



Cartilha dos Dealers

Cada *dealer* é responsável pelo bom andamento e condução da mesa. Tarefas básicas do Dealer:

1. Saber as regras do Texas Hold'em No limit , bem como o regulamento do torneio;
2. Naipar o baralho antes de sentar a mesa e logo depois do rodízio com outro *dealer*, apresentar o baralho naipado aos jogadores assim que se sentar à mesa;
3. O baralho deve sempre estar em uma das mãos, não devendo o *dealer* soltar o baralho e com um tampo de fundo embaixo;
4. Conferir os *stacks* que estarão à mesa antes do início do torneio;
5. Recolher de cada jogador quando chegar à mesa o cartão de posição e lhe entregar o *stack*;
6. Entregar imediatamente ao Diretor de torneio o cartão de posição correspondente ao jogador eliminado;
7. Conduzir a mesa na distribuição de cartas e ação de cada jogador conforme ordem do jogo, respeitando sempre o regulamento;
8. Recolher antes de dar as cartas o *ante* a cada nível de *blind*;
9. Separar e organizar as fichas apostadas, separar e organizar *side pots*;
10. Zelar pelo baralho e fichas à mesa bem como a própria mesa do torneio;
11. Não permitir que jogadores comam ou bebam sobre a mesa;
12. Relatar abusos de jogadores durante o torneio ao Diretor de Torneio e sempre parar o jogo quando houver dúvidas da conclusão da mão;
13. Respeitar o Diretor de torneio e deixar bem claro que somente o diretor pode advertir e penalizar o jogador que desrespeitar o regulamento;

ESTRUTURA DO TORNEIO

01. **Diretor de torneio:** Questões não cobertas no regulamento deverão ser levadas ao diretor de torneio e sua decisão será considerada a regra vigente para este torneio.

02. **Intervalo do torneio:** O diretor de torneio pode determinar o horário do intervalo do torneio, mesmo que não coincida com o determinado previamente, sempre visando o bem estar da maioria dos competidores.

03. **Distúrbios:** Qualquer atividade que distraia o competidor e dificulte ou atrase o andamento do torneio será desencorajada. O fiscal de mesa, assim como o diretor de torneio, tem autonomia para identificar e decidir quando uma atividade está dificultando o andamento do torneio e determinar que o competidor cesse a atividade imediatamente.

04. **Fichas oficiais:** Nenhuma ficha que não tenha sido distribuída pela organização do torneio será aceita sobre a mesa.

05. **Número de jogadores por mesa:** As mesas devem conter no máximo 10 competidores,



porém, o número de 10 competidores por mesa só será ultrapassado em último caso.

06. Posições iniciais: As posições na mesa serão numeradas, sendo a posição 1 a do competidor sentado do lado esquerdo do *Dealer*. No início dos torneios a posição 1 será sempre o botão, recebendo assim o botão de *Dealer* a sua frente e na seqüência o competidor ao seu lado esquerdo será o *Small Blind* e o competidor ao lado esquerdo deste será o *Big Blind*.

07. Late Entrance: O regime de Late Entrance (entrada tardia) será adotado nos torneios. O competidor que entrar após o início do evento receberá a mesma quantidade fichas iniciais do torneio

08. Aumento dos Blinds: O aumento dos *Blinds* será anunciado pela organização do torneio.

a. Se o aumento for anunciado durante uma determinada mão ele entrará em vigor na mão seguinte.

b. Se o aumento for anunciado no início de uma determinada mão e os jogadores já postaram os *Blinds* relativos ao nível anterior ele entrará em vigor na mão seguinte.

09. Contagem e transporte de fichas:

a. No intervalo dos torneios o *Dealer* este estará à disposição dos competidores para contagem de fichas. Caso o competidor se ausente da mesa sem que o *dealer* realize a contagem de suas fichas a organização do torneio fica isenta de qualquer responsabilidade sobre estas.

10. Color-Up e Chip-Race:

a. Quando fichas de baixo valor forem retiradas de jogo (*color-up*) as fichas que sobraram sofrerão o processo de “*chip race*”, onde uma carta por ficha restante deverá ser dada aberta sequencialmente, para cada competidor, a partir do assento 1. A maior carta receberá a nova ficha, com o máximo de uma ficha por competidor. Um competidor não poderá ser eliminado do torneio por ter perdido fichas no “*chip race*”. Este receberá uma ficha de menor valor disponível

b. As fichas que não puderem ser trocadas por valores maiores durante o *Colour-Up* poderão ser retiradas do torneio.

11. Ordem de eliminação: Caso dois ou mais jogadores forem eliminados na mesma rodada, será considerado com a melhor colocação o jogador que iniciou aquela mão com o maior número de fichas.

CONDUTA DOS JOGADORES

01. Fair Play: As ações dos competidores deverão ser pautadas pelo espírito de *Fair Play*, pela educação e pelo cavalheirismo.

