POKER TEXAS HOLD'EM

:: Normas Generales

:: Lenguaje oficial

El lenguaje oficial del torneo será el español.

Política de Cancelación

Casino Club se reserva el derecho a cancelar, modificar, suspender o terminar el evento sin previo aviso.

Toma de decisiones

Ante cualquier situación especial no incluida en el Reglamento del Torneo, la Dirección del Torneo se reserva el derecho de sentenciar y/o penalizar conforme al mejor interés del torneo y los jugadores; incluso por sobre cualquier regla técnica incluida en el presente reglamento.

Las decisiones y/o penalidades determinadas por el Director del Torneo son finales e inapelables.

El Director del Torneo se reserva el derecho de cancelar o alterar alguna parte de la Estructura del Torneo que mejore el desarrollo del mismo. Será el responsable de comunicar los cambios a todos los jugadores.

Etapa Clasificatoria

Los jugadores participarán en etapas clasificatorias iniciando al mismo tiempo en el Nivel 1 y será jugada hasta el nivel que se indique en la estructura o hasta que la cantidad de jugadores anunciada queden clasificados.

Los jugadores serán asignados a la serie clasificatoria de acuerdo al mecanismo de sorteo que implemente Casino Club, asegurando transparencia e igualdad de condiciones para todos los jugadores. La serie o etapa Clasificatoria iniciará en el Nivel 1 y será jugada hasta el nivel que se indique en la estructura o hasta que la cantidad de jugadores anunciada queden clasificados.

La Dirección del Torneo podrá modificar el nivel y cantidad de jugadores clasificados por serie cuando lo considere oportuno para un mejor desarrollo del torneo.

Etapa Final

La Etapa Final se iniciará en el próximo Nivel de Ciegas en que finalizó la Etapa Clasificatoria y finalizará cuando quede un único jugador con fichas.

Cada jugador clasificado deberá presentar el comprobante de control de fichas para acreditarse en la etapa. De no presentar el comprobante de control de fichas, será penalizado aunque no perderá derecho a participar.

Al determinarse la posición que le corresponde por sorteo, recibirá sus fichas según el procedimiento establecido.

Manos Simultáneas

El Director del Torneo se reserva el derecho de actuar con manos simultáneas durante alguna fase del torneo.Durante el desarrollo del juego con manos simultáneas, cada nuevo reparto será comenzado en todas las mesas al mismo tiempo.

La Dirección del Torneo se reserva el derecho de controlar las acciones simultáneas por ronda de apuestas.

Mientras se jueguen manos simultaneas, ningún jugador podrá utilizar dispositivos electrónicos y no podrán dejar su mesa.

Premios

El pozo total en premios será determinado luego de finalizar plazo de compra de Derecho de participación al torneo.

Los premios son intransferibles. Para su cobro, el jugador premiado deberá presentar, en la caja, el comprobante de clasificación y una identificación válida (DNI, Pasaporte, etc.).

Los ganadores serán responsables por el pago de las tasas e impuestos que aplique la legislación vigente.

Clasificación

Los jugadores serán clasificados por orden de permanencia con fichas en el torneo, siendo declarado ganador aquel jugador que sea el último jugador que permanezca con todas las fichas en juego.

Si dos o más jugadores son eliminados en mesas diferentes serán clasificados de acuerdo al orden de eliminación.

En caso de que se produzca la eliminación simultánea de dos o más jugadores en la misma mesa, quien más fichas tuviera al iniciar la mano quedará clasificado en la posición más alta.

Si resultara imposible determinar el orden de eliminación en mesas diferentes, dividirán en partes iguales el premio de las posiciones en juego.

Mientras se jueguen manos simultáneas, los jugadores eliminados en diferentes mesas en la misma mano dividirán en partes iguales el premio de las posiciones en juego.

Casino Club no avala acuerdos privados entre jugadores por

las posiciones en la clasificación y distribución de premios.

:: Condiciones de Participación

Limitaciones
No podrán participar del torneo:

- Menores de 18 años.
- Quien permanezca excluido o autoexcluido en los registros de Casino Club S.A.
- Personal de LA EMPRESA, o Fiscalizadores.
- Quienes no acrediten identidad.

Acreditación de Identidad
Los jugadores deberán presentar DNI, Cedula de Identidad, Libreta de Enrolamiento o Pasaporte para acreditar identidad: al adquirir el derecho de participación para el torneo, al acreditarse, al tomar ubicación en la mesa asignada al inicio de cada jornada, al cobrar premios o cuando la Dirección del Torneo lo requiera durante el desarrollo del mismo.

Derecho de Participación
Es condición necesaria para adquirir el derecho a participación que el jugador complete la ficha indicando correctamente los datos consignados como obligatorios y realice el pago por el total del valor indicado para adquirir el derecho de participación.

