



SCPT – SANTA CATARINA POKER TOUR

Este é o Regulamento que rege o evento desportivo **Santa Catarina Poker Tour – Temporada 2025**, citados aqui como **SCPT**.

O(s) Diretor(es) do Torneio possui(em) autonomia de arbitragem sob quaisquer assuntos previstos ou não aqui. A decisão por ele(s) tomada é final, sem possibilidade de recurso, e seguirá preservar a ordem, profissionalismo, honestidade e segurança do torneio.

1 – DEFINIÇÕES ESPECÍFICAS DO EVENTO

Termos específicos utilizados neste Regulamento:

- **SCPT**: torneio desportivo denominado **Santa Catarina Poker Tour**;
- **Tag Eventos**: empresa responsável pela realização, promoção e organização do Circuito;

DETALHES DO EVENTO

A. LOCAL: O local para a realização do evento **SCPT** é sempre anunciado nas redes sociais do evento, e da empresa organizadora **TAG EVENTOS**.

B. CRONOGRAMA: Os horários dos torneios estarão disponíveis no evento e nas redes sociais do SCPT, também pelo site: www.scpokertour.com.br. As inscrições serão abertas sempre 1 (uma) hora antes do início de cada torneio. A organização se reserva o direito de alterar o cronograma, sem prévia comunicação, caso julgue necessário ao bom desenvolvimento do evento.

C. REAGENDAMENTO E/OU CANCELAMENTO: Se o torneio não puder ser executado como planejado, devido a problemas técnicos, intervenções não autorizadas, fraudes ou causas que sejam externas ao controle da organização, que possam corromper ou afetar a segurança, idoneidade, integridade, administração ou a conduta correta do torneio, a organização se reserva no direito de, a seu critério, cancelar, encerrar, reagendar ou suspender, pelo prazo que entenda necessário, o torneio, sem a obrigação de reembolsar ou compensar, de qualquer forma, qualquer competidor, com a exceção da devolução dos valores de inscrição para os competidores já inscritos.

I) O processo de inscrição somente será considerado completo e eficaz após o competidor receber o seu recibo de inscrição, presencialmente no evento.

II) No caso de cancelamento do torneio, somente serão considerados clientes da Organizadora, e efetivamente competidores do evento, aqueles que estiverem inequivocamente inscritos no torneio cancelado, até a data do cancelamento e de posse do seu recibo de inscrição.

III) A conquista de uma vaga em torneio “satélite”, inclusive online, não é, por si só, indicativo de inscrição no evento.

D. FORMA DE PAGAMENTO: O pagamento deverá ser feito exclusivamente em moeda corrente (R\$/BRL), em espécie (dinheiro), pix ou utilizando cartões de débito/crédito, ou transferências financeiras no dia do torneio. Os valores das inscrições, quando pagos utilizando os cartões de débito ou crédito, serão acrescidos das taxas que são praticadas pelas empresas que prestam o serviço de processamento dos pagamentos, de acordo com o autorizado pela Medida Provisória no. 764, de 26 de dezembro de 2016. As taxas são de 5% para cartões de débito e 10% para cartões de crédito.



E. INSCRIÇÃO E IDENTIFICAÇÃO: Apenas uma inscrição será permitida por participante em cada torneio. Somente pessoas com mais de 18 anos de idade completos na data da inscrição, comprovado por documento de identidade válido com foto, poderão se inscrever no evento. É obrigatória a apresentação deste documento no início do torneio. Uma prova de identidade poderá ser solicitada por membros da organização a qualquer momento. Não é permitido realizar inscrições para terceiros. Se o torneio para o qual o competidor se inscrever permitir reentradas, este poderá efetuar uma nova inscrição caso seja eliminado, de acordo com as limitações. Caso um menor de idade seja descoberto jogando, o mesmo será excluído do torneio e não terá direito a reembolso.

F. VAGAS DE SATÉLITES: As vagas conquistadas em satélites online oficiais do SCPT são pessoais e intransferíveis, isto é, não são passíveis de serem negociadas, transferidas ou vendidas. Competidores que obtiveram vaga via satélite online oficiais poderão ser solicitados ao efetuar o login em suas contas para comprovação de identidade. Estes competidores, caso não compareçam ao torneio, “*no show*”, até o final do período de inscrições da competição, para a qual conquistaram a vaga, terão seu valor retido em forma de crédito para uma etapa futura. Reembolso ou ressarcimento só estarão disponíveis em caso de cancelamento do campeonato. Todo o valor proveniente de vaga online será retido para utilização em eventos da série. As vagas obtidas em satélites live, efetuados durante o evento, não poderão ser trocadas por dinheiro.

G. INSCRIÇÕES TARDIAS (LATE REGISTRATIONS) E ALTERNATES: Excepcionalmente, a critério da Direção do Torneio, o horário das inscrições poderá ser alterado. Os participantes inscritos durante este período extra ocuparão vagas vazias nas mesas. Caso não existam lugares vazios, os participantes serão considerados como *alternates*, devendo aguardar competidores serem eliminados da disputa para ocuparem seus lugares. Participantes *alternates*, constarão de uma lista unificada de espera por sua vaga, não podendo cancelar a sua inscrição e receberão um stack completo de fichas. Por motivos pertinentes a organização do torneio, a direção poderá não permitir inscrições tardias.

H. CANCELAMENTOS, DESISTÊNCIAS OU TRANSFERÊNCIAS: Uma vez inscrito no torneio, o competidor somente poderá solicitar o cancelamento da inscrição em até 30 minutos antes do horário previsto para o início do torneio. As inscrições já realizadas tornam-se pessoais, intransferíveis e incanceláveis. Transferências de inscrições de uma pessoa para outra não são permitidas, salvo em caráter excepcional, quando autorizado pela Direção do Torneio por motivo relevante, antes do início do torneio.

