

Eduardo Diez Morello
Abogado - Notario Público
34ª Notaría - Santiago de Chile



REPERTORIO Nº 212-2012.-

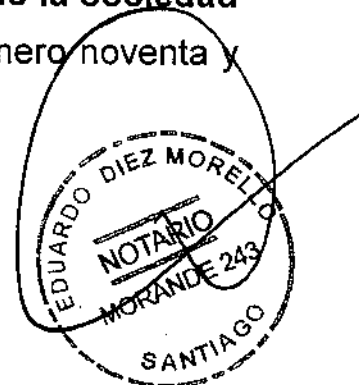
KVC/PE/CTF OT 1031702

CASINO RINCONADA SA. PROT REG ENJOY POKER SERIES 2012

**PROTOCOLIZACION REGLAMENTO DE TORNEOS
ENJOY POKER SERIES 2012
CASINO RINCONADA S.A.**

“CASINO RINCONADA S.A.”

EN SANTIAGO DE CHILE, a cuatro días del mes de Enero del año dos mil doce, YO, **EDUARDO JAVIER DIEZ MORELLO**, Abogado, Notario Público Titular de la Trigésima Cuarta Notaría de Santiago, con oficio en calle Morandé número doscientos cuarenta y tres, **CERTIFICO**: Que a solicitud de doña **KAREN VERGARA CUEVAS**, chilena, casada, empleada, cédula nacional de identidad número once millones cuatrocientos ochenta y cinco mil ochocientos veintisiete guión siete, domiciliada para estos efectos en esta ciudad, calle Morandé número doscientos cuarenta y tres, procedo a **PROTOCOLIZAR REGLAMENTO DE TORNEOS ENJOY POKER SERIES DOS MIL DOCE CASINO RINCONADA S.A.**, de la sociedad **“CASINO RINCONADA S.A.”**, Rol Unico Tributario número noventa y



1031702

PROTOCOLIZADO N° 82
REPERTORIO N° 212
FECHA 04-01-2012



REGLAMENTO DE TORNEOS **ENJOY POKER SERIES 2012** **CASINO RINCONADA S.A.**

En Santiago de Chile, a 04 de enero de 2012, comparece don **Percy Ecclefield Arriaza**, chileno, abogado, cédula de identidad N° 5.162.438-6 y don **Pier Paolo Zaccarelli Fasce**, chileno, ingeniero, cédula de identidad N° 8.334.529-2, ambos en representación de la sociedad **Casino Rinconada S.A.**, RUT N° 99.598.900-K, todos domiciliados en Avenida Presidente Riesco, N° 5711, piso 15, Comuna de Las Condes, Santiago, en adelante "la Empresa", quien viene en protocolizar el Reglamento de Torneos Enjoy Poker Series 2012 Casino Rinconada S.A.

1. Aspectos Generales:

1.1 Nombre del torneo.

El torneo a desarrollar se denomina "Torneo Enjoy Poker Series"

1.2 Categoría de juego, juego y modalidad de juego sobre el cual se desarrolla el torneo.

Corresponde la categoría de Juegos de Cartas, al juego de Poker de la modalidad Texas Hold'em Poker variante sin límites.

1.3 Registro y promoción de las actividades del torneo.

La promoción se comunicará por medio de la web www.enjoypokerseries.cl, prensa, correo electrónico y a través de contacto telefónico vía Tele marketing a aquellos clientes que están interesados en el torneo.

2. Personal del torneo

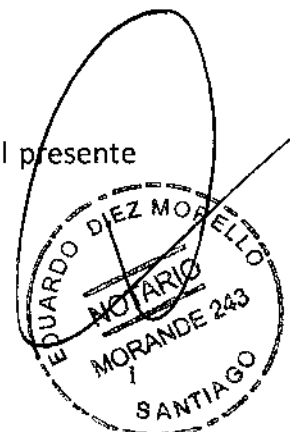
Para el desarrollo de los torneos se contará con el siguiente personal:

▪ Directores de torneo

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

▪ Jefes de mesas

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





▪ **Croupiers**

Responsables de la conducción del juego en las mesas correspondiente al torneo.

▪ **Operador de sistema**

Responsable de operar el sistema computacional que maneja todos los antecedentes del torneo: jugadores, ciegas, fichas en juego.

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

3.1 Procedimiento de inscripción y reinscripción:

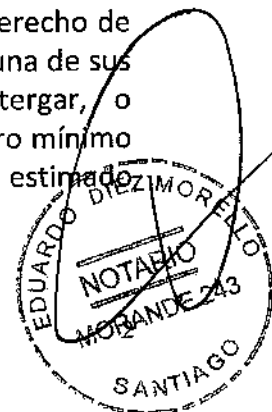
La información de registro de participantes, tiempo de juego, tablas de ciegas, al igual que otros antecedentes comerciales del torneo, serán administrados mediante el software Tournament Director, autorizado bajo la siguiente licencia de uso:

- Coquimbo 9ARFB-QHXB1-JNGCC-R7TXN.
- Viña del Mar UVQ2M-CB9CV-YAQXF-J5UGG.
- Pucón H0FQR-DHUU2-WXF6R-YJU2X
- Antofagasta 747NM-FETEH-QM6XE-E1HF
- Colchagua X8D23-4T0FJ-94YM9-KNM9H
- Rinconada de los Andes GQPEE-LB0DC-YKEPT-15Q7J

3.1.1 Inscripciones:

Se establece que:

- a. El monto a pagar por derecho a inscripción estará definido en las bases de cada torneo.
- b. El registro de inscripciones abrirá y cerrará de acuerdo a la hoja de reglas y estructura publicada para el respectivo torneo Enjoy Poker Series por la Dirección del Torneo.
- c. Los recibos de inscripción no son transferibles.
- d. La Dirección del Torneo o Administración del casino donde se realice el torneo, se reservan el derecho de solicitar los documentos de identificación apropiados en cualquier momento.
- e. La Dirección del Torneo o Administración del Casino, se reserva el derecho de adelantar, postergar o cancelar un torneo de juego completo o alguna de sus fechas, por caso fortuito o fuerza mayor. Pudiendo también postergar, o cancelar algunas de las fechas del torneo al no completar el número mínimo de jugadores participantes que sea necesario para lograr el monto estimado.



de premios para la fecha correspondiente. Para el caso de la cancelación del torneo o alguna de sus fechas, se restituirán las inscripciones recibidas.



