



Regulamento Para Torneio CCJ 2014

Salvo disposição em contrário, os torneios **CCJ 2014** é organizado pelo **JACK POKER CLUBE®** serão disputados na modalidade *No Limit Texas Hold'em*, utilizando o baralho completo sem coringas (52 cartas) e estarão sujeitos às seguintes regras:

Registro

1 – Os Torneios começarão assim que a Comissão Organizadora declarar como iniciados. Sempre respeitando a tolerância de 15 (quinze) minutos e um número mínimo de jogadores presentes que a mesma considere como necessário para o seu início.

2 – Os lugares dos jogadores serão escolhidos através do software “The TournamentDirector”. Não sendo possível a utilização desde, a escolha será realizada com o auxílio do baralho. Sendo que aquele que tirar a maior carta será o *Dealer*, o que tirar a segunda maior carta será o *Cut off* e assim sucessivamente, por outra forma de sorteio escolhida pela organização do torneio.

3 – Se dois jogadores tirarem a mesma carta mais alta, o jogador que começa com o botão será determinado pelo naipe, seguindo a ordem espadas, copas, ouros e paus.

4 – Será possível fazer o registro tardiamente, sendo que o período de registro será considerado encerrado quando os seguintes casos ocorrem:

- a) O sexto nível de *Blind* do torneio se completar; ou
- b) Um jogador for eliminado do torneio;

Regras

5 – Cada jogador iniciará o torneio com um *stack* de 23.000 (vinte mil) em fichas. E a Organização se reserva ao direito de, a qualquer momento, realizar contagem confirmatória nas fichas dos participantes.

5.1 – Cada *Blind* será de 30 minutos

5.2 – Haverá Super Caixinha de 7.000 (sete mil) em fichas, para os jogadores que tiver interesse em adquirir.

6 – Na Mesa Final, cada jogador, também, iniciará o torneio com um *stack* de 30.000 (trinta mil) em fichas. E a Organização se reserva ao direito de, a qualquer momento, realizar contagem confirmatória nas fichas dos participantes.

7 - As fichas não terão valor monetário algum, mas, para critérios de numeração e divisão, terão os seguintes valores:

\$ 25	\$ 100	\$ 500	\$ 1.000	\$ 3.000	\$ 5.000
--------------	---------------	---------------	-----------------	-----------------	-----------------

8 – É expressamente proibida a troca de fichas entre participantes de forma a burlar as regras, e as pessoas envolvidas serão excluídas do torneio. Qualquer pessoa que pense haver alguma irregularidade com as fichas de algum jogador de sua mesa, deverá comunicar à Organização imediatamente.

9 – As fichas são de propriedade da Organização do **JACK POKER CLUBE®** e não poderão ser removidas da área do torneio, sob pena de imediata desqualificação. E só serão aceitas fichas fornecidas pela Organização do torneio.

10 – As fichas dos jogadores devem sempre permanecer sobre as mesas, visivelmente. Se algum jogador retirar fichas da mesa, estas perdem a validade.

11 – 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.

12 – As fichas indivisíveis em disputa irão para a esquerda do *Dealer*, isto é, o jogador mais *early position* envolvido na mão.

13 – Sempre que perguntado sobre quantas fichas possui durante uma mão, o jogador deverá anunciar o valor em voz alta.

14 – 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 saber 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.

15 – O jogador tem a obrigação de proteger suas cartas. Se o *Dealer* retirar cartas não protegidas do jogo, o jogador não terá direito a recuperá-las e não receberá sua aposta de volta.

16 – Um jogador que expuser as suas cartas enquanto ainda está na mão, poderá receber uma penalidade, mas não terá sua mão morta.

17 – 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.

18 – A Organização poderá julgar uma mão válida mesmo estando no monte (*muck*), apenas em casos extremos, isto é, de uma informação incorreta dada ao jogador ou erro do *Dealer* e as cartas estejam claramente identificáveis no monte.

19 – Um jogador deve sempre mostrar as duas cartas de sua mão para concorrer ao pote, mesmo que esteja jogando com a mesa (utilizando as cinco cartas comunitárias).

20 – Os jogadores devem permanecer à mesa se ainda tem ações na mão. A ausência, por qualquer motivo, do jogador, no seu momento de agir, será considerado *fold*. E o jogo deverá seguir normalmente sem sua presença, com o ausente pagando os valores de *Blinds* conforme a sua posição na mesa. O *Dealer* distribuirá cartas ao ausente e suas cartas serão consideradas sem efeito e recolhidas pelo *Dealer* caso o mesmo não esteja em seu assento, por qualquer motivo, quando receber a sua segunda carta.

21 – 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.

22 – Se o jogador fizer declarações verbais fora da sua vez de jogar reincidentemente poderá ser punido.

