

HOME GAME



SUPREMA
POKER

SUMÁRIO

03 A 04

1. O QUE É UM HOME GAME

HOME GAME, LIGA E DONO DE LIGA: QUAL A DIFERENÇA?

05 A 07

2. CADASTRO

BAIXE O APP / VINCULE SEU E-MAIL / DIAMANTES

08 A 15

3. GESTÃO DO CLUBE

COMO CRIAR UM CLUBE / COMO CRIAR UMA MESA
MODALIDADES / CONVIDE SEUS AMIGOS

16 A 18

4. COMO GERIR UM CLUBE

GERIR CAIXA / NÍVEL DO CLUBE

19 A 22

5. VALORES, RAKES E TAXAS

RAKE / PAYOUT

23 A 29

6. CONHECENDO O APP

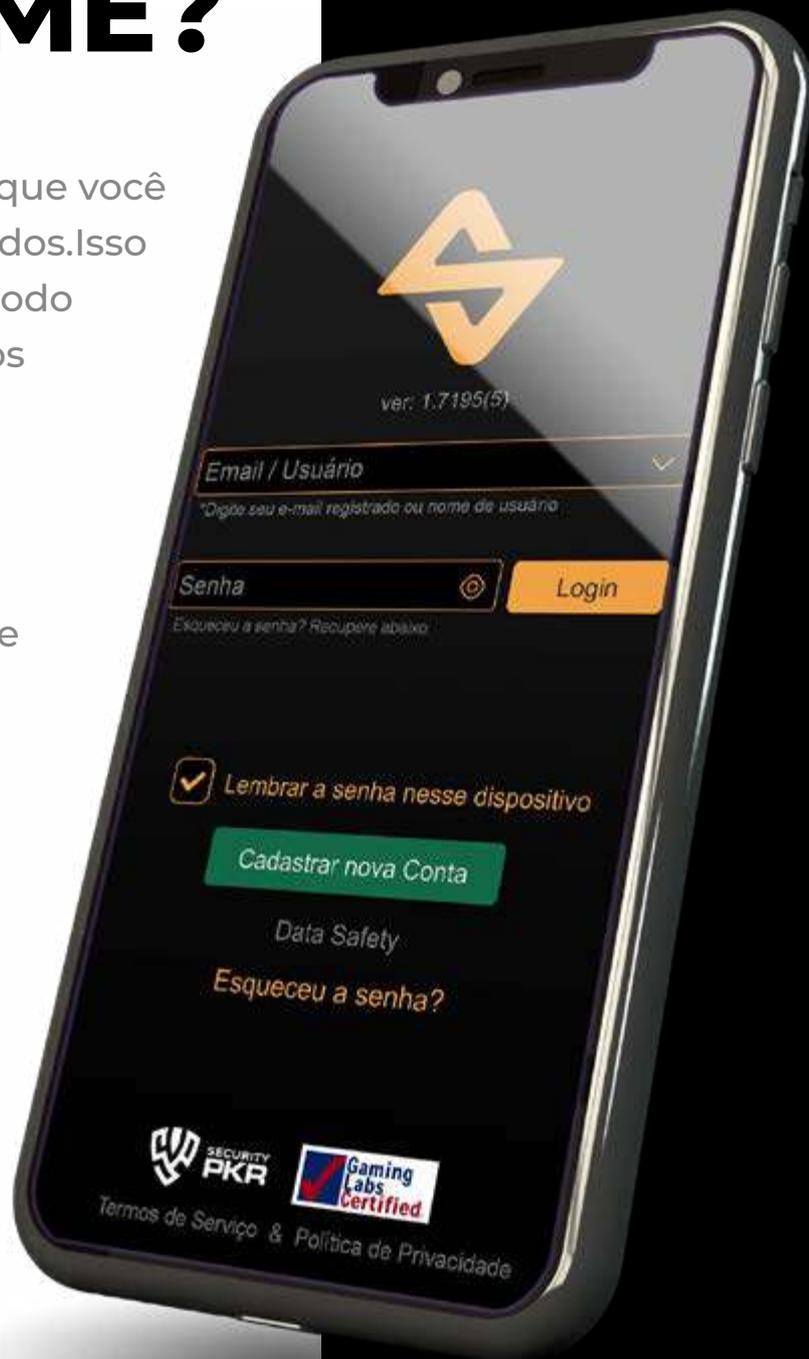
01

O QUE É HOME GAME?

Home game é um clube on-line que você joga com seus amigos e conhecidos. Isso permite que ele seja usado de modo comercial para captação de novos clientes, aumentando, assim, a quantidade de jogadores.

Para ter um home game na Suprema, basta criar um clube em nosso app, convidar seus amigos, gerir, criar mesas e se divertir.

Esse procedimento é simples; não necessita de autorização. Basta entrar no app e seguir o passo a passo.



HOME GAME, CLUBE DE LIGA E DONO DE LIGA

QUAL A DIFERENÇA?



HOME GAME

é um clube onde você é o responsável por criar mesas, torneios, realizar acertos financeiros, promoção e divulgação.



CLUBE DE LIGA

a responsabilidade de criar mesas não é sua. Você deverá gerir o clube, acertos, envios de fichas, promoção, divulgação, além da responsabilidade e os deveres com a liga.



DONO DE LIGA

tem todas as responsabilidades do home game e de um clube de liga, pois é responsável por criar mesas, torneios, acertos financeiros, balanços com todos os clubes que estão em sua liga, além do controle de fichas e caixas.



02

CADASTRO

Assim que baixar o app, **você ganha 10k** em fichas para utilizar (somente no primeiro clube). **Elas são fictícias**, o nosso app não as monetiza.

