



Este é o Regulamento que rege o evento desportivo
KINGS SERIES OF POKER - temporada 2026, citado aqui como KSOP.

O(s) Diretor(es) do Torneio possui(em) autonomia de arbitragem sob quaisquer assuntos previstos ou não aqui. A decisão por ele(s) tomada é final, sem possibilidade de recurso, e seguirá o intuito de preservar a ordem, profissionalismo, honestidade e segurança do torneio.

1 – DEFINIÇÕES ESPECÍFICAS DO EVENTO

Termos específicos utilizados neste Regulamento:

- **KSOP:** torneio desportivo denominado **Kings Series of Poker**;
Buy-in ou Valor de Inscrição: é o valor total pago pelo competidor para participar de um torneio. Neste montante estão compreendidos o valor da premiação (“prize”), taxa de inscrição (“rake” ou “fee”). Todos os torneios terão os valores de inscrição descritos como “valor total (prize + rake)”;
- *“Prize” ou Premiação:* Parte do valor da inscrição utilizado para pagamento dos prêmios aos vencedores do torneio;
“Rake”, “Fee” ou Taxa de Inscrição: Parte do valor da inscrição que compreende receita da empresa organizadora;
- *Staff:* Parte do valor da inscrição que será distribuído como bônus para a equipe organizadora;
- *Kings Eventos:* Empresa responsável pela realização, promoção e organização do Circuito;
- *Satélites:* são torneios classificatórios, que têm como finalidade dar acesso a um torneio principal;
- *Garantidos:* o valor da premiação garantida no evento será alcançado pela soma de garantidos menores em diferentes torneios;



DETALHES DO EVENTO

- A. **LOCAL:** O local para realização do evento KSOP é sempre anunciado nas redes sociais do evento, e da empresa organizadora KINGS EVENTOS.
- B. **CRONOGRAMA:** Os horários dos torneios estarão disponíveis no evento e nas redes sociais do evento e da KINGS. As inscrições serão abertas sempre 1 (uma) hora antes do início de cada um. A organização se reserva ao direito de alterar o cronograma, sem prévio aviso, caso julgue necessário ao bom desenvolvimento do evento.
- C. **OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:** Sugere-se aos participantes a chegada com antecedência de 1 (uma) hora para a inscrição e encaminhamento às mesas. Os horários de início do torneio, conforme estipulados, serão cumpridos com rigor pela organização do torneio. A organização não é responsável por quaisquer danos pessoais, perdas ou irregularidades no funcionamento de objetos pessoais dos participantes.
- D. **REAGENDAMENTO E/OU CANCELAMENTO:** Se o torneio não puder ser executado como planejado, devido a problemas técnicos, intervenções não autorizadas, fraudes ou causas que sejam externas ao controle da organização, que possam corromper ou afetar a segurança, idoneidade, integridade, administração ou a conduta correta do torneio, a organização se reserva no direito de, a seu critério, cancelar, encerrar, reagendar ou suspender, pelo prazo que entenda necessário, o torneio, sem a obrigação de reembolsar ou compensar, de qualquer forma, qualquer competidor, com a exceção da devolução dos valores de inscrição para os competidores já inscritos.
- A)** No caso de cancelamento do torneio, somente serão considerados clientes da Organizadora, e efetivamente competidores do evento, aqueles que estiverem inequivocamente inscritos em torneio cancelado, até a data do cancelamento e de posse do seu recibo de inscrição.
- B)** A conquista de uma vaga em torneio “satélite”, inclusive online, não é, por si só, indicativo de inscrição no evento.



INSCRIÇÃO, SATÉLITES E GARANTIDOS

- E. **FORMA DE PAGAMENTO:** O pagamento deverá ser feito exclusivamente em moeda corrente (R\$/BRL), em espécie (dinheiro), pix ou utilizando cartões de débito/crédito, no dia do torneio. Os valores das inscrições, quando pagos utilizando os cartões de débito ou crédito, serão acrescidos das taxas que são praticadas pelas empresas que prestam o serviço de processamento dos pagamentos, de acordo com o autorizado pela Medida Provisória no. 764, de 26 de dezembro de 2016.
- F. **INSCRIÇÃO E IDENTIFICAÇÃO:** Em torneios de 1 dia, apenas 1 inscrição será permitida por participante. Em torneios de vários classificatórios, apenas 1 por participante por classificatório. Somente maiores de 18 anos de idade, com documento de identidade válido com foto, poderão se inscrever. Obrigatória a apresentação do documento no início do torneio. Uma prova de identidade poderá ser solicitada pela organização a qualquer momento. Não é permitido inscrever terceiros. Se o torneio tiver reentradas, o jogador poderá efetuar a sua caso seja eliminado, de acordo com as regras. Caso um menor de idade seja descoberto jogando, o mesmo será excluído do torneio e não terá direito a reembolso.
- G. **VAGAS DE SATÉLITES:** As vagas conquistadas em satélites online e/ou live oficiais da KINGS EVENTOS são pessoais e intransferíveis, não sendo passíveis de serem transferidas ou vendidas. Competidores que obtiveram vaga via satélites online oficiais poderão ser solicitados a efetuar o login em suas contas para comprovação de identidade. Esses competidores, caso não compareçam ao torneio (i.e. “no shows”), até o final do período de inscrições da competição que ganharam uma vaga, terão o valor retido em forma de crédito para torneios futuros. Reembolso só estará disponível em caso de cancelamento do circuito, o valor de vaga online será retido para utilização em torneios da série. As vagas obtidas em satélites live, durante o evento, não poderão ser trocadas por dinheiro.



- H. **INSCRIÇÕES TARDIAS (LATE REGISTRATIONS) E ALTERNATES:** A critério da Direção do Torneio, o horário das inscrições poderá ser alterado. Os participantes inscritos durante este período extra 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 *alternates*, constarão de uma lista unificada de espera por sua vaga, não podendo cancelar a sua inscrição e receberão um stack completo de fichas. Por motivos pertinentes a organização do torneio, a direção poderá não permitir inscrições tardias.
- I. **CANCELAMENTOS, DESISTÊNCIAS OU TRANSFERÊNCIAS:** Uma vez inscrito no torneio, o competidor somente poderá solicitar o cancelamento da inscrição em até 30 minutos antes do horário previsto para o início do torneio. As inscrições já realizadas tornam-se pessoais, intransferíveis e incanceláveis. Transferências de inscrições de uma pessoa para outra não são permitidas, salvo em caráter excepcional, quando autorizado pela Direção do Torneio por motivo relevante, antes do início do torneio.
- J. **TORNEIOS GARANTIDOS:** Caso o torneio não possa ser realizado por caso fortuito, força maior ou por determinação de órgão do poder público, as premiações garantidas ficam canceladas. Poderão haver etapas sem premiações garantidas.
- K. **RECIBO DE INSCRIÇÃO E LIBERAÇÃO DE IMAGENS:** Ao se inscreverem, TODOS os competidores estarão AUTOMATICAMENTE declarando estarem cientes deste Regulamento, e aceitando todas as suas disposições. Além disso, todos os competidores estarão autorizando incondicionalmente o uso de suas imagens coletadas durante todo o evento, sem nenhum ônus para a organização, nos termos do disposto no anexo de direitos de imagem ao fim do regulamento.



