

Este é o regulamento que rege o evento **1º Sharks Cruise**. Os Diretores do Torneio têm autonomia de arbitragem sob quaisquer pontos que não estejam previstos neste regulamento. A decisão por eles tomada é final e seguirá sempre o bom senso, tendo em vista o melhor andamento do torneio.

DEFINIÇÕES DO TORNEIO

- A. **LOCAL DO TORNEIO:** O evento terá lugar no navio MSC PREZIOSA, entre os dias 16 e 19 de Março de 2018.
- B. **CRONOGRAMA DA DISPUTA:** O torneio (MAIN EVENT) será realizado em três fases:
- DIA 1 – Sexta dia 16/03 às 20h (limitado a 200 jogadores).
 - DIA 2 – Sabado dia 17/03 às 15h.
 - DIA 3 – Domingo dia 18/03 às 15h.

A organização se reserva ao direito de alterar o cronograma, sem prévia comunicação, caso julgue necessário ao bom desenvolvimento do torneio.

EVENTOS PARALELOS

- 17/03 – 18h – 8-MAX – BUY-IN: R\$800,00 – 20.000 FICHAS / BLINDS: 25m* (JOGADO ATÉ O 14º NÍVEL) reentradas até o 6º nível.
 - 18/03 – 15h – DIA 2 8-MAX.
 - 18/03 – 18h – LAST CHANCE HIPER TURBO ULTRADEEPSTACK – BUY-IN: R\$500,00 – 50.000 FICHAS/BLINDS: 15m – reentradas até o 8º nível.
- C. **VALOR E FORMA DE INSCRIÇÃO:** O valor de inscrição (*buy-in*) do torneio principal é de R\$ 1.500,00 (hum mil e quinhentos reais) e poderá ser feito exclusivamente em moeda corrente nacional (reais). Torneio permite reentradas ilimitadas até o início do 13º nível. Será permitido um Add-on para cada jogador no final do 12º nível de blinds, 40.000 fichas no valor de R\$1.000,00 (hum mil reais).
- D. **ESTRUTURA DE DISPUTA:** Cada inscrição dará direito a 25.000 fichas de torneio, sem qualquer valor monetário, de propriedade da QUEEN COMPANY e que não poderão ser removidas da área do torneio. Os *blinds* terão a duração de 30 minutos nos dias 1, 40 minutos no dia 2, e 50 minutos no dia 3.

- E. **INSCRIÇÕES TARDIAS (LATE REGISTRATIONS) E ALTERNATES:** Excepcionalmente, a critério da Direção do Torneio, o horário das inscrições poderá ser prorrogado. Os participantes inscritos durante este período ocuparão vagas vazias nas mesas. Caso não existam lugares vazios, os participantes serão considerados como "alternates", devendo aguardar competidores serem eliminados da disputa para ocuparem seus lugares. Participantes na lista de espera por lugares aguardarão uma vaga, porém não poderão se retirar do torneio. Participantes em alternate receberão um stack completo de fichas.
- F. **PREMIAÇÃO:** O SHARKS.POKER garantirá uma premiação mínima para o torneio principal no valor de R\$ 300.000,00 (TREZENTOS MIL REAIS). Serão premiados aproximadamente os 15% melhores classificados no torneio, de acordo com a definição da direção do torneio. A premiação do torneio consiste em 80% do valor total arrecadado entre buy-ins, reentradas e add-ons. As Premiações do evento principal serão pagas no Navio ou após o desembarque, em São Paulo, a critério da Direção do Evento.
- G. **MÃO A MÃO – HAND FOR HAND:** 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. Eliminações simultâneas em mesas diferentes, durante o hand-for-hand serão tratadas como um empate de posições e os participantes dividirão quaisquer premiações que a posição proporcionar.
- H. **MODALIDADE E BARALHO:** O evento principal será disputado na modalidade "No Limit Texas Hold'em", utilizando o baralho completo sem os coringas (52 cartas).

REGULAMENTO GERAL DE TORNEIOS

CONCEITOS GERAIS

- 1- **DIRETOR DO TORNEIO E EQUIPE DE SUPERVISÃO:** O Diretor do Torneio e a equipe de supervisão sempre deverão considerar o melhor interesse em um bom andamento do torneio, com justiça e bom senso como maiores prioridades em seu processo de tomadas de decisão. Circunstâncias extraordinárias que venham a ocorrer poderão levar a decisões que, no interesse de manter a disputa justa aos participantes venha a contradizer regras técnicas. A decisão do Diretor de Torneios e/ou da equipe de supervisão ("*floor*") é final.
- 2- **RESPONSABILIDADE 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; 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- **LÍNGUA OFICIAL:** Somente será permitida a utilização do português, espanhol e do inglês enquanto sentado à mesa.
- 4- **TERMINOLOGIA OFICIAL:** Termos oficiais são declarações simples, inconfundíveis, feitas em momento oportuno, como: bet (aposta), raise (aumento), call (pagamento), fold (desistir), check (mesa), all-in

(todas as fichas), pot (apenas na modalidade pot-limit), e completar. Termos regionais podem atender este padrão. O uso de linguagem não-padrão é de responsabilidade do jogador, pois pode resultar em uma decisão diferente do pretendido por ele. É responsabilidade do jogador tornar as suas intenções claras.