En la instancia que el torneo en alguna de sus etapas no se cancele, sino que se adelante o postergue, se informará con una antelación de 3 (tres) a 7 (siete) días de anticipación a la la fecha originalmente programada, pudiendo previa decisión de cada participante, mantener las inscripciones pagadas para las nuevas fechas.

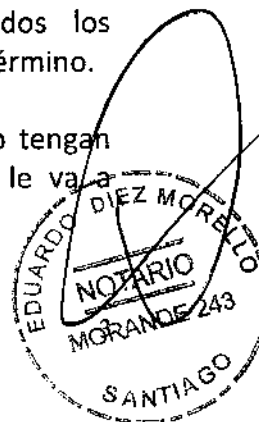
En caso de cancelación, adelanto o postergación se avisará a los inscritos telefónicamente o vía correo electrónico.

La restitución de la inscripción por las causas antes mencionadas, se efectuará en efectivo en el Casino donde se desarrollaría el torneo.

- f. La cancelación o anulación de la Inscripción para efectos de devolución de dinero, sólo será válida hasta dos horas previas al inicio del torneo, dando cuenta en la Oficina de Cambio del Casino donde se desarrolle el Torneo.
- g. En caso de que un jugador sea incapaz de tomar su asiento una vez que el torneo ha comenzado, el mismo no tendrá derecho a un reembolso ni a cualquier tipo de compensación e inclusive podría ser descalificado a la sola y absoluta discreción de la Dirección de Juego o Gerencia de Operaciones del Casino.
- h. No obstante el punto anterior, se establece la modalidad de REGISTRO TARDIO, es decir; el jugador que desee participar del torneo tiene la posibilidad de inscribirse y, o registrarse hasta el final del primer nivel de apuesta ciegas. Esto siempre y cuando el cupo máximo de participantes del torneo lo permita. Para tal efecto el Director del torneo dejará vacantes algunos lugares en las mesas con el stack de fichas respectivo. Al término del primer nivel de apuestas ciegas, de no llegar un nuevo jugador, estas fichas serán retiradas.
- i. El período de inscripciones y acreditaciones se cerrará una vez finalizado el primer nivel de ciegas según la estructura de ciegas de cada torneo.

3.1.2 Reinscripción:

- a. El derecho de Reinscripción lo podrán efectuar todos aquellos participantes inscritos en el torneo que soliciten la compra de una nueva banca dentro del plazo establecido en este reglamento. El monto a pagar por esta reinscripción será indicado en las bases de cada torneo.
- b. El período de tiempo para la reinscripción o compra de una nueva banca, para todas las categorías de torneos, será desde el inicio del torneo hasta finalizar el cuarto nivel de ciegas. Éste será avisado públicamente a todos los participantes, tanto respecto de su hora de inicio como de su hora de término.
- c. Los jugadores podrán tener derecho a su recompra cuando estos no tengan fichas o aun teniendo un saldo fichas a su haber. Si al jugador le va a



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

- d. Cada jugador puede efectuar sólo una recompra de una nueva banca o reinscripción durante el desarrollo del torneo.
- e. Si un jugador declara su intención de realizar una recompra de banca, mientras dure el tiempo de la misma, y antes que empiece un nuevo pase, se entenderá que el jugador está jugando con las fichas de este pedido o intención de recompra, por lo que se le obligará a hacer la recompra, gane o pierda en el pase actual (en el que se declaró su intención de recompra).

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

3.2.1 Requisitos para participar

Podrán participar en los Torneos Enjoy Poker Series, todas las personas o jugadores que cumplan con las disposiciones vigentes de la Ley N° 19.995 que establece las Bases Generales para la autorización, funcionamiento y fiscalización de Casinos de Juego; sus Reglamentos, Catálogo de Juegos y demás Instrucciones impartidas por la Superintendencia de Casinos de Juego.

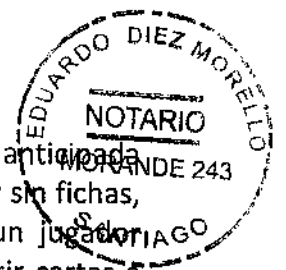
3.2.2 Listas de espera y cantidad de participantes.

- a. La cantidad mínima de jugadores que se podrá inscribir para que se realice un torneo estará especificado en las bases del torneo correspondiente.
- b. La cantidad máxima de jugadores que podrán inscribirse en un torneo estará especificado en las bases del torneo correspondiente.
- c. En caso que el número de interesados en participar en un determinado torneo sean mayor que el máximo permitido, se confeccionará una lista de espera de modo que si hay alguna inscripción que se cancele o anule, los jugadores en la lista de espera podrán realizar su inscripción.

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

Durante el presente Torneo de Texas Hold'em Poker se aplicarán las reglas del juego Poker modalidad Texas Hold'em Poker – Sin Límites contenidas en el Catálogo de Juegos de la Superintendencia de Casinos de Juego, con la excepción de algunas reglas estipuladas específicamente en el presente Reglamento siendo las siguientes las principales:

- No se efectuará descuento a título de comisión para el casino.





