



Este é o Regulamento que rege o evento desportivo KINGS SERIES OF POKER R\$2.500.000,00 GTDS, 3ª etapa da temporada 2019, citado aqui como KSOP.

O Diretor do Torneio possui autonomia de arbitragem sob quaisquer assuntos previstos ou não aqui. A decisão por ele tomada é final e seguirá o intuito de preservar a ordem, profissionalismo e segurança do torneio.

1 – DEFINIÇÕES ESPECÍFICAS DO EVENTO

Termos específicos utilizados neste Regulamento:

- *KSOP*: torneio desportivo denominado Kings Series Of Poker;
- *Buy-in ou Valor de Inscrição*: é o valor total pago pelo competidor para participar de um torneio. Neste montante estão compreendidos o valor da premiação (“prize”), taxa de inscrição (“rake” ou “fee”). Todos os torneios terão os valores de inscrição descritos como “valor total (prize + rake)”;
- *“Prize” ou Premiação*: Parte do valor da inscrição utilizado para pagamento dos prêmios aos vencedores do torneio;
- *“Rake”, “Fee” ou Taxa de Inscrição*: Parte do valor da inscrição que compreende receita da empresa organizadora;
- *Kings Eventos*: Empresa responsável pela realização, promoção e organização do Circuito;
- *Satélites*: são torneios classificatórios, que têm como finalidade dar acesso a um torneio principal;
- *Garantidos*: o valor da premiação garantida no evento será alcançado pela soma de garantidos menores em diferentes torneios;



DETALHES DO EVENTO

- A. **LOCAL:** O local para realização do evento KSOP será o Av. Luiz Dumont Villares, 400 - Santana, São Paulo - SP, 02085-000.
- B. **CRONOGRAMA:** De 15/mai a 21/mai, e os horários dos torneios estarão disponíveis no evento e também na fanpage da organizadora. As inscrições serão abertas sempre 1 (uma) hora antes do início de cada um. A organização se reserva ao direito de alterar o cronograma, sem prévio aviso, caso julgue necessário ao bom desenvolvimento do evento.
- C. **OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:** Sugere-se a todos os participantes a chegada com antecedência de 1 (uma) hora para a inscrição e encaminhamento às mesas. Os horários de início do torneio, conforme estipulados, serão cumpridos com rigor pela organização do torneio. A organização não é responsável por quaisquer danos pessoais, perdas ou irregularidades no funcionamento de objetos pessoais dos participantes.
- D. **REAGENDAMENTO E/OU CANCELAMENTO:** Se o torneio não puder ser executado como planejado, devido a problemas técnicos, intervenções não autorizadas, fraudes ou causas que sejam externas ao controle da organização, que possam corromper ou afetar a segurança, idoneidade, integridade, administração ou a conduta correta do torneio, a organização se reserva no direito de, a seu critério, cancelar, encerrar, reagendar ou suspender, pelo prazo que entenda necessário, o torneio, sem a obrigação de reembolsar ou compensar, de qualquer forma, qualquer competidor, com a exceção da devolução dos valores de inscrição para os competidores já inscritos.
- A)** No caso de cancelamento do torneio, somente serão considerados clientes da Organizadora, e efetivamente competidores do evento, aqueles que estiverem inequivocamente inscritos em torneio cancelado, até a data do cancelamento e de posse do seu recibo de inscrição.
- B)** A conquista de uma vaga em torneio “satélite”, inclusive online, não é, por si só, indicativo de inscrição no evento.



INSCRIÇÃO E SATÉLITES

- E. **FORMA DE PAGAMENTO:** O pagamento deverá ser feito exclusivamente em moeda corrente nacional, em espécie (dinheiro) ou utilizando cartões de débito/crédito, no dia do torneio. Os valores das inscrições, quando pagos utilizando os cartões de débito ou crédito, serão acrescidos das taxas que são praticadas pelas empresas que prestam o serviço de processamento dos pgtos, de acordo com o autorizado pela Medida Provisória no. 764, de 26 de dezembro de 2016. A saber, as taxas são de aproximadamente 4% para cartões de débito e 8% para cartões de crédito. Haverá, no balcão de inscrições, uma tabela de valores de inscrições com o valor a ser pago, dependendo da forma de pgto KSOP.
- F. **INSCRIÇÃO E IDENTIFICAÇÃO:** Apenas uma inscrição será permitida por participante em cada torneio. Somente maiores de 18 anos de idade na data da inscrição, comprovado por documento de identidade válido com foto, poderão se inscrever. É obrigatória a apresentação do documento no início do torneio. Uma prova de identidade poderá ser solicitada por membros da organização a qualquer momento. Não é permitido realizar inscrições para terceiros. Se o torneio para o qual o competidor se inscrever tiver reentradas, este poderá efetua-la caso seja eliminado, de acordo com as regras. Caso um menor de idade seja descoberto jogando, o mesmo será excluído do torneio e não terá direito a reembolso.
- G. **VAGAS DE SATÉLITES:** As vagas conquistadas em satélites *online* oficiais da KINGS EVENTOS são pessoais e intransferíveis, não sendo passíveis de serem transferidas ou vendidas. Competidores que obtiveram vaga via satélites *online* oficiais poderão ser solicitados a efetuar o *login* em suas contas para comprovação de identidade. Esse competidores, caso não compareçam ao torneio (i.e. “no shows”), até o final do período de inscrições da competição que ganharam uma vaga, terão o valor retido em forma de crédito para etapas futuras. Reembolso só estará disponível em caso de cancelamento do circuito, o valor de vaga online será retido para utilização em eventos da série. As vagas obtidas em satélites live, durante o evento, não poderão ser trocadas por dinheiro.



