

Póquer não bancado

SUBSECÇÃO I Regras gerais

1 - O póquer não bancado é um jogo de cartas em que os jogadores jogam uns contra os outros, tendo como objectivo alcançar a melhor combinação possível com uma série de cartas, segundo as várias combinações previstas nas presentes regras.

2 - São variantes do póquer não bancado as seguintes:

- a) «Omaha»;
- b) «Hold'em»;
- c) «Póquer sintético».

3 - Às variantes do póquer não bancado são aplicáveis as regras gerais da presente subsecção, conjugadas com as regras específicas que, para cada uma das modalidades, se prevêem nas subsecções seguintes.

4 - O baralho pode ser utilizado em mais de uma secção de jogo, devendo no entanto ser substituído logo que se verifique que há alguma carta danificada. No início de cada partida ou depois de alguma interrupção, o baralho deve ser aberto em cima da mesa de jogo, com as cartas de face virada para cima.

5 - A mesa para a prática do jogo pode ser de forma circular ou ovalada, com uma ligeira reentrância num dos lados, correspondente ao lugar do pagador. A mesa deve também dispor de duas ranhuras: uma, à direita do pagador, destinada à percentagem (cagnotte) cobrada pela concessionária; e outra, à esquerda do pagador, para introduzir as gratificações.

6 - A mesa deve estar dividida em 10 ou 11 lugares, numerados sequencialmente com início em 1, a contar da esquerda do pagador. Cada lugar deve ser ocupado por um único jogador sentado. Nas modalidades «hold'em» e «omaha» serão utilizadas mesas de 10 lugares, inutilizando-se, se necessário, o lugar situado à direita do pagador. Na modalidade «póquer sintético», estarão obrigatoriamente disponíveis 11 lugares na mesa.

7 - A percentagem a cobrar pela concessionária será fixada antes do início de cada partida, segundo uma das seguintes modalidades:

- a) Em cada mão, até 5% sobre os valores apostados, sendo o valor correspondente deduzido antes da entrega do prémio ao jogador ganhador. A concessionária pode fixar o quantitativo máximo a cobrar ao abrigo desta modalidade;
- b) Em cada sessão, entre 5% e 20% do máximo da mesa ou da cave, conforme a modalidade de póquer. Entende-se por sessão o período correspondente a uma hora de jogo, acrescido das jogadas necessárias para que todos os jogadores completem a mão que estiver em curso. A percentagem será ainda cobrada dos jogadores que ocupem lugar na mesa até trinta minutos depois de iniciada a sessão.

8 - Compete à concessionária:

- a) Elaborar a lista dos jogadores que se queiram inscrever, quer para o início da partida quer para a ocupação dos lugares que venham a ficar vagos durante o decurso da mesma;
- b) Assegurar o correcto desenrolar do jogo;
- c) Resolver qualquer conflito ocorrido na mesa.

9 - Compete ao pagador, sem prejuízo das restantes funções que decorrem das presentes regras:

- a) Baralhar e distribuir as cartas pelos jogadores;
- b) Anunciar em voz alta as diferentes fases do jogo e as decisões das mesmas;
- c) Calcular a percentagem a que se refere a regra 7 e introduzi-la na ranhura a esse fim destinada;
- d) Introduzir as gratificações na respectiva ranhura;
- e) Controlar e vigiar o jogo para que nenhum jogador aposte fora de tempo;
- f) Controlar e abonar o pote;
- g) Esclarecer eventuais dúvidas dos jogadores sobre as regras do jogo.

10 - Em cada lugar marcado à mesa só se pode sentar um jogador. A superfície correspondente ao lugar pode ser utilizada para guardar as fichas do jogador, bem como as cartas que lhe foram distribuídas para essa mão.

11 - Os lugares serão sorteados pelo fiscal de entre os jogadores previamente inscritos no início da partida.

12 - Se no decurso da partida vagarem lugares na mesa, procede-se da forma seguinte:

- a) Os jogadores que tenham pedido para mudar de lugar têm prioridade no preenchimento dos lugares vagos;
- b) São de seguida chamados os jogadores constantes da lista de inscrição, procedendo-se a sorteio quando necessário.

13 - A seu pedido, pode um jogador descansar durante duas mãos ou jogadas sem que por isso perca o seu lugar na mesa. Porém, se não apostar durante três ou mais jogadas, ou se utilizar repetidamente a prerrogativa de descansar durante duas mãos ou jogadas, terá de abandonar a mesa.