- Se establece un nuevo tipo de apuesta, denominado "ante", la que está detallada en el presente Reglamento.
- Durante el desarrollo de los torneos se aplicará el principio de Ciega Muerta.
- Las declaraciones verbales y/o gestos para apostar, pasar, retirarse o subir en el turno propio, serán obligantes.

5. Rondas o etapas del Torneo.

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

6. Elementos Materiales del Torneo.

6.1 Mesas de juego

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

Se utilizarán mesas de juego debidamente homologadas por la Superintendencia de Casinos de Juego. El registro de homologación y la resolución que homologa las mesas de juego a utilizar se indicarán en las bases de cada torneo.

6.2 Fichas de torneo

Se usarán fichas especiales de torneo, debidamente homologadas por la Superintendencia de Casinos de Juego, las cuales serán de diferentes colores, teniendo cada color un valor nominal que será indicado al inicio del torneo y que sólo serán válidas en las mesas de torneo y no canjeables por dinero. El modelo de las fichas de torneo a utilizar y la resolución que las homologa se indicarán en las bases de cada torneo.

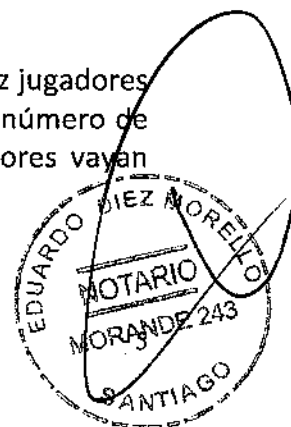
6.3 Paños de mesa de Juego

Se utilizarán paños de mesa de juego debidamente homologados por la Superintendencia de Casinos de Juego. El modelo de paños de mesa a utilizar y la resolución que los homologa se indicarán en las bases de cada torneo.

7. Reglas propias del torneo.

7.1 Determinación de mesas

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



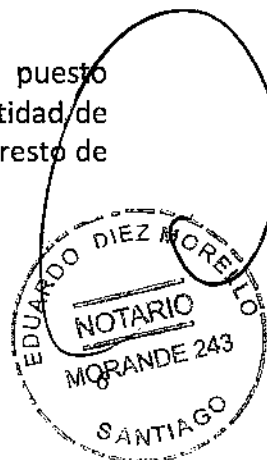


7.2 Asignación de lugares

- a. Se asignarán al azar los participantes a las mesas de juego del torneo, otorgándose el número de mesa en forma aleatoria al momento de la acreditación. Esta asignación al azar se realizará de la siguiente forma; previo a la acreditación de los jugadores por cada mesa de torneo se llenarán 10 (diez) papeletas con el número correspondiente a dicha mesa y posición dentro de la misma, de acuerdo al máximo de inscritos del torneo estipulado en las Bases del mismo, es decir, cada mesa tendrá las 10 posiciones, cada papeleta tendrá identificado el número de la mesa con una posición de las diez, dichas papeletas se entremezclarán dejándolas con una distribución aleatoria. Al momento de la acreditación se irán entregando las papeletas de acuerdo al orden de acreditación de los jugadores. Es posible que no se asigne la misma cantidad de participantes a todas las mesas del torneo. Sin embargo, la diferencia entre la cantidad de participantes asignados a una mesa con respecto a la cantidad de participantes asignados a cualquier otra mesa no será, en ningún caso, mayor que dos, ya que al existir dicha diferencia se realizarán los acoples correspondientes de acuerdo a la Política de Consolidación de Mesas detallada en el presente reglamento.
- b. Los participantes deberán presentarse en las mesas que fueron asignadas como mínimo 15 minutos antes del horario de inicio. Deberán mostrar el distintivo del torneo y el carné de identidad.
- c. Solicitudes para una mesa o asiento específico no serán concedidos.
- d. Si el torneo consta de dos o más jornadas, al término de cada una de ellas, el Director de torneo será quien redistribuya en forma aleatoria, la nueva ubicación de los jugadores para la nueva jornada del día siguiente.

7.3 Políticas de consolidación en la mesa

- a. El sistema de acoplamiento se inicia cuando la eliminación de un participante en una mesa produce una diferencia de dos o más jugadores en comparación con el número de participantes de las restantes mesas. Para equiparar nuevamente la cantidad de jugadores en las distintas mesas del torneo, se utilizará el sistema que se detalla a continuación: el Jefe de Mesa elegirá la mesa más alejada del sector dónde se jugará la mesa final y que presente el mayor número de jugadores, e identificará al jugador que se encuentra a la izquierda de la Ciega Mayor, informándole que debe dirigirse a la mesa que presenta la situación antes mencionada (mesa con una diferencia de dos o más jugadores respecto de las mesas restantes), la posición asignada para el jugador en la nueva mesas, será la más cercana a la izquierda de la posición dónde se esté jugando la Ciega Mayor.
- b. En caso que el jugador acoplado a la nueva mesa, coincida que al puesto asignado le corresponda jugar la Ciega Menor o Ciega Mayor y la cantidad de fichas no le alcance para cubrir esta apuesta, estará obligado a jugar el resto de sus fichas (All In).



