

# REGLAS DEL JUEGO

PÓKER TEXAS HOLD'EM



Casino  
Mediterráneo



## **BASES Y NORMAS GENERALES DE LOS TORNEOS DE POQUER PARA CASINO MEDITERRANEO 2019.**

1. Los torneos de póquer Casinos del Mediterráneo se celebrarán tanto en nuestro Casino Principal de Alicante, como en la Sala Apéndice de Orihuela Costa o en la Sala Apéndice de Benidorm, concretamente en el interior de la sala de juego de dichos establecimientos.
2. Los participantes en los torneos deberán ser mayores de edad, no concurrir sobre ellos ninguna de las causas de prohibición de acceso al Casino Mediterráneo, tal como se definen en el art. 20 del Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Valenciana, y de forma específica y entre ellas, su inclusión previa en el Registro de Prohibidos a que se refiere el art. 22 del citado Reglamento.
3. Se atenderán las inscripciones por riguroso orden de solicitud, previo pago de la compra e inscripción en las dependencias del Casino Mediterráneo Alicante, Orihuela-costa y Benidorm o efectuando el ingreso en la cuenta de Bankia nº ES09 2038 5889 46 6000633507 a favor de Casinos del Mediterráneo S.A., indicando el nombre de quién efectúa la entrega y la fecha del torneo en el que se inscribe y el lugar donde se celebra.
4. Las condiciones de inscripción y coste de las mismas estará limitada por una banda de fluctuación para la compra inicial de 20 a 10.000€, e inscripciones de 5€ a 5.000€, con reposiciones o sin ellas (freezeout) y con Add-On (reposición especial) en aquellos casos en los que así se indique, la concreción de las condiciones específicas de inscripción y su coste será objeto de la preceptiva comunicación para cada torneo, dentro de las condiciones y bandas que así se indican.  
  
Como mínimo se destinarán a premios al menos el 80% de las compras, así como el 90% de todas las reposiciones y add'on. El importe de las inscripciones, así como el porcentaje
5. En los Torneos de póker que así se anuncien, los jugadores que queden eliminados durante el período en el que esté abierto el registro del torneo, tendrán la opción de reentrada, es decir, de volver a inscribirse en el torneo para jugar como si nunca se hubiese inscrito. La opción de reentrada, será limitada ó ilimitada, según se indique en cada torneo. Tanto en la primera inscripción, como en la opción de reentrada, se ubicarán a los jugadores por orden de llegada.
6. Los torneos se realizarán por el sistema de competición continuada hasta la pérdida total de puntos. Quedará eliminado el participante que se quede sin fichas y no pueda o no quiera hacer la reposición.
7. La cuantía de las ciegas y en su caso el ante se irán incrementando a medida que transcurra la partida. Lo determinará el Responsable del Torneo, siendo el mismo para todos los participantes.
8. En los torneos que así se anuncien, existirá la modalidad de "Botón-ante", que significa que el ante sólo lo tendrá que poner el que tenga la posición de botón en la partida. La cuantía del ante la determina el director del torneo.
9. Cada participante lo hace por sí mismo y en ningún caso puede ser reemplazado o sustituido, ni siquiera temporalmente.
10. En los torneos de póker que se sumen puntos por participar para la liga de póker ó liga Juegging Póker Series, el jugador inscrito tendrá que participar en él para poder adquirir los puntos, si está inscrito y no

participa, el dinero de la inscripción irá al bote común del torneo, pero no sumará puntos.

11. El responsable del torneo indicará en qué nivel se cierran las inscripciones. Si un participante estuviera ausente durante el desarrollo de las partidas aportará su entrada al pot correspondiente sin derecho a participar en él.
12. En los torneos "Freezeout" que así se indique, existirá la opción de reentrada para el jugador que quede eliminado. Ésta opción consiste en que el jugador eliminado, podrá volver a inscribirse, una vez más, durante el periodo que las inscripciones siguen abiertas.
13. En los torneos que así se indiquen, existirá la modalidad "win the button" que consiste en que el jugador que gane la mano, tendrá el botón para la siguiente mano.
14. En la zona habilitada para la celebración del torneo, sólo podrán estar los participantes activos en dicho torneo, la prensa autorizada y el staff del torneo.
15. En el 5 % de lo recaudado por el concepto de bote, en los torneos de póquer que así se anuncien en los programas durante el año 2019, se destinará para la liga máster en cada casino y el restante a los premios a la denominada "Liga de Póquer Casino Mediterráneo 2019", si un mes no hubiera suficiente recaudado para entregar los premios para la liga máster en cada casino, se aportará del bote de la "Liga de póquer Casino Mediterráneo 2019".
16. Se premiará cuando finalice el último torneo a los 20 primeros participantes de la Clasificación en la "Liga de Póquer Casino Mediterráneo", los cuales se repartirán el bote acumulado según la tabla de porcentaje siguiente. En caso de empate a puntos, ganará el puesto más alto alcanzado. (ver tabla 1)
17. Para el torneo mensual de Alicante (Juegging Póker Series, se establece una clasificación denominada "Liga Juegging Póker Series Casino Mediterráneo", donde se tendrá un 5% de lo recaudado en concepto de bote en cada torneo, en el que así se indique, con vigencia de enero a diciembre de 2019. (ver tabla 2)

PUESTO	PREMIO
1º	25,00%
2º	15,00%
3º	10,00%
4º	8,00%
5º	6,50%
6º	5,00%
7º	3,90%
8º	3,00%
9º	2,70%
10º	2,40%
11º	2,40%
12º	2,10%
13º	2,10%
14º	1,90%
15º	1,90%
16º	1,80%
17º	1,80%
18º	1,50%
19º	1,50%
20º	1,50%

**Tabla 1**

PUESTO	PREMIO
1º	27,00%
2º	15,00%
3º	10,00%
4º	8,00%
5º	6,90%
6º	5,00%
7º	4,00%
8º	3,00%
9º	2,70%
10º	2,50%
11º	2,50%
12º	2,10%
13º	2,10%
14º	1,90%
15º	1,90%
16º	1,80%
17º	1,80%
18º	1,80%

**Tabla 2**

Se clasificarán los 18 primeros participantes en la "Liga Juegging Póker Series Casino Mediterráneo", los cuales se repartirán el 50% del bote acumulado y el otro 50% se lo disputarán a modo de torneo el bote acumulado, y se celebrará en el casino mediterráneo de Alicante, cuya fecha de celebración, se anunciará con al menos 15 días de antelación, una vez concluidos los torneos correspondientes, partiendo cada jugador con 100 veces los puntos obtenidos en su fase de clasificación. En caso de empate a puntos, ganará el puesto más alto alcanzado.

A continuación, La tabla de porcentaje de premios, en el que se adjudicará el 50% según el puesto alcanzado en la clasificación de la "Liga Juegging Póker Series Casino Mediterráneo", y el 50% restante, dependiendo del puesto alcanzado en el torneo Final.

18. Adjudicación de puntos según torneos. (ver tabla 3) Todos los torneos de la "liga de póker Casino Mediterráneo", así como los de la liga "Juegging Póker Series Casino Mediterráneo" tendrán el sistema de puntuación en base a la tabla que se indica a continuación y en función de del número de participantes en cada torneo, a excepción de los torneos de varios días, en los cuales los participantes que pasen al 2º día y no estén en posición de premios según la tabla de adjudicación, que en ese caso tendrán 3 puntos extra.

