



REGULAMENTO TÉCNICO

XVI JOIDS = ES 2025

PÔQUER

Art. 1º - O Torneio de PÔQUER dos **XVI JOIDS** será disputado nas instalações que será informado através de boletim oficial, informando o dia, horário e local com caráter de apresentação.

Art. 2º - Cada equipe poderá inscrever quatro jogadores (masculino ou feminino).

§ 1º - Os integrantes das equipes confirmados na REUNIÃO TÉCNICA ESPECÍFICA não poderão ser substituídos durante a competição, independentemente das razões ou motivos.

§ 2º - As fichas de inscrições dos atletas (anexa a este regulamento) deverão ser entregues na REUNIÃO TÉCNICA ESPECÍFICA, que terá sua data e horário publicado no **Boletim Informativo dos XVI JOIDS**.

Art. 3º - O Torneio será regido pelo sistema de disputa definidos pela Direção Técnica do **XVI JOIDS**.

Art. 4º - Sistema de Disputa será definido pela Direção Técnica dos **XVI JOIDS**, conforme número de inscritos.

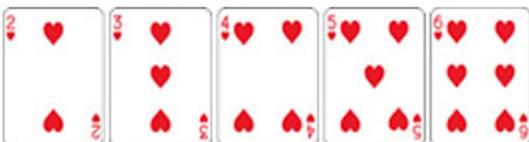
Art. 5º - O objetivo do jogo é fazer a melhor mão possível de cinco cartas, combinando as duas cartas fechadas, que cada jogador recebe no início de cada rodada, com as cinco cartas "comunitárias" abertas pelo "dealer" (crupiê) na mesa, o que será mais bem explicado adiante.

Art. 6º - Veja abaixo o ranking das mãos possíveis no Texas Hold'em, em ordem decrescente de força. Lembrando que a menor carta é o 2 e a maior é o ás.



Royal Straight Flush

Sequência de dez (T) a Ás (A), sendo todas cartas do mesmo naipe. É a única mão imbatível no Poker.



Straight Flush

Qualquer seqüência de cartas iguais.





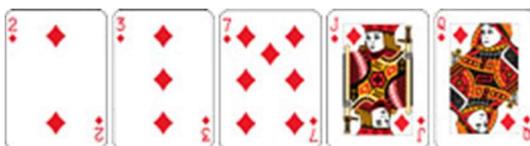
Quadra

Quatro cartas iguais.



Full House

Uma trinca e uma dupla.



Flush

Quaisquer cinco cartas do mesmo naipe.



Sequência ou Seguida (Straigh)

São 5 cartas em sequência, de naipes diferentes.



Trinca

Três cartas iguais.



Dois Pares

Duas duplas de cartas iguais.



Par

Duas cartas iguais.



Carta Mais Alta (High Card)

Quando nenhum jogador envolvido em uma mão não tiver sequer um par nas mãos, vencerá quem tiver a carta mais alta.

"Kicker": em caso de dois ou mais jogadores terem mãos iguais, por exemplo, um par, vencerá aquele com o para mais alto. Se ambos tiverem o mesmo par, vencerá aquele que tem a carta mais alta nas mãos, que é chamada de "kicker". Se a carta mais alta estiver na mesa, então haverá empate na rodada.

Observação importante: nem sempre as duas cartas na mão de um jogador serão utilizadas para formar um jogo.

Se, por exemplo, você tiver um par de 4 na mão, e na mesa tiver uma sequência de dez a ás, seu jogo será a sequência, e não o par. Isso porque as cartas na mesa são "comunitárias", ou seja, servem para todos os jogadores. Caso nenhum dos envolvidos na mão tenha um jogo maior do que a sequência na mesa, haverá empate na rodada.

Art. 7º - Cartas comunitárias, também chamadas de bordo ("Board") são abertas na seguinte sequência:

- Flop: 3 cartas são abertas de uma só vez;
- Turn: 1 carta é aberta;
- River: 1 carta é aberta;

Antes e após cada abertura das cartas comunitárias, os jogadores decidem se vão ou não continuar jogando aquela mão e realizam suas ações. Porém antes de explicarmos como é a dinâmica do jogo, é preciso esclarecer alguns conceitos básicos:

Art. 8º - O **"dealer"** ("botão"): a distribuição das cartas e a ordem das apostas é sempre realizada no sentido horário. Em cada rodada, um dos jogadores terá o botão do dealer em sua frente, indicando que a ação começará com o jogador a sua esquerda. Assim, o jogador que tem o botão a sua frente sempre será o último a agir.

