



CASINO SALTA

81

Reglamento "Torneo Poker Texas Hold'em"

REGLAS PARA PARTICIPANTES

Estructura del torneo:

- La cantidad de jugadores, dependerá de la cantidad de inscriptos, con un máximo de 10 participantes por mesa.
- Cantidad de mesas 6 (seis)
- Todas las sesiones se jugarán con fichas de torneo no negociables.
- La banca inicial por jugador y las recompras serán de 10.000 puntos, en tanto el Add-on será de 15.000 puntos.
- El juego se realizará con mazos de 52 cartas.
- No habrá recuentos de fichas. Todas las fichas deben estar a la vista, separadas y ordenadas por valor.
- Chips Race.(reducción de fichas de baja denominación)
- Cupos limitados. (según cantidad de series)
- Bounty

PROGRAMA DE PREMIOS

Los premios serán entregados según tabla adjunta. (Anexo 1)

El pozo a repartir y los premios a entregar serán definidos por el licenciario previa autorización y aprobación por parte del Ente Regulador del Juego de Azar y serán exhibidos con cartelería clara y visible a los apostadores.

REGLAS DE PARTICIPACIÓN

Las posiciones iniciales en las mesas serán determinadas por sorteo, o por decisión de los encargados del torneo.

Reagrupe de jugadores.

A medida que los participantes sean eliminados de las mesas, serán re organizados, con el fin de dejar todas las mesas con la misma cantidad de jugadores. Será elegido para dejar la mesa y llevado a otra, el jugador que tendría la ciega grande en la mano siguiente a la mano en curso, ocupando el lugar del último jugador en dejar la mesa.

Reenganches.

Las recompras o reenganches se encuentran autorizados para todos los participantes luego del inicio del torneo.

Los jugadores podrán reengancharse un máximo de 2 veces, luego de iniciado el torneo siempre y cuando no excedan la cantidad de 10.000 puntos, lo que es igual al importe con el que inicia su participación. El reenganche se realizara en la misma mesa en la que se encuentran jugando y nunca en el transcurso de una mano. Se le entregarán 10.000 puntos en fichas.

Solamente se permitirán reenganches dentro de los primeros 4 niveles de juego, una vez transcurrido ese tiempo, estará disponible el ADD-ON.

Add-On.

Ultimo reenganche permitido del cual pueden hacer uso todos los jugadores independientemente de la cantidad de puntos que cuentan y se les entregara 15.000 puntos.

Bounty

Definición:

El bounty o recompensa es un importe adicional obligatorio, que los participantes del Torneo deberán abonar junto con la inscripción. (Anexo 2)

Tiene como fin ser repartido en su totalidad a cada jugador, representado en una ficha o botón, el mismo debe ser cambiado por dinero al finalizar el torneo.

El valor del bounty será fijado de acuerdo al Buy In o inscripción de cada torneo, siendo el valor del mismo igual al equivalente al 20% del valor de la inscripción.

Ejemplo:

BUY IN	BOUNTY
400	80
800	160
1000	200
1200	240

Objetivo:

Una vez iniciado el Torneo cada jugador contara con una ficha o botón de Bounty.

Cuando el jugador es eliminado del Torneo, entregara su bounty o recompensa al jugador que lo elimino.

En caso que un jugador haya eliminado a otros participantes y tenga en su poder varios Bounty, en el momento de este quedar eliminado, solo entregara un Bounty.

El jugador líder en fichas será quien recibe el bounty en caso de igualar en juego con otro, eliminando a un tercero.

Todos aquellos participantes que sean eliminados durante o bien finalizado el torneo y posean fichas o botón de bounty deberán cambiarlas por valor nominal el mismo día del torneo.

Eliminación de una mesa.

Cuando una mesa es eliminada para llenar otra, los jugadores deberán asumir los derechos y obligaciones de la posición que les toque. Le puede tocar la apuesta ciega grande, la apuesta ciega chica o el botón. El único lugar en el cual no pueden jugar la primer mano es entre la apuesta ciega chica y el botón, en ese caso deberá esperar que le llegue el botón para poder jugar.

