



Este é o regulamento que rege o PAULISTANO OPEN POKER. O PAULISTANO OPEN POKER segue o padrão internacional de regulamento da Tournament Directors Association TDA e da Associação dos Diretores de Torneios de Poker ADTP e dos maiores torneios de poker do Brasil.

Durante a disputa estará sempre presente a figura do Diretor do Torneio. O Diretor do Torneio tem autonomia de arbitragem sobre quaisquer pontos que não estejam previstos neste regulamento. Sua decisão é final e seguirá sempre o bom senso tendo em vista o bom andamento do torneio.

1. DEFINIÇÕES ESPECÍFICAS DAS ETAPAS DO PAULISTANO OPEN POKER

Termos específicos utilizados neste Regulamento:

- *Buy-in*: valor da inscrição para o torneio; sendo R\$ 75,00 utilizados para o pagamento dos prêmios aos vencedores do torneio, R\$15,00 para a organização do evento e R\$10,00 para pagamento dos crupiês.
- *Dealer*: Jogador à mesa que está no botão e está distribuindo as cartas.
- *Crupiê*: A pessoa designada no evento para baralhar e distribuir as cartas aos outros jogadores.

1.1. CRONOGRAMA DO EVENTO

1. LOCAL DO TORNEIO

O local de cada etapa do PAULISTANO OPEN POKER será divulgado no site <http://www.openpoker.com.br/>

2. CRONOGRAMA

Os horários das atividades do PAULISTANO OPEN POKER são os indicados abaixo, a saber:

- 13:00: Abertura das inscrições presenciais.
- 14:00: Início do Torneio.

A organização se reserva ao direito de alterar o cronograma, sem prévia comunicação, caso julgue necessário ao bom desenvolvimento do torneio.

3. OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

Sugere-se a todos os participantes a chegada com antecedência de uma hora para o processo de inscrição e encaminhamento às mesas. A organização não é responsável por quaisquer danos pessoais, perdas ou irregularidade no funcionamento de objetos e aparelhos pessoais dos participantes.

4. REAGENDAMENTO E/OU CANCELAMENTO

Se por algum motivo o torneio não puder ser executado como planejado, devido a problemas técnicos, intervenções não autorizadas, fraudes ou outras causas que sejam externas ao controle da organização, que possam corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta deste torneio, a organização se reserva no direito, a seu critério, de cancelar, encerrar, reagendar ou suspender, pelo prazo que entenda necessário, o torneio.





1.2. INSCRIÇÕES

1. INSCRIÇÕES ÚNICAS E IDENTIFICAÇÃO

- a. Apenas uma inscrição será permitida por participante. Uma prova de identidade poderá ser solicitada por membros da organização a qualquer momento durante o evento.

2. VALOR E FORMA DE PAGAMENTO

O valor de inscrição (buy-in) do torneio é de R\$ 100,00 (cem reais) e poderá ser feito em moeda corrente nacional e em espécie (dinheiro), no dia do torneio, ou antecipadamente, mediante depósito.

O pagamento também poderá ser feito por transferência de créditos nas carteiras virtuais, Skrill (Moneybookers) ou NETELLER, além de créditos na sala de poker PokerStars.

Também disponibilizamos a opção de pagamento por cartão de crédito.

Para os números e identificações das contas para inscrição, por favor verifique o site do Open Poker na área “Inscrições” ou entre em contato por e-mail.

3. REGRAS PARA INSCRIÇÕES ANTECIPADAS - DEPÓSITOS

Todo o pagamento de inscrição efetuado via depósito deverão ser realizados de forma antecipada e obrigatoriamente creditados até às 18h da véspera do dia do evento, sob pena de indeferimento da inscrição. Competidores que optarem pelo depósito antecipado deverão enviar o comprovante do pagamento para o e-mail contato@openpoker.com.br informando seu depósito e confirmação.

4. INSCRIÇÕES TARDIAS (LATE REGISTRATIONS)

Excepcionalmente, a critério da Direção do Torneio, o horário das inscrições poderá ser prorrogado pelo período máximo de 2h00m. Os participantes inscritos durante este período ocuparão vagas vazias nas mesas.

