



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSOCIATION

Regras 2022, Versão 1.0, setembro de 2022
Anexo com Procedimentos Recomendados e
Exemplos. *Textos em Vermelho e Itálico são*
mudanças em relação a 2019.

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

Conceitos Gerais

1. Decisões da Equipe de Supervisão / Floor

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

2. Responsabilidades do Jogador

É responsabilidade dos jogadores: conferir os dados de sua inscrição e designação de assentos; **verificar que recebeu o número correto de cartas para a modalidade em jogo antes que AS ocorra**, proteger as suas cartas; tornar as suas intenções claras; acompanhar a ação da mesa; agir na sua vez com terminologia ou gestos apropriados; defender o seu direito de agir; manter suas cartas visíveis; manter suas fichas empilhadas corretamente; permanecer à mesa quando com uma mão viva; abrir corretamente todas as suas cartas quando concorrer no showdown; fazer-se ouvir quando houver um erro acontecendo; **jogar de forma a não atrasar a disputa**, pedir tempo quando justificável; mover-se para outra mesa rapidamente; respeitar à regra de “um jogador por mão”; conhecer e respeitar as regras; seguir a etiqueta apropriada, **informar à casa se virem ou experimentarem comportamento discriminatório ou ofensivo** e, em geral, contribuir com a organização do torneio **onde todos os jogadores se sintam bem-vindos**.

3. Terminologia e Gestos Oficiais para Torneios de Poker

Termos de apostas oficiais são declarações simples, inconfundíveis, feitas em momento oportuno, como: *bet, raise, call, fold, check, all-in, pot* (apenas na modalidade *pot-limit*), e completar. Termos regionais podem atender este padrão. Além disso, os jogadores devem usar gestos com cautela quando enfrenta ação; bater levemente na mesa é um check (mesa). É responsabilidade do jogador tornar as suas intenções claras. O uso de linguagem ou gestos fora do padrão é de responsabilidade do jogador e pode resultar em uma decisão diferente do pretendido por ele. Veja regras 2 e 42.

4. Identidade do Jogador

Roupas ou outros acessórios não devem obscurecer continuamente a identidade do jogador ou tornar-se uma distração para o jogo. Os padrões da casa serão aplicados no julgamento exclusivo do DT.

5. Dispositivos eletrônicos e Comunicação

Os jogadores não podem falar ao telefone enquanto estiverem à mesa de poker. Toques do telefone, música, imagens, vídeos, etc. devem ser inaudíveis e não devem incomodar aos outros jogadores. Aplicativos e/ou tabelas de auxílio ao jogo não poderão ser utilizadas por jogadores que tenham uma mão viva. **Estes e** outros equipamentos eletrônicos, ferramentas ou utensílios, fotografias, gravações de vídeos e comunicações não

devem criar distúrbio, atrasar o jogo ou criar vantagem competitiva e estarão sujeitos às regras da casa ou regulamentação de jogo. **Violações deste parágrafo podem estar sujeitas a penalidades na Regra 71.**

6. Idioma Oficial

A casa vai postar e anunciar claramente as línguas aceitas à mesa.

Acomodando Jogadores; Desfazendo e Balanceando Mesas

7. Acomodação Aleatória e Correta

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

8. Alternates, Registro Tardio e Reentradas

A: Os jogadores em alternates, registros tardios e reentradas receberão *stacks* completos. Eles serão sorteados aleatoriamente utilizando o mesmo processo e com a mesma oferta de assentos que um novo jogador e jogarão imediatamente, exceto se sentados entre o *small blind* e o botão.

B: Em eventos com reentradas, se for permitido que um jogador desista das suas fichas para comprar uma nova inscrição, as fichas abandonadas serão removidas do torneio.

9. Necessidades Especiais

Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível.

10. Novos jogadores e jogadores de mesas quebradas

A: **Novos jogadores entrando no torneio e** jogadores de uma mesa que foi desfeita podem preencher qualquer assento, incluindo o *big blind*, *small blind* ou o botão e receberão uma mão exceto se sentados entre o *small blind* e o botão.

B: Jogadores de uma mesa quebrada terão seus novos assentos designados através de um processo duplo de randomização. **Veja o anexo de exemplos.**

11. Balanceando Mesas e Paralisando o Jogo

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

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

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

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

© Copyright 2022: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at <http://PokerTDA.com>.

Potes / Showdown

12. Declarações. Cartas Falam no Showdown

As cartas falam para determinar o vencedor. Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão não comprometem no showdown; contudo, qualquer jogador que deliberadamente declarar de forma errônea uma mão poderá ser penalizado. Os dealers devem ler e anunciar os valores das mãos no showdown. Qualquer jogador, na mão ou não, deve falar se ele ou ela acha que um erro está sendo feito na leitura de mãos ou na entrega do pote.

13. Abrindo as Cartas e Invalidando Mãos Vencedoras

A: A forma correta de abrir as cartas no showdown é 1) colocar todas as suas cartas abertas e 2) permitir que o dealer e os jogadores possam ler a mão de forma clara. "Todas as cartas" significa que ambas as cartas em Holdem, todas as quatro cartas da mão em Omaha, todos as 7 cartas em 7-stud, etc.

B: No showdown o jogador deve proteger a sua mão enquanto aguarda que ela seja lida (veja também regra 65). Se um jogador não mostra totalmente as suas cartas, e então as entrega fechadas pensando que ele ganhou, ele o faz por sua conta e risco. Se as cartas não são 100% recuperáveis e identificáveis e a direção decidir que a mão não pode ser claramente lida, o jogador não tem direito ao pote. A decisão do DT sobre se a mão foi suficientemente apresentada é final.

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

14. Cartas Vivas no Showdown

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

15. Irregularidades no Showdown ou ao Descartar

A: Caso um jogador mostre apenas uma carta que tornaria a sua mão vencedora, o dealer deve avisar ao jogador para abrir todas as cartas. Caso ele se recuse, deve-se chamar um floor.

B: Se um jogador aposta e em seguida descarta suas cartas pensando que ganhou a mão (não se dando conta de que havia mais um jogador na mão), o dealer deve proteger as cartas e chamar um floor (uma exceção à regra 58). 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 quaisquer apostas que foram pagas de volta. Se o participante apostou ou aumentou a aposta e esta ainda não foi paga, o aumento será retornado ao participante.

16. Abrindo as Cartas para All-ins

Todas as cartas devem ser viradas para cima (abertas) imediatamente quando um jogador está *all-in* e todas as ações de todos os outros jogadores na mão estiverem encerradas. Nenhum jogador que esteja *all-in* ou que tenha pago todas as apostas existentes poderá esconder a sua mão sem mostra-la. Todas as mãos do pote principal e dos pots paralelos devem ser mostradas e estarão vivas. Veja o anexo de exemplos.

17. Showdown sem All-in e Ordem do Showdown

A: Em um showdown sem jogadores *all-in*, quando as cartas não são espontaneamente expostas ou descartadas, o DT deverá aplicar a ordem do showdown. O jogador que fez a última ação agressiva na última rodada de apostas (última street) será o primeiro a revelar suas cartas. Se não houve apostas na última rodada de apostas, o jogador que seria o primeiro a falar caso houvesse uma rodada de apostas deverá mostrar suas

cartas primeiro (i.e., primeiro assento à esquerda do botão em jogos de flop, mão alta em stud, mão baixa em razz, etc.).

B: Um showdown sem all-in é dito incontestado se todos os jogadores, exceto um, descartarem as suas mãos fechadas, sem mostrá-las. O último jogador restante com cartas vivas ganhará a mão e não será requerido que ele exiba as suas cartas para receber o pote.

