



Punta del Este, Noviembre 26 de 2011

Reglamento Torneo Final Mantra Resort Spa & Casino

Resumen

El día 26 de Noviembre de 2011, ClubUruguayodePoker.com tendrá a cargo la organización de su torneo final 5ta. Temporada 2011, en el Mantra Resort Spa & Casino de Punta del Este. El torneo comenzará a las 12 h. Los participantes pueden únicamente pre-registrarse en el evento hasta el Viernes 25 de Noviembre a las 23.59 h.

ClubUruguayodePoker.com se reserve el derecho de cancelar el torneo antes de la primera mano, así como también el derecho de limitar el monto de jugadores permitidos a participar.

Premiación

Todo el dinero proveniente de las inscripciones, recompras y add-ons, menos la comisión por administración (10%), formará parte del pozo que compondrá la premiación anunciada. La cantidad de jugadores premiados dependerá directamente de los registrados, no así de las recompras y/o add-ons. Los finalistas recibirán premio en dinero según la tabla de la página 2.

Los ganadores deberán firmar la hoja confeccionada a tal fin antes de recibir su premiación.

Formato del Torneo

El costo de inscripción será de US\$100 (dólares americanos cien).

La recompra, única por jugador, tendrá un costo de US\$100 (dólares americanos cien).

El add-on, único por jugador, tendrá un costo de US\$100 (dólares americanos cien).

Por cada US\$100 aportados por jugador, US\$90 serán destinados a incrementar el acumulado de premiaciones, US\$5 serán destinados al staff del torneo y US\$5 a la organización para cubrir gastos.

Cada participante recibirá 5.000 pts. en fichas de torneo (sin valor) por concepto de inscripción.

Cada participante recibirá 5.000 pts. en fichas de torneo (sin valor) por concepto de recompra.

Cada participante recibirá 10.000 pts. en fichas de torneo (sin valor) por concepto de add-on.

La recompra única, le será permitida a cada jugador siempre y cuando éste posea 5.000 pts. o menos en su conteo, durante los primeros 5 niveles de juego.

El add-on será ofrecido a los jugadores una vez finalizado el 5° nivel de juego. Para poder hacer uso del mismo, el jugador deberá contar con al menos 1 ficha de cualquier denominación en juego.

Estructura de Premiación

Posición Final	Número de puestos premiados						
	6	7	8	9	10	12	15
1	39.00%	38.75%	38.50%	38.25%	37.75%	37.00%	36.25%
2	27.00%	26.75%	25.50%	25.50%	25.00%	24.75%	24.50%
3	14.25%	14.00%	13.50%	13.25%	13.25%	13.15%	13.10%
4	8.50%	8.00%	7.50%	7.25%	7.25%	7.25%	7.25%
5	6.25%	6.00%	5.50%	5.25%	5.25%	5.25%	5.25%
6	5.00%	4.50%	4.25%	3.75%	3.75%	3.75%	3.75%
7		3.00%	3.00%	3.00%	3.00%	3.00%	3.00%
8			2.25%	2.25%	2.25%	2.25%	2.25%
9				1.50%	1.50%	1.50%	1.50%
10					1.00%	1.00%	1.00%
11						0.55%	0.55%
12						0.55%	0.55%
13							0.35%
14							0.35%
15							0.35%
TOTALES	100.00%	101.00%	100.00%	100%	100%	100%	100%

Estructura del Torneo

Nivel	SB	BB	Ante	Duración
1	25	50	-	30
2	50	100	-	30
3	75	150	-	30
4	100	200	25	30
5	150	300	50	30
Descanso 20' - Fin Período Recompras / AddOn				
6	200	400	50	30
7	250	500	75	30
8	300	600	75	30
9	400	800	100	30
10	500	1.000	100	30
Descanso 20' - Chip-Up (Salen Fichas 25)				
11	600	1.200	200	30
12	800	1.600	200	30
13	1.000	2.000	300	30
14	1.200	2.400	300	30
15	1.500	3.000	400	30
Descanso 20' - Chip-Up (Salen Fichas 100)				
16	2.000	4.000	500	30
17	2.500	5.000	500	30
18	3.000	6.000	1.000	30
19	3.500	7.000	1.000	30