19. El porcentaje de reparto de premios para los primeros clasificados, en función de los participantes en cada torneo, será el siguiente (ver tabla 4)

- El Casino se reserva la posibilidad de que, con motivo de la celebración de los torneos para esta modalidad de juego, cuando así se estima por la Dirección de Juego, pueda poner en servicio lo que se conoce como "Torneos Sit & Go" y que se desarrollarán en una sola mesa con diez participantes y con una duración media de 80 minutos, en los que, con las reglas del Hold'em de Torneo, los participantes efectúan una compra de fichas preestablecida y pagan la inscripción (10% de la compra inicial de fichas), recibiendo con ello idéntica cantidad de puntos. Desarrollándose como digo de forma idéntica a la que se detalla para los torneos de esta modalidad de juego, estos mini torneos, para los que se interesa una banda de fluctuación para la apuesta mínima de la mesa de 5 a 100 euros, así como una banda de fluctuación para la compra o resto inicial de 25 a 5.000 euros, se desarrollarán por el sistema de eliminación, quedando la clasificación en orden inverso al que fueron eliminados. Las inscripción es el beneficio del casino y, por supuesto, sería un ingreso más de Torneo, integrándose como tal en la base imponible de la Tasa de Juego en su modalidad de casino, destinándose por otro lado todas las cantidades recibidas por compra de fichas a premios con el siguiente criterio de reparto:

1er Clasificado.....	50%
2º Clasificado.....	30%
3er Clasificado.....	20%

- En cumplimiento de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, le informamos que los datos personales facilitados para la inscripción en el Torneo se incorporan a un fichero automatizado de datos, autorizando con ello su tratamiento en su organización salvo, en todo caso, los derechos de acceso, rectificación, cancelación y/o oposición que se podrán ejercitar frente a su titular, la mercantil CASINOS DEL MEDITERRÁNEO S.A.

**Tabla 3**

DE 0 A 30 JUGADORES	DE 31 A 60		DE 61 A 90		DE 91 A 120		DE 121 A 150		de 151 a 180		De 181 a 210		De 211 a 240		De 241 a 270		De 271 a 300		
Posición / Puntos	Posición / Puntos		Posición/Puntos		Posición/Puntos		Posición/Puntos		Posición/Puntos		Posición/Puntos		Posición/Puntos		Posición/Puntos		Posición/Puntos		
1	27	1	33	1	38	1	46	1	60	1	76	1	93	1	115	1	140	1	172
2	19	2	23	2	27	2	33	2	42	2	53	2	65	2	93	2	115	2	140
3	16	3	19	3	22	3	27	3	34	3	44	3	53	3	65	3	93	3	115
4	12	4	16	4	19	4	23	4	30	4	38	4	46	4	53	4	65	4	93
5 al 30	5	5	14	5	17	5	21	5	27	5	32	5	35	5	42	5	48	5	65
		6	12	6	16	6	19	6	24	6	27	6	30	6	36	6	40	6	48
		7	11	7	15	7	18	7	22	7	24	7	27	7	30	7	35	7	40
		8 al 60	5	8	14	8	17	8	20	8	23	8	26	8	29	8	32	8	35
				9	13	9	16	9	19	9	22	9	25	9	28	9	31	9	34
				10	12	10	15	10	18	10	21	10	24	10	27	10	30	10	33
				11 al 100	5	11	14	11	17	11	20	11	23	11	26	11	29	11	32
						12	13	12	16	12	19	12	22	12	25	12	28	12	31
						13	12	13	15	13	18	13	21	13	24	13	27	13	30
						14 al 120	5	14	14	14	17	14	20	14	23	14	26	14	29
								15	13	15	16	15	19	15	22	15	25	15	28
								16	12	16	15	16	18	16	21	16	24	16	27
								17 al 150	5	17	14	17	17	17	20	17	23	17	26
										18	13	18	16	18	19	18	22	18	25
										19	12	19	15	19	18	19	21	19	24
										20 al 180	5	20	14	20	17	20	20	20	23
												21	13	21	16	21	19	21	22
												22	12	22	15	22	18	22	21
												23 al 210	5	23	14	23	17	23	20
														24	13	24	16	24	19
														25	12	25	15	25	18
														26 a 240	5	26	14	26	17
																27	13	27	16
																28	12	28	15
																29 a 270	5	29	14
																		30	13
																		31	12
																		32 a 300	5

**Tabla 4**

% DE PREMIOS DE TORNEOS AÑO 2019 CASINO MEDITERRÁNEO										
Nº INSCRIPCIONES	0-30	31-60	61-90	91-120	121-150	151-180	181-210	211-240	241-270	271-300
PUESTO										
1º	48%	36%	30,00%	27,00%	25,50%	24,00%	24,00%	23,00%	22,00%	21,00%
2º	32%	22%	20,00%	18,00%	16,00%	15,00%	15,50%	14,00%	13,05%	12,00%
3º	20%	14%	13,50%	11,60%	10,80%	10,80%	11,00%	10,00%	9,00%	8,50%
4º		12%	9,50%	9,00%	8,50%	8,60%	8,00%	7,50%	7,00%	7,00%
5º		9%	7,50%	7,50%	7,00%	7,00%	6,00%	6,00%	5,70%	5,50%
6º		7%	6,00%	6,00%	5,50%	5,50%	4,80%	5,00%	4,50%	4,40%
7º			5,00%	5,00%	4,50%	4,50%	3,80%	4,00%	3,90%	3,90%
8º			4,50%	4,20%	4,00%	3,50%	3,20%	3,20%	3,30%	3,30%
9º			4,00%	3,50%	3,50%	3,10%	2,70%	2,70%	2,75%	2,75%
10º				3,00%	3,00%	2,80%	2,30%	2,30%	2,20%	2,20%
11º				2,70%	2,70%	2,50%	2,30%	2,30%	2,20%	2,20%
12º				2,50%	2,40%	2,20%	2,30%	2,30%	2,20%	2,20%
13º - 15º					2,20%	2,00%	1,90%	1,90%	1,90%	1,90%
16º - 18º						1,50%	1,50%	1,50%	1,65%	1,65%
19º - 21º							1,30%	1,30%	1,45%	1,45%
22º - 24º								1,20%	1,25%	1,25%
25º - 27º									1,15%	1,10%
28º - 30º										1,00%

# REGLAS DEL JUEGO

## 1. DIRECCIÓN DEL TORNEO

Tanto el Director del torneo, como sus colaboradores, son los encargados de velar por la imparcialidad en el juego, siendo dicha premisa la mayor prioridad a la hora de tomar cualquier decisión. Circunstancias inusuales pueden, en ocasiones, llevar al Director a obviar o reinterpretar alguna regla técnica en beneficio de la imparcialidad. Las decisiones del Director del torneo son finales y por ello tiene la potestad de revocar cualquier decisión de sus ayudantes.

La dirección se reserva el derecho de cancelar o alterar cualquier evento a juicio propio, en busca del interés del Casino y de sus clientes. Tanto en la primera inscripción, como en la opción de reentrada, se ubicarán a los jugadores por orden de llegada. En la zona habilitada para la celebración del torneo, sólo podrán estar los participantes activos en dicho torneo, la prensa autorizada y el staff del torneo.

## 2. RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES

Se espera de los jugadores que: comprueben los datos de registro y la asignación de puesto, protejan sus cartas, dejen claro sus decisiones, sigan la acción, actúen en turno, defiendan su derecho a actuar, mantengan sus cartas visibles, mantengan sus fichas correctamente apiladas teniendo siempre visibles las fichas de mayor cuantía, permanezcan en la mesa cuando tengan una mano viva, si ven que se va a cometer un error lo digan, pidan tiempo cuando sea justificado, cambien de mesa sin demora, cumplan la norma de "un jugador por mano", conozcan y cumplan las normas, tengan un comportamiento adecuado y contribuyan al buen desarrollo del torneo en general. El desconocimiento de las normas no exime a los jugadores de cumplirlas. El incumplimiento de estas recomendaciones puede acarrear sanción.

