

REGULAMENTO GERAL SOLVERDE POKER SEASON 2018

1. Apresentação:

O "Solverde Poker Season 2018" é um conjunto de eventos, organizados pelos Casinos Solverde, cada um composto por vários torneios de Poker disputados na variante de Texas Hold'em, em mesas de até 10 jogadores, sob o Regulamento Português para Torneios de Poker, em anexo.

2. Direcção de Torneio:

Em todos os torneios existirá uma Direcção de Torneio, que será soberana em todas as decisões que tomar sobre o próprio torneio e sobre as regras que o regulam.

3. Acesso:

Apenas poderão participar nestes eventos pessoas que preencham os requisitos, constantes na legislação de jogo, necessários para aceder ao Casino onde o mesmo ocorre.

4. Caracterização dos eventos:

Haverá 2 tipos de eventos: **Evento SPS** e **Evento SPS Main Event**;

5. Estrutura temporal dos eventos:

CASINO ESPINHO	26 a 28 Janeiro	Evento SPS
CASINO MONTE GORDO	23 a 25 Março	Evento SPS
CASINO ESPINHO	27 a 29 Abril	Evento SPS
CASINO VILAMOURA	Junho (data final a anunciar)	Evento SPS
HOTEL CASINO CHAVES	Junho (data final a anunciar)	Evento SPS
CASINO ESPINHO	Julho (data final a anunciar)	Evento SPS
HOTEL CASINO CHAVES	Setembro (data final a anunciar)	Evento SPS
HOTEL ALGARVE CASINO	Outubro (data final a anunciar)	Evento SPS
CASINO VILAMOURA	Novembro (data final a anunciar)	Evento SPS
CASINO ESPINHO	Data Final a Anunciar	Evento SPS Main Event

5.1. O horário e espaços de realização dos eventos referidos serão previamente anunciados.

6. Satélites e Torneios Complementares:

6.1. Qualquer Casino Solverde, pode decidir pela realização de satélites de apuramento para os torneios principais de qualquer evento, anunciando previamente as datas, estrutura e locais da sua realização.

6.2. Cabe ao Casino, em que o evento Solverde Poker Season se realiza, decidir pela realização de torneios complementares (Side Events), durante os dias do evento, assim como nos dias dos satélites de apuramento, com valores de buy-in de acordo com o ponto 7. do presente regulamento, anunciando no início de cada dia do evento, as suas aberturas, ou não, assim como os horários previstos de inscrição e de realização dos referidos torneios para esse dia.

6.3. O Buy-in de referência dos satélites e torneios complementares (Side Events) encontra-se vertido no ponto 7., do presente regulamento.

7. Características dos Eventos:

EVENTO	TORNEIO	BUY-IN REFERÊNCIA	FICHAS INICIAIS	NÍVEIS	ESTRUTURA
--------	---------	-------------------	-----------------	--------	-----------

EVENTO SPS	PRINCIPAL	€ 300 (XtraStack de € 20)	35.000 (XtraStack de 10.000 fichas)	45 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em;
EVENTO SPS MAIN EVENT	PRINCIPAL	€ 750 (XtraStack de € 20)	40.000 (XtraStack de 10.000 fichas)	45 E 60 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em; Níveis de 45m nos Dias 1 e 60m nos Restantes Dias.

EM TODOS OS EVENTOS SPS	SIDE EVENT - 6MAX	€ 50 ou € 80 ou € 110 ou € 160 ou € 220	20.000	30 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em; Máximo de 6 jogadores por mesa;
	SIDE EVENT - 8MAX	€ 50 ou € 80 ou € 110 ou € 160 ou € 220	20.000	30 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em; Máximo de 8 jogadores por mesa;
	SIDE EVENT - BOUNTY	€ 60 + € 50 (bounty) ou € 60 + € 20 (bounty)	20.000	30 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em;
	SIDE EVENT - NLH TURBO	€ 45 ou € 75	15.000	15 MINUTOS	
	SIDE EVENT - SURVIVOR	€ 110	15.000	20 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em; Prizepool dividido equitativamente pelos jogadores elegíveis a prémios;
	SIDE EVENT - SATELITE TURBO EVENTO SPS	€ 50	20.000	15 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em; Prizepool a dividir em entradas de € 300;
	SIDE EVENT - SATELITE EVENTO SPS	€ 50	10.000	20 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em; Prizepool a dividir em entradas de € 300;
	SIDE EVENT - WIN THE BUTTON	€ 75	15.000	20 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em;
	SIDE EVENT - SATÉLITE HIGH ROLLER	€ 220	15.000	20 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em; Prizepool a dividir em entradas para HR;
	SIDE EVENT - HIGH ROLLER	€ 750 ou € 1100 ou € 1500	50.000	40 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em;

	SIDE EVENT - FREEROLL	€ 0	5.000	20 MINUTOS	Multi-Table NL Hold'em; Rebuy's Ilimitados de € 10
	PLO SPECIAL	€ 110	10.000	30 MINUTOS	Pot Limit Omaha

8. PrizePool:

8.1. Nos torneios principais e side event a realizar em cada etapa do SPS, aos Buy-in, ReBuy, Addon e Re-Entry serão retirados 10% referentes a comissões (Fee).

8.2. Nos torneios principais em cada etapa do SPS, aos Buy-in, ReBuy, Addon e Re-Entry serão retirados 3% que constituirão um acumulado destinado a atribuir entradas no valor do Buy-In do torneio principal da etapa seguinte do SPS aos melhores classificados da etapa em curso e ao jogador comumente designado por bolha (último jogador a ser eliminado do torneio, antes de definidos os jogadores elegíveis a prémios). O eventual resto decorrente da divisão em entradas anteriormente referida reverterá para o Prizepool do torneio principal em curso.

8.3. Deduzidas as percentagens referida nos pontos 8.1. e 8.2. do presente regulamento, e adicionado o eventual valor remanescente do acumulado referido no ponto 8.2., serão adicionalmente retirados 2% do Prizepool dos torneios principais dos eventos SPS, constituindo um acumulado a ser distribuído em entradas, destinadas aos melhores classificados do ranking anual conforme o ponto 12. do presente regulamento, para o torneio principal do evento SPS Main Event. O eventual resto decorrente da divisão em entradas anteriormente referida, destina-se ao reforço do Prizepool do torneio principal do evento SPS Main Event.

