



**POKER TOURNAMENT DIRECTORS
ASSOCIATION**
Regras 2015, Versão 1.1, 20 de agosto de 2015
**Anexo com Procedimentos Recomendados e
Exemplos**

***Partes em Itálico Vermelho:* mudanças em relação
a 2013**

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

Conceitos Gerais

1. Decisões da Equipe de Supervisão / Floor

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

2. Responsabilidades do Jogador

É responsabilidade dos jogadores: conferir os dados de sua inscrição e designação de assentos; proteger as suas cartas; tornar as suas intenções claras; acompanhar a ação da mesa; agir na sua vez; defender o seu direito de agir; manter suas cartas visíveis; manter suas fichas empilhadas corretamente; permanecer à mesa quando com uma mão viva; fazer-se ouvir quando houver um erro acontecendo; ***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 e, em geral, contribuir com a organização do torneio.

3. Terminologia Oficial para Torneios de Poker

Termos de apostas oficiais são declarações simples, inconfundíveis, feitas em momento oportuno, como: *bet, raise, call, fold, check, all-in, pot* (apenas na modalidade *pot-limit*), e completar. Termos regionais podem atender este padrão. ***Além disso, os jogadores devem usar gestos com cautela quando enfrentam uma ação; bater levemente na mesa é um check (mesa)***. É responsabilidade do jogador tornar as suas intenções claras. O uso de linguagem ***ou gestos*** fora do padrão é de responsabilidade do jogador e pode resultar em uma decisão diferente do pretendido por ele. Veja regras 40 e 49.

4. Dispositivos eletrônicos e Comunicação

Os jogadores não podem falar ao telefone enquanto estiverem à mesa de poker. ***Toques do telefone, música, etc. devem ser inaudíveis aos outros jogadores.*** Regras da casa se aplicam a todas as outras formas de dispositivos eletrônicos.

5. Língua Oficial

Apenas o Inglês deve ser utilizado nos Estados Unidos durante mãos em jogo. Em locais fora dos EUA, a casa vai postar e anunciar claramente as línguas aceitas.

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

Os jogadores em alternates, registros tardios e reentradas receberão *stacks* completos, **serão aleatoriamente acomodados em qualquer posição e jogarão imediatamente, exceto se sentados entre o *small blind* e o botão.**

8. Necessidades Especiais

Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível.

9. Desfazendo Mesas

Jogadores de uma mesa que foi desfeita **terão seus novos assentos designados através de um processo duplo de randomização.** Podem preencher qualquer assento, incluindo o *big blind*, *small blind* ou o botão. **Veja o anexo de exemplos.**

10. 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 que a mesa com o maior número de jogadores. 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 serão mantidas o mais bem equilibradas possível.

11. Número de Jogadores na Mesa Final

Mesas finais terão o número de jogadores em uma mesa cheia para o evento mais um jogador. (Ex: eventos 9-handed terão 10 na mesa final, Stud 8-handed terão 9, 6-handed terão 7, etc.). Nenhuma mesa final terá mais de 10 lugares. Esta regra não se aplica a eventos heads-up.

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. 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.**

13. Abrindo as Cartas e Invalidando Mãos Vencedoras

A: **A forma correta de abrir as cartas no showdown é 1) colocar todas as suas cartas abertas e 2) permitir** que o dealer e os jogadores possam ler a mão de forma clara. "Todas as cartas" significa que ambas as cartas em Hold'em, 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 60).** 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% 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 mostrada **corretamente** e obviamente é a mão vencedora.

14. Cartas Vivas no Showdown

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

15. 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.** Veja o anexo de exemplos.

16. Ordem do Showdown sem All-in

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.). Exceto em casos em que as regras da casa exijam que uma mão seja mostrada na ordem do showdown, um jogador pode decidir não as mostrar.

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.

17. Solicitando Ver uma Mão

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

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

18. Jogando com as Cartas Comunitárias no Showdown

Cada jogador deve abrir todas as suas cartas quando estiver jogando unicamente com as cartas comunitárias para concorrer ao pote.

