

“Pokerfest”

REGLAMENTO DE TORNEO

➤ ESTRUCTURA DEL TORNEO:

El Torneo se realizará en las instalaciones del Casino Golden Palace situado en la calle León Guillet 71 de la ciudad de Villa Mercedes, Provincia de San Luis; en las mesas de Poker Texas Hold'em habilitadas para este evento, los días 24, 25 Y 26 de Junio de 2011.

Todos los participantes deberán estar presentes en el salón de torneos 15 minutos antes de la hora del comienzo.

- Sistema: reagrupe* con arrastre de fichas
- Inscripción \$ 1000.
- El capital inicial por jugador será de 10.000 puntos. Estos no son negociables ni poseen valor monetario.
- El día 24 de Junio a las 23:00 hs comenzará la tanda única y se jugarán los 7º primeros niveles. A las 15:00 hs del día 25 de Junio comenzará la segunda etapa del torneo hasta su finalización a partir del nivel 8º.
- 1 Reenganche (Re-buys) de \$ 1000 (el jugador recibirá 10.000 puntos en fichas de torneo).
- 1 Add-on (compra Extraordinaria) de \$1000 (se otorgará 15.000 puntos en fichas de torneo). Se podrá usar como segundo Re-buy que se entregara 10.000 puntos.
- Todas las sesiones se jugarán con fichas de torneo no negociables.
- El juego se realizará con mazos de 52 cartas.
- Todas las reglas de la casa estarán vigentes durante el torneo.
- Los jugadores deberán ser mayores de 18 años de edad.
- El idioma único a utilizar durante el torneo será el español.
- No se permitirá uso de teléfonos celulares en el transcurso del torneo.

➤ OBJETIVOS DEL JUEGO:

A cada jugador se le darán 2 cartas tapadas. Estas deben ser miradas por el jugador sin levantarlas de la mesa, en forma muy personal.

Además habrá 5 cartas descubiertas; “Cartas Comunitarias”.

El juego consiste en formar la mejor mano de Poker posible usando 5 cartas; formando la mejor combinación con las 2 cartas personales y 3 de la comunidad, o con 1 carta personal y 4 de la comunidad, o con 5 de la comunidad donde habrá empate entre los jugadores que participen de ese pozo.

➤ MESAS Y UBICACIONES:

Para determinar en que número de mesa y número de asiento deberá ocupar cada participante, el casino organizador realizará el sorteo en las instalaciones donde se efectúe el torneo.

La inscripción estará habilitada para entrantes tardíos hasta 60 minutos de haber iniciado el torneo, en este caso los participantes recibirán el capital inicial descontándose las ciegas correspondientes al avance del juego, estas fichas participarán del pozo siguiente.

Cuando de la Ronda Semifinal se obtengan 10 jugadores, éstos pasarán a conformar la Mesa Final.

No podrá haber cambios de mesa por más que ambos jugadores así lo deseen. Del mismo modo se asignará al personal del Casino que hará de croupier en cada mesa.

DESARROLLO:

➤ REAGRUPACIÓN DE JUGADORES:

A medida que los participantes sean eliminados de las mesas, serán reorganizados, con el fin de dejar todas las mesas con la misma cantidad de jugadores, no pudiendo haber más de un jugador de diferencia entre mesas. Cuando se produzca una salida de un jugador y fuera necesario elegir un jugador de alguna mesa para equiparar las mismas, será elegido mediante un software para tal fin o en su defecto el jugador de las restantes mesas que en el momento este por empezar la mano y que este en la posición con respecto a la carta o botón que se debe reemplazar en la otra mesa (por ejemplo: si el lugar que quedo libre esta a 4 (cuatro) lugares del Botón contando en sentido contrario a las agujas del reloj, se deberá trasladar de la otra mesa al jugador que se encuentre a 4 (cuatro) lugares del Botón contando en contra las agujas del reloj).

Los jugadores serán clasificados conforme con su permanencia, o sea, el primer jugador que pierde todas sus fichas, independientemente de la mesa, será considerado último colocado y así sucesivamente, hasta el primer puesto.

Cuando se deba trasladar a un jugador de una mesa a otra, el movimiento de fichas lo hará únicamente personal de casino.

➤ **ELIMINACIÓN DE UNA MESA:**

Cuando una mesa es eliminada para reubicación de los jugadores en otras, los jugadores deberán asumir los derechos y obligaciones de la posición que les toque. Le puede tocar la apuesta ciega grande, la apuesta ciega chica o el botón.

En el único momento donde puede o no jugar en la primera mano es cuando el jugador viene de jugar la apuesta ciega grande, en la mesa anterior, y le vuelve a tocar la misma apuesta, en ese caso tendrá la voluntad de hacerlo si así lo desea o deberá optar por no jugar esa mano y esperar sin jugar la mano siguiente.

