



# CASHGAME

## SEÇÃO I – REGRAS GERAIS

1. A participação nas disputas de Poker, modalidade Cash-game, nos eventos BSOP é limitada para pessoas com 18 anos de idade ou mais, podendo a organização exigir uma comprovação de identidade para verificação, a qualquer momento.
2. O evento BSOP é de caráter privado. A organização se reserva o direito de não permitir a participação de qualquer competidor.
3. Os participantes devem mostrar sua identificação com foto atual, válida e não vencida (passaporte atual, carteira de motorista ou carteira de identidade estadual ou militar) ao se registrar para um jogo Cash-Game. Todo e qualquer pessoa, só poderá participar das disputas se tiver um cadastro no sistema do BSOP, contendo uma foto recente e identificável. A recusa em fornecer quaisquer dados pessoais ou foto para o cadastro do BSOP implicará no não cumprimento deste regulamento e no impedimento da participação.
4. Todos os telefones celulares e outros dispositivos habilitados para voz e “tocando” são permitidos, desde que não impeçam o andamento do jogo ou seu som não seja perturbador aos participantes. Os participantes não envolvidos em uma mão (fold) terão permissão para enviar mensagens de texto/e-mail enquanto sentados à mesa, mas não poderão enviar mensagens de texto/e-mail para qualquer outro participante daquela mesa. Se o BSOP, agindo a seu exclusivo e absoluto critério, acreditar que um participante está se comunicando com outro participante na mesma mesa, ambos serão imediatamente removidos da disputa e poderão ser impedidos de participar no futuro.
5. Os participantes estão autorizados a usar dispositivos eletrônicos aprovados, iPods, MP3 e outros dispositivos musicais ou fones de ouvido com redução de ruído durante o jogo Cash-Game, desde que seu uso não interfira no jogo. Dispositivos eletrônicos aprovados não podem ser usados para conluio, trapaça ou comunicação com outro participante durante uma mão. Nenhum dispositivo eletrônico será colocado na mesa de poker de maneira que obstrua a visão ou impeça o jogo.
6. Somente o Português, inglês e espanhol podem ser falados na mesa enquanto as cartas estão em jogo. Isto também se aplica a quem está assistindo a um jogo e se comunicando com um participante do jogo. Não é permitido falar uma língua estrangeira durante qualquer mão, independentemente de o participante ter cartas ou não.
7. Nenhum tipo de produto de tabaco é permitido no Cash-Game BSOP. Isto inclui, mas não é limitado a cigarros, charutos e tabaco de mascar. Dispositivos eletrônicos de fumar (i.e. “vapes”, cigarros eletrônicos, etc.) podem ser permitidos em alguns espaços, sujeitos à legislação e regras locais em cada evento do BSOP e desde que a emissão de vapores, cheiro ou fumaça não causem transtornos ou incômodos aos demais participantes.
8. É responsabilidade dos jogadores: verificar que recebeu o número correto de cartas para a modalidade em jogo antes que ação substancial 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; 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, criando um ambiente no qual todos os jogadores se sintam bem-vindos.
9. 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.

## SEÇÃO II – CONDUTA DO PARTICIPANTE

10. A seguir está uma lista de violações que podem resultar na remoção e provável exclusão permanente do Cash-Game BSOP.
  - Ameaçar verbal ou fisicamente qualquer outro jogador ou membro da equipe do evento.
  - Usar palavrões ou linguagem obscena. A frustração ocasional pode ser tolerada, mas os participantes receberão um aviso da direção sobre o comportamento inadequado. A utilização de linguajar obsceno, palavrões ou assédio não será tolerado.
  - O conluio com outro participante ou qualquer outra forma de trapaça é totalmente inaceitável e será motivo para expulsão imediata e permanente da disputa.

- Criar perturbação discutindo, gritando ou fazendo barulho excessivo.
  - Jogar, rasgar, dobrar, amassar, marcar ou danificar de qualquer forma as cartas do baralho.
  - Destruir ou desfigurar a sala, equipamentos ou propriedade.
  - Usar uma substância ilegal ou estar muito embriagado.
  - Portar uma arma.
  - Agindo deliberadamente fora da sua vez.
  - Espalhar fichas deliberadamente no pote.
  - Concordar em "dar mesa até o final" quando outro participante estiver all-in.
  - Revelar o conteúdo de uma mão de outro participante, no showdown, antes de ela ser colocada na mesa com a face voltada para cima.
  - Revelar o conteúdo de uma mão viva em um pote com vários participantes antes que as apostas sejam concluídas.
  - Revelar o conteúdo de uma mão descartada antes que todas as ações sejam concluídas.
  - Paralisar ou atrasar desnecessariamente a ação de um jogo.
  - Descartar deliberadamente as cartas de forma a dificultar o trabalho do dealer.
  - Empilhar fichas de uma maneira que interfira na distribuição ou visualização das cartas.
  - Fazer declarações ou tomar medidas que possam influenciar injustamente o desenrolar do jogo, quer o infrator esteja ou não envolvido no pote.
11. Comportamento descortês, desrespeito aos funcionários e outros participantes ou linguagem abusiva não serão tolerados e poderão resultar na remoção de um participante da disputa.
12. A Direção tem o direito, a seu exclusivo critério, de impor um código de vestimenta. Esta regra incluirá, mas não se limitará a, qualquer participante cuja higiene pessoal se tenha tornado perturbadora para os outros participantes sentados à sua mesa. A determinação se a higiene pessoal de um indivíduo é perturbadora para outros Participantes será determinada pela direção do BSOP que poderá, a seu critério, implementar sanções contra qualquer participante que se recuse a remediar a situação de maneira satisfatória para o BSOP.
13. Um participante só poderá solicitar para ver a mão de outro participante se houver suspeita de collusion, e somente na presença de um supervisor.
14. Não é permitido que mais de uma pessoa joguem (manejem) ou decidam sobre uma mesma mão e um mesmo Stack: um jogador por mão.
15. É terminantemente proibido fazer qualquer tipo de "bingo", rifas, sorteios, comercialização de produtos e/ou serviços dentro do espaço de eventos do BSOP sem a devida autorização da Direção. As fichas de Cash Game não têm valor comercial, e por isso não é permitido seu uso em pagamentos/recebimentos ou qualquer outra finalidade que não seja as disputas de poker às mesas do BSOP. Jogadores que descumprirem essa regra e depositarem no caixa fichas oriundas de transações pessoais e/ou comerciais incorrem no risco de ter as fichas confiscadas pela organização, além de estarem sujeitos a serem impedidos de participarem de eventos futuros do BSOP.

