



# POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSOCIATION

## Regras 2011 Versão 2.0, 22 de Setembro de 2011

A TDA é composta de profissionais de salas de poker de todo o mundo cujos objetivos é redigir um conjunto de regras padronizadas para torneios de poker. As regras da TDA a seguir complementam as “regras da casa” deste sala de poker ou cassino. Em caso de conflito entre estas regras e as regras da agência reguladora de jogo da sua jurisdição, as regras da agência devem ser aplicadas.

### Conceitos Gerais

#### **1: Equipe de Supervisão / Floor**

A equipe de supervisão considerará 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: Língua Oficial**

Apenas o Inglês deve ser utilizado nos Estados Unidos durante mãos em jogo. Em outras localidades o Inglês será utilizado juntamente com a língua local ou nativa.

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

Termos 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 36 e 44.

#### **4: 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.

### Acomodando Jogadores; Desfazendo e Balanceando Mesas

#### **5: 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.

#### **6: Necessidades Especiais**

Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível.

## **7: Desfazendo Mesas**

Jogadores de uma mesa que foi desfeita preencherão assentos vazios e assumem os direitos e responsabilidades da nova posição. Podem ser 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*.

## **8: 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 Stud os jogadores serão movidos por posição (a última posição vazia será a primeira a ser preenchida). A mesa de onde o jogador será movido será especificada por procedimento predeterminado. O jogo deverá ser paralisado em mesas que tenham 3 ou mais jogadores a menos que as demais.

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 deve ser 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.

## **9: Número de Jogadores na Mesa Final**

Em jogos de flop, a mesa final será formada por 10 jogadores. Em torneios *six-handed* (6-max), a mesa final consistirá de 7 jogadores. Em jogos de Stud, a mesa final será formada por 9 jogadores. Em um torneio *seven-handed* (exemplo: 2-7 draw lowball) a mesa final será formada por 8 jogadores.

## **Potes / Showdown**

### **10: Declarações**

As cartas falam. Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão não comprometem; contudo, qualquer jogador que deliberadamente declarar de forma errônea uma mão poderá ser penalizado.

### **11: Cartas Abertas 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.

### **12: Ordem do Showdown**

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

Em jogos de Stud o jogador com a mão mais alta mostrará primeiro. Em Razz, a mão mais baixa mostra primeiro.

### **13: Jogando com as Cartas Comunitárias no Showdown**

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

### **14: Solicitando Ver uma Mão**

Exceto quando a política da casa exija que uma mão seja mostrada ou preveja o expresso direito de ver uma mão a pedido, pedir para ver uma mão é um privilégio concedido à critério do DT para proteger a integridade do jogo (suspeita de mão inválida ou de conluio, etc.). Este privilégio não deve ser abusado. Um jogador que descarte suas cartas fechadas no showdown, sem exibi-las plenamente, perde o direito de pedir para ver a mão de qualquer outro oponente.

### **15: Invalidando Mãos Vencedoras**

Os dealers não podem invalidar uma mão que foi revelada e é obviamente vencedora. Os jogadores devem auxiliar a ler as cartas e evitar que este erro aconteça.

### **16: Concedendo Fichas Indivisíveis**

A ficha indivisível irá para a mão alta. Em jogos de flop quando houver 2 ou mais mãos altas ou duas ou mais mãos baixas, a ficha indivisível irá para o jogador mais à esquerda do botão. Em Stud, a ficha irá para a carta mais alta. Contudo, quando mãos tiverem o mesmo valor (ex: Wheel em Omaha/8) o pote será dividido o mais igualitário possível.

### **17: Potes Paralelos**

Cada pote paralelo será separado na mesa.

### **18: Potes Contestados**

O direito de contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada. Veja regra #19.

## **Procedimentos Gerais**

### **19: 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.

### **20: Chip Race**

Quando fichas de baixo valor forem retiradas de jogo (*colour-up*) as fichas que sobraram sofrerão o processo de *chip race*. As cartas devem ser dadas a partir do assento 1. 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 jogadores acompanhem o *chip-race*.

### **21: Fichas Mantidas Visíveis e Contáveis**

Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas de um oponente, portanto, as fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. A TDA recomenda pilhas limpas de múltiplos de 20 fichas como padrão. Os jogadores devem manter as fichas de valores mais alto visíveis e identificáveis todo o tempo. Os diretores de torneio

controlarão a quantidade e valores das fichas em jogo e poderão realizar *colour-up* a seu critério. *Colour-ups* não programados devem ser anunciados.

