



## REGULAMENTO – Federal Poker Weekend

Este é o regulamento que rege o torneio FEDERAL POKER WEEKEND. Durante a disputa estará sempre presente a figura do Diretor do Torneio. O Diretor do Torneio tem autonomia de arbitragem sobre quaisquer pontos que não estejam previstos neste regulamento. Sua decisão é final e seguirá sempre o bom senso tendo em vista o bom andamento do torneio.

### LOCAL E HORÁRIO

- 1- O campeonato será realizado no Hotel San Marco, no período de 29 de fevereiro a 02 de março, e terá a seguinte programação
  - a. DIA A (29/02/2008)
    - i. 19:30 – Término do prazo inicial de inscrições
    - ii. 20:00 – Grupo 1 da FASE INICIAL e reabertura de inscrições para o Grupo 2 da FASE INICIAL
  - b. DIA B (01/03/2008)
    - i. 15:00 – Término do prazo de inscrições
    - ii. 16:00 – Grupo 2 da FASE INICIAL
  - c. DIA C (02/03/2008)
    - i. 14:00 FASE FINAL
- 2- Pede-se que o participante já inscrito, chegue com antecedência para o processo de encaminhamento as mesas.
- 3- O grupo 1 da fase inicial jogará até o final do 10º nível de blinds (um total de 7h55m de torneio) ou até que sobrem 30 competidores. O Grupo 2 imitará o grupo 1.
- 4- Os jogadores restantes ao final dos grupos da fase inicial terão suas fichas contadas e continuarão o torneio na fase final.
- 5- Os horários anunciados do torneio são aproximados. A organização se reserva ao direito de alterar o cronograma, modificar, cancelar ou realocar o torneio a seu critério.

### INSCRIÇÕES

- 1- O valor de inscrição (buy-in) do torneio é de R\$ 250,00 e deverá ser feito **exclusivamente** em Reais, no dia do torneio.
- 2- Cada jogador que não estiver pré-inscrito deve fazer sua inscrição até 30 minutos antes do início de cada grupo do dia do torneio. Apenas uma inscrição será permitida por jogador.
  - a. Após o início de cada grupo serão reabertas as inscrições, durante 2h15m. Os jogadores inscritos durante este período (late registration) ocuparão vagas vazias nas mesas. Caso não existam lugares vazios e/ou disponibilidade de adicionar mais mesas ao salão do evento, os jogadores em alternate deverão aguardar jogadores serem eliminados da disputa para ocuparem seus lugares (alternate).
  - b. Após 2h15m do início do torneio, jogadores na lista de espera por lugares que não tiverem sido sentados à uma mesa, terão seus buy-in devolvidos.
- 3- Um jogador inscrito não poderá se retirar do torneio (desinscrever-se) ou transferir a sua inscrição para outro jogador após 30 minutos antes do início do mesmo; i.e., após as 19:30 do dia A, as inscrições já feitas tornam-se pessoais, intransferíveis e incanceláveis
- 4- A organização reserva-se ao direito de não aceitar a inscrição de jogadores não previamente inscritos.



## PREMIAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DOS JOGADORES

1. A organização garante uma premiação total (prize pool) de no mínimo R\$ 100.000,00 (cem mil reais). Da premiação total, 15 mil serão entregues aos ganhadores da seguinte forma:
  - a. Campeão do torneio: 01 entrada para o BSOP (R\$ 1 mil) + 01 pacote para o Conrad Resort & Casino ( R\$ 1.750,00) + [ Pacote Circuito Paulista: temporada 2008: 3a a 10a Etapa (R\$ 2 mil) OU 01 entrada para o torneio dos Campeões do BSOP temporada 2008 (R\$ 2 mil) ]
  - b. Vice-Campeão: 01 entrada para o BSOP (R\$ 1 mil) + 01 pacote para o Conrad Resort & Casino ( R\$ 1.750,00)
  - c. Terceiro colocado: 01 entrada para o BSOP (R\$ 1 mil) + € 170.00 em créditos no site MartinsPoker.com
  - d. Quarto ao nono colocado: 01 entrada para o BSOP (R\$ 1 mil)

