

COPA DCE UNIDAVI 2017: POKER

CAPÍTULO I INSCRIÇÃO

Art. 1 O torneio de poker será realizado na UNIDAVI, e divulgado pela organização do Diretório do DCE, com antecedência ao torneio.

Art. 2 O torneio será realizado nos dias 22 e 29 de Outubro de 2017, e se necessário, acrescentará o dia 01 de novembro mediante a aviso prévio.

Art. 3 Nos dias dos torneio, o torneio se inicia as 14:00 hrs, sendo obrigatório que todos os participantes estejam no local com antecedência de 30 minutos. Os horários serão cumpridos com rigor pela organização do evento.

Art. 4 Se por algum motivo o torneio não puder ser executado como planejado, devido a problemas técnicos, intervenções não autorizadas, fraudes ou outras causas que sejam externas ao controle da organização, que possam, de alguma forma, corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta deste torneio, a organização se reserva no direito de, a seu critério, cancelar, encerrar, reagendar ou suspender, pelo prazo que entenda necessário, o torneio, sem a obrigação de reembolsar ou compensar, de qualquer forma, qualquer competidor, com a exceção da devolução dos valores de inscrição para os competidores já inscritos.

Art. 4 Buy-in: valor da inscrição para um torneio. Para as etapas da Copa DCE UNIDAVI, o torneio principal terá o buy-in de R\$30,00. Não existindo re-buy.

CAPÍTULO II REGULAMENTO DO TORNEIO

Art. 5 DIRETOR DO TORNEIO E EQUIPE DE SUPERVISÃO: A Direção do Torneio sempre deverá considerar o melhor interesse em um bom andamento do torneio, com justiça e bom senso como maiores prioridades em seu processo de tomada de decisão. Circunstâncias extraordinárias que venham a ocorrer poderão levar a decisões que, no interesse de manter a disputa justa aos participantes, venha a contradizer regras técnicas. A decisão da Direção do Torneio será sempre final.

Art. 6 RESPONSABILIDADE DO COMPETIDOR: É responsabilidade dos competidores: conferir os dados de sua inscrição e designação de assentos; proteger as suas cartas; tornar as suas intenções claras; acompanhar a ação da mesa; agir na sua vez; defender o seu direito de agir; manter suas cartas visíveis; manter suas fichas empilhadas corretamente; permanecer à mesa quando com uma mão viva; fazer-se ouvir quando houver um erro acontecendo; mover-se para outra mesa rapidamente; respeitar à regra de “um competidor por mão”; conhecer e respeitar as regras gerais deste Regulamento e da Folha de Estrutura; seguir a etiqueta apropriada e, em geral, contribuir com a organização do torneio.

Art. 7 LÍNGUA OFICIAL: Somente será permitida a utilização do português e do inglês enquanto sentado à mesa.

Art. 8 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 competidor, pois pode resultar em uma decisão diferente do pretendido por ele. É responsabilidade do competidor tornar as suas intenções claras.

Art. 9 APARELHOS ELETRÔNICOS: Para evitar dúvidas, o termo “Aparelhos Eletrônicos” inclui, mas não se limita aos aparelhos listados abaixo, conhecidos ou não. Aparelhos Eletrônicos não podem ser colocados na mesa em momento algum. Eles devem ficar no bolso dos competidores, em seu colo, em uma mesa lateral, mas nunca devem ser colocados na superfície da mesa do torneio, o que inclui qualquer parte da mesa de torneio, tal como a borda.

§ 1 Aparelhos de Texto e Email – Competidores não poderão escrever mensagens, e-mails ou de qualquer forma utilizar Aparelhos Eletrônicos enquanto estiverem em uma mão, sob pena de ter sua mão declarada como “morta”. Competidores que não estejam disputando uma determinada mão podem escrever textos e e-mails na mesa.

§ 2 Telefone – Competidores não podem falar ao telefone na mesa, participando ou não da mão. Eles devem se afastar da mesa para receber ou fazer a chamada.

§ 3 iPads, eBooks, etc. – Competidores podem utilizar esses aparelhos enquanto não estiverem jogando uma mão, excetuando-se as funções de áudio, que podem ser utilizadas permanentemente, desde que o competidor esteja usando fone de ouvido.

