

Este é o Regulamento que rege o torneio desportivo **CGP – CAMPEONATO GAÚCHO DE POKER 2025**. O Diretor do Torneio possui autonomia de arbitragem sob quaisquer assuntos que não estejam previstos neste Regulamento. A decisão por ele tomada é final e seguirá sempre o bom senso, tendo em vista preservar a ordem e a segurança do torneio.

ESTRUTURA DO EVENTO

1.1. LOCAL DO TORNEIO:

Os locais de cada etapa do CGP 2025 serão divulgados com antecedência através das redes sociais do CGP e no site www.cgprs.net

1.2. ESTRUTURA DA DISPUTA:

1.2.1 – Torneio Principal:

1.2.1.1 – O torneio principal do CGP 2025 será disputado ao longo de vários dias. Cada etapa poderá ter o seu calendário específico e o torneio variar a sua duração. As informações referentes a cada etapa serão disponibilizadas com antecedência nas redes sociais do **CGP** e no site www.cgprs.net.

1.2.2 – Torneios Paralelos:

1.2.2.1 – Os torneios paralelos poderão ser consultados no Cronograma da Etapa, que sempre será disponibilizado com antecedência nas redes sociais da **CGP** e no site www.cgprs.net.

1.2.2.2 – Os torneios contarão com um descritivo específico para cada um deles. Este descritivo trará os detalhes específicos sobre aquele torneio, tais como, mas não se limitando a: valor de inscrição, horário de início, regras específicas acerca da modalidade disputada, estrutura de fichas e tempos de níveis.

1.3. CRONOGRAMA:

Os horários dos torneios e os dias iniciais do CGP 2024 estão disponíveis nas redes sociais da **CGP** e no site www.cgprs.net. As inscrições terão início 1 (uma) hora antes do início de cada torneio. A organização se reserva ao direito de alterar o cronograma, sem prévia comunicação, caso julgue necessário ao bom desenvolvimento do torneio.

1.4. OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:

Sugere-se a todos os participantes a chegada com antecedência de 1 (uma) hora para o processo de inscrição e encaminhamento às mesas. Os horários de início do torneio, conforme previamente 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 e aparelhos pessoais dos participantes.

1.5. 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, de alguma forma, corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta deste 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.

2. INSCRIÇÃO E SATÉLITES

2.1. INSCRIÇÃO E IDENTIFICAÇÃO:

Apenas uma inscrição será permitida por participante em cada torneio. Somente pessoas com mais de 18 anos de idade completos na data da inscrição, comprovado por documento de identidade válido com foto poderão se inscrever no CGP.

a) É obrigatória a apresentação de documento de identidade válido com foto no início do torneio e para inícios de dias subsequentes de um mesmo torneio. Uma prova de identidade poderá ser solicitada por membros da organização a qualquer momento durante o torneio.

b) A falta de documento de identificação ou fraudes de identidade poderão levar à imediata desqualificação do competidor e sua ineligibilidade para participar de torneios futuros do CGP.

c) Se o torneio para o qual o competidor se inscrever permitir reentradas, este poderá efetuar uma nova inscrição única e exclusivamente após ter sido eliminado e, ainda, de acordo com as limitações de reentradas para aquele torneio, sejam estas em quantidade de reentradas permitidas ou pelo período permitido para realizá-las.

2.1.1. CADASTRO NO SITE CGP

a) Todos os jogadores que quiserem participar do ranking anual do CGP 2025 terão que efetuar o cadastro no seguinte endereço www.cgprs.net

b) Todos os jogadores que conquistarem vaga online no APP SUPREMA terão que efetuar o cadastro no seguinte endereço www.cgprs.net

2.2. PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES:

O pagamento deverá ser feito exclusivamente em moeda corrente nacional, em espécie (dinheiro), PIX 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 pagamentos, de acordo com o autorizado pela Medida Provisória no. 764, de 26 de dezembro de 2016. A saber, as taxas são de aproximadamente 5% para cartões de débito e 10% para cartões de crédito. Haverá, no balcão de inscrições, uma tabela de valores de inscrições com o valor a ser pago pelo competidor dependendo da forma de pagamento

2.3. INSCRIÇÕES ANTECIPADAS

A inscrição antecipada deverá seguir um procedimento sequencial.

Primeiramente o atleta deverá fazer o depósito e/ou transferência a ser creditada até às 14h da véspera do dia do evento. Os jogadores, que optarem pelo depósito antecipado, deverão efetuar o depósito na conta:

Prime Eventos

42.452.759/0001-55

Banco Gerencianet - 364

Agencia 0001

Conta 309575-4

Chave pix - 42452759000155

Após o pagamento, o comprovante do mesmo e todos os dados pessoais (Nome e CPF) do jogador deverão ser enviados para o e-mail: financeiro@cgprs.net

2.4. VAGAS DE SATÉLITES

1. As vagas conquistadas em Satélites ONLINE e LIVE oficiais da CGP são passíveis de negociação, transferência ou venda a outros jogadores.
2. Competidores que obtiveram acesso ao torneio via satélite online oficial poderão ser solicitados a efetuar o login em suas contas para comprovação de identidade.
3. Competidores que obtiverem acesso ao evento via satélite online e live, e não utilizarem as vagas conquistadas (i.e., no shows) até o final do ano de 2025, abdicam do direito de sua participação e não terão direito a qualquer reembolso ou ressarcimento.
4. Todos os Pacotes conquistados são automaticamente reservados no hotel do evento, em nome do jogador, não havendo a possibilidade de cancelamento, mas podendo ser negociados e transferidos para outro jogador.
5. Após a transferência do pacote, o titular deve informar à Administração do CGP - Campeonato Gaúcho de Poker - para quem foi realizada a transferência, fornecendo os dados solicitados pela administração.
6. Caso o jogador já tenha realizado a reserva direta no hotel e conquistado o pacote, este não será revertido em créditos.
7. No caso de o jogador conquistar o segundo ou mais pacotes, os mesmos podem ser revertidos em créditos CGP.
8. Todos os créditos CGP conquistados nos satélites online podem ser acumulados e devem ser utilizados até a última etapa de 2025, seguindo a regra do item 3.

2.5. INSCRIÇÕES TARDIAS (LATE REGISTRATIONS) E ALTERNATES:

Excepcionalmente, a critério da Direção do Torneio, o horário das inscrições poderá ser prorrogado. 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 os competidores serem eliminados da disputa para ocuparem seus lugares. Participantes alternates, constarão de uma

lista unificada de espera por sua vaga, não podendo se cancelar a sua inscrição. Participantes em alternate receberão um Stack completo de fichas.

2.6. CANCELAMENTOS, DESISTÊNCIAS OU TRANSFERÊNCIAS:

Uma vez inscrito no torneio, o competidor somente poderá solicitar o cancelamento da inscrição em até 60 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.

