

INMENTE - REGULAMENTO DE TORNEIO DE POKER

Este é o regulamento de torneios de poker da ADTP. Ele segue o padrão internacional de regulamento da TDA. A ADTP é composta de profissionais de salas de poker de todo o Brasil cujo objetivo é redigir um conjunto de regras padronizadas para torneios de poker. As regras da ADTP a seguir complementam as regras deste torneio.

PROGRAMAÇÃO

Domingo 05/02 com início às 13 horas.

DIRETOR DO TORNEIO

Satochi Tokuda

Buy in: R\$ 70,00 - 10.000 fichas (quando pago antecipadamente em conjunto com algum torneio alimentador) ou R\$ 100,00 isoladamente;

Rebuy: R\$ 100,00 Stack 10.000 fichas ilimitado até o sexto nível;

Blinds: 20 minutos

O tempo de blind poderá ser reajustado para o bom andamento do torneio.

Late Register até o sexto nível de blinds.

CASH GAME estará disponível paralelamente a partir das 12:00 do dia 05/02;

PREMIAÇÃO (50% da arrecadação)

Campeão 25%

2º lugar 20%

3º lugar 15%

4º lugar 10%

5º lugar 8%

6º lugar 6%

7º lugar 4%

8º lugar 4%

9º lugar 4%

10º lugar 4%

INFORMAÇÕES

Satochi (11) 99625-2121

CONCEITOS GERAIS

1. EQUIPE DE SUPERVISÃO / FLOOR: A equipe de supervisão deverá considerar o melhor interesse da disputa e a justiça como maiores prioridades no processo de tomada de decisão.

Circunstâncias incomuns podem exigir que uma decisão, no interesse da justiça, tome precedência sobre as regras técnicas. A decisão do pessoal de direção e supervisão do torneio é final.

2. RESPONSABILIDADE DO JOGADOR: É responsabilidade dos jogadores: conferir os dados de sua inscrição e designação de assentos; proteger as suas cartas; tornar as suas intenções claras; acompanhar a ação da mesa; agir na sua vez; defender o seu direito de agir; manter suas cartas visíveis; manter suas fichas empilhadas corretamente; permanecer à mesa quando com uma mão viva; fazer-se ouvir quando houver um erro acontecendo; pedir tempo quando justificável; mover-se para outra mesa rapidamente; respeitar à regra de “um jogador por mão”; conhecer e respeitar as regras; seguir a etiqueta apropriada e, em geral, contribuir com a organização do torneio.

3. TERMINOLOGIA OFICIAL PARA TORNEIOS DE POKER: Termos de apostas oficiais são declarações simples, inconfundíveis, feitas em momento oportuno, como: bet (aposta), raise (aumento), call (pagamento), fold (desistir), check (mesa), all-in (todas as fichas), pot (apenas na modalidade pot-limit), e completar. Termos regionais podem atender este padrão. Além disso, os jogadores devem usar gestos com cautela quando enfrentam uma ação; bater levemente na mesa é um check (mesa). O uso de linguagem ou gestos fora do padrão é de responsabilidade do jogador, pois pode resultar em uma decisão diferente do pretendido por ele. É responsabilidade do jogador tornar as suas intenções claras. Veja regras 40 e 49.

4. COMUNICAÇÃO: Os jogadores não podem falar ao telefone enquanto estiverem à mesa de poker. Toques do telefone, música, etc. devem ser inaudíveis aos outros jogadores. Regras da casa se aplicam a todas as outras formas de dispositivos eletrônicos.

5. LÍNGUA OFICIAL: Para torneios realizados no Brasil será permitida a utilização do português e do inglês enquanto sentado à mesa. ACOMODANDO JOGADORES; DESFAZENDO E BALANCEANDO MESAS

6. ACOMODAÇÃO ALEATÓRIA E CORRETA: Assentos de torneios e satélites serão designados aleatoriamente. Um jogador que comece o torneio em um assento errado e com o montante correto de fichas será movido para o lugar correto e levará seu stack atual.

7. ALTERNATES, REGISTRO TARDIO E REENTRADAS: Os jogadores em alternates, registros tardios e reentradas receberão stacks completos, serão aleatoriamente acomodados em qualquer posição e jogarão imediatamente, exceto se sentados entre o small blind e o botão.

8. NECESSIDADES ESPECIAIS: Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível.

9. DESFAZENDO MESAS: Jogadores de uma mesa que foi desfeita terão seus novos assentos designados através de um processo duplo de randomização. Podem preencher qualquer assento, incluindo o big blind, small blind ou o botão. O único lugar no qual não receberão uma mão é quando ocuparem um lugar vazio entre o botão e o small blind. Veja o anexo de exemplos.