14 - É vedado aos jogadores:

- a) Jogar a pares;
- b) Jogar para o pote conjuntamente;
- c) Dividir o pote voluntariamente;
- d) Estabelecer entre si qualquer tipo de acordo;
- e) Adicionar fichas à cave depois de iniciada a jogada;
- f) Emprestar dinheiro ou fichas a outros jogadores;
- g) Guardar fichas na cave;
- h) Abandonar a mesa temporariamente, sem repor a cave ao regressar;
- i) Retirar as cartas da mesa de forma a que estas saiam do campo visual, quer do pagador quer dos demais jogadores;
- j) Fazer comentários acerca das jogadas durante o decurso das mesmas, bem como espreitar as cartas dos outros jogadores, mesmo que não se encontre a participar nessa mão;
- k) Trocar de lugar com outro jogador;
- l) Abandonar a mesa, deixando a outro a função de apostar por ele;
- m) Influir na jogada de outro jogador ou criticá-la;
- n) Marcar ou danificar as cartas.

15 - Os jogadores podem utilizar, durante o jogo, acessórios que considerem adequados a melhorar a sua concentração, como bonés, óculos escuros e aparelhos de som individuais. O uso de aparelhos de som não pode, porém, resultar objectivamente em prejuízo da concentração dos outros jogadores.

16 - Não é permitida, durante a partida, a permanência de pessoas alheias ao jogo, salvo o pessoal do casino devidamente autorizado.

17 - As combinações possíveis, ordenadas da maior para a menor, são as seguintes:

- a) Sequência máxima da cor - ás, rei, dama, valete e 10 do mesmo naipe;
- b) Sequência da cor - formada por cinco cartas do mesmo naipe em sequência sem que sejam as mais altas;
- c) Póquer - combinação de cinco cartas em que quatro são do mesmo valor;
- d) Fullen - combinação de cinco cartas com três cartas do mesmo valor e outras duas distintas mas também com valor igual (exemplo: três setes e duas quinas);
- e) Cor - cinco cartas do mesmo naipe sem formarem uma sequência;
- f) Sequência - combinação de cinco cartas em sequência mas de naipes diferentes;
- g) Trio - combinação de cinco cartas que contém três cartas do mesmo valor e em que as duas restantes não formem um par;
- h) Dois pares - combinação de cinco cartas que contém dois pares de cartas de distinto valor;
- i) Par - combinação de cinco cartas em que duas têm o mesmo valor;
- j) Carta maior - quando numa jogada nenhum dos jogadores apresente uma das combinações anteriores ganha o que tiver a carta mais alta.

18 - Quando dois ou mais jogadores têm a mesma combinação, aplicam-se as seguintes regras:

- a) Quando dois ou mais jogadores têm póquer, ganha o de valor superior. Em caso de igualdade, ganha a mão que tiver a carta mais alta;
- b) Quando dois ou mais jogadores têm fullen, ganha o que tem as três cartas iguais mais altas. Em caso de igualdade de trios, ganha o que tiver o par mais alto;
- c) Quando dois ou mais jogadores têm sequência, de qualquer tipo, ganha o que a complete com a carta de maior valor;
- d) Quando dois ou mais jogadores têm cor, ganha o que tiver a carta mais alta;
- e) Quando dois ou mais jogadores têm trio, ganha o de maior valor. Em caso de igualdade, ganha o que tiver a quarta ou quinta carta de maior valor;

f) Quando dois ou mais jogadores têm dois pares, ganha o que tiver o par mais alto. Em caso de igualdade dos pares mais altos, considera-se o segundo par e, se estes forem iguais, considera-se o valor da carta restante;

g) Quando dois ou mais jogadores têm um par, ganha o que tem o de maior valor. Em caso de igualdade de pares, atende-se à terceira carta e assim sucessivamente até à quinta carta, ganhando o que tiver a carta mais alta.

19 - As apostas dos jogadores, exclusivamente efectuadas com fichas, devem estar compreendidas entre os limites autorizados para essa banca e aprovados pela concessionária.

20 - O mínimo de aposta pode variar entre 20% ou 40% do máximo, dependendo da modalidade de pôquer que se jogue. As apostas não podem ser inferiores ao mínimo fixado pela concessionária, que deve estar claramente afixado na mesa de jogo.