§ 4 Laptops, Net books, Computadores, etc. – Os competidores não podem utilizar esses aparelhos nas mesas.

§ 5 Não serão permitidos aparelhos eletrônicos em qualquer Mesa Televisada ou Mesa Final de Eventos Principais.

§ 6 Distrações na Mesa - A Direção do Torneio se reserva o direito de pedir aos competidores para não utilizar todo e quaisquer Aparelhos Eletrônicos ou itens que a Equipe de Supervisão do Torneio determine que estejam diminuindo o ritmo de jogo, ou afetando os outros competidores na mesa. Competidores podem requisitar que o Dealer entre em contato com a Equipe de Supervisão do Torneio se eles acharem que um competidor está diminuindo o ritmo de jogo devido à influência externa incluindo, mas não limitado a, livros, revistas, Aparelhos Eletrônicos.

Art. 10 OBJETOS SOBRE A MESA: Não serão permitidos objetos estranhos na mesa, com exceção de, no máximo um, protetor de cartas por competidor. Isso inclui fichas de outros jogos. De acordo com a Regra #9 acima, Aparelhos Eletrônicos não podem ser colocados sobre a mesa.

Art. 11 DISTRIBUIÇÃO ALEATÓRIA E CORRETA: Assentos de torneios e satélites serão designados aleatoriamente. Um competidor 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. Acomodações para competidores com necessidades especiais serão feitas quando possível. Competidores são responsáveis por verificar seu recibo de registro para assegurar exatidão.

Art. 12 SITTING OUT: O competidor que se ausentar do torneio em qualquer fase, por qualquer razão, por um período estendido de tempo (múltiplos níveis do torneio) está sujeito a perder qualquer direito sobre o valor da inscrição. O stack de fichas desse competidor vai continuar a ser colocado em jogo até terminar. No entanto, se o competidor terminar na faixa de premiação quando todas as fichas acabarem, o competidor permanecerá qualificado para a premiação que corresponde a sua classificação.

Art. 13 DESFAZENDO MESAS: Competidores que forem movidos de uma mesa que foi desfeita serão aleatoriamente direcionados para os assentos vazios em outras mesas, e assumem os direitos e responsabilidades das novas posições, podendo ser alocados no BIG BLIND, SMALL BLIND ou no botão. O único lugar que um competidor reposicionado não receberá uma mão será quando preencherem um lugar vazio entre o SMALL BLIND e o Button.

Art. 14 BALANCEAMENTO DE MESAS: Ao balancear as mesas em jogos de flop ou de modalidades mistas (mixed games), o competidor 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 jogos de stud, os competidores serão movidos por posição (o último assento a vagar na mesa com menos competidores é o assento a ser preenchido). O jogo será paralisado em mesas que estejam com três ou mais competidores a menos que a mesa com o maior número de competidores.

Art. 15 EVITAR OS BLINDS: Um competidor que intencionalmente tentar pular o blind ao ser movido de mesa, sofrerá uma penalidade.

Art. 16 NOVA MÃO E NOVOS LIMITES: Quando o tempo de nível terminar e um novo for anunciado por um membro da organização, o novo nível será aplicada na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro riffle do baralho.

Art. 17 CHIP RACE: Quando fichas de baixo valor forem retiradas de jogo (colour-up) as fichas que sobraem sofrerão o processo de chip race. As cartas devem ser dadas a partir do assento 1. Cada competidor poderá receber no máximo uma ficha. Um competidor não poderá ser eliminado do torneio por ter perdido fichas no chip race. Este receberá uma ficha de menor valor disponível. É recomendado que os competidores acompanhem o chip-race. Se após o chip race, o competidor 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.

Art. 18 TROCAS DE BARALHOS: As trocas de baralhos ocorrerão a critério da organização do torneio. Competidores não poderão solicitar uma troca de baralhos.

Art. 19 FICHAS MANTIDAS VISÍVEIS E CONTÁVEIS: Os competidores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas de um oponente, portanto, as fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. São recomendadas pilhas limpas de múltiplos de 20 fichas como padrão. Os competidores devem manter as fichas de valores mais alto visíveis e identificáveis todo o tempo, acima ou à frente de seu stack. Os competidores só terão direito a uma contagem exata do stack do oponente se aquele estiver apostado all-in.