10. BALANCEANDO MESAS E PARALISANDO O JOGO: A) Em jogos de flop e modalidades mistas, ao balancear as mesas, o jogador que será o próximo big blind será movido para a pior posição, incluindo sendo big blind sozinho se necessário, mesmo que isto signifique que o assento terá o big blind duas vezes. A pior posição nunca será o small blind. Em eventos de Stud os jogadores serão movidos por posição (a última posição vazia será a primeira a ser

preenchida). B) Em modalidades mistas (por exemplo, HORSE), quando o jogo mudar de Hold'em para Stud, ao final da última mão de Hold'em o botão será movido para a próxima posição como se a mão continuasse de Hold'em e então será paralisado durante o nível de Stud. O jogador movido durante o nível de Stud será aquele que seria o big blind caso a mão fosse de Hold'em. Quando a modalidade retornar ao Hold'em o botão deve estar na posição na qual foi paralisado. C) A mesa de onde o jogador será movido será especificada por procedimento predeterminado. O jogo deverá ser paralisado em mesas que tenham 3 ou mais jogadores a menos que as demais. 2 D) Em eventos com mesas completas, o jogo deverá ser paralisado em mesas que tenham 3 ou mais jogadores a menos que a mesa com o maior número de jogadores. Em outros formatos (ex: 6-handed e turbos) o jogo será paralisado à critério da direção. O fato de não paralisar o jogo não será motivo para um misdeal e os DTs poderão eleger não paralisar uma mesa à seu critério. À medida que o evento progride, quando administrável e apropriado para o tipo de jogo, as mesas serão mantidas o mais bem equilibradas possível.

11. NÚMERO DE JOGADORES SUGERIDOS NA MESA FINAL: Mesas finais terão o número de jogadores em uma mesa cheia para o evento mais um jogador. (Ex: eventos 9-handed terão 10 na mesa final, Stud 8-handed terão 9, 6-handed terão 7, etc.) Nenhuma mesa final terá mais de 10 lugares. Esta regra não se aplica a eventos heads-up. POTES / SHOWDOWN

12. DECLARAÇÕES. CARTAS FALAM NO SHOWDOWN: As cartas falam para determinar o vencedor. Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão não comprometem no showdown; contudo, qualquer jogador que deliberadamente declarar de forma errônea uma mão poderá ser penalizado. Qualquer jogador, na mão ou não, deve falar se ele acha que um erro está sendo feito na leitura de mãos ou na entrega do pote.

13. ABRINDO AS CARTAS E INVALIDANDO MÃOS VENCEDORAS A) A forma correta de abrir as cartas no showdown é 1) colocar todas as suas cartas abertas e 2) permitir que o dealer e os jogadores possam ler a mão de forma clara. "Todas as cartas" significa que ambas as cartas em Holdem, todas as quatro cartas da mão em Omaha, todas as 7 cartas em 7-stud, etc. B) No showdown o jogador deve proteger a sua mão enquanto aguarda que ela seja lida (veja também regra 60). Se um jogador não mostra totalmente as suas cartas, e então as entrega fechadas pensando que ele ganhou, ele o faz por sua conta e risco. Se as cartas não são 100% identificáveis e a direção decidir que a mão não pode ser claramente lida, o jogador não tem direito ao pote. A decisão do DT sobre se a mão foi suficientemente apresentada é final. C) Dealers não podem matar uma mão que foi mostrada corretamente e obviamente é a mão vencedora.

14. CARTAS VIVAS NO SHOWDOWN Descartar cartas que não foram mostradas corretamente, viradas para baixo, não as torna automaticamente mortas; um jogador poderá mudar a sua vontade e mostrar as cartas para serem lidas desde que estas continuem 100% identificáveis. Cartas são "mortas" pelo dealer quando empurradas para o muck.

15. ABRINDO AS CARTAS PARA ALL-INS: Todas as cartas de todos os jogadores que chegarem ao showdown devem ser viradas para cima (abertas) imediatamente quando ao menos um jogador está all-in e todas as ações de todos os outros jogadores na mão estiverem encerradas. Nenhum jogador que esteja all-in ou que tenha pago todas as apostas existentes poderá esconder a sua mão sem mostrá-la. Todas as mãos do pote principal e dos potes paralelos devem ser mostradas e estarão vivas.

16. ORDEM DO SHOWDOWN SEM ALL-IN: A) Em um showdown sem jogadores all-in, quando as cartas não são espontaneamente expostas ou descartadas, o DT deverá aplicar a ordem do showdown. O jogador que fez a última ação agressiva na última rodada de apostas (última street) será o primeiro a revelar suas cartas. Se não houve apostas na última rodada de apostas, o jogador que seria o primeiro a falar, caso houvesse uma rodada de apostas, deverá mostrar suas cartas primeiro (i.e. primeiro assento à esquerda do botão em jogos de flop, mão alta em stud, mão baixa em razz, etc.). Exceto em casos em que as regras da casa exijam que uma mão seja mostrada na ordem do showdown, um jogador pode decidir não mostrá-las. B) Um showdown sem all-in é dito incontestado se todos os jogadores, exceto um, descartarem as suas mãos fechadas, sem mostrá-las. O último jogador restante com cartas vivas ganhará a mão e não será requerido que ele exiba as suas cartas para receber o pote.

