

# ***Guia do Dealer***

## **Os objetivos são:**

- Organizar cada mão
- Definir papéis e responsabilidades do dealer
- Acelerar o jogo

## **O Dealer tem 6 papéis:**

- |                            |                       |
|----------------------------|-----------------------|
| 1 - Velocidade e Precisão. | 4 - Gerenciar o Pote  |
| 2 - Embaralhar as Cartas.  | 5 - Descartar e Virar |
| 3 - Distribuir as Cartas.  | 6 - Premiar o Pote    |

### **1 - Velocidade e Precisão**

Como o Dealer, seu papel é garantir uma mão de poker suave, rápida e precisa. Não é hora de contar uma história. Não é hora de pegar uma soda ou pizza. Não é hora de verificar seu celular. É sua hora de brilhar, organizar a mão e garantir que tudo funcione perfeitamente.

Em cada mão, o Dealer é responsável pelas cartas, fichas e fluxo de jogadores: pontual e precisamente.

### **2 - Embaralhar as Cartas**

Começando com o básico, embaralhando as cartas:

- não deixe os jogadores verem a carta de baixo
- cartas sempre acima da mesa
- idealmente 4-7 embaralhadas (o mais rápido possível)
- corte obrigatório (jogador à sua direita)
- tente aprender como embaralhar
- você pode delegar essa tarefa se alguém estiver disposto a fazê-lo por você

### **3 - Distribuir as Cartas**

Aqui é onde as coisas começam a ficar complicadas. Uma distribuição errada pode custar minutos valiosos para a mesa.

- antes de distribuir, garanta que os blinds estejam postados
- seja cuidadoso, levante-se se necessário ou peça ajuda para deslizar as cartas e não mostre a parte de baixo do baralho para outros jogadores
- distribua 1 carta por jogador, no sentido horário, até que todos os jogadores tenham 2 cartas
- se uma carta virar, continue a distribuir regularmente e substitua a primeira carta queimada pela virada.

#### **4 - Gerenciar o Pote**

Gerenciar as fichas e o pote durante as rodadas de uma mão é uma responsabilidade importante do Dealer.

- Blinds: garanta que os blinds estejam postados antes da mão
- chamar a ação: apontar ou chamar o jogador atuante ajuda tremendamente a mover a mão suavemente
- fichas: fichas das rodadas anteriores e fechadas vão para o centro. Fichas da rodada atual permanecem na frente de cada jogador. O Dealer deve organizá-las.
- apostas: organize as apostas, garanta que os jogadores estejam agindo em sua vez (incluindo desistências), apostas mínimas e troco.
- troco: a troca só acontece após o fechamento da rodada. Não pegue troco antes da rodada terminar.
- gerenciar o pote paralelo (se houver)
- recolher cartas mortas para evitar confusão durante a mão

#### **5 - Descartar e Virar**

Isso deveria ser fácil. A ideia da carta queimada é proteger as cartas da comunidade. Não queime cartas antecipadamente.

- Estágio 1: uma vez que todas as apostas pré-flop forem feitas, recolha e descarte as cartas mortas e coloque todas as fichas no centro. Em seguida, queime uma carta e abra o flop (3 cartas)
- Estágio 2: uma vez que todas as apostas (pós-flop) forem feitas, recolha e descarte as cartas mortas e coloque todas as fichas no centro. Em seguida, queime uma carta e abra a virada (1 carta)
- Estágio 3: uma vez que todas as apostas (pós-turn) forem feitas, recolha e descarte as cartas mortas e coloque todas as fichas no centro. Em seguida, queime uma carta e abra o river (1 carta)
- Estágio 4: uma vez que todas as apostas (pós-river, estágio final) forem feitas, recolha e descarte as cartas mortas e coloque todas as fichas no centro. Em seguida, comece o showdown (mostrando as cartas, no sentido horário). O primeiro jogador a mostrar é o primeiro jogador à esquerda do último a agir.

#### **6 - Premiar o Pote**

Neste momento, todas as cartas e fichas devem estar organizadas de forma justa. Avalie o vencedor da mão e premie-o com as fichas. Em caso de empate, o Dealer deve dividir as fichas.

Recolha o restante das cartas e passe-as para o próximo Dealer.



*Guia do Dealer: Autoria de Marcelo Aagesen.*