Cada jugador podrá adquirir su derecho de participación una única vez en cada evento.

El derecho de participación al torneo es intransferible y no negociable.

Acreditación al Evento
Para acreditarse en cada evento, el jugador deberá presentar el comprobante de compra de fichas de torneo y la identificación requerida por la organización (DNI, Cedula de Identidad, Libreta de Enrolamiento, Pasaporte). Al momento de la acreditación, Casino Club S.A. le entregará la identificación de jugador y el comprobante de acreditación el cual deberá presentar en la mesa que le corresponda.

Jugadores Ausentes
Un jugador ausente mantendrá todas sus obligaciones de Ciegas y Ante que le correspondan. Se le repartirán cartas y, al finalizar el reparto, el Croupier declarará "Mano Muerta" tomando las apuestas obligadas que correspondan para ingresarlas al Pot.

Las fichas de los jugadores que permanezcan ausentes una vez iniciado el evento serán removidas del Torneo al finalizar el primer Nivel de Ciegas de la jornada en la que debieran participar.

Si el jugador ausente solicita que se le mantenga su Stack hasta su arribo, se le concederá su solicitud hasta que se presente. El Director del Torneo se reserva el derecho de revocar esta concesión si la demora es excesiva.

Ingresos Tardíos
Al comenzar el Torneo, las mesas no tendrán "muñecos", solo recibirán las fichas los jugadores que estén sentados en sus posiciones. Durante el desarrollo del Torneo, todo ingreso tardío o re entry si lo hubiera, recibirá un stack completo de fichas.

Eliminación
Un jugador quedará eliminado del torneo cuando pierda todas sus fichas en una mano y no tenga o no desee hacer uso del derecho a re compra, si hubiera.

Abandono del torneo
Si un jugador abandonara el torneo voluntariamente, deberá comunicarlo al Director quien retirará del torneo todas las fichas del jugador. El jugador no podrá volver a ingresar al torneo y será clasificado como si hubiera sido eliminado, manteniendo el derecho a los premios que pudieran corresponderle por su posición.

:: Obligaciones de los Jugadores

Prohibido Fumar
Estará terminantemente prohibido fumar en la sala de juego.

Identificación de los jugadores
El jugador deberá portar en forma visible la tarjeta de identificación y elementos de control que Casino Club S.A. le entregue para poder transitar por las áreas del torneo.

Juego Ético
El poker es un juego individual. Las acciones, comentarios y comportamiento que comprometan la claridad y transparencia en el juego serán considerados antiéticos correspondiéndole la penalización que la Dirección del Torneo determine.

POKER TEXAS HOLD'EM

Un jugador por mano

Los jugadores están obligados a proteger y respetar a los otros jugadores durante el torneo.

En cualquier momento del torneo el principio de un jugador por mano será aplicado estrictamente. Ningún jugador podrá:

- Comentar una mano en juego o retirada.
- Asesorar o criticar una jugada antes o después de completada la acción.
- Discutir manos o estrategia con algún espectador u otro jugador.
- Solicitar o recibir asesoramiento externo.

Código de Conducta

Las siguientes infracciones, aunque no limitadas a las aquí citadas, serán penalizadas:

- Celebrar en forma desmedida, discutir, amenazar o utilizar lenguaje obsceno hacia otro jugador o empleado.
- Violar el principio de "un jugador por mano".
- Asesorar o comentar su mano o la de otro jugador o espectadores durante una mano aún en juego.
- Revelar el contenido de una mano retirada o activa durante una mano en juego.
- Realizar comentarios innecesarios o promover acciones que puedan influenciar la decisión de otro jugador.
- Jugar en forma esquiva o realizar acuerdos o señas con otro jugador durante la partida para no aumentar entre ellos o afectar a un tercero.
- Actuar fuera de turno.
- Declarar o comentar en forma errónea su mano.
- Exponer sus cartas con acción pendiente.
- Demorar la acción a su turno innecesariamente.
- Transferir o recibir fichas de torneo entre jugadores.
- Ver o intentar ver cartas luego de finalizada la mano ("Rabbit Hunting").
- Arrojar sus cartas en forma agresiva hacia un jugador o Croupier.
- Marcar o destruir cartas intencionalmente.
- Arrojar las fichas directamente sobre el Pot innecesariamente.
- Tocar innecesariamente cartas o fichas de algún jugador o el mazo o el Pot.
- Utilizar dispositivos de comunicación en la mesa.

La acción intencional y/o repetida de las mismas escalará en la penalidad.

