



BLEFEIROS POKER TOUR - BPT

REGULAMENTO DE JOGO

CONCEITOS GERAIS

1- TERMINOLOGIA OFICIAL: Termos oficiais são declarações simples, inconfundíveis, feitas em momento oportuno, como: bet (aposta), raise (aumento), call (pagamento), fold (desistir), check (mesa), all-in (todas as fichas), pot (apenas na modalidade pot-limit), e completar. Termos regionais podem atender este padrão. O uso de linguagem não-padrão é de responsabilidade do jogador, pois pode resultar em uma decisão diferente do pretendido por ele. É responsabilidade do jogador tornar as suas intenções claras.

DISTRIBUIÇÃO DOS COMPETidores E REMANEJAMENTO

2- DISTRIBUIÇÃO ALEATORIA E CORRETA: Os Assentos do torneio serão designados aleatoriamente através de sorteio, onde por ordem de chegada será retirado um número do assento que cada jogador deverá sentar-se. 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. Poderá haver acordo entre dois ou mais jogadores para a mudança de lugares antes do início do jogo.

3- SITTING OUT: Qualquer jogador que abandonar uma mão em qualquer etapa, por qualquer razão pelo período de uma Blind completa (do início ao fim), será eliminado da Etapa. O stack de fichas desse jogador será retirado do jogo.

3.1 – Durante o Sitting Out, o jogador deverá deixar suas fichas sobre a mesa e terá de pagar as apostas obrigatórias. O Botão deverá ficar no assento deste jogador, mesmo com sua ausência.

PROCEDIMENTOS GERAIS

4- NOVA MAO E NOVOS LIMITES: Quando o tempo de nível terminar e um novo for anunciado por um membro da organização, o novo nível será aplicado na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro *riffle* do baralho.

5- FICHAS MANTIDAS VISIVEIS E CONTAVEIS: Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas de um oponente, portanto, as fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. São obrigatórias, formações de pilhas limpas de 10 fichas como padrão. Os jogadores devem manter as fichas de valores mais alto visíveis e identificáveis todo o tempo, acima, ao lado ou à frente de seu *stack*. Os jogadores só terão direito a uma contagem exata do stack do oponente se aquele estiver apostado “all-in”.

6- FICHAS INDIVISIVEIS: Fichas indivisíveis serão divididas nas menores denominações possíveis. Quando houver duas ou mais mãos altas, a ficha indivisível irá para o primeiro jogador à esquerda do botão.

7- CARTAS VISIVEIS: Os jogadores devem manter suas cartas visíveis o tempo todo. Os jogadores não podem em momento algum esconder suas cartas ou disfarçá-las de qualquer maneira. Os jogadores que assim fizerem podem perder qualquer direito a ação, além de serem penalizados, inclusive, com a possibilidade de sua mão ser declarada morta.

8- MÃOS ACIDENTALMENTE RECOLHIDAS/CORROMPIDAS: Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas todo o tempo. Se o dealer accidentalmente retirar cartas o participante não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. Se o participante aumentou a aposta e esta ainda não foi paga o aumento será retornado ao participante.

9- TEMPO DE JOGO: Uma ação normal poderá ser de até 10 seg, após o fim deste tempo haverá uma declaração de que a mão está morta.



9.1- **TEMPO NO ALL-IN:** Quando um dos jogadores da mesa pedir All-in, o tempo de ação será de 30 seg, e mais 10 seg após pedir contagem de fichas do oponente.

10- **RBBIT HUNTING:** Não é permitido o “*Rabbit hunting*”, ou seja, expor cartas que viriam a ser distribuídas (no flop, turn ou river), caso a jogada não estivesse encerrada.

COMPETIDOR PRESENTE E ELEGIVEL PARA UMA MÃO

11- **AO SEU LUGAR:** O jogador deve estar sentado em seu assento no momento da distribuição de cartas, porém, caso não esteja, o mesmo terá até o momento de sua primeira ação para sentar e agir, caso contrário sua mão será declarada como morta e suas cartas recolhidas ao monte.

12- **AÇÃO PENDENTE:** Jogadores devem permanecer no local, estando na mesa se ainda estiverem com cartas vivas na mão e ainda há ações pendentes na mão. Isso inclui estar "all-in". Se o jogador estiver all-in, não poderá deixar a mesa e sair do local do jogo, caso contrário sua mão será declarada morta.