8.4. Nos torneios principais dos eventos SPS e SPS Main Event será possível aos jogadores adquirirem um reforço adicional da sua cave, designada por "XtraStack", de 10.000 fichas pelo valor unitário de € 20. Este valor reverterá integralmente para um acumulado destinado a atribuir uma entrada para o SPS Main Event ao Chipleader do dia 1 dos torneios principais a decorrer durante a época de 2018 do SPS e a aquisição de um automóvel a atribuir ao vencedor do "Anual Solverde Poker Festival Awards", torneio a ocorrer no final deste conjunto de eventos do Solverde Poker Season e que terá lugar no início de 2019, em data, local e condições de apuramento e funcionamento a comunicar oportunamente.

8.4.1. A "XtraStack" só poderá ser adquirida até ao final do nível definido e anunciado pela Direcção do Torneio em que o Late Registration se encontre disponível.

8.4.2. Um jogador poderá adquirir a "XtraStack" enquanto tiver fichas na sua cave e durante o período em que não se encontre em acção na mesa.

8.5. Para cada um dos torneios principais, de cada evento, pode a Solverde decidir pela atribuição de um Prizepool Mínimo Garantido.

8.5.1. O Prizepool Mínimo Garantido, será constituído pelas importâncias recebidas dos jogadores como Buy-in, ReBuy, Addon e Re-Entry, deduzidas das importâncias previstas no presente regulamento e, caso o valor líquido apurado não perfaça, pelo menos a quantia que vier a ser indicada como Prizepool Mínimo Garantido, será adicionada, a expensas integralmente suportadas pela Concessionária, a verba em falta, para assim se proceder à distribuição dos prémios de acordo com o presente regulamento.

8.5.2. Os anúncios dos torneios com Prizepool Mínimo Garantido serão comunicados e efectuados oportunamente, torneio a torneio, caso se decida pela sua realização.

9. Reservas / Inscrições:

9.1. O número previsto de inscrições abertas para os torneios em cada evento, serão definidas caso a caso e anunciadas no início do check-in.

9.2. Reservas:

9.2.1. Cada Casino organizador do respectivo evento, pode definir os meios que o jogador pode utilizar para efectuar uma reserva para os torneios, sendo que o jogador só pode considerar essa reserva como confirmada, se receber um e-mail ou SMS da organização.

9.2.2. Os jogadores deverão proceder ao pagamento das inscrições referentes às suas reservas até 30 minutos antes da hora anunciada para o início do torneio que reservaram. Caso não o façam, a sua reserva será cancelada e o lugar atribuído a outro jogador.

9.3. Os pagamentos das inscrições podem ser feitos da seguinte forma:

a) Por transferência bancária para uma conta titulada pela organização.

b) No balcão de check-in em horários a definir antecipadamente.

c) No casino organizador do evento em horários pré-estabelecidos.

d) As inscrições para os Side-Events só poderão ser feitas no balcão de check-in, em horários a definir antecipadamente.

9.4. Nos dias definidos para “Registo e Check-in” os jogadores deverão deslocar-se ao espaço destinado para este efeito e fazer o Registo e Check-in comprovando a sua identidade. No Check-in poderá ser usado um *software* desenvolvido especificamente para a gestão das inscrições.

9.5. Caso o Casino organizador da etapa decida pela realização de Side Events Sit & Go e Multi Table, a Direcção do Torneio anunciará no início de cada dia, os períodos previstos de duração das inscrições e de realização dos referidos torneios para esse dia, podendo ocorrer mais do que um torneio em simultâneo. No decorrer dos dias do evento, poderão também ser decididos e anunciados novos períodos de inscrições e de realização de torneios, de acordo com o número de interessados e as condições logísticas.

10. Late registration e Re-entry

10.1. É autorizado “Late Registration”, logo, sempre que exista um lugar vazio nos primeiros níveis de blinds, qualquer jogador em lista de espera e que não tenha sido eliminado poderá comprar a sua entrada e participar no torneio.

10.2. Poderá ser autorizado “Re-Entry”, o que quer dizer que, quando o jogador for eliminado, tem direito a adquirir uma nova stack pelo mesmo valor de Buy-In, só o podendo fazer uma vez. Torneios com Re-Entry’s múltiplos serão previamente anunciados pela Direcção do Torneio.

10.3. A existência e duração dos períodos em que se podem fazer Late Registration e Re-Entry, são definidas e anunciadas pela Direcção de Torneio no início de cada torneio.



11. Tabela de prémios

DISTRIBUIÇÃO DE PRÉMIOS TORNEIOS POKER									
Nº JOGADORES	10 a 20	21 a 30	31 a 40	41 a 50	51 a 70	71 a 90	91 a 110	111 a 130	131 a 150
1º	50,00%	45,00%	38,00%	35,00%	33,00%	30,50%	28,50%	28,30%	27,60%
2º	30,00%	26,00%	24,00%	23,00%	22,50%	20,00%	19,00%	18,80%	18,00%
3º	20,00%	17,00%	16,00%	15,00%	14,00%	12,50%	12,00%	12,00%	11,50%
4º		12,00%	12,00%	11,00%	10,50%	9,50%	8,50%	8,50%	8,50%
5º			10,00%	9,00%	8,00%	7,50%	7,50%	7,00%	7,00%
6º				7,00%	6,50%	6,50%	6,50%	6,00%	6,00%
7º					5,50%	5,50%	5,50%	5,00%	5,00%
8º						4,50%	4,50%	4,00%	4,10%
9º						3,50%	3,50%	3,00%	3,20%
10º							2,50%	2,30%	2,30%
11º							2,00%	1,70%	1,50%
12º								1,70%	1,50%
13º								1,70%	1,30%
14º									1,30%
15º									1,20%

