

CLUBE DOS FUNCIONÁRIOS DO  
SERPRO



Inovar, trabalhar e festejar

SÃO PAULO

## REGULAMENTO DO TORNEIO

Revisão: Setembro/2012

Este é o regulamento do torneio CSOP – CFS Series Of Poker 2012.

Os Diretores do Torneio têm autonomia de arbitragem sob quaisquer questões que não estejam previstas neste regulamento. A decisão tomada, é final e seguirá sempre o bom senso, tendo em vista o melhor andamento do torneio.

### 1.) DEFINIÇÕES ESPECÍFICAS DO CSOP

A. BUY-IN: valor da inscrição para o torneio. Cobrado somente dos não associados do CFS.

B. RODADA: conjunto de mãos que termina quando o primeiro competidor que recebeu o botão, o recebe novamente.

C. AÇÃO SUBSTANCIAL: é definida como:

I) a combinação de duas ações envolvendo dois jogadores colocando fichas no pote (aposta, aumento ou pagamento);

ou, II) a combinação de três ações (mesa, aposta, aumento, pagamento ou desistência).

D. RAKE: comissão paga com parte da soma do valor das inscrições à direção do torneio (CFS). **Não haverá rake nesta edição.**

E. SITTING-OUT: é a ausência temporária do competidor. O competidor sit-out pagará os blinds normalmente. Caso não haja mais fichas ao retornar, o competidor será eliminado.

F. COLOUR-UP: Fichas de baixo valor são retiradas do jogo, para facilitar a contagem. Estas são agrupadas e trocadas por fichas do próximo maior valor. Ex: 3 fichas de \$10 = 1 ficha de \$30. As fichas restantes sofrerão o processo

de "chip race" (regra **1I**). Um competidor não poderá ser eliminado do torneio por ter perdido fichas no "COLOUR-UP". Este receberá uma ficha de menor valor, disponível.

G. SHOW-DOWN: ocorre após a última rodada de apostas, quando os participantes que quiserem comprovar sua vitória devem revelar suas cartas.

H. ALL-IN: uma aposta All-in compromete a totalidade das fichas de um participante, incluindo fichas que estejam escondidas atrás ou sob o seu stack.

I. CHIP RACE: Após um COLOUR-UP (regra **1F**), algumas fichas poderão sobrar. Estas fichas serão somadas e trocadas por 1 ou mais fichas do próximo maior valor. Ex: Após o COLOUR-UP, o jogador 1 tem 2 fichas de \$10; os jogadores 2 e 3 têm 1 ficha de \$10 cada. Três fichas de \$10 são trocadas por uma de \$30 e a outra de \$10 sobra. Logo após, são distribuídas cartas abertas para cada competidor, na proporção das fichas que sobraram para cada um após o COLOUR-UP. No exemplo anterior, o jogador 1 receberia 2 cartas; os jogadores 2 e 3 receberiam uma carta cada. Então, as cartas são comparadas, somente pelo seu valor de HIGH CARD, sem utilizar o ranking oficial de poker (par, trinca, sequência, etc). Suponha os seguintes valores:

J1: ás de paus e 5 de espadas;

J2: ás de copas;

J3: ás de espadas;

Neste caso, houve empate (todos competidores, tem ás). Portanto, o seguinte ranking de nipes é utilizado: espada, copas, ouros e paus. O resultado do CHIP RACE é:

- **J3 recebe a ficha de \$30. J2 recebe a ficha de \$10. J1 não recebe nada.**

J. POTES SECUNDÁRIOS (SIDE POTS): são potes que se formam como resultado de um competidor ir ALL-IN com uma quantidade de fichas inferior ao pote. A proporção é de um pote secundário por competidor nesta situação.

K. MÃO: pode ter um dos seguintes significados, conforme o contexto em que o termo é utilizado:

I-) CONJUNTO DE STREETS: significa o conjunto das seguintes fases: pré-flop, flop, turn, river e showdown.

II-) COMBINAÇÃO DE CARTAS: significa a combinação das cartas fechadas do competidor com as cartas abertas (comunitárias).

III-) CARTAS FECHADAS: significa simplesmente as cartas fechadas possuídas por um competidor.

L. STREET: é a rodada de apostas que começa no SMALL BLIND e termina no DEALER. A primeira rodada é chamada de PRÉ-FLOP. A segunda é chamada de FLOP. A terceira é chamada de TURN. E finalmente, a quarta é chamada de RIVER.

## **2.) CRONOGRAMA DO EVENTO**

**A. LOCAL DO TORNEIO:** As etapas do CSOP serão disputadas no Clube dos Funcionários do SERPRO – CFS.

**B. ESTRUTURA DA DISPUTA:** O CSOP será disputado em etapas, conforme descrito abaixo. Quaisquer alterações pontuais neste cronograma serão divulgadas por e-mail aos participantes.

I-)NÚMERO DE MESAS: O número de mesas será proporcional ao número de participantes, sempre buscando o equilíbrio do número de participantes em cada mesa.

II-)HORÁRIO: o horário será definido e divulgado durante as inscrições.

III-)ETAPA 1 – ELIMINATÓRIAS: Haverá o remanejamento dos competidores, conforme as regras da seção 6. Ao final do período, os dois melhores colocados de cada mesa, em valor de fichas, serão classificados para a etapa final. Os não-classificados disputarão a etapa 2 – repescagem.