BOTÃO E BLINDS

13- • **BOTÃO** - Será feito um sorteio para o botão em uma mesa no início de cada etapa.

14- **DEAD BUTTON E ONE BIG BLIND:** Não haverá o Dead Button e One Big Blind. Dead Button é quando o competidor que seria o botão é eliminado, o botão colocando no lugar vazio para que todos os competidores paguem o *BIG* e o *SMALL BLIND*.

Da mesma forma, não pode haver apenas um *BLIND* em uma mão caso o competidor que seria o *SMALL BLIND* seja eliminado, havendo apenas o *BIG BLIND*.

15- **BOTÃO QUANDO EM HEADS-UP:** Quando *heads-up*, o *BIG BLIND* será o botão e age por último pré-flop e por último pós-flop. A última carta é distribuída para o botão. O botão pode ser ajustado para evitar que um competidor pague duas vezes o *BIG BLIND*.

APOSTAS E AUMENTOS

16- **AÇÃO SUBSTANCIAL:** Ação substancial é definida como: A) a combinação de duas ações envolvendo dois jogadores colocando fichas no pote (aposta, aumento ou pagamento); ou B) a combinação de três ações (mesa, aposta, aumento, pagamento ou desistência).

17- **AÇÃO ACEITA:** Ação Aceita - Se um jogador requisita uma contagem, mas recebe informações incorretas do Dealer ou de outro jogador na mesa:

- a. Se a quantidade de fichas é menor que a aposta declarada e aceita (ex: Delaer / Jogador diz 80.000 e o all-in é de 50.000), o jogador que deu call deve apenas pagar os 50.000 em valores de fichas.
- b. Se a quantidade de fichas for maior que a aposta declarada e aceita (ex: Delaer / Jogador diz 100.000 e o all-in é de 150.000), o jogador que deu call deve apenas pagar os 100.000 em valores de fichas como dito na aposta aceita.
- c. Os jogadores são encorajados a verificar todos os valores de todas as apostas com os dealers e estão em seu direito em questionar um integrante da organização se acreditar que recebeu um valor incorreto.
- d. Jogadores que dão informações falsas para os dealers ou outros jogadores sobre o valor de uma aposta podem estar sujeitos a penalidades.

18- **ALL-IN COM FICHAS ESCONDIDAS:** Uma aposta all-in aceita coloca o stack inteiro do jogador na mão, incluindo quaisquer fichas escondidas. No entanto, o jogador em all-in não pode se beneficiar das fichas escondidas.

a. Exemplo - O jogador A anuncia all-in de 21.000 e o jogador B dá call com um stack de 100.000. Depois de colocar suas fichas no meio, o jogador A descobre mais duas fichas de 1.000 embaixo de seu braço. Se o jogador A ganhar o pote, ele só irá receber 21.000 em fichas. Se ele for eliminado do torneio nessa mão, seu oponente recebe o stack inteiro de 23.000.

b. Exemplo - O jogador A anuncia all-in de 50.000 e o jogador B dá call com um stack de 55.000. Depois de colocar suas fichas no meio, o jogador A descobre uma ficha de 10.000 embaixo de seu braço. Se o jogador A ganhar o pote, ele só irá receber 50.000 em fichas. Se ele perder o pote, seu oponente recebe o stack inteiro de 55.000 para dobrar suas fichas.

19- AÇÃO VERBAL OU FÍSICA FORA DA VEZ: Declarações verbais na sua vez de agir serão permanentes. Todas as fichas colocadas no pot ficarão no pot. Os jogadores deverão agir na sua própria vez sempre. Jogadores que agirem fora da vez intencionalmente para influenciar a ação serão penalizados. Ações fora da vez serão permanentes, desde que não seja modificada até chegar a sua vez. Um *check*, *call* ou *fold* não é considerado mudança de ação. Caso haja mudança da ação, a

aposta feita fora da vez não é permanente e poderá ser retornada ao jogador que possuirá todas as opções, incluindo: pagar, aumentar ou desistir. Uma desistência fora da vez é permanente.

a. **“UNDERCALL”** – Um undercall (que significa apostar menos do que o necessário para pagar a aposta anterior) será considerado um call obrigatório se for feito frente à uma aposta de abertura em um pote com múltiplos oponentes ou frente a qualquer aposta quando em heads-up. Para efeitos desta regra, o BIG BLIND será a aposta de abertura da primeira rodada.