A **responsabilidade** e o meio de pagamento através de um home game é do dono desse clube.

É **necessário** que você **compre diamantes** e os transforme em fichas.



BAIXE O APP

Baixe o app SUPREMA POKER

VINCULE SEU E-MAIL

É **obrigatório vincular seu e-mail** para garantir sua segurança e acesso ao clube.

Isso também **permite a recuperação de senha**, caso você a esqueça, além da criação de clubes ser restrita apenas a contas com e-mail vinculado.



AQUISIÇÃO DE DIAMANTES

Na loja de aplicativos, o usuário poderá realizar a compra com cartão de crédito ou inserindo saldo na sua carteira virtual, e com isso efetuar a compra de diamantes.

No canal de compras Recarga App, os pacotes de diamantes são de um tamanho maior que o disponibilizado no aplicativo, e a compra só poderá ser realizada por PIX (somente disponível no Brasil).

A aquisição de diamantes pode ocorrer por 2 caminhos:

1. Diretamente na loja de apps do seu smartphone (Google Play ou App Store);
2. Através do canal de vendas Recarga App. Na loja de aplicativos, o usuário deverá realizar a compra diretamente de smartphones (não disponível para computador).



DIAMANTES

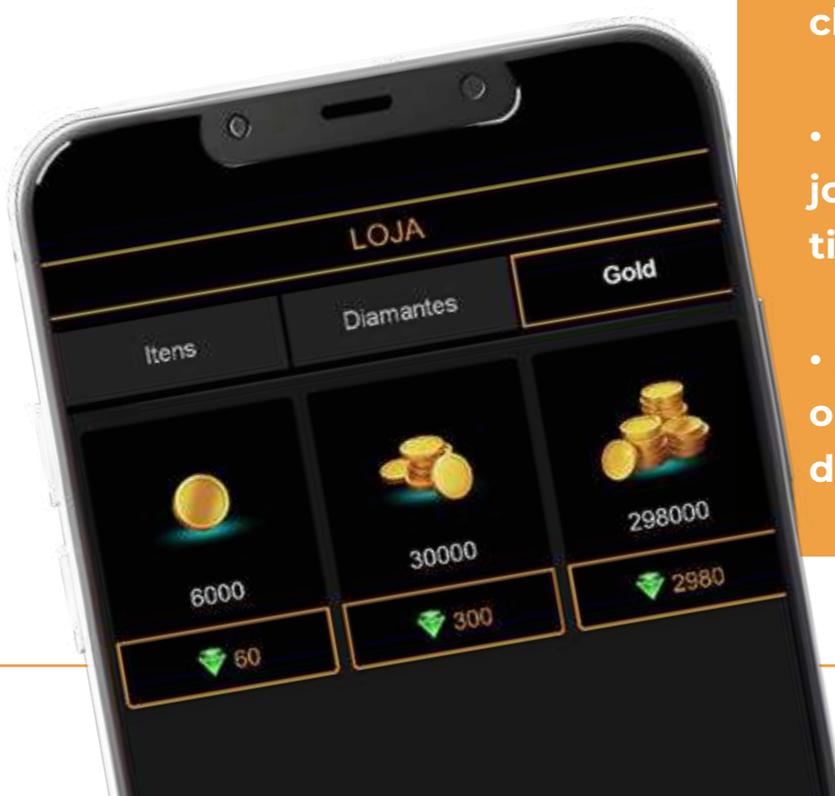
Os diamantes no aplicativo são usados tanto para o jogador, quanto para a gestão de clube.

PARA JOGADOR:

- Compra de cartão VIP;
- Compra de Time Banks;
- Compra de pacote de emojis;
- Compra de gold coins (fichas douradas usadas em jogos do lobby);
- Alteração do nickname (apelido do jogador).

PARA O CLUBE:

- Utilizado para a aquisição de fichas no clube (conversão comum 10 diamantes = 16 fichas);
- Upgrade do nível do clube (nível 1, 2 ou superior);
- Emissão de planilhas (liberada a partir do nível do 2 do clube);
- Alteração do nome do clube;
- Envio de itens para jogadores (cartão vip e time bank);
- Para a criação de mesas, o clube terá o custo de diamantes.



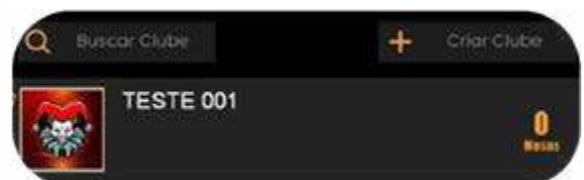
03

GESTÃO DO CLUBE

COMO CRIAR UM CLUBE

Clique em “+ CRIAR CLUBE”. Automaticamente, aparecerá na tela para digitar o nome do clube.

Após criá-lo, você terá acesso a todas as informações internas, incluindo notificações, membros, caixa, dados, configurações e a opção de criar mesas.





Aqui, você escolhe a **modalidade**, cada uma com suas características exclusivas. Assim, é possível criar o clube sob medida para o perfil desejado.

COMO CRIAR UMA MESA

Entre no clube, abra o botão de **criação** em “+”.

Escolhendo a **modalidade NHL** ou **PLO**, abrirá a aba de criação da estrutura da mesa.

Para criar torneios, clique em “MTT”.

Para criar mesas de cash, clique em “Holdem”, “SNG” ou “TLT” e siga as especificações da mesa.



TODOS OS TORNEIOS DEVEM SER CRIADOS DENTRO DO CLUBE

Dentro do aplicativo, temos uma barra de filtros por modalidades. Os torneios ficam em “MTT”.

