

REGLAMENTO DE TORNEOS DE POKER

CASINO COLCHAGUA

En Santa Cruz, 7 Octubre 2025, comparecen don **Héctor Julinho Salas Núñez**, chileno, casado, Ingeniero en Bioprocesos, cédula de identidad N° 15.315.155-5, en representación de la sociedad **CASINO DE COLCHAGUA S.A.**, RUT N° 99.598.660-4, domiciliado para estos efectos en Avenida Errázuriz 255, Comuna de Santa Cruz, en adelante “la Empresa”, “Casino Colchagua”, quien viene en protocolizar el siguiente “Reglamento de Torneos de Póker Casino Colchagua

1. Aspectos Generales.

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1.1 Nombre de Torneo de Juego: | Reglamento de Torneos Casino Colchagua |
| 1.2 Categoría de Juego: | Juego de Cartas |
| 1.3 Juego: | Póker |
| 1.4 Modalidad: | Texas Hold'em Póker. |
| 1.5 Variante: | Sin límites. |
| 1.6 Difusión del torneo: | El torneo será promocionado a través de la web www.casinocolchagua.cl , prensa, correo electrónico, páginas web en general, radios, volantes y a través del contacto telefónico vía Telemarketing a todos aquellos clientes que estén interesados en el torneo. |

2. Personal del Torneo.

Para el desarrollo de los torneos se contará con el siguiente personal:

- Director de torneo

El director del torneo es el responsable de la dirección y coordinación del torneo en todas sus fases. Asimismo, le corresponde la administración de la lista de inscripciones, la coordinación de las mesas y redistribución de éstas en la medida que se desarrolla el torneo.

En la toma de decisiones, el Director del torneo deberá considerar el mejor interés del juego y la imparcialidad como las principales prioridades, de conformidad con lo dispuesto en las bases, reglas y el presente reglamento. En casos de excepción, circunstancias poco comunes podrán dictar que se ignore la interpretación técnica de las reglas con el fin de actuar imparcialmente. Las decisiones del Director del torneo serán finales.

- Floor o Supervisores del Torneo

Responsables de las mesas y de la correcta aplicación de las bases, reglas y del presente reglamento.

- Croupiers

Responsables de la conducción y controlar la normal aplicación de las reglas del juego en las mesas correspondiente al torneo.

Jugadores.

- Responsabilidades del jugador

Se espera que los jugadores verifiquen los datos de su registro y de la asignación de asientos, que protejan sus manos, que dejen claras sus intenciones, que sigan el curso de la acción, que actúen en turnos, que defiendan su derecho a actuar, que mantengan sus cartas a la vista, que mantengan las fichas apiladas correctamente, que permanezcan en la mesa con una mano en vivo, que hablen si ven que se comete algún error, que se cambien de mesa rápidamente, que conozcan y cumplan las normas, que se atengan a la etiqueta y, en general, que contribuyan a que el torneo se lleve a cabo ordenadamente.

Idioma del Torneo

- El idioma oficial del torneo es el castellano.

Terminología oficial para el póker de torneos: Los términos oficiales para apostar son declaraciones sencillas, inequívocas y efectuadas a tiempo, como: apuesto, subo, igualo, me retiro, paso, all-in, bote (solo en juegos Pot Limit) y completo. También hay términos regionales que cumplen este estándar. El uso de un lenguaje no estándar corre a riesgo del jugador, ya que podría tener una consecuencia diferente a la esperada por el jugador. El jugador es responsable de aclarar cuál es su intención.

3. Procedimiento de Inscripción, reinscripción y listas de espera de los jugadores.

Procedimiento de Inscripción y reinscripción:

La información de registro de participantes, tiempo de juego, tablas de ciegas, al igual que otros antecedentes comerciales del torneo, serán administrados mediante el software de Torneos.

3.1 Inscripciones: Se establece que:

- a. El monto a pagar por derecho a inscripción estará definido en las bases de cada torneo.
- b. El registro de inscripciones abrirá y cerrará de acuerdo a la hoja de reglas y estructura publicada para los torneos organizados por Casino Colchagua, es decir, por la Dirección del Torneo.
- c. Los recibos de inscripción no son transferibles.
- d. La Dirección del Torneo o Administración del casino donde se realice el torneo, se reserva el derecho de solicitar los documentos de identificación apropiados en cualquier momento.
- e. Todos los jugadores deben registrarse y jugar en todos los Eventos utilizando su(s) nombre(s) legal(es) completo(s), y ningún jugador estará autorizado, bajo ninguna circunstancia de ningún tipo, a jugar de forma anónima, ni utilizar un apodo, nombre en clave, título y/o su pseudónimo Online, ni cualquier otro tipo de identificador que pueda llevar a error.
- f. La Dirección del Torneo o Administración del Casino, se reserva el derecho de suspender, postergar o cancelar el torneo, por caso fortuito o fuerza mayor. Pudiendo también

suspender, postergar o cancelar la o las etapas al no completar el número mínimo de jugadores participantes que sea necesario para lograr el monto estimado de premios para la etapa correspondiente. Para el caso de la cancelación del torneo o etapa, se restituirán las inscripciones recibidas.

- g. En la instancia que el torneo en alguna de sus etapas no se elimine (cancele), sino que se postergue, se informará con una antelación de 2 (dos) días de anticipación a la fecha de su inicio, pudiendo previa decisión de cada participante, mantener las inscripciones pagadas para las nuevas fechas.
- h. En caso de cancelación o postergación se avisará a los inscritos a través de una publicación en los accesos al Casino o en la página web www.casinocolchagua.cl.
La restitución de la inscripción por las causas antes mencionadas, se efectuará por transferencia bancaria o en efectivo en Casino Colchagua.
- i. La cancelación o anulación de la Inscripción para efectos de devolución de dinero, solo será válida hasta 48 horas previas al inicio del torneo, dando cuenta en la zona designada para el registro de inscripción de Casino Colchagua.
- j. En caso de que un jugador sea incapaz de tomar su asiento una vez que el torneo ha comenzado (porque simplemente no se presentó), el mismo no tendrá derecho a reembolso ni a cualquier tipo de compensación e inclusive podría ser descalificado a la sola y absoluta discreción del Director de Juegos del Torneo.

k. No obstante el punto anterior, se establece la modalidad de REGISTRO TARDIO, es decir; el jugador que desee participar del torneo tiene la posibilidad de inscribirse, registrarse y reentrar según lo establecido en las bases de cada Torneo. Esto siempre y cuando el cupo máximo de participantes del torneo lo permita. Para tal efecto el Director del Torneo dejará vacantes algunos lugares en las mesas con el stack de fichas respectivo.

l. Las inscripciones tardías y reentradas recibirán un stack completo de fichas.

m. El período de inscripciones, acreditaciones, recompras y/o reentradas cerrará según lo establecido en las Bases de cada Torneo

n. Cuando sea aplicable, los jugadores que retiren sus asignaciones de mesa y asiento tendrán sus pilas en juego cuando todos los números de asiento se hayan retirado.

Por ejemplo, si un jugador recibe mesa 4/asiento 8, una vez que todos los 8 asientos se hayan retirado, los 8 asientos en el torneo tendrán sus pilas en juego.

3.2 Recompra.

a. El derecho de Recompra lo podrán efectuar todos aquellos participantes inscritos en el torneo que soliciten la compra de una nueva banca dentro del plazo establecido en las Bases de cada Torneo. El monto a pagar por esta recompra será indicado en las bases de cada torneo.

b. El período de tiempo para la recompra de una nueva banca, para todas las categorías de torneos, estará establecido en las Bases de cada Torneo. Este será avisado públicamente a todos los participantes, tanto respecto de su hora de inicio como de su hora de término.

c. Los jugadores podrán tener derecho a su RECOMPRA cuando estos no tengan fichas o aun teniendo un saldo de fichas a su haber. Si al jugador le va a corresponder la Apuesta Ciega, deberá avisar su recompra en forma anticipada y se le esperará hasta que tenga su nueva banca. En caso de quedar sin fichas, debe recomprar en forma inmediata, o retirarse del torneo, no puede ausentarse de ninguna mano. Si un jugador queda sin fichas y requiere una recompra, el croupier puede repartir cartas a todos los jugadores y el jugador que está sin fichas puede apostar a viva voz e inclusive mandar All-In, una vez que lleguen las fichas las debe colocar. Si el jugador está en ciegas, igual se reparten cartas. La mesa no puede ser detenida mientras se espera la recompra cuando un jugador está en ciega.

d. Cada jugador puede efectuar solo una recompra de una nueva banca durante el desarrollo del torneo.

3.3 Reinscripción y/o Re-Entry.

a. Los jugadores para poder realizar una REINSCRIPCION y/o RE-ENTRY, deberán perder la totalidad de sus fichas, dirigirse a la zona designada para registro de jugadores y reinscribirse nuevamente. El monto a pagar por esta reinscripción y/o re-entry será indicado en las bases de cada torneo.

b. Los jugadores por una reinscripción y/o Re-entry, recibirán la cantidad inicial de fichas establecidas en las bases de cada torneo.

c. El período de tiempo para la Reinscripción y/o Re-entry de una nueva banca, para todas las categorías de torneos, estará establecido en las Bases de cada Torneo. Este será avisado públicamente a todos los participantes, tanto respecto de su hora de inicio como de su hora de término.

d. Los jugadores podrán reinscribirse más de una vez, según el periodo de registro tardío estipulado en las bases de cada torneo.

3.4 Add On

- a. Los jugadores para poder realizar el Add On, deberán tener fichas a su haber, es decir, a lo menos 1 (una) ficha de torneo (no estar eliminado del torneo). El monto a pagar por el Add On estará indicado en las bases de cada torneo y se debe realizar en la posición de juego del participante.
- b. Los jugadores por un Add On recibirán la cantidad de fichas establecidas en la base de cada torneo.
- c. El período de tiempo para el Add On, para todas las categorías de torneos, estará establecido en las Bases de cada Torneo. Este será avisado públicamente a todos los participantes, tanto respecto de su hora de inicio como de su hora de término.

Los jugadores podrán solamente realizar un Add On único, según el periodo estipulado en las bases de cada torneo.

3.4.1 Knockout o Bounty

Los torneos Knockout, es un tipo de torneo que entrega una recompensa por eliminar a un jugador. Esta recompensa se denomina Bounty. El valor de la recompensa estará señalado en las bases de cada torneo.