- c. El jugador acoplado a una mesa asumirá la apuesta que en ese momento corresponda. La única excepción, será entre la ciega menor y el botón de salida.
- d. Los jugadores están obligados a moverse rápidamente a su nuevo puesto en la mesa a la que son movidos.
- e. Cualquier jugador que intencionalmente evite una apuesta obligatoria incurrirá en la pena correspondiente.
- f. Existe una tarjeta de torneo que identifica en forma única la mesa y la posición en la misma, esta tarjeta se encuentra en poder del croupier correspondiente a dicha mesa. Al momento de la descalificación de un jugador por razones propias del juego o a lo establecido en el presente reglamento, el croupier deberá hacer entrega de esta al Jefe de Mesa.
- g. "Rompimiento" de Mesas: se podrá efectuar una vez que el Jefe de Mesa haya recolectado tantas tarjetas de jugadores descalificados como el número de jugadores que se encuentran en la mesa a romper. Este procedimiento se realiza a través del Sistema de Tarjetas de la siguiente forma: se identificará la mesa, que esté en juego, más alejada de la zona donde se jugará la mesa final, debiendo retirar del conjunto de tarjetas en su poder, las que corresponden a la mesa elegida, el Jefe de Mesa se acercará a ella anunciando el "Rompimiento" de la mesa a los jugadores, esperará a que finalice el pase y dispondrá las tarjetas cara abajo, entremezclándolas y solicitando a los jugadores de la mesa, que elijan una tarjeta a partir del jugador que ocupe la posición más cercana al croupier, luego el segundo jugador más cercano al croupier, y así sucesivamente. Cada jugador deberá dirigirse a la mesa y posición que se detalle en la tarjeta seleccionada.



7.4 Políticas de fichas de torneo

- a. Los torneos se jugarán con fichas de torneo sin valor monetario real, lo que significa que sólo se considerará su valor para el torneo. Por lo tanto, no podrán ser cambiadas por dinero o fichas de juego u otros valores en ninguna instancia.
- b. Las fichas de torneo deberán mantenerse separadas y a plena vista en todo momento y además deberán mantenerse sobre la mesa. El jugador, de tener la cantidad de fichas suficientes, las debe tener en pilas o stacks de veinte o diez fichas cada una.
- c. Las fichas de mayor valor, siempre deberán mantenerse en el frente de la pila de fichas de cada jugador.
- d. No se permitirá utilizar fichas que estén apiladas en una rejilla (rack) mientras el jugador esté sentado jugando, solo se permitirá para el transporte de fichas hacia otra mesa producto de un acople o "rompimiento" de la mesa.
- e. Cada jugador deberá proveer un recuento acertado de la cantidad de fichas de su pila cuando le sea solicitado por otro jugador o por el Jefe de Mesa.

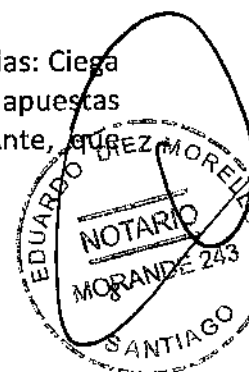




- f. Cuando un Jefe de Mesa lo solicite, los jugadores deberán cambiar sus fichas de menor denominación.
- g. No se permitirá en ningún momento a ningún jugador el ocultar fichas de torneo ya sea personalmente o dentro de algún objeto. Cualquier jugador que lo hiciere, perderá su derecho sobre las mismas, y estas serán removidas del torneo, además de recibir la penalización correspondiente, según la tabla de penalidades.
- h. En ningún momento se le permitirá a los jugadores el remover fichas de torneo fuera del área del torneo, por ejemplo el baño, su habitación, o guardarla(s) en sus bolsillos, etc. Esta acción, de sorprenderse, será castigada en forma severa e inapelable, de acuerdo a lo establecido en el acápite de las penalidades, como hurto de fichas o su mal uso.
- i. Sólo las fichas oficiales del torneo serán permitidas en la mesa. Cada jugador tendrá permitido utilizar como máximo una ficha externa como protector de cartas, la cual deberá ser claramente diferenciable en forma y color respecto de las fichas de torneo.
- j. Las fichas de menor denominación serán cambiadas por fichas de mayor valor, cuando estas últimas sean suficientes para cubrir los niveles de Ciegas. Este procedimiento se realizará en el transcurso del descanso (break) más cercano. Esto se llamará chip race o chip up. El chip race podrá ser presenciado por el jugador que lo desee.
- k. Si dos o más jugadores quedan con fichas de menor denominación, una vez realizado el cambio de fichas, el procedimiento será el siguiente; el croupier empezará el cambio por el asiento 1 repartiendo consecutivamente una carta expuesta para cada ficha en disputa que cada jugador posea. Estas fichas serán cambiadas por fichas de mayor denominación y repartidas a los jugadores que reciban la carta de mayor valor con un máximo de una ficha otorgada a cada jugador particular. **Nota:** El valor de las fichas a ser cambiadas, debe ser igual o mayor a 50% del valor de la ficha con la que será reemplazada.
- l. Un jugador no podrá ser eliminado del torneo debido al cambio de valor de fichas. En caso que a algún jugador sólo le reste solo una ficha, deberá tomar parte del cambio de valor de fichas. Si perdiera el sorteo, recibirá una ficha con la menor denominación vigente en el juego.

7.5 Desarrollo del torneo; general.

- a. Solicitar una resolución reglamentaria: Se insta a los participantes a solicitar una resolución inmediatamente, si creyeran que ha ocurrido un error o se ha violado alguna regla. El no seguir este lineamiento resultará en que el error quede vigente.
- b. Durante el desarrollo del torneo se llevarán a cabo apuestas obligatorias: Ciega menor, ciega mayor y Ante. Las 2 primeras anteriores corresponden a apuestas contenidas en el Catálogo de Juegos. Además existe la apuesta Ante, que



corresponde a una apuesta inicial que todos los jugadores, incluso aquellos que tengan la ciega menor y ciega mayor, deben apostar antes del inicio de una mano para poder recibir cartas y participar en ésta.



El valor de estas apuestas obligatorias se irá incrementando con el tiempo de juego según la estructura de ciegas que cada torneo posea, la cual está definida en las bases del torneo respectivo.