20- AUMENTOS DE APosta: Não há limite do número de aumentos em uma rodada de apostas no torneio. As formas de aumentar uma aposta incluem: 1) colocar, em um único movimento a totalidade das fichas no pote; ou, 2) declaração verbal do valor total antes de colocar fichas no pote; ou, 3) anunciar o aumento, colocar o valor do pagamento da aposta anterior no pote e, em um movimento separado colocar a totalidade das fichas da nova aposta. O competidor é responsável por deixar suas intenções claras.

21- AUMENTOS: Os aumentos poderão ser de qualquer valor.

22- APOSTAS: A primeira aposta de cada mão poderá ser de qualquer valor, desde que seja de no mínimo o valor da BIG BLIND.

23- FALA DO DEALER: Os dealers são instruídos a verificar a informação anunciada pelos jogadores e anunciar a ação, para contribuir com o andamento do jogo caso haja necessário. Eles não podem prover valores de apostas, aumentos ou all-in, ao menos que sejam perguntados por um jogador ou estejam verificando a declaração verbal de um jogador. Dealers não podem fornecer informações da ação de jogo, como quem deu aumentou pré-flop, etc.

24- STRING BETS: Os dealers serão responsáveis por anunciar "string bets" ou "string raises". Todos os jogadores na mesa são incentivados a ajudar a anunciar uma "string bet" se o dealer falhar em identificá-la. "String bets" e "string raises" anunciados por um jogador devem ser verificados por uma pessoa da equipe. Uma "string bet" é definida como uma tentativa de apostar ou aumentar em múltiplos movimentos que podem incluir um retorno ao stack do jogador sem uma declaração verbal de intenção ou uma tentativa de engano visual para induzir a ação fora de hora antes que a ação de um jogador esteja completa.

25- APOSTAS FORA DO PADRÃO OU CONFUSAS: Jogadores assumem os riscos da utilização de terminologia e gestos não oficiais. Estas podem ser interpretadas de uma maneira diferente da intenção do jogador. Além disso, quando o valor de uma aposta pode ter vários significados, será utilizado o menor valor.

26- DESISTIR DA MÃO (FOLD): Uma mão é considerada desistida (*folded*) quando ela é colocada pelo jogador adiante a BET LINE (linha de aposta) ou caso o jogador com suas palavras use o termo *FOLD*, *desisto* ou qualquer palavra que caracterize esta ação. O competidor é responsável por deixar suas intenções claras. As cartas de Fold não podem ser vistas pelos demais jogadores e nem pelo dealer, a menos que seja obrigado o Showdown.

POTES E SHOWDOWN

27- CARTAS A ABERTAS EM ALL-IN: Todas as cartas serão mostradas com a face para cima quando ao menos um jogador estiver em all-in e a ação estiver completa. Se um jogador acidentalmente jogar fora sua mão antes das cartas serem viradas, a equipe de torneio se reserva o direito de recuperar as cartas se elas estiverem claramente identificáveis. Jogadores que jogarem fora suas cartas intencionalmente em situações de all-in podem estar sujeitos a penalidades.

a. **POTES PARALELOS** - Em cenários onde múltiplos jogadores estão jogando paralelamente com um jogador que está em all-in no pote principal, todos os jogadores de potes paralelos que chegarem até o showdown no river deverão mostrar as cartas assim como o jogador em all-in. Nenhum jogador poderá dar *muck* no showdown no river de um pote paralelo com ao menos um jogador em all-in no pote principal. O Dealer é instruído para virar todas as mãos que estarão vivas disputarão o pote.

28- ORDEM DO SHOWDOWN: Em um showdown sem jogadores all-in, no final da última rodada de apostas, o jogador que fez a última ação agressiva naquela rodada será o primeiro a revelar suas cartas. Se não houve apostas na última rodada de apostas, o jogador à esquerda do botão deverá mostrar suas cartas primeiro e a ordem segue em sentido horário.