17. SOLICITANDO VER UMA MÃO: A) Jogadores que não estejam mais com as suas cartas no showdown ou que as tenham entregado fechadas ao dealer sem exibi-las, perdem o direito ou privilégio que venham a ter de pedir para ver outras mãos. Mãos que são exibidas a pedido de outro jogador são consideradas vivas e concorrem ao pot. B) Se houve uma aposta no river, qualquer pagador tem o direito inalienável de ver as cartas do agressor a pedido ("a mão que ele pagou para ver") uma vez que este pagador ainda esteja de posse das suas cartas. O critério do Diretor do Torneio será aplicado para todos os outros pedidos como para ver a mão de outro pagador, ou se não houver apostas no river. Veja anexo de exemplos.

18. JOGANDO COM AS CARTAS COMUNITÁRIAS NO SHOWDOWN: Cada jogador deve mostrar todas as suas cartas quando jogando com as cartas comunitárias para concorrer ao pote.

19. CONCEDENDO FICHAS INDIVISÍVEIS: A Fichas indivisíveis serão divididas nas menores denominações possíveis ainda em jogo. A) Em jogos de flop quando houver 2 ou mais mãos altas ou duas ou mais mãos baixas, a ficha indivisível irá para o primeiro jogador à esquerda do botão.

20. POTES PARALELOS: Cada pote paralelo será separado na mesa.

21. POTES CONTESTADOS: O direito de contestar o resultado de uma mão já terminada acaba quando uma nova mão é iniciada. Veja regra #22. Caso uma mão termine durante um intervalo, o direito de contestar o resultado termina 1 minuto após o pote ser entregue ao ganhador da mão. PROCEDIMENTOS GERAIS

22. NOVA MÃO E NOVOS LIMITES : Um novo nível não será anunciado antes que o relógio tenha chegado ao zero. Quando o tempo de nível terminar e um novo nível for anunciado por um membro da organização, o novo nível será aplicado na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro riffle do baralho. Caso seja usado um embaralhador automático, a mão é iniciada quando o botão verde é pressionado num embaralhador automático ou quando houver troca do dealer.

23. CHIP RACE E COLOR-UPS PROGRAMADOS: A) Nos color-ups programados, haverá o chip-race a partir do assento 1, com um máximo de uma única ficha dada a um jogador. Os jogadores não podem ser eliminados de um evento: um jogador que perder a ficha restante em um chip race receberá uma ficha da mais baixa denominação ainda em jogo. B) Os jogadores devem ter suas fichas totalmente visíveis e são incentivados a assistir ao chip race. C) Se após o chip race, o jogador ainda tem fichas de uma denominação removida, elas serão trocadas por denominações atuais só em igual valor. As fichas de denominação removidas que

não completem o total de, pelo menos, o menor valor ainda em jogo, serão retiradas sem compensação.

24. CARTAS E FICHAS MANTIDAS VISÍVEIS, CONTÁVEIS E MANEJÁVEIS. COLOR UPS NÃO PROGRAMADOS: A) Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas de um oponente, assim, fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. A ADTP recomenda pilhas limpas cada uma com múltiplos de 20 fichas, como padrão. Os jogadores devem manter fichas de valor superior visíveis e identificáveis em todos os momentos. B) O DT irá controlar o número e denominação de fichas em jogo e pode retirá-las de jogo a seu critério. Color ups não programados deverão ser anunciados. C) Jogadores com mãos vivas devem manter suas cartas visíveis em todos os momentos.

25. TROCA DE BARALHOS: A troca de um baralho deve ser efetuada durante a troca de dealer ou na mudança de nível, ou ainda, de acordo com o procedimento da casa. Jogadores não poderão solicitar a troca do baralho.

26. RECOMPRAS (RE-BUYS): Um jogador não pode deixar passar uma mão. Se ele anuncia a intenção de recomprar antes da próxima mão, ele estará jogando assumindo as fichas que entrarão em jogo e é obrigado a recomprar.

27. SOLICITANDO TEMPO: Um pedido de tempo só será aprovado após que um período razoável de tempo tenha decorrido na jogada. Qualquer jogador do torneio poderá pedir tempo. Caso um floor aprove o pedido, o primeiro terá até 50 segundos para se decidir. Se o competidor não tiver agido antes do final do tempo, haverá uma contagem regressiva de 10 segundos. Se não houver ação até o final da contagem haverá a mão estará morta. Um empate irá para o jogador. O DT poderá reduzir o tempo permitido para a ação e tomar outros passos para aderir ao formato do torneio e impedir atrasos persistentes. Veja também regras 2 e 70.