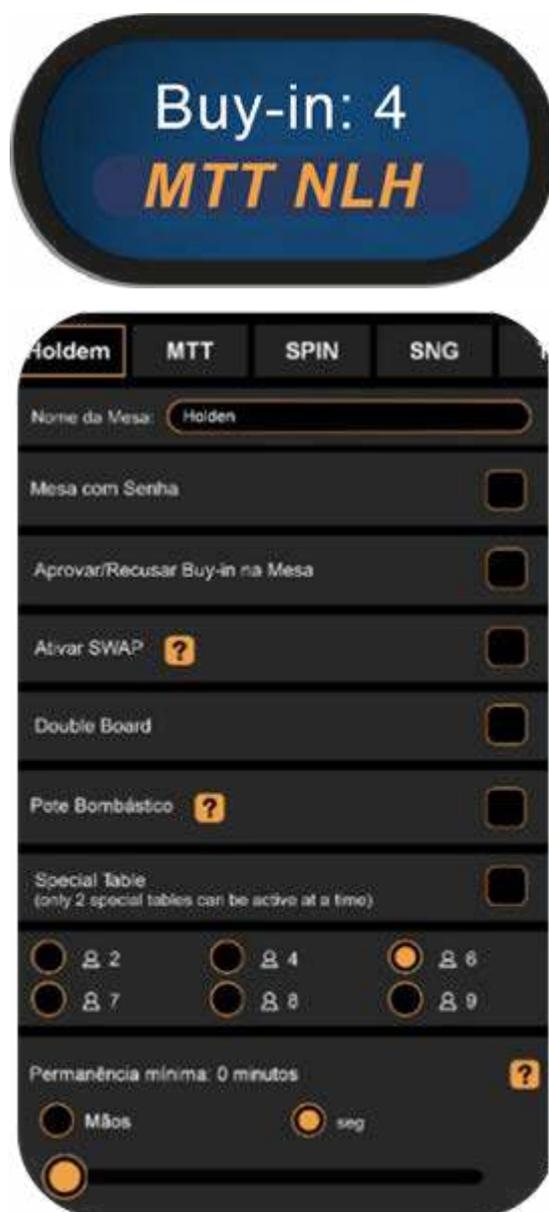
Para iniciar a criação, é necessário clicar no botão “+”

Para diferenciar um torneio de outras mesas, o app destaca cada uma com a cor azul.

Como mostrado na imagem ao lado, ao criar as mesas, você define o tempo, a quantidade de jogadores, blinds, buy-in, valor garantido, senha (ou sem senha), habilitação do chat, entre outras configurações.



Agora que você já conhece as modalidades, basta criar suas mesas de acordo com as suas preferências.



TIPO DE JOGO

Agora, vamos falar um pouco sobre cada tipo de jogo do nosso app.

MTT - MULTI TABLE TOURNAMENT

Nesse tipo de torneio, os jogadores pagam pela inscrição e recebem um stack de fichas para jogar. Por exemplo: o player paga R\$ 10 para entrar e recebe 10 mil fichas.

Já nos torneios, os jogadores devem permanecer até o final após pagar a inscrição, com a possibilidade de ficar ITM (In The Money), ou seja, na faixa de premiação do evento.

As mesas de torneio funcionam de maneira diferente das mesas de cash. No cash game, o jogador pode entrar e sair a qualquer momento ou conforme um tempo decretado.

CASH GAME

As mesas de cash são aquelas em que as fichas têm valor monetário e podem ser jogadas em qualquer uma das modalidades apresentadas a seguir. Diferentemente dos torneios, nas mesas de cash, o jogador pode entrar e sair a qualquer momento ou de acordo com o tempo estabelecido.

MESAS SNG (SIT AND GO)

São torneios sem horário fixo para começar. Eles iniciam automaticamente assim que a quantidade necessária de jogadores for atingida.

OFC (OPEN FACE CHINESE)

Uma modalidade jogada com até 3 jogadores, com pontuações fixas em cada linha, variando conforme a combinação de cartas. No OFC, o objetivo é organizar 13 cartas em 3 mãos de poker:



- 2 mãos com 5 cartas cada;
- 1 mão com 3 cartas.

Há uma hierarquia obrigatória para essas mãos:

A linha inferior (de baixo para cima) deve ser mais forte que a linha do meio.

A linha do meio deve ser mais forte que a linha superior.

O vencedor da rodada é quem formar a melhor mão de poker nessas 3 linhas, comparando-se com os adversários. Caso um jogador não respeite a hierarquia, sua mão é desclassificada, e ele perde a rodada para os demais.

Fantasy:

No OFC, ocorre o fantasy quando um jogador completa uma mão válida com, no mínimo, um par de “QQ” ou superior na linha superior. Na rodada seguinte, esse jogador recebe 14 cartas de uma vez para formar sua mão completa, proporcionando uma vantagem estratégica.

SPIN

É um jogo semelhante ao SNG, ou seja, só começa quando o número máximo de jogadores é atingido. É jogado no formato de torneio e tem como diferencial um multiplicador do buy-in, que define a premiação em disputa. Esse multiplicador varia, começando em 2x e podendo chegar até 10.000x.



O 6+

O 6+, também conhecido como “baralho capado” ou Short Deck, é uma modalidade de poker em que parte das cartas do baralho é removida. Nesse formato, o jogo é disputado apenas com cartas do 6 para cima.

As regras do 6+ Hold'em são semelhantes às do Texas Hold'em, mas o número reduzido de cartas muda a dinâmica do jogo. As sequências, por exemplo, funcionam de forma diferente: o Ás pode ser usado tanto para formar sequências altas quanto baixas. Assim, A-6-7-8-9 é a menor sequência, enquanto 10-J-Q-K-A é a maior.