02. Proteção das cartas: Competidores são responsáveis por proteger as suas cartas colocando um objeto (ficha, *cap*) sobre elas e mantendo-as próxima de suas fichas ao alcance de suas mãos e as vistas do *dealer* e demais competidores. Um protetor de cartas não pode obstruir a visão das cartas do competidor ou de sua pilha de fichas. Se o *dealer*



acidentalmente retirar cartas não protegidas de jogo, o participante não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta, a não ser que ele tenha feito a ação primeiro e ainda não foi pago, não existe punição para quem está na mão, suas cartas serão devolvidas se as cartas estiverem visíveis no monte de cartas *foldadas* e o baralho ainda não foi reembalhado. Em casos extremos, a direção do torneio poderá julgar mãos recolhidas acidentalmente como válidas.

03. Direito de jogar a mão:

a. Os competidores deverão estar SENTADOS em seus lugares até o final da distribuição das cartas para terem o direito de participarem da rodada inicial de apostas.

b. O *dealer* irá distribuir cartas para as posições de todos os jogadores mesmo daqueles que não estiverem presentes, porém estas mãos serão recolhidas ao final da distribuição.

04. Cartas visíveis: Os jogadores devem manter suas cartas visíveis em todos os momentos.

05. Fichas visíveis: Os jogadores devem manter suas fichas visíveis e organizadas em todos os momentos.

06. Não olhar as cartas: Se um jogador participar de uma rodada de apostas sem olhar suas cartas antes ele assume a possibilidade de estar com uma mão sem valor.

07. Momento da ação: Durante o andamento da mão os competidores deverão esperar sua vez de anunciar a ação.

08. Solicitação de informações: Caso seja solicitado pelo *dealer*, o jogador deverá informar:

a. A quantidade total de suas fichas.

b. O valor total de suas apostas.

c. Caso a informação seja solicitada por outro jogador da mesa o jogador não tem a obrigação de responder diretamente ao requerente. Porém, o jogador pode solicitar a informação ao *dealer*, que deverá perguntar ao segundo jogador, e este deverá responder ao *dealer*.

09. Solicitação de tempo: Qualquer competidor da mesa pode requerer que seja marcado o tempo de outro competidor que esteja em uma mão. O pedido de tempo é um privilégio do jogador, que poderá ser revogado no caso de abuso.

10. Aparelhos de comunicação: Não é permitida a utilização de telefones celulares, rádios ou demais equipamentos de comunicação enquanto à mesa. O competidor que utilizar tais equipamentos terá sua mão invalidada.

11. Posição intransferível: Os competidores não podem, em hipótese alguma, trocar, ceder, vender, alugar ou qualquer outra coisa do gênero, seu lugar na mesa. Uma vez que um competidor tenha começado o torneio, este mesmo competidor deve ir até o término do mesmo.

12. Fichas intransferíveis: Em hipótese alguma um competidor poderá pegar fichas de outro competidor mesmo com a anuência deste.

13. Troca de baralho: 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.

14. Eliminação: O Competidor que for eliminado do torneio (perder todas as suas fichas)



deverá destacar sua pulseira de identificação e entregá-la imediatamente ao *dealer*. Em seguida, retirar-se da área restrita as mesas do torneio.

15. **Abandonar o torneio:** O competidor que por qualquer motivo que seja desejar retirar-se definitivamente antes do término do torneio ou de sua eliminação, terá sua posição mantida na condição de *sitting out* até suas fichas se esgotar.

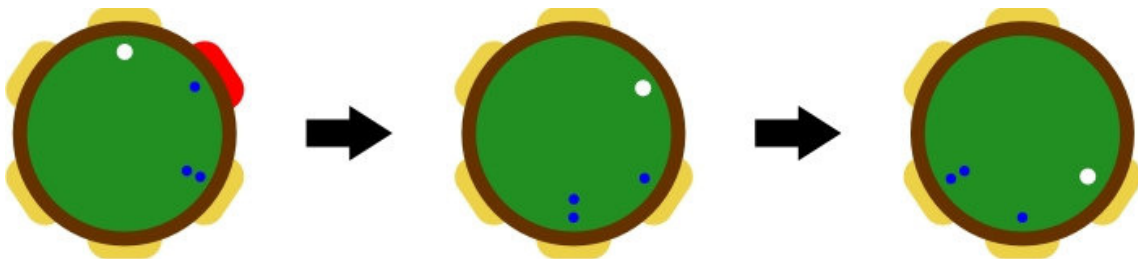
16. **Sitting out:** Um competidor inscrito que não esteja presente em sua mesa no início, ou no decorrer do torneio pagará todos os *blinds* ocorridos até antes de sua chegada (*sitting out*). Se o competidor chegar e ainda lhe sobram fichas, poderá continuar jogando com estas fichas. O competidor que desejar ausentar-se da mesa, temporariamente (ir ao banheiro, fumar, comunicar-se ao celular, motivos pessoais etc...) deverá comunicar ao *dealer* que está na condição de *sitting out*.

BOTÃO (DEALER BUTTON)

Regra: A regra utilizada para a dinâmica do botão será a “regra do botão morto” (*Dead Button Rule*).

01. Eliminação do *Small Blind*:

1. O botão se move para a posição vazia.
2. O jogador que foi o *Big Blind* na rodada anterior agora será o *Small Blind*.
3. O jogador à esquerda do *Small Blind* será o *Big Blind*.