5. LIBERAÇÃO DE IMAGENS

Todos os participantes do torneio autorizam incondicionalmente o uso de suas imagens coletadas antes, durante e após o evento, sem nenhum ônus para a organização do torneio.

1.3. PREMIAÇÕES

1. NÚMERO DE PREMIADOS

Do valor de cada inscrição, R\$75,00 (setenta e cinco reais) de cada competidor será destinado ao prêmio, R\$15,00 (quinze reais) ao rake e R\$10,00 (dez reais) será destinado ao pagamento dos crupiês. A estrutura de premiação depende do número de participantes, conforme a tabela a seguir:

Participantes	9-28	29-35	36-42	43-49	50-56	57-63	64-84	85-105	106-126	127-154	155+
1º	50%	45%	40%	37%	35%	32,5%	30%	27,55%	25%	23%	21,5%
2º	30%	30%	27%	25%	22,5%	21%	20%	18,5%	17%	16%	15,5%





3º	20%	15%	15%	15%	15%	15%	15%	14%	13%	12,15%	11,75%
4º		10%	10%	10%	10%	10%	10%	9,5%	9,25%	9%	8,75%
5º			8%	7,5%	7,5%	7,5%	7,5%	7%	6,50%	6%	6%
6º				5,5%	5,5%	5,5%	5,5%	5,25%	5,25%	5%	5%
7º					4,5%	4,5%	4,5%	4,25%	4,25%	4%	4%
8º						4%	4%	3,75%	3,50%	3%	3%
9º							3,5%	3%	2,75%	2,5%	2%
10º ao 12º								2,4%	2,30%	2,2%	1,75%
13º ao 15º									2,20%	2,15%	1,5%
16º ao 18º										2,1%	1,25%
19º ao 27º											1%

2. REALIZAÇÃO DE ACORDOS

É permitida a realização de acordos sobre a premiação. Os acordos devem ser unânimes entre os participantes restantes. A organização poderá vetar um acordo se julgar que houve constrangimento a um ou mais participantes.

3. PRÊMIO AO CAMPEÃO DO EVENTO

Em cada etapa será retida a quantia de 5% (cinco por cento) do valor da premiação. Esta quantia será destinada à premiação especial para os 9 (nove) primeiros colocados do ranking do PAULISTANO OPEN POKER ao final da temporada – a premiação será dividida de acordo com a tabela acima. O pacote de prêmios inclui, além do valor monetário, prêmios adicionais, que serão divulgados ao longo do ano de 2012.

1.4. ESTRUTURA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

1. CHIP RACE

Quando as fichas de baixo valor não foram mais necessárias no jogo, essas sofrerão o processo de “chip race”, onde um dos jogadores da mesa compra as fichas de valor baixo dos outros. Para cada ficha restante é distribuída 1 (uma) carta do baralho. O jogador que receber a maior carta receberá todas as fichas restantes. A ordem das cartas se dá 1º pelo valor e 2º pelo ranking dos naipes: Espadas, Copas, Ouros e Paus. As fichas ganhas pelo jogador do item 2 são substituídas por fichas de valores maiores. Caso sobre alguma ficha essa é substituída pelo valor imediatamente acima. O chip race não pode eliminar um jogador do torneio. Se um jogador perdeu sua última ficha no chip race, então 1 (uma) ficha de valor imediatamente maior é providenciada para ele.

2. MODALIDADE E BARALHO

O campeonato será disputado na modalidade “No Limit Texas Hold'em”, utilizando o baralho completo sem os coringas (52 cartas).





3. FICHAS UTILIZADAS

Para a disputa do torneio serão utilizadas fichas sem qualquer valor monetário. Estas fichas são de propriedade do PAULISTANO OPEN POKER e não poderão ser removidas da área do torneio, sob pena de imediata desqualificação. Cada participante receberá o mesmo número de fichas (10.000 fichas) no início do torneio. Só serão aceitas fichas fornecidas pela organização do torneio.