En el caso que uno o más jugadores no se presenten en la hora del comienzo de la sesión en la cual están citados; la partida comenzará sin los jugadores que no estén presentes recibiendo cartas como si el jugador estuviera.

Todo jugador que al finalizar el reparto de cartas no se encuentre sentado en su silla, el croupier retirará sus cartas y continuara con el siguiente. Cuando le toque apostar el ciego mínimo o máximo (el croupier o supervisor), le tomara de su banca en fichas el monto necesario para cubrir dicha apuesta, en el caso de no cubrir la apuesta obligatoria, jugara con su resto.

Duración de las series:

1. En el caso de tratarse de un torneo de una sola serie o sesión, comenzaran todas las mesas al mismo tiempo y se jugara hasta que se obtenga el ganador del torneo.

2. En el caso de tratarse de un torneo de dos series, en cada serie comenzaran todas las mesas al mismo tiempo; clasificaran a la serie final el 50% de los participantes de cada serie con el correspondiente arrastre de fichas.

Los niveles de apuestas ciegas aumentaran hasta cumplir 4 horas, solamente de ser necesario

Si al término de las 4 horas quedaran más de la cantidad estipulada de

participantes, se continuara jugando dicho nivel sin modificar las apuestas ciegas, hasta que se obtenga la cantidad de participantes correspondiente.

3. En el caso de tratarse de un torneo de tres series, en cada serie comenzaran todas las mesas al mismo tiempo; clasificaran a la serie final el 33% de los participantes de cada serie con el correspondiente arrastre de fichas.

Los niveles de apuestas ciegas aumentaran hasta cumplir 5 horas, solamente de ser necesario.

Si al término de las 5 horas quedaran más de la cantidad estipulada de participantes, se continuara jugando dicho nivel sin modificar las apuestas ciegas, hasta que se obtenga la cantidad de participantes correspondiente.

En caso de tratarse de un torneo de 2 o 3 series:

- 1) Todo aquel participante que haya sido eliminado de una serie clasificatoria previa a la última serie de clasificación, podrá reinscribirse en la última serie clasificatoria del torneo, sujeto a cupos disponibles.
- 2) Una vez alcanzado el número de participantes que clasifican para la siguiente etapa, se dará por finalizada la serie y se contará como que se jugó completa, debiendo los jugadores clasificados, iniciar en la siguiente serie, en el nivel de ciegas estipulado por la organización-

La serie final iniciara al término de las series clasificatorias, según corresponda el mismo día o al día siguiente.

OBJETIVO DEL JUEGO

Bajo ningún concepto un jugador podrá mirar su carta hasta que el croupier de la orden.

Bajo ningún concepto un jugador podrá realizar la apuesta ciega hasta que el croupier de la orden.

A cada jugador se le dará 2 cartas tapadas. Estas deben ser miradas por el jugador sin levantarlas de la mesa, en forma muy personal. (Es responsabilidad del jugador el mantener la identidad de las cartas en cubierto.)

La banca a su vez tendrá 5 cartas descubiertas.

El juego consiste en formar la mejor mano de Poker posible usando 5 cartas y formar la mejor combinación con las 2 cartas personales y 3 de la comunidad, o con 1 carta personal y 4 de la comunidad, o se podrá jugar la opción de tablero, o sea, a las cartas de la banca.

No estará permitido dañar las cartas (marcarlas, doblarlas, etc.).

Las cartas deberán estar visibles todo el tiempo y sobre la mesa.

Orden de la mejor mano, en este torneo:

1. Escalera Real (color al as)
2. Escalera de color
3. Poker
4. Full
5. Color
6. Escalera
7. Trio
8. Par doble
9. Par
10. Carta más alta

BARAJADO DE CARTAS

El barajado será de la siguiente manera: se realizará una mezcla en forma de ensalada y luego se harán tres barajados. Este procedimiento se realizará antes de iniciar cada pase.

El croupier cortara en dos el mazo de cartas, siendo la medida estándar la mitad del mismo.

Si al cortar el mazo se descubriera alguna carta, se volverá a barajar.

En este tipo de Poker los movimientos de la baraja serán siempre rasos y nivelados. Es responsabilidad del croupier que esto ocurra protegiendo la baraja de forma tal que ninguna

carta sea vista indebidamente.

