

# Regras para torneios de poker

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
  - No showdown o jogador deve proteger a sua mão enquanto aguarda que ela seja lida. 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.
- 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.
- SHOWDOWNS SEM ALL-IN E ORDEM DO SHOWDOWN:**

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
- POTES OU MÃOS CONTESTADOS:** A declaração de uma mão que foi aberta poderá ser contestada até que a próxima mão comece.
  - Os jogadores, dealers e os supervisores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas, assim, **fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis**. Recomenda-se pilhas verticais, limpas, cada uma com múltiplos de 10 ou 20 fichas da mesma denominação, como padrão. Os jogadores devem manter fichas de valor superior visíveis e identificáveis em todos os momentos.
  - Jogadores com mãos vivas **devem manter suas cartas visíveis em todos os momentos**.
- 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. **O competidor com o tempo contado terá até 30 segundos para se decidir.** 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. O DT poderá ajustar o tempo permitido para a ação e tomar outros passos para aderir ao formato do torneio e impedir atrasos persistentes.
- AO SEU LUGAR E MÃOS VIVAS:** Para poder jogar a mão, o 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.
- AÇÃO FORA DA VEZ (FDV):**

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.
- a. 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 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.
11. **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.*
  12. **DESISTÊNCIAS FORA DO PADRÃO:** Se a qualquer momento antes da última rodada de apostas houver uma desistência quando não enfrentando uma aposta ou desistir fora da própria vez, ambas são ações permanentes e podem estar sujeitas a penalidades.
  13. **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.
  14. **PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO:**  
As opções de penalidades incluem advertências verbais, penalidades de “perda de mãos”, “perda de órbitas” e desqualificação. 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. As fichas de um jogador desqualificado devem ser removidas do jogo.
  15. **NÃO DIVULGAÇÃO:** Os jogadores são obrigados a proteger os demais participantes todo o tempo. Portanto, estando envolvidos em uma mão ou não, não poderão:
    - a. Discutir o conteúdo de uma mão viva ou já desistida;
    - b. Sugerir ou criticar jogadas;
    - c. Revelar uma mão que ainda não foi mostrada.
  16. 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.
  17. **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.
  18. **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.**
  19. **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. **Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão;**
    - m. Comprometer o bom andamento do torneio ou desrespeitar os demais competidores