Art. 20 FICHAS INDIVISÍVEIS: Fichas indivisíveis serão divididas nas menores denominações possíveis. Em jogos de flop, quando houver duas ou mais mãos altas ou duas ou mais mãos baixas, a ficha indivisível irá para o primeiro competidor à esquerda do botão.

Art. 21 TROCAS DE FICHAS: O Diretor de Torneio controlará a quantidade e valores das fichas em jogo e poderão realizar colour-up a seu critério. Colour-ups não programados serão anunciados. O competidor tem o direito de presenciar a substituição e é incentivado a fazer isso.

Art. 22 TRANSPORTE DE FICHAS: Fichas devem ser transportadas utilizando-se sacolas transparentes. Competidores não podem transportar suas fichas de maneiras em que estas não fiquem visíveis. Um competidor que esconder ou guardar fichas de maneira alheia àquela instruída pela organização (e.g., guardando-as no bolso), terá estas confiscadas e retiradas do jogo e poderá ser desqualificado da competição.

Art. 23 CARTAS VISÍVEIS: Os competidores devem manter suas cartas visíveis o tempo todo. Os competidores são incentivados a utilizar um protetor de cartas, ao invés de suas mãos, para proteger suas cartas. Isso garante que as cartas serão vistas facilmente. Os competidores não podem em momento algum esconder suas cartas ou disfarçar-las de qualquer maneira. Os competidores que assim fizerem podem perder qualquer direito a ação, além de serem penalizados, inclusive, com a possibilidade de sua mão ser declarada morta.

Art. 24 MÃOS ACIDENTALMENTE RECOLHIDAS/CORROMPIDAS: Competidores são responsáveis por proteger as suas cartas todo o tempo. Se o dealer acidentalmente retirar cartas o participante não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. Se o participante aumentou a aposta e esta ainda não foi paga, o aumento será retornado ao participante.

Art. 25 SOLICITAÇÃO DE TEMPO: Uma vez que um participante tenha demorado um período razoável de tempo para tomar uma ação, que não seja inferior a 02 (dois) minutos, outro competidor pode pedir tempo e o primeiro terá um minuto para se decidir. Serão contados os dez segundos finais em voz alta e então haverá uma declaração de que a mão está morta. Se o competidor não agir até a declaração, a mão estará morta. Dealers deverão chamar um floor para iniciar a contagem. Os Supervisores de Torneio se reservam o direito de diminuir o tempo de decisão se um competidor estiver protelando deliberadamente sua decisão. Qualquer competidor que estiver atrasando o andamento do jogo deliberadamente poderá ser punido.

Art. 26 RABBIT 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.

Art. 27 JOGO AO FINAL DO DIA: No final do primeiro dia de torneio, o seguinte procedimento será utilizado para prevenir demoras excessivas (stall). Quando restarem entre quinze e cinco minutos para o término do último nível de jogo, um Diretor de Torneio vai parar o relógio. Um competidor irá sortear uma carta entre dois e seis e esse será o número de mãos a ser disputado até o final do dia. Um Diretor de Torneio vai anunciar o número de mãos remanescentes a serem disputadas e todas as mesas irão disputar esse número de mãos, até que a disputa seja completada nesse dia.

Art. 28 JOGO MÃO A MÃO (HAND FOR HAND): Quando o torneio se aproximar da faixa de premiação, o torneio será disputado no procedimento de mão a mão. Assim que o Diretor de Torneio anunciar a disputa mão a mão, todas as mesas terminarão a mão que está sendo disputada e pararão a ação. Assim que todas as mesas tiverem completado essa mão, o dealer de cada mesa distribuirá apenas uma mão e, ao término dessa mão, irá parar novamente a ação. Esse processo continua até que competidores suficientes sejam eliminados para se alcançar a faixa de premiação do torneio.

