



REGULAMENTO DOMINGOS - SÉRIE OURO Julho/Dezembro 2011

1 DO LOCAL, HORÁRIO E DENOMINAÇÃO

As etapas serão realizadas sempre aos domingos, entre julho e dezembro, em data, local e horário definidos abaixo. Os torneios serão denominados neste regulamento de TORNEIOS SÉRIE OURO. Datas oficiais dos 18 torneios SÉRIE OURO (estão excluídos feriados, etc):

- julho: 31.
- agosto: 21 e 28.
- setembro: 04, 18 e 25.
- outubro: 02, 09, 16, 23 e 30.
- novembro: 06, 13, 20 e 27.
- dezembro: 04, 11 e 18.

- **O Ranking será corrido e não haverá mesa final.**
- O campeão do semestre ganhará um pacote turístico para o Conrad.

Local dos torneios série ouro: Sede da AJTH, iniciando pontualmente às 15 horas.

2 DA INSCRIÇÃO E INFORMAÇÕES GERAIS

2.1 INSCRIÇÃO

15h: final das inscrições.

Início do torneio 15h05min.

Valor R\$ 60,00 somente para sócios.

Late Register R\$ 5,00 de multa, entra somente nas mudanças de blinds caso há necessidade de abrir mesa nova.

O tempo limite para o Late Register será até o blind 150/300.

Não teremos re-buy e nem add-on.

Buy-in: 15.000 fichas

Quem chegar antes das 15 horas entra com 2.000 fichas de bonus.

Tempo para todos os blinds: 20 minutos.

3 DA ESTRUTURA DE DISPUTA

3.1 O campeonato será disputado na modalidade de **Texas Hold'em No Limit**, utilizando o baralho completo sem os curingas (52 cartas).

3.2 Os integrantes de cada mesa serão definidos através do sistema sorteio a ser realizado no dia da disputa. O DEALER será definido através do mesmo sorteio e será quem caiu no lugar nº 1 da mesa, sendo o small blind o seguinte a sua esquerda e assim por diante.

3.3 Cada participante receberá o mesmo número de fichas (cacife), conforme previsto na Cláusula DAS FICHAS, para que não tenhamos um desequilíbrio entre os jogadores.

3.4 As mesas serão formadas por no máximo 10 (dez) participantes, dependendo esta definição do números de jogadores inscritos por etapa.

3.5 Na medida em que os jogadores forem sendo eliminados, as mesas serão reorganizadas, com o intuito de deixá-las com a mesma quantidade de jogadores para não haver desequilíbrio de fichas. Esta reorganização será por meio de sorteio, usando o computador ou as próprias cartas, de acordo com critério definido pela organização.

3.6 Se 02 (dois) ou mais jogadores forem eliminados na mesma rodada será considerado como tendo a melhor colocação o jogador que iniciou aquela rodada com o maior número de fichas.

3.7 Os jogadores serão classificados conforme suas permanências na mesa. O último jogador que restar com fichas será considerado o Campeão da Etapa.

4 DAS FICHAS

4.1 Cada jogador receberá o total de 01 (um) cacife com 15.000 unidades ou 17.000 se chegar até as 15h. Se o jogador perder todas as suas fichas estará eliminado do torneio.

5 DOS BLINDS

5.1 O valor dos Blinds serão aumentados conforme a tabela abaixo:

25 / 50

50 / 100

75 / 150

100 / 200

150 / 300

Intervalo

200 / 400

300 / 600

400 / 800

500 / 1000

600 / 1200

800 / 1600

1000 / 2000

1500 / 3000

2000 / 4000

3000 / 6000

4000 / 8000

5000 / 10000

8000 / 16000

10000 / 20000

15000 / 30000

20000 / 40000

30000 / 60000

40000 / 80000

Fichas de 25 e 50 são trocadas após o blind 150/300, sempre arredonda-se para cima.

5.2 O aumento dos Blinds será cronometrado. Se o dealer já tiver com o baralho em mãos quando da mudança de blind, o aumento valerá apenas na rodada seguinte.

5.3 Cada jogador terá 30 (trinta) segundos para definir se vai ou não pagar qualquer aposta feita. Apenas no caso do jogador estar em all in, poderá pensar por 1 minuto.

6 DOS INTERVALOS

Será de aproximadamente 20 minutos.

