



PROCEDIMENTOS RECOMENDADOS DE TORNEIOS DE POKER – 2023

1. **BOTÕES DE ALL-IN:** A ADTP recomenda a utilização de botões de “all-in” sempre que um jogador estiver apostando todas as suas fichas.
2. **HISTÓRICO DE PUNIÇÕES:** A ADTP recomenda à direção dos torneios a criação de um histórico de infrações e punições que os jogadores cometem/recebem, para seu próprio controle.
3. **VOTAÇÃO DE ACORDOS:** Os acordos sobre premiações devem ser votados de forma secreta. O constrangimento a um jogador que não queira aceitar o acordo deve ser severamente coibido pela organização.
4. **HIGH-CARD:** A ADTP recomenda adoção do procedimento de *high-card* para a randomização de quebra de mesas. O procedimento de *high-card* consiste em o dealer embaralhar uma vez e cortar o deck, e então abrir, a partir do primeiro assento à esquerda, uma carta para cada jogador. Aquele jogador que receber a carta mais alta será o primeiro a receber o cartão de posição (diferenças de naipes do stud serão aplicadas).
5. **REMANEJAMENTO DE JOGADOR:** Quando um jogador é remanejado de mesa para manter o balanceamento do torneio, ele só poderá jogar a mão, quando chegar à mesa de destino, se a primeira carta ainda não houver sido distribuída aos jogadores. Este procedimento é diferente do caso quando um jogador que já pertence àquela mesa se levanta momentaneamente, já atendido pela regra #26 da ADTP.
6. **ENCERRAMENTO DA MÃO APÓS SHOWDOWN:** Um dos métodos mais eficientes para se evitar conflitos e equívocos no showdown, é aquele em que o dealer: (a) recolhe as cartas do(s) jogador(es) que perdeu/perderam a mão e as coloca no muck imediatamente; (b) em seguida, o dealer entrega o pot ao competidor vencedor e; (c) por fim as cartas do vencedor e do board são recolhidas. Qualquer alteração nesta ordem de ações do dealer pode facilitar o aparecimento de conflitos, erros ou problemas.
7. **DEALERS DEVEM CONTAR O BARALHO:** Dealers devem ser treinados para realizar ao menos uma contagem do baralho durante um período que permanecerem à mesa. A contagem deve ser feita preferencialmente após o dealer distribuir a última carta para a modalidade (o river para jogos de flop, ou a 7ª Street em jogos de Stud, etc.) enquanto aguarda as últimas ações dos jogadores.
8. **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 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.
9. **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.
10. **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.
11. **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, cartas adicionais serão colocadas reservadas ao lado, juntamente com a(s) carta(s) prematura(s), para representar a rodada completa de cartas para os jogadores restantes na mão. Uma vez que a rodada esteja completa, a



PROCEDIMENTOS RECOMENDADOS DE TORNEIOS DE POKER – 2023

próxima street terá a queima e distribuição normais. Uma vez que se chegue à street final, as cartas prematuras e adicionais deixadas de lado serão colocadas no baralho, re-embaralhadas e então uma nova street é distribuída.

- 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:
- 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.
 - 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.
 - 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.

12. **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).

13. **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.

14. **PROCEDIMENTOS PARA ELIMINAÇÕES SIMULTÂNEAS NO HAND FOR HAND:** Durante o procedimento de Hand For Hand (H4H) caso haja eliminações simultâneas, elas serão tratadas da seguinte maneira:

- DOIS (OU MAIS) JOGADORES NA MESMA MESA:** Os jogadores serão classificados de acordo com o stack de fichas ao início da mão. O jogador eliminado que tinha menos ficha será o pior colocado podendo, assim, estar for a da faixa de premiação.
 - Ex: Restam 40 jogadores e 39 serão premiados. 2 jogadores são eliminados em uma mesma mesa. O jogador com menos fichas será o 40º colocado e estará for a da faixa de premiação.
- DOIS (OU MAIS) JOGADORES ELIMINADOS EM MESAS DIFERENTES:** Os jogadores serão considerados como tendo empatado na classificação e dividirão uma premiação:
 - Ex1: Restam 40 jogadores e 39 serão premiados. 2 jogadores são eliminados, um em cada mesa. Ambos empatam como 39º e dividirão a premiação relativa à posição.
 - Ex2: Restam 40 jogadores e 39 serão premiados. 3 jogadores são eliminados, um em uma mesa e dois em uma outra mesa. Os três empatarão em 38º e dividirão a soma da premiação do 39º e 38º lugares pelos 3.

15. **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:

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

16. **COMUNICAÇÃO ADEQUADA DA EQUIPE DO TORNEIO:**

- 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.
- 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.

17. **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.

18. **PROCEDIMENTOS DE APOSTAS EM TORNEIOS DO TIPO DRAW:** O limp é permitido em todos os jogos do tipo Single Draw.



PROCEDIMENTOS RECOMENDADOS DE TORNEIOS DE POKER – 2023

19. **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.
20. **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 por operadores 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. Em torneios que utilizem o Action Clock, os cartões de TIME BANK devem sempre ficar expostos claramente.