DISTRIBUIÇÃO DE PRÉMIOS TORNEIOS POKER									
Nº JOGADORES	151 a 170	171 a 200	201 a 250	251 a 300	301 a 350	351 a 400	401 a 450	451 a 500	501 ou mais
1º	27,50%	26,00%	26,00%	25,50%	25,00%	24,80%	24,55%	24,25%	24,00%
2º	17,30%	17,00%	16,50%	16,00%	15,75%	15,60%	15,50%	15,40%	15,25%
3º	10,50%	11,00%	10,50%	10,25%	10,00%	9,90%	9,85%	9,75%	9,70%
4º	8,50%	8,50%	8,00%	7,80%	7,60%	7,55%	7,50%	7,40%	7,35%
5º	7,00%	7,00%	6,50%	6,30%	6,10%	6,05%	6,00%	5,90%	5,85%
6º	6,00%	6,00%	5,50%	5,40%	5,20%	5,15%	5,10%	5,00%	4,95%
7º	5,00%	5,00%	4,60%	4,50%	4,30%	4,25%	4,20%	4,10%	4,05%
8º	4,00%	4,00%	3,70%	3,60%	3,40%	3,35%	3,30%	3,20%	3,15%
9º	3,00%	3,00%	2,80%	2,75%	2,60%	2,55%	2,50%	2,40%	2,35%
10º	2,00%	2,00%	1,90%	1,90%	1,80%	1,80%	1,75%	1,65%	1,60%
11º	1,30%	1,20%	1,15%	1,05%	1,00%	0,95%	0,90%	0,85%	0,82%
12º	1,30%	1,20%	1,15%	1,05%	1,00%	0,95%	0,90%	0,85%	0,82%
13º	1,30%	1,20%	1,15%	1,05%	1,00%	0,95%	0,90%	0,85%	0,82%
14º	1,30%	1,20%	1,15%	1,05%	1,00%	0,95%	0,90%	0,85%	0,82%
15º	1,00%	1,20%	1,15%	1,05%	1,00%	0,95%	0,90%	0,85%	0,82%
16º	1,00%	0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,75%	0,72%	0,70%
17º	1,00%	0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,75%	0,72%	0,70%
18º	1,00%	0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,75%	0,72%	0,70%
19º		0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,75%	0,72%	0,70%
20º		0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,75%	0,72%	0,70%
21º			0,75%	0,70%	0,70%	0,65%	0,60%	0,60%	0,58%
22º			0,75%	0,70%	0,70%	0,65%	0,60%	0,60%	0,58%
23º			0,75%	0,70%	0,70%	0,65%	0,60%	0,60%	0,58%
24º			0,75%	0,70%	0,70%	0,65%	0,60%	0,60%	0,58%
25º			0,75%	0,70%	0,70%	0,65%	0,60%	0,60%	0,58%
26º				0,60%	0,60%	0,55%	0,50%	0,50%	0,49%
27º				0,60%	0,60%	0,55%	0,50%	0,50%	0,49%



SPS
ESPINHO · ALGARVE · CHAVES



SOLVERDE
CASINOS · HOTÉIS

28º				0,60%	0,60%	0,55%	0,50%	0,50%	0,49%
29º				0,60%	0,60%	0,55%	0,50%	0,50%	0,49%
30º				0,60%	0,60%	0,55%	0,50%	0,50%	0,49%
31º					0,50%	0,45%	0,45%	0,45%	0,44%
32º					0,50%	0,45%	0,45%	0,45%	0,44%
33º					0,50%	0,45%	0,45%	0,45%	0,44%
34º					0,50%	0,45%	0,45%	0,45%	0,44%
35º					0,50%	0,45%	0,45%	0,45%	0,44%
36º						0,40%	0,40%	0,40%	0,39%
37º						0,40%	0,40%	0,40%	0,39%
38º						0,40%	0,40%	0,40%	0,39%
39º						0,40%	0,40%	0,40%	0,39%
40º						0,40%	0,40%	0,40%	0,39%
41º							0,35%	0,35%	0,34%
42º							0,35%	0,35%	0,34%
43º							0,35%	0,35%	0,34%
44º							0,35%	0,35%	0,34%
45º							0,35%	0,35%	0,34%
46º								0,32%	0,31%
47º								0,32%	0,31%
48º								0,32%	0,31%
49º								0,32%	0,31%
50º								0,32%	0,31%
51º									0,28%
52º									0,28%
53º									0,28%
54º									0,28%
55º									0,28%

11.1. A tabela de prémios aplica-se de acordo com do número de inscrições pagas, considerando as Re-Entry, e poderá ser alterada pela organização sempre que esta considere a alteração benéfica para o próprio torneio.

12. Ranking Solverde Poker Season

12.1. A Direcção do Torneio organizará uma lista de jogadores, designada por Ranking Anual Solverde Poker Season, ordenada pelo somatório dos pontos que são atribuídos aos jogadores membros do clube de fidelização do grupo Solverde Privilege Club, pela participação em cada torneio principal dos eventos SPS, durante o ano de 2018.

12.2. A atribuição dos pontos em cada torneio, terá correspondência directa com a classificação que cada jogador obtiver no torneio, a saber:

1º Classificado	35 pontos
2º Classificado	31 pontos
3º Classificado	27 pontos
4º Classificado	24 pontos
5º Classificado	21 pontos
6º Classificado	18 pontos
7º Classificado	15 pontos
8º Classificado	13 pontos
9º Classificado	9 pontos
10º Classificado	7 pontos
Restantes Participantes	5 pontos

12.3. Em caso de “Chop”, conforme previsto no ponto 13.1. do presente regulamento, a atribuição de pontos será efectuada de acordo com a quantidade de fichas que cada um tiver no momento da realização do “Chop”, e em caso de empate, será sorteado com a retirada de uma carta do baralho, atribuindo a posição mais alta ao que retirar a carta mais alta.

12.4. Aos melhores classificados do Ranking, ser-lhes-á atribuída uma entrada para o torneio principal do evento SPS Main Event.