- c. En caso que un jugador se ausente de la mesa o esté cumpliendo una penalización, se le repartirán sus cartas, y todas las apuestas obligadas (ciega menor, ciega mayor y/o Ante según corresponda), serán puestas cuando sea requerido por el Jefe de mesa.
- d. En caso de que un jugador no se encuentre en su asiento una vez que se haya completado la ronda inicial de repartición, su mano será descartada y declarada como retiro o "Fold", incluidas las apuestas obligatorias realizadas.
- e. Las solicitudes para ver cartas del mazo o cartas "quemadas" no serán aceptadas, sin excepciones.
- f. Una vez que haya pasado una cantidad razonable de tiempo, cualquier jugador puede solicitar que otro jugador sea puesto contra reloj. Al jugador se le darán 60 segundos seguidos de un conteo de 10 segundos para tomar su decisión. Si el jugador no ha actuado una vez finalizado el conteo, su mano será declarada como retiro o Fold.
- g. No se aceptarán solicitudes para cambios de mazo o los juegos de naipes en uso.
- h. Final de un nivel de apuestas: Cuando expire el tiempo de un nivel de apuestas el nivel siguiente será aplicado al inicio de la siguiente mano.
- i. Los jugadores podrán efectuar cualquier reclamo del juego sólo dentro del pase. Por lo que, una vez comenzado un nuevo barajado para un nuevo pase no se aceptará reclamo de ningún tipo.

7.6 Desarrollo del torneo de juego.

7.6.1.1 Inicio y desarrollo del torneo

- a. Al inicio del torneo, cada jugador recibirá su compra o caja inicial (Buy In).
- b. El sorteo del botón de salida se lleva a efecto de la siguiente manera:
En la mesa N° 1 el croupier repartirá una carta por cada asiento que tenga la mesa. La carta mayor determinará el lugar que tomará el botón de salida en todas las mesas del torneo. El mismo procedimiento se realiza con la mesa final. En caso de haber 2 cartas mayores iguales, el botón de salida se asignará a la posición más cercana al croupier, de izquierda a derecha.
- c. Se otorgarán los descansos de acuerdo a lo establecido en la Bases del Torneo.





- d. Durante el transcurso del juego y torneo se aplicará el principio de la Ciega Menor Muerta. Lo que significa que en el caso que a quien correspondiera la posición Ciega Menor haya sido eliminado en la jugada anterior, y dicho puesto sea cubierto por un nuevo o jugador, no se realizará apuesta en esa posición para conservar el orden de éstas y la Ciega Mayor la realizará el jugador siguiente. Es decir, se realizará sólo la Apuesta Ciega Mayor. En el siguiente pase dicho jugador recibirá el Botón de Salida y continuará el normal desarrollo del juego.
- e. Si al inicio del torneo, inicio de la segunda ronda el día siguiente o al reiniciar el mismo después del cualquiera de los break (descanso), un jugador no se encuentra presente a la hora señalada, el jefe de mesa asignado descontará al jugador ausente el valor de la apuestas obligadas (ciega menor, ciega mayor y/o Ante) en el caso que le corresponda de acuerdo al desarrollo del juego.

Durante la ausencia del jugador, las cartas que le correspondiesen serán quemadas por el croupier, y se continuará con el normal desarrollo del juego. En caso que el jugador llegue atrasado, se reintegrará a la mesa asignada y su banca de juego será la que exista en ese momento (compra o caja inicial (Buy In) deducidas las apuestas obligatorias correspondientes).

Si entre el inicio del torneo y el término del CUARTO NIVEL DE CIEGAS, el jugador no se ha presentado, éste será eliminado del torneo y su stack de fichas será retirado de la mesa y del torneo.

7.6.1.2 Reglas generales de apuesta

- a. Las apuestas ciegas están establecidas en las bases de los respectivos torneos:
 - 1. Las apuestas ciegas subirán por intervalos de tiempo según la tabla de ciegas establecida en las bases del torneo.
 - 2. En la segunda ronda de apuestas, el jugador que es mano al hacer su apuesta tendrá como opciones: Pasar; apostar como mínimo el monto de la apuesta Ciega Mayor y/o su resto (All In).
 - 3. El jugador siguiente al que es mano tiene las mismas opciones del jugador anterior: Pasar (siempre y cuando el jugador que es mano haya pasado); apostar la Ciega Mayor; Subir su apuesta o aposte su resto (All In).
 - 4. Las mismas opciones del punto anterior tendrán los jugadores siguientes.
- b. Todas las apuestas deben efectuarse en forma consecutiva, a partir de la primera Ronda de Apuestas.
- c. Apuestas y subidas en cadena (String bets): Los croupieres serán los responsables de determinar si se produjo una apuesta o subida en cadena. También los jugadores pueden hacerlo saber. Se entiende por subidas en cadena; cuando un jugador en su turno no anuncia verbalmente que sube la apuesta, pero en su movimiento iguala la apuesta y luego vuelve a colocar más fichas y por ende, la aumenta. En este caso el jugador debe retirar las fichas en el exceso sobre el monto que le permite igualar.