- 5- **APARELHOS ELETRÔNICOS:** Para evitar dúvidas, o termo “Aparelhos Eletrônicos” inclui, mas não se limita aos aparelhos listados abaixo, conhecidos ou não. Aparelhos Eletrônicos não podem ser colocados na superfície de jogo, o que inclui qualquer parte da mesa, a qualquer momento. É permitido apoiar itens na borda.
- a. Telefone – Competidores não podem falar ao telefone na mesa, participando ou não da mão. Eles devem se afastar da mesa para receber ou fazer a chamada.
 - b. Telefones, tablets e notebooks – Jogadores poderão usar os dispositivos às mesas, contanto que não estejam envolvidos em uma mão. Os notebooks não poderão ser ligados a uma tomada externa enquanto for usado à mesa.
 - c. Periscope, Twitch, etc. – O uso de aplicativos ou outra forma de transmissão para transmitir o torneio, enquanto jogando, não é permitido.
 - d. Dispositivos de gravação portáteis - Esses dispositivos, ou o uso de dispositivos de gravação de qualquer tipo é proibido em todo o torneio.
 - e. Não serão permitidos aparelhos eletrônicos em qualquer Mesa Televisada ou Mesa Final de Eventos Principais.
 - f. Distrações na Mesa - A Direção do Torneio se reserva o direito de pedir aos competidores para não utilizar todo e quaisquer Aparelhos Eletrônicos ou itens que a Equipe de Supervisão do Torneio determine que estejam diminuindo o ritmo de jogo, ou afetando os outros competidores na mesa. Competidores podem requisitar que o Dealer entre em contato com a Equipe de Supervisão do Torneio se eles acharem que um competidor está diminuindo o ritmo de jogo devido à influência externa incluindo, mas não limitado a, livros, revistas, Aparelhos Eletrônicos.
- 6- **OBJETOS SOBRE A MESA:** Não serão permitidos objetos estranhos na mesa, com exceção de no máximo um protetor de cartas por jogador. Isso inclui fichas de outros jogos. De acordo com a Regra #5, Aparelhos Eletrônicos não podem ser colocados sobre a mesa.

DISTRIBUIÇÃO DOS COMPETIDORES E REMANEJAMENTO

- 7- **DISTRIBUIÇÃO 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. Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível. Jogadores são responsáveis por verificar seu recibo de registro para assegurar exatidão.
- 8- **SITTING OUT:** Qualquer jogador que abandonar um Evento em qualquer etapa, por qualquer razão, por um período estendido de tempo (múltiplos níveis de torneio) pode perder qualquer direito sobre o valor da inscrição. O stack de fichas desse jogador vai continuar a ser colocado em jogo até terminar. No entanto, se o jogador terminar na faixa de premiação quando todas as fichas acabarem, o jogador permanecerá qualificado para a premiação que corresponde a sua classificação.

- 9- **DESFAZENDO MESAS:** Competidores que forem movidos de uma mesa que foi desfeita serão randomicamente direcionados para os assentos vazios nas novas mesas, e assumem os direitos e responsabilidades das novas posições. Podem ser o *BIG BLIND*, *SMALL BLIND* ou o botão. O único lugar que um competidor reposicionado não receberá uma mão será quando preencherem um lugar vazio entre o *SMALL BLIND* e o *Button*.
- 10- **BALANCEAMENTO DE MESAS:** Ao balancear as mesas em jogos de flop ou de modalidades mistas (mixed games), 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 jogos de stud, os jogadores serão movidos por posição (o último assento a vagar na mesa com menos jogadores é o assento a ser preenchido). O jogo será paralisado em mesas que estejam com três ou mais competidores a menos que a mesa com o maior número de jogadores.
- 11- **EVITAR OS BLINDS:** Um competidor que intencionalmente tentar pular o *blind* ao ser movido de mesa, sofrerá uma penalidade.

PROCEDIMENTOS GERAIS

- 12- **NOVA MÃO E NOVOS LIMITES:** Quando o tempo de nível terminar e um novo for anunciado por um membro da organização, o novo nível será aplicada na próxima mão. Uma mão é iniciada com o primeiro *riffle* do baralho.
- 13- **CHIP RACE:** Quando fichas de baixo valor forem retiradas de jogo (*colour-up*) as fichas que sobraram sofrerão o processo de "*chip race*". As cartas devem ser dadas a partir do assento 1. Cada competidor poderá receber no uma ficha. Um competidor não poderá ser eliminado do torneio por ter perdido fichas no "*chip race*". Este receberá uma ficha de menor valor disponível. É recomendado que os jogadores acompanhem o *chip-race*. 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.
- 14- **TROCAS DE BARALHOS:** As trocas de baralhos ocorrerão à critério da organização do torneio. Competidores não poderão solicitar uma troca de baralhos.
- 15- **FICHAS MANTIDAS VISÍVEIS E CONTÁVEIS:** Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas de um oponente, portanto, as fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. São recomendadas pilhas limpas de múltiplos de 20 fichas como padrão. Os jogadores devem manter as fichas de valores mais alto visíveis e identificáveis todo o tempo, acima ou à frente de seu *stack*. Os jogadores só terão direito a uma contagem exata do *stack* do oponente se aquele estiver apostado "all-in".
- 16- **FICHAS INDIVISÍVEIS:** Fichas indivisíveis serão divididas nas menores denominações possíveis. 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. 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. Em jogos H/L, a ficha indivisível no pot total irá para o pot high.