18. Solicitando Ver uma Mão

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

B: Se houve uma aposta no river, qualquer pagador tem o direito inalienável de ter as cartas do agressor abertas a pedido (“a mão que ele pagou para ver”) uma vez que este pagador ainda esteja com a posse das suas cartas. O critério do Diretor do Torneio será aplicado para todos os outros pedidos como para ver a mão de outro pagador, ou se não houver apostas no river. Veja anexo de exemplos [regra adotada em 2013].

19. Jogando com as Cartas Comunitárias no Showdown

Cada jogador deve abrir todas as suas cartas quando jogando com as cartas comunitárias para concorrer ao pote (Ver regra 13 – A).

20. Concedendo Fichas Indivisíveis

Fichas indivisíveis serão divididas nas menores denominações possíveis ainda em jogo. A) Em jogos de flop quando houver 2 ou mais mãos altas ou duas ou mais mãos baixas, a ficha indivisível irá para o primeiro jogador à esquerda do botão. B) Em stud high, razz e se houver duas ou mais mãos high ou low em stud/8, a ficha indivisível irá para a carta mais alta, por naipe, dentro do melhor jogo ganhador com 5 cartas. C) Em jogos H/L, a ficha indivisível no pot total irá para o pot high. **D) Excluída. Exemplos também removidos.**

21. Potes Paralelos

Cada pote paralelo será separado na mesa.

22. Potes ou Mãos Contestados

A declaração de uma mão que foi aberta poderá ser contestada até que a próxima mão comece (ver regra 23). 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.

Procedimentos Gerais

23. Nova Mão e Novos Limites

Um novo nível começa no anúncio após o relógio chegar ao zero. O novo nível será aplicado na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro riffle do baralho, quando o botão 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 (Regra 36).

24. Chip Race e Color Ups Programados

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

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

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

25. Cartas e Fichas Mantidas Visíveis, Contáveis e maneáveis. Color Ups não Programados

A: Os jogadores, dealers e os supervisores (floors) têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas, assim, fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. A TDA recomenda pilhas verticais, limpas, cada uma com múltiplos de 20 fichas da mesma denominação, como padrão. 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: O DT irá controlar o número e denominação de fichas em jogo e pode retirá-las de um ou mais jogadores a seu critério, a qualquer momento. Color ups não programados deverão ser anunciados.

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

26. Troca de Baralhos

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

27. Recompras (Re-buys)

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

28. Rabbit Hunting

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

29. Solicitando Tempo

Os jogadores devem agir em tempo hábil para manter um ritmo razoável do jogo. Caso, a critério do DT, uma quantidade razoável de tempo tenha passado para um jogador realizar uma ação, o DT pode pedir tempo ou aprovar o pedido de tempo feito por qualquer jogador no torneio. Os jogadores devem estar aos seus lugares para pedir o relógio (Regra 30). O competidor com o tempo contado terá até 25 segundos acrescidos de uma contagem regressiva de 5 segundos para se decidir (total de 30 segundos). 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 jogador. O DT poderá ajustar o tempo permitido para a ação e tomar outros passos para aderir ao formato do torneio e impedir atrasos persistentes. Veja também regras 2 e 70.

Jogador Presente / Elegível para uma Mão

30. Ao Seu Lugar e Mãos Vivas

Para ter uma mão viva um jogador deve estar em seu lugar, quando a última carta é distribuída para todos os competidores no início da mão. Um jogador que não esteja ao seu lugar neste momento não poderá olhar suas cartas e ele terá sua mão imediatamente morta. 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. "Ao seu lugar" significa dentro do alcance de sua cadeira. Esta regra não se destina a tolerar jogadores estando fora de seus assentos, enquanto envolvidos em uma mão.

31. Permanecendo à Mesa com Ação Pendente

Um jogador com uma mão ao viva (incluindo jogadores em all-in ou que tenham terminado todas as rodadas de apostas) deve permanecer à mesa durante todas as rodadas de apostas até a conclusão do showdown. Sair

da mesa é incompatível com o dever de um jogador para proteger sua mão e acompanhar a ação, e está sujeita a penalidade.

Botão / Blinds

32. Dead Button

O torneio utilizará o *dead button*.

33. Evitar os Blinds

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

34. Botão Quando em Heads-up

Quando *heads-up*, o *small blind* será o botão e age primeiro pré-flop e por último pós-flop e em todas as rodadas subsequentes. A última carta é distribuída para o botão. O botão pode ser ajustado para evitar que um competidor pague duas vezes o *big blind*.

Regras de Distribuição de Cartas

35. Misdeals (partida inválida) E Baralhos Corrompidos

A: Misdeals incluem, mas não estão necessariamente limitados a: 1) duas ou mais cartas expostas na distribuição inicial, 2) a primeira carta distribuída ao assento errado, 3) cartas distribuídas a um assento não tem direito a uma mão; 4) um assento que deveria receber uma mão é deixado de fora; **5) o número errado de cartas é distribuído a qualquer jogador (exceto conforme a Regra 37); 6) Antes de AS, encontra-se uma carta fora do padrão para o tipo de jogo (exemplo: coringas, 2-3-4-5 no baralho curto); 7)** Em jogos de flop, se uma das duas primeiras cartas distribuídas ou quaisquer outras duas cartas fechadas são expostas por erro do dealer. Regras da casa serão aplicadas para os jogos tipo “draw” (ex: lowball).

B: Jogadores poderão receber duas cartas consecutivas no botão (ver também regra 37).

C: Se um misdeal for declarado, a redistribuição deve ser uma exata cópia: o botão não se move, não haverá novos jogadores na mão e os limites devem permanecer iguais. As cartas são distribuídas aos jogadores em com punição ou que não estavam em seus assentos para a mão original (ver regra 30) e as suas mãos são mortas após a distribuição. A distribuição original e a redistribuição contam como uma mão para um jogador cumprindo penalidade, não duas.

D: Se ocorrer ação substancial, um misdeal não pode ser declarado; a mão deve prosseguir (ver regra 36) **a menos que o baralho esteja corrompido. Cartas fora do padrão encontradas após AS são tratadas como pedaços insignificantes de papel (exceção: baralhos corrompidos).**

E: Baralho corrompido. **Se 2 ou mais cartas do mesmo naipe e valor forem encontradas, o baralho é corrompido. Outras condições de baralho corrompido podem existir** de acordo com a definição dada pela regulamentação local de jogos e pela política da casa. Se um baralho corrompido for descoberto, independentemente de AS, a mão será interrompida e todas as apostas serão retornadas. Quando uma mão termina de forma natural, o direito de contestar o resultado com base em um baralho corrompido segue a Regra 22.

36. Ação Substancial (AS)

Ação substancial é definida como qualquer uma de: A) quaisquer 2 ações na vez, pelo menos uma das quais coloca fichas no pote (ou seja, 2 ações, exceto 2 check ou 2 folds) ou B) qualquer combinação de 3 ações na vez (check, bet, aumentar, pagar, desistir). Colocar os blinds não conta para o AS. Veja as Regras 35-D e 53-B.

37. Botão com Cartas a Menos

© Copyright 2022: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at <http://PokerTDA.com>.

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, a mão do botão estará morta.

38. 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 AS 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 (veja também PR-14 Aleatoriedade). O maço do baralho será tratado como normal e uma, e apenas uma carta, será queimada antes de cada nova rodada. **A queima é sempre uma carta por rodada (street), nunca mais.** Veja anexo de exemplos.