4. REENTRADA

O competidor que estiver com menos de 3.000 fichas antes do primeiro intervalo tem direito a fazer uma, e somente uma, recompra de fichas no valor de R\$90,00. Pela recompra o competidor adiciona 10.000 fichas ao seu montante.

5. NÍVEIS DE BLINDS

Os níveis de blinds serão alterados a cada 25 minutos. A direção do torneio poderá alterar a estrutura das blinds prevista no Anexo, no intuito de garantir o bom andamento do torneio.

6. CLASSIFICAÇÃO E ELIMINAÇÕES SIMULTÂNEAS

Participantes serão classificados pela ordem inversa à de eliminação. Participantes eliminados simultaneamente, numa mesma mesa, serão classificados pelo tamanho de seus stacks: aquele que iniciou a mão com maior quantidade de fichas será mais bem classificado.

7. MÃO A HAND FOR HAND

Ao se aproximar da faixa de premiação do torneio as mãos só serão jogadas mão-a-mão (“hand-for-hand”), ou seja, todas as mesas começam as mãos ao mesmo tempo, e só iniciam a próxima quando todas as mesas encerrarem a mão atual. Eliminações simultâneas em mesas diferentes, durante o mão-a-mão serão tratadas como um empate de posições e os participantes dividirão quaisquer premiações que a posição proporcionar.

8. RANK CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

Os participantes serão pontuados de acordo com a seguinte fórmula: $bm \times \sqrt{\frac{n}{k}}$, onde bm = buy-in médio, n = número de participantes na etapa e k = posição do jogador na etapa. O buy-in médio é calculado, por definição, assim: $\frac{(n \times b + nr \times r)}{n}$, onde n = número de participantes, b = buy-in, nr = número de recompras.

9. POSIÇÃO NA CLASSIFICAÇÃO

Os competidores devem informar sua eliminação do torneio à mesa, caso isso não ocorra – e a organização, por algum motivo, não tenha atenção à eliminação do jogador – este será colocado nas últimas posições da classificação geral da etapa corrente.





2. REGULAMENTO DO EVENTO

2.1. CONCEITOS GERAIS

1. DIRETOR DO TORNEIO E EQUIPE DE SUPERVISÃO

O Diretor do Torneio e a equipe de supervisão sempre deverão considerar o melhor interesse em um bom andamento do torneio, com justiça e bom senso como maiores prioridades em seu processo de tomadas de decisão. Circunstâncias extraordinárias que venham a ocorrer poderão levar a decisões que, no interesse de manter a disputa justa aos participantes venha a contradizer regras técnicas. A decisão do Diretor de Torneios é final.

2. LÍNGUA OFICIAL

Somente será permitida a utilização do português e do inglês enquanto sentado à mesa.

3. EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS

Não é permitida a utilização de telefones celulares, rádios ou demais equipamentos de comunicação enquanto à mesa. O competidor que utilizar tais equipamentos terá sua mão invalidada. É permitida a utilização de dispositivos que enviem mensagens de texto, única e exclusivamente, quando o competidor não estiver participando da mão em curso. O equipamento deve ser mantido visível, acima da linha da mesa.

4. SITTING OUT

Um competidor inscrito que não esteja presente em sua mesa no início do torneio pagará todos os blinds ocorridos até antes de sua chegada (“sitting out”). Se o competidor chegar e ainda lhe sobraem fichas, poderá jogar com estas fichas.

2.2. DISTRIBUIÇÃO DOS COMPETIDORES E REMANEJAMENTO

1. DISTRIBUIÇÃO ALEATÓRIA

Todos os competidores terão os seus lugares às mesas designados aleatoriamente por sorteio. Acomodações especiais para competidores com necessidades físicas específicas poderão ser disponibilizadas pela organização, desde que requisitadas com antecedência à Organização do torneio.

2. DESFAZENDO MESAS

Competidores que forem movidos de uma mesa que foi desfeita serão randomicamente direcionados para os assentos vazios nas novas mesas, e assumem os direitos e responsabilidades das novas posições, incluindo o BIG BLIND. O único lugar que um competidor reposicionado não receberá mão será entre o SMALL BLIND e o Button.

3. BALANCEAMENTO DE MESAS

O balanceamento das mesas será feito de acordo com o software que rege o torneio no momento.





