

Regulamento de torneios

Monte Carlo Poker Club 2026/2027

O diretor de torneio possui total autonomia para definir, e tomar a decisão caso não esteja colocado aqui nesse regulamento. A decisão do Diretor de torneio é soberana e final. Mas sempre seguirá o bom senso e o pleno dever de justiça para todos os participantes, preservando a ordem e total segurança do torneio.

1 - Definições e Nomenclatura

- ✓ Buy-in ou Inscrição: Valor pago pelo participante para se inscrever no torneio. Deste montante, tiramos 20% de rake e 3% para bonificar todo o staff do torneio. Torneios com garantido superior a 31k será retirado 3% a 5% para todo STAFF a critério da Direção. Com exceção, em torneios com buy de 1 mil reais + que será retirado 3% de staff
- ✓ Rake: Retirado pela organização do torneio, para cobrir todos os custos do evento
- ✓ Premiação: Serão destinados 77% a 75% de todo arrecadado, para pagamento de premiação, e de 3 a 5% destinado ao Staff do torneio.
- ✓ Taxa adm não incluso na premiação. Recurso 100% destinado ao club.
- ✓ Satélites: Torneio classificatório, com valores menores, dando vaga exclusiva, para o evento principal.
- ✓ Parte da premiação, poderá ser paga em TICKETS para jogar futuros torneios do Monte Carlo Poker Club.

OS EVENTOS

- A. **CALENDÁRIO DA DISPUTA:** Cada torneio, poderá ter o seu dia específico e o evento variar a sua duração. Os torneios do Monte Carlo Poker Club serão disputados ao longo de vários dias, ou até mesmo, eventos de único dia. O participante deve conferir antecipadamente os dados do torneio específico do qual ele pretende participar.
- B. **ESTRUTURA:** Cada torneio terá seu dia e estrutura específica. As Estruturas de cada torneio trarão os detalhes específicos sobre aquele torneio, tais como, mas não se limitando a:
- Valor de inscrição
 - Horários de início do torneio
 - Horários de registro
 - Regras específicas acerca da modalidade disputada
 - Estrutura técnica de fichas e tempos de níveis.

As Estruturas estarão sempre disponíveis em nossas redes sociais, site e canais de comunicação. **Monte Carlo Poker Club.** Se reserva ao direito de alterar o cronograma, sem prévia comunicação, caso julgue necessário ao bom desenvolvimento do evento.

- C. **REAGENDAMENTO 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, incluindo, mas não se limitando a eventos de força maior, fenômenos da



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

natureza, que possam, de alguma forma, corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta deste torneio. **Monte Carlo Poker Club**, 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.

- No caso de cancelamento do torneio, somente serão considerados clientes do **Monte Carlo Poker Club**, e efetivamente competidores do evento, aqueles que estiverem inequivocamente inscritos em torneio cancelado, até a data e horário do cancelamento.

- A conquista de uma vaga em torneio “satélite”, inclusive online, não é, por si só, indicativo de inscrição para os torneios. O processo de inscrição somente será considerado completo e eficaz após o competidor receber o seu recibo de inscrição, seja presencialmente no evento, ou por alguma mensagem dos organizadores.

- Se até o horário de início do torneio, não houver pelo menos 5 (cinco) inscritos, o relógio poderá ser solto, e aguardemos mais 60 minutos por uma nova decisão. Com exceção para torneios com 1 mil reais + de buy in

- Após 60 minutos passados do horário inicial, a direção de torneio poderá tomar a decisão pelo cancelamento do torneio, ou até mesmo iniciar o mesmo sem ter o garantido anunciado.

D. **INSCRIÇÃO/ 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 em torneios do **Monte Carlo Poker Club**. É obrigatória a apresentação de documento de identidade válido com foto no início do torneio tanto documento físico ou digital, 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. A falta de documento de identificação ou fraudes de identidade poderão levar à imediata desqualificação do competidor e sua inelegibilidade para participar de torneios futuros. 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. O **Monte Carlo Poker Club**, irá receber inscrições via contato com nossos diretores e canais de inscrições, porém, esse pagamento deve ser feito em pix, para efetivar a inscrição. As fichas irão para o assento designado do jogador, na mesma hora. Quando estiver em período de TIME CHIP as fichas serão colocadas, no último minuto do período válido para o encerramento do período.