28. RABBIT HUNTING: Não é permitido o "Rabbit hunting", ou seja, expor cartas que viriam a ser distribuídas, caso a jogada não estivesse encerrada. JOGADOR PRESENTE / ELEGÍVEL PARA UMA MÃO

29. AO SEU LUGAR: O jogador deve estar ao seu lugar quando a última carta é distribuída no início da mão ou ele terá uma mão morta. A um jogador que não esteja naquele momento em seu lugar, serão distribuídas cartas, porém, ele não poderá olhar esta mão que será recolhida pelo dealer tão logo a distribuição inicial termine. Seus blinds e antes são cobrados e se ele receber uma carta que o faça postar o bring-in em stud, que ele irá postar o bring-in*. Um jogador deve estar em seu lugar para solicitar tempo. "No seu lugar" significa dentro do alcance de sua cadeira. Esta regra não se destina a tolerar jogadores estando fora de seus assentos, enquanto não envolvidos em uma mão. [* Nota: No Stud, as regras da casa podem exigir que cartas adicionais sejam dadas a uma mão morta em determinadas situações].

30. PERMANECENDO À MESA COM AÇÃO PENDENTE: Um jogador com uma mão ao viva (incluindo jogadores em all-in ou que tenham terminado todas as rodadas de apostas) deve permanecer à mesa até a conclusão do showdown. Sair da mesa é incompatível com o dever de um jogador para proteger sua mão e acompanhar a ação, e está sujeita a penalidade. BOTÃO / BLINDS

31. DEAD BUTTON: O torneio utilizará o dead button.

32. EVITAR OS BLINDS: Um competidor que intencionalmente tentar pular o blind ao ser movido de mesa, sofrerá uma penalidade.

33. BOTÃO QUANDO EM HEADS-UP: Quando heads-up, o small blind será o botão e age primeiro pré-flop e depois pós-flop. A última carta é distribuída para o botão. O botão pode ser ajustado para evitar que um competidor pague duas vezes o big blind. REGRAS DE DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS

34. MISDEALS (PARTIDA INVÁLIDA): A) Misdeals incluem, mas não estão necessariamente limitados a: 1) duas ou mais cartas expostas na distribuição inicial, 2) a primeira carta distribuída ao assento errado, 3) cartas distribuídas a um assento não tem direito a uma mão; 4) um assento que deveria receber uma mão é deixado de fora; 5) no Stud, se qualquer uma das duas cartas fechadas dos jogadores são expostas por erro do dealer, 6) Em jogos de flop, se uma das duas primeiras cartas distribuídas ou quaisquer outras duas cartas fechadas são expostas por erro do dealer; 7) Em casos nos quais a integridade do baralho esteja comprometida (cartas faltantes, ou a mais, ou cartas de baralhos de outro modelo/cor). Os jogadores podem receber duas cartas consecutivas no botão. Regras da casa serão aplicadas para os jogos tipo “draw” (ex: lowball). B) Se um misdeal for declarado, a redistribuição deve ser uma exata cópia: o botão não se move, não haverá novos jogadores na mão e os limites devem permanecer iguais. As cartas são distribuídas aos jogadores em com punição ou que não estavam em seus assentos para a mão original e as suas mãos são mortas após a distribuição. A distribuição original e a redistribuição contam como uma mão para um jogador cumprindo penalidade, não duas. C: Se ocorrer ação substancial, um misdeal não pode ser declarado e a mão deve prosseguir.

35. AÇÃO SUBSTANCIAL: Ação substancial é definida como: A) a combinação de duas ações envolvendo dois jogadores colocando fichas no pote (aposta, aumento ou pagamento); ou B) a combinação de três ações (mesa, aposta, aumento, pagamento ou desistência).

36. FLOP COM QUARTO CARTAS: Se o flop contém 4 cartas (invés de 3), sejam estas expostas ou não, um floor será chamado. O dealer deve embaralhar as 4 cartas fechadas. Um floor será chamado para selecionar aleatoriamente uma carta para ser utilizada como a próxima queima e as três cartas restantes serão o flop. Para cartas do board prematuramente expostas, veja os “Procedimentos Recomendados”, item 5. JOGADAS: APOSTAS E AUMENTOS

37. MÉTODOS PARA APOSTAR: VERBALMENTE E COM FICHAS A: Apostas são feitas verbalmente e/ou colocando fichas à frente. Se um jogador fizer os dois, a primeira ação definirá a aposta. Caso seja simultâneo, uma declaração verbal clara e razoável terá preferência. Caso contrário, as fichas definirão a jogada. B: Declarações verbais podem ser gerais (“pago”, “aumento”), um valor específico (“dois mil”) ou ambos (“aumento, dois mil”). C: Em relação às apostas, apenas declarar um valor específico é o mesmo que silenciosamente colocar à frente o mesmo montante em fichas. Ex: Declarar “duzentos” e o mesmo que colocar à frente 200 em fichas.