## 3. EN PREMIOS Y MESA FINAL

El jugador aceptará las normas impuestas por

la dirección del torneo estando en premios y en la mesa final para el correcto funcionamiento del torneo, ello puede incluir entre otras normas; retirar los aparatos electrónicos, colocar las cartas en el lugar habilitado para ello, tener que aceptar la decisión del director de torneo sobre ropa ó indumentaria incorrecta y que puedan ser fotografiados ó grabados durante el evento. Se recomienda al Director del torneo que en los torneos con mesas de 9-10 jugadores la mesa final sea de 9 jugadores.

## 4. DURACIÓN DE LOS TORNEOS DE PÓKER

Los torneos de la liga de póker y liga JueggingPókerSeries celebrados en Casinos del Mediterráneo finalizarán cuando un jugador obtenga todos los puntos en juego del torneo, o en el caso de pacto entre jugadores. El tiempo máximo de juego en un torneo de póker será una hora después del cierre del casino, si transcurrida esa hora, el torneo no ha finalizado, se jugarán las 3 últimas manos y si al finalizar la última mano, no ha terminado el torneo, se realizará un Pacto por ICM entre los jugadores en activo. Si hubiera trofeo ó premio para el ganador, lo obtendría el que más puntos tuviera al finalizar el torneo.

## 5. IDIOMA

El Inglés está permitido en los torneos junto con el español y el valenciano, en los torneos internacionales, solo el inglés y el español. Únicamente podrán hablar los jugadores de la mesa durante la partida y sobre ella, cuando queden dos jugadores en activo (solo podrán hablar entre ellos) en los idiomas oficiales aceptados. Si se demuestra que una acción ha sido claramente vinculante y se ha tenido connivencia, se sancionará al infractor.

## 6. TERMINOLOGÍA DE TORNEOS DE PÓKER Y APUESTAS NO HABITUALES O CONFUSAS

Los términos utilizados en torneos de Póker, son declaraciones sencillas, inequívocas y tradicionales, como: apuesto, subo, veo, no voy, paso, envido, y completo.(bet, raise, call,

fold check, all- in, pot, complete). Los términos regionales también pueden ser válidos. Los jugadores que usan términos de apuestas o gestos no oficiales, lo hacen bajo su propio riesgo. Éstos podrán ser interpretados de forma diferente a las intenciones del jugador y por ello deben utilizar gestos con precaución, ya que cuando sea su turno, tocar la mesa puede ser interpretado como un check. La interpretación del croupier y del responsable del torneo será decisión final. Siempre que el anuncio de una cantidad apostada pueda tener varios significados, se tomará como válida la cantidad más baja. Ejemplo: "Subo a 8" y la mano permite 800 ó 8.000, se quedará la cantidad más pequeña.

## **7. DISPOSITIVOS DE CORREO ELECTRÓNICO, CHATS Y MENSAJES DE TEXTO**

Los jugadores no podrán enviar mensajes de texto, ni correos electrónicos, ni utilizar chats, mientras estén jugando una mano, de lo contrario, la mano podrá ser anulada. La dirección del torneo se reserva el derecho de permitir utilizar dispositivos de reproducción de audio ó video durante la mano. Los jugadores que ya no estén participando en la mano podrán utilizar los dispositivos electrónicos y de mensajería. La dirección del Torneo, se reserva el derecho de pedir a los jugadores que dejen de utilizar cualquier dispositivo electrónico o cualquier otro artículo si determina que está ralentizando el ritmo de juego, ó si lo considera necesario para el correcto funcionamiento de una mesa final ó televisada. Tonos, videos, música, etc. Deben ser inaudibles para el resto de jugadores y personal de la mesa.

## **8. TELÉFONO MÓVIL**

Un jugador que desee utilizar el teléfono debe alejarse de la mesa o podrá ser penalizado. En este caso, el crupier debe informar al director del torneo o asistente. Si un jugador utiliza el móvil cuando esté con cartas (activo en una mano) corre el riesgo que su mano se considere nula. La decisión final la tendrá el Director del torneo.

Cuando los jugadores estén en los premios, todos los aparatos electrónicos pueden ser retirados.

No hacerlo puede tener como resultado una penalización que puede llegar a la descalificación.

## **9. PUESTOS**

En los torneos y satélites los asientos serán asignados por sorteo, y se atenderá a los jugadores por orden de llegada, tanto al comienzo del torneo, como habiendo lista de espera y reentradas. La dirección del torneo se reserva el derecho a recolocar a los jugadores por circunstancias especiales, y a nivelar las mesas al comienzo del torneo. El jugador que comience un torneo en el puesto equivocado con una cantidad de fichas correcta, será trasladado al puesto correcto con su stack actual.

## **10. STACK COMPLETO, REGISTRO TARDÍO Y LISTA DE ESPERA**

Todo jugador que por motivos de disponibilidad de personal (croupier), mesas o ajenos al torneo (otros eventos) deba permanecer en espera para poder disputar el torneo, deberá respetar y aceptar tal situación que será subsanada con la más estricta rapidez. Por otro lado tanto el jugador que se halle en espera como aquel que realice un registro posterior al inicio del torneo (registro tardío) que haya hecho efectiva su inscripción dentro del tiempo disponible recibirá el total de puntos con los que cualquier jugador inicia el torneo. El jugador debe asumir en todo momento el puesto que le haya tocado ó asignado el director del torneo, tanto en nuevas inscripciones como en reentradas.

Llegado el final del registro tardío, y habiendo disponibilidad de sitio, todos los stacks de los jugadores que no hayan tomado su asiento se pondrán en juego, y así se informará al jugador al llegar, habiendo lista de espera se actuará de igual forma cuando haya disponibilidad de asiento.

## **11. AL INICIO DEL TORNEO**

se realizara un sorteo para determinar la posición inicial del Botón, a continuación el crupier repartirá una carta a cada jugador boca arriba, partiendo desde el puesto 1 donde haya jugador( ó stack en su puesto) hasta el puesto 10, obteniendo el botón aquel que obtenga la carta más alta, en

caso de igualdad en la carta más alta, se tendrá en cuenta el siguiente orden de preferencia; 1º Picas, 2º Corazones, 3º Diamantes, 4º Tréboles. Este procedimiento puede ser necesario realizarse de nuevo cuando se abra una nueva mesa una vez iniciado el torneo ó al comienzo de la mesa final.

## 12. NAIPES

La baraja puede ser cambiada durante el relevo del crupier o en el cambio de nivel o en el instante que el director del torneo lo crea oportuno. Los jugadores no pueden pedir el cambio de los naipes.

## 13. BIG BLIND ANTE O ANTE BOTÓN

En los torneos que así se indique, podrá existir la modalidad de Big-blind ante ó ante-boton, que consiste en que un solo jugador de la mesa pondrá el valor total del ante. Se recomienda a los jugadores que el big-blind ante ó ante-boton se ponga por el importe exacto para agilizar la partida.

## 14. NUEVA MANO, NUEVOS LÍMITES

Cuando el tiempo de un nivel concluye será anunciado mediante una señal acústica en toda la sala, y será a partir de éste momento cuando se aplique la nueva mano. El nuevo nivel es anunciado por el director del torneo con la mayor brevedad posible. Una mano comienza con el primer barajado. En el caso de utilizar barajador automático se considera iniciada la mano cuando se pulsa el botón verde.

## 15. ROMPIENDO MESAS

Los jugadores procedentes de una mesa rota cuando ocupan un nuevo asiento asumen sus derechos y deberes de la posición. Podrán entrar con la gran ciega, la pequeña ciega o en el "button". La única plaza donde no podrán jugar es entre la pequeña ciega y el "button".

## 16. COMPENSANDO MESAS

La Dirección se reserva el derecho a modificar el orden de rotura de las mesas. Los jugadores son movidos desde la gran ciega a la peor posición

de la nueva mesa (que nunca es la pequeña ciega), incluyendo si es única ciega grande en ese momento el jugador trasladado, incluso si eso significa que sea ciega grande dos veces. La dirección del torneo se reserva el derecho de alterar el orden de ruptura aunque previamente lo haya anunciado.

