

RECIBIDO EL 5/6/15

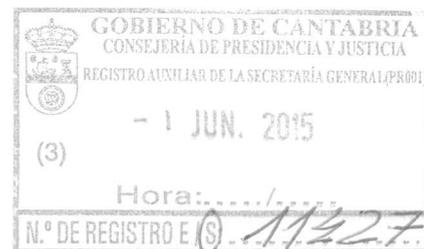


GOBIERNO
DE
CANTABRIA

CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y JUSTICIA

SECRETARÍA GENERAL

SERVICIO DE JUEGO Y ESPECTÁCULOS



Visto el escrito presentado con fecha 19 de marzo de 2015 por D. José Luis Seoane Martínez, director de juegos del Gran Casino del Sardinero y apoderado de la sociedad GRAN CASINO DEL SARDINERO, S.A., con el que se aportan, para su autorización, las "BASES GENERALES PARA LA REALIZACIÓN DE TORNEOS DE PÓKER DE CÍRCULO", en el citado establecimiento, resulta y se resuelve lo siguiente:

ANTECEDENTES DE HECHO

ÚNICO: Con fecha 19 de marzo de 2015, GRAN CASINO DEL SARDINERO, S.A. solicitó la aprobación de las BASES GENERALES que regirán la realización de los torneos de póker de círculo que se celebren en el Gran Casino del Sardinero:

A este hecho es de aplicación los siguientes

FUNDAMENTOS DE DERECHO

- I -

Es competente para resolver este procedimiento el Secretario General de la Consejería de Presidencia y Justicia, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 2 del Decreto 58/1996, de 28 de junio, por el que se regula el ejercicio de las competencias transferidas en materia de casinos, juego y apuestas.

- II -

El artículo 44 apartado 7 del Reglamento de Casinos de Juego, aprobado por Decreto 127/2002, de 24 de octubre, establece:

"Únicamente los casinos de juego podrán organizar y celebrar torneos de los juegos calificados como exclusivos de casino, con las bases y condiciones que específicamente establezca y autorice la Consejería competente en materia de juego."

Por otro lado, la Disposición Adicional Única del Decreto 6/2010, de 4 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas dice:

“Los elementos de juego necesarios para la celebración de torneos en los casinos de juego podrán tener características diferentes a las descritas en el Catálogo de Juegos y Apuestas, y se recogerán en las bases que para cada torneo autoriza la Consejería competente en materia de juego, siéndoles de aplicación lo dispuesto en el tercer párrafo del apartado dos del artículo tercero.”

De acuerdo con lo expuesto y considerando que se han cumplido los requisitos establecidos por la normativa citada, esta Secretaría General resuelve autorizar las “BASES GENERALES PARA LA REALIZACIÓN DE TORNEOS DE PÓKER DE CIRCULO” en el Gran Casino del Sardinero de Santander, que se recogen en el Anexo que acompaña a esta resolución.

Contra la presente resolución, que no agota la vía administrativa, cabe interponer recurso de alzada ante la Consejera de Presidencia y Justicia, en el plazo de UN MES, contado a partir del día siguiente a su notificación, de conformidad con lo previsto en el artículo 128 de la Ley de Cantabria 6/2002, de 10 de diciembre, de Régimen Jurídico del Gobierno y de la Administración de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Santander, 27 de mayo de 2015
EL SECRETARIO GENERAL

Fdo.: Javier José Vidal Campa



GRAN CASINO SARDINERO, S.A.
PLAZA DE ITALIA S/N
39005 SANTANDER

**BASES GENERALES PARA LA REALIZACIÓN DE TORNEOS DE
POKER DE CIRCULO PARA EL GRAN CASINO DEL SARDINERO DE
SANTANDER**

I. El torneo o liga de póker de círculo consiste en una serie de encuentros en los que los participantes compiten entre sí y se eliminan unos a otros progresivamente.

En estos torneos no se producen apuestas de valor económico, se participa previa inscripción. El juego se desarrolla con fichas sin valor real, mediante un sistema de exclusión de participantes, siendo eliminado el jugador que agote sus fichas. El ganador será el participante que más fichas obtenga a la finalización del torneo.

II. La realización del torneo o liga se realizara conforme a la Ley de Juego de Cantabria 15/2006, de 24 de octubre, al Reglamento de Casinos de Juego, aprobado por decreto 127/2002, de 24 de octubre, en lo referente al control de admisión y, en cuanto al desarrollo del mismo, le serán de aplicación las normas generales y comunes a las diferentes variedades de póker de circulo establecidas en el epígrafe 15 del Decreto 6/2010 que aprueba el Catalogo de Juegos y Apuestas, con las particularidades que se recogen en las presentes bases.

Los participantes en el torneo deberán ser mayores de edad y no tener prohibida la entrada al Casino, siendo imprescindible DNI, pasaporte o carné de conducir.