20	4.000	8.000	1.000	30
Descanso 20'				
21	5.000	10.000	1.500	30
22	6.000	12.000	1.500	30
23	8.000	16.000	2.000	30
24	10.000	20.000	2.000	30
25	12.000	24.000	2.500	30
FIN DÍA 1 - Chip-Up (Salen Fichas 1000)				
26	15.000	30.000	5.000	30
27	20.000	40.000	5.000	30
28	25.000	50.000	5.000	30
29	30.000	60.000	10.000	30
30	35.000	70.000	10.000	30
Descanso 20' - Chip-Up (Salen Fichas 1000)				
31	40.000	80.000	10.000	30
32	50.000	100.000	10.000	30
33	60.000	120.000	15.000	30
34	80.000	160.000	20.000	30
35	100.000	200.000	20.000	30

Conceptos Generales

1. Directores de Torneo y Asistentes

En la toma de decisiones, los Directores de Torneo y sus Asistentes deberán considerar el mejor interés del juego y la imparcialidad como principales prioridades. Circunstancias inusuales podrán dictar, en ocasiones, que se ignore la interpretación técnica de las reglas en beneficio de la imparcialidad y ecuanimidad del juego. Las decisiones de los Directores de Torneo son finales.

2. Idioma Oficial

Los idiomas oficiales del torneo son el español y el inglés.

3. Terminología Oficial de Torneos de Poker

Los términos oficiales son declaraciones sencillas, inequívocas y tradicionales como: apuesto, subo, veo, no voy, paso, envido, y completo (*bet, raise, call, fold, check, all-in, complete*). Términos regionales también pueden ser válidos. El uso de un lenguaje no estándar es un riesgo para el jugador, ya que puede interpretarse de forma diferente a sus intenciones. Es responsabilidad del jugador dejar claras sus intenciones. Ver reglas 37 y 44.

4. Comunicación

Los jugadores no pueden hablar por teléfono en la mesa.

Asientos de los Jugadores; Romper y Equilibrar Mesas

5. Sorteo de Asientos

Los asientos se designaran al azar en torneos y satélites. Un jugador que comience un torneo en el puesto equivocado con una cantidad de fichas correcta será trasladado a su puesto correcto con su *stack* actual.

6. Jugadores con Necesidades Especiales

Cuando sea posible, se acomodará a los jugadores con necesidades especiales.

7. Romper Mesas

Los jugadores provenientes de una mesa rota para ocupar un asiento asumen los derechos y responsabilidades de la posición. Pudiendo ser éstos: ciega grande, ciega pequeña o botón. El único lugar en el que no recibirán cartas es entre la ciega pequeña y el botón.

8. Equilibrar Mesas

Al equilibrar mesas se trasladará al jugador que va a ser ciega grande a la peor posición, incluyendo la ciega grande cuando esté disponible, aunque esto signifique que ese asiento sea ciega grande dos veces. La peor posición nunca es la ciega pequeña. La mesa desde la que se traslada a un jugador se especificará mediante un procedimiento predeterminado. Se detendrá el juego en cualquier mesa que tenga tres o más jugadores de menos.

9. Número de Jugadores en la Mesa Final

La mesa final constará de 9 jugadores.

Botes / Showdown

10. Declaraciones

Las cartas hablan por sí mismas. Las declaraciones verbales sobre el contenido de la mano de un jugador no son vinculantes; no obstante, si un jugador anuncia su jugada erróneamente, de forma deliberada, puede ser penalizado.

11. 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. *Dealers* y jugadores deberían insistir en el oportuno cumplimiento de esta norma.

12. Orden a la hora de mostrar cartas en el 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 que históricamente haya tenido la última acción agresiva.

13. 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.

14. 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 mostrarlas también pierden el derecho de pedir ver la mano ganadora.

15. Solicitar ver una mano

Con el fin de evitar juego ilegal o de connivencia, todo jugador perteneciente a la propia mesa puede solicitar ver una mano. De cualquier manera, es un privilegio del que no se debe abusar y los Directores del Torneo pueden conceder o no, a su entera discreción.

16. Eliminar la mano ganadora

El *dealer* no puede eliminar una mano ganadora que se ha expuesto en la mesa y que era la mano ganadora de forma evidente. Se insta a los jugadores a que ayuden en la lectura de las manos expuestas en la mesa si detectan que se va a cometer un error.

17. Fichas indivisibles

Si hay dos o más manos ganadoras, la ficha indivisible irá al jugador que esté a la izquierda del botón.

18. Botes secundarios

Cada bote se repartirá por separado.