19. Concedendo Fichas Indivisíveis

Fichas indivisíveis serão divididas nas menores denominações possíveis ***ainda em jogo***. A) Em jogos de flop quando houver 2 ou mais mãos altas ou duas ou mais mãos baixas, a ficha indivisível irá para o primeiro jogador à esquerda do botão. B) Em stud high, razz e se houver duas ou mais mãos high ou low em stud/8, a ficha indivisível irá para a carta mais alta, por naipe, na melhor mão de 5 cartas. C) Em jogos H/L, a ficha indivisível no pot total irá para o pot high. ***D) Em caso de mãos idênticas no high e no low o pote será dividido o mais igualitário possível. Veja anexo de exemplos.***

20. Potes Paralelos

Cada pote paralelo será separado na mesa.

21. Potes Contestados

O direito de contestar o resultado de uma mão ***já terminada*** acaba quando uma nova mão é iniciada. Veja regra #22. ***Caso uma mão termine durante um intervalo, o direito de contestar o resultado termina 1 minuto após o pote ser entregue ao ganhador da mão.***

Procedimentos Gerais

22. Nova Mão e Novos Limites

Um novo nível não será anunciado antes que o relógio tenha chegado ao zero. O novo nível será aplicado na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro *riffle* do baralho, quando o botão verde é pressionado ***num embaralhador automático ou quando houver troca do dealer.***

23. Chip Race e Color Ups Programados

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

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

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

24. Cartas e Fichas Mantidas Visíveis, Contáveis e manejáveis. Color Ups não Programados

A: Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas de um oponente, assim, fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. O TDA recomenda pilhas limpas, ***cada uma com*** múltiplos de 20 ***fichas***, como padrão. Os jogadores devem manter fichas de valor superior visíveis e identificáveis em todos os momentos.

B: O DT irá controlar o número e denominação de fichas em jogo e pode retirá-las de jogo a seu critério. Color ups não programados deverão ser anunciados.

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

25. 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.

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at <http://PokerTDA.com>.

26. Recompras (Re-buys)

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

27. Solicitando Tempo

Um pedido de tempo só será aprovado após que um período razoável de tempo tenha decorrido na jogada. Qualquer jogador do torneio poderá pedir tempo. Caso um floor aprove o pedido, o primeiro terá até 50 segundos para se decidir. Se o competidor não tiver agido antes do final do tempo, haverá uma contagem regressiva de 10 segundos. Se não houver uma ação até o final da contagem a mão estará morta. Um empate irá para o jogador. **O DT poderá reduzir o tempo permitido para a ação e tomar outros passos para aderir ao formato do torneio e impedir atrasos persistentes. Veja também regras 2 e 65.**

28. Rabbit Hunting

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

Jogador Presente / Elegível para uma Mão

29. Ao Seu Lugar

O jogador deve estar em seu lugar, quando a **última** carta é distribuída no início da mão ou ele terá uma mão morta. A um jogador que não esteja, naquele momento, ao seu lugar, serão distribuídas cartas, porém, ela será recolhida pelo dealer tão logo a distribuição inicial termine. 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. Um jogador deve estar em seu lugar para solicitar tempo. "No seu lugar" significa dentro do alcance de sua cadeira. Esta regra não se destina a tolerar jogadores estando fora de seus assentos, enquanto não envolvidos em uma mão. No Stud, as regras da casa podem exigir que cartas adicionais sejam dadas a uma mão morta em determinadas situações.

30. 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 **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

31. Dead Button

O torneio utilizará o *dead button*.

32. Evitar os Blinds

Um competidor que intencionalmente tentar pular o *blind* ao ser movido de mesa, sofrerá uma penalidade.

33. Botão Quando em Heads-up

Quando *heads-up*, o *small blind* será o botão e age primeiro pré-flop e depois pós-flop. 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

34. Misdeals (partida inválida)

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) no Stud, se qualquer uma das duas cartas fechadas dos jogadores são expostas por erro do dealer, 6) Em jogos de flop, se uma das duas primeiras cartas distribuídas ou quaisquer outras duas cartas fechadas são expostas por erro do dealer. Os jogadores podem receber duas cartas consecutivas no botão. Regras da casa serão aplicadas para os jogos tipo "draw" (ex: lowball).

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

C: Se ocorrer ação substancial, um misdeal não pode ser declarado e a mão deve prosseguir.

35. Ação Substancial

Ação substancial é definida como: A) a combinação de duas ações em que pelo menos um jogador coloque fichas no pote (aposta, aumento ou pagamento); ou B) a combinação de três ações (mesa, aposta, aumento, pagamento ou desistência).

