



REGULAMENTO GERAL TORNEIOS POKER “FOUR SEASONS” 2019 HOTEL CASINO CHAVES

1. Apresentação

- 1.1. O “Four Seasons” são torneios de poker não bancado, na variante “Hold’em”.
- 1.2. O “Four Seasons” é jogado em mesas de poker não bancado com capacidade máxima de 10 jogadores, sendo o número máximo de jogadores inscritos dependente da capacidade da sala e dos recursos humanos disponíveis.
- 1.3. Em virtude do horário de funcionamento do Casino, a Direcção do Torneio poderá indicar o término do torneio para o dia seguinte e assim sucessivamente até se encontrar um vencedor ou terminar o torneio no final da partida através da realização do estipulado no ponto 7.3 do presente regulamento.

2. Datas

- 2.1. Os torneios realizam-se durante o ano de 2019, na sala mista do Casino Chaves, durante o horário de funcionamento da referida sala, em qualquer dia da semana, de acordo com as inscrições existentes.
- 2.2. A Direcção do Serviço de Jogos do Casino anunciará ao público, de acordo com as intenções de inscrição e as inscrições recebidas, os dias e horários de realização dos torneios, reservando-se o direito de anular ou alterar esses horários e datas, anunciando-os antecipadamente.

3. Modalidades

- 3.1. Os torneios de poker são jogados em dez modalidades a determinar pela Direcção do Serviço de Jogos, a saber:
 - 3.1.1. “Freeze Out”, em que não é possível efectuar recompra de fichas “Rebuy” nem acrescento de fichas “Add-On”.
 - 3.1.2. “Rebuy - Add-On”, onde é possível efectuar, recompra de fichas, uma ou mais vezes, mediante o torneio, e um só acrescento de fichas em valor igual ou superior ao da cave inicial.
 - 3.1.2.1. As condições de existência e aquisição das recompras e acrescentos, incluindo o número de vezes e o período (níveis) em que tais recompras e acrescentos podem ser efectuados, serão anunciadas aos participantes, antes do início dos torneios.
 - 3.1.2.2. O preço e respectivas comissões, das recompras e acrescentos serão definidos pela Direcção do Torneio e anunciado aos participantes antes do início de cada torneio.
 - 3.1.3. “Knock Out - Bounty”, que se caracteriza pela adição ao valor de inscrição de um outro valor fixo designado por recompensa “Bounty”, que não será contabilizado para efeito de prémio final (Prize-pool).
 - 3.1.3.1. O valor designado de recompensa será entregue durante o jogo pelo jogador eliminado ao jogador que o eliminou, podendo ser sob a forma de um “impresso valor”, válido apenas no dia do torneio, a trocar na caixa, ou de 1 ou mais fichas que totalizem o valor da recompensa.
 - 3.1.3.2. Na modalidade “Knock-Out - Bounty” não é possível efectuar recompra nem acrescentos de fichas.





3.1.4. “Satélite de Apuramento”, que conjuga as regras das modalidades “Freeze Out” e “Rebuy - Add-on”.

3.1.4.1. A lista de prémios será sempre constituída pela soma dos valores das inscrições, mais as possíveis reentradas, recompras e acrescentos, sendo esta mesma dividida, no mínimo, pelo valor da entrada (Buy-In) do torneio para o qual o satélite efectua apuramento, após as deduções das respectivas comissões. O número de entradas a atribuir será igual ao número de premiados e a verba remanescente entregue ao último participante a ser eliminado.

3.1.5. “Win The Button”, que se caracteriza pelo facto de o marcador (botão dealer) ser sempre atribuído ao vencedor da última jogada.

3.1.5.1. Em caso de empate o botão será atribuído ao jogador na posição à esquerda do botão.

3.1.6. “Ante Up”, este torneio caracteriza-se por ser jogado na modalidade “Texas Hold’em” sem limite (NL), com a possibilidade de se efectuar recompras e acrescentos, e tem a particularidade de ser sempre jogado num nível de apostas, ou seja, pequena aposta e grande aposta, aumentando apenas durante o torneio o nível das “Ante’s”. O primeiro nível de apostas e a estrutura de “Ante’s” de cada torneio será definido pela Direcção do Serviço de Jogos e anunciado antes do início do mesmo.

3.1.7. “Escalator”, este torneio caracteriza-se por ser jogado na modalidade “Texas Hold’em” sem limite (NL), com a possibilidade de se efectuar recompras e acrescentos, e tem a particularidade de a duração temporal de cada nível de ser definido antes do início do torneio, com incrementos progressivos.

3.1.8. “Sit&Go”, este torneio caracteriza-se por ser jogado na variante “Texas Hold’em” sem limite (NL), numa só mesa de jogo, iniciando quando se obtiver o número de participantes em cada uma das modalidades disponíveis, 6 jogadores “6-max” ou 10 jogadores “10-handed”.

3.1.9. “Survivor”, este torneio caracteriza-se por ser jogado na modalidade “Texas Hold’em” sem limite (NL), com a possibilidade de se efectuar recompras e acrescentos, e tem a particularidade do torneio terminar assim que chegar aos prémios decorrentes da aplicação da tabela de distribuição dos mesmos. Para efeito de atribuição de prémios, o “Prizepool” será dividido equitativamente pelos números de jogadores elegíveis aos prémios. Relativamente à pontuação a atribuir para feitos de Ranking (ponto 9. do presente regulamento), serão atribuídos os pontos previstos de acordo com a classificação dos jogadores a apurar pela contagem das suas fichas no momento do término do torneio.