Art. 9º- Os **"Blinds"**: São apostas obrigatórias, que devem ser feitas pelos jogadores nas duas posições imediatamente a esquerda do "dealer", antes mesmo de receber suas cartas. O primeiro o "small blind" (SB), com metade do valor do segundo jogador, que apostará o "big blind" (BB). Nos torneios, os valores dos blinds vão aumentando ao longo do jogo. Já nos "ring-games" ("cash-games"), os blinds permanecem fixos.

Art. 10 - Posições na mesa: em geral, uma mesa de Texas Hold'em é composta por 9 jogadores, e todas as posições na mesa recebem algumas denominações. Por exemplo, o primeiro a agir em uma rodada é chamado "Under The Gun" (UTG). Essa é a pior posição na mesa, uma vez que o jogador tem que tomar uma decisão sem nenhuma informação sobre os adversários. Por outro lado, o jogador em "late position", último a agir, tem a vantagem de tomar sua decisão baseado em ações anteriores dos adversários.

Art. 11 - Uma vez definido o dealer e os blinds terem sido colocados na mesa, são distribuídas duas cartas fechadas a cada um dos jogadores da mesa. A seguir, começando pelo jogador a esquerda do "big blind" (ou seja, o "UTG"), começa a primeira rodada de apostas.

Os jogadores têm 3 opções de ação:

- a) Fold: desistir da mão;



b) Call: pagar a aposta (que no caso seria o valor do big blind) para ver as três cartas do flop.

c) Raise: aumentar a aposta, colocando na mesa o valor que ele deseja (*), desde que seja, no mínimo, o dobro do valor anterior. Exemplo: se o big blind for 10, o "raise" mínimo na primeira rodada de apostas é 20.

§ 1º - Após todos os jogadores terem tomado suas decisões (fold, call ou raise), são abertas as 3 primeiras cartas comunitárias na mesa, o que é chamado de "flop". Então uma nova rodada de apostas se segue.

§ 2º - se antes do "flop" algum jogador fizer uma aposta e todos os demais desistirem, ele leva o pote e não haverá a abertura de cartas comunitárias. Da mesma forma, se após o flop alguém apostar e todos desistirem, a mão é decidida ali mesmo. § 3º - Se houver necessidade, uma quarta é aberta na mesa, chamada de "turn". Então segue mais uma rodada de apostas.

Então é aberta a última carta comunitária, chamada de "river" e a última rodada de aposta se segue.

§ 4º - Caso um jogador aposte e um ou mais oponentes paguem a aposta (call) é realizado o "showdown", momento que todos jogadores mostram as cartas para ver quem tem o melhor jogo. O jogador com a melhor mão leva todas as fichas do pote e uma nova rodada se inicia.

Art. 12 - Existem 3 (três) tipos básicos de Texas Hold'em, no que se refere aos valores máximo de apostas.

- 1 - Fixed Limit: o valor máximo da aposta é definido (fixo);
- 2 - Pot Limit: o valor máximo da aposta é a quantidade total de fichas no pote naquele determinado momento;
- 3 - No Limit: o jogador pode apostar o valor que quiser, inclusive todas elas("All In");

Art. 13 – Os integrantes das equipes confirmados no CONGRESSO TÉCNICO não poderão ser substituídos durante a competição, independentemente das razões ou motivos.

Art. 14 – A organização é responsável pela apresentação das mesas e dos demais materiais necessários ao andamento dos jogos.

Art. 15 – Os jogadores inscritos têm por obrigação o conhecimento das regras constantes do presente regulamento.

Art. 16 - A qualquer época, o Comitê Organizador Nacional caso considere importante acrescentará novas instruções visando esclarecer dúvidas e assegurar o bom andamento do campeonato.

Art. 17 - Os casos omissos neste Regulamento ou que venham a gerar dúvidas de interpretação serão resolvidos pelo CON.



Associação dos Policiais Federais do Estado do Espírito Santo
APOFES
Av. Vale do Rio Doce, 48-São Torquato -CEP 29114-105 Vila Velha/ES
Tel: (27) 3326-0768 / 3369-4566



PÔQUER

FICHA DE CONFIRMAÇÃO DE INSCRIÇÃO POR CATEGORIA

ENTREGAR NA REUNIÃO TÉCNICA ESPECÍFICA

ESTADO: _____

RESPONSÁVEL: _____

CONTATO: _____

Nº DO ATLETA	NOME
01	
02	
03	
04	

ESTA NUMERAÇÃO VALERÁ PARA CONFECÇÃO DE TABELA

FAVOR FOTOCOPIAR ESTA FICHA.