**OS PRÊMIOS ACIMA DESCRITOS NOS ITENS “a” até “d” SERÃO CONSIDERADOS PESSOAIS E INTRANSFERÍVEIS, NÃO SENDO PASSÍVEIS DE ENTRAREM EM ACORDOS ENTRE OS JOGADORES PREMIADOS.**
2. Serão premiados aproximadamente os 10% melhores classificados no torneio, com os valores subindo proporcionalmente do último premiado ao campeão. O número exato de premiados pode variar a critério da organização. Os valores finais de premiação poderão ser arredondados segundo critério da organização.

ATÉ 100 JOGADORES		DE 100 A 150 JOGADORES		DE 151 A 200 JOGADORES	
COLOCAÇÃO	PERCENTUAL	COLOCAÇÃO	PERCENTUAL	COLOCAÇÃO	PERCENTUAL
1	29.00%	1	28.00%	1	27.50%
2	18.50%	2	17.00%	2	16.60%
3	12.00%	3	10.50%	3	10.15%
4	10.00%	4	8.25%	4	7.90%
5	8.00%	5	7.10%	5	6.80%
6	6.50%	6	6.00%	6	5.80%
7	5.50%	7	5.00%	7	4.70%
8	4.50%	8	4.10%	8	3.70%
9	3.50%	9	2.80%	9	2.60%
10	2.50%	10	2.25%	10	2.00%
		11 ~ 13	1.60%	11 ~ 13	1.50%
		14 - 16	1.40%	14 - 16	1.25%
				17 - 20	1.00%



DE 201 A 300 JOGADORES		DE 301 A 400 JOGADORES	
COLOCAÇÃO	PERCENTUAL	COLOCAÇÃO	PERCENTUAL
1	27.00%	1	26.00%
2	16.30%	2	15.45%
3	9.00%	3	8.75%
4	7.25%	4	7.00%
5	6.25%	5	6.00%
6	5.25%	6	5.00%
7	4.25%	7	4.00%
8	3.25%	8	3.00%
9	2.25%	9	2.00%
10	1.60%	10	1.50%
11 ~ 13	1.30%	11 ~ 13	1.20%
14 - 16	1.10%	14 - 16	1.00%
17 - 20	0.85%	17 - 20	0.80%
21 - 30	0.70%	21 - 30	0.65%
		31 - 40	0.50%

3. Os jogadores serão classificados conforme suas permanências, ou seja, o primeiro jogador que perder todas as suas fichas, independentemente da mesa, será considerado último colocado e estará fora do campeonato e assim sucessivamente.
4. A premiação do campeonato será definida tomando como base em 80% do total valor arrecadado.
5. É permitida a realização de acordos na mesa final do torneio, entretanto, independente do que for acordado, pelo menos 15% da soma dos prêmios do primeiro e segundo colocados deverá ser reservado para ser destinado ao campeão definido na mão final.
6. Caso haja premiação extra como pacotes de viagens ou outros itens, a organização irá divulgar se esses itens são passíveis de entrarem no acordo ou devem ser destinados ao campeão.
7. Jogadores terão os seus lugares às mesas designados randomicamente através de um sorteio.
8. Se um jogador inscrito não estiver presente no momento do início do torneio, o mesmo pagará todos os blinds e antes cabíveis até sua chegada ("sitting out"). Se o jogador chegar e ainda lhe sobram fichas, ele/ela pode jogar com estas fichas.
9. As fichas utilizadas para o torneio não possuem valor monetário. Estas fichas são de propriedade da organização do torneio e não poderão ser removidas da área do torneio.

## ESTRUTURA DE DISPUTA

- 1- O campeonato será disputado na modalidade "No Limit Texas Hold'em", utilizando o baralho completo sem os coringas (52 cartas).
- 2- Cada jogador receberá (ou encontrará no seu lugar a mesa) um cartão onde estará escrito a sua mesa e a posição na mesma. O jogador não poderá perder esse cartão, em momento algum durante o torneio, pois isso pode implicar na sua desclassificação.