3.1.10. “Multistack”, este torneio caracteriza-se por ser jogado na variante “Texas Hold’em” sem limite (NL), com a duração de dois dias, onde o jogador poderá jogar o dia um mediante o pagamento de uma entrada, ou apenas entrar no dia dois mediante o pagamento de uma de três possibilidades de quantidade de fichas iniciais com diferentes valores. Tanto as entradas do dia um como do dia dois do torneio incrementam num único “Prizepool” a ser distribuído aos participantes.

3.1.11. Em todas as modalidades mencionadas nos pontos anteriores, poderá existir a possibilidade de os jogadores adquirirem uma cave extra “Xtrastack” por um valor associado, que possibilitará a cada jogador acrescentar fichas à sua cave inicial.

3.1.12. A possibilidade de haver “Xtrastack” será previamente anunciada aos jogadores, discriminando o valor e o número de fichas associado.

3.1.13. O valor das “Xtrastacks” será destinado na sua totalidade ao versado no ponto 9.3. do presente regulamento.

3.1.14. A “XtraStack” só poderá ser adquirida até ao final do nível definido e anunciado pela Direcção do Torneio em que o Registo Tardio “Late Registration” se encontre disponível.

3.1.15. Um jogador poderá adquirir a “XtraStack” enquanto tiver fichas na sua cave e durante o período em que não se encontre em acção na mesa.





4. Inscrições e Valor de Entrada (Buy-In)

4.1. A inscrição é pessoal e intransmissível e terá que ser feita, pelo próprio no Casino.

4.1.1. Poderá ser efectuada uma pré-inscrição presencialmente, via mail ou SMS, que deverá ser confirmada pelo próprio no local até trinta minutos antes do início do torneio.

4.1.2. O jogador só poderá considerar confirmada a sua pré-inscrição se receber um mail ou SMS resposta com a confirmação, respeitando posteriormente o estabelecido no ponto 4.1.1..

4.2. O valor de entrada (Buy-in) é variável, correspondendo sempre a um montante de fichas, sem valor facial, que será previamente anunciada, sendo variável com a modalidade do torneio.

4.3. Ao valor da entrada será descontado o valor da comissão (Fee) nunca inferior a 5%, nem superior a 20% do valor da entrada, sendo sempre anunciado aos jogadores antes do início do torneio.

5. Registo (Check-In) e Início do Torneio

5.1. A identificação para o registo no torneio poderá ser feita por qualquer dos documentos de identificação a que alude o Art. 39º do DL 422/89, na redacção dada pelo DL 10/95 de 19.01.

5.2. O período de registo (Check-In) tem início uma hora antes do início do torneio.

5.3. Pagamento das Inscrições:

5.3.1. O pagamento da inscrição é efectuado pelo jogador, em local próprio, com fichas previamente compradas nas caixas da sala de jogo.

5.3.2. Nos torneios "Bounty", e caso a recompensa seja sob a forma de um "impresso valor", as fichas correspondentes às recompensas ficarão na caixa a aguardar que os premiados aí as levarem.

5.4. Início do Torneio.

5.4.1. A Direcção do torneio dará início ao mesmo, com os jogadores que estiverem presentes.

5.4.2. Caso existam os jogadores que tenham efectuado o registo, mas que não tenham procedido ao pagamento da sua inscrição na mesa, o seu lugar ficará reservado pela Direcção do Torneio durante o primeiro nível. Após este período, o lugar destes jogadores será considerado abandonado e o mesmo será disponibilizado a outros jogadores que se encontrem inscritos em lista de espera do registo tardio.

6. Registo Tardio e Reentradas

6.1. Em todos os torneios, é da competência da Direcção do Torneio decidir se existirá registo tardio "Late Registration" e reentradas "Re-Entry" e a sua duração.

7. Níveis de Apostas e Prémios

7.1. Os níveis de aposta iniciam pelo montante definido, aumentado por níveis, sendo que o aumento desses níveis a e duração dos mesmos é variável de acordo com a modalidade e valor de inscrição "Buy-in".

7.2. Reverte para prémios em cada torneio, o somatório do valor das entradas "Buy-in", mais recompras "Rebuy", mais acrescento de fichas "Add-on", mais registo tardio "Late registration" e mais reentradas "Re-Entry", após deduzida a comissão do Casino.



7.3. Poderá existir acordo na mesa final entre os jogadores “Chop” quanto à distribuição dos prémios, de acordo com o Ponto 119 da Portaria 401/2015 de 9.11.

7.4. A distribuição dos prémios processar-se-á de acordo com a seguinte tabela:

DISTRIBUIÇÃO DE PRÉMIOS TORNEIOS POKER										
Nº JOGADORES	6 a 9 (só 6max)	10 a 20	21 a 30	31 a 40	41 a 50	51 a 70	71 a 90	91 a 110	111 a 130	131 a 150
1º	70,00%	50,00%	45,00%	38,00%	35,00%	33,00%	30,50%	28,50%	28,30%	27,60%
2º	30,00%	30,00%	26,00%	24,00%	23,00%	22,50%	20,00%	19,00%	18,80%	18,00%
3º		20,00%	17,00%	16,00%	15,00%	14,00%	12,50%	12,00%	12,00%	11,50%
4º			12,00%	12,00%	11,00%	10,50%	9,50%	8,50%	8,50%	8,50%
5º				10,00%	9,00%	8,00%	7,50%	7,50%	7,00%	7,00%
6º					7,00%	6,50%	6,50%	6,50%	6,00%	6,00%
7º						5,50%	5,50%	5,50%	5,00%	5,00%
8º							4,50%	4,50%	4,00%	4,10%
9º							3,50%	3,50%	3,00%	3,20%
10º								2,50%	2,30%	2,30%
11º								2,00%	1,70%	1,50%
12º									1,70%	1,50%
13º									1,70%	1,30%
14º										1,30%
15º										1,20%

7.5. A tabela de prémios aplica-se de acordo com do número de inscrições pagas, considerando as reentradas, se aplicáveis, e poderá ser alterada pela organização sempre que esta considere a alteração benéfica para o próprio torneio.