3.5 Requisitos que deben cumplir los jugadores para participar y listas de espera.

3.5.1 Requisitos para participar.

Podrán participar en los Reglamento de Torneos Casino Colchagua, todas las personas o jugadores que cumplan con las disposiciones vigentes de la Ley N° 19.995 que establece las Bases Generales para la autorización, funcionamiento y fiscalización de Casinos de juego

3.5.2 Listas de espera y cantidad de participantes.

- a. La cantidad mínima de jugadores que se podrá inscribir para que se realice un torneo estará especificado en las bases del torneo correspondiente.
- b. La cantidad máxima de jugadores que podrán inscribirse en un torneo estará especificado en las bases del torneo correspondiente.
- c. En caso que los interesados en participar en un determinado torneo sean mayor que el máximo permitido, se confeccionará una lista de espera de, modo que si hay alguna inscripción que se cancele o anule, los jugadores en la lista de espera podrán realizar su inscripción.
- d. Los jugadores en lista de espera, los registros tardíos y las reentradas recibirán la cantidad completa de fichas iniciales. Se sentarán y asumirán los derechos y responsabilidades de cualquier posición, salvo entre la ciega pequeña y el botón.

4. Reglas generales del juego, correspondientes a las del Catálogo de juegos más las modificaciones planteadas a este solo para efectos del torneo.

Durante el presente Torneo de Texas Hold'em Póker se aplicarán las reglas del juego Póker modalidad Texas Hold'em Póker - Sin Limites contenidas en el catálogo de Juegos de la Superintendencia de Casinos de Juegos:

- Se podrá efectuar descuento a título de comisión para el casino, por cada inscripción, reinscripción, reentrada y Add-On generada, dependiendo de la modalidad del torneo especificado en la base correspondiente. El monto de comisión para el casino estará estipulado en las bases de cada torneo.
- Las declaraciones verbales y/o gestos para apostar, pasar, retirarse o subir en el turno propio, serán vinculantes.

5. Rondas o etapas del Torneo.

Cada fecha de torneo se desarrollará en una sola ronda o varias etapas, con un número de pases o juegos definido en las bases del torneo.

En los torneos que tengan más de un día de duración, los sorteos de mesa/asientos se llevarán a cabo al final de cada día y en la Mesa Final, o a discreción del Director del torneo.

Se realizará sorteo de posiciones cuando el torneo se reduzca a 3 [tres] mesas, a 2 [dos] mesas y mesa final. Este procedimiento se aplicará en todos los torneos o a discreción del Director del torneo.

6. Elementos Materiales del Torneo.

6.1 Mesas de juego.

La cantidad de mesas que se utilizará en cada torneo variará de acuerdo al número máximo y mínimo indicado en las respectivas bases. Se usarán mesas de torneo que no son de uso habitual en el casino de juego, debidamente numeradas, cuya superficie es elíptica, cubierta por un paño, con el espacio suficiente para diez jugadores sentados además de un lugar para el croupier.

6.2 Fichas de torneo.

Se usarán fichas homologadas especiales de torneo, la cuales serán de diferentes colores, teniendo cada color un valor nominal que será indicado al inicio del torneo y que solo serán válidas en la mesas de torneo y no canjeables por dinero.

6.4 Paños de mesa de Juego

Los paños de mesa de juego que se utilizarán en el torneo corresponden al modelo CP 122 y/o CP156.

7. Reglas propias del torneo.

7.1 Determinación de mesas.

- a. Dependiendo del número de inscritos y tomando como base cinco, seis, siete, ocho, nueve o diez jugadores por mesa, se determinará la cantidad de mesas donde se jugará el torneo. El número de jugadores por mesa será aquel que minimice los acoples cuando los jugadores vayan siendo eliminados. De esta forma se agiliza el desarrollo del torneo.

7.2 Asignación de lugares.

- a. Se asignarán al azar los participantes a las mesas de juego del torneo, otorgándoles el número de mesa en forma aleatoria al momento de la acreditación. Esta asignación al azar se realizará de la siguiente forma; previo a la acreditación de los jugadores por cada mesa de torneo se llenarán 5, 6, 7, 8, 9 o 10 (diez) papeletas con el número correspondiente a dicha mesa y posición dentro de la misma, de acuerdo al máximo de inscritos del torneo estipulado en las Bases del mismo, es decir, cada mesa tendrá 5, 6, 7, 8, 9 o 10 posiciones, cada papeleta tendrá identificado el número de la mesa con una posición de las diez, Al momento de la acreditación se irán entregando las papeletas de acuerdo al orden de acreditación de los jugadores y se mantendrán balanceadas desde el inicio del torneo.
- b. Asientos/pilas; todos los asientos del torneo serán asignados de forma aleatoria y no serán transferibles. El personal del torneo se reserva el derecho de modificar los asientos para acomodar a los jugadores con necesidades especiales durante todo el torneo y para igualar las mesas al inicio del torneo. Los jugadores serán los responsables de verificar el recibo de su registro para asegurarse de que es correcto. Las reservas, las entradas de última hora y reentradas recibirán pilas completas.
- c. Identificación: Los jugadores serán responsables de llevar un documento de identificación válido con fotografía para poder sentarse a la mesa al inicio del torneo, así como en todas las reanudaciones posteriores de todos los torneos. Cualquier jugador que utilice un documento de identificación fraudulento será penalizado, y podría ser descalificado del evento.

4.1 Políticas de consolidación en la mesa.

- a. El juego se detendrá en cualquier mesa en la que haya un mínimo de tres jugadores menos que en la mesa con el mayor número de jugadores en ese momento. Los jugadores se trasladarán desde la ciega grande a la peor posición, incluyendo una única ciega grande cuando sea posible. La peor posición nunca es la ciega pequeña. Durante las últimas etapas del torneo, las mesas se igualarán a discreción del Director de Torneos. El jugador que intencionadamente evite las ciegas al ser trasladado desde una mesa eliminada podrá ser penalizado.
- b. En caso que el jugador acoplado a la nueva mesa, coincida que al puesto asignado le corresponda jugar la Ciega Menor o Ciega Mayor y la cantidad de fichas no le alcance para cubrir esta apuesta, estará obligado a jugar el resto de sus fichas (All in).
- c. El jugador acoplado a una mesa asumirá la apuesta que en ese momento corresponda. La única excepción, será entre la ciega menor y el botón de salida.
- d. Los jugadores están obligados a moverse rápidamente a su nuevo puesto en la mesa a la que son movidos.
- e. Cualquier jugador que intencionadamente evite una apuesta obligatoria incurrirá en la pena correspondiente.
- f. Existe una tarjeta de torneo que identifica en forma única la mesa y la posición en la misma, esta tarjeta se encuentra en poder del croupier correspondiente a dicha mesa, Al momento de la descalificación de un jugador por razones propias del juego o a lo establecido en el presente reglamento, el croupier deberá hacer entrega de esta al supervisor del torneo.
- g. "Rompimiento" de Mesas: se podrá efectuar una vez que se hayan recolectado tantas tarjetas de jugadores eliminados como el número de jugadores que se encuentran en la mesa a romper. Este procedimiento se realiza a través del Sistema de Tarjetas de la siguiente forma: Las mesas se romperán por doble aleatorización. El croupier asignará una carta descubierta a cada puesto, la cual obtendrá la primera tarjeta con la nueva posición. El supervisor del torneo mezclará las tarjetas de los asientos y las distribuirá por la mesa en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador deberá dirigirse a la mesa y posición que se detalle en la tarjeta seleccionada.
- h. El orden en el cual se romperán las mesas en un torneo se dará a conocer una vez se haya cerrado el registro para el torneo. Los torneos organizados por Casino Colchagua S.A. se reserva el derecho de alterar el orden de ruptura. Los jugadores que llegan a una mesa desde una mesa rota asumirán los derechos y las responsabilidades de la nueva posición (botón, ciega pequeña, ciega grande). No recibirán una mano entre la ciega pequeña y el botón.
- i. Durante las últimas etapas del torneo, las mesas se igualarán a discreción del Director del torneo.
- j. El jugador que intencionadamente evite las ciegas al ser trasladado desde una mesa eliminada podrá ser penalizado.

7.4 Políticas de fichas de torneo.

- a. Los torneos se jugarán con fichas de torneo sin valor monetario real, lo que significa que sólo se considerará su valor para el torneo. Por lo tanto, no podrán ser cambiadas por dinero o fichas de juego u otros valores en ninguna instancia.
- b. Fichas visibles y recuento de pilas: los jugadores optan a una estimación razonable del recuento de fichas de un oponente, por lo que las fichas deberían mantenerse en pilas contables. Reglamento de Torneos Casino Colchagua recomienda pilas ordenadas en múltiplos de 20 (veinte) como estándar. Los jugadores deben mantener visibles sus fichas de mayor valor en todo momento.
- c. Fichas múltiples: cuando un jugador se encuentra frente a una apuesta, empuja varias fichas del mismo valor sobre el tapete y no anuncia una subida, se considerará que iguala si al retirar una de esas fichas deja un monto inferior al necesario para ver la apuesta. Por ejemplo, con las ciegas en 200-400, el jugador A pone 1.200 (una subida de 800), el jugador B saca dos fichas de 1.000 sin advertir que está subiendo, por lo tanto, iguala. Si el jugador B hubiera apostado cuatro fichas de 500, habría subido a 2.000 (otra subida de 800).
- d. Las fichas de mayor valor, siempre deberán mantenerse en el frente de la pila de fichas de cada jugador
- e. Los jugadores solo optarán a un recuento exacto de las apuestas reales, y solo recibirán el recuento completo de las fichas de un oponente si dicho oponente ha ido All-in.
- f. No se permitirá utilizar fichas que estén apiladas en una rejilla (rack) mientras el jugador esté sentado jugando, solo se permitirá para el transporte de fichas hacia otra mesa producto de un acople o "rompimiento" de la mesa.
- g. Cada jugador deberá proveer un recuento acertado de la cantidad de fichas de su pila, cuando le sea solicitado por el Supervisor.
- h. Cuando un Supervisor lo solicite, los jugadores deberán cambiar sus fichas de menor denominación.
- i. No se permitirá en ningún momento a ningún jugador el ocultar fichas de torneo ya sea personalmente o dentro de algún objeto. Cualquier jugador que lo hiciere, perderá su derecho sobre las mismas, y estas serán removidas del torneo, además de recibir la penalización correspondiente, según la tabla de penalidades.
- j. 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. En ningún momento se le permitirá a los jugadores el remover fichas de torneo fuera del área del torneo, por ejemplo el baño, su habitación, o guardarla(s) en sus bolsillos, etc. Esta acción, de sorprenderse, será castigada en forma severa e inapelable, de acuerdo a lo establecido en el acápite de las penalidades, como hurto de fichas o su mal uso.
- k. Sólo las fichas oficiales del torneo serán permitidas en la mesa. Cada jugador tendrá permitido utilizar como máximo una ficha externa como protector de cartas, la cual deberá ser claramente diferenciable en forma y color respecto de las fichas de torneo.
- l. Las fichas de menor denominación serán cambiadas por fichas de mayor valor, cuando estas últimas sean suficientes para cubrir los niveles de Ciegas. Este procedimiento se realizará en el transcurso del descanso (break) más cercano, Esto se llamará chip up o colour up.

