



# MANUAL DO ALUNO

VERSÃO: 2021

 **dealerpro**  
[OH2]

## ATENÇÃO

A POLÍTICA DE TRABALHO DE ALGUNS CLUBES DE POKER PODE DITAR QUE MAIS DE UM PROCEDIMENTO DIFERENTE DO QUE SERÁ EXPLICADO NESTE MANUAL SEJA SEGUIDO. SEMPRE CONSULTE A GERÊNCIA SOBRE OS PROCEDIMENTOS E ROTINAS DE TRABALHO LOCAIS.

COPYRIGHT © 2021

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS PELA DEALER PRO





# SUMÁRIO

## INTRODUÇÃO

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Boas Vindas                               | 04 |
| Apresentação do Dealer Pro – Módulo Poker | 05 |
| História do Poker                         | 07 |

## CONDUTAS E RESPONSABILIDADES DO DEALER

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Controlando o Jogo              | 10 |
| Regras Básicas                  | 11 |
| Dando Ritmo ao Jogo             | 11 |
| Anunciando as Jogadas           | 12 |
| Atenção e Ações Durante as Mãos | 13 |

## HABILIDADES MECÂNICAS

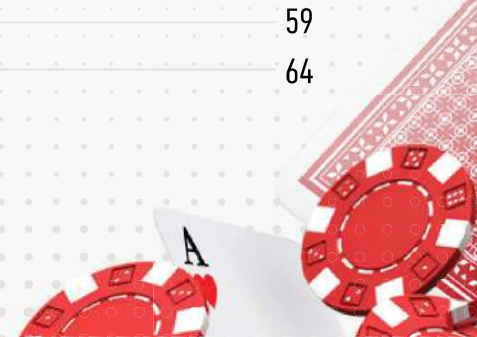
|                           |    |
|---------------------------|----|
| Layout Da Mesa            | 14 |
| Trabalhando com o baralho | 15 |
| Trabalhando com fichas    | 23 |
| Rake                      | 27 |
| Condutas Gerais           | 30 |

## REGRAS DO POKER

|                          |    |
|--------------------------|----|
| O Texas Hold'em          | 34 |
| Omaha                    | 38 |
| Estrutura de Apostas     | 39 |
| Torneios e Cash Games    | 40 |
| Apostas e Aumentos       | 42 |
| Irregularidades no Board | 43 |

## GLOSSÁRIO

|                           |    |
|---------------------------|----|
| REGULAMENTO DA ADTP       | 48 |
| ANEXO I - IRREGULARIDADES | 57 |
| ANEXO II - EXEMPLOS       | 59 |
| PROCEDIMENTOS             | 64 |



# BOAS VINDAS

PARABÉNS! VOCÊ ACABA DE DAR O PRIMEIRO PASSO RUMO A  
UMA NOVA PROFISSÃO AO SE MATRICULAR NA PRIMEIRA ESCOLA DE DEALERS DO BRASIL.

Por muito tempo em nosso país a palavra jogo foi associada a vícios, desvios comportamentais e grandes perdas de dinheiro. No entanto, a indústria do jogo, apenas nos EUA, movimenta cerca de 90 bilhões de dólares anualmente, gera mais de 354 mil empregos diretos e indiretos, contribuindo assim para o desenvolvimento da economia dos países onde os cassinos são legais.

Contudo, devemos separar muito bem os chamados "jogos de azar" pela legislação brasileira, do poker.

Ainda cercado de preconceitos o poker vem sendo enxergado de maneira diferente pelos diversos níveis da sociedade do Brasil. Considerado há muito tempo como competição esportiva, jogo da mente, e disputa de habilidade em inúmeros países pelo mundo, o poker vem atraindo cada vez mais adeptos no país com a realização dos grandes torneios como o Brazilian Series of Poker.

Com diversos laudos e estudos provando que o poker depende muito mais da habilidade dos participantes do que do fator sorte, ou acaso,

pouco a pouco, esta modalidade cresce em popularidade em todos os cantos do Brasil e, com isso, surge um novo mercado, ainda carente de profissionais bem preparados.

Quando um jogador, seja ele recreativo ou um profissional do poker, pensa em uma sessão do jogo, poucos se lembram dos profissionais que trabalham para a disputa acontecer. Pois bem, aqui estes trabalhadores são os personagens principais: estamos falando do Dealer, Crupiê (do francês croupier), Carteador – todos estes nomes designam a mesma profissão – este é o responsável por conduzir, instruir e manter a integridade de qualquer que seja o jogo abordado.

A Dealer Pro trouxe para o Brasil um modelo sólido de profissionalização desta mão de obra, seja seu objetivo trabalhar em cruzeiros, cassinos no exterior ou até mesmo em algum clube de poker, este conhecimento pode ser adquirido conosco, seguindo sempre os melhores preceitos observados nos cursos profissionais mais famosos no mundo.



# MÓDULO POKER

## OBJETIVO

Este programa cobre todas as técnicas necessárias para formar um carteador de forma profissional, incluindo todas as terminologias do meio, manuseio com cartas (wash, shuffling, boxing, pitch), posicionamento profissional, regulamentos e jogadas duvidosas, habilidades com fichas e também abrangendo assuntos como segurança no jogo e posturas adequadas no ambiente de trabalho.

## CONHECIMENTO BÁSICO DO DEALER

Com o objetivo de ordenar e manter uma atitude positiva e aparência profissional um dealer de poker deverá saber tudo sobre e não se limitando somente a:

- 
- 1 Como trabalhar com baralho
  - 2 Corte e contagem de fichas
  - 3 Procedimentos do Dealer
  - 4 Ranking de Cartas
  - 5 Regras de apostas
    - a. Stakes da mesa (All-ins/ Side pots)
    - b. Apostas e aumentos
    - c. Estruturas de apostas
    - d. Regras do Raise
    - e. Antes e Blinds
  - 6 Rakes, Inscrições e Outras taxas do jogo
  - 7 Variedades do poker
    - a. Texas Hold 'em
    - b. Omaha
    - c. High Low
    - d. Capado
  - 8 Terminologias
  - 9 Padrões Éticos

## MISSÃO & VISÃO

**Missão:** Em um mercado que cresce diariamente e se torna altamente lucrativo a Dealer Pro dissemina uma cultura e padrões internacionais na condução dos jogos equalizando e aprimorando as melhores técnicas profissionais, difundindo-as no Brasil.

**Visão:** Oferecer uma estrutura sólida focado no desenvolvimento e na habilidade profissional em jogos buscando a excelência.

## **/// INTRODUÇÃO**

### **APROVAÇÃO**

O curso básico tem como foco o jogo de poker nas modalidades Texas Holdem e Omaha, e consiste em 12 aulas práticas e teóricas totalizando 58 horas/aula. Todos os alunos que cumprirem 70% ou mais da carga horária são elegíveis para o recebimento de diploma, com tudo devem ser aprovados em exame prático e teórico.

Os exames são aplicados para medir a absorção de conhecimento e habilidade desenvolvida no curso. As provas são graduadas de zero a dez e a aprovação do aluno será dada caso este atinja a nota mínima de 7 (sete) em cada prova.

No final do curso, se aprovado será, emitido um certificado de conclusão.

Todos os alunos aprovados receberão um certificado de conclusão, e terão seu nome disponível em nossa listagem de dealers, a qual será periodicamente oferecida a clubes de poker que procuram mão de obra especializada para contratação.

Nosso curso é atualmente a única fonte formadora de profissionais reconhecida pela CBTH, através de seu órgão responsável pelas regras do poker no país, a ADTP (Associação de Diretores de Torneios de Poker).

### **REPROVAÇÃO**

Caso o aluno não atinja a nota mínima exigida não será expedido o certificado de conclusão. O estudante pode recorrer três vezes à prova de recuperação onde deverá pagar R\$ 50.00 (por prova) caso o aluno.

### **REFRESH**

Para os profissionais que atuam ou já atuaram no mercado, possuem todos os conhecimentos requeridos e querem obter a certificação Dealer Pro, existe a possibilidade de escolher a modalidade Refresh, onde o aluno tem uma aula somente focada em dúvidas e situações polêmicas nos jogos com carga horária de 16 horas. Após esta etapa o aluno será submetido ao exame prático e teórico, cabendo a ele garantir nota mínima de sete para obtenção da certificação e diploma.

Valor: R\$ 600,00

### **RECLAMAÇÕES E SUGESTÕES**

Todos os alunos são encorajados a fazer qualquer tipo de reclamação ou sugestão que visam aprimorar nosso curso, estas devem ser feitas através do email [melhorias@dealerpro.com.br](mailto:melhorias@dealerpro.com.br), não se faz necessário identificar o reclamante, estas informações serão mantidas em sigilo sem divulgação do autor.



**/// INTRODUÇÃO**

# A HISTÓRIA DO POKER

Durante mais de 1000 anos, o jogo de Poker desenvolveu-se através de um amplo espectro de civilizações. Alguns atribuem a origem do jogo à Dinastia Sung China, do século X, enquanto outros apontam o seu começo com o jogo Persa chamado “As Nas”, do século XVI. Ao longo de sua história, o jogo recebeu novas variações, embora os conceitos básicos da estratégia psicológica e o ranking de cartas sempre estiveram presentes ao longo do curso da sua evolução.

A versão do jogo mais parecida com a versão contemporânea é Poque, que data do século XVII, na França. O jogo atravessou o Atlântico com um grupo de colonizadores Franceses que eventualmente fundaram a cidade de New Orleans. ►

A partir daí, se difundiu ao longo da rota do Rio Mississippi durante o século XIX e floresceu nos Estados Unidos durante o século XIX, quando o país começou sua expansão até o Oeste. Por este motivo, a história do Poker é normalmente associada com o “Wild West” Americano.

Desde então, existem cinco versões predominantes do jogo: Stud de 5 Cartas e Stud de 7 Cartas, Texas Hold'em, Omaha e Omaha Hi-Low.

O Texas Hold'em começou a ganhar popularidade durante os anos setenta, quando apareceu como o jogo principal da Série Mundial de Poker. Hoje em dia, esse jogo é, sem dúvida, o mais popular das modalidades do Poker e é jogado com frequência nas maiores salas de Poker, além dos cassinos de todo o mundo.

## **/// INTRODUÇÃO**

### **CONDUTA DO ALUNO**

Parte significativa do aprimoramento e desenvolvimento de suas habilidades deriva de sua dedicação e objetivos pessoais. Também o desenvolvimento profissional é diretamente relacionado com a conduta interpessoal, onde cabe ao aluno aprimorar a forma de relacionamento, lidando com frustrações e resolvendo dúvidas e problemas diários.

A escola altamente transparente e seguindo padrões de ética internacionais exige todo tempo postura profissional de seus estudantes e a desatenção a regras descritas abaixo são consideradas inadequadas e podem causar suspensão temporária ou definitiva do aluno.

1. Preconceitos relacionados: (raça, cor, sexo, religião, etc.) ;
2. Subtração de qualquer material da escola
3. Uso ou venda de drogas ilícitas ;
4. Posse de armas ;
5. Qualquer tipo de desonestidade ;
6. Qualquer forma de aposta que caracterizam jogo de azar.

### **TRAJE SUGERIDO**

A escola não impõe trajes que devem ser usados pelos alunos porém os ambientes profissionais exigem padrões tradicionais, onde todos os dealers devem usar no seu ambiente de trabalho:

- Sapatos engraxados sempre na cor preta, meia e calça social preta, usualmente camisa manga longa preta ou branca também são exigidas.
- Lembrem que o jogo é que deve ser o centro das atenções então para o público feminino principalmente evite jóias, bijuterias e acessórios.
- Factualmente a mão dos dealers é a parte do corpo mais observado, por este motivo deixe-a sempre limpa e com unhas aparadas. Cabelos longos devem permanecer presos, cabelos curtos devem sempre estar aparados juntamente com barba e bigode.
- Como o dealer trabalha sempre próximo aos clientes, faz-se necessário tomar cuidado com excessos de perfume e, ao mesmo tempo, certificar-se de que o hálito e quaisquer outros odores corporais estejam sob controle.

\*Atenção: Os trajes podem variar conforme regulamento local.



## **/// CONDUITAS E RESPONSABILIDADES DO DEALER**

### **MUITOS ALUNOS DE UM CURSO DE DEALER PODEM PENSAR:**

**“EU SEI JOGAR POKER... AGORA BASTA APRENDER A  
EMBARALHAR E DISTRIBUIR AS CARTAS E SEREI UM DEALER.”**

No entanto, existem muito mais coisas que devem ser levadas em consideração para controlar um jogo de poker corretamente. A seguir, apresentamos uma sequência geral de como uma mão deve ser conduzida. Muitos dos termos e habilidades específicas estão mais elaboradas adiante neste manual, mas é importante conhecer o cronograma de uma mão.

1. Realizar o wash e pedir que os jogadores coloquem os blinds e ante: “por favor senhores, blinds”.
2. Procedimento de embaralhamento: EEBE.
3. Posicionar o cut card e soltar o deck.
4. Recolha os antes, caso necessário, e realize trocas de fichas.
5. Realize o corte do baralho – com uma única mão.
6. Coloque o baralho na mão e posicione-se para a distribuição.
7. Distribua as cartas aos jogadores. Assim que a última carta for distribuída, sua atenção deve se voltar para o primeiro jogador a agir e você deve estar na posição de descanso\*.
8. Inicie a ação com a sua mão aberta e anuncie todas as apostas e aumentos.
9. Certifique-se de que os blinds agiram de acordo.
10. Caso um jogador desista da mão, deslize as cartas descartadas imediatamente para o muck. As cartas devem sempre ser deslizadas, nunca

levantadas, para diminuir o risco de expor uma carta. As cartas devem ser dispostas aleatoriamente no muck – nunca colocadas no topo. Além disso, não se deve arrumar ou alinhar as cartas do muck.

11. Quando uma rodada de apostas se completar recolha as fichas com ambas as mãos.

12. Ao virar cartas comunitárias os seguintes passos devem ser tomados:

- a. Bater levemente sobre a mesa como indicativo de que cartas serão colocadas no jogo.
- b. A carta de cima do deck deve ser queimada.
- c. Anunciar o número de jogadores na mão.

13. Depois de dada a última carta comunitária e iniciada a ação, retire o cut card de baixo do deck e abra o restante do baralho em um leve leque sem misturar as cartas com o muck ou com as queimas. Realize a contagem do deck remanescente pelo menos uma vez por sessão.

-----  
\*Posição de descanso significa estar com a coluna reta e os braços apoiados sobre a mesa ao lado do rack. Deixe a mão com o baralho apoiada sobre a mesa para diminuir o esforço e sempre manter o deck paralelo à mesa.

# CONTROLANDO O JOGO

*SIMILAR A UM JUIZ DE FUTEBOL, O DEALER DEVE MANTER O CONTROLE DURANTE TODO O JOGO. PELA POSTURA CORRETA E DEMONSTRAÇÃO DE HABILIDADE É FÁCIL GANHAR O RESPEITO DOS JOGADORES E, POR CONSEQUÊNCIA, MANTER O CONTROLE DO JOGO.*

## **CADA DEALER PROFISSIONAL DEVE:**

- Informar aos jogadores de forma polida e cortês sobre o andamento do jogo;
- Controlar todas as fases da partida. Muitos jogadores gostam de 'ajudar' o dealer empurrando as fichas do pot, recolhendo cartas descartadas ou fazendo trocas de fichas para apostas de outros participantes. Apesar da boa intenção, não é permitido ao jogador estas ações.
- Executar todas as fases do processo da partida com exatidão e precisão.
- Manejar as cartas do jogo – jogadores não devem tocar outras cartas que não sejam as suas.
- Manejar e proteger o pot – jogadores não devem tocar fichas que não sejam as de seu próprio stack. ►

- Seguir as regras da casa à risca. Se um jogador não concordar com alguma definição, você deve chamar um supervisor para resolver problemas. Nunca seja arrogante ou diga aos jogadores que você decide o andamento do jogo.
- Certificar que o jogo esteja confortável, que a estrutura seja mantida consistente e que as regras são seguidas.

Sempre discuta situações fora do normal com seu supervisor antes de tomar atitudes drásticas e, sob hipótese alguma, nunca se deve destratar ou discutir com o jogador.

## **/// CONDUITAS E RESPONSABILIDADES DO DEALER**

# **REGRAS BÁSICAS**

*UMA BOA FORMA DE CONTROLAR A MESA ANTES MESMO DE O JOGO COMEÇAR É ANUNCIAR RAPIDAMENTE AOS JOGADORES AS REGRAS BÁSICAS DA PARTIDA.*

Os jogadores estão prontos para jogar e também não querem grandes palestras sobre as regras, mas é importante repassar os seguintes pontos antes de iniciar:

- Anuncie as ações e apostas verbalmente.
- Não são permitidos string bets.
- Não é permitido espalhar as fichas ou jogá-las sobre o pot. Apostas devem ser colocadas à frente.
- Mantenha suas cartas sobre a mesa durante todo o tempo.
- Após, pergunte se alguém tem alguma dúvida e, por fim, inicie o jogo.

# **DANDO RITMO AO JOGO**

*NÃO EXISTEM REGRAS QUANTO AO RITMO OU ANDAMENTO DE UM JOGO DE POKER. CADA PARTIDA É DIFERENTE. ALGUNS JOGOS SÃO RÁPIDOS E AGRESSIVOS E OUTROS SÃO LENTOS E DIRETOS. É INTERESSANTE PROCURAR IDENTIFICAR O TIPO DE JOGADOR E SE AJUSTAR.*

APÓS AS PRIMEIRAS MÃOS, O JOGO IRÁ ADQUIRIR UMA VELOCIDADE PRÓPRIA. PARA MANTÊ-LA DE FORMA CONFORTÁVEL, SIGA OS PASSOS ABAIXO:

- Embaralhe da mesma forma em todas as mãos. Quando você embaralha de forma consistente e eficiente você dita o passo do jogo.
- Pratique o embaralhar o bastante para que esta ação torne-se automática. Quando você não precisar mais se concentrar no movimento o tempo do embaralhamento diminui sensivelmente.
- Exatidão e precisão são muito mais importantes do que rapidez.
- Concentre-se para evitar erros primários. Dar as cartas requer atenção e um dealer desatento acaba com o bom andamento do jogo.
- Anuncie as ações: deixe os jogadores saberem o que está acontecendo a cada momento da mão.

# ANUNCIANDO AS JOGADAS

*SEMPRE ANUNCIE VERBALMENTE AS APOSTAS E AUMENTOS, MESMO QUANDO UM JOGADOR O FAZ. NÃO É NECESSÁRIO ANUNCIAR TODOS OS CALLS OU FOLDS, NO ENTANTO, É IMPORTANTE VERBALIZAR A AÇÃO COM FREQUÊNCIA.*

Quando a ação passar a um novo jogador, anuncie rapidamente "sua vez" ou "\$100 para pagar".

Sempre repita um anúncio quando um jogador demorar mais do que o normal para agir. Muitas vezes o jogador pode não ter se dado conta de que chegou a sua vez.

Para informar um participante que é a vez dele muitas vezes um leve aceno com a cabeça ou esticar a mão na direção do jogador, com a mão sobre a mesa, é o suficiente. Aponte o jogador com os olhos e não com os dedos.

Se um jogador anuncia uma aposta maior que a quantidade colocada em fichas você precisa anunciar o tamanho da aposta efetiva para todos os jogadores. Um anúncio verbal obriga o jogador com a ação, na maioria das situações. Se o apostador empurra menos fichas que o anunciado, então ele precisará adicionar a quantidade correta de fichas para a sua aposta.







## **/// CONDUTAS E RESPONSABILIDADES DO DEALER**

# **ATENÇÃO E AÇÕES DURANTE AS MÃOS**

*O DEALER DEVE SEMPRE SE MANTER ATENTO AO QUE ESTÁ ACONTECENDO DURANTE UMA MÃO.*

A perda da concentração pode ser crítica e levar o profissional a cometer erros que comprometem o resultado de uma partida, o que irá afetar diretamente os clientes. Portanto, é necessário evitar conversar com os clientes e distrair-se com o que acontece ao redor da mesa.

No entanto, deve-se ter em vista que o profissionalismo compreende a impessoalidade andando lado a lado com a cordialidade e educação.

Seguindo estes preceitos, o dealer irá desenvolver, entre outras, a habilidade de utilizar sua visão periférica para cuidar da mesa. Por exemplo, enquanto um jogador levanta-se para ir ao toalete, seu stack de fichas deve permanecer sem ser tocado por outro jogador e é responsabilidade do dealer certificar a integridade das fichas daquele participante. Durante as mãos sempre anuncie o número de jogadores ativos após cada rodada de apostas e antes de abrir a próxima carta comunitária. Simplesmente dizer "jogo para três" ou "dois jogadores" é o suficiente. Quando existem apenas dois jogadores pode-se utilizar a expressão "heads-up".

Para puxar fichas apostadas para o pot, sempre utilize a mão mais próxima do jogador que apostou. Evite qualquer movimento que venha a esconder ou dificultar que os jogadores possam ver o baralho na sua mão.