E. **PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES:** O pagamento deverá ser feito exclusivamente em moeda corrente nacional, em espécie (dinheiro), PIX ou utilizando cartões de débito/crédito ou através de Tickets, conquistados em outros torneios 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. Haverá, no balcão de inscrições, uma tabela de valores de inscrições com o valor a ser pago pelo competidor dependendo da forma de pagamento utilizado. As inscrições também podem ser efetuadas antecipadamente, mediante pagamento eletrônico seguindo as orientações disponíveis com a organizadora.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

- F. **VAGAS DE SATÉLITES, ALLIN OU FOLD E TICKETS:** As vagas conquistadas em Satélites, Tickets ou Allin ou Fold online e presenciais oficiais do **Monte Carlo Poker Club** são pessoais e intransferíveis, isto é, não são passíveis de serem negociadas, transferidas ou vendidas. Competidores que obtiveram acesso ao torneio via satélite online oficiais, poderão ser solicitados a comprovação de identidade. Competidores que obtiveram acesso ao torneio via satélite online que não comparecerem ao torneio, até o final do período de inscrições da competição, para a qual conquistaram uma vaga, abdicam ao direito de sua participação e não farão jus a qualquer reembolso ou ressarcimento. O valor da inscrição destes competidores não será acrescido à premiação. O Diretor terá autonomia para definir casos em especiais, mas nunca dará o direito ao jogar, de efetuar o saque em moeda corrente nacional ou créditos futuros para jogar outros torneios.
- G. **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 competidores serem eliminados da disputa para ocuparem seus lugares. Participantes alternates, irão para uma de uma lista unificada de espera por sua vaga ou a espera de uma nova mesa aberta.
- H. **CANCELAMENTOS, DESISTÊNCIAS OU TRANSFERÊNCIAS:** Uma vez inscrito no torneio, o competidor somente poderá solicitar o cancelamento da inscrição em até 30 (trinta) minutos antes do horário previsto para o início do torneio. Após este período, 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.
- I. **RECIBO DE INSCRIÇÃO E LIBERAÇÃO DE IMAGENS:** No momento da inscrição, todos os competidores, no qual declaram estarem cientes deste **Regulamento**, aceitam todas as suas disposições, além disso, todos os competidores autorizam incondicionalmente o uso de suas imagens coletadas antes, durante e após o torneio, sem nenhum ônus para o Monte Carlo Poker Club, nos termos do disposto na Autorização constante do Recibo de Inscrição.
- J. **COMPETIDORES PATROCINADOS:** Todos os competidores que desejarem exibir em suas roupas logomarcas de seus patrocinadores devem declarar, no momento da sua inscrição, a empresa e marca que o patrocina. Um competidor que não declarar o patrocínio no momento da inscrição não poderá fazê-lo em outro momento e a exibição de logomarcas poderá ser vetado pela Direção do Torneio. Em todo caso, fica facultado à Direção do Torneio a autorização da exibição da logomarca nas vestimentas dos competidores, a declaração de ser patrocinado não é uma autorização automática para o competidor exibir quaisquer marcas durante a competição. Fica proibido a entrada com bonés, roupa ou acessórios de outras agremiações ou clubes, não sendo da nossa marca, ou associados a nossas marcas.
- K. **ESTRUTURA DE PREMIAÇÃO E DESTINAÇÃO DA INSCRIÇÃO:** Serão premiados aproximadamente de 15% (quinze por cento) a 18% (dezoito por cento) dos melhores classificados em torneios sem buy-in free. E todos os competidores, que jogarem torneios com buy-in free, serão premiados os 17 melhores. Os competidores concordam desde já em descontar 3,0% (três por cento) a 5% (cinco por cento) da premiação total de cada torneio e repassar tal valor aos Staffs do torneio. Alguns torneios poderão dispor de estrutura de distribuição de premiação distinta, adequando-se às modalidades específicas. Em Torneios K.O (Nocaute) poderá ser juntamente com a premiação ou mesmo separado, (Conforme decisão da Direção do torneio) porém cada jogador receberá o valor divulgado por ficha K.O. Em caso de empate na mesma mão, entre jogadores, a ficha será dividida por igual valor aos envolvidos na mão, que tenham empatados e eliminado o jogador.
- L. **PAGAMENTOS DE PREMIAÇÕES:** Devido ao aumento das transações eletrônicas e para garantir a segurança do evento e seus participantes, o Monte Carlo Poker Club irá controlar e manter a um mínimo a circulação e disponibilidade de dinheiro em espécie no local. O recebimento de premiações, na sua totalidade ou em parte,



