



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – DEZ/2012

REGRAS 2012/2013 – 20 DE DEZEMBRO DE 2012

Este é o regulamento de torneios de poker da ADTP. Ele segue o padrão internacional de regulamento da TDA. A ADTP é composta de profissionais de salas de poker de todo o Brasil cujo objetivo é redigir um conjunto de regras padronizadas para torneios de poker. As regras da ADTP a seguir complementam as “regras da casa” deste torneio.

CONCEITOS GERAIS

1. **EQUIPE DE SUPERVISÃO / FLOOR:** A equipe de supervisão considerará o melhor interesse da disputa e a justiça como maiores prioridades no processo de tomada de decisão. Circunstâncias incomuns podem exigir que uma decisão, no interesse da justiça, tome precedência sobre as regras técnicas. A decisão do pessoal de direção e supervisão do torneio é final.
2. **LÍNGUA OFICIAL:** Para torneios realizados no Brasil será permitida a utilização do português e do inglês enquanto sentado à mesa.
3. **TERMINOLOGIA OFICIAL PARA TORNEIOS DE POKER:** Termos oficiais são declarações simples, inconfundíveis, feitas em momento oportuno, como: *bet* (aposta), *raise* (aumento), *call* (pagamento), *fold* (desistir), *check* (mesa), *all-in* (todas as fichas), *pot* (apenas na modalidade *pot-limit*), e completar. Termos regionais podem atender este padrão. O uso de linguagem não-padrão é de responsabilidade do jogador, pois pode resultar em uma decisão diferente do pretendido por ele. É responsabilidade do jogador tornar as suas intenções claras. Veja regras 36 e 44.
4. **COMUNICAÇÃO:** Os jogadores não podem falar ao telefone enquanto estiverem à mesa de poker. Regras da casa se aplicam a todas as outras formas de dispositivos eletrônicos.

ACOMODANDO JOGADORES; DESFAZENDO E BALANCEANDO MESAS

5. **ACOMODAÇÃO ALEATÓRIA E CORRETA:** Assentos de torneios e satélites serão designados aleatoriamente. 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.
6. **NECESSIDADES ESPECIAIS:** Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível.
7. **DESFAZENDO MESAS:** Jogadores de uma mesa que foi desfeita preencherão assentos vazios e assumem os direitos e responsabilidades da nova posição. Podem ser o *big blind*, *small blind* ou o botão. O único lugar no qual não receberão uma mão é quando ocuparem um lugar vazio entre o botão e o *small blind*.
8. **BALANCEANDO MESAS: A)** Em jogos de flop e modalidades mistas, ao balancear as mesas, o jogador que será o próximo *big blind* será movido para a pior posição, incluindo 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*. Em eventos de Stud os jogadores serão movidos por posição (a última posição vazia será a primeira a ser preenchida). A mesa de onde o jogador será movido será especificada por procedimento predeterminado. O jogo deverá ser paralisado em mesas que tenham 3 ou mais jogadores a menos que as demais.
B) Em modalidades mistas (por exemplo, HORSE), quando o jogo mudar de Hold'em para Stud, ao final da última mão de Hold'em o botão será movido para a próxima posição como se a mão continuasse de Hold'em e então deve ser paralisado durante o nível de Stud. O jogador movido durante o nível de Stud será aquele que seria o *big blind* caso a mão fosse de Hold'em. Quando a modalidade retornar ao Hold'em o botão deve estar na posição na qual foi paralisado.
9. **NÚMERO DE JOGADORES SUGERIDOS NA MESA FINAL:** Em jogos de flop, a mesa final será formada por 10 jogadores. Em torneios *six-handed* (6-max), a mesa final consistirá de 7 jogadores. Em jogos de Stud, a mesa final será formada por 9 jogadores. Em um torneio *seven-handed* (exemplo: 2-7 *draw lowball*) a mesa final será formada por 8 jogadores.