I. RECIBO DE INSCRIÇÃO E LIBERAÇÃO DE IMAGENS: Ao se inscreverem, TODOS os competidores estarão AUTOMATICAMENTE declarando estarem cientes deste Regulamento, aceitando todas as suas disposições. Além disso, todos os competidores estarão autorizando incondicionalmente o uso de suas imagens coletadas durante todo o evento, imagens estas que poderão ser usadas posteriormente para divulgação dos eventos do SCPT, sem nenhum ônus para a organização, nos termos do disposto na Autorização constante do Recibo de Inscrição.

J. PREMIAÇÕES GARANTIDAS: Nos torneios com prêmios garantidos e durante a etapa o número de inscritos não seja suficiente para atingir este valor, a organização completará o valor, porem deduzindo apenas os valores previstos, como o *ranking* 5% (cinco) (Main Event e High Roller) ou 3% (três) (paralelos) e os 3% (três) para *staff*.

K. TORENIOS GARANTIDOS: Caso o torneio não possa ser realizado por caso fortuito, força maior ou por determinação de órgão do poder público, as premiações garantidas ficam canceladas. Poderão haver etapas sem premiações garantidas.

L. PREMIAÇÃO E DESTINAÇÃO DA INSCRIÇÃO: Serão premiados aproximadamente os 10% (dez por cento) dos participantes (entradas e reentradas) e sempre no mínimo de 3 jogadores. Para todos os torneios será divulgada a estrutura de retirada uma porcentagem para pgto do rake, outra % para pgto do staff, e outra para os rankings. As % específicas podem ser vistas nas informações de cada torneio e elas será retirada da premiação do torneio, mesmo que o garantido não seja atingido.

I) Ex: De cada inscrição (R\$400,00 + 50,00), estes R\$50,00 (cinquenta reais) serão para taxa administrativa, do valor de R\$400 (quatrocentos reais), 21% R\$84,00 (oitenta e quatro reais) será destinado ao rake, o restante 79% R\$316,00 (trezentos e dezesseis reais e cinquenta centavos) será destinado ao prêmio líquido, sendo que desde 3% (três por cento) da premiação líquida será retido para distribuição do staff do evento e 5% (cinco por cento) dos torneios Main Event e High Rollers ou 3% (três por cento) dos eventos paralelos serão retidos e acumulados para o pagamento do ranking ao final da temporada.

II) Caso o torneio não seja realizado por caso fortuito, força maior ou determinação de órgão público, nenhum prêmio será garantido.

M. PRAZOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO DOS PRÊMIOS: Ao se inscrever todo o participante declara automaticamente o seguinte:

I) Ter ciência de que o recolhimento de impostos e taxas são de RESPONSABILIDADE TOTAL E IRRESTRITA do ganhador beneficiário.

II) Ter ciência de que os pgtos. Poderão ser em parte, ou em sua totalidade, feitos via transferência bancária para garantir a segurança do evento. O valor mínimo será estipulado de acordo com a disponibilidade de moeda em espécie e a critério da organização.

III) A organização do evento se reserva o direito de efetuar o pagamento, caso necessário, em forma de transferência bancária para até 7 (sete) dias úteis após o término do evento.

N. PRÊMIO DO RANKING ANUAL 2025: Das etapas do SCPT 2025, O SCPT, será retido da premiação (com exceção dos satélites e eventuais torneios exclusivos para algum nicho específico) o valor de 5% (cinco) nos torneios Main Event e High Roller, e de 3% (três) nos torneios paralelos.

1. Ranking Geral do SCPT

I) Composto de 5 etapas ao vivo. 4 em 2025 e a primeira etapa de 2026.

II) Premiação total R\$25.000

III) Contará a pontuação de todos os torneios da grade (exceto satélites)

2. Ranking High Roller

I) Contará a pontuação somente dos eventos High Roller.

II) Premiação total R\$20.000

3. Ranking Paralelo

- I) Contará a pontuação dos torneios paralelos, desconsiderando Main Event e High Roller.
- II) Premiação total R\$5.000

O. RANKING – CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO: Todos competidores que terminarem dentro da faixa de premiação oficialmente divulgada pela organização (exceto satélites e torneios exclusivos) receberão pontos para o ranking (geral, high roller ou paralelo). Isto se dará em consideração o número total de inscrições (incluindo entradas e reentradas), valor do buy-in e posição alcançada, tendo pesos diferentes para os eventos paralelos.

Fórmula utilizada para determinar o total de pontos atribuídos é encontrada no site: www.scpokertout.com.br, como a calculadora para cálculo automático de pontos.

I) Jogadores que devido a acordos entrarem na faixa de premiação, não receberão pontos. Pontos só serão distribuídos a jogadores que entrarem na faixa de ITM de acordo com a publicação oficial da tabela de pagamentos. Para este tipo de acordo, todos os jogadores que pontuarem receberão a pontuação relativa à última colocação do ITM oficial. Ex: O ITM oficial premia os 8 primeiros colocados, porém os jogadores realizam um acordo em que os 10 primeiros serão premiados. Dessa forma, o nono e o décimo colocado recebem premiação, mas não pontuam para o ranking. Do oitavo colocado em diante, a pontuação será igual ao relacionado na tabela para o oitavo lugar.

II) Ao realizarem qualquer tipo de acordo financeiro dentro da faixa de premiação oficial, será congelada a pontuação do momento em que foi realizado. Ex: 3 jogadores efetuam um acordo financeiro na mesa final, a pontuação do primeiro ao terceiro colocado, será igual a pontuação do terceiro.

III) Pontos extras:

1. Pontos bônus Inscrição: Ao se inscrever em qualquer torneio da etapa, com exceção dos satélites, automaticamente o jogador somará 30 (trinta) pontos.

2. Pontos bônus Mesa final: Ao alcançar a mesa final de qualquer evento da etapa, com exceção dos satélites, automaticamente o jogador somará 50 (cinquenta) pontos.

P. REALIZAÇÃO DE ACORDOS: É permitida a realização de acordos sobre a premiação. Os acordos devem ser unânimes entre os participantes que estiverem na mesa final. A organização poderá vetar um acordo se julgar que houve constrangimento a um ou mais competidores. Em mesas finais, independente do acordo, pelo menos 10% (dez por cento) da maior premiação restante no momento do acordo, deverá ser reservado ao campeão, definido na mão final.