- H. INSCRIÇÕES TARDIAS (LATE REGISTRATIONS) E ALTERNATES:** Excepcionalmente, a critério da Direção do Torneio, o horário das inscrições poderá ser alterado. Os participantes inscritos durante este período extra ocuparão vagas vazias nas mesas. Caso não existam lugares vazios, os participantes serão considerados como *alternates*, devendo aguardar competidores serem eliminados da disputa para ocuparem seus lugares. Participantes *alternates*, constarão de uma lista unificada de espera por sua vaga, não podendo cancelar a sua inscrição e receberão um stack completo de fichas. Por motivos pertinentes a organização do torneio, a direção poderá não permitir inscrições tardias.
- I. CANCELAMENTOS, DESISTÊNCIAS OU TRANSFERÊNCIAS:** Uma vez inscrito no torneio, o competidor somente poderá solicitar o cancelamento da inscrição em até 30 minutos antes do horário previsto para o início do torneio. As inscrições já realizadas tornam-se pessoais, intransferíveis e incanceláveis. Transferências de inscrições de uma pessoa para outra não são permitidas, salvo em caráter excepcional, quando autorizado pela Direção do Torneio por motivo relevante, antes do início do torneio.
- J. TORNEIOS GARANTIDOS:** Caso o torneio não possa ser realizado por caso fortuito, força maior ou por determinação de órgão do poder público, as premiações garantidas ficam canceladas. Poderão haver etapas sem premiações garantidas.
- K. RECIBO DE INSCRIÇÃO E LIBERAÇÃO DE IMAGENS:** No momento da inscrição, todos os competidores deverão assinar um Recibo de Inscrição, no qual declaram estarem cientes deste Regulamento, aceitam todas as suas disposições. Além disso, todos os competidores autorizam incondicionalmente o uso de suas imagens coletadas antes, durante e após o torneio, sem nenhum ônus para a organização, nos termos do disposto na Autorização constante do Recibo de Inscrição. (Vide termo de uso de imagem em anexo)



PREMIAÇÕES

- L. **PREMIAÇÃO E DESTINAÇÃO DA INSCRIÇÃO:** Serão premiados aproximadamente os 15% (quinze por cento) dos participantes (entradas e reentradas). Em cada torneio, será divulgada a folha de estrutura, com o valor da inscrição e o *rake* do torneio. Para o Main Event, de cada inscrição (R\$1.800,00), o valor de R\$1.440,00 (Hum Mil e Quatrocentos e Quarenta Reais) será destinado ao prêmio (pote) e R\$360,00 (Trezentos e Sessenta Reais) ao rake. O valor relativo a 3,0% (três por cento) da premiação total de cada torneio será retido para ser distribuído, para a equipe de *dealers* e ao *staff* do torneio. Caso algum torneio do evento não seja realizado por caso fortuito, força maior ou determinação de órgão público, nenhuma premiação será garantida.
- M. **REALIZAÇÃO DE ACORDOS:** É permitida a realização de acordos sobre a premiação. Os acordos devem ser unânimes entre os participantes que estiverem ativos na mesa final. A organização poderá vetar um acordo se julgar que houve constrangimento a um ou mais competidores. Em mesas finais, independente do acordo, pelo menos 10% (dez por cento) da premiação restante no momento do acordo, deverá ser reservado ao campeão, definido na mão final.

ESTRUTURA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

- N. **MODALIDADE E BARALHO:** O torneio principal será disputado na modalidade “No Limit Texas Hold'em”. Demais torneios poderão adotar modalidades específicas de poker, porém, sempre utilizando o baralho completo sem os coringas (52 cartas).
- O. **MAIN EVENT:** No torneio principal do KSOP – MAIN EVENT – os jogadores poderão se classificar em mais de um dia 1, passando para o dia final apenas com o maior stack entre todos os dias jogados.



- P. **EVENTOS KO – KNOCK-OUT:** Em todos os torneios KO, a utilização da ficha de knock-out do jogador, significa que ele está colocando todas suas fichas em jogo (all-in), pagando ou fazendo uma aposta.
- Q. **FICHAS NA MESA:** A partir do momento que o jogador fizer sua inscrição, a organização poderá, a seu critério, colocar as fichas deste na mesa, para pingar os blinds e antes. Caso as fichas sejam colocadas e o jogador não assumir seu lugar, suas fichas serão *blinded-off*.
- R. **PRÊMIO DO RANKING KSOP ANUAL:** De cada uma das etapas do KSOP 2019 será retido da premiação do Main Event o valor relativo a 3% (três por cento) para efeito do Ranking Geral. Também será retido da premiação de todos os torneios de Omaha do evento, o valor relativo a 3% (três por cento) para efeito do Ranking do Omaha.
- A)** Para o Ranking Geral, serão 5 automóveis Zero Km distribuídos, sendo que até o 30º colocado no ranking geral, ao final da última etapa, poderá conquistar um veículo! Distribuídos da seguinte maneira:
- Campeão: 1 Mitsubishi Outlander 2.0 16V 120cv Aut., 0km, modelo 2019;
 - 2º colocado: 1 Renault Kwid Life 1.0 Flex mec., zero km, modelo 2019;
 - 3º colocado: 1 Renault Kwid Life 1.0 Flex mec., zero km, modelo 2019;
 - 4º ao 30º colocados: Os 27 jogadores irão disputar, na 1ª Etapa do KSOP 2020, um torneio freeroll Freezeout, onde o campeão e o 2º colocado, ganharão 1 Renault Kwid Life 1.0 Flex mec., 0km, modelo 2019, cada.
- B)** Para o Ranking Omaha, será o prêmio de R\$ 15.000,00 (quinze mil reais) e um bracelete para o campeão.
- S. **PREMIAÇÕES GARANTIDAS:** Nos torneios que tiverem valores garantidos como prêmio, caso o valor líquido do mesmo (arrecadação menos rake) não seja suficiente para atingir o garantido, a organização irá completar o valor, porém retirando todas as deduções previstas nesse Regulamento, tais como, mas não se limitando, aos 3% (três por cento) para o ranking e os 3% (três por cento) para equipe e *staff*.



