



# POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSOCIATION

## Regras 2013 Versão 1.1, 11 de Agosto de 2013

A TDA é uma associação voluntária da indústria do poker fundada em 2001. Sua missão é aumentar a uniformidade global de regras de torneios de poker. As regras de poker TDA devem complementar as regras da casa. Em caso de conflito com uma regulamentações de jogo, aplicam-se as regras da agência da sua jurisdição.

### Conceitos Gerais

#### **1. Decisões da Equipe de Supervisão / Floor**

A equipe de supervisão deverá considerar o melhor interesse da disputa e a justiça como maiores prioridades no processo de tomada de decisão. Circunstâncias incomuns podem exigir que uma decisão, no interesse da justiça, tome precedência sobre as regras técnicas. A decisão do pessoal de direção e supervisão do torneio é final.

#### **2. Responsabilidades do Jogador**

É responsabilidade dos jogadores: 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 jogador por mão”; conhecer e respeitar as regras; seguir a etiqueta apropriada e, em geral, contribuir com a organização do torneio.

#### **3. Terminologia Oficial para Torneios de Poker**

Termos de apostas oficiais são declarações simples, inconfundíveis, feitas em momento oportuno, como: *bet, raise, call, fold, check, all-in, 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. Veja regras 40 e 49.

#### **4. Dispositivos eletrônicos e Comunicação**

Os jogadores não podem falar ao telefone enquanto estiverem à mesa de poker. Regras da casa se aplicam a todas as outras formas de dispositivos eletrônicos.

#### **5. Língua Oficial**

Apenas o Inglês deve ser utilizado nos Estados Unidos durante mãos em jogo. Em locais fora dos EUA, a casa vai postar e anunciar claramente as línguas aceitas.

### Acomodando Jogadores; Desfazendo e Balanceando Mesas

#### **6. Acomodação Aleatória e Correta**

Assentos de torneios e satélites serão designados aleatoriamente. Um jogador que comece o torneio em um assento errado e com o montante correto de fichas será movido para o lugar correto e levará seu *stack* atual.

## 7. Alternates, Registro Tardio e Reentradas

Os jogadores em alternates, registros tardios e reentradas receberão stacks completos.

## 8. Necessidades Especiais

Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível.

## 9. Desfazendo Mesas

Jogadores de uma mesa que foi desfeita preencherão assentos vazios e assumem os direitos e responsabilidades da nova posição. Podem preencher qualquer assento, incluindo o *big blind*, *small blind* ou o botão. O único lugar no qual não receberão uma mão é entre o botão e o *small blind*.

## 10. Balanceando Mesas

A: Em jogos de flop e modalidades mistas, ao balancear as mesas, o jogador que será o próximo *big blind* será movido para a pior posição, incluindo sendo *big blind* sozinho se necessário, mesmo que isto signifique que o assento terá o *big blind* duas vezes. A pior posição nunca será o *small blind*. Em eventos de apenas Stud os jogadores serão movidos por posição (a última posição vazia será a primeira a ser preenchida).

B: Em modalidades mistas (por exemplo, HORSE), quando o jogo mudar de Hold'em para Stud, ao final da última mão de Hold'em o botão será movido para a próxima posição como se a mão continuasse de Hold'em e então será paralisado durante o nível de Stud. O jogador movido durante o nível de Stud será aquele que seria o *big blind* caso a mão fosse de Hold'em. Quando a modalidade retornar ao Hold'em o botão deve estar na posição na qual foi paralisado.

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

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

## 11. Número de Jogadores na Mesa Final

Mesas finais terão o número de jogadores em uma mesa cheia para o evento mais um jogador. (Ex: eventos 9-handed terão 10 na mesa final, Stud 8-handed terão 9, 6-handed terão 7, etc.) Nenhuma mesa final terá mais de 10 lugares. Esta regra não se aplica a eventos heads-up.

## Potes / Showdown

### 12. Declarações. Cartas Falam no Showdown

As cartas falam para determinar o vencedor. Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão não comprometem no showdown; contudo, qualquer jogador que deliberadamente declarar de forma errônea uma mão poderá ser penalizado. Qualquer jogador, na mão ou não, deve falar se ele acha que um erro está sendo feito na leitura de mãos.