Uma aposta que contenha mais do que seis fichas deve sempre ser contada, mesmo que o jogador apostador o tenha feito. O valor total deve ser anunciado em voz alta.

## /// HABILIDADES MECÂNICAS

# LAYOUT DA MESA



Os dealers devem seguir o layout da figura acima.

O pot, muck e queimas devem ser dispostos de acordo e tratados como nas instruções deste manual. Em algumas mesas de poker existe uma marcação chamada betting line. Esta linha indica o limite a partir do qual todas as fichas que são colocadas são consideradas apostadas; nas mesas que não possuem esta marcação a carta do jogador é que irá estipular a betting line, assim todas as fichas colocadas a frente das cartas serão consideradas em jogo.

Mesmo sabendo disso, muitos jogadores se distraem e realizam contagem de pilhas de fichas fora da área apropriada. O dealer pode e deve instruir um jogador se ele perceber que um erro está para ser cometido, especialmente se o jogador lhe parecer iniciante.

# TRABALHANDO COM O BARALHO

*O BARALHO É, TALVEZ, A PARTE MAIS IMPORTANTE DO JOGO DE POKER. A INTEGRIDADE DO BARALHO MANTÉM A IDONEIDADE DA DISPUTA E É O DEALER QUE DEVE SER O RESPONSÁVEL POR ASSEGURAR A CORRETA ADMINISTRAÇÃO DAS CARTAS.*

O jogo de Poker, nas modalidades Texas Hold'em ou Omaha, utiliza um baralho completo (52 cartas) sem os coringas, sendo os 4 naipes: Paus, Ouros, Copas e Espadas (Clubs, Diamonds, Hearts e Spades)

## **A - INTRODUÇÃO DE UM BARALHO**

Ao introduzir um novo deck no jogo, é importante avisar a todos os participantes da mesa que um novo baralho será utilizado. Baralhos naipados devem sempre estar arrumados do 2 ao A's, preferencialmente, com o naipe de espadas por cima. ►

Novos decks de cartas devem sempre ser abertos em "leque" na mesa com as cartas viradas para cima (face up). Para abrir o baralho, segure-o com o polegar e o dedo médio nas laterais maiores e utilize o dedo indicador para aplicar uma leve pressão sobre o topo do deck. Com o polegar praticamente paralelo à mesa, inicie um semicírculo, iniciando ao lado esquerdo do rack, variando a pressão em cima do baralho, deixando as cartas deslizarem e serem expostas na mesa.

### **SEQUÊNCIA DE INTRODUÇÃO DE UM NOVO BARALHO**





## /// HABILIDADES MECÂNICAS

Em seguida, verifique a integridade do baralho, conferindo se as 13 cartas de cada naipe estão presentes. Verifique-as por grupos da seguinte maneira:

**2 - 3 - 4      5 - 6 - 7**  
**8 - 9 - 10      J - Q - K - A**

Após verificado, recolha-o da esquerda para a direita, e repita o procedimento com o baralho virado para baixo (face down).

Procure por marcas e descolorações que podem comprometer a segurança do jogo. Recolha o baralho, gire-o em 180 graus, paralelamente à mesa, e abra as cartas novamente em leque face down. Assim você poderá inspecionar o outro lado das cartas por marcas e diferenças de cor. Após conferido, recolha o baralho e realize o wash, espalhando bem as cartas e misturando-as sobre a mesa.

### SEQUÊNCIA DE EMBARALHAMENTO DAS CARTAS “WASH”



É de extrema importância que os dealers chequem se o baralho está completo e com as cartas em bom estado, faz parte de suas obrigações fazer uma análise meticulosa procurando qualquer avaria ou imperfeição nas cartas.

Qualquer avaria, quebra ou outro motivo que faça uma carta diferente das outras é motivo para descartar o deck inteiro. Um supervisor deve ser chamado à mesa imediatamente. Decks usados de cartas deverão ser

espalhados fechados (face down) e então misturados (wash) antes de iniciar o embaralhamento. Todas as cartas devem ser viradas de frente para os jogadores enquanto estiverem sendo arrumadas em um monte (squared).

Decks usados de cartas deverão ser espalhados fechados (face down) e então misturados (wash) antes de iniciar o embaralhamento. Todas as cartas devem ser viradas de frente para os jogadores enquanto estiverem sendo arrumadas em um monte (squared).

### CARTAS SENDO ARRUMADAS “SQUARED”





## /// HABILIDADES MECÂNICAS

### B - EMBARALHAMENTO

Existem algumas divergências entre as formas como se embaralha o deck nos EUA, na Europa e na América do Sul. No entanto, para este curso, a forma correta de embaralhamento adotada é a mesma utilizada na maioria dos cassinos norte-americanos, inclusive no WSOP (World Series of Poker), utilizando-se a sequência:



Cada embaralhada deve ser efetuada no estilo RIFFLE SHUFFLE sobre a mesa, conforme as figuras a seguir.

O Riffle Shuffle:

- Divida o deck em duas partes iguais
- Arraste uma parte para o lado da outra de forma que forme um "V"
- Puxe com o polegar na ponta interna todas as cartas para cima e com o dedo indicador na ponta superior do canto interno e, assim, deixe as cartas caírem naturalmente uma sobre a outra.

Após cada Riffle, o dealer deve alternar a metade do baralho que terá a carta do topo do deck.

### POSIÇÃO DAS MÃOS DURANTE O RIFFLE SHUFFLE - VISTA SUPERIOR



### POSIÇÃO DAS MÃOS DURANTE O RIFFLE SHUFFLE - VISTA INFERIOR



Na sequência, a realização do "BOX" deve ser feita da seguinte maneira: (o procedimento está descrito para destros, canhotos invertam o lado descrito)

1. Com o baralho arrumado em um monte retira-se uma pequena porção (aproximadamente 1/3) do topo do deck com a mão esquerda.

## /// HABILIDADES MECÂNICAS

### D - MANUSEIO DO BARALHO

O dealer deve manter o baralho paralelo à mesa o tempo todo. Não se deve virar o deck de lado ou inverter a mão. O topo do deck não deve ser escondido da visão dos jogadores. O dealer nunca deverá colocar sua mão livre sobre o deck de modo a cobri-lo.

### E - PITCHING (DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS)

Em um jogo de poker, as cartas não serão simplesmente entregues aos jogadores. Elas são lançadas (pitched) em um movimento rápido, suave e preciso. A forma padrão de como o pitch é executado foi desenvolvida para minimizar os efeitos de esforços repetitivos no corpo do dealer e garantir a rapidez e precisão do movimento.

Existem algumas variações para o pitch, porém será explicado o modelo tradicional americano. O Pitching é o movimento de distribuição de cartas e considerado crítico para os dealers, este movimento deve seguir de forma rígida os seguintes preceitos:

- Clareza: O deck nunca deve ser coberto, ele sempre deve estar nítido para todos os jogadores e floorperson como já dito anteriormente. O baralho quando segurado da forma correta pode ser observado por todos em até um ângulo de 180°. Lembre-se use somente uma mão para retirar o baralho da mesa. Estes quesitos são de extrema importância para manter lealdade e integridade das cartas. Ajuste a mão na posição Poker Grip.



POKER GRIP



POSIÇÃO DA MÃO PARA PITCH



- Precisão: Errar uma jogada é falta grave. Sim, o erro pode acontecer com todos, no entanto, o jogador pouco aceita as falhas. A regra do Poker prevê o movimento errado e regulamenta cada ação, porém saiba que muitos jogadores são supersticiosos e, de fato, os deixa muito irritados ter que voltar uma mão, fazer um

redeal ou misdeal, isso será motivo para redução da caixinha ou até mesmo não pagá-la (perceba que o dealer, na visão do jogador, é quem dá ou tira a sorte em cada rodada, então sempre vale a pena investir nos bons tons e cuidados no tratamento com as pessoas, pois 80% ou mais do seu rendimento mensal provém das caixinhas).

## /// HABILIDADES MECÂNICAS

### VELOCIDADE

A velocidade de distribuição pouco pode ser ensinada; ela só é adquirida com a prática. O dealer deve ser imparcial e sempre jogar da maneira mais veloz, porém sem prejudicar a eficiência e exatidão dos procedimentos.

### ATENÇÃO

O baralho nunca deve ser virado para cima (de ponta cabeça), mesmo que o cut card esteja cobrindo a última carta; apesar de parecer estranha esta regra é comum ver esta falha nos dealers, principalmente quando querem checar a hora em seu relógio e esquecem do deck.

- Para começar o pitch, sente-se com a coluna reta e estique seus braços de forma que eles estejam em um ângulo descendente e mantenha os pulsos retos e próximos. Você pode encostar os ossos das juntas dos dedos na mesa para dar apoio, porém seus braços e cotovelos não devem tocar a mesa. O baralho deve estar levemente inclinado para frente, porém nunca para os lados.

- Use o seu polegar esquerdo para girar a primeira carta do deck em aproximadamente 1,5 cm. O seu polegar deve terminar o movimento aproximadamente acima do seu dedo médio, que está prevenindo a segunda carta do deck de se movimentar. Simultaneamente, traga a mão direita de forma que o seu dedo indicador toque o deck na lateral do canto direito.

- Com o seu polegar diretamente acima da ponta do dedo indicador, segure no canto da carta, conforme a

figura a seguir, mas não a levante do deck. Certifique-se de que não está segurando com muita força e dobrando ou amassando a carta.

- Estenda o dedo médio da sua mão direita em um golpe rápido, impulsionando a carta para frente enquanto usa o topo do deck como uma "rampa de lançamento". A carta deve viajar na direção na qual o deck está apontado, cair na mesa a cerca de meia distância até o jogador e deslizar o resto do caminho.

- Cuide para que os dedos anelar e mínimo da mão direita não interfiram com o movimento de lançamento. Não deixe que o dedo indicador e o dedo anelar atrapalhem o seu bom lançamento. Pratique o pitch segurando uma ficha com estes dois dedos na palma da mão. Mantenha-se concentrado para não mover o pulso: o trabalho deve ser todo dos dedos.



Alinhe o polegar a 45 graus. Não deixe o dedo cobrir a parte colorida (como demonstra a foto)



## /// HABILIDADES MECÂNICAS

A profundidade para segurar a carta deve ser o suficiente para estabilizá-la. O segredo do Pitch é demonstrado nessa imagem:



Enquanto o dedão e o indicador estabilizam a carta o dedo do meio irá subir e empurrar a carta.



Nesta etapa o dedo do meio irá para frente criando a ação do lançamento; perceba que o braço tanto como o punho não devem se movimentar, o lançamento é feito exclusivamente pelo dedo do meio. Para atingir a precisão sempre faça o lançamento reto de frente para o jogador, assim posicione o corpo de frente para a carta em sentido ao jogador.

### F - CARTAS QUEIMADAS

Antes de queimar uma carta o dealer deve bater levemente sobre a mesa para informar a todos que aquela rodada de apostas está encerrada e cartas serão distribuídas. Este procedimento chama

a atenção dos jogadores e dá a estes a chance de parar a ação caso a rodada de apostas ainda não tenha encerrado. Segure o deck como se fosse executar um pitch. Utilizando o polegar esquerdo, gire levemente a carta do topo do deck para a direita, retire-a com o polegar e dedo indicador da mão direita, segurando-a pelo canto superior direito da carta. Deslize-a para fora do deck e coloque a carta sobre a mesa.

Uma queima deve ser colocada sobre a mesa e em seguida deslocada para debaixo do pot. As queimas seguintes devem ser colocadas abaixo da primeira, porém, devem ser deixadas visíveis com intuito de mostrar aos jogadores a quantidade de cartas que estão queimadas.

É importante que o dealer execute o procedimento de queimar uma carta rapidamente, sem levantar ou expor a carta queimada.





## /// HABILIDADES MECÂNICAS

### G - ABRINDO O FLOP, TURN E RIVER

Abrir o Flop significa colocar as três primeiras cartas comunitárias de uma mão na mesa, na área designada para o board (cartas comunitárias). O Flop é aberto após a primeira rodada de apostas. Antes de abrir o flop, uma carta deve ser queimada.

1. Certifique-se que o pot está posicionado de tal forma que há espaço para as cartas comunitárias no centro da mesa.
2. Segure o deck próximo à mesa, em frente ao rack, e queime uma carta conforme explicado anteriormente.
3. Retire do topo do deck as três primeiras cartas, colocando-as sobre a mesa face down, uma de cada vez, de forma que seja visível.
4. Utilizando a mão direita, pressione levemente a lateral direita das cartas com as pontas dos dedos para levantar o lado esquerdo. Passe o polegar por

debaixo das cartas e deixe-as em pé na lateral, com o dedo médio servindo como apoio.

5. Ao mesmo tempo em que você direciona as cartas para onde deseja abrir o Flop, arrume-as com o seu dedo indicador. Posicione o polegar na lateral das cartas. A ponta do polegar deve tocar a mesa antes das cartas. Abra a mão, deixando que as cartas caiam suavemente sobre a mesa e utilize a parte macia do polegar para espalhá-las lateralmente para a direita.

6. Não cubra as cartas com a mão e certifique-se de mostrá-las em um único e rápido movimento.

7. Todas as cartas devem ser mostradas a todos os jogadores ao mesmo tempo, portanto, retire a sua mão do campo de visão o quanto antes. Utilize apenas as pontas dos dedos para alinhar as cartas no board. Geralmente, procure não deixar mais do que 1cm entre as cartas. O procedimento para abertura do Turn e River será idêntico:



## /// HABILIDADES MECÂNICAS

O procedimento para abertura do Turn e River será idêntico: 1. Segure o deck próximo à mesa, em frente ao rack, e queime uma carta conforme explicado anteriormente. 2. Retire a carta do topo do deck e abra-a em um movimento vertical colocando-a sobre a área de destino no board.

Tenha em mente: Abra as cartas de maneira controlada e profissional. Nunca jogue, arremesse ou bata com as cartas na mesa.



## /// HABILIDADES MECÂNICAS

# TRABALHANDO COM FICHAS

É de extrema importância ter agilidade e precisão para contar e manusear fichas. A ficha nem sempre terá uma equivalência com valores monetários, porém, mesmo sem o ter, um erro terá resultados diretos nos lucros e prejuízos de um jogador. O dealer deve conhecer modos de condução e contagem de fichas.

### A - CORTE DE FICHAS

O corte de fichas é a forma como o dealer separa uma pilha com uma quantidade desconhecida de fichas em montes de quantidades definidas para a contagem. O modo mais comum para se contar fichas é o seguinte:

1. Segure uma pilha de fichas com os quatro maiores dedos, pegando-a por cima. Em seguida, solte na mesa as cinco primeiras fichas. Levante as

demais e coloque a nova pilha diretamente atrás das cinco fichas, em direção ao seu corpo, sem soltar as fichas.

2. Passe a ponta do dedo indicador, sem dobrar o dedo, pela superfície da pilha menor, empurrando as fichas que está segurando, que estão acima da 5ª ficha, contra a sua mão.

3. Continue cortando as pilhas e levando as fichas restantes em direção ao seu corpo até que todas as fichas estejam em pilhas iguais.

4. Após, cortadas as pilhas de fichas, abre-se a última pilha para demonstrar a quantidade de fichas em cada pilha. É interessante notar que é necessário posicionar o polegar atrás do monte para apoiar o corte.



## /// HABILIDADES MECÂNICAS

### B - RACK OU FICHEIRO

O Rack ou ficheiro, nas salas de poker, é de responsabilidade do dealer. Existem diferentes regulamentos específicos de cada casa, mas diferente de todos os outros jogos encontrado em um cassino o carteador mantém em seu rack fichas e cédulas (não é comum o drop box nesse tipo de mesa). Outro fator que deve ser percebido que o rack sempre terá o mesmo total entre cédulas e fichas, ou seja, se foi adquirido \$1.000 na abertura do jogo, no final do período deve-se ter o mesmo montante, é de responsabilidade do dealer manter esta contagem correta.



### C - TROCA DE FICHAS

Ao receber uma nota o dealer deve anunciar em voz alta TROCANDO (e em seguida o valor). Cuidado com as palavra e expressões faciais SÓ ISSO, TUDO ISSO e etc. que podem causar constrangimento e desconforto ao jogador.

Para efetuar a troca deve-se posicionar a nota recebida na área central da mesa em direção ao apostador, a nota só deve ser retirada da mesa e posta no rack após o jogador receber suas fichas equivalentes. Este processo é feito para que não haja dúvida do jogador que deu mais dinheiro e recebeu menos fichas.

\*Este processo de trocas é feito somente no cash-game

Em algumas casas o ficheiro é móvel, portanto, o dealer quando sai da mesa costuma levar consigo tornando a responsabilidade de prestação de conta individual. Nos casos do ficheiro fixo antes de iniciar o jogo cabe ao dealer conferir se está correta a contagem de fichas do profissional anterior e prestar conta no final do período. Comumente o fichário deve estar organizado da seguinte forma: Fichas de menores valores devem estar posicionadas nas laterais sendo que as de maior valor devem estar centralizadas ao meio, é comum também que as fichas de maiores valores estejam localizados na parte central.

### D - COLOR UP/ DOWN

O movimento de dealer em trocar as fichas com intuito de facilitar a jogabilidade do apostador recebe o nome de color up ou color down.

Digamos que um jogador possua em seu stack \$1.000 formados por duas fichas de \$500, em uma mesa com blinds \$5-\$10.

Cabe ao dealer identificar a dificuldade que este terá para fazer suas apostas então gentilmente pede-se a atenção do jogador sugerindo a troca, por exemplo, para fichas de \$5, \$25 e \$100; este procedimento será o color down. Analogamente, quando o jogador tem muitas fichas baixas o dealer pode sugerir a troca para a equivalência em valores maiores (color up).



## /// HABILIDADES MECÂNICAS

### E - CHIP RACE

Especialmente nos torneios, existe um determinado momento em que o valor dos blinds está em um nível que torna fichas de valores baixos desnecessárias. Por exemplo, em um torneio em que os blinds são 500 e 1000 com ante de 100, podemos ter a ficha de 100 como menor valor nas mesas, tornando fichas menores, como a de 25 pouco utilizáveis.

A organização do campeonato fará então o colour up das fichas de 25 por fichas de valor maior, trocando as fichas de cada jogador. Um stack de 20 fichas de 25 será trocado por uma ficha de 500, por exemplo.

A maioria dos torneios não permite arredondamentos nas trocas, então alguns jogadores irão, eventualmente, sobrar com fichas de 25 que não somam múltiplos de 100, como por exemplo, 1, 2 ou 3 fichas.

Para retirar estas fichas, utiliza-se o procedimento chamado de chip race. Utilizando o exemplo da troca das fichas de 25, acima, segue a sequência a ser executada:

- Pede-se para que cada jogador que ainda possui fichas de 25 restantes coloque-as à frente.
- O dealer irá embaralhar as cartas e, a partir do primeiro assento à sua esquerda, abrir uma carta por ficha para cada jogador que ainda possui ficha de 25. Ou seja, um jogador com duas fichas receberá duas cartas. Antes de passar ao próximo jogador, o dealer dará todas as cartas que um jogador tem direito a receber.
- O dealer deverá recolher as fichas de 25 e contá-las no centro da mesa.

- Deve-se então realizar a troca com as fichas do seu rack, por fichas da menor denominação possível, que ainda restará no torneio – no caso por fichas de 100. Caso seja necessário arredondar o valor, o dealer irá arredondar para cima caso o montante termine em 50 ou 75, e para baixo caso seja 25. Por exemplo, arredonda-se 275 para 300.

- Em seguida, o dealer dará uma ficha de 100 para cada jogador que possui a carta mais alta, iniciando pela carta mais alta aberta. Cada jogador receberá no máximo uma única ficha durante o chip race. Ao entregar uma ficha a um jogador o dealer deve imediatamente recolher as cartas entregues a ele a fim de não se confundir e dar fichas novamente ao mesmo jogador.

- Em caso de empate no valor de cartas, haverá desempate pelo naipe, seguindo a sequência – da menor para maior: Paus (Clubs) – Ouros (Diamonds) – Copas (Hearts) – Espadas (Spades).

- Um jogador não poderá perder todas as suas fichas em razão do chip race. Neste caso ele receberá uma ficha da menor denominação possível.

### F - RECOLHENDO APOSTAS E CRIANDO OS POTS

A cada rodada os jogadores apostarão fichas que deverão ser adicionadas ao pot. O procedimento para recolher apostas e criar o pot é o seguinte:

1. Verifique que a rodada de apostas se encerrou e que todas as apostas foram pagas e a quantidade de fichas apostada por cada jogador é a mesma. É neste momento que o dealer deve dar o troco por apostas feitas com fichas de maior valor (ex.: utilizar uma ficha de \$25 para pagar uma aposta de \$5).

## /// HABILIDADES MECÂNICAS

2. Iniciando pelo assento 1, à sua esquerda, puxe as apostas existentes até o assento 5 (meio da mesa) com a mão esquerda, sem retirar o baralho da mão. As apostas colocadas do lado direito (assentos 6 ao 10) devem ser recolhidas com a mão direita.