### **SEÇÃO III – DECISÕES DA DIREÇÃO E CONTESTAÇÕES DOS PARTICIPANTES**

16. 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. Um participante que comete uma infração não deve lucrar com isso e, inversamente, um participante que não fez nada de errado não deve ser colocado em desvantagem. A decisão do pessoal de direção e supervisão do torneio é final.
17. Situações para as quais este regulamento não traga uma regra específica, utilizarão como base de decisão a regra da ADTP/TDA utilizada em torneios de poker. A decisão da equipe de supervisão é final.
18. O momento adequado para chamar a atenção para um erro ou irregularidade é quando ele ocorre ou é percebido pela primeira vez. Qualquer atraso poderia afetar a decisão da direção.
19. Um pedido de decisão deve ser feito antes do início da próxima mão ou antes do jogo terminar (mesa desfeita) ou mudar para outra mesa. Caso contrário, o resultado da mão anterior permanecerá válido. O primeiro trançar das cartas (riffle) do embaralhamento marca o início de uma mão.
20. Se um pote tiver sido atribuído incorretamente e misturado com fichas que não estavam no pote, e o limite de tempo para um pedido de decisão dado na regra anterior não tiver expirado, a administração pode determinar quanto havia no pote reconstruindo a aposta, e em seguida, transfira esse valor para o participante adequado.
21. Para manter a ação em andamento, é possível que um jogo seja solicitado a continuar mesmo que a decisão seja adiada por um curto período. O atraso pode ser necessário para verificar imagens de sistema de vigilância ou para que o Gerente dê a decisão. Nessas circunstâncias, um pote ou parte dele pode ser retirado da mesa pela direção enquanto a decisão estiver pendente.
22. A mesma ação de dois participantes diferentes pode ter um significado diferente, dependendo do participante que comete essa ação, pelo que é possível que a intenção do infrator seja tida em consideração para tomar a decisão mais justa possível. O histórico de comportamento de um participante pode ser usado para determinar a intenção do participante e, conseqüentemente, o resultado da mão.

### **SEÇÃO IV – BUY-INS, STACKS DE FICHAS E CARTAS**

Estes são os procedimentos padrão usados e geralmente aceitos em jogos Cash-games ao redor do mundo. Eles estão sujeitos às políticas da empresa, costumes locais, preferências dos participantes e considerações de segurança e integridade do jogo.