➤ **CAMBIO DE FICHAS:**

Debido al incremento de las ciegas, y viendo que las fichas de menor valor demoran el desarrollo normal de la partida, el Supervisor a cargo procederá a cambiar dichas fichas por otras de mayor denominación, debiendo hacerlo individualmente y sin alterar el desarrollo del juego.

La negación de dicha regla facultará al director del torneo a excluir al jugador del torneo.

➤ **DURACIÓN DE LAS SERIES EN LA ETAPA CLASIFICATORIA:**

Comenzarán todas las mesas al mismo tiempo, cada cual con su propio ritmo de partida.

No habrá límite de apuestas.

➤ **ESTRUCTURA DE APUESTAS Y CIEGAS:**

Las ciegas durarán 40 minutos. Las ciegas se regirán de acuerdo a la siguiente tabla:

Nivel	Ciega Chica	Ciega Grande	Ante
1°	50	100	----
2°	100	200	----
3°	200	400	----
4°	300	600	----
5°	400	800	----

6°	500	1000	
7°	700	1400	

Un jugador podrá hacer uso del Re-buy cuando haya perdido todas sus fichas o tenga en su poder el 30% o menos de las recibidas al inicio del juego y recibirá 15.000 puntos en fichas, siempre y cuando sea antes de que termine el 6° nivel de ciegas.

Al término del 6° nivel de ciegas el jugador podrá hacer uso de la recompra extraordinaria Add-on y recibirá 30.000 puntos en fichas. Si alguno de los jugadores quisiera hacer uso de la compra del Add-on antes del término previsto recibirá a cambio 25.000 puntos en fichas y deberá tener en su poder el 30% o menos de las fichas recibidas al inicio del juego.

A todos los jugadores que queden activos al término de cada ronda, se les hará un recuento de fichas y firmaran con el supervisor una planilla donde se estipule la cantidad de puntos con los que pasa a la etapa siguiente.

➤ **ETAPA SEMIFINAL Y MESA FINAL:**

Comenzará a partir del 8° nivel de ciegas manteniendo el tiempo de 40 minutos cada ciega.

Esta etapa estará compuesta por los jugadores que hayan quedado de las series clasificatorias.

Se jugará desde la hora 15:00 del sábado 25 de Junio hasta la finalización del torneo

A partir del momento en que queden 20 jugadores o menos se hará un break o descanso, al recomenzar el juego las dos mesas llevarán la misma secuencia de pases hasta determinar los 10 jugadores que conformarán la mesa Final.

En ese momento se realizara un descanso para seleccionar la mesa en que se jugara la final a los efectos de brindar mayor comodidad a los jugadores y espectadores y se efectuara un nuevo sorteo para definir las posiciones de los jugadores en la mesa.

También se hará un recuento de fichas y se volcara en una planilla a fin de establecer si las fichas en juego se corresponden con la cantidad de Inscripciones, Re-buys y Add-on, salvo la diferencia ocurrida en el cambio de fichas que se sacaron de las mesas en el transcurso del torneo (ver punto "Cambio de Fichas").

A los efectos de poder dar mayor transparencia y colaborar con el director del torneo, éste, de común acuerdo con los jugadores, podrá solicitar a dos de ellos su colaboración como veedores en la mesa final.

➤ **LAS CIEGAS SE REGIRÁN DE ACUERDO A LA SIGUIENTE TABLA:**

Nivel	Ciega Chica	Ciega Grande	Ante
-------	-------------	--------------	------

9°	1000	2000	
10°	1200	2400	
11°	1500	3000	
12°	2000	4000	
13°	2500	5000	500
14°	3000	6000	500
15°	4000	8000	500
16°	5000	10.000	1000
17°	6000	12.000	1000
18°	8000	16.000	1500
19°	10.000	20.000	2000
20°	12.000	24.000	2500
21°	15.000	30.000	3000
22°	20.000	40.000	4000
23°	25.000	50.000	5000
24°	30.000	60.000	6000
25°	40.000	80.000	8000
26°	50.000	100.000	10.000
27°	60.000	120.000	12.000
28°	70.000	140.000	14.000
29°	80.000	160.000	16.000
30°	100.000	200.000	20.000
31+	Dependerá del director del torneo		

A partir del nivel 31° si fuera necesario las ciegas se incrementarían en un 50% en igual tiempo del que se venían incrementando.

➤ ***SECUENCIA DE JUEGO:***

- El croupier barajará (mezclará las cartas) el mazo y a continuación procederá a realizar el corte correspondiente.
- Se quemará o descartará una carta.

