



Póquer «Omaha» Online

1 — O póquer «omaha» 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 duas das quatro cartas pessoais e três das cinco cartas comuns, a melhor combinação possível.

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», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar numa jogada;
- 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 poder jogar;
- 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) «Flop», as três primeiras cartas comuns a serem distribuídas;
- i) «Grande aposta ou big blind» aposta obrigatória realizada antes da distribuição das cartas pelo jogador que ocupa a posição imediatamente à esquerda do jogador que fez a pequena aposta;
- j) «Jogada», operações que se iniciam com o baralhamento das cartas, seguida da marcação da pequena e grande aposta (small e big blind), se desenvolve com a distribuição das duas cartas pessoais dos jogadores e das cinco cartas comuns a todos com os respetivos turnos de apostas e termina com a comparação das combinações formadas pelos jogadores e a entrega do pote ao vencedor;
- k) «Jogador em all in», jogador que, numa jogada, aposta todas as fichas que tem na sua cave;
- l) «Mesas em exploração em regime contínuo», mesas em exploração continua e ininterrupta, que tenham um número mínimo de jogadores;
- m) «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;

- n) «Pequena aposta ou small blind», aposta obrigatória realizada antes da distribuição das cartas pelo jogador que ocupa a posição imediatamente à esquerda do jogador que tem o botão;
- o) «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;
- p) «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 encavaram;
- q) «Reposição», faculdade do jogador de reintegrar ou reforçar a sua cave inicial, através de uma compra adicional de fichas;
- r) «River», a 5 e última carta comum que é virada e que inicia o quarto e último turno de apostas;
- s) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de póquer;
- t) «Turn», a quarta carta comum a ser distribuída;

3 — A exploração e prática do póquer «omaha» online deve decorrer em tempo real num ambiente virtual que gráfica e visualmente reproduza as características e os equipamentos utilizados numa mesa física e a emulação das operações e o seu funcionamento.

4 — A representação gráfica e visual da mesa e dos utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características:

- a) Mesas de dois a dez lugares devidamente delimitados;
- b) Utilização de um baralho de 52 cartas de quatro naipes, composto cada um deles por treze cartas ordenados pelo valor do maior para o menor de: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2;
- 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 «omaha» é realizada em mesas de 2 a 10 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 definida 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 no turno do flop 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 — São obrigatórias a pequena e a grande aposta e voluntárias todas as demais.
- 22 — O valor da grande aposta é igual ao valor da aposta mínima e o da pequena aposta ao valor que for fixado pela entidade exploradora.

23 — Com exceção da pequena aposta, todas as demais apostas não podem ser inferiores ao valor mínimo da aposta fixado para a mesa.

24 — O valor máximo de aposta é fixado pela entidade exploradora de acordo com uma das seguintes opções:

- a) Com limite: o valor máximo de aposta corresponde a metade do pote ou a um número prefixado de subida de apostas por cada turno;
- b) Com limite de pote: o máximo de aposta corresponde ao valor do pote;
- c) Sem limite ou all in: o máximo de aposta corresponde à cave do jogador.

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

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

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

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

29 — 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) Fullen — qualquer combinação formada por três cartas do mesmo valor e por outras duas também do mesmo valor;
- e) Cor — combinação de cinco cartas do mesmo naipe, com exceção das referidas em a) e b);
- f) Sequência — qualquer combinação de cinco cartas sequenciais de naipes diferentes;
- g) Trio — qualquer combinação de três cartas do mesmo valor;
- h) Dois pares — combinação formada por duas cartas com o mesmo valor e por outras duas também do mesmo valor mas diferentes das duas anteriores;
- i) Par — qualquer combinação de duas cartas de igual valor;
- j) Cartas maiores — quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores.

30 — 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, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

31 — O ás tem o valor de carta de maior valor quando forma sequência com rei, dama, valete, 10 e de menor valor, ou seja 1, quando forma sequência com 2, 3, 4 e 5.

