

**REGULAMENTO DOS TORNEIOS REALIZADOS NA/OU PELA**  
**LIGA MARINGAENSE DE POKER TEXAS HOLD'EM(LMTH)**

Este é o regulamento que rege todos os torneios da LIGA MARINGAENSE DE POKER TEXAS HOLD'EM(LMTH), que tem por base as regras utilizadas e aplicadas pelo BSOP (Brazilian Series of Poker - Campeonato Brasileiro de Poker), que por sua vez segue o padrão internacional de regulamento da TDA (Tournament Directors Association) e da ADTP (Associação de Diretores de Torneio de Poker do Brasil).

O Diretor do Torneio de cada evento tem autonomia de arbitragem sob quaisquer pontos que não estejam previstos neste regulamento. Sua decisão é final e seguirá sempre o bom senso tendo em vista o bom andamento do torneio.

1 - DEFINIÇÕES ESPECÍFICAS.

1.1 - CRONOGRAMA DOS EVENTOS.

1 - LOCAL DOS TORNEIOS.

Os torneios serão realizados regularmente na sede da LMTH em datas a serem divulgadas, bem como, eventualmente, em outros locais que a mesma julgar conveniente.

2 - ESTRUTURA DA DISPUTA - CRONOGRAMA.

Cada torneio terá sua estrutura e cronograma divulgados com antecedência ou através do site da LMTH ou na própria sede.

3 - OBSERVAÇÕES IMPORTANTES.

Sugere-se a todos os participantes a chegada com antecedência para o processo de inscrição e encaminhamento às mesas. Os horários anunciados do torneio são aproximados. A LMTH não se responsabiliza por quaisquer danos pessoais, perdas ou qualquer mau-funcionamento de objetos pessoais dos jogadores.

4 - REAGENDAMENTO E/OU CANCELAMENTO.

Se por algum motivo o torneio não puder ser executado como planejado. Devido a problemas técnicos, intervenções não-autorizadas, fraudes, ou outras causas além do controle da organização que possam corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta deste torneio, a LMTH se reserva no direito, a seus critérios, de cancelar, terminar, re-agendar ou suspender o referido torneio.

1.2 - INSCRIÇÕES E SATÉLITES.

1- INSCRIÇÕES ÚNICAS E IDENTIFICAÇÃO.

Apenas uma inscrição será permitida por jogador.

Para etapas em mais de um dia, um jogador inscrito no dia 1A não poderá realizar uma segunda inscrição para o dia 1B. É obrigatória a apresentação da carteirinha da LMTH, bem como de um documento de identidade válido com foto no momento da inscrição. Uma prova de identidade pode ser solicitada por membros da organização em outros momentos durante o evento.

## 2 - VALOR E FORMA DE PAGAMENTO.

O valor de inscrição (*buy-in*) do torneio será divulgado na sede ou no site da LMTH e o pagamento deve ser exclusivamente em espécie (Reais), no dia do torneio.

## 3 - VAGAS DE SATÉLITES.

As vagas ganhas em satélites oficiais *online* ou *live* são pessoais e intransferíveis, isto é, não são passíveis de serem negociadas, transferidas, vendidas ou canceladas.

A exceção a esta regra se dá quando o jogador ganhar mais de uma vaga, ocasião em que poderá negociar, transferir ou vender as vagas excedentes, desde que informe a LMTH a respeito da transação realizada até as 24:00 (vinte e quatro) horas do dia que antecede o torneio.

Ganhadores de satélites *online* poderão ser solicitados a efetuar o *login* em suas contas para comprovação de identidade.

## 4 - INSCRIÇÕES ANTECIPADAS.

As inscrições realizadas antecipadamente, até as 24:00 (vinte e quatro) horas do dia que antecede o torneio, poderão ter direito ao SUPER BÔNUS que importará em acréscimo de 20% (vinte por cento) no *stack* inicial respectivo do torneio.

As inscrições realizadas antecipadamente, no dia do torneio, até o prazo de 30 (trinta) minutos anteriores ao horário previsto para o início do torneio, poderão ter direito ao BÔNUS que importará em acréscimo de 10% (dez por cento) no *stack* inicial respectivo do torneio.