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

em dinheiro (espécie), não é um direito do competidor. O pagamento em espécie estará sujeito à limitações de valores por jogador, devido à disponibilidade de papel-moeda existente no caixa do clube. A forma de pagamento escolhida para realizar uma inscrição influenciará na forma do recebimento da premiação e outros meios que possam a vir existir em um torneio específico, concordam em receber a sua premiação através do mesmo método utilizado para o pagamento da inscrição, até o limite estabelecido pela organização, se houver. Todo competidor que se inscreve em qualquer torneio declara estar ciente e concorda que sua premiação poderá ser paga de acordo com a disponibilidade do caixa do evento, podendo, inclusive, ser necessário realizar uma transferência bancária, pagamento em cheque ou Pix se for o caso. Competidores que se inscreverem mais de uma vez, incluindo inscrições em diferentes torneios durante o evento, podendo ter utilizado formas de pagamento diferentes, receberão suas premiações através do método de pagamento eletrônico mais restritivo utilizado. Parte da premiação, pode ser paga em tickets para eventos futuros, a critério exclusivo da direção do **Monte Carlo Poker Club**.

- M. **REALIZAÇÃO DE ACORDOS:** É permitida a realização de acordos sobre a premiação. Os acordos devem ser unânimes entre os participantes que estiverem ativos na mesa final ou chegando próximo a faixa de premiação. A organização poderá vetar um acordo se julgar que houve constrangimento a um ou mais competidores. Em mesas finais, independente do que for acordado, a critério do Diretor de Torneio 10% (dez por cento) da premiação total restante no momento do acordo, deverá ser reservado ao campeão, definido na mão final. A realização de um acordo bloqueia a pontuação do ranking no número de jogadores participantes do acordo (Ex.: acordo entre 8 jogadores, todos receberam a pontuação do 8º colocado), exceto para salvar a “bolha” do torneio. Para procedimento de acordo, será usado um baralho de cor diferente dos usuais, e as cartas do voto serão misturadas antes de abertas. Não é permitido jogar somente pelo troféu. No mínimo 10% da premiação.

- N. **PREMIAÇÕES GARANTIDAS:** Nos torneios do **Monte Carlo Poker Club** 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 a 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 aos 3% (três por cento) e 5% (cinco 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. Um torneio que tenha premiação garantida terá um número mínimo de participantes inscritos para ser iniciado. Este número será anunciado pela direção, antes da 1ª mão do torneio ser jogada. Caso esse número não seja atingido até o horário de início, a organização se reserva ao direito de cancelar o torneio, bem como, a premiação garantida, reembolsando qualquer competidor inscrito do valor integral da inscrição paga por ele. Fica claro e esclarecido aqui, quando tiver eliminação de dois ou mais jogadores na mesma mesa, fica sobre regra quem tiver a maior quantidade de fichas terá a melhor colocação. Quando for mesas diferentes, a premiação será dividida entre igual para os eliminados.

- O. **PREMIAÇÕES / HAND FOR HAND / BOLHA:**



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

- a. Premiação para 9 ou mais jogadores, será realizado “H4H” e será retirado 2 (dois) minutos do relógio e depois para a formação da FT, fazer procedimento de “all-in call”. O dealer irá informar um membro da organização, e esperar a liberação da mão.
- P. **TRIBUTAÇÃO DOS PRÊMIOS:** Os prêmios obtidos pelos competidores sujeitam-se à incidência do imposto de renda da pessoa física, conforme legislação tributária atualmente vigente. A responsabilidade pelo recolhimento é exclusiva do competidor.

2 – REGULAMENTO DO TORNEIO *Monte Carlo Poker Club*

O Monte Carlo Poker Club, segue as regras, normas e procedimentos da ADTP (Associação dos Diretores de Poker da América Latina). Algumas regras, seguimos o padrão da casa.

- 1- **IDIOMA OFICIAL:** Somente será permitida a utilização do português, espanhol e do inglês enquanto sentado à mesa.
- 2- **ACTION CLOCK:** O “Action Clock” É um relógio ou cronômetro que controlará 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 trinta (30) segundos, cada cartão. Quando for a vez de um competidor agir, o dealer iniciará o cronômetro imediatamente, não tendo tolerâncias iniciais. 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 informados pelo Diretor de Torneio, antes de iniciar o 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. Obs: Os 30 segundos iniciais do relógio, é um privilégio, que cada jogador tem, podendo ser retirado a qualquer momento pelo Diretor de Torneio, ou seu Staff. Caso o jogador, venha perder esse privilégio, o mesmo terá apenas 5 segundos iniciais, para agir. Caso não tiver mais TIME BANK a mão será Fold enfrentando uma aposta, ou Mesa (Check) caso não esteja enfrentado apostas.
- a. Em Torneios frees, turbo e todos até 20min, serão fornecidos 3 cartões.
- b. Em Torneios de 21min e acima, serão fornecidos 6 cartões.
- c. Em todos os dias “2” e FTs, serão fornecidos mais 2 cartões adicionais.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

- 3. JOGO AO FINAL DO DIA:** Para torneios de múltiplos dias, o seguinte procedimento será utilizado para prevenir demoras excessivas (Stall). Quando restarem entre dez e cinco minutos para o término do último nível de jogo, um Diretor de Torneio vai parar o relógio.