PREMIAÇÕES

- L. **PREMIAÇÃO E DESTINAÇÃO DA INSCRIÇÃO:** Serão premiados aproximadamente os 15% (quinze por cento) das ações (entradas + reentradas) e sempre no mínimo 3 jogadores. Para todos os torneios, será divulgada a estrutura e retirada uma porcentagem para pgto do rake, outra % para pgto do staff, e outra para os rankings. As % específicas podem ser vistas nas informações de cada torneio e elas serão retiradas da premiação do torneio, mesmo que o gtdo não seja atingido. Caso algum dos torneios dentro do evento não seja realizado por caso fortuito, força maior ou determinação de órgão público, a premiação não será garantida.
- M. **REALIZAÇÃO DE ACORDOS:** É permitida a realização de acordos sobre a premiação. Os acordos devem ser unânimes entre os participantes que estiverem na mesa final. A organização poderá vetar um acordo se julgar que houve constrangimento a um ou mais competidores. Em mesas finais, devido a existência do ranking geral, pelo menos 10% (dez por cento) do prêmio restante, será reservado ao campeão definido na mão final.

ESTRUTURA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO – PRAZOS E RANKING

- N. **MODALIDADE E BARALHO:** O torneio principal será disputado na modalidade “No Limit Texas Hold'em”. Demais torneios poderão adotar outras modalidades específicas de poker, utilizando ou não, o baralho completo sem os coringas (52 cartas).
- O. **STACK CHOICE:** Em todos os torneios que tiverem mais de 1 dia classificatório (dia 1A, 1B, etc), os jogadores poderão se classificar em mais de um dia 1, passando pro dia final somente com o maior stack.
- P. **EVENTOS KO – KNOCK-OUT:** Em todos os torneios KO, a utilização da ficha de knock-out do jogador, significa que ele está colocando todas suas fichas em jogo (all-in), pagando ou fazendo uma aposta.



- Q. **FICHAS NA MESA:** A partir do momento que o jogador fizer sua inscrição, a organização poderá, a seu critério, colocar as fichas deste na mesa, para pingar os blinds e antes. Caso as fichas sejam colocadas e o jogador não assumir seu lugar, suas fichas serão *blinded-off*.
- R. **TORNEIOS OMAHA:** As seguintes definições se aplicam:
- A) Modalidade dealer choice - fica definido a escolha do PLO4 HI para os casos de o jogador no botão não estar presente à mesa no momento da entrega da primeira carta da distribuição. A mesa final será jogada em 8 jogadores, de acordo com a decisão da organização.
 - B) Modalidade capado (short-deck): será declarado misdeal sempre que alguma carta for queimada antes de ação substancial pré-flop. A mesa final será jogada em 7 jogadores.
- S. **PRAZOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO DOS PRÊMIOS:** Ao se inscrever, todo participante declara automaticamente o seguinte:
- A) Ter ciência dos prazos e condições dos pagamentos das premiações acordo com o regulamento do evento, disponível na inscrição.
 - B) Ter ciência de que os prêmios desta etapa do evento são pagos por meio de destinação de parte do "buy-in", sendo outras partes destinadas à organização conforme especificado em cada evento.
 - C) Ter ciência de que o recolhimento de impostos e taxas são de RESPONSABILIDADE TOTAL E IRRESTRITA do ganhador beneficiário.
 - D) Ter ciência de que os pagamentos poderão ser em parte, ou em sua totalidade, feitos via transferência bancária para garantir a segurança do evento. O valor mínimo será estipulado de acordo com a disponibilidade de moeda em espécie e a critério da organização.
 - E) A organização do evento se reserva o direito de efetuar o pagamento, caso necessário, em forma de transferência bancária para até 7 dias úteis após o término do evento.
 - F) Os pagamentos de prêmios NÃO serão feitos para contas de pessoa jurídica, somente para contas com titularidade de pessoa física.



T. PREMIAÇÕES GARANTIDAS: Nos torneios com prêmios garantidos, caso o valor líquido do mesmo (arrecadação menos rake) não seja suficiente para atingir o garantido, a organização completará o valor, porém retirando todas as deduções previstas como as % do ranking e 3% do *staff*.

U. PRÊMIO DO RANKING KSOP ANUAL 2026: Das etapas do KSOP 2026, será retido da premiação (com exceção dos satélites, e eventuais torneios exclusivos p/ algum nicho específico) o valor de 2% (dois por cento) para ranking, ou 1% (um por cento) nos buy-ins acima de R\$ 50K.

A) RANKING GERAL KSOP

A) Composto por 5 etapas live.

B) Premiação total em dinheiro: R\$325.000,00.

C) 1º - R\$200.000,00.

O campeão (ã) será Team Pro KSOP durante a temporada 2027, com 1 pacote (hotel + buyin ME) para cada etapa. Ele(a) receberá 12 pgts mensais de R\$ 10.000,00 ao longo do ano, sempre no dia 10 de cada mês, a partir de 10/01/2027, findando em 10/12/2027, que junto com R\$ 80.000,00 pagos no fim do ranking, completam os 200K.

- Bracelete exclusivo para o campeão (ã).

D) 2º - R\$75.000,00 + pacote para as etapas 2027.

E) 3º - R\$50.000,00 + pacote para as etapas 2027.

F) 4º - Pacote para as etapas 2027

G) 5º - Pacote para as etapas 2027

B) RANKING OMAHA

A) Válido para as modalidade 4 e 5 Cartas.

B) 1º - R\$30.000,00 + bracelete + pacote para as etapas 2027.

C) RANKING ESTRANGEIRO

A) Ranking anual válido apenas para participantes não brasileiros.

B) 1º - R\$ 30.000,00 + placa campeão + pacote para as etapas 2027.