Com menos cartas no baralho, as probabilidades também são alteradas. No 6+ Hold'em, é mais difícil formar um flush do que um full house, já que há menos cartas disponíveis para completar um flush.

classificações de mãos no Hold'em.

6+ Hold'em.	Hold'em tradicional
Royal Flush	Royal Flush
Straight Flush	Straight Flush
Quadra	Quadra
Flush *	Full House
Full House	Flush
Sequência	Sequência
Trinca	Trinca
Dois Pares	Dois Pares
Um Par	Um Par
Carta Alta	Carta Alta

Em resumo: "Flush" bate um "Full House"!

SAT CFC 6+ PLO/HL NLH&PLO

* Nesse caso, a sequência de força das mãos é alterada.

Nesse caso, a hierarquia de força das mãos é alterada: No Short Deck, o flush supera o full house, diferentemente do Texas Hold'em.

MODALIDADES

NLH (NO LIMIT HOLD'EM)

Também conhecido como o tradicional Texas Hold'em, nessa modalidade cada jogador recebe 2 cartas, além das cartas comunitárias no board. Não há limite para o valor das apostas, sendo o máximo permitido o stack de fichas disponível para o jogador na mesa.

PLO4 (POT LIMIT OMAHA 4)

Nessa modalidade, o jogador recebe 4 cartas na mão e deve obrigatoriamente utilizar 2 dessas cartas, combinadas com as cartas do board para formar o jogo.

PLO5 (POT LIMIT OMAHA 5)

Aqui, o jogador recebe 5 cartas na mão, sendo obrigado a usar 2 delas em combinação com as cartas comunitárias para formar o jogo.

PLO6 (POT LIMIT OMAHA 6)

Nessa variante, o jogador possui 6 cartas na mão e, assim como nas demais versões de Omaha, deve usar exatamente 2 dessas cartas em combinação com o board para formar o jogo.

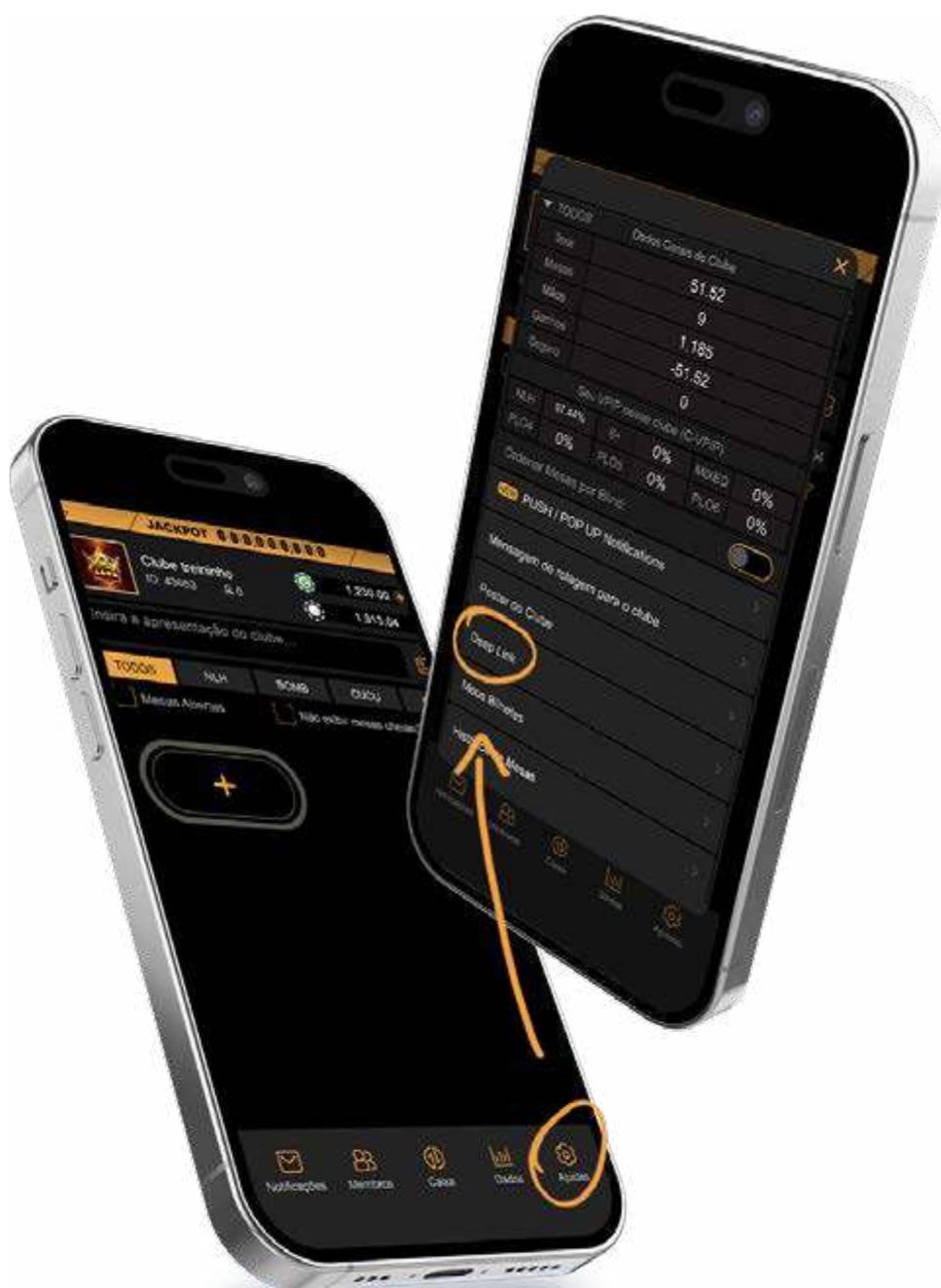
TLT (TORNEIO COM TEMPO FIXO)

Um tipo especial de torneio que possui uma duração pré-determinada. O tempo do evento é indicado no nome e nas especificações do torneio. Quando o tempo estipulado termina, o torneio é encerrado, e a premiação é distribuída entre os jogadores restantes, com base na contagem final de fichas. Esse tipo de torneio é identificado no lobby do aplicativo com o nome "clock".