Sempre que solicitado o jogador entregará o cartão a organização para realizar troca de mesas, assim como, no advento de ser eliminado do torneio, deverá entregar seu cartão a organização, para que o controle de vagas e redistribuição nas mesas possa ocorrer.

Todos os cartões devem ser mantidos sobre a mesa de jogo, visivelmente.

- 3- Cada participante receberá o mesmo número de fichas (cacife = 3.500 fichas).
- 4- A quantidade absoluta de fichas poderá ser modificada de um cacife para outro se mantendo o total de 3.500 unidades em fichas.
- 5- Só serão aceitas fichas fornecidas pela organização do torneio.
- 6- O jogador não poderá trazer outras fichas para a mesa, com exceção de uma ficha ou objeto para proteção de cartas ("card cap").
- 7- A organização se reserva ao direito de a qualquer momento realizar contagem confirmatória nas fichas dos participantes.
- 8- As fichas dos jogadores devem sempre permanecer sobre as mesas, visivelmente. Se algum jogador retirar fichas da mesa, estas perdem a validade. Não haverá exceções. O jogador poderá ser punido e até eliminado do torneio a critério da organização.
- 9- Os jogadores devem manter suas fichas organizadas de modo que todos os outros jogadores na mesa possam ver quantas fichas este tem. As fichas de maior valor devem sempre estar à vista, nunca escondidas atrás de fichas de menor valor.
- 10- Disputarão o campeonato jogadores divididos em mesas de até 11 pessoas.
- 11- À medida que os jogadores forem saindo das mesas, estas serão re-organizadas, com o intuito de deixar todas as mesas com a mesma quantidade de jogadores.
- 12- A organização divulgará, no início do torneio, a ordem na qual as mesas serão desfeitas.
- 13- Quando houver a necessidade de remanejamento de jogadores, as mesas que estiverem com menor número de participantes deverão continuar o jogo desde que estejam com 6 ou mais participantes. O jogo só será paralisado na mesa caso o número de participantes chegue a 5, exceto em casos de mesa semifinal, onde poderá haver jogo com poucas pessoas em cada mesa ("short-handed"). A organização, no entanto, se esforçará para manter o balanceamento de participantes nas mesas.
- 14- Os jogadores serão trocados de mesa saindo do BIG BLIND na mesa original e sendo movido para a melhor posição na nova mesa (ou seja, o mais próximo possível de ser o dealer na nova mesa).
- 15- Um jogador que intencionalmente tentar pular o blind ao ser movido de mesa, poderá sofrer uma penalidade.
- 16- Jogadores 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 jogador reposicionado não receberá mão será entre o Small Blind e o Button.
- 17- Um jogador não poderá negar-se a ser realocado de mesa.

## **ELIMINAÇÕES E CLASSIFICAÇÃO**

- 1- Se dois ou mais jogadores forem eliminados na mesma rodada (caso estejam jogando na mesma mesa) será considerado como tendo a melhor colocação o jogador que iniciou aquela mão com o maior número de fichas, inclusive se ocorrer a eliminação simultânea em mais de uma mesa.
- 2- Ao se aproximar da faixa de premiação do torneio as mãos só serão jogadas mão-a-mão ("hand-for-hand"), ou seja, todas as mesas começam as mãos ao mesmo tempo, e só iniciam a próxima quando todas as mesas encerrarem a mão atual.



- 3- Solicitam-se aos demais jogadores da mesa que colaborem com a organização avisando das eliminações em suas mesas. Um jogador que não informar a sua eliminação poderá ser classificado como último colocado da etapa.
- 4- O último jogador que restar com fichas será considerado CAMPEÃO DO FEDERAL POKER WEEKEND.