02. Eliminação do *Big Blind*:

1. O botão se move para o jogador que foi o *Small Blind* na rodada anterior.
2. Não haverá *Small Blind* nessa rodada.
3. O *Big Blind* será o jogador à esquerda da posição vazia.
4. O botão se move para a posição vazia.
5. O jogador que foi o *Big Blind* na rodada anterior agora será o *Small Blind*.
6. O jogador à esquerda *Small Blind* será o *Big Blind*.



03. Eliminação do *Small Blind* e do *Big Blind*:

1. O botão se move para a primeira posição vazia.
2. Não haverá *Small Blind* nessa rodada.
3. O jogador que foi o UTG na rodada anterior será o *Big Blind*.
4. O botão se move para a segunda posição vazia.
5. O jogador que foi o *Big Blind* na mão anterior agora será o *Small Blind*.
6. O jogador à esquerda do novo *Small Blind* será o *Big Blind*.

04. *Heads-up*: Durante o *Heads-up* o botão será posicionado no *Small Blind* sendo este o primeiro a agir.



MOVIMENTO DE APOSTAS

01. Tipos de apostas:

- a. *Blinds*: Apostas obrigatórias realizadas antes da distribuição das cartas.
- b. *Bet*: A primeira aposta de uma determinada rodada.
- c. *Call*: Pagamento de um *Bet*, de um *Call* ou de um *Raise* anterior.
- d. *Raise*: Aumento do valor de um *Bet* ou *Call* anterior.

02. Rodadas de aposta:

- a. *Pre-flop*: Realizada antes da abertura de qualquer carta na mesa.



b. *Flop*: Realizada após a abertura das três cartas iniciais.

c. *Turn*: Realizada após a abertura da quarta carta.

d. *River*: Realizada após a abertura da quinta carta.

03. Declaração no momento correto: Qualquer declaração verbal (*Check, Fold, Bet, Call* ou *Raise*) realizada no momento correto por qualquer jogador será considerada um compromisso e deverá ser mantida. A declaração prevalece sobre qualquer ação física do jogador.

a. O jogador que declarar "*Check*" deverá manter o movimento.

b. O jogador que declarar "*Fold*" deverá manter o movimento e atirar sua cartas em direção ao *Muck*.

c. O jogador que declarar "*Bet*" e seu valor for inferior ao mínimo permitido deverá completar o valor do *Bet* de maneira apropriada.

d. O jogador que declarar "*Call*" e seu valor for inferior ao adequado deverá completar o valor do *call* de maneira apropriada.

e. O jogador que declarar "*Raise*" e seu valor for inferior ao mínimo permitido deverá completar o valor do "*Raise*" de maneira apropriada.

04. Ação no momento correto:

a. O jogador que realiza um *Bet* ou um *Call* colocando suas fichas no *Pot* sem nenhuma declaração deve manter sua decisão. Porém, se o jogador desconhecer por algum motivo que houve um *Raise* anterior ele poderá retirar suas fichas e reconsiderar sua decisão, desde que não tenha ocorrido ação posterior.

b. A colocação de uma única ficha no *Pot* de valor superior ao da aposta anterior, sem nenhuma declaração verbal será considerado apenas um *Call*.

c. Um *Bet* realizado com uma única ficha e sem declaração de valor terá o mesmo valor da ficha.

d. Um *Raise* realizado com a colocação de uma única ficha no *Pot* de valor superior ao da aposta anterior e sem declaração verbal do valor terá o mesmo valor da ficha.

05. Valor mínimo do *Bet*: O valor mínimo de um *Bet* será o valor do *Big Blind*:

06. *String Bet*: As apostas devem ser feitas em um único movimento. Apostas em múltiplos movimentos (*string bets*) sem uma declaração verbal do valor prévia serão desconsideradas, valendo apenas o primeiro movimento. Os *dealers* serão responsáveis por rejeitar *string bets*.

07. Valor mínimo do *raise*: O valor mínimo de um *raise* será o valor do *raise* anterior. No caso de não haver *raise* anterior o valor mínimo do *raise* será o dobro da aposta anterior.

Exemplo:

Jogador A abre a rodada realizando um *bet* de 100 fichas.

Jogador B realiza um *raise* de 300 fichas totalizando 400 (100 + 300) fichas.

Jogador C deseja realizar um *raise*. O valor mínimo para esse *raise* é 300 fichas, totalizando 700 (400 + 300) fichas. Ou seja, o jogador C deve igualar a aposta anterior (400 fichas) e aumentar no mínimo mais 300 fichas, valor do *raise* efetuado pelo jogador B.



08. Métodos de *Raise*:

- a. Colocação do total da aposta no *Pot* em um só movimento.
- b. Declaração verbal do total da aposta antes da colocação das fichas no *Pot*. Neste caso a colocação das fichas no *Pot* poderá ocorrer em mais de um movimento.
- c. Declarar verbalmente “*Raise*” antes da colocação das fichas no *pot* e então completar a ação em um só movimento.

09. **Número de máximo *Raises***: Não existe um número máximo de *Raises* por rodada.

10. ***All-in* inferior**: Um *All-In* inferior ao valor do *Raise* mínimo não abre novamente a rodada de apostas.

Exemplo:

Blinds: 500/1.000 fichas

Jogador A abre a rodada com um *bet* de 1.000 fichas.

Jogador B aposta *all-in* de 1.500 fichas.