- T. **RANKING – CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO:** Todos que entrarem no ITM em torneios durante o evento (exceto satélites), receberão pontos para o ranking (geral ou omaha). Isto se dará com base no número de participantes, o valor do buy-in e a posição alcançada. A fórmula utilizada para determinar o total de pontos atribuído a um jogador é:

$$\text{Pontos} = 10 \cdot \frac{\sqrt{n}}{\sqrt{k}} \cdot (1 + \log(b + 0, 25)).^1$$

n é o número de participantes;

k é a posição alcançada (*k* = 1 para o primeiro lugar da etapa etc.);

b é o buy-in em reais.

Para o Main Event, a fórmula será essa:

$$\text{Pontos} = 10 \cdot \frac{\sqrt{n}}{\sqrt{k}} \cdot (1,5 + \log(b + 0, 25)).^1$$

- A) Exemplo: Um jogador assume o primeiro lugar em uma etapa do torneio, cujo buy-in é de R\$450,00 com um field de 150 jogadores. Ou seja, *n* = 150; *k* = 1; *b* = 450. O total de pontos atribuídos a este jogador é:

$$\begin{aligned} &= 10 \cdot \frac{\sqrt{n}}{\sqrt{k}} \cdot (1 + \log(b + 0, 25)) \\ &= 10 \cdot \frac{\sqrt{150}}{\sqrt{1}} \cdot (1 + \log(450 + 0, 25)) \\ &= 10 \cdot \sqrt{150} \cdot (1 + 2, 653...) \\ &= 10 \cdot 12, 247... \cdot 3, 653... \\ &= 447,4 \text{ pontos (arredondado)} \end{aligned}$$



- B)** Jogadores que devido a acordos entrarem na faixa de premiação, não receberão pontos. Pontos só serão distribuídos a jogadores que entrarem na faixa de ITM de acordo com a publicação oficial da tabela de pagamentos. Para este tipo de acordo, todos os jogadores que pontuarem receberão a pontuação relativa à última colocação do ITM oficial. Ex: O ITM oficial premia os 8 primeiros colocados, porém os jogadores realizam um acordo em que os 10 primeiros serão premiados. Dessa forma, o nono e o décimo colocado recebem premiação mas não pontuam para o ranking. Do oitavo colocado em diante, a pontuação será igual ao relacionado na tabela para o oitavo lugar.
- C)** Ao realizarem um acordo financeiro de forma oficial, conduzido pelo Diretor ou responsável do torneio, e dentro da faixa de premiação oficial, será congelada a pontuação do momento em que foi realizado. Ex: 3 jogadores efetuam um acordo financeiro na mesa final, a pontuação do primeiro ao terceiro colocado, será igual a pontuação do terceiro.
- D)** As fórmulas deste sistema de ranking são projetadas para recompensar um bom desempenho e um jogo frequente.
- E)** Caso o número de classificados para o dia 2 dos torneios classificatórios, seja menor que 15% do field total, fica estabelecido que todos entrarão ITM e conseqüentemente, pontuarão no ranking.
- F)** Todos os torneios paralelos acima de 750 ações (que consistem em entradas ou reentradas), terão pontuação fixa relativa a 750. Ex.: Torneio Paralelo teve 610 entradas e 215 reentradas. Para o ranking, os jogadores vão ter os mesmos pontos de um paralelo com 750 ações.
- G)** Todo Main Event acima de 1700 ações, terão pontuação fixa equivalente a 1700.



2 – REGULAMENTO DO TORNEIO

CONCEITOS GERAIS

1. **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. **RESPONSABILIDADE DO JOGADOR:** É responsabilidade dos jogadores: conferir os dados de sua inscrição e seu assento; 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 e suas fichas empilhadas corretamente; permanecer à mesa tendo uma mão viva; fazer-se ouvir quando houver um erro; pedir tempo se justificável; mover-se para outra mesa rápido; respeitar à regra de “um jogador por mão”; conhecer e respeitar as regras 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*(aposta), *raise* (aumento), *call* (pagamento), *fold* (desistir), *check* (mesa), *all-in* (todas as fichas), e *pot* (modalidade pot-limit). Jogadores devem usar gestos com cautela quando enfrentam uma ação; bater na mesa é um *check* (mesa). Uso de linguagem ou gestos diferentes é de responsabilidade do jogador, podendo resultar em uma decisão diferente da pretendida. Jogador é responsável por tornar suas intenções claras.
4. **COMUNICAÇÃO:** Os jogadores não podem falar ao telefone enquanto estiverem à mesa de poker. Toques do telefone, música, etc. devem ser inaudíveis aos outros jogadores. Regras da casa se aplicam a todas as outras formas de dispositivos eletrônicos.
5. **LÍNGUA OFICIAL:** Para torneios realizados no Brasil será permitida a utilização do português, espanhol e do inglês enquanto sentado à mesa.