- m. Retirada de fichas: cuando llegue el momento de eliminar las fichas de valores inferiores y sustituirlas por fichas de mayor denominación, se distribuirán al azar hasta un máximo de una ficha por jugador. La retirada de fichas comenzará siempre por el primer jugador sentado a la izquierda del croupier. Ningún jugador podrá ser eliminado del torneo en este sorteo. En el caso de que a un jugador solamente le quede una ficha y, en caso de que pierda el sorteo, recibirá una ficha del menor valor que aún esté en juego. Los jugadores a los que les queden fichas de menor denominación en su pila después de la retirada de fichas, perderán esas fichas a menos que sean de un valor equivalente al de las fichas que todavía siguen en juego. Se anima a los jugadores a que presencien la retirada de fichas. **Nota:** El valor de las fichas a ser cambiadas, debe ser igual o mayor a 50% del valor de la ficha con la que será reemplazada.
- n. Reemplazo discrecional de fichas menores: el personal del torneo se reserva el derecho de reemplazar las fichas de cualquier jugador en cualquier momento a su entera discreción. El jugador tendrá derecho a presenciar el reemplazo y se le anima a que lo haga. El reemplazo discrecional de fichas menores debería anunciarse a los jugadores, de forma que puedan quedarse y presenciarlo si lo desean.
- o. Fichas Impares: en los juegos con pozo repartido, la(s) ficha(s) impar (es) va(n) a parar a la mano más alta. En los juegos con flop, cuando hay dos manos altas o más, o dos manos bajas o más, la(s) ficha(s) impar(es) va(n) a parar a la primera mano apropiada situada a la izquierda del botón. No obstante, cuando las manos tengan un valor idéntico, el pozo se repartirá de la forma más equitativa posible. En Omaha/Stud 8 or Better, el pozo se repartirá a la ficha de menor denominación en el juego. Si se genera una ficha impar como resultado de la primera división de un pozo, la ficha irá a la mano más alta. Si se genera otra ficha impar como resultado de la división de las manos altas o bajas, la ficha se entregará al jugador ubicado en la peor posición (es decir, más a la izquierda del botón). En los juegos de Stud, la ficha impar se destinará a la mano más alta. En los casos, en los que hay un pozo compartido alto o bajo, la ficha impar se destinará a la carta más alta por palo de las dos manos.

7.5 Desarrollo General del torneo

7.5.1 Inicio y desarrollo del juego.

- a. Solicitar una resolución reglamentaria: Se insta a los participantes a solicitar una resolución inmediatamente, si creyeran que ha ocurrido un error o se ha violado alguna regla. El no seguir este lineamiento resultará en que el error quede vigente o sin corregir.
- b. Durante el desarrollo del torneo se llevarán a cabo apuestas obligatorias: Ciega menor, ciega mayor y Ante. Además existe la apuesta Ante, que corresponde a una apuesta inicial que todos los jugadores, incluso aquellos que tengan la ciega menor y ciega mayor, deben apostar antes del inicio de una mano para poder recibir cartas y participar en ésta. El valor de estas apuestas obligatorias se irá incrementando con el tiempo de juego, según la estructura de ciegas que cada torneo posea, la cual está definida en las bases del torneo respectivo

Big Blind Ante: En todos los torneos se utilizará el procedimiento de Big Blind Ante.

- En lugar de que cada jugador ponga un “ante” individual, **solo el jugador en la posición de Big Blind (Ciega Grande) pone el ante por toda la mesa.**
- La cantidad del “Big Blind Ante” es generalmente igual al tamaño de la “Big Blind”, lo que esencialmente significa que el jugador en la posición “Big Blind”, pone en el bote una cantidad igual a **dos Big Blinds** (una por su ciega y otra por el ante colectivo de toda la mesa).

- c. Al inicio del torneo, cada jugador recibirá su Stack de fichas correspondiente.
- d. Botón: El sorteo del botón de salida se lleva a efecto, al inicio de cada torneo y en las siguientes reanudaciones de la siguiente manera:

En la mesa N° 1 el croupier repartirá una carta por cada asiento que tenga la mesa. La carta mayor determinará el lugar que tomará el botón de salida en todas las mesas del torneo. El mismo procedimiento se realiza con la mesa final.

En caso de haber 2 (dos) cartas mayores iguales, el botón de salida se asignará a la posición que tenga la carta con la mayor “pinta o figura”. El orden de las “pintas o figuras” es Picas, Corazón, Trébol y Diamantes. Este procedimiento también se llevará a cabo al inicio de la mesa final

e. Se otorgarán los descansos de acuerdo a lo establecido en la Bases del Torneo.

f. Durante el transcurso del juego y torneo, se aplicará el principio de la Ciega Menor Muerta. Lo que significa que en el caso que a quien corresponda la posición Ciega Menor haya sido eliminado en la jugada anterior, y dicho puesto sea cubierto por un nuevo jugador, no se realizará apuesta en esa posición para conservar el orden de éstas y la Ciega Mayor la realizará el jugador siguiente. Es decir, se realizará solo la Apuesta Ciega Mayor. En el siguiente pase dicho jugador recibirá el Botón de Salida y continuará el normal desarrollo del juego.

g. Botón muerto: Todos los eventos se jugarán usando un botón muerto. Botón muerto es aquel que no puede avanzar debido a la eliminación de un jugador o porque se ha sentado un nuevo jugador en una posición intermedia entre la ciega pequeña y el botón.

h. Botón durante el heads-up: Durante el heads-up (cuando juegan solo dos jugadores, mano a mano), la ciega pequeña se encuentra en el botón y será la primera en actuar. Al comienzo de un enfrentamiento cara a cara, es posible que deba moverse el botón para garantizar que ningún jugador esté en la ciega grande dos veces.

i. Botón incorrecto: Si el botón repartidor se había colocado incorrectamente y se descubre después de que se haya actuado, el juego continuará y el botón se moverá en el sentido de las agujas del reloj la próxima vez que se repartan cartas.

Si se descubre antes de que haya acción sustancial, la mano será declarada como error de reparto y se corregirá la posición del botón. La Acción Sustancial, se define cuando la Ciega Mayor ya ha actuado por primera vez.

j. Acción sustancial: se refiere a dos acciones cualesquiera en turnos, en las que al menos una consiste en poner fichas en el pozo; o bien cualquier combinación de tres acciones en turnos (pasar, apostar, subir, igualar o retirarse).

k. Baraje de Apertura y entre manos: El baraje que se aplicará durante el desarrollo del torneo es: se deben mezclar las cartas durante 5 (cinco) segundos de manera circular (Chocolateo), posteriormente se realizara 1 baraje - 1 rifleo - 2 barajes.

l. Aquellos jugadores que se adelanten en tirar, botar o foldear sus cartas antes que llegue su turno de actuar, serán penalizados con 3 manos de suspensión. Esta regla también aplica, para los jugadores que se levanten de la mesa, antes que llegue su turno de actuar.

m. Cartas visibles: Los jugadores deberán mantener sus cartas visibles en todo momento. Se anima a los jugadores a usar un protector de cartas, en lugar de sus manos, para proteger sus cartas. Además, con ello se asegurarán que las cartas se vean fácilmente. Los jugadores no podrán ocultar sus cartas en ningún momento. En caso contrario, perderán todo derecho a la acción y podrán ser penalizados, incluyendo la posibilidad de que su mano se declare muerta.

n. Cambios de baraja: Los cambios de baraja quedarán determinados por el croupier o Staff de Torneos. Los jugadores no podrán solicitar cambios de barajas.

o. Carta boca arriba: Una carta boca arriba, es aquella que está boca arriba en la baraja, cuando debería estar boca abajo. En caso de que se descubra una carta así en la baraja, se eliminará y se tratará como una carta no existente o quemada. Cuatro o más cartas boca arriba tendrán como consecuencia que se anule la mano.

p. Baraja defectuosa: Una baraja defectuosa es aquella que tiene el número incorrecto de cartas. También puede contener cartas con reversos diferentes, o varias cartas del mismo palo y rango. Los jugadores que deliberadamente juegan una mano cuando saben que la baraja es defectuosa, no tendrán derecho a la devolución de fichas del bote y pueden recibir una sanción por no comunicarlo al personal del torneo.

q. Manos retiradas: Una mano se considera retirada, si se coloca sobre el mazo de cartas retiradas ("Mude") por el croupier o jugador. El Director o Supervisor del torneo podrá recuperar una mano técnicamente retirada y declararla válida si cree que hay buenas razones para hacerlo y la mano correcta es claramente recuperable. Un jugador que suelte sus cartas con un movimiento hacia delante al enfrentarse a una apuesta, será considerado como que se ha retirado. La decisión del Staff del torneo es final.