CONVIDE SEUS AMIGOS

Com o Deeplink no seu celular, você pode enviar um link direto para que seus amigos entrem no seu clube. Se o destinatário ainda não tiver o aplicativo instalado, o link irá redirecioná-lo automaticamente para a loja de aplicativos, onde poderá baixar o app da Suprema Poker. Além disso, existe também a opção de se associar ao clube utilizando o ID.



04

COMO GERIR UM CLUBE

O dono do clube pode nomear membros como gestores para auxiliarem na administração, garantindo que tudo funcione de forma organizada e eficiente. Confira as funções que podem ser atribuídas aos gestores:

- Aprovar e recusar jogadores;
- Excluir, enviar e receber fichas;
- Criar e excluir mesas ou torneios;
- Transformar diamantes em fichas;
- Ativar ou desativar jackpot;
- Enviar itens e mensagens pop-up;
- Ajudar na promoção do clube;
- Enviar mensagens de boas-vindas;
- Emitir planilhas;
- Controlar dados e estatísticas;
- Transformar membros em agentes;
- Acompanhar rake, perdas e ganhos;
- Verificar resultados de torneios do clube;
- Alterar o nome do clube;
- Atualizar o logo (exclusivo pelo celular);
- Configurar o stop loss (limites) para gestores e agentes.

Os gestores possuem quase todas as funções do dono do clube, mas algumas responsabilidades são exclusivas do proprietário.

Apenas o dono do clube tem a autoridade para:

- Nomear gestores;
- Definir as funções que cada gestor poderá desempenhar;
- Vincular o clube a uma liga.



GERIR CAIXA

Gerir o caixa exige atenção especial. Não se trata apenas de enviar e receber fichas: para criar torneios com garantidos, utiliza-se o saldo de fichas do clube. Vale lembrar que, a cada envio de fichas para um jogador, é aplicada uma taxa de 5%.

Além disso, na gestão de caixa, você pode transferir fichas para seus agentes, que, por sua vez, as repassam aos jogadores. Ainda assim, cada envio realizado pelos agentes também está sujeito a uma taxa de 5%.

É importante destacar que não há cobrança de taxas para transferências de caixa entre o dono do clube e os agentes. As taxas são aplicadas apenas ao envio de fichas para os jogadores finais (quando o agente realiza a transferência).



NÍVEL DO CLUBE

O nível inicial do clube é o nível 0, que não possui validade determinada, ou seja, nunca expira. Nesse nível, a capacidade máxima é de 20 membros, incluindo o criador do clube e até 2 gestores dentro desse limite. Além disso, não é permitido criar ou se associar a uma liga.

No **nível 1**, a capacidade aumenta para 50 membros, podendo incluir até 3 gestores, além do criador do clube. Porém, assim como no nível 0, também não é possível criar ou associar-se a uma liga.

A partir do **nível 2**, o clube ganha a possibilidade de criar ou se associar a uma liga. Além disso, torna-se possível emitir relatórios detalhados com os dados gerados pelo clube. Essa funcionalidade está disponível para todos os níveis subsequentes.

A partir do nível 1, é necessário renovar o clube a cada 30 dias, utilizando diamantes. Caso a renovação não seja feita, algumas consequências podem ocorrer:

Um home game sem liga que não realizou a renovação será rebaixado ao nível 0.

Caso o clube possua características específicas de níveis superiores a 0, ele será bloqueado até que a renovação seja regularizada.



05

VALORES, RAKE E TAXAS

O home game é uma modalidade em que você leva a experiência de um jogo particular, tradicionalmente jogado em casa, para o ambiente do aplicativo. O valor das fichas é determinado pelo gestor do clube ou não, como no exemplo a seguir:

Se cada ficha for equivalente a R\$1, o jogador deverá pagar R\$1 para cada ficha comprada.

Já o rake é uma taxa de serviço cobrada do jogador por determinadas ações realizadas, como inscrições em torneios ou participação em cash games.

No caso de torneios, o rake é cobrado no momento da inscrição. Veja o exemplo:

Seu clube tem 2 membros e você vende 100 fichas para cada um, totalizando 200 fichas.

Ambos utilizam essas fichas para se inscrever em um torneio com valor de inscrição de 100 fichas por jogador.

Esse torneio não possui premiação garantida, então o valor arrecadado será integralmente distribuído como premiação.

O torneio possui uma taxa (rake) de 10%. Nesse caso:

Cada jogador contribui com 100 fichas - 10% = 90 fichas líquidas para o prêmio.



- O total arrecadado é $90 \times 2 = 180$ fichas para a premiação final, destinada ao vencedor.
- O rake gerado é de 20 fichas (10 fichas de cada jogador), que se tornam receita do clube como taxa de serviço.

Se o vencedor solicitar o saque, ele receberá as 180 fichas correspondentes à premiação final. As 20 fichas do rake permanecem no clube como receita.

COMO O RAKE FUNCIONA?

