

Obs.: Linhas alteradas de 2013 p/ 2014 estão sublinhadas

Regras de suma importância e que geram dúvidas estão em negrito, sugiro todos lerem para aprender.

REGULAMENTO OFICIAL RECEITA SERIES OF POKER

RSOP 2014

Este é o regulamento que rege o torneio RSOP/2014 - Receita Series of Poker que segue o padrão internacional de regulamento da Tournament Directors Association - TDA e da Associação dos Diretores de Torneios de Poker – ADTP.

Os Diretores do Torneio têm autonomia de arbitragem sob quaisquer pontos que não estejam previstos neste regulamento. A decisão por eles tomada é final e seguirá sempre o bom senso, tendo em vista o melhor andamento do torneio.

Diretores: Ariel Fonseca Nascimento
José Marcos Cabral Magalhães

1 – CRONOGRAMA DOS EVENTOS

1.1- LOCAL DO TORNEIO

Os locais de cada etapa do RSOP 2014 serão divulgados com antecedência.

1.2- ESTRUTURA DA DISPUTA

O RSOP 2014 será disputado em um dia, na modalidade Freezeout.

1.3- CRONOGRAMA

Os torneios durante o ano de 2014 serão realizados no segundo sábado de cada mês, com início às 14:30 hs, desde que tenha o quórum de 5 (cinco) participantes.

Caso não haja quórum será repassado ao próximo final de semana ou outra data sugerida pelos diretores e que haja o quórum.

*Quórum = 5 participantes.

2 – INSCRIÇÕES

2.1- GERAL

Os torneios serão realizados na modalidade Double Chance.

O valor de inscrição do torneio será de R\$ 45,00, sendo R\$35 para o prizepool, R\$10 para a premiação do final da série de 2014 (Troféus do 1º ao 4º).

As inscrições já feitas tornam-se pessoais, intransferíveis e incanceláveis.

As inscrições poderão ser realizadas até o final do 5º Blind.

O participante eliminado poderá optar até o final do 5º blind por retornar ao torneio pagando uma entrada adicional (reentrada -rebuy) no mesmo valor da inicial.

O participante que chegar no intervalo após o 5º nível com um valor de fichas inferior a 1000 fichas poderá fazer um add-on de 8000 fichas no mesmo valor da inicial.

*Inscrição = R\$ 45,00

3 – PREMIAÇÕES

3.1- NÚMERO DE PREMIADOS

Do valor de cada inscrição ou reentrada, R\$35,00 (trinta e cinco reais) será destinado ao prêmio, R\$10,00 (dez reais) à premiação dos quatro primeiros colocados da série de 2014.

Em cada etapa a premiação dependerá do número de compras¹ e será dividida da seguinte forma:

- ATÉ 7 compras: 60 % para o 1º e 40% para o 2º;
- DE 8 A 13 compras: 50% para o 1º, 30% para o 2º e 20% para o 3º.
- DE 14 ACIMA: 45% para o 1º, 30% para o 2º, 15% para o 3º e 10% para o 4º.

¹ compras = entrada + rebuy + add-on

3.2- REALIZAÇÃO DE ACORDOS

É permitida a realização de acordos sobre a premiação. Os acordos devem ser unânimes entre os participantes restantes.

Após o acordo financeiro, o torneio continuará para a definição das posições ou, alternativamente, se houver acordo unânime, será feita a finalização por contagem de fichas, e serão dadas as posições ficando em 1º lugar o jogador que tiver maior número de fichas e assim por diante, ficando em último lugar o jogador que possuir menos fichas.

3.3 - RANKING

Para a composição do ranking será adotado a seguinte fórmula para definir a pontuação de cada participante:

$$P = (J * 2 + R)$$

onde:

P= Ponto de classificação total

J=Número de participantes na etapa

R=Quantidade de reentradas (Rebuys ou add-on)

e na sequência segue a tabela:

<u>1º = 100 % de P</u>
<u>2º = 88 % de P</u>
<u>3º = 77 % de P</u>
<u>4º = 66 % de P</u>
<u>5º = 55 % de P</u>
<u>6º = 50 % de P</u>
<u>7º = 45 % de P</u>
<u>8º = 40 % de P</u>
<u>9º = 35 % de P</u>
<u>10º = 30 % de P</u>
<u>11º ao 15º = 15% de P</u>
<u>Demais = 10% de P</u>
<u>ausente = 0</u>

Se houver na mesa algum participante que não fará parte do ranking, o mesmo pontuará e classificará como os demais participantes, com exceção da premiação do qual não fará parte.

Cada participante deverá descartar os 2 (dois) piores resultados (podendo ser ausências).

Aquele que acumular mais pontos, após os descartes, ao final das etapas de 2014 será declarado campeão do RSOP 2014.