- r. **Rabbit hunting**: En los casos en que el juego o mano finalicen antes de que se reparta la última carta, bajo ninguna circunstancia se mostrará la próxima carta que habría salido. La práctica de revelar las cartas que hubiesen salido si hubiese continuado el juego se conoce como rabbit hunting, y está prohibida.
- s. Si al inicio del torneo al día siguiente, o al reiniciar el mismo después del cualquiera de los break (descanso), un jugador no se encuentra presente a la hora señalada, el director de torneo o supervisor de torneo asignado descontará al jugador ausente el valor de la apuestas obligadas (ciega menor, ciega mayor y/o ante) en el caso que le corresponda de acuerdo al desarrollo del juego.
- t. En caso que un jugador se ausente de la mesa o esté cumpliendo una penalización, se le repartirán sus cartas, y todas las apuestas obligadas (ciega menor, ciega mayor y/o Ante según corresponda), serán puestas cuando sea requerido por el director o supervisor de torneo.
- u. El jugador deberá encontrarse en su asiento en el momento en el que el croupier saque la primera carta de la baraja para poder participar en dicha mano. Los croupieres tienen la orden de retirar las manos de los jugadores que no se hallen en sus asientos inmediatamente después de que se haya repartido la última carta al botón.
- v. Los jugadores deben encontrarse en su asiento para pedir tiempo. "En su asiento" se define como tener al alcance tu silla. En caso de duda, la decisión del supervisor del torneo será final.
- w. **RELOJ DE ACCIÓN (ACTION CLOCK)**: El "Reloj de Acción" es un reloj o cronómetro que controlará el tiempo de las acciones de todos los competidores en manos del torneo. Los competidores tendrán treinta (30) segundos para tomar su decisión, en cada ronda, durante todo el torneo. Cada competidor recibirá tarjetas de "TIME BANK" que le otorgarán treinta (30) segundos más, cada tarjeta. Cuando sea el turno de actuar de un competidor, el crupier iniciará el cronómetro inmediatamente, sin tolerancias iniciales. Si el crupier se olvida de iniciar el cronómetro, los jugadores de la mesa tienen el deber de ayudarlo a recordar, independientemente de si están involucrados en la mano o no.
- El crupier colocará el reloj frente al competidor tan pronto como comience el tiempo.
 - Transcurridos los treinta (30) segundos iniciales, las tarjetas "TIME BANK" se utilizarán de forma automática y sucesiva, en caso de volver a agotarse el tiempo.
 - En caso de que no haya más cartas de "TIME BANK" y se haya agotado el tiempo, el competidor tendrá la acción dada como PASAR o RETIRARSE automáticamente, según el caso (si se enfrenta a una apuesta o no).
 - Para torneos de varios días, el competidor recibirá nuevas tarjetas de "TIME BANK" cada nuevo día (además de las que ya tiene). Al formar una mesa final, cada concursante finalista recibirá nuevamente tarjetas adicionales. El número de tarjetas de "TIME BANK" que recibirá cada competidor, o las distribuciones de tarjetas adicionales, se anotarán en la hoja de estructura de cada torneo.
 - El tiempo inicial de 30 segundos se considera un privilegio y no un derecho del competidor. De esta forma, la Dirección del Torneo podrá reducir este tiempo en caso de abuso por parte de competidores que intencionadamente comprometan el desarrollo del juego.
 - Las tarjetas de "BANCO DE TIEMPO" olvidadas en la mesa por un jugador (por ejemplo, al cambiar de mesa o embolsar fichas al final de un día) no serán repuestas por la organización.
- x. **Final del día**: En los torneos de varios días de duración, se impondrá el siguiente procedimiento para evitar la paralización del juego. Cuando queden entre quince y cinco minutos del último nivel de juego, el Director del Torneo detendrá el reloj. Un jugador sacará una carta entre el dos y el seis, y ese será el número de manos que quedan por jugar esa jornada. El Director del torneo dará a conocer al resto de jugadores el número de manos que quedan por jugar, y todas las mesas jugarán este número de manos, a partir del siguiente barajado o a partir de que se apriete el botón del barajador automático para recuperar la baraja, antes de dar por concluido ese día de juego. De este modo, todas las mesas jugaran la misma cantidad de manos.

y. Juego mano por mano: Una vez nos acerquemos al punto en que se distribuye el dinero del premio (la "burbuja"), el torneo adoptará el procedimiento de juego mano por mano. Una vez que el Director del torneo haya anunciado el juego mano por mano, todas las mesas finalizarán la mano que están jugando y detendrán la acción. Una vez que todas las mesas hayan finalizado dicha mano, el croupier de cada una de las mesas repartirá una mano solamente, y al término de la misma, volverá a detener la acción. Este proceso continuará hasta que hayan quedado suficientes jugadores eliminados para llegar a la etapa de premios del torneo.

1. Igualar la apuesta con all-in: Durante el juego mano por mano, cuando en una mesa se iguale una apuesta con all-in, el croupier deberá parar la acción restante en esa mesa, y pedirá a los jugadores que no muestren sus cartas. Esta mesa all-in deberá esperar para finalizar su mano hasta que el resto de mesas del torneo hayan finalizado esa mano. En ese momento, un supervisor del torneo acudirá a la mesa del all-in y dará las instrucciones pertinentes para finalizar la mano. En el caso que varias mesas hayan ido all-in, se detendrán todas y se jugarán de una en una hasta que todas las mesas hayan completado esa mano específica.
2. En el caso de que dos o más jugadores sean eliminados durante la misma mano en dos mesas diferentes, ambos jugadores estarán "empatados" para esa posición.
3. En el caso de que dos o más sean eliminados durante la misma mano de la misma mesa, el jugador que comenzará esa mano con el mayor número de fichas ocupará la posición más alta.

z. Cuando el tiempo de una ronda o nivel de apuestas se ha agotado y el personal de torneo anuncia la nueva ronda de apuestas, se aplicarán los nuevos límites para la siguiente mano. La mano comienza cuando se barajan las cartas por primera vez.

7.5.2 Reglas generales de apuesta.

- a. Las apuestas ciegas están establecidas en las bases de los respectivos torneos:
 - i. Las apuestas ciegas subirán por intervalos de tiempo según la tabla de ciegas establecida en las bases del torneo
 - ii. En la segunda ronda de apuestas, el jugador que es mano al hacer su apuesta tendrá como opciones: Pasar; apostar como mínimo el monto de la apuesta Ciega Mayor y/o su resto (All In).
 - iii. El jugador siguiente al que es mano tiene las mismas opciones del jugador anterior: Pasar (siempre y cuando el jugador que es mano haya pasado); apostar la Ciega Mayor; Subir su apuesta o apostar su resto [All In].
 - iv. Las mismas opciones del punto anterior tendrán los jugadores siguientes.
- b. Todas las apuestas deben efectuarse en forma consecutiva a partir de la primera Ronda de Apuestas.
- c. Apuestas y subidas en cadena (String bets): Los croupieres serán los responsables de determinar si se produjo una apuesta o subida en cadena. También los jugadores pueden hacerlo saber. Se entiende por subidas en cadena; cuando un jugador en su turno no anuncia verbalmente que sube la apuesta, pero en su movimiento iguala la apuesta y luego vuelve a colocar más fichas y por ende, la aumenta. En este caso el jugador debe retirar las fichas en el exceso sobre el monto que le permite igualar.
- d. Acción verbal y física durante el turno y fuera de él (undercall Incluido): las declaraciones verbales que se realicen durante el turno de apuestas en relación con las apuestas son vinculantes. Todas las fichas que se hayan puesto en el bote por turnos permanecerán en el bote. Los jugadores deberán actuar cuando les toque en todo momento. Los jugadores que actúen intencionadamente fuera de turno para influir en el juego antes de que les llegue la acción serán penalizados.
La acción (verbal o física) a destiempo puede resultar vinculante si la acción hacia ese jugador no ha cambiado. No se considerará un cambio de acción si se iguala, pasa o retira la mano. Si se cambia la acción, la apuesta efectuada fuera de turno se considerará no vinculante, y se devolverá al jugador que ha actuado fuera de turno, Dicho jugador volverá a tener disponibles todas las opciones de apuesta (igualar, retirarse, subir).
 1. Si un jugador ha subido y se mata su mano antes de igualar la subida, el jugador podrá volver a subir, pero perderá el importe igualado.
 2. Undercall: un undercall (apostar menos que la cantidad de la igualación actual) es

una igualación obligatoria si se efectúa al enfrentarse a la primera de varias apuestas en cualquier ronda, o al enfrentarse a una apuesta heads-up. A discreción del director del torneo en todas las situaciones. A efectos de esta norma, en los *juegos con ciegas*, la ciega grande se considerará la apuesta inicial de la primera ronda.

- e. **Acción pendiente:** Los jugadores deberán permanecer en la mesa, si siguen siendo jugadores activos de una mano que se está jugando. Esto incluye si han ido All-in. Si ha ido All-in, no podrá abandonar la mesa. Si un jugador abandona la mesa mientras participa activamente en una mano, podrá ser penalizado. Los jugadores que se retiren o boten sus cartas antes que llegue su turno de jugar o se levanten de la mesa, antes que llegue su turno, los jugadores podrán ser sancionados inmediatamente con 3 manos muertas.
- f. **Límite de subidas:** No existe un límite de subidas en las partidas sin límite.
- g. **Hablan los crupieres:** Los croupieres tienen las instrucciones de verificar la información brindada por los jugadores y de anunciar la acción que contribuye al curso del juego. No deberán proporcionar la cantidad de la apuesta, la subida o el All-in a menos que un jugador desee saberlo, ni verificar la declaración verbal de un jugador. A los crupieres no les está permitido proporcionar ningún tipo de información adicional, como por ejemplo, quién subió preflop, etc.
- h. **Tamaño del bote:** Los jugadores solo tienen derecho a estar informados del tamaño del bote en las partidas pot limit. Los croupieres no contarán el bote en las partidas sin límite. En caso de que se solicite, los croupieres podrán extender el bote para que un jugador pueda contarlos.
- i. Si un jugador pone un número menor de fichas en el pozo en su turno cuando va a pagar (sin haber hecho una declaración verbal) porque el jugador no haya entendido bien el tamaño de la apuesta, las siguientes guías serán usadas para continuar el juego:
 - i. No le será permitido retirar las fichas, tendrá la opción de igualar, subir o botar sus cartas y perder las fichas que apostó.
 - ii. Si el siguiente jugador ha actuado, el jugador equivocado puede: (a) retirarse o botar a mano y perder las fichas puestas o (b) pagar el monto adecuado; no podrá subir la apuesta.
- j. Regla de la mitad de una apuesta:
 - i. Si un jugador tira fichas sobre la mesa que sean igual o mayores al 50% del monto requerido para hacer una subida, el jugador será obligado a completar la cantidad necesaria para hacer la subida mínima requerida.
 - ii. Si tira una cantidad menor al 50% del monto requerido para que sea una subida, el jugador será obligado a solo hacer el pago, y será obligado a retirar cualquier exceso de fichas.