### 13. Abrindo as Cartas e Invalidando Mãos Vencedoras

A: No showdown, um jogador deve colocar **todas as suas cartas** na mesa para que o dealer e os jogadores possam ler a mão de forma clara. "Todas as cartas" significa que ambas as cartas em Hold'em, todas as quatro cartas da mão em Omaha, todas as 7 cartas em 7-stud, etc. Dealers não podem matar uma mão que foi mostrada e obviamente é a mão vencedora.

B: Se um jogador não mostra totalmente as suas cartas, e então as entrega fechadas pensando que ele ganhou, ele o faz por sua conta e risco. Se as cartas não são 100% identificáveis e a direção decidir que a mão não pode ser claramente lida, o jogador não tem direito ao pote. A decisão do DT sobre se a mão foi suficientemente apresentada é final.

#### **14. Cartas Vivas no Showdown**

A: Se a casa não tem uma linha delimitadora ou regra de movimento para a frente no showdown, empurrar para frente as cartas fechadas não as mata automaticamente, um jogador pode mudar de ideia e mostrar as cartas se elas permanecem 100% identificáveis. No entanto, as cartas estão em risco de serem mortas pelo dealer quando ele as empurra para o monte.

B: Se uma linha delimitadora ou regra de movimento para a frente está em vigor, as normas da casa se aplicam.

#### **15. Abrindo as Cartas para All-ins**

Todas as cartas devem ser viradas para cima (abertas) imediatamente quando um jogador está *all-in* e todas as ações de todos os outros jogadores na mão estiverem encerradas.

#### **16. Ordem do Showdown**

Em um showdown sem jogadores *all-in*, quando as cartas não são espontaneamente expostas, o DT deverá aplicar a ordem do showdown. O jogador que fez a última ação agressiva na última rodada de apostas (última street) será o primeiro a revelar suas cartas. Se não houve apostas na última rodada de apostas, o jogador que seria o primeiro a falar na rodada de apostas deverá mostrar suas cartas primeiro (i.e. primeiro assento à esquerda do botão em jogos de flop, mão alta em stud, mão baixa em razz, etc.). Exceto em casos em que as regras da casa exijam que uma mão seja mostrada na ordem do showdown, um jogador pode decidir não mostra-las.

#### **17. Jogando com as Cartas Comunitárias no Showdown**

Cada jogador deve abrir todas as suas cartas quando jogando com as cartas comunitárias para concorrer ao pote.

#### **18. Solicitando Ver uma Mão**

Jogadores que não estejam mais com as suas cartas no showdown ou que as tenham entregado fechadas ao dealer sem exibi-las, perdem o direito ou privilégio que venham a ter de pedir para ver outras mãos.

#### **19. Concedendo Fichas Indivisíveis**

Fichas indivisíveis serão divididas nas menores denominações possíveis. Em jogos de flop quando houver 2 ou mais mãos altas ou duas ou mais mãos baixas, a ficha indivisível irá para o primeiro jogador à esquerda do botão. Em stud high, razz e se houver duas ou mais mãos high ou low em stud/8, a ficha indivisível irá para a carta mais alta, por naipe, na melhor mão de 5 cartas. Em jogos H/L, a ficha indivisível no pot total irá para o pot high.

#### **20. Potes Paralelos**

Cada pote paralelo será separado na mesa.

#### **21. Potes Contestados**

O direito de contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada. Veja regra #22.

## Procedimentos Gerais

### **22. Nova Mão e Novos Limites**

Quando o tempo de nível terminar e um novo nível 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. Caso seja usado um embaralhador automático, a mão é iniciada quando o botão verde é pressionado.

### **23. Chip Race e Color Ups Programados**

A: Nos color-ups programados, haverá o chip-race a partir do assento 1, com um máximo de uma única ficha dada a um jogador. Os jogadores não podem ser eliminados de um evento: um jogador que perder a ficha restante em um chip race receberá uma ficha da mais baixa denominação ainda em jogo.

B: Os jogadores devem ter suas fichas totalmente visíveis e são incentivados a assistir ao chip race.

