

REGULAMENTO GERAL SOLVERDE POKER SEASON 2023

1. Apresentação:

O "Solverde Poker Season 2023" é um conjunto de eventos, organizados pelos Casinos Solverde, cada um composto por vários torneios de Poker disputados na variante Hold'em ou Omaha, em mesas de até 10 jogadores, sob o Regulamento Português para Torneios de Poker, em anexo.

2. Direcção de Torneio:

Em todos os torneios existirá uma Direcção de Torneio, que será soberana em todas as decisões que tomar sobre o próprio torneio e sobre as regras que o regulam.

3. Acesso:

Apenas poderão participar nestes eventos pessoas que preencham os requisitos, constantes na legislação de jogo, necessários para aceder ao Casino onde o mesmo ocorre.

4. Caracterização dos eventos:

Haverá 2 tipos de eventos: **Evento SPS Regular** e **Evento SPS Main Event**;

5. Estrutura temporal dos eventos:

CASINO ESPINHO	9 a 12 de Fevereiro	Evento SPS Regular
HOTEL CASINO CHAVES	3 a 5 de Março	Evento SPS Regular
CASINO VILAMOURA	20 a 23 de Abril	Evento SPS Regular
CASINO ESPINHO	7 a 10 de Setembro	Evento SPS Regular
HOTEL CASINO CHAVES	20 a 22 de Outubro	Evento SPS Regular
HOTEL ALGARVE CASINO	16 a 19 de Novembro	Evento SPS Regular
CASINO ESPINHO	4 a 10 de Dezembro	Evento SPS Main Event

5.1. O horário e espaços de realização dos eventos referidos serão previamente anunciados.

6. Satélites e Torneios Complementares:

6.1. Qualquer Casino Solverde, pode decidir pela realização de satélites de apuramento para os torneios principais de qualquer evento, anunciando previamente as datas, estrutura e locais da sua realização.

7. Características dos Eventos:

EVENTO	TORNEIO	BUY-IN REFERÊNCIA	FICHAS INICIAIS	NÍVEIS	ESTRUTURA
EVENTO SPS	PRINCIPAL	€300 (XtraStack de €20)	30.000 (XtraStack de 10.000 fichas)	30 E 45 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em; Níveis de 30m nos Dias 1 e 45m nos Restantes Dias.
EVENTO SPS MAIN EVENT	PRINCIPAL	€500 (XtraStack de €20)	40.000 (XtraStack de 10.000 fichas)	45 E 60 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em; Níveis de 45m nos Dias 1 e 60m nos Restantes Dias.

8. PrizePool:

8.1. Nos torneios principais e side event a realizar em cada etapa do SPS, aos Buy-in, ReBuy, Addon e Re-Entry serão retirados 10% referentes a comissões (Fee).

8.2. Nos torneios principais dos eventos SPS Regulares e SPS Main Event será possível aos jogadores adquirirem um reforço adicional da sua cave, designada por "XtraStack".

8.2.1. O valor da "Xtrastack" reverterá para a atribuição de entradas no valor do Buy-In do torneio principal da etapa seguinte do SPS ao(s) Chip Leader(s) do(s) dia(s) 1 da etapa em curso e ao jogador comumente designado por bolha (último jogador a ser eliminado do torneio, antes de definidos os jogadores elegíveis a prémios).

8.2.2. O eventual resto decorrente da divisão em entradas referido no ponto anterior, será adicionado na sua totalidade ao prémio destinado ao vencedor da etapa do torneio principal em curso.

8.2.3. A "XtraStack" só poderá ser adquirida até ao final do nível definido e anunciado pela Direcção do Torneio em que o Late Registration se encontre disponível.

8.2.4. 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.

8.3. Para cada um dos torneios principais, de cada evento, pode a Solverde decidir pela atribuição de um Prizepool Mínimo Garantido.

8.3.1. O Prizepool Mínimo Garantido, será constituído pelas importâncias recebidas dos jogadores como Buy-in, ReBuy, Addon e Re-Entry, deduzidas das importâncias previstas no presente regulamento e, caso o valor líquido apurado não perfaça pelo menos a quantia que vier a ser indicada como Prizepool Mínimo Garantido, será adicionada, a expensas integralmente suportadas pela Concessionária, a verba em falta, para assim se proceder à distribuição dos prémios de acordo com o presente regulamento.

8.3.2. Os anúncios dos torneios com Prizepool Mínimo Garantido serão comunicados e efectuados oportunamente, torneio a torneio, caso se decida pela sua realização.

8.4. Existirá uma Stack Extra atribuível a todos os Jogadores que façam check-in durante o primeiro nível do(s) dia(s) 1 do Torneio.

9. Reservas / Inscrições:

9.1. O número previsto de inscrições abertas para os torneios em cada evento, serão definidas caso a caso e anunciadas no início do check-in.

9.2. Reservas:

9.2.1. Cada Casino organizador do respectivo evento, pode definir os meios que o jogador pode utilizar para efectuar uma reserva para os torneios, sendo que o jogador só pode considerar essa reserva como confirmada, se receber um e-mail ou SMS da organização.

9.2.2. Os jogadores deverão proceder ao pagamento das inscrições referentes às suas reservas até 30 minutos antes da hora anunciada para o início do torneio que reservaram. Caso não o façam, a sua reserva será cancelada e o lugar atribuído a outro jogador.

9.3. Os pagamentos das inscrições podem ser feitos da seguinte forma:

a) Por transferência bancária para uma conta titulada pela organização.

b) No balcão de check-in em horários a definir antecipadamente.

c) No casino organizador do evento em horários pré-estabelecidos.

d) As inscrições para os Side-Events só poderão ser feitas no balcão de check-in, em horários a definir antecipadamente.

9.4. Nos dias definidos para “Registo e Check-in” os jogadores deverão deslocar-se ao espaço destinado para este efeito e fazer o Registo e Check-in comprovando a sua identidade. No Check-in poderá ser usado um *software* desenvolvido especificamente para a gestão das inscrições.

9.5. Caso o Casino organizador da etapa decida pela realização de Side Events Sit & Go e Multi Table, a Direcção do Torneio anunciará no início de cada dia, os períodos previstos de duração das inscrições e de realização dos referidos torneios para esse dia, podendo ocorrer mais do que um torneio em simultâneo. No decorrer dos dias do evento, poderão também ser decididos e anunciados novos períodos de inscrições e de realização de torneios, de acordo com o número de interessados e as condições logísticas.

10. Late registration e Re-entry

10.1. É autorizado “Late Registration”, logo, sempre que exista um lugar vazio nos primeiros níveis de blinds, qualquer jogador em lista de espera e que não tenha sido eliminado poderá comprar a sua entrada e participar no torneio.

10.2. Poderá ser autorizado “Re-Entry”, o que quer dizer que, quando o jogador for eliminado, tem direito a adquirir uma nova stack pelo mesmo valor de Buy-In, só o podendo fazer uma vez. Torneios com Re-Entry’s múltiplos serão previamente anunciados pela Direcção do Torneio.

10.3. A existência e duração dos períodos em que se podem fazer Late Registration e Re-Entry, são definidas e anunciadas pela Direcção de Torneio no início de cada torneio.