Em torneios ou SNGs (Sit & Go), o rake é uma taxa fixa cobrada no momento da inscrição e retirada diretamente do jogador.

Em cash games, o rake é retirado a cada mão jogada e descontado diretamente do pote de fichas em disputa.

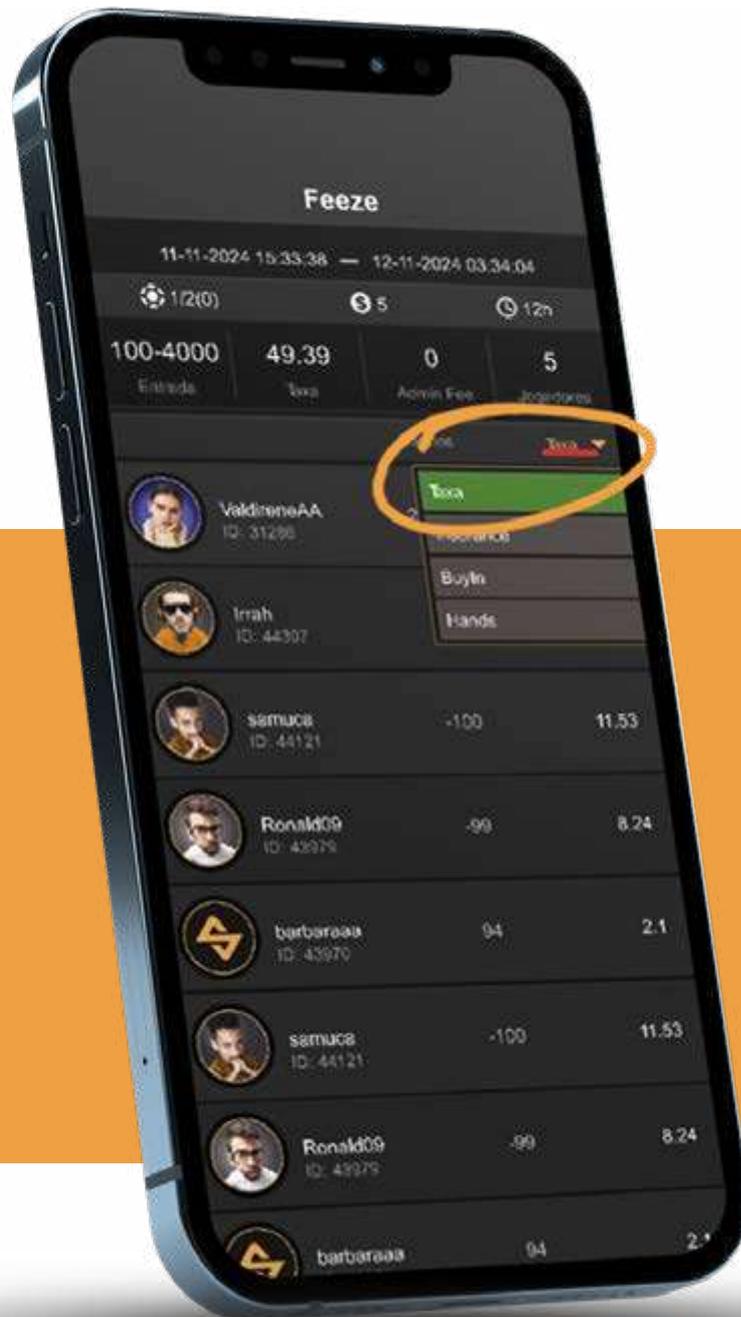
IMPORTANTE

- Receita não é o mesmo que lucro!
- Receita corresponde ao total gerado com taxas e cobranças.
- Lucro é a receita menos todas as despesas envolvidas na operação do clube.



RAKE

É uma **taxa** cobrada do jogador por determinadas ações realizadas, como a inscrição em torneios ou a participação em cash games. Nos torneios, essa taxa é aplicada no momento da inscrição.



PAYOUT

É a estrutura de pagamento de um torneio, ou seja, a distribuição da premiação entre os jogadores. A porcentagem, como 10%, 15% ou 20%, representa a quantidade de participantes que receberão uma parte do prêmio, com base no total de jogadores. No caso de termos como “plus” ou “flat”, esses termos descrevem como essa premiação será dividida entre os jogadores que forem premiados, conforme o exemplo abaixo.



05

CONHECENDO O APP

Nome do torneio

Data de início, horário e Game ID, ou seja, o número de identificação de cada MTT.

Taxa de inscrição - Dentro desse valor também está discriminado o valor da taxa de rake no app.

Premiação total garantida, que será distribuída entre os jogadores dentro da faixa de premiação.

Quantidade de entradas no torneio



Cronômetro para o início

Quantidade de lugares disponíveis na mesa.

Blinds Up: o nível do jogo aumenta a cada X minutos.

Registro Tardio ou Late Registration: é o último momento em que os jogadores podem se inscrever no torneio.

Nível Atual: indica o nível atual do torneio..

Clicando nas mesas de torneios, a interface que aparecerá antes da inscrição mostra todas as especificações da sua estrutura.



FICHAS INICIAIS:
é o stack de fichas que o jogador receberá ao pagar a inscrição.

EARLY BIRD:
bonificação concedida aos jogadores que realizam sua inscrição em um período determinado. No padrão da liga, o bônus é de 20% a mais de fichas em relação ao stack inicial. Se o jogador se inscrever antes do nível definido (como o nível 0, ou seja, antes do início do torneio), ele receberá as fichas adicionais como bonificação.



