

REGULAMENTO GERAL TORNEIOS POKER “FOUR SEASONS 2025” - 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 Direção 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 2025, 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 Direção 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 Direção 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 efetuados, serão anunciadas aos participantes, antes do início dos torneios.
 - 3.1.2.2. O preço e respetivas comissões, das recompras e acrescentos serão definidos pela Direção 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 efetuar 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 efetua apuramento, após as deduções das respetivas 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 efetuar 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 Direção 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 efetuar 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 efetuar 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, após retirada a respetiva comissão “fee”, 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 Direção 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 ação 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 efetuada uma pré-inscrição presencialmente, através da página www.gruposolverde.pt, 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. À totalidade de todos os valores cobrados 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 redação 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 levantem.
- 5.4. Início do Torneio.
 - 5.4.1. A Direção do torneio dará início ao mesmo, com os jogadores que estiverem presentes.
 - 5.4.2. Caso existam os jogadores que tenham efetuado o registo, mas que não tenham procedido ao pagamento da sua inscrição na mesa, o seu lugar ficará reservado pela Direção 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 Direção 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 e a 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 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 efetuadas, 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%	

7.5. 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.

8. Disposições Finais

- 8.1. A Direção do Serviço de Jogos reserva-se o direito, se entender por conveniente, de alterar preços dos valores de entrada, bem como das respetivas 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 detetado a praticar tal ato, será objeto das penalizações prevista no presente regulamento até à expulsão dos torneios organizados pela Solverde S.A., com a respetiva 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, diretamente 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 Direção do Casino, de cuja decisão caberá recurso para o Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.
- 8.8. A todos os aspetos 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 Direção 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 efetuada 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
 - No caso de existir “Chop” a atribuição de pontos será calculada tendo por base a fórmula “soma dos prémios monetários ainda por atribuir e subsequente divisão pelo número dos jogadores envolvidos”. Caso da respetiva divisão não resulte um número inteiro, haverá lugar a arredondamento para a seguinte unidade.
- 9.3. Os valores oriundos das “xtrastacks” de cada época, reverterão exclusivamente para os prémios a atribuir na respetiva “Final Trimestral”.
- 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 2025.
- 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 2023, caso se encontre em posição de a ganhar no momento da sua eliminação do torneio.
- 9.7. 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

Artigo 1 ° Decisões da direção 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 direção do torneio é final e vinculativa.

Artigo 2 ° Responsabilidades do jogador

Os jogadores devem verificar sempre a sua inscrição no torneio, o lugar e a mesa atribuídos, verificar que o número correto de cartas lhe foi distribuído antes de ocorrer Ação Substancial, proteger as suas cartas, fazer com que as suas intenções sejam claras e perfeitamente perceptíveis, seguir atentamente a ação, realizar movimentos na sua vez através de gestos e terminologias adequados, defender o seu direito de ação, manter as cartas visíveis e as fichas corretamente 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, jogar de forma atempada, 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, informar se assistirem ou forem alvo de discriminação ou comportamento ofensivo, e, em geral, contribuir para o bom decorrer do torneio de forma a que todos os jogadores se sintam bem-vindos.

Artigo 3 ° 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 ações 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 42º.

Artigo 4º Identificação do jogador

- A: O jogador ao tomar o seu lugar na mesa (no início do torneio) deve apresentar identificação que comprove o nome indicado no ticket de check-in.
- B: Os jogadores devem estar claramente identificáveis durante todo o torneio. O staff pode pedir a um jogador que remova algum acessório (óculos, capuz ou outro item que cubra a cara) que iniba a identificação ou que seja uma distração para outros participantes.

Artigo 5 ° Aparelhos eletrónicos e comunicação

- A: Os jogadores não podem falar ao telemóvel enquanto estejam sentados na mesa. Toques telefónicos, música, etc. devem ser inaudíveis para os outros jogadores. Estes e outros objetos 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.
- B: Telemóveis e outros dispositivos não podem estar pousados na mesa.





C: Jogadores com mãos vivas não podem interagir com ou utilizar dispositivos eletrônicos ou de comunicação. A definição de tais dispositivos pode incluir novas tecnologias e será definido pela DT.