Los torneos de póker del Gran Casino del Sardinero se celebrarán en el interior de la sala de juegos. Solo en el caso de celebrarse un torneo de un circuito de nivel nacional o internacional se podrán realizar en uno de los salones del Gran Casino del Sardinero, con capacidad suficiente para albergar un torneo de esas características. En este caso se montaría un servicio de admisión a la entrada de dicho salón, previa comunicación a la Consejería competente en materia de juego.

Los torneos de póker podrán comenzar en horario distinto del de la apertura de las mesas de juego, siempre con servicio de admisión y respetando lo dispuesto en el Decreto 72/1997, de 7 de julio, por el que se establece el Régimen General de Horarios de Establecimientos y Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas.

Los tiempos y horas fijados en el torneo, tanto en las fases de inscripción, pago y cierre de inscripciones, como en los de apertura, tiempo de juego, niveles y cierre serán escrupulosamente aplicados, siendo de obligatoria aceptación por los participantes.

III. El director de torneo y sus asistentes (personas pertenecientes al departamento de juego, designadas por la dirección del Casino) deben considerar la deportividad y la imparcialidad como las prioridades más importantes en su toma de decisiones. Tendrán la decisión última sobre cualquier situación que pueda producirse durante el torneo y deberán arbitrar sobre las puntuaciones de



los jugadores en casos de reclamaciones o disputas, resoluciones de clasificaciones, empates etc. Las decisiones del director del torneo son las definitivas.

IV. Elementos o material de juego necesario para la realización del torneo:

- Las mesas del torneo serán autorizadas por la Consejería competente en materia de juego y tendrán las características establecidas en el epígrafe 15 A), apartado II, punto 2) del Catalogo de Juegos y Apuestas, quedando exentas del requisito de disponer de la ranura denominada pozo o "cagnote" y de la ranura de propinas.

Cada mesa sólo podrá acoger un máximo de 10 jugadores y el tapete podrá ser personalizado para el torneo con el logo del Casino y del patrocinador del torneo.

- Las cartas o naipes serán barajas plásticas 100% de 52 cartas, de las denominadas francesas. El dorso de las barajas podrá ser personalizado para el torneo con el logo del Casino y del patrocinador.

- En el torneo se utilizarán fichas de colores, sin valor real para el juego en el Casino, con índices de puntos que podrán ser personalizadas para el torneo con el logo del Casino y del patrocinador del torneo.

V. Las inscripciones de los participantes en el torneo o campeonato serán atendidas por riguroso orden de solicitud, previo pago del importe correspondiente, y pueden realizarse en el propio Casino o a través de la página www.pokercomar.com. (Pasarela de pagos).

En la inscripción figurará: Nombre, apellidos y DNI o Pasaporte.

La organización podrá rechazar la inscripción de cualquier participante por incumplimiento de las normativas de juego o del Casino.

VI. La inscripción en los torneos de póker es personal e intransferible, estando asociada para su validación a la identificación del jugador por su DNI o Pasaporte. No se admitirán cambios o devoluciones de las inscripciones, excepto en caso de cancelación del torneo. En este caso, la devolución del importe de la inscripción se realizará en la forma en que se efectuó el pago de la misma.

VII. El torneo se podrá constituir como:

1. **Torneo Sit & Go:** Difiere del resto de los torneos en que su ámbito de desarrollo es una sola mesa, de un máximo de 10 jugadores, los cuales se reparten el 100% del "buy-in". Existirán tantos torneos Sit & Go como número de mesas. El número de mesas, y por lo tanto de torneos en cada sesión, resultará del número de jugadores inscritos.

En estos torneos el criterio para el reparto de premios será el siguiente:

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



2. **Torneo Steps.** Por steps se entiende un tipo especial de torneo Sit & Go por niveles. Participando en un torneo steps se podrá adquirir una entrada para un step de nivel superior, o para un satélite, que dará acceso a un torneo de mayor "buy-in".

3. **Torneo Satélite:** Es un torneo en el cual no existen premios en metálico, sino inscripciones para otros torneos de valor superior. La totalidad del dinero recaudado en concepto de "buy-in" se repartirá en inscripciones para el torneo al que se destina dicho satélite. La diferencia resultante, que no completará el total de una inscripción, será abonada en efectivo al jugador que corresponda por su clasificación en el satélite.

4. **Torneo de un día de duración**

5. **Torneo de dos o más días de duración**

6. **Torneo perteneciente a una liga o campeonato de ámbito autonómico.**

7. **Torneo perteneciente a una liga o campeonato de ámbito supra-autonómico.**

En el sexto y séptimo supuestos los jugadores podrán acumular puntos participando en los distintos torneos de una liga, de un campeonato nacional o internacional. Los puntos obtenidos en esta clasificación pueden dar acceso a una final.