## REBUYS E ADD-ONS

- 1- Recompra (Rebuy): será permitido, durante as primeiras 2h15m do torneio, a qualquer jogador participante efetuar três recompras no valor de R\$ 250,00 recebendo em troca 3.500 fichas em qualquer momento que tenha 3.500 ou menos fichas, incluindo os instantes do início do torneio e quando perder todas as suas fichas.
  - a. Ao perder todas as suas fichas em uma jogada (foi all-in e perdeu), o jogador poderá proceder com a recompra. Esse anúncio deverá ser feito antes do início da mão seguinte (próxima distribuição de cartas), caso no qual as mãos serão pausadas até que a recompra esteja concluída pela organização. O início de uma nova mão com um jogador sem fichas na mesa caracteriza a sua desclassificação do torneio.
  - b. Observações:
    - i. só poderá ser recomprado o valor integral do cacife (R\$ 250,00 = 3.500 fichas), não sendo permitido nenhuma fração diferente dessa compra;
    - ii. o período de recompra se encerra ao final do 3º nível de blinds, momento em que a organização irá anunciar a última oportunidade de recompra a todos os participantes. Quem não recomprar nesse momento, perde seu direito de recompra durante o restante do torneio, mesmo que ainda não tenha realizado recompra.
    - iii. Para realizar a sua recompra o jogador deverá anunciar em voz alta à organização, e entregar o seu cartão de rebuy, juntamente com o dinheiro para a recompra. Se o jogador perder ou não apresentar por qualquer motivo o cartão perde o direito a recompra.
    - iv. A recompra é feita entre mãos jogadas. Portanto se um jogador anunciar a recompra no meio de uma mão, as novas fichas não entrará em jogo até que a mão atual tenha terminado, e o jogador esteja apto à recompra.
    - v. O jogador que anunciar a intenção da recompra fica comprometido a fazê-la, assim que a mão em jogo termine.
- 2- Add-on: será permitido a qualquer jogador participante efetuar um add-on no valor de R\$ 250,00 recebendo em troca 7.000 fichas ao final de 2h15m de torneio.
  - a. Nesse caso, deverá proceder como no rebuy, entregando seu cartão de add-on juntamente com o dinheiro correspondente. A ausência do cartão também inviabiliza o add-on.
  - b. O add-on pode ser feito por qualquer jogador que não tenha sido eliminado do torneio, independente do número de fichas que possui i.e., um jogador eliminado 15 minutos antes do add-on não pode comprá-lo e retornar ao jogo.

## DEALER E BLINDS

- 1- A organização sorteará o assento onde começará o botão de dealer inicial do torneio.
- 2- O dealer é responsável pela administração da mão em jogo, ou seja, deve controlar as apostas e fazer cumprir as regras estabelecidas no presente regulamento.
- 3- Os blinds serão aumentados a cada 45 minutos de jogo, conforme a tabela a seguir:



Tempo	Nível	Duração	Small Blind	Big Blind	Ante
00:45	Nível 1	45m	25	50	-
01:30	Nível 2	45m	50	100	-
02:15	Nível 3	45m	75	150	-
02:25	ADDON				
03:10	Nível 4	45m	100	200	-
03:55	Nível 5	45m	150	300	25
04:40	Nível 6	45m	200	400	25
04:55	<b>BREAK</b>	<b>15m</b>	-	-	-
05:40	Nível 7	45m	300	600	50
06:25	Nível 8	45m	400	800	75
07:10	Nível 9	45m	500	1000	100
07:55	Nível 10	45m	600	1200	100
08:40	Nível 11	45m	800	1600	100
09:25	Nível 12	45m	1000	2000	200
09:40	<b>BREAK</b>	<b>15m</b>	-	-	-
10:25	Nível 13	45m	1200	2400	200
11:10	Nível 14	45m	1500	3000	300
11:55	Nível 15	45m	2000	4000	400
12:40	Nível 16	45m	2500	5000	500
13:25	Nível 17	45m	3000	6000	500
14:10	Nível 18	45m	4000	8000	500
14:25	<b>BREAK</b>	<b>15m</b>	-	-	-
15:10	Nível 19	45m	5000	10000	1000
15:55	Nível 20	45m	7500	15000	1500
16:40	Nível 21	45m	10000	20000	2000
17:25	Nível 22	45m	15000	30000	3000
18:10	Nível 23	45m	20000	40000	4000
18:55	Nível 24	45m	25000	50000	5000
19:10	<b>BREAK</b>	<b>15m</b>	-	-	-
19:55	Nível 25	45m	35000	70000	5000
20:40	Nível 26	45m	40000	80000	10000
21:25	Nível 27	45m	50000	100000	10000
22:10	Nível 28	45m	80000	160000	15000
22:55	Nível 29	45m	100000	200000	20000
23:40	Nível 30	45m	125000	250000	20000
23:55	<b>BREAK</b>	<b>15m</b>	-	-	-
00:40	Nível 31	45m	150000	300000	30000
01:25	Nível 32	45m	175000	350000	30000
02:10	Nível 33	45m	200000	400000	40000
02:55	Nível 34	45m	250000	500000	50000