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, serão aleatoriamente acomodados em qualquer posição e jogarão imediatamente, exceto se sentados entre o small blind e o botão.
8. **NECESSIDADES ESPECIAIS:** Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível.
9. **DESFAZENDO MESAS:** Jogadores de uma mesa que foi desfeita terão seus novos assentos designados através de um processo duplo de randomização. Podem preencher qualquer assento, incluindo o big blind, small blind ou o botão. O único lugar no qual não receberão uma mão é quando ocuparem um lugar vazio entre o botão e o small blind. Veja o anexo de exemplos.
10. **NÚMERO DE JOGADORES NA MESA FINAL:**
 - A)** Em torneios de 6 jogadores, a mesa final extra-oficial poderá ser montada com 7 jogadores e após mais uma eliminação, teremos a foto e a mesa final oficial.
 - B)** Em torneios de 8 jogadores, a mesa final extra-oficial poderá ser montada com 9 jogadores e após mais uma eliminação, teremos a foto e a mesa final oficial.
 - C)** Em torneios de 9 jogadores, a mesa final poderá ser montada diretamente quando chegarmos aos últimos 9 participantes.



11. **BALANCEANDO MESAS E PARALISANDO O JOGO:**

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).

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.

C) Em torneios com 100 a 400 entradas, *redraw* com 18 jogadores e na mesa final. Acima de 400, *redraw* com 27, 18 e na mesa final.

D) 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.

E) 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) o jogo será paralisado à critério da direção. O fato de não paralisar o jogo não será motivo para um *missdeal* e os DTs poderão não paralisar uma mesa à seu critério. À medida que o evento progride, quando administrável e apropriado para o tipo de jogo, as mesas serão mantidas o mais equilibradas possível.

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 ou na entrega do pote.



13. **ABRINDO AS CARTAS E INVALIDANDO MÃOS VENCEDORAS**

A) A forma correta de abrir as cartas no showdown é 1) colocar todas as suas cartas abertas e 2) permitir que o dealer e os jogadores possam ler a mão de forma clara. "Todas as cartas" significa que ambas as cartas em Holdem, todas as quatro cartas da mão em Omaha, etc.

B) No showdown o jogador deve proteger a sua mão enquanto aguarda que ela seja lida (veja a regra 60). 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.

C) Dealers não podem matar uma mão que foi mostrada corretamente e obviamente é a mão vencedora.

14. **CARTAS VIVAS NO SHOWDOWN**

Descartar cartas que não foram mostradas corretamente, viradas para baixo, não as torna automaticamente mortas; um jogador poderá mudar a sua vontade e mostrar as cartas para serem lidas desde que estas continuem 100% identificáveis. Cartas são "mortas" pelo dealer quando empurradas para o muck.

15. **ABRINDO AS CARTAS PARA ALL-INS:** Todas as cartas de todos os jogadores que chegarem ao showdown devem ser viradas para cima (abertas) imediatamente quando ao menos um jogador está all-in e todas as ações de todos os outros jogadores na mão estiverem encerradas. Nenhum jogador que esteja all-in ou que tenha pago todas as apostas existentes poderá esconder a sua mão sem mostrá-la. Todas as mãos do pote principal e dos potes paralelos devem ser mostradas e estarão vivas.

16. **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.



17. **ORDEM DO SHOWDOWN SEM ALL-IN:**

A) Em um showdown sem jogadores all-in, quando as cartas não são espontaneamente expostas ou descartadas, 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, caso houvesse uma 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.). Um showdown sem all-in é dito incontestado se todos os jogadores, exceto um, descartarem as suas mãos fechadas, sem mostrá-las. O último jogador restante com cartas vivas ganhará a mão e não será requerido que ele exiba as suas cartas para receber o pote.

18. **SOLICITANDO VER UMA MÃO:**

A) 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. Mãos exibidas a pedido de outro jogador são consideradas vivas e concorrem ao pot.

B) Se houve uma aposta no river, qualquer pagador tem o direito inalienável de ver as cartas do agressor a pedido (“a mão que ele pagou para ver”) uma vez que este pagador ainda esteja de posse das suas cartas. O critério do Diretor do Torneio será aplicado para todos os outros pedidos como para ver a mão de outro pagador, ou se não houver apostas no river.

19. **CONCEDENDO FICHAS INDIVISÍVEIS:** As fichas indivisíveis serão divididas nas menores denominações possíveis em jogo. A) 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. B) 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. C) Em jogos H/L, a ficha indivisível no pot total irá para o high. D) Em caso de mãos idênticas no high e no low o pote será dividido o mais igualitário possível.

20. **POTES CONTESTADOS:** O direito de contestar o resultado de uma mão já terminada acaba quando uma nova mão é iniciada.



PROCEDIMENTOS GERAIS

22. **NOVA MÃO E NOVOS LIMITES:** Um novo nível não será anunciado antes que o relógio tenha chegado ao zero. Quando o tempo de nível terminar e um novo nível for anunciado por um membro da organização, este será aplicado na próxima mão que é iniciada com o primeiro riffle do baralho. Caso seja usado um embaralhador automático, a mão é iniciada quando o botão verde é pressionado num embaralhador automático ou na troca do dealer.
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. A ADTP recomenda pilhas limpas cada uma com múltiplos de 20 fichas, 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:** Um pedido de tempo só será aprovado após que um período razoável de tempo tenha decorrido na jogada. Qualquer jogador do torneio poderá pedir tempo. Caso um floor aprove o pedido, o primeiro terá até 25 segundos para se decidir. Se o competidor não tiver agido antes do final do tempo, haverá uma contagem regressiva de 5 segundos mais. Se não houver ação até o final da contagem, a mão estará morta. O DT ou floor poderá reduzir ou aumentar o tempo permitido para a ação e tomar outros passos para aderir ao formato do torneio e impedir atrasos persistentes. Veja também regras 2 e 70.
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 ao seu lugar quando a última 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.