Elementos Autorizados

Los jugadores sólo podrán utilizar los siguientes elementos autorizados durante el desarrollo del torneo:

- Dispositivos electrónicos personales reproductores de música siempre y cuando no integren funcionalidades de comunicación, video y fotografía. De todos modos, el jugador que desee utilizar dispositivos electrónicos deberá presentarlos en la mesa para su autorización.
- En la mesa, sólo podrán tener sus fichas y objeto para proteger sus cartas, sólo si no obstaculiza ni oculta las cartas o fichas.
- El uso de indumentaria con publicidad o sponsor en vestimenta quedará bajo exclusivo criterio de la Dirección del Torneo.
- No está permitida indumentaria con leyendas o diseño que resulte ofensiva o pueda ser causal de algún conflicto en la sala (vestimenta de equipos de fútbol, por ejemplo).

El uso de dispositivos de comunicación de cualquier tipo está prohibido en la mesa y deberán ser silenciados durante el torneo.

Cesión de imagen

El jugador inscripto al torneo cede, en forma gratuita, los derechos de autor e imagen a Casino Club S.A. para ser utilizado en promociones y publicaciones de difusión a nivel nacional e internacional por toda clase de medios que Casino Club S.A. determine.

El jugador garantiza, con su participación, que posee pleno poder de ceder los derechos de autor e imagen.

El jugador acepta colaborar con la organización durante el evento con los requerimientos que contribuyan a la difusión del evento: entrevistas, conferencia de prensa, etc., en cualquier momento razonable.

Discrepancias y aplicación de Reglas

Los jugadores son responsables de notificar cualquier error, discrepancia o violación que afecte la claridad y transparencia del juego.

La notificación deberá ser realizada al Croupier en forma

inmediata, cualquier demora podría impedir la aplicación de la regla que corresponda. Si un nuevo reparto comenzó, la mano anterior quedará firme.

Penalidades

Un jugador será penalizado cuando, conociendo o desconociendo, viole una regla de conducta, comportamiento o técnica incluida en el reglamento de juego, que comprometa concretamente la normalidad y transparencia en el desarrollo del juego.

Toda acción, declaración o comportamiento impropio prevalecerá por ante cualquier falta técnica y será severamente penalizado.

La Dirección del Torneo, Director y los Supervisores, podrán aplicar las siguientes penalidades según consideren por la gravedad del hecho:

- **Advertencia Verbal** Puede ser aplicada a aquel jugador que viole una regla por primera vez, excepto que la regla expresamente indique la aplicación de otra penalidad. La repetición de advertencias verbales resultará en Penalidad de Suspensión de Manos o incluso la descalificación.

- **Suspensión de Manos** Dependiendo de la gravedad de la infracción, se podrá aplicar una mano de suspensión o de 1 a 4 manos de suspensión por cada jugador en la mesa, incluido el infractor. Durante la suspensión, el jugador penalizado deberá asumir las obligaciones de apuestas que correspondan y permanecerá fuera de su asiento hasta que el Director del Torneo le indique que la penalización finalizó. El Croupier tratará como "Mano Muerta", la mano de un jugador penalizado. Repetidas infracciones podrán resultar en una mayor cantidad de rondas de suspensión hasta la descalificación.

- **Descalificación:** Ante la descalificación de un jugador, las fichas restantes serán retiradas del torneo y el jugador inmediatamente deberá retirarse del área de torneo. Si el jugador descalificado estuviese en zona de premios, el premio que le corresponda será repartido entre los participantes activos al momento de la descalificación.

:: Ubicación de los jugadores

Asignación de Asientos

Las posiciones serán asignadas en forma aleatoria, al inicio de cada jornada, y cuando el torneo se reduzca a dos mesas y a la mesa final.

Una vez asignado el asiento, ningún jugador podrá cambiarlo, excepto que lo indique el Director del Torneo favoreciendo el balanceo de las mesas o la conveniencia de jugadores con necesidades especiales.

Ante paga Bottom

Al comenzar el nivel de la postura obligada (ante), la misma sera pagada por el jugador que tenga el Botton en ese momento. La misma sera el valor de la ciega grande (BB).

Cuando por circunstancias del desarrollo del Torneo, quedaran 6 (seis) o menos jugadores en una mesa, la postura del "ante" sera la mitad, igual a la ciega chica (SB).

En caso que se elimine el jugador que fue ciega chica (SB), el pase siguiente se jugara sin "ante".

En el caso que durante el desarrollo del Torneo, se deba romper una mesa y re ubicar a los jugadores, el jugador que por sorteo aleatorio le designen la posición donde este ubicado el Botton, no jugara ese pase y el mismo se jugara sin "ante".

Reorganización de Mesas

La cantidad de jugadores por mesa se conservará razonablemente balanceada. A medida que los jugadores se vayan eliminando, las mesas se reorganizarán: re ubicando jugadores o eliminando mesas.

