



FEDERAÇÃO ALAGOANA DE TEXAS HOLD'EM – FATH.

Regulamento do torneio PLAY POKER ALAGOAS

Federação Alagoana de Texas Hold'em – FATH

Este é o regulamento que rege o torneio Play Poker Alagoas – PPA, promovido pela Federação Alagoana de Texas Hold'em – FATH e apoiado pela Confederação Brasileira de Texas Hold'em – CBTH. O PPA segue adaptados, os padrões internacionais de regulamento da Tournament Directors TDA e da Associação dos Diretores de Torneios de Poker – ADTP.

As definições e regras abaixo são específicas do 4º. PPA, podendo ser alteradas nas próximas etapas de acordo com as decisões da promotora, Federação Alagoana de Texas Hold'em – FATH.

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

1 - DEFINIÇÕES ESPECÍFICAS DO 4º. PPA

1.1 - BUY IN

Valor da inscrição para o torneio é de **R\$ 260,00 (duzentos e sessenta reais)** + R\$20,00 (vinte reais) de acordo com a discriminação a seguir:

- Item1 - Taxa Federativa – R\$ 20,00
- Item2 - Despesas de organização – R\$ 20,00
- Item3 - Reserva (*jackpot*) – R\$ 10,00
- Item4 - Destinado ao *Prize Pool* – R\$ 230,00
- Não haverá *rebuys* e *add ons*. (torneio *freeze out*)

1.2 - LOCAL

O 4º. PPA será realizado no salão de convenções Hélio Vasconcelos do Maceió Mar hotel – Avenida Álvaro Otacílio, 2991 - Praia de Ponta Verde – Maceió – Alagoas,

1.2.1 – O Torneio será realizado no formato de três dias, 1A, 1B com *second chance*, mesas restantes e mesa final

Nota importante – No intuito de melhorar as condições e conforto de nossos jogadores e do torneio, a Fath, neste 4º. Play Poker Alagoas, resolve alterar seu formato realizando o mesmo em três dias conforme descrição abaixo. E para que tenhamos uma melhor organização e acomodação, solicitamos veementemente que, de acordo com sua disponibilidade, os jogadores residentes em Maceió e interior, preferencialmente, façam suas inscrições para o dia 1A, deixando o dia 1B para nossos parceiros de outros estados que por motivo de deslocamento se acomodarão melhor no dia 1B. Agradecemos antecipadamente a compreensão de todos.

1.2.2 – Os jogadores que forem eliminados no dia 1A terão uma segunda chance no dia 1B mediante nova inscrição na condição de *later registration* e pagamento de um *buy in* de R\$



250,00 (duzentos e trinta reais) sendo R\$ 230,00 destinado ao *prize pool* e R\$ 20,00 para despesas de organização.

1.3 – DATAS E HORÁRIOS

- **Dia 1A** – 29.07.11 - sexta-feira -18h30min - Inscrições de vagas ainda disponíveis e credenciamento (pulseira preta)
 - 19h45min – termino do horário para cancelamento de inscrições
 - 19h45min – abertura do torneio (declarações e avisos)
 - 20h00min – Inicio do torneio
 - 20h01min – inscrição de *late registration* e *alternates*
 - 21h30min – término do *late registration* (inscrições tardias)
 - 21h45min – Jogadores que na condição de *alternate* não obtiverem vaga para a participação no dia 1A, podem optar em converter seu *Buy in* para o dia 1B, caso, ainda, haja vaga disponível. Em não havendo, terá sua inscrição devolvida.
 - 00h05min – *Break* (quinze minutos)
 - 03h50min – término do dia 1A (13º. nível de *blinds*) e contagem de fichas
-
- **Dia 1B** – 30.07.11 - sábado – 13h30min - Inscrições de vagas ainda disponíveis e credenciamento (pulseira vermelha)
 - 14h45min - termino do horário para cancelamento de inscrições
 - 14h45min - abertura do dia 1B (declarações e avisos)
 - 15h00min – Inicio do dia 1B
 - 15h00min - inscrição de *late registration* e *alternates*
 - 16h30min - término do *late registration* (inscrições tardias)
 - 16h45min – devolução de *buy in* para os jogadores que na condição de *alternate* não conseguiram vagas para sua participação
 - 19h05min - *Break* (quinze minutos)
 - 22h50min - término do dia 1B (13º. nível de *blinds*) e contagem de fichas
-
- **Mesas restantes e mesa final** – domingo – 31.07.11 – 13h00min – identificação de jogadores, conferencia de entrega de fichas e formação das mesas.
 - 13h45min – abertura (declarações e avisos)
 - 14h00min – inicio no 14º. Nível de *blinds*
 - 18h00min - *Break* (quinze minutos)
 - 18h15min – continuidade até a mesa final e término do torneio

1.4 - NÍVEIS DE *BLINDS* e *STACK*

Os níveis de *blinds* serão alterados a cada 35 minutos iniciando com 18.000 fichas por competidor. A direção do torneio poderá alterar a estrutura dos *blinds* e *breaks* prevista no Anexo II, no intuito de garantir o bom andamento do torneio.