23 – Uma vez que um jogador tenha demorado um período razoável de tempo (nunca inferior a um minuto) para tomar uma ação, outro jogador pode chamar o relógio (tempo) e o primeiro terá trinta segundos para se pronunciar. Serão contados os dez segundos finais em voz alta pelo *Dealer*. Ao final da contagem, a mão será declarada morta se o jogador não tiver agido antes.

24 – Uma carta virada para cima no baralho é tratada como carta queimada, e será descartada.

25 – 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 da Organização deverá escolher aleatoriamente três das quatro cartas para serem o *flop* válido e selecionar a quarta carta que será a próxima “queima”.

26 – Uma mão será reiniciada (*misdeal*), isto é, o baralho será re-embaralhado quando:

- a) O botão estava no lugar incorreto no início da mão;
- b) As cartas foram distribuídas na ordem errada;
- c) Um jogador que deveria ter uma mão válida não recebeu ambas as cartas;
- d) Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las;
- e) Um jogador receber uma carta com um baralho de padrão diferente daquele em jogo;
- f) Duas cartas do mesmo naipe e valor forem encontradas no baralho.

27 – 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.

28 – 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:

- 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 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.

29 – O jogador é responsável por deixar suas intenções claras.

30 – 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. Um aumento menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um jogador que já tenha agido na rodada.

31 – 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.

32 – Ao final da mão, o primeiro jogador a mostrar as cartas será aquele que 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*).

33 – No *showdown*, qualquer jogador da mesa pode solicitar a ver as cartas de qualquer jogador que tenha pago todas as apostas na última rodada. Se o jogador que teve a última ação agressiva (i.e., apostou ou aumentou) na última rodada de apostas se recusar a mostrar a mão, poderá receber uma penalidade.

34 – Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão (ranking do jogo) feito por um jogador não são finais até a verificação do *Dealer* ou de outros jogadores. O jogador que intencionalmente declarar um jogo diferente do seu jogo real poderá sofrer penalização.

35 – Não poderá ser invalidada uma mão que foi mostrada no *showdown* era obviamente ganhadora. Os demais jogadores são incentivados a auxiliar na leitura das cartas caso percebam que um erro está para ser cometido.

36 – O direito a contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada, momento em que foram postos os *Blinds* e embaralhadas as cartas.

37 – Se um jogador mostrar suas cartas a outro jogador da mesa, ao final da mão, qualquer outro jogador da mesa poderá pedir para vê-las também (*show one show all*). Esta regra vale inclusive para mãos que não estão mais participando do jogo.

38 – O jogador não poderá mostrar, intencionalmente, sua mão a nenhum outro jogador ou espectador, esteja ativo ou não na mão (*One player to a hand*). Estando ativo, esta atitude será considerada *fold*. Isto inclui o ato de procurar ou manter cartas que já estejam fora de jogo.

39 – 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:

I - Revelar ou insinuar o conteúdo de suas mãos estejam elas vivas ou fora do jogo (*folded*).

II - Sugerir, opinar, criticar ou comentar sobre uma jogada enquanto a ação não estiver completa.

III - Ler uma mão que ainda não foi mostrada.

IV – Mostrar um jogo ainda válido a outra pessoa, esteja esta no jogo ou não.

V – Olhar as cartas do monte, mesmo depois de encerrada a mão, quando uma aposta não tiver sido paga.

40 – Os jogadores serão classificados pela ordem inversa à de eliminação, ou seja, o primeiro jogador que perder todas as suas fichas, independentemente da mesa, será considerado último colocado e estará fora do torneio e assim sucessivamente.

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

42 – Os torneios continuam até que apenas um jogador detenha todas as fichas do torneio.

43 – É permitida a realização de acordos sobre a premiação apenas quando restarem jogadores dentro da faixa de premiação do torneio.

44 – Os acordos devem ser unânimes entre os participantes restantes e a Organização poderá vetar um acordo se julgar que houve constrangimento a um ou mais participantes

45 – Cada torneio distribuirá pontos aos jogadores participantes, conforme ranking estabelecido em anexo. Sendo que este ranking se inicia no primeiro torneio de cada mês e finda-se no último torneio do circuito, zerando a contagem do ranking após deste.

45.1 – **Para cada participante sera acrescido 10 pontos a título de presença por cada etapa, somando estes pontos na pontuação recebida na etapa.**

46 – Os nove melhores jogadores ranqueados no Circuito terão sua participação assegurada e intransferível no Torneio Final. Sendo que o primeiro do ranking terá a posição de *Dealer*, o segundo colocado sentar-se-á a sua direita, o terceiro à direita deste e assim sucessivamente.

47 – Se houver empate no ranking de jogadores com o mesmo número de pontos, serão adotados os seguintes critérios de desempate: Maior número de primeira colocação; depois maior número de segunda colocação; e assim sucessivamente.