- d. Acción fuera de turno: Cualquier jugador que actúe antes de turno intencionalmente, será sujeto de recibir una penalización de acuerdo a lo estipulado en este reglamento. El jugador estará obligado a mantener su declaración de juego, salvo cuando existan subidas y/o resubidas desde el momento en que actuó fuera de turno hasta el momento en que efectivamente le corresponde jugar. En dicho caso, el croupier le devolverá su apuesta fuera de juego al jugador, quien tendrá que optar entre igualar, subir o rendirse (fold), dado la nueva situación respecto a la apuesta del anterior jugador.
- e. Si en un pase quedan solamente dos jugadores activos y, aquel que le corresponde jugar en segundo lugar, se anticipa en hacer su apuesta, éste deberá cumplir y respetar la apuesta del jugador que lo antecede y le correspondía actuar en primer lugar.
- f. Si un jugador pone un número menor de fichas en el pozo en su turno cuando va a pagar (sin haber hecho una declaración verbal) porque el jugador no haya entendido bien el tamaño de la apuesta, las siguientes guías serán usadas para continuar el juego:
1. Le será permitido retirarse o botar su mano y retirar las fichas siempre y cuando el jugador siguiente no ha actuado.
 2. Si el siguiente jugador ha actuado el jugador equivocado puede: (a) retirarse o botar la mano y perder las fichas puestas o (b) pagar el monto adecuado.
- g. Regla de la mitad de una apuesta:
1. Si un jugador tira fichas sobre la mesa que sean igual o mayores al 50% del monto requerido para hacer una subida, el jugador será obligado a completar la cantidad necesaria para hacer la subida mínima requerida.
 2. Si tira una cantidad menor al 50% del monto requerido para que sea una subida, el jugador será obligado a sólo hacer el pago, y será obligado a retirar cualquier exceso de fichas.
- h. Las declaraciones verbales consideradas válidas para las apuestas de los jugadores son; apuesto, subo, veo, no voy, paso, apuesto todo, o también, bet, raise, call, fold, check, all in.

7.6.1.3 Apuestas y subidas.

- a. Un jugador será restringido a hacer un sólo movimiento hacia el pozo si el monto de la subida no ha sido manifestado.
- b. Un jugador puede hacer uno o más movimientos hacia el pozo si previamente declaró el monto completo antes de poner las fichas adentro.





- c. Si un jugador está en frente de una apuesta y tira una ficha de mayor valor, esta acción será tomada como un pago a menos que haya declarado "subo" (raise) antes de que la ficha toque la mesa.
- d. Si un jugador no está en frente a una apuesta y lanza una ficha de mayor valor, la apuesta de este jugador, será igual al valor de la ficha a menos que un monto diferente haya sido declarado antes de que la ficha toque la mesa.
- e. Si un jugador anuncia una subida (raise) y tira una ficha de mayor valor sin indicar el monto a subir, la apuesta total será igual al monto de la ficha a menos que se declare otro monto antes de que la ficha toque la mesa.
- f. Cuando un jugador que tiene múltiples fichas y las mueve dentro del pozo, el jugador será declarado como arriesgando todas sus fichas (all-in) independientemente de lo que haga.

7.6.1.4 Regla de un jugador por mano

- a. El poker no es un juego de equipo; cada jugador deberá jugar de acuerdo a su propia habilidad, por lo que estarán prohibidas todo tipo de conductas en que jugadores intenten sacar de forma ilícita ventajas en juego. Las conductas reñidas con el juego, están descritas claramente en el presente reglamento, del cual declaran todos los jugadores desde ya, conocer y aceptar.
- b. Los jugadores no deben conversar en exceso, gesticular o comentar jugadas durante el desarrollo de una mano. De incurrir en esta falta, se le aplicará la sanción correspondiente.
- c. Los jugadores están en la obligación de indicar cuándo crean que una regla ha sido, o está por ser violada.
- d. Cuando hayan 3 o más jugadores, se seguirán los siguientes lineamientos para evitar la violación de la regla de Un Jugador por Mano:
 - 1. Un jugador no tendrá permitido entablar conversación de mesa o hacer comentarios despectivos.
 - 2. Un jugador no tendrá permitido hacer comentarios sobre la mano en juego.
 - 3. Un jugador no tendrá permitido hacer comentarios sobre el valor de la mano de otro jugador.
 - 4. Un jugador no tendrá permitido revelar el contenido o valor de su mano.
 - 5. Un jugador no tendrá permitido sugerir a otro jugador a pasar, pagar, subir o desistir de su mano.
 - 6. Un jugador no tendrá permitido solicitar asistencia o consejo sobre cómo jugar su mano.
 - 7. Un jugador no tendrá permitido preguntarle a otro jugador el contenido o valor de su mano.

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



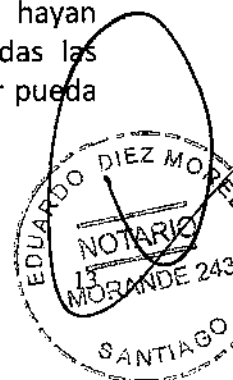


- e. Cuando sólo queden dos jugadores en una mano registrarán las siguientes reglas para evitar la violación de la regla de Un Jugador por Mano:
1. Un jugador podrá entablar conversación de mesa o hacer comentarios siempre y cuando no sea lenguaje abusivo.
 2. Un jugador podrá hacer comentarios sobre la mano en juego.
 3. Un jugador no tendrá permitido revelar el contenido exacto de su mano; sin embargo, podrán hacer comentarios generales sobre el valor de la misma.
 4. Un jugador podrá hacer comentarios sobre el valor de la mano de su oponente.
 5. Un jugador no tendrá permitido sugerir a otro jugador a pasar, pagar, subir o botar su mano. De incurrir en esta falta será sancionado según el presente reglamento.
 6. Un jugador no podrá interactuar con el público presente.