O SUPER BÔNUS e o BÔNUS somente serão válidos para os torneios regulares e especiais, desde que previamente divulgados, organizados única e exclusivamente pela LMTH, não valendo para os torneios realizados em parceria com outras entidades (Confederação, Federação, Associações e outras).

## 5 - INSCRIÇÕES TARDIAS (LATE REGISTRATION) E ALTERNATES.

Após o início do torneio poderão ser reabertas as inscrições durante o período máximo de 04 níveis de *blinds*.

Os jogadores inscritos durante este período ocuparão vagas vazias nas mesas e receberão seus *stacks* iniciais sem qualquer desconto.

Caso não existam lugares vazios, os jogadores serão considerados como "alternates", isto é, deverão aguardar competidores serem eliminados da disputa para ocuparem seus lugares. Jogadores na lista de espera por lugares aguardarão uma vaga, porém não poderão se retirar do torneio até o 8º (oitavo) nível de *blinds*.

A partir do 9º (nono) nível de *blinds*, ficará a critério do jogador *alternate* (e somente para este) que ainda não está participando do torneio, optar por ingressar no torneio ou solicitar a devolução do valor pago pela sua inscrição.

## 6 - CANCELAMENTOS, DESISTÊNCIAS OU TRANSFERÊNCIAS.

Um jogador inscrito não poderá se retirar do torneio (desinscrever-se) ou transferir a sua inscrição para outro jogador após 30 minutos antes do início do mesmo; i.e., as inscrições já feitas tornam-se pessoais, intransferíveis e incanceláveis.

As vagas ganhas em satélites oficiais *online* ou *live* não são passíveis de serem canceladas, sofrerem desistência ou serem transferidas, ressalvada a exceção contida no item 1.2. - 3. acima.

## 7 - RECIBO DE INSCRIÇÃO E LIBERAÇÃO DE IMAGENS.

No momento da inscrição todos os jogadores declaram estarem cientes deste regulamento e aceitarem todas as suas disposições. Além disso, todos os participantes do torneio autorizam incondicionalmente o uso de suas imagens coletadas antes, durante e após o evento, sem nenhum ônus para a organização do torneio.

### 1.3 - PREMIAÇÕES.

#### 1 - NÚMERO DE PREMIADOS.

Serão premiados no mínimo, os 10% melhores classificados no torneio.

#### 2 - REALIZAÇÃO DE ACORDOS.

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

### 3 - TAXA DE ADMINISTRAÇÃO.

Todos os torneios terão uma taxa de administração chamada de "RAKE" podendo variar e deverá ser divulgada através do site. Poderão os torneios, além da porcentagem de administração, ter um valor fixo retirado do pote, desde que previamente divulgado.

### 4 - PREMIAÇÕES EXTRAS.

Caso haja premiação extra oferecida por patrocinadores, parceiros ou pela direção do torneio, a organização se reserva no direito de interpretar se estes são passíveis de entrarem em acordos ou se devem ser considerados pessoais e intransferíveis.

## 1.4 - ESTRUTURA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO.

### 1 - MODALIDADE E BARALHO.

Os torneios de poker serão, na grande maioria, disputados na modalidade "No Limit Texas Hold'em", utilizando o baralho completo sem os coringas (52 cartas).

### 2 - FICHAS UTILIZADAS.

Para a disputa dos torneios serão utilizadas fichas sem qualquer valor monetário.

Estas fichas não poderão ser removidas da área do torneio, sob pena de desqualificação.

Só serão aceitas fichas fornecidas pela organização do torneio.

### 3 - NÍVEIS DE BLINDS.

Os níveis de blinds serão alterados conforme cada etapa. A direção do torneio poderá alterar a estrutura dos *blinds*, no intuito de garantir o bom andamento do torneio.

### 4 - CLASSIFICAÇÃO E ELIMINAÇÕES SIMULTÂNEAS.

Jogadores serão classificados pela ordem de eliminação.

Em torneios com mais de um dia de duração, serão pontuados os jogadores remanescentes no dia Final.

Jogadores 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.