D) RANKING HIGH ROLLER

- A)** Este ranking anual é válido apenas nos torneios especificados como High Roller.
- B) 1º - R\$ 100.000,00 + bracelete + pacote para as etapas 2027.**

E) RANKING LADIES

- A)** Este ranking anual é válido apenas para participantes do sexo feminino, e os pontos considerados são de todos os torneios da grade, sendo que os torneios específicos **LADIES** tem peso 3x.
- B) 1ª - R\$20.000,00 + jóia + buyins dos torneios Ladies 2027.**
- C)** A identidade feminina deverá ser passível de comprovação no documento oficial, ou a pessoa assinará uma auto declaração, disponível no caixa, passível de punição em caso de ilegitimidade.

V. RANKING – CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO: Todos que entrarem no ITM em torneios durante o evento (exceto satélites, seniors e exclusivos), receberão pontos para os rankings aplicáveis. Isto se dará com base no número de ações (entradas + reentradas), o valor do buy-in e a posição alcançada. A fórmula utilizada para determinar o total de pontos atribuído a um jogador é:

$$\text{Pontos} = 3 \cdot \frac{\sqrt{n}}{\sqrt{k}} \cdot (1 + \log(b + 0,25)).^1$$

***n** é o número de participantes;*

***k** é a posição alcançada ($k = 1$ para o primeiro lugar da etapa etc.);*

***b** é o buy-in em reais.*

Para o Main Event, a fórmula será essa:

$$\text{Pontos} = 3 \cdot \frac{\sqrt{n}}{\sqrt{k}} \cdot (1,5 + \log(b + 0,25)).^1$$



A) Exemplo: Um jogador assume o primeiro lugar em uma etapa do torneio, cujo buy-in é de R\$450,00 com um field de 150 jogadores. Ou seja, $n = 150$; $k = 1$; $b = 450$. O total de pontos atribuídos a este jogador é:

$$\begin{aligned} &= 3 \cdot \frac{\sqrt{n}}{\sqrt{k}} \cdot (1 + \log(b + 0,25)) \\ &= 3 \cdot \frac{\sqrt{150}}{\sqrt{1}} \cdot (1 + \log(450 + 0,25)) \\ &= 3 \cdot \sqrt{150} \cdot (1 + 2,653...) \\ &= 3 \cdot 12,247... \cdot 3,653... \\ &= 134,24 \text{ pontos (arredondado)} \end{aligned}$$

- B)** Jogadores que devido a acordos entrarem na faixa de premiação, não receberão pontos. Pontos só serão distribuídos a jogadores que entrarem na faixa de ITM de acordo com a publicação oficial da tabela de pagamentos. Para este tipo de acordo, todos os jogadores que pontuarem receberão a pontuação relativa à última colocação do ITM oficial. Ex: O ITM oficial premia os 8 primeiros colocados, porém os jogadores realizam um acordo em que os 10 primeiros serão premiados. Dessa forma, o nono e o décimo colocado recebem premiação, mas não pontuam no ranking. Do 8º colocado em diante, a pontuação será igual ao relacionado na tabela para o 8º lugar.
- C)** Ao realizarem qualquer tipo de acordo financeiro dentro da faixa de premiação oficial, será congelada a pontuação do momento em que foi realizado. Ex: 3 jogadores efetuam um acordo financeiro na mesa final, com a colaboração da direção ou não, aí a pontuação do primeiro ao terceiro colocado, será igual a pontuação do terceiro.
- D)** As fórmulas deste sistema de ranking são projetadas para recompensar um bom desempenho e um jogo frequente, mas o jogador necessita jogar pelo menos duas etapas na temporada, para poder participar.
- E)** Caso o número de classificados para o dia 2 dos torneios classificatórios, seja menor que 15% do total de ações realizadas, fica estabelecido que todos entrarão ITM e consequentemente, pontuarão no ranking.
- F)** Todos os torneios paralelos acima de 750 ações (que consistem em entradas ou reentradas), terão pontuação fixa relativa a 750. Ex.: Torneio Paralelo teve 610 entradas e 215 reentradas. Para o ranking, os jogadores vão ter os mesmos pontos de um paralelo com 750 ações.
- G)** Todo ME acima de 1700 ações, terá pontuação fixa equivalente a 1700.



- H) Para início do torneio e validação do ranking, a quantidade mínima de 5 (cinco) jogadores é obrigatória.
- I) As etapas online tem peso $\frac{1}{2}$ (metade) na pontuação.

W. GARANTIDOS E CANCELAMENTOS DE TORNEIOS: As condições exigidas para cancelamento de torneios com premiação garantida são as seguintes:

- A) Se até o horário de início do torneio, não houver pelo menos 5 (cinco) inscritos, o mesmo será iniciado normalmente (tempo de blinds será solto), mas as mesas somente começarão a rodar com no mínimo 10 (dez) players. Em 60 (sessenta) minutos, uma nova decisão será tomada.
- B) Se após estes 60 minutos, não tivermos o quórum mínimo de 10 (dez) jogadores, uma das decisões abaixo será tomada a critérios exclusivos da direção.
- C) Ou ele será cancelado e os valores de inscrição devolvidos.
- D) Ou ele será executado, porém SEM a premiação garantida.
- E) Caso o torneio não possa ser realizado por caso fortuito, força maior ou por determinação de autoridade competente, a premiação garantida será cancelada.

X. INICIO DO JOGO NA MESA / E APÓS BREAKS:

- A) A mesa irá iniciar com 4 em Torneios 9max, e com 3 em torneios 8max e 6max. Todas as vezes que uma mesa iniciar, o dealer sorteará o botão de acordo com o nº de jogadores com fichas. Esse procedimento deverá ser feito também após redraws, e em todas as FT's.
- B) Na volta dos breaks, o dealer só iniciará a distribuição com no mínimo 2 players na mesa. Enquanto houver menos, ele contará 2 minutos para encerrar cada mão e passará as fichas do small, big e ante para o jogador presente ou para o big blind caso não haja ninguém na mesa. Ainda que players cheguem no meio da contagem, ele deverá finalizar a mesma antes de iniciar a nova mão.



2 – REGULAMENTO ADTP

CONCEITOS GERAIS

1. **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. **RESPONSABILIDADE DO JOGADOR:** É responsabilidade dos jogadores: conferir os dados de sua inscrição e designação de assentos; verificar que recebeu o número correto de cartas para a modalidade em jogo antes que AS ocorra; proteger as suas cartas; tornar as suas intenções claras; acompanhar a ação da mesa; agir na sua vez com terminologia ou gestos apropriados; defender o seu direito de agir; manter suas cartas visíveis; manter suas fichas empilhadas corretamente; permanecer à mesa quando com uma mão viva; abrir corretamente todas as suas cartas quando concorrer no showdown; fazer-se ouvir quando houver um erro acontecendo; jogar de forma a não atrasar a disputa; 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; informar à casa se virem ou experimentarem comportamento discriminatório/ofensivo e, em geral, contribuir com a organização para que todos os se sintam bem-vindos.
3. **TERMINOLOGIA OFICIAL PARA TORNEIOS DE POKER:** Termos de apostas 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), e *pot* (modalidade pot-limit). Jogadores devem usar gestos com cautela quando enfrentam uma ação; bater na mesa é um *check* (mesa). Uso de linguagem ou gestos diferentes é de responsabilidade do jogador, podendo resultar em uma decisão diferente da pretendida. Jogador é responsável por tornar suas intenções claras.