D: Aplicações de apostas, gráficos e outras ferramentas de estratégia de poker não podem ser usadas na mesa nem poderão os jogadores receber ou utilizar informações de outras pessoas ou fonte. Violações do Artigo 5º poderão ser sujeitas a penalizações segundo o Artigo 71º.

Artigo 6º 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 7º 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 8º 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 direção 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 9º Necessidades especiais

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

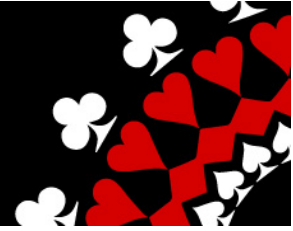
Artigo 10º Encerramento de mesas

Jogadores novos ou provenientes de mesas que encerraram ser-lhes-ão atribuídos um novo lugar mediante um processo aleatório. Estes podem ocupar qualquer posição na mesa de destino e receber cartas, incluindo as posições e “big”, “small blind” e botão, exceto na posição entre o botão e a “small blind”.

Artigo 11º Balanceamento, paragem de mesas e mesa final

- A - 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 a posição pague a “big blind” duas vezes. A pior posição nunca é a “small blind”.
- B - A mesa de que se move o jogador é escolhida mediante um procedimento pré-determinado pela direção do torneio.





- C - 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 direção do torneio. No caso de a mesa não parar, tal não é considerado “misdeal” e a direção do torneio pode determinar que não se pare o jogo nestas mesas. Prosseguindo o jogo, a direção do torneio deverá promover o balanceamento correto das mesas assim que tal seja possível ou apropriado.
- D - As mesas finais deverão estar totalmente preenchidas de acordo com o 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 12 ° 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, se um jogador anunciar erradamente uma mão poderá ser penalizado. Os “dealers” devem ler as cartas comunitárias / “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 pensar ter detetado algum erro na leitura da mão vencedora, no cálculo do pote ou na entrega deste.

Artigo 13 ° Mostrar as cartas e matar a mão vencedora

- A - 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.
- B - No momento do “showdown”, os jogadores devem proteger a sua mão até à sua vez de mostrar as suas cartas (ver Artigo 65º). 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 direção do torneio, quando considere a mão estar ou não estar identificável, é final.
- C - O fato 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 se misturam 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 “pot”.
- D - O dealer não pode matar deliberadamente uma mão que tenha sido corretamente levada a “showdown” quando esta seja obviamente a mão vencedora.

Artigo 14 ° 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 15 ° Showdown e irregularidades no descarte

- A - 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 diretor do torneio (DT).
- B - 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 diretor do torneio (exceção prevista no Artigo 58º). No entanto, se as cartas forem descartadas e misturadas 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 16 ° 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 17 ° Showdown sem all-in e ordem de showdown

- A - 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 diretor 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.
- B - 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 18 ° Pedir para ver uma mão

- A - 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.
- B - 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 diretor 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 19 ° Jogar com as cartas comunitárias (board) em showdown

Para jogar com todas as cartas comunitárias, os jogadores devem mostrar todas as suas cartas para poder concorrer ao pote.

Artigo 20 ° 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 21 ° Potes secundários



Cada pote secundário é dividido separadamente.

Artigo 22 ° 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 haver 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 23 ° Nova mão e novos níveis

O nível seguinte inicia no anúncio do “floor” ou por um sinal sonoro do relógio do torneio.

O novo nível aplica-se apenas a partir da mão seguinte. A mão começa no momento em que o dealer inicia o primeiro “riffle”. Se a mão erradamente começar com as “blinds” do nível anterior ela mantém-se no nível anterior se houver Ação Substancial, caso contrário o valor das “blinds” será corrigido. Se um nível começar na mudança de dealer, o dealer que chega à mesa dará uma mão no nível anterior.

Artigo 24 ° Chip up, chip race e color up

- A - 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.
- B - 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.
- C - Os jogadores devem ter as suas fichas à vista e estar presentes durante o procedimento do “chip race”.
- D - 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 25 ° Manter as cartas e fichas visíveis e organizadas

- A - 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.
- B - O DT 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.
- C - Os jogadores devem manter as suas cartas visíveis em todos os momentos.