38. DECLARAÇÕES VERBAIS / AGINDO NA VEZ: A) Jogadores devem agir na sua própria vez verbalmente ou colocando fichas à frente. Declarações verbais na sua própria vez e vinculam quaisquer fichas colocadas no pote que devem permanecer no pote. B) Os jogadores devem esperar por valores da aposta anterior antes de agir. Ex: A diz “aumento” (mas não indica qualquer quantidade), e B e C rapidamente desistem. B e C devem esperar para agir até que o valor exato do aumento seja dito.

39. DECLARAÇÕES VINCULATIVAS / UNDERCALLS NA VEZ: A) Declarações verbais gerais, na sua própria vez (ex: “pago”, “aumento”) vincula o jogador com a ação completa atual. Veja anexo de exemplos. B) Um jogador realiza um undercall, declarando ou colocando fichas à frente em

um valor menor do que a quantidade necessária para pagar a aposta atual, sem antes anunciar "call / pago". Um undercall será um call obrigatório quando feito diante de: 1) qualquer aposta quando em heads up; 2) da primeira aposta de abertura, em qualquer rodada de apostas, quando em um pot múltiplo. Em todas as outras situações, o critério do TD será aplicado. Para os fins desta regra, nos jogos de blinds, o BB é a aposta de abertura na primeira rodada. Botões de All-in podem reduzir bastante a frequência de undercalls (Veja procedimentos recomendados 1). Esta regra fala sobre quando um jogador deve pagar a aposta completa e quando, a critério do DT, poderá abrir mão das fichas colocadas no undercall e desistir da mão.

40. AÇÃO FORA DA VEZ (FDV): A) Ação fora da vez está sujeita a penalidade e é obrigatória se a ação para o jogador FDV não mudou. Um check, call ou fold do jogador que tem a vez, não muda a ação. Se a ação for modificada, a aposta do FDV não é obrigatória e qualquer aposta ou aumento será devolvida ao jogador FDV, que tem todas as opções, incluindo: pagar, aumentar ou desistir. Um fold FDV permanecerá. REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – MAR/2016 5 B) Um jogador ignorado por ação FDV deve defender seu direito de agir. Se houve tempo razoável e o jogador ignorado não falou antes de haver ação substancial (regra 35) FDV à sua esquerda, a ação FDV permanecerá. Um floor será chamado para decidir sobre a forma de tratar a mão ignorada. Ver anexo de exemplos.

41. MÉTODOS PARA PAGAMENTO: Formas aceitáveis de pagar incluem: A) declarar verbalmente "call" (pagar); B) colocando à frente fichas no valor da aposta; C) silenciosamente colocando à frente uma ficha de grande valor, ou D) silenciosamente colocando à frente múltiplas fichas iguais a um pagamento - de acordo com a regra 43. Colocar silenciosamente fichas relativamente pequenas para a aposta (ex.: NLHE, blinds 2k-4k A aposta 50k, B, em seguida, coloca silenciosamente uma única ficha de 1k) é não-padrão, fortemente desencorajado, passível de penalidade, e será interpretada a critério TDs, inclusive sendo tratado como um call completo.

42. MÉTODOS PARA AUMENTAR: Em no-limit e pot-limit, um aumento é feito por (1) colocar, em um único movimento a totalidade das fichas no pote; ou, (2) declaração verbal do valor total antes de colocar fichas no pote; ou, (3) anunciar "aumento" ("raise"), colocar o valor do pagamento da aposta anterior no pote e completar a ação em um movimento adicional. Na opção C, se qualquer valor diferente do call, porém menor do que um aumento mínimo é colocado, será tratado como um aumento mínimo. O competidor é responsável por deixar suas intenções claras.

43. AUMENTOS: A) Os aumentos devem ser, no mínimo, do valor da última aposta efetuada ou do último aumento. Se um competidor fizer um aumento de 50% ou mais do que a maior aposta anterior, mas menor do que um aumento completo, este é obrigado a completar o aumento para o valor mínimo correto. O aumento será exatamente o mínimo permitido. Caso o valor seja menos de 50%, será considerado um call, ao menos que um aumento ("raise") seja declarado previamente. Declarar um valor ou colocar à frente um mesmo valor em fichas tem o mesmo significado (veja regra 37-C). Ex: NLHE, a aposta de abertura é 1000, declarar verbalmente "mil e quatrocentos" ou silenciosamente colocar à frente 1400 em fichas, ambos significam um call ao menos que um aumento seja antes declarado. Veja o anexo de exemplos. B) Sem necessitar de maiores definições, declarar um aumento e um valor significa o total da aposta. Ex: A abre com 2000, B declara "aumento, oito mil". O valor total da aposta é de 8000.

44. REABRINDO A RODADA DE APOSTAS: Em no-limit e pot-limit um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um competidor que já tenha agido na

rodada e não está enfrentando pelo menos um aumento completo quando a ação retorna para ele. Em limit, pelo menos 50% de um aumento total é necessário para reabrir as apostas para os jogadores que já atuaram. Ver anexo de exemplos.