POTES / SHOWDOWN

10. **DECLARAÇÕES NO SHOWDOWN:** As cartas falam. Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão não comprometem; contudo, qualquer jogador que deliberadamente declarar de forma errônea uma mão poderá ser penalizado.
11. **CARTAS ABERTAS EM ALL-IN:** Todas as cartas devem ser viradas para cima (abertas) imediatamente quando um jogador está *all-in* e todas as ações de todos os outros jogadores na mão estiverem encerradas.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – DEZ/2012

12. **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 deverá mostrar suas cartas primeiro e a ordem segue em sentido horário. Em jogos de Stud o jogador com a mão mais alta mostrará primeiro. Em Razz, a mão mais baixa mostra primeiro.
13. **JOGANDO COM AS CARTAS COMUNITÁRIAS NO SHOWDOWN:** Cada jogador deve mostrar todas as suas cartas quando jogando com as cartas comunitárias para concorrer ao pote.
14. **SOLICITANDO VER UMA MÃO:** Pedir para ver uma mão é um privilégio concedido à critério do DT para proteger a integridade do jogo (suspeita de mão inválida ou de conluio, etc.). Este privilégio não deve ser abusado. Um jogador que descarte suas cartas fechadas no showdown, sem exibi-las plenamente, perde o direito de pedir para ver a mão de qualquer outro oponente. Cartas exibidas a pedido de um jogador estarão mortas e não concorrerão ao pote.
15. **INVALIDANDO MÃOS VENCEDORAS:** Os dealers não podem invalidar uma mão que foi revelada e é obviamente vencedora. Os jogadores devem auxiliar a ler as cartas e evitar que este erro aconteça.
16. **CONCEDENDO FICHAS INDIVISÍVEIS:** A ficha indivisível irá para a mão alta. Em jogos de flop quando houver 2 ou mais mãos altas ou duas ou mais mãos baixas, a ficha indivisível irá para o jogador mais à esquerda do botão. Em Stud, a ficha irá para a carta mais alta. Contudo, quando mãos tiverem o mesmo valor (ex: Wheel em Omaha/8) o pote será dividido o mais igualitário possível. Em jogos Hi/Lo a ficha indivisível irá para a mão Hi.
17. **POTES PARALELOS:** Cada pote paralelo será separado na mesa.
18. **POTES CONTESTADOS:** O direito de contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada. Veja regra #19.

PROCEDIMENTOS GERAIS

19. **NOVA MÃO E NOVOS LIMITES :** Quando o tempo de nível terminar e um novo nível for anunciado por um membro da organização, o novo nível será aplicado na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro *riffle* do baralho. Caso seja usado um embaralhador automático, a mão é iniciada quando o botão verde é pressionado.
20. **CHIP RACE:** Quando fichas de baixo valor forem retiradas de jogo (*colour-up*) as fichas que sobraram sofrerão o processo de *chip race*. As cartas devem ser dadas a partir do assento 1. Cada competidor poderá receber no máximo 1 ficha no *chip race*. Um competidor não poderá ser eliminado do torneio por ter perdido fichas no *chip race*. Este receberá uma ficha de menor valor disponível. É recomendado que os jogadores acompanhem o *chip-race*.
21. **FICHAS MANTIDAS VISÍVEIS E CONTÁVEIS:** Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas de um oponente, portanto, as fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. A ADTP recomenda 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. 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 devem ser anunciados.
22. **TROCA DE BARALHOS:** A troca de um baralho deve ser efetuada durante a troca de dealer ou na mudança de nível, ou ainda, de acordo com o procedimento da casa. Jogadores não poderão solicitar a troca do baralho.
23. **RECOMPRAS (RE-BUYS):** Um jogador não pode deixar passar uma mão. Se ele anuncia a intenção de recomprar antes da próxima mão, ele estará jogando assumindo as fichas que entrarão em jogo e é obrigado a recomprar.
24. **SOLICITANDO TEMPO:** Uma vez que um período razoável de tempo para tomar uma ação tenha decorrido e alguém solicitou tempo, o primeiro terá um minuto para se decidir. Se o competidor não tiver agido antes do final do tempo, serão contados os 10 últimos segundos e então haverá uma declaração de que a mão está morta. Se o jogador não agir até a declaração, a mão estará morta.
25. **RABBIT HUNTING:** Não é permitido o “Rabbit hunting”, ou seja, expor cartas que viriam a ser distribuídas, caso a jogada não estivesse encerrada.