Condição importante - Os jogadores que anteciparem comprovadamente sua inscrição até o dia 28.07.11 terão um bônus de 2.000 fichas, ou seja, participarão do torneio com 20.000 fichas. Situação válida para os dias 1A e 1B.

1.5 - MESA FINAL



Da mesa final participarão os dez jogadores restantes, após a eliminação dos demais participantes.

1.6 - DIRETORES DO TORNEIO

O 4º. PPA contará com um Diretor de torneio, um diretor auxiliar, *dealers* e equipe de supervisão (*floors*)

Nota - A organização se reserva ao direito de alterar o cronograma deste 4º. PPA, sem prévia comunicação, caso julgue necessário ao bom desenvolvimento do torneio.

1.7 - OBSERVAÇÕES

1.7.1 - Sugere-se a todos os participantes a chegada com antecedência para o processo de inscrição e encaminhamento às mesas. Os horários anunciados serão cumpridos com rigor pela organização do torneio. A organização não é responsável por quaisquer danos pessoais, perdas ou por qualquer irregularidade no funcionamento de objetos e aparelhos pessoais dos participantes.

1.7.2 - Os participantes do torneio só poderão circular nas áreas reservadas ao evento, dentro das instalações do Maceió Mar Hotel.

1.7.3 - Não será permitido fumar nas dependências internas fechadas do Maceió Mar Hotel.

1.7.4 – É rigorosamente proibida a participação ao torneio às pessoas menores de 18 (dezoito) anos.

1.8 - 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 que sejam externas ao controle da organização, que possam corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta deste torneio, a organização se reserva no direito, a seu critério, de cancelar, encerrar, reagendar ou suspender, pelo prazo que entenda necessário, o torneio.

2 - INSCRIÇÕES e VAGAS

2.1 – As inscrições serão limitadas nos dias 1A (110 vagas) e 1B (110 vagas) e só serão reabertas a cada dia caso haja vaga para o limite de posições e inscrições na condição de *Alternate*.

2.2 - INSCRIÇÕES ÚNICAS E IDENTIFICAÇÃO

Apenas uma inscrição será permitida por participante. **É obrigatória a apresentação de documento de identidade válido com foto no momento do credenciamento.** Uma prova de identidade poderá ser solicitada por membros da organização em outros momentos durante o evento.

2.3 - INSCRIÇÃO PARA FILIADOS A FATH



Os atletas filiados a Federação Alagoana de Texas Hold'em – FATH terão prioridade nas inscrições do 4º. PPA, até o dia 15.07.2011, mas a qualquer momento terão um desconto sobre o valor somado dos itens 2, 3 e 4 do *Buy in*. Definindo assim o valor de R\$ 245,00 (duzentos e quarenta e cinco reais) + R\$ 20,00 (vinte reais)

2.4 - VALOR E FORMAS DE PAGAMENTO

O valor de inscrição (*buy-in*) do torneio é de R\$ 260,00 (duzentos e oitenta reais) + R\$ 20,00 (vinte reais) e deverá ser feito exclusivamente em moeda corrente nacional em espécie e **antecipadamente** de acordo com as regras do item 2.5.

2.5 - REGRAS PARA INSCRIÇÕES ANTECIPADAS

DEPÓSITOS IDENTIFICADOS DO DEPOSITANTE

Os depósitos identificados referente às inscrições do 4º. Play Poker Alagoas deve ser em favor de Federação Alagoana de Texas Hold'em - FATH

BANCO: Banco do Brasil S.A.

AG: 3186-0

CC: 27076-8

CNPJ: 11.837.280/0001-03

Identificador – 3: P2+Nome

Obs. Quando fizer o depósito, o participante deverá informar ao caixa que se trata de um depósito identificado com o código identificador 3 e utilizar antes do nome o código “P2” (2 posições) e em seguida colocar o seu nome utilizando no máximo mais 23 posições.

Exemplo: **P2AntonioMercadorSilveira** (utilize o máximo possível as 25 posições)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 17 18 19 20 21 22 23 24 25

Obs.

1. Use apenas o campo do identificador 3. O Banco do Brasil usa também os identificadores 1 e 2, que não deverão ser usados neste caso.
2. O depósito identificado pode ser feito via internet (via home banking do Banco do Brasil) em terminais eletrônicos (somente aqueles que permitem a impressão de cheques) ou diretamente nos caixas das agências do Banco do Brasil

PAGAMENTO ATRAVÉZ DE BOLETO BANCÁRIO

Facilmente, faça a emissão de seu boleto através de nosso site e confirme seu pagamento enviando um email para estudentro@fath.org.br com as seguintes informações:

Nome completo

Endereço completo

CPF

e-mail principal

telefones para contato

PAGAMENTO ATRAVÉZ DE TRANSFERÊNCIA ON LINE PARA CLIENTES DO BANCO DO BRASIL



Transferir depósito/pagamento para a conta corrente:

BANCO: Banco do Brasil S.A.