- Para el comienzo del juego el croupier colocará el botón a su derecha, luego el participante sentado a la izquierda del marcador deberá efectuar la apuesta (o ciega chica) de 100 puntos en fichas de torneo y el jugador sentado a la izquierda de éste efectuara la apuesta ciega grande de 200 puntos en fichas de torneo.
- El croupier repartirá 2 cartas tapadas a cada jugador, llamadas las cartas de bolsillo o personales, comenzando con el participante sentado a la izquierda del botón. Los jugadores podrán mirar sus cartas sin levantarlas de la mesa recién cuando el croupier haya terminado el reparto.
- Luego, habrá una ronda de apuestas donde el jugador podrá: pasar o apostar a sus cartas, en un mínimo igual al de la ciega grande y hasta un máximo de su resto.
- El croupier quemará 1 carta y seguidamente dará 3 cartas descubiertas llamadas cartas comunitarias (flop).
- Con estas tres primeras cartas habrá una nueva ronda de apuestas, donde el jugador podrá pasar o apostar a sus cartas desde un mínimo de la ciega grande y hasta un máximo de su resto.
- El croupier quemará o descartara una carta y dará otra carta descubierta para la comunidad (turn).
- Con esta cuarta carta habrá otra ronda de apuestas donde el jugador podrá pasar o apostar a sus cartas desde un mínimo de la ciega grande y hasta un máximo de su resto.
- El croupier quemará o descartará una carta y dará la última carta descubierta para la comunidad (river).
- Con esta quinta y última carta habrá otra ronda de apuestas donde el jugador podrá: pasar o apostar a sus cartas desde un mínimo de la ciega grande y hasta un máximo de su resto.
- Se considera que la mano comienza cuando el croupier ha retirado la totalidad de las cartas y comienza un nuevo baraje. Por ejemplo: si la alarma sonora que indica el incremento de las ciegas suena cuando el croupier esta barajando, el incremento se aplicará en la mano siguiente.
- En todo momento el jugador que sigue en turno al que apostó, puede repicar (incrementar las apuestas al pozo) en forma inmediata teniendo como mínimo el doble de la apuesta anterior y hasta su resto. El total del pozo acumulado será para la mejor mano de Poker formada con 5 cartas.
- Todas las apuestas deben ser hechas en un tiempo prudencial, de no ser así el jugador podrá ser descalificado por el director del torneo.
- Cuando un jugador decide no intervenir en el pozo de una mano, deberá informar verbalmente al croupier su decisión ya que si adelanta las cartas hacia el centro de la mesa el croupier interpretará esta acción como que no desea participar y una vez que las cartas se introducen al mazo no tendrá derecho a ningún reclamo.

- Deberá observarse en todo momento las reglas y normas de cortesía apropiadas en el Poker.

➤ **JERARQUIA DE CARTAS Y MANOS DE POKER:**

El poker se juega con un mazo de cartas estilo francés de 52 naipes, dividido en 4 pintas (corazón, pique, trébol y diamante). Ninguna de las pintas es más fuerte que otra. Cada conjunto de pintas tiene 13 cartas, donde el 2 es la de menor valor hasta el 10 con su respectivo rango. Continuando su clasificación con la J, Q, K y A (as) como la carta de mayor valor, pero que también puede utilizarse en una escalera como 1 (uno).

La jerarquía a la mejor mano es la siguiente:

- I. **Escalera Real al As:** es la mano de mayor valor en el juego, todos los naipes son de la misma pinta y son: 10, J, Q, K, As.
- II. **Escalera de Color:** todos los naipes son de la misma pinta y son consecutivos, donde el As se debe usar como 1 (uno). Si dos jugadores poseen escalera color, gana el que tiene la escalera más alta y en caso de poseer un As como uno, no podrá utilizarse como carta más alta.
- III. **Poker:** son 4 (cuatro) cartas del mismo número y una quinta no relacionada. En caso de tener otros jugadores poker en la misma mano, gana el poker formado por las cartas más altas.
- IV. **Full:** son 3 (tres) cartas del mismo número y 2 (dos) cartas también iguales pero con distinto número a las tres cartas anteriores. Es decir que sería un trío y un par. Si dos jugadores tienen Full gana el jugador con el trío más alto.
- V. **Color:** es cuando las 5 (cinco) cartas son de la misma pinta, pero los números no son consecutivos. Si dos o más jugadores tienen color a la vez, gana aquel que tenga la carta de mayor valor. Si tienen la misma carta elevada se define por la inmediata inferior, siguiendo así hasta llegar a la quinta carta si es necesario.
- VI. **Escalera:** son 5 (cinco) cartas consecutivas, pero de distinta pinta. El As se puede utilizar como 1 (uno) y gana en caso de dos o más escaleras, la más alta.
- VII. **Trío:** son 3 (tres) cartas del mismo número y 2 (dos) cartas distintas o no relacionadas.
- VIII. **Par Doble:** son 2 (dos) cartas del mismo número y otras 2 (dos) también de otro número, diferente al primer par. La quinta carta no está relacionada.
- IX. **Par:** son 2 (dos) cartas del mismo número y las restantes no relacionadas.
- X. **Carta más alta:** cuando ningún jugador consigue crear un juego con las 5 (cinco) cartas, es decir, no relacionadas, se define por la carta más alta, en caso de igualar, por la inmediata inferior, siguiendo así hasta llegar si es necesario hasta la quinta carta.