8. Disposições Finais

8.1. A Direcção do Serviço de Jogos reserva-se o direito, se entender por conveniente, de alterar preços dos valores de entrada, bem como das respectivas comissões, níveis de aposta, percentagens dos prémios, modalidade de torneio e número máximo de participantes.

8.2. Cada etapa será jogada até existir um vencedor, sem prejuízo do disposto no nº 7.3. do presente regulamento.

8.3. Não será permitida a permanência de jogadores eliminados ou de acompanhantes na área de realização do torneio.

8.4. Qualquer comportamento anómalo durante o torneio ou violação do presente regulamento, que motive desclassificação do participante, não haverá lugar ao reembolso do valor da entrada.

8.5. É expressamente proibido qualquer jogador retirar ou inserir fichas dos torneios. Aquele que for detectado a praticar tal acto, será objecto das penalizações prevista no presente regulamento até à expulsão dos torneios organizados pela Solverde S.A., com a respectiva participação às autoridades competentes.



8.6. Nos torneios “Four Seasons”, os participantes, ao inscreverem-se, dão a sua concordância e autorizam a Solverde, SA, entidade organizadora, directamente ou através de entidade terceira, a proceder à recolha e/ou captação de quaisquer imagens ou registos áudios, no decorrer do torneio de Poker, e a proceder à sua difusão através de qualquer canal de comunicação, nacional ou estrangeiro, bem como a expor o seu nome nos rankings para os quais o torneio em que participa concorre.

8.7. Qualquer omissão ou dúvida na interpretação do presente regulamento será resolvida pela Direcção do Casino, de cuja decisão caberá recurso para o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

8.8. A todos os aspectos omissos ao presente regulamento serão aplicadas as regras constantes do “Regulamento Português para Torneios de Poker”, que se anexa.

9. Ranking – “Four Seasons” Chaves

9.1. A Direcção do Torneio organizará uma lista de jogadores, designada por Ranking Trimestral, ordenada pelo somatório dos pontos que são atribuídos aos jogadores pela participação em cada torneio “Four Seasons” de uma determinada época pré-anunciada aos jogadores, aproximadamente referente a um trimestre.

9.2. A atribuição dos pontos em cada torneio será efectuada de acordo com a seguinte relação:

- 1 ponto por cada Euro (€) de “buy-in” no torneio
- 1 ponto por cada euro (€) completo de prémio que o jogador receber, sendo que nos torneios com modalidade “Satélite de apuramento” será igual ao valor da entrada atribuída.

9.3. Serão retirados 2% dos valores para prémios “Prize-pool” (calculado de acordo com o ponto 7.2. do presente regulamento) em todos os torneios “Four Seasons” realizados durante 2019 e anunciados como integrantes nos rankings, para acumulado de prémios para o “Four Seasons – Final Trimestral” de cada época. Acresce a este acumulado o valor oriundo das “xtrastacks” de cada época.

9.4. O acumulado trimestral referido no ponto anterior (9.3.), será atribuído na(s) mesa(s) final(ais), dividido em entradas no valor de €300 para as etapas regulares do Solverde Poker Season 2019.

9.5. O número de apurados para a “Final Trimestral” é de no mínimo 10 jogadores e no máximo no número equivalente ao número de entradas possíveis de atribuir, de acordo com o ponto anterior (9.4.), mais 1 jogador, a quem será atribuído o valor remanescente decorrente da divisão. Aos 10 melhores classificados da “Final Trimestral” serão cumulativamente atribuídos prémios não monetários suportados integralmente pela Concessionária (a anunciar previamente).

9.6. Os jogadores que não comparecem às mesas das Finais Trimestrais ficam “sit-out” até ao final do nível 1, após o qual, as suas fichas serão retiradas de jogo, perdendo direito ao prémio não monetário suportado pela concessionária referido no ponto anterior (9.5.), sem prejuízo de poderem ganhar o prémio da entrada para uma etapa regular do SPS 2019, caso se encontre em posição de a ganhar no momento da sua eliminação do torneio.

9.7. Os vencedores das 4 finais trimestrais do “Four Seasons”, serão ainda apurados para um torneio promocional gratuito (Freeroll) designado de “Anual Solverde Poker Festival Awards” em data e local a anunciar.

9.8. Após o término de cada torneio “Four Seasons”, os jogadores dispõem de 72 horas para comunicar alguma anomalia no lançamento dos pontos do ranking relativamente à sua participação.



REGULAMENTO PORTUGUÊS PARA TORNEIOS DE POKER

Conceitos Gerais

1. Decisões dos Directores de Torneios

Os Directores de Torneios devem considerar o melhor interesse do jogo, a justiça e a equidade como prioridades máximas no seu processo de decisão. Circunstancias fora do comum podem ocasionalmente, ditar que essas decisões e no interesse da justiça e equidade sejam diferentes das regras presentes neste regulamento. A Decisão do Director de Torneios é final e vinculativa.