36. Flop com Quarto Cartas e Board Prematuramente Aberto

Se o flop contém 4 cartas (invés de 3), sejam estas expostas ou não, **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. **Para cartas do board prematuramente expostas, veja os "Procedimentos Recomendados", item 5.**

Jogadas: Apostas e Aumentos

37. 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.

B: Declarações verbais podem ser gerais ("pago", "aumento"), um valor específico ("dois mil") ou ambos ("aumento, dois mil").

C: Em relação às apostas, apenas declarar um valor específico é o mesmo que silenciosamente colocar à frente o mesmo montante em fichas. Ex: Declarar "duzentos" e o mesmo que colocar à frente 200 em fichas.

38. Agindo na Vez

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

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

39. Declarações Vinculativas / Undercalls na Vez

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

B: Um jogador realiza um undercall, declarando ou colocando 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; 2) da primeira aposta de abertura, em qualquer rodada de apostas, quando em um pot múltiplo. Em todas as outras situações, o critério do TD será aplicado. Para os fins desta regra, nos jogos de blinds, o BB é a aposta de abertura na primeira rodada. Botões de All-in podem reduzir bastante a frequência de undercalls (Veja procedimentos recomendados 1). **Esta regra fala 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.**

40. Ação Fora da Vez (FDV)

A: Qualquer ação fora da vez (check, call, raise) está sujeita a penalidade e será permanente 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 será mais 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 35) FDV à sua esquerda, a ação FDV permanecerá. Um floor será chamado para decidir sobre a forma de tratar a mão ignorada. **Ver anexo de exemplos.**

41. Métodos para Pagamento

Formas aceitáveis de pagar incluem: A) declarar verbalmente "call" (pagar); B) colocando à frente fichas no valor da aposta; C) silenciosamente colocando à frente uma ficha de grande valor, ou D) silenciosamente colocando à frente múltiplas fichas iguais a um pagamento - de acordo com a regra 43. 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; ou, (B) declaração verbal do valor total antes de colocar fichas no pote; ou, (C) anunciar “aumento” (“raise”) primeiro e colocar o valor do pagamento da aposta anterior no pote e completar a ação em um movimento adicional. Na opção C, se qualquer valor diferente do call, porém menor do que um aumento mínimo é colocado, será tratado como um aumento mínimo. O competidor é responsável por tornar suas intenções claras.

43. Valores dos Aumentos

A: Os aumentos devem ser, no mínimo, do valor da última aposta efetuada ou do último aumento. Se um competidor fizer um aumento de 50% ou mais do que a **maior** aposta anterior, mas menor do que um aumento completo, este 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. Declarar um valor ou colocar à frente um mesmo valor em fichas tem o mesmo significado (veja regra 37-C). Ex: NLHE, a aposta de abertura é 1000, declarar verbalmente “mil e quatrocentos” ou silenciosamente colocar à frente 1400 em fichas, ambos significam um call ao menos que um aumento seja antes declarado. Veja o 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. Reabrindo a Rodada de Apostas

Em no-limit e pot-limit um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um competidor que já tenha agido na rodada e não está enfrentando pelo menos um aumento completo quando a ação retorna para ele. Em limit, pelo menos 50% de um aumento total é necessário para reabrir as apostas para os jogadores que já atuaram. Veja o **anexo de exemplos**.

45. Apostas Com Fichas de Grande Valor

Sempre que enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor será considerado um pagamento se o competidor não anunciar um aumento antes de a ficha tocar a mesa. Se o competidor 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. Quando não enfrentando uma aposta, colocar uma única ficha de grande valor será considerada uma aposta do valor da ficha.

46. Apostas Com Múltiplas Fichas

Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas em uma aposta será considerado um call, se não houver ao menos uma ficha que se removida deixaria, pelo menos, a quantidade para o call. Exemplo: pré-flop, blinds 200-400: A aumenta para 1.200 total (um aumento de 800), B coloca duas fichas de 1.000 sem declarar aumento. Este é apenas um call porque a remoção de uma ficha de 1.000 deixa menos do que a quantidade do call (1.200). Se a remoção de **qualquer uma** ficha deixar uma quantidade acima do call, a aposta é governada pelo padrão de 50% na regra 41. Ver ilustrações.