Se procurará en todo momento que las mesas tengan el mismo número de jugadores y por lo tanto estén compensadas. En los torneos que las mesas estén completas (9 ó 10 jugadores), se parará el juego cuando haya una diferencia de 3 ó más jugadores entre mesas. Si no se hubiera detenido el juego en ésta situación, no se considerarán nulas las manos, ya que el director del torneo ó responsable, son los que determinan ó no, parar el juego.

## 17. EVITANDO CIEGAS

Un jugador que intencionadamente evita las ciegas cuando es trasladado desde una mesa rota podrá ser penalizado.

Los jugadores no pueden coger o transportar las fichas del torneo de ninguna forma que puedan estar fuera de la vista. El jugador que realice esta acción podrá ser sancionado o incluso descalificado y las fichas serán retiradas del juego.

## 18. REGLA DEL "CHIP RACE"

Las fichas de menor cuantía en el juego deberán ser retiradas de las mesas cuando no sean necesarias en la estructura de ciegas o antes. Todas las fichas de menor rango que tengan suficiente valor para ser canjeadas por una nueva ficha de mayor valor lo serán automáticamente. El método para renovar las fichas extras es repartir una carta a cada jugador por cada ficha extra que posea, las cartas son repartidas en el sentido de las agujas del reloj comenzando por la 1ª plaza. El jugador con la carta más alta de palo (picas, corazones, diamantes y tréboles) obtiene las primeras fichas extras para canjearlas por la ficha de mayor valor y así sucesivamente. Si un jugador se queda sin fichas en este proceso no podrá ser eliminado, le será concedida una ficha de menor rango después de este proceso, el

jugador con la carta más alta recibirá otra nueva ficha si estas son la mitad o más de la cantidad de fichas necesarias, si no serán retiradas.

Si una vez finalizado este proceso y reiniciado el torneo aparecieran fichas de valores retirados, se canjearían en caso que su cuantía fuera suficiente para dar una ficha de mayor valor, sino serán retiradas. Si ocurriera ésto llamaríamos al jefe de Torneo.

Se recomienda a los jugadores que estén presentes en el proceso del chip-Race, una vez finalizado el proceso, no se admitirán reclamaciones.

## **19. FICHAS INDIVISIBLES**

Si hubiera dos manos iguales, la ficha indivisible irá a continuación del botón.

## **20. FICHAS**

Los jugadores deben colocar las fichas de mayor cuantía en lugar visible y se espera que los jugadores las coloquen en pilas múltiplo de 20 fichas. Se obliga a tener las fichas del mismo valor ordenadas y visibles en todo momento.

## **21. EN LA MODALIDAD “WIN THE BUTTON”**

En caso de empate entre dos jugadores, las fichas indivisibles irán al jugador activo a continuación del botón, al igual que el botón para la siguiente mano.

## **22. EN LA MODALIDAD “CRAZY PINEAPPLE”**

Cada jugador recibe 3 cartas al iniciarse la mano. Con estas 3 cartas en la mano se inician las rondas de apuestas preflop. Con las apuestas preflop el dealer descubre el flop, y comienza otra ronda de apuestas. En este momento, con la segunda ronda de apuestas acabada los jugadores en activo deben descartar boca abajo 1 de las 3 cartas y se quedan en la mano con las habituales 2 cartas. En ese momento el dealer sacará el turn transcurriendo el juego ya idéntico al Texas Hold'em. Si hubiera un situación de showdown

en la mano, los jugadores se descartarán antes de descubrir las cartas comunes, y si hubiera un jugador restado con jugadores con acción pendiente, se descartarán todos los jugadores antes de descubrir la 4ª carta.

## **23. TIEMPO DE DECISIÓN**

Una vez transcurrido un tiempo razonable, nunca menos de dos minutos, si algún jugador pide “tiempo”, el jugador tendrá un minuto para tomar una decisión, si no actuase tras expirar los primeros 50 segundos se le hará una cuenta atrás con los últimos 10 segundos y si el jugador no toma una decisión antes de finalizar dicha cuenta, su mano será anulada. En todos los casos, el crupier debe avisar al Director del torneo o a un asistente, que será el responsable de aplicar esta norma. En los torneos “Turbo” (niveles inferiores a 20 minutos), el tiempo de decisión se reduce a un minuto, si una vez superado, un jugador pide “tiempo”, el jugador tendrá un máximo 30 segundos para decidirse, si no actuase en esos 30 segundos, se le hará una cuenta atrás de 5 segundos, y si no toma una decisión antes de finalizar dicha cuenta, su mano será anulada.

En los torneos que así se indique, existirá un tiempo de decisión marcado por un reloj en la mesa, si una vez finalizado dicho tiempo el jugador no ha tomado la decisión, sus cartas podrán ser foldeadas.

La dirección del torneo se reserva el derecho de acelerar la cantidad de tiempo permitido para el reloj si resulta que un jugador está perdiendo tiempo deliberadamente. Cualquier jugador que entorpezca el progreso del juego deliberadamente será penalizado.

## **24. BUTTON MUERTO**

En los torneos se utilizará la norma de “Button Muerto”. Esta norma es aquella en la que el botón no puede avanzar debido a la eliminación de un jugador ó porque se ha sentado un nuevo jugador en la posición intermedia entre la ciega pequeña y el botón.

## **25. BUTTON EN EL “HEADS-UP”**

En el Heads-up la pequeña ciega es el button y el primero en hablar. Cuando comienza el “heads-up” el “button” puede que se necesite ajustar para asegurarse que un jugador no ponga la gran ciega dos veces en la misma vuelta.

## **26. FICHAS O BOTONES DE “ALL-IN”**

Casino Mediterráneo podrá utilizar en los torneos de póker las fichas de “all-in”. Estas fichas estarán en poder del crupier y cuando un jugador anuncie all-in el crupier será el responsable de poner la ficha delante de él, a la vista del resto de la mesa y anunciarlo claramente.

## **27. EN SU ASIENTO**

El jugador debe estar en su asiento cuando se de la última carta de la baraja en el reparto, o su mano se considerará muerta. En su asiento se considera estar sobre él. Si un jugador llega tarde a su sitio y le han repartido cartas, no debe mirarlas, y se matarán inmediatamente al finalizar el reparto.

## **28. EN LA MESA CON ACCIÓN PENDIENTE**

Un jugador en activo debe permanecer en la mesa si hay acción pendiente en la mano. Se permitirá levantarse en situación de all-in sin moverse de su sitio y sin hacer comentarios. Dejar la mesa es incompatible con el deber de un jugador de proteger su mano y seguir la acción y está sujeta a sanción.

## **29. ACCIÓN SUSTANCIAL**

No se anulará la mano en activo cuando haya un error contemplado como acción sustancial y hayan pasado dos acciones en turno de dos jugadores teniendo en cuenta que una de ellas sea introducir fichas en el bote. Si las dos acciones han sido “pasar” ó “abandonar la mano” tendrán que ser tres acciones en turno de jugadores para no anular la mano. Si se considera acción sustancial se finaliza la mano y para la siguiente todo sigue su curso normal (botón ciegas y jugadores).

## **30. MANO NULA**

Si se declara una mano nula, el re-reparto es exactamente una repetición, por tanto el botón no se mueve y no pueden jugar nuevos jugadores ni jugadores que hubieran estado ausentes y los límites siguen siendo los mismos.

## **31. MANO DESPROTEGIDA Y ELIMINADA ACCIDENTALMENTE**

Los jugadores deben proteger sus cartas en todo momento incluyendo en el showdown a la espera de que las manos sean leídas. Si el crupier retira una mano no protegida, y las cartas no son 100% identificables el jugador no tendrá derecho alguno, no podrá recuperar ni sus cartas ni sus apuestas. Aunque le corresponda Ciega pequeña o Grande. Sin embargo, si un jugador ha iniciado una apuesta ó subida y ningún jugador la hubiera igualado aún, la apuesta ó la diferencia con la apuesta anterior le será devuelta al jugador.