3. Caso haja stacks de fichas apostados (pilhas grandes de fichas), você poderá utilizar a mão direita para pegá-los e colocá-los no pot para não ter que espalhar todas as fichas. Coloque todas as fichas apostadas no local designado para o pot. Algumas informações adicionais:

- Costumeiramente, em torneios, existem antes em jogo. Os antes devem ser recolhidos ao pot após embaralhar e antes de cortar o baralho. Coloque o deck embaralhado na mesa, recolha os antes, iniciando pelo assento 1 até o 5 com a mão esquerda, em seguida, do assento 10 até o 6 com a mão direita, e coloque as fichas no pot.
- Nunca coloque uma aposta no pot imediatamente após um jogador apostar as fichas. Somente junte o pot ao final da rodada de apostas.
- É mais profissional deslizar ou empurrar as fichas para o pot em vez de segurá-las e deixá-las cair sobre o pot.
- Os pots devem ser mantidos bagunçados, a não ser que a política de rake da casa diga o contrário.
- Não deixe fichas soltas e perdidas sobre a mesa. As fichas devem estar ou no pot ou sob a posse dos jogadores.
- Oriente os jogadores a colocar suas apostas à frente e não diretamente sobre o pot ou espalhar as fichas sobre a mesa.

## G - SIDE POTS

Um side pot, ou pot paralelo, acontece por consequência da regra de table stakes. Um jogador que tenha menos fichas do que o outro não pode ser obrigado a desistir da mão por não ter fichas suficientes para pagar uma aposta inteira. Portanto, ele poderá concorrer ao montante proporcional ao que ele possui.

Exemplo: Um jogador X possui \$50 e o jogador Y possui \$75. Digamos que o jogador Y aposte os \$75. O jogador X poderá pagar a aposta com os seus \$50, estando em all-in (todas as suas fichas em jogo),

## F - RECOLHENDO APOSTAS E CRIANDO OS POTS

A cada rodada os jogadores apostarão fichas que deverão ser adicionadas ao pot. O procedimento para recolher apostas e criar o pot é o seguinte:

1. Verifique que a rodada de apostas se encerrou e que todas as apostas foram pagas e a quantidade de fichas apostada por cada jogador é a mesma. É neste momento que o dealer deve dar o troco por apostas feitas com fichas de maior valor (ex.: utilizar uma ficha de \$25 para pagar uma aposta de \$5). e concorrerá a apenas \$50 do jogador Y. Os \$25 restantes serão retornados ao jogador Y.

No entanto, quando existem mais de dois participantes em uma mão, será criado um pot paralelo ao pot principal designado side-pot. O jogador com menos fichas irá concorrer apenas ao pot principal e os outros participantes disputarão os dois pots, o principal e o paralelo. Caso o jogador com menos fichas seja o vencedor da mão, ele levará o pot principal, enquanto os outros participantes disputarão o pot paralelo.

## /// HABILIDADES MECÂNICAS

Relembrando que é proibido o jogador adicionar fichas ou mesmo dinheiro no seu stack durante uma rodada para poder concorrer a um pot maior.

Exemplo: Jogador 1: \$50 Jogador 2: \$20 Jogador 3: \$75 O jogador 2 aposta \$50. O jogador 2, entra em all-in pagando \$20. O jogador 3 paga os \$50.

Cria-se então o pot principal com: Pot principal = Valor da menor aposta X número de jogadores ativos + pot existente Pot principal = \$20 X 3 = \$60

O pot secundário ou paralelo terá as fichas restantes, ou seja, \$30 de cada aposta, com um total de \$60.

Pots paralelos devem ser organizados partindo do pot principal, da esquerda para a direita na mesa.

Entregue os pots sempre da direita para a esquerda, ou seja, a partir do último pot paralelo criado.

### H - DIVIDINDO POTS

Algumas vezes as mãos de poker resultam em empates e o pot deve ser dividido. Além disso, nos jogos high-low o pot é dividido entre o jogo ganhador high e o low. Para dividir um pot sempre inicie a divisão empilhando as fichas separando-as por cor (por valor) e sempre do maior valor para o menor, dividindo-as em duas pilhas iguais (ou mais, caso haja mais de dois vencedores).

Ao final da divisão, caso sobre uma ficha que não pode ser dividida ou trocada, esta ficha irá para o jogador ativo mais próximo do botão no sentido horário. Em jogos high -low a ficha indivisível irá para a mão high.

# RAKE

Nos jogos de cash-game a casa ou cassino irá obter o lucro através do rake. Existem diferentes formas de rake para o cash-game e as mais comuns são:

- Porcentagem do pot
- Valor fixo por tempo de jogo (e.g., taxa por hora)

Na maioria dos casos os lugares que cobram percentual do pot, este valor varia entre 2 a 5 por cento do pot. É comum no exterior rakes com limite máximo por mesa, por exemplo, 5% até um máximo de \$10 por mão.

Também é costume não se retirar rake de mãos nas quais não houve flop ou quando o pot não passou de um valor mínimo estipulado pela administração do jogo.

Existem essencialmente duas formas de se recolher o rake no poker. A primeira, mais utilizada no Brasil, é quando o rake é retirado do pot ao final da mão, antes de se empurrar as fichas ao vencedor. Já no modelo norte-americano, o rake é retirado após cada rodada de apostas.

### A - RAKE RETIRADO AO FINAL DA MÃO

Quando trabalhamos com esta forma de rake, o dealer será obrigado a manter o pot organizado para facilitar a contagem durante toda a mão. Depois de terminada a última rodada de apostas e todas as fichas recolhidas, o dealer deve então fazer a contagem do pot total e calcular o valor do rake. O rake deve então ser retirado do pot e colocado no drop box da mesa. Em seguida o dealer deve anunciar o valor do pot e entregá-lo ao jogador.

## /// HABILIDADES MECÂNICAS

Para facilitar a retirada do rake, algumas dicas podem fazer a diferença. Em primeiro lugar, determine qual é a menor ficha que será utilizada para recolher o rake. Em um jogo \$1-\$2, a menor ficha será a de \$1.

Facilitando as contas: para tornar as contas mais fáceis siga estes "macetes" matemáticos:

- Para retirar um rake de 5% você deve retirar uma casa decimal e dividir o montante do pot por dois.

$$\frac{8,9}{2} = 4,45$$

Como a menor ficha do jogo é a de \$1, retira-se apenas \$4 de rake, ou seja, nunca se arredonda para cima. Para retirarmos o rake de 3%, podemos multiplicar o resultado por 3 e retiramos duas casas decimais. Digamos que a menor ficha de um jogo seja de \$5 e o pot foi de \$485 e o rake é de 3%.

$$485 \times 3 = 1455 \rightarrow \frac{1455}{100} = 14,55$$

Neste exemplo será retirado o rake de \$10.

- Rake Schedule ou tabela de rake Para criar uma tabela de rake, pense primeiro na menor ficha disponível no jogo e na porcentagem do rake. Em um jogo \$1-\$2, geralmente a menor ficha é a de \$1.

Em seguida, devemos imaginar qual o valor que o pot deve atingir para retirarmos \$1 de rake. Se o jogo tem rake de 5%, \$1 será 5% de um pot total de \$20. Ou seja, você irá criar degraus em múltiplos de \$20.

| VALOR DO POT | VALOR DO RAKE (5%) |
|--------------|--------------------|
| \$20         | \$1                |
| \$40         | \$2                |
| \$60         | \$3                |
| \$80         | \$4                |
| \$100        | \$5                |
| \$120        | \$6                |

Sendo assim, você poderá ter sempre em mente de quanto em quanto serão os degraus para os quais você irá retirar uma das menores fichas em jogo como rake.

### B - RAKE RETIRADO A CADA RODADA DE APOSTAS

Mais comum nos EUA, o rake retirado a cada rodada de apostas traz algumas vantagens para a casa. A primeira é de que o jogador está mais preocupado com a jogada do que com o pot em si e, portanto, acaba não se dando conta de que está pagando o rake – um fator emocionalmente comprometedor, especialmente para o jogador profissional.

O segundo motivo é que o dealer não irá precisar manter o pot todo arrumado até o final da mão (a não ser que o jogo seja pot-limit).

O procedimento utilizado é análogo ao descrito para se retirar o rake ao final da mão, porém, deve-se tomar mais cuidado para não retirar rake sobre uma parcela do pot que já foi "cobrada". Além disso, para esta modalidade, é essencial que o dealer utilize uma tabela de rake.

Daremos agora o exemplo de uma mesa \$5-\$10, cuja menor ficha é de \$1 e o rake é de 5%.

Na próxima página, confira a tabela de rake:



## /// HABILIDADES MECÂNICAS

|                     | VALOR<br>DO POT | VALOR<br>DO RAKE (5%) |
|---------------------|-----------------|-----------------------|
| DEGRAUS<br>PEQUENOS | \$20            | \$1                   |
|                     | \$40            | \$2                   |
|                     | \$60            | \$3                   |
| DEGRAUS<br>GRANDES  | \$100           | \$5                   |
|                     | \$200           | \$10                  |
|                     | \$300           | \$15                  |

### C - RAKE COM CAP OU LIMITE

Essencialmente fora da América do Sul, os jogos de cash-game costumam ter um limite ou cap no total de rake que uma mão pode ter. Geralmente, se vê em cassinos, rake de 5 ou 10% sobre os limites mais baixos até um máximo de \$5 ou \$10 por mão. Em limites mais altos o cap pode ser um pouco maior.

Ao final da rodada de apostas pré-flop, o dealer irá mentalmente somar o pot e recolher o rake apropriado, no entanto, sem colocá-lo no drop box. Digamos que o pot de uma mesa \$5-\$10 somou \$175 e o rake é de 5%. Veja pela tabela que o pot contém um degrau grande e três degraus pequenos. O dealer irá retirar, então, \$8 e colocá-lo ao lado da abertura do drop box. Após o flop, houve uma rodada de apostas que resultaram em um total de \$295 em apostas. Este valor corresponde a dois degraus grandes e quatro degraus pequenos, ou seja, \$10 + \$4 = \$14 em rake.

Ao final da mão, ou assim que atingido o limite do rake, caso exista, coloque as fichas no drop box de maneira rápida e casual.

É importante ficar atento à regra da casa sobre o arredondamento do rake. Alguns clubes trabalham com arredondamentos para baixo (conforme explicado acima) e outros para cima. Sempre verifique com a gerência qual é a forma de recolhimento de rake correta de acordo com as regras locais.

## **/// HABILIDADES MECÂNICAS**

# **CONDUTAS**

## **ONDE DEVEM SER FOCADAS AS PRINCIPAIS ATENÇÕES DO DEALER?**

1. Precisão: Entregar a carta certa no lugar certo na hora certa de forma suave sem que esta seja exposta.
  2. Habilidades mecânicas: habilidade de embaralhar, distribuir cartas e manusear fichas.
  3. Conhecimento do jogo: entendendo regras de cada jogo com suas devidas particularidades e regras da casa.
  4. Controle: habilidade de manter o ritmo do jogo, a integridade na mesa e também evitando atrasos desnecessários. (lembre-se: use sempre a mão aberta e nunca aponte para o jogador. Você pode olhar para ele, mas nunca o encare enquanto ele decide sua jogada)
  5. Foco: mantenha total atenção na jogada, não se deixe dispersar com conversas paralelas ou com outras ações que estiverem ocorrendo no ambiente.
  6. Eficiência: trazer para a casa um resultado positivo significa cativando os jogadores de acordo com as condutas acima e gerar o maior número de mãos possível por hora.
  7. Aparência: a boa apresentação e a higiene pessoal são fundamentais. (importante: unhas aparadas e limpas)
- Dealers, todos estes temas já foram abordados em linhas anteriores porém são pontos de extrema importância que buscamos em nosso trabalho para conseguir a perfeição.

Muitos profissionais valorizam a velocidade e esquecem de todo o resto. Velocidade é importante sim, porém devemos sempre alinhar essa velocidade com técnica e precisão. Se focarmos a atenção somente na técnica, a velocidade irá aparecer de forma natural com o tempo. As fichas sempre devem estar à mostra por todos os jogadores; em hipótese alguma a mão deve ser fechada ou cobrir por total a(s) ficha(s).

### **FAZENDO A TROCA DE DEALERS**

Para se efetuar a troca dos dealer, este deve se posicionar atrás do dealer que está na mesa tocar em seu ombro esquerdo a fim de alertar que já pode ser substituído e aguardar o término do jogo e liberação do mesmo.

Sempre que o dealer entrar em uma mesa deve ele mostrar a todos as palmas das mãos para cima e para baixo a fim de mostrar à todos sua lealdade e honestidade, o mesmo processo deve se repetir ao sair da mesa.

Não é de costume cumprimentar jogadores dando as mãos (muitas casa proíbem esta ação). A relação do dealer com o jogador deve ser mantida com respeito e pouco próxima dentro do ambiente de trabalho. Este cuidado deve ser tomado para não deixar transparecer mais uma vez algum tipo de favorecimento individual.

## /// REGRAS DO POKER

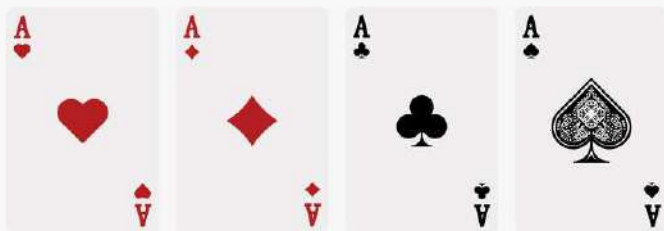
# REGRAS DO POKER

*O POKER É UM JOGO SIMPLES DE SE APRENDER. SUAS REGRAS SÃO FÁCEIS E A DINÂMICA DO JOGO CONTRIBUI PARA UMA AÇÃO EMPOLGANTE E DESAFIADORA.*

O desenrolar de uma partida segue sempre dois preceitos básicos:

- O jogo é individual.
- Cada jogador deve tentar acumular todas as fichas de seus adversários, quaisquer que sejam.

O jogo é realizado com o uso de um baralho completo de 52 cartas, sem os coringas, com os quatro naipes (espadas, copas, ouros e paus) de igual valor, e treze cartas de cada naipe.



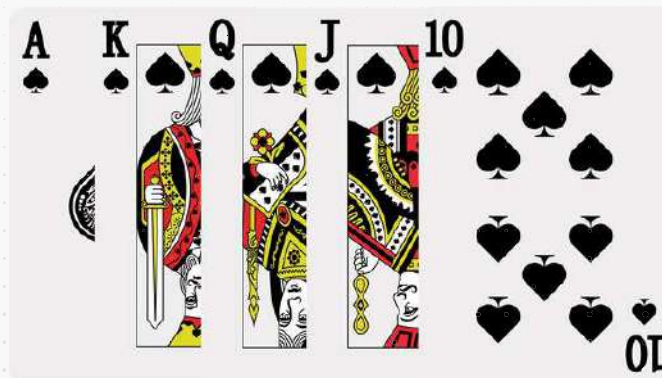
As cartas são numeradas de 2 a 10 e existem quatro figuras: J (valete), Q (dama), K(rei) e A (ás). Uma mão é definida entre o momento que o dealer inicia o embaralhamento e seu término se dá quando os jogadores mostram as suas cartas para definir quem tem o melhor jogo e levará as fichas disputadas (showdown).

### A - RANKING DE MÃOS

O ás é geralmente a carta mais alta, seguida do rei, dama, valete, dez, nove, oito, sete, seis, cinco, quatro, três e dois. O ás também pode ser utilizado como carta mais baixa, em jogos high-low (ou hi-lo), ou para fazer uma sequência até o cinco (A – 2 – 3 – 4 – 5). Varias modalidades de poker são jogadas no mundo inteiro, porém quando se fala poker está subentendido que o critério para a mão vencedora será formada por cinco cartas e rankeada da maior para menos como demonstrado abaixo:

### ROYAL FLUSH OU ROYAL STRAIGHT FLUSH

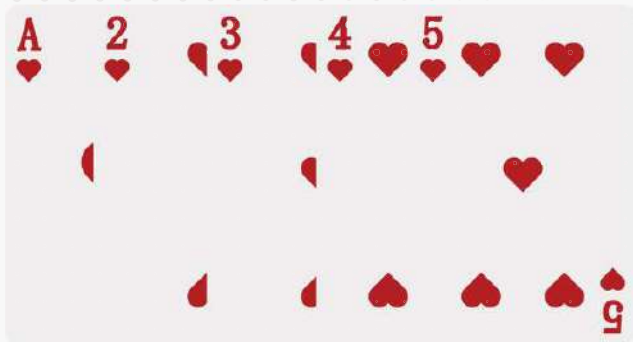
As cinco cartas mais altas, do 10 ao ás, todas do mesmo naipe.



## /// REGRAS DO POKER

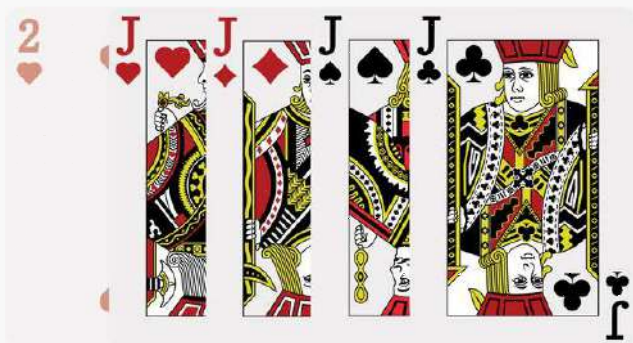
### STRAIGHT FLUSH

Cinco cartas do mesmo naipe em sequência.



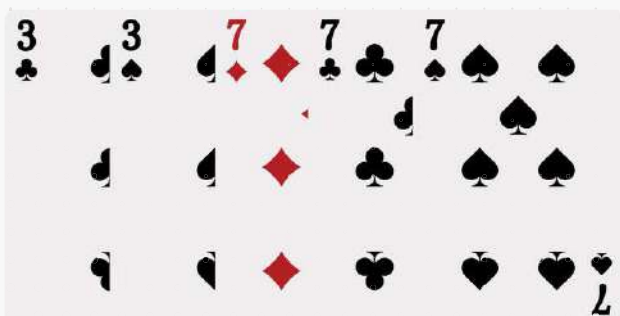
### FOUR OF A KIND OU QUADRA

Quatro cartas da mesma denominação.



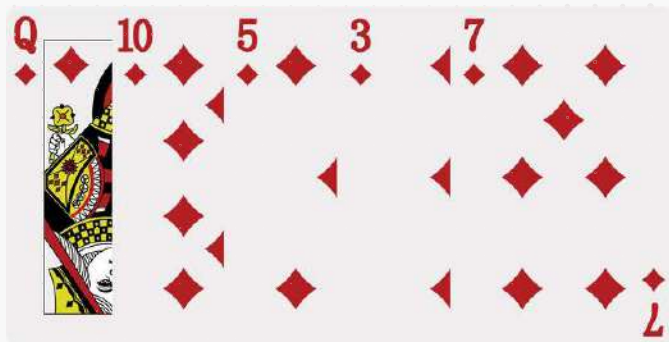
### FULL HOUSE

São três cartas da mesma denominação seguidas outras duas cartas de mesma denominação (uma trinca e um par). Quando dois ou mais participantes tem um full house, o desempate se dá pela trinca maior, se continuar empatado verifica-se quem tem o par maior. No nosso exemplo temos um Full House de 7 sobre 3.(trinca de 7 e par de 3).



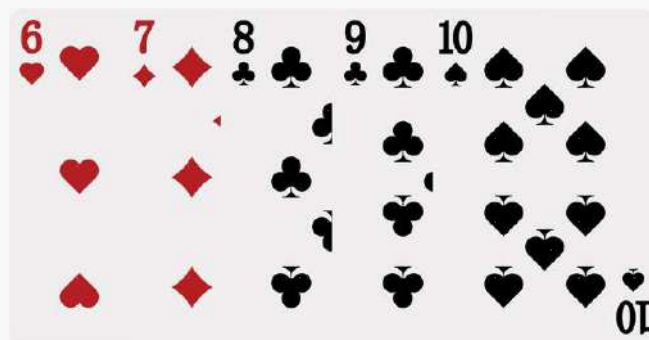
### FLUSH

Cinco cartas do mesmo naipe, que não estão em sequência. Nosso exemplo mostra um Flush com carta alta Q.



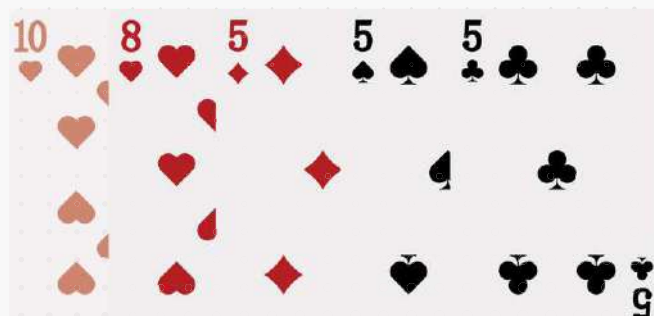
### STRAIGHT OU SEQUÊNCIA

Cinco cartas em sequência de naipes misturados. O Ás pode ser usado como carta mais alta ou mais baixa. Nosso exemplo mostra um Straight ou sequência de 6 a 10.