§ 1 ANUNCIANDO ALL-IN - Durante a disputa mão a mão, quando o dealer tiver um all-in pago em sua mesa, ele deve paralisar a ação na mesa, inclusive pedindo aos competidores para não revelarem suas cartas. Essa mesa em all-in vai esperar para terminar essa mão até que todas as outras mesas remanescentes no torneio tiverem completado a ação nessa mão específica. Nesse ponto, um integrante do Floor vai presenciar o all-in e instruir os competidores para o complemento da mão. No caso de múltiplas mesas anunciarem all-ins, todas elas serão paralisadas e disputadas uma de cada vez, até que todas elas tenham terminado a mão específica.

§ 2 Se dois ou mais competidores forem eliminados durante a mão em mesas diferentes, ambos competidores vão "empatar" na respectiva colocação.

§ 3 Se dois ou mais competidores forem eliminados durante a mão na mesma mesa, o competidor que começou a mão com o maior número de fichas vai ficar com a melhor colocação.

Art. 29 COMPETIDOR PRESENTE E ELEGÍVEL PARA UMA MÃO

§ 1 AO SEU LUGAR: O competidor deve estar em seu lugar, quando a primeira carta é distribuída no início da mão ou ele terá uma mão morta. A um competidor que não esteja naquele momento em seu lugar, serão distribuídas cartas, porém, ele não poderá olhar esta mão que será recolhida pelo dealer tão logo a distribuição inicial termine. 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. Um competidor deve estar em seu lugar para solicitar tempo. "Ao seu lugar" significa dentro do alcance de sua cadeira. Em caso de dúvida, a decisão da Organização é final.

§ 2 AÇÃO PENDENTE: Competidores devem permanecer na mesa se ainda estiverem com cartas vivas na mão e ainda há ações pendentes na mão. Isso inclui estar all-in. Se você estiver all-in, não poderá deixar a mesa para ir até a grade, vagar pelo salão,

conversar com a mídia, etc. Se um competidor deixa a mesa enquanto está envolvido em uma mão ele pode ser penalizado.

Art. 30 BOTÃO - Será feito um sorteio para o botão em uma mesa no início de cada evento e também para os reinícios, redistribuição de mesas, e na Mesa Final. Esse sorteio vai determinar a posição do botão para todas as demais mesas do torneio.

Art. 31 BOTÃO QUANDO EM HEADS-UP: Quando heads-up, o SMALL BLIND será o botão e age primeiro pré-flop e depois, pós-flop. A última carta é distribuída para o botão. O botão pode ser ajustado para evitar que um competidor pague duas vezes o

Art. 32 BOTÃO NO LUGAR INCORRETO - Se o botão de dealer foi colocado incorretamente e isso é verificado após a ocorrência de ação substancial, a disputa continua e o botão será movido no sentido horário na próxima distribuição de cartas. Se for verificado antes de ação substancial, a mão será declarada como misdeal e o botão será corrigido. APOSTAS E AUMENTOS

Art. 33 AÇÃO SUBSTANCIAL: Ação substancial é definida como:

§ 1 a combinação de duas ações envolvendo dois competidores colocando fichas no pote (aposta, aumento ou pagamento); ou

§ 2 a combinação de três ações (mesa, aposta, aumento, pagamento ou desistência).

Art. 34 AÇÃO ACEITA: Se um competidor solicitar a contagem do stack de fichas de um ou mais oponentes, mas recebe informações incorretas do Dealer ou de outro competidor na mesa:

§ 1 Se a quantidade de fichas é menor que a aposta declarada e aceita (ex: Dealer / Competidor diz 80.000 e o all-in é de 50.000), o competidor que deu call deve apenas pagar os 50.000 em valores de fichas.

§ 2 Se a quantidade de fichas for maior que a aposta declarada e aceita (ex: Dealer / Competidor diz 100.000 e o all-in é de 150.000), o competidor que deu call deve apenas pagar os 100.000 em valores de fichas como dito na aposta aceita.

§ 3 Os competidores 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.

§ 4 Competidores que dão informações falsas para os dealers ou outros competidores sobre o valor de uma aposta podem estar sujeitos a penalidades.

Art. 35 ALL-IN COM FICHAS ESCONDIDAS: Uma aposta all-in aceita coloca o stack inteiro do competidor na mão, incluindo quaisquer fichas escondidas. No entanto, o competidor em all-in não pode se beneficiar das fichas escondidas.