11. Tabela de prémios

DISTRIBUIÇÃO DE PRÉMIOS TORNEIOS POKER			
Nº JOGADORES	6 a 9 (só 6max)	10 a 30	31 a (...)
1º	70,00%	50,00%	Nº de jogadores premiados corresponde a 10% do número de entradas pagas somado ao número das reentradas efectuadas, arredondado ao número inteiro imediatamente superior, sendo que o prémio de valor mais baixo a atribuir, deverá ser o dobro do valor da entrada.
2º	30,00%	30,00%	
3º		20,00%	

11.1. A tabela de prémios será elaborada em cumprimento do estabelecido no número anterior, pela organização do torneio, sendo anunciada e comunicada ao SRIJ, assim que terminar o período de inscrição e realização de reentradas.

13. Considerações Finais

13.1. Caso os torneios ainda estejam a decorrer chegada a hora do encerramento do Casino, a Direcção do Torneio pode propor a continuação dos mesmos para o dia seguinte até se encontrar o vencedor. Cada torneio será jogado até existir um vencedor sem prejuízo de poder existir um acordo na mesa final (chop) quanto à distribuição dos prémios.

13.2. A organização ou a Direcção do Torneio pode alterar pontualmente as características dos torneios sempre que essa alteração seja justificada como uma melhoria para o próprio torneio, incluindo o calendário e os horários dos torneios, dos valores de Buy-In, bem como das respectivas taxas de inscrição (comissões), níveis e respectivas durações, percentagens dos prémios, modalidade de torneio e número mínimo e máximo de participantes.

13.3. Todos os torneios são “Não fumadores” ou seja, nos dias de torneio é proibido fumar nas áreas delimitadas onde se encontram instaladas as mesas do torneio.

13.4. Qualquer um dos torneios Satélites e Complementares poderá ser cancelado pela Direcção do Torneio, caso o entenda, por não se encontrarem reunidas as condições para os realizar, nomeadamente a falta ou um número considerado insuficiente de inscrições, sendo o valor das inscrições, já efectuadas, devolvidas aos jogadores.

13.5. Após a eliminação, os jogadores não podem permanecer na área reservada às mesas que ainda estão em jogo.

13.6. 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.

13.7. Os participantes nos torneios, 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.

Regulamento Português para Torneios de Poker

Conceitos gerais

Artigo 1º Decisões da direcção do torneio

O bom decorrer do torneio, a justiça e a imparcialidade são as principais prioridades na tomada de decisões. Aquando da ocorrência de circunstâncias pouco usuais, o bom senso deve conduzir a tomada da decisão, prevalecendo sobre as regras procedimentais. A decisão da direcção do torneio é final e vinculativa.

Artigo 2º Responsabilidades do jogador

Os jogadores devem verificar sempre a sua inscrição no torneio, o lugar e a mesa atribuídos, proteger as suas cartas, fazer com que as suas intenções sejam claras e perfeitamente perceptíveis, seguir atentamente a acção, realizar movimentos na sua vez através de gestos e terminologias adequados, defender o seu direito de acção, manter as cartas visíveis e as fichas correctamente organizadas, permanecer na mesa enquanto tenha a sua mão viva, mostrar adequadamente as suas cartas aquando do momento de showdown, alertar o dealer no caso de ocorrência de um erro, solicitar “tempo” quando este for justificado, realizar a transferência de mesa adequadamente, cumprir a regra de “uma mão por jogador”, ter conhecimento e cumprir as normas, ter comportamentos concordantes com a ética do jogo e a boa educação e, em geral, contribuir para o bom decorrer do torneio.

Artigo 3º Terminologia e gestos oficiais

Os termos oficiais são simples, inconfundíveis e realizados nos momentos certos. Termos como: bet, raise, call, fold, check, all-in, complete e pot (no caso de variantes jogadas com pot-limit). Também os termos em português serão admitidos. Além disto, os jogadores devem utilizar gestos com precaução quando estejam na sua vez de agir; bater na mesa significa “check”. É da responsabilidade dos jogadores fazer com que as suas acções sejam claramente perceptíveis: o uso de termos não oficiais é um risco do jogador e poderá resultar numa interpretação diferente da sua intenção. Ver também os artigos 2º e 47º.

Artigo 4º Aparelhos electrónicos e comunicação

Os jogadores não podem falar ao telemóvel enquanto estejam sentados na mesa. Toques telefónicos, música, etc. deve ser inaudível para os outros jogadores. Aplicações de auxílio em apostas e gráficos são proibidos aos jogadores com mãos vivas. Outros objectos de fotografia, vídeo, comunicação ou até de superstição, não deverão interferir com o normal decorrer do torneio nem emitir som e são alvo de regulação da concessionária.

Artigo 5º 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.

Balanceamento de mesas, lugares dos jogadores e intervalos

Artigo 6º Sorteio dos lugares

Os lugares dos torneios e satélites são sorteados aleatoriamente. O jogador que inicialmente se sente num lugar diferente daquele que lhe foi atribuído mas com uma stack numericamente correta será movido para o lugar que lhe foi inicialmente atribuído juntamente com a stack que este tenha no momento.

Artigo 7º Registo tardio, reentradas e lista de espera

1 - Os jogadores da lista de espera ou que entrem no torneio tardiamente ou que reentrem no torneio deverão receber uma cave/“stack” inicial completa. Os seus lugares serão aleatoriamente sorteados da mesma forma que foram os dos novos jogadores, devendo estes receber cartas, excepto no caso de a sua posição se situar inicialmente entre o botão e a small blind.

2 - Nos eventos em que seja admitido re-entries, tendo sido oportunamente anunciado pela direcção do torneio, é admitido aos jogadores abdicar da sua cave/"stack" e comprar uma nova; as fichas da cave abandonada são retiradas do torneio.

Artigo 8º Necessidades especiais

As condições necessárias para jogadores com necessidades especiais serão proporcionadas quando for possível.

Artigo 9º Encerramento de mesas

Aos jogadores provenientes de mesas que encerraram ser-lhes-á atribuído um novo lugar mediante um processo aleatório. Estes podem ocupar qualquer posição na mesa de destino e receber cartas, incluindo as posições e big e small blind e botão, excepto na posição entre o botão e a small blind.

Artigo 10º Balanceamento e paragem de mesas

1 - O jogador escolhido para balancear a mesa é aquele que seria a big blind na mão seguinte à mão que esteja a decorrer, sendo movido para a pior posição da mesa de destino, incluindo o caso de só haver big blind, mesmo que tal signifique que o jogador pague a big blind duas vezes. A pior posição nunca é a small blind.

2 - A mesa de que se move o jogador é escolhida mediante um procedimento pré-determinado pela direcção do torneio.

3 - Nos eventos de mesas completas (9 ou 10) jogadores, pára-se o jogo nas mesas que tenham menos 3 jogadores do que na mesa com mais jogadores. O jogo nas mesas poderá parar noutros formatos (Ex: eventos 6-max e turbos) em concordância com a decisão da direcção do torneio. No caso de a mesa não parar, tal não é considerado misdeal e a direcção do torneio pode determinar que não se pare o jogo nestas mesas. Prosseguindo o jogo, a direcção do torneio deverá promover o balanceamento correto das mesas assim que tal seja possível ou apropriado.