Al término de todos los niveles pares se contará las cartas con la finalidad de corroborar que se encuentre el mazo completo.

APUESTAS

El jugador que es mano tiene la obligación al comenzar el juego de realizar una apuesta ciega chica de 100 puntos y el que le sigue a la mano, tiene la obligación de realizar una apuesta ciega grande, en este caso 200 puntos.

Cada cierto periodo en minutos las apuestas ciegas se incrementaran de la siguiente manera.

NIVELES	CIEGA CHICA	CIEGA GRANDE	ANTE
Nivel 1	100	200	
Nivel 2	200	400	
Nivel 3	300	600	
Nivel 4	500	1000	
Nivel 5	800	1600	100
Nivel 6	1000	2000	100
Nivel 7	1500	3000	100
Nivel 8	2000	4000	100
Nivel 9	3000	6000	100
Nivel 10	4000	8000	500
Nivel 11	5000	10000	500
Nivel 12	7500	15000	500
Nivel 13	10000	20000	1000
Nivel 14	15000	30000	1000
Nivel 15	20000	40000	2000

La duración de dichos niveles será de 20 minutos para torneos de una sola serie y de 40 minutos para torneos de más series.

Si el torneo no finalizara hasta 30 minutos antes de la hora de cierre del casino, el mismo se finalizará de la siguiente forma: *Se anunciará el último pase media antes del cierre, finalizado este pase, se procederá a contar las fichas de cada participante resultando ganador el jugador con mayor cantidad de puntos, estableciéndose las siguientes puestos de la misma forma.

Las posiciones definidas serán las utilizadas para la puntuación de ranking y que serán determinadas por el sistema de póker.

Los jugadores tendrán un máximo de 30 segundos para realizar las apuestas.

Si alguno de los jugadores no le alcanza para cubrir la apuesta ciega chica o grande, juega con su resto, sin habilitar con dicha acción a realizar a un tercero una apuesta inferior a la ciega grande.

El croupier repartirá 2 cartas tapadas a cada jugador llamadas las cartas de bolsillo (personales) inmediatamente después de realizadas las apuestas ciegas. Pudiendo el resto de los jugadores retirarse, igualar la apuesta o elevar la misma como mínimo al doble de la anterior y hasta su resto.

El croupier quemará 1 carta y seguidamente dará 3 cartas descubiertas llamadas cartas de la comunidad (flop) con una ronda de apuestas donde el jugador que es mano podrá pasar o apostar a sus cartas desde un mínimo de la ciega grande en el caso de pagar o el doble y hasta un máximo de su resto en el caso de aumentar (raise).

El croupier quemará 1 carta y dará 1 carta descubierta para la comunidad (turn). Con esta cuarta carta habrá otra ronda de apuestas donde el jugador que es mano podrá pasar o apostar a sus cartas desde un mínimo de la ciega grande en el caso de pagar o el doble y hasta un máximo de su resto en el caso de aumentar (raise).

El croupier quemará 1 carta y dará 1 carta descubierta para la comunidad (river). Con esta quinta y última carta habrá otra ronda de apuestas donde el jugador que es mano podrá pasar o apostar a sus cartas desde un mínimo de la ciega grande en el caso de pagar o el doble y hasta un máximo de su resto en el caso de aumentar (raise).

En todo momento el jugador que le sigue a la mano que apostó, puede repicar como mínimo el doble de la anterior en forma inmediata hasta su resto.

El total del pozo acumulado será para la mejor mano de Poker formada con 5 cartas.

Una vez que las fichas están en el paño se consideran apostadas a no ser que el jugador haya aclarado en voz alta y audible para el supervisor la suma que desea apostar.

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

DEFINICIÓN DE LA MANO

El primer jugador que deberá mostrar sus cartas es el último en repicar, las dos cartas deberán mostrarse juntas. En este caso todos los jugadores que pagaron dicho repique deberán también mostrar su juego sin excepción.