39. Flops Irregulares e Cartas Prematuramente Abertas

A: Flops com 4 cartas. Se o flop contém 4 cartas (invés de 3), sejam estas expostas ou não, **e independentemente de a carta de cima (“tampa”) ser presumidamente conhecida**, um floor será chamado. O dealer deve embaralhar as 4 cartas fechadas, e o floor selecionará aleatoriamente uma carta para ser utilizada como a próxima queima e as três cartas restantes serão o flop (veja também PR-14 Aleatoriedade).

B: Se não houve carta queimada em um flop de 3 cartas, exposto ou não e independentemente de a carta de cima (“tampa”) ser presumidamente conhecida, se nenhuma ação ocorreu, as 3 cartas são embaralhadas com a face para baixo, uma será escolhida como queima. O flop será as outras 2 cartas mais a próxima carta do baralho. Se qualquer ação (mesmo um pedido de mesa) ocorrer, o jogo prossegue com as 3 cartas iniciais. Apenas uma carta será queimada na próxima rodada.

C: Para cartas do board prematuramente expostas, veja os Procedimentos Recomendados 5.

D: Reembaralhar durante uma mão. Para proteger a integridade do jogo, sempre que o baralho precisar ser embaralhado novamente durante o jogo de uma mão, as cartas devem ser embaralhadas com a face para baixo e não expostas. Exemplos incluem cartas prematuras (Regra 39 e PR-5), deck desordenado (PR-4), cartas extra em jogos de draw ou stud (PR-10-H), etc.

Jogadas: Apostas e Aumentos

40. Métodos para Apostar: Verbalmente e com Fichas

A: Apostas são feitas verbalmente e/ou colocando fichas à frente. Se um jogador fizer os dois, a primeira ação definirá a aposta. Caso seja simultâneo, uma declaração verbal clara e razoável terá preferência. Caso contrário, as fichas definirão a jogada. Em situações duvidosas ou quando a ação verbal e as fichas se contradizem, o DT determinará a aposta baseado nas circunstâncias e na regra 1. Veja anexo de 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” e o mesmo que colocar à frente 200 em fichas.

41. Métodos para Pagamento

Formas aceitáveis de pagar incluem: A) declarar verbalmente “call” (pagar); B) colocando à frente fichas no valor da aposta; C) silenciosamente colocando à frente uma ficha de grande valor, ou D) silenciosamente colocando à frente múltiplas fichas iguais a um pagamento (regra 45). 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 DTs, inclusive sendo tratado como um pagamento completo.

42. Métodos Para Aumentar

Em no-limit e pot-limit, um aumento é feito por (A) colocar, em um único movimento a totalidade das fichas no pote; ou, (B) declaração verbal do valor total antes de colocar fichas no pote. O competidor é responsável por tornar suas intenções claras.

43. Valores dos Aumentos

A: Os aumentos devem ser, no mínimo, do valor da última aposta ou do último aumento completo efetuado. Um competidor que fizer um aumento de 50% ou mais do que a maior aposta anterior, mas menor do que um aumento completo, é obrigado a completar o aumento para o valor mínimo correto. Caso o valor seja menos de 50%, será considerado um call, ao menos que um aumento (“raise”) seja declarado previamente ou caso o jogador esteja all-in (Regra 45-B). Declarar um valor ou colocar à frente um mesmo valor em fichas tem o mesmo tratamento (veja regra 40-C). Ex: NLHE, a aposta de abertura é 1000, declarar verbalmente “mil e quatrocentos” ou silenciosamente colocar à frente 1400 em fichas, ambos significam um call ao menos que um aumento seja antes declarado. Veja anexo de exemplos.

B: Sem necessitar de maiores definições, declarar um aumento e um valor significa o total da aposta. Ex: A abre com 2000, B declara “aumento, oito mil”. O valor total da aposta é de 8000.

44. Apostas Com Fichas de Grande Valor

Sempre que enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor (mesmo quando esta for a única ficha do jogador) será considerado um pagamento se um aumento não for anunciado antes. Para aumentar com uma ficha de grande valor um aumento deve ser anunciado antes de a ficha tocar a mesa. Se o competidor anunciar um aumento, mas não especificar o tamanho da aposta, o aumento será do valor máximo permitido pela ficha. Quando não enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor silenciosamente (sem declarar valor) será considerada uma aposta do valor máximo permitido pela ficha.

45. Apostas Com Múltiplas Fichas

A: Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento ou all-in seja declarado antes, a utilização de várias fichas em uma aposta (mesmo quando estas forem as únicas fichas do jogador) será considerado um pagamento, se todas as fichas utilizadas forem necessárias para realizar o pagamento; i.e., a remoção de apenas uma das menores fichas deixaria menos do que o necessário para pagar a aposta. EX-1: Jogador A abre para 400: B aumenta para 1100 (um aumento de 700), C coloca uma ficha de 500 e uma ficha de 1000 silenciosamente. Isso será um pagamento pois ao remover a ficha de 500 deixaria menos do que o valor de 1100. Ex-2: NLHE 25-50. Pós Flop A abre para 1050 e B coloca suas duas últimas fichas de 1000. B está pagando a aposta a menos que ele tenha declarado all-in ou aumento antes de colocar as fichas.

B: Se todas as fichas da aposta não forem necessárias para o pagamento da aposta, i.e., a remoção de apenas uma das menores fichas deixaria igual ou mais do que o necessário para pagar a aposta: 1) caso o jogador tenha mais fichas, **a aposta será governada pelo padrão de 50% na regra 43.** 2) Caso sejam as últimas fichas, a aposta será all-in mesmo que não atinja o patamar de 50%. Veja anexo de exemplos.

46. Fichas da Aposta 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 (41 – 45) serão aplicadas como o seguinte: 1) se as fichas anteriores não somam o

© Copyright 2022: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at <http://PokerTDA.com>.

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 (regra 43). 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% (regras 43 e 45); caso menos, será um pagamento. Veja anexo de exemplos.

47. Reabrindo a Rodada de Apostas

A: Em no-limit e pot-limit, um aumento all-in (ou múltiplos aumentos all-in pequenos, cumulativos) que totalizem menos do que a totalidade da aposta ou aumento atual não reabrirá a ação para um competidor que já tenha agido na rodada e não está enfrentando pelo menos uma aposta ou aumento completo quando a ação retorna para ele. Caso haja múltiplos aumentos all-ins de pequeno valor que reabram a aposta, o aumento mínimo será sempre a última aposta ou aumento válido da rodada (veja também regra 43).

B: Em limit, pelo menos 50% de uma aposta ou aumento total é necessário para reabrir as apostas para os jogadores que já atuaram. Veja o anexo de exemplos.

48. Número de Aumentos Permitidos

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

49. Ação Aceita

Poker é um jogo de contínua observação e atenção. É responsabilidade do pagador determinar a quantidade correta da aposta de um oponente antes de pagar, independentemente do que é afirmado por outras pessoas. Se um pagador solicita uma contagem, mas recebe informações incorretas do dealer ou jogadores, então coloca o valor no pote ou declara o pagamento (call), 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 DT. Veja também o PR-12.

50. Agindo na Vez

A: Jogadores devem agir na sua própria vez, verbalmente ou colocando fichas à frente. Declarações verbais na sua própria vez são permanentes e vinculam quaisquer fichas colocadas no pote que deverão permanecer no pote.

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

51. Declarações Vinculativas / Undercalls na Vez

A: Declarações verbais gerais, na sua própria vez (ex: "pago", "aumento") vincula o jogador com a ação completa atual. Veja anexo de exemplos.