2.7. RECIBO DE INSCRIÇÃO, LIBERAÇÃO DE IMAGENS E DECLARAÇÃO DE PATROCÍNIO.

No momento da inscrição, todos os competidores que efetuarem sua inscrição no torneio concordam e declaram estarem cientes deste regulamento e aceitando todas as suas disposições. O evento será documentado em fotos e vídeo por veículos de comunicação credenciados pela direção geral do torneio. Partes ou a totalidade do evento poderão ser filmadas e transmitidas ao público por televisão aberta e/ou fechada, ou poderá ocorrer o televisoramento ao vivo do torneio. É requerido aos 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 do termo de autorização de uso de imagem, constante do recibo de inscrição. Todos os competidores do torneio cedem de forma gratuita à organizadora do evento os direitos de imagem e direitos autorais (copyright) de material coletado no evento. Os competidores autorizam a organizadora do evento a ceder às imagens e mídias coletadas a terceiros. Os competidores

concordam em atender às solicitações dos organizadores do evento para ações publicitárias, promocionais ou informativas durante sua participação. Todos os participantes concordam em divulgar informações relativas às suas cartas aos meios de imprensa oficiais do evento e mostrá-las às câmeras na mesa televisionada. A recusa levará à desqualificação do participante, sem direito a reembolso do buy in. Os competidores concordam em participar de conferências de imprensa, entrevistas e sessões de fotos durante o evento sempre que solicitados pela direção do torneio. A direção do evento reserva-se o direito de, a seu critério, alterar ou emendar qualquer regra do regulamento, sempre que tal medida for necessária ao bom andamento do torneio. Os participantes serão informados oportunamente de quaisquer alterações que venham a ocorrer. Os competidores poderão utilizar múltiplos logotipos, 'patches' ou acessórios promocionais em suas vestimentas, desde que cada logotipo, 'patch' ou linguagem promocional não ultrapasse a área de 100cm². Competidores poderão ser patrocinados ou representarem uma empresa ou marca durante o torneio se, e somente se, declararem antes do início da competição, na ficha de inscrição, o nome da empresa ou marca. Após o início do torneio, um jogador que não estivesse utilizando um logotipo poderá passar a representar única e exclusivamente um dos patrocinadores oficiais do evento. Na mesa final, no máximo três participantes serão autorizados a utilizar um logotipo de uma mesma empresa que seja diferente do patrocinador oficial do evento. Os diretores do evento terão total autonomia em aprovar ou rejeitar itens de vestuário ou acessórios utilizados por competidores durante o evento. A eles também será reservado o direito de tapar, esconder ou remover qualquer logotipo, imagens, palavras utilizadas na vestimenta e acessórios de competidores que, a seu critério, sejam julgadas impróprias à transmissão ou divulgação pelos meios de mídia disponíveis no evento.

2.8. CANCELAMENTO DO TORNEIO

O torneio deve ter um número mínimo de jogadores para iniciar, de acordo com o nível em que se encontra. Segue a tabela abaixo:

1. **Nível 1:** Mínimo de 4 jogadores.
2. **Nível 2:** Mínimo de 8 jogadores.
3. **Nível 3:** Mínimo de 12 jogadores.
4. **Nível 4:** Mínimo de 15 jogadores.

Caso o número de jogadores não seja alcançado até o nível pré-estabelecido, o torneio será **cancelado** e os valores das inscrições serão **devolvidos** aos jogadores.

3. PREMIAÇÕES

3.1. PREMIAÇÃO E DESTINAÇÃO DA INSCRIÇÃO:

Serão premiados aproximadamente os 10% (Dez por cento) melhores classificados no torneio, seguindo a tabela de proporções disponível no item 3.2 (Tabela de Pay-Outs). A não ser que seja divulgado diferentemente para uma etapa em especial, para o torneio principal, do montante de cada inscrição (R\$ 740,00), o valor de R\$560,00 (quinhentos e sessenta) de cada competidor será destinado ao prêmio (pote), R\$140,00 (cento e quarenta reais) ao rake, R\$20,00 (vinte reais) será destinado ao pagamento dos prêmios do ranking 2025, R\$ 20,00 (vinte reais) taxa federativa, conforme item 3.5. O montante relativo a 3,0% (três por cento) da premiação total de cada torneio do CGP 2025 será retido para ser distribuído, na sua totalidade, para a equipe de dealers e ao staff do torneio.

3.2 – TABELA DE PAYOUTS

#	DE	1	11	21	31	41	51	61	81	101	131	171	211	261	351	441	531	621	711	801	891	981	1161	1341	
#	ATÉ	10	20	30	40	50	60	80	100	130	170	210	260	350	440	530	620	710	800	890	980	1160	1340	1520	
1	1	0,65	0,44	0,38	0,339	0,3125	0,2716	0,2592	0,2455	0,2363	0,2282	0,2172	0,2119	0,2084	0,2045	0,1992	0,1909	0,1887	0,1828	0,1789	0,1756	0,1747	0,1744		
2		0,35	0,33	0,28	0,234	0,2125	0,1966	0,1872	0,1755	0,1633	0,1547	0,1452	0,1409	0,1312	0,1265	0,1232	0,1219	0,1196	0,1144	0,1111	0,1106	0,1065	0,1046		
3			0,23	0,21	0,174	0,1625	0,1466	0,1362	0,1285	0,1183	0,1117	0,1032	0,0969	0,0942	0,0885	0,0842	0,0809	0,0777	0,0728	0,0699	0,0646	0,0640	0,0624		
4				0,13	0,139	0,1225	0,1066	0,0942	0,0905	0,0843	0,0817	0,0762	0,0719	0,0662	0,0595	0,0562	0,0539	0,0527	0,0488	0,0469	0,0436	0,0430	0,0419		
5					0,114	0,1025	0,0896	0,0742	0,0685	0,0633	0,0597	0,0552	0,0519	0,0492	0,0445	0,0414	0,0399	0,0377	0,0353	0,0349	0,0326	0,0315	0,0294		
6						0,0875	0,0746	0,0592	0,0565	0,0533	0,0467	0,0432	0,0419	0,0392	0,0335	0,0312	0,0303	0,0287	0,0268	0,0249	0,0243	0,0235	0,0229		
7							0,0616	0,0492	0,0475	0,0433	0,0377	0,0332	0,0309	0,0292	0,0255	0,0247	0,0239	0,0227	0,0218	0,0214	0,0200	0,0195	0,0191		
8								0,0528	0,0422	0,0395	0,0353	0,0307	0,0274	0,0249	0,0227	0,0210	0,0202	0,0194	0,0191	0,0185	0,0179	0,0168	0,0161	0,0158	
9									0,0362	0,0335	0,0293	0,0267	0,0237	0,0209	0,0192	0,0185	0,0172	0,0167	0,0163	0,0157	0,0150	0,0136	0,0133	0,0131	
10-11									0,0312	0,0300	0,0253	0,0237	0,0217	0,0179	0,0162	0,0160	0,0150	0,0147	0,0137	0,0131	0,0128	0,0118	0,0115	0,0112	
12-13										0,0270	0,0223	0,0212	0,0197	0,0159	0,0144	0,0142	0,0132	0,0127	0,0117	0,0111	0,0110	0,0104	0,0101	0,0097	
14-15											0,0203	0,0187	0,0177	0,0139	0,0127	0,0125	0,0116	0,0108	0,0102	0,0098	0,0096	0,0090	0,0088	0,0085	
16-17												0,0188	0,0167	0,0162	0,0124	0,0114	0,0108	0,0101	0,0093	0,0087	0,0086	0,0084	0,0080	0,0077	0,0074
18-21													0,0152	0,0147	0,0114	0,0102	0,0095	0,0087	0,0082	0,0078	0,0077	0,0075	0,0071	0,0068	0,0065
22-26														0,0131	0,0104	0,0092	0,0085	0,0078	0,0074	0,0071	0,0070	0,0068	0,0065	0,0060	0,0057
27-35															0,0099	0,0082	0,0076	0,0072	0,0068	0,0064	0,0063	0,0062	0,0058	0,0053	0,0050
36-44																0,0077	0,0070	0,0066	0,0062	0,0058	0,0057	0,0057	0,0052	0,0047	0,0044
45-53																	0,0065	0,0061	0,0057	0,0053	0,0051	0,0046	0,0043	0,0040	
54-62																		0,0057	0,0052	0,0049	0,0049	0,0046	0,0042	0,0039	0,0037
63-71																			0,0048	0,0045	0,0045	0,0042	0,0038	0,0036	0,0034
72-80																				0,0042	0,0041	0,0039	0,0036	0,0033	0,0031
81-89																					0,0038	0,0037	0,0033	0,0031	0,0029
90-98																						0,0035	0,0031	0,0029	0,0027
99-116																							0,0029	0,0027	0,0025
117-134																								0,0025	0,0023
135-152																									0,0022

3.3. PAGAMENTO DA PREMIAÇÃO:

Para premiações com o valor de/ou acima de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) a organização define a forma de entrega. Podendo ser via transferência bancária, PIX, cheque da organizadora ou espécie em moeda corrente nacional. Por questões de segurança, alguns pagamentos podem não ser realizados durante o evento, tendo por direito a organizadora, até 05 dias úteis para efetua-los.

