Politica su strumenti e servizi di terze parti: Guida di riferimento

Ultimo aggiornamento: 21 settembre 2026

Introduzione

Questa guida di riferimento ha lo scopo di integrare le informazioni già disponibili sul sito web di SNAI. 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.

La guida consentirà di:

- approfondire le informazioni presenti nella nostra informativa ufficiale;
- descrivere dettagliatamente cosa possono e non possono fare le tipologie più comuni di strumenti.

Panoramica

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

1) consentiti sempre

2) proibiti solo mentre il client è aperto*

3) proibiti sempre

Gli strumenti della categoria 2) sono, in genere, programmi o servizi che possono essere impiegati per lo studio o per aiutare i giocatori a perfezionare il proprio gioco al di fuori dei tavoli da poker. 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.*

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) Grafici statici e di natura basica, come semplici tabelle con le mani iniziali che indicano quali mani giocare o meno nei piatti non aperti.

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 qualitativi 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 proibita una combinazione di tasti che punti una somma casuale che va da metà a tre quarti del piatto.

Categoria 2 – Proibiti solo mentre il client è aperto

Gli strumenti e servizi riportati di seguito sono proibiti solo mentre il client è aperto.

1) Materiale di riferimento o grafici che offrono 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) Strumenti o servizi progettati specificamente per facilitare l'accesso a materiale di riferimento.

3) Strumenti o servizi che eseguono calcoli avanzati dell'equity, ad esempio strategie GTO, simulatori range vs range (node locking), ICM o programmi basati sugli equilibri di Nash.

4) L'uso di qualsiasi modello di IA per ottenere consigli sull'azione da compiere al tavolo.

5) Qualsiasi soluzione basata sulla Game Theory Optimal (GTO) proveniente da qualsiasi fonte, che si tratti di un sito web, di un servizio in abbonamento, di un server, di un database, ecc.

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, strumenti di auto-fold 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.

    a. L'hosting di streaming in diretta su Twitch e altri servizi analoghi non sono considerati come condivisione di dati di carte personali.

5) La pratica di effettuare data mining di mani e risultati privati (osservando partite senza giocare per costruire un database di resoconti delle mani a cui fare riferimento 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 tavoli che filtri o ordini i giochi disponibili o automatizzi/semiautomatizzi il processo di partecipazione ai giochi disponibili, in base alle statistiche o ai dati di gioco degli avversari. Ad esempio, sono proibiti gli script di ricerca del posto che favoriscono l'accesso a un determinato numero di tavoli che presentano statistiche medie per gli avversari superiori o inferiori a una determinata cifra, o che si basano su etichette di giocatori preassegnate. Sono invece consentiti gli script di ricerca del posto che si limitano a farti accedere a un determinato numero di tavoli disponibili senza considerare gli avversari.

8) L'uso di modelli o strumenti di intelligenza artificiale (IA) per sviluppare qualsiasi tipo di software/strumento contrario alle nostre regole. Ad esempio, l'utilizzo di un modello di intelligenza artificiale (IA) con un comando per sviluppare o modificare un bot di poker è sempre proibito.

9) Qualsiasi strumento o servizio dedicato in grado di estrarre dati dai nostri tavoli per inserirli in un calcolatore avanzato di poker o in un database GTO.

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 categorie, che analizzeremo singolarmente.

- Database delle soluzioni GTO (Game Theory Optimal)
- 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
- Utilizzo dell'intelligenza artificiale
- Software di controllo remoto, macchine virtuali e reti private virtuali (VPN) • Software di condivisione dello schermo, registrazione dello schermo e acquisizione di schermate

Database delle soluzioni GTO (Game Theory Optimal)

Esistono diversi fornitori di servizi che offrono abbonamenti a soluzioni GTO (Game Theory Optimal) pre-risolte sotto forma di database accessibili tramite un'interfaccia utente (solitamente un sito web).

Alcuni giocatori potrebbero inoltre aver pre-risolto autonomamente le proprie soluzioni GTO e averle salvate in locale o su un server.

L'accesso o la consultazione di tali database mentre il client SNAI è aperto sono severamente proibiti.

È irrilevante che la soluzione visualizzata corrisponda o meno allo stato di gioco di un tavolo da poker attualmente aperto nel client SNAI. La visualizzazione di qualsiasi soluzione mentre il client è aperto è considerata una violazione delle nostre regole.

Alcuni fornitori di servizi offrono anche funzionalità che consentono agli utenti di ricalcolare una situazione qualora non corrisponda esattamente a una soluzione pre-risolta. Anche l'utilizzo di tali funzionalità di ricalcolo mentre il client SNAI è aperto è severamente proibito.

Naturalmente, tutti questi database possono essere utilizzati a scopo di studio e formazione ma, in tali occasioni, il software di SNAI non deve essere in esecuzione.

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 contattando il servizio clienti e dichiarando le proprie intenzioni. Queste opzioni verranno raccolte internamente e inviate periodicamente (indicativamente ogni settimana) tramite email a ciascun gestore di servizi, il quale dovrà soddisfare le richieste del giocatore in modo tempestivo e accurato.*

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.

** Se lo ritiene opportuno, ciascun gestore di servizi può creare ulteriori procedure indipendenti, ma tutti i servizi devono perlomeno attenersi a questa procedura.*

Utility di gioco e script per le combinazioni di tasti

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.
- Riposiziona 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.

Materiale di riferimento - Tabelle delle mani iniziali, diagrammi, ecc.