B: Um jogador 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 (um pot envolvendo apenas dois jogadores); 2) da primeira aposta de abertura, em qualquer rodada de apostas, quando em um pot múltiplo. Em todas as outras situações, o critério do TD 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 PR-1). Esta regra rege sobre quando um jogador deve pagar a aposta completa e quando, a critério do DT, poderá abrir mão das fichas colocadas no undercall e desistir da mão. Veja anexo de exemplos.

C: Caso dois ou mais undercall aconteçam em sequência, a jogada voltará para o primeiro undercall que deverá corrigir a ação seguindo os preceitos da regra 51-B. O DT determinará como tratar as mãos dos jogadores seguintes baseado nas circunstâncias encontradas.

52. Apostas de Valores Incorretos

A: Em jogos limit e no-limit, abrir uma aposta ou aumentar para menos do que o valor mínimo permitido poderá ser corrigido a qualquer momento na rodada de apostas (street) atual (caso seja no river, antes de o showdown começar). Ex.: em NLHE 100-200, pós flop A abre para 600, B aumenta para 1000 (um underraise de 200); C e D pagam, E desiste e o erro é percebido. A aposta deve ser corrigida para 1200 para todos antes de abrir o turn. Para undercalls, ver regra 51.

B: Em pot limit, se um jogador aposta o pote baseado em uma contagem incorreta, caso o pote tenha sido contado a mais (uma aposta ilegal), a aposta será corrigida para todos os jogadores na atual rodada de apostas; caso a menos, será corrigido até que tenha havido ação substancial após a aposta. Veja anexo de exemplos.

53. Ação Fora da Vez (FDV)

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

B: Um jogador ignorado por ação FDV deve defender seu direito de agir. Se houve tempo razoável e o jogador ignorado não falou antes de haver ação substancial (regra 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. Ver anexo de exemplos.

54. Apostas e o Valor do Pote

A: Os jogadores só poderão ser informados do valor do pote em jogos pot-limit. Os dealers não contarão o pote em jogos limit e no-limit.

B: Antes do flop, um jogador em all-in que tenha menos do que o BB não afetará o cálculo 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 jogador em fazer uma aposta de um valor válido (pelo menos o valor mínimo), e o sujeita a penalidades. Jogadores enfrentando uma aposta deverão realizar um aumento válido.

55. Declarações Incorretas de Apostas

Se um jogador não enfrenta uma aposta e: A) declara “paguei/call”, será considerado um check; B) declara “aumento/raise”, o jogador deverá no mínimo realizar uma aposta mínima. Um jogador declarando “mesa/check” quando enfrentar uma aposta poderá pagar ou desistir, mas não poderá aumentar.

56. String Bets e Aumentos

Os dealers serão responsáveis por rejeitar *string bets*.

57. Apostas Fora de Padrão ou Confusas

Jogadores assumem os riscos da utilização de terminologia e gestos não oficiais. Estas podem ser interpretadas de uma maneira diferente da intenção do jogador. Além disso, quando o valor de uma aposta pode razoavelmente ter vários significados, será utilizado o maior valor razoável que seja menos do que o tamanho do pote* antes da aposta. Ex: NLHE blinds 200-400, o pote tem menos de 5000, um jogador declara “aposto cinco”. Sem outras clarificações, a aposta será de 500; se o pot tiver 5000 ou mais, a aposta será de 5000. *O

valor do pot será o total de todas as apostas anteriores incluindo apostas à frente do jogado ainda não recolhidas pelo dealer. Veja regras 2, 3, 40 e 42.

58. Desistências Fora do Padrão

Se a qualquer momento antes da última rodada de apostas, houver uma desistência quando não enfrentando uma aposta (ex: após um pedido de mesa ou sendo o primeiro a agir pós-flop), ou desistir fora da própria vez, são ações permanentes e podem estar sujeitas a penalidades. Veja também 15-B.

59. Declarações Condicionais e Prematuras

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

B: Se o Jogador A declarar "aposta" ou "aumentar" e B pagar antes que o valor exato da aposta seja conhecido, o DT determinará a aposta da melhor forma possível, incluindo possivelmente obrigar B a pagar qualquer valor.

60. Contagem das Fichas do Adversário

Os jogadores, dealers e os supervisores (floors) têm direito a uma estimativa razoável de fichas dos adversários (Regra 25). Um jogador só poderá solicitar uma contagem mais precisa se for a vez de ele agir e se estiver enfrentando uma aposta all-in. O jogador all-in não é obrigado a contar; o dealer ou floor vai contá-lo a pedido. Ação aceita se aplica (ver Regra 49). A regra sobre fichas visíveis e contáveis (Regra 25) melhora bastante na precisão da contagem.

61. Aposta a mais para Obter Troco

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

62. All-In com Fichas Encontradas Mais Tarde

Se A aposta all-in e uma ficha oculta é encontrada atrás depois que outro jogador pagou, o DT vai determinar se esta ficha faz parte da ação aceita ou não (art. 49). Se não faz parte da ação, A não terá esta ficha paga se ele ganhar. Se A perder, ele não é salvo pela ficha e o DT pode entregar esta ficha ao ganhador da mão.

Jogadas: Outras

63. Fichas Escondidas e em Trânsito

Jogadores não poderão transportar ou segurar fichas de torneio de maneira que elas fiquem escondidas. Um jogador que o faça desistirá destas fichas e poderá ser desqualificado. As fichas serão retiradas da competição. A TDA recomenda que a organização providencie racks ou sacos para que as fichas sejam transportadas quando necessário.

64. Fichas Perdidas e Encontradas

Fichas perdidas e depois encontradas, as quais não se consegue determinar a quem pertenciam, serão retiradas da competição e retornadas ao inventário do torneio.

65. Mãos Acidentalmente Recolhidas/Corrompidas/Expostas

A: Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas todo o tempo, incluindo no showdown, enquanto aguardam que a mão seja lida. Se o dealer acidentalmente retirar cartas, ou se o julgamento do DT for de que as cartas não podem ser 100% identificáveis com certeza, o participante não terá direito a recuperá-las e não

receberá apostas já pagas de volta. Se o participante aumentou a aposta e esta ainda não foi paga, o aumento será retornado ao participante.

B: Se uma mão foi corrompida, mas pode ser identificada, ela pode permanecer em jogo, apesar de quaisquer cartas expostas.

66. Mãos Mortas e Desistências no Stud

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

Etiqueta e Penalidades

67. Não Divulgação. Um Jogador por Mão

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

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

A regra de um jogador por mão (*one-player-to-a-hand*) será aplicada. Entre outras coisas, esta regra proíbe a exibição de uma mão ou discutir estratégia com outro jogador, espectador ou conselheiro.

68. Cartas Expostas e Fold Adequado

Um competidor que expuser suas cartas enquanto a ação na mão não estiver terminada, incluindo na sua vez e se for o último a agir, poderá receber uma punição, mas não terá sua mão morta ou invalidada. A penalidade terá início ao final da mão. Ao desistir de uma mão, as cartas devem ser colocadas fechadas sobre a mesa e empurradas para o dealer, porém nunca deliberadamente expostas ou jogadas altas. Veja regra 66.

69. Conduta Ética

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

70. Violações de Etiqueta

Violações de etiqueta estão sujeitas às previsões da regra 71. Alguns exemplos incluem, mas não se limitam a: atrasar persistentemente o andamento do jogo, tocar as fichas, as cartas ou outros jogadores, repetidamente agindo fora da vez, dificultar a visibilidade ou a contabilidade das fichas ou cartas, apostando fora do alcance do dealer, conduta abusiva, higiene ofensiva e conversa excessiva.

