



Póquer «Sintético» Online

1 — O póquer não bancado na variante «póquer sintético» online é um jogo de fortuna ou azar não bancado, praticado com cartas, em que os jogadores apostam uns contra os outros, com o objetivo de cada um deles formar, com as duas cartas pessoais e três das cinco cartas comuns, a melhor combinação possível de cinco cartas ou uma combinação de valor superior à dos demais.

2 — Para efeitos das regras fixadas no presente regulamento entende-se por:

- a) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar numa jogada;
- b) «Aposta mínima ou ante», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar e que lhe confere o direito a receber as cartas;
- c) «Botão», marcador que assinala em cada jogada a posição do jogador que tem a mão;
- d) «Cartas fechadas», cartas que são distribuídas com as faces viradas para baixo e cuja valor ou pontuação apenas é visto pelo jogador que as recebe;
- e) «Cartas viradas», cartas comuns a todos os jogadores que são colocadas na mesa com as faces viradas para cima, com o respetivo valor e pontuação visível para todos os jogadores;
- f) «Cave inicial», valor inicial expresso em euros fixado pela entidade exploradora que o jogador tem que ter para ocupar um lugar numa mesa;
- g) «Comissão ou rake», percentagem cobrada pela entidade exploradora pela disponibilização e organização do jogo e que pode ser cobrado sobre a cave inicial ou sobre o pote;
- h) «Estandilho», aposta de valor superior ao da aposta mínima que os jogadores podem fazer antes de verem as suas cartas pessoais e antes de ter sido virada a primeira carta comum e que obriga os demais jogadores que queiram permanecer em jogo a apostar o dobro;
- i) «Jogada», operações que se iniciam com o baralhamento das cartas, seguida da marcação da aposta ante, se desenvolvem com a distribuição das cartas pessoais dos jogadores e das cinco cartas comuns a todos com os respetivos turnos de apostas e terminam com a comparação das combinações formadas pelos jogadores e a entrega do pote ao vencedor;

- j) «Jogador em all in», jogador que, numa jogada, aposta todas as fichas que tem na sua cave;
- k) «Mesas em exploração em regime contínuo», mesas em exploração contínua e ininterrupta, que tenham um número mínimo de jogadores;
- l) «Mesas em exploração em regime de sessão», mesas cujo início e fim de funcionamento está previamente definido e em que a participação dos jogadores está sujeita a prévia inscrição junto da entidade exploradora;
- m) «Pote», valor acumulado de fichas colocadas no centro da mesa, representativas das apostas realizadas pelos jogadores numa jogada, que está em disputa e que no final é entregue ao vencedor ou vencedores;
- n) «Pote secundário ou lateral», conjunto ou conjuntos de fichas de apostas de jogadores em all in, que fazem parte do pote da jogada mas que são colocadas de forma a diferenciarem -se das demais apostas dos jogadores que não se encontram em all in;
- o) «Reposição», faculdade do jogador de reintegrar ou reforçar a sua cave inicial, através de uma compra adicional de fichas;
- p) «Restardilho», quando, após o estardilho, outro jogador, que ainda não viu as suas cartas pessoais, aposta o dobro do valor da aposta de estardilho.
- q) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de póquer.

3 — A exploração e prática do jogo de póquer não bancado na variante «póquer sintético» online deve decorrer em tempo real e num ambiente virtual que gráfica e visualmente reproduza as características, os equipamentos utilizados numa mesa física e a emulação das operações e seu funcionamento.

4 — A representação virtual da mesa e utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características gráficas e visuais:

- a) Mesas de dois a 11 lugares devidamente delimitados;
- b) Utilização de um baralho de 28 cartas de quatro naipes, composto cada um deles por sete cartas ordenadas pelo valor do maior para o menor de: ás, rei, dama, valete, 10, 9 e 8;
- c) Um marcador para assinalar o jogador que tem a mão e que no fim de cada jogada é deslocado sucessivamente, no sentido dos ponteiros do relógio, para o lugar ocupado imediatamente à esquerda do jogador que na jogada anterior teve a mão;
- d) Fichas representativas do valor em euros da cave de cada jogador;
- e) Indicação em euros do valor do pote e da cave de cada jogador.