JOGADOR PRESENTE / ELEGÍVEL PARA UMA MÃO

26. **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.
27. **AÇÃO PENDENTE:** O jogador deve permanecer ao seu lugar se ele possui uma mão válida.

BOTÃO / BLINDS

28. **DEAD BUTTON:** O torneio utilizará o *dead button*.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – DEZ/2012

29. **EVITAR OS BLINDS:** Um competidor que intencionalmente tentar pular o *blind* ao ser movido de mesa, sofrerá uma penalidade.
30. **BOTÃO QUANDO EM HEADS-UP:** Quando *heads-up*, o *small blind* será o botão e age primeiro pré-flop e depois pós-flop. A última carta é distribuída para o botão. O botão pode ser ajustado para evitar que um competidor pague duas vezes o *big blind*.

REGRAS DE DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS

31. **MISDEALS (PARTIDA INVÁLIDA):** Em jogos de Stud, se quaisquer das duas cartas iniciais de qualquer jogador for exposta devido a um erro do dealer, será um misdeal. Em jogos de flop, os misdeals acontecerão, mas não estão limitados a: a) exposição de uma das duas primeiras cartas distribuídas; b) duas ou mais cartas expostas no baralho; c) primeira carta distribuída ao lugar errado; d) cartas distribuídas a um assento que não deveria recebê-las; e) um lugar que deveria receber uma mão não a recebeu; f) irregularidades com a integridade do baralho (cartas a mais no *deck*). Jogadores podem receber duas cartas consecutivas quando no botão. Caso ação substancial já tenha ocorrido, um misdeal não pode ser declarado e a mão deve ser jogada até o final.
32. **AÇÃO SUBSTANCIAL:** Ação substancial é definida como: A) a combinação de duas ações envolvendo dois jogadores colocando fichas no pote (aposta, aumento ou pagamento); ou B) a combinação de três ações (mesa, aposta, aumento, pagamento ou desistência).
33. **FLOP COM QUARTO CARTAS:** Se o flop contém 4 cartas (invés de 3), sejam estas expostas ou não, o dealer deve embaralhar as 4 cartas fechadas. Um *floor* será chamado para selecionar aleatoriamente uma carta para ser utilizada como a próxima queima e as três cartas restantes serão o flop.

JOGADAS: APOSTAS E AUMENTOS

34. **DECLARAÇÕES VERBAIS / AGINDO NA VEZ:** Jogadores devem agir na sua própria vez. Declarações verbais na sua própria vez são permanentes. Fichas colocadas no pote devem permanecer no pote.
35. **AÇÃO FORA DA VEZ:** Ações fora da vez serão permanentes, desde que não seja modificada até chegar a sua vez. Um *check*, *call* ou *fold* não é considerado mudança de ação. Caso haja mudança da ação, a aposta feita fora da vez não é permanente e poderá ser retornada ao jogador que possuirá todas as opções, incluindo: pagar, aumentar ou desistir. Uma desistência fora da vez é permanente.
36. **MÉTODOS PARA AUMENTAR:** Em no-limit e pot-limit, um aumento é feito por (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 "aumento" ("*raise*"), 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.
37. **AUMENTOS:** Os aumentos devem ser, no mínimo, do valor da última aposta efetuada ou do último aumento. 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 (veja exceção para uso de múltiplas fichas de mesmo valor na regra 39). Em no-limit e pot-limit um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um competidor que já tenha agido na rodada
38. **APOSTAS COM FICHAS DE GRANDE VALOR:** Sempre que enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor será considerado um pagamento se o competidor não anunciar 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. Quando não enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor será considerada uma aposta do valor da ficha.
39. **APOSTAS COM MÚLTIPLAS FICHAS:** 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 considerado um pagamento se a remoção de uma das fichas deixará um valor inferior ao do pagamento Exemplo de um pagamento: pré-flop com blinds 200-400: A aumenta para 1200 (aumento de 800), B 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 37).
40. **NÚMERO DE AUMENTOS EM LIMIT E NO-LIMIT:** Em jogos no-limit não há limite no número de aumentos em uma rodada de apostas. Em jogos limit haverá um limite para a quantidade de aumentos, mesmo quando em *heads-up* até que se chegue aos dois últimos jogadores. Os limites da casa devem ser respeitados.
41. **AÇÃO ACEITA:** Poker é um jogo de contínua observação e atenção. É responsabilidade do pagador determinar a quantidade correta da aposta de um oponente antes de pagar, independentemente do que é afirmado pelo dealer ou jogadores. Se um pagador solicita uma contagem, mas recebe informações incorretas do dealer ou jogadores, então coloca o valor no pote, o pagador assume a plena e correta ação e está sujeito ao valor ou aposta *all-in* correta. A regra nº 1 pode ser aplicada em determinadas situações, a critério do diretor do torneio.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – DEZ/2012