IV-)ETAPA 2 – REPESCAGEM: haverá um redraw no início da etapa. A disputa segue até o horário final, quando o melhor classificado em valor de fichas, de cada mesa, irá para a etapa final.

V-)ETAPA FINAL: os competidores classificados nas etapas anteriores formarão a(as) mesa(s) final(is) do torneio. Esta etapa não terá limite de horário. Os 3 últimos eliminados serão premiados com troféus.

VI-)ETAPAS ADICIONAIS: a direção do torneio poderá realizar etapas extras, a seu exclusivo critério.

**C. CRONOGRAMA:** O horário será definido e divulgado no primeiro dia das inscrições. Para a etapa final, não haverá horário de término.

**D. OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:** A organização não é responsável por quaisquer danos pessoais, perdas ou qualquer mal funcionamento de objetos pessoais dos participantes.

**E. REAGENDAMENTO E/OU CANCELAMENTO:** Se por algum motivo o torneio não puder ser executado como planejado devido a problemas técnicos, intervenções não-autorizadas, fraudes, ou outras causas além do controle da organização que possam corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta deste torneio, a organização se reserva ao direito, a seus critérios, de cancelar, terminar, reagendar ou suspender o torneio.

F. INSCRIÇÕES ÚNICAS E IDENTIFICAÇÃO: Apenas uma inscrição será permitida por participante. A inscrição nos torneios do CSOP é limitada a pessoas com mais de 18 anos de idade completos, comprovado por documento de identidade válido com foto. O participante deve ser funcionário do SERPRO ou empresa terceirizada há serviço do SERPRO. **No ato da inscrição e no início de cada jogo**, o participante será obrigado a apresentar crachá de identificação com foto, para comprovar seu vínculo com o CFS. Esta prova poderá ser solicitada novamente, por membros da organização, em outros momentos durante o evento. Não é permitido realizar inscrições para terceiros.

G. VALOR E FORMA DE PAGAMENTO: O valor de inscrição (buy-in) do torneio é de R\$ 50,00 **para não associados**. Deverá ser feito exclusivamente em reais, até o dia de encerramento das inscrições do torneio, no posto do CFS.

H. INSCRIÇÕES TARDIAS (LATE REGISTRATION): Não haverá inscrição tardia nesta edição.

I. CANCELAMENTOS, DESISTÊNCIAS OU TRANSFERÊNCIAS: Um participante inscrito não poderá se retirar (solicitar cancelamento da inscrição) após 60 minutos antes do início do torneio. As inscrições já feitas tornam-se pessoais, intransferíveis e incanceláveis. Transferências de inscrições de uma pessoa para outra não são permitidas, salvo por decisão da direção do torneio.

J. RECIBO DE INSCRIÇÃO E LIBERAÇÃO DE IMAGENS: No momento da inscrição, todos os competidores deverão assinar um Recibo de Inscrição, no qual declaram estar cientes deste regulamento e aceitar todas as suas disposições. Além disso, todos os participantes do torneio autorizam incondicionalmente o uso de suas imagens coletadas antes, durante e após o evento, sem nenhum ônus para a organização do torneio, nos termos do disposto na Autorização constante do Recibo de Inscrição.

K. MODALIDADE DO TORNEIO: o CSOP será disputado na modalidade Texas Hold'em.

L. ADD-ON (SEGUNDA CHANCE): não haverá add-on nesta edição.

### **3.) PREMIAÇÕES**

A. FAIXA DE PREMIAÇÃO: Serão premiados os três melhores classificados, de acordo com a seção 4E. Estes receberão troféus, sem qualquer premiação em dinheiro.

B. REALIZAÇÃO DE ACORDOS: É permitida a realização de acordos sobre a premiação. Os acordos devem ser unânimes entre os jogadores restantes. A organização poderá vetar um acordo se julgar que houve constrangimento a um ou mais jogadores.

#### **4.) ESTRUTURA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO**

A. MODALIDADE E BARALHO: O torneio será disputado na modalidade "No Limit Texas Hold'em", utilizando o baralho completo, sem os coringas (52 cartas).

B. FICHAS UTILIZADAS: Para a disputa do torneio serão utilizadas fichas sem qualquer valor monetário. Estas fichas são de propriedade do CFS e não poderão ser removidas da área do torneio, sob pena de imediata desclassificação. Cada participante receberá o mesmo valor em fichas, definido durante as inscrições. Só serão aceitas fichas fornecidas pela organização do torneio.

C. MÃO A MÃO – HAND FOR HAND: Ao se aproximar da faixa de premiação do torneio as mãos só serão jogadas mão-a-mão ("hand-for-hand"), ou seja, todas as mesas começam as mãos ao mesmo tempo, e só iniciam a próxima quando todas as mesas encerrarem a mão atual. Eliminações simultâneas em mesas diferentes, durante o hand for hand serão tratadas como um empate de posições e os jogadores dividirão quaisquer premiações que a posição proporcionar.

D. RANKING: Na etapa final, os participantes serão classificados de acordo com a ordem de eliminação, no momento da sua eliminação. A posição no ranking será calculada pelo membro da organização presente na mesa ou, na falta deste, pela direção do torneio.

E. CRITÉRIOS DE DESEMPATE: Em caso de empate, os jogadores empatados disputarão uma partida extra para definição do maior valor em fichas, sem limite de tempo, com os mesmos intervalos e valores de blind, até ocorrer a eliminação dos participantes e restar apenas 1.