19. Reclamar botes.

El derecho a reclamar una mano finaliza cuando empieza una nueva mano. (Ver norma 20).

Procedimientos Generales

20. Nueva mano y nuevo límite

Cuando el tiempo de un nivel de apuestas se termina y se anuncie el nuevo nivel por los Directores del Torneo, éste se aplicará en la mano siguiente. La mano empieza con el primer barajado.

21. Chip-Race

Cuando haya que retirar las fichas de menor valor, cada jugador recibirá un máximo de una ficha. El *chip race* comienza siempre en el asiento nº 1. Ningún jugador podrá ser eliminado del torneo en este proceso: si un jugador pierde sus únicas fichas en el *chip race* se le entregará una ficha del valor más bajo en juego.

22. Mantener las pilas de fichas visibles y contables

Los jugadores tienen derecho a una estimación razonable del conteo de las fichas de un oponente, por lo que las fichas deberán permanecer en pilas contables. Se recomienda apilar las fichas en múltiplos de 20 como norma. Los jugadores deben tener las fichas de mayor valor visibles e identificables en todo momento. Los Directores de Torneo controlarán la cantidad y el valor de las fichas en juego y podrán cambiar fichas a su discreción. El cambio discrecional de fichas se anunciará.

23. Cambio de baraja

El cambio de baraja se realizará en el cambio de *dealer*, en un nivel determinado o a criterio de los Directores de Torneo. Los jugadores no pueden pedir que se cambie la baraja.

24. Recompras

Un jugador no puede eludir una mano. Si un jugador declara su intención de recomprar antes de que empiece una mano, ese jugador está jugando con esas fichas y se le obligará a hacer la recompra.

25. Pedir tiempo

Una vez pasado un tiempo razonable y habiéndose pedido "tiempo", se le concederá al jugador un máximo de un minuto para tomar una decisión. Si no ha actuado antes de que expire el plazo, se le

realizará una cuenta atrás de 10 segundos seguida de una declaración de mano muerta. Si el jugador no ha actuado antes de la declaración, se le eliminará la mano.

26. *Rabbit Hunting*

El *Rabbit Hunting* no está permitido. *Rabbit Hunting* es revelar alguna de las cartas que “habrían salido” si la mano no se hubiera terminado.

Jugador presente / Tener derecho a jugar una mano

27. *En su asiento*

El jugador tiene que estar en su asiento en el momento que todos los jugadores hayan recibido sus cartas iniciales para que su mano esté viva. El jugador tiene que estar en su asiento para pedir tiempo.

28. *Acción pendiente*

El jugador tiene que permanecer en la mesa si tiene una mano viva.

Botón / Ciegas

29. *Botón muerto*

El torneo se jugará con el principio de botón muerto. Entiéndase botón muerto en el caso, por ejemplo, de la eliminación de la Ciega Pequeña. En esta situación, el botón será ubicado en el lugar vacío mientras que los jugadores a la izquierda colocarán las apuestas obligadas correspondientes. En caso que el jugador eliminado esté en la Ciega Grande, el botón pasará normalmente, disputándose la próxima mano sin Ciega Pequeña y únicamente con la apuesta obligada mayor.

30. *Eludir apuestas*

Un jugador que intencionadamente evite alguna apuesta ciega al ser trasladado de una mesa rota, será objeto de penalización.

31. *Botón en heads-up*

En el uno contra uno la ciega pequeña es botón y actúa primero *pre-flop* y último en las siguientes rondas de apuestas. La última carta se le reparte al botón. Al inicio del uno contra uno puede ser necesario reajustar la posición del botón, para evitar que un jugador ponga la ciega grande dos veces seguidas.

Normas del reparto de cartas

32. *Mano nula*

Será mano nula, sin excluir otros, en los siguientes casos:

- a) si se vira una de las dos primeras cartas que se reparten.
- b) si se viran en el reparto o están al revés (*boxed cards*) dos o más cartas iniciales
- c) si se reparte la primera carta a un puesto erróneo
- d) si se reparten cartas a un puesto que no tiene derecho a jugar la mano
- e) si no se le reparten cartas a un puesto que tiene derecho a jugar la mano.

No se podrá declarar mano nula si ha habido acción sustancial (ver punto 33 del presente reglamento), en cuyo caso la mano deberá continuar.

