



TORNEO MARTES INVIERNO 2025

➤ **Características del torneo:**

- **Buy in U\$S 150.** Stack: 10.000
- **Re-entry US\$ 150.** Stack: 12.500. Las reentradas serán ilimitadas. Deberán realizarse dentro de los primeros 120' (ciento veinte minutos). En caso de optar por reentrar deben pagar una nueva inscripción en cajas y se les dará una nueva posición en el torneo.
- FECHA: TODOS LOS MARTES
- Horario: 20:00
- Se otorgarán 2.500 en fichas extras por puntualidad.
- Registro tardío: Habrá un registro tardío de 2 horas.
- Se premiara al 10% del total de los inscriptos.
- Los premios se anunciarán una vez finalizado el registro tardío.
- Enjoy Punta del Este descontará el 10% de lo recaudado por concepto de organización del evento.
- Enjoy Punta del Este se reserva el derecho de poder invitar jugadores a participar del torneo.
- Enjoy Punta del Este se reserva el derecho de poder cancelar el torneo o modificar las fechas de realización según entienda conveniente y sin tener que dar aviso previo a los interesados.

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, 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 serán trasladados desde la ciega grande a la peor posición de la nueva mesa, incluyendo la ciega grande.
- 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. 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. Las mesas se romperán por doble aleatorización. El croupier asignará los puestos a la carta más alta y el supervisor mezclará las tarjetas de los asientos libres de las otras mesas y las distribuirá por la mesa, comenzando por la carta más alta en sentido a las agujas del reloj.
- **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.

En este torneo se utilizará el “Big Blind Ante”, solamente la ciega grande debe colocar el ante en cada mano y el monto de esta apuesta es igual a la ciega grande.

- **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:**

SB	BB	ANTE	TIEMPO
25	50	50	20min
50	100	100	20min
100	200	200	20min
150	300	300	20min
200	400	400	20min
300	600	600	20min
BREAK REMOVER FICHAS DE 25			
REGISTRO CERRADO			
400	800	800	20min
500	1000	1000	20min
600	1200	1200	20min
800	1600	1600	20min
1000	2000	2000	20min
1500	3000	3000	20min
BREAK REMOVER FICHAS DE 100 Y 500			
2000	4000	4000	20min
3000	6000	6000	20min
4000	8000	8000	20min
5000	10000	10000	20min
6000	12000	12000	20min
8000	16000	16000	20min
BREAK			
10000	20000	20000	20min
12000	24000	24000	20min
15000	30000	30000	20min
20000	40000	40000	20min
30000	60000	60000	20min
40000	80000	80000	20min
BREAK ELIMINAR FICHAS 1000			
50000	100000	100000	20min
60000	120000	120000	20min
70000	140000	140000	20min
80000	160000	160000	20min
90000	180000	180000	20min
100000	200000	200000	20min
125000	250000	250000	20min
150000	300000	300000	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 100 y el jugador sentado a la izquierda de éste pondrá 200 (o apuesta grande). El jugador colocado en la ciega grande deberá colocar la apuesta de ante, esta apuesta tiene el mismo valor que la apuesta ciega grande.
- 2) Cada jugador recibirá dos cartas boca abajo, comenzando con el participante sentado a la izquierda del marcador.
- 3) 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.
- 4) Luego se quemará una carta y se descubrirán tres que serán comunes a todos los participantes.
- 5) La segunda ronda de apuestas comienza con el jugador sentado a la izquierda del botón. Lo mínimo para iniciar una apuesta, es el valor equivalente a la “ciega grande”.
- 6) Después se quemará otra carta y se descubrirá la cuarta carta comunitaria.
- 7) Comienza la tercera ronda de apuesta con el participante sentado a la izquierda del botón.
- 8) El dealer quemará otra carta y descubrirá la quinta y última carta comunitaria.
- 9) Comienza la cuarta y última ronda de apuestas con el jugador sentado a la izquierda del botón.
- 10) 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.

Todos los jugadores podrán usarán sus dos cartas cerradas combinadas con las cinco cartas comunitarias para formar la mejor combinación de cinco cartas.