#### **5.) CONCEITOS GERAIS**

A. DIRETOR DO TORNEIO E EQUIPE DE SUPERVISÃO: O Diretor do torneio e a equipe de supervisão sempre deverão considerar o melhor interesse, e um bom andamento do torneio, com justiça e bom senso, como maiores prioridades, em seu processo de tomadas de decisão. Circunstâncias extraordinárias, que venham a ocorrer, podem levar há decisões que, no interesse de manter a disputa justa aos participantes, venha a contradizer regras técnicas. A decisão do Diretor de Torneios é final e incontestável.

B. LÍNGUA OFICIAL: Somente será permitida a utilização do português (e dos termos oficiais, em inglês) enquanto sentado à mesa.

**C. TEMINOLOGIA OFICIAL:** Termos oficiais são declarações verbais simples, inconfundíveis, feitas em momento oportuno, como:

I-) bet (aposta);

II-) raise (aumento);

III-) call (pagamento);

IV-) fold (desistir);

V-) check (mesa);

VI-) all-in (todas as fichas);

VII-) pot (apenas na modalidade pot-limit);

O uso de linguagem não-padrão não é permitido, pois pode resultar em uma decisão diferente da pretendida pelo jogador. É responsabilidade do jogador tornar as suas intenções claras. O termo poderá ser proferido em Inglês ou Português.

**D. REGRA PARA TELEFONES CELULARES:** Todos os telefones celulares e outros dispositivos de comunicação por voz, ou que tenham toques ou campainhas sonoras devem ser mantidos desligados durante o torneio. Se a direção do CSOP, agindo em seu único e exclusivo critério, acredita que um jogador está se comunicando com um outro jogador na mesa, ambos serão imediatamente eliminados do torneio, sem advertência prévia, conforme descrito na seção 2.8 regra 4. Todo jogador que desejar falar em um telefone celular, deve se manter afastado a pelo menos uma mesa de distância da sua própria mesa, ficando neste caso fora da mão atual, e devendo anunciar-se como SIT-OUT. Se já tiver recebido cartas, sua ação será considerada como FOLD, podendo somente participar na próxima rodada. Nenhum telefone celular ou outro dispositivo eletrônico pode ser colocado sobre uma mesa de poker.

**E. EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS PERMITIDOS:** Os jogadores estão autorizados a utilizar iPods, MP3 e outros tocadores de música ou fones de ouvido, incluindo os equipados com noisereduction durante o torneio até que tenham atingido a faixa de premiação, contanto que os equipamentos eletrônicos não sejam utilizados para pactuar, trapacear ou enganar de forma alguma. Uma vez que os jogadores estejam na faixa de premiação, em qualquer torneio, todos os dispositivos eletrônicos devem ser removidos. Um anúncio será feito para os jogadores depois de terem atingido esta faixa, para remover todos os dispositivos eletrônicos.

**F. OBJETOS SOBRE A MESA:** Os jogadores não poderão colocar quaisquer objetos pessoais sobre a mesa do torneio.

G. POTES SECUNDÁRIOS: no caso de existência de SIDE POTS, para receber seu valor, o competidor deve ter a melhor mão da partida em comparação com as demais mãos correspondentes aos SIDE POTS subsequentes. Ex:

Suponha uma mesa com 6 jogadores:

SIDE POT 1 (JOGADOR 1): 10,00

SIDE POT 2 (JOGADOR 2): 20,00

MAIN POT (JOGADORES 3 AO 6): 50,00

No SHOWDOWN, o jogador 1 deve ter a melhor mão das 6 para ganhar o SIDE POT 1. Os demais potes são entregues às segunda e terceira melhores mãos, respectivamente. Da mesma forma, para ganhar o SIDE POT 2, o jogador 2 deve ter a melhor mão das 5 (o jogador 1 não concorre ao SIDE POT 2). É claro que, um único jogador (do 3 ao 6) pode receber todos os potes, se tiver a melhor mão das 6.

H. CONSULTA AO REGULAMENTO: qualquer competidor tem direito a ver o regulamento em qualquer momento. Para isso, uma cópia deste será mantida em cada mesa.

I. PRESENÇA DA ORGANIZAÇÃO: em cada mesa, haverá um representante da organização, responsável por esclarecer dúvidas quanto ao regulamento, solucionar empasses entre jogadores e principalmente, zelar pelo cumprimento do regulamento, aplicando penalidades quando necessário.

J. CONSULTA AO DIRETOR: em caso de não-esclarecimento, de um impasse, pelo membro da organização, presente na mesa, ou a pedido de um participante, o diretor do torneio pode ser consultado. Neste caso, o jogo é paralisado, o membro da organização vai até o diretor, o chama até a mesa, explica o caso. Este emite o seu parecer ao competidor, que será final.

## **6.) DISTRIBUIÇÃO DOS COMPETIDORES E REMANEJAMENTO**

A. DISTRIBUIÇÃO ALEATÓRIA E CORRETA: Assentos de torneios serão designados aleatoriamente, por sorteio. Um jogador que comece o torneio em um assento errado e com o montante correto de fichas será movido para o lugar correto e levará seu stack atual.

B. SITTING OUT: Um competidor inscrito que não esteja presente em sua mesa no início do torneio, pagará todos os blinds ocorridos até a sua chegada. Se o competidor chegar, e ainda lhe sobrarem fichas, poderá jogar com estas fichas.