7.5.3 Apuestas y subidas.

- a. **Subir:** El jugador es responsable de aclarar cuál es su intención. Se anima a los jugadores a declarar verbalmente su apuesta o la cantidad de la subida. En los juegos sin límite y con límite de bote se deberá subir del siguiente modo:
 - 1. Colocando la cantidad total en el bote en un solo movimiento.
 - 2. Declarando verbalmente la cantidad total antes de colocar las fichas en el bote.
- b. Un jugador puede hacer uno o más movimientos hacia el pozo si previamente declaró el monto completo antes de poner las fichas adentro.
- c. **Fichas superiores a la apuesta:** Si el jugador pone en el bote una ficha superior a la apuesta y no anuncia que es una subida, se considerará que ha igualado la apuesta. Si el jugador pone en el bote una ficha superior a la apuesta y dice: "subo", pero no indica la cantidad, la subida será de hasta el máximo permitido por la denominación de esa ficha. Para subir con una única ficha superior a la apuesta inicial, se deberá anunciar verbalmente antes de que la ficha toque la superficie de la mesa. Después del flop, el primer jugador en llevar a cabo una apuesta y utilizar una única ficha superior a la apuesta sin efectuar ningún

tipo de comentario, significará que es una apuesta igual al valor de la ficha.

- d. Si un jugador no está en frente a una apuesta y lanza una ficha de mayor valor, la apuesta de este jugador, será igual al valor de la ficha a menos que un monto diferente haya sido declarado antes de que la ficha toque la mesa.
- e. Cuando un jugador tiene múltiples fichas y las mueve dentro del pozo, el jugador será declarado como arriesgando todas sus fichas (all-in) independientemente de lo que haga.
- f. **Acción aceptada:** es responsabilidad del jugador que iguala determinar la cantidad correcta de la apuesta de un oponente antes de igualar, independientemente de lo que digan los demás. Si un jugador que iguala pide un recuento, pero recibe información incorrecta por parte del dealer o de otro jugador sentado en la mesa, y pone esa cantidad, se considera que ha aceptado la acción correcta íntegra y que está sujeto a la apuesta o cantidad de all-in correcta. Como ocurre con todas las situaciones de torneos, la Regla n° 1 puede aplicarse a discreción del director del torneo.
- g. **Apuestas en dos tiempos:** Los croupieres serán responsables de las apuestas o subidas en dos tiempos. Se solicitará la ayuda de todos los jugadores de la mesa en caso de que se produzca una apuesta o subida en dos tiempos y el croupier no se dé cuenta de ello. Cuando un jugador informe una apuesta o subida en dos tiempos, deberá ser verificado por un supervisor del torneo. Una apuesta o subida en dos tiempos se define como el intentar llevar a cabo una apuesta o subida en múltiples movimientos, que pueden incluir la devolución de la pila del jugador sin una declaración verbal previa de la intención, o el engaño visual destinado a inducir acción fuera de turno antes de completar la acción de un jugador.
- h. **Subir all-in:** Una apuesta albín inferior a una subida completa no volverá a abrir las apuestas para el jugador anterior.
- i. Las subidas inferiores al valor mínimo solo se permiten en el caso de que el jugador esté all-in (apueste todo). Una apuesta inferior a una subida completa no reabre las opciones de apuestas para un jugador que ya ha actuado con anterioridad.
- j. **All in con fichas ocultas:** Una apuesta all-in en toda regla, obliga al jugador a ir con todas sus fichas, incluyendo las fichas ocultas. Sin embargo, al jugador que va All-in no se le permite beneficiarse de las fichas ocultas.
 - 1. **Ejemplo:** el jugador A va All-in por 21.000 y el jugador B, iguala con una pila de 100.000. Al arrastrar las fichas al centro de la mesa, el jugador A descubre dos fichas de 1.000 bajo su brazo. Si el jugador A gana el bote, solamente se le pagarán 21.000 fichas. Si es eliminado del torneo en esa mano, su oponente recibirá la pila completa de 22.000.
 - 2. **Excepción:** el jugador A, va All-in por 50.000 y el jugador B, iguala la apuesta con una pila de 55.000. Al empujar las fichas al centro, el jugador A descubre una ficha de 10.000 bajo su brazo. Si el jugador A gana el bote, solamente se le pagarán 50.000 fichas. Si pierde el bote, su oponente recibirá la totalidad de la pila, 55.000 fichas, por haberse doblado.

7.5.4 Regla de un jugador por mano.

- a. El póker no es un juego de equipo; cada jugador deberá jugar de acuerdo a su propia habilidad, por lo que estarán prohibidas todo tipo de conductas en las que los jugadores intenten sacar de forma ilícita ventajas en juego. Las conductas reñidas con el juego, están descritas claramente en el presente reglamento, del cual declaran todos los jugadores desde ya, conocer y aceptar.
- b. Los jugadores no deben conversar en exceso, gesticular o comentar jugadas durante el desarrollo de una mano. De incurrir en esta falta, se le aplicará la sanción correspondiente.
- c. Los jugadores están en la obligación de indicar cuándo crean que una regla ha sido o está por ser violada.

- d. Cuando hayan 2 (dos) o más jugadores, se seguirán los siguientes lineamientos para evitar la violación de la regla de Un Jugador por Mano:
- Un jugador no tendrá permitido entablar conversación de mesa o hacer comentarios despectivos.
 - Un jugador no tendrá permitido hacer comentarios sobre la mano en juego.
 - Un jugador no tendrá permitido hacer comentarios sobre el valor de la mano de otro jugador.
 - Un jugador no tendrá permitido revelar el contenido o valor de su mano.
 - Un jugador no tendrá permitido sugerir a otro jugador a pasar, pagar, subir o desistir de su mano.
 - Un jugador no tendrá permitido solicitar asistencia o consejo sobre cómo jugar su mano.
 - Un jugador no tendrá permitido preguntarle a otro jugador el contenido o valor de su mano.

En el caso de que un jugador incurra en alguna de estas faltas, será sancionado según corresponda.

7.5.5 Mostrando el juego al final.

- a. **Mano ganadora:** Un jugador debe mostrar todas sus cartas para llevarse el bote. Esto incluye jugar la mesa. Si solo queda un jugador con cartas, no deberá mostrar su mano para llevarse el bote.
- Por ejemplo:** El jugador B apuesta en el river, y el jugador A iguala. Después, el jugador B se retira sin mostrar sus cartas, siendo el jugador A el único que queda en el bote con cartas. El jugador A se lleva el bote sin tener que mostrar su mano.
 - Manos expuestas:** Una mano se considera expuesta cuando todas las cartas están situadas boca arriba sobre la mesa. Mostrar las cartas rápidamente o agitarlas, etc., no se considera exponer la mano. Las manos no se leerán, y no se podrá ganar el bote hasta que no estén expuestas.
 - Negación a mostrar las cartas:** Si un jugador se niega a mostrar todas sus cartas de mano, el croupier podrá negarse a mostrar las cartas restantes y llamar a un supervisor del torneo. Este pedirá al jugador que muestre sus cartas, o se considerarán retiradas. Se efectuará una cuenta atrás de cinco segundos antes de que el supervisor del torneo declare la mano del jugador muerta, y emitirá una penalización al jugador por ralentizar el progreso del juego. Los demás jugadores de la mesa no podrán girar las cartas del jugador en cuestión. Si lo hacen, la mano continuará activa, pero el jugador que giró las cartas otras que las propias podrá recibir una penalización por violación de etiqueta.
 - Croupieres:** Bajo ningún motivo, el croupier descubrirá una carta boca abajo, mientras el jugador solamente haya descubierto una carta y sea el posible ganador de la mano. El jugador está obligado a mostrar sus dos cartas.
- b. **Declaraciones verbales:** Las cartas determinan quién es el ganador de una mano. Las declaraciones verbales de un jugador sobre sus propias cartas de mano no son vinculantes. No obstante, puede penalizarse a cualquier jugador que anuncie su mano incorrectamente de forma deliberada, a discreción del personal del torneo.
- c. **Orden a la hora de Mostrar Cartas en Showdown:** En un Showdown que no sea all-in, al final de la última ronda de apuestas, el jugador que realizó la última acción agresiva en esa ronda deber enseñar sus cartas primero. Si en la última ronda no hubo apuestas, enseñará primero sus cartas el jugador a la izquierda del botón, y a así sucesivamente, siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

- d. **Confrontación final All-in:** Las cartas se expondrán una vez que el jugador se encuentre All-in y se haya completado toda la acción. Si un jugador accidentalmente se retira/tira sus cartas antes de que estas se descubran, el personal del torneo se reserva el derecho a devolver esas cartas si son claramente identificables. Los jugadores que tiren intencionalmente sus cartas cuando haya un all-in podrán ser sancionados.
 1. **Acción paralela:** En los casos donde haya varios jugadores jugando acción paralela, mientras haya un jugador all-in en el bote principal, todos los jugadores del bote secundario que lleguen a la confrontación del River deberán mostrar sus cartas, así como el jugador que ha ido all-in. A ningún jugador se le permite retirarse en la confrontación del River de un bote paralelo si hay un jugador que ha ido all-in en el bote principal. Al croupier se le pide que ponga boca arriba todas las manos que se estén jugando, y las manos podrán recoger el bote.
- e. **Cartas Arriba en All-in:** Todas las cartas de una mano serán mostradas boca arriba siempre que un jugador estuviera restado, una vez que las apuestas se hayan completado. Croupieres y jugadores deberían insistir en el oportuno cumplimiento de esta norma.
- f. **Solicitud para ver Cartas:** Cualquier jugador que llegue a la confrontación final, puede solicitar ver las cartas de otro jugador, siempre y cuando aún conserve sus cartas. Si ya ha depositado su mano en el mazo de cartas retiradas, habrá perdido el derecho a pedir ver las cartas de otro jugador. Un jugador que no haya llegado a la confrontación final no podrá pedir ver ninguna mano.
 - i. Si hay alguna duda legítima acerca de colusión entre jugadores, los demás jugadores podrán pedir al croupier que retenga las cartas en cuestión y que solicite al Staff de Torneos que comprueben la mano
- g. Si un jugador que participa hasta el final de la mano, paga por ver el juego del jugador que hizo la última acción y posee la mano perdedora, no está obligado a mostrar su juego al igual que el resto de los jugadores de la mesa, excepto si el jugador de la mano ganadora solicita que muestren sus dos cartas, en este caso los jugadores que posean la mano perdedora deberán hacerlo.
- h. Un jugador nunca expondrá sus cartas a menos que sea requerido por el croupier a hacerlo.
- i. **Showdown:** En la confrontación final, el jugador en efectuar activamente la última acción debe mostrar sus cartas primero, y se continúa en la dirección de las agujas del reloj. Si no ha habido apuestas en la última ronda, el jugador que debería ser el primero en actuar en dicha ronda [es decir, a la izquierda del botón en los juegos con flop] será el primero en mostrar sus cartas.
 - i. **Showdown Disputado / Jugar con las Cartas de la Mesa:** Se tienen que mostrar las cartas para ganar un Showdown disputado, aun cuando se juegue con las cinco cartas de la mesa.
 - ii. **Showdown no Disputado:** En un Showdown que no sea all-in, cuando todos los jugadores han tirado sus cartas sin mostrarlas, la última mano viva gana. Los oponentes que tiran sus cartas en el Showdown sin mostrar sus cartas también pierden el derecho de pedir ver la mano ganadora.
 - iii. Los jugadores pueden negarse a mostrar sus cartas en turno, y pueden retirarse, renunciando por tanto a hacerse con el bote.
 - iv. El jugador debe mostrar sus dos cartas.
 - v. Las cartas hablan por sí solas. Las declaraciones verbales no son vinculantes, pero un jugador que deliberadamente diga una mano errónea con intención de hacer descartar una mano ganadora será sancionado.
 - vi. Las manos perdedoras serán retiradas por el croupier antes de otorgar el bote o pozo.
 - vii. Los croupieres no pueden matar una mano ganadora, que seguirá siendo válida si se descubre el error, excepto que una nueva mano haya comenzado.