### THREE OF A KIND OU TRINCA

Três cartas da mesma denominação.

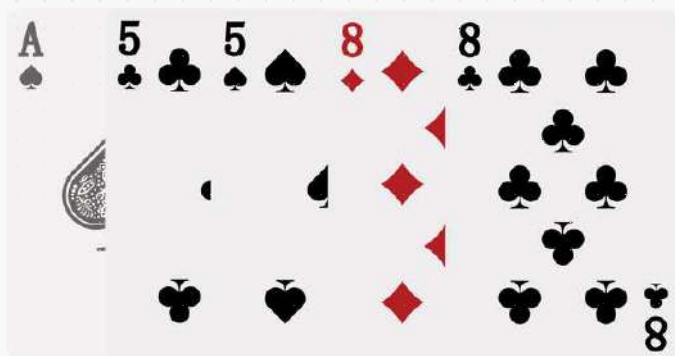




## /// REGRAS DO POKER

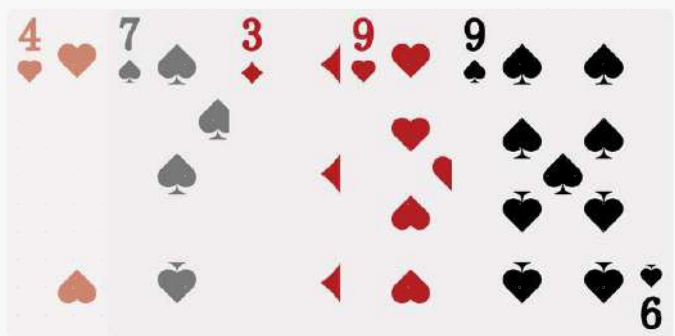
### TWO PAIR OU DOIS PARES

Duas cartas da mesma denominação mais outras duas cartas da mesma denominação. Se duas pessoas tem o par maior igual, o par menor é que decide. Se as duas têm os mesmos dois pares, a carta alta, chamada de kicker é que decide o desempate.



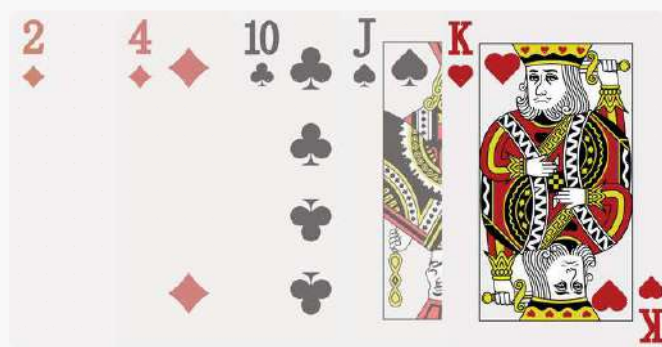
### PAIR OU UM PAR

Duas cartas da mesma denominação. Se as duas têm o mesmo par, a carta alta é que decide.



### HIGH CARD OU CARTA ALTA

Se ninguém conseguiu fazer nenhum outro jogo, a carta mais alta vence. Se as duas têm a mesma carta alta, a segunda carta alta é que vai decidir e assim por diante.



## /// REGRAS DO POKER

# O TEXAS HOLD'EM

*O TEXAS HOLD'EM É O TIPO DE POKER MAIS COMUM ATUALMENTE NO MUNDO. ESSE É O ESTILO QUE SE JOGA ANUALMENTE NA FINAL DOS CAMPEONATOS MUNDIAIS DE POKER EM LAS VEGAS.*

No Texas Hold'em, cada jogador recebe duas cartas fechadas, que só ele pode ver. Também, cinco cartas comunitárias abertas são dispostas na mesa. Cada mão é definida pela combinação do melhor jogo com cinco cartas entre as sete que são disponíveis ao jogador (cinco na mesa mais as duas da sua mão).

### A - BLINDS

Um disco redondo com a palavra "DEALER", chamado de botão, é utilizado para demarcar a posição na mesa onde a ação será iniciada. Antes do dealer distribuir as cartas aos jogadores, geralmente dois jogadores são obrigados a fazer uma aposta. Estas apostas são chamadas 'blinds' e existem para estimular a ação na mão, ou seja, em todas as mãos existem fichas a serem disputadas no pot (total de fichas sendo disputadas pelos jogadores em uma mão). Os blinds fazem parte da aposta dos jogadores que são obrigados a pagá-los e seu valor é a aposta mínima na mão. O jogador à esquerda do botão colocará meia aposta, conhecida como small blind (SB) e o jogador à sua esquerda colocará uma aposta inteira, o big blind (BB).

Existem estruturas de hold'em onde são usados um

blind, dois blinds, múltiplos blinds ou uma combinação de blinds e ante (explicado adiante)

### REGRAS PARA USO DOS BLINDS:

1. O valor mínimo de aposta e de aumentos para o primeiro jogador a agir é especificado pela modalidade de poker jogado e são definidos pelos blinds. Eles permanecem os mesmos quando um jogador na posição de um dos blinds não tiver fichas suficientes para pagar o valor do blind.
2. Em cada rodada, todos os jogadores devem ter a oportunidade de jogarem na posição do botão e devem pagar os blinds quando a sua posição assim ditar.
3. Em jogos com apenas dois participantes (heads-up ou HU), o SB será o botão.
4. Um jogador não poderá receber cartas se ele entrou na mesa e sentou-se entre o SB e o botão. Ele poderá jogar apenas após o botão passar à sua esquerda.
5. As fichas do BB são tratadas como uma aposta.
6. Um jogador que esteja como BB terá a opção de aumentar a aposta quando for a sua vez de agir. Este direito é mantido mesmo que outro participante aposte todas as suas fichas (all-in) com um valor total menor do que um aumento mínimo.

## /// REGRAS DO POKER

### B - RODADAS DE APOSTAS

Nesta modalidade há quatro rodadas de apostas. Em cada rodada, um jogador pode apostar (bet), passar ou pedir mesa (check), aumentar uma aposta (raise), ou ainda desistir das suas cartas (fold). Uma aposta ou aumento é dito como uma ação agressiva.

Uma vez que um jogador tenha agido, a ação passa ao próximo jogador à sua esquerda, e assim sucessivamente até que todos tenham tomado sua decisão.

Os jogadores podem somente agir na sua própria vez.

Caso a ação tenha sido modificada durante uma rodada, um jogador que já tenha agido receberá novamente a opção de ação. Por exemplo, após apostar \$20 na sua vez, outro jogador aumenta a aposta para \$40. Quando chegar novamente a vez do primeiro agir, este terá mais uma vez as opções de pagar, aumentar ou desistir. Uma rodada de apostas se encerra quando:

- Todos os jogadores ativos tiverem pagado as apostas correntes; ou
- Todos os jogadores ativos tiverem desistido frente à uma aposta; ou ainda
- Todos os jogadores ativos pediram mesa numa rodada. Na rodada inicial de apostas a ação iniciará com o primeiro jogador à esquerda do BB. Nas rodadas seguintes, as ações são iniciadas com o primeiro jogador ativo na mão (i.e, que não deu fold) à esquerda do botão.

### C - PRÉ FLOP

Após colocados os blinds, cada jogador receberá duas cartas fechadas (face down), que só eles podem ver. Quem deve se manifestar primeiro é o jogador à esquerda do BB – ele pode desistir, pagar o valor do BB ou ainda, aumentar a aposta. A rodada continua com os outros jogadores: cada um pode tomar uma dessas três decisões.

### D - FLOP

Ao final da primeira rodada, o dealer irá queimar a carta de cima do deck, descartando-a fechada, e abrirá no centro da mesa três cartas abertas e visíveis a todos, o Flop. Após aberto o flop, dá-se início à segunda rodada de apostas. Desta vez, quem começa é o primeiro jogador ativo sentado à esquerda do botão. Ele poderá desistir, apostar (sempre observando o valor mínimo) ou pedir mesa (check) se ninguém ainda tiver apostado. A partir do momento que alguém aposta, não é mais possível pedir mesa, só se pode pagar (call), aumentar (raise) ou desistir (fold).

### E - TURN

Depois do fim da segunda rodada, o dealer irá descartar mais uma carta e abrir uma quarta carta no centro da mesa, o Turn. A terceira rodada começa. No jogo Limit (explicado em detalhes mais adiante), o nível da aposta dobra no Turn, ou seja, a aposta mínima passa a ser o dobro do BB. A ordem das apostas permanece a mesma do flop.

## /// REGRAS DO POKER

### F - RIVER

Após o fim da terceira rodada, o dealer queimará mais uma carta e abrirá uma quinta e última carta comunitária, o River. Segue-se então a última rodada de apostas.

### G - SHOWDOWN

Acaba a última rodada de apostas, será a hora de conhecer o vencedor ou vencedores da mão. O último jogador que apostou ou aumentou a aposta, ou seja, tomou a última ação agressiva na rodada, é quem deverá mostrar o jogo primeiro. Depois deste, os outros jogadores ativos deverão seguir em sentido horário mostrando os seus jogos. Cada jogador poderá utilizar as suas duas cartas, uma delas ou apenas as cartas comunitárias para definir o seu melhor jogo possível com cinco cartas. ►

A melhor mão com uma combinação de cinco cartas será declarada a vencedora e receberá as fichas do pot. Pode haver mais de um jogador vencedor em uma mão, havendo então um empate.

Em caso de empate as fichas do pot serão divididas igualmente entre os jogadores vencedores. Existem casos onde é impossível uma divisão exata do valor do pot, assim, o jogador mais à esquerda do dealer, no sentido horário, receberá a ficha a mais indivisível (e.g., a menor ficha disponível é de \$5 em um pot de \$105).

### H - ANTE

Alguns jogos possuem, além dos blinds, mais uma forma de apostas forçadas chamadas de ante. O ante deve ser pago por todos os jogadores da mesa, inclusive o SB e BB, antes das cartas serem distribuídas. ▼

### I- BOTÃO NO VAZIO

No caso de algum jogador ser eliminado da mesa enquanto o jogo tem continuidade, o botão do dealer, continua realizando o mesmo ciclo pela mesa, determinando as posições por onde o jogo começa, conforme nos exemplos na tabela a seguir (o \* determina o jogador que for eliminado na mão em questão)

*CENÁRIO 1: SMALL BLIND É ELIMINADO*

| MÃO | ASSENTO 1 | ASSENTO 2     | ASSENTO 3   | ASSENTO 4   | ASSENTO 5 |
|-----|-----------|---------------|-------------|-------------|-----------|
| 1   | botão     | small blind   | big blind   | -           | -         |
| 2   | -         | botão (vazio) | small blind | big blind   | -         |
| 3   | -         | (vazio)       | botão       | small blind | big blind |



## /// REGRAS DO POKER

### CENÁRIO 2: BIG BLIND É ELIMINADO

| MÃO | ASSENTO 1 | ASSENTO 2   | ASSENTO 3     | ASSENTO 4   | ASSENTO 5 |
|-----|-----------|-------------|---------------|-------------|-----------|
| 1   | botão     | small blind | big blind     | -           | -         |
| 2   | -         | botão       | (vazio)       | big blind   | -         |
| 3   | -         | -           | botão (vazio) | small blind | big blind |

### CENÁRIO 3: SMALL BLIND E BIG BLIND SÃO ELIMINADOS

| MÃO | ASSENTO 1 | ASSENTO 2     | ASSENTO 3           | ASSENTO 4   | ASSENTO 5 |
|-----|-----------|---------------|---------------------|-------------|-----------|
| 1   | botão     | small blind   | big blind           | -           | -         |
| 2   | -         | botão (vazio) | small blind (vazio) | big blind   | -         |
| 3   | -         | (vazio)       | botão (vazio)       | small blind | big blind |

## J - REGRAS GERAIS

1. Caso a primeira carta dada ao primeiro ou segundo jogadores seja exposta, o baralho deve ser re-embaralhado e a mão iniciada novamente (misdeal). Caso outra carta seja exposta por erro do dealer a mão continuará. A carta exposta não poderá permanecer em poder do jogador. Após distribuir todas as outras cartas o dealer irá substituir a carta queimada pela primeira carta do deck e a carta exposta será a primeira carta queimada antes do flop. Caso mais de uma carta sejam expostas, haverá um misdeal.
2. Caso o dealer não queime uma carta antes de abrir cartas comunitárias, ou queimar mais de uma carta, o erro deve ser retificado utilizando a queima cor

reta e as cartas que seriam o flop correto, contanto que nenhuma carta tenha sido exposta. Caso contrário o deck deverá ser re-embaralhado.

3. Caso o dealer vire cartas comunitárias antes da rodada de apostas estar completa, esta(s) carta(s) não poderá ser utilizada, mesmo que os jogadores seguintes optarem pelo fold. As cartas são retornadas ao deck, com exceção da queima, re-embaralha o deck e uma nova carta comunitária é virada após a ação estar completa.

4. Um jogador que utilizar as cinco cartas comunitárias no showdown (playing the board) deverá declarar esta intenção.

## /// REGRAS DO POKER

# OMAHA

*O JOGO DE OMAHA É SIMILAR AO TEXAS HOLD'EM QUANTO ÀS CARTAS COMUNITÁRIAS E ÀS RODADAS DE APOSTAS.*

Cada jogador receberá, no entanto, quatro cartas em vez de duas. Para ter uma mão válida, cada jogador deverá utilizar obrigatoriamente duas de suas cartas e três cartas comunitárias. No showdown, as quatro cartas devem ser mostradas por um jogador para concorrer ao pot. Nos jogos de Omaha não é possível, portanto, utilizar as cinco cartas comunitárias.

### A - OMAHA HIGH-LOW

A modalidade de Omaha é também frequentemente jogada da forma High-Low, onde o pot será dividido entre um ganhador para a mão alta (high) e outro para a mão baixa (low) – o mesmo jogador poderá ganhar o high e o low. Cada jogador deverá utilizar-se de duas de suas cartas e três cartas comunitárias para concorrer ao

jogo high e outras duas (que podem ser as mesmas do high) para concorrer ao jogo low.

Um jogo low é definido pela combinação de cinco cartas diferentes em valor, abaixo do 8, com o ás contando como carta mais baixa. Sequências e Flushes não contam para definir uma mão low. Portanto, caso dentre as cartas comunitárias não existam pelo menos três cartas mais baixas que o 8, inclusive, não haverá jogos low possíveis, portanto, o pot inteiro será disputado por uma mão high (chamamos de scoop quando uma mão high leva o pot inteiro).

Para ilustrar a complexidade de um jogo H/L, a tabela a seguir exemplifica uma mão com quatro jogadores, após o river, para ilustrar como se dá o ganhador do pot.

| MESA 2♠ 5♣ 10♥ 7♦ 8♣ |                  |    |     |     |      |     |     |     |    |               |    |
|----------------------|------------------|----|-----|-----|------|-----|-----|-----|----|---------------|----|
| JOGADOR              | CARTA DO JOGADOR |    |     |     | HIGH |     |     |     |    | LOW           |    |
| João                 | A♠               | 4♠ | 5♥  | K♣  | 5♥   | 5♣  | A♠  | 10♥ | 8♣ | 7♦            | 5♣ |
| Paulo                | A♥               | 3♥ | 10♠ | 10♣ | 10♠  | 10♣ | 10♥ | 8♣  | 7♦ | 7♦            | 5♣ |
| André                | 7♣               | 9♣ | J♠  | Q♠  | J♠   | 10♦ | 9♣  | 8♣  | 7♥ | não qualifica |    |
| Mário                | 4♥               | 6♥ | K♠  | K♦  | 8♣   | 7♦  | 6♥  | 5♣  | 4♥ | 7♦            | 6  |
| Chris                | A♦               | 3♦ | 6♦  | 9♥  | 10♥  | 9♥  | 8♣  | 7♦  | 6♦ | 7♦            | 5♣ |

## /// REGRAS DO POKER

Portanto, o jogador André vencerá a mão high com um straight até o valete. Os jogadores Chris e Paulo dividirão a porção low do pot, empatando com a mesma mão. A melhor mão possível para o low é:

**A - 2 - 3 - 4 - 5.**

### B - OMAHA CAPADO

Uma modalidade que tem se tornado cada vez mais popular no país é o Omaha Capado. O nome 'capado' tem origem no inglês cap que pode significar retirar ou limitar.

Nesta modalidade são retiradas do baralho as cartas do 2 até o 6, deixando apenas:

**7 - 8 - 9 - 10 - J - Q - K - A**

As regras são as mesas do Omaha convencional, com a diferença que, devido à falta de algumas cartas as probabilidades do Flush e do Full House são invertidas. Isto significa que, no capado, o Flush ganha do Full House.

# ESTRUTURA DE APOSTAS

*O JOGO DE POKER POSSUI BASICAMENTE TRÊS VARIAÇÕES DE LIMITES DE APOSTAS, SENDO ELAS O "LIMIT", "POT LIMIT" E O "NO LIMIT". A SEGUIR, UMA EXPLICAÇÃO DETALHADA SOBRE CADA TIPO DE DISPUTA.*

### A - LIMIT

Em estruturas do tipo "Limit", a cada rodada de apostas o valor de uma aposta já é predefinido e cada aumento subsequente será em incrementos da aposta mínima. Por exemplo, em uma mesa com o limite em \$100, o primeiro jogador a apostar poderá colocar única e exclusivamente uma aposta de \$100, nem mais, nem menos. O segundo jogador a falar poderá fazer um aumento de mais \$100, totalizando \$200. Os próximos aumentos também serão de \$100 em \$100.

Geralmente, em jogos do tipo Limit, existe também um número máximo de aumento em cada rodada de apostas. Frequentemente, permite-se uma aposta e três aumentos em cada rodada.

Os jogos Limit geralmente estabelecem limites de apostas diferentes entre as primeiras e as últimas rodadas de apostas. Por exemplo, em um jogo de Texas Hold'em Limit com stakes \$1-\$2, teremos o small

blind como \$1, o big blind e limite das duas primeiras rodadas de apostas como \$2 e, após o turn, as apostas e aumentos passam a ser de \$4.

### B - POT LIMIT

Nos jogos Pot Limit, cada jogador pode realizar uma aposta partindo do limite mínimo da mesa até no máximo o valor do pot, ou seja, as fichas que já estão em disputa no meio da mesa, incluindo o valor para se dar o call na última aposta. Esta modalidade requer muito cuidado e atenção por parte do dealer para não cometer erros na hora de informar ao jogador qual o valor da aposta máxima permitida no momento.

Vamos pegar por exemplo uma mesa em que os limites são \$2-\$4 de Pot Limit Omaha. O small blind coloca \$2 no pot e o big blind coloca \$4. O cálculo do aumento máximo em jogos Pot Limit acontece da seguinte forma:

Valor no Pot:  $\$2 + \$4 = \$6$

## /// REGRAS DO POKER

Valor necessário para o primeiro jogador pagar a última aposta: \$4

$\text{Pot} + 2 \times \text{Call} = \$6 + \$8 = \$14 > 0$  primeiro jogador poderá aumentar para um máximo de \$14.

Digamos que após o turn, há \$36 no pot e o primeiro jogador a falar aposta \$20.

Qual será o aumento máximo que outro jogador poderá fazer?

Valor no pot:  $\$36 + \$20 = \$56$

Valor do call: \$20

$\text{Pot} + 2 \times \text{Call} = \$56 + \$40 = \$96$

### C - NO LIMIT

Popularizado pelas transmissões dos grandes campeonatos de poker pela televisão, o No Limit é a modalidade mais disputada no mundo. O diferencial desta modalidade é que, a qualquer momento o jogador poderá apostar, a partir do mínimo da mesa, qualquer valor até a totalidade de suas fichas.

# TORNEIOS E CASH GAMES

*O POKER É JOGADO EM DUAS FORMAS: TORNEIOS E CASH-GAMES, TAMBÉM CHAMADOS DE RING-GAMES OU MONEY-GAMES.*

### A - TORNEIO

Em um torneio, cada jogador pagará uma inscrição (buy-in) e todos os inscritos receberão a mesma quantidade de fichas, que não possuem qualquer valor monetário. Os jogadores irão disputar as mãos até que suas fichas acabem, ou seja, sua eliminação do campeonato. Quando um jogador apenas restar, ele terá acumulado todas as fichas de todos os outros jogadores e será o campeão da competição. Nos torneios o valor dos blinds aumenta em níveis predefinidos de tempo, de acordo com uma estrutura programada pelo organizador. Um jogador em torneio não poderá deixar a disputa antes que suas fichas acabem ou que se torne o campeão. Muitos torneios possuem regras que possibilitam ao jogador comprar mais fichas (add-on) ou mesmo retornar ao jogo após a sua eliminação (rebuy ou recompra).