## 5 - MÃO A MÃO - HAND FOR HAND.

Ao se aproximar da faixa de premiação do torneio as mãos poderão ser jogadas mão-a-mão de acordo com o do diretor do torneio. "Hand-for-hand" significa todas as mesas começam as mãos ao mesmo tempo, e só iniciam a próxima quando todas as mesas encerrarem a mão atual. Eliminações simultâneas em mesas diferentes, durante o hand-for-hand serão tratadas como um empate de posições e os jogadores dividirão quaisquer premiações que a posição proporcionar.

## 6 - RANKING - CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO.

O ranking da LMTH privilegia a regularidade e fidelidade dos jogadores, bem como pontua de forma ponderada ao levar em consideração o número de jogadores de cada etapa, seguindo a seguinte fórmula:

Pontuação =  $10 \times \text{RAIZ} (n/k)$ , onde  $n$  = nº de jogadores e  $k$  = colocação do jogador no torneio.

Haverá arredondamento para cima quando as duas casas decimais resultarem 0,50 ou mais. Haverá arredondamento para baixo quando as duas casas decimais resultarem 0,49 ou menos.

Importante:

O jogador que for eliminado durante uma etapa e não informar a organização corre o risco de ser considerado último colocado.

## 2 - REGULAMENTO DO TORNEIO.

### 2.1 - CONCEITOS GERAIS.

#### 1 - DIRETOR DE TORNEIO.

O Diretor de Torneio deverá basear suas decisões primordialmente com base nos regulamentos da LMTH. Em circunstâncias extraordinárias e não expressas nos regulamentos da LMTH o Diretor do Torneio de cada evento, tendo autonomia de arbitragem sob quaisquer pontos, terá sua decisão final seguindo sempre o bom senso e tendo em vista o bom andamento do torneio.

## 2 - LÍNGUA OFICIAL.

Somente será permitida a utilização da língua portuguesa e da língua inglesa enquanto sentado à mesa.

## 3 - EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS.

Não é permitida a utilização de telefones celulares, rádios ou demais equipamentos de comunicação enquanto à mesa. O jogador que utilizar tais equipamentos poderá ter sua mão invalidada. O *dealer* é responsável por orientar o jogador a desligar o aparelho para continuidade da mão. É permitida a utilização de dispositivos que enviem mensagens de texto, única e exclusivamente, quando o jogador não estiver participando da mão em curso. O equipamento deve ser mantido visível, acima da linha da mesa.

## 4 - *SITTING OUT*.

Um jogador inscrito que não esteja presente no início do torneio pagará todos os *blinds* e *antes* cabíveis até sua chegada ("*sitting out*"). Se o jogador chegar e ainda lhe sobrarem fichas, ele/ela pode jogar com estas fichas.

## 2.2 - DISTRIBUIÇÃO DOS JOGADORES E REMANEJAMENTO.

### 1 - DISTRIBUIÇÃO ALEATÓRIA.

Todos os jogadores terão os seus lugares às mesas designados aleatoriamente por sorteio. Acomodações especiais para participantes com necessidades físicas específicas poderão ser tomadas pela organização.

### 2 - DESFAZENDO MESAS.

Jogadores que forem movidos de uma mesa que foi desfeita serão randomicamente direcionados para os novos assentos, e assumem os direitos e responsabilidades das novas posições, incluindo o *Big Blind*. O único lugar que um jogador reposicionado não receberá cartas será entre o *Small Blind* e o *Button*.

### 3 - BALANCEAMENTO DE MESAS.

Os jogadores serão trocados de mesa de acordo com o método utilizado pelo organizador do torneio sendo um deles o sorteio através do software. Para este método o sorteio randômico é o critério. Outro método a ser utilizado é o sistema de cartões onde o *Big Blind* da mesa original é movido para a pior posição na nova mesa. A pior posição não poderá ser *Small Blind*. Outro critério poderá ser adotado pela organização para o balanceamento das mesas. O jogo será paralisado em mesas que estejam com três ou mais jogadores a menos que as outras.

#### 4 - MESA FINAL.

O *hand-for-hand* para a formação da mesa final será iniciado com 10 participantes.

Quando restarem nove jogadores, uma das mesas será desfeita seguindo o mesmo processo utilizado no resto do torneio. Assim que restarem os nove finalistas terá formada a mesa final oficial do evento. Haverá um re-sorteio de posições (*redraw*) e o botão da mesa final será iniciado no assento 01 - *Button*.