47. Fichas da Aposta Anterior não Recolhidas

A: Quando um jogador **apostar enquanto** enfrenta um aumento e possui fichas à sua frente que não foram recolhidas pelo dealer da sua aposta anterior, estas fichas "**anteriores**" (e qualquer troco ao qual tenha direito) podem afetar se a sua resposta ao aumento é um pagamento ou um reamento. Como podem existir inúmeras possibilidades, os jogadores são orientados a declarar as suas apostas antes de colocar novas fichas juntas daquelas que já estavam à frente da aposta anterior.

B: Enquanto enfrentando uma aposta, claramente recolher fichas antes de apostar, compromete o jogador com um pagamento ou um aumento.

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 pelo dealer ou jogadores. Se um pagador solicita uma contagem, mas recebe informações incorretas do dealer ou jogadores, então coloca o valor no pote, o pagador assume a ação plena e correta e está sujeito ao valor ou aposta *all-in* correta. A regra nº 1 pode ser aplicada em determinadas situações, a critério do diretor do torneio.

50. Apostas e o Valor do Pote

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

B: Antes do flop, um jogador em all-in que tenha menos do que o BB não afetará o cálculo do pot limit. Após o flop os potes serão calculados baseado no valor correto do pote.

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

© Copyright 2015: All Rights Reserved, Poker Tournament Directors Association. See use policy at <http://PokerTDA.com>.

51. String Bets e Aumentos

Os dealers serão responsáveis por rejeitar *string bets*.

52. 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 menor valor. Exemplo: “aposto cinco”. Caso não esteja claro se o significado de “cinco” é 500 ou 5000, a aposta será encarada como de 500. Veja regras, 2 3 e 42.

53. Desistências Fora do Padrão

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

54. Declarações Condicionais

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

55. Contagem das Fichas do Adversário

Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável de fichas dos adversários (Regra 24). Um jogador só poderá solicitar uma contagem mais precisa se **for a vez dele de agir e se estiver** enfrentando uma aposta all-in. O jogador all-in não é obrigado a contar; se ele assim optar, o dealer ou floor vai contá-lo. Ação aceita se aplica (ver Regra 49). **A regra sobre fichas visíveis e contáveis (Regra 24) auxilia bastante na precisão da contagem.**

56. Aposta a mais para Obter Troco

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

57. All-In com fichas escondidas

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

Jogadas: Outras

58. 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. **A TDA recomenda que a organização providencie racks ou sacos para que as fichas sejam transportadas quando necessário.**

59. Fichas Perdidas e Encontradas

Fichas perdidas e depois encontradas serão retiradas da competição e retornadas ao inventário do torneio.

60. Mãos Acidentalmente Recolhidas/Corrompidas

Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas todo o tempo, **incluindo no showdown, enquanto aguardam que a mão seja lida**. Se o dealer acidentalmente retirar cartas, **ou se o julgamento do DT for de que as cartas não podem ser 100% identificáveis com certeza**, o participante não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta. Se o participante aumentou a aposta e esta ainda não foi paga, o aumento será retornado ao participante.

61. Mãos Mortas e Desistências no Stud

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

Etiqueta e Penalidades

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

A regra *one-player-to-a-hand* será aplicada. Entre outras coisas, esta regra proíbe que mostra uma mão ou discutir estratégia com outro jogador, espectador ou conselheiro.

63. Cartas Expostas e Fold Adequado

Um competidor que expuser suas cartas enquanto a ação na mão não estiver terminada poderá receber uma punição, mas não terá sua mão morta ou invalidada. A penalidade terá início ao final da mão. Ao desistir de uma mão, as cartas devem ser colocadas fechadas sobre a mesa e empurradas para o dealer, porém nunca deliberadamente expostas ou jogadas altas. Veja regra 61.

64. Conduta Ética

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

65. Violações de Etiqueta

Violações repetidas de etiqueta resultarão em penalidades. Alguns exemplos incluem, mas não se limitam a, tocar as fichas ou cartas de outros jogadores, atrasar **persistentemente** o andamento do jogo, repetidamente agindo fora da vez, apostando fora do alcance do dealer, abusos repetidos e conversa excessiva.