C: Se após o chip race, o jogador ainda tem fichas de uma denominação removida, elas serão trocadas por denominações atuais só em igual valor. As fichas de denominação removidas que não completem o total de, pelo menos, o menor valor ainda em jogo, serão retiradas sem compensação.

### **24. Cartas e Fichas Mantidas Visíveis, Contáveis e manejáveis. Color Ups não Programados**

A: Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas de um oponente, assim, fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. O TDA recomenda pilhas limpas de múltiplos de 20, como padrão. Os jogadores devem manter fichas de valor superior visíveis e identificáveis em todos os momentos.

B: O DT irá controlar o número e denominação de fichas em jogo e pode retirá-las de jogo a seu critério. Color ups não programados deverão ser anunciados.

C: Jogadores com mãos vivas devem manter suas cartas visíveis em todos os momentos.

### **25. Troca de Baralhos**

A troca de um baralho deve ser efetuada durante a troca de dealer ou na mudança de nível, ou ainda, de acordo com o procedimento da casa. Jogadores não poderão solicitar a troca do baralho.

### **26. Recompras (Re-buys)**

Um jogador não pode deixar passar uma mão. Se ele anuncia a intenção de recomprar antes da próxima mão, ele estará jogando assumindo as fichas que entrarão em jogo e é obrigado a recomprar.

### **27. Solicitando Tempo**

Uma vez que um período razoável de tempo para tomar uma ação tenha decorrido e alguém solicitou tempo, o primeiro terá até 50 segundos para se decidir. Se o competidor não tiver agido antes do final do tempo, haverá uma contagem regressiva de 10 segundos. Se não houver uma ação até o final da contagem a mão estará morta. Um empate irá para o jogador. À critério da direção, o tempo nesta regra poderá ser reduzido.

### **28. Rabbit Hunting**

Não é permitido o "Rabbit hunting", ou seja, expor cartas que viriam a ser distribuídas, caso a jogada não estivesse encerrada.

## Jogador Presente / Elegível para uma Mão

### **29. Ao Seu Lugar**

O jogador deve estar em seu lugar, quando a primeira carta é distribuída no início da mão ou ele terá uma mão morta. A um jogador 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 jogador deve estar em seu lugar para solicitar tempo. "No seu lugar" significa dentro do alcance de sua cadeira. Esta regra não se destina a tolerar jogadores estando fora de seus assentos, enquanto não envolvidos em uma mão. [\* Nota: No Stud, as regras da casa podem exigir que cartas adicionais sejam dadas a uma mão morta em determinadas situações].

### **30. Permanecendo à Mesa com Ação Pendente**

Um jogador com uma mão ao viva deve permanecer à mesa se ainda há outras ações de apostas na mão. Sair da mesa é incompatível com o dever de um jogador para proteger sua mão e acompanhar a ação, e está sujeita a penalidade.

## **Botão / Blinds**

### **31. Dead Button**

O torneio utilizará o *dead button*.

### **32. Evitar os Blinds**

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

### **33. 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 *big blind*.

## **Regras de Distribuição de Cartas**

### **34. Misdeals (partida inválida)**

A: Misdeals incluem, mas não estão necessariamente limitados a: 1) duas ou mais cartas expostas na distribuição inicial, 2) a primeira carta distribuída ao assento errado, 3) cartas distribuídas a um assento não tem direito a uma mão; 4) um assento que deveria receber uma mão é deixado de fora; 5) no Stud, se qualquer uma das duas cartas fechadas dos jogadores são expostas por erro do dealer, 6) Em jogos de flop, se uma das duas primeiras cartas distribuídas ou quaisquer outras duas cartas fechadas são expostas por erro do dealer. Os jogadores podem receber duas cartas consecutivas no botão. Regras da casa serão palicadas para os jogos tipo "draw" (ex: lowball).

B: Se um misdeal for declarado, a redistribuição deve ser uma exata cópia: o botão não se move, não haverá novos jogadores na mão e os limites devem permanecer iguais. As cartas são distribuídas aos jogadores em 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 jogador cumprindo penalidade, não duas.

C: Se ocorrer ação substancial, um misdeal não pode ser declarado e a mão deve prosseguir.