4. **COMUNICAÇÃO:** Os jogadores não podem falar ao telefone enquanto estiverem à mesa. Toques do telefone, música, imagem, vídeos, etc. devem ser inaudíveis e não incomodar outros jogadores. Aplicativos e/ou tabelas de auxílio ao jogo não poderão ser utilizadas se jogador tiver uma mão viva. Em geral, equipamentos não devem criar distúrbio, atrasar o jogo ou criar vantagem competitiva, e estão sujeitos a punições de acordo com a direção.
5. **LÍNGUA OFICIAL:** Para torneios realizados no Brasil será permitida a utilização do português, espanhol e do inglês enquanto sentado à mesa.

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 fichas certas, será movido para o lugar correto e levará seu *stack*, desde que não seja na mesma mesa ou já tenha jogado.
7. **ALTERNATES, REGISTRO TARDIO E REENTRADAS:** Os jogadores em alternates, registros tardios e reentradas receberão stacks completos, serão aleatoriamente sentados e jogarão na hora, exceto entre o sb e o botão.
8. **NECESSIDADES ESPECIAIS:** Acomodações para jogadores com necessidades especiais serão feitas quando possível.
9. **DESFAZENDO MESAS E NOVOS JOGADORES:** Novos jogadores no torneio e jogadores de mesa desfeita terão seus novos assentos designados através de uma dupla randomização. Podem preencher qualquer assento, incluindo o big blind, small blind ou o botão. O único lugar no qual não receberão uma mão é quando ocuparem um lugar vazio entre o botão e o small blind.
10. **NÚMERO DE JOGADORES NA MESA FINAL:**
 - A) Torneios com núm. de jogadores pares (ex. 6max), a FT é com 1 a mais.
 - B) Torneios com núm. de jogadores ímpares (ex. 9max), a FT é igual.
 - C) Em torneios PLO5, a FT será sempre com 8 players.
 - D) O botão será sorteado no início de todas as FT's



11. **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*.

B) Em jogos mistos (HORSE, etc), quando o jogo mudar de Hold'em p/ Stud, ao final da última mão de Hold'em o botão será movido para a próxima posição como no Hold'em e então será paralisado durante o nível de Stud.

C) - Torneios com 100 a 400 ações:

- redraw com 2 mesas e na ft.
- caso classificatório encerre com 1 mesa a mais de players antes do redraw, NÃO fazer redraw de saquinho. Apenas anotar os mesmos lugares.

D) - Torneios com 401 ações pra cima:

- redraw com 3 mesas, 2 mesas e na ft.
- caso classificatório encerre com 1 mesa a mais de players antes do redraw, NÃO fazer redraw de saquinho. Apenas anotar os mesmos lugares.

E) A mesa de onde o jogador será movido, está especificada por procedimento predeterminado. O jogo deverá ser paralisado em mesas que tenham 3 ou mais jogadores a menos que as demais.

F) 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) o jogo será paralisado ao critério da direção. O fato de não paralisar o jogo não será motivo para um misdeal e os DTs poderão 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 equilibradas possível.

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, etc.

B) No showdown o jogador deve proteger a sua mão enquanto aguarda que ela seja lida (veja a 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 de todos os jogadores que chegarem ao showdown devem ser viradas para cima (abertas) imediatamente quando ao menos 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.

16. **JOGANDO COM AS CARTAS COMUNITÁRIAS NO SHOWDOWN:** Cada jogador deve mostrar todas as suas cartas quando jogando com as cartas comunitárias para concorrer ao pote.



17. **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.). 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.

18. **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. Mãos exibidas a pedido de outro jogador são consideradas vivas e concorrem ao pot.

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.

19. **CONCEDENDO FICHAS INDIVISÍVEIS:** As Fichas indivisíveis serão divididas nas menores denominações possíveis 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 high. **D)** Em caso de mãos idênticas no high e no low o pote será dividido o mais igualitário possível.

20. **POTES CONTESTADOS:** O direito de contestar o resultado de uma mão acaba quando uma nova mão é iniciada.



PROCEDIMENTOS GERAIS

21. **NOVA MÃO E NOVOS LIMITES:** Um novo nível começa com anúncio do Floor ou sinal de áudio do sistema de cronometragem, este será aplicado na próxima mão que é iniciada com o primeiro riffle do baralho. Caso seja usado um embaralhador automático, a mão é iniciada quando o botão verde é pressionado num embaralhador automático ou na troca do dealer.
22. **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.
23. **CARTAS E FICHAS MANTIDAS VISÍVEIS, CONTÁVEIS E MANEJÁVEIS. COLOR UPS NÃO PROGRAMADOS:**
- D)** Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável da quantidade de fichas de um oponente, assim, fichas devem ser mantidas em pilhas contáveis. A ADTP 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.
 - E)** 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.
 - F)** Jogadores com mãos vivas devem manter suas cartas visíveis em todos os momentos.



24. **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.
25. **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.
26. **SOLICITANDO TEMPO:** Em torneios sem time clock, 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 25 segundos para se decidir. Se o competidor não tiver agido antes do final do tempo, haverá uma contagem regressiva de 5 segundos mais. Se não houver ação até o final da contagem, a mão estará morta. O DT ou floor poderá reduzir ou aumentar o tempo permitido para a ação e tomar outros passos para aderir ao formato do torneio e impedir atrasos persistentes.
27. **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

28. **AO SEU LUGAR:** O jogador deve estar ao 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 em seu lugar, serão distribuídas cartas, porém, ele não poderá olhar esta mão que 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 acentos, enquanto não envolvidos em uma mão.



29. **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 sujeito a penalidade.

BOTÃO / BLINDS

30. **DEAD BUTTON:** O torneio utilizará o *dead button*.
31. **EVITAR OS BLINDS:** Um competidor que intencionalmente tentar pular o *blind* ao ser movido de mesa, sofrerá uma penalidade.
32. **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 pro botão. Ele será ajustado para evitar que um competidor pague 2 vezes o *big blind*.
33. **SORTEIO DO BOTÃO:** Todas as vezes que uma mesa iniciar, o dealer sorteará o botão de acordo com o nº de jogadores com fichas. Esse procedimento deverá ser feito também após redraws, e em todas as FT's.

