video.
- ⁴ La SPSA mette a disposizione dei club, nell'ambito della strategia globale, materiale adeguato per immagini, suoni e video.



V DISPOSIZIONI FINALI

19 Differenze di testo

- ¹ Se altre versioni linguistiche del regolamento di lega differiscono dal presente testo in lingua tedesca, prevale la versione in lingua tedesca.

20 Entrata in vigore

- ¹ Il presente regolamento della Lega è stato adottato dal Consiglio di Amministrazione il 29.06.2022 ed entra in vigore immediatamente.

Zurigo, 29.06.2022

Sascha Kouba, Presidente