La eliminación de mesas se realizará en un orden preestablecido que será anunciado a todos los jugadores. Sin embargo, la Dirección del Torneo, podrá modificar este orden según conveniencia técnica.

Al eliminarse una mesa, los jugadores serán re ubicados, mediante sorteo, en las posiciones disponibles en las demás mesas.

Los jugadores re ubicados asumirán los derechos y obligaciones de su nueva posición. La única posición en la que no podrá actuar es cuando sea re ubicado entre el Botton y la Ciega Chica.

Cuando se deba balancear una mesa, el jugador quien deba realizar la apuesta de ciega grande en la próxima mano será re ubicado en la nueva mesa en la peor posición (más cercana a la ciega grande) pero nunca la Ciega Chica.

En caso de que en una mesa queden sólo 3 jugadores, excepto que sea la mesa final, la acción será paralizada hasta que se resuelva la reorganización de las mesas.

El jugador que intencionalmente evite las apuestas obligatorias cuando es trasladado de una mesa eliminada

será penalizado con una mano de suspensión por cada jugador presente en la mesa según procedimiento de penalización.

Mesa Final
Cuando el torneo se reduzca a 10 jugadores quedará conformada la mesa final.

Los jugadores serán reubicados mediante sorteo de las posiciones.

:: Reglas Generales del Juego

Fichas de Torneo
Las fichas utilizadas para el torneo serán especiales y sin valor; únicamente utilizadas para determinar resultados durante el torneo.

No estará permitido jugar con dinero ni con otras fichas que no sean las del torneo.

Fichas Visibles
Las fichas no podrán ser retiradas fuera del área del torneo.

Los jugadores deberán mantener sus fichas claramente visibles y apartadas de las fichas de los demás jugadores durante el torneo. Las fichas de alta denominación deben permanecer fácilmente distinguibles, ya sea delante o encima del resto de las fichas.

Durante la re ubicación por balanceo o eliminación de mesas, los jugadores deberán transportar sus fichas asegurando su completa visibilidad. Cualquier jugador que oculte fichas podrá ser descalificado y sus fichas serán retiradas del torneo.

Los jugadores deberán informar o permitir visualizar en forma clara el monto en fichas que poseen cada vez que otro jugador o Personal del Torneo lo requiera.

Fichas Intransferibles
Cualquier jugador que ceda o acepte fichas de otro jugador será descalificado y las fichas de ambos jugadores serán retiradas del torneo.

Reemplazo de Fichas menores (Colour up)
Las fichas de menor valor serán reemplazadas por otras de mayor denominación cuando no sean necesarias según la estructura de Ciegas.

Si quedan fichas de menor valor sobrantes por no completar el valor de la ficha mayor, se realizará un "Chip Race" para determinar a que jugador le corresponde la ficha mayor. Ningún jugador podrá ganar más de una ficha de mayor valor. Un jugador no quedará eliminado como resultado del "Chip Race", si se quedase sin fichas se le entregará una ficha del menor valor en juego.

Cartas
Para el desarrollo del juego se utilizará un mazo de 52 cartas.

El mazo de cartas será cambiado por el Croupier al finalizar cada Nivel de Ciegas o cuando el Director del Torneo lo indique.

Mazo Defectuoso
Se considera mazo defectuoso si se detecta un mazo con dos cartas iguales, cartas de diferente lomo, cartas de menos o de más.

Si durante el reparto de las cartas propias o comunes se descubre un mazo defectuoso, se considerará un error de reparto, la mano será anulada y las apuestas devueltas a los jugadores que hayan actuado.

Si descubre alguna carta defectuosa tiene la obligación de declararlo comunicándole inmediatamente al Croupier. Si un jugador, aprovechando está situación, actúa de manera poco clara perderá su derecho al Pot y será penalizado.

Los jugadores que intencionalmente produzcan un mazo defectuoso, serán descalificados del torneo.

Los jugadores no podrán solicitar cambio de mazo a menos que el mazo esté defectuoso.

Botón de Dealer
El orden de apuestas y la distribución de naipes corren en el sentido de las agujas del reloj comenzando a partir de quien esté a la izquierda del jugador que es "dealer". Quien tenga frente a sí el Botón de Dealer, será el último en recibir cartas y tendrá el derecho de realizar la última acción luego de la primera ronda de apuestas.

Al finalizar cada mano el Botón de Dealer pasa al próximo jugador, en sentido de las agujas del reloj.

Se utilizará el principio de "Botón Muerto". Si el jugador al que le corresponde el Botón de Dealer fue eliminado en el pase anterior, el botón permanecerá en el mismo lugar a los efectos de mantener el orden de las Ciegas.