21 - O máximo de aposta pode ser fixado segundo uma das seguintes modalidades:

a) Com limite - o máximo de aposta é metade do pote;

b) Com limite de pote - o máximo de aposta é o pote;

c) Pote sem limite ou all-in - o limite para a aposta máxima é a cave do jogador.

22 - Dentro dos limites autorizados, a concessionária pode alterar o limite de aposta numa mesa de jogo com aviso prévio aos jogadores.

23 - Pode a concessionária autorizar mesas mistas, nas quais se poderão jogar indistintamente duas modalidades de póquer não bancado. Cabe ao jogador que tem a mão indicar a modalidade de jogo que pretende para esse golpe, através da marca Dealer Choice, a qual tem duas faces distintas com a indicação de uma modalidade em cada face.

24 - A partida não pode iniciar-se nem prosseguir sem que haja um mínimo de quatro jogadores. Quando o número de jogadores se tornar inferior a quatro, a partida será suspensa. Se o número mínimo de jogadores não for reposto num máximo de quinze minutos a contar do momento da suspensão, a partida será encerrada.

25 - Quando as pessoas inscritas para jogar são suficientes para mais de uma mesa, procede-se a sorteio utilizando nipes diferentes, sendo o jogador obrigado a ocupar lugar na mesa correspondente ao naipe sorteado.

26 - No caso de o jogo ser praticado em regime de sessão, e havendo mais de uma mesa, o jogador só poderá mudar de mesa tendo perdido a cave. Porém, mesmo que tenha perdido a cave, não poderá mudar de mesa se, com a sua saída, o número de jogadores na mesa se tornar inferior a quatro, ou se, em resultado da mudança, resultar desequilíbrio entre o número de jogadores das mesas.

27 - No caso de o número de jogadores inscritos para uma mesa ultrapassar o número máximo de lugares a disponibilizar para a respectiva modalidade de jogo, e não sendo possível abrir outra mesa, far-se-á o sorteio dos lugares, dando prioridade aos jogadores que tiverem participado na sessão anterior.

28 - Quando um jogador toma lugar numa mesa durante o decorrer de uma partida, é obrigado a entrar com uma cava correspondente à média do capital em jogo na mesa.

29 - A mão é dada no início do jogo ao primeiro jogador sentado à esquerda do pagador e vai rodando no sentido dos ponteiros do relógio. No decurso da partida, o pagador coloca em frente do jogador que tem a mão um marcador.

30 - Sempre que se proceda a nova distribuição de cartas, a mão roda no sentido dos ponteiros do relógio, alterando-se correspontivamente a posição do marcador.

31 - O pagador, depois de comprovar que o baralho está completo e em perfeitas condições, procederá ao baralhar (pelo menos três vezes), de forma que as cartas não sejam vistas pelos jogadores.

32 - Concluído o baralhar, compete exclusivamente ao pagador efectuar o corte.

33 - Se alguma carta for vista durante ou após o procedimento do corte, terá de se voltar a baralhar as cartas.

34 - Depois de efectuado o corte, são distribuídas as cartas aos participantes no sentido dos ponteiros do relógio e de forma que estas não sejam vistas pelos demais parceiros. Durante a distribuição, o pagador não pode levantar as cartas, devendo fazê-las deslizar na mesa.

35 - O pagador dará, coberta, uma carta a cada jogador que esteja em jogo, começando pelo jogador que efectuou a primeira aposta e seguindo a ordem dos ponteiros do relógio. Em seguida, dará pela mesma forma uma segunda carta a cada jogador.

36 - Inicia-se então o primeiro turno de apostas, no qual cada um dos jogadores é admitido sucessivamente a apostar.

37 - Compete ao pagador anunciar a quem compete apostar, conforme a modalidade de póquer praticada na mesa.

38 - Todas as apostas são colocadas num lugar no centro da mesa que será designado «pote». Caso haja jogadores «encavados» com valores diferentes, será criado um «pote lateral» para cada um deles.