23. Não é permitido jogar com dinheiro em espécie e nem manter quantias em dinheiro sobre a mesa, ou quaisquer outros objetos, como parte do Stack do participante. Apenas fichas oficiais fornecidas pela direção podem ser utilizadas.
24. Os valores de buy-ins mínimos e máximos (quando houver) serão exibidos em tela de informações na área de Cash-games.
25. A menor ficha que pode ser apostada em um jogo é a menor ficha usada para pagar o big blind.
26. Se você retornar ao mesmo jogo dentro de uma hora após ter encerrado a sua participação, seu buy-in deverá ser igual ao valor retirado ao sair do jogo.
27. Se você mudar para uma nova mesa no qual esteja sendo jogado a mesma modalidade e limite, deverá trazer todo o seu stack com você. Se um jogo tiver um buy-in máximo, não serão permitidas transferências voluntárias de mesa para um novo jogo na primeira hora se você exceder o buy-in máximo do jogo.
28. Em todos os jogos e limites, apenas as fichas disponíveis no Stack do jogador podem ser consideradas na mão (table stakes). Um jogador que tenha solicitado mais fichas antes de a mão começar, mas que ainda não as recebeu, só poderá se utilizar destas, caso a direção aprove. A consciência do valor em jogo para cada oponente é uma parte importante do poker. Todas as fichas devem ser mantidas visíveis e identificáveis.
29. Os participantes têm direito a uma estimativa razoável da contagem de fichas do adversário; portanto, as fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. Pilhas limpas em múltiplos de 20 são recomendadas como padrão. Os participantes devem manter sempre visíveis e identificáveis as suas fichas de maior valor. A direção poderá exigir que o participante arrume as suas fichas da forma recomendada. Não é permitido jogar com as fichas organizadas em um rack.
30. As fichas de maior valor devem ser facilmente visíveis para todos os participantes da mesa. Se um participante solicitar uma contagem precisa de fichas para um oponente, o dealer será responsável por contar as fichas se o oponente não quiser contar as suas próprias fichas. Se as fichas de um participante não estiverem visíveis para todos os participantes na mesa e surgir uma discrepância, a decisão da direção poderá ser influenciada relativamente ao tamanho da aposta.
31. Ninguém poderá jogar com fichas que pertençam a outro participante.
32. Não é permitido retirar quaisquer apostas que tenham sido comprometidas com o pote.
33. Não é permitido pagar uma aposta ou colocar blinds ou ante em nome ou no lugar de outro jogador.
34. O limite de apostas do jogo de uma mesa em andamento só poderá ser alterado com a aprovação da direção. Caso o limite de apostas de um jogo tenha sido alterado sem aprovação da administração, quaisquer decisões necessárias serão tomadas considerando o limite de apostas original.
35. Os participantes devem manter suas cartas à vista. Isso significa acima do nível da mesa e não além da borda da mesa. As cartas não devem ser cobertas pelas mãos dos participantes ou escondidas atrás de fichas de forma a ocultá-las, criando confusão ou ações falsas. Uma mão pode ser considerada morta se as cartas de um participante estiverem ocultas e uma ação significativa tiver ocorrido antes que o participante chame a atenção para sua mão.
36. As fichas de um participante podem ser retiradas da mesa e o seu lugar disponibilizado a outra pessoa se ele perder o big blind por duas vezes ou se ausentar por pelo menos 15 (quinze) minutos. Um participante deve receber um botão de blind perdido (missed blind) na primeira vez que perder um blind. Um botão de ausência será dado pelo dealer a qualquer lugar vazio que já tenha um botão de blind perdido. As ausências poderão ser prorrogadas se o supervisor for previamente avisado e a situação o justificar. Ausências excessivas também podem fazer com que as fichas do participante sejam retiradas da mesa. Caso um jogador ausente seja removido da mesa, as suas fichas serão contadas por dois membros da equipe, registradas e armazenadas em segurança.
37. Os jogadores que estiverem ausentes e quiserem retornar à mesa, devem voltar à disputa com o mesmo stack ou aguardar pelo menos 1h (uma hora) fora da mesa para poder retornar com o stack mínimo da mesa.
38. Jogadores que estiverem com stacks vencedores (mais fichas do que o seu total de compras), terão que observar o limite mínimo de tempo antes que possam deixar a disputa: Mesas High Limit – tempo mínimo de 2h; Mesas Mid Limit – tempo mínimo de 1h.
39. Jogadores de uma mesa que se ausentaram e perderam um blind (tem um botão de missed blind no seu assento) devem pagar o Big Blind ou aguardar o big blind para retornar à ação. Ao colocar o big blind fora de posição, o jogador não está fazendo um straddle e não será o último a agir pre-flop.
40. Não é permitido olhar os descartes, queimas ou as cartas do maço do baralho.
41. Após o término de uma distribuição, os dealers não devem mostrar qual carta seria distribuída em seguida. Exceto quando explicitamente avisado, "rabbit-hunting" não é permitido.

42. Um jogador não pode ter um convidado sentado atrás dele, mesmo que ninguém no jogo se opuser. Não é permitido a quem não está jogando olhar as cartas de qualquer jogador na ação (“janelar as cartas”).

#### **SEÇÃO V – ASSENTOS**

43. Cada jogador deve se inscrever para participar de uma mesa. Caso esteja inscrito em numa lista de esperas, é responsabilidade do participante estar no local para ouvir seu nome ser chamado.
44. A permissão de um supervisor é necessária antes de se sentar em um jogo.
45. O BSOP poderá acomodar participantes com base em necessidades especiais.
46. Um participante não poderá ocupar um lugar em mais de uma mesa.
47. A organização reserva-se o direito de exigir que dois participantes não joguem à mesma mesa.
48. Quando um jogo de botão começa, o dealer dará uma carta alta para a posição do botão. O botão será concedido à carta mais alta por valor e naipe. O Ás de espadas é a carta mais alta.
49. Em um novo jogo, o participante que chegar à mesa primeiro terá a primeira escolha dos assentos restantes. Caso dois participantes queiram o mesmo assento e cheguem no mesmo horário, o participante mais alto da lista de espera terá preferência. Um participante que esteja jogando uma mão em outra mesa, pode ter um assento em uma nova mesa reservado até que a mão termine. A direção pode reservar um determinado assento para um participante por um bom motivo, como para acomodar portadores de necessidades especiais.
50. Para evitar uma disputa por assentos, um supervisor pode decidir iniciar o jogo com um participante extra acima do número normal de participantes. Nesse caso, um assento será removido assim que alguém sair do jogo.
51. Um participante que já esteja no jogo tem precedência sobre um novo participante em qualquer vaga quando esta estiver disponível. Para os participantes que já estão no jogo, quem solicitar primeiro tem preferência pela troca de assento.
52. Quando uma mesa for desfeita, cada participante que deseje continuar jogando em outra mesa deverá tirar uma carta alta para determinar a ordem de ocupação dos assentos para um jogo semelhante.
53. Ao seu lugar: Um participante deve estar ao seu lugar quando todos os participantes tiverem recebido as mãos iniciais completas para ter uma mão viva. Os participantes deverão estar em seus lugares para solicitar tempo. “Ao seu lugar” é definido como estar ao alcance ou ao toque de sua cadeira, prestando atenção ao jogo.
54. Ação Pendente: os participantes devem permanecer nos seus lugares se ainda tiver ação pendente numa mão. Se um participante abandonar o seu lugar antes de ter agido na sua mão, a mão será considerada morta.