Si las cartas de jugador estaban protegidas y el crupier se las lleva por error y no son 100% identificables, no se podrían recuperar, pero al jugador se le devolvería lo apostado en esa mano.

El director de torneo se reserva el derecho a aplicar esta norma en favor de la imparcialidad en el juego.

## **32. VER SUS CARTAS EVITANDO SER VISTAS POR OTROS JUGADORES**

Los jugadores tienen la obligación de ver sus cartas evitando en todo momento que otros jugadores de la mesa ó de fuera de ella puedan verlas.

## **33. APUESTAS**

Si un jugador, realiza una apuesta utilizando una ficha de mayor cuantía que la apuesta anterior, se entenderá que esta tan solo igualando la apuesta, si no anuncia que va a realizar una subida.

Si el jugador pone dicha ficha dentro del pot y anuncia su intención de subir pero no dice la

cantidad, el incremento será por el valor completo de la ficha.

Después del “Flop” una apuesta inicial con una ficha de mayor cuantía que la apuesta mínima, sin anunciar nada será por el valor de dicha ficha. Para hacer un incremento de menor cuantía al valor de la ficha debe anunciarse antes de introducir la ficha en la zona de bote.

### 34. CÓMO APOSTAR O INCREMENTAR

Las apuestas se hacen mediante una declaración verbal y/o un movimiento de fichas. Si un jugador realiza ambas, lo que hace primero define la apuesta. Si son simultáneas una declaración verbal clara y razonable tiene prioridad. Se entiende como “simultáneas” si se hacen a la vez sin que pase un intervalo de tiempo amplio entre la acción y la voz. De lo contrario las fichas juegan.

- a) Poniendo la cantidad total en la zona de bote en un movimiento continuo, sin volver a coger fichas de su “stack”.
- b) Declarando verbalmente y previamente la cantidad que desea apostar antes de introducir las fichas en la zona de bote.
- c) Utilizando la expresión “raise” o “subo” antes de poner la cantidad exacta para igualar la apuesta anterior, y luego se puede completar la acción con un movimiento adicional volviendo a coger fichas de su “stack”. Si no pone cantidad exacta será subida mínima.

Solo generarán nuevos incrementos, cuando el incremento anterior cubre el mínimo obligatorio, aun en caso de jugadores restados.

Son los crupiers los responsables de que los jugadores realicen las apuestas correctamente, los jugadores pueden llamar la atención sobre una apuesta realizada incorrectamente en caso de que el crupier no se diera cuenta y será el director del torneo el encargado de verificar la acción.

Se recomienda que los jugadores realicen las

apuestas con una declaración verbal clara.

### 35. REQUISITOS PARA INCREMENTAR

La apuesta mínima en todas las rondas de apuesta la marca la gran ciega. Para realizar un incremento o “raise” el jugador tendrá, dependiendo del caso, que:

- a) La subida mínima que puede hacer un jugador será :
- b) La primera subida en cada ronda, siempre el doble. Máximo no hay límite.
- c) A partir de la segunda subida, la subida mínima será por el valor de la misma subida anterior.

Si un jugador hace una subida equivalente al 50% ó más del incremento mínimo, tendrá que realizar un incremento completo, el aumento debe ser exactamente el mínimo permitido. Si la subida es inferior al 50% tendrá que hacer “call” a no ser que el “raise” ó “subo” haya sido declarado primero.

Todas las fichas introducidas en el bote en el momento de actuar están en el bote. No hay límite en el número de incrementos en los juegos de sin límite.

### 36. SUBIR ALL-IN

Una apuesta “All-in” inferior a una subida completa no volverá a abrir las apuestas para el jugador que ya haya actuado, pero se admitirá como apuesta.

### 37. SHOWDOWN

Al finalizar la mano, los jugadores irán descubriendo las cartas uno a uno, en el sentido de las agujas del reloj y empezando por quien realizó el último envite. Si en la última ronda de apuestas no ha habido envites, mostrará en primer lugar el jugador situado a continuación del botón. Todas las cartas de una mano serán mostradas boca arriba en situación de all-in, se expondrán todas las cartas en el showdown de los jugadores que hayan pagado las apuestas. Si en el Showdown un jugador lanza sus dos cartas boca abajo, su mano será nula aunque no se hayan mezclado con los descartes. La línea de apuestas no se considera línea para el foldeo

de cartas, por lo cual si un jugador en su turno de enseñar su juego, lanza sus cartas boca abajo, perderá la mano aunque no hayan pasado la línea de apuestas.

En el showdown el jugador que muestre sólo una de sus cartas no perderá la mano, no se considera fold, deberá mostrar las dos cartas boca arriba para ganar su parte del bote. El crupier informará al jugador que muestre una sola carta, que "para ganar debe mostrar las dos cartas". Las cartas del jugador estarán vivas hasta que decida mostrar sus dos cartas o no mostrar la carta restante y perder así las opciones de optar al bote.

En el Showdown que no sea all-in, es indiscutible cuando todos los jugadores han tirado sus cartas sin mostrarlas que la última mano viva ganará el bote, y no estará obligado a enseñar sus cartas.

Cualquier jugador, esté o no en la mano, debe comunicar al crupier o responsable del torneo si cree que se va a cometer un error en la lectura de la mano o de la concesión del bote.

### 38. DESCUBRIR CARTAS

Todas las cartas deben ser descubiertas cuando un jugador este "all-in" y no hubiera posibilidad de realizar más apuestas. Si hubiera un jugador restado en la mano, todos los jugadores en activo deberán mostrar sus cartas en el **showdown**. Si un jugador las tira boca abajo el crupier debe localizarlas y mostrarlas.

Si un jugador mezcla sus cartas con los descartes accidentalmente antes de que las cartas hayan sido descubiertas, el Director y su equipo se reservan el derecho a recuperar los naipes si son claramente identificables. Su decisión es final.

### 39. JUGAR LAS CARTAS DE LA MESA EN EL SHOWDOWN

Para jugar las cartas de la mesa, el jugador tiene que enseñar todas sus cartas, para cobrar su parte del bote.

**Solicitar ver una mano:** Si hay una apuesta en el river, cualquier jugador que paga tiene derecho a ver la mano del último agresor bajo petición (la

mano se pagó para ver), siempre que la persona que pagó conserve o haya mostrado sus cartas. Los jugadores que ya no tengan sus cartas en el showdown, o que las hayan tirado boca abajo sin exponerlas en la mesa, pierden los derechos y privilegios que pudieran tener de solicitar ver cualquier mano de los rivales.

Si el Director del torneo ó asistente, tuviera sospecha de connivencia, tendrá absoluta protestad de ver las cartas de los jugadores.

## 40. ACCIÓN EN SU TURNO

Los jugadores deben actuar en su turno, las declaraciones verbales en su turno son vinculantes. Las fichas puestas en el bote por un jugador en su turno, deben quedarse en el bote.

## 41. DECLARACIONES Y APUESTAS VINCULANTES / UNDERCALLS

Un jugador hace un "undercall" (apostar menos que la cantidad para ver la última apuesta) cuando declara o mueve fichas por una cantidad inferior a la cantidad del "call" sin antes declarar "call".

Un undercall de un jugador será un call completo obligatorio:

- a) Frente a cualquier apuesta en heads-up.
- b) Frente a la apuesta de apertura en cualquier ronda. En la ronda preflop la ciega grande es la apuesta de apertura.
- c) En caso de haber una ficha de all-in sobre la mesa.

En otras situaciones el jugador podrá perder su "undercall" y podrá foldear sus cartas. En cualquier caso, la decisión final será del director del torneo respetando la imparcialidad del juego.