Jogador C *call* 1.500 fichas.

O jogador A só terá a opção de *call* (+ 500 fichas) ou *fold*. Ele não poderá efetuar um *reraise*, pois o *all-in* do jogador B não é considerado um *raise*.

SHOWDOWN

01. **Contestação do *Pot***: Para ter o direito de contestar o *Pot* ou parte dele o jogador deve realizar o *Showdown* de suas DUAS cartas na mesa. Caso o jogador atire suas cartas ao *Muck* sem realizar o *Showdown* perde o direito de contestar o *Pot*.

02. ***Bet* seguido de *Fold***:

a. O jogador que realizou o *Bet* pode mostrar uma ou as duas cartas de sua mão. Ele também pode optar pelo *Muck*.

03. ***Bet* seguido de *Call***:

a. O jogador que realizou o *Bet* é o primeiro a mostrar sua mão. Para contestar o *Pot* este jogador deve mostrar suas DUAS cartas. Este jogador também pode optar pelo *Muck* e neste caso sua mão perde o valor.

b. Os jogadores que deram *Call* podem mostrar uma ou as duas cartas de sua mão. Para contestar o *Pot* devem mostrar suas DUAS cartas. Também podem optar pelo *Muck* e neste caso suas mãos perdem o valor.

c. O jogador que realizou o *Bet* pode pedir para ver as cartas dos jogadores que deram *Call* e depois *Muck*. Neste caso todas as mãos recuperadas do *Muck* também recuperam o seu valor.

d. Os jogadores que deram *Call* podem pedir para ver as cartas do jogador que realizou o *Bet* caso esse tenha optado pelo *Muck*. Neste caso a mão recuperada do *Muck* também recupera o seu valor.

04. ***Raise* seguido de *Call***:

a. O jogador que realizou o último *Raise* é o primeiro a mostrar sua mão. Para contestar o *Pot*



este jogador deve mostrar suas DUAS cartas. Este jogador também pode optar pelo *Muck* e neste caso sua mão perde o valor.

b. Os jogadores que deram *Call* podem mostrar uma ou as duas cartas de sua mão. Para contestar o *Pot* devem mostrar suas DUAS cartas. Também podem optar pelo *Muck* e neste caso suas mãos perdem o valor.

c. O jogador que realizou o último *Raise* pode pedir para ver as cartas dos jogadores que deram *Call* e depois *Muck*. Neste caso todas as mãos recuperadas do *Muck* também recuperam o seu valor.

d. Os jogadores que deram *Call* podem pedir para ver as cartas do jogador que realizou o último *Raise* caso esse tenha optado pelo *Muck*. Neste caso a mão recuperada do *Muck* também recupera o seu valor.

05. *Check seguido de Check:*

a. O jogador que deu o primeiro *Check* é o primeiro a mostrar sua mão. Para contestar o *Pot* este jogador deve mostrar suas DUAS cartas. Este jogador também pode optar pelo *Muck* e neste caso sua mão perde o valor.

b. Os demais jogadores que deram *Check* podem mostrar uma ou as duas cartas de sua mão. Para contestar o *Pot* devem mostrar suas DUAS cartas. Também podem optar pelo *Muck* e neste caso suas mãos perdem o valor.

06. *Mostre para um, mostre para todos:* Todos os jogadores da mesa têm o direito de receber a mesma informação sobre o conteúdo da mão de um outro jogador.

a. No fim da última rodada de apostas se qualquer mão foi revelada para um determinado jogador todos os demais jogadores da mesa têm o direito de ver essas cartas.

b. Durante uma determinada rodada de apostas as cartas que forem reveladas para qualquer jogador ativo nessa rodada devem ser mostradas para os demais jogadores da mesa.

07. *Vencedor do Pot:* Após as rodadas de apostas, será considerado ganhador da mão e das fichas no *Pot* o competidor que:

a. Não tiver sua aposta paga por nenhum jogador da mesa.

b. Tiver o maior jogo entre os competidores que pagaram a última aposta feita ou estejam *All-in* em algum *Sidepot*.

08. *Valor absoluto das cartas:* O *Dealer* auxilia na leitura dos jogos, porém os jogadores são responsáveis por suas cartas e devem mantê-las até que o vencedor do *Pot* seja declarado.

09. *Empate:* Se houver empate entre jogos, ou seja, os jogadores possuírem as mesmas cinco cartas, o *Pot* será dividido entre os vencedores.

10. *Fichas indivisíveis:* As fichas indivisíveis irão para o competidor mais próximo da posição de botão de *Dealer* no sentido horário.

11. *Sidepot:* Um jogador nunca será obrigado a desistir do jogo por não possuir fichas suficientes para pagar a aposta. O jogador poderá pagar a aposta com as fichas que ele possui. O valor em excesso da aposta, nesse caso, será devolvido ao apostador ou utilizado em um *Pot* paralelo (*Sidepot*) com o(s) outro(s) jogador (es) que pagou (pagaram) o valor total da aposta. Não há limites para o número de *Sidepots*.