3.4. 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 que for acordado, pelo menos 10% (dez por cento) da premiação restante no momento do acordo deverá ser reservada ao campeão, definido na mão final.

3.5. PREMIAÇÕES GARANTIDAS

Nos torneios do CGP 2025 que forem divulgados como tendo uma "premiação garantida", caso o número de inscritos neste torneio não seja suficiente para atingir esta premiação garantida, o valor total de premiação a ser distribuída entre os participantes premiados, será anteriormente divulgada pela organização do torneio. Sobre o valor total da premiação garantida serão aplicadas as deduções previstas neste Regulamento, tal como, mas não se limitando, à premiação do ranking e aos 3% (três por cento) destinados ao staff. 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.

3.6 PREMIAÇÃO POR ELIMINAÇÃO "KNOCKOUT":

Alguns torneios do CGP 2025 possuem a estrutura de recompensa por uma eliminação de outro competidor. Nestes torneios a folha de estrutura trará o valor de inscrição descrito como "Valor de Inscrição (prize + knockout + rake)". O valor dos "Knockouts" faz parte da premiação total do torneio para efeitos de uma eventual "Premiação Garantida".

3.7. PRÊMIO DO RANKING ANUAL

A premiação do ranking do CGP2025 será constituída através da arrecadação da taxa de R\$20,00, que será retida de todas as entradas e reentradas de todos os torneios efetuadas durante todas as etapas do CGP2025. Do montante total arrecadado, 100% será revertido em premiações, respeitando a proporção descrita no item 3.7.1.

3.7.1. DISTRIBUIÇÃO DA PREMIAÇÃO DO RANKING ANUAL

1. Campeão do Torneio dos Campeões: Pacote de R\$3500 por etapa (o valor pode variar para mais ou para menos), incluindo hospedagem no hotel do evento com acompanhante e um buy-in para o Main Event (R\$740).
2. Distribuição do Valor Total Arrecadado: Do valor total arrecadado, subtraindo o valor total das 6 etapas do ano do Torneio dos Campeões, a distribuição será feita da seguinte forma:

- **Campeão: 70% + Pacote Hospedagem 2026**
- **Vice-Campeão: 20%**
- **3º Colocado: 10%**

3.7.2. PAGAMENTO PREMIAÇÃO DO RANKING CGP 2025

A premiação devida do ranking será paga aos 02 melhores colocados do CGP 2025. Até 5 dias após a final da última etapa do ranking de 2025.

3.7.3. Pagamento das Diárias do Hotel para o Campeão Gaúcho de Poker

Do valor total arrecadado, será deduzido o custo das diárias no hotel do evento para o campeão gaúcho de poker do ano anterior.

4. ESTRUTURA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

4.1. TABELA DE PONTUAÇÃO

Colocação	Main Event			
	1-300	301-600	601-900	901-9999
1	600	750	900	990
2	510	638	766	843
3	432	540	648	713
4	360	450	540	594
5	300	375	450	495
6	240	300	360	396
7	180	225	270	297
8	150	188	226	249
9	120	150	180	198
10	108	135	162	178
11	108	135	162	178
12-14	90	113	136	150
15-20	72	90	108	119
21-26	60	75	90	99
27-35	48	60	72	79
36-44	38	48	58	64
45-53	30	38	46	51
54-62	24	30	36	40
63-71	19	24	29	32
72-80	15	19	23	25
81-89	12	15	18	20
90-999	10	13	16	18

Colocação	Paralelos		
	1-80	81-160	161-9999
1	250	300	330
2	213	255	281
3	180	216	238
4	150	180	198
5	125	150	165
6	100	120	132
7	75	90	99
8	63	75	83
9	50	60	66
10	45	54	59
11	45	54	59
12-14	38	45	50
15-20	30	36	40
21-26	25	30	33
27-35	20	24	26
36-999	16	19	21

4.2. REGRAS DO RANKING 2025:

- 01 – Todos jogadores que se classificarem para o dia 2 do Evento Principal, recebem 45 pontos;
- 02 – Todos os jogadores que alcançarem a faixa de premiação (ITM) do Evento Principal recebem 45 pontos;
- 03 – Todos os jogadores que alcançarem a mesa final (FT) do Evento Principal recebem 45 pontos;
- 04 – Todos os jogadores que alcançarem a mesa final (FT) de Eventos Paralelos recebem 25 pontos.
- 05 – Eventos Paralelos que tiverem valor de inscrição (BUY-IN) igual ou superior a R\$1000,00 (hum mil reais) e tempo de blind igual ou superior 30 minutos terá a pontuação (tabela 02) multiplicada por 1,6x
- 06 - Todo jogador que realizar a sua inscrição nos torneios paralelos e Evento Principal da temporada 2025, vai garantir no mínimo um (1) ponto. (Ex: Inscrição Evento Principal, não chegou dia 2, ganha um (1) ponto.

4.3. CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO:

- a) O campeão do CGP2025 será o atleta que somar o maior número de pontos nos torneios que compõem o CGP 2025.
- b) Em caso de empate serão usados os seguintes critérios de desempate:
 - 1º Critério - Maior número de 1º Lugares, 2º Lugares, 3º Lugares... nos eventos do CGP 2024

2º Critério - Maior número de Eventos Principais Jogados

3º Critério - Maior número de Eventos Paralelos Jogados

- c) Apenas jogadores premiados oficialmente terão seus pontos computados. Um acordo entre os jogadores, que objetive aumentar o número de premiados em um torneio, não será levado em consideração. (i.e., a tabela oficial de premiação divulgada pelo Diretor de Torneio servirá para fins de determinar o número de jogadores pontuados). Exemplo: são premiados 24 jogadores e há um acordo na bolha para “salvar” o 25º colocado. O 25º colocado poderá receber a premiação, porém não será pontuado.
- d) Qualquer acordo financeiro entre os jogadores em uma mesa final automaticamente atribui a todos os restantes a pontuação relativa à posição do próximo jogador eliminado. Exemplo: um acordo entre os quatro finalistas restantes de um torneio, dará pontuação de 4º colocado a todos.

5. REGULAMENTO DO TORNEIO

5.1 REGRAS E CONCEITOS GERAIS

5.1.1 - DIRETOR DO TORNEIO E EQUIPE DE SUPERVISÃO:

A Direção do Torneio sempre deverá considerar o melhor interesse em um bom andamento do torneio, com justiça e bom senso como maiores prioridades em seu processo de tomada de decisão. A decisão da Direção do Torneio será sempre final.

5.1.2. RESPONSABILIDADE DO COMPETIDOR:

É responsabilidade dos competidores: conferir os dados de sua inscrição e designação de assentos; proteger as suas cartas; tornar as suas intenções claras; acompanhar a ação da mesa; agir na sua vez; defender o seu direito de agir; manter suas cartas visíveis; manter suas fichas empilhadas corretamente; permanecer à mesa quando com uma mão viva; fazer-se ouvir quando houver um erro acontecendo; mover-se para outra mesa rapidamente; respeitar à regra de “um competidor por mão”; conhecer e respeitar as regras gerais deste Regulamento e da Folha de Estrutura; seguir a etiqueta apropriada e, em geral, contribuir com a organização do torneio.

