

Este é o regulamento que rege o torneio CPH – CIRCUITO PAULISTA DE HOLDEM. O CPH segue o padrão internacional de regulamento da Tournament Directors Association - TDA e da Associação dos Diretores de Torneios de Poker - ADTP.

Os Diretores do Torneio têm autonomia de arbitragem sob quaisquer pontos que não estejam previstos neste regulamento. A decisão por eles tomada é final e seguirá sempre o bom senso, tendo em vista o melhor andamento do torneio.

1 – DEFINIÇÕES ESPECÍFICAS DO CPH

Termos específicos utilizados neste Regulamento:

- **Buy-in:** valor da inscrição para o torneio, sendo R\$ 700,00 utilizados para o pagamento dos prêmios aos vencedores do torneio; R\$100,00 devidos à empresa organizadora do Evento;
- **Satélites:** são torneios classificatórios, que têm como finalidade dar acesso a um torneio principal.

CRONOGRAMA DOS EVENTOS

- A. LOCAL DO TORNEIO:** As etapas do CPH serão disputadas no H2 Club em São Paulo – Rua Iguatemi, 236 – Itaim Bibi.
- B. ESTRUTURA DA DISPUTA:** O CPH será disputado em quatro dias. As etapas são divididas em DIA 1A (sexta-feira) e DIA 1B (sábado), em que ocorrerão os dias classificatórios; DIA 2 (domingo) e DIA FINAL (segunda-feira). Quaisquer alterações pontuais neste cronograma serão divulgadas através do site www.circuitoholdem.com.br.
- C. CRONOGRAMA:** Os horários das atividades dos dias iniciais CPH são os indicados abaixo, a saber:
- Dia 1A: 21:00
 - Dia 1B: 17:00
 - Dia 2: 15:00
 - Dia Final: 21:00
- O balcão de inscrições será aberto sempre 1h30 antes do início de cada evento. A organização se reserva ao direito de alterar o cronograma, sem prévia comunicação, caso julgue necessário ao bom desenvolvimento do torneio.
- D. OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:** Sugere-se a todos os participantes a chegada com antecedência para o processo de inscrição e encaminhamento às mesas, a menos que tenham efetuado a inscrição antecipada, podendo nesse caso chegar no horário do evento. Os horários anunciados do torneio serão cumpridos. A organização não é responsável por quaisquer danos pessoais, perdas ou qualquer mau-funcionamento de objetos pessoais dos participantes.
- E. REAGENDAMENTO E/OU CANCELAMENTO:** Se por algum motivo o torneio não puder ser executado como planejado devido a problemas técnicos, intervenções não-autorizadas, fraudes, ou outras causas além do controle da organização que possam corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta deste torneio, a organização se reserva ao direito, a seus critérios, de cancelar, terminar, re-agendar ou suspender o torneio.