§ 1 Exemplo 1 - O competidor 'A' anuncia all-in de 21.000 e o competidor 'B' dá call com um stack de 100.000. Depois de colocar suas fichas no meio, o competidor 'A' descobre mais duas fichas de 1.000 sob seu braço. Se o competidor '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.

§ 2 Exemplo 2 - O competidor 'A' anuncia all-in de 50.000 e o competidor 'B' dá call com um stack de 55.000. Após colocar suas fichas no meio da mesa, o competidor 'A' descobre uma ficha de 10.000 sob seu braço. Se o competidor '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. 3

Art. 36 AÇÃO VERBAL OU FÍSICA FORA DA VEZ: Declarações verbais dos competidores na sua vez de agir serão permanentes. Todas as fichas colocadas no pot, ficarão no pot. Os competidores deverão agir na sua própria vez sempre. Competidores 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 são considerados mudança de ação. Caso haja mudança da ação, a aposta feita fora da vez não é permanente e poderá ser retornada ao competidor, o qual possuirá todas as opções, incluindo: pagar, aumentar ou desistir. Uma desistência fora da vez é permanente.

§ 1 "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.

Art. 37 AUMENTOS DE APOSTA: O torneio será "limit", e o número máximo de aumentos será de uma aposta e três aumentos, exceto quando restarem apenas os dois últimos competidores do 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 sempre que se manifesta.

Art. 37 AUMENTOS: Os aumentos devem ser, no mínimo, do valor da última aposta efetuada ou do último aumento. Se um competidor fizer um aumento de 50% ou mais do que a aposta anterior, mas menor do que um aumento completo, este é obrigado a completar o aumento para o valor correto. O aumento será exatamente o mínimo permitido. Caso o aumento seja menor do que 50%, ele dará o call na última aposta ou apostará o valor mínimo permitido. Um aumento all-in menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um competidor que já tenha agido na rodada.

Art. 38 APOSTAS COM FICHA DE VALOR GRANDE: Jogar uma única ficha de grande valor será considerado um pagamento (call) se o competidor não anunciar que é um aumento antes de a ficha tocar a mesa. Se o competidor anunciar um aumento e colocar uma ficha de grande valor na mesa, mas não anunciar o tamanho da aposta, essa será do valor da ficha. Quando não enfrentando uma aposta, uma aposta de uma única ficha de grande valor, será considerada o valor da ficha. Toda declaração de valor deve ser feita antes de a ficha tocar a mesa.

Art. 39 UTILIZAÇÃO DE MÚLTIPLAS FICHAS DE UM MESMO VALOR: Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas do mesmo valor em uma aposta será considerada um pagamento se a remoção de uma das fichas deixará um valor inferior ao do pagamento. Exemplo de um pagamento: pré-flop com blinds 200-400: A aumenta para 1200 (aumento de 800), B coloca duas fichas de 1000 sem declarar um raise. Isso será um pagamento, pois ao se retirar uma ficha de 1000 deixaria menos do que o valor necessário para pagar os 1200.

Art. 40 FALA DO DEALER: Os dealers são instruídos a verificar a informação anunciada pelos competidores e anunciar a ação, para contribuir com o andamento do jogo. Eles não podem prover valores de apostas, aumentos ou all-in, ao menos que sejam perguntados por um competidor ou estejam verificando a declaração verbal de um competidor. Dealers não podem fornecer informações da ação de jogo, como quem deu aumentou pré-flop, etc.

Art. 41 STRING BETS: Os dealers serão responsáveis por anunciar string bets ou string raises. Todos os competidores 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 competidor devem ser verificadas 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 competidor 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 competidor esteja completa.

Art. 42 APOSTAS FORA DO PADRÃO OU CONFUSAS: Competidores assumem os riscos da utilização de gestos e terminologia não oficiais. Estas podem ser interpretadas de uma maneira diferente da intenção do competidor. Além disso, quando o valor de uma aposta pode ter vários significados, será utilizado o menor valor.

Art. 43 DESISTIR DA MÃO (FOLD): Uma mão é considerada desistida (folded) quando as cartas do competidor tocam as cartas descartadas pelo dealer (muck), as cartas queimadas ou a pilha de descarte quando voltada para baixo, seja pelo competidor ou pelo dealer. A Direção do Torneio pode recuperar uma mão desistida e declarar ela viva se entender que existe uma boa causa para isso e que a mão pode ser facilmente recuperável. Quando um competidor estiver frente a uma aposta, será considerado como 'fold' o movimento distinto de lançar as cartas para sua frente. A decisão da Organização é final. Folds fora da vez serão permanentes.