Artigo 26 ° 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 27 ° 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 do rebuy que solicitou (mesmo que as mesmas ainda estejam em trânsito para a mesa) e fica obrigado a fazer o rebuy.

Artigo 28 ° Rabbit Hunting

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

Artigo 29 ° Pedir tempo

O jogador deve agir de forma atempada para manter um ritmo razoável de jogo.

Se o DT ajuizar que já passou tempo razoável, ele 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 30 ° 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 mortas. As suas “blinds” e antes abonam o pote. Os jogadores têm de estar no seu sítio para pedir tempo. “No seu lugar” significa estar ao alcance da cadeira do lugar atribuído. Esta norma não tem como objetivo encorajar os jogadores a estarem fora dos seus lugares durante a mão.

Artigo 31 ° Na mesa com ação a decorrer

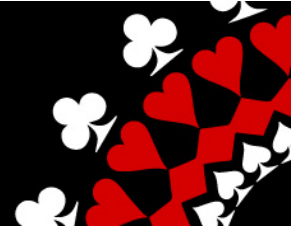
Os jogadores com cartas vivas (incluindo os que estão em “all-in” ou que tenham terminado de apostar) devem manter-se no seu sítio durante todas as rondas de apostas até ao momento do “showdown”. Abandonar a mesa é incompatível com o dever do jogador de proteger a sua mão e de seguir a ação e pode ser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

Botão / Blinds

Artigo 32 ° Botão morto

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





Artigo 33 ° Evitar blinds

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

Artigo 34 ° Botão em heads-up

A: Se for descoberta uma mudança incorreta do botão antes AS o erro será corrigido. No entanto, se tiver ocorrido AS a jogada continua. P. ex.: se o botão avançar duas vezes e houver AS o erro mantém-se, o botão não será recuado na próxima mão. Todos os jogadores têm a responsabilidade de acompanhar a colocação do botão e alertar se detetarem algum erro. (Artigo 2º)

B: 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 35 ° Erros na Distribuição “Misdeals” e baralhos corrompidos

A - 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) é distribuído a qualquer jogador um número incorreto de cartas (excepto Artigo 37º); 6) antes de Ação Substancial (AS) for encontrada alguma carta não convencional (Ex.: joker); 7) se for virada uma das primeiras 2 cartas da distribuição (primeira carta da SB ou da BB).

B - Os jogadores podem receber duas cartas consecutivas no botão (ver também Artigo 37º).

C - 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 que não estavam nos seus lugares no momento da distribuição da mão anulada e estes poderão jogar a mão (Artigo 30º). Jogadores a cumprir penalização irão receber cartas e as mesmas serão mortas A distribuição original e a distribuição do “re-deal” contam como apenas uma mão para um jogador que tenha sido alvo de penalização.

D - Quando tenha ocorrido ação substancial não pode ser declarado “misdeal”, devendo continuar a mão excepto se o baralho estiver corrompido. Cartas não convencionadas encontradas depois de AS serão tratadas como pedaços de papel (exceção: baralhos corrompido).

E - Baralhos corrompidos: se 2 ou mais cartas do mesmo naipe e valor forem encontradas, o baralho está corrompido. Outras condições para determinar que um baralho está corrompido podem ser definidas pelo DT ou Entidade reguladora. Se um baralho corrompido for descoberto, não obstante ter havido AS, o jogo é interrompido e todas as apostas serão devolvidas. Assim que uma mão esteja concluída, o direito de disputa baseado no baralho corrompido termina de acordo com o Artigo 22º.

Artigo 36 ° Ação substancial (AS)

Entende-se por ação substancial: 1) duas ações, sendo que pelo menos uma delas implique abonarem o pote (quaisquer duas ações excepto 2 “checks” ou 2 “folds”) ou 2) qualquer combinação de 3 ações (“check”/passar, “bet”/apostar, “raise”/aumentar, “cal”/pagar, “fold”/descartar). As “blinds” não contam para a ação substancial (ver também Artigos 35º -D e 53º -B).