### **35. Ação Substancial**

Ação substancial é definida como: A) a combinação de duas ações em que pelo menos um jogador coloque fichas no pote (aposta, aumento ou pagamento); ou B) a combinação de três ações (mesa, aposta, aumento, pagamento ou desistência).

### **36. Flop com Quarto Cartas**

Se o flop contém 4 cartas (invés de 3), sejam estas expostas ou não, o dealer deve embaralhar as 4 cartas fechadas. Um *floor* será chamado para selecionar aleatoriamente uma carta para ser utilizada como a próxima queima e as três cartas restantes serão o flop.

## Jogadas: Apostas e Aumentos

### **37. Declarações Verbais / Agindo na Vez**

Jogadores devem agir na sua própria vez. Declarações verbais na sua própria vez são permanentes. Fichas colocadas no pote devem permanecer no pote. Um undercall (apostar menos do que a quantidade para pagar a aposta atual) será um call obrigatório quando feito diante da primeira aposta de abertura, em qualquer rodada de apostas, quando em um pot múltiplo; ou diante qualquer aposta quando em heads up. Em todas as outras situações, a critério da TD aplica. Para os fins desta regra, nos jogos de blinds, o BB é a aposta de abertura na primeira rodada.

B: Os jogadores devem esperar por valores da aposta anterior antes de agir. Ex: A diz "aumento" (mas não indica qualquer quantidade), e B e C rapidamente desistem. B e C devem esperar para agir até que o valor exato do aumento seja dito. Botões de All-in podem reduzir bastante a frequência de undercalls (Veja procedimentos recomendados 1).

### **38. Ação Fora da Vez (FDV)**

A: Ação fora da vez está sujeita a penalidade e é obrigatória se a ação para o jogador FDV não mudou. Um check, call ou fold não muda a ação. Se a ação for modificada, a aposta do FDV não é obrigatória e será devolvida ao jogador FDV, que tem todas as opções, incluindo: pagar, aumentar ou desistir. Um fold FDV permanecerá.

B: Um jogador ignorado por ação FDV deve defender seu direito de agir. Se houve tempo razoável e o jogador ignorado não falou antes de haver ação substancial (regra 35) FDV à sua esquerda, a ação FDV permanecerá. Um floor será chamado para decidir sobre a forma de tratar a mão ignorada. Ver Ilustração.

### **39. Métodos para Pagar**

Formas aceitáveis de pagar incluem: A) declarar verbalmente "call" (pagar); B) colocando à frente fichas no valor da aposta; C) silenciosamente colocando à frente uma ficha de grande valor, ou D) silenciosamente colocando à frente múltiplas fichas iguais a um pagamento - de acordo com a regra 43. Colocar silenciosamente fichas relativamente pequenas para a aposta (ex.: NLHE, blinds 2k-4k A aposta 50k, B, em seguida, coloca silenciosamente uma única ficha de 1k) é não-padrão, fortemente desencorajado, passível de penalidade, e será interpretada a critério TDs, inclusive sendo tratado como um call completo.

### **40. Métodos para Aumentar**

Em no-limit e pot-limit, um aumento é feito por (A) colocar, em um único movimento a totalidade das fichas no pote; ou, (B) declaração verbal do valor total antes de colocar fichas no pote; ou, (C) anunciar "aumento" ("raise") primeiro e colocar o valor do pagamento da aposta anterior no pote e completar a ação em um movimento adicional. Na opção C, se qualquer valor diferente do call, porém menor do que um aumento mínimo é colocado, será tratado como um aumento mínimo. O competidor é responsável por tornar suas intenções claras.

### **41. Aumentos**

A: 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.

B: Em no-limit e pot-limit um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um competidor que já tenha agido na rodada e não está enfrentando pelo menos um aumento completo quando a ação retorna para ele. Em limit, pelo menos 50% de um aumento total é necessário para reabrir as apostas para os jogadores que já atuaram. Ver Ilustrações.

#### **42. Apostas Com Fichas de Grande Valor**

Sempre que enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor será considerado um pagamento se o competidor não anunciar 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, colocar uma única ficha de grande valor será considerada uma aposta do valor da ficha.