VIII. El precio del torneo está compuesto por el "buy-in" (cantidad destinada a premios) y el "rake" (tasa).

Las condiciones de inscripción y coste de los mismos estarán limitados por una banda de fluctuación para la compra inicial ("buy-in") de 20€ a 10.000 €, y en concepto de "rake" (Tasa) de 5€ a 1.000€.

En los supuestos descritos en el apartado VII.6 y VII.7 la organización de estos torneos podrá establecer retenciones sobre el "buy-in", recompras y "add-on", a los efectos de dotación de premios para finales, tanto autonómicas como supra-autonómicas.

En los torneos en que así se indique se podrá destinar hasta un 5% de las compras para gastos de organización.

Tanto el precio de la inscripción, como las retenciones a las que hubiera lugar, constarán en el programa y en la comunicación previa de cada uno de los torneos realizada a la Consejería competente en materia de juego, y se harán públicos en el Casino a todos los efectos.



IX. Premios:

El 100% del "buy-in", recompras y "add-on" estará destinado a premios, excepto, cuando un torneo forme parte de una liga o campeonato autonómico o supra-autonómico que conlleve retención bien, para un premio final, bien para gastos de organización. En este caso se repartirá la totalidad de lo recaudado una vez descontado el porcentaje de la retención.

X. El formato del torneo podrá ser:

- **Freezout:** Sin recompras. La inscripción al torneo da derecho a un número limitado de fichas. La pérdida de las mismas descalifica al jugador sin que tenga derecho a efectuar recompras.

En los torneos de póker Freezout en que así se indique, los jugadores que queden eliminados durante el periodo en que esté abierto el registro del torneo, tendrán la opción de "reentrada", es decir, de volver a inscribirse en el torneo para jugar como si nunca se hubiesen inscrito. La opción de reentrada será limitada o ilimitada, según se indique en cada torneo. La lista de espera tiene preferencia sobre la reentrada.

- **Rebuy:** Con recompras.

Limitaciones a las recompras:

1. **Con recompras ilimitadas:** Solamente se podrán realizar durante los niveles en que así se indique en la estructura del torneo y solamente podrán optar a las recompras los jugadores cuyo número de fichas no supere a las percibidas al inicio del torneo. El número de fichas que se podrá adquirir en cada recompra no podrá ser superior a las fichas recibidas al comienzo del torneo.

2. **Con recompra libre (adfree):** En torneos con una sola reposición, ésta se podrá hacer durante un número determinado de niveles, independientemente de los puntos que se tengan. El número de fichas que se podrá adquirir en esta recompra, no podrá ser superior en número de fichas recibidas al comienzo del torneo. Esta reposición libre (adfree) se podrá utilizar también con fines solidarios, es decir, el importe de esta reposición irá destinado íntegramente al fin social que así se especifique.

3. **Con "add-on":** Compra final que se puede hacer después de la última mano del periodo de reposiciones. Para poder hacer un "add-on" se necesita tener al menos una ficha. El "add-on" puede hacerse antes de que la primera mano del siguiente nivel comience a repartirse. En el "add-on" se podrá recibir un número de fichas superior al número de las recibidas al comienzo del torneo.

4. **Torneos Bounty:** Los torneos Bounty son los torneos de póker en los que cada jugador obtiene un premio extra por eliminar a los demás. Estos torneos son denominados así porque bounty en ingles significa recompensa.

Ejemplo de "buy-in": 30€+5€+10€:

-30€ como cualquier otro torneo de póker, servirá para ir acumulando el bote final.

-5€ son la tasa para el casino.



-10€ conformarán el bounty de cada jugador, de tal forma que el dinero del jugador que haya sido eliminado pasará a aquel que le eliminó.

• Reglas de los bounty:

Si dos o más jugadores eliminan a la vez a un tercero, para el bounty se tendrá en cuenta lo siguiente:

- a) El bounty es indivisible, siempre irá a parar íntegro a uno u otro jugador.
- b) Irá al jugador que le cubra, que tenga mejor mano.
- c) Si ambos jugadores tienen la misma mano, el bounty se lo llevará el jugador con más puntos al inicio de la mano.
- d) Si ambos jugadores tienen los mismos puntos, se lo llevará el jugador que esté más cerca del botón desde la izquierda (primero la pequeña ciega, en último lugar el botón).

5. **Torneos "Win the button":** En los torneos "Win the button" el botón no rota, el botón es para el que gana la mano.

6. **Torneos Freerolls:** Son los únicos torneos de póker donde no cuesta dinero real la entrada para participar y en los que se reparten premios, en regalos o entradas para otros torneos. Sirven como promoción comercial, tanto para el Casino, como para casas comerciales que quieran aportar premios.

XI. La estructura del torneo, el calendario mensual del mismo y cualquier modificación de éste que pudiera producirse serán públicos, debiendo ser comunicados con antelación a la Consejería competente en materia de juego.

En la estructura del torneo se indican los niveles de juego o apuestas obligatorias, que van aumentando en el transcurso del torneo.