12.5. No caso de ocorrer um empate na classificação do Ranking serão aplicados os seguintes critérios.

12.5.1. Primeiro desempate pelo maior número de torneios participados.

12.5.2. Segundo desempate pela melhor classificação obtida dentro dos torneios participados.

12.6. Na ausência de qualquer jogador, que tenha obtido a sua entrada para o torneio principal do evento SPS Main Event através da sua classificação no Ranking, o mesmo será considerado sit-out e as suas fichas ficarão em jogo desde o final do late registration definido e até que se esgotem por pagamento das blinds.

12.7. Os clientes que manifestem o desejo de não ver a sua identificação exposta nos rankings da Solverde, ficarão excluídos desses mesmos rankings.

12.8. Após o término de cada torneio Solverde Poker Season, os jogadores dispõem de 72 horas para comunicar alguma anomalia no lançamento dos pontos do ranking relativamente à sua participação.

13. Considerações Finais

13.1. Caso os torneios ainda estejam a decorrer chegada a hora do encerramento do Casino, a Direcção do Torneio pode propor a continuação dos mesmos para o dia seguinte até se encontrar o vencedor. Cada torneio será jogado até existir um vencedor sem prejuízo de poder existir um acordo na mesa final (chop) quanto à distribuição dos prémios.

13.2. A organização ou a Direcção do Torneio pode alterar pontualmente as características dos torneios sempre que essa alteração seja justificada como uma melhoria para o próprio torneio, incluindo o calendário e os horários dos torneios, dos valores de Buy-In, bem como das respectivas taxas de inscrição (comissões), níveis e respectivas durações, percentagens dos prémios, modalidade de torneio e número mínimo e máximo de participantes.

13.3. Todos os torneios são “Não fumadores” ou seja, nos dias de torneio é proibido fumar nas áreas delimitadas onde se encontram instaladas as mesas do torneio.

13.4. Qualquer um dos torneios Satélites e Complementares poderá ser cancelado pela Direcção do Torneio, caso o entenda, por não se encontrarem reunidas as condições para os realizar, nomeadamente a falta ou um número considerado insuficiente de inscrições, sendo o valor das inscrições, já efectuadas, devolvidas aos jogadores.

13.5. Após a eliminação, os jogadores não podem permanecer na área reservada às mesas que ainda estão em jogo.

13.6. É expressamente proibido qualquer jogador retirar ou inserir fichas dos torneios. Aquele que for detectado a praticar tal acto, será objecto das penalizações prevista no presente regulamento até à expulsão dos torneios organizados pela Solverde S.A., com a respectiva participação às autoridades competentes.

13.7. Os participantes nos torneios, ao inscreverem-se, dão a sua concordância e autorizam a Solverde, SA, entidade organizadora, directamente ou através de entidade terceira, a proceder à recolha e/ou captação de quaisquer imagens ou registos áudios, no decorrer do torneio de Poker, e a proceder à sua difusão através de qualquer canal de comunicação, nacional ou estrangeiro.

REGULAMENTO PORTUGUÊS PARA TORNEIOS DE POKER

Conceitos Gerais

1. Decisões dos Directores de Torneios

Os Directores de Torneios devem considerar o melhor interesse do jogo, a justiça e a equidade como prioridades máximas no seu processo de decisão. Circunstancias fora do comum podem ocasionalmente, ditar que essas decisões e no interesse da justiça e equidade sejam diferentes das regras presentes neste regulamento. A Decisão do Director de Torneios é final e vinculativa.

2. Responsabilidades dos Jogadores

É da responsabilidade dos jogadores que confirmem a correcção dos seus dados pessoais na inscrição, bem como a confirmação do lugar e da mesa que lhes for atribuída. Devem em todos os momentos, proteger a sua “mão”, tornarem as suas intenções claras, seguirem a acção, agirem na sua vez, defenderem o seu direito de agir na sua vez, manterem as cartas da sua “mão” sempre visíveis, manterem as fichas da sua cave (stack) devidamente organizadas, manterem-se na mesa com uma mão viva, intervirem se detectarem que está a ser cometido um erro, serem céleres ao mudarem de mesa, conhecerem e cumprirem as regras e manterem um comportamento urbano e educado em todos os momentos, de forma a contribuírem para que os Torneios decorram de forma pacífica e civilizada.

3. Terminologia oficial

Os termos oficiais de declaração de acção são simples e inconfundíveis e restringem-se a: bet, call, raise, fold, check, all-in, pot (apenas em torneios de pot-limit) e complete. A utilização de terminologia diferente da universalmente entendida e supra identificada por parte dos jogadores para especificarem a acção pretendida, é da única e exclusiva responsabilidade dos próprios e poderá resultar num entendimento diferente do pretendido pelos jogadores.

4. Aparelhos electrónicos e comunicação

Não é permitido aos jogadores falarem ao telemóvel enquanto se encontram na mesa. A utilização de outros aparelhos electrónicos de comunicação poderá também não ser permitida nas mesas de Poker e será decidido com base nas regras do Casino onde o torneio se realiza.

5. Língua oficial

Apenas o Português será permitido como forma oral de expressão e comunicação nas mesas de Poker, podendo excepcionalmente ser também aceite o Inglês como forma alternativa de comunicação.

Atribuição de Lugares, Fecho e Balanceamento de Mesas

6. Atribuição aleatória do lugar e engano

Os lugares serão atribuídos de forma aleatória nos Torneios e Satélites de Poker. Os jogadores que por engano se sentem num lugar diferente do atribuído deverão ser realocados ao lugar correcto e levarão consigo a totalidade das fichas da sua stack nesse momento.

7. Registos tardios e Re-entries

Aos jogadores que entram no torneio através de registo tardio ou re-entrie deverá ser atribuída a totalidade da stack definida para cada Torneio.

8. Necessidades Especiais

Deverão ser garantidas as condições para que jogadores com necessidades especiais possam participar sempre que possível.

9. Fecho de mesas

Os jogadores que mudarem de mesa em sequência do encerramento da mesa onde estavam a jogar assumem as responsabilidades da posição que irão ocupar. Os jogadores podem sentar-se em qualquer posição da mesa, incluindo a small blind, a big blind e o botão. A única posição onde não poderão receber cartas será entre o botão e a small blind.