39 - Quando chegar a sua vez de apostar, o jogador tem as seguintes opções:

a) Desistir - sair do jogo. Neste caso, o jogador dá a conhecer a sua decisão dizendo «não vou» e coloca as suas cartas, cobertas, em cima da mesa, o mais longe possível das que estão sendo usadas no jogo. O pagador retira então as cartas do jogador de modo a não serem vistas por ninguém. Quando um jogador desiste, não pode participar no pote, renuncia a todas as suas apostas e não pode expressar opinião sobre o jogo nem ver as cartas dos outros participantes;

b) Passar - não apostar. O jogador só pode tomar esta decisão se tiver a mão ou se, não a tendo, os jogadores que o precedem não tiverem efectuado qualquer aposta. A decisão é anunciada dizendo «passo». Neste caso, o jogador permanece no jogo até que outro jogador decida apostar, tendo nesse caso de cobrir a aposta para continuar em jogo;

c) Acompanhar - apostar importância igual à das apostas anteriores, sem as ultrapassar;

d) Repicar - subir a aposta. Neste caso, o jogador coloca no pote valor igual ao apostado pelos outros participantes, anunciando ao mesmo tempo «jogo mais ...» e colocando de seguida no pote o valor anunciado. Só é permitido subir a aposta até ao máximo aprovado para a mesa.

40 - Se algum jogador repicar, os outros jogadores situados à sua esquerda podem tomar qualquer das opções previstas nas alíneas do número anterior.

41 - Depois de efectuado o primeiro turno de apostas, o pagador queima uma carta e tira três cartas comuns para o centro da mesa, que formam o flop. Dá-se então início ao segundo turno de apostas.

42 - Compete ao jogador que tem a mão dar início às apostas, às quais se aplica o preceituado nas regras 36 a 39.

43 - Depois de todos os jogadores ainda activos terem efectuado o segundo turno de apostas, o pagador queima a carta seguinte do baralho e volta a quarta carta comum (turn).

44 - Inicia-se então o terceiro turno de apostas, cabendo ao jogador que tem a mão dar início ao mesmo. Aplica-se igualmente a este turno o preceituado nas regras 36 a 39.

45 - Depois de todos os jogadores ainda activos efectuarem o terceiro turno de apostas, o pagador queima a carta seguinte do baralho e vira a quinta e última carta comum (rio).

46 - Inicia-se então o quarto e último turno de apostas, cabendo de novo ao jogador que tem a mão o início do mesmo e aplicando-se igualmente o preceituado nas regras 36 a 39.

47 - Dependendo da variedade de póquer não bancado e em cada intervalo de apostas o número de vezes que um jogador pode repicar pode estar limitado; porém, se só se encontram em jogo dois jogadores, os «repiques» são ilimitados.

48 - Nos final dos turnos de apostas, todos os jogadores activos ou que se encontrem em jogo devem ter o mesmo valor apostado no pote.

49 - Exceptuam-se da regra do número anterior os jogadores cuja cave não lhes permita igualar a aposta dos restantes e não desistirem. Estes jogadores designam-se «encavados». Se a mão ganhadora pertencer a um jogador encavado, este recebe, além da aposta, a parte proporcional do pote, entregando-se o restante do pote a outras mãos ganhadoras, segundo as regras do jogo.

50 - A proporção do pote a que o jogador encavado se habilita é igual à proporção entre a sua aposta e aquelas a que se refere o n.º 48.

51 - Quando, terminado o turno das apostas, só um dos jogadores tenha apostado e todos os outros tenham passado, o jogador que apostou ganha o pote sem ter de mostrar o seu jogo.

52 - Antes de fazer a sua aposta, cada jogador mantém as suas fichas («cave») no espaço junto a si, e destinado a esse fim.

53 - Considera-se que um jogador realizou a sua aposta quando coloca as suas fichas para lá das linhas que delimitam o seu espaço ou, em situações pouco claras, desde o momento em que o pagador junta as fichas ao pote sem objecções por parte do jogador. Às apostas anunciadas deverá sempre corresponder a colocação das fichas no espaço reservado para tal. Sempre que seja anunciado um valor de aposta diferente das fichas colocadas pelo jogador, o pagador procede à troca por fichas que possibilitem a postura exacta, sem que o jogador a tal se possa opor.

54 - Não é permitido a nenhum jogador ver as cartas dos jogadores que abandonaram a jogada, nem as cartas que não forem utilizadas. Compete ao pagador assegurar a observância desta regra, mantendo o controlo sobre as cartas.

55 - Um jogador, após realizar uma aposta e ver a reacção dos outros jogadores, não pode subir a aposta. As apostas devem ser realizadas de uma forma clara e imediata, sem simulações ou comportamentos susceptíveis de criar dúvidas referentes à jogada.