- 17- **TROCAS DE FICHAS:** Os diretores de torneio controlarão a quantidade e valores das fichas em jogo e poderão realizar *colour-up* a seu critério. *Colour-ups* não programados serão anunciados. O jogador tem o direito de presenciar a substituição e é incentivado a fazer isso.
- 18- **TRANSPORTE DE FICHAS:** Fichas devem ser transportadas utilizando-se racks. Competidores não podem transportar suas fichas de maneiras em que estas não fiquem visíveis. Um competidor que esconder ou guardar fichas de maneira alheia àquela instruída pela organização (e.g., guardando-as no bolso), terá estas confiscadas e retiradas do jogo e poderá ser desqualificado da competição.
- 19- **CARTAS VISÍVEIS:** Os jogadores devem manter suas cartas visíveis o tempo todo. Os jogadores são incentivados a utilizar um protetor de cartas, ao invés de suas mãos, para proteger suas cartas. Isso garante que as cartas serão vistas facilmente. Os jogadores não podem em momento algum esconder suas cartas ou disfarçar-las de qualquer maneira. Os jogadores que assim fizerem podem perder qualquer direito a ação, além de serem penalizados, inclusive, com a possibilidade de sua mão ser declarada morta.
- 20- **MÃOS ACIDENTALMENTE RECOLHIDAS/CORROMPIDAS:** Jogadores são responsáveis por proteger as suas cartas todo o tempo. Se o dealer acidentalmente retirar cartas 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.
- 21- **SOLICITAÇÃO DE TEMPO:** Uma vez que um participante tenha demorado um período razoável de tempo para tomar uma ação, que não seja inferior a 02 (dois) minutos, outro competidor pode pedir tempo e o primeiro terá um minuto para se decidir. Serão contados os dez segundos finais em voz alta e então haverá uma declaração de que a mão está morta. Se o jogador não agir até a declaração, a mão estará morta. Dealers deverão chamar um *floor* para iniciar a contagem. Os Supervisores de Torneio se reservam o direito de diminuir o tempo de decisão se um jogador estiver protelando deliberadamente sua decisão. Qualquer jogador que estiver atrasando o andamento do jogo deliberadamente poderá ser punido. Para torneios com níveis de dez minutos ou menos, o tempo no relógio será de trinta segundos com uma contagem de cinco segundos.
- 22- **RABBIT HUNTING:** Não é permitido o "*Rabbit hunting*", ou seja, expor cartas que viriam a ser distribuídas (no flop, turn ou river), caso a jogada não estivesse encerrada.
- 23- **JOGO AO FINAL DO DIA:** Para torneios de múltiplos dias, o seguinte procedimento será utilizado para prevenir demoras excessivas (stall). Quando restarem entre quinze e cinco minutos para o término do último nível de jogo, o Diretor de Torneio vai parar o relógio. Um jogador irá sortear uma carta entre três e sete e esse será o número de mãos a ser disputado até o final do dia. O Diretor de Torneio vai anunciar o número de mãos remanescentes a serem disputadas e todas as mesas irão disputar esse número de mãos, até que a disputa seja completada nesse dia.

- 24- **JOGO MÃO A MÃO (HAND FOR HAND):** Quando o torneio se aproximar da faixa de premiação, o torneio será disputado no procedimento de mão a mão. Assim que o Diretor de Torneio anunciar a disputa mão a mão, todas as mesas terminarão a mão que está sendo disputada e pararão a ação. Assim que todas as mesas tiverem completado essa mão, o dealer de cada mesa distribuirá apenas uma mão e, ao término dessa mão, irá parar novamente a ação. Esse processo continua até que jogadores suficientes sejam eliminados para se alcançar a faixa de premiação do torneio.
- ANUNCIANDO ALL-IN - Durante a disputa mão a mão, quando o dealer tiver um all-in pago em sua mesa, ele deve paralisar a ação na mesa, inclusive pedindo aos jogadores para não revelarem suas cartas. Essa mesa em all-in vai esperar para terminar essa mão até que todas as outras mesas remanescentes no torneio tiverem completado a ação nessa mão específica. Nesse ponto, um integrante da equipe de torneio vai presenciar o all-in e instruir os jogadores para o complemento da mão. No caso de múltiplas mesas anunciarem all-ins, todas elas serão paralisadas e disputadas uma de cada vez, até que todas elas tenham terminado a mão específica.
 - Se dois ou mais jogadores forem eliminados durante a mão em mesas diferentes, ambos jogadores vão "empatar" na respectiva colocação.
 - Se dois ou mais jogadores forem eliminados durante a mão na mesma mesa, o jogador que começou a mão com o maior número de fichas vai ficar com a melhor colocação.