48 – Se houver empate em todos os critérios, adotar-se-á como critério de desempate o sorteio por cartas, conforme o item 3.

49 – As posições na mesa dos jogadores inscritos conforme o item anterior serão definidas segundo o critério dos itens 2 e 3, mas sentar-se-ão em posição anterior aos 5 primeiros colocados no ranking do bimestre. Salvo se houver mais de 09 (nove) jogadores inscritos no total, quando todos terão seus assentos definidos segundo o critério dos itens 2 e 3.

50 – O aumento dos *Blinds* será anunciado pela Organização. Se o *Small* e o *Big Blinds* ainda não tiverem sido postos pelos jogadores, o aumento entrará em vigor imediatamente. Caso contrário, o aumento valerá apenas na rodada seguinte.

51 – Disputarão os torneios jogadores divididos em mesas de até 10 pessoas.

52 – À medida que os jogadores forem saindo das mesas, estas serão reorganizadas, sempre com intervalos, com o intuito de deixar todas as mesas com a mesma quantidade de jogadores.

53 – A Organização deverá decidir quando ocorrerão os remanejamentos, que serão feitos, sempre que possível, utilizando o software “The TournamentDirector”. Quando não for possível utilizar o “The TournamentDirector”, obedecer-se-á ao disposto nos itens 54 e 55.

54 – O jogador escolhido para deixar a mesa, nos casos previstos no item 53, será alocado para sentar-se na mesma posição que ocuparia caso tivesse permanecido na mesa anterior. Ex: Se foi *SmallBlind* na Mesa “A” e a Organização te transfere para a Mesa “B”, deverá ser o *Big Blind* nesta mesa.

55 – Em caso de quebra de mesa (todos os jogadores de uma mesa, se movendo para outras mesas), todos os jogadores da nova mesa terão suas posições escolhidas novamente, conforme item 2.

Penalidades

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

- a) Realizar troca de fichas com outro jogador, de forma a burlar as regras.
- b) Retirar as fichas da mesa sem autorização da Organização.
- c) Retirar as fichas da área do torneio.
- d) Não manter suas fichas organizadas de modo que todos os outros jogadores na mesa possam ver quantas fichas este tem e/ou esconder as fichas de maior valor atrás de fichas de menor valor.
- e) Intencionalmente e/ou repetidamente não anunciar a quantidade, em voz alta, sempre que perguntado sobre quantas fichas possui durante uma mão.
- f) Agir fora da vez intencionalmente e/ou repetidamente.

- g) Intencionalmente foldare/ou jogar suas cartas no monte (*muck*) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir.
- h) Intencionalmente e/ou repetidamente anunciar que irá sair de uma mão antes de ser a sua vez de tomar essa decisão, visto que essa atitude poderá influenciar na tomada de decisões de outros jogadores disputando o pote.
- i) Intencionalmente e/ou repetidamente declarar cartas diferentes das que possui no *showdown*.
- j) Mostrar, intencionalmente, sua mão a outro jogador ou espectador, esteja ativo ou não na mão (*One player to a hand*).
- k) Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa.
- l) Intencionalmente e/ou repetidamente não manter suas cartas, o tempo todo, de forma visível, localizadas à sua frente, onde todos os demais jogadores da mesa possam saber 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.
- m) Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir – atrasar o andamento do jogo.
- n) Violar a regra “*one player to a hand*”, incluindo a discussão ou orientação sobre a mão, com um jogador da mesa ou observador, enquanto a mão está em curso.
- o) Revelar cartas que estão no monte (*muck*) enquanto uma mão está sendo jogada.
- p) Revelar cartas que estão no monte (*muck*), mesmo após a mão ter sido jogada e a aposta não ter sido paga por outro jogador.
- q) Recusar-se a mostrar suas cartas após a última rodada de apostas, depois de ter pagado a aposta final ou de ter sido paga a sua aposta final, quando um dos jogadores, estando na mão ou não, desejar vê-la.
- r) Realizar declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro jogador.
- s) Não participando da disputa do pote, se pronunciar em relação ao jogo de outro jogador;
- t) Qualquer forma de *soft play*, incluindo verbalmente ou mutuamente aceitando “pedir mesa até o final”, inclusive quando um terceiro jogador está em *all in* na mão.
- u) Instruir ou controlar a ação de outro jogador.
- v) Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (*splash the chips*).
- x) Jogar suas cartas fora da mesa, jogá-las no *Dealer* ou em outro jogador de forma agressiva ou abusiva, intencionalmente e/ou repetidamente destruí-las ou danificá-las ou a outras propriedades da Organização do evento.
- w) Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão.
- y) Adotar comportamento que prejudique o bom andamento do jogo;
- z) Utilizar vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas.
- aa) Fazer uso de cigarros, cigarrilhas, charutos, cachimbos ou de qualquer outro produto fumígeno, derivado ou não do tabaco, nas mesas ou em suas proximidades.
- ab) Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro jogador.
- ac) Agredir física ou verbalmente outros jogadores, membros da Organização do torneio ou espectadores.
- Ad) Fazer uso do celular durante uma Mão.