10. Balanceamento das mesas

- a) No balanceamento de mesas o jogador que na próxima mão seria a big blind é transportado para a nova mesa ocupando a pior posição da mesma. A pior posição da mesa nunca é a small blind.
- b) A escolha da mesa de onde o jogador será retirado obedece a critérios previamente definidos pela Direcção do torneio.
- c) Em Torneios com mesas completas (10 jogadores) sempre que uma mesa se encontrar com menos 3 jogadores relativamente à mesa onde há mais jogadores o jogo poderá ser suspenso até que o balanceamento seja efectuado. Os Directores do torneio poderão se assim julgarem conveniente, não aplicar esta regra.

Pots e Showdown

11. Declarações. As cartas “falam” em showdown

As cartas são soberanas para determinar o vencedor. Declarações verbais da mão não são vinculativas em showdown. Declarações deliberadamente erradas da mão vencedora no sentido de influenciar erradamente a decisão poderão ser objecto de penalização. Todos os jogadores presentes na mesa, mesmo que não estando a jogar a mão, são encorajados a corrigir qualquer erro que detetem na determinação das cartas vencedoras.

12. Virar as cartas e matar mãos vencedoras

- a) Em showdown, o jogador deve virar todas as suas cartas na mesa para que o dealer e todos os jogadores presentes possam ler a mão de forma clara. Por “todas as cartas” entende-se, ambas as cartas em Hold'em, as 4 cartas da mão em Omaha, todas as 7 cartas em 7-stud, etc. Os dealers não podem matar uma mão que foi mostrada e é claramente a mão vencedora.
- b) Se o jogador não vira todas as cartas da sua mão e faz “muck” pensando que ganhou, fá-lo à sua conta e risco. Caso as suas cartas não sejam inequivocamente identificáveis e a Direcção do Torneio entender que não há condições para claramente determinar as suas cartas o jogador perde o direito ao pote. A decisão do DT sobre se a mão foi claramente apresentada ou não é final.

13. Cartas vivas em Showdown

- a) Se o Casino não tem uma linha delimitadora de área do jogador ou regra definida de movimento para a frente em showdown, empurrar as cartas para a frente viradas para baixo não mata automaticamente a mão, o jogador pode mudar de ideias e virar as cartas caso elas permaneçam claramente identificáveis. O jogador corre contudo o risco de o dealer matar a mão misturando as suas cartas com as cartas do muck.
- b) Se o Casino tem uma linha delimitadora de área do jogador ou regra definida de movimento para a frente aplicam-se as regras do Casino.

14. Virar as cartas em All-in

Todas as cartas de todos os jogadores que chegarem ao showdown devem ser viradas para cima imediatamente quando pelo menos um jogador está em all-in e todas as acções dos outros jogadores a disputar a mão tiverem terminado. Se um jogador acidentalmente faz fold/muck à sua mão antes das cartas estarem expostas o DT reserva-se o direito de recuperar as cartas caso elas sejam claramente identificáveis.

15. Ordem do Showdown

Num showdown sem jogadores em all-in e caso as cartas não sejam viradas de forma espontânea pelos jogadores, o DT deverá aplicar a ordem do showdown. O último jogador agressor na última ronda de apostas será o primeiro a revelar as suas cartas. No caso de não ter existido acção na última ronda de apostas, o primeiro jogador à esquerda do botão será o primeiro a virar as suas cartas.

- a) Os jogadores podem recusar-se a expor as suas cartas na sua vez de agirem e assim estão no seu direito de fazerem fold e desta forma abdicarem de concorrerem ao pote.

16. Ganhar a mão

O jogador deve expor ambas as cartas da sua mão para ganhar o pote. Isto incluiu jogar com a board. Caso exista apenas um jogador com cartas ele não terá que as expor para ganhar o pote. Como exemplo, o Jogador B aposta no River e o jogador A anuncia call. O jogador B faz então muck deixando o jogador A como o único jogador a jogar para o pote com cartas na sua posse. O jogador A nesta situação ganha o pote sem estar obrigado a expor as suas cartas.

17. Jogando com as cartas da board

Os jogadores devem revelar todas as suas cartas quando a jogar com a board de forma a terem o direito a receber parte do Pot.

18. Solicitar para ver uma mão

Qualquer jogador que ainda esteja na acção em showdown pode pedir para ver as cartas de outro jogador desde que ainda conserve as suas cartas. Os jogadores que em showdown já não tenham as suas cartas não podem pedir para ver as cartas de outros jogadores. Todas as cartas viradas a pedido dos jogadores ainda em showdown encontram-se vivas e podem ganhar o pote. Qualquer jogador que não tenha chegado à fase do showdown não pode solicitar ver qualquer mão.

- a) Caso exista uma suspeita legítima de conluio entre 2 ou mais participantes os outros jogadores podem pedir ao Pagador para manter as cartas dos mesmos separadas e perfeitamente identificáveis e solicitar a presença do DT para que ele analise a mão.

19. Atribuição de fichas indivisíveis

Em situações de potes divididos, a ficha indivisível será dividida em fichas da menor denominação possível ainda em jogo. A ficha indivisível deverá ser então entregue ao primeiro jogador à esquerda do botão.

20. Potes Secundários

Cada pote é atribuído separadamente. Os potes não podem ser misturados antes de serem entregues. Os jogadores não podem tocar nos potes em nenhuma situação.

21. Mãos disputadas

O direito de disputar uma mão termina quando uma nova mão começa (ver regra 22).

Procedimentos Gerais

22. Nova mão e novo nível

Quando um novo nível é anunciado pelo DT, aplica-se na mão seguinte. A mão começa no momento em que o pagador inicia a “salada”.

23. Chip Race e Chip-ups previstos

- a) Nos chip-ups programados, haverá chip race a iniciar no lugar 1 de cada mesa, com o máximo de uma ficha dada por jogador. Os jogadores não podem ficar sem as suas fichas restantes sem receberem uma ficha da mais baixa denominação ainda em jogo.
- b) Os jogadores devem ter as suas fichas totalmente visíveis e devem ser incentivados a assistir ao chip race.
- c) Se após o chip race, o jogador ainda tiver fichas de uma denominação removida, elas deverão ser trocadas por fichas de denominações ainda em jogo só em igual valor. As fichas de denominação removidas que não completem no mínimo uma ficha da menor denominação ainda em jogo serão retiradas sem compensação.