Artigo 11º Número de jogadores da mesa final

As mesas finais deverão estar totalmente preenchidas de acordo com evento em causa, podendo albergar mais um jogador que o número de jogadores máximo por mesa no decorrer do evento (Ex: num evento com 9 jogadores por mesa, a mesa final poderá ser composta por 9 ou por 10 jogadores, etc.). A mesa final não pode ser composta por mais do que 10 jogadores. Esta regra não se aplica aos eventos heads-up.

Pots/Showdown

Artigo 12º Declarações. As cartas vigoram em showdown

As cartas mandam para determinação da mão vencedora. Declarações verbais sobre o valor das mãos não serão vinculativas no momento do showdown; não obstante a isto, se um jogador anunciar erradamente uma mão poderá ser penalizado. Os Dealers devem ler as cartas comuns/"board" e as cartas dos jogadores e anunciar a mão vencedora. Qualquer jogador, estando ou não a disputar a mão, deve alertar o dealer no caso de detectar algum erro na leitura da mão vencedora, no cálculo do pote ou na entrega deste.

Artigo 13º Mostrar as cartas e matar a mão vencedora

1 - Mostrar as cartas adequadamente é, em simultâneo: 1) virar todas as cartas com a face para cima na mesa e 2) permitir ao dealer e aos outros jogadores presentes na mesa, a oportunidade de lerem a mão claramente. Virar "todas as cartas" significa mostrar ambas as cartas em Hold'em e as 4 cartas em Omaha.

2 - No momento do showdown, os jogadores devem proteger a sua mão até à sua vez de mostrar as suas cartas (ver artigo 66º). O jogador que não vire todas as suas cartas e faça muck às mesmas na convicção de ter ganho o pote, fá-lo por sua conta em risco. Se as cartas não forem perfeitamente identificáveis estas não poderão ser recuperadas e não poderá concorrer ao pote. A decisão da direcção do torneio, quando considere a mão estar ou não estar identificável, é final.

3 - O facto de um jogador afastar as suas cartas das fichas, em gesto de fold, não mata imediatamente a mão, sendo que tal só acontece quando estas entram em contacto com o muck e não sejam identificáveis. Mesmo que isto aconteça, o jogador pode mudar a sua vontade e virar as cartas face up, estando a sua mão viva e concorrendo para o pote.

4 - O dealer não pode matar deliberadamente uma mão que tenha sido correctamente levada a showdown quando esta seja obviamente a mão vencedora.

Artigo 14º Cartas vivas em showdown

Descartar as cartas com a face voltada para baixo não mata automaticamente a mão; o jogador pode mudar a sua opinião e mostrar as suas cartas, se estas forem perfeitamente identificáveis e recuperáveis. As mãos apenas são mortas pelo dealer quando este as junta com o muck ou quando as mesmas não são perfeitamente identificáveis ou passíveis de serem recuperadas.

Artigo 15º Showdown e irregularidades no descarte

1 - Se um jogador apenas mostra uma das suas cartas, mesmo que apenas esta seja suficiente para ganhar o pote em disputa, o dealer deve advertir o jogador para mostrar todas as suas cartas. Se este se recusar a fazê-lo deverá ser chamado o director do torneio (DT).

2 - Se um jogador apostar e logo a seguir descartar a sua mão, pensando que ganhou o pote, esquecendo-se de outro(s) jogador(es) que ainda se encontrem na disputa da mão, o dealer deve guardar as cartas e chamar o director do torneio (excepção prevista no art. 59º). No entanto, se as cartas forem descartadas e juntas ao muck ou não sejam perfeitamente identificáveis, o jogador fica fora da mão e não terá direito a compensação ou que lhe sejam devolvidas as fichas perdidas. Caso o jogador faça um movimento de bet ou raise e não tenha sido pago por nenhum outro, a quantidade de fichas que não foram pagas ser-lhe-ão devolvidas.

Artigo 16º Cartas viradas para cima em all-in

Todas as mãos que estejam em all-in devem ser mostradas logo que termine a possibilidade de ação pelo resto dos jogadores. Nenhuma mão que esteja em jogo quando haja algum all-in, na jogada em curso, pode ser descartada sem que seja previamente mostrada para a mesa. Todas as mãos, tanto do pote principal como do(s) pote(s) secundário(s), estão vivas e devem ser mostradas.

Artigo 17º Showdown sem all-in e ordem de showdown

1 - Numa situação de showdown, sem que seja referente a um all-in, se as cartas não forem espontaneamente mostradas para a mesa ou descartadas, o director do torneio deverá forçar tal ato. O último agressor da ronda de apostas final mostra as suas cartas em primeiro lugar. Caso não haja nenhuma aposta na última ronda, o jogador que mostra primeiro as suas cartas é aquele cuja posição seja a menos favorável.

2- Uma situação de showdown, sem que seja referente a um all-in, considera-se não disputado se todos os jogadores descartarem as suas cartas. Neste caso, o último jogador com cartas vivas ganha o pote e não é obrigado a mostrar as suas cartas.

Artigo 18º Pedir para ver uma mão

1 - Os jogadores que não tenham cartas no momento do showdown ou que tenham descartado as mesmas sem que as tenham mostrado para a mesa, perdem qualquer direito ou privilégio para pedir para ver a mão de qualquer jogador.

2 - Se houver uma aposta na última ronda de apostas, qualquer jogador que pague esta aposta tem direito a pedir para ver a mão do último agressor. O director do torneio decide acerca dos restantes pedidos semelhantes, tais como o pedido para ver a mão de outro jogador que tenha pago esta última aposta ou no caso de não haver nenhuma aposta na última ronda de apostas.

Artigo 19º Jogar com as cartas comuns (board) em showdown

Para jogar com todas as cartas comuns, o jogador deve mostrar todas as suas cartas para poder concorrer ao pote.

Artigo 20º Fichas indivisíveis

As fichas são trocadas até à sua menor denominação possível em jogo. No caso de não ser possível dividir determinada ficha de forma a ser distribuída por igual valor aos vencedores do pote, a ficha indivisível deverá ser entregue à posição menos favorável.

Artigo 21º Potes secundários

Cada pote secundário é dividido separadamente.

Artigo 22º Disputa de mãos e potes

A leitura de uma mão que tenha sido mostrada à mesa para disputar um pote deve ser terminada até ao início da próxima mão. Os erros de cálculo e de entrega de potes podem ser reclamados até ao final da ação substancial da próxima mão. Se a mão terminar imediatamente antes ou já durante um intervalo, o direito de reclamar termina um minuto depois de ser entregue o pote de que se reclama.

Procedimentos gerais

Artigo 23º Nova mão e novos níveis

O nível seguinte não deve ser anunciado até ao relógio chegar a zero. O novo nível aplica-se apenas a partir da mão seguinte. A mão começa no momento em que o dealer inicia o primeiro riffle.