42. **APOSTAS E O VALOR DO POTE:** Os jogadores só poderão ser informados do valor do pote em jogos pot-limit. Os dealers não contarão o pote em jogos limit e no-limit. Declarar “eu aposto o pote” não é uma aposta válida em jogos no-limit, mas compromete o jogador em fazer uma aposta de um valor válido.
43. **VALOR DOS AUMENTOS:** Os dealers não poderão informar aos jogadores o valor de um aumento (diferença entre a aposta anterior e a atual), isto é, o quanto falta para pagar a aposta. Os dealers também não deverão separar as fichas da aposta anterior e do aumento, deixando apenas o aumento visível.
44. **STRING BETS E AUMENTOS:** Os dealers serão responsáveis por rejeitar *string bets*.
45. **APOSTAS FORA DE PADRÃO OU CONFUSAS:** Jogadores assumem os riscos da utilização de terminologia e gestos não oficiais. Estas podem ser interpretadas de uma maneira diferente da intenção do jogador. Além disso, quando o valor de uma aposta pode ter vários significados, será utilizado o menor valor. Exemplo: “aposto cinco”. Caso não esteja claro se o significado de “cinco” é \$500 ou \$5000, a aposta será encarada como de \$500. Veja regras 3 e 37.
46. **DESISTÊNCIAS FORA DO PADRÃO:** Se a qualquer momento antes da última rodada de apostas houver uma desistência após um pedido de mesa, ou desistir fora da própria vez, ambas são ações permanentes e podem estar sujeitas a penalidades.
47. **AÇÕES CONDICIONAIS:** Declarações condicionais de ações futuras e/ou movimentos com o stack de fichas sem a concretização da aposta são fortemente desencorajadas; Exemplo: declarações do tipo “se-então”; “se você apostar, então eu aumentarei”; colocar um stack inteiro de fichas à frente, não soltar nenhuma ficha e depois retrocedê-lo. Na primeira ocorrência o infrator receberá uma penalidade. Nas demais vezes a ação deverá se tornar permanente, podendo, inclusive, comprometer todas as fichas do jogador, e o infrator será penalizado.
48. **APOSTA NUM POTE JÁ AUMENTADO:** Quando um jogador desatento realiza uma aposta, sem se dar conta que o pot foi aumentado por outro jogador, antes dele, naquela rodada de apostas, este terá a opção de pagar a aposta anterior ou desistir da mão deixando no pot o valor colocado.

JOGADAS: OUTRAS

49. **TRANSPORTE DE FICHAS:** Jogadores não poderão transportar ou segurar fichas de torneio de maneira que elas fiquem escondidas. Um jogador que o faça desistirá destas fichas e poderá ser desqualificado. As fichas serão retiradas da competição.
50. **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.
51. **MÃOS MORTAS EM STUD:** Em jogos de Stud, se um jogador levantar as suas cartas abertas da mesa enquanto enfrenta uma ação, sua mão estará morta.