AG: 3186-0

CC: 26015-0

NOME: Federação Alagoana de Texas Hold'em - FATH

CNPJ: 11.837.280/0001-03

Nota - Todo o pagamento de inscrição deverá ser realizado de forma antecipada e obrigatoriamente creditada até às 18h do dia 28.07.11, sob pena de indeferimento da inscrição.

IMPORTANTE - Comparecer no dia a secretaria do torneio para seu credenciamento, portando sua identidade e comprovante de pagamento.

2.6 - INSCRIÇÕES TARDIAS (*LATE REGISTRATIONS*) E ALTERNATES

Excepcionalmente, a critério da Direção do Torneio, o horário das inscrições poderá ser prorrogado pelo período máximo de 1h40m. Os participantes inscritos durante este período ocuparão vagas vazias nas mesas. Caso não existam lugares vazios, os participantes serão considerados como "*alternates*", devendo aguardar competidores serem eliminados da disputa para ocuparem seus lugares. Participantes na lista de espera por lugares aguardarão uma vaga, porém, não poderão se retirar do torneio.

Após 1h30m do início do torneio, participantes na lista de *alternates* que não tiverem sido sentados à mesa, terão seus *buy in* devolvidos (exceção para o caso de opção para inscrição do dia 1B)

2.7 - CANCELAMENTOS, DESISTÊNCIAS OU TRANSFERÊNCIAS

Um participante inscrito não poderá se retirar (solicitar cancelamento da inscrição) ou transferir a sua inscrição para outro participante após 15 minutos antes da abertura do torneio. As inscrições já feitas tornam-se pessoais, intransferíveis e incanceláveis.

2.8 - CREDENCIAMENTO E/OU INSCRIÇÃO

Com a comprovação do seu pagamento e sua identificação, o participante, fará seu credenciamento e neste ato confirmam estarem cientes deste regulamento e aceitarem todas as suas disposições

2.9 – LOGOTIPOS E MARCAS

1. Os competidores poderão utilizar múltiplos logotipos, 'patches' ou acessórios promocionais em suas vestimentas desde que cada logotipo, 'patch' ou linguagem promocional não ultrapasse a área de 100cm².
2. Competidores poderão ser patrocinados ou representarem uma empresa ou marca durante o torneio se, e somente se, declarar antes do início da competição, na ficha de inscrição, o nome da empresa ou marca. Após o início do torneio, um jogador que não estivesse utilizando um logotipo poderá passar a representar única e exclusivamente um dos patrocinadores oficiais do evento.



3. Na mesa final, no máximo três participantes serão autorizados a utilizar um logotipo de uma mesma empresa que seja diferente do patrocinador oficial do evento.
4. Os diretores do evento terão total autonomia em aprovar ou rejeitar itens de vestuário ou acessórios utilizados por competidores durante o evento. A eles também será reservado o direito de tampar, esconder ou remover qualquer logotipo, imagens, palavras utilizadas na vestimenta ou acessórios de competidores que, a seu critério, sejam julgadas impróprias à transmissão ou divulgação pelos meios de mídia disponíveis no evento

2.10 - FILMAGEM E DISTRIBUIÇÃO DE IMAGENS

1. O evento será documentado em fotos e vídeo por veículos de comunicação credenciados pela direção geral do torneio. Partes ou a totalidade do evento poderão ser filmadas e transmitidas ao público por televisão aberta e/ou fechada, ou poderá ocorrer o televisionamento ao vivo do torneio.
2. É requerido aos participantes do torneio que autorizem a divulgação de suas imagens internacionalmente, sem restrições em quaisquer meios de mídia. Tal consentimento é dado no momento da inscrição mediante assinatura do termo de autorização de uso de imagem, constante do recibo de inscrição.
3. Todos os competidores do torneio cedem de forma gratuita à organizadora do evento os direitos de imagem e direitos autorais (copyright) de material coletado no evento.
4. Os competidores autorizam a organizadora de o evento ceder as imagens e mídias coletadas a terceiros.
5. Os competidores concordam em atender às solicitações dos organizadores do evento para ações publicitárias, promocionais ou informativas durante sua participação.
6. Todos os participantes concordam em divulgar informações relativas às suas cartas aos meios de imprensa oficiais do evento e mostrá-las às câmeras na mesa televisionada. A recusa levará à desqualificação do participante, sem direito a reembolso do *buy in*.
7. Os competidores concordam em participar de conferências de imprensa, entrevistas e sessões de fotos durante o evento sempre que solicitados pela direção do torneio.