71. Advertências, Penalidades e Desqualificação

A: O cumprimento das penalidades inclui, **mas não se limitam a** advertências verbais, penalidades de “perda de mãos”, “perda de órbitas” e desqualificação. Sanções de órbitas perdidas serão avaliadas da seguinte forma: O infrator perderá uma mão para cada jogador, incluindo o agressor, que está na mesa quando a infração ocorreu, multiplicado pelo número de rodadas que serão perdidas. Infrações repetidas estarão sujeitas a penalidades cada vez maiores. Um jogador que esteja ausente da mesa cumprindo uma penalidade poderá ser eliminado se suas fichas acabarem em razão dos blinds e ante.

B: Uma penalidade **pode** ser aplicada em razão de uma violação de etiqueta (regra 70), se um jogador expuser uma carta com ação pendente, jogar uma carta fora da mesa, violar a regra de um-jogador-por-mão (*one-player-*

to-a-hand), ou incidentes similares ocorram. Penalidades serão aplicadas em casos de *soft play*, abuso, comportamento perturbador ou trapaceiras. 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.

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

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



**POKER TOURNAMENT DIRECTORS
ASSOCIATION**
Procedimentos Recomendados 2022
Versão 1.0, setembro de 2022

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

PR 1. Botões de All-in

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

PR 2. Recolher apostas é desaconselhado

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

PR 3. Pertences pessoais

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

PR 4. Baralho desordenado

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

PR 5. Cartas comunitárias prematuramente aberta

Cartas comunitárias ou queimas ocasionalmente são distribuídas prematuramente por um erro, antes de a ação na rodada precedente estar terminada. A seguir estão procedimentos gerais sobre como tratar destas situações:

A: Para um Flop prematuro, a queima será mantida como queima. As cartas prematuras do flop serão retornadas ao baralho e re-embaralhadas. Um novo flop será então aberto (sem uma nova queima) a partir do baralho recém embaralhado.

B: Uma carta do turn prematura: a queima será mantida como queima. A carta do turn prematuro será retornada ao baralho e re-embaralhada. Redistribua o turn (sem outra queima) do baralho recém-embaralhado.

C: Um river prematuro a queima será mantida como queima. A carta do river prematuro será retornada ao baralho e re-embaralhada. Redistribua o river (sem outra queima) do baralho recém-embaralhado.

© Copyright 2022: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at <http://PokerTDA.com>.

D: Para uma carta prematura em jogos de Stud, a carta prematura é devolvida ao baralho, o baralho é embaralhado novamente (consulte PR-17, reembaralhamento) e uma nova rodada é distribuída a partir do baralho recém-embaralhado sem outra queima.

PR 6. Movimento eficiente de jogadores

A movimentação de jogadores ao se quebrar e balancear mesas deve ser a mais rápida possível para que não haja perdas imotivadas de blinds ou atrasos do jogo. Se possível, os jogadores devem receber racks para o transporte das fichas e color-ups devem ser feitos para que eles não tenham que transportar uma quantidade absurda de fichas (Ver regras 10, 11 e 63).

PR 7. Tempo de rotação de dealers

A TDA recomenda que os dealers aguardem 90 segundos quando houver uma substituição imediatamente antes de um intervalo ou troca de nível. Este procedimento evita que o tempo expire em momentos cruciais da disputa.

PR 8. Procedimento de Hand for Hand (H4H)

A: A exigibilidade de premiação se inicia com o anúncio “dealers, terminem a mão atual e aguardem para a próxima, estamos em hand for hand”. Caso haja um número suficiente de eliminações a mão atual para entrar na faixa de premiação, então todos os jogadores eliminados naquela mão serão elegíveis a receber uma premiação e dividirão a premiação da posição eliminada. Exemplo: torneio de NLHE que pagará 50 jogadores. 52 restantes quando o anúncio é feito e na mão atual há três eliminações. Os três jogadores dividirão a premiação da 50ª colocação.

B: Durante o H4H, cada mão terá o mesmo tempo descontado do relógio do torneio, independentemente de quanto tempo a mão efetivamente durar. A TDA orienta como padrão 2 minutos por mão. O desconto de 2 minutos iniciará com a mão na qual o anúncio do H4H foi feito. Exemplo: 17:30 restantes no nível quando o anúncio é feito. Ao início da próxima mão o relógio será acertado para 15:30. Ao início da mão seguinte, 13:30, e assim, sucessivamente.

C: Para que os jogadores possam ter uma real noção de mudanças de níveis, quando possível, o relógio deve ser acertado ao final de cada mão, e não em “lotes” de múltiplas mãos.

D: Os blinds seguirão aumentando a medida que o relógio anda ao passo de 2 minutos por mão e novos níveis são atingidos.

E: Os jogadores são incentivados, mas não é obrigatório que permaneçam sentados durante o H4H.

F: Caso haja all-in e call durante o H4H, as cartas de todos os jogadores na mão devem permanecer fechadas. Os dealers não devem abrir novas cartas na mão até que sejam instruídos a fazê-lo.

PR 9. Número de Jogadores na Mesa Final

Os eventos de 9 e 8 jogadores serão combinados de duas mesas de cinco jogadores cada para uma mesa final de 9 jogadores. Os eventos de 7 e 6 jogadores serão combinados de duas mesas de quatro jogadores cada para uma mesa final de 7 jogadores.

PR 10. Procedimentos de Distribuição em Stud

A: Se uma das duas cartas fechadas (hole cards) for exposta na distribuição inicial, esta se transformará na carta aberta e a terceira carta será distribuída fechada para este jogador. O jogador pode ser bring-in.

B: Uma carta exposta pelo dealer na 7ª street será substituída se ainda houver ação pendente na mão. As cartas da 7ª street sempre devem ser distribuídas fechadas, mesmo que não haja nenhuma ação de apostas na mão e em situações de all-in, o(s) jogador(es) que não correm risco de eliminação expuserem primeiro.

C: As cartas de um jogador que não estiver em seu lugar (ver Regra 30) na distribuição serão mortas. Nenhuma carta será distribuída para uma mão morta na 4ª street.

D: Se houver duas ou mais mãos altas idênticas no Stud (ou Stud-8) ou mãos baixas no Razz, as apostas começam na mão com a carta mais alta por naipe nos dois jogos.

E: Se o jogador que recebeu a carta mais baixa por naipe está all-in no ante, as apostas começam à sua esquerda. Jogadores com fichas devem apostar pelo menos o bring-in ou desistir.

F: As apostas não serão dobradas na 4ª Street quando houver um par sendo exibido.

G: Para cartas prematuramente distribuídas no Stud, veja PR-5-D.

H: Procedimento para baralho insuficiente na 7ª street. Se antes de dar a 7ª street o número de cartas no baralho atual for menor que o “número necessário” (nº jogadores restantes + carta queimada + última carta não distribuída), proceda da seguinte forma: A) se o número necessário puder ser alcançado adicionando as 3 queimas anteriores (para as 4ª, 5ª e 6ª streets), o baralho atual será embaralhado com as queimas anteriores para criar um novo baralho. O novo baralho será cortado, uma carta queimada e uma carta será distribuída para cada jogador. B) se houver pelo menos 3 cartas no baralho atual, mas a adição das queimas anteriores não atingir o número necessário, o dealer queimará a carta superior do baralho atual e distribuirá a próxima carta como uma carta comunitária no centro da mesa. C) se o baralho atual tiver menos de 3 cartas, ele será embaralhado com as 3 queimas anteriores para um novo baralho que será cortado, uma carta queimada e a próxima carta como uma carta comunitária. D) Se uma carta comunitária estiver em jogo, o primeiro jogador que atuaria na 6ª street será o primeiro a atuar na 7ª street.

