



## **REGULAMENTO DO TORNEIO**

Este é o regulamento que rege o torneio Estadual de Texas Hold'em do Rio de Janeiro. O Estadual segue o padrão internacional de regulamento da TDA e da ADTP. O Diretor do Torneio tem autonomia de arbitragem sob quaisquer pontos que não estejam previstos neste regulamento. Sua decisão é final e seguirá sempre o bom senso tendo em vista o perfeito andamento do torneio.

### **2 – REGULAMENTO DO TORNEIO**

#### **2.1 – CONCEITOS GERAIS**

##### **1- 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.

##### **2- LÍNGUA OFICIAL**

Somente será permitida a utilização do português e do inglês enquanto sentado à mesa.

##### **3- EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS**

Não é permitida a utilização de telefones celulares, rádios ou demais equipamentos de comunicação enquanto à mesa. O jogador que utilizar tais equipamentos terá sua mão invalidada.

É permitida a utilização de dispositivos que enviem mensagens de texto, única e exclusivamente, quando o jogador não estiver participando da mão em curso. O equipamento deve ser mantido visível, acima da linha da mesa.

##### **4- SITTING OUT**

Um jogador inscrito que não esteja presente no início do torneio pagará todos os blinds e antes cabíveis até sua chegada (“sitting out”). Se o jogador chegar e ainda lhe sobrem fichas, ele/ela pode jogar com estas fichas.

#### **2.2 – DISTRIBUIÇÃO DOS JOGADORES E REMANEJAMENTO**

##### **1- DISTRIBUIÇÃO ALEATÓRIA**

Todos os jogadores terão os seus lugares às mesas designados aleatoriamente por sorteio.

Acomodações especiais para participantes com necessidades físicas específicas poderão ser tomadas pela organização.

##### **2- DESFAZENDO MESAS**

Jogadores 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, incluindo o BIG Blind. O único lugar que um jogador reposicionado não receberá mão será entre o SMALL Blind e o Button.

### 3- BALANCEAMENTO DE MESAS

Os jogadores serão trocados de mesa saindo do UTG na mesa original e sendo movidos para a posição mais próxima do BIG BLIND (esquerda) na nova mesa.

### 4- MESA FINAL

O *hand-for-hand* para a formação da mesa final será iniciado com 11 participantes. Assim que restarem os dez finalistas será formada a mesa final oficial do evento. Haverá um re-sorteio de posições (redraw) e o botão da mesa final será iniciado no assento 1.

## 2.3 – POTES E SHOWDOWN

### 1- DECLARAÇÕES VERBAIS

As cartas “falamos”. Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão (ranking do jogo) feitas por um jogador não são finais até verificação pelo dealer ou outros jogadores. O jogador que intencionalmente declarar um jogo diferente do seu jogo real poderá sofrer penalização.

### 2- CARTAS ABERTAS EM ALLIN

As cartas dos jogadores deverão ser viradas para cima (abertas) caso algum dos jogadores esteja em All-in e todas as ações da mão estejam completas.

### 3- INVALIDANDO MÃOS GANHADORAS

Dealers não poderão invalidar uma mão que foi mostrada no showdown e era obviamente ganhadora. Jogadores são incentivados a assistir na leitura das cartas caso percebam que um erro está para ser cometido.

### 4- SHOWDOWN

Ao final das rodadas de apostas, o jogador que fez a última ação de aposta deve mostrar suas cartas. Em caso da ausência de apostas (i.e., todos pedem ‘mesa’) o jogador mais à esquerda do dealer deverá mostrar as suas cartas. Jogadores seguintes deverão mostrar suas cartas seguindo o sentido horário na mesa. Para concorrer ao pote todos os jogadores deverão obrigatoriamente mostrar todas as suas cartas.

No showdown qualquer jogador da mesa pode solicitar a ver uma mão de qualquer jogador que tenha pagado todas as apostas na última rodada. Se o jogador que teve a última ação agressiva (i.e., apostou ou aumentou) na última rodada de apostas se recusar a mostrar a mão, poderá receber uma penalidade.