45. APOSTAS COM FICHAS DE GRANDE VALOR: Sempre que enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor será considerado um pagamento se o competidor não anunciar um aumento antes de a ficha tocar a mesa. Se o competidor anunciar um aumento e colocar uma ficha de grande valor na mesa, mas não anunciar o tamanho da aposta, essa será do valor da ficha. Quando não enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor será considerada uma aposta do valor da ficha.

46. APOSTAS COM MÚLTIPLAS FICHAS: Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas em uma aposta será considerada um pagamento se se não houver ao menos uma ficha que se removida deixaria, pelo menos, a quantidade para o call. Exemplo: pré-flop, blinds 200-400: A aumenta para 1.200 total (um aumento de 800), B coloca duas fichas de 1.000 sem declarar aumento. Este é apenas um call porque a remoção de uma ficha de 1.000 deixa menos do que a quantidade do call (1.200). Se a remoção de qualquer uma ficha deixar uma quantidade acima do call, a aposta é governada pelo padrão de 50% na regra 43.

47. FICHAS DA RODADA ANTERIOR NÃO RECOLHIDAS: A) Quando um jogador apostar enquanto enfrenta um aumento e possui fichas à sua frente que não foram recolhidas pelo dealer da sua aposta anterior, estas fichas “anteriores” (e qualquer troco ao qual tenha direito) podem afetar a sua resposta ao aumento é um pagamento ou um reaumento. Como podem existir inúmeras possibilidades, os jogadores são orientados a declarar as suas apostas antes de colocar novas fichas juntas daquelas que já estavam à frente da aposta anterior. B) Enquanto enfrentando uma aposta, claramente recolher fichas antes de apostar, compromete o jogador com um pagamento ou um aumento.

48. NÚMERO DE AUMENTOS PERMITIDOS: Não há limite para o número de raises em no-limit e pot-limit. Em eventos limit, há um limite de raises mesmo quando em heads-up até que o torneio chegue a dois jogadores; o limite da casa se aplica.

49. AÇÃO ACEITA: Poker é um jogo de contínua observação e atenção. É responsabilidade do pagador determinar a quantidade correta da aposta de um oponente antes de pagar, independentemente do que é afirmado pelo dealer ou jogadores. Se um pagador solicita uma contagem, mas recebe informações incorretas do dealer ou jogadores, então coloca o valor no pote, o pagador assume a plena e correta ação e está sujeito ao valor ou aposta all-in correta. A regra nº 1 pode ser aplicada em determinadas situações, a critério do diretor do torneio.

50. APOSTAS E O VALOR DO POTE: A) Os jogadores só poderão ser informados do valor do pote em jogos pot-limit. Os dealers não contarão o pote em jogos limit e no-limit. B) Antes do flop, um jogador em all-in que tenha menos do que o BB não afetará o cálculo do pot limit. Após o flop os potes serão calculados baseado no valor correto do pote. 6 C) Declarar “eu aposto o pote” não é uma aposta válida em jogos no-limit, mas compromete o jogador em fazer uma aposta de um valor válido (pelo menos o valor mínimo), e o sujeita a penalidades. Se o jogador está enfrentando uma aposta, ele deverá realizar um aumento válido.

51. STRING BETS E AUMENTOS: Os dealers serão responsáveis por rejeitar string bets.

52. APOSTAS FORA DE PADRÃO OU CONFUSAS: Jogadores assumem os riscos da utilização de terminologia e gestos não oficiais. Estas podem ser interpretadas de uma maneira diferente da intenção do jogador. Além disso, quando o valor de uma aposta pode, razoavelmente, ter vários significados, será utilizado o menor valor. Exemplo: “aposto cinco”. Caso não esteja claro se o significado de “cinco” é 500 ou 5000, a aposta será encarada como de 500. Veja regras 2, 3 e 42.

53. DESISTÊNCIAS FORA DO PADRÃO: Se a qualquer momento antes da última rodada de apostas houver uma desistência quando não enfrentando uma aposta (ex: após um pedido de mesa ou sendo o primeiro a agir pós-flop), ou desistir fora da própria vez, ambas são ações permanentes e podem estar sujeitas a penalidades.

54. AÇÕES CONDICIONAIS: Declarações condicionais de ações futuras e/ou movimentos com o stack de fichas sem a concretização da aposta são fortemente desencorajadas; Exemplo: declarações do tipo “se-então”; “se você apostar, então eu aumentarei”; colocar um stack inteiro de fichas à frente, não soltar nenhuma ficha e depois retrocedê-lo. Na primeira ocorrência o infrator receberá uma penalidade. Nas demais vezes a ação deverá se tornar permanente, podendo, inclusive, comprometer todas as fichas do jogador, e o infrator será penalizado.