C. DESFAZENDO MESAS: Competidores que forem movidos de uma mesa que foi desfeita, pela eliminação de competidores, serão randomicamente



direcionados para os assentos vazios em outras novas mesas, e assumem os direitos e responsabilidades das novas posições. Podem ser o BIG BLIND, SMALL BLIND ou o botão. O único lugar que um competidor reposicionado não receberá cartas, será quando preencher um lugar vazio entre o SMALL BLIND e o Button, devendo neste caso aguardar a próxima mão.

D. BALANCEAMENTO DE MESAS: Ao balancear as mesas, o jogador que será o próximo BIG BLIND será movido para a pior posição, sendo BIG BLIND sozinho se necessário, mesmo que isto signifique que o assento terá o BIG BLIND duas vezes. A pior posição nunca será o SMALL BLIND. O jogo será paralisado em mesas que estejam com três ou mais competidores a menos que as outras, até que haja uma diferença de no máximo 2 competidores.

E. MESA FINAL: Haverá um novo sorteio de posições (redraw) no início do primeiro dia da mesa final. Caso um participante seja classificado para a mesa final com uma quantidade de fichas pequena, e por essa razão, se recuse a jogar, seu lugar ficará em SITTING-OUT, aplicando-se a regra 1.E.

F. REDRAW: Para torneios que tenham 200 ou mais participantes, haverá um redraw com 27 participantes (três mesas) e novamente com 18 participantes (duas mesas). Para eventos com mais de 100 participantes haverá um redraw com 18 participantes (duas mesas). A organização poderá fazer mais redraws, à seu exclusivo critério.

## **7.) POTES E SHOWDOWN**

A. DECLARAÇÕES VERBAIS NO SHOWDOWN: Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão no showdown não se sobrepõem ao seu conteúdo real revelado; contudo, qualquer jogador que deliberadamente declarar de forma errônea uma mão, poderá ser penalizado.

B. CARTAS ABERTAS EM ALL-IN: As cartas dos competidores deverão ser viradas para cima (abertas) caso algum dos competidores esteja em all-in e todas as ações de todos os outros jogadores na mão, estiverem encerradas.

C. INVALIDANDO MÃOS GANHADORAS: Dealers não poderão invalidar uma mão ganhadora, por erro de leitura. **Os competidores são incentivados a auxiliar na leitura das cartas caso percebam que um erro está para ser cometido.**

D. ORDEM DO SHOWDOWN: Em um showdown sem jogadores all-in, no final da última rodada de apostas, o jogador que fez a última ação agressiva naquela rodada será o primeiro a revelar suas cartas. Se não houve apostas na última rodada de apostas, o jogador à esquerda do botão (SMALL BLIND) deverá mostrar suas cartas primeiro, e a ordem segue em sentido horário.

E. SOLICITANDO VER UMA MÃO: No show-down, a direção pode solicitar a seu

critério, a qualquer jogador, a exibição de suas cartas. Aquele que se negar poderá ser punido.

F. FICHAS INDIVISÍVEIS: As fichas indivisíveis irão para o jogador mais à esquerda do botão, participante da mão.

G. POTES SECUNDÁRIOS (SIDE POTS): Potes secundários serão divididos separadamente do pote principal, na mesa.

H. DÚVIDAS/DISPUTAS SOBRE MÃOS ANTERIORES: O direito a contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada. Ou seja, quando as cartas começam a ser distribuídas novamente. Caso haja contestação, o DEALER e/ou outros competidores da mesa tentarão esclarecer a dúvida do contestador. Caso a dúvida persista, o membro da organização tentará resolver o empasse. Caso o empasse ainda persista, como último recurso, o diretor do torneio será consultado e sua decisão será a final.

## **8.) PROCEDIMENTOS GERAIS**

A. NOVA MÃO E NOVOS NÍVEIS: Quando o tempo de nível terminar e um novo for anunciado por um membro da organização, o novo nível de blind será aplicado na próxima mão. Uma mão é iniciada quando a primeira carta é distribuída.

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

C. FICHAS MANTIDAS VISÍVEIS E CONTÁVEIS: Os jogadores têm direito a estimar a quantidade de fichas de um oponente, portanto, as fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. São recomendadas pilhas limpas de múltiplos de 20 fichas como padrão. Os jogadores devem manter as fichas de valores mais alto visíveis e identificáveis todo o tempo, acima ou à frente de seu stack. Os diretores de torneio controlarão a quantidade e valores das fichas em jogo, e poderão realizar colour-up a seu critério. Colour-ups não programados serão anunciados.

D. CARTAS VISÍVEIS: O competidor que estiver na mão deverá manter suas cartas o tempo todo de forma visível (viradas para baixo), sobre a mesa. As cartas não podem ser retiradas do limite da mesa. Um competidor não poderá cobrir completamente as cartas de forma que estas não estejam visíveis a todos os competidores.

F. MÃOS ACIDENTALMENTE RECOLHIDAS/CORROMPIDAS: Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas todo o tempo. Se o dealer acidentalmente retirar cartas, o participante não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. Se o participante aumentou a aposta e esta

ainda não foi paga, o aumento será retornado ao participante.

G. SOLICITAÇÃO DE TEMPO: Uma vez que um participante tenha demorado 30 segundos para tomar uma ação, o DEALER ou outro competidor deve pedir tempo, e o primeiro terá mais 30 segundos para se decidir. Serão contados os dez segundos finais em voz alta; e então, haverá uma declaração de que a mão está morta (FOLD), caso haja apostas para serem cobertas; se não houverem apostas, sua vez será passada (CHECK). Este tempo somente será fornecido 1 vez por etapa.