66. Penalidades e Desqualificação

A: As opções de penalidades incluem avisos verbais, penalidades de “perda de mãos”, “perda de órbitas” e desqualificação. Penalidades 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. Um jogador desqualificado terá as suas fichas removidas da disputa. 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 se um jogador expuser uma carta com ação pendente, jogar uma carta fora da mesa, violar a regra de um-jogador-para-cada-mão (*one-player-to-a-hand*), ou incidentes similares ocorrerem. Penalidades **serão** aplicadas em casos de *soft play*, abuso, comportamento abusivo ou trapaças.

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

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



**POKER TOURNAMENT DIRECTORS
ASSOCIATION**
**Procedimentos Recomendados 2015 Versão
1.0, 20 de Agosto de 2015**
***Partes em Itálico Vermelho: mudanças em relação a
2013***

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

PR 1. Botões de All-in

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

PR 2. Recolher apostas é desaconselhado

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

PR 3. Pertences pessoais

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

PR 4. Baralho desordenado

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

PR 5. Cartas comunitárias prematuramente aberta

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

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

B: Uma carta do turn prematura é colocada reservada ao lado. Uma nova carta é queimada, e a carta normal que seria o river será aberta como um novo turn. Após ação do turn ser completada, o turn prematuro será retornado ao baralho, re-embaralhado, e um novo river será aberto sem queimar uma carta adicional.

C: *Um river prematuro será retornado ao baralho, deixando a queima do river continuando como a queima. Uma vez que a ação no turn esteja completa, o baralho será embaralhado e um novo river será aberto sem uma nova queima.*

D: *Para uma carta prematura em jogos de Stud, cartas adicionais serão colocadas reservadas ao lado, juntamente com a(s) carta(s) prematura(s), para representar a rodada completa de cartas para os jogadores restantes na mão. Uma vez que a rodada esteja completa, a próxima street terá a queima e distribuição normais. Uma vez que se chegue à street final, as cartas prematuras e adicionais deixadas de lado serão colocadas no baralho, re-embaralhadas e então uma nova street é distribuída.*

PR 6. Movimento eficiente de jogadores

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

PR 7. Tempo de rotação de dealers

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



**POKER TOURNAMENT DIRECTORS
ASSOCIATION**
**Adendo de Ilustrações 2015 Versão 1.0, 20 de
Agosto de 2015**
***Partes em Itálico Vermelho:* mudanças em relação a
2013**

Regra 9: Desfazendo mesas, Processo de dupla randomização.

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

Regra 15: Cartas expostas em All-in. *“Todas as cartas devem ser viradas para cima (abertas) imediatamente quando um jogador está all-in e todas as ações de todos os outros jogadores na mão estiverem encerradas”.* Esta regra dita que todas as cartas de todos os jogadores serão mostradas quando ao menos um jogador estiver em all-in e não houver mais chances de apostas por quaisquer outros jogadores. Não se deve esperar o final da mão para mostrar as cartas; não se deve esperar pela divisão de side-pots para abrir as cartas de quem está concorrendo ao pot principal; caso a ação de apostas seja terminada antes do showdown, todas as cartas devem ser abertas naquele momento.

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

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

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

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

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

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

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

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

Regra 17: Pedindo para Ver uma Mão

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

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

Regra 19: Fichas Indivisíveis D: Quando mãos possuem o mesmo valor idêntico (ex: um “wheel” em Omaha Hi-Lo) o pot será dividido o mais igualitariamente possível.

Exemplo 1: Omaha High/Low. Dois jogadores ganham o High e o Low com 2-3-4-5-6 rainbow. A tem 2-3-4-5-6s e B 2-3-4-5-6c. O pot tem 66 fichas. **Maneira correta:** 33 para cada jogador. Maneira errada: dividir 33 fichas do high em 17 e 16, as 33 do low em 17 e 16 e dar a ficha extra de cada divisão para a carta alta por naipe (6s). Desta forma (errada), A levaria 34 fichas enquanto B levaria 32.

Regra 39: Declarações Vinculativas / Undercalls na Vez

Exemplo 1: NLHE, blinds 1000-2000. Pós-flop, A abre para 2000, B aumenta para 8000. C silenciosamente coloca 2000 à frente. C fez um “undercall” na aposta de B. De acordo com a regra 39-B, porque B não fez a aposta de abertura (foi A quem fez) e é um pot múltiplo, à critério do DT, C pode ser obrigado a pagar a aposta de B ou desistir e perder os 2000 que colocou.