3 - PREMIAÇÕES

3.1 – NÚMERO DE PREMIADOS

Serão premiados os melhores classificados no torneio (*ITM*) de acordo com tabela do anexo I.

3.2 - REALIZAÇÃO DE ACORDOS

É permitida a realização de acordos sobre a premiação. Os acordos devem ser unânimes entre os participantes restantes. A organização poderá vetar um acordo se julgar que houve constrangimento a um ou mais participantes. Na mesa final, independente do que for acordado, pelo menos 10% (dez por cento) da premiação restante deverá ser reservado ao campeão (1º. Lugar), definido na mão final.

3.3 - JACKPOT DOS CAMPEÕES

Os três melhores competidores ao final da temporada **que comparecerem no mínimo a três etapas**, receberá o *jackpot* na proporção de 50% (cinquenta por cento) para o primeiro melhor



do *rank*, 30% (trinta por cento) para o segundo melhor do *rank* e 20% (vinte por cento) para o terceiro melhor do *rank*,

4 – ESTRUTURAS DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

4.1 - MODALIDADE E BARALHO

O campeonato será disputado na modalidade “Texas Hold'em No Limit”, utilizando um baralho completo sem os coringas (52 cartas).

4.2 - FICHAS UTILIZADAS

Para a disputa do torneio serão utilizadas fichas sem qualquer valor monetário. Estas fichas são de propriedade da Federação Alagoana de Texas Hold'em - FATH e não poderão ser removidas, sob qualquer hipótese (distração, *souvenir* etc...) da área do torneio, sob pena de imediata desqualificação e veto de inscrição em próximas etapas ou eventos promovidos pela FATH. Com exceção para inscrições antecipadas que neste caso recebem 20.000 fichas, cada participante receberá 18.000 fichas no início do torneio, como também os participantes que se sentarem às mesas nas condições de *late registration* e *alternate*.. Só serão aceitas fichas fornecidas pela organização do torneio.

4.3 - CLASSIFICAÇÃO E ELIMINAÇÕES SIMULTÂNEAS

Participantes serão classificados pela ordem inversa à de eliminação. Participantes eliminados simultaneamente, numa mesma mesa, serão classificados pelo tamanho de seus *stacks*: aquele que iniciou a mão com maior quantidade de fichas será o melhor classificado.

4.4 - 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 dentro da faixa de premiação - ITM (*in the money*) obedecerá a ordem de classificação de acordo com registro da pulseira entregue ao *dealer*, que repassará imediatamente a direção do torneio.

4.5 - RANKING – CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

Os pontos obtidos pelo participante em cada etapa (estão previstas 4 etapas em 2010) serão definidos pela seguinte fórmula:

Onde: Pontos por etapa = $M - N + 1$

M = número de inscritos no torneio e/ou etapa;

N = posição final do participante no torneio e/ou etapa.

4.5.1 - Para equalizar a pontuação, visto que o número de participantes de uma etapa para outra pode variar bastante, será acrescentada uma bonificação na fórmula do ranking para os 10 melhores colocados em cada etapa. Essa bonificação é a seguinte:



| | |
|---------------|--------------|
| 01 - Colocado | + 135 PONTOS |
| 02 - Colocado | + 090 PONTOS |
| 03 - Colocado | + 070 PONTOS |
| 04 - Colocado | + 060 PONTOS |
| 05 - Colocado | + 50 PONTOS |
| 06 - Colocado | + 040 PONTOS |
| 07 - Colocado | + 030 PONTOS |
| 08 - Colocado | + 020 PONTOS |
| 09 - Colocado | + 015 PONTOS |
| 10 - Colocado | + 010 PONTOS |

4.5.2 - Como forma de estimular a maior participação em cada etapa, ao final da última etapa será dado um bônus de fidelização da seguinte forma:

- O competidor que participou das 4 etapas (100% das etapas) ganhará mais 135 pontos;
- O competidor que participou de 3 etapas ganhará mais 90 pontos;
- O competidor que participou de 2 etapas ganhará mais 70 pontos;
- E o competidor que participou de 1 etapa ganhará mais 60 pontos.

4.5.3 - O ranking anual será obtido pela soma simples dos resultados e critérios, podendo cada participante descartar seu pior resultado, ou seja, serão somados apenas os três melhores resultados.

5 - REGULAMENTOS DO TORNEIO

5.1 - CONCEITOS GERAIS

5.1.1 - DIRETOR DO TORNEIO E EQUIPE DE SUPERVISÃO

Os Diretores do Torneio e a equipe de supervisão sempre deverão considerar o melhor interesse em 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 poderão levar a decisões que, no interesse de manter a disputa justa aos participantes venha a contradizer regras técnicas. A decisão do Diretor de Torneios é final.