5.1.3. LÍNGUA OFICIAL:

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

5.1.4. TERMINOLOGIA OFICIAL:

Termos oficiais são declarações simples, inconfundíveis, feitas em momento oportuno, como: *bet* (aposta), *raise* (aumento), *call* (pagamento), *fold* (desistir), *check* (mesa), *all-in* (todas as fichas), *pot* (apenas na modalidade pot-limit) e “completar”. Termos regionais podem atender este padrão. Além disso, os competidores devem usar gestos com cautela quando enfrentam uma ação; bater levemente na mesa é um check (mesa). O uso de linguagem não-padrão ou gestos é de responsabilidade do competidor, pois pode resultar em uma decisão diferente do pretendido por ele. É responsabilidade do competidor tornar as suas intenções claras

5.1.5. APARELHOS ELETRÔNICOS:

Para evitar dúvidas, o termo “Aparelhos Eletrônicos” inclui, mas não se limita aos aparelhos listados abaixo, conhecidos ou não. Aparelhos Eletrônicos não podem ser colocados na superfície de jogo, o que inclui qualquer parte da mesa, a qualquer momento. É permitido apoiar itens na borda.

a. Telefone – Competidores não podem falar ao telefone na mesa, participando ou não da mão. Eles devem se afastar da mesa para receber ou fazer a chamada.

b. Telefones, tablets e notebooks – Jogadores poderão usar os dispositivos às mesas, contanto que não estejam envolvidos em uma mão. Os notebooks não poderão ser ligados a uma tomada externa enquanto for usado à mesa.

e. Não serão permitidos aparelhos eletrônicos em qualquer Mesa Televisionada ou Mesa Final de Eventos Principais.

f. Distrações na Mesa - A Direção do Torneio se reserva o direito de pedir aos competidores para não utilizar todo e quaisquer Aparelhos Eletrônicos ou itens que a Equipe de Supervisão do Torneio determine que estejam diminuindo o ritmo de jogo, ou afetando os outros competidores na mesa. Os Competidores podem requisitar que o Dealer entre em contato com a Equipe de Supervisão do Torneio se eles acharem que um competidor está diminuindo o ritmo de jogo devido à influência externa incluindo, mas não limitado a livros, revistas, Aparelhos Eletrônicos.

5.2 DISTRIBUIÇÃO DOS COMPETIDORES E REMANEJAMENTO

5.2.1. DISTRIBUIÇÃO ALEATÓRIA E CORRETA:

Assentos de torneios são designados aleatoriamente e não são transferíveis. Acomodações para competidores com necessidades especiais serão feitas quando possível. Competidores são responsáveis por verificar seu recibo de registro para assegurar exatidão.

- a. Alternates, inscrições tardias e reentradas receberão um stack inicial completo. Estes jogadores serão acomodados e assumirão as obrigações de qualquer posição à mesa, exceto em um lugar vazio entre o SMALL BLIND e o botão.
-

b. Um competidor 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.

5.2.2. DESFAZENDO MESAS:

Competidores que forem movidos de uma mesa que foi desfeita serão aleatoriamente direcionados para os assentos vazios em outras mesas, e assumem os direitos e responsabilidades das novas posições, podendo ser alocados no BIG BLIND, SMALL BLIND ou no botão. O único lugar que um competidor reposicionado não receberá uma mão será quando preencherem um lugar vazio entre o SMALL BLIND e o Button.

5.2.3 EVITAR OS BLINDS:

Um competidor que intencionalmente tentar pular o blind, sofrerá uma penalidade.

5.2.4. BALANCEAMENTO DE MESAS:

- A) Em jogos de flop e modalidades mistas, ao balancear as mesas, o competidor 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 competidores serão movidos por posição (a última posição vazia será a primeira a ser preenchida).
- B) Em modalidades mistas (por exemplo, HORSE), quando o jogo mudar de Hold'em para Stud, ao final da última mão de Hold'em o botão será movido para a próxima posição como se a mão continuasse de Hold'em e então será paralisado durante o nível de Stud. O competidor movido durante o nível de Stud será aquele que seria o *BIG BLIND* caso a mão fosse de Hold'em. Quando a modalidade retornar ao Hold'em o botão deve estar na posição na qual foi paralisado.
- C) A mesa de onde o competidor será movido será especificada por procedimento predeterminado.
- D) Em eventos com mesas completas, o jogo deverá ser paralisado em mesas que tenham 3 ou mais competidores a menos que a mesa com o maior número de competidores. Em outros formatos (ex: 6-handed e turbos) o jogo será paralisado à critério da direção. O fato de não paralisar o jogo não será motivo para um misdeal e a equipe de supervisão poderá eleger 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 bem equilibradas possível.

5.3. PROCEDIMENTOS GERAIS

5.3.1. BOTÃO

Será feito um sorteio para o botão em uma mesa no início de cada evento e também para os reinícios, redistribuição de mesas, e na Mesa Final. Esse sorteio vai determinar a posição do botão para todas as demais mesas do torneio.

- a. DEAD BUTTON E ONE BIG BLIND: Os torneios utilizarão o Dead Button. Quando o competidor que seria o botão é eliminado, o botão será colocado no lugar vazio para que o BIG e o SMALL BLIND sejam postados corretamente.
- b. 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.
- c. BOTÃO NO LUGAR INCORRETO: Se o botão de dealer foi colocado incorretamente e isso é verificado após a ocorrência de ação substancial (Regra #31 abaixo), a disputa continua e o botão será movido no sentido horário na próxima distribuição de cartas. Se for verificado antes de ação substancial, a mão será declarada como misdeal e o botão será corrigido.

5.3.2. CHIP RACE:

Quando fichas de baixo valor forem retiradas de jogo (colour-up) as fichas que sobram sofrerão o processo de chip race. As cartas devem ser dadas a partir do assento 1. Cada competidor poderá receber no máximo uma ficha. 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 competidores acompanhem o chip-race. Se após o chip race, o competidor 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.

5.3.3. CARTAS E FICHAS MANTIDAS VISÍVEIS, CONTÁVEIS E MANEJÁVEIS. COLOR UPS NÃO PROGRAMADOS:

- A) Os competidores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas de um oponente, assim, fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. O CGP recomenda pilhas verticais, limpas cada uma com múltiplos de 20 fichas, como padrão. A Direção do Torneio poderá forçar o competidor a alterar a forma de organizar as suas fichas caso entenda que aquela que ele utiliza está causando atrasos ou prejuízos à competição. Os jogadores devem manter fichas de valor superior visíveis e identificáveis em todos os momentos. Se um supervisor (floor) não conseguir rapidamente estimar o valor de um stack de fichas visualmente, os jogadores, provavelmente, também não conseguem.
- B) A Equipe de Supervisão 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) Competidores com mãos vivas devem manter suas cartas visíveis em todos os momentos.

5.3.4. CONTAGEM DAS FICHAS DO ADVERSÁRIO:

Os competidores têm direito a uma estimativa razoável de fichas dos adversários. Os competidores só podem solicitar uma contagem mais precisa se for a vez dele de agir e se estiver enfrentando uma aposta all-in. O competidor all-in não é obrigado a contar; se ele assim optar, o dealer ou floor vai contá-lo. Ação aceita se aplica. A regra sobre fichas visíveis e contáveis auxilia bastante na precisão da contagem.

5.3.5. FICHAS INDIVISÍVEIS:

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

5.3.6. TRANSPORTE DE FICHAS:

Fichas devem ser transportadas utilizando-se racks. 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.

5.3.7. TROCAS DE BARALHOS:

As trocas de baralhos ocorrerão a critério da organização do torneio. Competidores não poderão solicitar uma troca de baralhos.

5.3.8. 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, o novo nível será aplicado 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 num embaralhador automático ou quando houver troca do dealer. Se uma mão começar no nível anterior por engano, a mão continuará no nível anterior após a ocorrência da AS.