Los niveles son las fases del juego, de duración temporal determinada, en las que se indican las apuestas obligatorias que deben realizar los jugadores que están después de la mano. Estas apuestas se denominan ciega pequeña y ciega grande.

XII. Sorteo. Al inicio del torneo, se realizará un sorteo para determinar la posición inicial del botón. En una de las mesas el croupier repartirá una carta a cada jugador boca arriba, partiendo desde el puesto 1 donde haya jugador (o "stack" en su puesto), hasta el puesto 10, obteniendo el botón aquel que obtenga la carta más alta. En caso de igualdad en la carta más alta, se tendrá en cuenta el siguiente orden de preferencia: 1º Picas, 2º Corazones, 3º Diamantes, 4º Tréboles.

Este procedimiento puede ser necesario que se realice de nuevo cuando se abra una nueva mesa, una vez iniciado el torneo o al comienzo de la mesa final.

XIII. Normas generales.

1. Responsabilidad de los jugadores. Se recomienda a los jugadores que:

- Comprueben los datos de registro y la asignación de puesto.
- Protejan sus cartas.
- Dejen claro sus decisiones.
- Sigán la acción.
- Actúen en turno.



- Defiendan su derecho a actuar.
- Mantengan sus cartas visibles.
- Mantengan sus fichas correctamente apiladas de forma que queden visibles las fichas de mayor cuantía.
- Permanezcan en la mesa cuando tengan una mano viva.
- Si ven que se va a cometer un error, lo digan al croupier y si lo consideran necesario al director de torneo.
- Cambien de mesa sin demora.
- Cumplan la norma de "un jugador por mano".
- Conozcan y cumplan las normas.
- Tengan un comportamiento adecuado, en general, y contribuyan al buen desarrollo del torneo.

2. Hablar en la mesa de juego durante la partida. Únicamente se podrá hablar durante la partida (y sobre ella) cuando queden dos jugadores en activo. Solo podrán hablar entre ellos en los idiomas oficiales aceptados.

3. Regla del "Chip-Race". Las fichas de menor cuantía en el juego deberán ser retiradas de las mesas cuando no sean necesarias en la estructura de ciegos o "ante".

Todas las fichas de menor rango que tengan suficiente valor para ser canjeadas por una nueva ficha de mayor valor, lo serán automáticamente. El método para renovar las fichas extra es repartir una carta a cada jugador por cada ficha extra que posea. Las cartas son repartidas en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por la 1ª plaza.

El jugador con la carta más alta del palo (picas, corazones, diamantes y tréboles) obtiene las primeras fichas extra para canjearlas por la ficha de mayor valor, y así sucesivamente. Si un jugador se queda sin fichas en este proceso, no podrá ser eliminado, le será concedida una ficha de menor rango; el jugador con la carta más alta recibirá otra nueva ficha si estas son la mitad o más de la cantidad de fichas necesarias si no, serán retiradas.

Si una vez finalizado este proceso y reiniciado el torneo, aparecieran fichas de valores retirados, se canjearán en caso que su cuantía fuera suficiente para dar una ficha de mayor valor; si no, serán retiradas.

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

4. Fichas indivisibles. Las fichas sobrantes, irán a la mano más alta. Si hubiera dos manos iguales, la ficha indivisible irá al jugador a la izquierda del botón.

En la modalidad "Win the button" (el que gana tiene el "button"), en caso de empate entre dos jugadores, las fichas indivisibles irán a la izquierda del "button", igual que el botón para la siguiente mano.



5. Tiempo de decisión. Una vez transcurrido un tiempo razonable, nunca menos de 2 minutos, si algún jugador pide "tiempo", el jugador tendrá un máximo de un minuto para tomar una decisión. Si no actuase tras expirar el tiempo, se le hará una cuenta atrás de 10 segundos; si el jugador no toma una decisión antes de finalizar dicha cuenta, su mano será anulada. En todos los casos, el croupier debe avisar al director de torneo o a un asistente, que será el responsable de aplicar esta norma. En los torneos "Turbo" (niveles inferiores a 20 minutos) el tiempo de decisión se reduce a un minuto. Si una vez superado, un jugador pide "tiempo", el jugador tendrá un máximo de 30 segundos para decidirse. Si no actuase en esos 30 segundos, se le hará una cuenta atrás de 5 segundos, y si no toma una decisión antes de finalizar dicha cuenta, su mano será anulada.

La dirección del torneo se reserva el derecho de reducir el tiempo permitido para la decisión si algún jugador estuviera perdiendo el tiempo deliberadamente.

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

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

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

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

10. Mano desprotegida. Los jugadores deben proteger sus cartas en todo momento. Si el croupier retira una mano no protegida y las cartas no son 100% identificables, el jugador no tendrá derecho alguno, no podrá recuperar ni sus cartas ni sus apuestas, aunque le corresponda ciega pequeña o grande. Sin embargo, si un jugador ha iniciado una apuesta o subida y ningún jugador la hubiera igualado aún, la diferencia con la apuesta anterior le será devuelta al jugador.