PR 11. Formatos de Ante. Sem redução do Ante.

Para sistemas de ante de um pagador, o Big Blind Ante (BBA), com a aplicação de o pagamento do Ante primeiro, é recomendado. Os Antes não devem ser reduzidos à medida que o torneio progride (incluindo nas mesas finais).

PR 12. Os Dealers Devem Anunciar Apostas e Aumentos

Os dealers devem anunciar rotineiramente os valores das apostas que não sejam all-in à medida que as apostas são realizadas, pela mesa. As apostas all-in serão contadas apenas a pedido do jogador que está enfrentando a ação. A ação aceita continua em vigor (Regra 49). Procedimento de color up melhoram a contagem de apostas.

PR 13. Dealers Devem Empilhar Fichas em Jogos de Pot Dividido

Sempre que possível, os dealers devem empilhar periodicamente as fichas do pote em jogos com pote dividido. Empilhar fichas não deve obscurecer a visão dos jogadores ou atrapalhar o jogo.

PR 14. A aleatoriedade Pode ser Aplicada a Situações Especiais

Para soluções de erros não cobertas pelas Regras e Procedimentos da TDA, os DTs podem usar o conceito de aleatoriedade para designar uma solução.

PR 15. Comunicação adequada da equipe do torneio

A: Os dealers que saem devem informar os dealers que chegam sobre as informações pertinentes sobre a mesa. Os exemplos incluem: informações cegas, jogadores em advertência ou penalidades, comportamento perturbador.

B: O dealer deve informar o floor de todas as infrações existentes e potenciais da Regra 2 (Responsabilidades do Jogador) e Regra 70 (Etiqueta). Ênfase especial em qualquer comportamento discriminatório ou ofensivo em geral ou em relação a jogadores específicos ou funcionários.

PR 16. Jogador ausente em mesa desfeita

Se um jogador não estiver presente durante a quebra de uma mesa, suas fichas devem ser movidas para a nova mesa por um membro da equipe.

PR 17. Procedimentos de Apostas em Torneios do tipo Draw

O limp é permitido em todos os jogos do tipo Single Draw.

PR 18. Ordem dos Jogos Mistos (Mixed Games)

Para reduzir erros, em eventos de jogos mistos (ex HORSE), stud e stud-8 não precisam ser jogados consecutivamente.

PR 19. Reduzindo demoras de jogadores (stall)

A casa deve anunciar claramente a intenção de reduzir as demoras excessivas para que os jogadores entendam que o jogo sem stall é esperado. É recomendável que cada casa estabeleça métodos criativos para reduzir a estagnação. Alguns métodos usados com sucesso pelas casas membros da TDA incluem:

Quebras de mesa aleatórias em vez de redraws, usando um número fixo de mãos por nível, jogando órbita por órbita, soft hand-for-hand e adicionando um action clock.



**POKER TOURNAMENT DIRECTORS
ASSOCIATION**
**Anexo de Exemplos 2022 Versão 1.0, setembro
de 2022**

Regra 10: Desfazendo mesas, Processo de dupla randomização.

Um processo duplo ou “duplamente-aleatório” assegura que não haverá favoritismos na hora de distribuir novos assentos. Como exemplo de processo: 1) exiba os cartões de posição aos jogadores da mesa a ser desfeita e em seguida embaralhe-os virados para baixo e forme uma pilha. 2) o dealer irá então abrir uma carta do baralho para cada jogador da mesa. Os cartões de posição serão então distribuídos, iniciando-se pelo assento que recebeu a carta de baralho mais alta, por naipe.

Regra 11-D: Equilibrando as Mesas e Paralisando o Jogo.

Exemplo: NLHE 9 jogadores, a mesa A tem 5 jogadores, a mesa B tem mais jogadores com 8. O jogo para na mesa A assim que o BB atinge um assento vago.

Regra 16: Cartas expostas em All-in. *“Todas as cartas devem ser viradas para cima (abertas) imediatamente quando um jogador está all-in e todas as ações de todos os outros jogadores na mão estiverem encerradas”.* Esta regra dita que todas as cartas de todos os jogadores serão mostradas quando ao menos um jogador estiver em all-in e não houver mais chances de apostas por quaisquer outros jogadores. Não se deve esperar o final da mão para mostrar as cartas; não se deve esperar pela divisão de side-pots para abrir as cartas de quem está concorrendo ao pot principal; caso a ação de apostas seja terminada antes do showdown, todas as cartas devem ser abertas naquele momento.

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

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

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

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

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

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

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

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

Regra 18: Pedindo para Ver uma Mão

Exemplo 1: NLHE. 3 jogadores estão na mão. Não há apostas no river e nenhum dos jogadores está all-in. No showdown, o jogador A entrega as suas cartas fechadas (muck) e estas são recolhidas pelo dealer. B apresenta as suas cartas e exhibe uma trinca. C empurra as suas cartas para frente, fechadas. B poderá então pedir para ver as cartas de C, uma vez que B mostrou a sua mão. Contudo, o pedido de B segue o critério do DT; B não possui qualquer direito inalienável pois não houve apostas no river, portanto ele não “pagou para ver” a mão de C. Nem A ou C poderão pedir para ver as cartas de qualquer oponente pois estes não abriram as suas cartas e nem as mantiveram consigo.

Exemplo 2: NLHE. 4 jogadores estão na mão. No river, A aposta 1000, B paga. C aumenta para 5000 e, D, A e B, pagam. Não há jogadores all-in. B apresenta suas cartas mostrando trinca. D instantaneamente descarta as suas cartas fechadas e o dealer as recolhe. C começa a empurrar as suas cartas fechadas para frente. Ambos A e B tem um direito inalienável de ver as cartas de C caso assim o solicitem, pois: 1) eles pagaram a aposta de C (o ultimo agressor) no river e 2) ambos A e B mantiveram as suas cartas consigo. D (que também pagou a aposta de C) abdicou do direito de pedir para ver as cartas de C quando ele entregou a suas cartas ao dealer, fechadas. Todos os outros pedidos nestas situações serão à critério do DT, como por exemplo, B pedir para ver as cartas de A.

Regra 20: Fichas Indivisíveis **D: Regra e ilustração excluídas em 2022.**

Regra 38: Queimas Após Ação Substancial

Exemplo 1-A: NLHE 50-100. SB e BB são os assentos 1 e 2. Pré flop, as cartas são distribuídas a todos. UTG (assento 3) desiste, assento 4 paga, completando ação substancial com 2 ações dentre as quais uma envolveu fichas. Assento 5 então percebe que ele só tem uma carta e a sua mão estará morta pois já houve ação substancial. O dealer irá continuar queimando uma única carta antes do Flop. Ele não precisa queimar duas cartas para “retornar à ordem original do baralho”.

Exemplo 1-B: Mesmo jogo do exemplo anterior. Assento 3 (UTG) fold e assento 4 paga, completando ação substancial. Assento 5 então percebe que tem três cartas. Sua mão estará morta pois já houve ação substancial. O dealer irá continuar queimando uma única carta antes do Flop. Ele não precisa considerar a carta extra que foi dada ao assento 5 como uma carta que deveria ter sido queimada.

Regra 40-A: Métodos de Apostar, Apostas Confusas ou Contraditórias. “Em situações não claras ou nas quais ações verbais e com fichas sejam contraditórias, o DT determinará a aposta baseando-se nas circunstâncias e na Regra nº1.