5.3.9. CONTESTANDO OU INVALIDANDO MÃOS:

O direito a contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada. Erros de contagens ao entregar um pote poderá ser contestado até que haja ação substancial na próxima mão. Caso uma mão termine durante um intervalo, o direito de qualquer contestação termina 1 minuto após o pote ser entregue ao ganhador da mão.

- ABRINDO AS CARTAS:** 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 competidores 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, todas as 7 cartas em 7-stud, etc. Os dealers devem ler e anunciar os valores das mãos no showdown. No showdown o competidor deve proteger a sua mão enquanto aguarda que ela seja lida. Se um competidor 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% recuperáveis e identificáveis e a direção decidir que a mão não pode ser claramente lida, o competidor não tem direito ao pote. A decisão do Diretor do Torneio sobre se a mão foi suficientemente apresentada é final.
- 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 na leitura da mão ou entrega de um pote.
- MÃOS ACIDENTALMENTE RECOLHIDAS/CORROMPIDAS:** Se o *dealer* acidentalmente retirar cartas de um competidor, durante uma mão, este competidor não terá o direito a recuperá-las e não receberá de volta quaisquer apostas feitas no decorrer daquela mão. Caso o participante que teve as cartas acidentalmente recolhidas pelo *dealer*, tenha realizado um aumento na aposta e este aumento ainda não foi pago, apenas o valor do aumento (a diferença entre o valor total e a última aposta válida anterior) será retornado ao participante que teve as cartas recolhidas. Contudo, caso este aumento já tenha sido pago por outro competidor, o competidor poderá ser eliminado.

5.3.10. POTES SECUNDÁRIOS – SIDE POTS:

Potes secundários serão divididos separadamente sobre a mesa. Os competidores não podem tocar o pote, em hipótese alguma

5.3.11. ACTION CLOCK:

O "Action Clock" é um relógio ou cronômetro que controla o tempo das ações de todos os competidores nas mãos do torneio. Os competidores terão trinta (30) segundos para tomar sua decisão, a cada rodada, em todo o torneio. Cada competidor receberá cartões de "TIME BANK" que lhe darão mais um (01) minuto, cada cartão. A cada competidor, o dealer fará inicialmente uma contagem silenciosa de

cinco (5) segundos antes de iniciar o cronômetro. Caso o dealer se esqueça de acionar o cronômetro, os competidores da mesa têm o dever de auxiliá-lo a se lembrar, independentemente de estarem envolvidos na mão ou não.

- O dealer colocará o relógio à frente do competidor assim que iniciada a contagem de tempo.
- Caso os trinta (30) segundos iniciais tenham acabado, os cartões de "TIME BANK" serão usados automaticamente e sucessivamente, caso o tempo se esgote novamente.
- Caso não haja mais cartões de "TIME BANK" e o tempo tenha acabado, o competidor terá a ação dada como CHECK ou FOLD automaticamente, de acordo com o caso (se estiver enfrentando uma aposta ou não).
- Para torneios de múltiplos dias, o competidor receberá novos cartões de "TIME BANK" em cada novo dia (adicionais aos que já tiver). Na formação de uma mesa final cada competidor finalista receberá novamente cartões adicionais. O número de cartões de "TIME BANK" que cada competidor receberá, ou distribuições adicionais de cartões serão informadas na folha de estrutura de cada torneio.
- O tempo de 30 segundos inicial é considerado um privilégio e não um direito do competidor. Desta forma, a Direção do Torneio poderá diminuir este tempo em caso de abusos por parte de competidores que prejudiquem intencionalmente o andamento do jogo.
- Cartões de "TIME BANK" esquecidos à mesa por algum jogador (por exemplo, ao mudar de mesa ou ensacar as fichas ao final de um dia) não serão repostos pela organização.

5.3.12. SOLICITAÇÃO DE TEMPO:

Para torneios que não utilizem o "Action Clock", uma vez que um participante tenha demorado um período razoável de tempo para tomar uma ação, outro competidor pode pedir tempo e, caso o pedido seja aprovado por um supervisor de torneio, o primeiro terá trinta (30) segundos para tomar a sua ação. Serão contados os cinco (5) segundos finais em voz alta. Se o competidor enfrenta uma aposta e não houver uma ação até o final da contagem a mão estará morta, caso não esteja enfrentando uma aposta, a ação será pedir mesa. Um empate irá para o competidor. Os Supervisores de Torneio se reservam o direito de diminuir o tempo de decisão se um competidor estiver protelando deliberadamente sua decisão. Qualquer competidor que estiver atrasando o andamento do jogo deliberadamente poderá ser punido.

5.3.13. JOGO AO FINAL DO DIA:

Para torneios de múltiplos dias, o seguinte procedimento será utilizado para prevenir demoras excessivas (stall). Quando restarem entre quinze e cinco minutos para o término do último nível de jogo, um Diretor de Torneio vai parar o relógio. Um competidor irá sortear uma carta entre dois e seis e esse será o número de mãos a ser disputado até o final do dia. Um Diretor de Torneio vai anunciar o número de mãos remanescentes a serem disputadas e todas as mesas irão disputar esse número de mãos, até que a disputa seja completada nesse dia.

5.3.14. JOGO MÃO A MÃO (HAND FOR HAND):

Quando o torneio se aproximar da faixa de premiação, o torneio 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 mão, irá parar novamente a ação. Esse processo continua até que competidores suficientes sejam eliminados para se alcançar a faixa de premiação do torneio.

- TEMPO POR MÃO:** Durante a disputa mão a mão, cada mão terá o mesmo tempo descontado do relógio do torneio, independentemente de quanto tempo a mão efetivamente durar. Será utilizado o padrão de 2 minutos por mão. Os blinds seguirão aumentando à medida que o relógio anda, ao passo de 2 minutos por mão, e novos níveis são atingidos.
- ANUNCIANDO ALL-IN:** Durante a disputa mão a mão, quando o dealer tiver um all-in pago em sua mesa, ele deve paralisar a ação na mesa, inclusive pedindo aos competidores para não revelarem suas cartas. Essa mesa em all-in vai esperar para terminar essa mão até que todas as outras mesas remanescentes no torneio tiverem completado a ação nessa mão específica. Nesse ponto, um integrante do Floor vai presenciar o all-in e instruir os competidores para o complemento da mão. No caso de múltiplas mesas anunciarem all-ins, todas elas serão paralisadas e disputadas uma de cada vez, até que todas elas tenham terminado a mão específica.
- Se dois ou mais competidores forem eliminados durante a mão em mesas diferentes, ambos competidores vão "empatar" na respectiva colocação.
- Se dois ou mais competidores forem eliminados durante a mão na mesma mesa, o competidor que começou a mão com o maior número de fichas vai ficar com a melhor colocação.

5.4. REGRAS RELATIVAS À AÇÃO

5.4.1. AO SEU LUGAR:

O competidor deve estar em seu lugar, quando a última carta é distribuída ao botão ou ele terá uma mão morta. Os Dealers serão instruídos a recolher as mãos de jogadores ausentes assim que a última carta for distribuída ao botão ou a última carta aberta em jogos de Stud. 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 competidor deve estar em seu lugar para solicitar tempo. "Ao seu lugar" significa dentro do alcance de sua cadeira. Em caso de dúvida, a decisão da Organização é final.

5.4.2. AÇÃO PENDENTE:

Competidores devem permanecer na mesa se ainda estiverem com cartas vivas na mão e ainda há ações pendentes na mão. Isso inclui estar all-in. Se você estiver all-in, não poderá deixar a mesa para ir até a grade, vagar pelo salão, conversar com a mídia, etc. Se um competidor deixa a mesa enquanto está envolvido em uma mão ele pode ser penalizado.