#### **43. Apostas Com Múltiplas Fichas**

Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas em uma aposta será considerado um call, se não houver ao menos uma ficha que se removida deixaria, pelo menos, a quantidade para o call. Exemplo: pré-flop, blinds 200-400: A aumenta para 1.200 total (um aumento de 800), B coloca duas fichas de 1.000 sem declarar aumento. Este é apenas um call porque a remoção de uma ficha de 1.000 deixa menos do que a quantidade do call (1.200). Se o a remoção de **qualquer uma** ficha deixar uma quantidade acima do call, a aposta é governada pelo padrão de 50% na regra 41. Ver ilustrações.

#### **44. Fichas da Aposta Anterior não Recolhidas**

Quando um jogador enfrentar um aumento e possui fichas à sua frente que não foram recolhidas pelo dealer da sua aposta anterior, estas fichas (e qualquer troco ao qual tenha direito) podem afetar a sua resposta ao aumento é um pagamento ou um reamento. Como podem existir inúmeras possibilidades, os jogadores são orientados a declarar as suas apostas antes de colocar novas fichas juntas daquelas que já estavam à frente da aposta anterior.

#### **45. Número de Aumentos Permitidos**

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

#### **46. Ação Aceita**

Poker é um jogo de contínua observação e atenção. É responsabilidade do pagador determinar a quantidade correta da aposta de um oponente antes de pagar, independentemente do que é afirmado pelo dealer ou jogadores. Se um pagador solicita uma contagem, mas recebe informações incorretas do dealer ou jogadores, então coloca o valor no pote, o pagador assume a plena e correta ação e está sujeito ao valor ou aposta *all-in* correta. A regra nº 1 pode ser aplicada em determinadas situações, a critério do diretor do torneio.

#### **47. Apostas e o Valor do Pote**

Os jogadores só poderão ser informados do valor do pote em jogos pot-limit. Os dealers não contarão o pote em jogos limit e no-limit. Declarar “eu aposto o pote” não é uma aposta válida em jogos no-limit, mas compromete o jogador em fazer uma aposta de um valor válido (pelo menos o valor mínimo), e o sujeita a penalidades. Se o jogador está enfrentando uma aposta, ele deverá realizar um aumento válido.

#### **48. String Bets e Aumentos**

Os dealers serão responsáveis por rejeitar *string bets*.

#### **49. Apostas Fora de Padrão ou Confusas**

Jogadores assumem os riscos da utilização de terminologia e gestos não oficiais. Estas podem ser interpretadas de uma maneira diferente da intenção do jogador. Além disso, quando o valor de uma aposta pode razoavelmente ter vários significados, será utilizado o menor valor. Exemplo: “aposto cinco”. Caso não esteja claro se o significado de “cinco” é \$500 ou \$5000, a aposta será encarada como de \$500. Veja regras, 2 3 e 40.

#### 50. **Desistências Fora do Padrão**

Se a qualquer momento antes da última rodada de apostas houver uma desistência após um pedido de mesa, ou desistir fora da própria vez, ambas são ações permanentes e podem estar sujeitas a penalidades.

#### 51. **Declarações Condicionais**

Declarações condicionais de ações futuras são fortemente desencorajadas; podem ser tornadas permanentes e sujeitas à penalidades. Exemplo: declarações do tipo “se-então”; “se você apostar então aumentarei”.

#### 52. **Contagem das Fichas do Adversário**

Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável de fichas dos adversários (Regra 24). Os jogadores só podem solicitar uma contagem mais precisa se enfrentando uma aposta all-in. O jogador all-in não é obrigado a contar; se ele assim optar, o dealer ou floor vai contá-lo. Ação aceita se aplica (ver Regra 46).

#### 53. **Aposta a mais para Obter Troco**

Apostas não devem ser utilizadas para obter troco. Exemplo: A aposta 325 e B silenciosamente coloca 525 (uma ficha de 500 e uma de 25), esperando que 200 lhe sejam dados de troco. Este é um raise para 650 sob a regra de múltiplas fichas. Colocar mais fichas do que a aposta pode confundir todos na mesa. Todas as fichas colocadas no pot silenciosamente correm o risco de serem consideradas como parte da aposta.