4. MESA FINAL

O hand-for-hand para a formação da mesa final será iniciado com 10 competidores. Assim que restarem os nove finalistas terá formada a mesa final oficial do evento. Haverá um novo sorteio de posições (redraw) e o botão da mesa final será iniciado no assento 1.

2.3. POTES E SHOWDOWN

1. DECLARAÇÕES VERBAIS

Para fins deste torneio considera-se que as cartas “falam”. Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão (ranking do jogo) feito por um competidor não são finais até a verificação do dealer ou de outros competidores. O competidor que intencionalmente declarar um jogo diferente do seu jogo real poderá sofrer penalização.

2. CARTAS ABERTAS EM ALL-IN

As cartas dos competidores deverão ser viradas para cima (abertas) caso algum dos competidores esteja em all-in e todas as ações da mão estejam completas.

3. INVALIDANDO MÃOS GANHADORAS

Dealers não poderão invalidar uma mão que foi mostrada no showdown e era obviamente ganhadora. Os competidores são incentivados a auxiliar na leitura das cartas caso percebam que um erro está para ser cometido.

4. SHOWDOWN

Ao final das rodadas de apostas o competidor que fez a última ação de aposta deve mostrar suas cartas. Em caso da ausência de apostas (i.e., todos pedem ‘mesa’) o competidor mais à esquerda do dealer deverá mostrar as suas cartas. Competidores seguintes deverão mostrar suas cartas seguindo o sentido horário na mesa. Para concorrer ao pote todos os competidores deverão obrigatoriamente mostrar todas as suas cartas.

No showdown qualquer competidor da mesa pode solicitar a ver uma mão de qualquer competidor que tenha pagado todas as apostas na última rodada. Se o competidor que teve a última ação agressiva (i.e., apostou ou aumentou) na última rodada de apostas se recusar a mostrar a mão, poderá receber uma penalidade.

5. FICHAS INDIVISÍVEIS

As fichas indivisíveis irão para a esquerda do botão.

6. POTES SECUNDÁR SIDE POTS

Potes secundários serão divididos separadamente sobre a mesa.

7. UTILIZANDO AS CARTAS COMUNITÁRIAS

Um competidor deverá exibir as duas cartas no showdown, mesmo que esteja utilizando as cinco cartas comunitárias em seu jogo.





8. DÚVIDAS/DISPUTAS SOBRE MÃOS ANTERIORES

O direito a contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada.

2.4. PROCEDIMENTOS GERAIS

1. TROCAS DE BARALHOS

As trocas de baralhos ocorrerão a critério da organização do torneio. Competidores não poderão solicitar uma troca de baralhos, a não ser que haja carta(s) danificada(s) no baralho em uso.

2. MUDANÇAS DE NÍVEIS DE BLINDS

O aumento das Blinds será anunciado pela organização. A mudança entrará em vigor na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro movimento de trançar as cartas no embaralhamento, pelo dealer.

3. FICHAS SOBRE AS MESAS

O competidor deverá manter suas fichas organizadas tendo as fichas de maior valor sempre visíveis e identificáveis durante todo o torneio. Um competidor não poderá esconder fichas, retirá-las da mesa ou transportá-las sem a devida instrução e autorização da direção do torneio.

4. TRANSPORTE DE FICHAS

Competidores não podem transportar suas fichas de maneiras em que estas não fiquem visíveis. Um competidor que esconder ou guardar fichas de maneira alheia àquela instruída pela organização (e.g., guardando-as no bolso), terá estas confiscadas e retiradas do jogo e poderá ser desqualificado da competição.

5. CARTAS VISÍVEIS

O competidor que estiver na mão deverá manter suas cartas o tempo todo de forma visível, sobre a mesa. As cartas não podem ser retiradas do limite da mesa. Um competidor não poderá cobrir completamente as cartas com as mãos de forma que estas não estejam visíveis a todos os competidores.