MÃOS SEM VALOR

01. **Declaração de *Fold*:** Se o jogador der *Fold* ou anunciar que vai dar *Fold* a mão não terá mais valor.
02. **Atirar ao *Muck*:** Se o jogador atirar suas cartas em direção ao meio da mesa, causando a ação de um jogador que fale depois dele, sua mão não terá mais valor.
03. **Número incorreto de cartas:** Se a mão do jogador não possuir o número de cartas apropriado ela não terá mais valor.
04. **Fim do tempo:** Se após o término da contagem de tempo o jogador não declarar sua ação a mão não terá mais valor.

CARTEADOR (*DEALER*):

01. **Informação sobre o Pot:** Não é permitido ao *Dealer* informar o valor do *Pot* para os jogadores: O *Dealer* deve somente organizar o *Pot* de forma que os jogadores envolvidos na rodada de aposta possam ter uma visão clara das fichas.
02. **Informação sobre aposta:** Caso algum jogador solicite ao *Dealer* informação sobre um *Raise* este deve informar o valor total da aposta. Mesmo que o *Dealer* informe a diferença do valor entre as apostas essa informação será desconsiderada, pois é responsabilidade do jogador calcular esta diferença.
03. **Tempo:**
 - a. Uma vez que um participante tenha demorado um período razoável de tempo para tomar uma ação, que não seja inferior a 01 (um) minuto, outro competidor pode chamar o relógio (tempo) e o primeiro terá 01 (um) minuto para se pronunciar. Serão contados de 10 em 10 segundos (50, 40, 30...) até os últimos 10 segundos, assim que zerar a contagem feita pelo *dealer* e o competidor não tiver agido, a mão será declarada morta.
 - b. O *Dealer* não pode requerer tempo, somente os demais competidores e o diretor de torneio, caso este perceba que a demora na tomada de decisão está atrapalhando o bom andamento do torneio.
04. **Abertura de cartas:** Não é permitido ao *Dealer* virar cartas (*Flop*, *Turn* ou *River*) para satisfazer a curiosidade dos competidores, após a jogada estar encerrada.

ERROS DE CARTEADO, DEFEITOS E *MISDEALS*

Uma mão será reiniciada - baralho reembaralhado - quando:

01. **Momento oportuno:** Um *Missdeal* só pode ser declarado antes da ação INICIAL: Define-se ação inicial quando dois jogadores, após os *Blinds*, já atuaram na mão.
02. **Exposição de uma carta:** A exposição de qualquer carta na distribuição inicial. (por se



considerar que uma carta exposta durante a distribuição, constitui-se em informação de favorecimento ou desvantagem entre os competidores)

03. *Missdeals*:

- a. O *Dealer* revela a primeira carta distribuída ao primeiro jogador (*Small Blind*).
- b. O *Dealer* revela mais de uma carta distribuída para um ou mais jogadores.
- c. O *Dealer* erra na seqüência de distribuição das cartas aos jogadores.
- d. O *Dealer* distribui cartas para uma posição vazia.
- e. O *Dealer* deixa de distribuir cartas para um jogador.
- f. Pelo menos um jogador possui um número incorreto de cartas.
- g. A posição do botão estava incorreta no início da distribuição.
- h. Duas ou mais cartas do baralho foram achadas viradas para cima.
- i. Um competidor que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.

IRREGULARIDADES GERAIS

01. **Carta de padrão diferente:** Se uma carta com outro padrão de baralho (a parte de trás do baralho é diferente) é encontrada NA MÃO de um jogador, toda ação na mão é nula e as fichas devem ser retornadas aos respectivos apostadores. Este procedimento será adotado mesmo que já tenha ocorrido alguma ação.

02. **Duas cartas de mesmo valor e naipe:** Se duas cartas do mesmo valor e naipe (por exemplo, dois ases de ouros) são encontradas NA MÃO de um jogador, toda ação na mão é nula e as fichas devem ser retornadas aos respectivos apostadores e o baralho deve ser trocado. Este procedimento será adotado mesmo que já tenha ocorrido alguma ação.

03. **Cartas faltando no baralho:** Se for descoberto que uma ou mais cartas faltam no baralho o fato não invalida o resultado de uma mão. Após a mão o baralho deve ser trocado.

04. **Abertura de cartas comunitárias:** Caso uma das cartas comunitárias seja aberta pelo *Dealer* antes do momento oportuno, esta deve voltar ao baralho que será embaralhado e cortado novamente. Caso já tenha ocorrido alguma ação a carta aberta será válida.

05. O *Dealer* deixa de queimar uma carta antes da abertura do flop:

1º Situação: Nenhuma carta do *Flop* foi revelada (distribuição do *Flop* com as cartas fechadas). O erro deve ser corrigido usando a primeira carta fechada como “queima” e abrindo mais uma carta.

2º Situação: Alguma carta do *Flop* foi revelada e ainda não houve aposta. A primeira carta revelada será usada como “queima” e ficará aberta na mesa. O *Dealer* deve abrir mais uma carta para completar o *Flop*.

3º Situação: Após a abertura do *Flop* houve aposta. O *Flop* que foi aberto é válido.

Antes de abrir o *Turn* o *Dealer* deve “queimar” duas cartas. A abertura do *River* segue normalmente. Essa medida tem como objetivo não alterar a ordem de distribuição do *Turn* e do *River*.