30. **PERMANECENDO À MESA COM AÇÃO PENDENTE:** Um jogador com uma mão ao viva (incluindo jogadores em all-in ou que tenham terminado todas as rodadas de apostas) deve permanecer à mesa até a conclusão do showdown. Sair da mesa é incompatível com o dever de um jogador para proteger sua mão e acompanhar a ação, e está sujeito 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 pro botão. Ele será ajustado para evitar que um competidor pague 2 vezes o *big blind*.

JOGADAS: APOSTAS E AUMENTOS

34. **MÉTODOS PARA APOSTAS: VERBALMENTE E COM FICHAS**
- A)** Apostas são feitas verbalmente e/ou colocando fichas à frente. Se um jogador fizer os dois, a primeira ação definirá a aposta. Caso seja simultâneo, uma declaração verbal clara e razoável terá preferência. Caso contrário, as fichas definirão a jogada.
- B)** Declarações verbais podem ser gerais (“pago”, “aumento”), um valor específico (“dois mil”) ou ambos (“aumento, dois mil”).
- C)** Em relação às apostas, apenas declarar um valor específico é o mesmo que silenciosamente colocar à frente o mesmo montante em fichas. Ex: Declarar “duzentos” e o mesmo que colocar à frente 200 em fichas.
38. **DECLARAÇÕES VERBAIS / AGINDO NA VEZ:**
- A)** Jogadores devem agir na sua própria vez verbalmente ou colocando fichas à frente. Declarações verbais na sua própria vez e vinculam quaisquer fichas colocadas no pote que devem permanecer no pote.



B) Os jogadores devem esperar por valores da aposta antes de agir. Ex: A diz "aumento" (mas não indica a quantidade), e B e C rapidamente desistem. B e C devem esperar para agir até que o valor exato do aumento seja dito.

39. **DECLARAÇÕES VINCULATIVAS / UNDERCALLS NA VEZ:**

A) Declarações verbais gerais, na sua própria vez (ex: “pago”, “aumento”) vincula o jogador com a ação completa atual.

B) Um jogador realiza um undercall, declarando ou colocando fichas à frente em um valor menor do que o necessário para pagar a aposta atual, sem antes anunciar “call / pago”. Um undercall será um call obrigatório quando feito diante de: 1) qualquer aposta quando em heads-up; 2) da primeira aposta de abertura, em qualquer rodada quando em um pot múltiplo. Para os fins desta regra, nos jogos de blinds, o BB é a aposta de abertura

40. **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 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/ aumento será devolvida ao jogador FDV, que tem as opções: 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.

41. **MÉTODOS PARA PAGAMENTO:** 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, desencorajado, passível de penalidade, e será interpretada a critério TDs.



42. **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 pgto da aposta anterior no pote e completar a ação em um movimento adicional. Na opção 3, se qualquer valor diferente do call, porém menor do que um aumento mínimo é colocado, será tratado como um aumento mínimo.
43. **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 maior aposta anterior, mas menor do que um aumento completo, este é obrigado a completar o aumento para o valor mínimo correto. O aumento será exatamente o mínimo permitido. Caso o valor seja menos de 50%, será considerado um call, ao menos que um aumento (“*raise*”) seja declarado previamente. Declarar ou colocar à frente um mesmo valor em fichas tem o mesmo significado. Ex: a aposta de abertura é 1000, declarar “mil e quatrocentos” ou silenciosamente colocar à frente 1400 em fichas, ambos significam um call ao menos que um aumento seja antes declarado.
- B)** Declarar um aumento e um valor significa o total da aposta. Ex: A abre com 2000, B declara “aumento, oito mil”. O valor total da aposta é de 8000.
44. **REABRINDO A RODADA DE APOSTAS:** 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.
45. **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.



46. **APOSTAS COM MÚLTIPLAS FICHAS DE MESMO VALOR:** Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas de um mesmo valor em uma aposta será considerada um pagamento se 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 a remoção de **qualquer uma** ficha deixar uma quantidade acima do call, a aposta é governada pelo padrão de 50% na regra 43.
47. **FICHAS DA RODADA ANTERIOR NÃO RECOLHIDAS:**
- A)** Quando um jogador apostar enquanto enfrenta um aumento e possui fichas à sua frente que não foram recolhidas pelo dealer da sua aposta anterior, estas fichas “anteriores” (e qualquer troco ao qual tenha direito) podem afetar a sua resposta ao aumento é um pagamento ou um reaumento. 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.
- B)** Enquanto enfrentando uma aposta, claramente recolher fichas antes de apostar, compromete o jogador com um pagamento ou um aumento.
48. **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.
49. **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.