Artigo 24º Chip up, chip race e color up

1 - Quando haja lugar ao chip up, as fichas que não puderem ser trocadas por outras de valor maior mas cujo montante seja igual, são trocadas pela ficha de valor imediatamente superior. Os jogadores devem ficar a assistir a este processo para garantir a clareza do mesmo. As fichas alvo de chip up apenas deixam de fazer parte do torneio quando o diretor do torneio anunciar que as mesmas foram retiradas e qual o valor introduzido de fichas. Caso, após este anúncio, haja algum jogador na posse de fichas retiradas, estas ser-lhe-ão retiradas sem nenhuma compensação.

2 - No caso do chip race, este será iniciado na posição 1, com um máximo de uma ficha por jogador, de valor imediatamente superior às que estão a ser retiradas. Nenhum jogador pode ser eliminado do torneio por este processo. Se um jogador perder todas as suas fichas no chip race, recebe uma ficha do valor mais baixo em jogo.

3 - Os jogadores devem ter as suas fichas à vista e estar presentes durante o procedimento do chip race.

4 - Se, depois do chip race, um jogador tiver alguma ficha das retiradas, esta será trocada por uma ficha do menor valor em jogo. As fichas que não possam ser trocadas por uma ficha completa são retiradas do torneio sem nenhuma compensação.

Artigo 25º Manter as cartas e fichas visíveis e organizadas

1 - Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas dos seus oponentes pelo que estas deverão estar sempre em grupos de 20, se possível. Os jogadores são obrigados a ter sempre as fichas de maior valor visíveis e identificáveis.

2 - O director do torneio controla o número e as denominações de fichas em jogo e pode, a qualquer momento, trocar fichas, se achar conveniente para o bom decorrer do torneio.

3 - Os jogadores devem manter as suas cartas visíveis em todos os momentos.

Artigo 26º Mudança de baralho

A mudança de baralho é feita na mudança de dealer ou na mudança de nível ou quando se torne necessário. Os jogadores não podem pedir a mudança de baralho.

Artigo 27º Re-buys

Os jogadores não podem perder uma mão. O jogador que declare a sua intenção de fazer re-buy antes do início da mão, está a jogar com as fichas que tenha na sua posse e fica obrigado a fazer re-buy.

Artigo 28º Rabbit Hunting

O rabbit hunting (revelar alguma das cartas que integrassem as cartas comunitárias se a mão não tivesse terminado) não está permitido.

Artigo 29º Pedir tempo

Se o director do torneio ajuizar que já passou tempo razoável, pode aplicar “tempo” a um jogador ou aceitar algum pedido de tempo por parte de algum jogador. O jogador a que se tenha aplicado “tempo” tem 25 segundos mais 5 segundos de contagem para agir. Se o jogador estiver perante uma aposta e o tempo expirar, a sua mão está morta; se não estiver perante uma aposta, a ação considerada é “check”. Em caso de dúvida se o jogador agiu antes do término do tempo, a decisão será a favor do jogador. O diretor do torneio tem a liberdade de ajustar o tempo permitido para agir, bem como tomar outras medidas para controlar o jogo e os atrasos persistentes.

Jogador presente / Direito a jogar a mão

Artigo 30º No seu lugar e com cartas vivas

Para ter as suas cartas vivas, devem estar sentados até que a última carta seja distribuída para todos os jogadores na distribuição inicial. Os jogadores que não estejam nos seus lugares até este momento estão proibidos de ver as suas cartas e serão automaticamente mortos. As suas blinds e antes abonam o pote. Os jogadores têm de estar no seu sítio para pedir tempo. “No seu sítio” significa estar ao alcance da cadeira do lugar atribuído. Esta norma não tem como objectivo encorajar os jogadores a estarem fora dos seus lugares durante a mão.

Artigo 31º Na mesa com acção a decorrer

Os jogadores com cartas vivas (incluindo o que estão em all-in ou que tenham terminado de apostar) devem manter-se no seu sítio durante todas as rondas de apostas até ao momento do showdown. Abandonar a mesa é incompatível com o dever do jogador de proteger a sua mão e de seguir a acção e pode ser objecto de penalização.

Artigo 32º Big Blind Ante

Botão/Blinds

Quando os níveis compreendam Antes, estas deverão ser pagas pela big blind consoante estejam anunciadas.

Artigo 33º Botão morto

Os torneios jogam-se com a possibilidade de botão morto.

Artigo 34º Evitar blinds

O jogador que, intencionalmente, evite alguma blind ao ser balanceado de outra mesa será alvo de penalização.

Artigo 35º Botão em heads-up

Em heads-up, a small blind é o botão, é-lhe dada a última carta da distribuição, agindo primeiro na primeira ronda de apostas e em último em todas as restantes. No início do heads-up, o botão deve ser ajustado de forma a que nenhum jogador pague a big blind duas vezes seguidas.

Regras de distribuição

Artigo 36º Erros na Distribuição “Misdeals”

1 - Haverá misdeal quando, mas não necessariamente apenas, ocorram os seguintes casos: 1) 2 ou mais cartas viradas na distribuição inicial; 2) a primeira carta seja dada para a um lugar errado; 3) tenham sido distribuídas cartas a um jogador que não tinha direito a jogar a mão; 4) não se tenha distribuído cartas a um jogador que tinha direito a jogar a mão; 5) se for virada uma das primeiras 2 cartas da distribuição (primeira carta da SB ou da BB).

2 - Os jogadores podem receber duas cartas consecutivas no botão.

3 - Quando ocorra um misdeal, o re-deal é feito nas mesmas condições da mão que foi anulada: o botão não avança, não podem haver novos jogadores a receber cartas e as blinds continuam as mesmas. São distribuídas cartas aos jogadores penalizados ou que não estavam nos seus sítios no momento da distribuição da mão anulada, sendo, seguidamente, mortas as suas cartas. A distribuição original e a distribuição do re-deal contam como apenas uma mão para um jogador que tenha sido alvo de penalização.

4 - Quando tenha ocorrido ação substancial não pode ser declarado misdeal, devendo continuar a mão.

Artigo 37º Acção substancial (AS)

Entende-se por acção substancial: 1) duas acções, sendo que pelo menos uma delas implique abonarem o pote (quaisquer duas acções excepto 2 checks ou 2 folds) ou 2) qualquer combinação de 3 acções (check-passar, bet-apostar, raise- aumentar, call-pagar, fold-descartar). As blinds não contam para a acção substancial.

Artigo 38º Botão com cartas a menos

O jogador na posição do botão que lhe tenha sido distribuído cartas a menos do que aquelas que deveria ter, deve comunicar esse facto imediatamente. A carta em falta no botão é-lhe dada, mesmo que depois de ocorrer AS. No entanto, se o jogador, neste caso, actuar tendo cartas a menos (apostando ou passando), a sua mão está morta.

Artigo 39º Queimar cartas após ação substancial

As cartas queimadas servem para proteger o baralho e não para preservar a ordem das cartas. Se já tiver ocorrido AS e se tenha morto uma mão por esta ter cartas a menos, todas as cartas da mão morta são incluídas no muck e apenas uma carta é queimada por cada ronda de apostas restantes.

Artigo 40º Flops de quatro cartas e cartas prematuras

Se o flop tiver 4 em vez de 3 cartas, expostas ou não, deve ser chamado o diretor do torneio. Posteriormente, o dealer baralha as 4 cartas viradas para baixo o DT escolhe aleatoriamente uma delas para ser a próxima carta queimada e as outras 3 cartas são o flop. Para cartas prematuras, ver o Artigo 76º.