33. *Acción sustancial*

Se entiende por acción sustancial si:

- a) han habido dos acciones cualquiera que involucren a dos jugadores, cada uno de ellos poniendo fichas en el bote (apostar, subir o igualar)
- b) cualquier combinación de tres acciones (pasar, apostar, subir, igualar o tirar las cartas).

34. Flop de cuatro cartas

Si el *flop* contiene cuatro (en lugar de tres) cartas, tanto si se han visto como si no, el *dealer* mezclará las cuatro cartas boca abajo. Se llamará a un Director del Torneo, quien elegirá una carta al azar que será la que se use como carta quemada y las tres cartas restantes serán el *flop*.

Juego: Apuestas y subidas

35. Declaraciones verbales / Actuar en turno

Los jugadores deben actuar en su turno. Las declaraciones verbales realizadas por un jugador en el momento de su turno de actuación son vinculantes. Las fichas puestas en el bote por un jugador en su turno deben quedarse en el bote.

36. Acción fuera de turno.

Una acción fuera de turno será vinculante si la acción hacia ese jugador no ha cambiado. Pasar, igualar o tirar las cartas no se considera cambio de acción. Si la acción cambia, la apuesta fuera de turno no es vinculante y será devuelta al jugador que actuó fuera de turno, quien tendrá todas las opciones, incluyendo: igualar, subir o tirar las cartas. Tirar las cartas fuera de turno es vinculante. En toda circunstancia de acción fuera de turno, el jugador que se adelanta puede ser sancionado según criterio de los Directores del Torneo.

37. Formas de subir

Las subidas deben realizarse:

- (1) Colocando la totalidad de las fichas en un solo movimiento.
- (2) Anunciando previamente la cantidad total antes de comenzar a colocar las fichas en el bote.
- (3) Anunciando "subo" antes de poner en el bote la cantidad para igualar, y después completar la acción en un movimiento adicional.

Es responsabilidad del jugador dejar claras sus intenciones.

38. Subidas

Una subida tiene que ser al menos igual a la cantidad de la mayor apuesta o subida anterior de la ronda de apuestas en juego. Si un jugador hace una subida del 50% o más de la apuesta anterior pero inferior a la subida mínima, deberá hacer una subida completa. La subida será exactamente la mínima permitida (ver la excepción para múltiples fichas del mismo valor en la norma 40). Una apuesta *all-in* inferior a una subida completa no reabre las opciones de apuesta para los jugadores que ya han actuado.

39. Ficha de mayor valor

Siempre que un jugador se enfrente a una apuesta o ciega, poniendo una única ficha de mayor valor es igualar, si antes no se ha anunciado una subida. Para hacer una subida con una única ficha de mayor valor, se tiene que anunciar antes de que la ficha toque la superficie de la mesa. Si se anuncia una subida (pero no la cantidad), la subida es el máximo permitido para esa ficha. Si no se enfrenta a una apuesta, poner una ficha de mayor valor sin decir nada es una apuesta por el valor máximo permitido de esa ficha.

40. Múltiples fichas

Al enfrentarse a una apuesta, excepto si se anuncia una subida, poner varias fichas del mismo valor será considerado igualar, siempre que, quitando una de las fichas quede una cantidad inferior a la necesaria

para igualar. Ejemplo de igualar: *preflop*, ciegas 200/400: Jugador A sube a 1200 (una subida de 800), Jugador B pone dos fichas de 1000 sin anunciar subida. Solo es igualar, ya que al retirar una de las fichas de 1.000 queda una cantidad inferior a la necesaria para igualar los 1.200 de A. En el caso de fichas de diferente valor regirá la norma del 50% según la norma 38.

41. Número de subidas

El número de subidas consecutivas que pueden darse en una mano no está limitado.

42. Acción aceptada

El poker es un juego de atención, de observación continua. Es responsabilidad del jugador que iguala determinar la cantidad correcta de la apuesta de un oponente antes de igualar, independientemente de lo que haya dicho el *dealer* o el jugador. Si un jugador pide la cuenta y recibe una información incorrecta por parte del *dealer* o del jugador, y pone esa cantidad en el bote, ese jugador tiene que aceptar la acción correcta en su totalidad y está sujeto a poner la cantidad correcta de la apuesta o el *all-in*. En determinadas situaciones puede aplicarse la norma 1 a discreción de los Directores del Torneo.