ETIQUETA E PENALIDADES

52. **PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO:** Uma penalidade pode ser aplicada se um jogador expuser uma carta com ação pendente, jogar uma carta fora da mesa, violar a regra de um-jogador-para-cada-mão (*one-player-to-a-hand*), ou incidentes similares ocorram. Penalidades serão aplicadas em casos de *soft play*, abuso, comportamento abusivo, ou trapaças. As penalidades disponíveis para o diretor do torneio incluem avisos verbais, penalidades de “perda de mãos”, e desqualificação. Exceto para punição por uma única mão, sanções de mãos perdidas serão avaliadas da seguinte forma: O infrator perderá uma mão para cada jogador, incluindo o agressor, que está na mesa quando a infração ocorreu, multiplicado pelo número de rodadas especificadas na penalidade. Durante o período da pena, o infrator deve permanecer longe da mesa, mas continuará a receber cartas.

A organização poderá julgar penalidade de uma mão, 1, 2, 3 ou 4 rodadas ou desqualificação. Um jogador desqualificado terá as suas fichas removidas da disputa. Infrações repetidas estarão sujeitas a penalidades cada vez maiores.

53. **NÃO DIVULGAÇÃO:** Os jogadores são obrigados a proteger os demais participantes todo o tempo. Portanto, estando envolvidos em uma mão ou não, não poderão:
1. Divulgar o conteúdo de uma mão viva ou já desistida;
 2. Sugerir ou criticar jogadas;
 3. Revelar uma mão que ainda não foi mostrada.

A regra *one-player-to-a-hand* será aplicada.

54. **CARTAS EXPOSTAS:** 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.
55. **MESA/CHECK COM O “NUTS”:** Poker é um jogo de ações agressivas. Se, na última rodada de apostas o último jogador a agir pedir mesa ou apenas pagar com a melhor mão possível com o board, será considerado *soft-play* e uma penalidade será aplicada.

REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – DEZ/2012

56. **OBJETOS SOBRE A MESA:** Os jogadores não poderão colocar quaisquer objetos pessoais com a exceção de um *card guard* sobre a mesa do torneio. As regras da casa ditam sobre o uso da borda da mesa.
57. **IMAGEM DO JOGADOR:** É proibido ao jogador utilizar máscaras, fantasias ou quaisquer outros meios que escondam completamente o seu rosto e impossibilitem sua identificação de forma permanente.
58. **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 antidessportivos. **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* (jogar em parceria ou time), 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 ou a internet para troca de informações para facilitar o *collusion*.

59. **CONDUTA COMPORTAMENTAL:** No intuito de manter um ambiente aprazível 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:
- Agir fora da vez intencionalmente e/ou repetidamente.
 - Intencionalmente *foldar* e/ou jogar suas cartas no monte (*muck*) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir.
 - Intencionalmente e/ou repetidamente declarar cartas diferentes das que possui no *showdown*.
 - Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa.
 - Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir – atrasar o andamento do jogo.
 - 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.
 - Revelar cartas que estão no monte (*muck*) enquanto uma mão está sendo jogada.
 - Qualquer forma de *soft play*, incluindo verbalmente ou mutualmente aceitando “pedir mesa até o final”, inclusive quando um terceiro competidor está em *all-in* na mão.
 - Instruir ou controlar a ação de outro competidor.
 - Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (*splash the chips*).
 - 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.
 - Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão.
 - Utilizar vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas.
 - Utilizar máscaras ou objetos que escondam a identidade de um competidor.
 - Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro competidor.
 - Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores.
 - Exibir sinais de intoxicação alcoólica, embriaguez ou uso de outras substâncias que venham a alterar o comportamento social, comprometer o bom andamento do torneio ou desrespeitar os demais competidores.
 - Exibir condições de higiene antissociais, incluindo o odor corporal excessivo ou sujeira que ponha em risco direito de outros jogadores para um ambiente agradável e seguro.

REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – DEZ/2012

ANEXO I – IRREGULARIDADES NO BOARD

CARTAS EXPOSTAS ANTECIPADAMENTE		
FLOP	TURN	RIVER
<p>Se o dealer acidentalmente expuser as cartas do Flop antes da rodada de apostas estar completa:</p> <p>1-Todas as cartas do Flop e a carta que foi queimada, não incluindo as descartadas (folds), serão retornadas ao baralho.</p> <p>2-As cartas do flop serão colocadas novamente no baralho.</p> <p>3-Depois que a rodada de apostas estiver completa, o dealer irá embaralhar as cartas, cortar o baralho, queimar a carta e abrir um novo Flop.</p>	<p>Se o dealer acidentalmente queimar e expuser o Turn antes da rodada de apostas estar completa:</p> <p>1-O turn exposto será retirado da jogada e considerado uma carta exposta e colocada aberta sobre a mesa, próximo do muck.</p> <p>2-A rodada de aposta será completada.</p> <p>3-O dealer irá queimar a carta e abrir um novo Turn.</p> <p>4-Após a rodada de apostas, o dealer irá embaralhar o baralho, incluindo a carta que foi retirada da jogada, porém não incluindo as cartas que foram queimadas e descartadas.</p> <p>5-O dealer irá cortar o baralho e virar a última carta (River) sem queimar carta alguma.</p>	<p>Se o dealer acidentalmente queimar e expuser o River antes da rodada de apostas estar completa:</p> <p>1-A carta exposta (River) será retirada da jogada e as apostas serão completadas.</p> <p>Após a rodada de apostas o dealer irá embaralhar o baralho, incluindo a carta que foi retirada da jogada, porém não incluindo as cartas que foram queimadas e descartadas.</p> <p>3-O dealer irá cortar o baralho e abrir a nova carta final (River) sem queimar carta alguma.</p>

SEM QUEIMA –SEM AÇÃO DE JOGADOR		
FLOP	TURN	RIVER
<p>Se o dealer acidentalmente vira o flop sem queimar a carta.</p> <p>1-Todas as cartas do Flop, incluindo a queima, serão retornadas ao baralho, não incluindo os descartes.</p> <p>2-As cartas serão embaralhadas novamente como se o flop não tivesse sido aberto.</p> <p>3-Após o re-embaralhamento o dealer irá cortar o baralho, queimar a carta e abrir um novo flop.</p>	<p>Se o dealer acidentalmente abre o Turn sem queima e nenhum jogador agiu.</p> <p>1-O turn aberto será denominada “carta exposta” e usada como a carta queimada. A próxima carta será aberta como o Turn.</p>	<p>Se o dealer acidentalmente abre o River/quinta carta sem queima e nenhum jogador agiu.</p> <p>1-O river aberto será denominado “carta exposta” e usada como a carta queimada. A próxima carta será aberta como o River.</p>

SEM QUEIMA – COM AÇÃO PELO MENOS DE UM JOGADOR		
FLOP	TURN	RIVER
<p>Se o dealer acidentalmente abre o Flop sem queima e pelo menos um jogador agiu.</p> <p>1-As cartas do Flop permanecem independente de o problema poder ser corrigido. As cartas seguintes serão aquelas que deveriam vir se o erro não tivesse ocorrido.</p> <p>2-O dealer irá queimar 2 cartas consecutivas antes de abrir o Turn.</p>	<p>Se o dealer acidentalmente abre o Turn sem queima e pelo menos um jogador agiu.</p> <p>1-O turn permanece independente de o problema poder ser corrigido. As cartas seguintes serão aquelas que deveriam vir se o erro não tivesse ocorrido.</p> <p>2-O dealer irá queimar 2 cartas consecutivas antes de abrir o River.</p>	<p>Se o dealer acidentalmente abre o River sem queima e pelo menos um jogador agiu.</p> <p>1-O river permanece independente de o problema poder ser corrigido. O river será usado como se não ocorrido o erro.</p> <p>3-A rodada de apostas será completada e o pote entregue ao vencedor normalmente.</p>

REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – DEZ/2012

VÁRIAS CARTAS QUEIMADAS - SEM AÇÃO DO JOGADOR		
FLOP	TURN	RIVER
<p>Se o dealer acidentalmente queima cartas demais, abre o flop e nenhuma ação foi realizada.</p> <p>1-Todas as cartas do Flop serão retornadas ao baralho, não incluindo os descartes. As cartas serão embaralhadas como se as cartas do flop não tivessem sido expostas.</p> <p>2-Depois um re-embaralhamento o dealer irá cortar o baralho, queimar a carta e abrir um novo flop.</p>	<p>Se o dealer acidentalmente queima cartas demais e abre o turn e nenhuma ação foi realizada.</p> <p>1-As cartas permanecerão.</p> <p>2-Depois a rodada de apostas ser completada, o dealer irá abrir o Turn sem queimar cartas.</p>	<p>Se o dealer acidentalmente queima cartas demais e abre o river e nenhuma ação foi realizada.</p> <p>1-As cartas queimadas e o river permanecerão.</p> <p>2-A rodada de apostas será completada e o pote entregue ao vencedor normalmente.</p>

VÁRIAS CARTAS QUEIMADAS - COM AÇÃO DE PELO MENOS UM JOGADOR		
FLOP	TURN	RIVER
<p>Se o dealer acidentalmente queima cartas demais e pelo menos um jogador já agiu.</p> <p>1-As cartas do Flop permanecem independente de o problema poder ser corrigido. As cartas seguintes serão aquelas que deveriam vir se o erro não tivesse ocorrido.</p> <p>2-A rodada de apostas será completada e o dealer irá abrir a quarta carta (turn) sem queima.</p>	<p>Se o dealer acidentalmente queima cartas demais e pelo menos um jogador já agiu.</p> <p>1-A queima e o turn permanecem independente de o problema poder ser corrigido. As cartas seguintes serão aquelas que deveriam vir se o erro não tivesse ocorrido.</p> <p>2-A rodada de apostas será completada e o dealer irá abrir a quinta carta (river)</p>	<p>Se o dealer acidentalmente queima cartas demais e pelo menos um jogador já agiu.</p> <p>1-As cartas queimadas e o river permanecerão.</p> <p>A rodada de apostas será completada e o pote, portanto, considerado.</p>

CARTAS DEMAIS ABERTAS NO BOARD - SEM AÇÃO DO JOGADOR		
FLOP	TURN	RIVER
<p>Sendo o Flop correto identificável ou não, todas as quatro cartas do Flop serão viradas face para baixo e embaralhadas entres elas mesmas. O novo flop será aberto usando 3 das 4 cartas expostas a carta restante será designada a queima e o jogo continua.</p>	<p>Se o dealer acidentalmente abre dois turn carta e nenhuma ação foi realizada.</p> <p>1-Os turn expostos serão tirados da jogada e designada cartas expostas.</p> <p>2-O dealer irá abrir um novo turn sem queimar a carta.</p> <p>3-A rodada de apostas será completada, o dealer irá embaralhar o baralho incluindo a carta exposta, mas não as cartas queimadas e descartadas.</p> <p>4-O dealer irá cortar o baralho, queimar uma carta e virar a última carta (river).</p>	<p>Se o dealer acidentalmente abre um ou mais cartas para o river e nenhuma ação foi realizada.</p> <p>As cartas expostas do river serão tiradas desta jogada.</p> <p>2-O dealer irá embaralhar o baralho incluindo a carta exposta, mas não as cartas queimadas e descartadas.</p> <p>3-O dealer irá cortar o baralho, queimar uma carta e abrir a última carta (river).</p>

MUITAS CARTAS NA MESA - COM AÇÃO DE PELO MENOS UM JOGADOR
<p>A qualquer momento que ocorrer um erro no board ou se um erro for notificado depois de qualquer ação ter sido iniciada, é direito e responsabilidade do diretor de Torneio interpretar como irá aplicar a regra e como a mão irá prosseguir. Em ocasiões, circunstâncias incomuns podem aparecer e ditar decisões no interesse pela justiça tendo prioridade sobre as regras técnicas.</p>