24. Cartas e fichas visíveis, contáveis e manejáveis. Chip-ups não previstos

- a) Todos os jogadores têm o direito a obter uma estimativa razoável da quantidade de fichas de outro jogador que se encontre a disputar consigo a mão, desta forma, as fichas de todos os jogadores devem ser mantidas em todos os momentos em pilhas contáveis. É recomendável que as fichas sejam empilhadas em 20 unidades e por denominação. Os jogadores devem manter as fichas de maior valor visíveis e identificáveis em todos os momentos.
- b) O DT irá em todos os momentos controlar o número e denominação de fichas em jogo e pode retirá-las de jogo ou trocá-las fora dos períodos previstos a seu critério. Chip-ups não previstos deverão ser previamente anunciados.

25. Troca de baralho

A troca de baralho será realizada a pedido do pagador, preferencialmente na mudança de níveis, durante os intervalos ou sempre que for considerado estritamente necessário por se detectarem cartas marcadas ou cartas em estado deficiente. Os jogadores não podem solicitar trocas de baralhos.

26. Re-buys

O jogador não pode deixar passar uma mão. Se ele anuncia a intenção de fazer o re-buy antes da próxima mão, estará a jogar com a totalidade das fichas que tem no momento mais as fichas relativas ao re-buy, pelo que é obrigado a fazê-lo.

27. Pedir o relógio (contagem de tempo)

Após um período razoável de tempo ter passado sem o jogador ter tomado uma decisão, os jogadores podem pedir o relógio, será então dado ao jogador 50 segundos para tomar uma decisão. Se não for tomada uma decisão antes do final do tempo dado o DT deverá efectuar oralmente uma contagem regressiva de 10 segundos. Se o jogador não tiver tomado uma decisão até ao final da contagem regressiva dos 10 segundos a sua mão será morta. À descrição do DT o tempo dado ao jogador constante nesta regra poderá ser reduzido.

28. Rabbit Hunting

Não é permitido o “rabbit hunting”, ou seja, expor as cartas comunitárias que viriam a fazer parte da board caso a mão não tivesse terminado.

29. Últimas mãos do dia

Em torneios que se realizam durante vários dias deve ser utilizado o procedimento abaixo descrito para evitarem atrasos. Assim que faltarem entre 15 a 5 minutos para o final do último nível de jogo do dia o TD deverá parar o relógio. Um jogador irá sortear uma carta entre 3 cartas com as denominações 2, 3 e 4 baralhadas previamente para determinar o número de mãos que irão decorrer até ao final do dia. O DT irá anunciar a todas as mesas o número de mãos que se irão jogar e que terão início na mão seguinte ao anúncio efectuado.

30. Mão a mão

Assim que se chegar a uma fase em que se vai definir o “Bubble” o Torneio passará a ser jogado mão a mão. Assim que o DT anunciar que o Torneio passará a ser jogado mão a mão todas as mesas deverão parar assim que a mão que estão a jogar no momento terminar. A partir do momento em que a acção terminou em todas as mesas os Pagadores deverão apenas distribuir uma mão e para novamente assim que a mesma termine. Este procedimento será mantido até se determinar o “Bubble” e se entrar nos prémios.

- a) Declarado All-in – Durante a fase mão a mão e sempre que o Pagador declarar um All-in e Call numa mesa a acção deve ser suspensa até que nas restantes mesas termine a mão. Nesse momento o DT irá dirigir-se à mesa onde foi declarado o All-in e Call e instruir a mesma para reatar a acção. Em situações de declaração de múltiplos All-in e Call em mais do que uma mesa todas deverão suspender a acção de forma a serem reatadas separadamente e uma de cada vez.
- b) Caso 2 ou mais jogadores sejam eliminados na mesma mão, o jogador que iniciou a mão com mais fichas ficará classificado na posição mais elevada.

Jogador presente / Elegível para disputar a mão

31. Sentado no seu lugar

O jogador deve estar sentado no seu lugar até ao momento em que a última carta é distribuída ou terá a sua mão morta. Ao jogador que não esteja sentado no seu lugar nesse momento, serão distribuídas as cartas, porém, não poderá vê-las e será recolhida pelo pagador assim que a distribuição da última carta termine. Um jogador deve estar no seu lugar para pedir o relógio.

32. Permanecer na mesa com acção pendente

Um jogador com uma mão viva deve permanecer na mesa se a acção de apostas ainda não terminou. Abandonar a mesa é incompatível com o dever do jogador proteger a sua mão e seguir a acção, pelo que, está sujeito a penalização.

Botão / Blinds

33. Botão

A posição do botão corresponderá na distribuição de cartas ao lugar do último jogador que as receberá. Na posição imediatamente à esquerda da anteriormente definida corresponde ao lugar em que é efectuada a “pequena aposta”, seguindo-se, à sua esquerda, a “grande aposta”.

O sorteio do botão será realizado pelo DT numa das mesas do Torneio no início do evento, no início de cada um dos dias e na mesa final. Este sorteio determinará a posição do botão para todas as mesas do Torneio.

34. Botão morto

Em torneio existe a opção de botão morto. Se o jogador que iria ser o botão foi eliminado na mão anterior, o jogo desenrola-se normalmente e o botão é movido para a posição do jogador eliminado mesmo que não exista nenhum jogador activo que entretanto tenha entrado para essa posição.

35. Posição incorrecta do botão

Se o botão do Dealer está na posição errada e é apenas detectado após ocorrer acção substancial a mão deverá prosseguir e o botão deverá avançar normalmente na próxima mão. Se o erro é detectado antes de ocorrer acção substancial será declarado “missdeal” e a posição do botão será corrigida.

36. Fuga às Blinds

Um jogador que intencionalmente evite pagar as Blinds numa troca de mesa, será penalizado e ser-lhe-ão retiradas as fichas correspondentes às Blinds que deveria ter pago. Estas fichas serão retiradas do torneio.