- Torneio Classificatório relógio será paralisado com 10 min e sorteado entre 2 a 4 mãos para finalizar o dia classificatório
- Torneio Classificatório Turbo será paralisado com 5 min e sorteado entre 2 a 4 mãos para o término do dia classificatório

Para torneios de 1 dia, o relógio será paralisado em 5 minutos e jogará a mão que estiver em curso, e + 3 mãos para dar fim ao Late Register. Porém, as Inscrições e Reentradas, serão finalizadas, ao reinício do próximo nível após intervalo.

- 4.** Um supervisor anunciará 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. Sorteio para início do Torneio

Quando atingir a quantidade mínima de 3 ou 4 jogadores para início da mesa (8 e 9 Hand) ou 3 jogadores para mesa (6 Hand) O dealer irá fazer um sorteio por cartas, partindo do 1º jogador a sua esquerda para cada jogador que estiver sentado para cada mesa. O jogador com a maior carta, será o botão. Critério de desempate, será aplicado caso tenha empate entre os jogadores.

- 6. DESISTÊNCIA DE STACK (“SURRENDER”):** Ao final de um dia classificatório e do período de registro, ao ser completada a última mão jogada, um jogador que ainda tenha fichas, pode optar por desistir do seu Stack atual com a finalidade de ser considerado eliminado e realizar nova inscrição. Para isso ele deverá ser claro e inequivocamente manifestar a intenção a DIREÇÃO, que irá anotar o Stack do jogador e retirar as fichas de jogo. Caso jogador, desejar fazer uma recompra, seja ela, simples ou dupla, terá o direito de descartar parcial, ou integralmente o seu Stack.

- 7. CONDUTA ÉTICA:** Poker é um jogo individual. Ações, declarações ou comportamento que comprometam o andamento justo da competição, sejam estes conscientes ou não, são considerados antiéticos e antidesportivos. **A Direção 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
- Utilização de quaisquer outros métodos
- Equipamentos não autorizados



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

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.

8. CONDUTA COMPORTAMENTAL: Todos os jogadores têm o direito de jogar em um ambiente tranquilo sem serem incomodados por outros jogadores. 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



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

- 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
- 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 pelo Diretor de Torneio, que pode, a seu critério, implementar sanções em qualquer competidor que se recuse a remediar a situação em uma maneira satisfatória para o **Monte Carlo Poker Club**.
- 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.

7 - PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO: A seu critério único e exclusivo, a Direção 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, 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 Monte Carlo Poker Club

b. INTENSIDADE DE PUNIÇÕES - Penalidades podem não ser impostas em ordem sequencial de severidade. A Direção 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 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.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

Competidores que receberem uma 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 QUANDO JOGADOR É REMOVIDO - Todas as penalidades acompanham o competidor. Se o competidor 'C' receber uma penalidade de três órbitas (27 mãos) ao final da noite e somente cumprir 8 mãos de sua penalidade, isso será anotado e ele vai cumprir o resto das 19 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 20 competidores restantes (80 jogadores premiados), o competidor 'C' é impedido, por qualquer motivo externo, não relacionado ao torneio, de retornar à mesa (Ex: Sua entrada não é permitida mais por qualquer motivo na área de torneio). Esse competidor terá suas fichas removidas da disputa e constará com a 20ª colocação do torneio.

f. DESQUALIFICAÇÃO - Competidores que forem desqualificados de um torneio devem ter suas fichas removidas da disputa, seus buy-ins permanecem como parte da premiação e eles estarão inelegíveis para qualquer prêmio. O competidor eliminado, desqualificado, banido ou excluído, conforme item acima, deve deixar a área de torneio imediatamente.

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.

Caso o jogador se ausentar por muito tempo do torneio, sem comunicar um membro da organização, a Direção terá o direito de desqualificar o jogador para o bom andamento do torneio, e as fichas podendo ser retiradas do mesmo, conforme a direção do torneio entender que as fichas, devem ser retiradas.

O Monte Carlo Poker Club, tem o direito de negar e cancelar qualquer inscrição, pelo bem maior do torneio, como também, recusar e retirar a permanência de qualquer pessoa, na área de torneio.