#### **REGRA DE MOVIMENTO OBRIGATÓRIO (MUST MOVE):**

55. Para garantir a continuidade de jogos existentes, um “MUST MOVE” pode ser estabelecido quando uma mesa adicional do mesmo tipo e limite é iniciada. A lista de MUST MOVE é mantida na mesma ordem da lista de espera original. Se um participante se recusar a passar para o jogo principal, ele/ela será obrigado a (i) desistir e não poderá na mesa de MUST MOVE ou (ii) entrar novamente na lista de espera por pelo menos uma hora.
56. Se uma terceira mesa for iniciada, os dois primeiros jogos serão considerados jogos principais e a mesa mais recente se tornará mesa MUST MOVE. Se a terceira mesa quebrar posteriormente, a segunda mesa a ter se formado se tornará a mesa de MUST MOVE. Para estabelecer a ordem da lista de movimentos obrigatórios em caso de quebra de mesa, os participantes sortearão as cartas com a carta mais alta por valor e naipe indo para o topo da lista.
57. Em todos os jogos de botão, um participante que passa de uma mesa MUST MOVE para a mesa principal deve mover-se imediatamente de qualquer posição, desde que não seja o small blind ou o botão. Em todos os jogos stud, um participante pode jogar apenas mais uma mão antes de avançar. Nos jogos Flop, o jogador não tem a opção de deixar o botão passar.
58. Quando houver mais de uma mesa em atividade, com a mesma modalidade e limites de apostas, e não estiver sendo utilizado o sistema “Must Move” (Movimento Obrigatório), a direção controlará o assento dos novos participantes para melhor preservar a continuidade dos jogos existentes. Um novo participante será enviado para a mesa com maior necessidade de um participante adicional. Uma transferência para uma mesa semelhante não é permitida se a mesa que está sendo abandonada tiver menos participantes do que a mesa de destino.

#### **SEÇÃO VI – REGRAS DO POKER**

#### **APOSTAS E AUMENTOS**

59. Em jogos no-limit e pot-limit, é permitido um número ilimitado de aumentos. Em jogos Limit, para um pote envolvendo três ou mais participantes que não estejam all-in, permite um máximo de uma aposta e três aumentos em cada rodada de apostas. Um straddle não conta como uma aposta para efeitos de determinação do número máximo de apostas pré-flop possíveis.
- Em Stud completar após o bring-in não é um aumento; restam três aumentos após completar.
  - Aumentos ilimitados são permitidos nos jogos Limit quando a rodada de apostas começa no heads-up. Se a rodada começar com mais de dois participantes e ficar em heads-up no meio da rodada, o limite ainda se aplica.
60. 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.
61. Em limit, pelo menos 50% de uma aposta ou aumento total é necessário para reabrir as apostas para os jogadores que já atuaram.
62. Uma declaração verbal denota sua ação e é vinculativa. Se, na sua vez, você declarar verbalmente desistir, passar, apostar, pagar ou aumentar, você será forçado a realizar essa ação. Bater na mesa com a mão será considerado "mesa" (check).
63. 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.
64. Declarações condicionais de ações futuras são fortemente desencorajadas e podem ser vinculativas, ou seja, declarações "se-então", como "se você apostar, então eu aumentarei".
65. Em jogos Limit, se você fizer um movimento na mesa, com fichas e, assim, fazer com que outro participante aja, você pode ser forçado a completar sua ação ou perder sua mão e as fichas já comprometidas com o pote. Se ninguém agir atrás de você, você poderá ser forçado a cumprir as mesmas condições, a critério do Supervisor.
66. Um participante que aposta ou paga colocando fichas no pote está vinculado a essa ação e deve acertar o valor da aposta. Isto se aplica no showdown quando colocar fichas no pote faz com que o oponente mostre a mão vencedora antes que o valor total necessário para pagar tenha sido colocado no pote.
67. String bets ou apostas em múltiplos movimentos não são permitidos. Para proteger o seu direito de aumentar, você deve declarar verbalmente a sua intenção ou colocar a quantidade adequada de fichas no pote. Colocar uma aposta completa mais meia aposta ou mais no pote é considerado o mesmo que anunciar um aumento, e o aumento deve ser concluído. Isto não se aplica ao uso de uma única ficha de maior valor e não pode se aplicar a múltiplas fichas do mesmo valor.
68. Se você colocar uma única ficha no pote que seja maior que a aposta, mas não anunciar um aumento, presume-se que você apenas pagou. Exemplo: Num jogo de 10-20, quando um participante aposta 20 e o próximo participante coloca uma ficha de 100 no pote sem dizer nada, esse participante pagou a aposta de 20.
69. Fichas de aposta anterior não retiradas: Se um jogador com fichas de aposta anterior ainda não retiradas enfrentar um aumento e apostar silenciosamente, a aposta será determinado da seguinte forma:
- a. Se as fichas da aposta anterior não cobrirem o call:
    1. Se as fichas anteriores não forem tocadas:
      - Simplesmente colocar uma nova ficha de grande valor no(s) ficha(s) anterior(es) é um pagamento.
      - Colocar múltiplas fichas novas é um call apenas se todas as NOVAS fichas forem necessárias para pagar.
    2. Se todas as fichas anteriores forem retiradas da mesa: uma ficha grande demais é um call; múltiplas fichas constituem uma aposta de múltiplas fichas.
    3. Se algumas, mas não todas as fichas anteriores, forem retiradas, adicionar qualquer(s) nova(s) ficha(s) é uma aposta de múltiplas fichas.
  - b. Se todas as fichas da aposta anterior cobrirem o call:
    1. Adicionar novas fichas é uma aposta de múltiplas fichas.
    2. Se todas as fichas anteriores forem retiradas, uma ficha maior é uma aposta no valor total da ficha.
  - c. Em qualquer situação acima, o gesto de combinar fichas novas e apostadas anteriormente e empurrá-las ou jogá-las para frente é uma aposta de múltiplas fichas.
70. Todas as apostas e pagamentos de valor indevidamente baixo devem ser aumentadas para o tamanho adequado se o erro for descoberto antes da rodada de apostas ser concluída. Especialmente em jogos Limit, isto inclui ações como apostar um valor inferior ao bring-in quando o jogador não estiver all-in, ou apostar o limite pequeno numa rodada de apostas com limite grande.
71. Uma aposta "straddle" (escuro) é permitida em todos os jogos de blinds. O jogador que faz o straddle tem a última ação na primeira rodada de apostas e pode aumentar. O valor do straddle é o dobro do big blind, salvo indicação em contrário. Um jogador pode fazer straddle tanto no UTG quanto no CO (cutoff), com o UTG tendo precedência. O aumento mínimo permitido após o straddle é três vezes o big blind. A menos que indicado nas informações da mesa, um straddle obrigatório não será aplicado, mesmo que todos os jogadores na mesa