H. RABBIT HUNTING: Não é permitido o "Rabbit hunting", ou seja, expor cartas que viriam a ser distribuídas (no flop, turn ou river), caso a jogada não estivesse encerrada.

I. MUDAR A AÇÃO: Se a qualquer momento, o competidor tentar mudar sua ação, por exemplo: desistência após um pedido de mesa; a ação válida será sempre a primeira proferida, não havendo possibilidade de desfazê-la ou refazê-la.

## **9.) COMPETIDOR PRESENTE E ELEGÍVEL PARA UMA MÃO**

A.) AO SEU LUGAR: O jogador deve estar ao seu lugar quando todas as cartas iniciais tenham sido distribuídas para poder jogar a mão. Um jogador deve estar ao seu lugar para solicitar tempo. Define-se "ao seu lugar" quando o jogador está sentado em sua cadeira.

B.) MANTENDO A MÃO VÁLIDA: O jogador deve permanecer ao seu lugar, se ele possui uma mão válida. Caso o jogador saia da mesa antes do SHOWDOWN, ou antes do término da mão, sua mão será imediatamente considerada morta.

C.) COMPETIDOR AUSENTE EM ALL-IN: Se um jogador não presente na mesa (sitting-out) estiver all-in nos blinds, deverá ser automaticamente aplicado o fold (e consequente eliminação).

## **10.) BOTÃO E BLINDS**

A. BOTÃO QUANDO EM HEADS-UP: Quando heads-up, o SMALL BLIND será o botão. A última carta é distribuída para o botão. O botão pode ser ajustado (passado para o próximo jogador à esquerda do botão) para evitar que um competidor pague duas vezes o BIG BLIND.

## **11.) APOSTAS E AUMENTOS**

A. AÇÃO ACEITA: Poker é um jogo de contínua observação e atenção. É responsabilidade do pagador determinar a quantidade correta da aposta a pagar, independentemente do que é afirmado pelo dealer ou jogadores. Se um

pagador solicita uma contagem, mas recebe informações incorretas do dealer ou jogadores, e coloca o valor errado no pote, baseado nesta informação, ele assume a responsabilidade desta ação. Ela será imutável, e não haverá "troco" de fichas.

**B. DECLARAÇÕES VERBAIS / AGINDO NA VEZ:** Jogadores devem agir na sua própria vez. Declarações verbais, na sua própria vez, são imutáveis. Ou seja, vale somente a primeira palavra proferida.

**C. AUMENTOS DE APOSTA:** Não há limite do número de aumentos em uma rodada de apostas. Os aumentos devem ser, no mínimo, do valor da última aposta efetuada na atual street (FLOP, TURN ou RIVER), ou do último aumento. Uma aposta deve ser feita da seguinte maneira:

I) Anunciar o aumento, colocar o valor do pagamento da aposta anterior (CALL) no pote e, em um movimento separado colocar a totalidade das fichas da nova aposta (RAISE). O competidor é responsável por deixar suas intenções claras.

**D. AUMENTOS:** Os aumentos devem ser, no mínimo, do valor da última aposta efetuada ou do último aumento, na atual street. Após o início de outra street, o limite mínimo volta a ser o BIG BLIND.

**E. APOSTAS COM FICHA DE VALOR GRANDE:** Jogar uma única ficha de valor grande será considerado um pagamento (call), se o competidor não anunciar que é um aumento antes de a ficha tocar a mesa. Se o competidor anunciar um aumento, e colocar uma ficha de grande valor na mesa, mas não anunciar o tamanho da aposta, esta será do valor da ficha. Quando não enfrentando uma aposta, uma aposta de uma única ficha de grande valor, será considerada o valor da ficha. Toda declaração de valor deve ser feita antes de a ficha tocar a mesa.

**F. UTILIZAÇÃO DE MÚLTIPLAS FICHAS DE UM MESMO VALOR:** Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas do mesmo valor em uma aposta será considerada um pagamento, se a remoção de uma das fichas deixar um valor inferior ao do pagamento. Exemplo de um pagamento: pré-flop com blinds 200-400: jogador 1 aumenta para 1200 (aumento de 800), jogador 2 coloca duas fichas de 1000, sem declarar um raise. Isso será um pagamento, pois ao se retirar uma ficha de 1000, deixaria menos do que o valor necessário para pagar os 1200. O caso de se colocar fichas de valores diferentes é regido pela regra dos 50% (regra 11.E).

**G. TAMANHO DO POTE:** Os jogadores só poderão ser informados do valor do pote em jogos pot-limit. Os dealers não contarão o pote em jogos no-limit. Declarar "eu aposto o pote" não é uma aposta válida em jogos no-limit.

**H. AUMENTOS EM DOIS MOVIMENTOS:** Os aumentos devem ser feitos em dois movimentos. Aumentos sem uma declaração verbal prévia do valor ("aposto 20, aumento 40"), serão desconsiderados. Os dealers são responsáveis por controlar as apostas.

**I. APOSTAS FORA DO PADRÃO OU CONFUSAS:** Jogadores assumem os riscos da utilização de terminologia e gestos fora do padrão. Estas podem ser interpretadas de uma maneira diferente da intenção do jogador.

## **12.)COMPORTAMENTO E PENALIDADES**

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

I.) Revelar o conteúdo de mãos, estejam elas vivas ou fora do jogo (folded), enquanto a mão estiver em curso.

II.) Sugerir, criticar ou comentar sobre uma jogada, enquanto a mão não estiver completa.