## 42. ACCIÓN FUERA DE TURNO

Cualquier acción fuera de turno (check, call, ó raise, paso, veo ó subo) está sujeta a una penalización y es vinculante si la acción para el jugador no cambia cuando le llegue su turno. Pasar, igualar ó foldear por el jugador ó jugadores que faltaban por hablar no se considera cambio

de acción. Si la acción cambia, la acción fuera de turno no es vinculante; cualquier apuesta ó subida será devuelta al jugador que se anticipó, que tendrá todas las opciones: igualar, tirarse ó subir. Tirarse fuera de turno es vinculante y puede acarrear penalización ó sanción.

Esta norma no será aplicable en caso de estén sólo dos jugadores activos en la mano, ya que el hecho de adelantarse puede acarrear penalización.

### **43. APUESTAS CON MÚLTIPLES FICHAS**

Al enfrentarse a una apuesta, o ciega, excepto si se anuncia una subida. Poner varias fichas del mismo valor es igualar, si quitando una ficha queda una cantidad inferior a la necesaria para igualar. Ejemplo de igualar: ciegas 200 – 400: A sube a 1.200, B pone dos fichas de 1.000 sin anunciar subida. Se considera que iguala los 1.200. Ya que al retirar una de las dos fichas de 1.000 queda una cantidad inferior a la necesaria para igualar los 1.200 de A. En el caso de ser fichas de diferente valor, regirá la norma del 50%.

### **44. DEJAR LAS FICHAS DE LA APUESTA ANTERIOR**

Al enfrentarse a una subida, si se tienen fichas de la apuesta anterior y no se han retirado, esas fichas(o el cambio que se deba) pueden afectar a que la acción sea igualar o subir. Como existen varias posibilidades, se recomienda decir la cantidad de la apuesta antes de poner fichas encima de las fichas de la apuesta anterior. Si un jugador tiene una ficha ante sí o apuesta de una ronda anterior, y hay una subida, el poner otra única ficha se podrá interpretar que iguala aunque el valor total de las dos fichas sea superior a la subida mínima.

### **45. LOS JUGADORES SON RESPONSABLES DE SUS ACCIONES**

Es responsabilidad del jugador que iguala determinar la cantidad correcta de la apuesta de un oponente antes de igualar, independientemente de lo que ha dicho el crupier o los jugadores. Si un jugador pide la cuenta y recibe una información

incorrecta por parte del crupier o de los jugadores, y pone esa cantidad en el bote, ese jugador tiene que aceptar la acción correcta en su totalidad y está sujeto a poner la cantidad correcta de la apuesta o el “all-in”. Al igual que en todas las situaciones, sobre ésta regla tendrá la decisión final el director del torneo.

### **46. CUENTA DE LAS FICHAS DE UN RIVAL**

Los jugadores tienen derecho a una estimación razonable de las pilas de fichas de sus oponentes (ver norma 52). Un jugador puede solicitar un recuento más preciso de su oponente si la acción están en él. El oponente está obligado a contar, si no lo desea hacer él, puede pedir al crupier ó Director del torneo contarlos. Los jugadores son responsables de sus acciones (ver norma 43).

### **47. DECLARACIONES EN CONDICIONAL**

Las declaraciones en condicional respecto a acciones futuras no son oficiales y están desaconsejadas; pueden ser vinculantes y penalizables.

Ejemplo: Si apuestas yo, entonces, subo; si foldeas, yo las enseño.

### **48. ALL-IN CON FICHAS ESCONDIDAS**

Si el jugador “A” va all-in y se encuentra alguna ficha oculta después de que la apuesta haya sido aceptada, el Director del torneo determinará si la ficha forma parte de la apuesta o no. Si Dirección del Torneo determina que no forma parte de la apuesta, “A” si gana, no cobrará la cantidad de esa ficha oculta, si “A” pierde, no se salvará por esa ficha, y Dirección del Torneo decidirá si le da la ficha al ganador.

### **49. LOS JUGADORES TIENEN EL MISMO DERECHO A LA INFORMACIÓN**

Sobre el contenido de la mano de otro jugador. Después de una mano, si algún jugador mostrase sus cartas a otro, todos los jugadores de la mesa tienen derecho a verlas también. Durante una mano, las cartas que fuesen mostradas a un jugador en activo que pudiera tener la posibilidad

posterior de apostar, serían inmediatamente mostradas a los demás jugadores. Si el jugador que vio las cartas no está involucrado en la mano, o no puede usar la información para apostar, la información debe ser reservada hasta que termine la jugada, puesto que no afecta al acontecer de la mano.

Las cartas mostradas a un jugador que no vaya a apostar ya en esa ronda de apuestas, pero que sí pudiera utilizar la información para hacerlo en la o las siguientes, deben ser mostradas a todos los jugadores al final de esa ronda. Si sólo ha sido vista una carta, no tiene que mostrarse la otra.

Los jugadores tienen la obligación de ver las cartas protegiéndolas, evitando que nadie las vea.

## **50. RECLAMAR BOTES**

El derecho a reclamar una mano finaliza cuando empieza una nueva mano. Si una mano terminase durante un descanso, el derecho a reclamar termina 1 minuto después de entregar el bote al ganador.

## **51. FOLDS NO ESTÁNDAR**

Todo aquel jugador que se anticipe a su turno, para abandonar la mano, será objeto de penalización. No se aceptará los folds de los jugadores siguientes, habiendo una cantidad de subida pendiente.

## **52. ANUNCIAR EL JUEGO**

El crupier anunciará en todo momento el rango de las cartas comunes y el número de jugadores que hay en activo en cada ronda de apuestas.

## **53. REPOSICIONES**

Un jugador no pierde su mano, si un jugador anuncia su intención de realizar una reposición antes del comienzo de una nueva mano, las fichas están en juego y tendrá la obligación de realizar la recompra.

En los torneos donde hubiera "Add-ons", estos

se podrán hacer después de la última mano del periodo de reposiciones. Para poder hacer un "Add-on" se necesita tener al menos una ficha. El "Add-on" puede hacerse antes de que la primera mano del siguiente nivel comience a repartirse.

## **54. CARTAS Y FICHAS VISIBLES, CAMBIOS DE FICHAS DISCRECIONALES**

Los directores y asistentes del torneo controlarán el número y valor de las fichas en juego y podrán cambiarlas a discreción.

Los jugadores deben tener las cartas visibles en todo momento. El incumplimiento de ésta norma puede acarrear sanción.

## **55. FICHAS EN EL TRÁNSITO FUERA DE LA VISTA**

Los jugadores no pueden coger ni transportar fichas del torneo de ninguna manera que las aparte de la vista. El jugador que actúe de ésta forma podrá perder todas las fichas ocultas y podrá ser descalificado. Las fichas retiradas por ésta norma serán eliminadas del torneo. La dirección del torneo recomienda a los jugadores pedir racks para transportar las fichas de forma visible y no incumplir ésta norma.

## **56. FICHAS PERDIDAS Y/O ENCONTRADAS**

Las fichas perdidas o encontradas serán eliminadas del torneo.

## **57. DECLARACIONES**

Los comentarios sobre el contenido de la mano de un jugador no son vinculantes, ni le obligan, ni le comprometen, sin embargo, cualquier jugador que deliberadamente lee incorrectamente sus manos puede ser penalizado.

## **58. SI UNA MANO TERMINASE ANTES DE MOSTRARSE LAS CARTAS COMUNES**

En ningún caso se mostrarán los naipes que hubiesen quedado en el mazo.