A premiação do ranking geral constituirá em troféu para os quatro primeiros colocados (caso o valor acumulado seja suficiente). Havendo saldo em dinheiro será distribuído 45% para o 1º colocado, 30% para o 2º e 15% para o 3º e 10% para o 4º.

Se houver empate entre dois ou mais jogadores, os critérios de desempate são:

- Número de vitórias.
- Total de pontos sem os descartes.
- Número de torneios disputados
- Sorteio

4 – ESTRUTURA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

4.1- MODALIDADE E BARALHO

O campeonato será disputado na modalidade “No Limit Texas Hold'em”.

4.2- FICHAS UTILIZADAS

Cada participante receberá 8000 (oito mil) fichas.

O participante que não estiver no local do evento até o horário estipulado do início da rodada, entende-se até as cartas serem distribuídas, receberá uma perda de 500 fichas recebendo 7500 (sete mil e quinhentas) fichas.

Quem realizar a reentrada ou add-on no torneio receberá 8.000 (oito mil) fichas.

*Stake = 8000 fichas

*Multa = 500 fichas

4.3- NÍVEIS DE BLINDS

Os níveis de blinds serão alterados a cada 25 minutos até o 5º nível e após blinds de 20 minutos, conforme tabela 1.

Caso seja unânime os participantes finais (máximo 3) poderão fazer acordo de diminuir o tempo das blinds.

Tabela 1

NIVEL	SB	BB	Tempo
1	25	50	25
2	50	100	25
3	75	150	25
4	100	200	25
5	125	250	25
<hr/>			
6	150	300	20
7	200	400	20
8	250	500	20
9	300	600	20
10	350	700	20
<hr/>			
11	400	800	20
12	500	1000	20
13	600	1200	20
14	700	1400	20
<hr/>			
15	800	1600	20
16	1000	2000	20
17	1200	2400	20
18	1400	2800	20
19	1600	3200	20
20	2000	4000	20
21	2500	5000	20
22	3000	6000	20

4.4- CLASSIFICAÇÃO E ELIMINAÇÕES SIMULTÂNEAS

Participantes serão classificados pela ordem inversa à de eliminação.

Participantes eliminados simultaneamente, numa mesma mesa, serão classificados pelo tamanho de seus stacks: aquele que iniciou a mão com maior quantidade de fichas será melhor classificado.

5.1 – DISTRIBUIÇÃO DOS COMPETIDORES E REMANEJAMENTO

5.1.1- DISTRIBUIÇÃO ALEATÓRIA

Todos os competidores terão os seus lugares às mesas designados aleatoriamente por sorteio de cartas. A maior carta será o Dealer e na sequência maior pra menor carta serão Small blind, Big Blind, sucessivamente.

5.1.2- DESFAZENDO MESAS

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

5.1.3- BALANCEAMENTO DE MESAS

Os competidores serão trocados de mesa saindo do BIG BLIND na mesa original e sendo movidos para a pior posição na nova mesa. A pior posição não poderá ser o SMALL BLIND.

5.1.4- SITTING OUT

Somente para o caso de o competidor chegar ao local e iniciar a partida antes do 5º nível e tiver que se ausentar da mesa. A partir desse momento será cobrada as mãos de Small e Big Blind.

6 – POTES E SHOWDOWN

6.1- DECLARAÇÕES VERBAIS

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

6.2- CARTAS ABERTAS EM ALL-IN

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

6.3- INVALIDANDO MÃOS GANHADORAS

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

6.4- SHOWDOWN

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

Para concorrer ao pote todos os competidores deverão obrigatoriamente mostrar todas as suas cartas.

No showdown qualquer competidor da mesa pode solicitar a ver uma mão de qualquer competidor que tenha pagado todas as apostas na última rodada.

6.5- FICHAS INDIVISÍVEIS

As fichas indivisíveis irão para a esquerda do botão.

6.6- POTES SECUNDÁRIOS – SIDE POTS

Potes secundários serão divididos separadamente sobre a mesa.

7 – PROCEDIMENTOS GERAIS

7.1- CHIP RACE

Quando fichas de baixo valor forem retiradas de jogo (colour-up) as fichas que sobraram sofrerão o processo de "chip race", onde uma carta por ficha restante deverá ser dada aberta sequencialmente, para cada competidor, a partir do assento 1. A maior carta receberá a nova ficha, com o máximo de uma ficha por competidor. Um competidor não poderá ser eliminado do torneio por ter perdido fichas no "chip race". Este receberá uma ficha de menor valor disponível.

7.2- MUDANÇAS DE NÍVEIS DE BLINDS

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

7.3- FICHAS SOBRE AS MESAS

O competidor deverá manter suas fichas organizadas tendo as fichas de maior valor sempre visíveis e identificáveis durante todo o torneio.