5.4.3. STRING BETS:

Os dealers serão responsáveis por anunciar string bets ou string raises. Todos os competidores na mesa são incentivados a ajudar a anunciar uma string bet se o dealer falhar em identificá-la. String bets e string raises anunciados por um competidor devem ser verificados por uma pessoa da equipe. Uma string bet é definida como uma tentativa de apostar ou aumentar em múltiplos movimentos que podem incluir um retorno ao stack do competidor sem uma declaração verbal de intenção ou uma tentativa de engano visual para induzir a ação fora de hora antes que a ação de um competidor esteja completa.

5.4.4. AÇÃO SUBSTANCIAL:

Ação substancial é definida como: a) a combinação de duas ações envolvendo ao menos um competidor colocando fichas no pote (aposta, aumento ou pagamento); ou b) a combinação de quaisquer três ações (mesa, aposta, aumento, pagamento ou desistência). Colocar os *BLINDS* não conta como ação substancial

5.4.5 AÇÃO VERBAL OU FÍSICA NA VEZ (INCLUINDO UNDERCALL):

Declarações verbais dos competidores na sua vez de agir serão permanentes. Todas as fichas colocadas no *pot*, ficarão no *pot*. Os competidores devem agir na sua própria vez sempre.

"UNDERCALL" – Um competidor realiza um undercall, declarando ou colocando silenciosamente fichas à frente em um valor menor do que a quantidade necessária 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 de apostas, quando em um pot múltiplo. Em todas as outras situações, o critério da Equipe de Supervisão será aplicado. Para os fins desta regra, a aposta de abertura será a primeira aposta realizada em qualquer rodada (ou seja, que não um "check"); nos jogos de *BLINDS*, o BB é a aposta de abertura pré-flop. Botões de All-in podem reduzir bastante a frequência de undercalls (Veja procedimentos recomendados 1). Esta regra rege sobre quando um competidor deve pagar a aposta completa e quando, a critério da Equipe de Supervisão, poderá abrir mão das fichas colocadas no undercall e desistir da mão.

5.4.6. AÇÃO VERBAL OU FÍSICA FORA DA VEZ:

Quando houver ação fora da vez (check, call, raise) a ação voltará para o competidor correto (de quem é a vez). A ação FDV está sujeita a penalidade e é obrigatória se a ação para o competidor FDV não mudou. Um check, call ou fold do competidor que tem a vez, não muda a ação. Se a ação for modificada, a aposta do FDV não é obrigatória e qualquer aposta ou aumento será devolvida ao competidor FDV, que tem todas as opções, incluindo: pagar, aumentar ou desistir. Um fold FDV permanecerá. Ver anexo exemplos.

Um competidor ignorado por ação FDV deve defender seu direito de agir. Se houve tempo razoável e o competidor ignorado não falou antes de haver ação substancial (regra 36) FDV à sua esquerda, a ação FDV permanecerá. Um floor será chamado para decidir sobre a forma de tratar a mão ignorada, incluindo declará-la morta ou permitir apenas ação não agressiva, de acordo com o critério da direção do torneio.

5.4.7. MÉTODOS PARA APOSTAR: VERBALMENTE E COM FICHAS

- A) Apostas são feitas verbalmente e/ou colocando fichas à frente. Se um competidor 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. Em situações duvidosas ou quando a ação verbal e as fichas se contradizem, a Direção do Torneio determinará a aposta baseado nas circunstâncias e na regra 1. Veja anexo exemplos.
- 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" é o mesmo que colocar à frente 200 em fichas.

5.4.8. APOSTAS INCORRETAS, UNDERBETS E UNDERRAISES:

- A) Em jogos limit e no-limit, o ato de apostar ou aumentar menos que o valor mínimo permitido deve ser corrigido a qualquer momento na rodada de apostas atual (se já no river, a qualquer momento antes de o showdown começar). Ex: NLHE 100200, pós-flop A abre para 600 e B aumenta para 1000 (um underraise de 200). C e D pagam, E desiste e o erro é percebido. Deve-se aumentar
-

a aposta para o total de 1200 para todos os apostadores a qualquer momento antes do turn ser aberto. Após o turn, o erro permanece. Para undercalls, ver regra 42.

- B)** Em jogos pot-limit, se um competidor apostar o valor do pote com base em uma contagem errada; se a contagem de pote informada for muito alta (uma aposta ilegal), ela será corrigida para todos os competidores em qualquer ponto da rodada atual; se for muito baixa, deve ser corrigido até que ocorra uma ação substancial após a aposta. Veja anexo exemplos.

5.4.9. 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. Colocar silenciosamente fichas relativamente pequenas para a aposta (ex.: NLHE, *BLINDS* 2k-4k A aposta 50k, B, em seguida, coloca silenciosamente uma única ficha de 1k) é não-padrão, fortemente desencorajado, passível de penalidade, e será interpretada a critério da Direção do Torneio inclusive sendo tratado como um call completo

5.4.10. AUMENTOS DE APOSTA:

Não há limite do número de aumentos em uma rodada de apostas em torneios "no limit" e "pot limit". Em torneios "limit" o número máximo de aumentos será de uma aposta e três aumentos, exceto quando restarem apenas os dois últimos competidores do torneio. As formas de aumentar uma aposta incluem:

- Colocar, em um único movimento a totalidade das fichas no pote; ou,
- Declaração verbal do valor total antes de colocar fichas no pote; ou,
- Em qualquer instância, o competidor é responsável por deixar suas intenções claras.

5.4.11. AÇÃO ACEITA:

É responsabilidade do pagador determinar a quantidade correta da aposta de um oponente antes de pagar, independentemente do que é afirmado pelo dealer ou competidores. Se um pagador solicita uma contagem, mas recebe informações incorretas do dealer ou competidores, 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.

5.4.12. FICHAS DA RODADA ANTERIOR NÃO RECOLHIDAS:

- A)** Para evitar confusões, na ocasião de um jogador cujas fichas da sua aposta anterior ainda não tenham sido recolhidas pelo dealer, enfrentar um aumento, ele deverá verbalizar a sua ação antes de adicionar novas fichas à aposta anterior.
- B)** Enquanto enfrentando um aumento, claramente recolher fichas antes de apostar, compromete o jogador com um pagamento ou um aumento, ele não poderá retornar as fichas e desistir da mão.
- C)** Caso novas fichas sejam adicionadas silenciosamente e a aposta não seja clara para a direção, as regras de pagamento ou aumento serão aplicadas como o seguinte: 1) se as fichas anteriores não somam o suficiente para pagar a aposta atual E não são tocadas ou completamente recolhidas, uma única ficha de grande valor será um pagamento e múltiplas novas fichas estarão sujeitas à regra do padrão de 50% para um aumento. 2) Se as fichas anteriores somam o suficiente para pagar a aposta atual OU as fichas anteriores forem parcialmente recolhidas, a combinação das novas fichas será considerado um aumento desde que atinja o patamar de 50% ; caso menos, será um pagamento.

5.4.13. APOSTAS COM FICHA DE VALOR GRANDE:

Sempre que enfrentar uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor (mesmo quando esta for a única ficha do competidor) 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. Quando não enfrentando uma aposta, 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.

5.4.14. UTILIZAÇÃO DE MÚLTIPLAS FICHAS:

- A)** Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas em uma aposta (mesmo quando estas forem as únicas fichas do competidor) será considerada um pagamento se todas estas novas fichas adicionadas são necessárias para pagar a aposta, ou seja, a remoção de ao menos uma ficha da menor denominação apostada deixaria menos do que a quantidade para o call. Exemplo 1: Competidor A abre para 400, B aumenta para 1.100 (um aumento de 700), C coloca silenciosamente uma ficha de 500 e uma ficha de 1.000. Este é apenas um call porque a remoção da ficha de 500 deixa menos do que a quantidade do call (1.100). Exemplo 2: NLHE 25-50, pós-flop o competidor A abre para 1050 e B coloca suas duas últimas fichas (duas fichas de 1.000). B está pagando a não ser que um aumento ou allin seja declarado antes.
- B)** Caso todas estas novas fichas adicionadas não sejam necessárias para o pagamento, ou seja, retirar uma das menores fichas da aposta deixaria o valor do call ou mais: 1) caso o competidor ainda tenha mais fichas no seu stack, a aposta é governada pelo padrão
-

de 50% da regra 33; 2) caso sejam as últimas fichas do competidor, a aposta é considerada all-in, mesmo que ela não atinja o limite de 50%.