➤ **EN CASO DE EMPATE, LA SIGUIENTE TABLA MUESTRA COMO SE DEBE DESEMPATAR:**

- a. **En caso de empate en una escalera color,** ganará el que posea la escalera con la carta más alta.

- b. **En caso de empate en un Poker**, ganará el que posea el juego con las cartas más altas. Si el poker se armara solamente con las cartas comunitarias ganará aquel jugador que posea la carta más alta, si la carta más alta fuera la quinta comunitaria se produce el empate definitivo y el pozo se reparte entre los jugadores que quedan en juego en el pase que se está desarrollando.
- c. **En el caso de empate en el full**, ganará el que posea el juego de tres cartas más alto. Si se produjera un empate en el trío, define el par mayor. Si el full se armara con las cinco cartas comunitarias se produce el empate definitivo y el pozo se reparte entre los jugadores que quedan en juego en el pase que se está desarrollando.
- d. **En caso de empate en un color**, ganará el que posea la carta más alta, en caso de tener la misma carta más alta, se continuará con la siguiente hasta definir un ganador.
- e. **En caso de empate en una escalera**, ganará el que posea la carta más alta.
- f. **En caso de empate en una pierna o trío**, ganara el que posea el juego de tres cartas más alto, en caso de tener el mismo trío, definirá la carta más alta, en caso de tener la misma carta más alta, se continuará con la siguiente hasta definir un ganador.
- g. **En caso de empate en un par doble**, ganará el que posea el par más alto, en caso de ser el mismo, ganará el que posea el segundo par más alto, en caso de ser el mismo definirá la 5ta carta mayor.
- h. **En caso de empate en par**, ganará el que posea el par más alto, en caso de ser el mismo par, ganará el que posea la tercera, cuarta o quinta carta mayor. Siempre que el juego sea exactamente el mismo, el pozo se dividirá en partes iguales para los jugadores intervinientes. Si quedara un resto indivisible, el mismo pasará a formar parte del pozo siguiente.

➤ **REGLAS PARA USAR APUESTAS CIEGAS:**

1. Un jugador que fija una apuesta ciega en la estructura regular del juego tiene la opción de levantar el pote en la primera vuelta para actuar. Aunque las fichas fijadas por la apuesta ciega grande se considera una apuesta, esta opción a levantar se conserva si alguien va all-in con una apuesta de menos que el aumento mínimo.
2. Cuando usted fija la apuesta ciega grande, sirve como su apuesta de apertura. Cuando sea su turno siguiente para actuar, tiene la opción de aumentar la apuesta.
3. En caso de que uno de los participantes deseara retirarse momentáneamente de la partida, tendrá una tolerancia de 5 minutos, antes de retirarse deberá informar al croupier de la mesa y a los jugadores. El croupier verificará el valor de la banca que el participante poseía al retirarse para constatar cuando el jugador regrese y ocupe su lugar en la mesa. Durante el transcurso de esos 5 minutos; el crupier le repartirá las cartas correspondientes a la mano en juego y le apostará las fichas correspondientes al valor de la ciega grande y/o chica y perderá las fichas en caso de que otro participante aumente las

apuestas y no haya regresado a la mesa, continuando la partida normalmente entre los restantes jugadores. Si el participante no regresara a la mesa después del tiempo estipulado, quedará automáticamente eliminado y sus fichas se distribuirán en forma equitativa entre todos los participantes de la mesa en cuestión; si quedara un saldo indivisible pasará a formar parte del pozo siguiente. Si se le dieran cartas a un jugador que por error no apostó la ciega, el croupier deberá informarle al jugador que debe hacerlo, en el caso de negarse, éste será expulsado del torneo.

4. En el caso que el jugador que fijó la apuesta ciega chica, vaya all-in y pierda en esa mano, el botón permanecerá en el mismo lugar donde se encontraba y las apuestas ciegas se fijaran acorde a esa posición.
5. En el caso que el jugador que se retira de la mesa sea el que fijó la ciega grande, la regla que se aplica es la de que el botón avanza y la ciega grande no se saltea. Es decir que el jugador que fijó la ciega chica en la mano anterior tiene el botón y la apuesta de la ciega chica no se realiza en esta mano.