COMPETIDOR PRESENTE E ELEGÍVEL PARA UMA MÃO

- 25- **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. Os Dealers serão instruídos a recolher as mãos de jogadores ausentes assim que a última carta for distribuída ao botão ou a última carta aberta em jogos de Stud. 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 competidor deve estar em seu lugar para solicitar tempo. "Ao seu lugar" significa dentro do alcance de sua cadeira. Em caso de dúvida, a decisão da Organização é final.
- 26- **AÇÃO PENDENTE:** Jogadores devem permanecer na mesa se ainda estiverem com cartas vivas na mão e ainda há ações pendentes na mão. Isso inclui estar "all-in". Se você estiver "all-in", não poderá deixar a mesa para ir até a grade, vagar pelo salão, conversar com a mídia, etc. Se um jogador deixa a mesa enquanto está envolvido em uma mão ele pode ser penalizado.

BOTÃO E BLINDS

- 27- **BOTÃO** - Será feito um sorteio para o botão em uma mesa no início de cada evento e também para os reinícios, redistribuição de mesas, e na Mesa Final. Esse sorteio vai determinar a posição do botão para todas as demais mesas do torneio.
- 28- **DEAD BUTTON E ONE BIG BLIND:** O torneio utilizará o *Dead Button*. Quando o competidor que seria o botão é eliminado, o botão será colocado no lugar vazio para que todos os competidores paguem o *BIG* e o *SMALL BLIND*. Da mesma forma, pode haver apenas um BLIND em uma mão caso o competidor que seria o *SMALL BLIND* seja eliminado, havendo apenas o *BIG BLIND*.
- 29- **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*.

- 30- **BOTÃO NO LUGAR INCORRETO** - Se o botão de *dealer* foi colocado incorretamente e isso é descoberto depois de haver ação substancial (Regra #31) ter acontecido, a disputa continua e o botão vai ser movido no sentido horário na próxima distribuição de cartas. Se for descoberto antes de ação substancial, a mão será declarada como "*misdeal*" e o botão será corrigido.

APOSTAS E AUMENTOS

- 31- **AÇÃO SUBSTANCIAL**: Ação substancial é definida como: A) a combinação de duas ações envolvendo dois jogadores colocando fichas no pote (aposta, aumento ou pagamento); ou B) a combinação de três ações (mesa, aposta, aumento, pagamento ou desistência).
- 32- **AÇÃO ACEITA**: 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 plena e correta ação 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.
- 33- **ALL-IN COM FICHAS ESCONDIDAS**: Uma aposta all-in aceita coloca o stack inteiro do jogador na mão, incluindo quaisquer fichas escondidas. No entanto, o jogador em all-in não pode se beneficiar das fichas escondidas.
- Exemplo - O jogador A anuncia all-in de 21.000 e o jogador B dá call com um stack de 100.000. Depois de colocar suas fichas no meio, o jogador A descobre mais duas fichas de 1.000 embaixo de seu braço. Se o jogador A ganhar o pote, ele só irá receber 21.000 em fichas. Se ele for eliminado do torneio nessa mão, seu oponente recebe o stack inteiro de 23.000.
 - Exemplo - O jogador A anuncia all-in de 50.000 e o jogador B dá call com um stack de 55.000. Depois de colocar suas fichas no meio, o jogador A descobre uma ficha de 10.000 embaixo de seu braço. Se o jogador A ganhar o pote, ele só irá receber 50.000 em fichas. Se ele perder o pote, seu oponente recebe o stack inteiro de 55.000 para dobrar suas fichas.
- 34- **AÇÃO VERBAL OU FÍSICA FORA DA VEZ**: Declarações verbais na sua vez de agir serão permanentes. Todas as fichas colocadas no pot ficarão no pot. Os jogadores deverão agir na sua própria vez sempre. Jogadores que agirem fora da vez intencionalmente para influenciar a ação serão penalizados. Ações fora da vez serão permanentes, desde que não seja modificada até chegar a sua vez. Um *check*, *call* ou *fold* não é considerado mudança de ação. Caso haja mudança da ação, a aposta feita fora da vez não é permanente e poderá ser retornada ao jogador que possuirá todas as opções, incluindo: pagar, aumentar ou desistir. Uma desistência fora da vez é permanente.
- "UNDERCALL"** – Um undercall (que significa apostar menos do que o necessário para pagar a aposta anterior) será considerado um call obrigatório se for feito frente a uma aposta de abertura em um pote com múltiplos oponentes ou frente a qualquer aposta quando em heads-up. Para efeitos desta regra, o BIG BLIND será a aposta de abertura da primeira rodada.
- 35- **AUMENTOS DE APOSTA**: Não há limite do número de aumentos em uma rodada de apostas em torneios "no limit" e "pot limit". Em Jogos "limit" o número máximo de aumentos será de uma aposta e três aumentos, exceto quando restarem apenas os dois últimos jogadores do torneio. As formas de aumentar uma aposta incluem: 1) colocar, em um único movimento a totalidade das fichas no pote; ou,