INSCRIÇÕES E SATÉLITES

- F. INSCRIÇÕES ÚNICAS E IDENTIFICAÇÃO:** Apenas uma inscrição será permitida por participante. A inscrição nos torneios do CPH é limitada a pessoas com mais de 18 anos de idade completos, comprovado por documento de identidade válido com foto. Um participante inscrito no dia 1A poderá realizar uma segunda inscrição para o dia 1B. É obrigatória a apresentação de documento de identidade válido com foto no momento da inscrição e no início do torneio. Uma prova de identidade poderá ser solicitada por membros da organização em outros momentos durante o evento. Não é permitido realizar inscrições para terceiros, salvo se efetuadas por membros da organização do evento.
- G. VALOR E FORMA DE PAGAMENTO:** O valor de inscrição (buy-in) do torneio é de R\$ 600,00 (500 + 75 + 25) e deverá ser feito exclusivamente em reais, no dia do torneio, mediante depósito bancário seguindo as orientações disponíveis em www.circuitoholdem.com.br no link “inscrições”.
- H. REGRAS PARA INSCRIÇÕES ANTECIPADAS – DEPÓSITOS:** Todos os pagamentos de inscrições efetuados via depósito deverão ser realizados de forma antecipada e obrigatoriamente creditados até as 18h da véspera do dia 1A, sob pena de indeferimento da inscrição. Jogadores que optarem pelo depósito antecipado deverão seguir os procedimentos dispostos em <http://www.circuitoholdem.com.br/inscricao.asp>.
- I. VAGAS DE SATÉLITES:** As vagas ganhas em satélites oficiais da Nutzz, online, são pessoais e intransferíveis, isto é, não são passíveis de serem negociadas, transferidas ou vendidas. Ganhadores de satélites online poderão ser solicitados a efetuar o login em suas contas para comprovação de identidade.
- J. INSCRIÇÕES TARDIAS (LATE REGISTRATION) E ALTERNATES:** Após o início do torneio poderão ser reabertas as inscrições durante o período máximo de 2h40m. Os jogadores inscritos durante este período ocuparão vagas vazias nas mesas. Caso não existam lugares vazios, os jogadores serão considerados como ‘alternates’, isto é, deverão aguardar competidores serem eliminados da disputa para ocuparem seus lugares. Jogadores na lista de espera por lugares aguardarão uma vaga, porém não poderão se retirar do torneio.
- K. CANCELAMENTOS, DESISTÊNCIAS OU TRANSFERÊNCIAS:** Um participante inscrito não poderá se retirar (solicitar cancelamento da inscrição) após 60 minutos antes do início do torneio. As inscrições já feitas tornam-se pessoais, intransferíveis e incanceláveis. A organização se reserva no direito de não aceitar o pedido de inscrição de participantes que não estivessem previamente inscritos. Transferências de inscrições de uma pessoa para outra não são permitidas, salvo em caráter excepcional, quando autorizado pela Direção do Torneio.

- L. RECIBO DE INSCRIÇÃO E LIBERAÇÃO DE IMAGENS:** No momento da inscrição, todos os competidores deverão assinar um Recibo de Inscrição, no qual declaram estarem cientes deste regulamento e aceitarem todas as suas disposições, bem como anuem com as regras relativas ao uso de logotipos e marcas de patrocinadores descritas em www.circuitoholdem.com.br. Além disso, todos os participantes do torneio autorizam incondicionalmente o uso de suas imagens coletadas antes, durante e após o evento, sem nenhum ônus para a organização do torneio, nos termos do disposto na Autorização constante do Recibo de Inscrição.

PREMIAÇÕES

- M. NÚMERO DE PREMIADOS:** Serão premiados aproximadamente os 10% melhores classificados no torneio. Do valor de cada inscrição, R\$700,00 (setecentos reais) de cada competidor será destinado ao prêmio e R\$100,00 (cem reais) ao rake. O montante relativo a 3,0% (três por cento) da premiação total de cada torneio do CPH será retido para ser distribuído na sua totalidade para a equipe de dealers e staff do torneio.
- N. REALIZAÇÃO DE ACORDOS:** É permitida a realização de acordos sobre a premiação. Os acordos devem ser unânimes entre os jogadores restantes. A organização poderá vetar um acordo se julgar que houve constrangimento a um ou mais jogadores. Na mesa final, independente do que for acordado, pelo menos 10% (dez por cento) da premiação restante ou R\$ 2.000,00, o valor que for maior, deverá ser reservado para ser ganho pelo campeão, definido na mão final.
- O. PRÊMIO AO CAMPEÃO PAULISTA:** Em cada etapa, será retida a quantia de R\$2.500,00 (dois mil e quinhentos reais). Esta quantia será destinada à premiação especial para os três primeiros colocados do ranking do CPH, ao final da temporada.