O aumento dos Blinds será anunciado pela Organização. Se as cartas ainda não tiverem sido embaralhadas, o aumento entrará em vigor imediatamente. Caso contrário, se o embaralhamento de cartas já tiver sido iniciado, o aumento valerá apenas na mão seguinte.

- 4- Um jogador deve estar em seu lugar no momento que todos os jogadores receberam suas duas cartas iniciais ou sua mão estará descartada automaticamente. Os jogadores também devem estar nos seus lugares para solicitar tempo (1 minuto).
- 5- Se um jogador que não está presente na mesa ("sitting-out") estiver "all-in" nos blinds ou antes será aplicado o fold (e conseqüente eliminação) automático na mão de um jogador ausente.
- 6- 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 deverá ser dada aberta para cada jogador, a partir do assento 1. A maior carta receberá a nova ficha, com o máximo de uma ficha por jogador. Um jogador não poderá ser eliminado do torneio devido a perder fichas no chip-race. Ele receberá uma ficha de menor valor disponível.

## JOGO

- 1- Cada jogador, quando for sua vez, poderá apostar qualquer quantidade de suas fichas, inclusive a totalidade das mesmas ("All-in"), porém, uma aposta e seus eventuais aumentos não poderão ser inferiores ao valor do Big Blind ou da aposta atual.
- 2- As fichas indivisíveis irão para a esquerda do dealer, i.e. o jogador mais *early position* envolvido na mão.
- 3- O jogador que estiver na mão deverá manter suas cartas o tempo todo de forma visível, localizadas à sua frente, onde todos os demais jogadores da mesa possam reparar quem está participando daquela jogada. As cartas deverão ficar obrigatoriamente sobre a mesa (não seguras na mão) e a frente de sua pilha de fichas.
- 4- Sempre que perguntado sobre quantas fichas possui durante uma mão, o jogador deverá anunciar o valor em voz alta.
- 5- Um jogador que expuser as suas cartas enquanto ainda está na mão poderá receber uma penalidade, mas não terá sua mão morta. A penalidade entrará em vigor no final desta mão.
- 6- Se qualquer jogador ao longo da mão jogar uma ou duas de suas cartas fora (no monte considerado fora do jogo, conhecido como "muck"), sua mão estará anulada nessa rodada.
- 7- A organização poderá julgar uma mão válida mesmo estando no monte (muck), apenas em casos extremos, i.e., de uma informação incorreta dada ao jogador ou erro do dealer e as cartas são claramente identificáveis no monte.
- 8- Quando nos heads-up o small blind será o button e age primeiro pré-flop e depois pós-flop. O botão pode ser ajustado para evitar que um jogador pague duas vezes o big blind.
- 9- O torneio utilizará o *dead Button*. Quando o jogador que seria o Button é eliminado, o botão será colocado no lugar vazio para que todos os jogadores paguem o Big e o Small Blind. Da mesma forma, pode haver apenas um Blind em uma mão caso o jogador que seria o Small Blind seja eliminado.
- 10- Os jogadores devem permanecer à mesa se ainda tem ações na mão.
- 11- Um jogador deve sempre mostrar as duas cartas de sua mão para concorrer ao pote, mesmo que esteja jogando com a mesa (utilizando as 5 cartas comunitárias).