Si se trata de una mano en la que no se realizaron apuestas en la última ronda, quien deberá mostrar sus cartas primero es la mano. En este caso, y solo después de que haya al menos un juego descubierto, no es obligación del resto de los jugadores mostrar sus cartas si consideran que perdieron en la definición.

La definición de la mano estará dada por el mejor juego que formen las cartas ("la mesa canta").

En caso de empate de color será la carta más alta del color la que desempate. Si es empate de un solo par o pares dobles, se define por la quinta carta (la carta más alta).

Si dos o más jugadores empataran en su juego, el pozo se repartirá en partes iguales. En caso de que exista un sobrante, éste se le dará al jugador mano o al siguiente sentado a la izquierda del marcador.

En este juego los palos de las manos que empatan no tendrán ningún efecto decisivo. Ningún palo es mayor que otro.

En el caso de no haber más fichas para apostarse entre jugadores, deberán descubrirse las cartas.

Para ganar la mano, es necesario mostrar las dos cartas.

En caso de ser eliminado el jugador de la ciega chica o grande:

Si el jugador con la ciega chica queda eliminado.

Si el jugador que pagó la apuesta chica (ciega chica), fue all-in y queda eliminado, el botón permanecerá en el lugar donde se encontraba en esa mano y las apuestas ciegas se fijarán acordes a la posición, los jugadores a la izquierda del botón jugarán la ciega chica y la ciega

grande.

Si el jugador con la ciega grande queda eliminado.

Si el jugador que se retira de la mesa sea el que fijó la ciega grande el botón avanza, el jugador que sigue pone la ciega grande, y en ese caso no hay ciega chica.

Si los jugadores con la ciega chica y grande son eliminados en la misma mano.

Si fueran eliminados en una misma mano los jugadores que fijaron la ciega chica y ciega grande el botón permanecerá en el lugar donde se encontraba en esa mano, el jugador que sigue pone la ciega grande y en este caso no hay ciega chica. Al siguiente pase, el botón repite ubicación y el jugador que puso la ciega grande, debe colocar la ciega chica

Al momento de quedar 2 jugadores se acomodará el Botón de tal forma que un jugador no tenga que colocar dos veces seguidas la Ciega Grande, repartiéndosele las cartas inicialmente a quien posee el mismo.

Le corresponderá la Ciega Chica a aquel jugador que posea el Botón. Una vez repartidas las cartas personales será también quien actúe primero, pero luego del FLOP quien actúa primero es el que coloca la Ciega Grande.

CHIPS RACE

Acción de reducir fichas de una denominación que no se seguirá usando debido al incremento de las apuestas ciegas.

Dicho procedimiento se realiza de la siguiente manera:

Al término del nivel 9 (nueve) y antes del inicio del siguiente nivel, luego de detener el reloj, el supervisor anunciara el momento del chips race, inmediatamente los participantes dejaran detrás de la línea de apuestas las fichas de menor denominación, las cuales serán cambiadas por el croupier por fichas de la denominación siguiente.

De quedar fichas que no sumen el total del valor de la denominación siguiente, estas se colocaran delante del jugador en la zona de apuestas.

El croupier realizara un barajado de cartas y el jugador recibirá una carta descubierta por cada ficha sobrante. El jugador con la carta de valor más alto se quedara con la totalidad de las fichas sobrantes, previa conversión y redondeo a la denominación siguiente.

En caso de que dos o más jugadores igualen en el valor de la carta más alta, se repartirá solo una carta adicional (independientemente de la cantidad de fichas original) con el solo objetivo de definir el ganador. En caso de volver empatar, se continúa hasta definir el ganador

Se recomienda a los jugadores estar presentes en la reducción y redondeos de fichas, no se aceptaran posteriores reclamos.

MESAS FINALES

A partir de que quede 1 jugador más que la cantidad de jugadores que cobran premios, todas las manos son repartidas al mismo tiempo en todas las mesas, esto lo implementara el director del torneo cuando a su criterio se den las condiciones, para evitar que los jugadores especulen tardando más de la cuenta en su mano para que otro participante de otra mesa quede eliminado y así favorecerse en una ubicación favorable ya sea de dinero o puntos.

Del mismo modo cuando quedan 2 mesas y falta eliminar un jugador para alcanzar la mesa final.