**Errores de reparto:** Si el crupier al repartir descubre la primera o la segunda carta la mano será anulada. Los jugadores pueden recibir dos cartas consecutivas en el "button". También se considera errores de reparto las siguientes circunstancias:

- a) Si se han visto dos o más cartas por error del crupier.
- b) Si se encuentran dos o más cartas del mazo descubiertas "boca arriba".
- c) Si han sido repartidas dos o más cartas extra. (Que el crupier ya haya repartido el número de cartas debido pero se confunda y continúe tirando).
- d) Si un número incorrecto de cartas hubiese sido repartidas a un jugador; a no ser que falte una carta al último jugador y siguiendo la secuencia correcta sea la carta de arriba del mazo.
- e) Si alguna carta no hubiese sido repartida siguiendo la secuencia correcta (excepto que una carta haya sido vista, pues entonces sería remplazada por la primera carta que fuese a ser quemada).
- f) Si el button no estuviese en la posición correcta.
- g) Si la primera carta fuese repartida a una posición errónea.
- h) Que hubiesen sido repartidas cartas a un sitio vacío o a un jugador que no tenga derecho a jugar en esa mano.
- i) Que se le hayan retirado las cartas a un jugador que tenga derecho a jugar; este jugador debe estar presente en la mesa o haber apostado ciegas o ante.

Si nos diéramos cuenta de estas incidencias se aplicará la norma nº 27 (acción sustancial).

En caso de que en la baraja de cartas aparezca algún naipe con el reverso de distinto color al resto o si aparecen dos cartas del mismo rango

y palo se anulará la mano en cualquier caso sin tener en cuenta la norma nº 27.

**Errores del jugador:** El jugador que tire sus cartas bocabajo tras la línea de apuestas, creyendo que no han ido más jugadores a su apuesta, podrá recuperar estas y por lo tanto sus cartas estarán activas en los siguientes casos:

- a) Si el jugador o jugadores que aún estuvieran activos no han pagado la apuesta.
- b) Si tira sus cartas pensando que no ha ido ningún jugador a su apuesta y quedara algún jugador restado.
- c) Si el jugador tira sus cartas por error inducido por el crupier u otro jugador.

En ningún caso el jugador podrá recuperar sus cartas si:

- a) Al tirar sus cartas estas se han mezclado con otras ó con los descartes.
- b) En su turno de enseñar el juego, declara su intención de no ganar la mano y/o tira sus cartas boca abajo dando la mano por perdida, aunque éstas no hayan pasado la línea orientativa de apuestas.
- c) Tira las cartas como consecuencia de una subida.

## 59. DESTAPAR CARTAS ANTES DE QUE ACABE LA RONDA DE APUESTAS

Si el crupier destapa una carta del flop antes de que haya terminado el turno de apuestas, la carta quemada se mantendrá y las otras se introducirán en el mazo, se barajará y se sacará un nuevo flop sin quemar antes ninguna carta.

Si el crupier quema carta y saca el "turn", antes de que termine el turno de apuestas, le dará la vuelta boca abajo y la apartará a un lado, volverá a quemar carta y sacará la carta que debería ser la 5ª se utilizará como 4ª. Después cogerá la carta apartada, la introducirá en el mazo, barajará y sin quemar carta sacará la nueva 5ª carta común.

Si el crupier quema carta y saca el "river" antes de que termine el turno de apuestas, devolverá la carta mostrada al mazo, barajará y sacará un nuevo "river" sin quemar ninguna carta.

## **60. ERROR DE LECTURA**

El crupier no puede matar una mano ganadora que se hubiera descubierto sobre la mesa y que claramente lo sea. Los jugadores son los encargados de ayudar a la lectura de manos, el momento de advertir de un error es cuando se produce. Una vez comenzada la siguiente mano se pierde el derecho a reclamar.

## **61. FLOP DE 4 CARTAS**

Si se diera el caso, y el crupier descubriera un flop de 4 cartas, con o sin quemar carta, se llamará al responsable del torneo, quien elegirá una carta al azar, y ésta será la 1ª carta en quemar, o será la siguiente carta en quemar, en el caso de haberse quemado correctamente la 1ª carta.

## **62. MOSTRAR CARTAS**

Si un jugador muestra sus dos cartas intencionadamente con acción pendiente y no declara inmediatamente su acción, sus cartas pueden ser foldeadas. Si un jugador muestra una sola carta intencionadamente el juego seguirá siendo válido pero al jugador le supondrá una sanción. Si es reincidente puede acarrearle incluso la expulsión del torneo.

## **63. ÉTICA DE JUEGO**

El póquer es un juego individual. El "juego blando" tendrá como resultado una penalización, que puede ser pérdida de fichas o descalificación, se entiende por juego blando, el jugador que hablando en el último turno de apuestas, teniendo una jugada ganadora no incrementa la apuesta.

## **64. CONNIVENCIA**

El juego blando, el traspaso de fichas, la colusión para lograr sobrevivir a la burbuja (por ejemplo, una mesa que se retire continuamente en la ciega grande antes de la burbuja), etc... no está

permitido y puede estar sujeto a penalizaciones.

## **65. OBLIGAR A PAGAR A JUGADORES**

En torneos y satélites se podrá obligar a pagar al jugador que tenga ya una apuesta, y quede ante un restado teniendo en cuenta dos aspectos, que el director del torneo tenga indicios de connivencia entre los jugadores en los jugadores (que en éste caso le puede obligar a pagar cualquier cantidad) ó que la cantidad que tenga que poner de más sea el doble ó menos de lo que tiene ya apostado y no quede mermado en su resto para la continuidad en las siguientes manos del torneo. La decisión de obligarle a pagar ó no la decidirá el Director del torneo desde la imparcialidad y cumpliendo siempre las normas de "connivencia" y "juego blando".

## **66. TAMAÑO DEL BOTE**

Los crupieres no contarán el bote a petición de los jugadores.

## **67. MANO A MANO**

Siempre que en una mano se dé un "All-in" en una situación de "Mano a Mano", la mano se parará, permaneciendo las cartas de los jugadores implicados tapadas hasta que la acción concluya en el resto de las mesas. Para el cambio de nivel en situación de mano por mano prevalecerá la mesa que haya terminado en primer lugar, si ésta baraja antes de la finalización del nivel afectará a las demás mesas terminen o no en el mismo nivel.

Los descansos durante el mano a mano podrán ser anulados y pospuestos hasta que el torneo se encuentre en premios.

## **68. JUGADORES ELIMINADOS AL MISMO TIEMPO**

Si dos o más jugadores son eliminados en la misma mano, sea en la misma mesa o en diferentes, en situación de "Mano a Mano", el jugador que tenga más fichas al comenzar la mano quedará por encima, sin embargo si los jugadores son eliminados en premios al mismo

tiempo en diferentes mesas sin encontrarse en situación de "Mano a Mano", se sumaran los premios y se dividirán a partes iguales entre los jugadores eliminados.

## 69. TORNEOS DE VARIOS DÍAS

En un torneo de varios días de duración el reloj será parado cuando falten 15 minutos para finalizar el ultimo nivel del día y se anunciarán las ultimas manos, estas serán entre tres y siete, el número de manos saldrá de un sorteo que realizara un jugador en activo. Si el torneo es de registro abierto durante todo el día, quedará cerrado cuando se sorteen las últimas manos.

## 70. DESPLAZAMIENTO DE FICHAS

Todas las fichas deberán ser transportadas en bandejas de fichas y permanecer visibles en todo momento. Los jugadores no podrán sujetar ni transportar las fichas del torneo de modo que éstas permanezcan no visibles. El jugador que no cumpla esta norma perderá las fichas y podría ser descalificado. Las fichas perdidas se retirarán del juego.

## 71. OBJETOS

No se permiten objetos extraños en las mesas a excepción de un protector de cartas. Los jugadores no pueden tener ni comida ni bebidas en las mesas. No se puede tener fichas de juego no correspondientes a las del torneo.

## 72. LOS JUGADORES SON RESPONSABLES DE SUS CARTAS

Una mano se considera muerta si las cartas tocan los descartes. Sin embargo, una mano que es claramente identificable puede ser recuperada por el Director. Se entiende "claramente identificable" que no se haya mezclado con otras cartas ó que no haya tocado los descartes.