## APOSTAS

- 1- Não há limite do número de aumentos em uma rodada de apostas.
- 2- Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão (ranking do jogo) feito por um jogador



- não são finais até verificação pelo dealer ou outros jogadores. O jogador que intencionalmente declarar um jogo diferente do seu jogo real poderá sofrer penalização.
- 3- Declarações verbais na sua própria vez de falar são permanentes. Fora da sua vez poderá ser e será permanente se a ação até chegar a sua vez não for modificada. Um check, call ou fold não é considerado mudança de ação por outro jogador e, portanto, a declaração permanece válida. Um all-in declarado fora da hora, também segue esse mesmo procedimento.
  - 4- 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.
  - 5- Os dealers não podem contar os potes para informar a um jogador exceto em caso de all-ins e side pots.
  - 6- Um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um jogador que já tenha agido na rodada.
  - 7- Se um jogador 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. Uma aposta all-in menor de que um aumento completo não reabre a ação na rodada.
  - 8- Jogar uma única ficha de grande valor será considerado um pagamento (call) se o jogador não anunciar que é um aumento. Se o jogador anunciar um aumento e colocar uma ficha de grande valor na mesa, mas não anunciar o tamanho da aposta, essa será do valor da ficha. Após o flop uma aposta de uma única ficha de grande valor, será considerada o valor da ficha. A declaração de valor deve ser feita antes de a ficha tocar a mesa.
  - 9- Um jogador 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 realizar o movimento característico empurrando todas as suas fichas em direção ao centro da mesa. Todas as cartas devem ser expostas quando um jogador está all-in e não há mais apostas na mão.
  - 10- Uma vez que um jogador 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. Ao final da contagem a mão será declarada morta se o jogador não tiver agido antes.
  - 11- Não é permitido virar cartas (flop, turn ou river) após a jogada estar encerrada (um jogador apostou e não foi pago pelos demais). – Rabbit hunting.
  - 12- Ao final da mão o primeiro jogador a mostrar as cartas foi o último a apostar na rodada. Caso a rodada tenha sido encerrada sem apostas (todos declaram "mesa"), o primeiro a mostrar as cartas será o jogador a esquerda do dealer (o mais *early position*).

## OBSERVAÇÕES

1. Os jogadores não podem solicitar trocas de baralho, a não ser que haja defeitos no baralho.
2. Os jogadores são obrigados a proteger outros jogadores durante o torneio em todos os momentos. Sendo assim, jogadores, estejam na mão ou não, não poderão:
  - a. Revelar o conteúdo de suas 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.
3. *One player to a hand*, significa que o jogador não poderá mostrar sua mão a nenhum outro jogador ou espectador participante 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.
4. Se o dealer retirar cartas não protegidas de jogo, o jogador não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. É obrigação de o jogador proteger suas cartas colocando um objeto (ficha, cap) sobre elas, ou mantendo-as próxima de suas fichas ao alcance de suas



- mãos. Se o jogador aumentou a aposta e esta ainda não foi chamada o aumento será retornado ao jogador.
5. A repetição de violações de etiqueta será penalizada (falar palavrões, ser descortês com outros jogadores ou com a organização, atrasar o jogo propositalmente, tocar excessivamente as cartas ou fichas de outro jogador ou falar excessivamente atrapalhando a mesa são exemplos de quebra de etiqueta).
  6. Os jogadores devem agir na sua vez. A repetição de erros agindo fora da vez poderá ser punida.
  7. É proibido falar ao celular ou utilizar quaisquer outros métodos eletrônicos de comunicação durante o jogo. Se um jogador atender ou permanecer falando no celular durante uma mão, é considerado fora do jogo.
  8. Se uma carta com outro padrão de baralho (a parte de trás do baralho é diferente) é encontrada na mão de um jogador, toda ação na mão é nula e as fichas devem ser retornadas aos respectivos apostadores. Se uma carta de outro baralho é encontrada no monte de cartas a serem distribuídas, a mão continua normalmente e esta carta é retirada do baralho.
  9. Se duas cartas do mesmo valor e naipe são encontradas numa mão, toda ação na mão é nula e as fichas devem ser retornadas aos respectivos apostadores (sujeito à próxima regra).
  10. Se um jogador sabe que o baralho está defeituoso ou incorreto, este tem por obrigação apontar o erro. Se o jogador tenta se utilizar deste fato para ganhar um pot, ele perde o direito às fichas e todas as fichas do pot permanecem na mesa para serem disputadas na próxima mão.
  11. Se existem fichas a mais no pot resultando da regra anterior, o jogador penalizado pela regra 10 acima, tem direito a disputá-las.
  12. Uma carta virada para cima no baralho é tratada como carta queimada, e será descartada.
  13. Uma ou mais cartas faltantes no baralho não invalidam o resultado de uma mão. Após a mão o baralho deve ser trocado por um baralho completo.