Mesa Final: Cuando el torneo se reduce a la mesa final los participantes deberán realizar un nuevo sorteo para su nueva posición en la mesa. El croupier efectuara el sorteo de posiciones barajando y entregando una carta del as al diez a cada uno de los participantes lo que determinara la posición en la mesa de cada uno. Al inicio de la partida, el marcador estará en la última plaza y será mano plaza 1. Luego de la primera mano, el marcador se mueve a la plaza 1, y será mano plaza 2.

En el caso de que la posición de cada jugador en una ronda fuera relevante a efectos de

calificación o premios y dos o más de ellos se quedaran sin fichas en la misma mano, quien haya comenzado dicha mano con la mayor cantidad de fichas calificará en la posición más alta.

IRREGULARIDADES

Si una de las 2 cartas que se les dan a los jugadores fuese expuesta por error del croupier, se baraja y se reparte de nuevo.

Si el croupier reparte equivocadamente al primer jugador una carta adicional (después de que todos los jugadores han recibido sus cartas de comienzo), esta carta será devuelta al mazo si es identificable y no fue vista por el cliente, utilizándola para las cartas de la comunidad, después de haber mezclado y cortado.

Si las cartas de la comunidad fueron dadas prematuramente antes de que terminara la ronda de apuestas; se retirarán las cartas de la comunidad, sin la carta quemada se juntarán con el resto del mazo y se mezclarán, se hará un nuevo corte y se darán nuevamente las cartas de la comunidad. Se termina la ronda de apuestas y luego se muestra el flop.

Si el croupier da vuelta la cuarta carta de la comunidad antes de que se termine la ronda de apuestas, esta carta será tomada, ingresada al mazo, se terminará la ronda de apuestas, el croupier barajará, se cortará se dará entonces la cuarta carta. Se termina la ronda de apuestas y luego se muestra el turn.

Luego de las apuestas se quema una carta y se da una quinta y última carta. Si esta se da vuelta prematuramente esa carta se tomará, se juntará con el mazo, se mezclará, se cortará y luego se dará la quinta carta para terminar esa mano. Se termina la ronda de apuestas y luego se muestra el river.

Si la carta que se descubre por error es la que debería ser quemada, simplemente vuelve al mazo y se realiza de nuevo el procedimiento de barajado.

Si el croupier anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existentes sobre la mesa.

Si durante una mano en la cual ya se realizaron apuestas, un jugador notara que no tiene la cantidad de cartas reglamentarias, inmediatamente queda excluido de la mano. En caso que dicho jugador haya realizado alguna apuesta obligada, esta será devuelta al jugador.

Si un jugador pone en **contacto**, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, será anulada su mano como la del otro jugador.

Si las cartas de un jugador fueran expuestas voluntariamente antes de que el croupier lo solicite, estas quedaran fuera de juego, excepto una mano en la que dicho jugador se encuentre "jugado", en cuyo caso quedara expuesto al resto de los participantes.

Si algún jugador expone sus cartas a otro, estas quedaran fuera de juego, excepto una mano en la que dicho jugador se encuentre "jugado", las mismas no serán expuestas al resto de los participantes durante la mano, excepto en el caso que el participante que vio dichas cartas se encuentre en juego.

En caso de que un jugador adelante la apuesta a su turno, la misma permanecerá en espera, y quedará sujeta a la apuesta anterior, en caso de que este se retire quedará sujeta a la apuesta de su anterior inmediato:

- Si el jugador anterior pasa, deberá pasar y esperar el siguiente turno de apuestas.
- Si algún jugador subió la apuesta con una suma menor o igual a la propuesta por el, deberá cubrirla.
- Si algún jugador anterior apuesta una suma mayor a la propuesta por él, no está obligado a cubrirla, pero si no lo hace, la apuesta hecha por el, formara parte del pozo.

No hay límites de resubidas, la resubida inicial debe ser, como mínimo, el doble del big blind (ciega grande) y todas las demás deberán ser, como mínimo, el doble de la apuesta anterior.