### 5- FICHAS INDIVISÍVEIS

As fichas indivisíveis irão para a esquerda do botão.

#### 6- POTES SECUNDÁRIOS – SIDE POTS

Potes secundários serão divididos separadamente sobre a mesa.

#### 7- UTILIZANDO AS CARTAS COMUNITÁRIAS

Um jogador deverá exibir as duas cartas no showdown, mesmo que esteja utilizando as cinco cartas comunitárias em seu jogo.

#### 8- DÚVIDAS/DISPUTAS SOBRE MÃOS ANTERIORES

O direito a contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada.

### 2.4 – PROCEDIMENTOS GERAIS

#### 1- CHIP RACE

Quando fichas de baixo valor forem retiradas de jogo (colour-up) as fichas que sobraram sofrerão o processo de chip-race, onde uma carta por ficha restante deverá ser dada aberta seqüencialmente, para cada jogador, a partir do assento 1. A maior carta receberá a nova ficha, com o máximo de uma ficha por jogador. Um jogador não poderá ser eliminado do torneio devido a perder fichas no chip-race. Este receberá uma ficha de menor valor disponível.

#### 2- TROCAS DE BARALHOS

As trocas de baralhos ocorrerão à critério da organização do torneio. Jogadores não poderão solicitar uma troca de baralhos, a não ser que haja carta(s) danificada(s) no baralho em uso.

#### 3- MUDANÇAS DE NÍVEIS DE BLINDS

O aumento dos Blinds será anunciado pela organização. A mudança entrará em vigor na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro movimento de trançar as cartas no embaralhamento, pelo dealer.

#### 4- FICHAS SOBRE AS MESAS

O jogador deverá manter suas fichas organizadas tendo as fichas de maior valor sempre visíveis e identificáveis durante todo o torneio. Um jogador não poderá esconder fichas, retirá-las da mesa ou transportá-las sem a devida instrução e autorização da direção do torneio.

#### 5- TRANSPORTE DE FICHAS

Jogadores não podem transportar suas fichas de maneiras em que estas não fiquem visíveis. Um jogador 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.

#### 6- CARTAS VISÍVEIS

O jogador 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 jogador não poderá cobrir completamente as cartas com as mãos de forma que estas não estejam visíveis a todos os participantes.

## 7- CARTAS PROTEGIDAS

Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas colocando um objeto (ficha, cap) sobre

elas e mantendo-as próxima de suas fichas ao alcance de suas mãos. Um protetor de cartas não pode obstruir a visão das cartas do jogador ou de sua pilha de fichas. Se o dealer acidentalmente retirar cartas não protegidas de jogo, o jogador não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. Se o jogador aumentou a aposta (raise) e esta ainda não foi paga o aumento será retornado ao jogador. Em casos extremos, a direção do torneio poderá julgar mãos recolhidas acidentalmente como válidas.

## 8- SOLICITAÇÃO DE TEMPO

Uma vez que um jogador tenha demorado um período razoável de tempo para tomar uma ação, que não seja inferior a 02 (dois) minutos, outro competidor pode chamar o relógio (tempo) e o primeiro terá um minuto para se pronunciar. Serão contados os dez segundos finais em voz alta pelo dealer após o minuto inicial. Se o jogador não tiver agido até o final da contagem, a mão será declarada morta.

## 9- RABBIT HUNTING

Não é permitido o “Rabbit hunting”, ou seja, expor cartas que viriam (flop, turn ou river) caso a jogada não estivesse encerrada.

## 2.5 – JOGADOR PRESENTE

### 1- PARA JOGAR A MÃO

Um jogador deve estar em seu lugar no momento que todos os jogadores receberam suas duas cartas iniciais ou sua mão estará declarada morta automaticamente.

### 2- PARA SOLICITAR TEMPO

Os jogadores devem estar nos seus lugares para solicitar tempo.

### 3- MANTENDO A MÃO VÁLIDA

Os jogadores devem estar nos seus lugares para manter uma mão válida. Após deixar o seu lugar sua mão será declarada morta.