- 2) declaração verbal do valor total antes de colocar fichas no pote; ou, 3) anunciar o aumento, colocar o valor do pagamento da aposta anterior no pote e, em um movimento separado colocar a totalidade das fichas da nova aposta. O competidor é responsável por deixar suas intenções claras.
- 36- **AUMENTOS:** 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 aposta anterior, mas menor do que um aumento completo, este é obrigado a completar o aumento para o valor correto. O aumento será exatamente o mínimo permitido. Caso o aumento seja menor do que 50%, ele dará o call na última aposta ou apostará o valor mínimo permitido. Um aumento all-in menor do que a totalidade da aposta atual não reabre a ação para um competidor que já tenha agido na rodada.
- 37- **APOSTAS COM FICHA DE VALOR GRANDE:** Jogar uma única ficha de grande valor será considerado um pagamento (*call*) se o competidor não anunciar que é 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, uma aposta de uma única ficha de grande valor, será considerada o valor da ficha. Toda declaração de valor deve ser feita antes de a ficha tocar a mesa.
- 38- **UTILIZAÇÃO DE MÚLTIPLAS FICHAS DE UM MESMO VALOR:** Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas do mesmo valor em uma aposta será considerada um pagamento se a remoção de uma das fichas deixar um valor inferior ao do pagamento Exemplo de um pagamento: pré-flop com blinds 200-400: **A** aumenta para 1200 (aumento de 800), **B** coloca duas fichas de 1000 sem declarar um raise. Isso será um pagamento, pois ao se retirar uma ficha de 1000 deixaria menos do que o valor necessário para pagar os 1200.
- 39- **TAMANHO DO POTE:** Os jogadores só poderão ser informados do valor do pote em jogos *pot-limit*. Os dealers não contarão o pote em jogos *no-limit*. 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.
- 40- **FALA DO DEALER:** Os dealers são instruídos a verificar a informação anunciada pelos jogadores e anunciar a ação, para contribuir com o andamento do jogo. Eles não podem prover valores de apostas, aumentos ou all-in, ao menos que sejam perguntados por um jogador ou estejam verificando a declaração verbal de um jogador. Dealers não podem fornecer informações da ação de jogo, como quem deu aumentou pré-flop, etc.
- 41- **STRING BETS:** Os dealers serão responsáveis por anunciar "string bets" ou "string raises". Todos os jogadores na mesa são incentivados a ajudar a anunciar uma "string bet" se o dealer falhar em identifica-la. "String bets" e "string raises" anunciados por um jogador devem ser verificados por uma pessoa da equipe. Uma "string bet" é definida como uma tentativa de apostar ou aumentar em múltiplos movimentos que podem incluir um retorno ao stack do jogador sem uma declaração verbal de intenção ou uma tentativa de engano visual para induzir a ação fora de hora antes que a ação de um jogador esteja completa.
- 42- **APOSTAS FORA DO 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 ter vários significados, será utilizado o menor valor.

- 43- **DESISTIR DA MÃO (FOLD):** Uma mão é considerada desistida (folded) quando ela encosta nas cartas descartadas pelo dealer (muck), as cartas queimadas, ou a pilha de descarte quando voltada para baixo, seja pelo jogador ou pelo dealer. Utilizando a Regra #1, a direção do torneio pode recuperar uma mão desistida e declarar ela viva se ele acreditar que existe uma boa causa para isso e que a mão correta é facilmente recuperável. Quando estiver frente a uma aposta, o jogador que soltar suas cartas com um movimento distinto para frente vai ter elas consideradas como 'fold'. A decisão da Organização é final. Folds fora da vez serão permanentes.

POTES E SHOWDOWN

- 44- **DECLARAÇÕES VERBAIS NO SHOWDOWN:** Para fins deste torneio considera-se que as cartas "falam". Declarações verbais sobre o conteúdo de uma mão no showdown não comprometem; contudo, qualquer jogador que deliberadamente declarar de forma errônea uma mão poderá ser penalizado.
- 45- **CARTAS ABERTAS EM ALL-IN:** Todas as cartas serão mostradas com a face para cima quando ao menos um jogador estiver em all-in e a ação estiver completa. Se um jogador acidentalmente jogar fora sua mão antes das cartas serem viradas, a equipe de torneio se reserva o direito de recuperar as cartas se elas estiverem claramente identificáveis. Jogadores que jogarem fora suas cartas intencionalmente em situações de all-in podem estar sujeitos a penalidades.
- a. **POTES PARALELOS** - Em cenários onde múltiplos jogadores estão jogando paralelamente com um jogador que está em all-in no pote principal, todos os jogadores de potes paralelos que chegarem até o showdown no river deverão mostrar as cartas assim como o jogador em all-in. Nenhum jogador poderá dar *muck* no showdown no river de um pote paralelo com ao menos um jogador em all-in no pote principal. O Dealer é instruído para virar todas as mãos que estarão vivas disputarão o pote.
- 46- **ORDEM DO SHOWDOWN:** Ao Em um showdown sem jogadores all-in, no final da última rodada de apostas, o jogador que fez a última ação agressiva naquela rodada será o primeiro a revelar suas cartas. Se não houve apostas na última rodada de apostas, o jogador à esquerda do botão deverá mostrar suas cartas primeiro e a ordem segue em sentido horário.
- a. Jogadores podem se recusar a mostrar a mão na sua vez e podem optar pelo *fold*, abdicando de concorrer ao pot.
- b. Jogadores que se recusarem a mostrar a sua mão estarão sujeitos à regra abaixo.
- 47- **MÃO VENCEDORA:** Um jogador deve mostrar todas as suas cartas para receber um pote, inclusive quando utilizando apenas as cartas comunitárias. Se existir apenas um jogador restante com cartas, ele não necessita mostrar sua mão para receber o pote. Por exemplo, o jogador B apostou no river e o jogador A pagou. O jogador B então joga suas cartas no monte, deixando o jogador A como o único jogador remanescente no pote com cartas. O jogador A então coleta o pote sem ter de mostrar sua mão.
- a. **CARTAS ABERTAS** – Uma mão é considerada aberta quando todas as cartas estiverem com as faces voltadas para cima na mesa. Mostrar brevemente ou abanar as cartas, etc., não será considerado