III.) Ler uma mão que ainda não foi mostrada (tentar adivinhar a mão).

**B. EXPOSIÇÃO DE CARTAS:** Um competidor que expuser suas cartas enquanto a ação na mão não estiver terminada, receberá uma punição, mas não terá sua mão morta ou invalidada. A penalidade será aplicada ao final da mão.

**C. CONDUTA ÉTICA:** Poker é um jogo individual. Ações, declarações ou comportamento que comprometam o andamento justo da competição, sejam estes conscientes ou não, são considerados antiéticos e antidesportivos. A direção irá priorizar a integridade competitiva do torneio e, para tanto, punir qualquer competidor que venha a trapacear ou agir de maneira antiética ou ilegal. Trapaças são todas as atitudes que um indivíduo pode tomar que infrinjam as regras do torneio para obter vantagens na competição.

Trapaças poderão incluir, porém não estão limitadas a, collusion (jogar em parceria ou time), roubo de fichas, transferência de fichas entre participantes, do mesmo torneio, marcação de cartas, substituição de cartas ou a utilização de quaisquer outros métodos ou equipamentos não autorizados.

Define-se collusion como o comum acordo entre dois ou mais competidores em compartilhar informações ou jogarem em conjunto para obter vantagem no torneio. Collusion inclui, mas não se limita a, chip dumping (passar fichas), soft play, compartilhar informações sobre suas cartas com outro competidor, enviar ou receber sinais de/para outro competidor, utilização de meios de comunicação ou a internet para troca de informações para facilitar o collusion.

D. CONDUTA COMPORTAMENTAL: No intuito de manter um ambiente justo a todos os competidores, de forma a manter o aspecto desportivo do torneio de Poker, a direção poderá, a seu exclusivo critério, penalizar, suspender temporariamente ou desqualificar um participante que agir das seguintes formas, mas não se limitando a:

I- Declarar fold e/ou jogar suas cartas no monte(muck), anterior ou posterior à própria vez de agir (Cartão Amarelo);

II- Levantar-se da mesa, abandonando a mão, anterior ou posterior à própria vez de agir (Cartão Amarelo);

III- Declarar cartas diferentes das que possui no showdown, anterior ou posterior à própria vez de agir, mesmo que tenha ganho ou perdido a mão (Cartão Amarelo);

IV- Declarar um aumento de aposta ou all-in, anterior ou posterior à própria vez de agir (Cartão Azul);

V- Expor as cartas, estando ou não envolvido na mão corrente e com ação pendente na mesa (Cartão Azul);

VI- Insistir em demorar mais que 1 (um) minuto e meio para agir (Cartão Azul);

VII- Discutir ou orientar sobre a mão, com um competidor da mesa ou observador, enquanto a mão está em curso, estando ou não envolvido na mesma (Cartão Azul);

VIII- Instruir, intervir ou controlar a ação de outro competidor, enquanto uma mão está sendo jogada, anterior ou posterior à própria vez de agir, estando ou não envolvido na mesma (Cartão Azul);

IX- Utilizar máscaras e/ou objetos que escondam a identidade de um competidor (Cartão Azul);

X- Tocar as cartas ou fichas de outro competidor (Cartão Azul);

XI- Declarar errônea e/ou falsamente, informações sobre a mão que está sendo disputada, objetivando influenciar a decisão de outro competidor, estando ou não envolvido na mesma (Cartão Vermelho);

XII- Revelar cartas que estão no monte(muck), enquanto uma mão está sendo jogada, estando ou não envolvido na mesma (Cartão Vermelho);

XIII- Qualquer forma de soft play, incluindo verbal ou mutuamente

aceitar "pedir mesa até o final", inclusive quando um terceiro competidor está em all-in na mão (Cartão Vermelho);

XIV- Destruir ou danificar qualquer objeto envolvido na organização do evento (Cartão Vermelho);

XV- Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão (Cartão Vermelho);

XVI- Utilizar vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas (Cartão Vermelho);

XVII- Contestar as penalidades impostas e vigentes, após o início do torneio (Cartão Vermelho);

XVIII- Jogar as cartas fora da mesa, no dealer, em outro competidor ou em algum observador, de forma agressiva ou abusiva, intencional e/ou repetidamente, estando ou não envolvido na mesma (Cartão Preto);

XIX- Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização ou espectadores do torneio (Cartão Preto);

XX- Exibir, ou apresentar sinais de intoxicação alcoólica, embriaguez ou uso de outras substâncias que venham a alterar o comportamento social, comprometer o bom andamento do torneio (Cartão Preto).

#### E. NÍVEIS DE INFRAÇÃO E PENALIDADES:

I-) Infração leve (Cartão Amarelo): o competidor que interferir, no andamento da mão, da rodada ou não respeitar as regras do torneio;

II-) Infração média (Cartão Azul): o competidor que interferir no andamento da mão, da rodada ou não respeitar as regras do torneio;

III-) Infração grave (Cartão Vermelho): o competidor que interferir, de forma que prejudique a decisão de outro competidor ou o andamento do Torneio;

IV-) Infração gravíssima (Cartão Preto): o competidor que faça ou provoque, qualquer ação, que ofenda ou agrida outro competidor, a organização do torneio ou algum espectador.

F. PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO: Toda a qualquer penalidade acompanhará o competidor até o final do torneio, sendo sempre cumulativas,

na seguinte forma:

Amarelo - Provoca a exclusão da mão corrente, ou da mão subsequente, mesmo que tenha ou venha a ter fichas comprometidas na mesa;

Azul - Provoca a exclusão da mão corrente, mesmo que tenha ou venha a ter fichas comprometidas na mesa. Terminada a mão, o competidor fica excluído de uma rodada completa\*, a contar da posição do Dealer;

Vermelho - Provoca a exclusão da mão corrente, mesmo que tenha ou venha a ter fichas comprometidas na mesa. Terminada a mão o competidor fica excluído de duas rodadas completas\*, a contar da posição do Dealer;

Preto - Desqualifica o competidor a continuar no torneio, sendo sumariamente eliminado do mesmo;

\* - Será considerada como rodada completa a passagem do dealer, por todas as posições, até chegar na posição em que estava, quando recebeu a punição. Pode ser interpretado como o pagamento de um Big Blind e um Small Blind. Caso já esteja no nível dos "Antes", estes serão colocados automaticamente e declarado Fold. Ao competidor, não será permitido o pagamento adiantado dos referidos valores.

Obs.: Sempre que o jogador estiver punido com ausência de uma mão, deve se retirar da mesa e esperar que ela se conclua. Na posição do jogador serão distribuídas as cartas e recolhidas ao final da mão, declarando-se sempre fold.

G. ELIMINAÇÃO - DISTRIBUIÇÃO DE FICHAS: em caso de eliminação em decorrência de infração grave reincidente, as fichas do competidor serão divididas entre todos os competidores DA MESA. Para o resto da divisão, aplicar-se-á a **regra 7F**. Isso é necessário para não prejudicar a classificação do torneio, que é baseada no número de fichas.

H. PROIBIDO FUMAR: é proibido fumar, charutos e cigarros de qualquer tipo, seguindo as recomendações da Lei vigente.

### **13-)ERROS DE CARTEADO, DEFEITOS E MISDEALS**

A. MISDEAL – REINÍCIO DE UMA MÃO: Uma mão será reiniciada – baralho reembaralhado – quando:

- I-) Houver exposição da primeira ou segunda carta da distribuição inicial.
- II-) O botão estava no lugar incorreto, no início da mão.
- III-) Um competidor que deveria ter uma mão válida, não recebeu



cartas.

IV-) Cartas foram distribuídas em uma posição vazia.

V-) Um competidor receber uma carta com um baralho de padrão diferente daquele em jogo.

VI-) Duas cartas do mesmo naipe e valor, forem encontradas no baralho.

VII-) Caso uma ação substancial já tenha ocorrido, um misdeal não pode ser declarado, e a mão deve ser jogada até o final.

**B. CARTAS FALTANTES:** Uma ou mais cartas faltantes no baralho não invalidam o resultado de uma mão. Após o término da mão em que no baralho faltar uma ou mais cartas, este deverá ser trocado por um baralho completo.

**C. FLOPS COM QUATRO CARTAS:** Caso seja virada uma ou mais cartas (ao invés de três) no flop, tenham estas sido expostas ou não, o dealer deverá misturá-las viradas para baixo (fechadas) na mesa. Um membro da direção deverá escolher aleatoriamente três das quatro cartas para serem o flop válido, e selecionar a quarta carta que será a próxima "queima", sendo do conhecimento de todos o valor da carta.

## **14-) NÍVEIS DE BLIND**

**A. EVOLUÇÃO POR TEMPO/RODADAS:** a evolução de níveis de blind será a cada 10 minutos. Os níveis começam no 1 e vão até o 12. A cada mudança de nível, o valor do SMALL BLIND aumenta em 2 X, aumentando também conseqüentemente o BIG BLIND.

**B. VALOR DOS BLINDS POR NÍVEL (SB/BB):**

- NÍVEL 1: 10/20
- NÍVEL 2: 20/40
- NÍVEL 3: 40/80
- NÍVEL 4: 80/160
- NÍVEL 5: 160/320
- NÍVEL 6: 320/640 (ANTE 25)
- NÍVEL 7: 640/1280 (ANTE 50)
- NÍVEL 8: 1280/2560 (ANTE 100)
- NÍVEL 9: 2560/5120 (ANTE 200)
- NÍVEL 10: 5120/10240 (ANTE 400)

## **15-) INFRAÇÕES POR NÍVEL**

**A. AGIR FORA DA VEZ:** ocorre quando o competidor executa qualquer uma das seguintes ações, mais de uma vez, fora da sua vez: apostar, pagar, passar,

aumentar ou desistir. Na primeira vez, será advertido pela organização. Na segunda vez, será penalizado com uma **infração leve**.

B. ABANDONAR A MESA ANTES DA SUA VEZ DE AGIR: ocorre quando o competidor se retira do seu lugar na mesa antes da sua vez de jogar. Na primeira vez, será advertido pela organização. Na segunda vez, será penalizado com uma **infração leve**.

C. DECLARAR CARTAS DIFERENTES DAS QUE POSSUI NO SHOWDOWN: ocorre quando o competidor declara verbalmente cartas diferentes das que possui no showdown. Na primeira vez, será advertido pela organização. Na segunda vez, será penalizado com uma **infração leve**.

D. EXPOR SUAS CARTAS ANTES DO SHOWDOWN: ocorre quando o competidor expõe suas cartas para um ou mais participantes, antes do showdown (salvo quando em ALL-IN, sem possibilidade de ação). Se isso ocorrer, a mão **não** será invalidada. Mas, o competidor poderá ser punido. Na primeira vez, será advertido pela organização. Na segunda vez, será penalizado com uma **infração média**.