06. O *Dealer* deixa de queimar uma carta antes da abertura do *turn*:



1º Situação: O *Turn* não foi revelado (distribuição do *Turn* com a carta fechada). O erro deve ser corrigido usando a carta fechada como “queima” e abrindo mais uma carta.

2º Situação: O *Turn* foi revelado e ainda não houve aposta. A carta revelada será usada como “queima” e ficará aberta na mesa. O Dealer deve abrir mais uma carta, e esta será o *Turn*.

3º Situação: Após a abertura do *Turn* houve aposta. O *Turn* que foi aberto é válido.

Antes de abrir o *River* o Dealer deve “queimar” duas cartas. Essa medida tem como objetivo não alterar a ordem de distribuição do *River*.

07. O Dealer deixa de queimar uma carta antes da abertura do *river*:

1º Situação: O *River* não foi revelado (distribuição do *River* com a carta fechada). O erro deve ser corrigido usando a carta fechada como “queima” e abrindo mais uma carta.

2º Situação: O *River* foi revelado e ainda não houve aposta. A carta revelada será usada como “queima” e ficará aberta na mesa. O Dealer deve abrir mais uma carta, e esta será o *River*.

3º Situação: Após a abertura do *River* houve aposta. O *River* que foi aberto é válido.

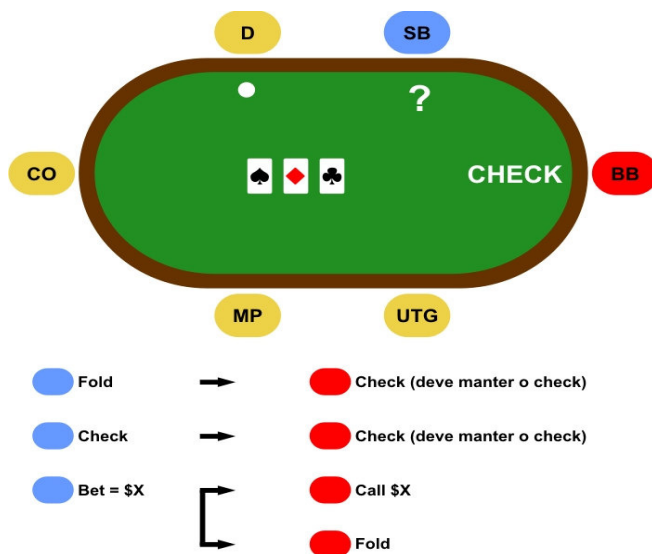
08. **Flops com quatro cartas:** Caso sejam viradas quatro cartas (ao invés de três) no *flop*, tenham estas sido expostas ou não, o *dealer* deverá misturá-las viradas para baixo (fechadas) na mesa. Um membro da direção deverá escolher aleatoriamente três das quatro cartas para serem o *flop* válido e selecionar a quarta carta que será a próxima “queima”.

IRREGULARIDADES COMETIDAS PELOS JOGADORES

01. *Fold* antes do momento correto:

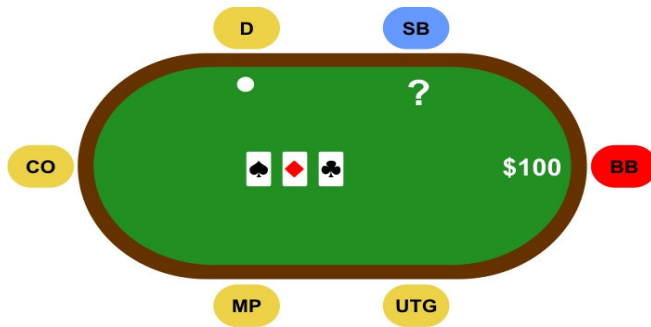
a. O jogador infrator perde o direito de jogar a rodada. Suas cartas devem ir para o *Muck*.

02. *Check* antes do momento correto:



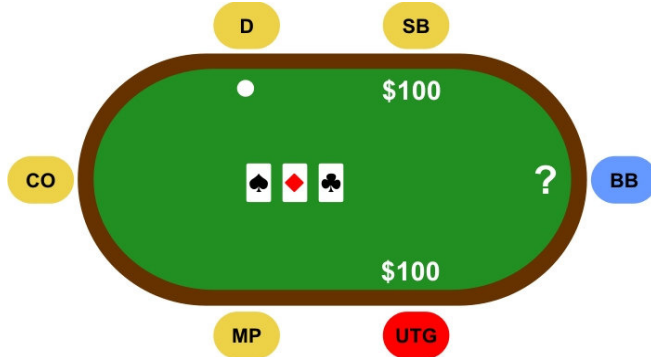


03. Bet antes do momento correto:



- | | | |
|---------------|---|----------------------------------|
| ● Fold | → | ● Deve manter \$100 |
| ● Check | → | ● Deve manter \$100 |
| ● Bet = \$100 | → | ● Deve manter \$100 |
| ● Bet = \$50 | → | ● Acompanhar \$50 (retirar \$50) |
| ● Bet = \$200 | → | ● Call \$200 (colocar + \$100) |
| | ↙ | ● Fold (perde \$100) |