Em um torneio a comissão organizadora cobra uma taxa pelo gerenciamento do evento de cada jogador, o rake. Geralmente, o rake é especificado junto ao valor o buy-in após um sinal de adição. Por exemplo, em um torneio cujo buy-in é de \$100+\$10, o jogador pagará \$110 e \$100 serão adicionados à premiação e \$10 serão recolhidos pela organização.

Os torneios podem ter diversas estruturas de disputa, dentre as quais citaremos as mais comuns:

- Multitable – torneio no qual existem várias mesas com competidores.
- SingleTable ou Sit and Go – torneio de uma única mesa.
- Freezeout – torneio sem a possibilidade de recompras.
- Shootout – torneio multitable onde não há remanejamento de jogares; o campeão de cada mesa avança para próximas etapas.
- Rebuy – torneio com a possibilidade de recompras.



## /// REGRAS DO POKER

- Knockout ou bounty – torneio onde se recebe uma recompensa, usualmente em dinheiro, por eliminar outro participante.
- Reentradas – torneio onde o jogador que for eliminado tem direito em jogar novamente no mesmo dia, ou em um dia classificatório diferente.

Apenas para fins de ilustrar melhor, o Campeonato Brasileiro de Poker, o BSOP, é um torneio multitable com reentradas.

### B - CASH GAME

Os cash-games são os jogos de poker jogados com fichas “de verdade”, ou seja, que têm direta relação com o valor monetário estampado nelas. Além disso, em alguns cassinos e clubes, os cash-games podem não ter hora para o término, com jogadores entrando e saindo da mesa quando desejam. Em um cash-game os jogadores podem comprar fichas entre as mãos jogadas, ou levantar-se e sacar as suas fichas no caixa. Geralmente é proibido retirar fichas do jogo, ou seja, retirar parte do seu stack (pilha de fichas) que estava em jogo na mesa para não se arriscar. Por exemplo, um jogador que compre \$100 em fichas e ganhe mais \$100 jogando, não poderá guardar no bolso os \$100 adicionais e continuar jogando, a não ser que ele decida deixar o jogo por completo. Ao contrário de um torneio, no cash-game um jogador disputa diretamente com outros o dinheiro envolvido no pot. Por este motivo é comum observar acordos envolvendo o resultado de uma mão durante o desenrolar delas. Outro acontecimento comum nos cash-games é a aposta no “escuro” fora dos blinds (straddle). Um straddle é uma aposta de um valor que é geralmente o dobro do BB (porém pode variar em diferentes jogos) feita pelo primeiro jogador à esquerda do BB antes que ele veja as suas cartas. O jogador que faz o straddle ganha o direito de aumentar a aposta caso nenhum outro jogador a aumente antes. Alguns jogos permitem straddles em outras posições da mesa.

### C - TABLE STAKES E LIMITE DA MESA

Os cash-games são jogados de acordo com os limites da mesa e apenas com as fichas que se possui em jogo (table stakes). Isto significa que um jogador não poderá adicionar dinheiro, por exemplo, de sua carteira, durante o decorrer de uma mão. Apenas as fichas já presentes no início da mão podem ser utilizadas para as apostas.

Alguns jogos, geralmente em cassinos no exterior e em jogos de alto valor, podem permitir a utilização de cédulas de dinheiro em conjunto com fichas para jogar.

Os jogos de cash-game possuem limites estabelecidos para o mínimo e máximo de fichas que um jogador poderá comprar para entrar na mesa. O mais comum é estabelecer limites em torno de 50BB para o mínimo e 200BB para o máximo. Ou seja, em uma mesa de cash-game com blinds \$1 e \$2, o mínimo que um jogador poderá colocar em jogo é \$100 e o máximo de \$400.

Em cash-games um jogador poderá adicionar fichas ao seu stack (reload) sempre que estiver abaixo do limite máximo de entrada na mesa. Para exemplificar, imaginemos que em um jogo com limite máximo de \$600, um jogador encontra-se com \$460 em fichas. Ele poderá comprar mais \$140 e completar o seu stack. No entanto, caso tenha ganhado algumas mãos e esteja com mais de \$600, ele não poderá comprar mais fichas para adicionar ao jogo e poderá jogar apenas com as fichas disponíveis no momento.

Um jogador que solicitou um reload poderá jogar uma mão enquanto aguarda as fichas chegarem à mesa contando como se estas fichas já estivessem à sua frente. Isto se chama playing behind. O valor total de seu novo stack deve ser anunciado a todos os participantes pelo dealer. Em jogos do tipo limit é comum existir limite mínimo e não haver limite máximo para entrada na mesa.

# **APOSTAS & AUMENTOS**

Uma aposta significa colocar uma quantidade de fichas em jogo durante uma mão. A menor denominação de ficha que poderá ser utilizada em cada jogo será definida pela administração. Em um jogo onde a menor ficha em jogo seja de \$25 um jogador não poderá apostar fichas de \$5.

Uma aposta pode ser feita colocando-se o valor total em fichas, de uma vez à frente das cartas, ou da linha de apostas da mesa (betting line), caso exista, ou anunciando-se em voz alta para que os outros jogadores e o dealer ouçam claramente o valor apostado e em seguida, colocando as fichas. Uma vez tendo apostado, na sua própria vez, o jogador não poderá rever este montante ou desistir de apostar. A aposta mínima será sempre o BB, exceto, como já dito, em jogos limit, após o turn.

Uma aposta que envolva todas as fichas de um jogador é chamada de all-in.

Após uma aposta, cada jogador seguinte terá a opção de aumentar o valor da aposta. Os aumentos devem seguir o mesmo procedimento da aposta. Para os jogos no-limit e pot-limit, não existirá limitação no número de aumentos em cada rodada. Qualquer aposta, desde que não seja all-in, deverá ter, no mínimo, o mesmo valor da última aposta em curso.

Em jogos limit, uma aposta all-in de menos da metade de uma aposta normal não reabrirá a ação para um jogador que já tenha agido naquela rodada de apostas. Um jogador que ainda não tenha agido, contudo, poderá dar fold, pagar ou completar para uma aposta completa. Uma aposta all-in de 50% ou mais de uma aposta normal será tratada como uma aposta completa, e um jogador poderá dar fold, pagar ou fazer um aumento completo.

Uma declaração verbal de um jogador, na sua vez de agir, definirá e o comprometerá com a ação declarada. O ato de bater a mão na mesa duas vezes, por um jogador, significará um check. Fazer uma aposta ou aumento em vários movimentos não é permitido (string bets e string raises). Por exemplo, um jogador que queira apostar \$25 e coloque no pot, uma ficha de \$5 de cada vez.

Um jogador que jogue uma ficha de valor superior à aposta sem anunciar um aumento, estará apenas pagando a aposta corrente.

Apostas, pagamentos e aumentos de valores erroneamente baixos deverão ser corrigidos para os limites certos antes que a rodada de apostas tenha terminado. Isso inclui casos nos quais um jogador aposta menos do que o mínimo permitido (o BB).



## REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – 2023

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 toda a América Latina, 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 deverá considerar o melhor interesse da disputa e a justiça como maiores prioridades no processo de tomada de decisão. Circunstâncias incomuns podem exigir uma decisão que se utilize de bom senso e, no interesse da justiça, tome precedência sobre as regras técnicas. A decisão do pessoal de direção e supervisão do torneio é final.
- 2. RESPONSABILIDADE DO JOGADOR:** É responsabilidade dos jogadores: conferir os dados de sua inscrição e designação de assentos; **verificar que recebeu o número correto de cartas para a modalidade em jogo antes que AS ocorra**; proteger as suas cartas; tornar as suas intenções claras; acompanhar a ação da mesa; agir na sua vez com terminologia ou gestos apropriados; defender o seu direito de agir; manter suas cartas visíveis; manter suas fichas empilhadas corretamente; permanecer à mesa quando com uma mão viva; abrir corretamente todas as suas cartas quando concorrer no showdown; fazer-se ouvir quando houver um erro acontecendo; **jogar de forma a não atrasar a disputa**; pedir tempo quando justificável; mover-se para outra mesa rapidamente; respeitar à regra de “um jogador por mão”; conhecer e respeitar as regras; seguir a etiqueta apropriada **informar à casa se virem ou experimentarem comportamento discriminatório ou ofensivo** e, em geral, contribuir com a organização do torneio **onde todos os jogadores se sintam bem-vindos**.
- 3. TERMINOLOGIA E GESTOS OFICIAIS PARA TORNEIOS DE POKER:** Termos de apostas 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. Além disso, os jogadores devem usar gestos com cautela quando enfrentam uma ação; bater levemente na mesa é um check (mesa). O uso de linguagem ou gestos fora do 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 2 e 42.
- 4. IDENTIDADE DO JOGADOR:** Roupas ou outros acessórios não devem obscurecer continuamente a identidade do jogador ou tornar-se uma distração para o jogo. Os padrões da casa serão aplicados no julgamento exclusivo do DT.
- 5. DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS E COMUNICAÇÃO:** Os jogadores não podem falar ao telefone enquanto estiverem à mesa de poker. Toques do telefone, música, imagens, vídeos, etc. devem ser inaudíveis e não devem incomodar aos outros jogadores. Aplicativos e/ou tabelas de auxílio ao jogo não poderão ser utilizadas por jogadores que tenham uma mão viva. **Estes e outros equipamentos eletrônicos, ferramentas ou utensílios, fotografias, gravações de vídeos e comunicações não devem criar distúrbio, atrasar o jogo ou criar vantagem competitiva e estarão sujeitos às regras da casa ou regulamentação de jogo. Violações deste parágrafo podem estar sujeitas a penalidades na Regra 71.**
- 6. LÍNGUA OFICIAL:** Somente o idioma do país onde o torneio é realizado e o inglês serão permitidos enquanto sentado à mesa.

### ACOMODANDO JOGADORES; DESFAZENDO E BALANCEANDO MESAS

- 7. 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.
- 8. ALTERNATES, REGISTRO TARDIO E REENTRADAS:**
  - A)** Os jogadores em alternates, registros tardios e reentradas receberão stacks completos. Estes serão sorteados aleatoriamente utilizando o mesmo processo e com a mesma oferta de assentos que um novo jogador e jogarão imediatamente, exceto se sentados entre o small blind e o botão.
  - B)** Em eventos com reentradas, se for permitido que um jogador desista das suas fichas para comprar uma nova inscrição, as fichas abandonadas serão removidas do torneio.
- 9. NECESSIDADES ESPECIAIS:** Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível.
- 10. Novos jogadores e jogadores de mesas quebradas**
  - A: Novos jogadores entrando no torneio e** jogadores de uma mesa que foi desfeita podem preencher qualquer assento, incluindo o big blind, small blind ou o botão e receberão uma mão exceto se sentados entre o small blind e o botão.
  - B:** Jogadores de uma mesa quebrada terão seus novos assentos designados através de um processo duplo de randomização. **Veja o anexo de exemplos.**
- 11. BALANCEANDO MESAS E PARALISANDO O JOGO:**
  - 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 apenas Stud os jogadores serão movidos por posição (a última posição vazia será a primeira a ser preenchida).



## REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – 2023

**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 será 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

**C)** A mesa de onde o jogador será movido será especificada por procedimento predeterminado.

**D)** Em eventos com mesas completas, o jogo deverá ser paralisado em mesas que tenham 3 ou mais jogadores a menos (**por eliminação**) do que a mesa com o maior número de jogadores assim que os blinds forem impactados (**Veja o anexo de exemplos**). Em outros formatos (ex: 6-handed e turbos) o jogo será paralisado à critério da direção. O fato de não paralisar o jogo não será motivo para um misdeal e os DTs poderão eleger não paralisar uma mesa a seu critério. À medida que o evento progride, quando administrável & apropriado para o tipo de jogo, as mesas **devem ser** mantidas o mais bem equilibradas possível.

### POTES / SHOWDOWN

**12. DECLARAÇÕES. CARTAS FALAM NO SHOWDOWN:** As cartas falam para determinar o vencedor. Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão não comprometem no showdown; contudo, qualquer jogador que deliberadamente declarar de forma errônea uma mão poderá ser penalizado. Os dealers devem ler e anunciar os valores das mãos no showdown. Qualquer jogador, na mão ou não, deve falar se ele acha que um erro está sendo feito na leitura de mãos ou na entrega do pote.

**13. ABRINDO AS CARTAS E INVALIDANDO MÃOS VENCEDORAS**

**A)** A forma correta de abrir as cartas no showdown é 1) colocar todas as suas cartas abertas e 2) permitir que o dealer e os jogadores possam ler a mão de forma clara. "Todas as cartas" significa que ambas as cartas em Hold'em, todas as quatro cartas da mão em Omaha, todas as 7 cartas em 7-stud, etc.

**B)** No showdown o jogador deve proteger a sua mão enquanto aguarda que ela seja lida (veja também regra 64). Se um jogador não mostra totalmente as suas cartas, e então as entrega fechadas pensando que ele ganhou, ele o faz por sua conta e risco. Se as cartas não são 100% recuperáveis e identificáveis e a direção decidir que a mão não pode ser claramente lida, o jogador não tem direito ao pote. A decisão do DT sobre se a mão foi suficientemente apresentada é final.

**C)** Dealers não podem matar uma mão que foi aberta e mostrada corretamente e obviamente é a mão vencedora.

**14. CARTAS VIVAS NO SHOWDOWN:** Descartar cartas que não foram mostradas corretamente, viradas para baixo, não as torna automaticamente mortas; um jogador poderá mudar a sua vontade e mostrar as cartas para serem lidas desde que estas continuem 100% identificáveis e recuperáveis. Cartas são "mortas" pelo dealer quando empurradas para o muck ou de alguma outra forma tornadas irrecuperáveis e não identificáveis.

**15. IRREGULARIDADES NO SHOWDOWN OU AO DESCARTAR:**

**A)** Caso um jogador mostre apenas uma carta que tornaria a sua mão vencedora, o dealer deve avisar ao jogador para abrir todas as cartas. Caso ele se recuse, deve-se chamar um floor.

**B)** Se um jogador aposta e em seguida descarta suas cartas pensando que ganhou a mão (não se dando conta de que havia mais um jogador na mão), o dealer deve proteger as cartas e chamar um floor (uma exceção à regra 58). Caso as cartas estejam no muck e não sejam recuperáveis ou identificáveis com 100% de certeza, o participante não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. Se o participante apostou ou aumentou a aposta e esta ainda não foi paga, o aumento será retornado ao participante.

**16. ABRINDO AS CARTAS PARA ALL-INS:** 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. Nenhum jogador que esteja all-in ou que tenha pago todas as apostas existentes poderá esconder a sua mão sem mostrá-la. Todas as mãos do pote principal e dos potes paralelos devem ser mostradas e estarão vivas. Veja o anexo de exemplos.

**17. SHOWDOWNS SEM ALL-IN E ORDEM DO SHOWDOWN:**

**A)** Em um showdown sem jogadores all-in, quando as cartas não são espontaneamente expostas ou descartadas, o DT deverá aplicar a ordem do showdown. O jogador que fez a última ação agressiva na última rodada de apostas (última street) será o primeiro a revelar suas cartas. Se não houve apostas na última rodada de apostas, o jogador que seria o primeiro a falar, caso houvesse uma rodada de apostas, deverá mostrar suas cartas primeiro (i.e. primeiro assento à esquerda do botão em jogos de flop, mão alta em stud, mão baixa em razz, etc.).

**B)** Um showdown sem all-in é dito incontestado se todos os jogadores, exceto um, descartarem as suas mãos fechadas, sem mostrá-las. O último jogador restante com cartas vivas ganhará a mão e não será requerido que ele exiba as suas cartas para receber o pote.

**18. SOLICITANDO VER UMA MÃO:**

**A)** Jogadores que não estejam mais com as suas cartas no showdown ou que as tenham entregado fechadas ao dealer sem exibi-las, perdem o direito ou privilégio que venham a ter de pedir para ver outras mãos. Mãos que são exibidas a pedido de outro jogador são consideradas vivas e concorrem ao pot.





## REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – 2023

**B)** Se houve uma aposta no river, qualquer pagador tem o direito inalienável de ter as cartas do agressor abertas a pedido (“a mão que ele pagou para ver”) uma vez que este pagador ainda esteja com a posse das suas cartas. O critério do Diretor do Torneio será aplicado para todos os outros pedidos como para ver a mão de outro pagador, ou se não houver apostas no river. Veja anexo de exemplos.

- 19. 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 (ver regra 13, A).
- 20. CONCEDENDO FICHAS INDIVISÍVEIS:** Fichas indivisíveis serão divididas nas menores denominações possíveis ainda em jogo.
- A)** Em jogos de flop quando houver 2 ou mais mãos altas ou duas ou mais mãos baixas, a ficha indivisível irá para o primeiro jogador à esquerda do botão.
- B)** Em stud high, razz, e se houver duas ou mais mãos high ou low em stud/8, a ficha indivisível irá para a carta mais alta, por naipe, dentro do melhor jogo ganhador com 5 cartas.
- C)** Em jogos H/L, a ficha indivisível no pot total irá para o pot high.
- D)** **Excluída. Exemplos também removidos.**
- 21. POTES PARALELOS:** Cada pote paralelo será separado na mesa.
- 22. POTES OU MÃOS CONTESTADOS:** A declaração de uma mão que foi aberta poderá ser contestada até que a próxima mão comece (ver regra 22). Erros de contagens ao entregar um pote poderá ser contestado até que haja ação substancial na próxima mão. Caso uma mão termine durante um intervalo, o direito de qualquer contestação termina 1 minuto após o pote ser entregue ao ganhador da mão.

### PROCEDIMENTOS GERAIS

- 23. NOVA MÃO E NOVOS LIMITES:** Um novo nível começa no anúncio após o relógio chegar ao zero. O novo nível será aplicado na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro riffle do baralho, quando o botão é pressionado num embaralhador automático ou quando houver troca do dealer. Se uma mão começar no nível anterior por engano, a mão continuará no nível anterior após a ocorrência da AS (Regra 35).
- 24. CHIP RACE E COLOR-UPS PROGRAMADOS:**
- A)** Nos color-ups programados, haverá o chip-race a partir do assento 1, com um máximo de uma única ficha dada a um jogador. Os jogadores não podem ser eliminados de um torneio por perder fichas no chip-race: um jogador que perder a ficha restante em um chip-race receberá uma ficha da mais baixa denominação ainda em jogo.
- B)** Os jogadores devem ter suas fichas totalmente visíveis e são incentivados a assistir ao chip-race.
- C)** Se após o chip-race, o jogador ainda tem fichas de uma denominação removida, elas serão trocadas por denominações atuais só em igual valor. As fichas de denominação removidas que não completem o total de, pelo menos, o menor valor ainda em jogo, serão retiradas sem compensação.
- 25. CARTAS E FICHAS MANTIDAS VISÍVEIS, CONTÁVEIS E MANEJÁVEIS. COLOR UPS NÃO PROGRAMADOS:**
- A)** Os jogadores, dealers e os supervisores (floors) têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas, assim, fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. A ADTP recomenda pilhas verticais, limpas, cada uma com múltiplos de 20 fichas da mesma denominação, como padrão. Os jogadores devem manter fichas de valor superior visíveis e identificáveis em todos os momentos. Se um supervisor (floor) não conseguir rapidamente estimar o valor de um stack de fichas visualmente, os jogadores, provavelmente também não conseguem.
- B)** O DT irá controlar o número e denominação de fichas em jogo e pode retirá-las de um ou mais jogadores a seu critério, a qualquer momento. Color ups não programados deverão ser anunciados.
- C)** Jogadores com mãos vivas devem manter suas cartas visíveis em todos os momentos.
- 26. 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.
- 27. 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.
- 28. RABBIT HUNTING:** Não é permitido o “Rabbit hunting”, ou seja, expor cartas que viriam a ser distribuídas, caso a jogada não estivesse encerrada.
- 29. SOLICITANDO TEMPO:** Os jogadores devem agir em tempo hábil para manter um ritmo razoável do jogo. Caso, a critério do DT, uma quantidade razoável de tempo tenha passado para um jogador realizar uma ação, o DT pode pedir tempo ou aprovar o pedido de tempo feito por qualquer jogador no torneio. Os jogadores devem estar aos seus lugares para pedir o relógio (Regra 30). O competidor com o tempo contado terá até 25 segundos acrescidos de uma contagem regressiva de 5 segundos para se decidir (total de 30 segundos). Se o competidor enfrenta uma aposta e não houver uma ação até o final da contagem a mão estará morta, caso não esteja enfrentando uma aposta, a ação será pedir mesa. Um empate irá para o jogador. O DT poderá ajustar o tempo permitido para a ação e tomar outros passos para aderir ao formato do torneio e impedir atrasos persistentes. Veja também regras 2 e 71.



## REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – 2023

### JOGADOR PRESENTE / ELEGÍVEL PARA UMA MÃO

30. **AO SEU LUGAR E MÃOS VIVAS:** Para ter uma mão viva um jogador deve estar em seu lugar, quando a última carta é distribuída para todos os competidores no início da mão. Um jogador que não esteja ao seu lugar neste momento não poderá olhar suas cartas e ele terá sua mão imediatamente morta. Seus blinds e antes são cobrados e se ele receber uma carta que o faça postar o bring-in em stud, que ele irá postar o bring-in. "Ao seu lugar" significa dentro do alcance de sua cadeira. Esta regra não se destina a tolerar jogadores estando fora de seus assentos, enquanto envolvidos em uma mão.
31. **PERMANECENDO À MESA COM AÇÃO PENDENTE:** Um jogador com uma mão ao viva (incluindo jogadores em all-in ou que tenham terminado todas as rodadas de apostas) deve permanecer à mesa durante todas as rodadas de apostas até a conclusão do showdown. Sair da mesa é incompatível com o dever de um jogador para proteger sua mão e acompanhar a ação, e está sujeita a penalidade.

### BOTÃO / BLINDS

32. **DEAD BUTTON:** O torneio utilizará o dead button.
33. **EVITAR OS BLINDS:** Um competidor que intencionalmente tentar pular o blind, sofrerá uma penalidade.
34. **BOTÃO QUANDO EM HEADS-UP:** Quando heads-up, o small blind será o botão e age primeiro pré-flop e depois pós-flop e em todas as rodadas subsequentes. 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

35. **MISDEALS (PARTIDA INVÁLIDA) E BARALHO CORROMPIDO:**
- A) Misdeals incluem, mas não estão necessariamente limitados a: 1) duas ou mais cartas expostas na distribuição inicial, 2) a primeira carta distribuída ao assento errado, 3) cartas distribuídas a um assento não tem direito a uma mão; 4) um assento que deveria receber uma mão é deixado de fora; **5) o número errado de cartas é distribuído a qualquer jogador (exceto conforme a Regra 37); 6) Antes de AS, encontra-se uma carta fora do padrão para o tipo de jogo (exemplo: coringas, 2-3-4-5 no baralho curto); 7)** Em jogos de flop, se uma das duas primeiras cartas distribuídas ou quaisquer outras duas cartas fechadas são expostas por erro do dealer. Regras da casa serão aplicadas para os jogos tipo "draw" (ex: lowball).
- B) Os jogadores podem receber duas cartas consecutivas no botão (ver regra 37).
- C) Se um misdeal for declarado, a redistribuição deve ser uma exata cópia: o botão não se move, não haverá novos jogadores na mão e os limites devem permanecer iguais. As cartas são distribuídas aos jogadores em uma punição ou que não estavam em seus assentos para a mão original (Regra 29) e as suas mãos são mortas após a distribuição. A distribuição original e a redistribuição contam como uma mão para um jogador cumprindo penalidade, não duas.
- D) Se ocorrer ação substancial, um misdeal não pode ser declarado e a mão deve prosseguir (ver regra 36) **a menos que o baralho esteja corrompido. Cartas fora do padrão encontradas após AS são tratadas como pedaços insignificantes de papel (exceção: baralhos corrompidos).**
- E) **Se 2 ou mais cartas do mesmo naipe e valor forem encontradas, o baralho é corrompido. Outras condições de baralho corrompido podem existir** de acordo com a definição dada pela regulamentação local de jogos e pela política da casa. Se um baralho corrompido for descoberto, independentemente de AS, a mão será interrompida e todas as apostas serão retornadas. Quando uma mão termina de forma natural, o direito de contestar o resultado com base em um baralho corrompido segue a Regra 22.
36. **AÇÃO SUBSTANCIAL (AS):** Ação substancial é definida como qualquer uma de: A) quaisquer 2 ações na vez, pelo menos uma das quais coloca fichas no pote (ou seja, 2 ações, exceto 2 check ou 2 folds) ou B) qualquer combinação de 3 ações na vez (check, bet, aumentar, pagar, desistir). Colocar os blinds não conta para o AS. Veja as Regras 35-D e 53-B.
37. **BOTÃO COM CARTAS A MENOS:** Se o botão da mão receber cartas de menos para a modalidade, ele deve anunciar imediatamente. Cartas faltantes para o botão podem ser repostas mesmo que já tenha se passado ação substancial, se permitido para o tipo de jogo. Contudo, se o botão agir com uma mão com o número incorreto de cartas, a mão do botão estará morta.
38. **CARTAS QUEIMADAS APÓS AÇÃO SUBSTANCIAL:** O propósito de se queimar cartas é para proteger o maço de cartas e não para "preservar a ordem do baralho". Caso haja AS e uma mão seja morta por ter o número incorreto de cartas, o conceito de aleatoriedade é aplicado para as cartas distribuídas dali em diante. O maço do baralho será tratado como normal e uma, e apenas uma carta, será queimada antes de cada nova rodada. **A queima é sempre uma carta por rodada (street), nunca mais.** Veja anexo de exemplos.
39. **FLOP Irregulares e Cartas PREMATURAMENTE ABERTO:**
- A: **Flops com 4 cartas.** Se o flop contém 4 cartas (invés de 3), sejam estas expostas ou não, **e independentemente de a carta de cima ("tampa") ser presumidamente conhecida**, um floor será chamado. O dealer deve embaralhar as 4 cartas fechadas, e o floor selecionará aleatoriamente uma carta para ser utilizada como a próxima queima e as três cartas restantes serão o flop (veja também PR-14)



## REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – 2023

Aleatoriedade).

**B: Se não houve carta queimada em um flop de 3 cartas, exposto ou não e independentemente de a carta de cima (“tampa”) ser presumidamente conhecida, se nenhuma ação ocorreu, as 3 cartas são embaralhadas com a face para baixo, uma será escolhida como queima. O flop será as outras 2 cartas mais a próxima carta do baralho. Se qualquer ação (mesmo um pedido de mesa) ocorrer, o jogo prossegue com as 3 cartas iniciais. Apenas uma carta será queimada na próxima rodada.**

**C:** Para cartas do board prematuramente expostas, veja os Procedimentos Recomendados 5.

**D: Reembaralhar durante uma mão. Para proteger a integridade do jogo, sempre que o baralho precisar ser embaralhado novamente durante o jogo de uma mão, as cartas devem ser embaralhadas com a face para baixo e não expostas. Exemplos incluem cartas prematuras (Regra 39 e PR-5), deck desordenado (PR-4), cartas extra em jogos de draw ou stud (PR-10-H), etc.**

### JOGADAS: APOSTAS E AUMENTOS

#### 40. MÉTODOS PARA APOSTAR: VERBALMENTE E COM FICHAS

**A:** Apostas são feitas verbalmente e/ou colocando fichas à frente. Se um jogador fizer os dois, a primeira ação definirá a aposta. Caso seja simultâneo, uma declaração verbal clara e razoável terá preferência. Caso contrário, as fichas definirão a jogada. Em situações duvidosas ou quando a ação verbal e as fichas se contradizem, o DT determinará a aposta baseado nas circunstâncias e na regra 1. Veja anexo de exemplos.

**B:** Declarações verbais podem ser gerais (“pago”, “aumento”), um valor específico (“dois mil”) ou ambos (“aumento, dois mil”).

**C:** Em relação às apostas, apenas declarar um valor específico é o mesmo que silenciosamente colocar à frente o mesmo montante em fichas. Ex: Declarar “duzentos” é o mesmo que colocar à frente 200 em fichas.

41. **MÉTODOS PARA PAGAMENTO:** Formas aceitáveis de pagar incluem: A) declarar verbalmente “call” (pagar); B) colocando à frente fichas no valor da aposta; C) silenciosamente colocando à frente uma ficha de grande valor, ou D) silenciosamente colocando à frente múltiplas fichas iguais a um pagamento (de acordo com a regra 45). Colocar silenciosamente fichas relativamente pequenas para a aposta (ex.: NLHE, blinds 2k-4k A aposta 50k, B, em seguida, coloca silenciosamente uma única ficha de 1k) é não-padrão, fortemente desencorajado, passível de penalidade, e será interpretada a critério TDs, inclusive sendo tratado como um call completo.

42. **MÉTODOS PARA AUMENTAR:** Em no-limit e pot-limit, um aumento é feito por (A) colocar, em um único movimento a totalidade das fichas no pote; ou, (B) declaração verbal do valor total antes de colocar fichas no pote; O competidor é responsável por deixar suas intenções claras.

#### 43. VALORES DOS AUMENTOS:

**A)** Os aumentos devem ser, no mínimo, do valor da última aposta ou do último aumento completo efetuado. Um competidor que fizer um aumento de 50% ou mais do que a maior aposta anterior, mas menor do que um aumento completo, é obrigado a completar o aumento para o valor mínimo correto. Caso o valor seja menos de 50%, será considerado um call, ao menos que um aumento (“raise”) seja declarado previamente ou caso o jogador esteja all-in (Regra 45-B). Declarar um valor ou colocar à frente um mesmo valor em fichas tem o mesmo tratamento (veja regra 40-C). Ex: NLHE, a aposta de abertura é 1000, declarar verbalmente “mil e quatrocentos” ou silenciosamente colocar à frente 1400 em fichas, ambos significam um call ao menos que um aumento seja antes declarado. Veja anexo de exemplos.

**B)** Sem necessitar de maiores definições, declarar um aumento e um valor significa o total da aposta. Ex: A abre com 2000, B declara “aumento, oito mil”. O valor total da aposta é de 8000.

44. **APOSTAS COM FICHAS DE GRANDE VALOR:** Sempre que enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor (mesmo quando esta for a única ficha do jogador) será considerado um pagamento se um aumento não for anunciado antes. Para aumentar com uma ficha de grande valor um aumento deve ser anunciado antes de a ficha tocar a mesa. Se o competidor anunciar um aumento, mas não especificar o tamanho da aposta, o aumento será do valor máximo permitido pela ficha. Quando não enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor silenciosamente (sem declarar valor) será considerada uma aposta do valor máximo permitido pela ficha.

#### 45. APOSTAS COM MÚLTIPLAS FICHAS:

**A)** Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento ou all-in seja declarado antes, a utilização de várias fichas em uma aposta (mesmo quando estas forem as únicas fichas do jogador) será considerado um pagamento, se todas as fichas utilizadas forem necessárias para realizar o pagamento; i.e., a remoção de apenas uma das menores fichas deixaria menos do que o necessário para pagar a aposta. EX-1: Jogador A abre para 400: B aumenta para 1100 (um aumento de 700), C coloca uma ficha de 500 e uma ficha de 1000 silenciosamente. Isso será um pagamento pois ao remover a ficha de 500 deixaria menos do que o valor de 1100. EX-2: NLHE 25-50. Pós Flop A abre para 1050 e B coloca suas duas últimas fichas de 1000. B está pagando a aposta a menos que ele tenha declarado all-in ou aumento antes de colocar as fichas.



## REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – 2023

**B)** Se todas as fichas da aposta não forem necessárias para o pagamento da aposta, i.e., a remoção de apenas uma das menores fichas deixaria igual ou mais do que o necessário para pagar a aposta: 1) caso o jogador tenha mais fichas, a aposta será governada pelo padrão de 50% na regra 43. 2) Caso sejam as últimas fichas, a aposta será all-in mesmo que não atinja o patamar de 50%. Veja anexo de exemplos.

### 46. FICHAS DA RODADA ANTERIOR NÃO RECOLHIDAS:

**A)** Para evitar confusões, na ocasião de um jogador cujas fichas da sua aposta anterior ainda não tenham sido recolhidas pelo dealer, enfrentar um aumento, ele deverá verbalizar a sua ação antes de adicionar novas fichas à aposta anterior.

**B)** Enquanto enfrentando um aumento, claramente recolher fichas antes de apostar, compromete o jogador com um pagamento ou um aumento, ele não poderá retornar as fichas e desistir da mão.

**C)** Caso novas fichas sejam adicionadas silenciosamente e a aposta não seja clara para a direção, as regras de pagamento ou aumento (41 – 45 ) serão aplicadas como o seguinte: 1) se as fichas anteriores não somam o suficiente para pagar a aposta atual E não são tocadas ou completamente recolhidas, uma única ficha de grande valor será um pagamento e múltiplas novas fichas estarão sujeitas à regra do padrão de 50% para um aumento (regra 43). 2) Se as fichas anteriores somam o suficiente para pagar a aposta atual OU as fichas anteriores forem parcialmente recolhidas, a combinação das novas fichas será considerado um aumento desde que atinja o patamar de 50% (regras 43 e 45); caso menos, será um pagamento. Veja anexo de exemplos.

### 47. REABRINDO A RODADA DE APOSTAS:

**A)** Em no-limit e pot-limit, um aumento all-in (ou múltiplos aumentos all-in pequenos, cumulativos) que totalizem menos do que a totalidade da aposta ou aumento atual não reabrirá a ação para um competidor que já tenha agido na rodada e não está enfrentando pelo menos uma aposta ou aumento completo quando a ação retorna para ele. Caso haja múltiplos aumentos all-ins de pequeno valor que reabram a aposta, o aumento mínimo será sempre a última aposta ou aumento válido da rodada (veja também regra 43).

**B)** Em limit, pelo menos 50% de uma aposta ou aumento total é necessário para reabrir as apostas para os jogadores que já atuaram. Veja o anexo de exemplos.

### 48. NÚMERO DE AUMENTOS PERMITIDOS:

Não há limite para o número de raises em no-limit e pot-limit. Em eventos limit, há um limite de raises mesmo quando em heads-up até que o torneio chegue a dois jogadores; o limite da casa se aplica.

### 49. 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 por outras pessoas. Se um pagador solicita uma contagem, mas recebe informações incorretas do dealer ou jogadores, então coloca o valor no pote ou declara o pagamento (call), 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 DT.

### 50. AGINDO NA VEZ:

**A)** Jogadores devem agir na sua própria vez verbalmente ou colocando fichas à frente. Declarações verbais na sua própria vez vinculam quaisquer fichas colocadas no pote que devem permanecer no pote.

**B)** Os jogadores devem esperar por valores da aposta anterior antes de agir. Ex: A diz "aumento" (mas não indica qualquer quantidade), e B e C rapidamente desistem. B e C devem esperar para agir até que o valor exato do aumento seja dito.

### 51. DECLARAÇÕES VINCULATIVAS / UNDERCALLS NA VEZ:

**A)** Declarações verbais gerais, na sua própria vez (ex: “pago”, “aumento”) vincula o jogador com a ação completa atual. Veja anexo de exemplos.

**B)** Um jogador realiza um undercall, declarando ou colocando silenciosamente fichas à frente em um valor menor do que a quantidade necessária para pagar a aposta atual, sem antes anunciar “call / pago”. Um undercall será um call obrigatório quando feito diante de: 1) qualquer aposta quando em heads up (um pot envolvendo apenas dois jogadores); 2) da primeira aposta de abertura, em qualquer rodada de apostas, quando em um pot múltiplo. Em todas as outras situações, o critério do TD será aplicado. Para os fins desta regra, a aposta de abertura será a primeira aposta realizada em qualquer rodada (ou seja, que não um “check”); nos jogos de blinds, o BB é a aposta de abertura pré-flop. Botões de All-in podem reduzir bastante a frequência de undercalls (Veja PR-1). Esta regra rege sobre quando um jogador deve pagar a aposta completa e quando, a critério do DT, poderá abrir mão das fichas colocadas no undercall e desistir da mão.

**C)** Caso dois ou mais undercall aconteçam em sequência, a jogada voltará para o primeiro undercall que deverá corrigir a ação seguindo os preceitos da regra 51-B. O DT determinará como tratar as mãos dos jogadores seguintes baseado nas circunstâncias encontradas.

### 52. APOSTAS INCORRETAS, UNDERBETS E UNDERRAISES:

**A)** Em jogos limit e no-limit, o ato de apostar ou aumentar menos que o valor mínimo permitido deve ser corrigido a qualquer momento na rodada de apostas (street) atual (se já no river, a qualquer momento antes de o showdown começar). Ex: NLHE 100-200, pós-flop A abre para 600 e B aumenta para 1000 (um underraise de 200). C e D pagam, E desiste e o erro é percebido. Deve-se aumentar a aposta para o total de 1200 para todos os apostadores a qualquer momento antes do turn ser aberto. Para undercalls, ver regra 51.





## REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – 2023

**B)** Em jogos pot-limit, se um jogador apostar o valor do pote com base em uma contagem errada; se a contagem de pote informada for muito alta (uma aposta ilegal), ela será corrigida para todos os jogadores em qualquer ponto da rodada atual; se for muito baixa, deve ser corrigido até que ocorra uma ação substancial após a aposta. Veja anexo de exemplos.

### 53. AÇÃO FORA DA VEZ (FDV):

**A)** Quando houver ação fora da vez (check, call, raise) a ação voltará para o jogador correto (de quem é a vez). A ação FDV está sujeita a penalidade e é obrigatória se a ação para o jogador FDV não mudou. Um check, call ou fold do jogador que tem a vez, não muda a ação. Se a ação for modificada, a aposta do FDV não é obrigatória e qualquer aposta ou aumento será devolvida ao jogador FDV, que tem todas as opções, incluindo: pagar, aumentar ou desistir. Um fold FDV permanecerá. Ver anexo de exemplos.

**B)** Um jogador ignorado por ação FDV deve defender seu direito de agir. Se houve tempo razoável e o jogador ignorado não falou antes de haver ação substancial (regra 36) FDV à sua esquerda, a ação FDV permanecerá. Um floor será chamado para decidir sobre a forma de tratar a mão ignorada incluindo declará-la morta ou permitir apenas ação não agressiva, de acordo com o critério da direção do torneio. Veja anexo de exemplos.

### 54. APOSTAS E O VALOR DO POTE:

**A)** 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.

**B)** Antes do flop, um jogador em all-in que tenha menos do que o BB não afetará o cálculo do pot limit. Após o flop os potes serão calculados baseado no valor correto do pote.

**C)** 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 (pelo menos o valor mínimo), e o sujeito a penalidades. Se o jogador está enfrentando uma aposta, ele deverá realizar um aumento válido.

### 55. DECLARAÇÕES INCORRETAS DE APOSTAS: Se um jogador não enfrenta uma aposta e: A) declara “paguei” ou “call”, será considerado um check; B) declara “raise” ou “aumento”, o jogador deverá no mínimo realizar uma aposta mínima. Um jogador declarando “mesa” ou “check” quando enfrentar uma aposta poderá pagar ou desistir, mas não poderá aumentar.

### 56. STRING BETS E AUMENTOS: String Bets são apostas feitas em mais de um movimento, na qual o jogador retorna ao seu stack para buscar mais fichas sem antes ter especificado um montante a ser apostado. String Bets não são permitidas e os dealers serão responsáveis por rejeitar string bets.

### 57. 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 razoavelmente ter vários significados, será utilizado o maior valor razoável que seja menos do que o tamanho do pote\* antes da aposta. Ex: NLHE blinds 200-400, o pote tem menos de 5000, um jogador declara “aposto cinco”. Sem outras clarificações, a aposta será de 500; se o pot tiver 5000 ou mais, a aposta será de 5000. \*O valor do pot será o total de todas as apostas anteriores incluindo apostas à frente do jogado ainda não recolhidas pelo dealer. Veja regras 2, 3, 40 e 42.

### 58. DESISTÊNCIAS FORA DO PADRÃO: Se a qualquer momento antes da última rodada de apostas houver uma desistência quando não enfrentando uma aposta (ex: após um pedido de mesa ou sendo o primeiro a agir pós-flop), ou desistir fora da própria vez, ambas são ações permanentes e podem estar sujeitas a penalidades.

### 59. DECLARAÇÕES CONDICIONAIS E PREMATURAS:

**A)** Declarações condicionais sobre ações futuras são fora do padrão e desaconselhadas. A critério do DT podem ser tornadas permanentes e sujeitas a penalidades. Exemplo: declarações tipo “se – então” como “se você apostar, aumentarei”.

**B)** Se o Jogador A declarar “aposta” ou “aumentar” e B pagar antes que o valor exato da aposta seja conhecido, o DT determinará a aposta da melhor forma possível, incluindo possivelmente obrigar B a pagar qualquer valor.

### 60. CONTAGEM DAS FICHAS DO ADVERSÁRIO: Os jogadores, dealers e os supervisores (floors) têm direito a uma estimativa razoável de fichas dos adversários (Regra 25). Um jogador só poderá solicitar uma contagem mais precisa se for a vez de ele agir e se estiver enfrentando uma aposta all-in. O jogador all-in não é obrigado a contar; o dealer ou floor vai contá-lo a pedido. Ação aceita se aplica (ver Regra 49). A regra sobre fichas visíveis e contáveis (Regra 25) melhora bastante na precisão da contagem.