#### 2.3 - POTES E SHOWDOWN.

##### 1 - DECLARAÇÕES VERBAIS.

As cartas "falam". Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão feito por um jogador não são finais até verificação pelo *dealer* ou demais jogadores. O jogador que intencionalmente declarar um jogo diferente do seu jogo real poderá sofrer penalização.

##### 2 - CARTAS ABERTAS EM *ALL IN*.

As cartas dos jogadores deverão ser viradas para cima (abertas) caso algum dos jogadores esteja em *all in* e todas as ações da mão estejam completas.

##### 3 - INVALIDANDO MÃOS GANHADORAS.

*Dealers* não poderão invalidar uma mão que foi mostrada no *showdown* e era obviamente ganhadora. Jogadores são incentivados a assistir na leitura das cartas caso percebam que um erro está para ser cometido.

##### 4 - *SHOWDOWN*.

Ao final das rodadas de apostas o jogador que fez a última ação de aposta deve mostrar suas cartas. Em caso da ausência de apostas (i.e., todos pedem 'mesa') o jogador mais à esquerda do *dealer* deverá mostrar as suas cartas. Jogadores seguintes deverão mostrar suas cartas seguindo o sentido horário na mesa. Para concorrer ao pote todos os jogadores deverão obrigatoriamente mostrar todas as suas cartas. No *showdown* qualquer jogador da mesa pode solicitar a ver uma mão de qualquer jogador que tenha pagado todas as apostas na última rodada. Se o jogador que teve a última ação agressiva (i.e., apostou ou aumentou) na última rodada de apostas se recusar a mostrar a mão, poderá receber uma penalidade.

## 5 - FICHAS INDIVISÍVEIS.

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

## 6 - POTES SECUNDÁRIOS - *SIDE POTS*.

Potes secundários serão divididos separadamente sobre a mesa.

## 7 - UTILIZANDO AS CARTAS COMUNITÁRIAS.

Um jogador deverá exibir as duas cartas no *showdown*, mesmo que esteja utilizando as cinco cartas comunitárias em seu jogo.

## 8 - DÚVIDAS/DISPUTAS SOBRE MÃOS ANTERIORES.

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

## 2.4 - PROCEDIMENTOS GERAIS.

### 1 - *CHIP RACE*.

Quando fichas de baixo valor forem retiradas de jogo (*colour-up*) as fichas que sobraram poderão ser divididas no processo de *chip-race*, onde uma carta por ficha restante deverá ser dada aberta seqüencialmente, para cada jogador, a partir do assento 01. A maior carta receberá a nova ficha, com o máximo de uma ficha por jogador. Um jogador não poderá ser eliminado do torneio devido a perder fichas no *chip-race*. Este receberá uma ficha de menor valor disponível. O *chip race* pode ser inutilizado caso o diretor do torneio considere melhor para o andamento do torneio, fica valendo arredondamento para mais ou menos. Exemplo 125 = 100; 150 = 200 175 = 200.

### 2 - TROCAS DE BARALHOS.

As trocas de baralhos ocorrerão a critério da organização do torneio. Jogadores não poderão solicitar uma troca de baralhos, a não ser que haja carta(s) danificada(s) no baralho em uso.

### 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*.

#### 4 - FICHAS SOBRE AS MESAS.

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

#### 5 - TRANSPORTE DE FICHAS.

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

#### 6 - CARTAS VISÍVEIS.

O jogador 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 jogador não poderá cobrir completamente as cartas com as mãos de forma que estas não estejam visíveis a todos os participantes.

#### 7 - CARTAS PROTEGIDAS.

Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas colocando um objeto (ficha, *card cap*, *card protector*) sobre elas e mantendo-as próxima de suas fichas ao alcance de suas mãos. Um protetor de cartas não pode obstruir a visão das cartas do jogador ou de sua pilha de fichas. Se o dealer acidentalmente retirar cartas não protegidas de jogo, o jogador não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. Se o jogador aumentou a aposta (*raise*) e esta ainda não foi chamada o aumento será retornado ao jogador. Em casos extremos, a direção do torneio poderá julgar mãos recolhidas acidentalmente como válidas.