Jogo: apostas e subidas (bets e raises)

Artigo 41º Métodos de apostar: verbal e com fichas

1 - As apostas são feitas através de declarações verbais e/ou por movimento de fichas. Se um jogador fizer ambos, o que for realizado em primeiro lugar define a aposta; se for em simultâneo, uma clara e razoável declaração verbal prevalece face ao movimento de fichas. Em situações pouco claras ou em situações em que a declaração verbal e o movimento de fichas sejam contraditórios, o DT determinará a aposta com base nas circunstâncias e no artigo 1º.

2 - As declarações verbais podem ser gerais (Ex: "call", "raise"), especificar um montante (Ex: "três mil") ou ambas (Ex: "raise, três mil").

3 - Para todas as regras de apostas, declarar apenas um valor em específico é o mesmo que fazer um movimento de fichas no montante igual ao anunciado.

Artigo 42º Jogar na sua vez

1 - Os jogadores devem actuar na sua vez, através de declarações verbais e/ou de movimento de fichas. A acção na sua vez é vinculativa; as fichas colocadas no pote ficam no pote.

2 - Os jogadores devem esperar até sejam claras as outras apostas antes de actuar. (Ex: quando um jogador anuncia “raise”, o próximo jogador a agir deve esperar até que seja determinado o valor deste movimento).

Artigo 43º Acções vinculativas e call’s insuficientes na sua vez

1 - Declarações gerais, na sua vez, tais como “call” ou “raise” comprometem o jogador com a acção.

2 - Um jogador comete um call insuficiente quando anuncia ou move fichas numa quantidade insuficiente para pagar, sem antes ter anunciado “call”. Um call insuficiente compromete o jogador a pagar a totalidade quando, feito na sua vez de agir, está perante: 1) qualquer aposta em heads-up ou 2) qualquer aposta inicial numa mão com vários jogadores. No resto das situações, a decisão cabe ao DT. A aposta inicial é a primeira aposta com fichas de cada ronda de apostas (não é um check). A big blind é a aposta inicial em todas as variantes com blinds. Os botões de all-in reduzem a quantidade de call’s insuficientes. Esta norma regula os casos em que o jogador deve completar o seu call e quando, por decisão do DT, pode renunciar ao call insuficiente e descartar as suas cartas. Para apostas insuficientes ver artigo 44º.

3 - Se ocorrerem 2 ou mais call’s insuficientes de seguida, a acção volta para o primeiro destes que deve corrigir o seu movimento segundo o nº2, o DT do torneio decidirá acerca do modo a proceder com o resto das mãos implicadas, em função das circunstâncias.

Artigo 44º Apostas incorrectas, call’s e raises insuficientes

1 - Nas variantes com e sem limite de apostas, apostar ou aumentar em valor inferior do que o legalmente permitido é corrigido em qualquer momento da ronda de apostas em que o erro ocorreu (caso seja no river, a correção faz-se antes de haver showdown). Ex: NLHE 100-200, pós-flop, A aposta 600 e B aumenta para 1.000 (raise insuficiente em 200). C e D pagam. E faz fold e depois o erro é notado. Acresce a aposta para 1.200 ao jogador que apostou inicialmente e também a todos os que pagaram, em qualquer momento até ser virado o turn. Depois do turn o erro mantém-se. Para call’s insuficientes ver o artigo 43º.

2 - Em variantes de pot-limit, se um jogador apostar “pot” em quantidade diferente deste devido a um erro de cálculo, se o cálculo do pote for demasiado elevado (aposta ilegal), esta será corrigida para todos os jogadores em qualquer momento da ronda de apostas onde o erro ocorreu; se for um valor insuficiente, a correção far-se-á até ocorrer AS depois da aposta.

Artigo 45º Acção fora de vez

1 - Havendo acções feitas fora de vez (check, call ou raise) será dada voz ao jogador correto por ordem. Este tipo de situações é alvo de penalização e é vinculativa se o jogador que tinha voz não mudar a acção. Um check, call ou fold feito pelo jogador correto não altera a acção. Se a acção mudar, a acção feita fora de vez não é vinculativa; qualquer bet ou raise é devolvido ao jogador que falou fora de vez, tendo este todas as opções (call, raise ou fold). Um fold feito pelo jogador que falou fora de vez é vinculativo.

2 - Jogadores afectados pelo jogador que fala fora de vez devem defender o seu direito a agir. Se um jogador, afectado por um jogador que fala fora de vez, tiver tempo razoável para agir e não o fizer, antes de ocorrer AS fora de vez à sua esquerda (artigo 37º), a acção fora de vez é vinculativa e deve chamar-se o DT para que este decida sobre como tratar a mão saltada, sendo que este pode decidir, consoante as circunstâncias, que a mão seja morta ou limitar o jogador a uma acção não agressiva.

Artigo 46º Métodos de pagar (call)

Formas padrão ou aceitáveis de pagar uma aposta inclui: A) anunciar “call”; B) empurrar as fichas para o centro da mesa em valor igual ao da aposta; C) atirar/empurrar/colar, silenciosamente, uma de valor superior à aposta ficha no centro da mesa; D) silenciosamente atirar/empurrar/colocar múltiplas fichas, segundo a regra estabelecida no artigo 51º, de valor igual à aposta. E) Silenciosamente apostar um valor de fichas muito abaixo do valor da aposta (Ex: NLHE, 2k-4k, A aposta 50k, B coloca uma ficha de 1k no pano). Não é um call padrão, fortemente desencorajado, pode ser objecto de penalização e será interpretado à descrição do DT, que inclusivamente pode decretar que seja um call completo.

Artigo 47º Formar de aumentar (raise)

Nas variantes de com e sem limite de apostas, um raise deve ser feito através de A) colocar/empurrar certo valor de fichas num único movimento, B) declarar verbalmente o valor do raise antes de colocar as fichas ou C) declarar verbalmente “raise” antes de colocar o número exato de fichas em quantidade para igualar e depois completar a ação com um movimento adicional. Na opção C, se se coloca uma quantidade diferente da necessária para igualar, sendo esta menor do que o necessário para fazer um raise mínimo, será declarado raise mínimo. É da responsabilidade do jogador deixar claras as suas intenções.

Artigo 48º Raisers

1 - Um raise tem que ser pelo menos igual a quantidade da maior aposta ou raise da corrente ronda de apostas. Se um jogador faz raise em 50% ou mais do valor da maior aposta anterior mas menos do que o raise mínimo, ele/ela deve completar o seu raise para o valor do raise mínimo. Caso o faça em menos de 50% é considerado como um call, a menos que tenha sido anteriormente declarado verbalmente “raise” ou o jogador esteja em all-in (artigo 51.º nº2).

2 - Declarar um valor ou colocar fichas no centro da mesa é tido como igual (artigo 41º nº3). Ex: NLHE, a aposta inicial é 1.000, verbalmente declarado “mil e quatrocentos” ou silenciosamente colocado um amontoado de fichas cuja soma seja 1.400 são ambos call’s a menos que tenha sido previamente declarado “raise”.