37. Botão em Heads-up

Em heads-up, a small-blind será o botão e fala em primeiro no Pré-Flop e em último nas restantes rondas de apostas. A última carta é distribuída para o botão. O botão deve ser ajustado de forma a evitar que o mesmo jogador pague duas vezes a big blind.

Regras de Distribuição de Cartas

38. Erro do Pagador “Misdeals”

a) Os enganos do Pagador durante a distribuição “misdeals” incluem mas não estão necessariamente limitados a: 1) duas ou mais cartas expostas pelo Pagador durante a distribuição inicial; 2) a exposição de uma das duas primeiras cartas distribuídas (correspondentes à small blind e big blind); 3) a distribuição da primeira carta ao lugar errado; 4) a distribuição de cartas a um lugar que não tem direito à mão; 5) sempre que a integridade do baralho esteja comprometida (baralho incompleto ou com cartas em excesso, baralho com cartas de outro modelo ou cor misturadas). Os jogadores podem receber duas cartas consecutivas na posição do botão “dealer”.

b) Se um “missdeal” for declarado, a redistribuição é uma repetição exacta das condições originais: a posição do botão não se altera, não há entrada de novos jogadores na mesa e as blinds mantêm-se. As cartas são distribuídas aos jogadores que se encontram a cumprir penalização e aos jogadores que não estavam nos seus lugares na distribuição original e as suas cartas são mortas pelo pagador no final da redistribuição. A distribuição original e a redistribuição contam como uma mão para os jogadores a sofrer penalização e não duas.

c) Se ocorrer acção substancial qualquer erro na distribuição de cartas ou outro que tenha ocorrido, é automaticamente validado e a mão deve prosseguir (ver regra 39).

39. Acção Substancial

Acção Substancial é definida como: 1) a combinação de duas acções em que pelo menos um jogador coloque fichas no pote (bet, raise ou call); 2) a combinação de 3 acções (check, bet, raise, call ou fold).

40. Flop de 4 cartas

Se o Flop tiver 4 cartas em vez das normais 3, independentemente de estarem expostas ou não, o Pagador deve baralhar as 4 cartas. Um membro da DT deve ser chamado para escolher aleatoriamente uma carta que será a próxima carta queimada, as restantes três cartas constituirão o Flop.

Jogadas: Bets, Calls e Raises

41. Declarações verbais/Agir na própria vez

a) Os jogadores devem agir na sua vez. Declarações verbais na própria vez de agir são vinculativas. As fichas colocadas no pote ficam no pote.

b) Os jogadores devem aguardar pela definição dos valores exactos da aposta anterior antes de agirem. Ex: Jogador A declara “raise” mas não declara o valor exacto, os jogadores B e C rapidamente desistem “fold”. Os jogadores B e C devem aguardar para agir até ao momento em que o valor do “raise” é claramente definido.

42. Acção fora de vez

a) Acções ou declarações de acção fora de vez estão sujeitas a penalização e serão vinculativas se a acção não mudar até à vez do jogador agir. Um “check”, “call” ou “fold” não são considerados alteração de acção. Caso a acção mude o jogador que agiu fora de vez pode tomar a opção que entender incluindo “call”, “raise” ou “fold”. Um “fold” fora de vez é sempre vinculativo.

b) Um jogador ignorado por uma acção fora de vez deve defender o seu direito de agir. Se já decorreu um tempo razoável e o jogador ignorado não agiu antes de existir acção substancial (ponto 39) à sua esquerda a acção fora de vez será vinculativa. O TD deverá ser chamado para tomar uma decisão acerca da mão ignorada.

43. Métodos para igualar a aposta/Call

As formas aceitáveis de declarar call incluem: A) declarar verbalmente call; B) colocando fora da área delimitada do jogador o número de fichas equivalentes ao valor da aposta; C) colocando fora da área delimitada do jogador e sem declaração verbal uma ficha de maior valor; D) colocando fora da área delimitada do jogador e sem declaração verbal múltiplas fichas equivalentes ao valor da aposta; E) colocando fora da área delimitada do jogador e sem declaração verbal uma quantidade de fichas manifestamente insuficientes para igualar o valor da aposta.

44. Métodos para aumentar a aposta/Raise

As formas aceitáveis de declarar raise incluem: A) colocar num único movimento as fichas desejadas a acrescentar ao pote; B) declarar verbalmente o valor total a acrescentar ao pote antes de efectuar qualquer movimento; C) declarar verbalmente “raise”, colocar o número de fichas equivalentes ao valor da aposta e posteriormente num único movimento adicionar as fichas desejadas de forma a completar a acção. Nesta última opção, qualquer valor superior ao valor da aposta, mas inferior ao aumento mínimo permitido deverá ser tratado como um “raise” devendo o jogador adicionar a quantidade de fichas necessárias para completar o aumento mínimo.

45. Raises/Aumentar a aposta

a) Um raise deve ser no mínimo igual à aposta ou valor de raise da corrente ronda de acção. Se um jogador colocar um raise de 50% ou mais do que a aposta anterior mas menor que o raise mínimo, deve fazer um raise completo. O valor do raise será exactamente igual ao valor do raise mínimo permitido.

b) Um all in inferior ao raise mínimo não reinicia a ronda de apostas para um jogador que já tenha apostado.

46. Apostas com fichas de valor superior

A utilização de uma ficha de maior valor será considerado call caso não tenha sido previamente anunciado verbalmente pelo jogador um raise. Se o jogador anunciar verbalmente um raise mas não especificar o valor do mesmo e colocar uma ficha de maior valor na mesa o raise será exactamente no valor da ficha. Depois do flop e não enfrentando qualquer aposta a utilização de uma única ficha de maior valor será considerada uma aposta no valor da ficha.

47. Apostas com múltiplas fichas

Face a uma aposta e a menos que tenha existido previamente uma declaração verbal de raise, o uso de múltiplas fichas do mesmo valor é um call se ao remover qualquer uma das fichas o valor que ficar for inferior ao call. *Se a remoção de qualquer uma das fichas originar que o valor que fica é superior ao call deve utilizar-se a regra constante da alínea A) do número 46 para tomar uma decisão.*

48. Número de raises permitidos

Não há limite para o número de raises permitidos em no-limit.