Art. 44 DECLARAÇÕES VERBAIS NO SHOWDOWN: Para fins deste torneio considera-se que as cartas "falam". Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão no showdown não comprometem o resultado da mão. Contudo, qualquer competidor que deliberadamente declarar de forma errônea uma mão poderá ser penalizado.

Art. 45 CARTAS ABERTAS EM ALL-IN: Todas as cartas serão mostradas com a face para cima quando ao menos um competidor estiver em all-in e a ação estiver completa. Se um competidor acidentalmente jogar fora sua mão antes das cartas serem viradas, a Equipe de Supervisão do Torneio se reserva no direito de recuperar as cartas se elas estiverem claramente identificáveis. Competidores que jogarem fora suas cartas intencionalmente em situações de all-in podem estar sujeitos a penalidades.

Art. 46 POTES PARALELOS - Em cenários onde múltiplos competidores estão jogando paralelamente com um competidor que está em all-in no pote principal, todos os competidores de potes paralelos que chegarem até o showdown no river deverão mostrar as cartas assim como o competidor em all-in. Nenhum competidor poderá dar muck no showdown no river de um pote paralelo com ao menos um competidor em all-in no pote principal. O Dealer é instruído para virar todas as mãos que estarão vivas disputarão o pote.

Art. 47 ORDEM DO SHOWDOWN: Em um showdown sem competidores all-in, no final da última rodada de apostas, o competidor 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 competidor à esquerda do botão deverá mostrar suas cartas primeiro e a ordem segue em sentido horário.

§ 1 Competidores podem se recusar a mostrar a mão na sua vez e podem optar pelo fold, abdicando de concorrer ao pot.

§ 2 Competidores que se recusarem a mostrar a sua mão estarão sujeitos à regra abaixo.

Art. 48 MÃO VENCEDORA: Um competidor deve mostrar todas as suas cartas para receber um pote, inclusive quando utilizando apenas as cartas comunitárias. Se existir apenas um competidor restante com cartas, ele não necessita mostrar sua mão para receber o pote. Exemplo, o competidor 'B' apostou no river e o competidor 'A' pagou. O competidor 'B' então joga suas cartas no monte, deixando o competidor 'A' como o único competidor remanescente no pote com cartas. O competidor 'A' então coleta o pote sem ter de mostrar sua mão.

§ 1 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.

§ 2 RECUSAR A MOSTRAR – Se um competidor se recusar a mostrar suas cartas, o dealer não pode virar as cartas remanescentes e deve chamar um floor. O floor vai instruir o competidor a mostrar suas cartas ou elas deverão ser abandonadas. O competidor vai receber uma contagem de cinco segundos antes que o integrante da organização anuncie que a mão do competidor está morta e declarar uma penalização ao competidor por atrasar o progresso do jogo. Os outros competidores na mesa não podem virar as cartas do outro competidor. Se eles fizerem isso, a mão será declarada como viva, mas o competidor que virou as cartas que não eram suas vai receber uma penalização por violação de etiqueta.

Art. 49 SOLICITANDO VER UMA MÃO: Qualquer competidor que chegar até o showdown pode pedir para ver as cartas dos outros competidores, desde que ainda tenha suas cartas em mãos. Se eles jogarem suas cartas no monte de descarte, eles não podem mais pedir para ver as cartas dos outros competidores. Todas as mãos requisitadas para showdown pelos competidores serão abertas, consideradas vivas e ainda podem levar o pote. Qualquer competidor que não chegou até a fase de showdown na mão não poderá pedir para ver cartas. Se existe uma preocupação legítima com relação a conluio

(collusion) entre indivíduos, os competidores podem pedir ao dealer que separe as cartas e peça para que um integrante da organização analise a mão.

Art. 50 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.

Art. 51 POTES SECUNDÁRIOS – SIDE POTS: Potes secundários serão divididos separadamente sobre a mesa. Os competidores não podem tocar o pote por nenhuma razão.