11. Ver sus cartas evitando ser vistas por otros jugadores. Los jugadores tienen la obligación de ver sus cartas evitando en todo momento que otros jugadores de la mesa, o de fuera de ella, puedan verlas. Si un jugador muestra sus cartas al verlas, el croupier o el director de torneo pueden eliminarle su mano.

12. Descubrir cartas. Todas las cartas deben ser descubiertas cuando un jugador esté "all-in" y no hubiera posibilidad de realizar más apuestas. Si hubiera un jugador restado en la mano, todos los jugadores en activo deberán mostrar sus cartas en el "showdown".

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

13. Reclamar botes. El derecho a reclamar una mano finaliza cuando empieza una nueva mano.

14. Los jugadores tienen el mismo derecho a la información sobre el contenido de la mano de otro jugador. Después de una mano, si algún jugador mostrase sus cartas a otro, todos los jugadores de la mesa tienen derecho a verlas también. Durante una mano, las cartas que fuesen mostradas a un jugador en activo que pudiera tener la posibilidad posterior de apostar, serían inmediatamente mostradas a los demás jugadores. Si el jugador que vio las cartas no está involucrado en la mano o no puede usar la información para apostar, la información debe ser reservada hasta que termine la jugada, puesto que no afecta al acontecer de la mano.

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

15. Requisitos para incrementar. La apuesta mínima, en todas las rondas de apuestas, la marca la gran ciega. Para realizar un incremento o "raise" el jugador tendrá, dependiendo del caso, que:

- a) Como mínimo, doblar la cuantía de la gran ciega o la apuesta inicial que se hubiera realizado en cada ronda.
- b) Como mínimo, realizar una apuesta por un valor igual o superior a la suma de la apuesta más alta más la diferencia entre dicha apuesta y la anterior.

Si un jugador hace una subida o "raise" equivalente al 50% del incremento mínimo, tendrá que realizar un incremento completo. El incremento debe ser exactamente el mínimo permitido.

En los juegos sin límite, no hay límite en el número de incrementos.



• Como apostar o incrementar. En el “sin límite” y en “pot limit” un incremento puede realizarse de las siguientes formas:

a) Poniendo la cantidad total en la zona de bote, en un movimiento continuo, sin volver a coger fichas de su “stack”.

b) Declarando verbalmente y previamente la cantidad que desea apostar, antes de introducir las fichas en la zona del bote.

c) Utilizando la expresión “raise” o “subo”, antes de poner la cantidad necesaria para igualar la apuesta anterior, y completando la acción con un movimiento adicional volviendo a coger fichas de su “stack”.

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

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

16. Terminología de torneos de póker y apuestas no habituales o confusas. Los términos utilizados en torneos de póker son declaraciones sencillas, inequívocas y tradicionales como: apuesto, subo, veo, no voy, paso, envido y completo (bet, raise, call, fold, check, all-in, pot, complete). Los jugadores que usen términos de apuestas o gestos no oficiales, lo hacen bajo su propio riesgo. Estos podrán ser interpretados de forma diferente a las intenciones del jugador. Siempre que el anuncio de una cantidad apostada pueda tener varios significados, se tomará como válida la cantidad más baja. Ejemplo: “Subo a 8” y la mano permite 800 o 8.000, se quedará la cantidad más pequeña.

17. Connivencia. El póker es un juego individual. El “soft play”, 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.

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

Si el jugador pone dicha ficha dentro del “pot” y anuncia su intención de subir pero no dice la cantidad, el incremento será por el valor completo de la ficha.

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



19. Apuestas con múltiples fichas. Al enfrentarse a una apuesta o ciega, excepto si se anuncia una subida, poner varias fichas del mismo valor es igualar, si quitando una ficha queda una cantidad inferior a la necesaria para igualar.

Ejemplo de igualar: ciegas 200-400: A sube a 1.200, B pone dos fichas de 1.000 sin anunciar subida. Se considera que iguala los 1.200, ya que al retirar una de las dos fichas de 1.000 queda una cantidad inferior a la necesaria para igualar los 1.200 de A. En el caso de ser fichas de diferente valor, regirá la norma del 50%.

20. Dejar las fichas de la apuesta anterior. Al enfrentarse a una subida, si se tienen fichas puestas de la apuesta anterior y no se han retirado, esas fichas (o el cambio que se deba) pueden afectar a que la acción sea igualar o subir. Como existen varias posibilidades, se recomienda decir la cantidad de la apuesta antes de poner fichas encima de las fichas de la apuesta anterior.