concordem; um novo jogador não será forçado a fazer straddle. O straddle do botão não é permitido em jogos Limit. Se o jogador no botão optar por "comprar a posição", qualquer outra posição poderá recomprar, sendo limitado a apenas uma ação.

### **O SHOWDOWN**

72. Para ganhar qualquer parte de um pote, um participante deve mostrar todas as suas cartas viradas para cima na mesa, a menos que esse participante seja o último com uma mão viva restante na mão (i.e: todos os demais desistiram).
73. As cartas falam; uma mão na mesa atribui a si mesma seu verdadeiro valor. O dealer auxilia na leitura das mãos, mas os participantes são responsáveis por segurar suas cartas até que o vencedor seja declarado e o pote seja concedido. Embora as declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão não sejam vinculativas, declarar de forma deliberadamente errada o valor de uma mão, com a intenção de fazer com que outro participante descarte uma mão vencedora, é antiético e pode resultar na perda do pote.
74. Qualquer participante, dealer ou supervisor que veja uma quantidade incorreta de fichas colocadas no pote, ou um erro prestes a ser cometido na premiação do pote, tem a obrigação ética de apontar o erro.
75. Todas as mãos perdedoras serão recolhidas pelo dealer antes que o pote seja concedido.
76. Mostrou para um, mostre para todos (show one, show all). Os participantes têm direito a receber igual acesso às informações sobre o conteúdo da mão de outro participante. Após uma distribuição de cartas, se as cartas forem mostradas a outro participante, todos os participantes da mesa terão o direito de ver essas cartas. Durante uma distribuição, as cartas que foram mostradas a um participante ativo que possa ter uma decisão de aposta adicional naquela rodada de apostas devem ser imediatamente mostradas a todos os outros participantes. Caso o participante que viu as cartas não esteja envolvido na mão, ou não possa utilizar a informação nas apostas, a informação deverá ser retida até o final da aposta, para que não afete o resultado normal da distribuição. As cartas mostradas a uma pessoa que não tem mais decisões de apostas nessa rodada de apostas, mas que pode utilizar as informações numa rodada de apostas posterior, devem ser mostrados aos outros participantes no final dessa rodada de apostas. Se um participante mostrar apenas algumas de suas cartas fechadas, ele poderá ser solicitado a mostrar todas as cartas fechadas, mediante solicitação.
77. Se todos derem check na rodada final de apostas, o participante na primeira posição deverá mostrar sua mão primeiro. Se houver apostas na rodada final de apostas, o último participante a tomar uma ação agressiva através de uma aposta ou aumento é o primeiro a mostrar a mão. Para acelerar o jogo, o último participante a agir ou um participante que tenha um provável vencedor é encorajado a mostrar a mão sem demora. Se houver um pote paralelo, os participantes envolvidos no pote paralelo deverão mostrar suas mãos antes de qualquer um que esteja all-in apenas no pote principal. Num jogo No Limit, se as apostas terminarem numa rodada anterior ao river, o participante que apostou all-in é responsável por mostrar a sua mão primeiro.

### **EMPATES**

78. A classificação dos naipes do maior para o menor é espadas, copas, ouros, paus. Os naipes nunca serão utilizados para desempatar o vencedor de um pote. Os naipes são usados apenas para desempatar entre cartas do mesmo valor em situações de cartas altas/fichas ímpares.
79. Distribuir uma carta para cada participante é usado para determinar quem passa para outra mesa ou quem fica com o botão em um novo jogo. Se as cartas forem distribuídas, a ordem é no sentido horário começando com o primeiro participante à esquerda do dealer, a posição do botão é irrelevante.
80. Uma ficha ímpar será dividida na menor unidade usada para fazer os blinds no jogo que está sendo distribuído. Por exemplo: em um jogo que tenha a menor ficha de \$5, um pote empatado será dividido no máximo nas unidades de \$5.
81. Se duas ou mais mãos empatarem, uma ficha indivisível será concedida da seguinte forma:
  - Em um jogo de botão, o primeiro jogador no sentido horário a partir do botão recebe a ficha indivisível.
  - Num jogo stud, a ficha indivisível será dada à carta mais alta por naipe em todos os jogos. Ao fazer essa determinação, são consideradas apenas as cinco cartas que compõem a mão do participante.
  - Em jogos de pote dividido entre alto e baixo (hi-low, eight-or-better), a mão alta recebe a ficha indivisível numa divisão entre as mãos alta e baixa. Se dois participantes tiverem mãos idênticas, o pote será dividido da forma mais uniforme possível.
  - Em jogos split low-low, a ficha indivisível será concedida por posição, começando no sentido horário a partir do botão.
  - Todos os potes paralelos e o pote principal serão divididos em potes separados e não misturados. Os potes paralelos são entregues na ordem inversa da formação, com o último pote paralelo formado sendo pago primeiro.