## **22: 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.

## **23: 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.

## **24: Solicitando Tempo**

Uma vez que um período razoável de tempo para tomar uma ação tenha decorrido e alguém solicitou tempo, o primeiro terá um minuto para se decidir. Se o competidor não tiver agido antes do final do tempo, serão contados os 10 últimos segundos e então haverá uma declaração de que a mão está morta. Se o jogador não agir até a declaração, a mão estará morta.

## **25: 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**

## **26: Ao Seu Lugar**

O jogador deve estar ao seu lugar quando todas as cartas iniciais tenham sido distribuídas para poder jogar a mão. Um jogador deve estar ao seu lugar para solicitar tempo.

## **27: Ação Pendente**

O jogador deve permanecer ao seu lugar se ele possui uma mão válida.

### **Botão / Blinds**

## **28: Dead Button**

O torneio utilizará o *dead button*.

## **29: Evitar os Blinds**

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

## **30: 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

### **31: Misdeals (partida inválida)**

Em jogos de Stud, se quaisquer das duas cartas iniciais de qualquer jogador for exposta devido a um erro do dealer, será um misdeal. Em jogos de flop, os misdeals acontecerão, mas não estão limitados a: a) exposição de uma das duas primeiras cartas distribuídas; b) duas ou mais cartas expostas no baralho; c) primeira carta distribuída ao lugar errado; d) cartas distribuídas a um assento que não deveria recebê-las; e) um lugar que deveria receber uma mão não a recebeu. Jogadores podem receber duas cartas consecutivas quando no botão. Caso ação substancial já tenha ocorrido, um misdeal não pode ser declarado e a mão deve ser jogada até o final.

### **32: Ação Substancial**

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

### **33: 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

### **34: 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.

### **35: Ação Fora da Vez**

Ações fora da vez serão permanentes, desde que não seja modificada até chegar a sua vez. Um *check*, *call* ou *fold* não é considerado mudança de ação. Caso haja mudança da ação, a aposta feita fora da vez não é permanente e poderá ser retornada ao jogador que possuirá todas as opções, incluindo: pagar, aumentar ou desistir. Uma desistência fora da vez é permanente.

### **36: Métodos para Aumentar**

Em no-limit e pot-limit, um aumento é feito por (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 "aumento" ("*raise*"), 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.

### **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 (veja exceção para uso de

múltiplas fichas de mesmo valor na regra 39). 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

### **38: 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.

### **39: Apostas Com Múltiplas Fichas**

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 considerado um pagamento se a remoção de uma das fichas deixar 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. O caso de se colocar fichas de valores diferentes é regido pela regra dos 50% (regra 38).

### **40: Número de aumentos em Limit e No-Limit**

Em jogos no-limit não há limite no número de aumentos em uma rodada de apostas. Em jogos limit haverá um limite para a quantidade de aumentos, mesmo quando em *heads-up* até que se chegue aos dois últimos jogadores. Os limites da casa devem ser respeitados.

### **41: 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.

### **42: 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.

### **43: String Bets e Aumentos**

Os dealers serão responsáveis por rejeitar *string bets*.

### **44: 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 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 3 e 37.

#### **45: 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.

#### **46: 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”.

### **Jogadas: Outras**

#### **47: 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.

#### **48: 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.

#### **49: Mãos Mortas em Stud**

Em jogos de Stud, se um jogador levantar as suas cartas abertas da mesa enquanto enfrenta uma ação, sua mão estará morta.

### **Etiqueta e Penalidades**

#### **50: Penalidades e Desqualificação**

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 ocorrerem. Penalidades serão aplicadas em casos de *soft play*, abuso, comportamento abusivo, ou trapaças. As penalidades disponíveis para o diretor do torneio incluem avisos verbais, penalidades de “perda de mãos”, e desqualificação. Exceto para punição por uma única mão, sanções de mãos 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 especificadas na penalidade. Durante o período da pena, o infrator deve permanecer longe da mesa, mas continuará a receber cartas.

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.

### **51: 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.

### **52: Cartas Expostas**

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.

### **53: 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.

### **54: 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 e conversa excessiva.