



GRAN TORNEO INTERNACIONAL **POKER TEXAS HOLD'EM**

26 y 27 de febrero 2010

➤ **Características del torneo:**

- Inscripción U\$\$ 1.000 .-
- Reenganche U\$\$ 1000.- Los reenganches serán ilimitados. Deberán realizarse dentro de los primeros 60' (sesenta minutos) en la misma mesa en que se esta jugando la ronda clasificatoria. Si se estuviera en medio de un pase se podrá reenganchar luego de terminado el mismo. Podrán hacerlo todos los jugadores que tengan un 30 % (treinta por ciento) o menos del total de fichas que se entregan como banca inicial. Para poder hacerlo se deberá tener **efectivo o fichas** (no se aceptaran markers).
- Banca inicial por jugador: U\$\$ 10.000.
- Se premiara al 10% del total de los inscriptos.
- Los premios se anunciarán una vez finalizados los reenganches.
- **Conrad Resort & Casino aportará U\$\$ 1.000 al pozo por cada participante hasta un máximo de U\$\$ 100.000.**
- De lo aportado por Conrad, el 30% será destinado a incrementar el pozo del gran torneo final millonario del Póker Tour.
- Luego de realizado el descuento del 30% sobre lo aportado por Conrad, se hará una quita de U\$\$ 2.500, para el pago de la inscripción del ganador al torneo final del año.
- Conrad Resort & Casino se reserva el derecho de poder invitar a dos jugadores a participar del torneo.
- El torneo será realizado en dos días, el viernes se jugará una de las rondas clasificatorias continuando el sábado con las demás clasificatorias y la final.
- Los participantes podrán inscribirse una sola vez.

REGLAMENTO DEL JUEGO

- **Posición en las mesas.-** Las posiciones iniciales en las mesas serán determinadas por sorteo o por decisión de los encargados del torneo.
- **Cantidad de participantes.-** Podrán jugar un máximo de diez por mesa.
- **Se jugará con un mazo completo de cincuenta y dos cartas.**
- **Duración de la ronda.-** Comenzarán todas las mesas al mismo tiempo, no habrá límite de apuestas y aumentarán las apuestas ciegas cada 20 minutos.

- **Re agrupación de jugadores.-** A medida que los participantes sean eliminados de las mesas, serán reorganizados, con el fin de dejar todas las mesas con la misma cantidad de jugadores.
- Los jugadores serán clasificados conforme con su permanencia, o sea, el primer jugador que pierda todas sus fichas, sin tener en cuenta la mesa, será considerado último colocado y así sucesivamente.
- **Eliminación de una mesa.** – Cuando una mesa sea eliminada para llenar otra, los jugadores deberán asumir los derechos y obligaciones de la posición que les toque. Les puede tocar la apuesta ciega grande, la apuesta ciega chica o el botón. El único lugar en el cual no pueden jugar la primera mano es entre la apuesta ciega chica y el botón. En ese caso deberán esperar un pase para poder jugar.
- Cuando se asigne a otra mesa a un jugador, se hará todo lo posible para asegurarse de que no pague la apuesta grande dos veces seguidas. Sin embargo, el jugador deberá ir a la posición asignada sin importar donde se encuentran en ese momento las apuestas obligadas.
- **Chip race.-** Cuando llegue el momento de sacar de circulación las fichas de menor denominación, se realizará un sorteo dándole a cada jugador tantas cartas como fichas de esa denominación tenga. A quien tenga la carta más alta se le dará una ficha de la denominación próxima. Si hay más de una ficha en disputa se le dará al jugador con la segunda mejor carta. Ningún jugador podrá ser eliminado en dicho sorteo. Si se da el caso de que a un participante le quede solamente una ficha, participará con ella en el sorteo. Si el jugador perdiera el sorteo se le dará una ficha de la menor denominación en juego.
- **Mesa final.-** Cuando el torneo se reduzca a la mesa final, los participantes deberán realizar un nuevo sorteo para su nueva posición en la mesa.
- **La estructura de las apuestas ciegas será la siguiente:**

Small Blind (SB)	Big Blind (BB)	Ante	Duración
100	200	--	20min
200	400	--	20min
300	600	--	20min
400	800	50	20min
500	1000	75	20min
600	1200	100	20min
800	1600	150	20min
1000	2000	200	20min
1200	2400	250	20min
1600	3200	300	20min
2000	4000	400	20min
2500	5000	500	20min