viii. Los jugadores no podrán ver las manos perdedoras (exceptuando que un jugador vaya all in)

ix. Si un jugador llegara a ver una carta de otro jugador (por cualquier motivo), debe ser vista por todos los jugadores de la mesa. El croupier debe garantizar que todos los jugadores reciban la misma información.

x. Se otorga el side pot (pozo secundario), primero que el main pot (pozo principal).

- j. **Las cartas hablan:** una vez completada la acción de una mano y las cartas han sido mostradas por los jugadores involucrados, cualquier jugador puede asistir en la lectura del juego ganador; cada jugador tiene la obligación de asegurarse que la mejor mano ganó el pozo
- k. **Manos desprotegidas:** Si el Croupier elimina una mano no protegida (cuando el jugador no protege sus cartas, no están cerca de él o no las protege con una ficha sobre esta), el jugador no tendrá derecho a reclamarla y no podrá recuperar sus fichas. Una excepción a esta regla podría ser que un jugador suba la apuesta, y la cantidad subida aún no haya sido pagada por otro jugador. En este caso, el jugador podría recibir solo la cantidad de la subida. No obstante, si se iguala la subida, el jugador podría quedar eliminado.

7.5.6 Empates

- a. Si dos o más jugadores son eliminados al mismo tiempo, en una misma mesa, el jugador con el monto mayor de fichas, previo al pase de eliminación de ambos jugadores, ocupará la posición más alta en el resultado final del torneo.
- b. Si durante el juego regular dos o más jugadores son eliminados en diferentes mesas se les asignará el puesto en la lista basado en el orden de su eliminación. En el caso que sea imposible determinar el orden con exactitud, ellos dividirán en partes iguales los premios correspondientes. En caso que el premio a repartir no sea divisible en partes iguales se realizará el siguiente procedimiento; a cada jugador se le entregará una carta descubierta previo baraje, la carta mayor recibirá el monto mayor, y la carta menor recibirá el monto menor, la diferencia entre ambos montos debe ser el mínimo posible (1 peso).
- c. Si se está realizando el proceso "mano por mano" y dos o más jugadores son eliminados en mesas separadas en la misma mano, ellos se repartirán en partes iguales los premios correspondientes. En caso que el premio a repartir no sea divisible en partes iguales se realizará el siguiente procedimiento; a cada jugador se le entregará una carta descubierta previo baraje, la carta mayor recibirá el monto mayor, y la carta menor recibirá el monto menor, la diferencia entre ambos montos debe ser el mínimo posible (1 peso).

7.5.7 Ganador.

- a. El ganador del torneo será el último jugador que siga en juego. El primer jugador eliminado de la mesa final (pierda todas sus fichas) obtendrá la posición número 10, en el ranking final; el segundo, la posición número 9; el tercer eliminado, la posición número 8 y así sucesivamente, hasta llegar al ganador.

7.6 Premios.

Los premios a entregar en cada torneo y su distribución, estarán establecidos en las respectivas Bases del Torneo.

8. Resolución de conflictos, jugadas irregulares y Etiquetas de Juego.

1. Cartas que salen de la mesa.
 - i. Si un jugador intencionalmente suelta las cartas de forma que por ello salgan de la mesa este jugador recibirá la sanción correspondiente.
 - ii. Si a un jugador se le caen sus cartas, la mano permanece en juego.
2. Cartas expuestas.
 - i. Cualquier jugador que exponga sus cartas intencionalmente antes de que la acción esté completada recibirá la advertencia correspondiente. Bajo ningún motivo, se eliminará la mano de un jugador que descubre sus cartas con acción pendiente.
 - ii. Exposición y ocultación: Los jugadores que muestren sus cartas a un jugador que ya se haya retirado, para después botar sus propias cartas, puede ser penalizados. Dado este caso, el croupier debe retener estas cartas fuera del mazo de cartas retiradas, y mostrárselas a todos los jugadores de la mesa una vez haya finalizado la mano. Aquellos jugadores que cometan esta infracción de forma repetida, serán penalizados.
3. Si el croupier expone el flop antes que toda la acción de la primera ronda (cartas pocket) haya terminado ese flop no es válido. Se acabará la acción de la primera ronda, una vez terminada esta, el croupier mezclará todo el mazo (sin incluir la carta quemada ni las foldeadas), realizara un baraje, cortará y sin quemar expondrá un nuevo flop.
4. Si el croupier expone el turn o cuarta carta antes que toda la acción del flop hubiera Analizado, el turn (cuarta carta comunitaria] no es válido. Se acabará la acción de la segunda ronda (flop] y una vez terminado este se apartará la carta turn mal expuesta, se quema y se expone la siguiente carta que será el turn válido. Se baraja incluyendo el falso turn y sin incluir ninguna de las quemadas, se corta el mazo y sin quemar carta se saca la última carta comunitaria; el river. Si la quinta carta comunitaria (river) es descubierta antes que finalice la acción. Se procede igual que en la jugada anterior con la cuarta carta o turn.
5. Si un jugador existente no recibe cartas, y la ciega mayor no ha tomado acción (check o raise] de jugar, la mano se considerará muerta (Misdeal) y se repartirá nuevamente. Si la ciega mayor ya ha realizado su apuesta, el pase continuará normalmente. Al próximo pase el botón ocupará el lugar siguiente y no se saltará ninguna posición.
6. Si durante el transcurso del juego se expone alguna de las cartas tapadas (primera o segunda) por error del croupier, entonces se anula el pase o juego, retirando las cartas y repartiendo nuevamente con el Botón de Salida en la misma posición.
7. Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.
8. Si a un jugador se le caen sus cartas, el pase continúa en forma normal.
9. Si un jugador expone sus cartas, el supervisor le advertirá que si ocurre otra vez perderá esa mano, dejando todas sus apuestas ya efectuadas en el pozo.
10. Si el Botón de Salida está fuera de posición, siempre y cuando se descubra antes que el jugador que deba realizar la "Apuesta Ciega Mayor" haya jugado, se anula este juego. Si el croupier no quema carta o quema más de una se corregirá si no ha habido acción en ese turno. Si ha habido acción en la mesa será válido y se seguirá exponiendo el resto de la mesa como si no hubiese habido error (Ej. si en el flop se queman 2 (dos) cartas y se descubre después de haber habido acción, la segunda carta se colocará encima del mazo y será la quemada antes del turn). Sí hubiera un all-in y estuvieran las cartas expuestas tratará de arreglarse de forma que sea el board original el definitivo, como si no hubiera habido error ninguno.

Si el resto del mazo se deshace por cualquier razón, se reconstruiría de la mejor forma posible.

11. **Mano Nula o Miss deal:** Se define en las siguientes circunstancias y el croupier deberá recoger las cartas y barajar de nuevo.

- i. La primera o segunda carta se ha expuesto [total o parcialmente] debido a un error del croupier.
- ii. Dos o más cartas se han expuesto debido a un error del croupier.
- iii. Dos o más cartas "boxed cards" [cartas cara arriba], han aparecido en el naipe.
- iv. alguna carta ha sido repartida fuera del orden adecuado.
- v. El botón de salida no estaba colocado correctamente.
- vi. La primera carta ha sido repartida a otro jugador.
- vii. Se han repartido cartas a un asiento vacío sin jugador alguno.
- viii. A un jugador no se le han repartido cartas.

12. Manos Desprotegidas:

Es responsabilidad única y exclusiva de cada jugador proteger su mano. Puede proteger sus cartas; con sus manos, una ficha o un objeto menor encima de éstas.

13. Si una mano queda como retiro o Fold producto de que el jugador no la protegió de la forma correcta, es decir, el jugador no tiene las cartas en sus manos o cerca de él, el jugador perderá todos los derechos a recibir cualquier devolución o remuneración por dicha mano. Es responsabilidad de cada jugador proteger sus cartas en todo momento. Si el croupier elimina una mano no protegida, el jugador no tendrá derecho a reclamarla y no podrá recuperar sus fichas. La excepción se produce si un jugador sube la apuesta y dicha subida aún no se iguala. En ese caso, el jugador tiene derecho a la devolución de la subida.

14. A los espectadores que llamen la atención o comenten sobre el progreso del juego, etc., se les pedirá que abandonen el área de Torneo.

9. **Código de conducta y penalidades**

9.1 **Conducta de los jugadores.**

a. **Revelación /Divulgación.**

Los jugadores tienen la obligación de proteger a los otros jugadores del torneo en todo momento. Por tanto, estén o no en la mano, los jugadores no deberán:

- i. Revelar el contenido de las manos actuales o retiradas.
- ii. Aconsejar o criticar el juego antes de que haya finalizado la acción.
- iii. Leer una mano que aún no se haya expuesto debidamente.
- iv. Discutir manos o estrategias con ningún espectador.
- v. Pedir o recibir consejos de una fuente exterior.
- vi. Se impondrá la regla de un jugador por mano. Es decir, los jugadores durante el desarrollo de una mano, NO pueden comentar ninguna información.

b. **Cartas de mano y mesas televisadas:** los jugadores que participen un torneo emitido por Internet o por televisión, deben cooperar con el personal de los equipos de grabación. Esto incluye mostrar sus cartas de mano a la cámara de cartas situada en la mesa. En caso contrario, se puede penalizar al jugador correspondiente.