3 - Se não houver outra informação mais precisa, declarar raise e um valor, será este valor o total da sua aposta. Ex: A aposta 2.000 e B diz “raise, oito mil”. A aposta total será de 8.000.

Artigo 49º Reabertura da aposta

Nas variantes com e sem limite de apostas, um all-in (ou vários all-in’s pequenos) que totalizem menos do que uma aposta ou raise completos não reabrem as apostas para os outros jogadores que tinham anteriormente agido, não estando perante uma aposta ou raise completo quando a ação volta à sua vez. No limite, é necessário pelo menos 50% de uma aposta ou raise para reabrir as apostas para os jogadores envolvidos na mão.

Artigo 50º Ficha de valor superior

Quando um jogador está perante uma aposta ou somente a blind, colocar uma única ficha de valor superior (incluindo a sua última ficha) é um call, a menos que tenha sido anunciado previamente “raise” ou “all-in”. Para fazer raise com uma ficha de valor superior o jogador tem de declarar “raise” antes de a ficha estar no centro da mesa. Se for anunciado “raise” sem ser anunciado um valor, o valor será o máximo permitido por essa ficha. Caso não esteja perante nenhuma aposta, colocar uma ficha de maior valor sem dizer nada é considerado como uma aposta cujo valor é o máximo permitido por essa ficha.

Artigo 51º Apostar com múltiplas fichas

1 - Estando perante uma aposta, a menos que tenha sido declarado previamente “raise” ou “all-in”, uma aposta com múltiplas fichas (incluindo aposta com as suas últimas fichas) é um call se todas as fichas forem necessárias para o fazer; tal acontece se, ao remover apenas uma das fichas de menor valor fique um valor inferior do que o montante o para fazer “call”. Ex: a aposta 400, B aumenta para 1.100 (raise total de 700), C coloca uma ficha de 1.000 e outra de 500 em silêncio. Isto é um call porque ao remover a ficha de menor valor, a de 500, fica menos do que os 1.100 necessários para call.

2 - No caso de todas fichas do jogador não serem necessárias para fazer call (removendo uma das fichas de menor valor o remanescente ser um valor superior ao necessário para call):

A. se o jogador, tendo apostado silenciosamente, ainda ficar com fichas na sua stack, a aposta é regulada segundo a regra dos 50% (artigo 48º);

B. 2) se o jogador ficar sem fichas na sua stack e o valor apostado for superior aos 50%, este está em all-in, se (artigo 48º).

Artigo 52º Fichas de apostas não retiradas previamente

1 - Se um jogador, silenciosamente, apostar enquanto está perante um raise e tiver fichas à sua frente provenientes de uma aposta anterior que ainda não foram recolhidas, vários factores influenciam se esta jogada é um call ou um re-raise, entre outros: se as fichas da aposta anterior cobrem a aposta; se se retirar alguma das fichas da dita aposta; se todas as fichas remanescentes chegam para igualar, bem como qualquer movimento que o jogador faça. Devido a existirem diversas possibilidades, os jogadores devem declarar verbalmente as suas apostas antes de colocarem as novas fichas no centro da mesa, antes de recolher as fichas da aposta anterior.

2 - Se um jogador está perante uma ação, colocar claramente fichas para trás que estavam anteriormente no centro da mesa obriga o jogador a fazer “call” ou “raise”, não podendo voltar a colocar o mesmo número de fichas e descartar a sua mão.

Artigo 53º Número de raises permitidos

Não há limite de raises nas variantes no-limit e pot-limit. Nas variantes de pot-limit, há um limite de raises possíveis incluindo em heads-up até que o torneio esteja reduzido a 2 jogadores; nestes casos aplicar-se-á os limites estipulados pela concessionária.

Artigo 54º Acção aceitável

O poker é um jogo de atenção e observação contínua. É responsabilidade do jogador que iguala alguma aposta determinar a quantidade correta da aposta de um oponente antes de a pagar, independentemente do que já foi dito. Se o jogador que pretende igualar pedir contagem mas receber uma informação incorrecta pelo dealer ou outro jogador e coloca esse valor de fichas no pote, esse jogador aceitou a acção correta na sua totalidade e deverá colocar o valor de fichas correto da aposta ou o all-in. Mesmo assim, como em todas as situações do torneio, pode aplicar-se o artigo 1, ou seja, a decisão do DT.

Artigo 55º Tamanho do pote e apostas em pot-limit

1 - Os jogadores apenas podem pedir contagem do pote nas variantes pot-limit. Os dealers não podem contar o pote nas variantes limit e no-limit.

2 - Antes do flop, uma blind all-in incompleta não afecta o cálculo da aposta máxima em pot-limit. Depois do flop as apostas baseiam-se no tamanho real do pote.

3 - Anunciar “pot” ou “bet pot” não é uma aposta válida nas variantes no-limit, mas obriga o jogador a fazer uma aposta válida (pelo menos a aposta mínima), podendo ser objecto de penalização. Se um jogador enfrenta uma aposta, deverá então fazer uma raise válido.

Artigo 56º Declarações de apostas inaceitáveis

1) Se um jogador não estiver perante uma aposta e:

A. Declarar “call”: é um check

B. Declarar “raise”: o jogador deve fazer pelo menos a aposta mínima.

2) Se um jogador estiver perante uma aposta e declarar “check” tem de igualar ou descartar as suas cartas não podendo fazer raise.

Artigo 57º String bets/ Apostas e subidas em dois tempos

Os dealers encarregam-se de não aceitar aposta e subidas em dois tempos.

Artigo 58º Apostas pouco usuais e/ou confusas

Os jogadores que usem termos de apostas ou gestos não oficiais fazem-no por sua própria conta e risco, pelo que podem ser interpretados de forma diferente das suas intenções. Além disto, se uma declaração de aposta poder ter legalmente múltiplos significados, esta será regulada pelo montante razoável mais elevado que é menor ou igual ao tamanho do pote antes da aposta. Exemplo: NLH, 200-400, o pote tem menos de 5.000 fichas, um jogador anuncia “bet, cinco” sem mais informação adicional. A aposta será de 500, se existir 5.000 ou mais fichas no pote, seria de 5.000. o pote é a soma de todas as apostas anteriores, incluindo qualquer aposta em frente de um jogador que não tenha sido ainda junta ao pote. Ver artigos 2º, 3º, 41º e 47º.

Artigo 59º Folds/descartes pouco usuais

A qualquer momento, antes do fim da última ronda de apostas, descartar na sua vez, se não existir nenhuma aposta (Exemplo: estar perante um check ou ser o primeiro a falar) ou descartar fora de vez, são folds inválidos e susceptíveis de penalização.

Artigo 60º Declarações condicionais e prematuras

1 - Declarações condicionais de acções futuras são acções não padronizadas e fortemente desencorajadas. O DT pode vincular e/ou penalizar tais acções. Exemplo: palavras como “se/depois” usadas em frases como “se apostares eu faço raise”.

2 - Se um jogador anuncia “bet” ou “raise” e outro jogador faz call antes que seja conhecido o exato valor desta, o DT irá resolver esta questão pelo montante que melhor se adequa à situação em específico incluindo a possibilidade de obrigar o segundo jogador a pagar qualquer valor.