- como colocar suas cartas na mesa. As mãos não serão lidas e não se pode levar o pote até que elas estejam na mesa.
- b. **RECUSAR A MOSTRAR** – Se um jogador se recusar a mostrar suas cartas, o dealer não pode virar as cartas remanescentes e deve chamar um *floor*. O *floor* vai instruir o jogador a mostrar suas cartas ou elas deverão ser abandonadas. O jogador vai receber uma contagem de cinco segundos antes que o integrante da organização anuncie que a mão do jogador está morta e declarar uma penalização ao jogador por atrasar o progresso do jogo. Os outros jogadores na mesa não podem virar as cartas do outro jogador. Se eles fizerem isso, a mão será declarada como viva, mas o jogador que virou as cartas que não eram suas vai receber uma penalização por violação de etiqueta.
- 48- **SOLICITANDO VER UMA MÃO**: Qualquer jogador que chegar até o showdown pode pedir para ver as cartas dos outros jogadores, desde que ainda tenha suas cartas em mãos. Se eles jogarem suas cartas no monte de descarte, eles não podem mais pedir para ver as cartas dos outros jogadores. Todas as mãos requisitadas para showdown pelos jogadores serão abertas, consideradas vivas e ainda podem levar o pote. Qualquer jogador que não chegou até a fase de showdown na mão não poderá pedir para ver cartas.
- a. Se existe uma preocupação legítima com relação a conluio (*collusion*) entre indivíduos, os jogadores podem pedir ao dealer que separe as cartas e peça para que um integrante da organização analise a mão.
- 49- **INVALIDANDO MÃOS GANHADORAS**: *Dealers* não poderão invalidar uma mão que foi mostrada no *showdown* e era obviamente ganhadora. Os competidores são incentivados a auxiliar na leitura das cartas caso percebam que um erro está para ser cometido.
- 50- **POTES SECUNDÁRIOS – SIDE POTS**: Potes secundários serão divididos separadamente sobre a mesa. Os jogadores não podem tocar o pote por nenhuma razão.
- 51- **DÚVIDAS/DISPUTAS SOBRE MÃOS ANTERIORES**: O direito a contestar o resultado de uma mão termina quando uma nova mão é iniciada.

COMPORTAMENTO E PENALIDADES

- 52- **NÃO DIVULGAÇÃO**: Os competidores são obrigados a proteger outros competidores durante o torneio em todos os momentos. Sendo assim, competidores, estejam ou não na mão, estão proibidos de:
- a. Revelar o conteúdo de mãos, estejam elas vivas ou fora do jogo (*folded*).
- b. Sugerir, criticar ou comentar sobre uma jogada enquanto a ação não estiver completa.
- c. Ler uma mão que ainda não foi mostrada.
- 53- **MESAS TELEVISIONADAS E CARTAS DOS JOGADORES**: Os jogadores que entrarem em um torneio transmitido pela web ou televisão, deverão colaborar com a equipe de filmagem. Isso inclui mostrar suas cartas para as câmeras na mesa. O não cumprimento pode resultar em penalidade.

- 54- **EXPOSIÇÃO DE CARTAS:** 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.
- 55- **CONDUTA ÉTICA:** Poker é um jogo individual. Ações, declarações ou comportamento que comprometam o andamento justo da competição, sejam estes conscientes ou não, são considerados antiéticos e antidesportivos. **A direção irá priorizar a integridade competitiva do torneio e, para tanto, punir qualquer competidor(es) que venha(m) a trapaçar ou agir de maneira antiética ou ilegal.**

Trapaças são todas as atitudes que um indivíduo pode tomar que infrinjam as regras do torneio para obter vantagens na competição. Trapaças poderão incluir, porém não estão limitadas a *collusion* (jogar em parceria ou time), roubo de fichas, transferência de fichas entre participantes, do mesmo torneio ou de eventos distintos, marcação de cartas, substituição de cartas ou a utilização de quaisquer outros métodos ou equipamentos não autorizados.

Define-se *collusion* como o comum acordo entre dois ou mais competidores em compartilhar informações ou jogarem em conjunto para obter vantagem no torneio. *Collusion* inclui, mas não se limita a, *chip dumping* (passar fichas), *soft play*, compartilhar informações sobre suas cartas com outro competidor, enviar ou receber sinais de/para outro competidor, utilização de meios de comunicação ou a internet para troca de informações para facilitar o *collusion*.