Cuando un participante en la posición de big blind haya apostado su resto y este sea menor que el valor del big blind de la estructura de juego; los participantes de su izquierda que deseen jugar esa mano se verán obligados a apostar como mínimo el valor del big blind.

Si un participante soltara las fichas en varios tiempos se considerará como apuesta la ficha o fichas que soltó en el primer impacto. Si anunciara subida sin especificar el monto y su lance inicial no superara el doble de la apuesta anterior, éste se verá obligado a completar únicamente hasta el doble de la apuesta anterior.

Si un participante apostase una cantidad superior a la apuesta anterior y esta superara el 50% y el participante tuviera aún un saldo de fichas, éste estará obligado a colocar fichas que alcancen al doble del de dicha posición o hasta su saldo. Ej. si la última apuesta es de 500 puntos y el jugador sube a 900 puntos deberá completar los 1000 puntos.

Si un participante apostase una cantidad superior a la apuesta anterior y esta no superara el 50%, el dealer le devolverá la cantidad excedente de fichas considerándose como pago. Ej. si la última apuesta es de 500 puntos y el jugador sube a 700 puntos se le devuelven los 200 puntos excedidos.

En caso de apuestas con fichas de gran valor, esta será considerada un pago (call) si el competidor no anuncia que es un aumento antes de que la ficha toque la mesa. Si el competidor anuncia un aumento y coloca una ficha de gran valor en la mesa, pero no anuncia el tamaño de la apuesta esa será del valor de la ficha. Después del flop una apuesta de una única ficha de gran valor, la apuesta será considerada del valor de la ficha. Toda declaración de valor debe ser hecha antes de que la ficha toque la mesa.

Ante cualquier falta a las reglas de conducta se aplicarán las siguientes sanciones:

1. Primera falta: llamado de atención.
2. Segunda falta a una misma regla: el jugador deberá pagar en concepto de multa el valor de la ciega grande vigente en ese momento, lo cual será agregado al pozo, sin que esto lo habilite para entrar en juego en dicha mano.
3. Tercera falta a una misma regla: eliminación del torneo dispuesta por el director del torneo, la que ulteriormente podrá ser analizada ha pedido del jugador, por el Ente Regulador del Juego de Azar.

En caso de eliminación del torneo de alguno de los participantes, las fichas que tuviera en su poder formaran parte del próximo pozo, quedando las mismas en su posición hasta el juego de la siguiente mano.

Los participantes son los únicos responsables de la protección de sus cartas, manteniendo las mismas siempre a la vista el Croupier, (sobre la mesa) y de los demás participantes. Pueden proteger sus cartas colocando un objeto (ficha, cap) sobre ellas y manteniéndolas próxima de sus fichas al alcance de sus manos. Un protector de cartas no puede obstruir la visión de las cartas de un competidor o de su pila de fichas. Si el dealer accidentalmente retira cartas no protegidas del juego, el participante no tendrá derecho a recuperarlas y no recibirá su apuesta de vuelta.

Si durante el transcurso del juego el croupier accidentalmente retira unas cartas desprotegidas y estas no son claramente identificables para su posterior devolución, será excluido de esa mano sin opción a reclamos por apuestas efectuadas.

En caso de reclamo o disconformidad, la misma deber realizarse en el momento, ya que al

iniciar la mano siguiente no se aceptara reclamo alguno.