2. Responsabilidades dos Jogadores

É da responsabilidade dos jogadores que confirmem a correcção dos seus dados pessoais na inscrição, bem como a confirmação do lugar e da mesa que lhes for atribuída. Devem em todos os momentos, proteger a sua “mão”, tornarem as suas intenções claras, seguirem a acção, agirem na sua vez, defenderem o seu direito de agir na sua vez, manterem as cartas da sua “mão” sempre visíveis, manterem as fichas da sua cave (stack) devidamente organizadas, manterem-se na mesa com uma mão viva, intervirem se detectarem que está a ser cometido um erro, serem céleres ao mudarem de mesa, conhecerem e cumprirem as regras e manterem um comportamento urbano e educado em todos os momentos, de forma a contribuírem para que os Torneios decorram de forma pacífica e civilizada.

3. Terminologia oficial

Os termos oficiais de declaração de acção são simples e inconfundíveis e restringem-se a: bet, call, raise, fold, check, all-in, pot (apenas em torneios de pot-limit) e complete. A utilização de terminologia diferente da universalmente entendida e supra identificada por parte dos jogadores para especificarem a acção pretendida, é da única e exclusiva responsabilidade dos próprios e poderá resultar num entendimento diferente do pretendido pelos jogadores.

4. Aparelhos electrónicos e comunicação

Não é permitido aos jogadores falarem ao telemóvel enquanto se encontram na mesa. A utilização de outros aparelhos electrónicos de comunicação poderá também não ser permitida nas mesas de Poker e será decidido com base nas regras do Casino onde o torneio se realiza.

5. Língua oficial

Apenas o Português será permitido como forma oral de expressão e comunicação nas mesas de Poker, podendo excepcionalmente ser também aceite o Inglês como forma alternativa de comunicação.

Atribuição de Lugares, Fecho e Balanceamento de Mesas

6. Atribuição aleatória do lugar e engano

Os lugares serão atribuídos de forma aleatória nos Torneios e Satélites de Poker. Os jogadores que por engano se sentem num lugar diferente do atribuído deverão ser realocados ao lugar correcto e levarão consigo a totalidade das fichas da sua stack nesse momento.

7. Registos tardios e Re-entries

Aos jogadores que entram no torneio através de registo tardio ou re-entree deverá ser atribuída a totalidade da stack definida para cada Torneio.

8. Necessidades Especiais

Deverão ser garantidas as condições para que jogadores com necessidades especiais possam participar sempre que possível.

9. Fecho de mesas

Os jogadores que mudarem de mesa em sequência do encerramento da mesa onde estavam a jogar assumem as responsabilidades da posição que irão ocupar. Os jogadores podem sentar-se em qualquer posição da mesa, incluindo a small blind, a big blind e o botão. A única posição onde não poderão receber cartas será entre o botão e a small blind.



10. Balanceamento das mesas

- a) No balanceamento de mesas o jogador que na próxima mão seria a big blind é transportado para a nova mesa ocupando a pior posição da mesma. A pior posição da mesa nunca é a small blind.
- b) A escolha da mesa de onde o jogador será retirado obedece a critérios previamente definidos pela Direcção do torneio.
- c) Em Torneios com mesas completas (10 jogadores) sempre que uma mesa se encontrar com menos 3 jogadores relativamente à mesa onde há mais jogadores o jogo poderá ser suspenso até que o balanceamento seja efectuado. Os Directores do torneio poderão se assim julgarem conveniente, não aplicar esta regra.

Pots e Showdown

11. Declarações. As cartas “falam” em showdown

As cartas são soberanas para determinar o vencedor. Declarações verbais da mão não são vinculativas em showdown. Declarações deliberadamente erradas da mão vencedora no sentido de influenciar erradamente a decisão poderão ser objecto de penalização. Todos os jogadores presentes na mesa, mesmo que não estando a jogar a mão, são encorajados a corrigir qualquer erro que detetem na determinação das cartas vencedoras.

12. Virar as cartas e matar mãos vencedoras

- a) Em showdown, o jogador deve virar todas as suas cartas na mesa para que o dealer e todos os jogadores presentes possam ler a mão de forma clara. Por “todas as cartas” entende-se, ambas as cartas em Hold'em, as 4 cartas da mão em Omaha, todas as 7 cartas em 7-stud, etc. Os dealers não podem matar uma mão que foi mostrada e é claramente a mão vencedora.
- b) Se o jogador não vira todas as cartas da sua mão e faz “muck” pensando que ganhou, fá-lo à sua conta e risco. Caso as suas cartas não sejam inequivocamente identificáveis e a Direcção do Torneio entender que não há condições para claramente determinar as suas cartas o jogador perde o direito ao pote. A decisão do DT sobre se a mão foi claramente apresentada ou não é final.

13. Cartas vivas em Showdown

- a) Se o Casino não tem uma linha delimitadora de área do jogador ou regra definida de movimento para a frente em showdown, empurrar as cartas para a frente viradas para baixo não mata automaticamente a mão, o jogador pode mudar de ideias e virar as cartas caso elas permaneçam claramente identificáveis. O jogador corre contudo o risco de o dealer matar a mão misturando as suas cartas com as cartas do muck.
- b) Se o Casino tem uma linha delimitadora de área do jogador ou regra definida de movimento para a frente aplicam-se as regras do Casino.