Artigo 37 ° 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 fato imediatamente. A carta em falta no botão é-lhe dada, mesmo 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 38 ° 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 um número errado de cartas, todas as cartas da mão morta são incluídas no “muck” e apenas uma carta é queimada por cada ronda de apostas restantes. Por cada ronda de apostas (street) existirá apenas uma carta queimada, nunca mais.

Artigo 39 ° Flops irregulares e cartas prematuras

A – “Flop” de 4 cartas. Se o flop tiver 4 em vez de 3 cartas, expostas ou não, e não obstante ser presumivelmente identificável qual a primeira carta do “flop”, deve ser chamado o DT. 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.

B – Se não for queimada carta antes do “flop”, tendo este sido exposto ou não e independentemente da primeira carta do “flop” ser presumivelmente identificável, se não tiver ocorrido qualquer ação, as 3 cartas do “flop” serão baralhadas com a face para baixo e uma delas será escolhida para ser a carta queimada. O “flop” será constituído pelas 2 cartas restantes mais a próxima carta do baralho. Se qualquer ação tiver ocorrido (mesmo que apenas um “check”) o jogo prossegue com as 3 cartas iniciais. Apenas uma carta será queimada no “turn”.

C – Para cartas prematuras, ver PR 5.

D – Baralhar no decorrer da mão. Para proteger a integridade do jogo, sempre que um baralho tiver de ser baralhado de novo no decorrer de uma mão, as cartas devem ser baralhadas com as faces viradas para baixo e sem serem expostas.

Jogo: apostas e aumentos (bets e raises)

Artigo 40 ° Métodos de apostar: verbal e com fichas

A - 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. Ver também Artigo 57º

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

C - 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 41º Métodos de pagar (call)

Formas padrão ou aceitáveis de pagar uma aposta incluem: A) anunciar “call”; B) empurrar as fichas para o centro da mesa em valor igual ao da aposta; C) atirar/empurrar/colar, silenciosamente, uma ficha de valor superior à aposta no centro da mesa; D) silenciosamente atirar/empurrar/colocar múltiplas fichas, segundo a regra estabelecida no Artigo 45º, de valor igual à aposta. E) Silenciosamente apostar um valor de fichas muito abaixo do valor da aposta (Ex.: NLH, 2k-4k, A aposta 50k, B coloca uma ficha de 1k no pano). Não é um “call” padrão, fortemente desencorajado, pode ser objeto de penalização e será interpretado à descrição do DT, que inclusivamente pode decretar que seja um “call” completo.





Artigo 42 ° Métodos de aumentar (raise)

Nas variantes 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. É da responsabilidade do jogador deixar claras as suas intenções.

Artigo 43 ° Valores do raise

A - 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 45° - B).

B - Declarar um valor ou colocar fichas no centro da mesa é tido como igual (Artigo 40° - C). Ex.: NLH, a aposta inicial é 1.000, declarar verbalmente “mil e quatrocentos” ou silenciosamente colocar um amontoado de fichas cuja soma seja 1.400 são ambos “calls” a menos que tenha sido previamente declarado “raise”.

C - 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 44 ° 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 45 ° Apostar com múltiplas fichas

A - 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”.

B - No caso de não serem necessárias todas as fichas para fazer “call” (removendo uma das fichas de menor valor o remanescente ser um valor superior ao necessário para “call”):

1. se o jogador, tendo apostado silenciosamente, ainda ficar com fichas na sua “stack”, a aposta é regulada segundo a regra dos 50% (Artigo 43°);
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 43°).

Artigo 46 ° Fichas de apostas não retiradas previamente

A - Para evitar confusões, um jogador cujas fichas da sua aposta anterior ainda não tenham sido recolhidas, ao enfrentar um raise deverá verbalizar a sua ação antes de adicionar novas fichas à aposta anterior.

B - Se um jogador que 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.