- Jogadores podem se recusar a mostrar a mão na sua vez e podem optar pelo *fold*, abdicando de concorrer ao pot.
- Jogadores que se recusarem a mostrar a sua mão estarão sujeitos à regra abaixo.

29- MÃO VENCEDORA: Um jogador deve mostrar todas as suas cartas para receber um pote, inclusive quando utilizando apenas as cartas comunitárias. Se existir apenas um jogador restante com cartas, ele não necessita mostrar sua mão para receber o pote. Por exemplo, o jogador B apostou no river e o jogador A pagou. O jogador B então joga suas cartas no monte, deixando o jogador A como o único jogador remanescente no pote com cartas. O jogador A então coleta o pote sem ter de mostrar sua mão.

a. **CARTAS ABERTAS** – Uma mão é considerada aberta quando todas as cartas estiverem com as faces voltadas para cima na mesa. Mostrar brevemente ou abanar as cartas, etc., não será considerado como colocar suas cartas na mesa. As mãos não serão lidas e não se pode levar o pote até que elas estejam na mesa.

30- INVALIDANDO MÃOS GANHADORAS: Dealers não poderão invalidar uma mão que foi mostrada no showdown e era obviamente ganhadora. Os competidores são incentivados a auxiliar na leitura das cartas caso percebam que um erro está para ser cometido.

31- DUVIDAS/DISPUTAS SOBRE MÃOS ANTERIORES: O direito a contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada.

COMPORTAMENTO E PENALIDADES

32- NAO DIVULGAÇÃO: Os competidores são obrigados a proteger outros competidores durante o torneio em todos os momentos. Sendo assim, competidores, estejam ou não na mão, estão proibidos de:

- Revelar o conteúdo de mãos, estejam elas vivas ou fora do jogo (*folded*).
- Sugerir, criticar ou comentar sobre uma jogada enquanto a ação não estiver completa.
- Ler uma mão que ainda não foi mostrada.

33- EXPOSIÇÃO DE CARTAS: Um competidor que expuser suas cartas enquanto a ação na mão não estiver terminada poderá receber uma punição, mas não terá sua mão morta ou invalidada. A penalidade terá início ao final da mão.



34- 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 da vez intencionalmente e/ou repetidamente.
- b) Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa.
- c) Revelar cartas que estão no monte (*muck*) enquanto uma mão está sendo jogada.
- d) Realizar declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro competidor.
- e) Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (*splash the chips*).
- f) Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro competidor.
- g) Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores.
- h) Cometer erros possíveis de punição de outros artigos.

35- VALORES DAS PENALIDADES: No intuito de manter um ambiente aprazível a todos os competidores, de forma a manter o aspecto desportivo do torneio de Poker, as penalidades para o descumprimento das regras deste torneio, serão valoradas conforme as Blinds, sendo do valor de 1 Small Blind na primeira penalidade e de 1 Big Blind na segunda e demais penalidades. Os valores serão devidos ao Pote em questão daquela mão, ou caso já finalizada, para a próxima mão. As penalidades serão julgadas em consenso de todos os presentes.

36- MISDEAL – REINICIO DE UMA MAO: Uma mão será reiniciada – baralho reembaralhado – quando:

- a. Haver exposição da primeira ou segunda carta da distribuição inicial acontecer.
- b. Um competidor que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas ou recebeu a mais do normal.
- c. Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las.

37- CARTA "BOXED": Uma carta "boxed" é uma carta descoberta no baralho com a face para cima, quando deveria estar para baixo. Se for descoberta no baralho ela será removida e tratada como uma carta não existente. Quatro ou mais cartas "boxed" vão resultar no cancelamento da mão (misdeal).

38- FLOPS COM QUATRO CARTAS: Caso sejam viradas quatro cartas (ao invés de três) no *flop*, tenham estas sido expostas ou não, o *dealer* deverá misturá-las viradas para baixo (fechadas) na mesa. Um membro da direção deverá escolher aleatoriamente três das quatro cartas para serem o *flop* válido e selecionar a quarta carta que será a próxima "queima".

39- DAS ALTERACOES DESTE REGULAMENTO: Este regulamento poderá sofrer alterações, tendo ação imediata para a próxima etapa seguinte, independentemente do torneio.

Editado em 18/07/2015

A DIRETORIA