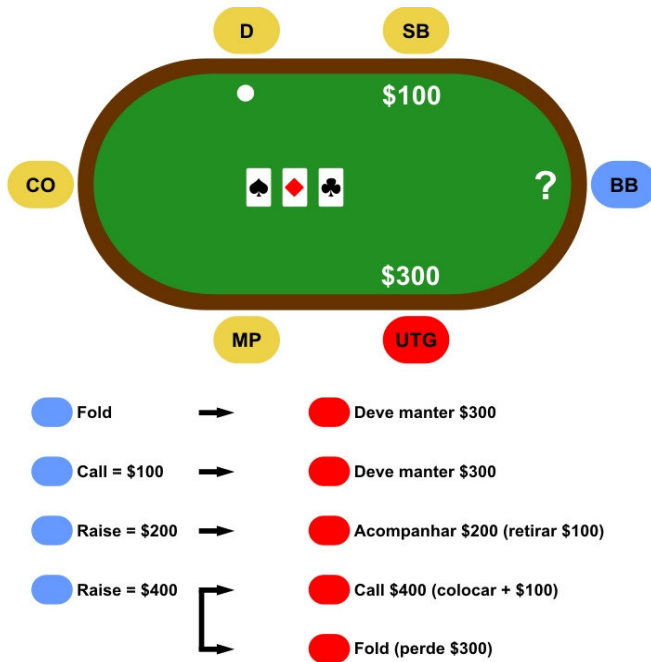
04. Call antes do momento correto:



- | | | |
|-----------------|---|--------------------------------|
| ● Fold | → | ● Deve manter \$100 |
| ● Call = \$100 | → | ● Deve manter \$100 |
| ● Raise = \$200 | → | ● Call \$200 (colocar + \$100) |
| | ↙ | ● Fold (perde \$100) |



05. Raise antes do momento correto:



MP = *Midle position* (posições intermediárias na mesa) CO = *Cut Off* (posição imediata antes do *dealer*)

UTG = *Under The Gun* (a primeira posição depois do *big blind*)

06. Comportamento

1. **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:

- Revelar o conteúdo de mãos, estejam elas vivas ou fora do jogo (*folded*).
- Sugerir, criticar ou comentar sobre uma jogada enquanto a ação não estiver completa.
- Ler uma mão que ainda não foi mostrada.

One player to a hand, significa que o competidor não poderá mostrar sua mão a nenhum outro competidor ou espectador competidor ou não da jogada intencionalmente, esteja ativo ou não na mão. Isto inclui o ato de procurar ou manter cartas que já estejam fora de jogo

07. **Exposição de cartas:** Um competidor que expuser suas cartas enquanto a ação na mão não estiver terminada poderá receber uma punição, mas não terá sua mão morta ou invalidada. A penalidade terá início ao final da mão.

08. Ética



a) 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 anti-desportivos. **A direção irá priorizar a integridade competitiva do torneio e, para tanto, punir qualquer competidor (es) que venha (m) a trapacear ou agir de maneira antiética ou ilegal.**

b) Trapaças são todas as atitudes que um indivíduo pode tomar que infrinjam as regras do torneio para obter vantagens na competição

c) Trapaças poderão incluir, porém não estão limitadas a, *collusion*, roubo de fichas, transferência de fichas entre participantes, do mesmo torneio ou de eventos distintos, 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 para troca de informações.

09. Conduta Comportamental

Com o intuito de manter um ambiente confortável a todos os competidores, as seguintes condutas serão consideradas impróprias e anti-desportivas durante o torneio e serão punidas pela direção do evento:

- a. Agir fora da vez intencionalmente e/ou repetidamente.
- b. Intencionalmente *foldar* e/ou jogar suas cartas no monte (*muck*) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir.
- c. Intencionalmente e/ou repetidamente declarar cartas diferentes das que possui no *showdown*.
- d. Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa.
- e. Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir - atrasar o andamento do jogo.
- f. Violar a regra “*one player to a hand*”, incluindo a discussão ou orientação sobre a mão, com um competidor da mesa ou observador, enquanto a mão está em curso.
- g. Revelar cartas que estão no monte (*muck*) enquanto uma mão está sendo jogada.
- h. Realizar declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro competidor.



- i. Qualquer forma de *soft play* (cooperação combinada previamente, abusos ou comportamento inadequado) , incluindo verbalmente ou mutuamente aceitando “pedir mesa até o final”, inclusive quando um terceiro competidor está em *all-in* na mão.
- j. Instruir ou controlar a ação de outro competidor.
- k. Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (*splash the chips*).
- l. Jogar suas cartas fora da mesa, jogá-las no *dealer* ou em outro competidor de forma agressiva ou abusiva, intencionalmente e/ou repetidamente destruí-las ou danificá-las ou a outras propriedades da organização do evento.
- m. Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão.
- n. Utilizar vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas.
- o. Utilizar máscaras ou objetos que escondam a identidade de um competidor.
- p. Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro competidor.
- q. Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores.