Se utilizará el principio de "Ciega Muerta". Si el jugador al que le corresponde apostar la Ciega Chica fue eliminado en el pase anterior, no se realizará la apuesta de Ciega Chica, el jugador siguiente realizará la apuesta de Ciega Grande. Es decir, sólo habrá apuesta de Ciega Grande para esa mano.

En caso de que sean eliminados ambos jugadores, se aplicarán los dos principios, el Botón de Dealer permanecerá en la misma posición y no habrá apuesta de Ciega Chica en esa mano.

Posición Inicial del Botón de Dealer

Al inicio de cada jornada del torneo, luego de la re ubicación de los jugadores y antes de iniciar la mesa final, la posición inicial del Botón de Dealer será sorteada en una mesa que seleccionará el Director del Torneo. Todas las mesas comenzarán con el botón en la misma posición.

Posición Errónea del Botón de Dealer

Es responsabilidad de los jugadores, asegurar que el Botón de Dealer esté en la posición correcta.

Si la ubicación errónea del Botón de Dealer es descubierta luego de comenzada la acción, el juego continuará. El botón continuará en sentido horario y nunca volverá hacia atrás en el nuevo reparto.

Si el error se descubre durante el reparto inicial, se considerará error de reparto.

:: Desarrollo del Juego

Cambio de Ciegas

El Director del Torneo anunciará cada cambio de Ciegas cuando corresponda según la Estructura de Ciegas determinada para el evento.

El nuevo Nivel de Ciegas será aplicado en la próxima mano luego de haberse realizado el anuncio. La mano comienza con el primer baraje realizado por el Croupier.

La Dirección del Torneo se reserva el derecho de alterar la Estructura de Ciegas para beneficio del desarrollo del torneo.

Reparto

Cada nuevo reparto se inicia cuando el Croupier comience el baraje.

Todo jugador deberá estar sentado en su posición al finalizar el reparto inicial, de lo contrario el Croupier declarará "Mano Muerta" en forma inmediata.

Los jugadores no podrán tocar sus cartas hasta tanto no haya finalizado el reparto inicial.

Cada jugador deberá mantener sus cartas siempre visibles sin retirarlas del límite de la mesa. No podrán ser cubiertas con su mano o con cualquier otro objeto.

No está permitido mostrar más cartas luego que la mano ha finalizado aunque los jugadores lo soliciten.

Carta expuesta

Cualquier carta que, accidental o intencionalmente, sea mostrada o sea vista por al menos un jugador será declarada Carta Expuesta y será mostrada a todos los jugadores en el momento oportuno.

Un jugador que intencionalmente exponga alguna de sus cartas en una mano activa no tendrá su "Mano Muerta" pero será penalizado al finalizar la mano. Si una carta es expuesta a un jugador no activo en la mano, cualquier jugador podrá solicitar ver la carta y será mostrada al finalizar la mano. Si es mostrada a otro jugador con la mano activa, el Croupier inmediatamente mostrará la carta a todos los jugadores.

Si no se puede identificar cuál es la Carta Expuesta, el Croupier mostrará la mano completa del jugador.

Errores de Reparto

Ante un error de reparto, todas las apuestas serán devueltas a los jugadores y toda acción se anulará. El Croupier recuperará las cartas, barajará, cortará y repartirá nuevamente.

Las siguientes situaciones causan un error de reparto:

- La primera o segunda carta de la mano ha sido expuesta por un error del Croupier.
- Dos o más cartas han sido expuestas por un error del Croupier.
- Se detecta un mazo defectuoso.
- Dos o más cartas adicionales se han repartido en el reparto inicial.
- Un número incorrecto de cartas se ha repartido a un jugador, excepto que la carta superior pueda ser repartida en la secuencia apropiada.
- Alguna carta se ha distribuido fuera de la secuencia apropiada (excepto que una carta expuesta sea utilizada como carta quemada).
- Las cartas de los jugadores se mezclaron durante el reparto inicial.
- El botón se encontraba fuera de posición y se detecta

durante el reparto.

- Las cartas fueron repartidas a un asiento vacío o a un jugador inactivo en la mano.

- No se repartieron cartas a un jugador que tiene derecho a jugar la mano.

Puede declararse error de reparto si no hubo acción de más de dos jugadores. Entendiéndose por acción a apostar, pasar, retirarse o aumentar.

Irregularidades en el Reparto

Otros casos de irregularidades en el manejo de las cartas, por errores del Croupier o no, serán tratados como sigue:

- Si se encuentran dos o más cartas expuestas en el mazo serán tratadas como un pedazo de papel, repartiendo la próxima carta no expuesta al jugador y descartando las cartas expuestas del mazo; excepto que se le haya repartido una carta tapada al próximo jugador, en esta caso es error de reparto.