ESTRUTURA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

Q. MODALIDADE E BARALHO: O torneio principal será disputado na modalidade “No Limit Texas Hold'em”. Demais torneios poderão adotar modalidades específicas de poker, porém, sempre utilizando o baralho completo sem os coringas (52 cartas).

R. MAIN EVENT: No torneio principal do SCPT – os jogadores poderão fazer somente uma inscrição por evento, sendo possível realizar reentradas, imediatamente a sua eliminação.

S. EVENTOS KO – KNOCK-OUT: Em todos os torneios KO, a utilização da ficha de knockout do jogador, significa que ele está colocando todas suas fichas em jogo (all-in), pagando ou fazendo uma aposta.

T. FICHAS NA MESA: A partir do momento que o jogador fizer sua inscrição, a organização poderá, a seu critério, colocar as fichas deste na mesa, para pingar os blinds e ante. Caso as fichas sejam colocadas e o jogador não assumir seu lugar, suas fichas serão blind-off.

U. ACTION CLOCK: O Action Clock é um relógio que controla o tempo das ações de todos os jogadores nas mãos do torneio MAIN EVENT. Os jogadores terão 30 segundos iniciais para tomar

V. SURRENDER: Todos os eventos do SCPT possuem a opção de surrender, onde ao final das inscrições o jogador que possuir menos fichas do que o stack inicial, o mesmo pode optar por descartar suas fichas e fazer uma nova reentrada.

W. BLINDS NA MESA FINAL: Nos torneios teremos ajustes do tempo das blinds durante a formação da FT.

I) Torneios com blinds de 19 min ou menos, permanecer o tempo igual até o final.

II) Torneios com blinds de 20 a 39 min, a FT será de 20 min e no HU de 15 min.

III) Torneios com blinds de 40 min ou mais, a FT será de 30 min, com 5 jogadores de 20 min e no HU de 15 min.

X. TIME BANK: Cada jogador receberá 4 (quatro) cartões *Time Bank*, onde cada um vale 30 segundos, exceto em torneios satélite onde não teremos *time bank*.

I) O dealer colocará o relógio à frente do jogador assim que iniciada a contagem.

II) Assim que os trinta segundos iniciais acabarem, os cartões que serão usados automaticamente e sucessivamente, devem ser colocados a frente para o controle do tempo restante.

III) Caso não haja mais cartões e o tempo tenha acabado, o jogador terá a ação passiva, quando não houver ação agressiva a ação será de *mesa/check*, em caso de haver ação agressiva com fichas, a ação será de *desistir/fold*.

IV) Para torneios de múltiplos dias, o jogador receberá novos cartões adicionais de *time bank a cada novo dia*. Na formação da mesa final cada jogador receberá mais 2 (dois) cartões de *time bank*.

V) O dealer só deverá recolher os cartões de *time bank* gastos, após o final da ação do jogador.

VI) O relógio deverá ser paralisado em caso de contagem de all-in, contagem do valor na folha de KO, ou ao chamar o *floor/diretor*.

VII) Para os torneios com action clock não existirá a regra de pedido de tempo.

Y) ANTE: Para os torneios com ante será adotado os seguintes procedimentos:

I) O Big Blind sempre paga o ante.

II) Quando chegarmos ao HU, o ante permanece.

III) Independente do número de jogadores, o ante será sempre o valor do Big Blind.

IV) Caso o jogador remanejado, chegue em seu lugar após o recolhimento do ante ele não participará daquela rodada.

Z) MESA FINAL: A direção se reserva o direito de fazer alterações quanto a data do início e horário da mesa final do evento.

2 – REGULAMENTO ADTP

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 uma decisão que se utilize de bom senso e, 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 com terminologia ou gestos apropriados; defender o seu direito de agir; manter suas cartas visíveis; manter suas fichas empilhadas corretamente; permanecer à mesa quando com uma mão viva; abrir corretamente todas as suas cartas quando concorrer no showdown; 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 E GESTOS OFICIAIS 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 2 e 42.
- 4. IDENTIDADE DO JOGADOR:** Roupas ou outros acessórios não devem obscurecer continuamente a identidade do jogador ou tornar-se uma distração para o jogo. Os padrões da casa serão aplicados no julgamento exclusivo do DT.
- 5. DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS E COMUNICAÇÃO:** Os jogadores não podem falar ao telefone enquanto estiverem à mesa de poker. Toques do telefone, música, imagens, vídeos, etc. devem ser inaudíveis e não devem incomodar aos outros jogadores. Aplicativos e/ou tabelas de auxílio ao jogo não poderão ser utilizadas por jogadores que tenham uma mão viva. Outros equipamentos eletrônicos, ferramentas ou utensílios, fotografias, gravações de vídeos e comunicações não devem criar distúrbio, atrasar o jogo ou criar vantagem competitiva e estarão sujeitos às regras da casa ou regulamentação de jogo.
- 6. LÍNGUA OFICIAL:** Somente o idioma do país onde o torneio é realizado e ou inglês serão permitidos enquanto sentado à mesa.

ACOMODANDO JOGADORES; DESFAZENDO E BALANCEANDO MESAS

7. **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.
8. **ALTERNATES, REGISTRO TARDIO E REENTRADAS:**
 - A) Os jogadores em alternates, registros tardios e reentradas receberão stacks completos. Estes serão sorteados aleatoriamente utilizando o mesmo processo e com a mesma oferta de assentos que um novo jogador e jogarão imediatamente, exceto se sentados entre o small blind e o botão.
 - B) Em eventos com reentradas, se for permitido que um jogador desista das suas fichas para comprar uma nova inscrição, as fichas abandonadas serão removidas do torneio.
9. **NECESSIDADES ESPECIAIS:** Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível.
10. **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 e receberão uma mão exceto se sentados entre o small blind e o botão. Veja o anexo de exemplos.
11. **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 apenas 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.
 - 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 a seu critério. À medida que o evento progride, quando administrável & apropriado para o tipo de jogo, as mesas serão mantidas o mais bem equilibradas possível.