8 - PROPRIEDADE DO TORNEIO - As fichas de torneio do **Monte Carlo Poker Club** não possuem valor monetário, são de propriedade exclusiva do **Monte Carlo Poker Club** e não podem ser retiradas da área de torneio ou do evento designado por qualquer motivo. Competidores que forem encontrados transferindo fichas de um torneio para outro ou de um competidor para outro estarão sujeitos a penalidades que podem incluir a desqualificação e exclusão dos torneios organizados pelo **Monte Carlo Poker Club**



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER – 2026/2027

Este é o regulamento de torneios de poker do Monte Carlo Poker Club. Ele segue o padrão internacional de regulamento da TDA e ADTP que é composta de profissionais de salas de poker de toda a América Latina, cujo objetivo é redigir um conjunto de regras padronizadas para torneios de poker. As regras da ADTP a seguir complementam as “regras da casa” deste torneio.

CONCEITOS GERAIS

1. **EQUIPE DE DIREÇÃO / FLOOR:** A equipe de direção deverá considerar o melhor interesse da disputa e a justiça como maiores prioridades no processo de tomada de decisão. Circunstâncias incomuns podem exigir uma decisão que se utilize de bom senso e, no interesse da justiça, tome precedência sobre as regras técnicas. A decisão do pessoal de direção e floor do torneio é final.
2. **RESPONSABILIDADE 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
 - Contribuir com a organização do torneio onde todos os jogadores se sintam bem-vindos.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

TERMINOLOGIA E GESTOS OFICIAIS PARA TORNEIOS DE POKER: Termos de apostas oficiais são declarações simples, inconfundíveis, feitas em momento oportuno, em inglês, espanhol e português como: bet, apostar (aposta), raise, subir (aumento), call, Igualar ou pagar (pagamento), fold, retirar-se (desistir), check, pasar (mesa), all-in, jugado (todas as fichas), pot (apenas na modalidade pot limit), e completar. Termos regionais podem atender este padrão. Além disso, os jogadores devem usar gestos com cautela quando enfrentam uma ação; bater levemente na mesa é um check (mesa). O uso de linguagem ou gestos fora do padrão é de responsabilidade do jogador, pois pode resultar em uma decisão diferente do pretendido por ele. É responsabilidade do jogador tornar as suas intenções claras. Veja regras 2 e 42.

3. **IDENTIDADE DO JOGADOR:** Os Jogadores devem ser claramente identificáveis em todos os momentos. A equipe do torneio pode solicitar que um jogador remova qualquer item (óculos de Sol, capuz ou outra cobertura facial) que iniba sua identificação ou seja uma distração, para outros participantes.

4. **DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS E COMUNICAÇÃO:** Os jogadores não podem falar ao telefone, e mexer em equipamentos eletrônicos, enquanto envolvidos em uma mão. Toques do telefone, música, imagens, vídeos etc. devem ser inaudíveis e não devem incomodar aos outros jogadores.

Na mesa televisionada, fica proibido o uso de qualquer aparelho eletrônico, fone de ouvido, smartwatch, laptop, tablets.

Aplicativos de apostas, tabelas de ranges, gráficos e outras ferramentas ou similares, fica proibido com uma mão viva.

Jogador pode jogar poker online enquanto sentado as mesas, porém sem ter interação com chat. Mas terá que dar prioridade total ao jogo live, podendo ter sua mão recolhida, (FOLD) caso tenha atraso na mesa.

O Monte Carlo Poker Club somente fará a liberação de LIVES ou qualquer tipo de gravação, com autorização previa, perante a direção.

5. **LÍNGUA OFICIAL:** Somente os idiomas Inglês, espanhol e português serão permitidos enquanto sentado à mesa.

ACOMODANDO JOGADORES; DESFAZENDO E BALANCEANDO MESAS

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

7. **ALTERNATES, REGISTRO TARDIO E REENTRADAS:**

A) Os jogadores em alternates, registros tardios e reentradas receberão stacks completos. Estes 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.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

8. **NECESSIDADES ESPECIAIS:** Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível. O diretor de torneio, poderá avaliar, situações que o jogador, apresentar problemas oculares ou físico, e colocar o mesmo, em alguma posição específica, sem a necessidade de participar do processo de randomização.

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.

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. 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 e apropriado para o tipo de jogo, as mesas devem ser mantidas o mais bem equilibradas possível.