#### 54. **All-In com fichas escondidas**

Se A aposta all-in e uma ficha oculta é encontrada atrás depois que outro jogador pagou, o DT vai determinar se esta ficha faz parte da ação aceita ou não (art. 46). Se não faz parte da ação, A não terá esta ficha paga se ele ganhar. Se A perder, ele não é salvo pela ficha e o DT pode entregar esta ficha ao ganhador da mão.

### **Jogadas: Outras**

#### 55. **Transporte de Fichas**

Jogadores não poderão transportar ou segurar fichas de torneio de maneira que elas fiquem escondidas. Um jogador que o faça desistirá destas fichas e poderá ser desqualificado. As fichas serão retiradas da competição.

#### 56. **Mãos Acidentalmente Recolhidas/Corrompidas**

Jogadores 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.

#### 57. **Mãos Mortas e Desistências no Stud**

Em jogos de Stud, se um jogador levantar as suas cartas abertas da mesa enquanto enfrenta uma ação, sua mão estará morta. A forma correta de desistir no Stud é fechando todas as cartas abertas e empurrá-las ao dealer.

### **Etiqueta e Penalidades**

#### 58. **Penalidades e Desqualificação**

A: Uma penalidade **pode** ser aplicada se um jogador expuser uma carta com ação pendente, jogar uma carta fora da mesa, violar a regra de um-jogador-para-cada-mão (*one-player-to-a-hand*), ou incidentes similares ocorram. Penalidades **serão** aplicadas em casos de *soft play*, abuso, comportamento abusivo, ou trapaças.

B: As opções de penalidades incluem avisos verbais, penalidades de “perda de mãos”, “perda de órbitas” e desqualificação. Sanções de órbitas perdidas serão avaliadas da seguinte forma: O infrator perderá uma mão para cada jogador, incluindo o agressor, que está na mesa quando a infração ocorreu, multiplicado pelo

número de rodadas que serão perdidas. A organização poderá julgar penalidade de uma mão, 1, 2, 3 ou 4 rodadas ou desqualificação. Um jogador desqualificado terá as suas fichas removidas da disputa. Infrações repetidas estarão sujeitas a penalidades cada vez maiores.

C: Durante uma penalidade, o infrator deve permanecer longe da mesa. As cartas são distribuídas para o seu lugar, seus blinds e antes são postados, e a mão é morta depois da distribuição inicial. Em stud, se suas cartas ditarem o bring-in, ele deve postar o bring-in.

D: As fichas de um jogador desqualificado deve ser removidas do jogo.

### **59. Não Divulgação**

Os jogadores são obrigados a proteger os demais participantes todo o tempo. Portanto, estando envolvidos em uma mão ou não, não poderão:

1. Divulgar o conteúdo de uma mão viva ou já desistida;
2. Sugerir ou criticar jogadas;
3. Revelar uma mão que ainda não foi mostrada.

A regra *one-player-to-a-hand* será aplicada. Entre outras coisas, esta regra proíbe que mostra uma mão ou discutir estratégia com outro jogador, espectador ou conselheiro.

### **60. Cartas Expostas e Fold Adequado**

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. Ao desistir de uma mão, as cartas devem ser colocadas fechadas sobre a mesa e empurradas para o dealer, porém nunca deliberadamente expostas ou jogadas altas. Veja regra 57.

### **61. Conduta Ética**

Poker é um jogo individual. Soft play resultará em penalidades, as quais podem implicar em perda de fichas e/ou desqualificação. Passagem de fichas e qualquer outra forma de conluio poderão resultar na desqualificação.

### **62. Violações de Etiqueta**

Violações repetidas de etiqueta resultarão em penalidades. Alguns exemplos incluem, mas não se limitam a, tocar as fichas ou cartas de outros jogadores, atrasar o andamento do jogo, repetidamente agindo fora da vez, apostando fora do alcance do dealer, abusos repetidos e conversa excessiva.



# POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSOCIATION

## Procedimentos Recomendados 2013 Versão 1.0, 09 de Agosto de 2013

Os procedimentos recomendados da TDA são sugestões de políticas para reduzir erros e melhorar a gestão do evento. Eles também podem ser aplicados a situações com muitas variantes para atender a uma regra universal. A decisão mais justa, nestes casos, pode exigir a utilização de várias regras, a avaliação de todas as circunstâncias, e atrelamento à regra #1 como um guia primário.

### **PR 1. Botões de All-in**

É aconselhável a utilização de botões de All-in para indicar claramente que a aposta de um jogador é “all-in”. Os botões devem ser mantidos com o dealer (invés de deixá-los com jogadores). Quando um jogador apostar “all-in” o dealer irá colocar o botão à frente deste jogador, em plena vista de todos os demais jogadores.

### **PR 2. Recolher apostas é desaconselhado**

O hábito de um dealer de recolher as fichas para o pot à medida que as apostas e aumentos são realizados é uma má prática. A redução dos stacks apostados pode influenciar a ação, criar confusão e aumenta o risco de erros. A TDA recomenda que o dealer não toque nas apostas dos jogadores a não ser que uma contagem seja necessária. Apenas o jogador que enfrenta uma aposta poderá solicitar para o dealer que recolha as fichas do call anterior.

### **PR 3. Pertences pessoais**

A superfície da mesa é vital para o gerenciamento das fichas, distribuição de cartas e apostas. A mesa e os espaços ao redor (incluindo corredores) não devem ser obstruídos com pertences pessoais. Cada sala de jogos deverá estabelecer regras claras sobre quais itens serão tolerados na área do torneio.

### **PR 4. Baralho desordenado**

Quando ainda há cartas para serem distribuídas e o baralho é acidentalmente solto e, aparentemente, sua ordem foi comprometida: 1) é preferível antes tentar reconstruir a ordem original do deck, se possível; 2) caso contrário, tente criar um novo deck utilizando apenas as cartas originais (sem contar com o muck ou queimas). Estas devem ser embaralhadas completamente e cortadas para que o jogo prossiga; 3) se o deck é misturado com as queimas e com o muck, então embaralhe tudo, corte e prossiga com o jogo.

### **PR 5. Cartas comunitárias prematuras**

Cartas comunitárias ou queimas ocasionalmente são distribuídas prematuramente por um erro, antes de a ação na rodada precedente estar terminada. Uma variedade de possibilidades podem ocorrer, afetando o flop, turn ou river e as suas respectivas queimas. Quando distribuir novas cartas comunitárias, é preferível incluir as cartas do board e queimas originais como parte do novo board e queimas, se possível.

### **PR 6. Movimento eficiente de jogadores**

A movimentação de jogadores ao se quebrar e balancear mesas deve ser a mais rápida possível para que não haja perdas imotivadas de blinds ou atrasos do jogo. Se possível, os jogadores devem receber racks para o transporte das fichas e color-ups devem ser feitos para que eles não tenham que transportar uma quantidade absurda de fichas.

### **PR 7. Tempo de rotação de dealers**

A TDA recomenda que, quando possível, as substituições de dealers não ocorram imediatamente antes de um intervalo ou de uma troca de nível.



# POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSOCIATION

## Adendo de Ilustrações para as Regras e Procedimentos 2013 TDA - Versão 1.0

**Regra 15: Cartas expostas em All-in.** *“Todas as cartas devem ser viradas para cima (abertas) imediatamente quando um jogador está all-in e todas as ações de todos os outros jogadores na mão estiverem encerradas”.* Esta regra dita que todas as cartas de todos os jogadores serão mostradas quando ao menos um jogador estiver em all-in e não houver mais chances de apostas por qualquer outros jogadores. Não se deve esperar o final da mão para mostrar as cartas; não se deve esperar pela divisão de side-pots para abrir as cartas de quem está concorrendo ao pot principal; caso a ação de apostas seja terminada antes do showdown, todas as cartas devem ser abertas naquele momento.

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

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

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

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

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

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

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

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

**Regra 19: Fichas Indivisíveis F:** Quando mãos possuem o mesmo valor idêntico (ex: um “wheel” em Omaha Hi-Lo) o pot será dividido o mais igualitariamente possível.