- c. **Confabulación:** el Póker es un juego individual. El juego de baja intensidad, 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.
- d. **Infracción de etiqueta:** la infracción repetida de las reglas 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 intencionalmente fuera del alcance del dealer o hablar en exceso. Asimismo, pueden penalizarse la celebración excesiva y continuada, y también el comportamiento, las acciones, las conductas o los gestos inapropiados. Estas infracciones también incluyen un comportamiento abusivo hacia el estilo de juego de otros jugadores o la recriminación a otros jugadores por cómo han jugado o están jugando en el torneo.
- e. **Lenguaje obsceno:** no se tolerará el abuso de otros jugadores, del personal del torneo, del casino o terceros. El lenguaje ordinario, obsceno u ofensivo dirigido a cualquier jugador o empleado puede penalizarse. El uso repetido de un lenguaje ordinario, obsceno u ofensivo no dirigido a nadie en particular también puede penalizarse.
- f. 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 los torneos organizados por Casino Colchagua S.A.
- g. El Director o el personal del torneo, a su única y absoluta discreción, pueden sancionar cualquier actuación que infrinja las reglas oficiales o que vaya en contra del mejor interés del evento.
- h. Queda absolutamente prohibido a los jugadores y público asistente al Torneo realizar conductas agresivas, abusivas y/o disruptivas, o que impliquen amenazas o faltas de respeto graves hacia el público, empleados y otros jugadores, y tal conducta estará sujeta a la política de penalidades establecidas del presente reglamento y la normativa establecida en la Ley 19.995.
- i. Violaciones de Protocolo (normas de educación y del juego): Faltas de protocolo severo o repetido resultarán en una penalización. Esto incluye, pero sin estar limitado a: atrasar deliberadamente el juego, conversación excesiva, manipulación innecesaria de las cartas o fichas de otro jugador, actuar fuera de turno, criticar a otro jugador, o actitudes mal intencionadas. De incurrir en alguna de las faltas mencionadas por primera vez recibirá una advertencia verbal, y de reiterarla continuamente irá recibiendo las penalizaciones correspondientes.
- j. Los jugadores deberán jugar sus manos con determinación contra todos los jugadores sin importar su relación con él o los mismos. Todo acuerdo entre jugadores está prohibido, pudiendo ser penalizados con incluso la descalificación o eliminación del torneo y/o serie a quienes incurran en esta falta, de manera reiterativa.
- k. Cada jugador deberá esperar su turno de actuar antes de solicitar información tal como el monto de una apuesta en desarrollo, la cantidad de fichas de otro jugador, etc.

- l. Cualquier jugador que actúe antes de turno intencionadamente o en repetidas ocasiones será sujeto de las sanciones correspondientes, según el presente reglamento.
- m. Mientras esté en juego una mano un jugador deberá permanecer en la mesa en caso que se le solicitara.
- n. Cada Jugador está obligado a proteger a los otros jugadores del torneo en todo momento, es decir, la responsabilidad de todos los jugadores de velar por el cumplimiento de las normas del torneo, para que no se perjudique a un jugador en particular.
- o. A los jugadores no se les permitirá discutir estrategias de juego con otros participantes o espectadores. Durante el transcurso del juego no se permitirá comunicación alguna entre espectadores y jugadores. De incurrir en esta falta por primera vez recibirá una advertencia verbal, y de reiterarla continuamente irá recibiendo las penalizaciones que se describen más adelante.
- p. Mientras un jugador participa en una mano será requerido a mantenerse en la mesa.
- q. Un jugador solo puede participar en un evento a la vez. No puede ir de mesa en mesa.
- r. Las siguientes son acciones indebidas y causales de advertencias, suspensiones o penalidades, según la tabla de sanciones contenidas en el presente reglamento:
 - i. Actuar deliberadamente fuera de turno.
 - ii. Despararramar deliberadamente las fichas del pozo o de un jugador.
 - iii. No jugar competitivamente contra cualquier jugador teniendo por razones de amistad, familiares o interés (soft play).
 - iv. Revelar los contenidos de las manos vivas en un pozo con varios participantes antes que se termine la ronda de apuestas.
 - v. Revelar los contenidos de las manos que se han rendido (Fold) antes que concluya la ronda de apuestas.
 - vi. Demorar en forma innecesaria la acción del juego.
- s. Respecto a los pactos o acuerdos entre los jugadores:

No están prohibidos los acuerdos privados de los jugadores en una mesa final de torneo. Sin embargo, si se realizan tales acuerdos, el Director tiene la opción de asegurarse que se lleven a cabo pagando dichos montos. Son impropios por definición cualquier acuerdo privado que no incluya a uno o más jugadores activos. Se espera que un torneo se juegue hasta el final. Son condiciones para tal posible pacto:

 - i. Deben estar dentro de los premios todos los jugadores.
 - ii. Todos los jugadores deben estar de acuerdo en pactar.
 - iii. Deben seguir jugando por el título y por una cantidad estipulada por la organización.
 - iv. El 15% del total del monto a repartir, estará destinado al 1er Lugar del torneo.

- t. En caso de producirse alguna de las siguientes situaciones durante el transcurso del Torneo:
- i. Jugadores o público que se encuentren en manifiesto estado de ebriedad o bajo influencia de drogas,
 - ii. Jugadores o público que porten armas,
 - iii. Jugadores o público que provoquen desórdenes, perturben el normal desarrollo de los juegos o cometan irregularidades en la práctica de los mismos.

El infractor deberá hacer abandono del Casino de Juegos o Área de Torneos, para lo cual el personal a cargo del Torneo junto con Seguridad del Casino implementará el procedimiento respectivo para dar cumplimiento a esta sanción; ello en virtud del mandato legal que el artículo 9 de la Ley N° 19.995 otorga a los Operadores de Casinos de Juego. Asimismo, el infractor estará sujeto a la penalidad que establezca la Dirección del Torneo, la que a lo menos contemplará la eliminación del jugador involucrado del torneo respectivo, o la prohibición de ingreso a este si se tratase de público asistente.

- u. En una penalidad de perder una mano, el Director del Torneo o supervisor, decidirá si es una, dos, tres o máximo cuatro rondas de penalidad, (por ejemplo si hay siete jugadores por tres rondas de pena, significan veintiún manos perdidas). Mientras corre la penalidad el ofensor debe estar alejado de la mesa. Si hay infracciones repetidas el ofensor será sujeto a la escala de penas establecidas en el presente reglamento.

Nota: Si un jugador es movido de mesa durante una penalidad, él o ella se mantendrá fuera de la acción mientras dure la pena. Esta acción puede requerir que un jugador pierda y pague más de una apuesta ciega obligada.

- v. Jugadores que hayan sido descalificados no podrán en ningún caso recibir un reembolso por su inscripción, recompra y/o add on. Asimismo, no tendrá derecho a premio alguno y quedará automáticamente en el último lugar de la tabla de calificación del respectivo torneo. Como medida adicional, la Dirección de Torneos podrá suspender de futuros torneos que se realicen en Casino Colchagua S.A., en base a la gravedad o reiteración de faltas. Esta sanción será notificada por medio de carta certificada dirigida al domicilio que el jugador tenga registrado.

9.2 Penalidades.

En caso de disputas de cualquier índole, la decisión del Director del Torneos será final y definitiva.

9.3 Conductas para los Reglamento de Torneos Casino Colchagua 2020.

- a. La Administración velará para que el Código de conducta se cumpla irrestrictamente. Toda infracción al mismo, implicará la sanción correspondiente, según las normas descritas en el presente reglamento:
- i. La colusión con otro jugador o cualquier otra forma de engaño.
 - ii. Las amenazas verbales o físicas a cualquier cliente o empleado.
 - iii. Los insultos o el lenguaje vulgar.
 - iv. La alteración del orden mediante discusiones, gritos destemplados o ruido excesivo.
 - v. El lanzar, romper, doblar, o arrugar las cartas.
 - vi. El destruir o ensuciar las instalaciones.
 - vii. Mal comportamiento en Sala de juegos, restaurantes y/o dependencias del casino donde se desarrolle el torneo.
 - viii. Apropiarse de algún valor del Casino.

- b. Jugadores que hayan sido descalificados de un torneo, como medida adicional, la Dirección de Torneos podrá suspender de futuros torneos de cualquier tipo a realizarse en Casino Colchagua. La cantidad de fechas de suspensión no podrá ser inferior a 2 (dos) y como máximo el jugador podrá ser descalificado de todos los torneos a realizarse en Casino Colchagua, en base a la gravedad o reiteración de faltas. Esta sanción será notificada por medio de carta certificada dirigida al domicilio que el jugador tenga registrado.
- c. Los jugadores que tengan mal comportamiento e incumplan las conductas y prohibiciones indicadas anteriormente, en las instalaciones donde se desarrolla el torneo o Casino, podrán ser descalificados del torneo. Esto debido a insultos a personal del casino, mal comportamiento en mesas de juegos, actitudes poco honestas, etc.
- d. En el caso que el jugador haya sido eliminado anteriormente en alguna serie e insista con su mala conducta, la Dirección de Torneos podrá eliminarlo de todas las series de lo que resta del año. Esta sanción será notificada por medio de carta certificada dirigida al domicilio que el jugador tenga registrado.
- e. Todos los participantes deben comportarse de forma cortés y educada durante todos los eventos y en todas las zonas del torneo y del casino. Cualquier individuo que observe un comportamiento inapropiado por parte de otro individuo, debería ponerse inmediatamente en contacto con el personal del torneo.
- f. La dirección del Casino y/o el Staff de Torneos, 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.
- g. **Penalizaciones:** La dirección del Casino y/o el Staff del torneo, a su única y absoluta discreción, pueden efectuar sanciones (enumeradas a continuación) que pueden ser desde una advertencia oral hasta la descalificación y exclusión de todos los eventos que realice Casino Colchagua. Cualquier jugador será penalizado en caso de soft play (juego de baja intensidad), abuso o comportamiento no apropiado. Si un jugador tira una carta de la mesa, oculta sus cartas a la fuerza causando que una o todas las cartas se giren, viola la norma de un jugador por mano o si protagoniza cualquier incidente similar, puede ser penalizado. No se tolerará el abuso de otros jugadores, del personal del torneo, del casino o terceros.
 - 1. **Penalizaciones:** incluyen, pero no se limitan a: advertencias orales, suspensión de una o varias manos, suspensión de una o varias órbitas (una ronda consiste en una mano por cada jugador sentado a esa mesa del torneo. 6 jugadores = suspensión de 6 manos), manos muertas, eliminación del evento, descalificación del evento (perdiendo el derecho a obtener cualquier premio ganado), expulsión del evento, expulsión de todos los eventos organizados por el patrocinador del torneo.
 - 2. **Escalación:** las penalizaciones no siempre se imponen en el mismo orden de gravedad. El personal del torneo puede descalificar a un jugador por la primera ofensa, si considera que su comportamiento es lo suficientemente grave. Los jugadores deben ser conscientes de que cualquier actuación que merezca una penalización puede tener como consecuencia una amplia variedad de sanciones incluso por una primera ofensa.
 - 3. **Suspensión de mano/órbita:** se informará al jugador sobre la suspensión de una o más manos, o de una o más órbitas fuera de la mesa. La mano suspendida de dicho jugador se contará como parte de la ronda en la que se produce la sanción. Aquellos jugadores que vean suspendidas una mano/órbita, independientemente del número, deberán permanecer fuera de la(s) zona(s) designadas para el torneo durante el tiempo de la suspensión. El croupier deberá notificar al personal del torneo el momento en el que un jugador sancionado puede regresar a su asiento.