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. Os dealers devem ler e anunciar os valores das mãos no showdown. 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 64). 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% recuperáveis e 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 aberta e 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 e recuperáveis. Cartas são "mortas" pelo dealer quando empurradas para o muck ou de alguma outra forma tornadas irrecuperáveis e não identificáveis.
- 15. IRREGULARIDADES NO SHOWDOWN OU AO DESCARTAR:**
- A)** Caso um jogador mostre apenas uma carta que tornaria a sua mão vencedora, o dealer deve avisar ao jogador para abrir todas as cartas. Caso ele se recuse, deve-se chamar um floor.
- B)** Se um jogador aposta e em seguida descarta suas cartas pensando que ganhou a mão (não se dando conta de que havia mais um jogador na mão), o dealer deve proteger as cartas e chamar um floor (uma exceção à regra 58). Caso as cartas estejam no muck e não sejam recuperáveis ou identificáveis com 100% de certeza, o participante não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. Se o participante apostou ou aumentou a aposta e esta ainda não foi paga, o aumento será retornado ao participante.
- 16. ABRINDO AS CARTAS PARA ALL-INS:** Todas as cartas devem ser viradas para cima (abertas) imediatamente quando 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 mostra-la. Todas as mãos do pote principal e dos potes paralelos devem ser mostradas e estarão vivas. Veja o anexo de exemplos.
- 17. SHOWDOWNS SEM ALL-IN E ORDEM DO SHOWDOWN:**
- 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.).

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.

18. 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 ter as cartas do agressor abertas a pedido (“a mão que ele pagou para ver”) uma vez que este pagador ainda esteja com a 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.

19. 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 (ver regra 13, A).

20. CONCEDENDO FICHAS INDIVISÍVEIS: 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.

B) Em stud high, razz, e se houver duas ou mais mãos high ou low em stud/8, a ficha indivisível irá para a carta mais alta, por naipe, dentro do melhor jogo ganhador com 5 cartas.

C) Em jogos H/L, a ficha indivisível no pot total irá para o pot high.

D) Em caso de mãos idênticas no high e no low o pote será dividido o mais igualitário possível. Veja anexo de exemplos.

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

22. POTES OU MÃOS CONTESTADOS: A declaração de uma mão que foi aberta poderá ser contestada até que a próxima mão comece (ver regra 22). Erros de contagens ao entregar um pote poderá ser contestado até que haja ação substancial na próxima mão. Caso uma mão termine durante um intervalo, o direito de qualquer contestação termina 1 minuto após o pote ser entregue ao ganhador da mão.

PROCEDIMENTOS GERAIS

23. NOVA MÃO E NOVOS LIMITES: Um novo nível começa no anúncio após o relógio chegar ao zero. O novo nível será aplicado na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro riffle do baralho, quando o botão é pressionado num embaralhador automático ou quando houver troca do dealer. Se uma mão começar no nível anterior por engano, a mão continuará no nível anterior após a ocorrência da AS (Regra 35).

24. 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 torneio por perder fichas no chip-race: 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.

25. CARTAS E FICHAS MANTIDAS VISÍVEIS, CONTÁVEIS E MANEJÁVEIS. COLOR UPS NÃO PROGRAMADOS:

A) Os jogadores, dealers e os supervisores (floors) têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas, assim, fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. A ADTP recomenda pilhas verticais, limpas, cada uma com múltiplos de 20 fichas da mesma denominação, como padrão. Os jogadores devem manter fichas de valor superior visíveis e identificáveis em todos os momentos. Se um supervisor (floor) não conseguir rapidamente estimar o valor de um stack de fichas visualmente, os jogadores, provavelmente também não conseguem.

B) O DT irá controlar o número e denominação de fichas em jogo e pode retirá-las de um ou mais jogadores a seu critério, a qualquer momento. Color ups não programados deverão ser anunciados.

C) Jogadores com mãos vivas devem manter suas cartas visíveis em todos os momentos.

26. 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.

27. 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.

28. RABBIT HUNTING: Não é permitido o “Rabbit hunting”, ou seja, expor cartas que viriam a ser distribuídas, caso a jogada não estivesse encerrada.

29. SOLICITANDO TEMPO: Os jogadores devem agir em tempo hábil para manter um ritmo razoável do jogo. Caso, a critério do DT, uma quantidade razoável de tempo tenha passado para um jogador realizar uma ação, o DT pode pedir tempo ou aprovar o pedido de tempo feito por qualquer jogador no torneio. Os jogadores devem estar aos seus lugares para pedir o relógio (Regra 30). O competidor com o tempo contado terá até 25 segundos acrescidos de uma contagem regressiva de 5 segundos para se decidir (total de 30 segundos). Se o competidor enfrenta uma aposta e não houver uma ação até o final da contagem a mão estará morta, caso não esteja enfrentando uma aposta, a ação será pedir mesa. Um empate irá para o jogador. O DT poderá ajustar 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 71.

JOGADOR PRESENTE / ELEGÍVEL PARA UMA MÃO

30. **AO SEU LUGAR E MÃOS VIVAS:** Para ter uma mão viva um jogador deve estar em seu lugar, quando a última carta é distribuída para todos os competidores no início da mão. Um jogador que não esteja ao seu lugar neste momento não poderá olhar suas cartas e ele terá sua mão imediatamente morta. 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. "Ao seu lugar" significa dentro do alcance de sua cadeira. Esta regra não se destina a tolerar jogadores estando fora de seus assentos, enquanto envolvidos em uma mão.
31. **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 durante todas as rodadas de apostas 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

32. **DEAD BUTTON:** O torneio utilizará o dead button.
33. **EVITAR OS BLINDS:** Um competidor que intencionalmente tentar pular o blind, sofrerá uma penalidade.
34. **BOTÃO QUANDO EM HEADS-UP:** Quando heads-up, o small blind será o botão e age primeiro pré-flop e depois pós-flop e em todas as rodadas subsequentes. 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

35. **MISDEALS (PARTIDA INVÁLIDA) E BARALHO CORROMPIDO:**
- 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) Em jogos de flop, se uma das duas primeiras cartas distribuídas ou quaisquer outras duas cartas fechadas são expostas por erro do dealer. Regras da casa serão aplicadas para os jogos tipo "draw" (ex: lowball).
- B) Os jogadores podem receber duas cartas consecutivas no botão (ver regra 37).
- C) 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 uma punição ou que não estavam em seus assentos para a mão original (Regra 29) 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.
- D) Se ocorrer ação substancial, um misdeal não pode ser declarado e a mão deve prosseguir (ver regra 36).