## PENALIDADES

- 1- Uma penalidade PODE ser dada se um jogador expuser qualquer carta com a ação ainda acontecendo, esteja ele na mão ou não. Se ele jogar uma carta para fora da mesa, violar a regra do *one player to a hand*. Uma penalidade SERÁ dada em caso de *soft play*, cooperação combinada previamente, abusos ou comportamento inadequado.
- 2- As penalidades poderão ser:

Advertência verbal ou Suspensão por número determinado de mãos ou desclassificação.

- O jogador punido irá perder uma mão vezes o número de jogadores em sua mesa, vezes um número de rounds de acordo com a gravidade ou repetição do seu ato, variando de 1 a 4, de acordo com a decisão da organização. Um jogador que contestar a decisão poderá ser desclassificado. Durante todo o período o jogador punido deverá permanecer longe da mesa.
  - Infrações repetidas terão penalidades maiores.
- 3- A Organização se reserva o direito de punir qualquer jogador que prejudique o bom andamento do jogo.
  - 4- Agressões não serão toleradas. Agressão verbal e/ou física implicará em suspensões a critério da organização, visando o conforto e bem-estar dos demais participantes.



## DISPOSIÇÕES FINAIS

- 1- A organização irá considerar sempre o melhor interesse para o torneio e para a lisura como prioridade na tomada de decisões. Situações não usuais podem ditar decisões para o melhor interesse do torneio que contrariem regras técnicas. A decisão da organização será considerada final durante o torneio
- 2- Todo jogador participante deverá estar previamente consciente deste regulamento e atesta sua aceitação incondicional a tudo que foi descrito neste regulamento no momento de sua inscrição.
- 3- Todos os participantes do torneio autorizam incondicionalmente o uso de suas imagens coletadas antes, durante e após o evento, sem nenhum ônus para a organização do torneio.
- 4- A organização não é responsável por quaisquer danos pessoais, perdas ou qualquer mau funcionamento de objetos pessoais dos participantes.
- 5- Se por algum motivo o torneio não puder ser executado como planejado devido a problemas técnicos, intervenções não-autorizadas, fraudes, ou outras causas além do controle da organização que possam corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta deste torneio, a organização se reserva o direito, a seus critérios, de cancelar, terminar, re-agendar ou suspender o torneio.
- 6- Em caso de suspensão do torneio, a organização se pronunciará em até 48 horas após o mesmo sobre premiação e/ou devolução de inscrições. Se mais de 50% dos jogadores iniciantes tiverem sido eliminados, não poderá haver devolução de entradas e os jogadores restantes deverão ser premiados.
- 7- Quaisquer questões não cobertas nesse regulamento deverão ser levadas a um membro da organização presente no local e sua decisão será considerada a regra vigente para este torneio.

**Em caso de dúvidas clique [www.nutzz.com.br/fpw](http://www.nutzz.com.br/fpw) ou mande um email para [fpw@nutzz.com.br](mailto:fpw@nutzz.com.br)**

**Visite também:**

- **BSOP:** [www.bsop.com.br](http://www.bsop.com.br)
- **Circuito Paulista:** [www.circuitoholdem.com.br](http://www.circuitoholdem.com.br)