5.1.2 - LÍNGUA OFICIAL

Somente será permitida a utilização do português e do inglês enquanto sentado à mesa.

5.1.3 - EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS

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.

5.1.4 - *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 sobraem fichas, poderá continuar jogando com estas fichas.

5.1.4.1 - 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*.

5.1.5 - 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.

5.1.6 – ELIMINAÇÃO

O Competidor que for eliminado do torneio (perder todas as suas fichas) deverá destacar sua pulseira de identificação e entrega-la imediatamente ao *dealer*. Em seguida, retirar-se da área restrita as mesas do torneio.

5.2 - DISTRIBUIÇÃO DOS COMPETIDORES E REMANEJAMENTO

5.2.1 - DISTRIBUIÇÃO ALEATÓRIA

Todos os competidores terão os seus lugares às mesas designados aleatoriamente por sorteio/cartão de posição. Acomodações especiais para competidores com necessidades físicas específicas poderão ser disponibilizadas pela organização, desde que requisitadas com antecedência à organização do torneio.

5.2.2 - DESFAZENDO MESAS

Competidores que forem movidos de uma mesa que foi desfeita serão randomicamente direcionados para os assentos vazios nas novas mesas, e assumem os direitos e responsabilidades das novas posições, incluindo o *big blind*. O único lugar que um competidor reposicionado não receberá mão será no *small blind*

5.2.3 - BALANCEAMENTO DE MESAS

Os competidores serão trocados de mesa saindo do *big blind* ou UTG (*under the gun*) na mesa original e sendo movidos para a pior posição na nova mesa. A pior posição não poderá ser o *small blind*. O jogo será paralisado em mesas que estejam com três ou mais competidores a menos que as outras. O jogo só é paralisado se uma mesa tiver 5 jogadores ou menos, o torneio pode ter mesas com 6 jogadores sem problemas ate o balanceamento ser feito.

5.2.4 - MESA FINAL

O *hand-for-hand* para a formação da mesa final será iniciado com 09 competidores. Assim que restarem os nove finalistas será formada a mesa final oficial do evento. Haverá um novo sorteio de posições (*redraw*) e o botão da mesa final será iniciado no assento 1.

5.3 - POTES E SHOWDOWN



5.3.1 - DECLARAÇÕES VERBAIS

Para fins deste torneio considera-se que as cartas “falam”. Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão (ranking do jogo) feito por um competidor não são finais até a verificação do *dealer* ou de outros competidores. O competidor que intencionalmente declarar um jogo diferente do seu jogo real poderá sofrer penalização.

5.3.2 - CARTAS 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 da mão estejam completas.

5.3.3 - Na circunstância em que vários competidores estiverem simultaneamente (mais de dois) na mesma mão na condição de *All in*, o pote será dividido em potes secundários (*side pots*), onde os *stacks* são iguados de acordo com quem esteja na mão. O *dealer* é o responsável pela divisão correta dos *sides pots*.

5.3.4 - INVALIDANDO MÃOS GANHADORAS

Dealers não poderão invalidar uma mão que foi mostrada no *showdown* e era obviamente ganhadora. Os competidores são incentivados a auxiliar na leitura das cartas caso percebam que um erro que está para ser cometido, devendo as cartas continuar na mesa e é necessário chamar o diretor do torneio.

5.3.5 - SHOWDOWN

Ao final das rodadas de apostas o competidor que fez a última ação de aposta (aumento/*raise*) é o primeiro a mostrar suas cartas. Em caso da ausência de apostas (isto é, todos pedem *check/mesa*) o competidor mais à esquerda do *dealer* deverá mostrar as suas cartas. Competidores seguintes deverão mostrar suas cartas seguindo o sentido horário na mesa. Para concorrer ao pote todos os competidores deverão obrigatoriamente mostrar todas as suas cartas.

No *showdown* qualquer competidor que tenha pagado todas as apostas na última rodada ou haja ausência de apostas (isto é, todos pedem *check/mesa*) e considere sua mão perdedora poderá muckar (*muck*), desde que nenhum competidor da mesa solicite a ver as suas cartas. Caso o solicitado e se recuse a mostrar a mão, poderá receber uma penalidade.

5.3.6 - FICHAS INDIVISÍVEIS

As fichas indivisíveis irão para o jogador mais a esquerda do botão.

5.3.7 - POTES SECUNDÁRIOS – SIDE POTS

Potes secundários serão divididos, *pelo dealer*, separadamente sobre a mesa.

5.3.8 - UTILIZANDO AS CARTAS COMUNITÁRIAS

Um competidor deverá exibir as duas cartas no *showdown*, mesmo que esteja utilizando as cinco cartas comunitárias em seu jogo. Para concorrer ao pote sempre é necessário mostrar as duas cartas.