### 61. APOSTA A MAIS PARA OBTER TROCO: Apostas não devem ser utilizadas para obter troco. Colocar fichas a mais do que o necessário pode causar confusões. Todas as fichas colocadas no pot silenciosamente correm o risco de serem consideradas como parte da aposta. Exemplo: A aposta 325 e B silenciosamente coloca 525 (uma ficha de 500 e uma de 25), esperando que 200 lhe sejam dados de troco. Este é um raise para 650 sob a regra de múltiplas fichas (Regra 45).

### 62. ALL-IN COM FICHAS ENCONTRADAS MAIS TARDE: Se A aposta all-in e uma ficha oculta é encontrada atrás depois que outro jogador pagou, o DT vai determinar se esta ficha faz parte da ação aceita ou não (regra 52). Se não faz parte da ação, A não terá esta ficha paga se ele ganhar. Se A perder, ele não é salvo pela ficha e o DT pode entregar esta ficha ao ganhador da mão.



## REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – 2023

### JOGADAS: OUTRAS

63. **FICHAS OCULTADAS E 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. A ADTP recomenda que a organização providencie racks ou sacos transparentes para que as fichas sejam transportadas quando necessário.
64. **FICHAS PERDIDAS E ENCONTRADAS:** Fichas perdidas e depois encontradas, as quais não se consegue determinar a quem pertenciam, serão retiradas da competição e retornadas ao inventário do torneio.
65. **MÃOS ACIDENTALMENTE RECOLHIDAS/CORROMPIDAS/ EXPOSTAS:**  
**A)** Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas todo o tempo, incluindo no showdown, enquanto aguardam que as mãos sejam lidas. Se o dealer acidentalmente retirar cartas, ou se o julgamento do DT for de que as cartas não podem ser 100% identificáveis com certeza, o participante não terá direito a recuperá-las e não receberá apostas já pagas de volta. Se o participante aumentou a aposta e esta ainda não foi paga, o aumento será retornado ao participante.  
**B)** Se uma mão foi corrompida, mas pode ser identificada, ela pode permanecer em jogo, apesar de quaisquer cartas expostas.
66. **MÃOS MORTAS E DESISTÊNCIAS EM STUD:** Em jogos de Stud, se um jogador levantar as suas cartas abertas da mesa enquanto enfrenta uma ação, sua mão estará morta. A forma correta de desistir no Stud é fechando todas as cartas abertas e empurrá-las (todas) viradas para baixo (fechadas).

### ETIQUETA E PENALIDADES

67. **PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO:**  
**A)** As opções de penalidades incluem **mas não se limitam a** advertências verbais, penalidades de “perda de mãos”, “perda de órbitas” e desqualificação. Sanções de órbitas 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 que serão perdidas. A organização poderá julgar penalidade de uma mão, 1, 2, 3 ou 4 rodadas ou desqualificação. Infrações repetidas estarão sujeitas a penalidades cada vez maiores. Um jogador que esteja ausente da mesa cumprindo uma penalidade poderá ser eliminado se suas fichas acabarem em razão dos blinds e ante.  
**B)** Uma penalidade **pode** ser aplicada em razão de uma violação de etiqueta (regra 71), se um jogador expuser uma carta com ação pendente, jogar uma carta fora da mesa, violar a regra de um-jogador-por-mão (*one-player-to-a-hand*), ou incidentes similares ocorram. Penalidades **serão** aplicadas em casos de *soft play*, abuso, comportamento perturbador ou trapaças. Pedir mesa (“check”) com a melhor mão possível (“nuts”) sendo o último a falar no river não é uma violação automática de “soft-pay”. O critério do DT será aplicado baseado em cada situação.  
**C)** Durante uma penalidade, o infrator deve permanecer longe da mesa. As cartas são distribuídas para o seu lugar, seus blinds e antes são cobrados, e a mão é morta depois da distribuição inicial. Em stud, se suas cartas ditarem o bring-in, ele deve postar o bring-in.  
**D)** As fichas de um jogador desqualificado devem ser removidas do jogo.
68. **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. Discutir o conteúdo de uma mão viva ou já desistida;  
2. Sugerir ou criticar jogadas;  
3. Revelar uma mão que ainda não foi mostrada.  
O conceito de “one-player-to-a-hand” será aplicado. Entre outras coisas, esta regra proíbe mostrar uma mão ou discutir estratégia com outro jogador, espectador ou conselheiro.
69. **CARTAS EXPOSTAS E FOLD ADEQUADO:** Um competidor que expuser suas cartas enquanto a ação *na mão não estiver terminada, incluindo na sua vez e se for o último a agir, poderá receber uma punição, mas não terá sua mão morta ou invalidada. A penalidade terá início ao final da mão. Ao desistir de uma mão, as cartas devem ser colocadas fechadas sobre a mesa e empurradas para o dealer, porém nunca deliberadamente expostas ou jogadas altas.*
70. **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, 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, tentativa de fraudar uma inscrição ou o recibo de inscrição, ou a utilização de quaisquer outros métodos ou equipamentos não autorizados.



## REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – 2023

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.

**71. 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:

- a. Agir fora de sua vez intencionalmente e/ou repetidamente;
- b. Intencionalmente foldar e/ou jogar suas cartas no monte (muck) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir;
- c. Intencionalmente e/ou repetidamente declarar cartas diferentes das que possui no showdown;
- d. Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa;
- e. Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir – atrasar o andamento do jogo;
- f. Violar a regra “one player to a hand”, incluindo a discussão ou orientação sobre a mão, com um competidor da mesa ou observador, enquanto a mão está em curso;
- g. Revelar cartas que estão no monte (muck) enquanto uma mão está sendo jogada;
- h. Realizar declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro competidor;
- i. Qualquer forma de soft play, incluindo verbalmente ou mutualmente aceitando “pedir mesa até o final”, inclusive quando um terceiro competidor está em all-in na mão, conspirar para permitir que os competidores sobrevivam a bolha (ex: uma mesa permanecer dando fold até o big blind na bolha);
- j. Instruir ou controlar a ação de outro competidor;
- k. Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (splash the chips);
- l. Jogar suas cartas fora da mesa, jogá-las no dealer ou em outro competidor de forma agressiva ou abusiva, intencionalmente e/ou repetidamente destruí-las ou danificá-las ou a outras propriedades da organização do evento;
- m. Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão;
- n. Utilizar vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas;
- o. Utilizar máscaras ou objetos que escondam a identidade de um competidor;
- p. Portar armas de fogo ou armas de quaisquer tipos;
- q. Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro competidor;
- r. Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores;
- s. 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; e/ou,
- t. Ter a higiene pessoal atrapalhando os outros competidores sentados em suas mesas. A determinação de se a higiene pessoal de um indivíduo atrapalha os outros competidores será determinada pela Equipe de Supervisão do Torneio, que pode, a seu critério, implementar sanções em qualquer competidor que se recuse a remediar a situação em uma maneira satisfatória para a organização.



## PROCEDIMENTOS RECOMENDADOS DE TORNEIOS DE POKER – 2023

1. **BOTÕES DE ALL-IN:** A ADTP recomenda a utilização de botões de “all-in” sempre que um jogador estiver apostando todas as suas fichas.
2. **HISTÓRICO DE PUNIÇÕES:** A ADTP recomenda à direção dos torneios a criação de um histórico de infrações e punições que os jogadores cometem/recebem, para seu próprio controle.
3. **VOTAÇÃO DE ACORDOS:** Os acordos sobre premiações devem ser votados de forma secreta. O constrangimento a um jogador que não queira aceitar o acordo deve ser severamente coibido pela organização.
4. **HIGH-CARD:** A ADTP recomenda adoção do procedimento de *high-card* para a randomização de quebra de mesas. O procedimento de *high-card* consiste em o dealer embaralhar uma vez e cortar o deck, e então abrir, a partir do primeiro assento à esquerda, uma carta para cada jogador. Aquele jogador que receber a carta mais alta será o primeiro a receber o cartão de posição (diferenças de naipes do stud serão aplicadas).
5. **REMANEJAMENTO DE JOGADOR:** Quando um jogador é remanejado de mesa para manter o balanceamento do torneio, ele só poderá jogar a mão, quando chegar à mesa de destino, se a primeira carta ainda não houver sido distribuída aos jogadores. Este procedimento é diferente do caso quando um jogador que já pertence àquela mesa se levanta momentaneamente, já atendido pela regra #26 da ADTP.
6. **ENCERRAMENTO DA MÃO APÓS SHOWDOWN:** Um dos métodos mais eficientes para se evitar conflitos e equívocos no showdown, é aquele em que o dealer: (a) recolhe as cartas do(s) jogador(es) que perdeu/perderam a mão e as coloca no muck imediatamente; (b) em seguida, o dealer entrega o pot ao competidor vencedor e; (c) por fim as cartas do vencedor e do board são recolhidas. Qualquer alteração nesta ordem de ações do dealer pode facilitar o aparecimento de conflitos, erros ou problemas.
7. **DEALERS DEVEM CONTAR O BARALHO:** Dealers devem ser treinados para realizar ao menos uma contagem do baralho durante um período que permanecerem à mesa. A contagem deve ser feita preferencialmente após o dealer distribuir a última carta para a modalidade (o river para jogos de flop, ou a 7ª Street em jogos de Stud, etc.) enquanto aguarda as últimas ações dos jogadores.
8. **OS DEALERS DEVEM ANUNCIAR APOSTAS E AUMENTOS:** Os dealers devem anunciar rotineiramente os valores das apostas que não sejam all-in à medida que as apostas são realizadas, pela mesa. As apostas all-in serão contadas apenas pedido do jogador que está enfrentando a ação. A ação aceita continua em vigor (Regra 49). Procedimento de color up melhoram a contagem de apostas.
9. **DEALERS DEVEM EMPILHAR FICHAS EM JOGOS DE POT DIVIDIDO:** Sempre que possível, os dealers devem empilhar periodicamente as fichas do pote em jogos com pote dividido. Empilhar fichas não deve obscurecer a visão dos jogadores ou atrapalhar o jogo.
10. **NÚMERO DE JOGADORES NA MESA FINAL:** Os eventos de 9 e 8 jogadores serão combinados de duas mesas de cinco jogadores cada para uma mesa final de 9 jogadores. Os eventos de 7 e 6 jogadores serão combinados de duas mesas de quatro jogadores cada para uma mesa final de 7 jogadores.
11. **PROCEDIMENTOS DE DISTRIBUIÇÃO EM STUD:**
  - a. Se uma das duas cartas fechadas (hole cards) for exposta na distribuição inicial, esta se transformará na carta aberta e a terceira carta será distribuída fechada para este jogador. O jogador pode ser bring-in.
  - b. Uma carta exposta pelo dealer na 7ª street será substituída se ainda houver ação pendente na mão. As cartas da 7ª street sempre devem ser distribuídas fechadas, mesmo que não haja nenhuma ação de apostas na mão e em situações de all-in, o(s) jogador(es) que não correm risco de eliminação expuserem primeiro.
  - c. As cartas de um jogador que não estiver em seu lugar (ver Regra 30) na distribuição serão mortas. Nenhuma carta será distribuída para uma mão morta na 4ª street.
  - d. Se houver duas ou mais mãos altas idênticas no Stud (ou Stud-8) ou mãos baixas no Razz, as apostas começam na mão com a carta mais alta por naipe nos dois jogos.
  - e. Se o jogador que recebeu a carta mais baixa por naipe está all-in no ante, as apostas começam à sua esquerda. Jogadores com fichas devem apostar pelo menos o bring-in ou desistir.
  - f. As apostas não serão dobradas na 4ª Street quando houver um par sendo exibido.
  - g. Para cartas prematuramente distribuídas no Stud, cartas adicionais serão colocadas reservadas ao lado, juntamente com a(s) carta(s) prematura(s), para representar a rodada completa de cartas para os jogadores restantes na mão. Uma vez que a rodada esteja completa, a





## PROCEDIMENTOS RECOMENDADOS DE TORNEIOS DE POKER – 2023

próxima street terá a queima e distribuição normais. Uma vez que se chegue à street final, as cartas prematuras e adicionais deixadas de lado serão colocadas no baralho, re-embaralhadas e então uma nova street é distribuída.

- h. Procedimento para baralho insuficiente na 7ª street. Se antes de dar a 7ª street o número de cartas no baralho atual for menor que o “número necessário” (nº jogadores restantes + carta queimada + última carta não distribuída), proceda da seguinte forma:
- se o número necessário puder ser alcançado adicionando as 3 queimas anteriores (para as 4ª, 5ª e 6ª streets), o baralho atual será embaralhado com as queimas anteriores para criar um novo baralho. O novo baralho será cortado, uma carta queimada e uma carta será distribuída para cada jogador.
  - se houver pelo menos 3 cartas no baralho atual, mas a adição das queimas anteriores não atingir o número necessário, o dealer queimará a carta superior do baralho atual e distribuirá a próxima carta como uma carta comunitária no centro da mesa.
  - se o baralho atual tiver menos de 3 cartas, ele será embaralhado com as 3 queimas anteriores para um novo baralho que será cortado, uma carta queimada e a próxima carta como uma carta comunitária. D) Se uma carta comunitária estiver em jogo, o primeiro jogador que atuaria na 6ª street será o primeiro a atuar na 7ª street.

12. **FORMATOS DE ANTE. SEM REDUÇÃO DO ANTE:** Para sistemas de ante de um pagador, o Big Blind Ante (BBA), com a aplicação de o pagamento do Ante primeiro, é recomendado. Os Antes não devem ser reduzidos à medida que o torneio progride (incluindo nas mesas finais).
13. **A ALEATORIEDADE PODE SER APLICADA A SITUAÇÕES ESPECIAIS:** Para soluções de erros não cobertas pelas Regras e Procedimentos da TDA, os DTs podem usar o conceito de aleatoriedade para designar uma solução.
14. **PROCEDIMENTOS PARA ELIMINAÇÕES SIMULTÂNEAS NO HAND FOR HAND:** Durante o procedimento de Hand For Hand (H4H) caso haja eliminações simultâneas, elas serão tratadas da seguinte maneira:
- DOIS (OU MAIS) JOGADORES NA MESMA MESA:** Os jogadores serão classificados de acordo com o stack de fichas ao início da mão. O jogador eliminado que tinha menos ficha será o pior colocado podendo, assim, estar for a da faixa de premiação.
    - Ex: Restam 40 jogadores e 39 serão premiados. 2 jogadores são eliminados em uma mesma mesa. O jogador com menos fichas será o 40º colocado e estará for a da faixa de premiação.
  - DOIS (OU MAIS) JOGADORES ELIMINADOS EM MESAS DIFERENTES:** Os jogadores serão considerados como tendo empatado na classificação e dividirão uma premiação:
    - Ex1: Restam 40 jogadores e 39 serão premiados. 2 jogadores são eliminados, um em cada mesa. Ambos empatam como 39º e dividirão a premiação relativa à posição.
    - Ex2: Restam 40 jogadores e 39 serão premiados. 3 jogadores são eliminados, um em uma mesa e dois em uma outra mesa. Os três empatarão em 38º e dividirão a soma da premiação do 39º e 38º lugares pelos 3.
15. **CARTAS COMUNITÁRIAS PREMATURAMENTE ABERTA:** Cartas comunitárias ou queimas ocasionalmente são distribuídas prematuramente por um erro, antes de a ação na rodada precedente estar terminada. A seguir estão procedimentos gerais sobre como tratar destas situações:
- PARA UM FLOP PREMATURO, a queima será mantida como queima. As cartas prematuras do flop serão retornadas ao baralho e re-embaralhadas. Um novo flop será então aberto (sem uma nova queima) a partir do baralho recém embaralhado.
  - UMA CARTA DO TURN PREMATURA: a queima será mantida como queima. A carta do turn prematuro será retornada ao baralho e re-embaralhada. Redistribua o turn (sem outra queima) do baralho recém-embaralhado.
  - UM RIVER PREMATURO a queima será mantida como queima. A carta do river prematuro será retornada ao baralho e re-embaralhada. Redistribua o river (sem outra queima) do baralho recém-embaralhado.
  - PARA UMA CARTA PREMATURA EM JOGOS DE STUD, a carta prematura é devolvida ao baralho, o baralho é embaralhado novamente (consulte PR-17, reembaralhamento) e uma nova rodada é distribuída a partir do baralho recém-embaralhado sem outra queima.
16. **COMUNICAÇÃO ADEQUADA DA EQUIPE DO TORNEIO:**
- Os dealers que saem devem informar os dealers que chegam sobre as informações pertinentes sobre a mesa. Os exemplos incluem: informações cegas, jogadores em advertência ou penalidades, comportamento perturbador.
  - O dealer deve informar o floor de todas as infrações existentes e potenciais da Regra 2 (Responsabilidades do Jogador) e Regra 70 (Etiqueta). Ênfase especial em qualquer comportamento discriminatório ou ofensivo em geral ou em relação a jogadores específicos ou funcionários.
17. **JOGADOR AUSENTE EM MESA DESFEITA:** Se um jogador não estiver presente durante a quebra de uma mesa, suas fichas devem ser movidas para a nova mesa por um membro da equipe.
18. **PROCEDIMENTOS DE APOSTAS EM TORNEIOS DO TIPO DRAW:** O limp é permitido em todos os jogos do tipo Single Draw.



## PROCEDIMENTOS RECOMENDADOS DE TORNEIOS DE POKER – 2023

19. **ORDEM DOS JOGOS MISTOS (MIXED GAMES):** Para reduzir erros, em eventos de jogos mistos (ex HORSE), stud e stud-8 não precisam ser jogados consecutivamente.
20. **REDUZINDO DEMORAS DE JOGADORES (STALL):** A casa deve anunciar claramente a intenção de reduzir as demoras excessivas para que os jogadores entendam que o jogo sem stall é esperado. É recomendável que cada casa estabeleça métodos criativos para reduzir a estagnação. Alguns métodos usados com sucesso por operadores incluem: Quebras de mesa aleatórias em vez de redraws, usando um número fixo de mãos por nível, jogando órbita por órbita, soft hand-for-hand e adicionando um Action Clock. Em torneios que utilizem o Action Clock, os cartões de TIME BANK devem sempre ficar expostos claramente.



## ANEXO DE EXEMPLOS – 2023

Este anexo de exemplos é baseado no arquivo fornecido pela TDA (Tournament Director's Association), publicado em [www.pokertda.com](http://www.pokertda.com) e disponibilizado 2022. A ADTP segue os padrões da TDA.

### REGRA 10: DESFAZENDO MESAS, PROCESSO DE DUPLA RANDOMIZAÇÃO.

Um processo duplo ou “duplamente-aleatório” assegura que não haverá favoritismos na hora de distribuir novos assentos. Como exemplo de processo: 1) exiba os cartões de posição aos jogadores da mesa a ser desfeita e em seguida embaralhe-os virados para baixo e forme uma pilha. 2) o dealer irá então abrir uma carta do baralho para cada jogador da mesa. Os cartões de posição serão então distribuídos, iniciando-se pelo assento que recebeu a carta de baralho mais alta, por naipes.

### REGRA 11-D: EQUILIBRANDO AS MESAS E PARALISANDO O JOGO.

**Exemplo:** NLHE 9 jogadores, a mesa A tem 5 jogadores, a mesa B tem mais jogadores com 8. O jogo para na mesa A assim que o BB atinge um assento vago.

**REGRA 16: CARTAS EXPOSTAS 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”.* Esta regra dita que todas as cartas de todos os jogadores serão mostradas quando ao menos um jogador estiver em all-in e não houver mais chances de apostas por quaisquer outros jogadores. Não se deve esperar o final da mão para mostrar as cartas; não se deve esperar pela divisão de side-pots para abrir as cartas de quem está concorrendo ao pot principal; caso a ação de apostas seja terminada antes do showdown, todas as cartas devem ser abertas naquele momento.

**Exemplo 1.** NLHE. Dois jogadores restantes. No turn, jogador A (com menos fichas) aposta all-in e é pago por B. As cartas de A e de B devem ser abertas naquele momento, então deve ser queimada e aberto o river.

**Exemplo 2.** NLHE. Três jogadores restantes. Pré-flop, o jogador A (com menos fichas) aposta all-in e é pago por B e C. Não se deve abrir as cartas ainda, pois há chances de B e C apostarem ainda.

No flop B e C dão mesa; ação ainda é possível, logo não se deve abrir as cartas ainda.

No turn, B aposta all-in e C paga. Neste momento todas as mãos devem ser abertas (A, B e C), uma vez que não é mais possível apostar. Distribua o river e proceda com o showdown. Primeiro deve ser dado o side pot entre B e C, e então, o pot principal. Nota: Não se deve deixar as cartas de A fechadas enquanto o side pot ser concluído.

**Exemplo 3.** NLHE. Três jogadores restantes. Pré-flop, o jogador A (com menos fichas) aposta all-in e é pago por B e C. Não se deve abrir as cartas ainda, pois há chances de B e C apostarem ainda.

No flop B aposta e C paga; ação ainda é possível, logo não se deve abrir as cartas.

No turn B aposta e C paga; ação ainda é possível, logo não se deve abrir as cartas.