5 — A exploração e a prática do jogo de «póquer sintético» online é realizada em mesas de 2 a 11 lugares ou jogadores.

6 — As mesas podem funcionar nas seguintes modalidades:

- a) Em modo contínuo: as mesas funcionam em modo permanente, sem hora de início e fim, podendo os jogadores entrar e sair do jogo;

b) Em modo de sessão: as mesas funcionam durante o período previamente definido pela entidade exploradora e a participação dos jogadores está sujeita a prévia inscrição, quer para tomar parte da sessão, quer para ocupar os lugares que venham a vagar no decurso da mesma.

7 — As mesas não podem iniciar ou manter -se em exploração sem que estejam em jogo, pelo menos, dois jogadores.

8 — Os jogadores para tomarem parte no jogo têm que entrar com o valor da cave inicial fixado nas regras específicas para a mesa.

9 — Cada jogador apenas pode ocupar um lugar na mesa, mesmo havendo lugares vagos.

10 — Os jogadores podem a todo o tempo retirar -se livremente do jogo com o valor existente na sua cave.

11 — Enquanto permanecerem na mesa os jogadores não podem:

- a) Retirar fichas ou valor da sua cave;
- b) Adicionar fichas à cave ou efetuar reposições no decurso de uma jogada;
- c) Jogar em conluio ou segundo uma estratégia comum com outros jogadores;
- d) Mostrar ou transmitir por qualquer meio informação sobre as suas cartas pessoais, bem como receber de outro jogador informação sobre as cartas pessoais deste ou de qualquer outro jogador;
- e) Perder deliberadamente a fim de transferir ou passar fichas para outro jogador;
- f) Utilizar programas informáticos que substituam o jogador na tomada de decisão, bem como os que constem da lista de programas proibidos elaborada pela entidade exploradora ou pelo Serviço de Regulação e Inspeção do Jogo, quando a sua utilização seja permitida nas regras específicas;
- g) Perturbar ou ter uma conduta imprópria que prejudique o desenrolar do jogo.

12 — Os jogadores que percam a sua cave e que queiram continuar em jogo podem efetuar reposições da cave.

13 — O valor da cave inicial, das reposições e das apostas são representados por fichas com valores faciais expresso em euros.

14 — O valor da cave inicial, das reposições e da aposta mínima da mesa é definido pela entidade exploradora.

15 — Quando o valor da cave de um jogador for inferior ao valor da aposta mínima definido para a mesa, o jogador, para continuar em jogo, é obrigado a fazer uma reposição.

16 — A participação no jogo está sujeita ao pagamento de uma comissão à entidade exploradora.

17 — A comissão referida na regra anterior é fixada pela entidade exploradora segundo uma das seguintes modalidades:

- a) Entre 1 % e 5 % sobre o valor do pote em cada jogada e cujo valor é deduzido antes da entrega do prémio aos jogadores vencedores;
- b) Entre 5 % e 20 % sobre o valor da cave inicial e das reposições da cave de cada jogador e cujo valor é deduzido no momento em que o jogador entra em jogo ou faz uma reposição.

18 — Na modalidade referida na alínea a) da regra anterior não é cobrada comissão quando a jogada termina sem ação voluntária de apostas.

19 — Sempre que o pote é repartido por um ou mais jogadores em all in, a comissão da entidade exploradora é retirada a cada um dos pagamentos efetuados.

20 — As apostas são obrigatórias e voluntárias.

21 — A aposta inicial ou ante é obrigatória e todas as demais são voluntárias.

22 — O «póquer sintético» online pode ser explorado em mesas com e sem limite de aposta.

23 — Nas mesas com limite de aposta, o valor da aposta máxima é fixado pela entidade exploradora.