4. **Traspaso de penalizaciones:** todas las penalizaciones de un jugador continúan con el jugador. Si el jugador A recibe una penalización de dos órbitas (16 manos) al final del día, y solo se reparten 5 manos de la penalización, se anotará que a dicho jugador aún le quedan 11 manos de suspensión para el próximo día. Este procedimiento también se aplicará en el caso de mesas rotas, reasignación de asientos, etc.
5. **Eliminación:** Los jugadores eliminados del torneo obtendrán la posición correspondiente al momento de su eliminación,
 - Ejemplo: quedan 15 jugadores (los 100 primeros puestos obtienen premio), y al jugador A se le prohíbe regresar al casino por motivos no relacionados con el torneo de póker. Este jugador perderá sus fichas del evento, y habrá finalizado en la 15° posición.
6. **Descalificación:** Aquellos jugadores descalificados de un evento perderán sus fichas de torneo, pero el importe de sus entradas permanecerán como parte del premio acumulado, y no podrán optar a ningún premio. El jugador descalificado deberá abandonar inmediatamente el área de torneo.

9.4 Aparatos Electrónicos.

Dispositivos electrónicos: para evitar cualquier duda, el término "dispositivo electrónico" incluye, pero no está limitado a los siguientes dispositivos, conocidos y desconocidos. No se permitirá en ningún momento colocar dispositivos electrónicos sobre la mesa. Pueden depositarse en el bolsillo de un jugador, sobre su regazo, sobre una mesa adicional, pero nunca sobre la superficie de juego del torneo, incluyendo cualquier parte de la mesa de póker, ni siquiera en el borde.

1. **Dispositivos de correo electrónico y mensajes de texto:** los jugadores no podrán enviar mensajes de texto, correos electrónicos ni utilizar dispositivos electrónicos mientras estén jugando una mano, de lo contrario, la mano podrá ser anulada. Los jugadores que ya no estén participando en la mano podrán enviar mensajes de texto y correos electrónicos desde la mesa.
2. **Teléfono:** los jugadores no podrán hablar por teléfono mientras estén sentados en la mesa, ya estén participando en una mano o no. Sí desean hacerlo, deberán levantarse de la mesa para llevar a cabo la llamada.
3. **IPads, eBooks, etc:** Los jugadores podrán hacer uso de estos dispositivos, pero no mientras se hallen en una mano, excepto cuando lo utilicen como dispositivo de audio.
4. **Portátiles, netbooks, ordenadores, etc:** los jugadores no podrán hacer uso de estos dispositivos en la mesa.
5. No se permitirá el uso de dispositivos electrónicos en ninguna mesa televisada ni en ninguna mesa final del Evento Principal.
6. **Distracciones en la mesa:** Casino Colchagua S.A se reserva el derecho de pedir a los jugadores que dejen de utilizar cualquier dispositivo electrónico o cualquier otro artículo, si el personal Staff de Torneos determina que están ralentizando el ritmo de juego, o que afectan a otros jugadores de la mesa. Los jugadores pueden solicitar al croupier que se ponga en contacto con un supervisor del torneo si, en su opinión, existe algún jugador que está ralentizando el juego debido a influencias externas, incluyendo, pero sin limitarse a libros, revistas y dispositivos electrónicos.

- a. Faltas a mantenerse en las políticas anteriores resultaran en una advertencia verbal y de continuar en la pena de no poder jugar la siguiente mano.
- b. La administración se reserva el derecho de permitir o no el uso de cualquier aparato electrónico a su única y absoluta discreción.
- c. Si un jugador que está con un equipo reproductor de música y no entendiera alguna acción o resolución del croupier respecto al juego, será de su única y exclusiva responsabilidad

10. Individualización de aquellos derechos y obligaciones de los participantes del tonto, que sean diferentes a las establecidas en el catálogo de juego.

Por el solo hecho de participar en los Reglamentos de Torneos Casino Colchagua 2020 aceptan las reglas y condiciones del mismo, contenidas en el presente reglamento más las definidas en las bases de cada torneo.

11. Requisitos de los jugadores

No podrán participar de los torneos de póker; todos aquellos que contemple la ley 19.995 en sus artículos:

Artículo 9º: No podrán ingresar a las Salas de juegos o permanecer en ellas;

- a. Los menores de edad;
- b. Los privados de razón y los interdictos por disipación;
- c. Las personas que se encuentren en manifiesto estado de ebriedad o bajo las influencia de drogas;
- d. Los que porten armas, con excepción de los funcionarios de Carabineros e Investigaciones de conformidad con la legislación y reglamentación respectivas;
- e. Los que provoquen desórdenes, perturben el normal desarrollo de los juegos o cometan irregularidades en las prácticas de los mismos;
- f. Los que, siendo requeridos, no puedan acreditar su identidad con el documento oficial correspondiente.

Artículo 10º: No podrán, por sí o por interpósita persona, efectuar bajo circunstancia alguna, ningún tipo de apuestas en los juegos de azar desarrollados en los casinos de juegos, las siguientes personas:

- a. El personal de la Superintendencia.
- b. Los funcionarios públicos y municipales que, en razón de sus cargos, tengan la custodia de fondos públicos.
- c. Las personas que, por mandato o encargo de la Superintendencia, ejerzan labores fiscalizadoras en los casinos de juego.

Igual prohibición afectará a toda otra persona que ejerza labores fiscalizadoras en un casino de juegos, mientras dure su cometido y respecto de los juegos que se desarrollan en ese establecimiento.

Artículo 15º: El personal del casino de juego no podrá por sí o por interpósita persona, efectuar bajo circunstancia alguna ningún tipo de apuestas en los juegos de azar, desarrollados en el establecimiento en que aquél se desempeña.

Igual prohibición existirá respecto de los accionistas, directores o gerentes de la respectiva sociedad operadora y de quienes administren los servicios anexos del mismo establecimiento.

12. Otras normas o reglas.

12.1. Políticas de Publicidad del Torneo de Juego y uso de Imágenes de los jugadores.

Los jugadores participantes del Torneo autorizan expresamente a Casino Colchagua S.A para la filmación y difusión, con fines publicitarios, de su mesa de juego, mediante tomas de la persona, rostro y cartas en juego de cada participante, y entrega del premio que obtenga, por los medios que ella estime conveniente, asegurando la transparencia del referido torneo.

13. Política de cancelación, adelanto o postergación del torneo de juego.

Casino Colchagua S.A. se reserva el derecho, de cancelar, adelantar o postergar sus torneos por caso fortuito o fuerza mayor, de acuerdo a los requisitos establecidos por la Superintendencia de Juegos detallados en las respectivas bases de cada torneo. En todos los casos se restituirá el valor de las inscripciones recibidas, mediante transferencia electrónica o el pago efectivo de las mismas.

14. Publicación del Reglamento y lista de participantes

El presente reglamento protocolizado, se encontrará a disposición del público en la web www.casinocolchagua.cl junto con una copia en la oficina de Club Colchagua.

15. Política de modificación de reglamento

La Dirección del Torneo o la Administración del Casino, se reserva el derecho exclusivo de modificar, complementar, o rectificar el presente, previa notificación a la Superintendencia de Juegos, con una anticipación de, a lo menos, 5 días hábiles respecto de la fecha en que la sociedad operadora dé inicio a la implementación correspondiente del reglamento; obligándose en todo caso a mantener en la oficina Club Colchagua un texto actualizado del mismo, y asimismo en, www.casinocolchagua.cl, contados dos días desde el envío de la respectiva notificación a la Superintendencia de Juegos.

16. Restricciones de participación.

La Empresa deja expresa constancia que no podrán participar en el torneo los dependientes de la misma o de sus empresas relacionadas, sus cónyuges y familiares por consanguinidad hasta el primer grado inclusive.

De igual forma, estarán impedidos de participar en los torneos aquellos que inciden en el normal desarrollo de los juegos de azar autorizados; que afecten, modifiquen o alteren de cualquier forma los procedimientos previstos para el desarrollo de los juegos de azar o que afecten la determinación de los ingresos brutos obtenidos de la explotación de los juegos de azar, las siguientes personas:

- Los dependientes de la sociedad operadora, cualquiera sea la calidad o relación contractual con dicha sociedad, por sí o interpósita persona.
- Los accionistas, directores, o gerentes de la respectiva sociedad operadora y de quienes administren los servicios anexos del mismo establecimiento, por sí o interpósita persona.

La personería de don **Héctor Julinho Salas Núñez** para representar a la Sociedad "Casino Colchagua S.A.", consta de Escritura Pública de fecha 08 de abril de 2016, respectivamente, otorgadas en la Notaría de Santiago, de don Eduardo Diez Morello.

Héctor Julinho Salas Núñez

P.p. Casino de Colchagua S.A.