Exemplo 2: NLHE, blinds 1000-2000. Pós-flop, 4 jogadores ainda na mão. A abre para 8000. B silenciosamente coloca 2000 à frente. Pela regra 39-B, B fez um undercall na aposta de abertura e deverá obrigatoriamente pagar a aposta completa de 8000.

Exemplo 3: NLHE, blinds 1000-200. Pós-flop, A abre para 2000, B aumenta para 8000, C declara “call”. Pela regra 39-A, C fez uma declaração geral verbal na sua própria vez. C é obrigado a pagar a aposta completa de 8000.

Regra 40-B: Ação Substancial For a da Vez (FDV). Um jogador ignorado por ação FDV deve defender seu direito de agir. Se houve tempo razoável e o jogador ignorado não falou antes de haver ação substancial (regra 35) FDV à sua esquerda, a ação FDV permanecerá. Um floor será chamado para decidir sobre a forma de tratar a mão ignorada.

Exemplo 1: NLHE, blinds 100-200. UTG (assento 3) aposta 600. Assento 4 foi pulado quando assento 5 paga 600 FDV. Assento 6 pensa por um instante e fold. Há agora dois jogadores com ações envolvendo fichas à esquerda do jogador 4, o que qualifica como ação substancial (regra 35). Além disso, assento 4 teve tempo suficiente para se manifestar e chamar atenção do dealer. O call do assento 5 e o fold do assento 6 permanecerão. Um floor deve ser chamado para tratar da mão do assento 4.

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

Regra 43: A maior aposta ou aumento anterior da atual rodada de apostas. Esta parte se refere à maior ação adicional ou "maior adição válida" feita por um apostador anterior na rodada atual de apostas.

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

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

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

Exemplo 4: NLHE, Blinds 25-50. A aumenta para 125 total (125 total = 50 aposta anterior + 75 aumento). O aumento seguinte para esta rodada tem de ser "pelo menos o tamanho do maior aposta ou aumento anterior", o qual é 75. B agora aumenta o mínimo (75) para o total de 200. C, em seguida, re-raise para 300 total de 500. Temos, agora, uma aposta de 50, dois aumentos de 75 e um aumento no número de 300 para um total de 500. Se D quer re-raise ", o aumento deve ser pelo menos o tamanho do maior aposta ou aumento anterior da atual rodada de apostas", que agora é de 300. Então D teria de levantar pelo menos 300 para um total de 800.

Regra 44: Reabrindo a ação.

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

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

Exemplo 1-A: Ao final do exemplo 1 acima, A apenas paga 200. A ação retorna para C que, agora, está enfrentando um aumento de apenas 75. Como 75 não é um aumento completo, ele não poderá reaumentar.

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

Exemplo 2-A. São mais 3500 para o BB, que ainda não agiu. O BB poderá desistir, pagar ou aumentar (no mínimo mais 4000). O BB paga. Agora são mais 3500 para A. A não poderá reaumentar, uma vez que 3500 não é um aumento completo.

Exemplo 2-B. O BB aumenta o mínimo (4000) para um total de 11500. Agora são 7500 para A e a ação foi reaberta.

Regra 46: Apostando com várias Fichas.

“Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas em uma aposta será considerado um call, se não houver ao menos uma ficha que se removida deixaria, pelo menos, a quantidade para o call. Se o a remoção de qualquer uma ficha deixar uma quantidade acima do call, a aposta é governada pelo padrão de 50% na regra 43” regra prática: significa que é se uma das menores fichas apostadas for removida e o valor restante for menor do que o call, será um call. Caso contrário, o valor será governado pela regra 43.

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

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

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

Exemplo 2: Igual ao 1-B acima, exceto que o Segundo jogador agora coloca uma ficha de 1000 e cinco fichas de 100. Se uma ficha de 100 for retirada, o valor supera o do call. Portanto, a regra 41 se aplica e um raise mínimo deve ser completado.

Exemplo 3: Como no exemplo 2 acima, o Segundo jogador coloca uma ficha de 1000 e três de 100. Ao retirarmos uma ficha de 100, o valor supera o call, então utilizamos a regra 41. Como, 1300 não chega a 50% do raise mínimo (raise de 600), a aposta será um call e 200 são devolvidos ao jogador.

Regra 52: Apostas Fora de Padrão ou Confusas

Estes exemplos foram removidos por não terem sentido na língua portuguesa.