5.4.15. AUMENTOS INCOMPLETOS:

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. Caso o aumento seja menor do que 50%, ele dará o *call* na última aposta ou apostará o valor mínimo permitido. Um aumento *all-in* menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um competidor que já tenha agido na rodada.

5.4.16. ALL-IN COM FICHAS ESCONDIDAS:

Uma aposta *all-in* aceita coloca a *stack* inteiro do competidor na mão, incluindo quaisquer fichas escondidas. No entanto, o competidor em *all-in* não pode se beneficiar das fichas escondidas.

- d. Exemplo 1 - O competidor 'A' anuncia *all-in* de 21.000 e o competidor 'B' dá *call* com um *stack* de 100.000. Depois de colocar suas fichas no meio, o competidor 'A' descobre mais duas fichas de 1.000 sob seu braço. Se o competidor 'A' ganhar o pote, ele só irá receber 21.000 em fichas. Se ele for eliminado do torneio nessa mão, seu oponente recebe o *stack* inteiro de 23.000.
- e. Exemplo 2 - O competidor 'A' anuncia *all-in* de 50.000 e o competidor 'B' dá *call* com um *stack* de 55.000. Após colocar suas fichas no meio da mesa, o competidor 'A' descobre uma ficha de 10.000 sob seu braço. Se o competidor 'A' ganhar o pote, ele só irá receber 50.000 em fichas. Se ele perder o pote, seu oponente recebe o *stack* inteiro de 55.000 para dobrar suas fichas.

5.4.17. TAMANHO DO POTE:

- A) Os competidores 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) Antes do flop, caso o competidor que esteja no SB ou BB tenha um *stack* menor do que o valor inteiro dos *BLINDS* (i.e., está all-in com menos do que o *BLIND*), o cálculo do pot limit será feito como se os *BLINDS* estivessem completos, permitindo a abertura para um valor normal do pot limit. Após o flop os potes serão 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 competidor em fazer uma aposta de um valor válido (pelo menos o valor mínimo), e o sujeita a penalidades. Se o competidor está enfrentando uma aposta, ele deverá realizar um aumento válido.

5.4.18. DECLARAÇÕES INCORRETAS DE APOSTAS: Se um competidor não enfrenta uma aposta e: A) declara "paguei" ou "call", será considerado um check; B) declara "raise" ou "aumento", o competidor deverá no mínimo realizar uma aposta mínima. Um competidor declarando "mesa" ou "check" quando enfrentar uma aposta poderá pagar ou desistir, mas não poderá aumentar.

5.5. SHOWDOWN

5.5.1. DECLARAÇÕES VERBAIS NO SHOWDOWN:

Para fins deste torneio considera-se que as cartas "falam". Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão no *showdown* não comprometem o resultado da mão. Contudo, qualquer competidor que deliberadamente declarar de forma errônea uma mão poderá ser penalizado. Qualquer competidor, na mão ou não, deve falar se ele acha que um erro está sendo feito na leitura de mãos ou na entrega do pote.

5.5.2. CARTAS ABERTAS EM ALL-IN:

Todas as cartas serão mostradas com a face para cima quando ao menos um competidor estiver em *all-in* e a ação estiver completa. Se um competidor acidentalmente jogar fora sua mão antes das cartas serem viradas, a Equipe de Supervisão do Torneio se reserva no direito de recuperar as cartas se elas estiverem claramente identificáveis. Competidores que jogarem fora suas cartas intencionalmente em situações de *all-in* podem estar sujeitos a penalidades.

- a. POTES PARALELOS - Em cenários onde múltiplos competidores estão jogando paralelamente com um competidor que está em *all-in* no pote principal, todos os competidores de potes paralelos que chegarem até o *showdown* no river deverão mostrar as cartas assim como o competidor em *all-in*. Nenhum competidor poderá esconder a sua mão no *showdown* no river de um pote paralelo com ao menos um competidor em *all-in* no pote principal. O *Dealer* é instruído para virar todas as mãos, que estarão vivas e disputarão o pote.

5.5.3. ORDEM DO SHOWDOWN:

Em um *showdown* sem competidores *all-in*, no final da última rodada de apostas, o competidor 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 competidor 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.).

- b. Competidores podem se recusar a mostrar a mão na sua vez e podem optar pelo *fold*, abdicando de concorrer ao *pot*.
- c. Competidores que se recusarem a mostrar a sua mão estarão sujeitos à regra abaixo.

5.5.4. MÃO VENCEDORA:

Um competidor deve mostrar todas as suas cartas para receber um pote, inclusive quando utilizando apenas as cartas comunitárias. Se existir apenas um competidor restante com cartas, ele não necessita mostrar sua mão para receber o pote. Exemplo, o competidor 'B' apostou no *river* e o competidor 'A' pagou. O competidor 'B' então joga suas cartas no monte, deixando o competidor 'A' como o único competidor remanescente no pote com cartas. O competidor 'A' então coleta o pote sem ter de mostrar sua mão.

- a. **CARTAS ABERTAS** – 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 competidores 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, todas as 7 cartas em 7-stud, etc. Os dealers devem ler e anunciar os valores das mãos no *showdown*. Mostrar apenas uma carta, mostrar brevemente ou abanar as cartas, etc., não será considerado como colocar suas cartas na mesa. As mãos não serão lidas e não se pode levar o pote até que elas estejam na mesa.
- b. **RECUSAR A MOSTRAR** – Se um competidor se recusar a mostrar suas cartas, o *dealer* não pode virar as cartas remanescentes e deve chamar um *floor*. O *floor* vai instruir o competidor a mostrar suas cartas ou elas deverão ser abandonadas. O competidor vai receber uma contagem de cinco segundos antes que o integrante da organização anuncie que a mão do competidor está morta e declarar uma penalização ao competidor por atrasar o progresso do jogo. Os outros competidores na mesa não podem virar as cartas do outro competidor. Se eles fizerem isso, a mão será declarada como viva, mas o competidor que virou as cartas que não eram suas vai receber uma penalização por violação de etiqueta.
- c. Se um competidor aposta e em seguida descarta suas cartas pensando que ganhou a mão (não se dando conta de que havia mais um competidor na mão), o dealer deve proteger as cartas e chamar um *floor*. Caso as cartas estejam no muck e não sejam recuperáveis ou identificáveis com 100% de certeza, o participante não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. Se o participante apostou ou aumentou a aposta e esta ainda não foi paga, o aumento será retornado ao participante.

5.5.5. SOLICITANDO VER UMA MÃO:

Qualquer competidor que chegar até o *showdown* pode pedir para ver as cartas dos outros competidores, desde que ainda tenha suas cartas em mãos. Se eles jogarem suas cartas no monte de descarte, eles não podem mais pedir para ver as cartas dos outros competidores. Todas as mãos requisitadas para *showdown* pelos competidores serão abertas, consideradas vivas e ainda podem levar o pote. Qualquer competidor que não chegou até a fase de *showdown* na mão não poderá pedir para ver cartas.

- a. Se existe uma preocupação legítima com relação a conluio (*collusion*) entre indivíduos, os competidores podem pedir ao *dealer* que separe as cartas e peça para que um integrante da organização analise a mão.