Exemplo 1: NLHE, somente dois jogadores, no river o jogador A verbalmente declara “quarenta-e-dois mil”, mas coloca apenas uma ficha de 5K à frente. Nem todos à mesa ouvem a declaração. Jogador B coloca uma ficha de 5K para pagar. Ambos mostram as cartas e A possui a melhor mão. Os critérios de decisão acabam se misturando: a ação verbal veio primeiro, mas não foi necessariamente clara. A ficha pareceu ser uma aposta de 5K. Nestas situações pouco claras e contraditórias, o DT terá que decidir o qual é a saída mais justa utilizando a regra nº1.

Regra 43: Valores dos Aumentos. “valor da última aposta ou do último aumento completo efetuado”.

Esta parte se refere à maior ação adicional ou “maior adição válida” feita por um apostador anterior na rodada atual de apostas. A rodada atual de apostas e refere à “street”, como pre-flop, flop, turn, river, em jogos de board, ou 3^a, 4^a, 5^a, 6, e 7^a street em jogos de Stud.

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

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

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

Exemplo 4-A: NLHE, Blinds 25-50. A aumenta para 125 total (125 total = 50 da aposta anterior + 75 do aumento). O aumento seguinte para esta rodada tem de ser “pelo menos o tamanho da maior aposta ou aumento completo da atual rodada de apostas”, o qual é 75. B agora aumenta o mínimo (75) para o total de 200. C, em seguida, reaumenta em 300 para um total de 500. Temos, agora, uma aposta de 50, dois aumentos de 75 e um aumento de 300, para um total de 500. Se D quer reaumentar, o aumento deve ser pelo menos “o tamanho da maior aposta ou aumento completo da atual rodada de apostas”, que agora é de 300. Então D teria de levantar pelo menos 300 para um total de 800.

Exemplo 4-B: Mesmo do exemplo anterior. A aposta é de 500 para D, mas o aumento foi de 450 feito por A e B e C pagaram. Neste caso, temos um blind de 50 e um aumento de 450. Como o próximo aumento tem que ser “pelo menos o tamanho da maior aposta ou aumento completo da atual rodada de apostas”, ele será de 450. Então, se D quiser aumentar, deverá ser no mínimo mais 450, para um total de 950.

Regra 45: Apostando com várias Fichas.

“A: Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento ou all-in seja declarado antes, a utilização de várias fichas em uma aposta (mesmo quando estas forem as únicas fichas do jogador) será considerado um pagamento, se todas as fichas utilizadas forem necessárias para realizar o pagamento; i.e., a remoção de apenas uma das menores fichas deixaria menos do que o necessário para pagar a aposta. B: Se todas as fichas da aposta não forem necessárias para o pagamento da aposta, i.e., a remoção de apenas uma das menores fichas deixaria igual ou mais do que o necessário para pagar a aposta: 1) caso o jogador tenha mais fichas, a aposta será governada pelo padrão de 50% na regra 43. 2) Caso sejam as últimas fichas, a aposta será all-in mesmo que não atinja o patamar de 50%.”

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

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

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

Exemplo 2: Igual ao 1-B acima, exceto que o Segundo jogador agora coloca uma ficha de 1000 e cinco fichas de 100. Quatro das fichas de 100 poderiam ser removidas e, ainda sim, o valor seria suficiente para pagar a aposta de 1100. Neste caso, a aposta estará sujeita ao padrão de 50% da regra 43: o aumento mínimo é de 600, 50% de 600 é 300, consequentemente, como o UTG+1 coloca 1400 ou mais, ele deve ser obrigado a completar o aumento para 1700.

Exemplo 3: Como no exemplo 2 acima, o Segundo jogador coloca uma ficha de 1000 e três de 100. Duas das fichas de 100 poderiam ser removidas e, ainda sim, o valor seria suficiente para pagar a aposta de 1100. Neste caso, a aposta estará sujeita à regra 43. Como, 1300 não chega a 50% do raise mínimo (raise de 600), a aposta será um call e 200 são devolvidos ao jogador.

Exemplo 4: Apostas com múltiplas fichas com todas as fichas. A) se todas as fichas são necessárias para pagar a aposta, o caso será tratado exatamente da mesma forma como se o jogador tivesse mais fichas (como no exemplo 1, acima). B) se ao remover uma das menores fichas deixaria com o valor igual ou superior ao do pagamento da aposta, o jogador estará all-in, independentemente de a aposta atingir os 50% do aumento mínimo.

Exemplo 4-A: A Abre para 1400, B (que ainda tem mais fichas para trás) coloca silenciosamente uma ficha de 1000 e três fichas de 500. Este será um aumento obrigatório para 2800 pois o patamar de 50% foi atingido ($1400 + 700 = 2100$).

Exemplo 4-B: A Abre para 1400, B (que ainda tem mais fichas para trás) coloca uma ficha de 1000 e duas de 500. Esta ação será um pagamento pois o patamar de 50% não foi atingido. **NOTA:** em ambos os exemplos 4-A e 4-B, o jogador B estaria all-in se as fichas colocadas fossem todas as suas últimas fichas.

Regra 46: Fichas da Aposta Anterior não Recolhidas, Exemplos de situações.

Caso 1: Se as fichas anteriores não são suficientes para pagarem a aposta E não forem tocadas. Ex: NLHE 25-50, o BB coloca duas fichas de 25 e o botão aumenta para um total de 600 (550 a mais para o BB).

1: Adicionar uma ficha de grande valor é um pagamento (colocar uma ficha de 1K sobre as 2 fichas de 25).

2: Adicionar múltiplas fichas novas será um pagamento se todas as novas fichas são necessárias para pagar a aposta; a) colocar duas fichas de 500 sobre as 2 fichas de 25 ou b) colocar uma ficha de 100 e uma de 500 sobre as 2 fichas de 25. Nos dois exemplos, todas as novas fichas, quando combinadas com as fichas anteriores, são necessárias para pagar a aposta.

3: O ato de adicionar múltiplas fichas será governado pela regra 45 se ao menos uma das menores fichas novas adicionadas não for necessária para totalizar o valor a ser pago (ex: colocar uma ficha de 1K e uma de 500 em cima das duas de 25 para um valor total de 1.550). De acordo com a regra 45, uma aposta silenciosa de múltiplas fichas será considerada um aumento se ela ultrapassar o limite de 50%; de outra forma, será um pagamento.

Caso 2: Se a(s) ficha(s) anterior(es) são suficientes para pagar a aposta, adicionar qualquer nova(s) ficha(s) será regido pela regra 45 de fichas múltiplas. Ex: NLHE 50-100, o BB tem uma ficha de 1K. Pre flop, há um aumento para 700 (um aumento de 600). A ficha de 1K é suficiente para cobrir o aumento, portanto, adicionar mais fichas será um aumento de todas estas fichas.

Caso 3: Se as fichas anteriormente colocadas sejam completamente recolhidas pelo jogador:

1) Remover todas as fichas anteriores e adicionar uma ficha de grande valor será um pagamento (remover as 2 fichas de 25 e adicionar uma ficha de 1K).

2) Remover todas as fichas anteriores e adicionar múltiplas fichas será regido automaticamente pela regra 45.

Caso 4: Se as fichas anteriormente colocadas sejam parcialmente recolhidas pelo jogador:

1) Remover parcialmente as fichas anteriores (retirar uma das duas fichas de 25 e adicionar novas fichas), será regido pela regra 45 (caso atinja 50%, um aumento, senão, um pagamento).

Caso 5: Independentemente do exposto acima, os gestos de colocar fichas, empurrá-las ou jogá-las à frente poderá ser interpretado como uma intenção de apostar todas as fichas, de acordo com a regra 45.