➤ **REGLAMENTACIÓN SOBRE APUESTAS:**

- El número de aumentos en ronda de apuestas es ilimitado.
- Todos los aumentos deben ser como mínimo el doble de la apuesta anterior o revire en esa ronda de apuestas, a excepción de apuestas all-in. Ejemplo: si la apuesta viene de 1.600 y el jugador manifiesta la voluntad de revirar y pone en el pozo 3000, el croupier deberá solicitar los 200 faltantes para que la apuesta sea válida.
- Las reglas requieren del jugador una declaración verbal clara y precisa que exprese la cantidad de la apuesta y/o del aumento, de lo contrario, dicha apuesta no se considerará válida.
- Vale lo “hablado” primero. Ejemplo 1: si un jugador dijera: “igualo y el resto”, solo se considerará válido “igualo”. Ejemplo 2: si un jugador dijera “igualo y mil más”, solo se considerará válido “igualo”.
- En caso que un jugador apueste una o mas fichas superando el valor a la apuesta anterior sin manifestarlo verbalmente solo se considerara valido “igualo”. Ejemplo: si la apuesta viene de 800 y el jugador apuesta 5000 sin mediar palabra solo se tomara los 800 devolviéndole al jugador lo sobrante.
- Si hay una discrepancia entre la declaración verbal de un jugador y la cantidad puesta en el pote, la apuesta será corregida a la declaración verbal.
- Si una apuesta vista es menor debido a un error de cuenta, la cantidad debe ser corregida, incluso si el apostador ha mostrado un juego perdedor.
- No se puede apostar fichas en forma de lluvia o por partes, en este caso se considerara solo la/s ficha/s que toquen el paño a la vez.
- En el momento de la partida, si un jugador se queda con el mínimo de fichas para apostar lo que la mesa solicita, se lo declarará “JUGADO” (all-in). Los demás jugadores, igualarán la apuesta del “jugado” y conformarán un pozo aparte con los que deciden seguir apostando, en el cual el “jugado” no

participa. Esta misma situación se puede dar repetidas veces en la misma mano, por lo cual se procederá de la misma manera y quedarán formados tantos pozos como jugadores haya.

- Si un jugador se adelantara a apostar, su apuesta quedará pendiente sobre el paño hasta que jueguen los anteriores. El jugador que se adelantó deberá igualar la apuesta: Ejemplo 1: el jugador N° 5 se apresuró y jugó 500, la apuesta que viene de los jugadores anteriores es menor, entonces, dicho jugador deberá igualar la apuesta retirando el excedente y no podrá aumentar en esa ronda. Ejemplo 2: el jugador N° 5 se apresuró y jugó 500, la apuesta que viene de los jugadores anteriores es mayor a 500, entonces, el jugador en cuestión tendrá la opción de igualar (sin opción a levantar) o retirarse perdiendo esa apuesta.

➤ REGLAMENTACIONES GENERALES:

- Participando en los torneos, usted acuerda seguir las reglas y comportarse de manera cortés. De no ser así, puede ser advertido, suspendido del juego por un tiempo especificado, o ser descalificado verbalmente del o los torneos subsiguientes organizados por la empresa.
- Las fichas de un participante descalificado se distribuirán en forma equitativa entre todos los participantes de la mesa en cuestión; si quedara un saldo indivisible pasará a formar parte del pozo siguiente
- Los jugadores están obligados a protegerse mutuamente en los torneos.
- No se permite discutir las cartas desechadas o las posibilidades de la mano.
- La cantidad apropiada de fichas será colocada en la mesa para cada participante al principio del acontecimiento, aunque la persona esté presente o no.
- Si un participante inscripto está ausente en el comienzo de un acontecimiento, se intentará localizar y entrar en contacto con el jugador. Si el jugador solicita que las fichas sean dejadas en el lugar hasta su llegada, la petición será aceptada, siempre y cuando no exceda los 5 minutos antes mencionados (Art. N° 3 de las Reglas para usar Apuestas Ciegas)
- Un jugador no-show o ausente siempre recibe las cartas. Las fichas del jugador en cuestión se usarán para las apuestas ciegas.
- Los límites y las apuestas ciegas se incrementan en intervalos regulares programados anteriormente.
- Por medio de una señal sonora se indica el final de un nivel de apuestas ciegas, los nuevos límites se aplican en la mano siguiente.
- Si un jugador que se declara all-in y pierde, después descubre una o más fichas, no se obtendrá ventaja de esto. Ese jugador es eliminado del torneo. Si otra mano todavía no ha comenzado, el crupier entregará las fichas al opositor que ganó ese pozo hasta cubrir la apuesta hablada. Si el reparto para la mano siguiente ha comenzado, las fichas descubiertas se quitan del torneo.