### 4- JOGADOR AUSENTE EM ALLIN

Se um jogador que não está presente na mesa (sitting-out) estiver allin nos blinds ou antes será aplicado o fold (e conseqüente eliminação) automático.

## 2.6 – BOTÃO E BLINDS

### 1- DEAD BUTTON E ONE BIG BLIND

O torneio utilizará o Dead Button. Quando o jogador que seria o botão é eliminado, o botão será colocado no lugar vazio para que todos os jogadores paguem o BIG e o SMALL BLIND. Da mesma forma, pode haver apenas um BLIND em uma mão caso o jogador que seria o SMALL BLIND seja eliminado, havendo apenas o BIG BLIND.

### 2- BOTÃO QUANDO EM HEADS-UP

Quando heads-up, o SMALL BLIND será o botão e age primeiro pré-flop e depois pós-flop. O botão

pode ser ajustado para evitar que um jogador pague duas vezes o BIG BLIND.

### 3- EVITAR OS BLINDS

Um jogador que intencionalmente tentar pular o blind ao ser movido de mesa, sofrerá uma penalidade.

## 2.7 – APOSTAS E AUMENTOS

### 1- AÇÃO FORA DA VEZ

Declarações verbais na sua própria vez de falar são permanentes. Fora da sua vez poderá ser e será permanente se a ação até chegar a sua vez não for modificada. Um check, call ou fold não é considerado mudança de ação por outro jogador e, portanto, a declaração permanece válida. Um all-in declarado fora da hora, também segue esse mesmo procedimento.

### 2- 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 jogador é responsável por deixar suas intenções claras.

### 3- AUMENTOS INCOMPLETOS/IRREGULARES

Se um jogador 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. Um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um jogador que já tenha agido na rodada.

#### 3.1. – ALL IN INFERIOR AO RAISE MÍNIMO

Um All In inferior ao raise mínimo não reabre uma nova rodada de apostas.

### 4- APOSTAS COM FICHA DE VALOR GRANDE

Jogar uma única ficha de grande valor será considerado um pagamento (call) se o jogador não anunciar que é um aumento antes de a ficha tocar a mesa. Se o jogador 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. Após o flop 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.

### 5- UTILIZAÇÃO DE MÚLTIPLAS FICHAS

A não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas em uma aposta que não totalizem um aumento completo será considerado um pagamento se a remoção de uma das fichas deixar um valor inferior ao do call (e.g., em uma aposta de 600 um jogador joga duas fichas de 500 sem anunciar um aumento).

## 6- ALL-IN

Um jogador que apostar todas as suas fichas deve declarar verbalmente "All-in" ou termo semelhante que indique sua intenção de apostar todas as suas fichas, ou ainda, colocar todas as suas fichas à frente. Uma aposta ALLIN compromete a totalidade das fichas de um jogador, incluindo fichas que estejam escondidas atrás ou sob o seu stack.

## 7- TAMANHO DO POTE

Os dealers não podem contar os potes.

## 8- 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 prévio serão desconsideradas, valendo apenas o primeiro movimento. Os dealers serão responsáveis por rejeitar string bets.

## 2.8 – COMPORTAMENTO E PENALIDADES

### 1- NÃO DIVULGAÇÃO

Os jogadores são obrigados a proteger outros jogadores durante o torneio em todos os momentos. Sendo assim, jogadores, estejam ou não na mão, estão proibidos de:

- Revelar o conteúdo de mãos, estejam elas vivas ou fora do jogo (folded).
- Sugerir, criticar ou comentar sobre uma jogada enquanto a ação não estiver completa.
- Ler uma mão que ainda não foi mostrada.

One player to a hand, significa que o jogador não poderá mostrar sua mão a nenhum outro jogador ou espectador participante ou não da jogada intencionalmente, esteja ativo ou não na mão. Isto inclui o ato de procurar ou manter cartas que já estejam fora de jogo.