14. Virar as cartas em All-in

Todas as cartas de todos os jogadores que chegarem ao showdown devem ser viradas para cima imediatamente quando pelo menos um jogador está em all-in e todas as acções dos outros jogadores a disputar a mão tiverem terminado. Se um jogador acidentalmente faz fold/muck à sua mão antes das cartas estarem expostas o DT reserva-se o direito de recuperar as cartas caso elas sejam claramente identificáveis.

15. Ordem do Showdown

Num showdown sem jogadores em all-in e caso as cartas não sejam viradas de forma espontânea pelos jogadores, o DT deverá aplicar a ordem do showdown. O último jogador agressor na última ronda de apostas será o primeiro a revelar as suas cartas. No caso de não ter existido acção na última ronda de apostas, o primeiro jogador à esquerda do botão será o primeiro a virar as suas cartas.

- a) Os jogadores podem recusar-se a expor as suas cartas na sua vez de agirem e assim estão no seu direito de fazerem fold e desta forma abdicarem de concorrerem ao pote.

16. Ganhar a mão

O jogador deve expor ambas as cartas da sua mão para ganhar o pote. Isto incluiu jogar com a board. Caso exista apenas um jogador com cartas ele não terá que as expor para ganhar o pote. Como exemplo, o Jogador B aposta no River e o jogador A anuncia call. O jogador B faz então muck deixando o jogador A como o único jogador a jogar para o pote com cartas na sua posse. O jogador A nesta situação ganha o pote sem estar obrigado a expor as suas cartas.

17. Jogando com as cartas da board

Os jogadores devem revelar todas as suas cartas quando a jogar com a board de forma a terem o direito a receber parte do Pot.





18. Solicitar para ver uma mão

Qualquer jogador que ainda esteja na acção em showdown pode pedir para ver as cartas de outro jogador desde que ainda conserve as suas cartas. Os jogadores que em showdown já não tenham as suas cartas não podem pedir para ver as cartas de outros jogadores. Todas as cartas viradas a pedido dos jogadores ainda em showdown encontram-se vivas e podem ganhar o pote. Qualquer jogador que não tenha chegado à fase do showdown não pode solicitar ver qualquer mão.

a) Caso exista uma suspeita legítima de conluio entre 2 ou mais participantes os outros jogadores podem pedir ao Pagador para manter as cartas dos mesmos separadas e perfeitamente identificáveis e solicitar a presença do DT para que ele analise a mão.

19. Atribuição de fichas indivisíveis

Em situações de potes divididos, a ficha indivisível será dividida em fichas da menor denominação possível ainda em jogo. A ficha indivisível deverá ser então entregue ao primeiro jogador à esquerda do botão.

20. Potes Secundários

Cada pote é atribuído separadamente. Os potes não podem ser misturados antes de serem entregues. Os jogadores não podem tocar nos potes em nenhuma situação.

21. Mãos disputadas

O direito de disputar uma mão termina quando uma nova mão começa (ver regra 22).

Procedimentos Gerais

22. Nova mão e novo nível

Quando um novo nível é anunciado pelo DT, aplica-se na mão seguinte. A mão começa no momento em que o pagador inicia a “salada”.

23. Chip Race e Chip-ups previstos

a) Nos chip-ups programados, haverá chip race a iniciar no lugar 1 de cada mesa, com o máximo de uma ficha dada por jogador. Os jogadores não podem ficar sem as suas fichas restantes sem receberem uma ficha da mais baixa denominação ainda em jogo.

b) Os jogadores devem ter as suas fichas totalmente visíveis e devem ser incentivados a assistir ao chip race.

c) Se após o chip race, o jogador ainda tiver fichas de uma denominação removida, elas deverão ser trocadas por fichas de denominações ainda em jogo só em igual valor. As fichas de denominação removidas que não completem no mínimo uma ficha da menor denominação ainda em jogo serão retiradas sem compensação.

24. Cartas e fichas visíveis, contáveis e manejáveis. Chip-ups não previstos

a) Todos os jogadores têm o direito a obter uma estimativa razoável da quantidade de fichas de outro jogador que se encontre a disputar consigo a mão, desta forma, as fichas de todos os jogadores devem ser mantidas em todos os momentos em pilhas contáveis. É recomendável que as fichas sejam empilhadas em 20 unidades e por denominação. Os jogadores devem manter as fichas de maior valor visíveis e identificáveis em todos os momentos.

b) O DT irá em todos os momentos controlar o número e denominação de fichas em jogo e pode retirá-las de jogo ou trocá-las fora dos períodos previstos a seu critério. Chip-ups não previstos deverão ser previamente anunciados.

25. Troca de baralho

A troca de baralho será realizada a pedido do pagador, preferencialmente na mudança de níveis, durante os intervalos ou sempre que for considerado estritamente necessário por se detectarem cartas marcadas ou cartas em estado deficiente. Os jogadores não podem solicitar trocas de baralhos.

26. Re-buys

O jogador não pode deixar passar uma mão. Se ele anuncia a intenção de fazer o re-buy antes da próxima mão, estará a jogar com a totalidade das fichas que tem no momento mais as fichas relativas ao re-buy, pelo que é obrigado a fazê-lo.





27. Pedir o relógio (contagem de tempo)

Após um período razoável de tempo ter passado sem o jogador ter tomado uma decisão, os jogadores podem pedir o relógio, será então dado ao jogador 50 segundos para tomar uma decisão. Se não for tomada uma decisão antes do final do tempo dado o DT deverá efectuar oralmente uma contagem regressiva de 10 segundos. Se o jogador não tiver tomado uma decisão até ao final da contagem regressiva dos 10 segundos a sua mão será morta. À descrição do DT o tempo dado ao jogador constante nesta regra poderá ser reduzido.