3000	6000	600	20min
3500	7000	700	20min
4000	8000	800	20min
4500	9000	900	20min
5000	10000	1000	20min
6000	12000	1200	20min
7000	14000	1400	20min
8000	16000	1600	20min
9000	18000	1800	20min
10000	20000	2000	20min
15000	30000	3000	20min
20000	40000	4000	20min
25000	50000	5000	20min
30000	60000	6000	20min
35000	70000	7000	20min
40000	80000	8000	20min
45000	90000	9000	20min
50000	100000	10000	20min
55000	110000	11000	20min
60000	120000	12000	20min
65000	130000	13000	20min
70000	140000	14000	20min
75000	150000	15000	20min
80000	160000	16000	20min
85000	170000	17000	20min
90000	180000	18000	20min
95000	190000	19000	20min
100000	200000	20000	20min
125000	250000	25000	20min
150000	300000	30000	20min
200000	400000	40000	20min

La organización se reserva el derecho de modificar la estructura de las apuestas dependiendo de la cantidad de inscriptos y el desarrollo del torneo.

➤ **Explicación del juego**

➤ **Comienzo del juego.-**

- 1) Para el comienzo del juego el croupier colocará el botón a su derecha, luego el participante sentado a la izquierda del marcador deberá tener una apuesta ciega (o apuesta chica) de U\$S 100 y el jugador sentado a la izquierda de éste pondrá U\$S 200 (o apuesta grande).
- 2) Luego de transcurrido un determinado lapso de tiempo todos los presentes en la mesa y al comienzo de cada mano deberán realizar una apuesta llamada “ante”, independientemente que le corresponda realizar la apuesta ciega.
- 3) Cada jugador recibirá dos cartas boca abajo, comenzando con el participante sentado a la izquierda del marcador.

Bajo ningún concepto un jugador podrá mirar sus cartas hasta que el croupier de la orden.

- 4) La primera ronda de apuesta comienza con el jugador ubicado a la izquierda de la “apuesta grande”.

El juego prosigue en sentido horario, debiendo cada participante pagar la apuesta grande, aumentar dicha apuesta o retirarse del juego.

- 5) Luego se quemará una carta y se descubrirán tres que serán comunes a todos los participantes.
- 6) La segunda ronda de apuestas comienza con el jugador sentado a la izquierda del botón. Para iniciar una apuesta lo mínimo es el valor equivalente a la “ciega grande”.
- 7) Después se quemará otra carta y se descubrirá la cuarta carta comunitaria.
- 8) Comienza la tercera ronda de apuesta con el participante sentado a la izquierda del botón.
- 9) El dealer quemará otra carta y descubrirá la quinta y última carta comunitaria.
- 10) Comienza la cuarta y última ronda de apuestas con el jugador sentado a la izquierda del botón.
- 11) Cuando finalice la última ronda de apuesta, cada jugador deberá mostrar sus cartas y serán declarados uno o más ganadores. Las cinco cartas deberán ser mostradas para ganar.
- 12) Todos los jugadores podrán usarán sus dos cartas cerradas combinadas con las cinco cartas comunitarias para formar la mejor combinación de cinco cartas.
- 13) El mínimo para repicar deberá ser el doble de la apuesta anterior.

- **Definición de la mano.**- El primer jugador que deberá bajar su juego será el último en apostar o aumentar. Las cartas deberán mostrarse juntas. La definición de la mano estará dada por el juego que formen las cartas (“la mesa canta”). Si dos o más jugadores empataran en su juego, el pozo se repartirá en partes iguales. En caso de que exista un sobrante, éste se le dará al jugador sentado a la izquierda del marcador.
En este juego los palos de las manos que empatan no tendrán ningún efecto decisivo. Ningún palo es mayor que otro.
En el caso de no haber más fichas para apostarse entre jugadores deberán descubrirse las cartas.

- **Manos coincidentes.**- Las mismas se comparan carta por carta para poder producir un resultado.

- Se solicitará a los jugadores que coloquen sus apuestas dentro de un lapso de tiempo prudencial. Si algún jugador reclamara que el tiempo utilizado por otro es excesivo, se le tomarán 30 segundos a partir de ese momento para realizar su apuesta. El Director del Torneo podrá descalificar de acuerdo con su propio criterio, a cualquier participante que no cumpla con este requisito.

- Si en el transcurso de la partida surgiera algún problema, será responsabilidad del jugador participante informar de inmediato al Supervisor de Juego. Deberá darse solución a todas las disputas existentes antes de que algún jugador abandone la mesa. En todos los casos la decisión que tome el Director del Torneo será inapelable.