#### 8 - SOLICITAÇÃO DE TEMPO.

Uma vez que um jogador 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 um minuto para se pronunciar. Serão contados os dez segundos finais em voz alta pelo *dealer* após o minuto inicial. Se o jogador não tiver agido até o final da contagem, a mão será declarada morta.

#### 9 - *RABBIT HUNTING*.

Não é permitido o "*Rabbit Hunting*", ou seja, expor cartas que viriam (*flop, turn* ou *river*) caso a jogada não estivesse encerrada.

## 2.5 - JOGADOR PRESENTE.

### 1 - PARA JOGAR A MÃO.

Um jogador deve estar em seu lugar no momento que todos os jogadores receberam suas duas cartas iniciais ou sua mão estará declarada morta automaticamente.

### 2 - PARA SOLICITAR TEMPO.

Os jogadores devem estar nos seus lugares para solicitar tempo.

### 3 - MANTENDO A MÃO VÁLIDA.

Os jogadores devem estar nos seus lugares para manter uma mão válida. Após deixar o seu lugar sua mão será declarada morta.

### 4 - JOGADOR AUSENTE EM ALL IN.

Se um jogador que não está presente na mesa (*sitting out*) estiver *all in* nos *blinds* ou *antes* será aplicado o *fold* (e conseqüente eliminação) automático.

## 2.6 - BOTÃO E BLINDS.

### 1- DEAD BUTTON E ONE BIG BLIND.

O torneio utilizará o *Dead Button*. Quando o jogador que seria o botão é eliminado, o botão será colocado no lugar vazio para que todos os jogadores paguem o *Big* e o *Small Blind*. Da mesma forma, pode haver apenas um *Blind* em uma mão caso o jogador que seria o *Small Blind* seja eliminado, havendo apenas o *Big Blind*.

### 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 jogador pague duas vezes o *Big Blind*.

### 3 - EVITAR OS BLINDS.

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

## 2.7 - APOSTAS E AUMENTOS.

### 1 - AÇÃO FORA DA VEZ.

Declarações verbais na sua própria vez de falar são permanentes. Fora da sua vez poderá ser e será permanente se a ação até chegar a sua vez não for modificada. Um *check*, *call* ou *fold* não é considerado mudança de ação por outro jogador e, portanto, a declaração permanece válida. Um *all in* declarado fora da hora, também segue esse mesmo procedimento.

### 2 - AUMENTOS DE APOSTA.

Em jogos *no limit* e *pot limit* 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 jogador é responsável por deixar suas intenções claras.

### 3 - AUMENTOS INCOMPLETOS/IRREGULARES.

Se um jogador 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 jogador que já tenha agido na rodada.

### 4 - APOSTAS COM FICHA DE VALOR GRANDE.

Jogar uma única ficha de grande valor será considerado um pagamento (*call*) se o jogador não anunciar que é um aumento antes de a ficha tocar a mesa. Se o jogador 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 - UTILIZAÇÃO DE MÚLTIPLAS 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 deixará um valor inferior ao do *call* (e.g., em uma

aposta de 600 um jogador joga duas fichas de 500 sem anunciar um aumento).

#### 6 - ALL IN.

Um jogador que apostar todas as suas fichas deve declarar verbalmente "All-in" ou termo semelhante que indique sua intenção de apostar todas as suas fichas, e ainda colocar uma quantidade óbvia ou todas as suas fichas à frente. Uma aposta ALL IN compromete a totalidade das fichas de um jogador, incluindo fichas que estejam escondidas atrás ou sob o seu stack.

#### 7 - TAMANHO DO POTE.

Os *dealers* não podem contar os potes.

#### 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*.

### 2.8 - COMPORTAMENTO E PENALIDADES.

#### 1 - NÃO DIVULGAÇÃO.

Os jogadores são obrigados a proteger outros jogadores durante o torneio em todos os momentos. Sendo assim, jogadores, 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 jogador não poderá mostrar sua mão a nenhum outro jogador ou espectador participante 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.

#### 2 - EXPOSIÇÃO DE CARTAS.

Um jogador que expuser suas cartas enquanto a ação na mão não estiver terminada poderá receber uma penalidade, mas não terá

sua mão morta ou invalidada. A penalidade iniciará ao final da mão.