55. CONTAGEM DAS FICHAS DO ADVERSÁRIO: Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável de fichas dos adversários (Regra 24). Os jogadores só podem solicitar uma contagem mais precisa se for a vez dele de agir e se estiver enfrentando uma aposta all-in. O jogador all-in não é obrigado a contar; se ele assim optar, o dealer ou floor vai contá-lo. Ação aceita se aplica (ver Regra 49). A regra sobre fichas visíveis e contáveis (Regra 24) auxilia bastante na precisão da contagem.

56. APOSTA A MAIS PARA OBTER TROCO: Apostas não devem ser utilizadas para obter troco. Exemplo: A aposta 325 e B silenciosamente coloca 525 (uma ficha de 500 e uma de 25), esperando que 200 lhe sejam dados de troco. Este é um raise para 650 sob a regra de múltiplas fichas. Colocar mais fichas do que a aposta pode confundir todos na mesa. Todas as fichas colocadas no pot silenciosamente correm o risco de serem consideradas como parte da aposta.

57. ALL-IN COM FICHAS ESCONDIDAS: Se A aposta all-in e uma ficha oculta é encontrada atrás depois que outro jogador pagou, o DT vai determinar se esta ficha faz parte da ação aceita ou não (regra 46). Se não faz parte da ação, A não terá esta ficha paga se ele ganhar. Se A perder, ele não é salvo pela ficha e o DT pode entregar esta ficha ao ganhador da mão. JOGADAS: OUTRAS

58. TRANSPORTE DE FICHAS: Jogadores não poderão transportar ou segurar fichas de torneio de maneira que elas fiquem escondidas. Um jogador que o faça desistirá destas fichas e poderá ser desqualificado. As fichas serão retiradas da competição. A TDA recomenda que a organização providencie racks ou sacos para que as fichas sejam transportadas quando necessário.

59. FICHAS PERDIDAS E ENCONTRADAS: Fichas perdidas e depois encontradas serão retiradas da competição e retornadas ao inventário do torneio.

60. MÃOS ACIDENTALMENTE RECOLHIDAS/CORROMPIDAS: Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas todo o tempo, incluindo no showdown, enquanto aguardam que a mão

seja lida. Se o dealer acidentalmente retirar cartas, ou se o julgamento do DT for de que as cartas não podem ser 100% identificáveis com certeza, o participante não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. Se o participante aumentou a aposta e esta ainda não foi paga o aumento será retornado ao participante.

61. MÃOS DESISTIDAS (FOLD): Uma mão é considerada desistida (folded) quando ela encosta nas cartas descartadas pelo dealer (muck), as cartas queimadas, ou a pilha de descarte quando voltada para baixo, seja pelo jogador ou pelo dealer. Utilizando a Regra #1, uma pessoa da Organização pode recuperar uma mão descartada e declarar ela viva se ele acreditar que existe uma boa causa para isso e que a mão correta é facilmente recuperável. Quando estiver frente a uma aposta, o jogador que soltar suas cartas com um movimento distinto para frente vai ter elas consideradas como 'fold'. A decisão da direção é final.

62. MÃOS MORTAS E DESISTÊNCIAS EM STUD: Em jogos de Stud, se um jogador levantar as suas cartas abertas da mesa enquanto enfrenta uma ação, sua mão estará morta. A forma correta de desistir no Stud é fechando todas as cartas abertas e empurrá-las ao dealer.

ETIQUETA E PENALIDADES

63. PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO: A) Uma penalidade pode ser aplicada se um jogador expuser uma carta com ação pendente, jogar uma carta fora da mesa, violar a regra de um-jogador-paracada-mão (one-player-to-a-hand), ou incidentes similares ocorram. Penalidades serão aplicadas em casos de soft play, abuso, comportamento abusivo, ou trapaças. B) As opções de penalidades incluem avisos verbais, penalidades de “perda de mãos”, “perda de órbitas” e desqualificação. Sanções de órbitas perdidas serão avaliadas da seguinte forma: O infrator perderá uma mão para cada jogador, incluindo o agressor, que está na mesa quando a infração ocorreu, multiplicado pelo número de rodadas que serão perdidas. A organização poderá julgar penalidade de uma mão, 1, 2, 3 ou 4 rodadas ou desqualificação. Infrações repetidas estarão sujeitas a penalidades cada vez maiores. Um jogador que esteja ausente da mesa cumprindo uma penalidade poderá ser eliminado se suas fichas acabarem em razão dos blinds e ante. C) Durante uma penalidade, o infrator deve permanecer longe da mesa. As cartas são distribuídas para o seu lugar, seus blinds e antes são postados, e a mão é morta depois da distribuição inicial. Em stud, se suas cartas ditarem o bring-in, ele deve postar o bring-in. D) As fichas de um jogador desqualificado deve ser removidas do jogo.

64. NÃO DIVULGAÇÃO: Os jogadores são obrigados a proteger os demais participantes todo o tempo. Portanto, estando envolvidos em uma mão ou não, não poderão: 1. Divulgar o conteúdo de uma mão viva ou já desistida; 2. Sugerir ou criticar jogadas; 3. Revelar uma mão que ainda não foi mostrada. A regra one-player-to-a-hand será aplicada. Entre outras coisas, esta regra proíbe que mostra uma mão ou discutir estratégia com outro jogador, espectador ou conselheiro.