50. **APOSTAS E O VALOR DO POTE:**
- A) 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.
 - B) Pré-flop, um jogador em all-in com menos que o BB não afetará o cálculo do pot. Após, os potes são calculados baseado no valor correto do pote.
 - C) 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.
51. **STRING BETS E AUMENTOS:** A stringbet é definida quando o jogador não coloca todas as fichas necessárias para um raise, em apenas um único movimento, sem ter anunciado o aumento antes. Nesse caso a regra 43 se aplica. Um único movimento, é colocar as fichas a frente da “linebet” (ou cartas) em um movimento contínuo, sem contato visual com outros na mesa.
52. **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.
53. **DESISTÊNCIAS FORA DO PADRÃO:** Se a qualquer momento antes da última rodada de apostas, houver uma desistência quando não enfrentando uma aposta (ex: após um pedido de mesa ou sendo o primeiro a agir pós-flop), ou desistência fora vez, ambas são permanentes e podem ser penalizadas.
54. **AÇÕES CONDICIONAIS:** Declarações condicionais de ações futuras e/ou movimentos com o stack de fichas sem a concretização da aposta são desencorajadas; Exemplo: declarações do tipo “se-então”; “se você apostar, então eu aumentarei”;. Na primeira vez o infrator receberá uma penalidade. Nas demais vezes a ação se tornará permanente, podendo inclusive, comprometer todas as fichas do jogador que ainda poderá ser penalizado.



55. **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 for a vez dele de agir e se estiver enfrentando uma aposta all-in. O jogador all-in não é obrigado a contar; o dealer deve fazê-lo. Ação aceita se aplica (ver Regra 49). A regra sobre fichas visíveis e contáveis auxilia bastante na contagem.
56. **APOSTA A MAIS PARA OBTER TROCO:** Apostas não devem ser utilizadas para obter troco. Ex: 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. Todas as fichas colocadas em silêncio correm o risco de serem consideradas como parte da aposta.
57. **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. 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.
58. **TRANSPORTE DE FICHAS:** Jogadores não podem transportar ou segurar fichas de torneio de maneira que fiquem escondidas. Um jogador que o faça desistirá delas e poderá ser desqualificado. Todas serão retiradas do torneio.
59. **FICHAS PERDIDAS E ENCONTRADAS:** Fichas perdidas e depois encontradas serão retiradas da competição e retornadas ao inventário do torneio.
60. **MÃOS ACIDENTALMENTE RECOLHIDAS/CORROMPIDAS:** Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas todo o tempo, incluindo no showdown, enquanto aguardam que a mão seja lida. Se o dealer acidentalmente retirar cartas, se ela tocar no muck, ou nos descartes, ou ainda se o julgamento do DT for de que as cartas não podem ser 100% identificáveis com certeza, 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.



61. **MÃOS DESISTIDAS (FOLD):** Uma mão é considerada desistida (folded) quando ela encosta nas cartas descartadas pelo dealer (muck), as cartas queimadas, ou a pilha de descarte quando voltada para baixo, seja pelo jogador ou pelo dealer. Utilizando a Regra #1, o DT pode recuperar uma mão descartada e declarar ela viva se acreditar que existe uma boa causa para isso e que a mão correta é facilmente recuperável. Quando estiver frente a uma aposta, o jogador que soltar suas cartas com um movimento distinto para frente vai ter elas consideradas como 'fold'.
62. **MÃOS MORTAS E DESISTÊNCIAS EM 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

63. **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-jogadorpara-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: A organização poderá julgar penalidade de 3 mãos, 1, 2, ou 3 rodadas ou desqualificação. Infrações repetidas estarão sujeitas a penalidades cada vez maiores. Um jogador que esteja ausente da mesa cumprindo uma penalidade poderá ser eliminado se suas fichas acabarem em razão dos blinds e ante.
- 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.



64. **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.
65. **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.
66. **MESA/CHECK COM O “NUTS”:** Poker é um jogo de ações agressivas. Se, na última rodada de apostas o último jogador a agir pedir mesa ou apenas pagar com a melhor mão possível com o board, será considerado *soft-play* e uma penalidade será aplicada.
67. **OBJETOS SOBRE A MESA:** Os jogadores não poderão colocar quaisquer objetos pessoais com a exceção de um *cardguard* sobre a mesa do torneio. As regras da casa ditam sobre o uso da borda da mesa.
68. **IMAGEM DO JOGADOR:** É proibido ao jogador utilizar máscaras, fantasias ou quaisquer outros meios que escondam completamente o seu rosto e impossibilitem sua identificação de forma permanente.



69. **CONDUTA ÉTICA:** Poker é um jogo individual. Ações, declarações ou comportamento que comprometam o andamento justo da competição, sejam estes conscientes ou não, são considerados antiéticos e antidesportivos. **A direção irá priorizar a integridade competitiva do torneio e, para tanto, punir qualquer competidor(es) que venha(m) a trapacear ou agir de maneira antiética ou ilegal:**
- A)** Trapaças são todas as atitudes que um indivíduo pode tomar que infrinjam as regras do torneio para obter vantagens na competição. Trapaças poderão incluir, porém não estão limitadas a, *collusion* (jogar em parceria ou time), roubo de fichas, transferência de fichas entre participantes, do mesmo torneio ou de eventos distintos, marcação de cartas, substituição de cartas ou a utilização de quaisquer outros métodos ou equipamentos não autorizados.
- B)** Define-se *collusion* como o comum acordo entre dois ou mais competidores em compartilhar informações ou jogarem em conjunto para obter vantagem no torneio. *Collusion* inclui, mas não se limita a, *chip dumping* (passar fichas), *soft play*, compartilhar informações sobre suas cartas com outro competidor, enviar ou receber sinais de/para outro competidor, utilização de meios de comunicação ou a internet para troca de informações para facilitar o *collusion*.
70. **CONDUTA COMPORTAMENTAL:** No intuito de manter um ambiente agradável a todos os competidores, de forma a manter o aspecto desportivo do torneio de Poker, a direção poderá, a seu exclusivo critério, penalizar, suspender temporariamente ou desqualificar um participante que agir das seguintes formas, mas não se limitando a:
- A)** Agir fora de sua vez intencionalmente e/ou repetidamente;
 - B)** Intencionalmente *foldar* e/ou jogar suas cartas no monte (*muck*) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir;
 - C)** Intencionalmente e/ou repetidamente declarar cartas diferentes das que possui no *showdown*;
 - D)** Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa;
 - E)** Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir – atrasar o andamento do jogo;