56 - Os jogadores que estão a participar numa mão só devem falar o estritamente necessário. Nenhum jogador pode influir no jogo que realizam outros jogadores ou criticá-lo. É especialmente vedado o entendimento entre os jogadores com vista à anulação de jogadas, conhecido por «parol».

57 - O jogador pode rever as suas cartas para igualar a aposta, mas nunca para a aumentar.

58 - A violação das regras dos n.os 54 a 57, bem como do n.º 14 e suas alíneas e do n.º 15, dá lugar à correspondente advertência por parte do pagador. No caso de violação grave ou reiterada, o jogador ou jogadores envolvidos terão de abandonar a mesa.

59 - As cartas restantes que o pagador tem para distribuir devem estar juntas e ordenadas durante toda a jogada.

60 - No momento da distribuição, o pagador deve manusear o baralho de forma a mantê-lo na posição mais próxima possível da horizontal e com a parte superior à vista de todos os jogadores.

61 - Quando o pagador não tiver o baralho na mão, deve protegê-lo mantendo uma ficha do pote por cima do mesmo.

62 - Depois de efectuado o último turno de apostas, as cartas são viradas à voz do pagador e não antes. O jogador que iniciou o último turno de apostas é o primeiro a mostrar as suas cartas, no que será seguido, sucessivamente, pelos restantes jogadores, com início naquele que se encontra sentado imediatamente à sua esquerda.

63 - Não é necessário que os jogadores anunciem o seu jogo ao mostrar as cartas e, se algum deles o fizer, não se terá em conta o que anunciar.

64 - Depois de todos os jogadores terem mostrado as suas cartas, compete ao pagador avaliar as combinações descobertas para determinar e anunciar qual a vencedora, bem como corrigir algum anúncio erradamente feito por algum jogador.

65 - Logo que o pagador verifique que todos os jogadores tiveram a possibilidade de ver a combinação ganhadora e que todos concordam com a decisão, entrega o pote ao vencedor, retirando a percentagem destinada à concessionária, se for caso disso. Se a mão ganhadora pertencer a um jogador encavado, aplica-se o disposto na regra 49. A percentagem destinada à concessionária, se a ela houver lugar, é então retirada de cada um dos pagamentos.

66 - No caso de haver mais de uma combinação ganhadora com o mesmo valor, o pote, ou, nos casos da regra 49, a respectiva parte proporcional ou o remanescente, são distribuídos aos vencedores na proporção das suas apostas.

67 - A repartição do pote far-se-á de forma que em cada parte a ficha mais pequena seja igual ao mínimo da aposta. Na distribuição das partes atribuir-se-á a maior à mão e as restantes aos jogadores seguintes, por ordem decrescente.

68 - Concluídos os pagamentos, o pagador retira as cartas da mesa para que se possa dar início à mão seguinte.

69 - No caso de erro na distribuição, a jogada será considerada nula e iniciada nova mão. Considera-se haver erro na distribuição quando se verificar que:

h) a) As cartas não foram distribuídas pela ordem regulamentar;

- b) Um jogador recebeu um número de cartas indevido, e não se possa proceder à correcção do erro;
- c) Um jogador recebe uma carta que não lhe pertence e a vê;
- d) Existe no baralho mais de uma carta virada para cima;
- e) Está alguma carta em falta no baralho ou este, por qualquer outra razão, não se encontra correctamente constituído;
- f) Alguma das cartas está danificada;
- g) O pagador, na distribuição, vira mais de uma carta.

70 - Os erros do pagador são decididos pela forma seguinte:

- a) Se o pagador anunciar erradamente uma mão ganhadora, tem-se em consideração a combinação de cartas expostas na mesa e proceder-se-á à rectificação;
- b) Se o pagador distribuir cartas a um jogador ausente, e este não chegar a tempo de apostar na sua vez, a jogada é válida. Essas cartas ser-lhe-ão retiradas e perde o direito a participar nessa jogada;
- c) Se na distribuição o pagador involuntariamente virar uma carta, continuará a distribuição aos restantes jogadores, segundo a ordem estabelecida, e no final completa a mão do jogador que tinha a carta virada. Esta carta será a carta a queimar na fase seguinte do jogo;
- d) Se o pagador, antes que todos os jogadores façam as suas apostas, expuser uma ou mais das três primeiras cartas, que formam o flop, retiram-se todas as cartas do flop e espera-se que todos os jogadores acabem de fazer as suas apostas. De seguida, colocam-se as cartas retiradas no restante baralho, baralha-se e volta-se a retirar as três cartas para o flop sem queimar previamente nenhuma carta;
- e) Se o pagador expuser o turn antes que todos os jogadores façam as suas apostas, retira-se essa carta, espera-se que todos os jogadores acabem de fazer as devidas apostas, queima-se a carta seguinte e expõe-se no turn a carta que seria o rio. De seguida, coloca-se a carta retirada no restante baralho, baralha-se e retira-se a primeira carta para o rio sem queimar previamente nenhuma carta;
- f) Se o pagador expuser o rio antes que todos os jogadores façam as suas apostas, segue-se procedimento idêntico ao da segunda parte da alínea anterior;
- g) Se o pagador, nas situações previstas nas regras 41, 43 e 45, não queimar carta, considera-se carta a queimar a que for virada, tirando-se nova carta para o jogo da mesa;
- h) Nos casos previstos nas alíneas d), e) e f), os jogadores que não apostaram só podem igualar as apostas anteriores e nunca repicá-las.

71 - No caso de ocorrer erro do jogador, seguem-se os seguintes procedimentos:

- a) Se o jogador não tomar as suas decisões de forma imediata, atrasando o desenrolar da jogada, será advertido pelo pagador. Porém, caso o faça, reiteradamente terá de abandonar a mesa;
- b) Se o jogador misturar as suas cartas com as dos desistentes, por pensar que ninguém o acompanhou na aposta, deve tentar-se reconstruir a mão do jogador. Porém, nos casos em que a reconstituição não possa ser feita, ou persistam dúvidas, o jogador perde o direito ao pote;
- c) Se o jogador, para igualar uma aposta, juntar ao pote um valor insuficiente de fichas, pode completar a aposta, mas não a pode retirar;
- d) Se um jogador subir uma aposta sem o anunciar, considera-se que igualou a aposta anterior e ser-lhe-á devolvida a importância excedente;
- e) Se um jogador descobrir as suas cartas no desenrolar da jogada, o golpe mantém-se válido;
- f) Se o jogador apostar fora da sua vez, a aposta é considerada válida, não podendo no entanto ser aumentada quando chegar a sua vez de apostar;
- g) Se um jogador, voluntária ou involuntariamente, misturar as suas cartas com as de outro, serão anuladas as mãos de ambos;
- h) Se o jogador, ao examinar as suas cartas, verificar que ocorreu algum dos erros na distribuição previstos no n.º 69, deve anunciar imediatamente à mesa. Se o não fizer até ao momento em que se inicie o primeiro turno de apostas, fica impedido de participar na restante jogada e perde a aposta, se a já tiver feito, bem como o direito ao pote. O jogador que aposte sem ver as suas cartas não pode invocar desconhecimento do erro na distribuição para se eximir à aplicação do disposto nesta alínea;
- i) Se um jogador deixar passar a sua vez de apostar deve avisar o pagador de imediato. O fiscal analisará a situação e tomará a decisão oportuna. Caso a decisão do fiscal seja favorável ao jogador, este nunca poderá⁹

aumentar a aposta anterior.

SUBSECÇÃO II

Variante «omaha»

72 - Esta variante do póquer não bancado pratica-se com um baralho de 52 cartas, com quatro naipes, cada um deles com as seguintes cartas, por ordem decrescente de valor: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Na sequência da cor e na sequência, o ás pode ser utilizado como a carta de menor valor depois do 2 ou como a de maior valor antes do rei.

73 - O objectivo é alcançar a melhor combinação possível, escolhendo duas das quatro cartas pessoais (pocketcards) e três das cinco comuns a todos os jogadores.

74 - O jogo pode ser praticado em mesas de funcionamento contínuo ou em regime de sessão. Neste último caso, pode a concessionária definir, antes do início de cada partida, a respectiva duração ou número de sessões de que se compõe.

75 - A concessionária fixa previamente a cave inicial de cada jogador e o valor das reposições.

76 - Pode ser utilizado baralhador automático, caso em que serão utilizados alternadamente dois baralhos de diferentes cores.

77 - Em alteração à regra 35, o pagador deve dar quatro cartas a cada jogador, segundo o procedimento aí previsto.