24 — Em cada jogada são distribuídas duas cartas pessoais fechadas a cada jogador e cinco cartas comuns que são viradas no centro da mesa e acompanhadas por cinco turnos de aposta.

25 — O jogador pode fazer qualquer combinação com as duas cartas pessoais e três das cinco cartas comuns colocadas no centro da mesa, a fim de obter a melhor composição.

26 — O jogador que formar a melhor combinação ganha o pote.

27 — O pote não pode ser repartido por acordo entre jogadores, nem um jogador que tenha a melhor combinação pode renunciar ao pote.

28 — As combinações de cartas relevantes para o jogo ordenadas pelo valor, do maior para o menor, são as seguintes:

- a) Sequência máxima de cor — combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe, com a seguinte sequência: ás, rei, dama, valete e 10;
- b) Sequência de cor — qualquer combinação, com exceção da referida na alínea anterior, formada por cinco cartas do mesmo naipe ordenadas sequencialmente;
- c) Póquer — qualquer combinação formada por quatro cartas do mesmo valor;
- d) Cor — qualquer combinação de cinco cartas do mesmo naipe;
- e) Fullen — qualquer combinação formada por três cartas do mesmo valor e por outras duas também do mesmo valor;

- f) Sequência — qualquer combinação de cinco cartas sequenciais de naipes diferentes;
- g) Trio — qualquer combinação de três cartas do mesmo valor;
- h) Figuras com pares — qualquer combinação de cinco cartas formada por figuras (ás, rei, dama, valete) em que duas delas formam um par e outras duas formam outro par;
- i) Figuras simples — qualquer combinação de cinco cartas formada por figuras que não formem pares;
- j) Dois pares — combinação formada por duas cartas com o mesmo valor e outras duas do mesmo valor mas diferente do anterior;
- k) Um par — qualquer combinação de duas cartas de igual valor;
- l) Carta maior — quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores.

29 — Independentemente do naipe a que pertençam, o valor das cartas ordenadas do maior para o menor é o seguinte: ás, rei, dama, valete, 10, 9 e 8.

30 — O ás tem o valor de carta de maior valor quando forma sequência com rei, dama, valete e 10 e de menor valor quando forma sequência com 8, 9, 10 e valete.

31 — Quando dois ou mais jogadores têm a mesma combinação, a jogada é decidida de acordo com as seguintes regras:

- a) Quando têm póquer, ganha o de valor superior. Em caso de igualdade, ganha a mão quem tiver a carta mais alta;
- b) Quando têm cor, ganha o que tiver a carta mais alta;
- c) Quando 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;
- d) Quando têm sequência, de qualquer tipo, ganha o que a complete com a carta de maior valor;
- e) Quando 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 têm figuras com pares, ganha aquele que tiver o par de maior valor. Em caso de igualdade dos pares mais altos, considera -se o valor do outro par e, se estes forem iguais, ganha aquele que tiver a quinta carta de maior valor;
- g) Quando têm figuras simples, ganha aquele que tiver a figura de maior valor;
- h) Quando 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;
- i) Quando têm um par, ganha o que tem o de maior valor. Em caso de igualdade de pares, o pote é dividido pelos jogadores que têm o par.

32 — Com exceção da aposta inicial ou ante, os jogadores ao chegar a sua vez de decidir em cada um dos turnos de aposta e, dentro destes, nas diversas rondas, podem tomar uma das seguintes opções:

- a) Desistir (fold) — sair da jogada, caso em que as cartas são recolhidas para o canto de descarte com as faces viradas de modo a não serem vistas pelos jogadores;

- b) Passar (check) — não apostar, decisão que só pode ser tomada se os jogadores que o precedem não tiverem efetuado qualquer aposta;
- c) Acompanhar (call) — colocar fichas em jogo de modo a igualar o valor da aposta dos jogadores que o antecedem;
- d) Subir a aposta (raise) — aumentar o montante apostado pelos jogadores que o antecedem.