ESTRUTURA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

- P. MODALIDADE E BARALHO:** O campeonato será disputado na modalidade “No Limit Texas Hold'em”, utilizando o baralho completo sem os coringas (52 cartas).
- Q. FICHAS UTILIZADAS:** Para a disputa do torneio serão utilizadas fichas sem qualquer valor monetário. Estas fichas são de propriedade da Nutzz Eventos e não poderão ser removidas da área do torneio, sob pena de imediata desqualificação. Cada participante receberá o mesmo número de fichas (25.000 fichas) no início do torneio. Só serão aceitas fichas fornecidas pela organização do torneio.
- R. MÃO A MÃO – HAND FOR HAND:** Ao se aproximar da faixa de premiação do torneio as mãos só serão jogadas mão-a-mão (“hand-for-hand”), ou seja, todas as mesas começam as mãos ao mesmo tempo, e só iniciam a próxima quando todas as mesas encerrarem a mão atual. Eliminações simultâneas em mesas diferentes, durante o hand for hand serão tratadas como um empate de posições e os jogadores dividirão quaisquer premiações que a posição proporcionar.
- S. RANKING – CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO:** Os participantes serão pontuados de acordo tabela de pontuação fixa disposta no site www.circuitoholdem.com.br. Apenas competidores que terminarem dentro da faixa de premiação receberão pontos.

2 – REGULAMENTO DO TORNEIO

CONCEITOS GERAIS

- DIRETOR DO TORNEIO E EQUIPE DE SUPERVISÃO:** O Diretor do Torneio e a equipe de supervisão sempre deverão considerar o melhor interesse em um bom andamento do torneio, com justiça e bom senso como maiores prioridades em seu processo de tomadas de decisão. Circunstâncias extraordinárias que venham a ocorrer poderão levar a decisões que, no interesse de manter a disputa justa aos participantes venha a contradizer regras técnicas. A decisão do Diretor de Torneios é final.
- LÍNGUA OFICIAL:** Somente será permitida a utilização do português e do inglês enquanto sentado à mesa.
- TERMINOLOGIA OFICIAL:** Termos 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. O uso de linguagem não-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.
- REGRA PARA TELEFONES CELULARES:** Todos os telefones celulares e outros dispositivos de comunicação por voz ou que tenham toques ou campainhas sonoras devem ser mantidos desligados durante o torneio. Aos jogadores que não estão envolvidos em uma mão (cartas no *muck*) será permitido envio de mensagem de texto/e-mail à mesa, mas não será permitido envio de e-mail ou mensagem de texto a qualquer outro jogador na mesa. Se a direção do CPH, agindo em seu único e exclusivo critério, acredita que um jogador está se comunicando com um outro jogador na mesa, ambos serão imediatamente desclassificados do torneio conforme descrito na seção 2.8 regra 4. Todo jogador que desejar falar em um telefone celular deve se manter afastado a pelo menos uma mesa de distância da sua própria mesa. Nenhum telefone celular ou outro dispositivo de comunicação eletrônico pode ser colocado sobre uma mesa de poker.
- EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS PERMITIDOS:** Os jogadores estão autorizados a utilizar iPods, MP3 e outros tocadores de música ou fones de ouvido, incluindo os equipados com *noisereduction* durante o torneio até que tenham atingido a faixa de premiação, em qualquer torneio do CPH, contanto que os equipamentos eletrônicos não sejam utilizados para pactuar, trapacear ou enganar de forma alguma. Uma vez que os jogadores estejam na faixa de premiação, em qualquer torneio, todos os dispositivos eletrônicos devem ser removidos. Um anúncio será feito para os jogadores depois de terem atingido o dinheiro para remover todos os dispositivos eletrônicos.
- 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.