CORTESÍA DE MESA

- El jugador que se supone tenga la mano ganadora, debe mostrarla en forma inmediata. Se considera descortés solicitarle al jugador mostrar la mano cuando haya ganado el pozo.
- El lenguaje, la vestimenta y el comportamiento debe responder a los estándares apropiados para damas y caballeros.
- Los jugadores no podrán discutir ni hablar sobre su juego con ningún participante ni persona ajena al torneo.
- En muchas ocasiones, un jugador que no tenga interés en el pozo podrá aun mantener su mano a pesar de que nadie haya apostado. No podrá retirarse fuera de su turno, en caso de que un cierto jugador pueda tener ventaja sobre un competidor, por causa de ese acto. El retirarse, probablemente pueda resultar desleal hacia otro jugador cuando existan menos jugadores disputándose el pozo.
- Los jugadores, deben comunicar cuando se queden sin fichas y eleven una apuesta
- Para contribuir a que el croupier mantenga una rápida y confortable marcha en el juego, el jugador deberá voltear las cartas hacia abajo al retirarse.
- Críticas acerca de la forma en que otro jugador haya elegido jugar su mano, o su forma en general de jugar, son consideradas como actitud descortés e indeseable.
- Los jugadores deberán hablar en voz alta y clara y asistir al pagador, señalándole el error en la cifra de la apuesta o en la interpretación de una mano.
- Es incorrecto hacer un esfuerzo para ver las cartas de otro, inclinando o agachando la cabeza. Nadie está obligado a mirar hacia otro lado si las cartas están expuestas abiertamente. Es correcto que un oponente se queje si un jugador trata en forma constante de ver las cartas de otro.
- El croupier no será responsable por hechos que no se encuentren bajo su control, tal como la identidad de la carta que da.
- No se permitirán comentarios o acciones en contra del pagador. Tirar las cartas, insultos y otros comportamientos incivilizados, serán fundamentos para la suspensión o despido del jugador del torneo.
- Todas las cartas deberán mantenerse a la vista plena del croupier y de los otros jugadores en todo momento. Las cartas deben permanecer en contacto con la mesa.
- Las fichas deben permanecer en los soportes y a la vista en todo momento principalmente las de mayor valor.
- Está permitido el uso de gorritos y lentes de sol y equipos portátiles de audio.
- El jugar en equipo está terminantemente prohibido y toda persona que viole esta regla en la opinión del Director del Torneo, será descalificada y perderá el importe de su inscripción, rebuys y add on que hubiera adquirido oportunamente.

LAS SIGUIENTES SON ACTITUDES IMPROPIAS Y CONSIDERADAS COMO CONFABULACIÓN:

- Proporcionar información, de alguna manera, sobre la mano propia de un jugador que se encuentre en el pozo.
- Informar a alguien sobre cómo jugar una mano o sugerirle una forma de apuesta determinada.
- Opinar acerca de lo que posee un jugador cuando éste apuesta.
- Ponerse de acuerdo para compartir un cierto número de fichas con otro jugador, en caso de que alguno gane la mano.
- Se requiere que cada jugador, en un torneo de poker, juegue solamente por interés personal.
- Se prohíbe todo comportamiento que suponga ayuda a un jugador en detrimento de otro.
- Queda terminantemente prohibido el uso de teléfonos celulares, beepers o cualquier otro elemento electrónico de comunicación mientras la persona se encuentre en la mesa de juego.

Ante una eventual situación no cubierta en el presente reglamento, el director del torneo tomara la decisión, incluyendo la imposición de una sanción para el bien del desarrollo del torneo y mantener la integridad y confianza de los jugadores la que ulteriormente podrá ser analizada ha pedido del jugador por el Ente Regulador del Juego de Azar.

El presente reglamento será exhibido en la sala del casino.

Casino Salta se reserva el derecho de cancelar el Torneo antes de su comienzo, fundado en causa atendible, la que deberá comunicar al Ente Regulador del Juego de Azar, dentro del primer día hábil posterior a adoptar dicha decisión, quien analizará su procedencia y responsabilidad sin perjuicio de la inmediata devolución que deberá hacer de la inscripción a cada uno de los participantes.

Ante cualquier razonable eventualidad o falta de conducta, la Dirección del torneo, bajo exclusiva responsabilidad de la UTE (Sigar – New Star), se reserva el derecho de excluir al jugador, lo que a posterior podrá ser analizado a pedido del jugador por el Ente Regulador del Juego de Azar.

Todas las reglas de la casa estarán vigentes durante el torneo.

Los jugadores deberán ser mayores de 18 años de edad.

La sola participación en el juego implica que se conoce en forma integral el presente reglamento y aceptado todas las cláusulas detalladas en el mismo, no requiriendo conformidad previa de los participantes, siendo En.Re.J.A. la única autoridad de interpretación y aplicación del juego y reglamento.

Todos los participantes del torneo aceptan en forma automática la utilización de su nombre e imagen con fines publicitarios.