### **REGRAS DE POT LIMIT**

82. Se for feita uma aposta que exceda o tamanho do pote, o excedente será devolvido ao apostador o mais rápido possível e o valor será reduzido ao máximo permitido. Contudo, se a ação for concluída (aposta feita e aceita por todos os participantes restantes), a aposta será válida.
83. O dealer ou qualquer participante do jogo pode e deve chamar a atenção para uma aposta que pareça exceder o tamanho do pote; isto também se aplica a potes heads-up. A aposta de valor excessivo pode ser corrigida a qualquer momento até que todos os participantes

tenham agido de acordo com ela. O pote permanecerá "como ação aceita" assim que a ação de aposta for concluída em qualquer rodada pré-flop, flop, turn ou river.

84. Em jogos pot-limit, é permitido arredondar o tamanho do pote para cima para produzir um ritmo de jogo mais rápido. Isso é feito tratando qualquer valor ímpar como o próximo tamanho maior. Por exemplo, se o tamanho do pote estivesse sendo construído com unidades de \$25, então um tamanho de pote de \$585 pode ser considerado tratado como um tamanho de pote de \$600.
85. Em jogos pot-limit, o small blind será contado como se fosse do mesmo tamanho que o big blind no cálculo do tamanho do pote. Nessa estrutura, um participante pode abrir no máximo quatro vezes o tamanho do big blind. Por exemplo, se os blinds forem de R\$ 5 e R\$ 10, um participante poderá abrir com um raise para R\$ 40.
86. No pot-limit, se uma ficha maior que o tamanho do pote for colocada no pote sem comentários e iniciar uma ação em uma rodada de apostas, será considerada uma aposta do tamanho do pote. Se já houve uma aposta nessa rodada de apostas, é apenas um call. Se um participante anunciar um "raise" sem valor e colocar uma ficha maior do que um raise do tamanho do pote, o raise será um raise do tamanho do pote completo.

### **ACORDOS E PROPOSIÇÕES EM RELAÇÃO ÀS MÃOS E POTES**

87. Os participantes não poderão concordar em dividir os potes em nenhum jogo. A exceção é dividir o big e o small blind, quando todos os outros participantes desistiram.
88. Propostas de acordos, seguros, "salvar" ou outras proposições similares não serão oficiais e serão exclusivamente geridas pelos próprios participantes. Contudo, a direção poderá vetar uma proposta se julgar que esta irá prejudicar algum participante ou que vai contra a justiça e o melhor interesse da disputa. Propostas de "bater duas vezes" as cartas comunitárias são geridas por regra específica mais à frente neste regulamento.
89. Um "pote bomba" (pinga-fogo, bomb-pot) é um acordo entre todos os jogadores para apostar a mesma quantia, depois as cartas fechadas são distribuídas e o flop é lançado. O jogo prossegue "normalmente" a partir desse ponto, com cada jogador tendo visto o flop com mãos totalmente aleatórias.
  - o Se os jogadores concordarem com um "pote bomba", mas não conseguirem chegar a acordo sobre o valor da aposta, o valor apostado por cada jogador será equivalente a 4 Big Blinds.
90. Bater duas vezes é um acordo com os participantes envolvidos na mão para que o dealer abra um segundo board (cartas comunitárias) completo, uma segunda carta turn e river ou uma segunda carta river. Como pré-requisito para ser permitido bater duas ou três vezes, ao menos um jogador na mão deve estar all-in e não deve haver mais nenhuma ação possível na mão. Caso exista qualquer tipo de acordo entre jogadores em uma mão, independente do resultado desta mão, será retirado rake do pote.
91. Os participantes podem optar por bater três vezes em vez de duas, caso em que serão distribuídas um segundo e um terceiro board. O dealer distribuirá um board completo com base no acordo antes de distribuir a próxima board. Ou seja, se os participantes concordarem em jogar o turn e o river "três vezes", o dealer abre um flop que será usado por todos os três bordos. O dealer então abrirá um turn e um river para o primeiro board seguindo o mesmo padrão de distribuição de outros jogos de flop. Neste ponto, o dealer abrirá um turn e um river da mesma forma para criar uma segunda mesa. Em seguida, o dealer abrirá um terceiro turn e um river da mesma forma para criar o terceiro board.