ARBITRAGEM

- 01. **Fair Play:** A organização do torneio sempre se reserva o direito de usar o espírito de justiça e de “*Fair Play*” na arbitragem de seus torneios mesmo que a estrita interpretação deste regulamento seja divergente.
- 02. **Autoridade máxima:** O diretor de torneio é a autoridade máxima durante o evento e suas decisões são finais.
- 03. **Momento apropriado:** Qualquer erro da organização ou do *Dealer* percebido por qualquer competidor deve ser notificada ao fiscal de mesa ou ao diretor de torneio imediatamente. Ao iniciar a mão seguinte qualquer erro na mão anterior será considerado resolvido.
- 04. **Questões pendentes:** Caso exista uma questão pendente a ser resolvida pela organização do torneio e esta esteja estudando sua resolução o *Pot* em questão pode ficar suspenso até que a decisão seja tomada. Neste caso o torneio continua e o competidor que colocou todas suas fichas no *Pot* ficará fora do torneio até que a decisão seja tomada.
- 05. **Tempo de resolução:** A organização poderá tomar o tempo que for necessário para emitir a decisão final sobre um problema ocorrido em uma mão.
- 06. **Pot incorreto:** Caso um *Pot* seja pago erroneamente pelo *Dealer* a um competidor o fiscal de mesa ou o diretor de torneio poderá reconstituir a estrutura de aposta daquela mão para chegar ao valor real do *Pot* e transferir a quantidade correta de fichas de um competidor para o outro.



HIERARQUIA DAS MÃOS

Cada mão de poker consiste de cinco cartas. No Texas Hold'em, o jogador usa cinco das sete cartas que estão à sua disposição para compor a melhor mão possível. Não há diferença entre os naipes. A hierarquia das cartas é, da menor para a maior: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. O Às é a maior carta, exceto quando ocorre uma seqüência ou *straight flush* que começa em Às e vai até 5. A hierarquia, em ordem decrescente de valor, é a seguinte:

Straight Flush

Um *straight flush* é uma seqüência de cinco cartas do mesmo naipe. Quando essa seqüência começa em 10 e termina em Às, ela é chamada de "*Royal Straight Flush*". Exemplos: 6s, 7s, 8s, 9s, 10s (*Straight Flush* de 10 de espadas). 10d, Jd, Qd, Kd, Ad (*Royal Straight Flush*).



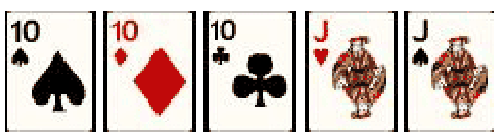
Quadra, Poker ou Four

Quatro cartas do mesmo valor. Exemplo: Ks, Kc, Kh, Kd, 4d (Quadra de K e um 4 de ouros).



Full-House ou Full-Hand

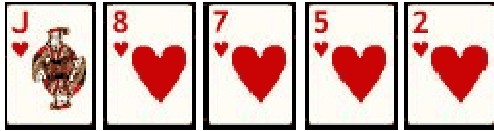
Um *full-house* ou *full-hand* consiste de uma trinca e um par. Exemplo: 10s, 10d, 10c, Jh, Js (*Full-House* de 10 / J).





Flush

Cinco cartas do mesmo naipe, porém fora de seqüência. Exemplo: Jh, 8h, 7h, 5h, 2h (*Flush* de copas).



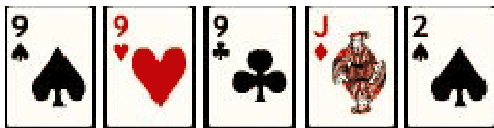
Seqüência ou *Straight*

Cinco cartas em seqüência com, ao menos, uma de naipe diferente das outras. O valor da seqüência é aquele de sua carta mais alta. Exemplo: Js, 10h, 9d, 8d, 7c (Seqüência de J).



Trinca ou Set

Três cartas do mesmo valor. Exemplo: 9s, 9h, 9c, Jd, 2s (Trinca de 9).



Dois Pares

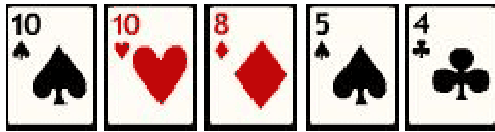
Duas cartas de um valor e duas outras de outro valor. O valor da mão é o valor do maior par, seguido do valor do menor par. Exemplo: Qs, Qc, 8h, 8s, 4d (Dois pares: Q / 8).





Um Par

Duas cartas do mesmo valor. Exemplo: 10s, 10h, 8d, 5s, 4c (Um par de 10).



Carta Altas

A mão que tiver a(s) carta(s) de maior valor é a vencedora. Exemplo: Ac, Js, 9d, 8h, 5c (Carta alta: A, com J, 9, 8 e 5 de desempate).



Critérios de Desempate:

Quando ocorre um empate de hierarquia entre duas mãos, o jogo recorre às cartas de desempate das mãos. No caso de dois (ou mais) *flushes*, ganhará aquele flush que tiver a maior carta. Caso continue o empate, o jogo compara a segunda maior carta, e assim por diante, até a quinta carta. No caso de quadras, trincas, pares e dois pares, a(s) carta(s) de desempate é(são) aquela(s) que "sobra(m)". As seqüências e *straight-flushes* não tem desempate. Ganha a mais alta.

Os naipes seguem a nomenclatura em inglês:

S - spades (espadas) D - diamonds (ouros) C - clubs (paus) H - hearts (copas)

Obs. As palavras e termos usados no poker Texas Hold'em, grafadas em fonte *Itálica*, podem ser encontradas aqui no nosso site no dicionário/glossário com a sua devida tradução e significado.