Art. 52 DÚVIDAS/DISPUTAS SOBRE MÃOS ANTERIORES: O direito a contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada.

Art. 53 NÃO DIVULGAÇÃO: Os competidores, estejam ou não na mão, em qualquer momento, estão proibidos de:

§ 1 Revelar o conteúdo de mãos, estejam elas vivas ou fora do jogo (folded).

§ 2 Sugerir, criticar ou comentar sobre uma jogada enquanto a ação não estiver completa. c. Ler uma mão que ainda não foi mostrada.

Art. 54 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.

Art. 55 CONDUCTA 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 do Torneio irá priorizar a integridade competitiva do torneio e, para tanto, punirá quaisquer competidores que venham trapacear ou agir de maneira antiética ou ilegal. Trapaças são todas as atitudes que um indivíduo pode tomar que infrinjam as regras do torneio para obter vantagens na competição. Trapaças poderão incluir, porém não estão limitadas a, collusion (jogar em parceria ou time), roubo de fichas, transferência de fichas entre participantes, do mesmo torneio ou de eventos distintos, marcação de cartas, substituição de cartas ou a utilização de quaisquer outros métodos ou equipamentos não autorizados. Define-se collusion como o comum acordo entre dois ou mais competidores em compartilhar informações ou jogarem em conjunto para obter vantagem no torneio. Collusion inclui, mas não se limita a, chip dumping (passar fichas), soft play, compartilhar informações sobre suas cartas com outro competidor, enviar ou receber sinais de/para outro competidor, utilização de meios de comunicação ou a internet para troca de informações para facilitar o collusion. A Direção do Torneio poderá, a seu exclusivo critério, negar a inscrição ou a participação de competidor, com o objetivo de manter a ordem do torneio, a integridade física e moral dos demais competidores ou do staff da organizadora e/ou a integridade técnica do torneio.

Art. 56 CONDUCTA 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, negar o ingresso na área de torneio,

penalizar, suspender temporariamente ou desqualificar um competidor que agir das seguintes formas, mas não se limitando a:

§ 1 Agir fora de sua vez intencionalmente e/ou repetidamente;

§ 2 Intencionalmente foldar e/ou jogar suas cartas no monte (muck) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir;

§ 3 Intencionalmente e/ou repetidamente declarar cartas diferentes das que possui no showdown;

§ 4 Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa;

§ 5 Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir – atrasar o andamento do jogo;

§ 6 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;

§ 7 Revelar cartas que estão no monte (muck) enquanto uma mão está sendo jogada;

§ 8 Realizar declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro competidor;

§ 9 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);

§ 10 Instruir ou controlar a ação de outro competidor;

§ 11 Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (splash the chips);

§ 12 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;

§ 13 Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão;

§ 14 Utilizar vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas;

§ 15 Utilizar máscaras ou objetos que escondam a identidade de um competidor;

§ 16 Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro competidor;

§ 17 Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores; r) 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,

§ 18 Ter a higiene pessoal atrapalhando os outros competidores sentados em suas mesas. A determinação 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 o torneio.

Art. 57 PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO: A seu critério único e exclusivo, a Diretoria do Torneio pode impor penalidades (listadas abaixo) que vão de alerta verbal até a desqualificação e exclusão do torneio.

§ 1. TIPOS DE PENALIDADES - Advertência verbal; penalidades de mãos única ou múltiplas; penalidades de órbitas únicas ou múltiplas (uma órbita consiste em uma mão remanescente para cada competidor nessa mesa de torneio - 6 competidores = 6 mãos perdidas); mão morta; eliminação do evento; desqualificação do evento (com prêmios confiscados); ser banido do evento; ser excluído de todos os eventos organizados pela DCE UNIDAVI ou pelo patrocinador do torneio.

§ 2 INCREMENTOS DE INTENSIDADE - Penalidades podem não ser impostas em ordem sequencial de severidade. A Diretoria do Torneio pode, a seu exclusivo critério, desqualificar um competidor pela primeira ofensa, se as ações forem consideradas severas o suficiente. Os competidores devem saber que qualquer ação que possa ser penalizada pode resultar em uma variedade enorme de medidas disciplinares, mesmo em uma primeira ofensa.