E. DEMORAR MAIS QUE 1 (UM) MINUTO E MEIO PARA AGIR: ocorre quando o competidor demora mais que 1 minuto e meio para agir. Quando o competidor não age depois de 1 minuto, o dealer abre contagem. Após 30 segundos, se o competidor não age, sua mão é declarada como FOLDED (morta), e ele perde a vez. Neste caso, ele não sofre nenhum outro tipo de punição.

F. DISCUTIR SOBRE A MÃO, ENQUANTO A MÃO ESTÁ EM CURSO: ocorre quando o competidor discute, orienta outro sobre a mão, ou recebe orientação de outro (dentro ou fora da mesa), enquanto a mão está em curso. Na primeira vez, será advertido pela organização. Na segunda vez, será penalizado com uma **infração média**.

G. REVELAR CARTAS QUE ESTÃO NO MONTE: ocorre quando o competidor revela uma carta do monte, antes ou depois do término da mão. Será penalizado com uma **infração média**, sem advertência prévia.

H. INFLUENCIAR A DECISÃO DE OUTRO COMPETIDOR: ocorre quando o competidor influencia verbalmente ou através de gestos, a ação de outro competidor. Na primeira vez, será advertido pela organização. Na segunda vez, será penalizado com uma **infração média**.

I. REALIZAR SOFT-PLAY: ocorre quando o competidor realiza uma ação que favorece outro competidor, como "passar" com uma mão superior, e no RIVER dar FOLD, para que uma mão inferior ganhe. Isto pode ser comprovado, revelando suas cartas e as comparando com as demais, após o término da mão. Lembrando que a organização tem o direito de pedir para ver as cartas de qualquer competidor, a seu critério, a qualquer momento.

Neste caso, o competidor será penalizado com uma **infração grave**.

J. JOGAR CARTAS FORA DA MESA OU DANIFICÁ-LAS: jogar cartas agressivamente pra fora da mesa, ou sobre o dealer, ou sobre outros competidores. Ocorre também quando o competidor danifica uma carta ou outra propriedade da organização. Na primeira vez, será advertido pela organização. Na segunda vez, será penalizado com uma **infração média**.

K. ADOTAR COMPORTAMENTO PERTUBADOR: Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão. Na primeira vez, será advertido pela organização. Na segunda vez, será penalizado com uma **infração média**.

L. UTILIZAR VESTIMENTA IMPRÓPRIA: Utilizar vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas. Na primeira vez, será advertido pela organização. Na segunda vez, será penalizado com uma **infração média**.

M. ESCONDER O ROSTO: Utilizar máscaras ou objetos que escondam a identidade de um competidor. Na primeira vez, será advertido pela organização. Na segunda vez, será penalizado com uma **infração média**.

N. TOCAR AS CARTAS OU FICHAS DE OUTRO COMPETIDOR: Na primeira vez, será advertido pela organização. Na segunda vez, será penalizado com uma **infração média**.

O. AGREDIR FÍSICA OU VERBALMENTE: Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores. Na primeira vez, será advertido pela organização. Na segunda vez, será penalizado com uma **infração média**. No caso de agressão física, será automaticamente **eliminada**, sem advertência prévia.

P. EXIBIR SINAIS DE EMBRIAGUEZ, SUBSTÂNCIAS ENTORPECENTES OU MAL-ESTAR: Exibir sinais de intoxicação alcoólica, embriaguez, mal-estar de qualquer tipo que impeça a continuidade da participação, ou uso de outras substâncias que venham a alterar o comportamento social, comprometer o bom andamento do torneio ou desrespeitar os demais competidores. Neste caso, o competidor será convidado a se retirar da mesa, e será movido para outra mesa, compatível com o seu nível na competição, no próximo dia de torneio. Caso isto não seja possível, o competidor será retirado da mesa e ficará em SITTING-OUT por 30 minutos. Após este período, caso o competidor já esteja recuperado, retornará ao seu lugar e continuará o jogo. Caso não seja possível, por algum motivo (a mesa foi desfeita, ou a competição chegou ao fim, ou o tempo não foi suficiente para o competidor se recuperar), o competidor será desclassificado.

Q. DECLARAÇÕES: declarações do tipo "se-então"; "se você apostar então aumentarei". Na primeira ocorrência o infrator receberá uma advertência. Nas demais vezes, o infrator será penalizado com uma **infração média**.

R. EVITAR OS BLINDS: Um competidor que intencionalmente tentar pular o blind, pela segunda vez, sofrerá uma penalidade de **infração leve**.

S. TRANSPORTE DE FICHAS: Competidores não podem transportar suas fichas de maneiras em que estas não fiquem visíveis. Um competidor que esconder ou guardar fichas de maneira alheia àquela instruída pela organização (e.g., guardando-as no bolso), terá estas confiscadas e retiradas do jogo e poderá ser desqualificado da competição.

T. SE NEGAR A MOSTRAR SUA MÃO: Caso a organização peça para um competidor mostrar suas cartas e este se recuse, sofrerá uma penalidade de **infração média**.

U. REMOVER FICHAS DA MESA: Se o competidor remover as fichas da mesa para qualquer outro local, em momento diferente de um reposicionamento, este será advertido da primeira vez. Na segunda vez, será automaticamente **eliminada**. Se durante qualquer momento um competidor for flagrado com fichas no bolso, ou em outro local diferente da mesa, este será automaticamente **eliminada, sem advertência prévia**.