- F)** Violar a regra “*one player to a hand*”, incluindo a discussão ou orientação sobre a mão, com um competidor da mesa ou observador, enquanto a mão está em curso;
- G)** Revelar cartas que estão no monte (*muck*) enquanto uma mão está sendo jogada;
- H)** Realizar declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro competidor;
- I)** Qualquer forma de soft play, incluindo verbalmente ou mutualmente aceitando “pedir mesa até o final”, inclusive quando um terceiro competidor está em *all-in* na mão, conspirar para permitir que os competidores sobrevivam a bolha (ex: uma mesa permanecer dando *fold* até o *big blind* na bolha);
- J)** Instruir ou controlar a ação de outro competidor;
- K)** Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (*splashed the chips*);
- L)** Jogar suas cartas fora da mesa, jogá-las no *dealer* ou em outro competidor de forma agressiva ou abusiva, intencionalmente e/ou repetidamente destruí-las ou danificá-las ou a outras propriedades da organização do evento;
- M)** Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão;
- N)** Utilizar vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas;
- O)** Utilizar máscaras ou objetos que escondam a identidade de um competidor;
- P)** Portar armas de fogo ou armas de quaisquer tipos;
- Q)** Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro competidor;
- R)** Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores;
- S)** Exibir sinais de intoxicação alcoólica, embriaguez ou uso de outras substâncias que venham a alterar o comportamento social, comprometer o bom andamento do torneio ou desrespeitar os demais competidores; e/ou,



T) Ter a higiene pessoal atrapalhando os outros competidores sentados em suas mesas. A determinação se a higiene pessoal de um indivíduo atrapalha os outros competidores será determinada pela Equipe de Supervisão do Torneio, que pode, a seu critério, implementar sanções em qualquer competidor que se recuse a remediar a situação em uma maneira satisfatória para a organização.

71. **PROPRIEDADE DO TORNEIO:** As fichas de torneio não possuem valor monetário, são de propriedade exclusiva da KINGS EVENTOS e não podem ser retiradas da área de torneio ou do evento designado por qualquer motivo. Competidores que forem encontrados transferindo fichas de um evento para outro ou de um competidor para outro estarão sujeitos a penalidades que podem incluir a desqualificação e exclusão do evento.
72. **JOGO MÃO A MÃO PARA ITM (HAND FOR HAND):** Quando um torneio se aproximar da faixa de premiação, ele será disputado no procedimento de mão a mão. Assim que o Diretor de Torneio anunciar a disputa mão a mão, todas as mesas terminarão a mão que está sendo disputada e pararão a ação. Assim que todas as mesas tiverem completado essa mão, o *dealer* de cada mesa distribuirá apenas uma mão e, ao término dessa, irá parar novamente a ação. Esse processo continua até que competidores suficientes sejam eliminados para se alcançar a faixa de premiação do torneio. Durante a disputa o torneio poderá ser paralisado, e uma determinada quantidade de tempo, poderá ser descontada do relógio.
- A)** Com 2 (duas) mesas, o relógio não será paralisado.
 - B)** De 3 (três) a 4 (quatro) mesas, serão descontados 2 (dois) minutos.
 - C)** Com 5 (cinco) mesas ou mais, serão descontados 3 (três) minutos.
73. **JOGO MÃO A MÃO PARA FT (MESA FINAL):** A bolha da mesa final não será jogada em hand for hand a não ser que o diretor julgue necessário. Entretanto, o floor deverá ficar atento e parar a mesa no allin/call, até que a outra mesa termine sua jogada.



ERROS DE CARTEADO, DEFEITOS E MISDEALS

74. **MISDEAL – REINÍCIO DE UMA MÃO:** Uma mão será reiniciada quando:
- A)** A exposição da primeira ou segunda carta da distribuição inicial já constitui um *misdeal*. Competidores podem ter duas cartas consecutivas dadas quando no botão.
 - B)** O botão estava no lugar incorreto no início da mão.
 - C)** Duas ou mais cartas foram encontradas viradas para cima no meio do baralho (ver regra 75)
 - D)** Um competidor que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.
 - E)** Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las.
- Se um *misdeal* for declarado, a redistribuição deve ser uma exata cópia: o botão não se move, não haverá novos competidores na mão e os limites devem permanecer iguais. As cartas são distribuídas aos competidores em com punição ou que não estavam em seus assentos para a mão original e as suas mãos são mortas após a distribuição. A distribuição original e a redistribuição contam como uma mão para um competidor cumprindo penalidade, não duas. Caso ação substancial já tenha ocorrido, um *misdeal* não pode ser declarado e a mão deve ser jogada até o final.
75. **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).
76. **BARALHO VIOLADO:** Um baralho violado é aquele descoberto com o número incorreto de cartas, contém cartas com as costas diferentes, ou possui múltiplas cartas do mesmo valor e naipe. Competidores que disputarem uma mão quando eles souberem que o baralho está violado podem ser obrigados a devolver qualquer ficha colocada no pote e podem receber uma penalidade por não chamar a atenção da Equipe do Torneio.