C - Caso novas fichas sejam adicionadas silenciosamente e a aposta não seja clara para a direção, as regras de call ou raise (Artigo 41° a 45°) serão aplicadas como o seguinte:



1. Se as fichas anteriores não somam o suficiente para pagar a aposta atual E não são tocadas ou completamente recolhidas, uma única ficha de grande valor será um call e múltiplas novas fichas estarão sujeitas à regra dos 50% para um raise (Artigo 43º).
2. Se as fichas anteriores somam o suficiente para pagar a aposta atual OU as fichas anteriores forem parcialmente recolhidas, a combinação das novas fichas será considerado um raise desde que atinja o patamar de 50% (Artigo 43º e Artigo 45º); caso menos, será um call.

Artigo 47 ° Reabertura da aposta

- 1 - Nas variantes “no-limit” e “pot limit”, um “all-in” (ou vários “all-ins” 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.
- 2 – Na variante “limit”, é necessário pelo menos 50% de uma aposta ou “raise” para reabrir as apostas para os jogadores envolvidos na mão.

Artigo 48 ° Número de raises permitidos

Não há limite de “raises” nas variantes “no-limit” e “pot-limit”. Nas variantes de “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 49 ° Ação aceite

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 incorreta pelo dealer ou outro jogador e coloca esse valor de fichas no pote, esse jogador aceitou a ação 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 1º, ou seja, a decisão do DT (ver também RP 11).

Artigo 50 ° Jogar na sua vez

- A - Os jogadores devem actuar na sua vez, através de declarações verbais e/ou de movimento de fichas. A ação na sua vez é vinculativa; as fichas colocadas no pote ficam no pote.
- B - 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 51 ° Ações vinculativas e calls insuficientes na sua vez

- A - Declarações gerais, na sua vez, tais como “call” ou “raise” comprometem o jogador com a ação.
- B - 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 “calls” 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 52º.

- C - Se ocorrerem 2 ou mais “calls” insuficientes de seguida, a ação volta para o primeiro destes que deve corrigir o seu movimento segundo o Artigo 51º - B, o DT do torneio decidirá acerca do modo a proceder com o resto das mãos implicadas, em função das circunstâncias.

Artigo 52 º Apostas incorretas, call's e raises insuficientes

- A - 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: NLH 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 “calls” insuficientes ver o Artigo 51º.
- B - 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 53 º Ação fora de vez

- A - Havendo ações feitas fora de vez (“check”, “cal” 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 ação. Um “check”, “cal” ou “fold” feito pelo jogador correto não altera a ação. Se a ação mudar, a ação 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.
- B - Jogadores afetados pelo jogador que fala fora de vez devem defender o seu direito a agir. Se um jogador, afetado 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 36º), a ação 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 ação não agressiva. ~

Artigo 54 º Tamanho do pote e apostas em pot-limit

- A - 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”. (Ver PR-17)
- B - Antes do “flop”, uma “blind” “all-in” incompleta não afeta o cálculo da aposta máxima em “pot-limit”. Ex.: todas as apostas “pot” antes do flop assumirão blinds completas, se em PLO 100-200 com small blind morta tal como small blind 100 e big blind all in com 100, em ambos os casos a primeira aposta “pot” é de 700.
- C - Depois do “flop” as apostas baseiam-se no tamanho real do “pot”.
- D - 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 objeto de penalização. Se um jogador enfrenta uma aposta, deverá então fazer uma “raise” válido.

Artigo 55 º Declarações de apostas inaceitáveis

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





Artigo 56 ° String bets/ Apostas e subidas em dois tempos

String bets e raises não são permitidos. Tais apostas envolvem múltiplos movimentos onde o jogador coloca uma aposta retornando à stack para acrescentar fichas à aposta inicial.

Artigo 57 ° 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, 40º e 42º.

Artigo 58 ° Folds/descartes pouco usuais

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

Artigo 59 ° Declarações condicionais e prematuras

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

B - 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 60 ° 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 ações aceites (Artigo 49º). Fichas visíveis e organizadas (Artigo 25º) ajudam fortemente à exatidão da contagem.

Artigo 61 ° 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. Ex.: 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 45º).

Artigo 62 ° 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 ação (Artigo 49º). 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.