78 - Compete ainda ao casino fixar a importância mínima com que um novo jogador poderá entrar na partida.

79 - O jogador é obrigado a fazer uma reposição se a sua cave for inferior ao mínimo da mesa e se pretender continuar em jogo.

80 - Ao entrar na partida, um jogador não pode ocupar o lugar ao qual pertença a mão nesse golpe. Se o fizer, só joga no golpe seguinte. A mão transfere-se para o lugar ocupado imediatamente à sua esquerda.

81 - No início de cada jogada, o jogador que tem a mão efectuará uma aposta, designada por «pequena aposta», cabendo ao jogador situado imediatamente à sua esquerda efectuar a «grande aposta».

82 - A «pequena aposta» será igual a metade do mínimo da mesa.

83 - A «grande aposta» será igual à aposta mínima da mesa.

84 - O primeiro jogador a tomar uma das decisões a que se refere o n.º 39 da subsecção I será o que se encontra imediatamente à esquerda do jogador que efectuou a «grande aposta».

85 - Nos turnos seguintes o primeiro jogador a falar será o jogador que tem a mão.

86 - Nos turnos de apostas, os repiques terão como mínimo um valor igual ao mínimo da mesa e o máximo será o total das apostas até aí efectuadas, podendo considerar a aposta do último jogador, simples, a dobrar ou triplicar.

87 - Em cada ronda de apostas, só se poderão fazer três repiques.

88 - Se só se encontrarem dois jogadores em jogo, o número de repiques é ilimitado.

89 - Se um jogador não apostar durante cinco mãos, terá, na mão seguinte, de fazer uma grande aposta, sem que se altere, nessa mão, a sequência das apostas.

90 - Se um jogador se ausentar da mesa e, por esse motivo, não fizer a pequena ou a grande aposta, deve, na mão em que regressar, repor o valor correspondente ao da aposta ou apostas que não fez. Esse valor não é contado para as apostas que o jogador fizer nessa mão.

91 - Se um ou vários jogadores não efectuarem a primeira aposta quando da distribuição das cartas, o golpe é válido e devem fazê-lo se quiserem participar no golpe. Se não for possível determinar quais os jogadores que não fizeram a primeira aposta, o golpe mantém-se válido e joga-se com o pote reduzido.

SUBSECÇÃO III

Variante «hold'em»

92 - Ao póquer descoberto na variante «hold'em» são aplicáveis as regras gerais da subsecção I, bem como as regras específicas da subsecção anterior, referente à variante «omaha», com as alterações constantes dos números seguintes.

93 - Em cada mão, existem duas cartas pessoais de cada jogador (pocketcards) e cinco cartas comuns.

94 - O objectivo do jogo é alcançar a melhor combinação possível, podendo cada jogador escolher para o efeito quaisquer cinco cartas das sete a que se refere o número anterior.

SUBSECÇÃO IV

Variante «póquer sintético»

95 - Esta variante do póquer não bancado pratica-se com um baralho de 28 cartas, com quatro naipes, cada um deles com as seguintes cartas, por ordem decrescente de valor: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8. Na sequência da cor e na sequência, o ás pode ser utilizado como a carta de menor valor depois do 8 ou como a de maior valor antes do rei.

96 - Em cada mão, existem duas cartas pessoais de cada jogador e cinco cartas comuns.

97 - O objectivo é alcançar a maior combinação possível com cinco cartas, sendo duas de cada jogador e três das cinco comuns que o pagador vai descobrindo nas distintas fases do jogo.

98 - Compete à concessionária definir, antes do início de cada partida, a respectiva duração ou o número de sessões de que se compõe, bem como a cave inicial de cada jogador e o valor das reposições.

99 - As mesas para a prática deste jogo são de formato circular ou oval, comportando 11 lugares devidamente demarcados no respectivo pano e expressamente numerados por ordem, iniciada à esquerda do lugar do pagador (este ao centro) e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio. Na mesa existem duas ranhuras, uma destinada à percentagem e outra às gratificações.

100 - Após baralhadas as cartas e antes de se iniciar a sua distribuição, as mesmas serão apresentadas ao jogador a quem caiba esse direito, a fim de efectuar o corte. Não haverá «carta queimada».

101 - No começo da partida, o jogador sentado à direita do pagador tem direito a fazer o corte. Nas jogadas seguintes, as cartas são dadas a cortar ao jogador que estiver à direita daquele que tem a mão.