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

- a) Quando têm póquer, ganha aquele que tiver o póquer de valor superior; em caso de igualdade, ganha aquele que tiver a carta mais alta;

- b) 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;
- c) Quando têm sequência, de qualquer tipo, ganha o que a completa com a carta de maior valor;
- d) Quando têm cor, ganha o que tiver a carta mais alta;
- 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 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 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.

33 — Sempre que após a aplicação das regras anteriores persistir a situação de empate o pote é dividido em partes iguais.

34 — Com exceção dos jogadores que no início de cada jogada têm que fazer a pequena e grande aposta, os demais jogadores ao chegar a sua vez de decidir em cada um dos turnos de aposta e, dentro deste, 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.

35 — 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.

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

37 — 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.

38 — 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.

39 — 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).

40 — 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.

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

- 42 — Na situação referida na regra anterior são criados tantos potes laterais ou secundários quantos os jogadores em all in com valores diferentes de aposta.
- 43 — O jogador deve tomar as suas opções no jogo no período de tempo definido pela entidade exploradora.
- 44 — A entidade exploradora pode conceder um período de tempo suplementar de decisão.
- 45 — 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).
- 46 — 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.
- 47 — Para assinalar o jogador que tem a mão é colocado no respetivo lugar o marcador ou botão.
- 48 — No início de cada jogada, e antes da distribuição das cartas pessoais, os jogadores que ocupem o primeiro e segundo lugares na mesa à esquerda do jogador que tem a mão são obrigados a fazer, respetivamente, a pequena e a grande aposta.
- 49 — Depois de efetuadas a pequena e a grande aposta, é distribuída uma carta com a face virada a cada jogador, iniciando -se a distribuição pelo jogador que fez a pequena aposta e continuando no sentido dos ponteiros do relógio.
- 50 — Em seguida, pela mesma ordem e modo, é distribuída a segunda, terceira e quarta carta do jogo pessoal de cada um dos jogadores.
- 51 — Depois de os jogadores verem as cartas pessoais, 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.
- 52 — No primeiro turno de apostas, o jogador para se manter no jogo deve apostar um valor igual ou superior ao da grande aposta, sendo que o jogador que fez a pequena aposta deve pelo menos igualar o valor da aposta dos jogadores que o antecedem.
- 53 — Concluído o primeiro turno de apostas, são viradas no centro da mesa as três cartas, que formam o flop.
- 54 — Com o virar das cartas do flop inicia -se o segundo turno de apostas pelo jogador que encontra à esquerda do jogador que tem a mão, continuando no sentido dos ponteiros do relógio.
- 55 — Após todos os jogadores se terem pronunciado, é mostrada a quarta carta comum correspondente ao turn, que é colocada no centro da mesa ao lado das cartas do flop.
- 56 — Inicia -se, então, o terceiro turno de apostas pelo jogador que encontra à esquerda do jogador que tem a mão, continuando no sentido dos ponteiros do relógio.
- 57 — Findo o terceiro turno de apostas, é mostrada a quinta carta comunitária ou river.

58 — Inicia -se, então, o quarto turno de apostas pelo jogador que encontra à esquerda do jogador que tem a mão, continuando, no sentido dos ponteiros do relógio, por todos os jogadores ainda em jogo.

59 — Salvo se as regras específicas dispuserem de forma diferente, depois de concluído o último turno de apostas, são viradas as quatro cartas pessoais dos jogadores que estiver 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.

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

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

62 — Quando dois ou mais jogadores detenham a mesma combinação vencedora e se após a aplicação dos critérios de desempate previstos na regra n.º 32 persistir o empate, o pote é dividido em partes iguais até ao valor mínimo suscetível de divisão.

63 — 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.

64 — 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.

65 — 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, designadamente o resultado e valores apostados.

66 — 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.

67 — 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.

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

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

70 — 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;

71 — 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.

72 — 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.

73 — 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.

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

75 — 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