JOGADAS: APOSTAS E AUMENTOS

34. **MÉTODOS PARA APOSTAS: 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.



35. **DECLARAÇÕES VERBAIS / AGINDO NA VEZ:**

A) Jogadores devem agir na sua própria vez verbalmente ou colocando fichas à frente. Declarações verbais na sua própria vez e vinculam as fichas no pote.

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

36. **DECLARAÇÕES VINCULATIVAS / UNDERCALLS NA VEZ:**

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

B) Um jogador realiza um undercall, declarando ou colocando fichas à frente em um valor menor do que o necessário p/ pagar a aposta atual, sem antes anunciar “call/pago”. Um undercall será call obrigatório quando feito diante de: 1) qualquer aposta quando em heads-up; 2) da primeira aposta de abertura (ou BB), em qualquer rodada quando em um pot múltiplo. Em todas as outras situações, o critério do TD será aplicado. Aposta de abertura é primeira realizada em qualquer rodada (ou seja, que não um “check”); nos jogos de blinds, o BB é a aposta de abertura pré-flop. Botões de All-in podem reduzir bastante a frequência de undercalls. Esta regra rege 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.

37. **AÇÃO FORA DA VEZ (FDV):**

A) AFDV está sujeita a penalidade e é obrigatória se a ação para o jogador FDV não mudou. Check, call ou fold do que que tem a vez, não muda a ação. Mas se ela for modificada, a aposta do FDV não é obrigatória e será devolvida, que tem as opções: 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 FDV à sua esquerda, a ação permanecerá e a mão FDV foldada.



38. **MÉTODOS PARA PAGAMENTO:** Formas aceitáveis de pagar incluem: A) declarar verbalmente "call" (pagar); B) colocar 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. Caso a ficha de grande valor seja exatamente igual a aposta anterior da rodada, será dada a opção ao jogador de pagar ou perder sua ficha.
39. **MÉTODOS PARA AUMENTAR:** Em no-limit e pot-limit, um aumento é feito por (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 "aumento" ("*raise*"), colocar o valor do pgto da aposta anterior no pote e completar a ação em um movimento adicional. Na opção 3, se qualquer valor diferente do call, porém menor do que um aumento mínimo é colocado, será tratado como um aumento mínimo.
40. **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. O aumento será exatamente o mínimo permitido. Caso o valor seja menos de 50%, será considerado um call, ao menos que um aumento ("*raise*") seja declarado previamente. Declarar ou colocar à frente um mesmo valor em fichas tem o mesmo significado. Ex: a aposta de abertura é 1000, declarar "mil e quatrocentos" ou silenciosamente colocar à frente 1400 em fichas, ambos significam um call ao menos que um aumento seja antes declarado.
- B)** 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.
41. **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.



42. **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.
43. **APOSTAS COM MÚLTIPLAS FICHAS DE MESMO VALOR:** Sempre que enfrentando uma aposta, a não ser que um aumento seja declarado, a utilização de várias fichas de um mesmo valor em uma aposta será considerada um pagamento se 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%.
44. **FICHAS DA RODADA 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 a sua resposta ao aumento é um pagamento ou um reaumento. 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.
45. **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.



46. **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 e coloca o valor no pote, o pagador assume a plena e correta ação e está sujeito ao valor ou aposta *all-in* correta.
47. **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. Todas as apostas pré-flop no pote e re-pote assumirão que os blinds completos foram pagos. Exemplo 1: PLO, blinds 100-200, small blind sem blinds, big blind paga 200. Exemplo 2: small blind paga 100, big blind com blinds curtos paga 100. Em ambos os exemplos, a aposta limite do pote para o primeiro jogador a agir é 700.
 - C)** Após o flop os potes serão calculados baseado no valor correto do pote.
 - D)** 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.
48. **LINE BET E STRING BETS:** A partir da Temp. 2023, o KSOP não mais se utilizará da LINHA DE APOSTAS (no Brasil, as próprias cartas). String Bets são ações realizadas em múltiplos movimentos, nas quais um jogador coloca fichas como aposta e retorna à sua pilha para pegar mais fichas ou adiciona mais fichas à aposta gradualmente. Os dealers indicarão e rejeitarão String Bets.
49. **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, 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.



50. **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 desistência fora vez, ambas são permanentes e podem ser penalizadas.
51. **AÇÕES CONDICIONAIS:** Declarações condicionais de ações futuras e/ou movimentos com o stack de fichas sem a concretização da aposta são desencorajadas; Exemplo: declarações do tipo “se-então”; “se você apostar, então eu aumentarei”; Na primeira vez o infrator receberá uma penalidade. Nas demais vezes a ação se tornará permanente, podendo inclusive, comprometer todas as fichas do jogador que ainda poderá ser penalizado.
52. **CONTAGEM DAS FICHAS DO ADVERSÁRIO:** Os jogadores têm direito a uma estimativa razoável de fichas dos adversários. Os jogadores só podem 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; o dealer deve fazê-lo. Ação aceita se aplica. A regra sobre fichas visíveis e contáveis auxilia bastante na contagem.
53. **APOSTA A MAIS PARA OBTER TROCO:** Apostas não devem ser utilizadas para obter troco. Ex: 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. Todas as fichas colocadas em silêncio correm o risco de serem consideradas como parte da aposta.
54. **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. 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.
55. **TRANSPORTE DE FICHAS:** Jogadores não podem transportar ou segurar fichas de torneio de maneira que fiquem escondidas. Um jogador que o faça desistirá delas e poderá ser desqualificado. Todas serão retiradas do torneio.



56. **FICHAS PERDIDAS E ENCONTRADAS:** Fichas perdidas e depois encontradas serão retiradas da competição e retornadas ao inventário do torneio.
57. **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 recolher as cartas, se tocar no muck ou nos descartes, ou ainda 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. Se o participante aumentou a aposta e esta ainda não foi paga o aumento será devolvido. O jogador poderá participar da mão com as cartas do board.
58. **MÃOS DESISTIDAS (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, o DT pode recuperar uma mão descartada e declarar ela viva se 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'.
59. **MÃOS MORTAS E DESISTÊNCIAS EM 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

60. PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO:

A) 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), uso indevido de dispositivos ou ferramentas estratégicas ou similares. Penalidades **serão** aplicadas em casos de soft play, abuso, comportamento abusivo, ou trapaças.

B) As opções de penalidades incluem avisos verbais, penalidades de “perda de mãos”, “perda de órbitas” e desqualificação. A organização poderá julgar penalidade de 3 mãos, 1, 2, ou 3 rodadas ou desqualificação. 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.

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.