### 2- EXPOSIÇÃO DE CARTAS

Um jogador que expuser suas cartas enquanto a ação na mão não estiver terminada poderá receber uma penalidade, mas não terá sua mão morta ou invalidada. A penalidade iniciará ao final da mão.

### 3- 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, penalizar qualquer jogador(es) que venha(m) a trapaçar 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 incluirão – porém não estão limitadas a – collusion (jogar em parceria ou time), roubo de fichas, transferência de fichas entre jogadores, 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 jogadores em compartilhar informações ou jogarem em conjunto para obter vantagem no torneio. Collusion inclui – mas não está limitado a – chip dumping (passar fichas), soft play, compartilhar informações sobre suas cartas com outro jogador, enviar ou receber sinais de/para outro jogador, utilização de meios de comunicação ou a internet para troca de informação para facilitação do collusion.

#### 4- CONDUTA COMPORTAMENTAL

Com o intuito de manter um ambiente confortável a todos os participantes, as seguintes condutas serão consideradas impróprias e anti-desportivas durante o torneio e serão penalizadas pela direção do evento:

- a. Agir fora da 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 jogador da mesa ou observador, enquanto a mão está em curso.
- g. Revelando cartas que estão no monte (muck) enquanto uma mão está sendo jogada.
- h. Realizando declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro jogador.
- i. Qualquer forma de soft play, incluindo verbalmente ou mutualmente aceitando “pedir mesa até o final”, inclusive quando um terceiro jogador está em allin na mão.
- j. Instruir ou controlar a ação de outro jogador.
- k. Intencionalmente e/ou repetidamente espalhando suas apostas em cima do pote (splash the chips).
- l. Jogar suas cartas fora da mesa, jogá-las no dealer ou em outro jogador de forma agressiva ou abusiva, intencionalmente e/ou repetidamente destruí-las ou danificá-las ou a outras propriedades da organização do evento.
- m. Comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão.
- n. Utilizações de vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas.
- o. Utilização de máscaras ou objetos que escondam a identidade de um jogador.
- p. Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro jogador.
- q. Agressão contra outros jogadores, membros da organização do torneio ou espectadores.

#### 5- PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO

As penalidades disponíveis para aplicação pela direção do torneio incluem advertências verbais e mãos fora da mesa. Exceto no caso da punição de uma única mão fora da mesa, o procedimento será: o jogador punido irá perder uma mão, vezes o número de jogadores em sua mesa, vezes um número de rounds de acordo com a gravidade ou repetição do seu ato, variando de 1 a 4, de acordo com a decisão da organização. Um jogador que contestar a decisão poderá ser desclassificado. Durante todo o período o jogador punido deverá permanecer fora da área delimitada para o torneio. A repetição de uma infração elevará automaticamente o nível da punição aplicada.

## 2.9 – ERROS DE CARTEADO, DEFEITOS E MISDEALS

### 1- MISDEAL – REINÍCIO DE UMA MÃO

Uma mão será reiniciada – baralho re-embaralhado – quando:

a. A exposição da primeira ou segunda carta da distribuição inicial já constitui um misdeal.

Jogadores podem ter duas cartas consecutivas dadas quando no botão.

b. O botão estava no lugar incorreto no início da mão.

c. Um jogador que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.

d. Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las.

e. Um jogador receber uma carta com um baralho de padrão diferente daquele em jogo.

f. Duas cartas do mesmo naipe e valor forem encontradas no baralho.

### 2- CARTAS FALTANTES

Uma ou mais cartas faltantes no baralho não invalidam o resultado de uma mão. Após a mão o baralho deve ser trocado por um baralho completo.

### 3- FLOPS COM QUATRO CARTAS

Caso sejam viradas quatro cartas (em vez de três) no flop, tenham estas sido expostas ou não, o dealer deverá misturá-las viradas para baixo (fechadas) na mesa. Um membro da supervisão deverá escolher aleatoriamente três das quatro cartas para serem o flop válido e selecionar a quarta carta que será a próxima “queima”.



River Texas