21. Acción a su turno. Los jugadores deben actuar en su turno. Las declaraciones verbales en su turno son vinculantes. Las fichas puestas en el bote por un jugador en su turno, deben quedarse en el bote. Un "undercall" (apostar menos que la cantidad para ver la última apuesta) es un "call" completo obligatorio si se hace ante una apuesta inicial, cuando hay más de dos jugadores en la mano o contra cualquier apuesta cuando solo quedan dos. Para esta regla la ciega grande es la apuesta inicial en la primera ronda de apuestas. Es responsabilidad del jugador que iguala, determinar y asegurarse la cantidad correcta de la apuesta por si no hubiera habido modificación. Si un jugador es inducido a error por el croupier u otro jugador, el responsable del torneo decidirá sobre la acción.

22. Acción fuera de turno. Una acción fuera de turno se mantendrá y solo podrá ser cambiada si el jugador que debería haber actuado realiza un cambio en las apuestas. Pasar, igualar o tirarse no se considera un cambio de acción.

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

24. Puestos. En los torneos y satélites los asientos serán asignados por sorteo. La dirección del torneo se reserva el derecho a recolocar a los jugadores por circunstancias especiales y a nivelar mesas al comienzo del torneo.

25. Stack completo, registro tardío y lista de espera. Todo jugador que por motivos de disponibilidad de personal (croupiers), de mesas o motivos ajenos al torneo (otros eventos), deba permanecer en espera para poder disputar el torneo, deberá respetar y aceptar tal situación. Esta será subsanada con la más estricta rapidez. Por otro lado, tanto el jugador que se halle en espera, como aquel que realice un registro posterior al inicio del torneo (registro tardío) y que haya hecho efectiva su inscripción dentro del tiempo disponible, recibirá el total de puntos con los que cualquier jugador inicia el torneo.



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

26. Idioma. El inglés será permitido en los torneos junto con el español.

27. Dispositivos de correo electrónico, chats y mensajes de texto. Los jugadores no podrán enviar mensajes de texto, ni correos electrónicos, ni utilizar chats mientras estén jugando una mano, de lo contrario la mano podrá ser anulada. Los jugadores que ya no estén participando en la mano podrán utilizar los dispositivos electrónicos y de mensajería. La dirección del torneo se reserva el derecho de pedir a los jugadores que dejen de utilizar cualquier dispositivo electrónico o cualquier otro artículo, si se determina que está ralentizando el juego.

28. Teléfono Móvil. Un jugador que desee utilizar el teléfono debe alejarse de la mesa o podrá ser penalizado. En este caso, el croupier debe informar al director de torneo o asistente. Cuando los jugadores estén en los premios, todos los aparatos electrónicos deben ser retirados. No hacerlo puede tener como resultado una penalización que puede llegar a la descalificación.

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

30. Nuevos límites. Cuando el tiempo de un nivel concluye, el nuevo nivel es anunciado por el director de torneo y este se aplicará en la siguiente mano. Una mano comienza con el primer barajado. En el caso de utilizar barajador automático se considera iniciada la mano cuando se pulse el botón verde.

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

32. Barajar. Tras comprobar que están la totalidad de los naipes de la baraja, se procederá a barajarlos, en cada mano, según procedimientos:

- Ensalada de naipes
- Barajar-Barajar-Barajar
- Cortar-Cortar-Cortar

Finalmente se procederá al corte con una sola mano, depositando los naipes sobre la carta del corte, quedando las cartas listas para dar.

En el caso de que al cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo, deberá barajarse de nuevo.



Si el croupier ha iniciado el barajado no podrá ser sustituido hasta que no finalice la mano iniciada.

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

En los torneos donde hubiera "add-on", estos se podrán hacer después de la última mano del periodo de reposiciones. Para poder hacer un "add-on" se necesita tener al menos una ficha. El "add-on" puede hacerse antes de que la primera mano del siguiente nivel comience a repartirse.

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

Si una mano terminase antes de mostrarse las cartas comunes, en ningún caso se mostrarán los naipes que hubiesen quedado en el mazo.

- Evitando ciegas: Un jugador que intencionadamente evita las ciegas cuando es trasladado desde una mesa rota, será penalizado.

35. Fichas. Los jugadores deben colocar las fichas de mayor cuantía en lugar visible y se recomienda a los jugadores que las coloquen en pilas múltiplo de 20 fichas. Los jugadores no pueden coger o transportar las fichas del torneo de ninguna forma que puedan estar fuera de la vista.

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

- Compensando mesas: La dirección se reserva el derecho a modificar el orden de rotura de las mesas.

Se procurará en todo momento que las mesas tengan el mismo número de jugadores y por lo tanto estén compensadas.

Los jugadores son movidos desde la gran ciega a la peor posición en la nueva mesa.

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

- a) Si se han visto dos o más cartas por error del croupier.
- b) Si se encuentran dos o más cartas del mazo descubiertas "boca arriba".



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

Si nos diéramos cuenta de estas incidencias después de que se produzcan dos acciones, la mano se considera buena.

En caso de que en la baraja de cartas aparezca algún naipe con el reverso de distinto color al resto o si aparecen dos cartas del mismo rango y palo, se anulará la mano indistintamente al número de acciones.