El mínimo para repicar deberá ser el doble en la segunda apuesta y la diferencia entre dichas apuestas para hacer un repique mínimo nuevamente. EJ: En una partida en la que la ciega grande sea 200, la apuesta mínima para subir sería de 400 (200 para igualar la apuesta y 200 de subida). Si un jugador efectuara esta subida de 400, el jugador al que le tocara el turno después podría:

Retirarse

Igualar la apuesta poniendo 200

Subir un mínimo de 600 (200 para igualar la apuesta y 200 de subida)

Subir una cantidad superior

Si escogiera la última opción y decidiera apostar 700 (200 para igualar la apuesta y 300 de subida), el siguiente jugador podría realizar una subida mínima de 1000 (300 para igualar la apuesta y 300 de subida).

- **Definición de la mano.-** El primer jugador que deberá bajar su juego será el último en apostar o aumentar. Si ningún jugador apuesta en la última ronda, el mano deberá mostrar las cartas primero. 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.
- **La apuesta de “ante” antecede a la ciega grande, por lo que si un jugador no cubre con sus fichas ambas apuestas, primero se cubre el ante y luego el remanente va de ciega grande.**
- 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.
- **Las decisiones del staff son finales y prevalecen al resto de las reglas expuestas en esta normativa.**
- 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.
- El poker es un juego individual. Toda acción que un jugador realice para beneficio de un tercero será sancionada.
- Acciones como gritos, desprecio al resto de jugadores, recriminar a los demás una acción, tocar las cartas de los demás, excesivo retraso de juego, lanzar las cartas con arrojo, lanzar las fichas con agresividad o comportamientos similares podrán ser sancionados.
- Hablar sin el debido respeto al dealer o a alguien del staff será sancionado.
- 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 pero se retirarán inmediatamente de finalizar con el reparto. Si en determinado momento se le terminaran las fichas quedara eliminado del torneo sin tener derecho a reclamo.

- Se aplica la regla del “botón muerto” (dead button), esto significa que ningún jugador puede verse beneficiado por la eliminación de otro jugador y no poner las apuestas obligadas. En caso que un jugador fuese eliminado y su eliminación fuese relevante a las luces el botón se quedará en esa posición hasta que se normalice la situación. El principio es que todos los jugadores deben poner las apuestas obligadas en cada vuelta de botón. El botón se sorteará en todos los comienzos de rondas. Se sorteará en una mesa y servirá para todas las mesas.
También se sorteará al comienzo de la mesa final.

REGLAS DE CONDUCTA

➤ **Protección.-**

- Es responsabilidad del jugador proteger sus cartas en todo momento.
- Ningún participante podrá tocar el mazo de cartas.
- Si un jugador actúa en forma verbal prevalece ante una acción física.
- Si algún participante para cubrir una apuesta, pone más fichas de las necesarias se aplica el siguiente criterio: si lo que pone de más supera el 50% de la apuesta, deberá completar el doble de la apuesta que viene. Si es igual o menos del 50%, se le devuelve lo que apostó de más y se toma como pago a la apuesta que viene.
- Los jugadores no podrán mostrar sus cartas intencionalmente (induce o presiona).
- Si un jugador da vueltas sus cartas después de jugarse, NO pierde derecho al pozo, se toma como una ventaja para los demás ya que pueden decidir con cartas vistas.
- 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.
- 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 muckear una mano ganadora podrá ser sancionado.
- El director del torneo puede exigirle a un jugador que muestre sus cartas si este tuviera alguna sospecha de que ocurriese alguna irregularidad.

- Dispositivos de correo electrónico y mensajes de texto: los jugadores no podrán enviar mensajes de texto, correos electrónicos ni utilizar dispositivos electrónicos mientras este jugando una mano, de lo contrario, la mano podrá ser anulada. Los jugadores que ya no estén participando en la mano podrán enviar mensaje de texto y correos electrónicos desde la mesa.

- Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno, la acción es válida y debe actuar en consecuencia a no ser que un jugador cambie la acción previa a la suya. El jugador que realice esto se expone a sanciones reglamentarias.

➤ **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.
- ENJOY 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 y ante sin tener derecho al pozo.

Tercera falta a una misma regla: eliminación del torneo y pérdida de derecho a los premios.

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.

Oscar Garcia
Gerente de Turno

Brian Hunter
Gerente de Turno