E) Um baralho será considerado corrompido de acordo com a definição dada pela regulamentação local de jogos e pela política da casa. Se um baralho corrompido for descoberto, independentemente de AS, a mão será interrompida e todas as apostas serão retornadas. Quando uma mão termina de forma natural, o direito de contestar o resultado com base em um baralho corrompido segue a Regra 21.

36. **AÇÃO SUBSTANCIAL (AS):** Ação substancial é definida como qualquer uma de: A) quaisquer 2 ações na vez, pelo menos uma das quais coloca fichas no pote (ou seja, 2 ações, exceto 2 check ou 2 folds) ou B) qualquer combinação de 3 ações na vez (check, bet, aumentar, pagar, desistir). Colocar os blinds não conta para o AS. Veja as Regras 35-D e 53-B.
37. **BOTÃO COM CARTAS A MENOS:** Se o botão da mão receber cartas de menos para a modalidade, ele deve anunciar imediatamente. Cartas faltantes para o botão podem ser repostas mesmo que já tenha se passado ação substancial, se permitido para o tipo de jogo. Contudo, se o botão agir com uma mão com o número incorreto de cartas, a mão do botão estará morta.
38. **CARTAS QUEIMADAS APÓS AÇÃO SUBSTANCIAL:** O propósito de se queimar cartas é para proteger o maço de cartas e não para “preservar a ordem do baralho”. Caso haja AS e uma mão seja morta por ter o número incorreto de cartas, o conceito de aleatoriedade é aplicado para as cartas distribuídas dali em diante. O maço do baralho será tratado como normal e uma, e apenas uma carta, será queimada antes de cada nova rodada. Veja anexo de exemplos.
39. **FLOP COM QUATRO CARTAS E BOARD PREMATURAMENTE ABERTO:** Se o flop contém 4 cartas (invés de 3), sejam estas expostas ou não, um floor será chamado. As quatro cartas do flop (exceto a queima) serão retornadas ao baralho, re-embaralhadas, cortadas e um novo flop será aberto sem uma nova queima. Para cartas do board prematuramente expostas, veja os Procedimentos Recomendados.

JOGADAS: APOSTAS E AUMENTOS

40. **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. Em situações duvidosas ou quando a ação verbal e as fichas se contradizem, o DT determinará a aposta baseado nas circunstâncias e na regra 1. Veja anexo de exemplos.

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” é o mesmo que colocar à frente 200 em fichas.

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 45). 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 (A) colocar, em um único movimento a totalidade das fichas no pote; ou, (B) declaração verbal do valor total antes de colocar fichas no pote; O competidor é responsável por deixar suas intenções claras.
- 43. VALORES DOS AUMENTOS:**
- A)** Os aumentos devem ser, no mínimo, do valor da última aposta ou do último aumento completo efetuado. Um competidor que fizer um aumento de 50% ou mais do que a maior aposta anterior, mas menor do que um aumento completo, é obrigado a completar o aumento para o valor mínimo correto. Caso o valor seja menos de 50%, será considerado um call, ao menos que um aumento (“raise”) seja declarado previamente ou caso o jogador esteja all-in (Regra 45-B). Declarar um valor ou colocar à frente um mesmo valor em fichas tem o mesmo tratamento (veja regra 40-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 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. APOSTAS COM FICHAS DE GRANDE VALOR:** Sempre que enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor (mesmo quando esta for a única ficha do jogador) será considerado um pagamento se um aumento não for anunciado antes. Para aumentar com uma ficha de grande valor um aumento deve ser anunciado antes de a ficha tocar a mesa. Se o competidor anunciar um aumento, mas não especificar o tamanho da aposta, o aumento será do valor máximo permitido pela ficha. Quando não enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor silenciosamente (sem declarar valor) será considerada uma aposta do valor máximo permitido pela ficha.
- 45. APOSTAS COM MÚLTIPLAS FICHAS:**
- A)** Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento ou all-in seja declarado antes, a utilização de várias fichas em uma aposta (mesmo quando estas forem as únicas fichas do jogador) será considerado um pagamento, se todas as fichas utilizadas forem necessárias para realizar o pagamento; i.e., a remoção de apenas uma das menores fichas deixaria menos do que o necessário para pagar a aposta. EX-1: Jogador A abre para 400: B aumenta para 1100 (um aumento de 700), C coloca uma ficha de 500 e uma ficha de 1000 silenciosamente. Isso será um pagamento pois ao remover a ficha de 500 deixaria menos do que o valor de 1100. Ex-2: NLHE 25-50. Pós Flop A abre para 1050 e B coloca suas duas últimas fichas de 1000. B está pagando a aposta a menos que ele tenha declarado all-in ou aumento antes de colocar as fichas.
- B)** Se todas as fichas da aposta não forem necessárias para o pagamento da aposta, i.e., a remoção de apenas uma das menores fichas deixaria igual ou mais do que o necessário para pagar a aposta: 1) caso o jogador tenha mais fichas, a aposta será governada pelo padrão de 50% na regra 43. 2) Caso sejam as últimas fichas, a aposta será all-in mesmo que não atinja o patamar de 50%. Veja anexo de exemplos.
- 46. FICHAS DA RODADA ANTERIOR NÃO RECOLHIDAS:**
- A)** Para evitar confusões, na ocasião de um jogador cujas fichas da sua aposta anterior ainda não tenham sido recolhidas pelo dealer, enfrentar um aumento, ele deverá verbalizar a sua ação antes de adicionar novas fichas à aposta anterior.