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

61. 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.
4. Regra *one-player-to-a-hand* sera aplicada. Entre outras coisas, esta regra proíbe que mostra uma mão ou discutir estratégia com outro jogador, espectador ou conselheiro.

62. 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.



63. **MESA/CHECK COM O “NUTS”:** Poker é um jogo de ações agressivas. Se, na última rodada de apostas o último jogador a agir pedir mesa ou apenas pagar com a melhor mão possível com o board, será considerado *soft-play* e uma penalidade será aplicada.
64. **OBJETOS SOBRE A MESA:** Os jogadores não poderão colocar quaisquer objetos pessoais com a exceção de um *cardguard* sobre a mesa do torneio. As regras da casa ditam sobre o uso da borda da mesa.
65. **IMAGEM DO JOGADOR:** É proibido ao jogador utilizar máscaras, fantasias ou quaisquer outros meios que escondam completamente o seu rosto e impossibilitem sua identificação de forma permanente.
66. **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 trapacear ou agir de maneira antiética ou ilegal:**
- A)** 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.
- B)** 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*.



67. **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:
- A)** Agir fora de sua vez intencionalmente e/ou repetidamente;
 - B)** Intencionalmente *foldar* e/ou jogar suas cartas no monte (*muck*) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir;
 - C)** Intencionalmente e/ou repetidamente declarar cartas diferentes das que possui no *showdown*;
 - D)** Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa;
 - E)** Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir – atrasar o andamento do jogo;
 - F)** 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;
 - G)** Revelar cartas que estão no monte (*muck*) enquanto uma mão está sendo jogada;
 - H)** *Realizar declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro competidor;*
 - I)** 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 competidores sobrevivam a bolha (ex: uma mesa permanecer dando *fold* até o *big blind* na bolha);
 - J)** Instruir ou controlar a ação de outro competidor;
 - K)** Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (*splash the chips*);
 - L)** 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 sua identidade (a organização pode solicitar a retirada da mesma);
- P)** Portar armas de fogo ou armas de quaisquer tipos;
- Q)** Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro competidor;
- R)** Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores;
- S)** 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; e/ou,
- T)** Ter a higiene pessoal atrapalhando os outros competidores sentados em suas mesas. A determinação se a higiene pessoal de um indivíduo atrapalha os outros competidores será determinada pela Equipe de Supervisão do Torneio, que pode, a seu critério, implementar sanções em qualquer competidor que se recuse a remediar a situação em uma maneira satisfatória para a organização.

68. **PROPRIEDADE DO TORNEIO:** As fichas de torneio não possuem valor monetário, são de propriedade exclusiva da KINGS EVENTOS e não podem ser retiradas da área de torneio ou do evento designado por qualquer motivo. Competidores que forem encontrados transferindo fichas de um evento para outro ou de um competidor para outro estarão sujeitos a penalidades que podem incluir a desqualificação e exclusão do evento.



69. **JOGO MÃO A MÃO PARA ITM (HAND FOR HAND):** Quando um torneio se aproximar da faixa de premiação, será disputado no procedimento de mão a mão. Após anúncio, as mesas terminarão a mão que está sendo disputada e aguardarão. Assim que todas finalizarem, o *dealer* distribuirá uma mão e, ao término dessa, para novamente. Esse processo segue até ter eliminações suficientes para chegar a premiação. Durante a disputa o torneio poderá ser paralisado, e determinado tempo, poderá ser descontada do relógio.
- A) Com 2 (duas) mesas, o relógio não será paralisado.
 - B) De 3 (três) a 4 (quatro) mesas, serão descontados 2 (dois) minutos.
 - C) Com 5 (cinco) mesas ou mais, serão descontados 3 (três) minutos.
70. **JOGO MÃO A MÃO PARA FT (HAND FOR HAND PARA MESA FINAL):** A regra é que seja feito em todos os torneios. Porém, naqueles que a premiação contemplar MENOS jogadores que a FT, então o floor poderá utilizar o *"allin/call não é showdown"* a seu critério e implementar o H4H se necessário. Agora, caso uma das mesas seja TV, então o H4H será obrigatório.

ERROS DE CARTEADO, DEFEITOS E MISDEALS

71. **MISDEAL – REINÍCIO DE UMA MÃO:** Uma mão será reiniciada quando:
- A) A exposição da 1ª ou 2ª carta da distribuição inicial já constitui um *misdeal*. Competidores podem ter 2 cartas consecutivas dadas no botão.
 - B) O botão estava no lugar incorreto no início da mão.
 - C) Um competidor que não deveria participar, recebeu uma mão.
 - D) Um competidor que deveria ter uma mão válida não recebeu cartas.
 - E) O número errado de cartas é entregue a qq jogador (exceto botão).
 - F) Se na distribuição, a carta sair fora do baralho.
- Se for declarado, a redistribuição deve ser uma exata cópia: o botão não se move, não haverá novos competidores na mão e os limites devem ser iguais. As cartas são distribuídas aos jogadores que receberam cartas, mas não estavam em seus lugares na distribuição original e eles podem jogar a redistribuição. Os jogadores que estavam cumprindo uma penalidade que receberam cartas originalmente, receberão cartas e, em seguida, suas mãos serão descartadas. A distribuição original e a redistribuição contam como 01 (uma) única mão para um jogador na penalidade, e não 02 (duas).



72. **AÇÃO SUBSTANCIAL:** Ação substancial é definida como: A) a combinação de duas ações envolvendo pelo menos 1 jogador colocando fichas no pote (2 checks, ou 2 folds não contam); ou B) a combinação de quaisquer três ações (mesa, aposta, aumento, pagamento ou desistência).
73. **BARALHO VIOLADO/CORROMPIDO:** É aquele descoberto com o número incorreto de cartas, contém cartas com as costas diferentes, ou possui múltiplas cartas do mesmo valor e naipe. Competidores que disputarem uma mão quando eles souberem que o baralho está violado podem ser obrigados a devolver qualquer ficha colocada no pote e podem receber uma penalidade por não chamar a atenção da Equipe do Torneio. . Se um baralho corrompido for descoberto, independentemente de AS, a mão será interrompida e todas as apostas serão retornadas
74. **CARTA VIRADAS NO MEIO DO BARALHO:** Caso uma carta seja descoberta no baralho com a face para cima, quando deveria estar para baixo, será retornada ao baralho, que será embaralhado novamente. Ex.: a 2ª carta do flop errada, o dealer vai parar a abertura do mesmo, pegar a carta que está na mesa, juntar tudo, e reembalar, sem acrescentar a carta da queima.
75. **FLOPS IRREGULARES:** Quando as cartas são abertas erradas no flop:
A) Flops com 4 cartas. Se o flop contém 4 cartas (invés de 3), sejam estas expostas ou não, e independentemente de a carta de cima (“tampa”) ser presumidamente conhecida, um floor será chamado. O dealer embaralha 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.
B) Se não houve carta queimada em um flop de 3 cartas, mesmo se a carta de cima (“tampa”) for presumidamente conhecida, **se nenhuma ação ocorreu**, as 3 cartas são embaralhadas com a face para baixo, uma será a queima. O flop será as outras 2 cartas mais a próxima carta do baralho. Se qualquer ação (mesmo um pedido de mesa) ocorrer, o jogo prossegue com as 3 cartas iniciais. Apenas uma carta será queimada na próxima rodada.
76. **JOGAR EM PÉ:** É proibido a menos que haja uma condição médica específica.