7.6.1.5 Mostrando el juego al final (showdown)

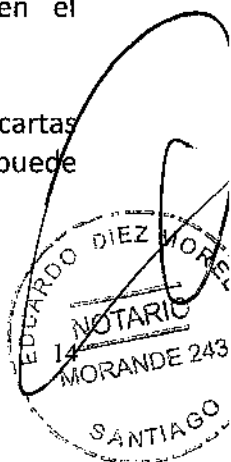
- a. Cuando un jugador está jugando en una ronda de apuestas, debe mostrar todas sus cartas para poder ganar. Si el jugador bota alguna de sus cartas y la otra la muestra abierta, el croupier dará vuelta la carta tapada y leerá la mano.
- b. Declaraciones verbales sobre el contenido de la mano de un jugador no son vinculantes.
- c. Al final de la última ronda de apuestas el jugador que hizo la última acción debe ser el primero en mostrar su juego. Si no hubo acción en la última ronda de apuestas el primer jugador a la izquierda del Botón de salida de cartas debe ser el primero en mostrar su juego, y luego por orden hacia la izquierda.
- d. Si un jugador que participa hasta el final del pase, paga por ver el juego del jugador que hizo la última acción y posee la mano perdedora, no está obligado a mostrar su juego al igual que el resto de los jugadores de la mesa, excepto que cualquier jugador de la mesa pida ver sus dos cartas.
- e. Los jugadores con las manos perdedoras deberán mostrar sus cartas en las siguientes situaciones, lo cual será avisado de manera previa al Director de torneo:
 - a. Si alguno de ellos jugó All In
 - b. El jugador ganador lo solicita.
 - c. Si algún jugador de la mesa lo solicita por tener sospecha de alguna jugada irregular.

Las cartas se deberán mostrar una vez que las apuestas se hayan completado. En pases con varios participantes en juego, todas las apuestas posibles deben haber terminado antes que un jugador pueda exponer sus cartas.

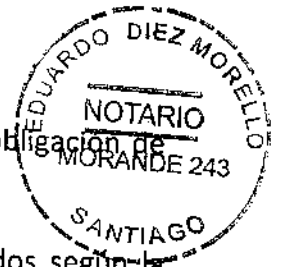




- f. Un jugador nunca expondrá sus cartas a menos que sea requerido por el croupier a hacerlo.
- g. En juegos con cartas comunes sobre la mesa, la ficha sobrante irá al jugador sentado más cerca de la izquierda del botón de salida de cartas.
- h. De quedar dos jugadores activos en la mesa, se produce un juego mano a mano. La Ciega Menor la tendrá quien tiene el Botón de Salida y el otro jugador tendrá la Ciega Mayor. El primero en hablar será el jugador de la Ciega Menor. Si uno de ellos no tuviese para cubrir la apuesta Ciega, deberá jugar su resto (All In) y éste monto se convertirá en la apuesta a cubrir por el otro jugador.
- i. Si en la última ronda de apuestas un jugador muestra sus cartas y no se pronuncia antes que finalice la ronda será penalizado según se indica en la tabla de penalidades. Sin embargo, no será eliminado y de manera inmediata el croupier le preguntará cual es su apuesta, pudiendo elegir entre las opciones de pagar, subir o rendirse.
- j. Showdown es la revisión de las cartas de las manos de los jugadores activos que determina al ganador después que las apuestas se han completado; cada jugador tiene la obligación de asegurarse que la mejor mano ganó el pozo.
 - 1. El jugador debe mostrar sus dos cartas.
 - 2. Las cartas hablan por sí solas. Las declaraciones verbales no son vinculantes, pero un jugador que deliberadamente diga una mano errónea con intención de hacer descartar una mano ganadora será sancionado.
 - 3. Las manos perdedoras serán retiradas por el croupier antes de otorgar el bote o pozo.
 - 4. Los croupiers no pueden matar una mano ganadora, que seguirá siendo válida si se descubre el error, excepto que una nueva mano haya comenzado.
 - 5. Los jugadores no podrán ver las manos perdedoras, exceptuando que un jugador vaya all in).
 - 6. Si un jugador llegara a ver una carta de otro jugador (por cualquier motivo), deben ser vista por todos los jugadores de la mesa. El croupier debe garantizar que todos los jugadores reciban la misma información.
 - 7. Se otorga el side pot (pozo secundario), primero antes que el main pot (pozo principal).
 - 8. En un showdown que no sea all-in, cuando todos los jugadores han tirado sus cartas sin mostrarlas, la última mano viva gana. Los oponentes que tiran sus cartas en el showdown sin mostrar sus cartas también pierden el derecho de pedir ver la mano ganadora.
- k. Las cartas hablan: una vez completada la acción de una mano y las cartas han sido mostradas por los jugadores involucrados, cualquier jugador puede



asistir en la lectura del juego ganador; cada jugador tiene la obligación de asegurarse que la mejor mano ganó el pozo.



- I. Quedando un jugador más que el total de jugadores premiados según la tabla de premios especificada en las Bases del Torneo, se puede dar el proceso de jugar "mano por mano" para determinar la posición final de un jugador en el evento. Las reglas específicas para este proceso son las siguientes; se jugará en todas las mesas en forma simultánea cada mano y no se iniciará la siguiente antes que todas las mesas hayan finalizado la mano en juego, esto se repetirá hasta que queden en juego un total de jugadores igual al último lugar premiado según la tabla de premios. El inicio de este proceso será avisado oportunamente por el Director del Torneo. Mesas de Juego.