B) Enquanto enfrentando um aumento, claramente recolher fichas antes de apostar, compromete o jogador com um pagamento ou um aumento, ele não poderá retornar as fichas e desistir da mão.

C) Caso novas fichas sejam adicionadas silenciosamente e a aposta não seja clara para a direção, as regras de pagamento ou aumento (41 – 45) serão aplicadas como o seguinte: 1) se as fichas anteriores não somam o suficiente para pagar a aposta atual E não são tocadas ou completamente recolhidas, uma única ficha de grande valor será um pagamento e múltiplas novas fichas estarão sujeitas à regra do padrão de 50% para um aumento (regra 43). 2) Se as fichas anteriores somam o suficiente para pagar a aposta atual OU as fichas anteriores forem parcialmente recolhidas, a combinação das novas fichas será considerado um aumento desde que atinja o patamar de 50% (regras 43 e 45); caso menos, será um pagamento. Veja anexo de exemplos

47. REABRINDO A RODADA DE APOSTAS:

A) Em no-limit e pot-limit, um aumento all-in (ou múltiplos aumentos all-in pequenos, cumulativos) que totalizem menos do que a totalidade da aposta ou aumento atual não reabrirá a ação para um competidor que já tenha agido na rodada e não está enfrentando pelo menos uma aposta ou aumento completo quando a ação retorna para ele. Caso haja múltiplos aumentos all-ins de pequeno valor que reabram a aposta, o aumento mínimo será sempre a última aposta ou aumento válido da rodada (veja também regra 43).

B) Em limit, pelo menos 50% de uma aposta ou aumento total é necessário para reabrir as apostas para os jogadores que já atuaram. Veja o anexo de exemplos.

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 por outras pessoas. Se um pagador solicita uma contagem, mas recebe informações incorretas do dealer ou jogadores, então coloca o valor no pote ou declara o pagamento (call), 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 DT.

50. AGINDO NA VEZ:

A) Jogadores devem agir na sua própria vez verbalmente ou colocando fichas à frente. Declarações verbais na sua própria vez 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.

51. 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 silenciosamente 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 (um pot envolvendo apenas dois jogadores); 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, a aposta de abertura será a primeira aposta realizada em qualquer rodada (ou seja, que não um “check”); nos jogos de blinds, o BB é a aposta de abertura pré-flop. Botões de All-in podem reduzir bastante a frequência de undercalls (Veja PR-1). Esta regra rege 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.

C) Caso dois ou mais undercall aconteçam em sequência, a jogada voltará para o primeiro undercall que deverá corrigir a ação seguindo os preceitos da regra 51-B. O DT determinará como tratar as mãos dos jogadores seguintes baseado nas circunstâncias encontradas.

52. APOSTAS INCORRETAS, UNDERBETS E UNDERRAISES:

A) Em jogos limit e no-limit, o ato de apostar ou aumentar menos que o valor mínimo permitido deve ser corrigido a qualquer momento na rodada de apostas (street) atual (se já no river, a qualquer momento antes de o showdown começar). Ex: NLHE 100-200, pós-flop A abre para 600 e B aumenta para 1000 (um underraise de 200). C e D pagam, E desiste e o erro é percebido. Deve-se aumentar a aposta para o total de 1200 para todos os apostadores a qualquer momento antes do turn ser aberto. Para undercalls, ver regra 51.

B) Em jogos pot-limit, se um jogador apostar o valor do pote com base em uma contagem errada; se a contagem de pote informada for muito alta (uma aposta ilegal), ela será corrigida para todos os jogadores em qualquer ponto da rodada atual; se for muito baixa, deve ser corrigido até que ocorra uma ação substancial após a aposta. Veja anexo de exemplos.

53. AÇÃO FORA DA VEZ (FDV):

A) Quando houver ação fora da vez (check, call, raise) a ação voltará para o jogador correto (de quem é a vez). A ação FDV 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. Ver anexo de exemplos.

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 36) FDV à sua esquerda, a ação FDV permanecerá. Um floor será chamado para decidir sobre a forma de tratar a mão ignorada incluindo declará-la morta ou permitir apenas ação não agressiva, de acordo com o critério da direção do torneio. Veja anexo de exemplos.

54. 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.

- 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.
55. **DECLARAÇÕES INCORRETAS DE APOSTAS:** Se um jogador não enfrenta uma aposta e: A) declara “paguei” ou “call”, será considerado um check; B) declara “raise” ou “aumento”, o jogador deverá no mínimo realizar uma aposta mínima. Um jogador declarando “mesa” ou “check” quando enfrentar uma aposta poderá pagar ou desistir, mas não poderá aumentar.
56. **STRING BETS E AUMENTOS:** String Bets são apostas feitas em mais de um movimento, na qual o jogador retorna ao seu stack para buscar mais fichas sem antes ter especificado um montante a ser apostado. String Bets não são permitidas e os dealers serão responsáveis por rejeitar string bets.
57. **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 maior valor razoável que seja menos do que o tamanho do pote* antes da aposta. Ex: NLHE blinds 200-400, o pote tem menos de 5000, um jogador declara “aposto cinco”. Sem outras clarificações, a aposta será de 500; se o pot tiver 5000 ou mais, a aposta será de 5000. *O valor do pot será o total de todas as apostas anteriores incluindo apostas à frente do jogador ainda não recolhidas pelo dealer. Veja regras 2, 3, 40 e 42.
58. **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.
59. **DECLARAÇÕES CONDICIONAIS E PREMATURAS:**
- A) Declarações condicionais sobre ações futuras são fora do padrão e desaconselhadas. A critério do DT podem ser tornadas permanentes e sujeitas a penalidades. Exemplo: declarações tipo “se – então” como “se você apostar, aumentarei”.
- B) Se o Jogador A declarar "aposta" ou "aumentar" e B pagar antes que o valor exato da aposta seja conhecido, o DT determinará a aposta da melhor forma possível, incluindo possivelmente obrigar B a pagar qualquer valor.
60. **CONTAGEM DAS FICHAS DO ADVERSÁRIO:** Os jogadores, dealers e os supervisores (floors) têm direito a uma estimativa razoável de fichas dos adversários (Regra 25). Um jogador só poderá solicitar uma contagem mais precisa se for a vez de ele agir e se estiver enfrentando uma aposta all-in. O jogador all-in não é obrigado a contar; o dealer ou floor vai contá-lo a pedido. Ação aceita se aplica (ver Regra 49). A regra sobre fichas visíveis e contáveis (Regra 25) melhora bastante na precisão da contagem.
61. **APOSTA A MAIS PARA OBTER TROCO:** Apostas não devem ser utilizadas para obter troco. Colocar fichas a mais do que o necessário pode causar confusões. Todas as fichas colocadas no pot silenciosamente correm o risco de serem consideradas como parte da aposta. 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 (Regra 49).