7.4- CARTAS VISÍVEIS

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

7.5- CARTAS PROTEGIDAS

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

7.6- SOLICITAÇÃO DE TEMPO

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

7.7- RABBIT HUNTING

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

8 – COMPETIDOR PRESENTE

8.1- PARA JOGAR A MÃO

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

8.2- MANTENDO A MÃO VÁLIDA

Os competidores devem estar nos seus lugares para manter uma mão válida. Após deixar o seu lugar sua mão será declarada morta/inválida, SALVO se o competidor estiver de All-In

9 – BOTÃO E BLINDS

9.1- DEAD BUTTON E ONE BIG BLIND

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

9.2- BOTÃO QUANDO EM HEADS-UP

Quando heads-up, o SMALL BLIND será o DEALER e age primeiro pré-flop e pós-flop.

O botão pode ser ajustado para evitar que um competidor pague duas vezes o BIG BLIND.

10 – APOSTAS E AUMENTOS

10.1- AÇÃO FORA DA VEZ

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

10.2- AUMENTOS DE APOSTA

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

10.3- AUMENTOS INCOMPLETO-IRREGULARES

Se um competidor fizer um aumento de 50% ou mais do que a aposta anterior, mas menor do que um aumento completo, este é obrigado a completar o aumento para o valor correto. O aumento será exatamente o mínimo permitido. Caso o aumento seja menor do que 50%, ele dará o call na última aposta ou apostará o valor mínimo permitido. Um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um competidor que já tenha agido na rodada.

10.4- UTILIZAÇÕES DE MÚLTIPLAS FICHAS

A não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas em uma aposta que não totalizem um aumento completo será considerado um pagamento se a remoção de uma das fichas deixará um valor inferior ao do call (e.g., em uma aposta de 600 um competidor joga duas fichas de 500 sem anunciar um aumento).

10.5- ALL-IN

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

10.6- STRING BETS – APOSTAS EM UM ÚNICO MOVIMENTO

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

11 – COMPORTAMENTO E PENALIDADES

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

- a. Revelar o conteúdo de mãos, estejam elas vivas ou fora do jogo (folded).
- b. Sugerir, criticar ou comentar sobre uma jogada enquanto a ação não estiver completa.
- c. Ler uma mão que ainda não foi mostrada. One player to a hand, significa que o competidor não poderá mostrar sua mão a nenhum outro competidor ou espectador competidor ou não da jogada intencionalmente, esteja ativo ou não na mão. Isto inclui o ato de procurar ou manter cartas que já estejam fora de jogo

11.2- EXPOSIÇÃO DE CARTAS

Um competidor que expuser suas cartas enquanto a ação na mão não estiver terminada não terá sua mão morta ou invalidada.

11.3- CONDUTA ÉTICA

Poker é um jogo individual. Ações, declarações ou comportamento que comprometam o andamento justo da competição, sejam estes conscientes ou não, são considerados antiéticos e anti-desportivos.

11.4- CONDUTA COMPORTAMENTAL

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

- a. Agir fora da vez intencionalmente e/ou repetidamente.
- b. Intencionalmente foldar e/ou jogar suas cartas no monte (muck) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir.
- c. Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa.
- d. Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir atrasar o andamento do jogo.**
- e. 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.
- f. Revelar cartas que estão no monte (muck) enquanto uma mão está sendo jogada.

g. Qualquer forma de soft play, incluindo verbalmente ou mutuamente aceitando “pedir mesa até o final”, inclusive quando um terceiro competidor está em all-in na mão.

h. Instruir ou controlar a ação de outro competidor.

i. Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (splash the chips).

11.5- PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO

As penalidades disponíveis para aplicação pela direção do torneio incluem advertências verbais e a imposição de se manter fora da mesa por uma ou mais mãos.

12 – ERROS DE CARTEADO, DEFEITOS E MISDEALS

12.1- MISDEAL – REINÍCIO DE UMA MÃO

Uma mão será reiniciada – baralho reembaralhado – quando:

- a. A exposição da primeira ou segunda carta da distribuição inicial já constitui um misdeal. Competidores podem ter duas cartas consecutivas dadas quando no botão.
- b. O botão estava no lugar incorreto no início da mão.
- c. Um competidor que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.
- d. Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las.

12.2- CARTAS FALTANTES

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

12.3- FLOPS COM QUATRO CARTAS

Caso sejam viradas quatro cartas (ao invés de três) no flop, tenham estas sido expostas ou não, o dealer deverá misturá-las viradas para baixo (fechadas) na mesa. Um membro deverá escolher aleatoriamente três das quatro cartas para serem o flop válido e selecionar a quarta carta que será a próxima “queima”.