DISTRIBUIÇÃO DOS COMPETIDORES E REMANEJAMENTO

- 7- **DISTRIBUIÇÃO 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. Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível.
- 8- **SITTING OUT:** Um competidor inscrito que não esteja presente em sua mesa no início do torneio pagará todos os *blinds* ocorridos até antes de sua chegada (“sitting out”). Se o competidor chegar e ainda lhe sobraem fichas, poderá jogar com estas fichas.
- 9- **DESFAZENDO MESAS:** Competidores que forem movidos de uma mesa que foi desfeita serão randomicamente direcionados para os assentos vazios nas novas mesas, e assumem os direitos e responsabilidades das novas posições. Podem ser o *BIG BLIND*, *SMALL BLIND* ou o botão. O único lugar que um competidor reposicionado não receberá uma mão será quando preencherem um lugar vazio entre o *SMALL BLIND* e o *Button*.
- 10- **BALANCEAMENTO DE MESAS:** 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*. O jogo será paralisado em mesas que estejam com três ou mais competidores a menos que as outras.
- 11- **MESA FINAL:** As mesas finais dos eventos do CPH terão nove competidores. Haverá um novo sorteio de posições (*redraw*) e o botão da mesa final será iniciado no assento 1.
- 12- **REDRAW:** Para torneios que tenham 200 ou mais participantes, haverá um *redraw* com 27 participantes (três mesas) e novamente com 18 participantes (duas mesas). Para eventos com mais de 100 participantes haverá um *redraw* com 18 participantes (duas mesas).

POTES E SHOWDOWN

- 13- **DECLARAÇÕES VERBAIS NO SHOWDOWN:** Para fins deste torneio considera-se que as cartas “falam”. Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão no *showdown* não comprometem; contudo, qualquer jogador que deliberadamente declarar de forma errônea uma mão poderá ser penalizado.
- 14- **CARTAS ABERTAS EM ALL-IN:** As cartas dos competidores deverão ser viradas para cima (abertas) caso algum dos competidores esteja em *all-in* e todas as ações de todos os outros jogadores na mão estiverem encerradas.
- 15- **INVALIDANDO MÃOS GANHADORAS:** *Dealers* não poderão invalidar uma mão que foi mostrada no *showdown* e era obviamente ganhadora. Os competidores são incentivados a auxiliar na leitura das cartas caso percebam que um erro está para ser cometido.
- 16- **ORDEM DO SHOWDOWN:** Ao Em um *showdown* sem jogadores *all-in*, no final da última rodada de apostas, o jogador que fez a última ação agressiva naquela rodada será o primeiro a revelar suas cartas. Se não houve apostas na última rodada de apostas, o jogador à esquerda do botão deverá mostrar suas cartas primeiro e a ordem segue em sentido horário.
- 17- **JOGANDO COM AS CARTAS COMUNITÁRIAS:** Cada jogador deve mostrar todas as suas cartas quando jogando com as cartas comunitárias para concorrer ao pote.
- 18- **SOLICITANDO VER UMA MÃO:** No *showdown* qualquer competidor da mesa pode solicitar a ver uma mão de qualquer competidor que tenha chegado ao *showdown*, com a exceção do jogador que descartou suas cartas fechadas no *showdown*, sem exibi-las plenamente - este perde o direito de pedir para ver a mão de qualquer outro oponente. Cartas exibidas a pedido de um jogador estarão mortas e não concorrerão ao pote. Pedir para ver uma mão é um privilégio concedido à critério do DT para proteger a integridade do jogo (suspeita de mão inválida ou de conluio, etc.). Este privilégio não deve ser abusado.
- 19- **FICHAS INDIVISÍVEIS:** As fichas indivisíveis irão para o jogador na mão mais à esquerda do botão.
- 20- **POTES SECUNDÁRIOS – SIDE POTS:** Potes secundários serão divididos separadamente sobre a mesa.
- 21- **DÚVIDAS/DISPUTAS SOBRE MÃOS ANTERIORES:** O direito a contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada.