- Si un jugador carece de las suficientes fichas para una apuesta ciega, tiene el derecho a la acción con cualquier cantidad de puntos que tenga en su poder.
- Todos los jugadores deben salir de su asiento inmediatamente después de la eliminación de un acontecimiento.
- Mostrar cartas de una mano viva durante la acción daña los derechos de otros jugadores que todavía compiten en la mano. Si un jugador antes de retirarse de la mano muestra deliberadamente o por accidente una o ambas cartas, a otro/s jugador/es que tampoco participan de la mano estas serán mostradas a toda la mesa al finalizar dicha mano, si lo hiciera a un jugador que si participa de la mano estas serán mostradas a toda la mesa en ese momento quedando automáticamente fuera de juego. El jugador en cuestión será advertido que de persistir con esa actitud será eliminado del torneo.
- Si un jugador mostrara una o dos cartas, con intención o por accidente, estas mismas se consideraran “foldeadas”, aun cuando el jugador haya involucrado fichas en algún pozo de esa mano, perdiendo todo derecho sobre las mismas.
- No se permiten en la mesa fichas que no sean del torneo.
- Todas las fichas deben ser colocadas donde sean fácilmente visibles para el resto de los jugadores en la mesa.
- Si el jugador retirase fichas de la mesa, ya sea en su mano, bolsillo o de cualquier otra manera, serán quitadas del juego, y esto hace que el jugador sea descalificado.
- Arrojar las cartas cuando decide no participar, es un comportamiento inadecuado y se puede castigar con una pena tal como la expulsión del torneo.
- El botón debe permanecer en su posición hasta que termine el pase.
- En juegos mano a mano con dos apuestas ciegas, el juego lo abre el jugador de la ciega chica y el botón permanece con el jugador de la ciega grande.
- Todas las cartas serán dadas vuelta siempre que un jugador esté all-in y la acción de apostar haya terminado.
- En el caso en que todos los jugadores de una mesa vayan “all in” y ganara la mano el jugador al que le corresponde la totalidad del pozo; se definirá como segundo puesto a aquel que tuviese el monto en fichas inmediato inferior y así sucesivamente. En caso de igualar en fichas se determinara por el juego inmediato inferior.
- Cualquier acuerdo privado entre los jugadores finalistas con respecto a la distribución del premio no se condena, sin embargo, si se hace tal acuerdo, el director tiene la opción de asegurarse de que es realizada correctamente pagando tales cantidades. Cualquier acuerdo privado que no incluya a uno o más competidores activos es incorrecto por definición.
- La organización conserva el derecho de cancelar cualquier acontecimiento, o alterarlo de manera justa para los jugadores.

➤ **IRREGULARIDADES:**

- Si, debido a un error del croupier y/o accidente durante el reparto de las dos primeras cartas personales, se descubriese una, se procederá inmediatamente a quemar el pase.
- Si, debido a un error del crupier, al repartir las cartas personales a alguno de los jugadores se le diese solo una, se procederá a quemar el pase.
- Si el croupier reparte equivocadamente al primer jugador una carta adicional (después de que todos los jugadores hayan recibido sus manos), la carta será vuelta al mazo y utilizada para la carta quemada. Si el repartidor reparte equivocadamente más de una carta adicional, es un reparto erróneo, y se procederá a quemar el pase.
- Si, debido a un error del croupier, éste repartiera cartas a un lugar que haya quedado libre, las mismas se incluirán al mazo que se mezclará y cortará nuevamente y continuará la secuencia normal del juego.
- Si el croupier no quemó una carta antes de repartir las dos primeras cartas personales, deberá completar el reparto y a continuación se quemará una carta. Continuará la secuencia normal del juego, en este caso, el "flop". De ninguna manera se quemará el pase completo.
- Si al repartir el "flop", el croupier se olvido de quemar una carta, el mazo debe ser mezclado nuevamente (siempre y cuando no se hayan descubierto las cartas) y se comienza de nuevo con la secuencia del "flop".
- Si al repartir el "flop", una de las tres cartas comunitarias viniera descubierta la misma será válida.
- Si el croupier no quemó una carta antes de descubrir las cartas comunitarias, a continuación se quemará una carta, y continuará la secuencia normal del juego.
- Si por error, el croupier, al repartir las cartas del "flop" descubriera cuatro, la ronda de apuestas del "turn" se eliminará; a continuación el crupier procederá a quemar una carta (correspondiente al "turn") y luego continuará la secuencia normal del juego.
- Si el croupier descubre cartas comunitarias antes de que la ronda de apuestas sea completada, las cartas no pueden ser utilizadas. Nadie tiene la opción de aceptar o de rechazar la/s carta/s. Las apuestas entonces se suspenden, y el error se rectifica de la siguiente manera: se retirarán las cartas de la comunidad involucradas, se juntarán con el resto del mazo y se mezclarán, en ese momento se continua con la ronda de apuestas suspendidas, se hará un nuevo corte y se dará/n nuevamente la/s carta/s de la comunidad sin quemar la carta del comienzo.

➤ CORTESÍA DE MESA:

- El jugador que se supone tenga la mano ganadora, debe mostrarla en forma inmediata.