- Si, a partir de la tercera carta repartida, alguna carta es expuesta debido a un error del Croupier, el reparto continúa, la carta expuesta quedará fuera de juego. Al completar el reparto, el Croupier reemplazará la carta expuesta con la primera del mazo y utilizará la carta expuesta como carta quemada.

- Si el Croupier reparte equivocadamente al primer jugador una carta adicional, antes de que la primera ronda de apuestas comience, la carta retornará al mazo y será utilizada como carta quemada.

- Si al repartir las cartas comunes, se exponen cartas de más, se deberá repartir nuevamente, incluso si la carta extra puede ser identificada.

- Si el Croupier no quema una carta al repartir el Flop, o quema dos cartas, el error será rectificado usando la carta quemada y el Flop apropiados. Si alguna carta es expuesta, repartirá nuevamente el Flop sólo si no hubo acción de al menos un jugador.

- Si el Croupier no quema una carta, o quema más de una, el error debe ser corregido. Si al menos un jugador actuó, las cartas permanecerán y las repartidas a continuación serán aquellas que se hubieran repartido si no hubiera ocurrido el error. Por ejemplo: si no se quemaron cartas, quemará dos cartas consecutivas la próxima vez; si quemó más de una carta, el Croupier repartirá la próxima carta sin quemar ninguna. Si no había apuestas en la ronda porque un jugador estaba All-in, el error debe ser corregido si es descubierto antes de que se haya concedido el Pot.

- Si el Croupier expone alguna de las cartas comunitarias antes de que la ronda de apuestas se haya completado, las cartas no serán utilizadas aunque todos los jugadores con acción pendiente elijan retirarse. Al terminar la ronda de apuestas, el error se rectifica repartiendo nuevamente.

- Si por cualquier razón las cartas comunitarias deben volver a repartirse, las cartas expuestas se mezclarán con el mazo restante, dejando la carta quemada. Luego el Croupier barajará, cortará y repartirá nuevamente sin quemar una carta.

Cartas Protegidas

El jugador es responsable de mantener sus cartas protegidas todo el tiempo.

Si el croupier accidentalmente retira una mano desprotegida, el jugador no podrá recuperarlas y perderá derecho al pot; si el jugador implicado realizó un aumento (raise) y ningún otro jugador cubrió (call), el aumento (raise) será devuelto

En casos extremos, el director del torneo podrá juzgar como válida la mano accidentalmente recogida.

Mano Muerta

En caso de mano muerta, la mano será descartada y el jugador perderá todo derecho al Pot. Un jugador tendrá "Mano Muerta" si:

- Se retira desplazando sus cartas hacia el Croupier o anuncia que se retirará en su turno de apuesta.

- Desplaza sus cartas hacia adelante causando que algún jugador siguiente actúe.

- Si arroja sus cartas hacia los descartes excepto que esté involucrado en una definición de mano (Showdown) con un jugador All-in. Sin embargo, el Director del torneo se reserva el derecho de juzgar la mano como válida en casos extremos, sólo si las cartas son perfectamente identificables.

- Actúa en una mano con el conocimiento que el mazo es defectuoso.

- No ha actuado excediendo el tiempo de actuar, siendo que el reloj fue solicitado.

- Si el jugador no está presente en la mesa cuando se completa el reparto inicial.

- Si utiliza dispositivos de comunicación con acción

pendiente en la mesa.

- Si mezcla sus cartas con las de otro jugador.

Rondas de Apuestas

La Primera Ronda se inicia luego de finalizado el reparto inicial por quien está ubicado a la izquierda de quien apostó la ciega grande. Luego de ver sus cartas, cada jugador a su turno podrá:

- Retirarse (Fold): Con lo cual renuncia al Pot perdiendo las apuestas que hubiese realizado hasta ese momento.
- Igualar la apuesta (Call): Significa igualar la última apuesta completa durante la ronda.
- Subir la apuesta (Raise): Significa igualar la última apuesta pero además añadir otro número de fichas desde un mínimo de la apuesta o aumento anterior hasta su resto.
- Pasar (Check): siempre y cuando no haya subidas o apuestas pendientes de igualar en la ronda. El jugador no realiza apuesta pasando el turno a quien está a su derecha.

La Segunda Ronda (Flop) se inicia luego de que el Croupier separa una carta (carta quemada), y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa. La vronda de apuestas inicia por el jugador ubicado a la izquierda del Botón de Dealer, quien podrá pasar o apostar desde un mínimo de Ciega Grande hasta su resto. El resto de los jugadores, a su turno, realizarán sus apuestas según lo indicado en la primera ronda.