5.3.9 - DÚVIDAS/DISPUTAS SOBRE MÃOS ANTERIORES

O direito a contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada.

5.4 - PROCEDIMENTOS GERAIS

5.4.1 - *CHIP RACE*

Quando fichas de baixo valor forem retiradas de jogo (*colour-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.

5.4.2 - 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.

5.4.3 - MUDANÇAS DE NÍVEIS DE BLINDS

O aumento dos *Blinds* será anunciado pela organização. A mudança entrará em vigor na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro movimento de trançar as cartas no embaralhamento, pelo *dealer*.

5.4.4 - FICHAS SOBRE AS MESAS

O competidor deverá manter suas fichas organizadas tendo as fichas de maior valor sempre visíveis e identificáveis durante todo o torneio. Um competidor não poderá esconder fichas, retirá-las da mesa ou transportá-las sem a devida instrução e autorização da direção do torneio.

5.4.5 - 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 (por exemplo, guardando-as no bolso), terá estas confiscadas e retiradas do jogo e poderá ser desqualificado da competição. A organização do torneio fornecerá *racks* para transporte de fichas, que será solicitado pelo *dealer*.

5.4.6 - CARTAS VISÍVEIS

O competidor que estiver na mão deverá manter suas cartas o tempo todo de forma visível, sobre a mesa. As cartas não podem ser retiradas do limite da mesa. Um competidor não poderá cobrir completamente as cartas com as mãos de forma que estas não estejam visíveis a todos os competidores.

5.4.7 - CARTAS PROTEGIDAS



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 reembaralhado. Em casos extremos, a direção do torneio poderá julgar mãos recolhidas acidentalmente como válidas.

5.4.8 - SOLICITAÇÃO DE TEMPO

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.

5.4.9 - 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.

5.5 - COMPETIDOR PRESENTE

5.5.1 - PARA JOGAR A MÃO

Um competidor deve estar em seu lugar no momento que todos os competidores receberam suas duas cartas iniciais ou sua mão estará declarada automaticamente “morta”, ou seja, inválida.

5.5.2 - PARA SOLICITAR TEMPO

Os competidores devem estar nos seus lugares para solicitar tempo.

5.5.3 - MANTENDO A MÃO VÁLIDA

Os competidores devem estar nos seus lugares para manter uma mão válida. Após deixar o seu lugar sua mão será declarada morta/inválida. O jogador que ficar levantando-se da mesa a todo instante antes de sua vez de jogar/agir, receberá uma advertência. Numa segunda advertência, será penalizado por insistir nesta atitude por desrespeito aos outros jogadores presentes.

5.5.4 - COMPETIDOR AUSENTE EM ALL-IN

Se um jogador não presente na mesa (*sitting-out*) estiver *all-in* nos *blinds* ou antes destes, deverá ser automaticamente aplicado o *fold* (e conseqüente eliminação).

5.6 – BOTÃO E BLINDS

5.6.1 - DEAD BUTTON E ONE BIG BLIND



O torneio utilizará o *Dead Button*. Quando o competidor que seria o botão é eliminado, o botão será colocado no lugar vazio para que todos os competidores paguem o *big blind* e o *small blind*. Da mesma forma, pode haver apenas um *blind* em uma mão caso o competidor que seria o *small blind* seja eliminado, havendo apenas o *big blind*.

5.6.2 - BOTÃO QUANDO EM HEADS-UP

Quando *heads-up*, o *small blind* será o botão e age primeiro *pré-flop* e depois *pós-flop*. O botão pode ser ajustado para evitar que um competidor pague duas vezes o *big blind*.

5.6.3 - EVITAR OS BLINDS

Um competidor que intencionalmente tentar pular o *blind* ao ser movido de mesa, sofrerá uma penalidade.

5.7 - APOSTAS E AUMENTOS

5.7.1 - AÇÃO FORA DA VEZ

Declarações verbais na sua própria vez de falar são permanentes. Caso a declaração verbal seja feita em outro momento, a ação será permanente, desde que não seja modificada até chegar a sua vez. Um *check*, *call* ou *fold* não é considerado mudança de ação por outro competidor e, portanto, a declaração permanece válida. Um *all-in* declarado fora da hora também segue esse mesmo procedimento.

5.7.2 - 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 ou do último aumento. As formas de aumentar uma aposta incluem: 1) colocar, em um único movimento a totalidade das fichas no pote; ou, 2) declaração verbal do valor total antes de colocar fichas no pote; ou, 3) anunciar o aumento, colocar o valor do pagamento da aposta anterior no pote e, em um movimento separado colocar a totalidade das fichas da nova aposta. O competidor é responsável por deixar suas intenções claras.