Anexo1- Tabla de pagos de premios

Hasta	Posiciones Premiadas	Porcentaje
Hasta 30 Jugadores	1	50,00%
	2	30,00%
	3	20,00%
Desde 31 hasta 40 Jugadores	1	44,00%
	2	29,00%
	3	18,00%
	4	9,00%
Desde 41 hasta 50 Jugadores	1	40,00%
	2	27,00%
	3	16,00%
	4	9,00%
	5	8,00%
Desde 51 hasta 60 Jugadores	1	39,00%
	2	24,00%
	3	16,00%
	4	8,00%
	5	7,00%
	6	6,00%
Desde 61 hasta 70 Jugadores	1	38,00%
	2	23,00%
	3	14,00%
	4	8,00%
	5	7,00%
	6	6,00%
	7	4,00%
Desde 71 hasta 80 Jugadores	1	37,00%
	2	22,00%
	3	13,00%
	4	8,00%
	5	7,00%
	6	6,00%
	7	4,00%
	8	3,00%
Desde 81 hasta 90 Jugadores	1	37,00%
	2	20,00%
	3	13,00%
	4	8,00%
	5	7,00%
	6	6,00%
	7	4,00%
	8	3,00%
	9	2,00%
Desde 91 hasta 100 Jugadores	1	36,00%
	2	20,00%
	3	13,00%
	4	8,00%
	5	7,00%
	6	6,00%
	7	4,00%

	8	3,00%
	9	2,00%
	10	1,00%
Desde 101 hasta 110 Jugadores	1	36,00%
	2	20,00%
	3	13,00%
	4	8,00%
	5	7,00%
	6	6,00%
	7	3,00%
	8	2,00%
	9	2,00%
	10	2,00%
	11	1,00%
Desde 111 hasta 120 Jugadores	1	36,00%
	2	20,00%
	3	13,00%
	4	8,00%
	5	6,00%
	6	5,00%
	7	3,00%
	8	2,00%
	9	2,00%
	10	2,00%
	11	2,00%
	12	1,00%
Desde 121 hasta 130 Jugadores	1	36,00%
	2	20,00%
	3	13,00%
	4	7,00%
	5	6,00%
	6	5,00%
	7	4,00%
	8	3,00%
	9	2,00%
	10	1,00%
	11	1,00%
	12	1,00%
	13	1,00%
Desde 131 hasta 140 Jugadores	1	36,00%
	2	20,00%
	3	12,00%
	4	7,00%
	5	6,00%
	6	5,00%
	7	4,00%
	8	3,00%
	9	2,00%
	10	1,00%
	11	1,00%
	12	1,00%
	13	1,00%
	14	1,00%

Desde 141 hasta 150 Jugadores	1	36,00%
	2	19,00%
	3	12,00%
	4	7,00%
	5	6,00%
	6	5,00%
	7	4,00%
	8	3,00%
	9	2,00%
	10	1,00%
	11	1,00%
	12	1,00%
	13	1,00%
	14	1,00%
	15	1,00%
Desde 151 hasta 160 Jugadores	1	35,00%
	2	19,00%
	3	12,00%
	4	7,00%
	5	6,00%
	6	5,00%
	7	4,00%
	8	3,00%
	9	2,00%
	10	1,00%
	11	1,00%
	12	1,00%
	13	1,00%
	14	1,00%
	15	1,00%
	16	1,00%
Desde 161 hasta 170 Jugadores	1	35,00%
	2	19,00%
	3	11,00%
	4	7,00%
	5	6,00%
	6	5,00%
	7	4,00%
	8	3,00%
	9	2,00%
	10	1,00%
	11	1,00%
	12	1,00%
	13	1,00%
	14	1,00%
	15	1,00%
	16	1,00%
	17	1,00%
Desde 171 hasta 180 Jugadores	1	35,00%
	2	18,00%
	3	11,00%
	4	7,00%
	5	6,00%

	6	5,00%
	7	4,00%
	8	3,00%
	9	2,00%
	10	1,00%
	11	1,00%
	12	1,00%
	13	1,00%
	14	1,00%
	15	1,00%
	16	1,00%
	17	1,00%
	18	1,00%

Anexo 2 – Logo Bounty