Jogo: Outros

Artigo 63 ° Fichas ocultas e em trânsito

Os jogadores não podem guardar ou transportar fichas 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 64 ° Fichas perdidas e encontradas

As fichas perdidas que se encontrem e para as quais não seja possível determinar o seu anterior proprietário serão retiradas do torneio e devolvidas ao ficheiro.

Artigo 65 ° Mãos acidentalmente mortas ou expostas

A - 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 que não tiver sido igualada é devolvida ao jogador.

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

Artigo 66 ° Big Blind Ante

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

Regras de ética e penalizações

Artigo 67 ° 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:

1. Discutir o conteúdo de cartas vivas ou mortas;
2. Aconselhar ou criticar o jogo em nenhum momento;



3. 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 68 ° Expor cartas e descartar apropriadamente

Expor cartas enquanto está a decorrer uma ação 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 (“helicóptero”). Ver Artigo 67°.

Artigo 69 ° 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 70 ° Violações de ética

A violação das regras de ética do jogo é objeto de aplicação do artigo 71°. 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.

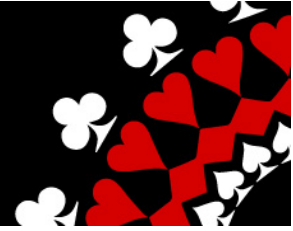
Artigo 71 ° Repreensões verbais, penalizações e desqualificação

- A - As penalizações incluem mas não estão limitadas a 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 infrações acarreta penalizações mais gravosas. Os jogadores podem perder todas as suas fichas pelas antes e “blinds” retiradas durante o período da penalização.
- B - Uma penalização pode ser aplicada por violação de regras de ética (Artigo 70°), exposição de cartas com ação pendente, atirar cartas, violar a regra de “um jogador por mão”, uso indevido de dispositivos ou ferramentas de estratégia (Artigo 5°), ou incidentes similares. Serão dadas penalizações por soft play, conduta abusiva, comportamento inapropriado, “fugir” às blinds ou por fazer “jogo fraudulento”. Fazer “check” quando se tem a única 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.
- C - 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”.
- D - 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 1° é a principal referência.





PR- 1 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.

PR- 2 Recolher as apostas

É desaconselhado Rotineiramente recolher as fichas para o “pot” á medida que “bets” e “raises” são realizados é uma má prática. Reduzir as quantidades das apostas pode influenciar na ação, criar confusão e aumentar o risco de erro. Só o jogador que enfrenta a aposta pode pedir ao “dealer” que recolha as fichas do “call” anterior.

PR- 3 Objetos pessoais

A 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.

PR- 4 Baralho desordenado

Quando ainda há cartas para serem distribuídas e o baralho é acidentalmente solto e aparentemente, a sua ordem foi comprometida:

- A. o primeiro passo é tentar reconstruir o baralho na sua ordem original;
- B. caso A. não seja possível, o baralho será baralhado (sem usar o “muck” nem as cartas queimadas anteriormente) e 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.

PR- 5 Cartas comunitárias antes do tempo

Pode ocorrerem que sejam expostas cartas comunitárias 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:

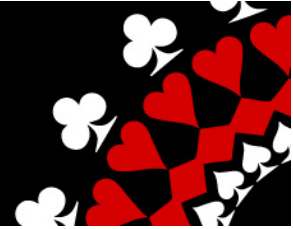
- A. “Flop” prematuro: a carta queimada mantém-se. O “flop” prematuro volta ao baralho, baralham-se as cartas e expõe-se um novo flop sem queimar carta.
- B. “Turn” prematuro: A carta queimada do “turn” mantém-se. A carta prematura é devolvida ao baralho que em seguida é baralhado e cortado. Expõe-se 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.

PR- 6 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 direção do torneio. É recomendado que se troquem as fichas de valor mais pequeno para que não haja grandes quantidades de fichas desnecessárias (ver Artigos 10º, 11º e 63º).

PR- 7 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.