- Se requerirá que cada jugador tenga a la vista todas las fichas del torneo. Se exigirá además que las mismas estén apiladas por valor.
- En algunas mesas podrá haber mayor o menor cantidad de participantes que en otras.
- No estará permitido hacer anotaciones en las mesas durante el juego.
- En el caso de que la posición de cada jugador en una ronda fuera relevante a efectos de calificación o premios y dos o más de ellos se quedaran sin fichas en la misma mano, quien haya comenzado dicha mano con la mayor cantidad de dinero calificará en la posición más alta.
- No habrá servicio de bebidas en las mesas de juego durante el transcurso del torneo.
- Si un jugador necesitara utilizar su teléfono celular deberá retirarse momentáneamente de la mesa.
- Si al comienzo de alguna ronda no se encontrase un participante, esta comenzara de todas formas, teniendo que pagar las luces cuando corresponda. Se le repartirán las cartas normalmente como si el jugador estuviera presente. Si al llegar el momento de hablar el jugador no se encontrara presente se le retiraran las cartas. Si en determinado momento se le terminaran las fichas quedara eliminado del torneo sin tener derecho a reclamo.
- No se aplica la regla del “botón muerto” (dead button), esto significa que si un jugador queda eliminado del torneo, el botón pasará al siguiente jugador. Los dos jugadores a la izquierda del botón deberán poner las apuestas obligadas, sin importar quien las puso en la mano anterior.
- **Cancelación:** El torneo podrá ser cancelado si el número de participantes inscriptos es menor a 50. Si esto ocurriera se dará aviso a las personas anotadas y se procederá a devolver el dinero de la inscripción.

REGLAS DE CONDUCTA

- **Protección.-** Es responsabilidad del jugador proteger sus cartas en todo momento.
 - Ningún participante podrá tocar el mazo de cartas.
 - Los jugadores no podrán mostrar sus cartas intencionalmente (induce o presiona).
 - Las cartas deberán estar visibles todo el tiempo y sobre la mesa.

Si ocurriera alguna de estas irregularidades, al participante se le retirarán las cartas y perderá derecho al pozo.

Si un jugador expone sus cartas durante el juego podrá ser sancionado; si algún jugador viera esas cartas el resto tendrá derecho a verlas.

El director del torneo puede exigirle a un jugador que muestre sus cartas si este tuviera alguna sospecha de que ocurriera alguna irregularidad.

- Comienzo del juego.- Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno, perderá el derecho de hablar, se considera inválida pero cuando llegue su turno de apuestas solo podrá pasar o pagar.
- **Apuestas.**- Si un jugador se acercara con fichas en la mano al pozo y las dejara caer, no podrá volver atrás a no ser que lo anunciara antes.
El jugador que pase podrá repicar.
A un participante que pudiera pagar o aumentar su apuesta y lo hiciera con una ficha de una denominación mayor a la necesaria y no lo especificara, se le tomará como pago. Si en el mismo caso lo hiciera con un número indefinido de fichas de denominaciones menores sin anunciarlo se tomará lo que mando en esa acción y en el caso de no cubrir la apuesta o repique mínimo tendrá la obligación de poner el faltante.

Si un jugador moviera su mano hacia el pozo con fichas, deberá obligatoriamente poner una apuesta mínima.

Un participante podrá jugar por su resto si no tuviera fichas suficientes como para cubrir la apuesta ciega.

- **Disciplina**- Los jugadores no podrán discutir ni hablar sobre su juego con ningún participante ni persona ajena al torneo.
No estará permitido dañar las cartas (marcarlas, doblarlas, etc).
Dos o más jugadores no podrán bajo ningún concepto ponerse de acuerdo para perjudicar a otro. Tampoco podrá un participante favorecer intencionalmente a otro para ayudarlo a permanecer en el torneo.
Las señas estarán terminantemente prohibidas.
Conrad Resort & Casino no avalará ningún arreglo de premios realizado por los participantes, como tampoco ninguna clase de convenios durante la partida.

Nota: ante cualquier falta a estas reglas de conducta se aplicarán las siguientes sanciones:

Primera falta: llamado de atención

Segunda falta a una misma regla: se suspenderá a ese jugador según criterio del Director del Torneo por 10, 20 o 30 minutos debiendo igualmente pagar las apuestas ciegas sin tener derecho al pozo.

Tercera falta a una misma regla: eliminación del torneo.

La progresión de las sanciones a aplicar, podrá no ser respetada siempre que el Director así lo considere y dependiendo la gravedad de la falta cometida.

La persona que participe en el torneo estará aceptando automáticamente la utilización de su nombre e imagen con fines publicitarios.

Por el mero hecho de participar en el torneo los jugadores aceptan este reglamento.