56 – Receberá uma advertência o jogador que descumprir qualquer das regras previstas neste regulamento.

57 – A primeira advertência será feita verbalmente e será anotada por um dos membros da Organização no registro do jogador.

58 – Todas as advertências serão anotadas em registro próprio, e serão consideradas reincidentes se praticadas novamente, pelo mesmo jogador, por um prazo de um ano, contando-se da data da primeira conduta imprópria.

59 – Em caso de reincidência de conduta imprópria, o jogador deverá receber uma Suspensão por um número determinado de mãos. Também terá esta punição o jogador que agredir verbalmente outro jogador.

60 – 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 rounds, de acordo com a decisão da Organização. Um jogador que contestar a decisão poderá ser desclassificado dos torneios a ser realizados naquele dia.

61 – Durante todo o período da punição de Suspensão por um número determinado de mãos, o jogador punido deverá permanecer longe da mesa e pagará o *SmallBlind* e o *Big Blind*.

62 – Deverão ser eliminados dos torneios a serem realizados naquele dia, os jogadores que receberem mais de duas suspensões ou

a) Realizar troca de fichas de forma a burlar as regras;

b) Retirar as fichas da área do torneio;

63 – O jogador desclassificado não receberá de volta nenhum valor financeiro.

64 – Será expulso do Circuito de Torneios do **JACK POKER CLUBE®** o jogador que agredir outro jogador fisicamente.

65 – A Organização se reserva o direito de punir com Suspensão por um número determinado de mãos ou Expulsão do Circuito de **JACK POKER CLUBE®** qualquer jogador que seja pego tentando burlar as regras ou praticando qualquer forma de collusion com outro jogador, tais como sinais, falar intencionalmente suas cartas, passar fichas. Em caso de suspeita, os demais jogadores devem avisar imediatamente à Organização, que irá analisar o caso, e decidir ou não pela suspensão e eliminação.

Disposições Finais

66 – É terminantemente proibido o consumo de cigarros, cigarrilhas, charutos, cachimbos ou de qualquer outro produto fumígeno, derivado ou não do tabaco, nas mesas ou em suas proximidades nos torneios realizados pelo **JACK POKER CLUBE®**.

67 – 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.

68 – 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.

69 – 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.

70 – Todos os participantes dos torneios organizados pelo **JACK POKER CLUBE®** deverão preencher uma ficha cadastral, contendo seus dados pessoais.

71 – Os 09 (nove) jogadores melhores ranqueados ao final do Circuito Clube Jack (CCJ) do ano corrente, formarão a mesa final, os quais disputarão a premiação que será divulgada durante as etapas do circuito.

ANEXO I

Buy-in - R\$ 200,00

Super Caixinha - 30,00

TABELA DE BLINDS

Nível	Small <i>Blind</i> (SB)	Big <i>Blind</i> (BB)	ANTE
1	50	100	
2	75	150	
3	100	200	
4	150	300	
5	200	400	
6	300	600	
7	500	1000	100
8	600	1200	100
9	800	1600	100
10	1.000	2.000	200
11	1.500	3.000	300
12	2.000	4.000	400
13	2.500	5.000	500
14	3.000	6.000	500
15	4.000	8.000	500
16	5.000	10.000	1000
17	6.000	12.000	1000
18	8.000	16.000	1000
19	10.000	20.000	2000
20	15.000	30000	3000
21	20.000	40.000	4000
22	50.000	100.000	10000
23	100.000	200.000	20000

ANEXO II

RANKING CCJ 2014

Torneios Ordinários

POSIÇÃO	PONTOS
1º	50
2º	45
3º	41
4º	38
5º	36
6º	34
7º	32
8º	30
9º	28
10º	25
11º	23
12º	21
13º	19
14º	17
15º	15
16º	13
17º	11
18º	9
19º	7
20º	5
21º A 31º	3
Acima	1

ANEXO III

Datas Pré Agendadas para as Etapas.

08/03/2014	1ª ETAPA
05/04/2014	2ª ETAPA
10/05/2014	3ª ETAPA
14/06/2014	4ª ETAPA
05/07/2014	5ª ETAPA
09/08/2014	6ª ETAPA
06/09/2014	7ª ETAPA
11/10/2014	8ª ETAPA
08/11/2014	9ª ETAPA
29/11/2014	MESA FINAL

- Estas datas poderão sofrer alterações.

01 - CRUZEIRO COM ACOMPANHANTE.