28. Rabbit Hunting

Não é permitido o “rabbit hunting”, ou seja, expor as cartas comunitárias que viriam a fazer parte da board caso a mão não tivesse terminado.

29. Últimas mãos do dia

Em torneios que se realizam durante vários dias deve ser utilizado o procedimento abaixo descrito para evitarem atrasos. Assim que faltarem entre 15 a 5 minutos para o final do último nível de jogo do dia o TD deverá parar o relógio. Um jogador irá sortear uma carta entre 3 cartas com as denominações 2, 3 e 4 baralhadas previamente para determinar o número de mãos que irão decorrer até ao final do dia. O DT irá anunciar a todas as mesas o número de mãos que se irão jogar e que terão início na mão seguinte ao anúncio efectuado.

30. Mão a mão

Assim que se chegar a uma fase em que se vai definir o “Bubble” o Torneio passará a ser jogado mão a mão. Assim que o DT anunciar que o Torneio passará a ser jogado mão a mão todas as mesas deverão parar assim que a mão que estão a jogar no momento terminar. A partir do momento em que a acção terminou em todas as mesas os Pagadores deverão apenas distribuir uma mão e para novamente assim que a mesma termine. Este procedimento será mantido até se determinar o “Bubble” e se entrar nos prémios.

a) Declarado All-in – Durante a fase mão a mão e sempre que o Pagador declarar um All-in e Call numa mesa a acção deve ser suspensa até que nas restantes mesas termine a mão. Nesse momento o DT irá dirigir-se à mesa onde foi declarado o All-in e Call e instruir a mesma para reatar a acção. Em situações de declaração de múltiplos All-in e Call em mais do que uma mesa todas deverão suspender a acção de forma a serem reatadas separadamente e uma de cada vez.

b) Caso 2 ou mais jogadores sejam eliminados na mesma mão, o jogador que iniciou a mão com mais fichas ficará classificado na posição mais elevada.

Jogador presente / Elegível para disputar a mão

31. Sentado no seu lugar

O jogador deve estar sentado no seu lugar até ao momento em que a última carta é distribuída ou terá a sua mão morta. Ao jogador que não esteja sentado no seu lugar nesse momento, serão distribuídas as cartas, porém, não poderá vê-las e será recolhida pelo pagador assim que a distribuição da última carta termine. Um jogador deve estar no seu lugar para pedir o relógio.

32. Permanecer na mesa com acção pendente

Um jogador com uma mão viva deve permanecer na mesa se a acção de apostas ainda não terminou. Abandonar a mesa é incompatível com o dever do jogador proteger a sua mão e seguir a acção, pelo que, está sujeito a penalização.

Botão / Blinds

33. Botão

A posição do botão corresponderá na distribuição de cartas ao lugar do último jogador que as receberá. Na posição imediatamente à esquerda da anteriormente definida corresponde ao lugar em que é efectuada a “pequena aposta”, seguindo-se, à sua esquerda, a “grande aposta”.

O sorteio do botão será realizado pelo DT numa das mesas do Torneio no início do evento, no início de cada um dos dias e na mesa final. Este sorteio determinará a posição do botão para todas as mesas do Torneio.



34. Botão morto

Em torneio existe a opção de botão morto. Se o jogador que iria ser o botão foi eliminado na mão anterior, o jogo desenrola-se normalmente e o botão é movido para a posição do jogador eliminado mesmo que não exista nenhum jogador activo que entretanto tenha entrado para essa posição.

35. Posição incorrecta do botão

Se o botão do Dealer está na posição errada e é apenas detectado após ocorrer acção substancial a mão deverá prosseguir e o botão deverá avançar normalmente na próxima mão. Se o erro é detectado antes de ocorrer acção substancial será declarado “missdeal” e a posição do botão será corrigida.

36. Fuga às Blinds

Um jogador que intencionalmente evite pagar as Blinds numa troca de mesa, será penalizado e ser-lhe-ão retiradas as fichas correspondentes às Blinds que deveria ter pago. Estas fichas serão retiradas do torneio.

37. Botão em Heads-up

Em heads-up, a small-blind será o botão e fala em primeiro no Pré-Flop e em último nas restantes rondas de apostas. A última carta é distribuída para o botão. O botão deve ser ajustado de forma a evitar que o mesmo jogador pague duas vezes a big blind.

Regras de Distribuição de Cartas

38. Erro do Pagador “Misdeals”

a) Os enganos do Pagador durante a distribuição “misdeals” incluem mas não estão necessariamente limitados a: 1) duas ou mais cartas expostas pelo Pagador durante a distribuição inicial; 2) a exposição de uma das duas primeiras cartas distribuídas (correspondentes à small blind e big blind); 3) a distribuição da primeira carta ao lugar errado; 4) a distribuição de cartas a um lugar que não tem direito à mão; 5) sempre que a integridade do baralho esteja comprometida (baralho incompleto ou com cartas em excesso, baralho com cartas de outro modelo ou cor misturadas). Os jogadores podem receber duas cartas consecutivas na posição do botão “dealer”.

b) Se um “missdeal” for declarado, a redistribuição é uma repetição exacta das condições originais: a posição do botão não se altera, não há entrada de novos jogadores na mesa e as blinds mantêm-se. As cartas são distribuídas aos jogadores que se encontram a cumprir penalização e aos jogadores que não estavam nos seus lugares na distribuição original e as suas cartas são mortas pelo pagador no final da redistribuição. A distribuição original e a redistribuição contam como uma mão para os jogadores a sofrer penalização e não duas.

c) Se ocorrer acção substancial qualquer erro na distribuição de cartas ou outro que tenha ocorrido, é automaticamente validado e a mão deve prosseguir (ver regra 39).