PR- 8 Procedimentos para o “mão-a-mão”

- A. Chegado o momento de se descobrir quem será a bolha do torneio será anunciado, à descrição do DT, “no final da mão em jogo estamos a jogar mão-a-mão”. Se na mão em jogo forem 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, um máximo de 3 minutos por mão serão subtraídos ao relógio.
- C. Com o objetivo de que os jogadores se apercebam claramente da mudança de nível, sempre que possível, serão subtraídos 2/3 minutos ao relógio por mão, e não depois de múltiplas mãos.
- D. As “blinds” continuam a subir à medida que o relógio avança ao ritmo de 2/3 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.

PR- 9 (shot clock)

- 1. O “shot clock” é um relógio físico que estará presente em cada uma das mesas do torneio com o objetivo 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 acionar 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 acionado 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 acionar novamente o “shot clock” para adicionar 30 segundos à contagem actual.
- 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 acionar 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 ação.
- 8. Para ser acionado 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 direção do torneio ~~podem~~ pode alterar as regras de uso do “Time Bank” em qualquer momento do torneio

PR- 10 - Formato de Ante, sem redução do valor da Ante



O uso de “big blind ante” (BBA) com prioridade à Big blind é recomendado. O valor da ante não deve ser reduzido (incluindo na mesa final) durante o decorrer do torneio.

PR- 11- Dealers devem anunciar bets e raises

Os dealers devem anunciar os valores de apostas que não sejam “all-in” à medida que a ação se desenrola na mesa. Apostas “all-in” serão contadas apenas se pedido pelo jogador que se encontra face à aposta. Ação aceite (artigo 49º) continua a aplicar-se. “Color-ups” programados ou à descrição do DT aumentam a facilidade na contagem.

PR- 12- Aleatoriedade pode ser aplicada em situações especiais

Para a correção de erros não cobertos no regulamento o DT pode usar o conceito da aleatoriedade para alcançar uma solução.

PR- 13 - Comunicação correta entre staff

A: “Dealers” que estejam a ser substituídos devem informar quem entra de informação pertinente sobre a mesa. Exemplos incluem: valor das “blinds”, jogadores sobre aviso ou penalização, comportamento perturbador.

B: O dealer deve informar o “floor” de todas as infrações existentes ou potenciais do artigo 2ª (responsabilidades do jogador) e do artigo 70º (violações de etiqueta). Ênfase especial em qualquer ação discriminatória ou comportamento ofensivo contra algum jogador ou staff.

PR- 14- Jogador ausente no encerramento de uma mesa

Se um jogador não estiver presente durante o encerramento de uma mesa as suas fichas devem ser movidas para a próxima mesa por um elemento do staff do torneio.

PR 15 - Redução das perdas de tempo

A casa deve claramente anunciar a intenção de reduzir as perdas de tempo para que os jogadores entendam que é esperado que joguem de forma atempada. É recomendado que a casa estabeleça métodos criativos para reduzir as perdas de tempo, algumas dessas formas serão o encerramento aleatório das mesas, usar um número fixo de mãos por nível, jogar órbitra a órbitra, jogar mão a mão, jogar sem “showdown” imediato em “all-in” e “call” ou adicionar um “shot clock”.

PR 16 – Cartas prontas para baralhar

No início do torneio ou no final de um intervalo, a menos de um minuto de iniciar ou retomar o jogo o floor deve anunciar “dealers preparem os baralhos”. Quando pelo menos 2 jogadores estejam na mesa, o dealer irá fazer a salada e juntar o baralho pronto para baralhar quando o nível iniciar.

PR 17 – Espalhar o pote

O pote apenas será contado em eventos pot-limite. A pedido pode ser espalhado para aumentar a visibilidade das fichas. Ver também Artigo 54º.

PR 18 – Apostar items sem denominação facial

Ações com items sem denominação facial (fichas bounty, cartões de shot clock, etc) devem ser de diferente tamanho das fichas regulares de jogo. Apostas com estes items serão interpretadas mediante política da casa ou Artigo 1º e poderão ser um call ou all-in à discrição da Direção de Torneio. Apostar a ficha de bounty é considerado um movimento all-in.

PR 19 – Redução do tempo dos níveis.



FOUR SEASONS

SOLVERDE POKER
CHAVES



A DT, nas fases finais do torneio, pode à sua descrição reduzir o tempo dos níveis de modo a otimizar o ritmo do jogo.