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

Si el croupier quema carta y saca el "turn", antes de que termine la acción devolverá la carta mostrada al mazo, barajará y sacará un nuevo "turn" sin quemar carta.

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

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

40. Mano desprotegida eliminada accidentalmente. Si el croupier retira una mano no protegida y se mezclan las cartas con otras o con los descartes, el jugador no tendrá derecho alguno, no podrá recuperar ni sus cartas ni sus apuestas. Sin embargo, si un jugador hace una apuesta o incremento y ningún jugador la hubiera igualado aún, la apuesta o la diferencia con la apuesta anterior le será devuelta al jugador.



41. Ver sus cartas evitando que sean vistas por otros jugadores. Los jugadores tienen la obligación de ver sus cartas evitando en todo momento que otros jugadores de la mesa o de fuera de ella puedan verlas. Si un jugador muestra sus cartas al verlas, el croupier o el director de torneo pueden eliminarle la mano.

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

43. Mostrar cartas. Un jugador que muestre sus cartas con acciones pendientes incurre en una penalización, pero su mano no estará muerta. La penalización se realizará al finalizar la mano, excepto en el "head's up" final o en situaciones donde todo el premio fuera para un solo jugador.

44. Tamaño del bote. Los jugadores tendrán derecho a ser informados sobre la cuantía del bote en los juegos de "pot limit". Los croupiers no contarán el bote en los juegos de límite o sin límite.

Un jugador involucrado en una mano puede preguntar cuantas fichas tiene su oponente. Si un jugador se niega a responder a dicha cuestión, el croupier puede contar las fichas del jugador y responder a la pregunta.

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

En la última ronda de apuestas, si los jugadores que quedaran en activo renuncian al bote tirando sus cartas, el jugador que quede ganará el bote sin tener que mostrar sus cartas.

46. Mano a mano. Siempre que en una mano se de un "all-in" en una situación de "mano a mano" la mano se parará, permaneciendo las cartas de los jugadores implicados tapadas hasta que la acción concluya en el resto de las mesas.

47. Pactos: Se permitirán los pactos en todos los torneos. Se informará a la dirección sobre todos los pactos. El pacto se debe hacer sin acción pendiente.

Solo podrá pactarse por una plaza más de las que establezca la organización, pudiendo retocar parte de los tres primeros premios para una plaza extra. Dicha plaza, aunque cobre, será la burbuja para la clasificación del evento y recibirá los puntos de la misma.



• **Puntos del pacto:** En el caso de que los jugadores lleguen a un pacto, los puntos se repartirán en función de la cantidad de jugadores que pacten. Les corresponderán los puntos de la posición menor que entre en pacto. Los pactos hechos contraviniendo esta norma serán nulos, pudiendo suponer la expulsión del torneo de los jugadores implicados.

El incumplimiento de estas normas podrá acarrear las penalizaciones establecidas en el apartado XVI de estas bases.

En el caso de que los jugadores que pactaron quieran jugar por los puntos según el ranking establecido, deberán dejar un 10% del total del bote a repartir, que será íntegro para el ganador.

48. Cartas comunes. Un jugador debe enseñar sus dos cartas, aun cuando la combinación más alta que pueda realizar, para ganar el bote o parte de él, sea la de la mesa.

49. Jugadores eliminados al mismo tiempo. Si dos o más jugadores son eliminados en la misma mano, sea en la misma mesa o en diferentes, en situación de "mano a mano", el jugador que tenga más fichas al comenzar la mano quedará por encima. Sin embargo si los jugadores son eliminados en premios, al mismo tiempo en diferentes mesas, sin encontrarse en situación de "mano a mano", se sumarán los premios y se dividirán a partes iguales entre los jugadores eliminados.

50. Torneos de varios días. En un torneo de varios días de duración el reloj será parado cuando falten 15 minutos para finalizar el último nivel del día y se anunciarán las últimas manos, estas serán entre 3 y 7. El número de manos saldrá de un sorteo que realizará un jugador en activo.

51. Objetos. A excepción de un protector de cartas, no se permiten objetos extraños en las mesas, ni comida ni bebida.

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

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

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

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

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



XIV. Juego ético: El póker es un juego individual. Las acciones, afirmaciones o comportamiento que resulten perjudiciales para el progreso de un concurso justo, intencionadamente o no, se consideran no éticos y en contra del espíritu del juego. El director del torneo priorizará la integridad competitiva del torneo y por eso sancionará a cualquier concursante que haga trampa o que actúe de manera no ética o ilegal.

- Hacer trampa se define como una violación de las reglas hecha intencionadamente para conseguir una ventaja.

Hacer trampa no se limita, pero puede incluir colusión, robo de fichas, traspaso de fichas entre participantes del mismo torneo o de eventos distintos, marcar las cartas, sustitución de tarjetas o uso de cualquier otro método o equipo no autorizado.