Tercera Ronda (Turn) se inicia luego de que el Croupier separa una carta (carta quemada) y coloca una carta descubierta en el centro de la mesa. La ronda de apuestas inicia por el jugador ubicado a la izquierda del Botón de Dealer quien podrá pasar o apostar desde un mínimo de Ciega Grande hasta su resto. El resto de los jugadores, a su turno, realizarán sus apuestas según lo indicado en la primera ronda.

Cuarta Ronda (River) se inicia luego de que el Croupier separa una carta (carta quemada) y coloca una carta descubierta en el centro de la mesa. La ronda de apuestas inicia por el jugador ubicado a la izquierda del Botón de Dealer quien podrá pasar o apostar desde un mínimo de Ciega Grande hasta su resto. El resto de los jugadores, a su turno realizarán sus apuestas según lo indicado en la primera ronda.

Cada ronda de apuestas puede circular varias veces mientras se suban las apuestas (Raise) y finalizará cuando todos los jugadores o bien hayan igualado la apuesta máxima o jueguen su resto.

Tiempo para actuar

Los jugadores dispondrán de 60 segundos para realizar cualquier acción a su turno.

La Dirección del Torneo u otro jugador presente en la mesa podrá solicitar reloj cuando un jugador en su turno demore más tiempo del razonable. Al solicitarse reloj el jugador tendrá 30 segundos para actuar, el Croupier contará en voz alta los últimos 10 segundos. Si no actuara vencido el tiempo, se declarará "Mano Muerta".

Para mantener el derecho de actuar, un jugador puede detener la acción pidiendo tiempo (o un término equivalente) siempre y cuando se encuentre sentado en su posición.

Si un jugador abusa de la solicitud de tiempo, su tiempo para actuar será disminuido. Si retrasa el juego en forma intencional será penalizado.

Acción Pendiente

Es responsabilidad del jugador proteger su mano mientras espera por la acción de otro jugador.

Un jugador debe permanecer en su asiento hasta que haya completado su acción, de lo contrario será considerado que se retira (Fold) fuera de turno y será penalizado.

Declaración Verbal o Física de Acción

Una declaración de acción, movimiento físico o declaración verbal, es vinculante y no puede ser cambiada, obligando al jugador a efectuarla. Toda declaración verbal toma precedencia sobre una diferente acción física, debiendo ser realizada en forma clara: Paso (Check), Cubro o Pago (Call), Apuesto (bet), Subo (Raise o re-Raise), "Jugado", "Voy con mi resto", "All-in" o similar.

Se indicará a los jugadores que declaren verbalmente el importe total exacto de la apuesta o aumento y que acomoden sus fichas en la zona segura antes de realizar la apuesta.

Un jugador que pasa mantiene su derecho a aumentar en la ronda si otro jugador después de él inicia una apuesta (Check-Raise).

Al realizar una Apuesta, Call o Aumento, las fichas deberán ser desplazadas hacia el área de apuestas en un único

movimiento. Una apuesta no es válida hasta que las fichas sean liberadas a menos que una declaración de acción haya sido realizada. Todas las fichas movidas hacia el área de juego, estén o no en el área, serán parte de la apuesta.

En caso de discrepancia entre el importe de la apuesta y lo anunciado verbalmente, la apuesta será corregida según la declaración verbal que haya realizado el jugador.

Un jugador que desee retirarse (Fold) deberá empujar sus cartas tapadas hacia la zona de apuestas, excepto que esté involucrado en la definición de la mano con un jugador All-in.

Requerimiento de Aumento

No hay límite de aumentos (Raise) en una ronda de apuesta.

Todo aumento (Raise) deberá ser igual o mayor que la apuesta (Bet) o aumento anterior en la ronda de apuesta, excepto que el jugador juegue con su resto (All-in).

Si el jugador realiza, sin declaración verbal del monto, un aumento (Raise) del 50% o más que la apuesta anterior pero menor que el aumento mínimo, deberá completar el aumento hasta cubrir el mínimo requerido, a menos que juegue con su resto.

Una apuesta All-in por un monto menor que el mínimo aumento requerido, no reabre la apuesta en la ronda a los jugadores que ya han actuado.

Método de Aumento

Un aumento (Raise) puede ser realizado:

- Colocando el total de fichas en la zona de apuesta o Pot en un único movimiento;
- Declarando el aumento y monto exacto total antes del movimiento inicial de fichas hacia el Pot.
- Declarando aumento (Raise) antes de realizar el primer movimiento con las fichas que cubren la apuesta y entonces completar la acción con un movimiento adicional.

No está permitido el aumento en varios movimientos sin previa declaración verbal del aumento (string-Raise).

Ficha de Valor Mayor

Si se apuesta una ficha de mayor valor sin anunciar un aumento se considera que cubre (Call). Si anuncia el aumento pero no su valor, el aumento será por el valor de la ficha.