Artigo 61º Contagem de fichas dos outros jogadores

Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável das fichas dos seus oponentes (artigo 25º). Um jogador pode pedir uma contagem mais precisa apenas se estiver perante uma situação de all-in e seja a sua vez de agir. O jogador que estiver em all-in não é obrigado a contar as suas fichas; a pedido, as fichas serão contadas pelo dealer ou pelo DT. Aplicam-se acções aceitáveis (artigo 54º). Fichas visíveis e organizadas (artigo 25º) ajudam fortemente à exactidão da contagem.

Artigo 62º Apostar demasiado esperando troco

As apostas não devem ser usadas para facilitar o troco. Colocar mais fichas do que as necessárias pode causar confusão na mesa. Todas as fichas colocadas em silêncio correm o risco de serem contadas como aposta. Exemplo: A abre para 325, B, sem dizer nada, coloca 525 (uma ficha de 500 e uma fichas de 25), para que o dealer lhe dê 200 fichas; este ato é raise para 650 segundo a regra de múltiplas fichas (artigo 51º).

Artigo 63º All-in com fichas encontradas posteriormente

Se um jogador faz all-in e uma ficha escondida é encontrada depois de outro jogador ter pago, o DT determinará se a ficha encontrada faz parte da acção (artigo 54º). Se não fizer, a ficha não será cobrada ao jogador que perdeu por aquela ficha no caso de o jogador que fez all-in ganhar o pote. Se perder, o jogador não é salvo pela ficha escondida e o DT poderá entregar a ficha ao vencedor.

Artigo 64º Fichas ocultas e em trânsito

Os jogadores não podem guardar ou transportar de forma a ficarem fora de vista. O jogador que o fizer perderá essas fichas e poderá ser desqualificado. As fichas retiradas desta forma serão eliminadas do torneio. Este regulamento recomenda o uso de racks para o transporte de fichas quando seja necessário.

Artigo 65º Fichas perdidas e encontradas

As fichas perdidas que se encontrem serão retiradas do torneio e devolvidas ao ficheiro.

Artigo 66º Mãos acidentalmente mortas ou expostas

1 - Os jogadores têm o dever de proteger as suas cartas em todo o momento, incluindo em showdown enquanto se espera que a mão seja lida. Se o dealer, por erro, matar a mão ou o DT entenda que esta não seja perfeitamente identificável, o jogador não terá direito a que lhe sejam devolvidas as suas apostas. Se o jogador tiver feito bet ou raise e ninguém o tiver pago, a quantidade não tiver sido igualada é devolvida ao jogador.

2 - Se uma mão, morta acidentalmente, poder ser identificada, continuará em jogo, independentemente de tiver sido exposta alguma carta.

Regras de ética e penalizações

Artigo 67º Não revelar

Os jogadores estão obrigados a proteger os outros jogadores em todos os momentos do torneio. Assim sendo, tantos os jogadores que estejam envolvidos na mão em curso como os jogadores que não, não devem:

- A. Discutir o conteúdo de cartas vivas ou mortas;
- B. Aconselhar ou criticar o jogo em nenhum momento;
- C. Ler uma mão que não tenha sido exposta para a mesa.

A norma de “um jogador por mão” tem aplicabilidade. Entre outras coisas, esta regra proíbe mostrar as suas cartas ou discuti-las com outro jogador ou espectador.

Artigo 68º Expor cartas e descartar apropriadamente

Expor cartas enquanto está a decorrer uma acção pode resultar numa penalização mas não mata a mão. Todas as penalizações serão aplicadas no final da mão em jogo. Aquando do fold, as cartas devem ser empurradas para a frente, junto à superfície da mesa, sem que sejam propositadamente expostas ou atiradas alto demais (“hélicoptero”). Ver artigo 67º.

Artigo 69º Ética do jogo

O poker é um jogo individual. O “soft play” acarreta penalizações que podem incluir a perda de fichas ou desqualificação. O “chip dumping” (passar fichas a outro jogador mediante apostas) ou qualquer forma de “collusion” é penalizada com desqualificação.

Artigo 70º Violações de ética

A violação das regras de ética do jogo é objecto de aplicação do artigo 71º. Violações como, mas não somente: o atraso voluntário e/ou consecutivo do jogo, toques desnecessários noutros jogadores ou nas suas fichas ou cartas, agir repetidamente fora de vez, conduta abusiva ou falar em excesso.

Artigo 71º Repreensões verbais, penalizações e desqualificação

1 - As penalizações incluem repreensões verbais, uma ou várias mãos sem jogar, uma ou várias órbitas sem jogar e a desqualificação. O número de mãos sem jogar contabiliza-se da forma seguinte: o jogador alvo da penalização perde uma mão por cada jogador, incluindo ele mesmo, que estejam na mesa quando se aplique a penalização, multiplicado pelo número de órbitas sem jogar que a penalização determine. A reincidência das infracções acarreta penalizações mais gravosas. Os jogadores podem perder todas as suas fichas pelas antes e blinds retiradas durante o período da penalização.

2 - Uma penalização pode ser aplicada por violação de regras de ética (artigo 70º), exposição de cartas com acção pendente, atirar cartas, violar a regra de “um jogador por mão” ou incidentes similares. Serão dadas penalizações por soft play, conduta abusiva, comportamento inapropriado ou por fazer “jogo fraudulento”. Fazer check quando se tem a melhor combinação de cartas possível na jogada em curso “nuts”, sendo o último jogador a agir no river, não pressupõe automaticamente uma violação “soft play”; o entendimento do DT será aplicado consoante a situação em específico.

3 - Os jogadores que forem alvo de penalizações devem estar afastados da mesa. As cartas são distribuídas, normalmente para o seu lugar, sendo-lhe retiradas imediatamente a seguir a distribuição. As suas blinds e antes são retiradas da sua stack.

4 - As fichas de um jogador desqualificado são retiradas do torneio.

Procedimentos Recomendados

Nota introdutória: os procedimentos recomendados do presente regulamento são sugestões para reduzir os erros e melhorar a gestão dos eventos, podendo também ser aplicados a situações com demasiadas variantes para que se consolide numa única regra universal. A forma mais justa de resolver estes casos pode requerer o uso de múltiplas normas e a avaliação de todas as circunstâncias, sendo que confiança no artigo 1º é a principal referência.

Artigo 72º Botões de All-in

Os botões de all-in indicam claramente que um jogador está em situação de “all-in”. Os botões devem estar com os dealers (não com os jogadores). Quando um jogador esteja em all-in, o dealer coloca um destes botões à frente do jogador, à vista dos restantes jogadores da mesa.

Artigo 73º Não se recomenda tocar nas apostas

Manusear as fichas provenientes de uma aposta, quando ainda não é o momento (como abrir as fichas de uma aposta para ser mais facilmente contável sem que tenha sido pedido ou trocar fichas da aposta sem que seja altura de a juntar ao pote), não é boa prática. Reduzir as quantidades das apostas pode influenciar na ação, criar confusão e aumentar o risco de erro. Este regulamento recomenda que os dealers não toquem nas apostas a não ser que uma contagem tenha sido pedida por um jogador envolvido na mão e na sua vez de agir. Só o jogador que enfrenta a aposta pode pedir uma contagem da aposta.