PROCEDIMENTOS GERAIS

- 22- **NOVA MÃO E NOVOS LIMITES:** Quando o tempo de nível terminar e um novo for anunciado por um membro da organização, o novo nível será aplica na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro *riffle* do baralho.
- 23- **CHIP RACE:** Quando fichas de baixo valor forem retiradas de jogo (*colour-up*) as fichas que sobraram sofrerão o processo de “*chip race*”. As cartas devem ser dadas a partir do assento 1. Cada competidor poderá receber no uma ficha. Um competidor não poderá ser eliminado do torneio por ter perdido fichas no “*chip race*”. Este receberá uma ficha de menor valor disponível. É recomendado que os jogadores acompanhem o *chip-race*.
- 24- **TROCAS DE BARALHOS:** As trocas de baralhos ocorrerão à critério da organização do torneio. Competidores não poderão solicitar uma troca de baralhos, a não ser que haja carta(s) danificada(s) no baralho em uso.
- 25- **FICHAS MANTIDAS VISÍVEIS E CONTÁVEIS:** Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas de um oponente, portanto, as fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. São recomendadas pilhas limpas de múltiplos de 20 fichas como padrão. Os jogadores devem manter as fichas de valores mais alto visíveis e identificáveis todo o tempo, acima ou à frente de seu *stack*. Os diretores de torneio controlarão a quantidade e valores das fichas em jogo e poderão realizar *colour-up* a seu critério. *Colour-ups* não programados serão anunciados.

- 26- **TRANSPORTE DE FICHAS:** Competidores não podem transportar suas fichas de maneiras em que estas não fiquem visíveis. Um competidor que esconder ou guardar fichas de maneira alheia àquela instruída pela organização (e.g., guardando-as no bolso), terá estas confiscadas e retiradas do jogo e poderá ser desqualificado da competição.
- 27- **CARTAS VISÍVEIS:** O competidor que estiver na mão deverá manter suas cartas o tempo todo de forma visível, sobre a mesa. As cartas não podem ser retiradas do limite da mesa. Um competidor não poderá cobrir completamente as cartas de forma que estas não estejam visíveis a todos os competidores.
- 28- **MÃOS ACIDENTALMENTE RECOLHIDAS/CORROMPIDAS:** Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas todo o tempo. Se o dealer acidentalmente retirar cartas 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. Em casos extremos, a direção do torneio poderá julgar mãos recolhidas acidentalmente como válidas.
- 29- **SOLICITAÇÃO DE TEMPO:** Uma vez que um participante tenha demorado um período razoável de tempo para tomar uma ação, que não seja inferior a 02 (dois) minutos, outro competidor pode pedir tempo e o primeiro terá um minuto para se decidir. Serão contados os dez segundos finais em voz alta. e então haverá uma declaração de que a mão está morta. Se o jogador não agir até a declaração, a mão estará morta. Dealers deverão chamar um *floor* para iniciar a contagem.
- 30- **RABBIT HUNTING:** Não é permitido o “*Rabbit hunting*”, ou seja, expor cartas que viriam a ser distribuídas (no flop, turn ou river), caso a jogada não estivesse encerrada.

COMPETIDOR PRESENTE E ELEGÍVEL PARA UMA MÃO

- 31- **AO SEU LUGAR:** O jogador deve estar ao seu lugar quando todas as cartas iniciais tenham sido distribuídas para poder jogar a mão. Um jogador deve estar ao seu lugar para solicitar tempo. Define-se “ao seu lugar” quando o jogador está a uma distância suficiente que consiga encostar na sua cadeira.
- 32- **MANTENDO A MÃO VÁLIDA:** O jogador deve permanecer ao seu lugar se ele possui uma mão válida.
- 33- **COMPETIDOR AUSENTE EM ALL-IN:** Se um jogador não presente na mesa (*sitting-out*) estiver *all-in* nos *blinds* ou antes, deverá ser automaticamente aplicado o *fold* (e conseqüente eliminação).

BOTÃO E BLINDS

- 34- **DEAD BUTTON E ONE BIG BLIND:** O torneio utilizará o *Dead Button*. Quando o competidor que seria o botão é eliminado, o botão será colocado no lugar vazio para que todos os competidores paguem o *BIG* e o *SMALL BLIND*. Da mesma forma, pode haver apenas um *BLIND* em uma mão caso o competidor que seria o *SMALL BLIND* seja eliminado, havendo apenas o *BIG BLIND*.
- 35- **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*.
- 36- **EVITAR OS BLINDS:** Um competidor que intencionalmente tentar pular o *blind* ao ser movido de mesa, sofrerá uma penalidade.