POTES / SHOWDOWN

12. **DECLARAÇÕES. CARTAS FALAM NO SHOWDOWN:** As cartas falam para determinar o vencedor. Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão não comprometem no showdown; contudo, qualquer jogador que deliberadamente declarar de forma errônea uma mão poderá ser penalizado. Os dealers devem ler e anunciar os valores das mãos no showdown. Qualquer jogador, na mão ou não, deve falar se ele acha que um erro está sendo feito na leitura de mãos ou na entrega do pote. O Monte Carlo Poker Club incentiva, que qualquer jogador estando na mão ou não, fale se algo estiver errado na mão em curso.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

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
- 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, todas 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 64). 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.

D) Nunca um diretor irá recuperar uma mão, quando as cartas já estiverem no muck ou 100% identificada.

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 alguma outra forma tornadas 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 sua aposta de volta. Se o participante apostou ou aumentou a aposta e está 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 mostrá-la. Todas as mãos do pote principal e dos potes paralelos devem ser mostradas e estarão vivas.

a) Allin / Call não tem fold, todos os jogadores envolvidos devem mostrar as cartas para concorrer ao pote.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

17. **SHOWDOWNS SEM ALL-IN, 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. Mãos que são exibidas a pedido de outro jogador são consideradas vivas e concorrem ao pot.

B) Se houve uma aposta no river, qualquer pagador tem o direito inalienável de 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.

19. **JOGANDO COM AS CARTAS COMUNITÁRIAS NO SHOWDOWN:** Cada jogador deve mostrar todas as suas cartas quando jogando com as cartas comunitárias para concorrer ao pote. Caso um jogador, tenha suas cartas recolhidas pelo dealer em uma aposta all-in, jogador terá o direito de jogar com o BOARD a critério do DT.

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 naipes, dentro do melhor jogo ganhador com 5 cartas.

C) Em jogos H/L, a ficha indivisível no pot total irá para o pot high.

21. **POTES PARALELOS:** Cada pote paralelo será separado na mesa.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

22. **POTES OU MÃOS CONTESTADOS:** A declaração de uma mão que foi aberta poderá ser contestada até que a próxima mão comece. 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 do floor 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. Nos torneios do Monte Carlo Poker Club. Jogador novo a mesa, joga até a 1ª carta ser lançada pelo dealer. Jogadores que já estão na mesa, ele não joga quando a segunda carta do BOTÃO (posição) é entregue.

23. **PREFERÊNCIA ANTE OU BIG BLIND:** O Monte Carlo Poker Club dará como preferência o ANTE, caso um jogador for Big Blind

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 torneio por perder fichas no chip-race: 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.

D) Caso tenha jogadores com fichas que não completam para o procedimento, o mesmo nem será realizado, e as fichas retiradas sem compensação aos jogadores.

25. **CARTAS E FICHAS MANTIDAS VISÍVEIS, CONTÁVEIS E MANEJÁVEIS. 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. Monte Carlo Poker Club, 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. Jogador não pode jogar com as cartas no alto, ou na borda da mesa. Devem permanecer o tempo todo sobre a mesa



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

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 jogará assumindo as fichas que entrarão em jogo e é obrigado a recomprar. Jogador poderá fazer 1 rebuy simples, caso ele tenha o valor do rebuy e + 1 taxa (quando houver) Ex: Rebuy 20k e Taxa 10k em fichas, totalizando 30k em fichas. Caso o jogador tenha 30k ou menos em fichas, ele poderá fazer um Rebuy. Obs.: Bônus não contará
28. **RABBIT HUNTING:** Não é permitido o "Rabbit hunting", ou seja, expor cartas que viriam a ser distribuídas, caso a jogada não estivesse encerrada. A não ser, em torneios que tenha essa dinâmica
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. 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.

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 no âmbito 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. **POSICIONAMENTO E MOVIMENTAÇÃO DO BOTÃO / BOTÃO QUANDO EM HEADS-UP:**
- A) Se o movimento incorreto do botão for descoberto antes que ocorra AS, o erro será corrigido. No entanto, se ocorreu AS, o jogo continuará. EX: Se o botão for movido duas vezes e ocorrer AS, o erro permanecerá, e o botão não será reposicionado na próxima mão. Todos os jogadores tem a responsabilidade de monitorar o posicionamento do botão e comunicar qualquer erro que identificarem.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

B) Quando heads-up, o small blind será o botão e age primeiro pré-flop e depois 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 BARALHO CORROMPIDO:

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
 - 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) Os jogadores podem receber duas cartas consecutivas no botão

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 que receberam cartas originalmente, receberão cartas e, em seguida, suas mãos serão descartadas. 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 e 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.