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 tabelle 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.
- 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"*;
- 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.

**"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).*

Il materiale di riferimento **non può**:

- distinguere tra fare call e rilanciare;
- consigliare se giocare o meno in piatti già aperti (opened pots);
- consigliare in che proporzione giocare o meno 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).

SNAI, 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.*

Reporter dello stato di gioco

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 mano 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 segnalare 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 mano casuale.
- Qualsiasi strumento che mette a confronto la mano iniziale di un giocatore con una tabella delle mani iniziali stabilita internamente e restituisca informazioni del tipo "è in zona 3" in una graduatoria delle mani stabilita dall'utente, oppure del tipo "è in gruppo 2" in un raggruppamento di mani disponibile pubblicamente, come ad esempio i gruppi di mani di Sklansky e Malmuth.

Database per il monitoraggio dei giocatori e HUD

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 sessione 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*.

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.

**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.*

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 o il carattere 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 non elaborati 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

Gli script di scelta dei tavoli e ricerca del posto che esplorano semplicemente la lobby del poker, scegliendo nello specifico singoli tavoli o tornei a cui partecipare, sono permessi, a condizione che le funzioni di filtro, selezione o accesso 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.

Sono permessi eventuali strumenti o servizi che adattino l'interfaccia utente per visualizzare solamente le statistiche sui giocatori che partecipano ai giochi, ammesso che tali statistiche non provengano da fonti dati proibite.

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/script che iscriva un utente a cash game che presentano un determinato numero minimo di giocatori seduti.
- Qualsiasi software che mostri in sovrimpressione sul client di SNAI le statistiche medie dei giocatori durante le partite, ricavate dalle mani giocate dall'utente.

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

- 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/script che iscriva un utente a cash game che dispongono di un determinato numero minimo di giocatori seduti, di cui almeno la metà è classificata come "debole" in base a qualsiasi criterio.
- Qualsiasi strumento/script che classifichi i giochi disponibili in ordine di situazione vantaggiosa, basandosi sui dettagli degli avversari iscritti o seduti.
- 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

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 proibito 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*;
- come verrebbe gestita una determinata mano o situazione da un modello di giocatore o un motore IA.

**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*

Utilizzo dell'intelligenza artificiale

L'utilizzo di qualsiasi modello di intelligenza artificiale (IA) o strumento basato sull'IA durante una partita di poker su SNAI è proibito qualora l'utente fornisca informazioni su una partita in corso e richieda consigli, raccomandazioni o indicazioni sull'azione da compiere.

È inoltre severamente proibito l'utilizzo dell'IA per creare, sviluppare, modificare o fornire supporto a qualsiasi strumento che violi le nostre regole. Ad esempio, non è consentito utilizzare uno strumento di IA per sviluppare un bot di poker, neppure come progetto personale o sperimentale.

Software di controllo remoto, macchine virtuali e reti private virtuali (VPN)

L'utilizzo di qualsiasi tipo di software di controllo remoto, macchine virtuali o reti private virtuali (VPN) non è di per sé severamente proibito. Tuttavia, qualora ritenessimo che uno qualsiasi di questi strumenti venga utilizzato allo scopo di mascherare una violazione delle nostre regole o di eludere i nostri sistemi di rilevamento, lo considereremo uno strumento proibito a tutti gli effetti.

Ciò significa che adotteremo provvedimenti severi nei confronti di qualsiasi account che utilizzi tali strumenti in assenza di un evidente motivo legittimo. Tali provvedimenti includono la chiusura permanente dell'account e l'eventuale confisca dei fondi.

Software di condivisione dello schermo, registrazione dello schermo e acquisizione di schermate

Non proibiamo di per sé l'utilizzo di software di condivisione dello schermo, registrazione dello schermo o acquisizione di schermate. Sappiamo che i giocatori onesti potrebbero avere motivi validi per utilizzare questi tipi di software mentre giocano a poker online.

Tuttavia, questi strumenti possono anche essere impiegati per agevolare la violazione delle nostre regole, ad esempio consentendo a un'altra persona di visualizzare la partita, fornire assistenza o contribuire in altro modo a un'attività proibita.

Qualora accertassimo che uno qualsiasi di questi strumenti venga utilizzato per barare, favorire attività scorrette o eludere le nostre regole, considereremo il suo utilizzo un'attività proibita e potremo adottare provvedimenti nei confronti dell'account.

Domande frequenti

Sul vostro sito web non è più presente un elenco dei programmi consentiti e proibiti. Per quale motivo?

L'elenco degli strumenti sul nostro sito web non è mai stato esaustivo, la nostra intenzione non è mai stata quella di fornire una lista completa. Inoltre, alcuni strumenti venivano utilizzati molto raramente. Considerando l'evoluzione delle modalità di distribuzione e utilizzo dei software, abbiamo deciso di rimuovere tali elenchi dal nostro sito web.

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

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

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

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. Hanno attivato una funzione che disabilita determinate caratteristiche potenzialmente in violazione delle nostre regole mentre il software di SNAI è in esecuzione. Abbiamo deciso di avvertire tutti i giocatori che utilizzano uno strumento dotato di funzionalità proibite, indipendentemente dal fatto che tali funzionalità siano disabilitate. Si tratta di una modifica alla nostra politica per la quale non prevediamo alcun impatto rilevante sui giocatori.

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 all'indirizzo http://www.SNAI.com/poker/room/prohibited/

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