6. CARTAS PROTEGIDAS

Competidores são responsáveis por proteger as suas cartas colocando um objeto (ficha, cap) sobre elas e mantendo-as próxima de suas fichas ao alcance de suas mãos. Um protetor de cartas não pode obstruir a visão das cartas do competidor ou de sua pilha de fichas. Se o dealer acidentalmente retirar cartas não protegidas de jogo, o participante não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. Se o participante aumentou a aposta (raise) e esta ainda não foi chamada o aumento será retornado ao participante. Em casos extremos, a direção do torneio poderá julgar mãos recolhidas acidentalmente como válidas.





7. SOLICITAÇÃO DE TEMPO

Uma vez que um participante tenha demorado um período razoável de tempo para tomar uma ação, que não seja inferior a 02 (dois) minutos, outro competidor pode chamar o relógio (tempo) e o primeiro terá um minuto para se pronunciar. Serão contados os dez segundos finais em voz alta pelo dealer após o minuto inicial. Se o competidor não tiver agido até o final da contagem, a mão será declarada morta.

8. RABBIT HUNTING

Não é permitido o “Rabbit hunting”, ou seja, expor cartas que viriam a ser distribuídas (no flop, turn ou river), caso a jogada não estivesse encerrada.

2.5. COMPETIDOR PRESENTE

1. PARA JOGAR A MÃO

Um competidor deve estar em seu lugar no momento que todos os competidores receberam suas duas cartas iniciais ou sua mão estará declarada automaticamente “morta”, ou seja, inválida.

2. PARA SOLICITAR TEMPO

Os competidores devem estar nos seus lugares para solicitar tempo.

3. MANTENDO A MÃO VÁLIDA

Os competidores devem estar nos seus lugares para manter uma mão válida. Após deixar o seu lugar sua mão será declarada morta/inválida.

4. COMPETIDOR AUSENTE EM ALL-IN

Se um jogador não presente na mesa (sitting-out) estiver all-in nas blinds ou antes destes, deverá ser automaticamente aplicado o fold (e conseqüente eliminação).

2.6. BOTÃO E BLINDS

1. DEAD BUTTON E ONE BIG BLIND

O torneio utilizará o Dead Button. Quando o competidor que seria o botão é eliminado, o botão será colocado no lugar vazio para que todos os competidores paguem a BIG e a SMALL BLIND. Da mesma forma, pode haver apenas uma BLIND em uma mão caso o competidor que seria a SMALL BLIND seja eliminado, havendo apenas a BIG BLIND.

2. BOTÃO QUANDO EM HEADS-UP

Quando heads-up, a SMALL BLIND será o botão e age primeiro pré-flop e depois pós-flop. O botão pode ser ajustado para evitar que um competidor pague duas vezes a BIG BLIND.





3. EVITAR AS BLINDS

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

2.7. APOSTAS E AUMENTOS

1. AÇÃO FORA DA VEZ

Declarações verbais na sua própria vez de falar são permanentes. Caso a declaração verbal seja feita em outro momento, a ação será permanente, desde que não seja modificada até chegar a sua vez. Um check, call ou fold não é considerado mudança de ação por outro competidor e, portanto, a declaração permanece válida. Um all-in declarado fora da hora também segue esse mesmo procedimento.

2. AUMENTOS DE APOSTA

Não há limite do número de aumentos em uma rodada de apostas. Os aumentos devem ser, no mínimo, do valor da última aposta efetuada ou do último aumento. As formas de aumentar uma aposta incluem: 1) colocar, em um único movimento a totalidade das fichas no pote; ou, 2) declaração verbal do valor total antes de colocar fichas no pote; ou, 3) anunciar o aumento, colocar o valor do pagamento da aposta anterior no pote e, em um movimento separado colocar a totalidade das fichas da nova aposta. O competidor é responsável por deixar suas intenções claras.

3. AUMENTOS INCOMPLETOS/IRREGULARES

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. Um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um competidor que já tenha agido na rodada.

4. APOSTAS COM FICHA DE VALOR GRANDE

Jogar uma única ficha de grande valor será considerado um pagamento (call) se o competidor não anunciar que é um aumento antes de a ficha tocar a mesa. Se o competidor anunciar um aumento e colocar uma ficha de grande valor na mesa, mas não anunciar o tamanho da aposta, essa será do valor da ficha. Após o flop uma aposta de uma única ficha de grande valor, será considerada o valor da ficha. Toda declaração de valor deve ser feita antes de a ficha tocar a mesa.