## 73. PACTOS

El pacto debe ser propuesto de forma pública al director del torneo se informará a la prensa y se debe hacer sin acción pendiente. El director del

torneo será el responsable de que el pacto sea anónimo y protegerá la decisión e integridad de los jugadores.

**Más premios:** En todos los torneos de la liga de póker, torneos mensuales y en las Juegging Póker Series no se podrá pactar para que cobren más jugadores que los establecidos por la organización, los jugadores deben respetar ésta norma de lo contrario puede acarrear sanciones de manos sin jugar ó descalificaciones de la clasificación.

**Retocar premios: Solo a partir de que queden 5 jugadores:** se podrán retocar los premios, el ganador de la etapa será el jugador que más fichas tuviera en el momento del pacto. En los torneos mensuales y en las Juegging Póker Series, una vez retocados los premios (realizado un pacto) o cuando queden dos jugadores en activo, el tiempo de duración de los niveles se reducirá a la mitad.

**Puntos del pacto:** En el caso de llegar a un acuerdo de pacto, se sumarán los puntos de las posiciones que hayan pactado, y se dividirá entre los jugadores que pactaron. Ej: 1º 38 puntos; 2º 27 puntos; 3º 21 puntos. Si deciden pactar los tres, se sumará totalidad de las tres posiciones y se dividirá entre tres,  $38+27+21 = 86$  puntos /  $3 = 28,6666$ ; 28 puntos para cada uno. Si fruto de la división sale una cifra con decimales, se redondeará hacia abajo en cualquier caso (se suprimirán los decimales).

Los pactos hechos contraviniendo esta norma serán nulos, pudiendo suponer la expulsión del Torneo de los jugadores implicados. El incumplimiento de estas normas podrá acarrear sanciones que afecten a la clasificación general. Todo tipo de pacto realizado sin nuestra autorización será nulo y carente de validez, sin derecho a reclamación por parte de los jugadores. Así como todo tipo de pacto realizado sin previa autorización puede acarrear sanciones tanto a la hora de jugar futuros torneos como descalificaciones de la clasificación.

## 74. INFRACCIÓN DE ETIQUETA

La infracción repetida de las normas de etiqueta

será penalizada, tal y como lo determine el personal del torneo. Los ejemplos incluyen, pero no están limitados a tocar innecesariamente las cartas o fichas de otros jugadores, retrasos del juego, actuaciones repetidas fuera de turno, manchar las fichas, apostar intencionadamente fuera del alcance del crupier o hablar de forma continuada. Además, una celebración excesiva y continuada, o un comportamiento, acciones, conducta o gestos inapropiados pueden ser penalizados. Estas infracciones también incluyen un comportamiento abusivo hacia el estilo de juego de otros jugadores y/o la amonestación a otros jugadores por cómo han jugado o están jugando en el torneo.

## 75. LENGUAJE OBSCENO

No se tolerará el abuso de otros jugadores, del personal del torneo, del casino o terceros. El lenguaje ordinario, obsceno, ofensivo dirigido a cualquier jugador o empleado puede ser penalizado. El uso repetido de un lenguaje ordinario, obsceno u ofensivo no dirigido a nadie en particular también puede ser penalizado. Todos los participantes deben comportarse de forma cortés y educada durante todos los eventos y en todas las zonas del torneo.

Cualquier individuo que observe un comportamiento inapropiado por parte de otro individuo, debería ponerse inmediatamente en contacto con el personal del torneo. Esto incluye, pero no se limita a cualquier jugador que moleste a los demás jugadores de la misma mesa por su higiene personal o estado de salud. La determinación acerca de la molestia causada a los demás jugadores por la higiene personal o el estado de salud de un individuo, será efectuada por el personal del torneo, el cual podrá, a su discreción, sancionar a dicho jugador que se niegue a remediar la situación de forma satisfactoria para la dirección del torneo/casino.

El Director o el personal del torneo, a su única y absoluta discreción, pueden sancionar cualquier actuación que infrinja las normas oficiales o que vaya en contra del mejor interés del evento.

## 76. UN JUGADOR, UNA MANO.

Los jugadores están obligados a proteger a otros en todo momento. Por lo tanto los jugadores tanto estén o no en la mano no pueden:

- a) Desvelar el contenido de manos vivas o las descartadas.
- b) Aconsejar o criticar el juego antes de que la mano concluya.
- c) Leer la mano que no estuviera descubierta sobre la mesa

Los jugadores que no estén en la mano no pueden dar consejos o hacer alusiones de ningún tipo acerca de la mano que se está desarrollando.

La norma de una mano un jugador debe respetarse en todo momento.

## 77. PENALIZACIONES

Una penalización puede señalarse si un jugador:

- Muestra una de sus cartas con acción pendiente.
- Arroja las cartas fuera de la mesa.
- Violar la regla de "un jugador una mano".
- Incurrir en "juego blando".
- Tocar innecesariamente las fichas o las cartas de otros jugadores.
- Leer incorrectamente sus manos de forma deliberada.
- Retrasar el juego, hablar en exceso o actuar fuera de turno.
- Usar un lenguaje vulgar o dirigirse de forma irrespetuosa a otro jugador, hacia la mesa o hacia el crupier.
- Si un jugador se levanta de la mesa con acción pendiente antes de actuar.
- Actuar en varias ocasiones fuera de su turno.
- Apostar fuera del alcance del crupier de

forma intencionada.

- Foldear las cartas malintencionadamente.
- Charla excesiva.
- No mantener sus fichas expuestas a la vista y ordenadas.
- No acatar las decisiones del director del torneo.
- Celebrar efusivamente y continuada una mano.
- Gestos inapropiados.

El Director del torneo y su equipo puede penalizar a los jugadores mediante avisos verbales o con pérdidas de manos, que pueden ir desde una mano a cuatro vueltas o incluso la descalificación.

El jugador que recibe una penalización debe abandonar la zona delimitada de torneo, para reintegrarse de nuevo al juego tendrá que tener la autorización del Director.

Un jugador descalificado debe entregar todas sus fichas las cuales quedaran fuera del juego, las fichas de un jugador que abandone el torneo por salud u otra razón personal tras comenzar el mismo permanecerán en juego mientras pueda pagar las apuestas obligatorias.

La repetición de infracciones supone un incremento en las penalizaciones hasta llegar a la descalificación.

## **78. EN CASO DE DISPUTA ACERCA DE CUALQUIER JUGADA, SITUACIÓN DE DESACUERDO O NORMA**

Anteriormente expuesta en el transcurso del Torneo, la decisión del Director del torneo será definitiva. La inscripción al torneo supone la aceptación de las normas.

## **79. LA EXPRESIÓN “CALL”**

Se utiliza en éstas normas es sinónimo de veo,

voy, pago e igualo, por lo cual se atenderá de igual modo en la norma una de éstas opciones sinónimas.

## **80. LA EXPRESIÓN “RAISE”**

Se utiliza como sinónimo de subo, por lo cual se atenderá de igual modo en la normas ésta opción sinónima.

## **81. LA EXPRESIÓN “FOLD”**

O “Foldear” en éstas normas significa lanzar las cartas boca abajo, sin intención de mostrarlas.

## **82. CUMPLIMIENTO DE LA LEY ORGÁNICA 3/2018 de 5 DE DICIEMBRE**

En cumplimiento de la citada ley en el título de este epígrafe, le informamos que los datos personales facilitados para la inscripción en el Torneo se incorporan a un fichero automatizado de datos, autorizando con ello su tratamiento en su organización salvo, en todo caso, los derechos de acceso, rectificación, cancelación y/o oposición que se podrán ejercitar frente a su titular, la mercantil CASINOS DEL MEDITERRÁNEO S.A.