BOUNTY POOL:
valor pré-definido destinado a premiar o jogador que elimina um adversário. Esse valor é fixo em torneios com Knockout Regular e acumulativo em torneios com Knockout Progressivo. O valor do bounty é detalhado no buy-in do torneio.

FAIXA DE ENTRADA:
Indica a quantidade mínima e máxima de jogadores que podem ocupar a mesa simultaneamente.

Quando um jogador é eliminado, ele pode voltar ao jogo se a opção estiver ativa, realizando uma recompra. Nesse caso, o jogador retorna com um novo stack de fichas. O valor a ser pago e o tamanho do stack podem ou não ser iguais ao valor de entrada e ao stack inicial. Além disso, é possível que haja a opção de recompra dupla.

ADD ON: é uma opção disponível em alguns eventos do aplicativo. Com ela, o jogador pode pagar um valor pré-determinado para receber uma quantidade fixa de fichas adicionais. Essa compra só pode ser realizada ao término do período de registro tardio.



Botão de registro para o jogador se inscrever no torneio.

Indicador da modalidade do torneio, que pode ser NLH, PLO4, PLO5 ou PLO6.

Ao lado, caso o torneio tenha knockout, será exibido à direita da modalidade “K.O. Regular” ou “K.O. Progressivo”. Knockout é o termo utilizado para descrever eventos onde, ao eliminar outro jogador, o eliminador recebe uma premiação específica, desde que essa opção esteja ativa. O valor do K.O., quando a modalidade está ativa, é exibido acima da “cabeça” do jogador, indicado sobre a foto dele na mesa.

As apostas obrigatórias são pagas pelos 2 primeiros jogadores à esquerda do dealer. Em torneios, esses valores aumentam periodicamente a cada nível, conforme definido na estrutura de blinds do evento. Os formatos padrão (regular), turbo e hyper turbo determinam a proporção que as blinds sobem, influenciando o ritmo do jogo.

Para acessar a tela de arrecadados, clique em “Observar” para abrir a mesa. Em seguida, no canto superior direito, será possível visualizar essas informações.



Nessa área, estão disponíveis informações importantes, como: quantidade total de buy-ins, número de jogadores ainda na mesa, valor da premiação arrecadada, ID do torneio, nível atual, até qual nível será permitido o registro tardio, quantidade de recompras e número de add-ons realizados.

No botão ao lado, podemos ver todos os registros da conta, quando um jogador se inscreve em torneios.

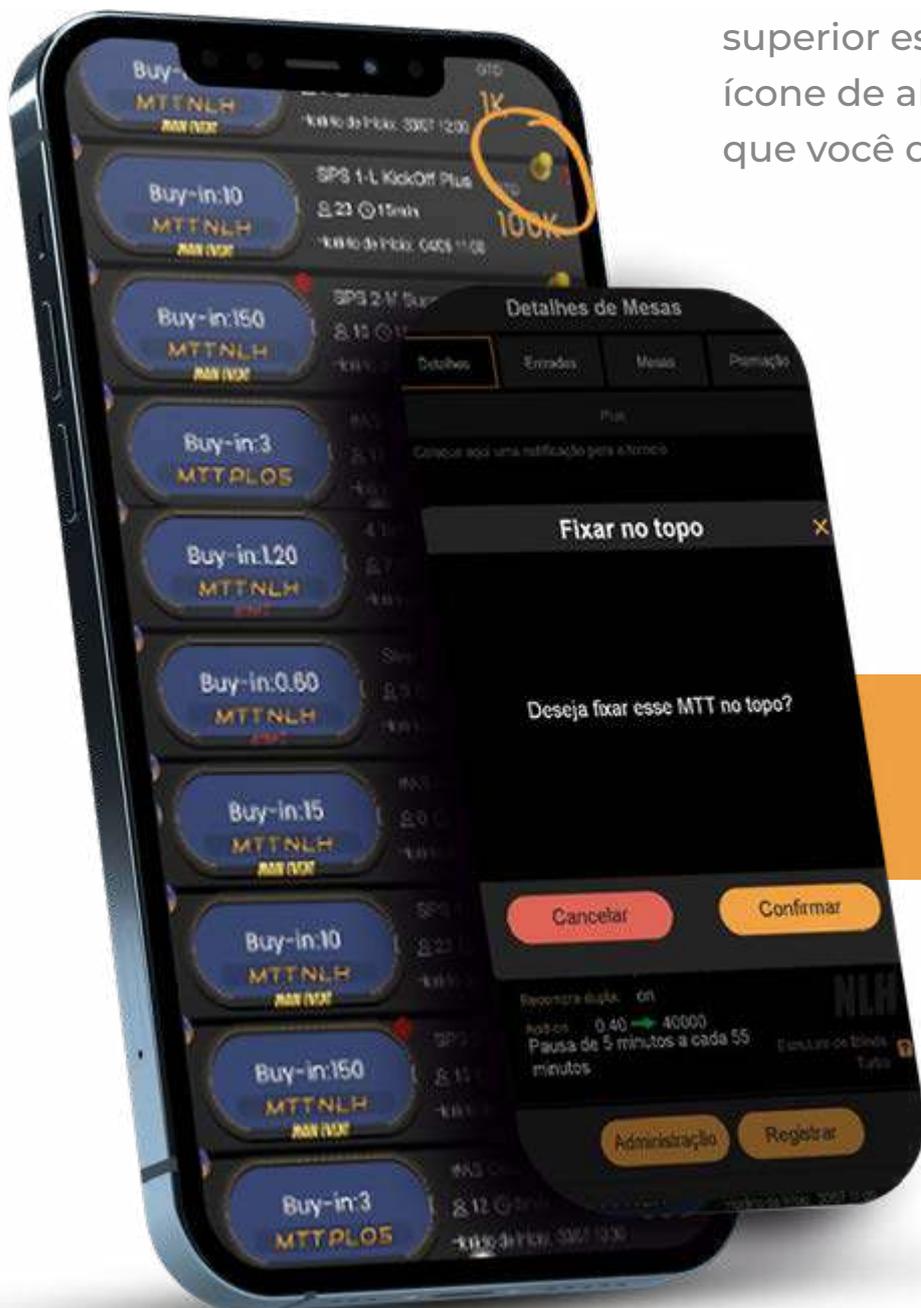


Algumas informações sobre os torneios podem ser consultadas diretamente no lobby, antes de acessar o evento. Entre elas estão: valor do buy-in, modalidade, nome do evento, número de participantes, valor do garantido, duração dos blinds, horário de início e se o torneio está fixado no topo.