### **REGRAS PARA BARALHO CAPADO (SHORT DECK OU 6+)**

92. Um máximo de nove (9) jogadores podem receber cartas nas variantes Hold'em. Um máximo de seis (6) jogadores podem receber cartas para variantes de PLO.
93. O baralho consiste em trinta e seis (36) cartas. Os 2, 3, 4 e 5 são removidos. Um Ás ainda é a carta mais alta e mais baixa. Portanto, a posse de 9-8-7-6-A é um Straight.
94. A classificação das mãos é a seguinte:

|                            |
|----------------------------|
| Royal Flush ( melhor mão ) |
| Straight flush             |
| Quatro de um tipo          |
| Rubor                      |
| Casa cheia                 |
| Direto                     |

|                 |
|-----------------|
| Três de um tipo |
| Dois Par        |
| Um Par          |
| Cartão alto     |

### MISDEALS E AÇÃO SUBSTANCIAL

95. Uma carta chamada "boxed" é uma carta descoberta virada para cima no meio do maço do baralho. Será tratado como um pedaço de papel insignificante. Uma carta "boxed" será substituída pela próxima carta abaixo dela no baralho.
96. As seguintes circunstâncias causam um Misdeal (cancelamento e reinício de uma mão), desde que a atenção seja chamada para o erro antes que uma ação substancial (ver regra seguinte) ocorra.
- A primeira ou segunda carta da mão foi distribuída virada para cima ou exposta por erro do dealer.
  - Duas ou mais cartas que deveriam ser fechadas foram expostas por erro do dealer.
  - Duas ou mais cartas "boxed" são encontradas entre as cartas necessárias para completar a mão.
  - Duas ou mais cartas extras foram distribuídas nas mãos iniciais de um jogo.
  - Um número incorreto de cartas foi distribuído a um participante, exceto que a carta do topo do baralho possa ser distribuída se for para o participante na sequência correta.
  - Qualquer carta foi distribuída fora da sequência correta, exceto uma carta exposta que pode ser substituída pela carta da queima.
  - O botão estava fora de posição.
  - A primeira carta foi distribuída na posição errada.
97. Uma vez que haja uma ação substancial, um misdeal não pode ser considerado. A mão será jogada e nenhum dinheiro será devolvido a qualquer participante cuja mão tenha sido invalidada. Em jogos de botão, são consideradas ações substanciais: três desistências, três checks ou quaisquer duas ações que consistam em um check/aposta/call/fold, exceto dois folds ou dois checks. Nos jogos stud, considera-se que a ação ocorre quando dois participantes, após o bring-in, agiram em suas mãos.
98. Se forem encontradas duas cartas do mesmo valor e naipe, mesmo após ação substancial, toda a ação será anulada e todas as fichas do pote serão devolvidas aos participantes que as apostaram.

### MÃOS MORTAS

99. Sua mão é declarada morta se:
- Você desiste ou anuncia que está desistindo quando enfrenta uma aposta ou um aumento.
  - Você joga sua mão fora em um movimento para frente, fazendo com que outro participante tome uma ação depois de você, mesmo que não esteja enfrentando uma aposta. Descartar cartas fechadas, viradas para baixo, não as mata automaticamente; um participante ainda poderá abrir as cartas se elas permanecerem 100% identificáveis. As cartas são mortas pelo dealer quando recolhidas e colocadas no muck.
  - No stud, ao enfrentar uma aposta, você pega suas cartas abertas, vira-as para baixo ou mistura suas cartas abertas e fechadas.
  - A mão não contém o número adequado de cartas para aquela modalidade em particular, exceto no stud, uma mão sem a carta final pode ser considerada viva. Nos jogos lowball e draw high, uma mão com poucas cartas antes do draw estará viva.
  - Você age em uma mão com um coringa como uma carta fechada em um jogo que não usa um coringa. Um participante que age numa mão sem olhar para uma carta assume a responsabilidade de encontrar uma carta imprópria.
  - Você recebe pedido de tempo, enquanto enfrenta uma aposta ou aumento e excede o limite de tempo especificado.
100. Cartas descartadas (desistidas, folds) serão consideradas mortas. No entanto, uma mão que seja claramente identificável pode ser recuperada e considerada viva, a critério da direção, se isso for no melhor interesse do jogo. Será feito um esforço extra para considerar uma mão recuperável se ela tiver sido recolhida como resultado de um erro do dealer ou de informações incorretas fornecidas a/por um participante.
101. Procedimentos de chamada do relógio: Depois de decorrido um período de tempo razoável, que não é inferior a dois minutos, e um relógio for acionado, o participante terá um (1) minuto para agir. Se nenhuma ação for tomada até o minuto expirar, haverá uma contagem regressiva de dez (10) segundos. Se um participante não tiver agido em sua mão até o final da contagem regressiva, a mão estará morta. Os Supervisores de Cash-Game reservam-se o direito de acelerar o tempo alocado para um relógio se parecer que um participante está protelando deliberadamente. Qualquer um que tenha recebido a mão pode pedir um relógio.

### IRREGULARIDADES NO POKER

102. Em jogos de botão, se for descoberto que o botão foi colocado incorretamente na mão anterior, o botão e os blinds serão corrigidos para a nova mão de forma a dar a cada participante uma chance para cada posição na rodada, se possível.