39. Acção Substancial

Acção Substancial é definida como: 1) a combinação de duas acções em que pelo menos um jogador coloque fichas no pote (bet, raise ou call); 2) a combinação de 3 acções (check, bet, raise, call ou fold).

40. Flop de 4 cartas

Se o Flop tiver 4 cartas em vez das normais 3, independentemente de estarem expostas ou não, o Pagador deve baralhar as 4 cartas. Um membro da DT deve ser chamado para escolher aleatoriamente uma carta que será a próxima carta queimada, as restantes três cartas constituirão o Flop.

Jogadas: Bets, Calls e Raises

41. Declarações verbais/Agir na própria vez

a) Os jogadores devem agir na sua vez. Declarações verbais na própria vez de agir são vinculativas. As fichas colocadas no pote ficam no pote.

b) Os jogadores devem aguardar pela definição dos valores exactos da aposta anterior antes de agirem. Ex: Jogador A declara “raise” mas não declara o valor exacto, os jogadores B e C rapidamente desistem “fold”. Os jogadores B e C devem aguardar para agir até ao momento em que o valor do “raise” é claramente definido.





42. Acção fora de vez

a) Acções ou declarações de acção fora de vez estão sujeitas a penalização e serão vinculativas se a acção não mudar até à vez do jogador agir. Um “check”, “call” ou “fold” não são considerados alteração de acção. Caso a acção mude o jogador que agiu fora de vez pode tomar a opção que entender incluindo “call”, “raise” ou “fold”. Um “fold” fora de vez é sempre vinculativo.

b) Um jogador ignorado por uma acção fora de vez deve defender o seu direito de agir. Se já decorreu um tempo razoável e o jogador ignorado não agiu antes de existir acção substancial (ponto 39) à sua esquerda a acção fora de vez será vinculativa. O TD deverá ser chamado para tomar uma decisão acerca da mão ignorada.

43. Métodos para igualar a aposta/Call

As formas aceitáveis de declarar call incluem: A) declarar verbalmente call; B) colocando fora da área delimitada do jogador o número de fichas equivalentes ao valor da aposta; C) colocando fora da área delimitada do jogador e sem declaração verbal uma ficha de maior valor; D) colocando fora da área delimitada do jogador e sem declaração verbal múltiplas fichas equivalentes ao valor da aposta; E) colocando fora da área delimitada do jogador e sem declaração verbal uma quantidade de fichas manifestamente insuficientes para igualar o valor da aposta.

44. Métodos para aumentar a aposta/Raise

As formas aceitáveis de declarar raise incluem: A) colocar num único movimento as fichas desejadas a acrescentar ao pote; B) declarar verbalmente o valor total a acrescentar ao pote antes de efectuar qualquer movimento; C) declarar verbalmente “raise”, colocar o número de fichas equivalentes ao valor da aposta e posteriormente num único movimento adicionar as fichas desejadas de forma a completar a acção. Nesta última opção, qualquer valor superior ao valor da aposta, mas inferior ao aumento mínimo permitido deverá ser tratado como um “raise” devendo o jogador adicionar a quantidade de fichas necessárias para completar o aumento mínimo.

45. Raises/Aumentar a aposta

a) Um raise deve ser no mínimo igual à aposta ou valor de raise da corrente ronda de acção. Se um jogador colocar um raise de 50% ou mais do que a aposta anterior mas menor que o raise mínimo, deve fazer um raise completo. O valor do raise será exactamente igual ao valor do raise mínimo permitido.

b) Um all in inferior ao raise mínimo não reinicia a ronda de apostas para um jogador que já tenha apostado.

46. Apostas com fichas de valor superior

A utilização de uma ficha de maior valor será considerado call caso não tenha sido previamente anunciado verbalmente pelo jogador um raise. Se o jogador anunciar verbalmente um raise mas não especificar o valor do mesmo e colocar uma ficha de maior valor na mesa o raise será exactamente no valor da ficha. Depois do flop e não enfrentando qualquer aposta a utilização de uma única ficha de maior valor será considerada uma aposta no valor da ficha.

47. Apostas com múltiplas fichas

Face a uma aposta e a menos que tenha existido previamente uma declaração verbal de raise, o uso de múltiplas fichas do mesmo valor é um call se ao remover qualquer uma das fichas o valor que ficar for inferior ao call. *Se a remoção de qualquer uma das fichas originar que o valor que fica é superior ao call deve utilizar-se a regra constante da alínea A) do número 46 para tomar uma decisão.*

48. Número de raises permitidos

Não há limite para o número de raises permitidos em no-limit.

49. Acção aceite

O Poker é um jogo de contínua observação e atenção. É da responsabilidade dos jogadores determinar a quantidade correcta da aposta em todas as rondas de acção antes de decidir pagar e independentemente das informações que lhe são transmitidas pelo pagador ou pelos outros jogadores. Se o jogador solicita uma contagem antes de agir e recebe informações, do pagador ou dos outros jogadores, que posteriormente se verificam incorrectas relativamente ao valor de determinada aposta e com base na mesma, decide pagar, está a assumir a responsabilidade, caso tenha existido erro de completar o valor correcto da aposta. O DT pode nestas situações e ao seu critério aplicar a regra constante do nº 1 do presente regulamento.