5. UTILIZAÇÃO DE MÚLTIPLAS FICHAS

A não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas em uma aposta que não totalizem um aumento completo será considerado um pagamento se a remoção de uma das fichas deixar um valor inferior ao do call (por exemplo, em uma aposta de 800 um competidor joga duas fichas de 500 sem anunciar um aumento).





6. ALL-IN

Um competidor que apostar todas as suas fichas deve declarar verbalmente "All-in" ou termo semelhante que indique sua intenção de apostar todas as suas fichas, ou ainda, colocar todas as suas fichas à frente. Uma aposta All-in compromete a totalidade das fichas de um participante, incluindo fichas que estejam escondidas atrás ou sob o seu stack.

7. TAMANHO DO POTE

Dealer não pode contar os potes.

8. APOSTAS EM UM ÚNICO MOVIMENTO

As apostas devem ser feitas em um único movimento. Apostas em múltiplos movimentos (string bets) sem uma declaração verbal do valor prévia serão desconsideradas, valendo apenas o primeiro movimento. Os Dealers são responsáveis por rejeitar string bets.

2.8. COMPORTAMENTO E PENALIDADES

1. NÃO DIVULGAÇÃO

Os competidores são obrigados a proteger outros competidores durante o torneio em todos os momentos. Sendo assim, competidores, estejam ou não na mão, estão proibidos de:

- a. Revelar o conteúdo de mãos, estejam elas vivas ou fora do jogo (folded).
- b. Sugerir, criticar ou comentar sobre uma jogada enquanto a ação não estiver completa.
- c. Ler uma mão que ainda não foi mostrada.

One player to a hand, significa que o competidor não poderá mostrar sua mão a nenhum outro competidor ou espectador competidor ou não da jogada intencionalmente, esteja ativo ou não na mão. Isto inclui o ato de procurar ou manter cartas que já estejam fora de jogo

2. EXPOSIÇÃO DE CARTAS

Um competidor que expuser suas cartas enquanto a ação na mão não estiver terminada poderá receber uma punição, mas não terá sua mão morta ou invalidada. A penalidade terá início ao final da mão.

3. 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.





Trapaças são todas as atitudes que um indivíduo pode tomar que infrinjam as regras do torneio para obter vantagens na competição. Trapaças poderão incluir, porém não estão limitadas a, collusion (jogar em parceria ou time), roubo de fichas, transferência de fichas entre participantes, do mesmo torneio ou de eventos distintos, marcação de cartas, substituição de cartas ou a utilização de quaisquer outros métodos ou equipamentos não autorizados.

Define-se collusion como o comum acordo entre dois ou mais competidores em compartilhar informações ou jogarem em conjunto para obter vantagem no torneio. Collusion inclui, mas não se limita a, chip dumping (passar fichas), soft play, compartilhar informações sobre suas cartas com outro competidor, enviar ou receber sinais de/para outro competidor, utilização de meios de comunicação ou a internet para troca de informações para facilitar o collusion.

4. CONDUTA COMPORTAMENTAL

Com o intuito de manter um ambiente confortável a todos os competidores, as seguintes condutas serão consideradas impróprias e antidesportivas durante o torneio e serão punidas pela direção do evento:

- a) Agir fora da 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 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.
- j) Instruir ou controlar a ação de outro competidor.
- k) Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (splash 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) Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro competidor.
- q) Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores.





5. PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO

As penalidades disponíveis para aplicação pela direção do torneio incluem advertências verbais e a imposição de se manter fora da mesa por uma ou mais mãos. Exceto no caso da punição de uma única mão fora da mesa, o procedimento será: o competidor punido irá perder uma mão, vezes o número de competidores em sua mesa, vezes um número de rounds de acordo com a gravidade ou repetição do seu ato, variando de 1 a 4, de acordo com a decisão da organização. Um competidor que contestar a decisão poderá ser desqualificado. Durante todo o período o competidor punido deverá permanecer fora da área delimitada para o torneio. A repetição de uma infração elevará automaticamente o nível da punição aplicada.