102 - Depois de efectuado o corte e antes do início da distribuição das cartas, os jogadores devem fazer a sua aposta inicial (ante) no valor mínimo fixado pela concessionária.

103 - As combinações possíveis, ordenadas da maior para a menor, são as seguintes:

- a) Sequência máxima da cor;
- b) Sequência da cor;
- c) Póquer;
- d) Cor;
- e) Fullen;
- f) Sequência;
- g) Trio;
- h) Figuras com pares;
- i) Figuras simples;
- j) Dois pares;
- l) Um par;
- m) Carta maior.

104 - Caso se verifique empate nas situações das alíneas e) a l) do número anterior, o montante correspondente às apostas perdedoras é dividido por igual entre os jogadores que estiverem em situação de igualdade.

105 - As combinações previstas no n.º 103 têm a mesma composição das previstas no n.º 17 das regras gerais, com as seguintes alterações:

a) Figuras com pares é a combinação de quaisquer cinco figuras (ás, rei, dama, valete) desde que duas delas formem um par e outras duas formem outro par. Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que tiver o par de maior valor. Em caso de igualdade, atende-se ao outro par. Se também estes forem iguais, ganha aquele que tiver a quinta carta de maior valor;

b) Figuras simples é a combinação de quaisquer cinco cartas iguais ou superiores ao valete mas que não formem pares. Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que tiver figuras de maior valor.

106 - Dependendo de decisão da concessionária, este jogo poderá incluir o estardilho e o restardilho, pela forma seguinte:

a) É permitido a cada jogador, antes de o pagador retirar a primeira carta do baralho para ser exposta na mesa e desde que não tenha ainda visto as suas, anunciar que pretende estardilhar. Significa o estardilho que o jogador colocou na mesa determinada importância, obrigando os restantes que queiram participar na jogada a apostarem no dobro, devendo o que tomou a iniciativa do estardilho dobrar por sua vez aquilo que colocou na mesa, de forma que todos apostem a mesma importância. Se o jogador que estardilhou se desinteressar da

jogada, perde a importância que avançou. Caso contrário, pode não só acompanhar o valor das apostas entretanto feitas como ainda aumentá-lo até ao valor da sua cave, procedimento que obriga os restantes a igualar a aposta que ele tenha feito até ao limite do que tenham disponível na sua cave;

- b) É ainda permitido o restardilho, que consiste em outro jogador, antes de ver as cartas, dobrar o valor avançado pelo jogador que tenha estardilhado. Observa-se em tudo o mais o que consta da alínea antecedente;
- c) Se algum jogador não tiver cave suficiente para acompanhar o estardilho e o restardilho, aplicam-se, com as necessárias adaptações, as regras n.os 38 e 49.

107 - No caso de não verificar estardilho e restardilho, ou após estes se verificarem, o pagador tira da parte de baixo do baralho uma carta com a face voltada para cima, que coloca à sua frente em cima da mesa. Dá-se então início ao primeiro turno de apostas, iniciando-se pelo jogador à esquerda daquele que tem a mão.

108 - Uma vez efectuadas todas as apostas, o pagador tira da parte de baixo do baralho a segunda carta, que coloca, descoberta, ao lado da primeira. Começa então outro turno de apostas, que é iniciado pelo jogador que fez anteriormente a aposta mais elevada, e assim sucessivamente, até que o pagador tire e descubra a quinta e última carta, começando então o último turno de apostas.

109 - Considera-se jogada nula se durante as distribuições das cartas se verificar alguma das seguintes situações:

- a) Os jogadores não receberam as cartas pela ordem normal;
- b) Um jogador recebeu mais ou menos cartas que aquelas que lhe correspondem;
- c) Se aparecer alguma carta descoberta;
- d) Se, quando da distribuição das cartas pelo pagador, alguma se virar.

110 - Se o pagador descobrir mais uma carta das cinco comuns, perdem-se tantos turnos de apostas quantas as cartas descobertas.

111 - Se um ou vários jogadores não efectuarem a aposta inicial quando da distribuição das cartas, o golpe é válido e devem fazê-lo se quiserem participar no golpe. Se não for possível determinar quais os jogadores que fizeram a aposta inicial, o golpe mantém-se válido e joga-se com o pote reduzido.

112 - São aplicáveis, no restante, as regras gerais da subsecção I.