33 — O jogador pode desistir em qualquer turno de apostas e, com a desistência, perde as apostas que tenha efetuado e o direito a disputar ao pote.

34 — Sempre que no decurso de um turno de apostas apenas um jogador permanecer em jogo, a jogada termina imediatamente e o pote é -lhes entregue, sem que tenha que mostrar as respetivas cartas.

35 — Os jogadores podem livremente subir a aposta, desde que observados os limites máximos da mesa e, dentro destes limites, podem apostar todas as fichas da cave.

36 — O número de vezes que, em cada turno de apostas os jogadores podem subir a aposta pode ser limitado pela entidade exploradora de acordo com a regra que for fixada para os máximos de aposta.

37 — O jogador cuja cave não permitir igualar o valor apostado pelos outros jogadores pode manter -se em jogo apostando todas as fichas que tem na sua cave (all in).

38 — No final de cada turno de apostas todos os jogadores devem ter o mesmo valor apostado no pote, com exceção dos jogadores cuja cave não lhes permite igualar a aposta dos restantes e que permanecem em jogo, apostando todas as suas fichas.

39 — Sempre que um jogador aposte a totalidade da sua cave é criado um pote lateral ou secundário.

40 — Na situação referida na regra anterior são criados tantos potes laterais ou secundários quantos os jogadores em all in com valores diferentes de aposta.

41 — O jogador deve tomar as suas opções no jogo no período de tempo definido pela entidade exploradora.

42 — A entidade exploradora pode conceder um período de tempo suplementar de decisão.

43 — Findo o período de tempo fixado, sem que o jogador tome qualquer decisão, considera -se que fez check se têm esta opção ou não a tendo considera -se que desistiu da jogada (fold).

44 — No início de funcionamento da mesa, ou sempre que retome o funcionamento, a posição do botão é sorteado e a mão vai rodando sucessivamente de lugar em lugar no sentido dos ponteiros do relógio.

45 — Para assinalar o jogador que tem a mão é colocado no respetivo lugar o marcador ou botão.

46 — Antes da distribuição das cartas, os jogadores têm que fazer a aposta inicial (ante) no valor mínimo fixado para a mesa.

47 — Depois de efetuadas as apostas iniciais, é distribuída uma carta com a face virada para baixo a cada jogador, iniciando -se a distribuição pelo jogador à esquerda do botão e continuando no sentido dos ponteiros do relógio.

48 — Em seguida, pela mesma ordem e modo, é distribuída a segunda carta do jogo pessoal de cada um dos jogadores.

49 — No período compreendido entre a marcação da aposta inicial e a distribuição da segunda carta pessoal ao último jogador, a entidade exploradora pode permitir que os jogadores façam apostas de estardilho e restardilho antes de verem as suas cartas.

50 — Para fazer a aposta em estardilho o jogador coloca na mesa uma aposta de valor superior ao valor da aposta mínima e com o limite da cave.

51 — Os restantes jogadores que queiram continuar na jogada são obrigados a apostar o dobro do valor do que estardilhou, ou podem, em alternativa, fazer uma aposta de restardilho, duplicando o valor antes referido.

52 — Os jogadores que não acompanhem as apostas de estardilho e restardilho ou os que o façam inicialmente mas depois desistam, não participam na jogada e, quer o valor das suas apostas iniciais, quer das apostas em estardilho e restardilho ficam a pertencer ao pote da jogada.

53 — Se algum jogador não tiver cave suficiente para acompanhar as apostas de estardilho e restardilho pode manter -se em jogo apostando todas as fichas da sua cave.

54 — Depois de os jogadores verem as cartas pessoais, é mostrada a primeira carta comum que é colocada no centro da mesa, inicia -se o primeiro turno de apostas, que começa pelo jogador que ocupa o lugar imediatamente à esquerda do jogador que fez a grande aposta e assim prossegue pelos demais no sentido dos ponteiros do relógio

55 — Concluído o primeiro turno de apostas, é virada a segunda carta comum, que é colocada no centro da mesa ao lado da primeira carta virada.