62. **ALL-IN COM FICHAS ENCONTRADAS MAIS TARDE:** 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 52). 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.
63. **FICHAS OCULTADAS E 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 ADTP recomenda que a organização providencie racks ou sacos transparentes para que as fichas sejam transportadas quando necessário.
64. **FICHAS PERDIDAS E ENCONTRADAS:** Fichas perdidas e depois encontradas, as quais não se consegue determinar a quem pertenciam, serão retiradas da competição e retornadas ao inventário do torneio.
65. **MÃOS ACIDENTALMENTE RECOLHIDAS/CORROMPIDAS/ EXPOSTAS:**
A) Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas todo o tempo, incluindo no showdown, enquanto aguardam que as mãos sejam lidas. 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 apostas já pagas de volta. Se o participante aumentou a aposta e esta ainda não foi paga, o aumento será retornado ao participante.

B) Se uma mão foi corrompida, mas pode ser identificada, ela pode permanecer em jogo, apesar de quaisquer cartas expostas.
66. **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 (todas) viradas para baixo (fechadas).

ETIQUETA E PENALIDADES

67. **PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO:**
A) As opções de penalidades incluem advertências 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.

B) Uma penalidade pode ser aplicada em razão de uma violação de etiqueta (regra 71), se um jogador expuser uma carta com ação pendente, jogar uma carta fora da mesa, violar a regra de um-jogador-por-mão (*one-player-to-a-hand*), ou incidentes similares ocorram. Penalidades serão aplicadas em casos de *soft play*, abuso, comportamento perturbador ou trapaças. Pedir mesa (“check”) com a melhor mão possível (“nuts”) sendo o último a falar no river não é uma violação automática de “soft-pay”. O critério do DT será aplicado baseado em cada situação.

C) Durante uma penalidade, o infrator deve permanecer longe da mesa. As cartas são distribuídas para o seu lugar, seus blinds e antes são cobrados, 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 devem ser removidas do jogo.

68. **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. Discutir o conteúdo de uma mão viva ou já desistida;
2. Sugerir ou criticar jogadas;
3. Revelar uma mão que ainda não foi mostrada.

O conceito de “one-player-to-a-hand” será aplicada. Entre outras coisas, esta regra proíbe mostrar uma mão ou discutir estratégia com outro jogador, espectador ou conselheiro.

69. **CARTAS EXPOSTAS E FOLD ADEQUADO:** Um competidor que expuser suas cartas enquanto a ação na mão não estiver terminada, incluindo na sua vez e se for o último a agir, 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.

70. **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 antidesportivos. 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, tentativa de fraudar uma inscrição ou o recibo de inscrição, 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.

71. **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 a organização.

72. PROPRIEDADE DO TORNEIO: As fichas de torneio não possuem valor monetário, são de propriedade exclusiva da TAG EVENTOS e não podem ser retiradas da área de torneio ou do evento designado por qualquer motivo. Competidores que forem encontrados transferindo fichas de um evento para outro ou de um competidor para outro estarão sujeitos a penalidades que podem incluir a desqualificação e exclusão do evento.

73. JOGO MÃO A MÃO PARA ITM (HAND FOR HAND): Quando um torneio se aproximar da faixa de premiação, ele será disputado no procedimento de mão a mão. Assim que o Diretor de Torneio anunciar a disputa mão a mão, todas as mesas terminarão a mão que está sendo disputada e pararão a ação. Assim que todas as mesas tiverem completado essa mão, o dealer de cada mesa distribuirá apenas uma mão e, ao término dessa, irá parar novamente a ação. Esse processo continua até que competidores suficientes sejam eliminados para se alcançar a faixa de premiação do torneio. Durante a disputa o torneio poderá ser paralisado, e uma determinada quantidade de tempo, poderá ser descontada do relógio.

- A) Com 2 (duas) mesas, o relógio não será paralisado.
- B) De 3 (três) a 4 (quatro) mesas, serão descontados 2 (dois) minutos.
- C) Com 5 (cinco) mesas ou mais, serão descontados 3 (três) minutos.

74. JOGO MÃO A MÃO PARA FT (MESA FINAL): A bolha da mesa final não será jogada em hand for hand a não ser que o diretor julgue necessário. Entretanto, o floor deverá ficar atento e parar a mesa no allin/call, até que a outra mesa termine sua jogada.

75. CIGARROS ELETRÔNICOS: A Agência Nacional de Vigilância Sanitária (Anvisa) proibiu, por meio da Resolução RDC 46/2009, o comércio e importação de qualquer dispositivo eletrônico de fumar, popularmente conhecidos como cigarros eletrônicos, e-cigarretes, e-ciggy e ecigar. Ficando assim, proibido o seu uso durante o evento nos salões do mesmo.