F) Caso uma carta estiver aberta ou na abertura do BOARD ou na distribuição, ela será tratada como um pedaço de papel, retirada e descartada. A mão continuará até o seu final, e o baralho, deverá ser trocado.

36. AÇÃO SUBSTANCIAL (AS): Ação substancial é definida como qualquer uma de:



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

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)

B) Qualquer combinação de 3 ações na vez (check, bet, aumentar, pagar, desistir).
Colocar os blinds não conta para o AS.

37. **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, 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. 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.

39. **FLOP IRREGULARES E CARTAS PREMATURAMENTE ABERTO:**

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.

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) 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), cartas extra em jogos de draw ou stud, 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.

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.

41. **MÉTODOS PARA PAGAMENTO:** Formas aceitáveis de pagar incluem:

A) Declarar verbalmente "call" (pagar);



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

B) Colocando à frente fichas no valor da aposta;

C) Silenciosamente colocando à frente uma ficha de grande valor

D) Silenciosamente colocando à frente múltiplas fichas iguais a um pagamento (de acordo com a 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 TDs, inclusive sendo tratado como um call 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;

(B) Declaração verbal do valor total antes de colocar fichas no pote;

O competidor é responsável por deixar suas intenções claras.

43. **VALORES DOS AUMENTOS: REGRA DO 50%**

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. Declarar um valor ou colocar à frente um mesmo valor em fichas tem o mesmo tratamento. 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. Ara 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.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

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%.

46. **FICHAS DA RODADA ANTERIOR NÃO RECOLHIDAS: TROCO**

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 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% (regras 43 e 45); caso menos, será um pagamento.

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.

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.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

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.

50. **AGINDO NA VEZ:**

A) Jogadores devem agir na sua própria vez verbalmente ou colocando fichas à frente. Declarações verbais na sua própria vez vinculam quaisquer fichas colocadas no pote que devem 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 e C rapidamente desistem. B e C devem esperar para agir até que o valor exato do aumento seja dito.

C) Não será aceito “escuros” apostas sem estar na vez do jogador. Passivo de punição a critério do DT.

51. **DECLARAÇÕES VINCULATIVAS / UNDERCALLS NA VEZ: FAZER APOSTA EM UM POTE JÁ AUMENTADO**

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.
- 3)** Em todas as outras situações, o critério do DT 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 undercall. 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.

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 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 (street) atual (se já no river, a qualquer momento antes de o showdown



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

começar). Ex: NLHE 100-200, 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. Para undercalls.

B) Em jogos pot-limit, se um jogador 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 jogadores em qualquer ponto da rodada atual; se for muito baixa, deve ser corrigido até que ocorra uma 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.

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.

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. Todas as apostas pré – flop no pote e re-pote assumirão que os blinds completos foram pagos. Ex: 1 PLO, blinds 100 – 200 small blind sem blind, big blind paga 200. EX: 2 Small blind paga 100 big blind curto paga 100. Em ambos os exemplos, a aposta limite do pote para o primeiro jogador agir são 700 fichas.

C) Após o flop os potes serão calculados baseado no valor correto do pot

D) Declarar “eu aposto o pote” não é uma aposta válida em jogos no-limit, mas compromete o jogador em fazer uma aposta de um valor válido (pelo menos o valor mínimo), e o sujeita a penalidades. Se o jogador está enfrentando uma aposta, ele deverá realizar um aumento válido.

55. **DECLARAÇÕES INCORRETAS DE APOSTAS:** Se um jogador não enfrenta uma aposta e:

A) Declara “paguei” ou “call”, será considerado um check

B) Declara “raise” ou “aumento”, o jogador deverá no mínimo realizar uma aposta mínima.

Um jogador declarando “mesa” ou “check” quando enfrentar uma aposta poderá pagar ou desistir, mas não poderá aumentar.

56. **STRING BETS E AUMENTOS:** String Bets e Strings Raises são ações realizadas em múltiplos movimento, nas quais jogador coloca fichas como apostasse retorna a sua pilha para pegar mais fichas, ou adiciona mais fichas a apostas



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

gradualmente. String Bets não são permitidas e os dealers serão responsáveis por indicar e rejeitarão string bets. A primeira ação é a que vale, tanto mecânica ou falada.

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.

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, ambas são ações permanentes e podem estar sujeitas a penalidades.

59. **DECLARAÇÕES CONDICIONAIS E PREMATURAS: (Famoso jogo ameaçado)**

A) Declarações condicionais sobre ações futuras são fora do padrão e desaconselhadas. A critério do DT podem ser tornadas permanentes e sujeitas a penalidades. Exemplo: declarações tipo “se – então” como “se você apostar, 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. A regra sobre fichas visíveis e contáveis melhora bastante na precisão da contagem.