- 56- **CONDUTA COMPORTAMENTAL:** No intuito de manter um ambiente aprazível a todos os competidores, de forma a manter o aspecto desportivo do torneio de Poker, a direção poderá, a seu exclusivo critério, penalizar, suspender temporariamente ou desqualificar um participante que agir das seguintes formas, mas não se limitando a:
- Agir fora da vez intencionalmente e/ou repetidamente.
 - Intencionalmente *foldar* e/ou jogar suas cartas no monte (*muck*) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir.
 - Intencionalmente e/ou repetidamente declarar cartas diferentes das que possui no *showdown*.
 - Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa.
 - Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir – atrasar o andamento do jogo.
 - Violar a regra “one player to a hand”, incluindo a discussão ou orientação sobre a mão, com um competidor da mesa ou observador, enquanto a mão está em curso.
 - Revelar cartas que estão no monte (*muck*) enquanto uma mão está sendo jogada.
 - Realizar declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro competidor.
 - Qualquer forma de *soft play*, incluindo verbalmente ou mutualmente aceitando “pedir mesa até o final”, inclusive quando um terceiro competidor está em all-in na mão, conspirar para permitir que os jogadores sobrevivam a bolha (ex: uma mesa permanecer dando *fold* até o *big blind* na bolha).
 - Instruir ou controlar a ação de outro competidor.
 - Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (*splash the chips*).
 - Jogar suas cartas fora da mesa, jogá-las no dealer ou em outro competidor de forma agressiva ou abusiva, intencionalmente e/ou repetidamente destruí-las ou danificá-las ou a outras propriedades da organização do evento.

- m) Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão.
 - n) Utilizar vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas.
 - o) Utilizar máscaras ou objetos que escondam a identidade de um competidor.
 - p) Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro competidor.
 - q) Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores.
 - r) Exibir sinais de intoxicação alcoólica, embriaguez ou uso de outras substâncias que venham a alterar o comportamento social, comprometer o bom andamento do torneio ou desrespeitar os demais competidores.
 - s) Ter a higiene pessoal atrapalhando os outros jogadores sentados em suas mesas. A determinação se a higiene pessoal de um indivíduo atrapalha os outros jogadores será determinada pela Equipe de Torneio, que pode, a seu critério, implementar sanções em qualquer jogador que se recuse a remediar a situação em uma maneira satisfatória para o SHARKS.POKER.
- 57- **PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO:** A seu critério único e absoluto, o SHARKS.POKER e/ou do Diretor de Torneio ou *floors*, podem impor penalidades (listadas abaixo) que vão de alerta verbal até a desqualificação e exclusão de todos os Eventos Ao Vivo SHARKS.POKER.
- a. TIPOS DE PENALIDADES - Advertência verbal, penalidades de mãos única ou múltiplas, penalidades de órbitas únicas ou múltiplas (uma órbita consiste em uma mão remanescente para cada jogador nessa mesa de torneio - 6 jogadores = 6 mãos perdidas), mão morta, eliminação do evento, desqualificação do evento (com prêmios confiscados), ser banido do evento, ser excluído de todos os eventos organizados pelo SHARKS.POKER ou pelo patrocinador do torneio.
 - b. INCREMENTOS DE INTENSIDADE - Penalidades podem não ser impostas em ordem sequencial de severidade. A Equipe de Torneio pode desqualificar um jogador pela primeira ofensa, se as ações forem consideradas severas o suficiente. Os jogadores devem saber que qualquer ação que possa ser penalizada pode resultar em uma variedade enorme de medidas disciplinares, mesmo em uma primeira ofensa.
 - c. PENALIDADE DE MÃO/ÓRBITA PERDIDA - O jogador será instruído a perder uma ou mais mãos ou mais órbitas de mãos fora da mesa. A mão perdida do jogador é contada como parte da rodada onde a penalidade foi concedida. Jogadores que receberem um mão/órbita perdida de qualquer duração devem permanecer fora da área designada de torneio durante toda a penalidade. O dealer deverá notificar a equipe de torneio quando um jogador penalizado retornar a seu assento.
 - d. PENALIDADES SE MOVEM - Todas as penalidades se movem com o jogador. Se o jogador A receber uma penalidade de duas órbitas (16 mãos) ao final da noite e somente cumprir 5 mãos de sua penalidade, isso será anotado e ele vai cumprir o resto das 11 mãos no dia seguinte. Isso serve também para mesas quebradas, mudanças de assento, etc.
 - e. PENALIDADE DE ELIMINAÇÃO - Jogadores eliminados do torneio vão receber uma colocação correspondente a sua eliminação. Exemplo: com 15 jogadores restantes (100 lugares premiados), o jogador A é proibido de retornar ao cassino por ações não relacionadas ao torneio de poker. Esse jogador vai ter suas fichas removidas da disputa e ficará com a 15ª colocação.
 - f. DESQUALIFICAÇÃO - Jogadores que forem desqualificados de um evento devem ter suas fichas de torneio removidas da disputa, seus buy-ins permanecem como parte da premiação e eles estarão inelegíveis para qualquer prêmio. O jogador desqualificado deve deixar a área de torneio imediatamente.