77. **CARTA VIRADAS NO MEIO DO BARALHO:** Caso uma carta seja descoberta no baralho com a face para cima, quando deveria estar para baixo, esta será removida, exibida para os competidores e tratada como carta não existente.
78. **FLOPS COM QUATRO CARTAS:** Caso sejam viradas quatro cartas (ao invés de três) no flop, tenham estas sido expostas ou não, o dealer deverá misturá-las viradas para baixo (fechadas) na mesa. Um membro da direção deverá escolher aleatoriamente três das quatro cartas para serem o flop válido e selecionar a quarta carta que será a próxima “queima”.
79. **FINALIZAÇÃO DOS DIAS CLASSIFICATÓRIOS:** Para torneios de múltiplos dias, o seguinte procedimento será usado para prevenir demoras excessivas:
A) Quando restarem 10m (torneios de blinds 30m), ou 15m (torneios blinds de 40m ou mais), para o término do último nível de jogo, o DT vai parar o relógio. Será sorteada uma carta entre 2 e 5 e esse serão as mãos a serem disputadas até o final do dia. O DT vai anunciar quantas e todas as mesas irão completar esse número de mãos, até que cheguem ao final.
B) Quando restarem 5m (em torneios de blinds 20m ou menos), o DT vai parar o relógio e serão jogadas 2 mãos até o final do dia.
80. **BUTTON ANTE:** Para os torneios com button ante, será adotado o procedimento a seguir, relativo ao pagamento dos antes em cada rodada:
A) O botão sempre paga o ante.
B) Em caso de dead button, não haverá ante.
C) Para torneios 9-handed ou 8-handed, o ante será sempre o valor relativo ao big blind, independente de quantos jogadores estiverem na mesa.
D) Para torneios 6-handed ou 4-handed, o ante será sempre o valor relativo ao small blind, independente de quantos jogadores estiverem na mesa.
E) A exceção às regras acima, é que não haverá cobrança de ante em nenhum head's up.
F) Caso o jogador que for remanejado, chegue em seu lugar após o recolhimento do ante, ele não participará daquela rodada.



81. **ACTION CLOCK:** O *Action Clock* é um relógio que controla o tempo das ações de todos os jogadores nas mãos. Os jogadores terão trinta segundos para tomar sua decisão, a cada rodada, no torneio. Cada cartão de “TIME BANK” dá direito a mais 1 (um) minuto. A cada jogador, o dealer fará uma contagem silenciosa de cinco segundos antes de iniciar o relógio.
- A)** O dealer colocará o relógio à frente do jogador assim que iniciada a contagem.
 - B)** Se os trinta segundos iniciais acabarem, os cartões de “TIME BANK” serão usados automaticamente e sucessivamente, caso o tempo se esgote novamente.
 - C)** Caso não haja mais cartões de “TIME BANK” e o tempo tenha acabado, o jogador terá a ação dada como CHECK ou FOLD de acordo com o caso.
 - D)** Para torneios de múltiplos dias, o jogador receberá novos cartões de “TIME BANK” em cada novo dia. Maiores informações estarão disponíveis no pdf de cada torneio.
 - E)** O dealer só recolhe os cartões gastos, após o final da ação do jogador.
 - F)** O relógio será parado no caso de contagem de all-in ou de chamada do floor.
 - G)** Para os torneios com ACTION CLOCK não existirá a regra de pedido de tempo.
 - H)** A direção do torneio poderá suspender ou alterar o tempo de duração dos “TIME BANKS”, caso julgue que o jogador está usando de maneira incorreta este privilégio.
82. **CIGARROS ELETRÔNICOS:** A Agência Nacional de Vigilância Sanitária (Anvisa) proibiu, por meio da Resolução RDC 46/2009, o comércio e importação de qualquer dispositivo eletrônico de fumar, popularmente conhecidos como cigarros eletrônicos, e-cigarretes, e-ciggy e ecigar. Ficando assim, proibido o seu uso durante o evento nos salões do mesmo.



Anexo I (TERMO PARA CESSÃO DE DIREITOS DE IMAGEM):

1. O evento será documentado em fotos e vídeos por meios de mídia credenciados pela direção do torneio. Partes ou totalidade do evento poderão ser filmadas e transmitidas ao público por televisão, ou ao vivo pela internet.
2. É requerido dos participantes do torneio que autorizem a divulgação de suas imagens internacionalmente, sem restrições em quaisquer meios de mídia. Tal consentimento é dado no momento da inscrição mediante assinatura de um termo de liberação no recibo de inscrição.
3. Todos os competidores do torneio cedem a organização do evento os direitos de imagem e direitos autorais de material coletado no evento.
4. Os competidores cedem a organizadora do evento o direito de ceder as imagens e mídias coletadas a terceiros.
5. Os competidores concordam em atender as solicitações dos organizadores do evento para ações publicitárias, promocionais ou informativas durante sua participação.
6. Todos os participantes concordam em divulgar informações relativas as suas cartas aos meios de imprensa oficiais do evento e mostrá-las às câmeras na mesa televisionada. A recusa levará a desqualificação do participante que não terá direito a reembolso.
7. Os competidores concordam em participar de conferências de imprensa, entrevistas e sessões de fotos durante o evento sempre que solicitados pela direção do evento.
8. A direção do evento reserva-se o direito de alterar ou emendar qualquer regra relativa ao torneio a seu critério. Os participantes serão informados de quaisquer alterações.
9. A organização do evento se reserva o direito de efetuar o pagamento, caso necessário, em forma de cheque para até 7 dias úteis após o término do evento.
10. A direção se reserva o direito de fazer alterações quanto a data do início da mesa final do evento.
11. É de inteira responsabilidade do competidor a declaração para fins fiscais dos ganhos obtidos com a premiação do torneio.