5.7.3 - AUMENTOS INCOMPLETOS/IRREGULARES

Se um competidor fizer um aumento de 50% ou mais do que a aposta anterior, mas menor do que um aumento completo, este é obrigado a completar o aumento para o valor correto. O aumento será exatamente o mínimo permitido. Um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um competidor que já tenha agido na rodada.

5.7.4 - APOSTAS COM FICHA DE VALOR GRANDE

Jogar uma única ficha de grande valor 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, essa será do valor da ficha. Após o *flop* 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.



5.7.5 - UTILIZAÇÃO DE MÚTIPLAS FICHAS

A não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas em uma aposta que não totalizem um aumento completo será considerado um pagamento se a remoção de uma das fichas deixar um valor inferior ao do *call* (por exemplo, em uma aposta de 600 um competidor joga duas fichas de 500 sem anunciar um aumento).

5.7.6 - ALL-IN

Um competidor que apostar todas as suas fichas deve declarar verbalmente "*All-in*" ou termo semelhante que indique sua intenção de apostar todas as suas fichas, ou ainda, colocar todas as suas fichas à frente. Uma aposta *All-in* compromete a totalidade das fichas de um participante.

5.7.7 - TAMANHO DO POTE

Os *dealers* não podem contar os potes a pedido dos jogadores.

5.7.8 - STRING BETS – APOSTAS EM UM ÚNICO MOVIMENTO

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*.

5.8 – COMPORTAMENTO E PENALIDADES

5.8.1 - 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:

- a. Revelar o conteúdo de mãos, estejam elas vivas ou fora do jogo (*folded*).
- b. Sugerir, criticar ou comentar sobre uma jogada enquanto a ação não estiver completa.
- c. 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

5.8.2 - 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.

5.8.3 - 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 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.**

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*, 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.

5.8.4 - 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.

5.8.5 - PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO

As penalidades disponíveis para aplicação pela direção do torneio incluem advertências verbais e a imposição de se manter fora da mesa por uma ou mais mãos. Exceto no caso da punição de uma única mão fora da mesa, o procedimento será: o competidor punido irá perder uma mão, vezes o número de competidores em sua mesa, vezes um número de *rounds* de acordo com a gravidade ou repetição do seu ato, variando de 1 a 4, de acordo com a decisão da organização. Um competidor que contestar a decisão poderá ser desqualificado. Durante todo o período o competidor punido deverá permanecer fora da área delimitada para o torneio. A repetição de uma infração elevará automaticamente o nível da punição aplicada.

5.9 – ERROS DE CARTEADO, DEFEITOS E MISDEALS

5.9.1 - MISDEAL – REINÍCIO DE UMA MÃO

Uma mão será reiniciada – baralho reembaralhado – quando:

a. 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)

b. O botão estava no lugar incorreto no início da mão.

c. Um competidor que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.

d. Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las.

e. Um competidor receber uma carta com um baralho de padrão diferente daquele em jogo.

f. Duas cartas do mesmo naipe e valor forem encontradas no baralho.



5.9.2 - CARTAS FALTANTES

Uma ou mais cartas faltantes no baralho não invalidam o resultado de uma mão. Após a mão em que no baralho faltar uma ou mais cartas, este deverá ser trocado por um baralho completo.

5.9.3 - 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”.

6.0 – 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 desse regulamento;
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* o 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;

Obs. Os termos e palavras grafadas na fonte itálica estão explicados e/ou traduzidos no nosso dicionário/glossário disponível aqui no nosso *website*.



ANEXOS ABAIXO
ANEXO I

| PARTICIPANTES | ATÉ 50 | DE 51 A 80 | DE 81 A 110 | DE 101 A 130 | DE 131 A 180 | DE 181 A 220 |
|---------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| LUGARES PAGOS | 5 | 7 | 9 | 12 | 15 | 18 |
| 1 LUGAR | 35,00% | 32,60% | 30,00% | 28,50% | 28,00% | 26,55% |
| 2 LUGAR | 28,00% | 23,00% | 20,00% | 17,25% | 17,00% | 16,70% |
| 3 LUGAR | 19,00% | 17,00% | 12,00% | 11,10% | 10,50% | 10,80% |
| 4 LUGAR | 12,00% | 12,50% | 10,00% | 9,10% | 8,25% | 8,50% |
| 5 LUGAR | 6,00% | 8,00% | 8,00% | 7,60% | 7,10% | 7,15% |
| 6 LUGAR | - | 4,00% | 6,50% | 6,40% | 6,00% | 5,80% |
| 7 LUGAR | - | 2,90% | 5,50% | 5,40% | 5,00% | 4,50% |
| 8 LUGAR | - | - | 4,50% | 4,30% | 4,10% | 3,50% |
| 9 LUGAR | - | - | 3,50% | 3,30% | 2,80% | 2,70% |
| 10 AO 12 | - | - | - | 2,35% | 2,25% | 2,00% |
| 13 AO 15 | - | - | - | - | 1,50% | 1,40% |
| 16 AO 18 | - | - | - | - | - | 1,20% |
| TOTAL | 100,00% | 100,00% | 100,00% | 100,00% | 100,00% | 100,00% |