77. **FINALIZAÇÃO DOS DIAS CLASSIFICATÓRIOS:** Para torneios de múltiplos dias, este procedimento será usado independentemente do número de mesas:
- A)** Blinds 20m ou menos, relógio para faltando 5 min. e jogam mais 2 mãos.
 - B)** Blinds 21m a 40m, relógio para faltando 10 min. e sorteia de 2 a 4 mãos.
 - C)** Blinds 41m ou mais, relógio para faltando 15 min. e sorteia de 3 a 5 mãos.
78. **ANTE:** Para os torneios com ante, será adotado o procedimento a seguir:
- A)** O big blind sempre paga o ante.
 - B)** Quando chegarmos ao HU, o ante permanece.
 - C)** Independente do nº de jogadores, o ante será sempre o valor do BB.
 - D)** Caso o jogador que for remanejado, chegue em seu lugar após o recolhimento do ante ele não participará daquela rodada.
 - E)** O big blind tem PRIORIDADE em relação ao ante.
79. **TORNEIOS 8 GAMES:** Torneio jogado em formato 6-max, mudando de modalidade a cada 6 mãos. O controle dessa mudança será feito pelo dealer.
80. **TORNEIOS SENIORS:** Para 2026, jogarão pessoas nascidas em 1978 ou antes.
81. **SURRENDER:** Jogadores podem solicitar o surrender das fichas atuais, para se reinscrever no torneio. Somente os DT's podem autorizar e fazer o procedimento. A posição será aleatória. Nos torneios KO, o mesmo vai para a premiação. Nos torneios PKO, caso haja surrender, será anotado na folha dele o valor integral do PKO na cabeça do jogador.
82. **TIMEBANKS (a partir de 2026):**
- A)** Em todos os torneios, diários ou classificatórios, serão 4 pra cada jogador.
 - B)** Em todos os dias 2/3/4/5/etc e dia final, bem como na formação da Mesa Final (FT), serão concedidos mais 4 timebanks por jogador.
 - C)** Tempo inicial pré-flop: 20 segs. Tempo inicial pós-flop: 30 segs.
 - D)** Tempo do cartão em todas as instâncias: 30 segs.
83. **CIGARROS ELETRÔNICOS:** A Anvisa proibiu por meio da Resolução RDC 46/2009, o comércio e importação de qualquer dispositivo eletrônico de fumar. Assim é proibido o seu uso durante o evento nos salões do mesmo.



84. **ACTION CLOCK:** O *Action Clock* é um relógio que controla o tempo das ações. Os jogadores terão 20 segundos para tomar sua decisão. Cada "TIME BANK" dá direito a mais 30 (trinta). O dealer contará 5 seg. antes de iniciar o relógio.
- A) O dealer colocará o relógio à frente do jogador ao iniciar a contagem.
 - B) Se os 20 segundos iniciais acabarem, os cartões de "TIME BANK" serão usados automática e sucessivamente, caso o tempo se esgote novamente.
 - C) Caso não haja mais cartões de "TIME BANK" e o tempo tenha acabado, o jogador terá a ação dada como CHECK ou FOLD de acordo com o caso.
 - D) Torneios de vários dias, jogador recebe novos "TIME BANK" em cada dia.
 - E) O dealer só recolhe os cartões gastos, após o final da ação do jogador.
 - F) O relógio será parado na contagem de all-in ou de chamada do floor.
 - G) Para torneios com ACTION CLOCK não tem a regra de pedido de tempo.
 - H) A direção do torneio poderá suspender ou alterar o tempo dos "TIME BANKS", caso julgue que o jogador está usando de maneira incorreta.

85. **DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS E COMUNICAÇÃO:**

- A) Os jogadores não podem interagir com ou operar dispositivos eletrônicos ou de comunicação enquanto estiverem jogando uma mão. A definição de dispositivos eletrônicos ou de comunicação pode ser ampla, incluindo novas tecnologias, e será ditada e atualizada pelo Diretor do Torneio (TD).
- B) Os jogadores não podem falar ao telefone na mesa. Toques, músicas, imagens, vídeos etc. devem ser inaudíveis e não perturbar os outros jogadores. Esses e outros dispositivos, ferramentas, fotografias, vídeos e comunicações não devem causar incômodo, atrasar o jogo ou criar vantagem competitiva e estão sujeitos aos regulamentos da casa e do jogo.
- C) Aplicativos de apostas, gráficos e outras ferramentas de estratégia de poker não podem ser usados por jogadores que tenham mãos vivas.

86. **POSICIONAMENTO E MOVIMENTAÇÃO DO BOTÃO:**

Se o movimento incorreto do botão for descoberto antes que ocorra AS, o erro será corrigido. No entanto, se ocorreu AS, o jogo continuará. Ex: Se o botão for movido 2 vezes e ocorrer uma AS, o erro permanecerá, e o botão não será reposicionado. Todos os jogadores têm a responsabilidade de monitorar a posição dos botões e comunicar qualquer erro que identificarem.



Anexo I (TERMO PARA CESSÃO DE DIREITOS DE IMAGEM):

1. O evento será documentado em fotos e vídeos por meios de mídia credenciados pela direção do torneio. Partes ou totalidade do evento poderão ser filmadas e transmitidas ao público por televisão, ou ao vivo pela internet.
2. Ao efetuar sua inscrição, TODOS os participantes estarão /AUTOMATICAMENTE autorizando a divulgação de suas imagens nacional e internacionalmente, sem restrições em todas as mídias (online ou física).
3. Todos os competidores do torneio cedem a organização do evento os direitos de imagem e direitos autorais de material coletado no evento.
4. Os competidores cedem a organizadora do evento o direito de ceder as imagens e mídias coletadas a terceiros.
5. Os competidores concordam em atender as solicitações do evento para ações publicitárias, promocionais ou informativas durante sua participação.
6. Todos os participantes concordam em divulgar informações relativas as suas cartas aos meios de imprensa oficiais do evento e mostrá-las às câmeras na mesa televisionada. A recusa levará a desqualificação do participante que não terá direito a reembolso.
7. Os competidores concordam em participar de conferências de imprensa, entrevistas e fotos durante o evento sempre que solicitados pela direção.
8. A direção do evento reserva-se o direito de alterar qualquer regra relativa ao torneio a seu critério. Os participantes serão informados das alterações.
9. A direção se reserva o direito de fazer alterações quanto a data do início da mesa final do evento.