§ 3 PENALIDADE DE MÃO / ÓRBITA PERDIDA - O competidor será instruído a perder uma ou mais mãos ou mais órbitas de mãos fora da mesa. A mão perdida do competidor é contada como parte da rodada onde a penalidade foi concedida. Competidores que receberem um mão/órbita perdida de qualquer duração devem permanecer fora da área designada de torneio durante toda a penalidade. O dealer deverá notificar a Equipe de Supervisão do Torneio quando um competidor penalizado retornar a seu assento.

§ 4 PENALIDADES SE MOVEM - Todas as penalidades acompanham o competidor. Se o competidor 'A' receber uma penalidade de duas órbitas (16 mãos) ao final da noite e somente cumprir 5 mãos de sua penalidade, isso será anotado e ele vai cumprir o resto das 11 mãos no dia seguinte. Isso serve também para mesas quebradas, mudanças de assento, etc.

§ 5 PENALIDADE DE ELIMINAÇÃO - Competidores eliminados do torneio vão receber uma colocação correspondente à sua eliminação. Exemplo: com 15 competidores restantes (100 lugares premiados), o competidor 'A' é impedido, por qualquer motivo externo, não relacionado ao torneio, de retornar à mesa (p.ex.: sua entrada não é permitida pelo hotel). Esse competidor terá suas fichas removidas da disputa e constará com a 15ª colocação do torneio.

§ 6 DESQUALIFICAÇÃO - Competidores que forem desqualificados de um evento devem ter suas fichas de torneio removidas da disputa, seus buy-ins permanecem como parte da premiação e eles estarão inelegíveis para qualquer prêmio. O competidor eliminado, desqualificado, banido ou excluído, conforme item 'a' acima, deve deixar a área de torneio imediatamente.

Art. 58 PROPRIEDADE DO TORNEIO - As fichas do torneio não possuem valor monetário, são de propriedade exclusiva do DCE UNIDAVI e não podem ser retiradas da área de torneio ou do evento designado por qualquer motivo. Competidores que forem encontrados transferindo fichas de um evento para outro ou de um competidor para outro estarão sujeitos a penalidades.

Art. 59 MISDEAL – REINÍCIO DE UMA MÃO: Uma mão será reiniciada – baralho reembaralhado – quando:

§ 1 A exposição da primeira ou segunda carta da distribuição inicial já constitui um misdeal. Competidores podem ter duas cartas consecutivas dadas quando no botão.

§ 2 O botão estava no lugar incorreto no início da mão.

§ 3 Um competidor que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.

§ 4 Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las. Se um misdeal for declarado, a redistribuição deve ser uma exata cópia: o botão não se move, não haverá novos competidores na mão e os limites devem permanecer iguais. As cartas são distribuídas aos competidores em com punição ou que não estavam em seus assentos para a mão original e as suas mãos são mortas após a distribuição. A distribuição original e a redistribuição contam como uma mão para um competidor cumprindo penalidade, não duas. Caso ação substancial já tenha ocorrido, um misdeal não pode ser declarado e a mão deve ser jogada até o final.

Art. 60 BARALHO VIOLADO: Um baralho violado é aquele descoberto com o número incorreto de cartas, contém cartas com as costas diferentes, ou possui múltiplas cartas do mesmo valor e naipe. Competidores que disputarem uma mão quando eles souberem que o baralho está violado podem ser obrigados a devolver qualquer ficha colocada no pote e podem receber uma penalidade por não chamar a atenção da Equipe de Supervisão do Torneio.

Art. 61 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).

Art. 62 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”.

CAPÍTULO III PREMIAÇÃO

Art. 63 A Premiação das equipes (tanto no masculino quanto no feminino) se dará da seguinte forma:

- Primeiro Lugar: 50% do valor total arrecadado;
- Segundo Lugar: 20% do valor total arrecadado;
- Terceiro Lugar: 10% do valor total arrecadado.

Art. 64 O Campeonato se encerra quando o último jogador tiver todas as fichas, ou quando houver um acordo entre os jogadores.

“Algumas pessoas gostariam que algo acontecesse. Algumas desejam que aconteça. E outras fazem acontecer”. Michael Jordan