No river, B e C dão mesa. Toda a ação de apostas está encerrada. Neste momento todas as mãos devem ser abertas (A, B e C), uma vez que não é mais possível apostar. Proceda com o showdown. Primeiro deve ser dado o side pot entre B e C, e então, o pot principal. Nota: Não se deve deixar as cartas de A fechadas enquanto o side pot ser concluído.

### REGRA 18: PEDINDO PARA VER UMA MÃO

**Exemplo 1:** NLHE. 3 jogadores estão na mão. Não há apostas no river e nenhum dos jogadores está all-in. No showdown, o jogador A entrega as suas cartas fechadas (muck) e estas são recolhidas pelo dealer. B apresenta as suas cartas e exhibe uma trinca. C empurra as suas cartas para frente, fechadas. B poderá então pedir para ver as cartas de C, uma vez que B mostrou a sua mão. Contudo, o pedido de B segue o critério do DT; B não possui qualquer direito inalienável pois não houve apostas no river, portanto ele não “pagou para ver” a mão de C. Nem A ou C poderão pedir para ver as cartas de qualquer oponente pois estes não abriram as suas cartas e nem as mantiveram consigo.

**Exemplo 2:** NLHE. 4 jogadores estão na mão. No river, A aposta 1000, B paga. C aumenta para 5000 e, D, A e B, pagam. Não há jogadores all-in. B apresenta suas cartas mostrando trinca. D instantaneamente descarta as suas cartas fechadas e o dealer as recolhe. C começa a empurrar as suas cartas fechadas para frente. Ambos A e B tem um direito inalienável de ver as cartas de C caso assim o solicitem, pois: 1) eles pagaram a aposta de C (o ultimo agressor) no river e 2) ambos A e B mantiveram as suas cartas consigo. D (que também pagou a aposta de C) abdicou do direito de pedir para ver as cartas de C quando ele entregou a suas cartas ao dealer, fechadas. Todos os outros pedidos nestas situações serão à critério do DT, como por exemplo, B pedir para ver as cartas de A.



## ANEXO DE EXEMPLOS – 2023

### REGRA 38: QUEIMAS APÓS AÇÃO SUBSTANCIAL

**Exemplo 1-A:** NLHE 50-100. SB e BB são os assentos 1 e 2. Pré flop, as cartas são distribuídas a todos. UTG (assento 3) desiste, assento 4 paga, completando ação substancial com 2 ações dentre as quais uma envolveu fichas. Assento 5 então percebe que ele só tem uma carta e a sua mão estará morta pois já houve ação substancial. O dealer irá continuar queimando uma única carta antes do Flop. Ele não precisa queimar duas cartas para “retornar à ordem original do baralho”.

**Exemplo 1-B:** Mesmo jogo do exemplo anterior. Assento 3 (UTG) fold e assento 4 paga, completando ação substancial. Assento 5 então percebe que tem três cartas. Sua mão estará morta pois já houve ação substancial. O dealer irá continuar queimando uma única carta antes do Flop. Ele não precisa considerar a carta extra que foi dada ao assento 5 como uma carta que deveria ter sido queimada.

**REGRA 40-A: MÉTODOS DE APOSTAR, APOSTAS CONFUSAS OU CONTRADITÓRIAS.** “Em situações não claras ou nas quais ações verbais e com fichas sejam contraditórias, o DT determinará a aposta baseando-se nas circunstâncias e na Regra nº1.

**Exemplo 1:** NLHE, somente dois jogadores, no river o jogador A verbalmente declara “quarenta-e-dois mil”, mas coloca apenas uma ficha de 5K à frente. Nem todos à mesa ouvem a declaração. Jogador B coloca uma ficha de 5K para pagar. Ambos mostram as cartas e A possui a melhor mão. Os critérios de decisão acabam se misturando: a ação verbal veio primeiro, mas não foi necessariamente clara. A ficha pareceu ser uma aposta de 5K. Nestas situações pouco claras e contraditórias, o DT terá que decidir o qual é a saída mais justa utilizando a regra nº1.

### REGRA 43: VALORES DOS AUMENTOS. “VALOR DA ÚLTIMA APOSTA OU DO ÚLTIMO AUMENTO COMPLETO EFETUADO”.

Esta parte se refere à maior ação adicional ou “maior adição válida” feita por um apostador anterior na rodada atual de apostas. A rodada atual de apostas e refere à “street”, como pre-flop, flop, turn, river, em jogos de board, ou 3ª, 4ª, 5ª, 6, e 7ª street em jogos de Stud.

**Exemplo 1:** NLHE, Blinds 100-200. Após o flop A aposta 600. B aumenta mais 1000 para um total de 1600. C reaumenta 2000 para 3600. Se D decidir aumentar, ele deve aumentar pelo menos o “último aumento completo válido na rodada atual”, que, neste caso, é o aumento de 2000 de C. Então, D deve, no mínimo, aumentar mais 2000 para um total de 5600. Note que o mínimo de D não é 3600 (a aposta total de C), mas, apenas 2000, o incremento da aposta de C.

**Exemplo 2:** NLHE, Blinds 50-100. No pre-flop A está no UTG e aposta all-in com 150 (um incremento de 50). Então temos o BB que é 100 e uma aposta all-in que aumenta o total em 50. Como 100 é a “maior aposta ou incremento completo na rodada atual”, se B quiser aumentar, deverá aumentar, no mínimo mais 100 para um total de 250.

**Exemplo 3:** NLHE, Blinds 50-100. No turn A aposta 300 e B coloca duas fichas de 500 para um total de 1000 (aumento de 700). Se C quer aumentar, ele deve ser “pelo menos a maior aposta ou aumento completo da atual rodada”, que é o aumento de 700 da B. Então o raise mínimo de C seria 700 para um total de 1700. Observe o aumento mínimo **não** é 1000, a aposta total de B.

**Exemplo 4-A:** NLHE, Blinds 25-50. A aumenta para 125 total (125 total = 50 da aposta anterior + 75 do aumento). O aumento seguinte para esta rodada tem de ser “pelo menos o tamanho da maior aposta ou aumento completo da atual rodada de apostas”, o qual é 75. B agora aumenta o mínimo (75) para o total de 200. C, em seguida, reaumenta em 300 para um total de 500. Temos, agora, uma aposta de 50, dois aumentos de 75 e um aumento de 300, para um total de 500. Se D quer reaumentar, o aumento deve ser pelo menos “o tamanho da maior aposta ou aumento completo da atual rodada de apostas”, que agora é de 300. Então D teria de levantar pelo menos 300 para um total de 800.

**Exemplo 4-B:** Mesmo do exemplo anterior. A aposta é de 500 para D, mas o aumento foi de 450 feito por A e B e C pagaram. Neste caso, temos um blind de 50 e um aumento de 450. Como o próximo aumento tem que ser “pelo menos o tamanho da maior aposta ou aumento completo da atual rodada de apostas”, ele será de 450. Então, se D quiser aumentar, deverá ser no mínimo mais 450, para um total de 950.

### REGRA 45: APOSTANDO COM VÁRIAS FICHAS.

*“A: Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento ou all-in seja declarado antes, a utilização de várias fichas em uma aposta (mesmo quando estas forem as únicas fichas do jogador) será considerado um pagamento, se todas as fichas utilizadas forem necessárias para realizar o pagamento; i.e., a remoção de apenas uma das menores fichas deixaria menos do que o necessário para pagar a aposta. B: Se todas as fichas da aposta não forem necessárias para o pagamento da aposta, i.e., a remoção de apenas uma das menores fichas deixaria igual ou mais do que o necessário para pagar a aposta: 1) caso o jogador tenha mais fichas, a aposta será governada pelo padrão de 50% na regra 43. 2) Caso sejam as últimas fichas, a aposta será all-in mesmo que não atinja o patamar de 50%.”*

**Exemplo 1:** Não há uma ficha que pode ser removida e deixa apenas a quantidade do call.

**1-A:** A aposta 1200 e B silenciosamente coloca duas fichas de 1000. Isso será um call, pois ao remover uma ficha, teremos menos de 1200.

**1-B:** NLHE, blinds 250-500. Pré-flop o UTG aumenta 600 para um total de 1100. O próximo silenciosamente coloca uma ficha de 1000 e uma de 500. Isso será um call pois, ou retirar a ficha de 500 teremos menos do que o valor do call.





## ANEXO DE EXEMPLOS – 2023

**Exemplo 2:** Igual ao 1-B acima, exceto que o Segundo jogador agora coloca uma ficha de 1000 e cinco fichas de 100. Quatro das fichas de 100 poderiam ser removidas e, ainda sim, o valor seria suficiente para pagar a aposta de 1100. Neste caso, a aposta estará sujeita ao padrão de 50% da regra 43: o aumento mínimo é de 600, 50% de 600 é 300, consequentemente, como o UTG+1 coloca 1400 ou mais, ele deve ser obrigado a completar o aumento para 1700.

**Exemplo 3:** Como no exemplo 2 acima, o Segundo jogador coloca uma ficha de 1000 e três de 100. Duas das fichas de 100 poderiam ser removidas e, ainda sim, o valor seria suficiente para pagar a aposta de 1100. Neste caso, a aposta estará sujeita à regra 43. Como, 1300 não chega a 50% do raise mínimo (raise de 600), a aposta será um call e 200 são devolvidos ao jogador.

**Exemplo 4:** Apostas com múltiplas fichas com todas as fichas. A) se todas as fichas são necessárias para pagar a aposta, o caso será tratado exatamente da mesma forma como se o jogador tivesse mais fichas (como no exemplo 1, acima). B) se ao remover uma das menores fichas deixaria com o valor igual ou superior ao do pagamento da aposta, o jogador estará all-in, independentemente de a aposta atingir os 50% do aumento mínimo.

**Exemplo 4-A:** A Abre para 1400, B (que ainda tem mais fichas para trás) coloca silenciosamente uma ficha de 1000 e três fichas de 500. Este será um aumento obrigatório para 2800 pois o patamar de 50% foi atingido ( $1400 + 700 = 2100$ ).

**Exemplo 4-B:** A Abre para 1400, B (que ainda tem mais fichas para trás) coloca uma ficha de 1000 e duas de 500. Esta ação será um pagamento pois o patamar de 50% não foi atingido. **NOTA:** em ambos os exemplos 4-A e 4-B, o jogador B estaria all-in se as fichas colocadas fossem todas as suas últimas fichas.

### REGRA 46: FICHAS DA APOSTA ANTERIOR NÃO RECOLHIDAS, EXEMPLOS DE SITUAÇÕES.

**Caso 1:** Se as fichas anteriores não são suficientes para pagarem a aposta E não forem tocadas. Ex: NLHE 25-50, o BB coloca duas fichas de 25 e o botão aumenta para um total de 600 (550 a mais para o BB).

1: Adicionar uma ficha de grande valor é um pagamento (colocar uma ficha de 1K sobre as 2 fichas de 25).

2: Adicionar múltiplas fichas novas será um pagamento se todas as novas fichas são necessárias para pagar a aposta; a) colocar duas fichas de 500 sobre as 2 fichas de 25 ou b) colocar uma ficha de 100 e uma de 500 sobre as 2 fichas de 25. Nos dois exemplos, todas as novas fichas, quando combinadas com as fichas anteriores, são necessárias para pagar a aposta.

3: O ato de adicionar múltiplas fichas será governado pela regra 45 se ao menos uma das menores fichas novas adicionadas não for necessária para totalizar o valor a ser pago (ex: colocar uma ficha de 1K e uma de 500 em cima das duas de 25 para um valor total de 1.550). De acordo com a regra 45, uma aposta silenciosa de múltiplas fichas será considerada um aumento se ela ultrapassar o limite de 50%; de outra forma, será um pagamento.

**Caso 2:** Se a(s) ficha(s) anterior(es) são suficientes para pagar a aposta, adicionar qualquer nova(s) ficha(s) será regido pela regra 45 de fichas múltiplas. Ex: NLHE 50-100, o BB tem uma ficha de 1K. Pre flop, há um aumento para 700 (um aumento de 600). A ficha de 1K é suficiente para cobrir o aumento, portanto, adicionar mais fichas será um aumento de todas estas fichas.

**Caso 3:** Se as fichas anteriormente colocadas sejam completamente recolhidas pelo jogador:

- 1) Remover todas as fichas anteriores e adicionar uma ficha de grande valor será um pagamento (remover as 2 fichas de 25 e adicionar uma ficha de 1K).
- 2) Remover todas as fichas anteriores e adicionar múltiplas fichas será regido automaticamente pela regra 45.

**Caso 4:** Se as fichas anteriormente colocadas sejam parcialmente recolhidas pelo jogador:

- 1) Remover parcialmente as fichas anteriores (retirar uma das duas fichas de 25 e adicionar novas fichas), será regido pela regra 45 (caso atinja 50%, um aumento, senão, um pagamento).

**Caso 5:** Independentemente do exposto acima, os gestos de colocar fichas, empurrá-las ou jogá-las à frente poderá ser interpretado como uma intenção de apostar todas as fichas, de acordo com a regra 45.

### REGRA 47: REABRINDO A AÇÃO.

**Exemplo 1.** Uma série de pequenas apostas All-in que cumulativamente somem um raise completo e reabrem a ação:

NLHE, Blinds 50-100. Após o flop, A aposta 100. B aposta all-in de 125, C paga 125. D vai all-in de 200. E paga 200. A ação retorna para A que agora está enfrentando um raise total de 100. Como 100 é um raise completo, a aposta é reaberta para A. Note que nem o aumento de B de 25 ou o de D (de 75) é um aumento completo, porém, para A, a ação foi reaberta pois está "enfrentando pelo menos um aumento completo quando a ação retorna para ele".

**Exemplo 1-A:** Ao final do exemplo 1 acima, A apenas paga 200. A ação retorna para C que, agora, está enfrentando um aumento de apenas 75. C pagou 125 anteriormente e agora a ação para ele é de 75. Ele deveria enfrentar uma aposta de no mínimo 225 no total para a aposta ser reaberta. Como 75 não é um aumento completo, ele não poderá reamentar.



## ANEXO DE EXEMPLOS – 2023

**Exemplo 1-B:** Ao final do exemplo 1, A aumenta em mais 100, fazendo um total de 300 para C. C já pagou 125 e agora enfrenta uma aposta de 175. 175 é maior do que o aumento completo. Uma vez que C já agiu e agora está enfrentando mais do que um aumento completo, a ação é reaberta para ele, que pode desistir, pagar ou aumentar.

**Exemplo 2:** Vários all-ins pequenos, o aumento mínimo é a última aposta ou aumento válido.

NLHE, blinds 50-100. Pós-flop A abre para 300, B aposta all-in para um total de 500, C aposta all-in para um total de 650, D aposta all-in para um total de 800 e E paga 800. Qual é o aumento mínimo para o jogador F? A aposta de abertura (300) define o aumento inicial mínimo. Como nenhum jogador foi all-in por mais de 300, o aumento mínimo de F permanece 300. F pode pagar 800 ou aumentar para pelo menos 1100. Veja também a Regra 43, Exemplo 2, nestes exemplos.

**Exemplo 3.** Short all-in, 2 cenários. NLHE, Blinds 2000-4000. Pré-flop, A paga o BB, B fold e C vai all-in de 7500. Todos os demais desistem e a ação volta para o BB.

**Exemplo 3-A.** São mais 3500 para o BB, que ainda não agiu. O BB poderá desistir, pagar ou aumentar (no mínimo mais 4000). O BB paga. Agora são mais 3500 para A. A não poderá reaumentar, uma vez que 3500 não é um aumento completo.

**Exemplo 3-B.** O BB aumenta o mínimo (4000) para um total de 11500. Agora são 7500 para A e a ação foi reaberta.

### REGRA 51: DECLARAÇÕES VINCULATIVAS / UNDERCALLS NA VEZ

**Exemplo 1:** NLHE, blinds 1000-2000. Pós-flop, A abre para 2000, B aumenta para 8000. C silenciosamente coloca 2000 à frente. C fez um “undercall” na aposta de B. De acordo com a regra 51-B, porque B não fez a aposta de abertura (foi A quem fez) e é um pot múltiplo, à critério do DT, C pode ser obrigado a pagar a aposta de B ou desistir e perder os 2000 que colocou.

**Exemplo 2:** NLHE, blinds 1000-2000. Pós-flop, 4 jogadores ainda na mão. A abre para 8000. B silenciosamente coloca 2000 à frente. Pela regra 51-B, B fez um undercall na aposta de abertura e deverá obrigatoriamente pagar a aposta completa de 8000.

**Exemplo 3:** NLHE, blinds 1000-200. Pós-flop, A abre para 2000, B aumenta para 8000, C declara “call”. Pela regra 51-A, C fez uma declaração geral verbal na sua própria vez. C é obrigado a pagar a aposta completa de 8000.

### REGRA 52-B: APOSTAS DE VALORES INCORRETOS, JOGOS POT-LIMIT

**Exemplo 1:** PLO, 500-1000. Após o flop o valor do pot é 10.500. O jogador A quer apostar o pot e pede a contagem ao dealer. O Dealer responde “nove mil e quinhentos”. A coloca à frente 9.500. O jogador B desiste e C paga 9.500. Ação substancial ocorreu desde a aposta incorreta. O dealer percebe que a aposta de A deveria ter sido de 10.500. Uma vez que a aposta foi inferior ao valor do pot e ação substancial aconteceu, a aposta de 9.500 permanecerá.

**Exemplo 2:** O mesmo do exemplo anterior, jogador B desiste e o dealer percebe o erro na aposta de A, que deveria ter sido de 10.500. A ação substancial não ocorreu e, portanto, A deve corrigir a aposta para o valor correto do pot, 10.500.

**Exemplo 3:** PLO, 500-1000. Após o flop o valor do pot é 10.500. O jogador A quer apostar o pot e pede a contagem ao dealer. O Dealer responde “onze mil e quinhentos”. A coloca à frente 11.500. Os jogadores B e C pagam 11.500. Antes de o dealer queimar e virar o turn, ele percebe o erro no valor, fazendo com que a aposta de 11.500 seja um valor ilegal. Apesar de ação substancial ter ocorrido, em razão do valor da aposta ter sido irregular ela deve ser reduzida para o valor correto de 10.500 para todos os jogadores na rodada atual. Caso a nova carta comunitária seja colocada no board, o erro permanecerá.

### REGRA 53-A: AÇÃO FORA DA VEZ (FDV)

**Exemplo 1:** NLHE blinds 50-100. Após o flop o assento 3 aposta 300, assento 4 desiste e a vez é do assento 5 quando o assento 6 declara “aumento para 800”.

Passo 1: A ação retorna ao jogador correto da vez (assento 5) que está defronte a uma aposta de 300.

Passo 2: Caso o assento 5 pague ou desista, então considera-se que a ação (aposta de 300) não foi modificada e o aumento do assento 6 (jogador FDV) para 800 permanece. Contudo, caso o assento 5 aumente para qualquer valor válido, então a ação para o assento 6 foi modificada da aposta original de 300. Uma vez que a ação foi modificada, as 800 fichas retornam ao stack do assento 6 que terá todas as opções: pagar o aumento do assento 5, fazer um novo aumento ou desistir.

**Exemplo 2:** NLHE blinds 50-100. Após o flop o assento 3 pede mesa, assento 4 também pede mesa, a vez é do assento 5 quando o assento 6 declara “mesa”.

Passo 1: A ação retorna ao jogador correto da vez (assento 5) que não está enfrentando nenhuma aposta.

Passo 2: Caso o assento 5 também peça mesa, então considera-se que a ação não foi modificada e o pedido de mesa do assento 6 (jogador FDV) permanece.

Contudo, caso o assento 5 aposte qualquer valor válido, então a ação para o assento 6 foi modificada. Uma vez que a ação foi modificada, o assento 6 terá todas as opções: pagar a aposta do assento 5, fazer um aumento ou desistir.

**Regra 53-B: Ação Substancial For a da Vez (FDV).** Um jogador ignorado por ação FDV deve defender seu direito de agir. Se houve tempo razoável e o jogador ignorado não falou antes de haver ação substancial (regra 36) FDV à sua esquerda, a ação FDV permanecerá. Um floor será chamado para decidir sobre a forma de tratar a mão ignorada.



## ANEXO DE EXEMPLOS – 2023

**Exemplo 1:** NLHE, blinds 100-200. UTG (assento 3) aposta 600. Assento 4 foi pulado quando assento 5 paga 600 FDV. Assento 6 pensa por um instante e fold. Há agora dois jogadores com ações envolvendo fichas à esquerda do jogador 4, o que qualifica como ação substancial (regra 36). Além disso, assento 4 teve tempo suficiente para se manifestar e chamar atenção do dealer. O call do assento 5 e o fold do assento 6 permanecerão (Regra 58). Um floor é chamado para tratar da mão do assento 4.

**Exemplo 2:** NLHE, blinds 100-200. Quatro jogadores restantes no turn. Após o dealer queima e abre o turn, o UTG (assento 3) aposta 600. Assento 4 é pulado quando assento 5 pede mesa e o assento 6 paga 600 FDV. Um floor é chamado para decidir sobre o destino da mão do assento 4.