### 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 antidesportivos. A direção irá priorizar a integridade competitiva do torneio e, para tanto, penalizar qualquer jogador(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 incluirão - porém não estão limitadas a - *collusion* (jogar em parceria ou time), roubo de fichas, transferência de fichas entre jogadores, 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 jogadores em compartilhar informações ou jogarem em conjunto para obter vantagem no torneio. *Collusion* inclui - mas não está limitado a - *chip dumping* (passar fichas), *soft play*, compartilhar informações sobre suas cartas com outro jogador, enviar ou receber sinais de/para outro jogador, utilização de meios de comunicação ou a internet para troca de informação para facilitação do *collusion*.

### 4 - CONDUTA COMPORTAMENTAL.

Com o intuito de manter um ambiente confortável a todos os participantes, as seguintes condutas serão consideradas impróprias e anti-desportivas durante o torneio e serão penalizadas 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 jogador da mesa ou observador, enquanto a mão está em curso.
- g. Revelando cartas que estão no monte (*muck*) enquanto uma mão está sendo jogada.
- h. Realizando declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro jogador.

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

## 5 - PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO.

As penalidades disponíveis para aplicação pela direção do torneio incluem advertências verbais e mãos fora da mesa. Exceto no caso da punição de uma única mão fora da mesa, o procedimento será: o jogador punido irá perder uma mão, vezes o número de jogadores 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 jogador que contestar a decisão poderá ser desclassificado. Durante todo o período o jogador punido deverá permanecer fora da área delimitada para o torneio. A repetição de uma infração elevará automaticamente o nível da punição aplicada.

### 2.9 - ERROS DE CARTEADO.

#### 1 - MISDEAL - REINÍCIO DE UMA MÃO.

Uma mão será reiniciada - baralho re-embaralhado - quando:

- a. A exposição da primeira ou segunda carta da distribuição inicial já constitui um *misdeal*. Jogadores podem ter duas cartas consecutivas dadas quando no botão.
- b. O botão estava no lugar incorreto no início da mão.
- c. Um jogador que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.
- d. Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las.
- e. Um jogador receber uma carta com um baralho de padrão diferente daquele em jogo.

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

## 2 - CARTAS FALTANTES.

Uma ou mais cartas faltantes no baralho não invalidam o resultado de uma mão. Após a mão o baralho deve ser trocado por um baralho completo.

## 3 - FLOPS COM QUATRO CARTAS.

Caso sejam viradas quatro cartas (em vez de três) no flop, tenham estas sido expostas ou não, o dealer deverá misturá-las viradas para baixo (fechadas) na mesa. Um membro da supervisão deverá escolher aleatoriamente três das quatro cartas para serem o flop válido e selecionar a quarta carta que será a próxima "queima".

## 3. DISPOSIÇÕES FINAIS.

1 - A organização irá considerar sempre o melhor interesse para o torneio e para a lisura como prioridade na tomada de decisões. Situações não usuais podem ditar decisões para o melhor interesse do torneio que contrariem regras técnicas. A decisão da organização será considerada final durante o torneio.

2 - Todo jogador participante deverá estar previamente consciente deste regulamento e atesta sua aceitação incondicional a tudo que foi descrito neste regulamento no momento de sua inscrição.

3 - Todos os participantes do torneio autorizam incondicionalmente o uso de suas imagens coletadas antes, durante e após o evento, sem nenhum ônus para a organização do torneio.

4 - A organização não é responsável por quaisquer danos pessoais, perdas ou qualquer mau-funcionamento de objetos pessoais dos participantes.

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

6 - Em caso de suspensão do torneio, a organização se pronunciará em até 48 horas após o mesmo sobre premiação e/ou devolução de inscrições. Se mais de 50% dos jogadores iniciantes tiverem sido eliminados, não poderá haver devolução de entradas e os jogadores restantes deverão ser premiados.

7 - Quaisquer questões não cobertas nesse regulamento deverão ser levadas a um membro da organização presente no local e sua decisão será considerada a regra vigente para este torneio.

O presente regulamento foi aprovado pela Assembléia Geral realizada no dia 01 de Junho de 2010.