Anexo II (REGRAS DA MESA DA TV):

1. Obrigatório colocar as cartas no sensor.
2. Proibido o uso de qualquer aparelho eletrônico no palco.
3. Manusear as cartas com cuidado para não danificar o chip.
4. É permitido o consumo de alimentos e bebidas em torno da mesa da tv, porém estes devem permanecer sobre a mesa de apoio ao lado do jogador.
5. Proibido apoiar alimentos, bebidas e itens pessoais na mesa, inclusive na borda.
6. Após o consumo de bebida ou alimento, limpar e secar as mãos antes de manusear as cartas e fichas.
7. Proibido bater na mesa para não danificar os sensores.



Anexo III (CÓDIGO DE CONDUTA PARA JOGADORES DE POKER):

O KSOP - Kings Series of Poker é dedicado à promoção de um ambiente de jogo justo, seguro e respeitoso para todos os participantes. Como jogador, você concorda em aderir aos seguintes princípios de conduta e comportamento:

Respeito aos Funcionários e Organizadores:

- Tratar todos os funcionários do evento, incluindo dealers, coordenadores e organizadores, com cortesia, respeito e dignidade.
- Seguir as instruções dos funcionários do evento e respeitar suas decisões durante o jogo.

Respeito aos Outros Jogadores:

- Tratar todos os outros jogadores com cortesia, respeito e integridade, independentemente de sua habilidade, estilo de jogo ou histórico.
- Evitar comportamentos disruptivos, agressivos ou desrespeitosos em relação a outros jogadores, incluindo comentários depreciativos ou linguagem ofensiva.

Tolerância Zero para Assédio e Discriminação:

- Respeitar a diversidade de jogadores em termos de gênero, raça, nacionalidade, religião, orientação sexual e identidade de gênero.
- Abster-se de qualquer forma de assédio, discriminação ou intimidação com base em características pessoais dos jogadores.

Comportamento Adequado à Mesa:

- Manter um comportamento calmo, cortês e controlado durante o jogo, evitando comportamentos desordeiros, reclamações excessivas ou demonstrações de raiva.
- Respeitar o espaço pessoal dos outros jogadores e evitar distrações ou Interferências durante o jogo.



Gestão Adequada da Banca e Comportamento Financeiro:

- Gerenciar sua banca de forma responsável e evitar comportamentos impulsivos ou arriscados relacionados à gestão financeira durante o jogo.
- Abster-se de emprestar dinheiro ou fazer apostas que possam comprometer sua estabilidade financeira ou criar desconforto entre os jogadores.

Conduta Ética e Fair Play:

- Jogar de acordo com as regras e regulamentos estabelecidos do evento, mantendo os mais altos padrões de ética e fair play.
- Abster-se de qualquer forma de conluio, trapaça, fraude ou comportamento antiético durante o jogo.

Responsabilidade Social e Ambiental:

- Manter um comportamento socialmente responsável em relação ao meio ambiente, à comunidade local e às práticas sustentáveis durante o evento.
- Contribuir para um ambiente de jogo seguro, limpo e saudável, respeitando as instalações e equipamentos do local do evento.

Cumprimento das Regras e Regulamentos:

- Conhecer e aderir às regras e regulamentos do evento, incluindo políticas de torneios, estrutura de blinds, horários e procedimentos de desempate.
- Aceitar as decisões da direção de torneio e floors, mesmo em situações controversas, mantendo uma atitude respeitosa e colaborativa.

Ao seguir este código de conduta, você contribui para a criação de um ambiente de poker positivo, inclusivo e respeitoso para todos os participantes.



Anexo IV (PROIBIÇÃO DE ASSISTÊNCIA EXTERNA E DIVULGAÇÃO DE INFORMAÇÕES EM TEMPO REAL):

Artigo 1: Proibição de Transmissões ao Vivo Durante o Jogo

1. Definição:

- É estritamente proibido que jogadores façam transmissões ao vivo (lives) durante o jogo enquanto ainda estiverem participando de um torneio.
- A transmissão de imagens, vídeos ou qualquer outro conteúdo que inclua as próprias cartas, decisões estratégicas ou informações sensíveis do jogo compromete a integridade da competição.

2. Racional:

- Garantir que a tomada de decisões permaneça exclusivamente do jogador, sem influência externa.
- Evitar que terceiros (por exemplo, espectadores no chat) forneçam informações ou conselhos em tempo real que possam alterar o resultado.

Artigo 2: Proibição de Uso de Assistência Tecnológica

1. Definição:

- Aplicativos, softwares ou qualquer ferramenta externa que auxilie na tomada de decisões estratégicas (ex.: GTO Solvers, HUDs) são proibidos em qualquer momento do torneio, incluindo quando o jogador não está envolvido na mão.

2. Racional:

- Preservar o fair play e evitar vantagens desleais para jogadores que utilizam essas ferramentas.

Penalidades (para ambas as situações):

1. Primeira Violação:

- Aviso formal e suspensão de 2 órbitas (rodadas completas de blinds).

2. Segunda Violação:

- Desclassificação imediata do torneio sem reembolso.

3. Medida Extra:

- Caso a transmissão ao vivo comprometa terceiros (ex.: um jogador prejudicado ou exposto por outra pessoa), a organização se reserva o direito de rever a situação e tomar medidas adicionais, como banimento temporário de futuros eventos.



Como Implementar e Comunicar:

1. Aviso Prévio:
 - Essa regra deve ser claramente comunicada antes do início do torneio, com destaque no regulamento e briefing inicial aos jogadores.
2. Monitoramento:
 - A organização pode realizar verificações periódicas (manuais ou por software) e encorajar outros jogadores a reportar possíveis violações.
3. Justificativa Ética:
 - A regra não é uma tentativa de limitar a interação social ou o uso de tecnologia, mas sim uma medida necessária para preservar a igualdade de condições no torneio.

TODAS AS REGRAS, PROCEDIMENTOS E ORIENTAÇÕES ACIMA, ESTÃO SUJEITAS A APLICAÇÃO PELA EQUIPE DE TORNEIOS E A PALAVRA FINAL SERÁ SEMPRE DO DIRETOR PRESENTE.