APOSTAS E AUMENTOS

- 37- **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).
- 38- **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.
- 39- **DECLARAÇÕES VERBAIS / AGINDO NA VEZ:** Jogadores devem agir na sua própria vez. Declarações verbais na sua própria vez são permanentes. Fichas colocadas no pote devem permanecer no pote.
- 40- **AÇÃO FORA DA VEZ:** Ações fora da vez serão permanentes, desde que não seja modificada até chegar a sua vez. Um *check*, *call* ou *fold* não é considerado mudança de ação. Caso haja mudança da ação, a aposta feita fora da vez não é permanente e poderá ser retornada ao jogador que possuirá todas as opções, incluindo: pagar, aumentar ou desistir. Uma desistência fora da vez é permanente.
- 41- **AUMENTOS DE APOSTA:** Não há limite do número de aumentos em uma rodada de apostas. Os aumentos devem ser, no mínimo, do valor da última aposta efetuada ou do último aumento. As formas de aumentar uma aposta incluem: 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 o aumento, colocar o valor do pagamento da aposta anterior no pote e, em um movimento separado colocar a totalidade das fichas da nova aposta. O competidor é responsável por deixar suas intenções claras.
- 42- **AUMENTOS:** 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 aposta anterior, mas menor do que um aumento completo, este é obrigado a completar o aumento para o valor correto. O aumento será exatamente o mínimo permitido (veja exceção para uso de múltiplas fichas de mesmo valor na regra 41). Caso o aumento seja

menor do que 50%, ele dará o call na última aposta ou apostará o valor mínimo permitido. Um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um competidor que já tenha agido na rodada

- 43- **APOSTAS COM FICHA DE VALOR GRANDE:** Jogar uma única ficha de grande valor será considerado um pagamento (*call*) se o competidor não anunciar que é 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, uma aposta de uma única ficha de grande valor, será considerada o valor da ficha. Toda declaração de valor deve ser feita antes de a ficha tocar a mesa.
- 44- **UTILIZAÇÃO DE MÚLTIPLAS FICHAS DE UM MESMO VALOR:** Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas do mesmo valor em uma aposta será considerada um pagamento se a remoção de uma das fichas deixará um valor inferior ao do pagamento Exemplo de um pagamento: pré-flop com blinds 200-400: **A** aumenta para 1200 (aumento de 800), **B** coloca duas fichas de 1000 sem declarar um raise. Isso será um pagamento, pois ao se retirar uma ficha de 1000 deixaria menos do que o valor necessário para pagar os 1200. O caso de se colocar fichas de valores diferentes é regido pela regra dos 50% (regra 39).
- 45- **ALL-IN:** Uma aposta *All-in* compromete a totalidade das fichas de um participante, incluindo fichas que estejam escondidas atrás ou sob o seu *stack*.
- 46- **TAMANHO DO POTE:** Os jogadores só poderão ser informados do valor do pote em jogos *pot-limit*. Os dealers não contarão o pote em jogos *no-limit*. 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.
- 47- **VALOR DOS AUMENTOS:** Os dealers não poderão informar aos jogadores o valor de um aumento (diferença entre a aposta anterior e a atual), isto é, o quanto falta para pagar a aposta. Os dealers também não deverão separar as fichas da aposta anterior e do aumento, deixando apenas o aumento visível.
- 48- **STRING BETS – APOSTAS EM UM ÚNICO MOVIMENTO:** As apostas devem ser feitas em um único movimento. Apostas em múltiplos movimentos (*string bets*) sem uma declaração verbal do valor prévia serão desconsideradas, valendo apenas o primeiro movimento. Os dealers serão responsáveis por rejeitar *string bets*.
- 49- **APOSTAS FORA DO 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 ter vários significados, será utilizado o menor valor.
- 50- **DESISTENCIAS FORA DO PADRÃO:** Se a qualquer momento antes da última rodada de apostas houver uma desistência após um pedido de mesa, ou desistir fora da própria vez, ambas são ações permanentes e estarão sujeitas a penalidades.
- 51- **DECLARAÇÕES CONDICIONAIS:** Declarações condicionais de ações futuras são fortemente desencorajadas; Exemplo: declarações do tipo “se-então”; “se você apostar então aumentarei”. Na primeira ocorrência o infrator receberá uma penalidade. Nas demais vezes a ação deverá se tornar permanente e o infrator será penalizado.