ERROS DE CARTEADO, DEFEITOS E MISDEALS

76. MISDEAL – REINÍCIO DE UMA MÃO: Uma mão será reiniciada quando:

- A) A exposição da primeira ou segunda carta da distribuição inicial já constitui um misdeal. Competidores podem ter duas cartas consecutivas dadas quando no botão.
- B) O botão estava no lugar incorreto no início da mão.
- C) Duas ou mais cartas foram encontradas viradas para cima no meio do baralho (ver regra 75)
- D) Um competidor que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.
- E) Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las. Se um misdeal for declarado, a redistribuição deve ser uma exata cópia: o botão não se move, não haverá novos competidores na mão e os limites devem permanecer iguais. As cartas são distribuídas aos competidores 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 competidor cumprindo penalidade, não duas. Caso ação substancial já tenha ocorrido, um misdeal não pode ser declarado e a mão deve ser jogada até o final.

77. AÇÃO SUBSTANCIAL: Ação substancial é definida como:

- A) A combinação de duas ações envolvendo pelo menos 1 jogador colocando fichas no pote (2 checks, ou 2 folds não contam); ou
- B) A combinação de quaisquer três ações (mesa, aposta, aumento, pagamento ou desistência).

78. BARALHO VIOLADO: Um baralho violado é aquele descoberto com o número incorreto de cartas, contém cartas com as costas diferentes, ou possui múltiplas cartas do mesmo valor e naipe. Competidores que disputarem uma mão quando eles souberem que o baralho está violado podem ser obrigados a devolver qualquer ficha colocada no pote e podem receber uma penalidade por não chamar a atenção da Equipe do Torneio.

79. CARTA VIRADAS NO MEIO DO BARALHO: Caso uma carta seja descoberta no baralho com a face para cima, quando deveria estar para baixo, será retornada ao baralho, que será embaralhado novamente. Ex.: a 2ª carta do flop errada, o dealer vai parar a abertura do mesmo, recolher a carta que já está na mesa, juntar tudo, e refazer o embaralhamento, sem acrescentar a carta da queima.

89. FLOPS COM QUATRO CARTAS: Caso sejam viradas quatro cartas (ao invés de três) no flop, tenham estas sido expostas ou não, o dealer deverá misturá-las com o restante das cartas do baralho (com exceção da queima), fazer o procedimento de embaralhamento completo, e então abrir o flop direto.

90. **FINALIZAÇÃO DOS DIAS CLASSIFICATÓRIOS:** Para torneios de múltiplos dias, o seguinte procedimento será usado para prevenir demoras excessivas:

- A) Blinds 20m ou menos, relógio para faltando 5 min. e jogam mais 2 mãos.
- A) Blinds 30m a 39m, relógio para faltando 10 min. e sorteia de 2 a 4 mãos.
- A) Blinds 40m ou mais, relógio para faltando 15 min. e sorteia de 3 a 5 mãos

91. **ANTE:** Para os torneios com ante, será adotado o procedimento a seguir, relativo ao pagamento dos antes em cada rodada:

- A) O big blind sempre paga o ante.
- B) Quando chegarmos ao HU, o ante permanece.
- C) Independente do número de jogadores na mesa, o ante será sempre o valor do big blind.
- D) Caso o jogador que for remanejado, chegue em seu lugar após o recolhimento do ante ele não participará daquela rodada.

Anexo I (TERMO PARA CESSÃO DE DIREITOS DE IMAGEM):

1. O evento será documentado em fotos e vídeos por meios de mídia credenciados pela direção do torneio. Partes ou totalidade do evento poderão ser filmadas e transmitidas ao público por televisão, ou ao vivo pela internet.
2. É requerido dos participantes do torneio que autorizem a divulgação de suas imagens internacionalmente, sem restrições em quaisquer meios de mídia. Tal consentimento é dado no momento da inscrição mediante assinatura ou não de um termo de liberação no recibo de inscrição.
3. Todos os competidores do torneio cedem a organização do evento os direitos de imagem e direitos autorais de material coletado no evento.
4. Os competidores cedem a organizadora do evento o direito de ceder as imagens e mídias coletadas a terceiros.
5. Os competidores concordam em atender as solicitações dos organizadores do evento para ações publicitárias, promocionais ou informativas durante sua participação.
6. Todos os participantes concordam em divulgar informações relativas as suas cartas aos meios de imprensa oficiais do evento e mostrá-las às câmeras na mesa televisionada. A recusa levará a desqualificação do participante que não terá direito a reembolso.
7. Os competidores concordam em participar de conferências de imprensa, entrevistas e sessões de fotos durante o evento sempre que solicitados pela direção do evento.
8. A direção do evento reserva-se o direito de alterar ou emendar qualquer regra relativa ao torneio a seu critério. Os participantes serão informados de quaisquer alterações.
9. A organização do evento se reserva o direito em casos de torneios garantidos, de efetuar o pagamento, caso necessário, em forma de cheque ou transferência bancária para até 7 dias úteis após o término do evento.

FORMULA DE PONTUAÇÃO:

n é o número de participantes;

k é a posição alcançada (*k* = 1 para o primeiro lugar da etapa etc.);

b é o buy-in em reais.

$$\text{Pontos} = 10 \cdot \frac{\sqrt{n}}{\sqrt{k}} \cdot (1,5 + \log(b + 0,25)).^1$$

- A) Exemplo: Um jogador assume o primeiro lugar em uma etapa do torneio, cujo buy-in é de R\$450,00 com um field de 150 jogadores. Ou seja, *n* = 150; *k* = 1; *b* = 450. O total de pontos atribuídos a este jogador é:

$$\begin{aligned} &= 10 \cdot \frac{\sqrt{n}}{\sqrt{k}} \cdot (1 + \log(b + 0,25)) \\ &= 10 \cdot \frac{\sqrt{150}}{\sqrt{1}} \cdot (1 + \log(450 + 0,25)) \\ &= 10 \cdot \sqrt{150} \cdot (1 + 2,653...) \\ &= 10 \cdot 12,247... \cdot 3,653... \\ &= 447,4 \text{ pontos (arredondado)} \end{aligned}$$