5.6. COMPORTAMENTO E PENALIDADES

5.6.1. NÃO DIVULGAÇÃO:

Os competidores, estejam ou não na mão, em qualquer momento, 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 (e falar) uma mão que ainda não foi mostrada.
- d. Discutir estratégia de jogo com espectadores da mesa.
- e. Pedir ou receber aconselhamento sobre a jogada de fonte externa.

5.6.2. MESAS TELEVISIONADAS E CARTAS DOS COMPETIDORES:

Os competidores que entrarem em um torneio transmitido pela internet ou televisão, deverão colaborar com a equipe de filmagem. Isso inclui mostrar suas cartas para as câmeras na mesa, sempre que solicitados pela direção, de forma irrestrita e no momento em que for solicitado. O não cumprimento, recusa em mostrar as cartas ou, mesmo, a simples demora, pode resultar em uma penalidade ou desqualificação.

5.6.3. EXPOSIÇÃO DE CARTAS 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

5.6.4. 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 antidessportivos. A Direção do Torneio irá priorizar a integridade competitiva do torneio e, para tanto, punirá quaisquer competidores que venham 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*.

A Direção do Torneio poderá, a seu exclusivo critério, negar a inscrição ou a participação de competidor, com o objetivo de manter a ordem do torneio, a integridade física e moral dos demais competidores ou do *staff* da organizadora e/ou a integridade técnica do torneio.

5.6.5. CONDUTA COMPORTAMENTAL:

No intuito de manter um ambiente aprazível e seguro a todos os competidores, de forma a manter o aspecto desportivo do torneio de Poker, a direção poderá, a seu exclusivo critério, negar o ingresso na área de torneio, penalizar, suspender temporariamente ou desqualificar um competidor 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 (*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. 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 o CGP.
- u. Pedir mesa (“*check*”) com a melhor mão possível (“*nuts*”) sendo o último a falar no river não é uma violação automática de “*soft-pay*”. O critério do DT será aplicado baseado em cada situação.

5.6.6. PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO:

A seu critério único e exclusivo, a Diretoria do Torneio pode impor penalidades (listadas abaixo) que vão de alerta verbal até a desqualificação e exclusão do torneio.

- a. TIPOS DE PENALIDADES - Advertência verbal; penalidades de mãos única ou múltiplas; penalidades de órbitas únicas ou múltiplas (uma órbita consiste em uma mão remanescente para cada competidor nessa mesa de torneio - 6 competidores =

- 6 mãos perdidas); mão morta; eliminação do evento; desqualificação do evento (com prêmios confiscados); ser banido do evento; ser excluído de todos os eventos organizados pelo CGP ou pelo patrocinador do torneio.
- b. INCREMENTOS DE INTENSIDADE - Penalidades podem não ser impostas em ordem sequencial de severidade. A Diretoria do Torneio pode, a seu exclusivo critério, desqualificar um competidor pela primeira ofensa, se as ações forem consideradas severas o suficiente. Os competidores devem saber que qualquer ação que possa ser penalizada pode resultar em uma variedade enorme de medidas disciplinares, mesmo em uma primeira ofensa.
- c. PENALIDADE DE MÃO / ÓRBITA PERDIDA - O competidor será instruído a perder uma ou mais mãos ou mais órbitas de mãos fora da mesa. A mão perdida do competidor é contada como parte da rodada onde a penalidade foi concedida. Competidores que receberem um mão/órbita perdida de qualquer duração devem permanecer fora da área designada de torneio durante toda a penalidade. O *dealer* deverá notificar a Equipe de Supervisão do Torneio quando um competidor penalizado retornar a seu assento.
- d. PENALIDADES SE MOVEM - Todas as penalidades acompanham o competidor. Se o competidor 'A' receber uma penalidade de duas órbitas (16 mãos) ao final da noite e somente cumprir 5 mãos de sua penalidade, isso será anotado e ele vai cumprir o resto das 11 mãos no dia seguinte. Isso serve também para mesas quebradas, mudanças de assento, etc.
- e. PENALIDADE DE ELIMINAÇÃO - Competidores eliminados do torneio vão receber uma colocação correspondente à sua eliminação. Exemplo: com 15 competidores restantes (100 lugares premiados), o competidor 'A' é impedido, por qualquer motivo externo, não relacionado ao torneio, de retornar à mesa (p.ex.: sua entrada não é permitida pelo hotel). Esse competidor terá suas fichas removidas da disputa e constará com a 15ª colocação do torneio.
- f. DESQUALIFICAÇÃO - Competidores que forem desqualificados de um evento devem ter suas fichas de torneio removidas da disputa, seus *buy-ins* permanecem como parte da premiação e eles estarão ineligíveis para qualquer prêmio. O competidor eliminado, desqualificado, banido ou excluído, conforme item 'a' acima, deve deixar a área de torneio imediatamente.
- g. Um competidor que esteja ausente da mesa cumprindo uma penalidade poderá ser eliminado se suas fichas acabarem em razão dos *BLINDS* e ante durante a penalidade.

5.7. PROPRIEDADE DO TORNEIO

As fichas de torneio do CGP não possuem valor monetário, são de propriedade exclusiva da CGP EVENTOS LTDA INTELIGENTES 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 dos Eventos Ao Vivo da CGP EVENTOS LTDA INTELIGENTES.

5.8. ERROS DE CARTEADO, DEFEITOS E MISDEALS

5.8.1. MISDEAL – REINÍCIO DE UMA MÃO:

Uma mão será reiniciada – baralho reembalhado – 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. Duas ou mais cartas forem expostas durante a distribuição inicial.
- c. Duas ou mais cartas foram encontradas viradas para cima no meio do baralho.
- d. O baralho está corrompido, isto é, possui uma ou mais cartas duplicadas ou possui os coringas.
- e. O botão estava no lugar incorreto no início da mão.
- f. A primeira carta foi distribuída para o assento errado.
- g. Em Stud, se qualquer uma das duas cartas fechadas de qualquer dos competidores são expostas por erro do dealer.
- h. Um competidor que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.
- i. Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las.

Se for declarado, a redistribuição deve ser uma exata cópia: o botão não se move, não haverá novos competidores na mão e os limites devem ser iguais. Competidores que não estavam em seus assentos, poderão jogar. Os que estavam com punição, recebem cartas, mas suas mãos são mortas após a distribuição. Caso ação já tenha ocorrido, um misdeal não pode ser declarado e a mão deve ser jogada até o final, a menos que o baralho esteja corrompido. Cartas fora do padrão após AS são como pedaços insignificantes de papel.

5.8.2. BOTÃO COM CARTAS A MENOS:

Se o botão da mão receber cartas de menos para a modalidade, ele deve anunciar imediatamente. Cartas faltantes para o botão podem ser repostas mesmo que já tenha se passado ação substancial, se permitido para o tipo de jogo. Contudo, se o botão agir com uma mão com o número incorreto de cartas, sua mão estará morta.

5.8.3. CARTAS QUEIMADAS APÓS AÇÃO SUBSTANCIAL:

O propósito de se queimar cartas é para proteger o maço de cartas e não para “preservar a ordem do baralho”. Caso haja ação substancial e uma mão seja morta por ter o número incorreto de cartas, o conceito de aleatoriedade é aplicado para as cartas distribuídas dali em diante. O maço do baralho será tratado como normal e uma, e apenas uma carta, será queimada antes de cada nova rodada.

5.8.4. CARTA VIRADAS NO MEIO DO BARALHO:

Caso uma carta seja descoberta no baralho, virada com a face para cima, quando deveria estar para baixo, esta será removida, exibida para os competidores e tratada como carta não existente.

5.8.5. FLOPS COM QUATRO CARTAS:

Caso sejam viradas quatro cartas (ao invés de três) no *flop*, tenham estas sido expostas ou não, um floor será chamado. As quatro cartas do flop (exceto a queima) serão retornadas ao baralho, re-embaralhadas, cortadas e um novo flop será aberto sem uma nova queima.