7 DO JOGO

O DEALER participará do jogo e deverá oferecer ao jogador à sua direita o baralho para que ele seja cortado e em seguida deverá distribuir as cartas no sentido horário. É responsabilidade do dealer controlar o andamento da mão, recolher as cartas da mesa, acompanhar os valores apostados e a finalização da rodada.

Cada jogador recebe duas cartas fechadas, que só ele pode ver.

Cada jogador, quando for sua vez, **deve** declarar sua aposta **verbalmente**, podendo esta ser qualquer quantidade de suas fichas (desde que igual ou superior ao Big Blind - BB), inclusive a totalidade das mesmas - All-in. No caso do jogador estar aumentando a aposta, deve avisar verbalmente antes de colocar as fichas na mesa, respeitando as regras abaixo.

A primeira rodada de apostas acontece com o primeiro jogador à esquerda do BB, optando entre: a) não pagar a aposta do BB, saindo assim da rodada; b) pagar a aposta do BB; c) aumentar a aposta do BB, sendo que o aumento mínimo **deve ser equivalente** ao valor da aposta anterior.

Os demais jogadores deverão decidir pelas mesmas opções acima, tendo como referência a aposta do jogador à sua direita.

As cartas dispostas na mesa pelo DEALER serão consideradas comunitárias, ou seja, qualquer jogador pode formar seu jogo utilizando-as em conjunto com suas duas cartas da mão. O jogo de cada participante é definido pela combinação de cinco cartas entre as sete que são disponíveis ao jogador (cinco na mesa mais as duas da sua mão).

Após a primeira rodada de apostas, o DEALER descarta uma carta e

coloca na mesa três cartas com a face voltada para cima - Flop.

Após o Flop, o primeiro jogador à esquerda do DEALER que ainda estiver jogando inicia a segunda rodada de apostas optando entre não apostar – pedindo mesa - ou apostar.

Os demais jogadores deverão decidir entre: a) se ainda não tiver havido uma aposta: 1) não apostar – pedindo mesa - ou apostar (respeitando o valor mínimo previsto anteriormente) e b) se já tiver havido uma aposta: 1) não pagar a aposta do jogador anterior, saindo assim da rodada; 2) pagar a aposta ou 3) aumentar a aposta, sendo que o aumento mínimo **deve ser equivalente** ao valor da aposta anterior.

É permitido falar mesa e, havendo uma aposta, aumentar a aposta.

Após a segunda rodada de apostas, o DEALER descarta uma carta e coloca na mesa uma carta com a face voltada para cima - Turn.

Após o Turn, inicia-se a terceira rodada de apostas que ocorre conforme itens 8, 9 e 10 acima.

Após a terceira rodada de apostas, o DEALER descarta uma carta e coloca na mesa a última carta com a face voltada para cima - River.

Após o River, inicia-se a última rodada de apostas que ocorre conforme itens 8, 9 e 10 acima.

Após as rodadas de apostas, o primeiro jogador após o dealer que estiver na mão, deve mostrar as **DUAS** cartas revelando seu jogo, em seguida, o próximo jogador que estiver na mão sentado a direita e assim por diante. Se um jogador se atravessar na jogada deve manter a aposta caso não haja mudança na ação.

Após as rodadas de apostas, será considerado ganhador da mão e das fichas no POT o jogador que: a) não tiver sua aposta paga por nenhum jogador da mesa ou b) tiver o maior jogo entre os jogadores que pagaram a última aposta feita.

A ordem de grandeza dos jogos é a que segue (iniciando pelo maior jogo até o menor, do "Royal Straight Flush" até "Carta maior"):

Royal Straight Flush
Straight Flush

Quadra
Full House
Flush
Seqüência
Trinca
Dois pares
Um par
Carta maior

Se houver empate entre jogos, ou seja, os jogadores possuírem as mesmas cinco cartas (independentemente de naipe), o POT será dividido entre os vencedores (em caso de sobra de fichas, estas irão para o jogador que será o próximo big blind).

Um jogador nunca será obrigado a desistir do jogo por não possuir fichas suficientes para pagar a aposta. O jogador poderá pagar a aposta com as fichas que ele possui. O valor em excesso da aposta, nesse caso, será devolvido ao apostador ou utilizado em um POT paralelo com o(s) outro(s) jogador (es) que pagou (pagaram) o valor total da aposta. Não há limites para o número de POTS paralelos.