50. Valor do Pote

Os Pagadores não podem contar o pote em no-limit.





51. String Bets/Raises

Os Pagadores serão responsáveis por alertar os jogadores perante String Bets/Raises.

52. Contagem das fichas do adversário

Os jogadores têm o direito a obter uma estimativa razoável e aproximada da quantidade de fichas dos adversários. (Regra 24 alínea a) Os jogadores só podem solicitar uma contagem precisa quando enfrentando um all-in. O jogador que se encontra em all-in pode optar por não contar a sua quantidade de fichas (valor da sua stack), nessas situações a contagem será efectuada pelo Pagador ou pelo DT.

53. All-in com fichas escondidas

Se o jogador A declara all-in e após outro jogador ter decidido pagar se verifica que havia uma ficha oculta atrás, o DT irá determinar se essa ficha fará parte ou não da acção aceite. Caso o DT decida que a ficha não fará parte da acção o jogador A caso ganhe a mão irá receber apenas o valor aceite como fazendo parte da acção válida sem essa ficha paga. Se o jogador A perder poderá não ser salvo pela ficha e o DT pode decidir entregar a mesma ao vencedor da mão.

54. Anúncios do Pagador

Os Pagadores devem verificar as intenções declaradas pelos jogadores e anunciar a respectiva acção de forma a contribuírem para a fluência do jogo. Os Pagadores não devem anunciar valores de bet, raise ou all-in a não ser em situações em que outros jogadores solicitem tal informação ou para clarificar declarações verbais de acção efectuados pelos jogadores. Os Pagadores não estão autorizados a facultar informações como quem efectuou um raise no pré flop, etc.

Outras regras

55. Transporte de fichas

As fichas devem estar sempre visíveis. Os jogadores não poderão transportar as suas fichas de forma pouco visível, sendo obrigatória transportá-las nas racks distribuídas para o efeito. Um Jogador que seja detectado a fazê-lo ficará sem as suas fichas e poderá ser desqualificado. As fichas retiradas sairão do Torneio.

56. Mãos desprotegidas

Os jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas em todos os momentos. Se o pagador mata uma mão desprotegida, o jogador não recebe as suas cartas nem as apostas que efectuou no decorrer da acção. No entanto, se o jogador tiver feito raise e não houver call essas fichas serão devolvidas.

Ética e Penalidades

57. Penalidades e desqualificação

- a) Podem ser aplicadas penalizações aos jogadores que expuserem uma carta com acção pendente na mesa, atirarem uma carta para fora da mesa ou violarem a regra de um jogador por mão. Serão ainda aplicadas penalizações em situações de soft play, abuso ou comportamento inadequado.
- b) As penalizações incluem avisos verbais, perda de mãos, perda de uma ou várias órbitas (uma órbita consiste no número de mãos encontrado multiplicando uma mão por cada jogador presente na mesa, incluindo o jogador a penalizar; 6 jogadores na mesa = 6 mãos de penalização) e desqualificação. A reincidência de infracções por parte de um jogador originará a aplicação de penalizações agravadas.
- c) Durante a aplicação da penalização o jogador não pode permanecer na mesa. As cartas continuarão a ser distribuídas para o seu lugar e imediatamente recolhidas pelo pagador assim que a distribuição termina e as suas blinds e antes recolhidas.
- d) As fichas pertencentes a um jogador desqualificado serão removidas do Torneio.



58. Regras de comportamento na mesa

Os jogadores são obrigados a proteger-se sempre dos outros jogadores no Torneio. Quer estejam na mão ou não os jogadores não podem:

- Revelar os conteúdos de mãos mortas ou vivas
- Aconselhar ou criticar umas jogada antes da acção terminar
- Ler uma mão que ainda não está virada para cima

A regra de um jogador para uma mão deverá ser aplicada. É também proibido aos jogadores mostrarem a sua mão ou discutirem a sua estratégia de jogo com outro jogador, espectador ou elemento da organização.

59. Exposição de cartas e fold adequado

Um jogador que expõe a sua mão durante a acção pode ser penalizado, no entanto, a sua mão não será considerada morta. A eventual penalização far-se-á no final dessa mão. Ao foldar a sua mão o jogador deve empurrar as cartas junto ao pano na direcção do Pagador e não deve deliberadamente expor as mesmas ou atirá-las para o ar. Todos os jogadores na mesa terão o direito a ver quaisquer cartas expostas.

60. Expondo cartas e fazendo muck

Os jogadores que mostrem as suas cartas a um jogador que já tenha efectuado fold e a seguir façam o mesmo podem ser penalizados. Os Pagadores ao detectarem esta situação estão instruídos para manterem separadas do muck essas cartas e exporem as mesmas para toda a mesa no final dessa mão. Os jogadores que repitam esta atitude serão penalizados.

61. Ética no jogo

O Poker é um jogo individual. O Soft Play será penalizado com a perda de fichas em jogo nessa mão ou com a desqualificação. O Chip Dumping resulta em desqualificação.

62. Violações de ética

Violações repetidas das regras de etiqueta resultam em penalizações. Estão incluídos como exemplos mas não limitados a: tocar nas cartas ou fichas de outros jogadores desnecessariamente, demorar a acção, reiteradamente agir fora de vez, ter um comportamento abusivo e inadequado e excesso de table chat.