ANEXO II

Dia 1A – sexta feira – 29.07.2011

| HORÁRIO SEXTA | NÍVEL | DURAÇÃO | SMALL BLIND | BIG BLIND | ANTE |
|----------------------|--------------|----------------|--------------------|------------------|-------------|
| 20h00min | Nível 01 | 35 min | 50 | 100 | |
| 20h35min | Nível 02 | 35 min | 75 | 150 | |
| 21h10min | Nível 03 | 35 min | 100 | 200 | |
| 21h45min | Nível 04 | 35 min | 150 | 300 | |
| 22h20min | Nível 05 | 35 min | 200 | 400 | |
| 22h55min | Nível 06 | 35 min | 300 | 600 | 50 |
| 23h30min | Nível 07 | 35 min | 400 | 800 | 50 |
| 00h05min | Break | 15 min. | Break | Break | Break |
| 00h20min | Nível 08 | 35 min | 500 | 1.000 | 100 |
| 00h55min | Nível 09 | 35 min | 600 | 1.200 | 100 |
| 01h30min | Nível 10 | 35 min | 800 | 1.600 | 100 |
| 02h05min | Nível 11 | 35 min | 1.000 | 2.000 | 200 |
| 02h40min | Nível 12 | 35 min | 1.200 | 2.400 | 200 |
| 03h15min | Nível 13 | 35 min | 1.500 | 3.000 | 300 |

Dia 1B – sábado – 30.07.2011

| HORÁRIO SÁBADO | NÍVEL | DURAÇÃO | SMALL BLIND | BIG BLIND | ANTE |
|-----------------------|--------------|----------------|--------------------|------------------|-------------|
| 15h00min | Nível 01 | 35 min | 50 | 100 | |
| 15h35min | Nível 02 | 35 min | 75 | 150 | |
| 16h10min | Nível 03 | 35 min | 100 | 200 | |
| 16h45min | Nível 04 | 35 min | 150 | 300 | |
| 17h20min | Nível 05 | 35 min | 200 | 400 | |
| 17h55min | Nível 06 | 35 min | 300 | 600 | 50 |
| 18h30min | Nível 07 | 35 min | 400 | 800 | 50 |
| 19h05min | Break | 15 min. | Break | Break | Break |
| 19h20min | Nível 08 | 35 min | 500 | 1.000 | 100 |
| 19h55min | Nível 09 | 35 min | 600 | 1.200 | 100 |
| 20h30min | Nível 10 | 35 min | 800 | 1.600 | 100 |
| 21h05min | Nível 11 | 35 min | 1.000 | 2.000 | 200 |
| 21h40min | Nível 12 | 35 min | 1.200 | 2.400 | 200 |
| 22h15min | Nível 13 | 35 min | 1.500 | 3.000 | 300 |



Jogadores classificados nos dias 1A, 1B e mesa final – Domingo 31.07.2011

| HORÁRIO DOMINGO | NÍVEL | DURAÇÃO | SMALL BLIND | BIG BLIND | ANTE |
|------------------------|--------------|----------------|--------------------|------------------|-------------|
| 14h30min | Nível 14 | 35 min | 2.000 | 4.000 | 400 |
| 15h05min | Nível 15 | 35 min | 2.500 | 5.000 | 400 |
| 15h40min | Nível 16 | 35 min | 3.000 | 6.000 | 500 |
| 16h15min | Nível 17 | 35 min | 4.000 | 8.000 | 500 |
| 16h50min | Nível 18 | 35 min | 5.000 | 10.000 | 1.000 |
| 17h25min | Nível 19 | 35 min | 6.000 | 12.000 | 1.000 |
| 18h00min | Break | 15 min. | Break | Break | Break |
| 18h15min | Nível 20 | 35 min | 8.000 | 16.000 | 1.000 |
| 18h50min | Nível 21 | 35 min | 10.000 | 20.000 | 2.000 |
| 19h25min | Nível 22 | 35 min | 12.000 | 24.000 | 2.000 |
| 20h00min | Nível 23 | 35 min | 15.000 | 30.000 | 3.000 |
| 20h35min | Nível 24 | 35 min | 20.000 | 40.000 | 4.000 |
| 21h10min | Nível 25 | 35 min | 25.000 | 50.000 | 5.000 |
| 21h45min | Nível 26 | 35 min | 30.000 | 60.000 | 6.000 |
| 22h20min | Nível 27 | 35 min | 35.000 | 70.000 | 7.000 |
| 22h55min | Nível 28 | 35 min | 40.000 | 80.000 | 8.000 |