- Si un jugador necesitara utilizar su teléfono celular deberá retirarse momentáneamente de la mesa, estando prohibido hacer uso del mismo en la mesa de juego.
- Se considera descortés solicitarle al jugador mostrar la mano cuando no queden jugadores “vivos” en un pozo.
- A pesar de que el engaño es parte necesaria del poker, no es cortés utilizar un tiempo excesivo para hacer una jugada. El tiempo máximo de apuesta es de 60 segundos a partir de que algún jugador o croupier integrante de la mesa pide tiempo para que el jugador actúe. Transcurrido este tiempo las cartas del jugador se consideraran “foldeadas”.
- El lenguaje, la vestimenta y el comportamiento debe responder a los estándares apropiados para damas y caballeros.
- En muchas ocasiones, un jugador que no tenga interés en el pozo podrá aún mantener su mano a pesar de que nadie haya apostado. No podrá “pasar” fuera de su turno, en caso de que un cierto jugador pueda tener ventaja sobre un competidor, por causa de ese acto. El “pasar”, probablemente pueda resultar desleal hacia otro jugador cuando existan menos jugadores disputándose el pozo.
- Un jugador que quede sin fichas, debe comunicar este hecho.
- Cuando se eleve una apuesta, debe comunicarse en voz alta.
- Para contribuir a que el croupier mantenga una rápida y confortable marcha en el juego, el jugador deberá entregar las cartas boca abajo al retirarse.
- Críticas acerca de la forma en que otro jugador haya elegido jugar su mano, o su forma en general de jugar, son consideradas como actitud descortés e indeseable.
- Los jugadores deberán hablar en voz alta y clara y asistir al pagador, señalándole el error en la cifra de la apuesta o en la interpretación de una mano.
- Es incorrecto hacer un esfuerzo para ver las cartas de otro, inclinando o agachando la cabeza. Nadie está obligado a mirar hacia otro lado si las cartas están expuestas abiertamente. Es correcto que un oponente se queje si un jugador trata en forma constante de ver las cartas de otro.
- El croupier no será responsable por hechos que no se encuentren bajo su control, tal como la identidad de las cartas que reparta.
- No se permitirán comentarios o acciones en contra del croupier. Tirar las cartas, insultar, agredir, amenazar y otros comportamientos incivilizados, serán fundamentos para la suspensión o despido del jugador del torneo.
- Todas las cartas deberán mantenerse a la vista plena del croupier y de los otros jugadores en todo momento. Las cartas deben permanecer en contacto con la mesa.

➤ **LAS SIGUIENTES SON ACTITUDES IMPROPIAS Y CONSIDERADAS COMO CONFABULACIÓN:**

- Proporcionar información, de alguna manera, sobre el juego propio a un jugador que se encuentre en el pozo.
- Informar a alguien sobre como jugar una mano o sugerirle una forma de apuesta determinada.
- Opinar acerca de lo que posee un jugador cuando éste apuesta.
- El jugar en equipo está terminantemente prohibido y toda persona que viole esta regla en la opinión del Director del Torneo, será descalificada y perderá el importe de su inscripción.
- Ponerse de acuerdo para compartir un cierto número de fichas con otro jugador en caso de que alguno gane la mano.
- Se requiere que cada jugador, en un torneo de poker, juegue solamente por interés personal.
- Se prohíbe todo comportamiento que suponga ayuda a un jugador y perjudique a otro.
- En caso de que una serie clasificatoria fuese cancelada por el Casino debido a razones técnicas, operacionales o por cualquier otra razón, a los jugadores le será reintegrado el monto de inscripción.
- En caso de que la mesa final fuese cancelada por el Casino debido a razones técnicas, operacionales o por cualquier otra razón, el monto de lo recaudado se repartirá en forma equitativa a los jugadores que continúen en competencia; no así a aquellos que hayan sido eliminados antes de la anulación de la ronda en cuestión.
- No habrá reintegros a los jugadores que dejen el torneo o mesa una vez el torneo haya comenzado.

➤ **PUBLICIDAD SOBRE EL TORNEO:**

El Casino Golden Palace se reserva el derecho de filmar y/o fotografiar el desarrollo del Torneo y los participantes. Como así también publicar toda la información que considere adecuada para la difusión del Torneo.

➤ **GLOSARIO:**

Arrastre de fichas: Es trasladar las fichas que cada jugador posee en la mesa que está jugando a otra mesa que haya sido asignado. Del mismo modo cada jugador que clasifique para la mesa Final con el total de fichas que posee. Esta tarea será realizada únicamente por personal del Casino afectado al Evento.

All-in: Apostar en una mano todas las fichas que al jugador le quedan. El jugador no puede añadir más dinero de su bolsillo si se queda sin fichas en medio de una mano. Si las apuestas continúan después de que un jugador entre en situación de All-in, se crea un

pozo aparte en el que éste no participa (en tales casos se dice que el jugador "va con el resto" o restado).