**Exemplo 1: Omaha High/Low.** Dois jogadores ganham o High e o Low com 2-3-4-5-6 rainbow. A tem 2-3-4-5-6s e B 2-3-4-5-6c. O pot tem 66 fichas. **Maneira correta:** 33 para cada jogador. Maneira errada: dividir 33 fichas do high em 17 e 16, as 33 do low em 17 e 16 e dar a ficha extra de cada divisão para a carta alta por naipe (6s). Desta forma (errada), A levaria 34 fichas enquanto B levaria 32.

**Regra 38: Ação Substancial For a da Vez (FDV).** Um jogador ignorado por ação FDV deve defender seu direito de agir. Se houve tempo razoável e o jogador ignorado não falou antes de haver ação substancial (regra 35) FDV à sua esquerda, a ação FDV permanecerá. Um floor será chamado para decidir sobre a forma de tratar a mão ignorada.

**Exemplo 1:** NLHE, blinds 100-200. UTG (assento 3) aposta 600. Assento 4 foi pulado quando assento 5 paga 600 FDV. Assento 6 pensa por um instante e fold. Há agora dois jogadores com ações envolvendo fichas à esquerda do jogador 4, o que qualifica como ação substancial (regra 35). Além disso, assento 4 teve tempo suficiente para se manifestar e chamar atenção do dealer. O call do assento 5 e o fold do assento 6 permanecerão. Um floor é chamado para tratar da mão do assento 4.

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

**Regra 41: A maior aposta ou aumento anterior da atual rodada de apostas.** Esta parte se refere à maior ação adicional ou “maior adição válida” feita por um apostador anterior na rodada atual de apostas.

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

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

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

**Exemplo 4:** NLHE, Blinds 25-50. A aumenta para 125 total (125 total = 50 aposta anterior + 75 aumento). O aumento seguinte para esta rodada tem de ser "pelo menos o tamanho do maior aposta ou aumento anterior", o qual é 75. B agora aumenta o mínimo (75) para o total de 200. C, em seguida, re-raise para 300 total de 500. Temos, agora, uma aposta de 50, dois aumentos de 75 e um aumento no número de 300 para um total de 500. Se D quer re-raise ", o aumento deve ser pelo menos o tamanho do maior aposta ou aumento anterior da atual rodada de apostas", que agora é de 300. Então D teria de levantar pelo menos 300 para um total de 800.

## Regra 41: Reabrindo a ação.

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

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

**Exemplo 1-A:** Ao final do exemplo 1 acima, A apenas paga 200. A ação retorna para C que, agora, está enfrentando um aumento de apenas 75. Como 75 não é um aumento completo, ele não poderá reaumentar.

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

**Exemplo 2-A.** São mais 3500 para o BB, que ainda não agiu. O BB poderá desistir, pagar ou aumentar (no mínimo mais 4000). O BB paga. Agora são mais 3500 para A. A não poderá reaumentar, uma vez que 3500 não é um aumento completo.

**Exemplo 2-B.** O BB aumenta o mínimo (4000) para um total de 11500. Agora são 7500 para A e a ação foi reaberta.

## Regra 43: Apostando com várias Fichas.

*“Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas em uma aposta será considerado um call, se não houver ao menos uma ficha que se removida deixaria, pelo menos, a quantidade para o call. Se o a remoção de qualquer uma ficha deixar uma quantidade acima do call, a aposta é governada pelo padrão de 50% na regra 41”* regra prática: significa que é se uma das menores fichas apostadas for removida e o valor restante for menor do que o call, será um call. Caso contrário, o valor será governado pela regra 41.

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

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

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

**Exemplo 2:** Igual ao 1-B acima, exceto que o Segundo jogador agora coloca uma ficha de 1000 e cinco fichas de 100. Se uma ficha de 100 for retirada, o valor supera o do call. Portanto, a regra 41 se aplica e um raise mínimo deve ser completado.

**Exemplo 3:** Como no exemplo 2 acima, o Segundo jogador coloca uma ficha de 1000 e três de 100. Ao retirarmos uma ficha de 100, o valor supera o call, então utilizamos a regra 41. Como, 1300 não chega a 50% do raise mínimo (raise de 600), a aposta será um call e 200 são devolvidos ao jogador.