- La colusión se define como un acuerdo entre dos o más competidores para compartir información y jugar juntos con el fin de conseguir una ventaja en el torneo.

La colusión incluye traspaso de fichas, "soft play", compartir información sobre las cartas con otro competidor y mandar o recibir señales a/de otro competidor por dispositivos electrónicos o cualquier otro artículo para intercambiar información.

XV. Comportamiento y etiqueta: Con el fin de mantener un ambiente agradable y amigable para todos los jugadores, el director de torneo puede penalizar, suspender o descalificar a un participante que actúe de maneras que incluyen, pero no se limitan a:

- a. Actuar fuera de turno repetidamente/intencionadamente.
- b. Retirar adrede cartas y/o poner cartas en la pila de descartes fuera de turno.
- c. Anunciar un valor incorrecto para la mano intencionadamente/repetidamente durante la confrontación final.
- d. Exponer las cartas propias teniendo acción pendiente en la mesa intencionadamente/repetidamente.
- e. Retrasar el juego intencionadamente/repetidamente, tardando demasiado en actuar.
- f. Coger o transportar las fichas del torneo de forma que puedan estar fuera de la vista.
- g. Violar la regla de un jugador por mano, incluyendo discutir sobre una mano con un competidor u observador mientras la mano está en juego.
- h. Revelar las cartas retiradas mientras una mano está en juego.
- i. Cualquier forma de "soft play", incluyendo acuerdos claros o verbales de no apostar nada cuando un tercer jugador esta "all-in".
- j. Dirigir o controlar las acciones de otro jugador.
- k. Tirar fichas descuidadamente sobre la mesa intencionada o repetidamente.
- l. Tirar cartas fuera de la mesa, en la dirección del repartidor o de otro jugador, de manera agresiva y/o abusiva; destrozar o dañar las cartas intencionada o repetidamente; dañar la propiedad de otros jugadores o dañar la propiedad de los organizadores del evento.



- m. El comportamiento abusivo y hostigador, incluyendo celebraciones excesivas.
- n. Llevar cualquier prenda o complemento que lleve palabras o imágenes que muestren mensajes despectivos, ofensivos, racistas, ilegales o agresivos.
- o. Usar mascarillas u o objetos que oculten la identidad de un jugador.
- p. Tocar las cartas o fichas de otro competidor intencionada o repetidamente.
- q. El acoso verbal o físico a otros competidores, miembros del personal del torneo o espectadores.
- r. Mostrar síntomas de intoxicación por el alcohol, embriaguez o uso de otras sustancias que compliquen el desarrollo del torneo o que provoquen la falta de respeto a otros competidores, empleados o espectadores.
- s. Un estado antisocial de higiene, incluyendo suciedad u olor corporal excesivo que amenaza el derecho de los demás jugadores a un ambiente agradable y seguro.

XVI. Penalizaciones.

Las penalizaciones a aplicar por la dirección del torneo son las siguientes:

- a. Amonestación verbal.
- b. 1, 2, 3 ó 4 vueltas de sanción.
- c. Descalificación.
- d. Expulsión.

Repetidas infracciones darán lugar a una penalización mayor, dentro de las establecidas anteriormente.

En las sanciones por vueltas, el jugador deberá abandonar la mesa por tantas manos como jugadores hubiera en la mano de la que resultó la sanción multiplicado por el número de vueltas (Se entiende por vuelta el número de manos que, sin variación en el número de jugadores en la mesa, el button volvería a estar en el mismo puesto). Se le deberá repartir cartas igual e irle colocando ciegas y "ante", según proceda. Si debido a la sanción pierde la última ficha, la mano está muerta y quedará eliminado.

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

En la descalificación el jugador es eliminado del torneo adquiriendo los derechos y premios hasta ese momento. Las fichas le serán ser retiradas.

En la expulsión el jugador pierde todos sus derechos y los premios adquiridos hasta ese momento. Las fichas le deberán ser retiradas.

En caso de disputa acerca de cualquier jugada o situación de desacuerdo en el transcurso del torneo, la decisión del director o responsable del mismo será definitiva. La inscripción en el torneo supone la aceptación de dichas normas.



XVII. Finalización del torneo: Si a la hora límite, establecida para la finalización del torneo, quedasen participantes en juego, se impondrá el siguiente procedimiento:

Cuando falten 15 minutos para la hora límite, el director de torneo parará el reloj. Un jugador sacará una carta entre el 3 y el 7 y ese será el número de manos que queden por jugar a partir del siguiente barajado. Una vez finalizadas, la clasificación se establecerá en función de la cantidad de puntos en fichas que tuviesen en la última mano.

XVIII. Protección de datos:

La utilización y el tratamiento de los datos de carácter personal, relativos a los participantes en los torneos de póker de círculo que se celebren en el Gran Casino del Sardinero, se realizarán conforme a lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y demás normativa que la desarrolle.