65. CARTAS EXPOSTAS E FOLD ADEQUADO: Um competidor que expuser suas cartas enquanto a ação na mão não estiver terminada poderá receber uma punição, mas não terá sua mão morta ou invalidada. A penalidade terá início ao final da mão. Ao desistir de uma mão, as cartas devem ser colocadas fechadas sobre a mesa e empurradas para o dealer, porém nunca deliberadamente expostas ou jogadas altas. Veja regra 57.

66. MESA/CHECK COM O “NUTS”: Poker é um jogo de ações agressivas. Se, na última rodada de apostas o último jogador a agir pedir mesa ou apenas pagar com a melhor mão possível com o board, será considerado soft-play e uma penalidade será aplicada.

67. OBJETOS SOBRE A MESA: Os jogadores não poderão colocar quaisquer objetos pessoais com a exceção de um card guard sobre a mesa do torneio. As regras da casa ditam sobre o uso da borda da mesa.

68. IMAGEM DO JOGADOR: É proibido ao jogador utilizar máscaras, fantasias ou quaisquer outros meios que escondam completamente o seu rosto e impossibilitem sua identificação de forma permanente.

69. CONDUTA ÉTICA: Poker é um jogo individual. Ações, declarações ou comportamento que comprometam o andamento justo da competição, sejam estes conscientes ou não, são considerados antiéticos e antidessportivos. A direção irá priorizar a integridade competitiva do torneio e, para tanto, punir qualquer competidor(es) que venha(m) a trapacear ou agir de maneira antiética ou ilegal. Trapaças são todas as atitudes que um indivíduo pode tomar que infrinjam as regras do torneio para obter vantagens na competição. Trapaças poderão incluir, porém não estão limitadas a, collusion (jogar em parceria ou time), roubo de fichas, transferência de fichas entre participantes, do mesmo torneio ou de eventos distintos, marcação de cartas, substituição de cartas ou a utilização de quaisquer outros métodos ou equipamentos não autorizados. Define-se collusion como o comum acordo entre dois ou mais competidores em compartilhar informações ou jogarem em conjunto para obter vantagem no torneio. Collusion inclui, mas não se limita a, chip dumping (passar fichas), soft play, compartilhar informações sobre suas cartas com outro competidor, enviar ou receber sinais de/para outro competidor, utilização de meios de comunicação ou a internet para troca de informações para facilitar o collusion.

70. CONDUTA COMPORTAMENTAL: No intuito de manter um ambiente aprazível a todos os competidores, de forma a manter o aspecto desportivo do torneio de Poker, a direção poderá, a seu exclusivo critério, penalizar, suspender temporariamente ou desqualificar um participante que agir das seguintes formas, mas não se limitando a: a. Agir fora de sua vez intencionalmente e/ou repetidamente; b. Intencionalmente foldar e/ou jogar suas cartas no monte (muck) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir; c. Intencionalmente e/ou repetidamente declarar cartas diferentes das que possui no showdown; d. Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa; e. Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir – atrasar o andamento do jogo; f. Violar a regra “one player to a hand”, incluindo a discussão ou orientação sobre a mão, com um competidor da mesa ou observador, enquanto a mão está em curso; g. Revelar cartas que estão no monte (muck) enquanto uma mão está sendo jogada; h. Realizar declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro competidor; i. Qualquer forma de soft play, incluindo verbalmente ou mutualmente aceitando “pedir mesa até o final”, inclusive quando um terceiro competidor está em all-in na mão, conspirar para permitir que os competidores sobrevivam a bolha (ex: uma mesa permanecer dando fold até o big blind na bolha); j. Instruir ou controlar a ação de outro competidor; k. Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (splash the chips); l. Jogar suas cartas fora da mesa, jogá-las no dealer ou em outro competidor de forma agressiva ou abusiva, intencionalmente e/ou repetidamente destruí-las ou danificá-las ou a outras propriedades da organização do evento; m. Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão; n. Utilizar vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas; o. Utilizar máscaras ou objetos que escondam a identidade de um competidor; p. Portar armas de fogo ou armas de quaisquer

tipos; q. Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro competidor; r. Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores; s. Exibir sinais de intoxicação alcoólica, embriaguez ou uso de outras substâncias que venham a alterar o comportamento social, comprometer o bom andamento do torneio ou desrespeitar os demais competidores; e/ou, t. Ter a higiene pessoal atrapalhando os outros competidores sentados em suas mesas. A determinação se a higiene pessoal de um indivíduo atrapalha os outros competidores será determinada pela Equipe de Supervisão do Torneio, que pode, a seu critério, implementar sanções em qualquer competidor que se recuse a remediar a situação em uma maneira satisfatória para o evento.