Luego del Flop, la primera apuesta con una ficha de mayor valor, sin declaración verbal, definirá el tamaño de la apuesta.

Acción Fuera de Turno

Actuar repetida y/o deliberadamente fuera de turno será penalizado.

Una acción o declaración verbal fuera de turno es vinculante a menos que la acción cambie al llegar el turno de ese jugador. Si un jugador que lo precede pasa, iguala o se retira (Check, Call o Fold) no se considera cambio de acción por lo que la acción fuera de turno no puede ser cambiada. Si un jugador que lo precede realiza una apuesta o sube, deberá igualar la apuesta, pero no podrá subir. Si desiste, perderá todo derecho al Pot y deberá retirarse.

Un jugador que pasa (Check) fuera de turno no podrá apostar o aumentar cuando le corresponda actuar.

Un jugador que cubre (Call) fuera de turno no puede cambiar su apuesta a un aumento cuando le corresponda actuar.

Reglas Generales de Apuestas

La apuesta mínima permitida para cada ronda será el valor de la ciega grande. Si un jugador que fue "All-in", pierde el Pot y descubre que tenía más fichas ocultas, el jugador será eliminado. Si quien ganó la mano tenía suficientes fichas para cubrir las ocultas las fichas serán entregadas al ganador, si una nueva mano no ha comenzado, caso contrario serán retiradas del torneo. Un jugador que apuesta o cubre (Call) con fichas está obligado por la acción y debe hacerlo por el importe correcto.

Si un jugador falsea su intención de Check manipulando fichas intencionalmente simulando una apuesta, podrá ser obligado a jugarlas y será penalizado.

Los jugadores son responsables de verificar visualmente el

monto de las apuestas, así como el tamaño del pot antes de cubrir (call) o aumentar (raise). Si se produce una apuesta errónea, el jugador que actuó estará obligado a corregir el monto de la apuesta.

Definición de la Mano (Showdown)

Al finalizar la última ronda de apuestas, cada jugador deberá mostrar sus dos cartas. Todos los jugadores podrán usar sus dos cartas cerradas combinándolas con las cinco cartas comunitarias para formar la combinación de cinco cartas. El jugador con la mejor combinación será el ganador de la mano.

Orden de la mejor mano

1	Escalera Real (Color al as)
2	Escalera Color
3	Poker
4	Full
5	Color
6	Escalera
7	Trío
8	Par doble
9	Par simple
10	Carta mayor

El jugador que hizo la última acción agresiva en la ronda final de apuestas mostrará primero su mano. Si no hubo apuestas en la ronda final, el jugador activo a la izquierda del botón mostrará primero, los demás jugadores tendrán la opción, a su turno, de mostrar sus cartas o retirarse (Fold).

Si un jugador va all-in y no hay acción de apuesta posible, todas las manos deberán ser mostradas. Si cualquier jugador accidental o intencionalmente descarta su mano antes de exhibirlas será penalizado. El croupier inmediatamente notificará a la dirección del torneo quien se reservará el derecho de reconstruir la mano si es perfectamente identificable.

En caso de existir Pot Adicional, mostrarán primero los jugadores involucrados en cada Pot Adicional.

Es responsabilidad del jugador confirmar la mano ganadora antes de retirarse, una vez que se retira perderá derecho a recuperar su mano y ganar el Pot.

Se considera que las cartas hablan por sí mismas, el Croupier anunciará las combinaciones, si lo hiciera de modo equivocado, se tendrá en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa. Los jugadores son responsables de reservar sus cartas hasta que se declare al ganador.

El Croupier no puede descartar una mano ganadora que se ha expuesto debidamente. En caso de que ocurra el error será corregido y el Pot será entregado adecuadamente.

Las declaraciones verbales sobre una mano no son vinculantes. Aquel jugador que anuncie su mano errónea e intencionalmente será penalizado. Un jugador que se retire como consecuencia de una declaración verbal falsa tendrá derecho a requerir la intervención del Director del Torneo, quien actuará en beneficio del desarrollo del juego.

Pot

Para ganar cualquier parte del Pot, el jugador debe mostrar sus dos cartas cara arriba sobre la mesa, excepto que todos los demás jugadores se hayan retirado.

Si el Croupier entrega el Pot erróneamente, el error podrá ser corregido antes de iniciar el siguiente reparto.

En caso de empate en dos o más combinaciones ganadoras, el Pot será dividido en partes iguales entre los ganadores. Si al dividirse el Pot, se produce un sobrante de fichas que no hay opción de reducir su valor cambiándola, la ficha sobrante se entregará al jugador empatado más cercano a la izquierda del Botón de Dealer