56 — Com o virar da segunda carta comum inicia -se o segundo turno de apostas, que começa pelo jogador que fez a aposta mais elevada no turno anterior, prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio pelos demais jogadores ainda em jogo.

57 — Findo o turno de apostas, é virada no centro da mesa a terceira carta comum e inicia -se novo turno de apostas, no modo e sequência referido na regra anterior.

58 — Concluídas as apostas deste turno, é extraída e virada no centro da mesa mais uma carta comum, em seguida inicia -se o quarto turno de apostas nos termos da ordem e sequência dos anteriores.

59 — Por fim, logo que terminem as apostas, é extraída e virada no centro da mesa a quinta carta comum, iniciando -se o quinto e último turno de apostas, seguindo a mesma regra de ordem.

60 — Salvo se as regras específicas dispuserem de forma diferente, depois de concluído o último turno de apostas, são viradas as cartas pessoais dos jogadores que estiverem em jogo e não tenham desistido do pote, com início no último jogador a subir a aposta ou pelo que ocupe o lugar à esquerda daquele que tem o marcador, prosseguindo pelos demais no sentido dos ponteiros do relógio.

61 — Depois de estarem viradas as cartas pessoais dos jogadores são avaliadas as combinações formadas por cada um para determinar a vencedora.

62 — A combinação vencedora deve ser assinalada de forma clara e inequívoca.

63 — Quando dois ou mais jogadores detenham a mesma combinação vencedora e se após a aplicação dos critérios de desempate previstos na regra n.º 31 persistir o empate, o pote é dividido em partes iguais até ao valor mínimo suscetível de divisão.

64 — Havendo um ou mais jogadores em all in, procede -se da seguinte forma:

- a) Se nenhum jogador em all in tiver a combinação vencedora, os potes, principal e secundário, são entregues ao jogador que tem a combinação vencedora;
- b) Se o jogador em all in tiver a combinação vencedora, o pote principal é -lhe entregue e o pote secundário é entregue ao jogador com a melhor combinação depois daquela;
- c) Se existirem vários jogadores em all in com valores diferentes de apostas e mais do que um tiver combinações vencedoras, os potes são entregues de acordo com o valor das combinações e pela ordem dos valores de aposta de cada um.

65 — Concluídos os pagamentos, inicia -se uma nova jogada, rodando o marcador da mão para o jogador que ocupa o lugar imediatamente à esquerda do que teve a mão anterior.

66 — A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita, pelo menos, a visualização de todos os elementos essenciais da última jogada em que participou, nomeadamente o resultado e valores apostados.

67 — A entidade exploradora deve disponibilizar permanentemente ao jogador informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, os valores das apostas, ganhos e perdas, bem como sobre a forma de apresentação de reclamações.

68 — No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador informação específica sobre os valores totais apostados e respetivos lucros ou perdas.

69 — Nos termos das regras fixadas pela entidade exploradora pode ser concedido aos jogadores um período de descanso sem que percam o lugar na mesa.

70 — O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.

71 — Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo, nomeadamente sempre que:

- a) A cave do jogador seja inferior ao valor da aposta mínima da banca e o jogador não faça a reposição da cave após a conclusão da jogada;
- b) O jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas ou em número inferior se expressamente previsto nas regras específicas;

72 — Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se o jogador não fizer a reposição da cave após a conclusão da jogada ou não realizar qualquer aposta na jogada seguinte.

73 — No caso de interrupção das comunicações, por avaria ou qualquer outra falha, com origem no sistema técnico de jogo que impeça a finalização de uma jogada, a jogada é nula e o valor das apostas efetuadas devolvido aos jogadores.

74 — Para efeitos do disposto na regra anterior, não se consideram nulas as jogadas quando a interrupção das comunicações ocorre por avaria ou qualquer outra falha do equipamento utilizado pelo jogador.

75 — A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração com o jogo de póquer na variante «póquer sintético» com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

76 — As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.

Fonte: Diário da República