103. Um participante que sabe que o baralho está com defeito tem a obrigação de apontar isso. Se tal participante tentar ganhar um pote tomando medidas agressivas, o participante poderá perder o direito a um reembolso e as fichas poderão ser obrigadas a permanecer no pote para a próxima mão.
104. Se houver dinheiro extra no pote em uma mão como resultado da perda de fichas da mão anterior, ou por algum motivo semelhante, apenas um participante que tenha participado da mão anterior terá direito a disputar esta nova mão (isto é: um novo jogador na mesa não poderá participar desta mão).
105. Um coringa que apareça em uma modalidade não qual não é utilizado é tratado como um pedaço de papel. A descoberta de um coringa não causa um misdeal. Se o coringa for descoberto antes de um participante agir em sua mão, ele será substituído. Se o participante não chamar a atenção para o coringa antes de agir, então o participante tem mão morta.
106. Se você jogar uma mão sem olhar todas as suas cartas, você assume a responsabilidade de ter uma carta irregular ou um coringa.
107. Uma ou mais cartas faltando no baralho não invalidam os resultados de uma mão.
108. Antes da primeira rodada de apostas, se um dealer distribuir uma carta adicional, ela será devolvida ao baralho e usada como carta queimada.
109. O procedimento para uma carta exposta varia dependendo do jogo de poker. Uma carta mostrada por um dealer é tratada como uma carta exposta. Uma carta mostrada por um participante continuará em jogo. Para obter uma decisão sobre se uma carta foi exposta e deve ser substituída, o participante deve anunciar claramente que a carta foi exibida ou exposta antes de olhar para ela. Uma carta que caia fora da mesa é sempre considerada uma carta exposta.
110. Se uma carta for exposta devido a um erro do dealer, o participante não terá a opção de aceitar ou rejeitar a carta. A situação será regida pelas regras do jogo específico que estiver sendo disputado.
111. Se você deixar cair alguma carta da sua mão no chão, você poderá não receber substituições e, a critério da direção, sua mão poderá ser considerada morta.
112. O propósito de se queimar cartas é para proteger o maço de cartas e não para “preservar a ordem do baralho”. Caso haja ação substancial 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.
113. Se o dealer não queimar uma carta ou queimar mais de uma carta, o erro deverá ser corrigido se for descoberto antes do início da ação de apostas naquela rodada. Uma vez que a ação tenha sido realizada com base nas cartas abertas, a carta deve permanecer. Quer o erro possa ser corrigido ou não, as cartas subsequentes distribuídas devem ser aquelas que teriam surgido se nenhum erro tivesse ocorrido. Por exemplo, se duas cartas foram queimadas, uma das cartas deve ser colocada de volta no baralho e usada como carta queimada na próxima rodada. Na última rodada, se não houve aposta porque um participante estava all-in, o erro deverá ser corrigido se for descoberto antes do pote ser concedido.
114. Se o dealer distribuir quaisquer cartas prematuramente antes da conclusão das apostas, essas cartas não serão jogadas, mesmo que um participante que não tenha agido decida desistir. Cartas comunitárias ou queimas ocasionalmente são distribuídas prematuramente por um erro, antes de a ação na rodada precedente estar terminada. A seguir estão os procedimentos gerais sobre como tratar destas situações:
  - a PARA UM FLOP PREMATURO, a queima será mantida como queima. As cartas prematuras do flop serão retornadas ao baralho e reembaralhadas. Um novo flop será então aberto (sem uma nova queima) a partir do baralho recém embaralhado.
  - b UMA CARTA DO TURN PREMATURA: a queima será mantida como queima. A carta do turn prematuro será retornada ao baralho e reembaralhada. Redistribua o turn (sem outra queima) do baralho recém-embaralhado.
  - c 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.
  - d PARA UMA CARTA PREMATURA EM JOGOS DE STUD, a carta prematura é devolvida ao baralho, o baralho é embaralhado novamente e uma nova rodada é distribuída a partir do baralho recém-embaralhado sem outra queima.

### **JOGOS ESPECIAIS OU VARIANTES DE JOGOS**

115. **Cucurucho:** É um botão extra que terá sua posição inicial sorteada e, quando o botão do dealer estiver no mesmo assento que o botão “Cucurucho”, o jogo especial será ativado. Quando inicia o cucurucho, todos os jogadores devem colocar no pote um valor pré fixado de acordo com o limite da mesa (média de 3x a 5x o blind) e abre-se o flop com todos os jogadores na mão. A ação ocorre normalmente do small blind em diante, porém a única opção para o jogador é apostar o valor do Pote ou Foldar, não é possível dar check. Caso nenhum jogador aposte, o último jogador (o botão no caso) fica com o pote, caso contrário, a mão segue para Showdown entre os que apostaram, com Turn e River sem mais apostas. Como não existe side pots, os jogadores envolvidos, caso não tenham fichas suficientes, deverão fazer uma compra para complementar o seu stack.
116. **Macaca:** É um botão extra que terá sua posição inicial sorteada e, quando o botão do dealer estiver no mesmo assento que o botão “Macaca”, o jogo especial será ativado. Todos os jogadores devem então colocar um valor pré fixado para a “macaca” (entre 3x a 5x o valor do big blind). A “Macaca” funciona como se fosse um jogador invisível, que recebe 2 cartas, é o primeiro a falar e está sempre de all-in, após

esta ação o jogo ocorre normal do small blind em diante e todos jogadores seguintes a ela que queiram participar da mão deverão ter suas ações como CALL, RAISE e ou ALL-IN ou FOLD. se a "Macaca" vencer a mão, o valor será acumulado. Caso a macaca acumule um valor muito alto pré determinado (em média 20 blinds) o All in dela passará a ser somente destes 20 blinds, e as fichas restantes que pertencerem a macaca deverão ser apostadas novamente em uma proxima rodada, até que a Macaca perca todas as suas fichas e seja eliminada. Não é permitido acordo entre os jogadores na mão que é jogada com a Macaca