43. Tamaño del bote

El *dealer* no contará el bote si un jugador se lo pide. Anunciar “apuesto el bote” no es una apuesta válida, pero obliga al jugador a hacer una apuesta por una cantidad válida.

44. Apuestas no habituales y confusas

Los jugadores que usan términos de apuestas o gestos no oficiales lo hacen bajo su propio riesgo. Éstos podrán ser interpretados de forma diferente a las intenciones del jugador. Asimismo, siempre que el anuncio de una cantidad apostada pueda tener varios significados, se tomará como válida la cantidad más baja. Ejemplo: “Apuesto cinco”. Si no está claro si “cinco” significa 500 o 5.000, la apuesta se queda en 500. Ver Reglas 3 y 37.

45. Folds no estándar

En cualquier momento antes de finalizar la última ronda de apuestas de una mano, tirar las cartas en turno al enfrentarse a un *check* (pasar) o tirar las cartas fuera de turno es vinculante y puede ser objeto de penalización.

46. Declaraciones en condicional

Declaraciones en condicional respecto a acciones futuras están totalmente desaconsejadas; pueden ser vinculantes y/u objeto de penalización. Ejemplo: frases del tipo “si apuestas, entonces yo subiré”.

Juego: Otros

47. Fichas en tránsito

Los jugadores no pueden agarrar ni transportar fichas del torneo de ninguna manera que las aparte de la vista. El jugador que actúe de este modo perderá las fichas y podrá ser descalificado. Las fichas retiradas por esta norma serán eliminadas del torneo.

48. Manos accidentalmente eliminadas

Los jugadores deben proteger sus cartas en todo momento. Si el *Dealer* elimina una mano por error, o una mano resulta nula no se podrá rectificar y el jugador no tendrá derecho a que se le devuelvan las apuestas. No obstante, si un jugador hubiera iniciado una apuesta o subida y ningún jugador la hubiera igualado aún, la apuesta o la subida se le devolverá al jugador.

Protocolo y Penalizaciones

49. Penalizaciones y descalificación

Podrá penalizarse a un jugador por:

- a) Mostrar sus cartas con acción pendiente.
- b) Tirar cartas fuera de la mesa.
- c) Incumplir la norma de un-jugador-por-mano.
- d) Incidentes semejantes.

Se penalizará al jugador por:

- a) “Soft Play” (no actuar contra determinados jugadores por amistad, interés, por ser familia).
- b) Insultar.
- c) Comportamiento inadecuado
- d) Hacer trampas.

Las penalizaciones que podrá imponer el Director del Torneo incluyen avisos verbales, penalizaciones de “manos sin jugar” y la descalificación. Excepto en el caso de penalización de una única mano sin jugar, las penalizaciones de manos sin jugar se contabilizarán como sigue: el ofensor se perderá una mano por cada jugador, incluido él mismo, que haya en la mesa en el momento en que se imponga la penalización, multiplicado por el número de vueltas sin jugar que determine la penalización. Durante el periodo de la penalización, el jugador deberá permanecer alejado de la mesa pero se le repartirán cartas. Los Directores del Torneo pueden imponer una, dos, tres o cuatro vueltas de penalización o la descalificación del jugador. Las fichas del jugador descalificado se retirarán del torneo. Repetidas infracciones supondrán penalizaciones mayores.

50. No revelar

Los jugadores están obligados a proteger al resto de jugadores del torneo en todo momento. Por lo tanto, los jugadores, tanto si están en la mano como si no, no pueden:

1. Revelar el contenido de cartas vivas o eliminadas.
2. Aconsejar o criticar el juego en ningún momento.
3. Leer una mano que no ha sido expuesta en la mesa.

La norma de un-jugador-por-mano se hará valer.

51. Mostrar cartas

El jugador que muestra sus cartas con acción pendiente puede ser penalizado, pero su mano no será eliminada. La penalización se aplicará al finalizar la mano.

52. Ética del juego

El poker es un juego individual. El “Soft Play” será penalizado incluso con la pérdida de fichas y/o la descalificación. “Chip dumping” (pasar fichas a otro jugador mediante apuestas) y todas las otras formas de juego en connivencia se penalizarán con la descalificación.

53. Faltas de comportamiento

Las repetidas faltas de comportamiento acarrearán penalizaciones. Como, por ejemplo, pero sin limitarse a ello, tocar innecesariamente las fichas o las cartas de otros jugadores, ralentizar la partida, actuar fuera de turno repetidamente o hablar en exceso.