8 DA ORGANIZAÇÃO E PENALIDADES

8.1 FUNÇÕES DO DEALER

Dar as cartas de maneira que os outros jogadores não consigam ver o fundo do baralho.

Cronometrar o tempo de 30 seg. para decisões de jogadas, 1 min. no caso de all-in.

Somente queimar a carta, após apostas encerradas e no momento que os jogadores estiverem observando.

As queimas sempre ficam juntas ao flop.

Se o dealer virar uma carta antes do fim das apostas, retorna para o baralho a carta virada e embaralha-se novamente.

O lixo sempre fica separado, proibir os fuçadores de descartes.

Se na hora de dar as cartas, virar a primeira ou a segunda carta (small ou big), volta o baralho. Nas demais posições esta carta é queimada. Se queimar duas cartas volta o baralho.

8.2 PUNIÇÕES

Falatório sobre as mãos descartadas será alertado, se repetir gancho de 15 min.

Agressão Verbal: dependendo do caso 15 minutos de gancho ou removido do torneio.

Agressão Física: 6 meses de gancho, ou dependendo da gravidade expulsão eterna.

Os jogadores que se sentirem lesados por alguma das opções acima devem chamar a organização do torneio imediatamente.

Materiais AJTH não podem ser emprestados ou alugados, somente para membros da organização.

8.3 Não é permitido fumar na mesa, devendo o jogador sair do local (sit out) caso queira fumar.

9 DAS PREMIAÇÕES E PONTUAÇÕES

9.1 A premiação das Etapas será definida tendo como base o valor total arrecadado com os buy-ins, deduzidos o percentual de 20% (vinte) por cento para as despesas de organização.

9.2 A distribuição da premiação de cada etapa ocorrerá a seguinte forma (o **valor líquido** já corresponde ao total descontados os percentuais acima descritos):

até 27 jogadores

- 1º. Colocado 50% do valor líquido
- 2º. Colocado 30% do valor líquido
- 3º. Colocado 20% do valor líquido

de 27 a 36 jogadores

- 1º. Colocado 50% do valor líquido
- 2º. Colocado 25% do valor líquido
- 3º. Colocado 15% do valor líquido
- 4º. Colocado 10% do valor líquido

acima de 36 jogadores

- 1º. Colocado 45% do valor líquido
- 2º. Colocado 25% do valor líquido
- 3º. Colocado 15% do valor líquido
- 4º. Colocado 10% do valor líquido
- 5º. Colocado 5% do valor líquido

(Estes percentuais de premiação serão aplicados sobre o valor líquido e poderão ser ajustados em comum acordo entre os participantes da mesa final, que será formada quando restarem 9 jogadores no torneio).

9.3 Além da premiação descrita acima, os jogadores receberão a pontuação (de acordo com a tabela abaixo) referente à sua colocação.

Obs.: em caso de empate na pontuação em qualquer posição do ranking no final de junho, o critério de desempate será o número de primeiros lugares, em seguida o número de segundo lugares e assim sucessivamente.

9.4 Tabela de pontuação, por colocação em cada etapa:

- 1º : 50 pontos
- 2º : 44 pontos
- 3º : 39 pontos
- 4º : 35 pontos
- 5º : 31 pontos
- 6º : 28 pontos
- 7º : 26 pontos
- 8º : 24 pontos
- 9º : 22 pontos
- 10º :20 pontos
- 11º :18 pontos
- 12º :17 pontos
- 13º :16 pontos
- 14º :15 pontos
- 15º :14 pontos
- 16º :13 pontos
- 17º :12 pontos
- 18º :11 pontos
- 19º :10 pontos
- 20º :09 pontos
- 21º: 08 pontos
- 22º: 07 pontos
- 23º: 06 pontos
- 24º 05 pontos
- 25º 04 pontos
- 26º 03 pontos
- 27º 02 pontos
- 28º em diante: 01 ponto

10 DO RANKING

O campeão do semestre irá ganhar um pacote turístico para o Conrad.

Este Ranking tem por objetivo avaliar o desempenho dos jogadores ao longo do semestre e no final de todas as etapas será entregue o pacote turístico ao grande campeão.

Dúvida e casos omissos serão resolvidos por uma Comissão, formada pelas seguintes pessoas:

- Carlos Romeo Tascheck (Presidente).
- Alexandre Schmidt (Secretário).
- Marco Chiang (Tesoureiro).

Jaraguá do Sul, 13 de julho de 2011.