Regra 47: Reabrindo a ação.

Exemplo 1. Uma série de pequenas apostas All-in que cumulativamente somem um raise completo e reabrem a ação:

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

Exemplo 1-A: Ao final do exemplo 1 acima, A apenas paga 200. A ação retorna para C que, agora, está enfrentando um aumento de apenas 75. C pagou 125 anteriormente e agora a ação para ele é de 75. Ele deveria enfrentar uma aposta de no mínimo 225 no total para a aposta ser reaberta. Como 75 não é um aumento completo, ele não poderá reaumentar.

Exemplo 1-B: Ao final do exemplo 1, A aumenta em mais 100, fazendo um total de 300 para C. C já pagou 125 e agora enfrenta uma aposta de 175. 175 é maior do que o aumento completo. Uma vez que C já agiu e agora está enfrentando mais do que um aumento completo, a ação é reaberta para ele, que pode desistir, pagar ou aumentar.

Exemplo 2: Vários all-ins pequenos, o aumento mínimo é a última aposta ou aumento válido.

NLHE, blinds 50-100. Pós-flop A abre para 300, B aposta all-in para um total de 500, C aposta all-in para um total de 650, D aposta all-in para um total de 800 e E paga 800. Qual é o aumento mínimo para o jogador F? A aposta de abertura (300) define o aumento inicial mínimo. Como nenhum jogador foi all-in por mais de 300, o aumento mínimo de F permanece 300. F pode pagar 800 ou aumentar para pelo menos 1100. Veja também a Regra 43, Exemplo 2, nestes exemplos.

Exemplo 3. Short all-in, 2 cenários. NLHE, Blinds 2000-4000. Pré-flop, A paga o BB, B fold e C vai all-in de 7500. Todos os demais desistem e a ação volta para o BB.

Exemplo 3-A. São mais 3500 para o BB, que ainda não agiu. O BB poderá desistir, pagar ou aumentar (no mínimo mais 4000). O BB paga. Agora são mais 3500 para A. A não poderá reaumentar, uma vez que 3500 não é um aumento completo.

Exemplo 3-B. O BB aumenta o mínimo (4000) para um total de 11500. Agora são 7500 para A e a ação foi reaberta.

Regra 51: Declarações Vinculativas / Undercalls na Vez

Exemplo 1: NLHE, blinds 1000-2000. Pós-flop, A abre para 2000, B aumenta para 8000. C silenciosamente coloca 2000 à frente. C fez um "undercall" na aposta de B. De acordo com a regra 51-B, porque B não fez a aposta de abertura (foi A quem fez) e é um pot múltiplo, à critério do DT, C pode ser obrigado a pagar a aposta de B ou desistir e perder os 2000 que colocou.

Exemplo 2: NLHE, blinds 1000-2000. Pós-flop, 4 jogadores ainda na mão. A abre para 8000. B silenciosamente coloca 2000 à frente. Pela regra 51-B, B fez um undercall na aposta de abertura e deverá obrigatoriamente pagar a aposta completa de 8000.

Exemplo 3: NLHE, blinds 1000-200. Pós-flop, A abre para 2000, B aumenta para 8000, C declara “call”. Pela regra 51-A, C fez uma declaração geral verbal na sua própria vez. C é obrigado a pagar a aposta completa de 8000.

Regra 52-B: Apostas de Valores Incorretos, Jogos Pot-Limit

Exemplo 1: PLO, 500-1000. Após o flop o valor do pot é 10.500. O jogador A quer apostar o pot e pede a contagem ao dealer. O Dealer responde “nove mil e quinhentos”. A coloca à frente 9.500. O jogador B desiste e C paga 9.500. Ação substancial ocorreu desde a aposta incorreta. O dealer percebe que a aposta de A deveria ter sido de 10.500. Uma vez que a aposta foi inferior ao valor do pot e ação substancial aconteceu, a aposta de 9.500 permanecerá.

Exemplo 2: O mesmo do exemplo anterior, jogador B desiste e o dealer percebe o erro na aposta de A, que deveria ter sido de 10.500. A ação substancial não ocorreu e, portanto, A deve corrigir a aposta para o valor correto do pot, 10.500.

Exemplo 3: PLO, 500-1000. Após o flop o valor do pot é 10.500. O jogador A quer apostar o pot e pede a contagem ao dealer. O Dealer responde “onze mil e quinhentos”. A coloca à frente 11.500. Os jogadores B e C pagam 11.500. Antes de o dealer queimar e virar o turn, ele percebe o erro no valor, fazendo com que a aposta de 11.500 seja um valor ilegal. Apesar de ação substancial ter ocorrido, em razão do valor da aposta ter sido irregular ela deve ser reduzida para o valor correto de 10.500 para todos os jogadores na rodada atual. Caso a nova carta comunitária seja colocada no board, o erro permanecerá.

Regra 53-A: Ação Fora da Vez (FDV)

Exemplo 1: NLHE blinds 50-100. Após o flop o assento 3 aposta 300, assento 4 desiste e a vez é do assento 5 quando o assento 6 declara “aumento para 800”.

Passo 1: A ação retorna ao jogador correto da vez (assento 5) que está defronte a uma aposta de 300.

Passo 2: Caso o assento 5 pague ou desista, então considera-se que a ação (aposta de 300) não foi modificada e o aumento do assento 6 (jogador FDV) para 800 permanece. Contudo, caso o assento 5 aumente para qualquer valor válido, então a ação para o assento 6 foi modificada da aposta original de 300. Uma vez que a ação foi modificada, as 800 fichas retornam ao stack do assento 6 que terá todas as opções: pagar o aumento do assento 5, fazer um novo aumento ou desistir.

Exemplo 2: NLHE blinds 50-100. Após o flop o assento 3 pede mesa, assento 4 também pede mesa, a vez é do assento 5 quando o assento 6 declara “mesa”.

Passo 1: A ação retorna ao jogador correto da vez (assento 5) que não está enfrentando nenhuma aposta.

Passo 2: Caso o assento 5 também peça mesa, então considera-se que a ação não foi modificada e o pedido de mesa do assento 6 (jogador FDV) permanece. Contudo, caso o assento 5 aposte qualquer valor válido, então a ação para o assento 6 foi modificada. Uma vez que a ação foi modificada, o assento 6 terá todas as opções: pagar a aposta do assento 5, fazer um aumento ou desistir.

Regra 53-B: Ação Substancial For a da Vez (FDV). Um jogador ignorado por ação FDV deve defender seu direito de agir. Se houve tempo razoável e o jogador ignorado não falou antes de haver ação substancial (regra 36) FDV à sua esquerda, a ação FDV permanecerá. Um floor será chamado para decidir sobre a forma de tratar a mão ignorada.

Exemplo 1: NLHE, blinds 100-200. UTG (assento 3) aposta 600. Assento 4 foi pulado quando assento 5 paga 600 FDV. Assento 6 pensa por um instante e fold. Há agora dois jogadores com ações envolvendo fichas à

esquerda do jogador 4, o que qualifica como ação substancial (regra 36). Além disso, assento 4 teve tempo suficiente para se manifestar e chamar atenção do dealer. O call do assento 5 e o fold do assento 6 permanecerão (Regra 58). Um floor é chamado para tradar da mão do assento 4.

Exemplo 2: NLHE, blinds 100-200. Quatro jogadores restantes no turn. Após o dealer queima e abre o turn, o UTG (assento 3) aposta 600. Assento 4 é pulado quando assento 5 pede mesa e o assento 6 paga 600 FDV. Um floor é chamado para decidir sobre o destino da mão do assento 4.