61. **APOSTA A MAIS PARA OBTER TROCO:** Apostas não devem ser utilizadas para obter troco. Colocar fichas a mais do que o necessário pode causar confusões. 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 (Regra 45).

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 (regra 52). 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 OCULTADAS E TRANSPORTE DE FICHAS:** 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. Todas as fichas, devem estar nos racks ou sacos para que as fichas sejam transportadas quando necessário. Qualquer ficha transportada de outra forma, ou retiradas do torneio, o jogador assume total responsabilidade, e a critério da direção, o jogador pode ser eliminado da competição.

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.



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

65. **MÃOS ACIDENTALMENTE RECOLHIDAS/CORROMPIDAS/ EXPOSTAS:**

A) Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas todo o tempo, incluindo no showdown, enquanto aguardam que as mãos sejam lidas. 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.

C) Caso acidentalmente o dealer recolher as cartas de um jogador em allin, a critério do DT, ele poderá concorrer ao pot, jogando com as cartas comunitárias “Board”.

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

ETIQUETA E PENALIDADES

67. **PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO:**

A) As opções de penalidades incluem, 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. A organização poderá julgar penalidade de uma mão, 1, 2, 3 ou 4 rodadas ou desqualificação. Infrações repetidas estarão sujeitas a penalidades cada vez maiores. Um jogador que esteja ausente da mesa cumprindo uma penalidade poderá ser eliminado se suas fichas acabarem em razão dos blinds e ante.

B) Uma penalidade pode ser aplicada em razão de uma violação de etiqueta (regra 71), 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), uso indevido de dispositivos ou ferramentas estratégicas ou incidentes similares ocorram. Penalidades serão aplicadas em casos de soft play, abuso, comportamento perturbador ou trapaças. Evasão de blinds. 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 cobrados, 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.

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

1. Discutir o conteúdo de uma mão viva ou já desistida;
2. Sugerir ou criticar jogadas;
3. Revelar uma mão que ainda não foi mostrada. O conceito de “one-player-to-a-hand” será aplicado. Entre outras coisas, esta regra proíbe mostrar uma mão ou discutir estratégia com outro jogador, espectador ou conselheiro.

69. **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



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

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.

70. **CONDUTA ÉTICA:** Poker é um jogo individual. Ações, declarações ou comportamento que comprometam o andamento justo da competição, sejam estes conscientes ou não, são considerados antiéticos e antidesportivos. **A direção irá priorizar a integridade competitiva do torneio e, para tanto, punir qualquer competidor(es) que venha(m) a trapacear ou agir de maneira antiética ou ilegal.**

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

71. **CONDUTA COMPORTAMENTAL:** No intuito de manter um ambiente aprazível a todos os competidores, de forma a manter o aspecto desportivo do torneio de Poker, a direção poderá, a seu exclusivo critério, penalizar, suspender temporariamente ou desqualificar um participante que agir das seguintes formas, mas não se limitando a:

- a. Agir fora de sua vez intencionalmente e/ou repetidamente;
- b. Intencionalmente foldar e/ou jogar suas cartas no monte (muck) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir;
- c. Intencionalmente e/ou repetidamente declarar cartas diferentes das que possui no showdown;
- d. Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa;
- e. Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir – atrasar o andamento do jogo;
- f. Violar a regra “one player to a hand”, incluindo a discussão ou orientação sobre a mão, com um competidor da mesa ou observador, enquanto a mão está em curso;
- g. Revelar cartas que estão no monte (muck) enquanto uma mão está sendo jogada;
- h. Realizar declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro competidor;
- i. Qualquer forma de soft play, incluindo verbalmente ou mutualmente aceitando “pedir mesa até o final”, inclusive quando um terceiro competidor está em all-in na mão, conspirar para permitir que os competidores sobrevivam a bolha (ex: uma mesa permanecer dando fold até o big blind na bolha);
- j. Instruir ou controlar a ação de outro competidor;
- k. Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (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;



REGULAMENTO DE TORNEIOS DE POKER
Monte Carlo Poker Clube

- 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 de se a higiene pessoal de um indivíduo atrapalha os outros competidores será determinada pela Equipe de Supervisão do Torneio, que pode, a seu critério, implementar sanções em qualquer competidor que se recuse a remediar a situação em uma maneira satisfatória para a organização.

73. FORMAÇÃO DA FT (Mesa Final)

Em torneios que tiver 15K (mil reais) garantidos para cima, a organização irá utilizar SMALL ANTE na FT.