49. Acção aceite

O Poker é um jogo de contínua observação e atenção. É da responsabilidade dos jogadores determinar a quantidade correcta da aposta em todas as rondas de acção antes de decidir pagar e independentemente das informações que lhe são transmitidas pelo pagador ou pelos outros jogadores. Se o jogador solicita uma contagem antes de agir e recebe informações, do pagador ou dos outros jogadores, que posteriormente se verificam incorrectas relativamente ao valor de determinada aposta e com base na mesma, decide pagar, está a assumir a responsabilidade, caso tenha existido erro de completar o valor correcto da aposta. O DT pode nestas situações e ao seu critério aplicar a regra constante do nº 1 do presente regulamento.

50. Valor do Pote

Os Pagadores não podem contar o pote em no-limit.

51. String Bets/Raises

Os Pagadores serão responsáveis por alertar os jogadores perante String Bets/Raises.

52. Contagem das fichas do adversário

Os jogadores têm o direito a obter uma estimativa razoável e aproximada da quantidade de fichas dos adversários. (Regra 24 alínea a) Os jogadores só podem solicitar uma contagem precisa quando enfrentando um all-in. O jogador que se encontra em all-in pode optar por não contar a sua quantidade de fichas (valor da sua stack), nessas situações a contagem será efectuada pelo Pagador ou pelo DT.

53. All-in com fichas escondidas

Se o jogador A declara all-in e após outro jogador ter decidido pagar se verifica que havia uma ficha oculta atrás, o DT irá determinar se essa ficha fará parte ou não da acção aceite. Caso o DT decida que a ficha não fará parte da acção o jogador A caso ganhe a mão irá receber apenas o valor aceite como fazendo parte da acção válida sem essa ficha paga. Se o jogador A perder poderá não ser salvo pela ficha e o DT pode decidir entregar a mesma ao vencedor da mão.

54. Anúncios do Pagador

Os Pagadores devem verificar as intenções declaradas pelos jogadores e anunciar a respectiva acção de forma a contribuírem para a fluência do jogo. Os Pagadores não devem anunciar valores de bet, raise ou all-in a não ser em situações em que outros jogadores solicitem tal informação ou para clarificar declarações verbais de acção efectuados pelos jogadores. Os Pagadores não estão autorizados a facultar informações como quem efectuou um raise no pré flop, etc.

Outras regras

55. Transporte de fichas

As fichas devem estar sempre visíveis. Os jogadores não poderão transportar as suas fichas de forma pouco visível, sendo obrigatória transportá-las nas racks distribuídas para o efeito. Um Jogador que seja detectado a fazê-lo ficará sem as suas fichas e poderá ser desqualificado. As fichas retiradas sairão do Torneio.

56. Mãos desprotegidas

Os jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas em todos os momentos. Se o pagador mata uma mão desprotegida, o jogador não recebe as suas cartas nem as apostas que efectuou no decorrer da acção. No entanto, se o jogador tiver feito raise e não houver call essas fichas serão devolvidas.

Ética e Penalidades

57. Penalidades e desqualificação

a) Podem ser aplicadas penalizações aos jogadores que expuserem uma carta com acção pendente na mesa, atirarem uma carta para fora da mesa ou violarem a regra de um jogador por mão. Serão ainda aplicadas penalizações em situações de soft play, abuso ou comportamento inadequado.

b) As penalizações incluem avisos verbais, perda de mãos, perda de uma ou várias órbitas (uma órbita consiste no número de mãos encontrado multiplicando uma mão por cada jogador presente na mesa, incluindo o jogador a penalizar; 6 jogadores na mesa = 6 mãos de penalização) e desqualificação. A reincidência de infracções por parte de um jogador originará a aplicação de penalizações agravadas.

c) Durante a aplicação da penalização o jogador não pode permanecer na mesa. As cartas continuarão a ser distribuídas para o seu lugar e imediatamente recolhidas pelo pagador assim que a distribuição termina e as suas blinds e antes recolhidas.

d) As fichas pertencentes a um jogador desqualificado serão removidas do Torneio.

58. Regras de comportamento na mesa

Os jogadores são obrigados a proteger-se sempre dos outros jogadores no Torneio. Quer estejam na mão ou não os jogadores não podem:

- Revelar os conteúdos de mãos mortas ou vivas
- Aconselhar ou criticar umas jogada antes da acção terminar
- Ler uma mão que ainda não está virada para cima

A regra de um jogador para uma mão deverá ser aplicada. É também proibido aos jogadores mostrarem a sua mão ou discutirem a sua estratégia de jogo com outro jogador, espectador ou elemento da organização.

59. Exposição de cartas e fold adequado

Um jogador que expõe a sua mão durante a acção pode ser penalizado, no entanto, a sua mão não será considerada morta. A eventual penalização far-se-á no final dessa mão. Ao foldar a sua mão o jogador deve empurrar as cartas junto ao pano na direcção do Pagador e não deve deliberadamente expor as mesmas ou atirá-las para o ar. Todos os jogadores na mesa terão o direito a ver quaisquer cartas expostas.

60. Expondo cartas e fazendo muck

Os jogadores que mostrem as suas cartas a um jogador que já tenha efectuado fold e a seguir façam o mesmo podem ser penalizados. Os Pagadores ao detectarem esta situação estão instruídos para manterem separadas do muck essas cartas e exporem as mesmas para toda a mesa no final dessa mão. Os jogadores que repitam esta atitude serão penalizados.

61. Ética no jogo

O Poker é um jogo individual. O Soft Play será penalizado com a perda de fichas em jogo nessa mão ou com a desqualificação. O Chip Dumping resulta em desqualificação.

62. Violações de ética

Violações repetidas das regras de etiqueta resultam em penalizações. Estão incluídos como exemplos mas não limitados a: tocar nas cartas ou fichas de outros jogadores desnecessariamente, demorar a acção, reiteradamente agir fora de vez, ter um comportamento abusivo e inadequado e excesso de table chat.