Ciega grande: Apuesta obligatoria que en cada mano debe efectuar el jugador que está sentado dos sitios a la izquierda del Botón. También se refiere a la posición que ocupa ese jugador.

Ciega Chica: Apuesta obligatoria que en cada mano debe efectuar el jugador que está sentado a la izquierda del Botón antes de que se repartan las cartas. También se refiere a la posición que ocupa en la mesa ese jugador.

Revire: Es la acción de doblar la apuesta efectuada con anterioridad por otro jugador.

Quemar una carta (descartar): Es la acción que realiza el crupier para retirar una carta del mazo y dejarla fuera del juego de esa mano, dejándola entre las demás cartas descartadas en la misma mano.

Quemar el pase: Es la acción que realiza el crupier para anular el reparto de cartas y no continuar con el pase en cuestión debido a alguna irregularidad en el reparto de las cartas.

Pote: Así se denomina a la cantidad total de fichas colocadas en el centro de la mesa. Son las fichas que se apuestan en una mano y que se destinan al ganador.

Re-buy: Es la acción de recompra. Los re-buys son fijados antes de comenzar el torneo y se les informa a los jugadores de la cantidad que se permiten.

Add-on: Es el permiso que tienen los jugadores para volver a comprar fichas. La diferencia con el re-buy es que todos aquellos que permanecen en el torneo pueden hacerlo. Pero sólo se permite una vez, ya que luego se cierra el período de recompra.

Ante: Es una apuesta inicial de poco valor y se debe colocar antes de iniciar una mano. La apuesta la realizan todos los jugadores. Y contribuyen al pote con un Ante, que se incrementa cada cierto tiempo.

Cartas comunitarias. En Texas Hold'em, son cinco las cartas que se ponen descubiertas en el centro de la mesa para que cualquier jugador las utilice en sus jugadas.

Botón o Dealer: Una carta de corte o botón (pieza de acrílico) se utilizará para indicar qué jugador es el último en recibir cartas en el reparto del pase y tiene el derecho de la última acción en cada ronda de apuestas, exceptuando la primera y cuando se haya producido un revire por parte de algún otro jugador. La carta de corte se mueve en el sentido de las agujas del reloj después de finalizada una mano para rotar la ventaja de la última acción.

Break, (descanso): Es el tiempo otorgado a los jugadores mientras se desarrolla el torneo o la partida; para que se tomen un periodo de descanso anunciado previamente.

Flop: Se denomina a las tres primeras cartas que descubre el crupier al mismo tiempo y se llaman flop. Se denomina también a la segunda ronda de apuestas, donde al principio se añadieron las tres cartas comunitarias en el centro y se constituye el flop.

Turn: Se denomina Turn a la cuarta descubierta por el crupier de las cinco cartas comunitarias. Y es la tercera ronda de apuestas en el Poker Texas Hold'em

River: Se denomina así a la quinta carta comunitaria descubierta por el crupier.

Limit: Se refiere a la forma de apuestas permitida en cada modalidad de juego. En este caso, el monto máximo a apostar en cada mano se determina previamente por el límite de la mesa.

No Limit (Poker sin límite): Se refiere a la forma de apuestas permitida en cada modalidad de juego. En este caso, el monto máximo a apostar en cada mano no tiene un límite determinado previamente. El único límite es la cantidad de fichas disponibles que tenga el o los jugadores.

Preflop. Antes del Flop: Así se denomina la ronda de apuestas posterior al reparto de las dos cartas de mano de cada jugador.

Showdown: Es el que determina quién gana el pote y la partida, ya que en el showdown los jugadores deben mostrar las cartas. El orden en que los jugadores deben mostrar las cartas está indicado por la apuesta realizada, ya que el último apostador es el que primero debe mostrarlas.

Side pot: Es el pote adicional que se crea entre los jugadores que desean seguir apostando, una vez que alguno agotó todas sus fichas en un all-in. Este jugador sólo puede ganar el pote inicial en el que ha apostado, pero no el side pot. Por lo que un jugador con una mala mano le puede vencer en el side pot, aunque pierda el pote principal.

Foldeadas: se denominan así a las cartas que quedan fuera de juego en alguna mano.

EL PRESENTE REGLAMENTO SERÁ EXCIBIDO EN EL SALÓN DONDE SE LLEVARÁ A CABO EL EVENTO. LA SOLA PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO IMPLICA QUE SE CONOCEN EN FORMA INTEGRAL EL PRESENTE REGLAMENTO Y ACEPTADAS TODAS LAS CLÁUSULAS DETALLADAS EN EL MISMO, NO REQUIRIENDO CONFORMIDAD PREVIA DE LOS PARTICIPANTES, SIENDO EL CASINO LA ÚNICA AUTORIDAD INAPELABLE DE INTERPRETACIÓN Y APLICACIÓN DEL JUEGO Y REGLAMENTO.