COMPORTAMENTO E PENALIDADES

- 52- **NÃO DIVULGAÇÃO:** Os competidores são obrigados a proteger outros competidores durante o torneio em todos os momentos. Sendo assim, competidores, estejam ou não na mão, estão proibidos de:
- a. Revelar o conteúdo de mãos estejam elas vivas ou fora do jogo (*folded*).
 - b. Sugerir, criticar ou comentar sobre uma jogada enquanto a ação não estiver completa.
 - c. Ler uma mão que ainda não foi mostrada.
- 53- **EXPOSIÇÃO DE CARTAS:** 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.
- 54- **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 *collusion*.

- 55- **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:
- 1- Agir fora da vez intencionalmente e/ou repetidamente.
 - 2- Intencionalmente *foldar* e/ou jogar suas cartas no monte (*muck*) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir.
 - 3- Intencionalmente e/ou repetidamente declarar cartas diferentes das que possui no *showdown*.

- 4- Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa.
 - 5- Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir – atrasar o andamento do jogo.
 - 6- 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.
 - 7- Revelar cartas que estão no monte (*muck*) enquanto uma mão está sendo jogada.
 - 8- Realizar declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro competidor.
 - 9- 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.
 - 10- Instruir ou controlar a ação de outro competidor.
 - 11- Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (*splash the chips*).
 - 12- 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.
 - 13- Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão.
 - 14- Utilizar vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas.
 - 15- Utilizar máscaras ou objetos que escondam a identidade de um competidor.
 - 16- Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro competidor.
 - 17- Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores.
 - 18- 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.
- 56- **PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO:** As penalidades disponíveis para aplicação pela direção do torneio incluem advertências verbais e a imposição de se manter fora da mesa por uma ou mais mãos, ou, a desqualificação do competidor. O prazo de suspensão do competidor (por uma ou mais mãos) será calculado da seguinte forma: o competidor punido irá perder uma mão, vezes o número de competidores em sua mesa, vezes um número de *rounds* de acordo com a gravidade ou repetição do seu ato, variando de 1 a 3, de acordo com a decisão da organização. Um competidor que contestar a decisão poderá ser desqualificado. Durante todo o período o competidor punido deverá permanecer fora da área delimitada para o torneio. A repetição de uma infração elevará automaticamente o nível da punição aplicada.

ERROS DE CARTEADO, DEFEITOS E MISDEALS

- 57- **MISDEAL – REINÍCIO DE UMA MÃO:** Uma mão será reiniciada – baralho reembalhado – 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. Um competidor que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.
 - d. Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las.
 - e. Um competidor receber uma carta com um baralho de padrão diferente daquele em jogo.
 - f. Duas cartas do mesmo naipe e valor forem encontradas no baralho.

Caso ação substancial já tenha ocorrido, um misdeal não pode ser declarado e a mão deve ser jogada até o final.

- 58- **CARTAS FALTANTES:** Uma ou mais cartas faltantes no baralho não invalidam o resultado de uma mão. Após a mão em que no baralho faltar uma ou mais cartas, este deverá ser trocado por um baralho completo.
- 59- **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 viradas para baixo (fechadas) na mesa. Um membro da direção deverá escolher aleatoriamente três das quatro cartas para serem o *flop* válido e selecionar a quarta carta que será a próxima “queima”.