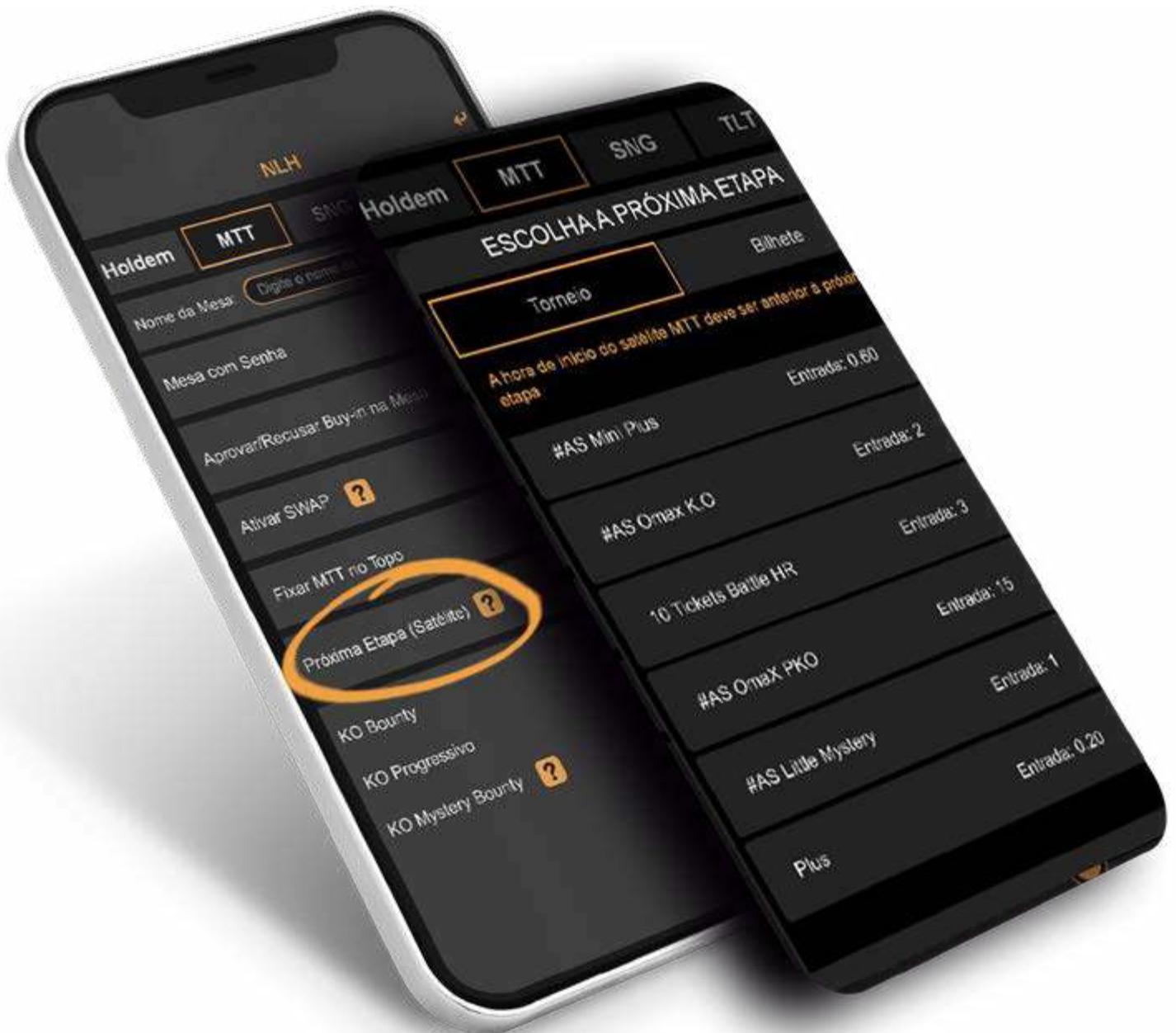
O botão de fixar torneios no topo destaca o evento em relação aos outros, reduzindo o risco de overlay. Por isso, é importante fixar e desfixar nos horários corretos.

Quando o jogador abre o aplicativo, a probabilidade de encontrar e ingressar em um torneio fixado no topo do lobby é maior.

Ao clicar no torneio, no canto superior esquerdo, haverá um ícone de alfinete. É nesse botão que você deve clicar para fixar ou desfixar o torneio. Ao clicar, abrirá uma aba perguntando se deseja fixar o MTT no topo.



Satélite é um torneio de valor menor que garante uma vaga para um evento maior. Para criar satélites, é necessário primeiro criar o evento principal. Após isso, será possível vincular os satélites no evento alvo.



**Caso tenha alguma dúvida,
entre em contato com nosso
setor comercial.**

COMERCIAL@SUPREMA.GROUP





SUPREMA
POKER