2.9. ERROS DE CARTEADO, DEFEITOS E MISDEALS

1. REINÍCIO DE UMA MÃO

Uma mão será reiniciada - baralho re-embaralhado - 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) Um competidor que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.
- d) Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las.
- e) Um competidor receber uma carta com um baralho de padrão diferente daquele em jogo.
- f) Duas cartas do mesmo naipe e valor forem encontradas no baralho.

2. CARTAS FALTANTES

Uma ou mais cartas faltantes no baralho não invalidam o resultado de uma mão. Após a mão em que no baralho faltar uma ou mais cartas, este deverá ser trocado por um baralho completo.

3. 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”.

3. DISPOSIÇÕES FINAIS

- A organização irá considerar sempre o melhor interesse para o torneio e para a lisura como prioridade na tomada de decisões. Situações não usuais podem ditar decisões para o melhor interesse do torneio que contrariem regras técnicas. A decisão da organização será considerada final durante o torneio
- Todo jogador participante deverá estar previamente consciente deste regulamento e atesta sua aceitação incondicional a tudo que foi descrito neste regulamento no momento de sua inscrição.
- Todos os participantes do torneio autorizam incondicionalmente o uso de suas imagens coletadas antes, durante e após o evento, sem nenhum ônus para a organização do torneio.
- A organização não é responsável por quaisquer danos pessoais, perdas ou qualquer mau-funcionamento de objetos pessoais dos participantes.





- Se por algum motivo o torneio não puder ser executado como planejado devido a problemas técnicos, intervenções não autorizadas, fraudes, ou outras causas além do controle da organização que possam corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta deste torneio, a organização se reserva o direito, a seus critérios, de cancelar, terminar, reagendar ou suspender o torneio.
- Em caso de suspensão do torneio, a organização se pronunciará em até 48 horas após o mesmo sobre premiação e/ou devolução de inscrições. Se mais de 50% dos jogadores iniciantes tiverem sido eliminados, não poderá haver devolução de entradas e os jogadores restantes deverão ser premiados.
- Quaisquer questões não cobertas nesse regulamento deverão ser levadas a um membro da organização presente no local e sua decisão será considerada a regra vigente para este torneio.





ANEXO – NÍVEIS DE *BLINDS*

NÍVEL	SMALL BLIND	BIG BLIND	ANTE	DURAÇÃO	TEMPO DE TORNEIO
Nível 1	25	50	--	25 min	25min
Nível 2	50	100	--	25 min	50min
Nível 3	75	150	--	25 min	1h 15min
Nível 4	100	200	--	25 min	1h 40min
INTERVALO	20 min (Chip Race)			2h	
Nível 5	150	300	25	25 min	2h 25min
Nível 6	200	400	25	25 min	2h 50min
Nível 7	250	500	50	25 min	3h 15min
Nível 8	300	600	50	25 min	3h 40min
INTERVALO	15 min			4h	
Nível 9	400	800	100	25 min	4h 25min
Nível 10	500	1000	100	25 min	4h 50min
Nível 11	600	1200	100	25 min	5h 15min
Nível 12	800	1600	200	25 min	5h 40min
INTERVALO	20 min (Chip Race)			6h	
Nível 13	1000	2000	200	25 min	6h 25min
Nível 14	1500	3000	300	25 min	6h 50min
Nível 15	2000	4000	300	25 min	7h 15min
Nível 16	3000	6000	500	25 min	7h 40min
Nível 17	4000	8000	500	25 min	8h
Nível 18	5000	10000	500	25 min	8h 25min
Nível 19	7500	15000	1000	25 min	8h 50min
Nível 20	10000	20000	1500	25 min	9h 15min
Nível 21	15000	30000	2000	25 min	9h 40min
Nível 22	20000	40000	3000	25 min	10h
Nível 23	25000	50000	4000	25 min	10h 25min
Nível 24	30000	60000	5000	25 min	10h 50min
Nível 25	40000	80000	8000	25 min	11h 15min