- 58- **PROPRIEDADE DO TORNEIO** - As fichas de torneio QUEEN COMPANY não possuem valor monetário, são de propriedade exclusiva da QUEEN COMPANY e não podem ser retiradas da área de torneio ou do evento designado. Jogadores que forem encontrados transferindo fichas de um evento para outro ou de um jogador para outro estarão sujeitos a penalidade que podem incluir a desqualificação e exclusão dos Eventos Ao Vivo da Queen Company e do SHARKS.COM.

ERROS DE CARTEADO, DEFEITOS E MISDEALS

- 59- **MISDEAL – REINÍCIO DE UMA MÃO:** Uma mão será reiniciada – baralho reembaralhado – quando:
- A exposição da primeira ou segunda carta da distribuição inicial já constitui um *misdeal*. Competidores podem ter duas cartas consecutivas dadas quando no botão.
 - O botão estava no lugar incorreto no início da mão.
 - Um competidor que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.
 - Cartas foram distribuídas a uma posição que não deveria recebê-las.

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 com punição ou que não estavam em seus assentos para a mão original e as suas mãos são mortas após a distribuição. A distribuição original e a redistribuição contam como uma mão para um jogador cumprindo penalidade, não duas. Caso ação substancial já tenha ocorrido, um misdeal não pode ser declarado e a mão deve ser jogada até o final.

- 60- **BARALHO VIOLADO:** Um baralho violado é aquele descoberto com o número incorreto de cartas, contém cartas com as costas diferentes, ou possui múltiplas cartas do mesmo valor e naipe. Jogadores que disputarem uma mão quando eles souberem que o baralho está violado podem ser obrigados a devolver qualquer fichas colocada no pote e podem receber uma penalidade por não chamar a atenção da equipe de torneio.
- 61- **CARTA "BOXED":** Uma carta "boxed" é uma carta descoberta no baralho com a face para cima, quando deveria estar para baixo. Se for descoberta no baralho ela será removida e tratada como uma carta não existente. Quatro ou mais cartas "boxed" vão resultar no cancelamento da mão (misdeal).
- 62- **FLOPS COM QUATRO CARTAS:** Caso sejam viradas quatro cartas (ao invés de três) no *flop*, tenham estas sido expostas ou não, o *dealer* deverá misturá-las viradas para baixo (fechadas) na mesa. Um membro da direção deverá escolher aleatoriamente três das quatro cartas para serem o *flop* válido e selecionar a quarta carta que será a próxima "queima".

ANEXO 1**PATROCINADORES**

- 1- Somente um logo de patrocinador poderá ser utilizado.
- 2- Esse logo pode ter no máximo 100 cm quadrados.
- 3- Logos em bonés não são permitidos.
- 4- Um competidor só pode ser patrocinado antes do evento. Qualquer competidor não patrocinado até o início do evento, só pode fechar contrato com a empresa oficial do evento, a Sharks.Poker.
- 5- Qualquer participante que queira usar um logo de patrocinador durante o evento, deve entregar isso por escrito até a data do início do mesmo. Após essa data, nenhum logo será permitido sem o consentimento do patrocinador oficial, SHARKS.POKER.
- 6- Os Diretores de Torneio tem total poder sobre a aprovação ou não de roupas e acessórios utilizados pelos competidores durante o evento e podem remover qualquer logo, imagem ou palavra, que em sua opinião contraria as regras aqui estabelecidas.
- 7- O participante concorda em cumprir as solicitações Da Shars.poker no evento, afim de ajudar a divulgar, fazer publicidade ou televisionar o mesmo, desde que elas estejam dentro do razoável.

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 assinar previamente este regulamento no momento de sua inscrição atestando sua aceitação incondicional a tudo que foi descrito no documento.
- 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 técnicas não cobertas nesse regulamento deverão ser levadas ao Diretor Luan Trindade ou ao Diretor Roberto "Bob" Soares e suas decisões serão consideradas a regra vigente para este evento.

DIA 1			
LEVEL	SMALL BLIND	BIG BLIND	ANTE
1	50	100	-
2	75	150	-
3	100	200	
4	100	200	25
BREAK JANTAR – 75M			
5	150	300	50
6	200	400	50
7	250	500	75
BREAK SHOW – 60M			
8	300	600	100
9	400	800	100
10	500	1.000	200
11	600	1.200	200
FIM DO DIA 1			

DIA 2			
LEVEL	SMALL BLIND	BIG BLIND	ANTE
12	700	1.400	200
13	800	1.600	200
14	1.000	2.000	300
15	1.200	2.400	300
BREAK SHOW – 90M			
16	1.500	3.000	400
17	1.800	3.600	400
18	2.000	4.000	500
19	2.500	5.000	500
BREAK JANTAR – 75M			
20	3.000	6.000	1000
21	4.000	8.000	1000
22	5.000	10.000	2000
23	6.000	12.000	2000
FIM DO DIA 2			

DIA 3			
LEVEL	SMALL BLIND	BIG BLIND	ANTE
24	8.000	16.000	2.000
25	10.000	20.000	3.000
26	12.000	24.000	4.000
BREAK SHOW – 90M			
27	15.000	30.000	5.000
28	20.000	40.000	5.000
29	25.000	50.000	5.000
30	30.000	60.000	10.000
BREAK JANTAR – 90M			
31	40.000	80.000	10.000
32	50.000	100.000	20.000
33	60.000	120.000	20.000
34	80.000	160.000	20.000