Artigo 74º Objetos pessoais

Superfície da mesa é necessária para mover as fichas, distribuir as cartas e apostar. A mesa e os seus espaços adjacentes (espaço para as pernas e zonas de passagem entre outras mesas) não devem ser ocupados por objetos pessoais não necessários. A sala onde ocorre o torneio deve publicitar as normas dos objetos permitidos na zona do torneio.

Artigo 75º Baralho desordenado

Quando as cartas já foram distribuídas e se tenha soltado uma carta, parecendo que o baralho está desordenado:

- A. o primeiro passo é tentar reconstruir o baralho na sua ordem original;
- B. caso A. não seja possível, recompõe-se o máximo possível do baralho (sem usar o muck nem as cartas queimadas anteriormente). O baralho será baralho, cortado e continuar-se-á o jogo com esse baralho.
- C. No caso de não ser possível diferenciar o resto do baralho do muck e/ou das cartas queimadas, baralham-se todas, corta-se o baralho e o jogo prossegue com esse baralho.

Artigo 76º Cartas comuns antes do tempo

Pode ocorrerem que sejam expostas cartas comuns e/ou queimadas antes do tempo, antes que a ação da ronda de apostas anterior tenha terminado. Os procedimentos para este tipo de situações são:

- A. Flop prematuro: a carta queimada mantém-se. O flop prematuro volta ao baralho, baralham-se as cartas e expõe-se um novo flop sem queimar carta.
- B. Turn prematuro: carta do turn prematuro é deixada de parte, queima-se outra carta e expõe-se a carta do river na vez do turn. A carta prematura é devolvida ao baralho, sendo este baralhado e exposto um novo turn sem queimar carta.
- C. River prematuro: devolve-se a carta ao baralho, a carta queimada continua na mesa. Uma vez finalizada a ação do turn, as cartas são baralhadas e expõe-se um novo river sem queimar.

Artigo 77º Mover os jogadores eficientemente

Mover os jogadores provenientes do encerramento de uma mesa ou de um balanceamento deve ser feito com rapidez para que estes não percam as blinds ou atrase o jogo. É obrigatório que as fichas dos jogadores sejam sempre transportadas em racks, disponibilizadas pela direcção do torneio. É recomendado que se troquem as fichas de valor mais pequeno para que não haja grandes quantidades de fichas desnecessárias (ver artigos 9º, 10º e 64º).

Artigo 78º Troca de dealer

Recomenda-se que as trocas de dealers sejam feitas 90 segundos antes de um intervalo ou mudança de nível. Isto evita que termine o tempo nas etapas cruciais do jogo.

Artigo 79º Procedimentos para o “mão-a-mão”

- A. Chegando o momento de se descobrir quem será a bolha do torneio será anunciado: “no final da mão em jogo estamos a jogar mão-a-mão”. Se na mão em jogo sejam eliminados jogadores suficientes para que os restantes estejam nos prémios, situação de ITM (“in the money”), pode acontecer que os jogadores eliminados tenham direito a uma parte do prémio ou a um prémio. Exemplo: um torneio NLH em que sejam pagos os últimos 50 jogadores. Quando estejam 52 anuncia-se o mão-a-mão e durante a mão em jogo são eliminados 3 jogadores. Neste caso, o prémio do 50º será repartido por eles igualmente.
- B. Durante o mão-a-mão, todas as mãos em todas as mesas terão a mesma duração pré-determinada, independentemente do tempo que dure. Este regulamento estabelece um tempo padrão de 2 minutos por mão. Os 2 minutos começam com a mão em jogo e no momento anunciado. Exemplo: faltam 15 minutos para o final do nível em jogo quando se anuncia “dealers, podem avançar para uma nova mão”. Assim sendo, a nova mão deverá começar quando o relógio apontar, sensivelmente, 13 minutos para o final do nível, e assim sucessivamente.
- C. Com o objectivo de que os jogadores se apercebam claramente da mudança de nível, sempre que possível, serão introduzidos 2 minutos ao relógio por mão, depois de múltiplas mãos.
- D. As blinds continuam a subir a medida que o relógio avança ao ritmo de 2 minutos por mão e se vão alcançando novos níveis.
- E. Os jogadores devem ser alertados para permanecerem sentados durante o mão-a-mão.
- F. No caso de um “all-in e call” durante o mão-a-mão, as cartas desses jogadores devem permanecer viradas para baixo (“facedown”). Os dealers não expõem as cartas comunitárias em falta até que lhes seja indicado.

Artigo 80º Action Clock (shot clock)

1. O shot clock é um relógio físico que estará presente em cada uma das mesas do torneio com o objectivo de limitar o tempo de decisão de cada jogador.
2. No caso de ser a vez de um jogador agir e este não tomar uma decisão instantânea, o dealer deve accionar o shot clock que terá uma contagem regressiva de 30 segundos. “Decisão instantânea” é aquela que é tomada num espaço de, aproximadamente, 5 segundos desde que foi dada voz ao jogador em questão.
3. Se o jogador a que foi aplicado o shot clock não tomar uma decisão, quando o relógio chegar a zero a decisão será fold no caso de este jogador estar perante uma aposta; será check no caso de o jogador não estar perante nenhuma aposta.
4. No início de cada dia do torneio será dado a cada jogador uma ficha Time Bank. Esta ficha pode ser usada quando um jogador, que lhe tenha sido accionado o shot clock, não ter ainda tomado uma decisão e querer um tempo extra de 30 segundos. Assim que um jogador entregue uma destas fichas ao dealer, este deve accionar novamente o shot clock para adicionar 30 segundos à contagem atual.
5. Será entregue uma ficha de Time Bank a cada jogador quando este receber a sua stack inicial juntamente com tickets, em número igual ao de Time Banks permitidos no torneio em questão, tendo neles inscritos “Time Bank” e a identificação do jogador, que dará a possibilidade a cada jogador de usar a referida ficha o número de vezes permitidas. Deve ser entregue ao dealer este ticket sempre que o jogador deseje accionar o Time Bank pela primeira vez; no caso de o estar a fazer pela última vez possível, o jogador deve entregar ao dealer o ticket e a ficha de Time Bank para ser removida do torneio.
6. Os jogadores podem usar todos os Time Banks que detenham, numa só mão, se assim o entenderem. Uma vez usados, os jogadores não voltam a ter esta ficha ou, no caso de o torneio em questão compreender mais de um dia, voltam a tê-los no dia seguinte ou quando o DT achar razoável inserir Time Banks aos jogadores ainda em prova.
7. No caso de dúvida se o jogador agiu antes ou depois do tempo chegar a zero, será beneficiado o jogador e será considerada válida a sua acção.
8. Para ser accionado o Time Bank o jogador deve colocar esta ficha à sua frente, na área de jogo, sendo-lhe devolvida pelo dealer se este ainda tiver mais hipóteses de a usar.
9. Apesar do que foi dito, a direcção do torneio podem alterar as regras de uso do Time Bank em qualquer momento do torneio.