7.6.1.6 Empates

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

7.6.1.7 Ganador

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

7.6.1.8 Premios.

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

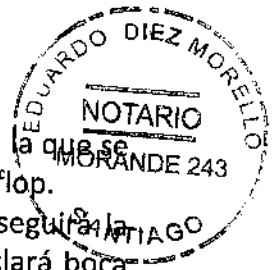




8. Resolución de conflictos y jugadas irregulares.

1. Cartas que salen de la mesa.
 - I. Si un jugador intencionalmente suelta las cartas de forma que por ello salgan de la mesa este jugador recibirá la sanción correspondiente.
 - II. Si a un jugador se le caen sus cartas, la mano permanece en juego.
2. Cartas expuestas.
 - I. Cualquier jugador que exponga sus cartas intencionalmente antes de que la acción esté completada recibirá la sanción correspondiente. Esta restricción será eliminada cuando el evento se reduzca a 2 jugadores (solo quedan 1er y 2do lugar).
 - II. Cualquier jugador que sin intención exponga sus cartas, recibirá la sanción correspondiente.
3. Si el croupier expone el flop antes que toda la acción de la primera ronda (cartas pocket) haya terminado ese flop no es válido. Se acabará la acción de la primera ronda, una vez terminada esta, el croupier mezclará todo el mazo (sin incluir la carta quemada ni las foldeadas (abandono), por los jugadores, mezclará, cortará y sin quemar expondrá un nuevo flop.
4. Si el croupier expone el turn o cuarta carta antes que toda la acción del flop hubiera finalizado, el turn (cuarta carta comunitaria) no es válido. Se acabará la acción de la segunda ronda (flop) y una vez terminado éste se apartará la carta turn mal expuesta, se quema y se expone la siguiente carta que será el turn válido. Se baraja incluyendo el falso turn y sin incluir ninguna de las quemadas, se corta el mazo y sin quemar carta se saca la última carta comunitaria; el river. Si la quinta carta comunitaria (river) es descubierta antes que finalice la acción. Se procede igual que en la jugada anterior con la cuarta carta o turn.
5. Si un jugador existente no recibe cartas, y la ciega mayor no ha tomado acción (check o raise) de jugar, la mano se considerará muerta (Misdeal) y se repartirá nuevamente. Si la ciega mayor ya ha realizado su apuesta, el pase continuará normalmente. Al próximo pase el botón ocupará el lugar siguiente y no se saltará ninguna posición.
6. Si durante el transcurso del juego se expone alguna de las cartas tapadas (primera o segunda) por error del croupier, entonces se anula el pase o juego, retirando las cartas y repartiendo nuevamente con el Botón de Salida en la misma posición.
7. Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el croupier deberá proceder de la siguiente forma:
 - i. Se reordenarán las cartas, afirmando a viva voz "las cartas están bien dadas", y continuará el juego en forma normal.
 - ii. Si el flop contiene cuatro cartas, en lugar de tres, tanto si se han visto o no, el croupier mezclará las cuatro cartas boca abajo. Se llamará al





- 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.
- iii. Si el croupier ha dado el flop y no ha quemado carta, se seguirá la siguiente regla: El croupier dará una cuarta carta y las mezclará boca abajo con las tres cartas del flop, posteriormente se llamará al Director del Torneo, quien elegirá una carta al azar que será la que se use como la primera carta quemada y las tres cartas restantes serán el flop.
 - iv. En el caso de que salgan dos cartas pegadas para el Turn o el River, si es que no se pueden ordenar, el croupier deberá cortar el mazo, ingresar, las cartas al mazo realizar un baraje y un corte y volverá a dar la carta faltante, sin quemar una carta antes ya que esta ya fue quemada anteriormente.
8. Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.
9. Si a un jugador se le caen sus cartas, el pase continúa en forma normal.
10. Si un jugador expone sus cartas, el jefe de mesa le advertirá que si ocurre otra vez perderá esa mano, dejando todas sus apuestas ya efectuadas en el pozo.
11. Si el Botón de Salida está fuera de posición, siempre y cuando se descubra antes que el jugador que deba realizar la "Apuesta Ciega Mayor" haya jugado, se anula este juego. Si el croupier no quema carta o quema más de una se corregirá si no ha habido acción en ese turno. Si ha habido acción en la mesa será válido y se seguirá exponiendo el resto de la mesa como si no hubiese habido error (Ej. si en el flop se queman 2 cartas y se descubre después de haber habido acción, la segunda carta se colocará encima del mazo y será la quemada antes del turn). Si hubiera un all-in y estuvieran las cartas expuestas tratará de arreglarse de forma que sea el board original el definitivo, como si no hubiera habido error ninguno.
- Si el resto del mazo se deshace por cualquier razón, se reconstruiría de la mejor forma posible.
12. Mano Nula o Miss deal: Se define en las siguientes circunstancias y el croupier deberá recoger las cartas y barajar de nuevo.
- I. La primera o segunda carta se ha expuesto (total o parcialmente) debido a un error del croupier.
 - II. Dos o más cartas se han expuesto debido a un error del croupier.
 - III. Dos o más cartas "boxed cards" (cartas cara arriba), han aparecido en el naípe.
 - IV. alguna carta ha sido repartida fuera del orden adecuado.
 - V. El botón de salida no estaba colocado correctamente.
 - VI. La primera carta ha sido repartida a otro jugador.
 - VII. Se han repartido cartas a un asiento vacío sin jugador alguno.
 - VIII. A un jugador no se le han repartido cartas.





13. Manos Desprotegidas:

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

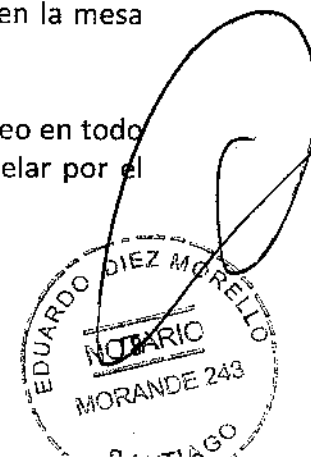
14. Si una mano queda como retiro o Fold producto de que el jugador no la protegió de la forma correcta, es decir, el jugador no tiene las cartas en sus manos o cerca de él, el jugador perderá todos los derechos a recibir cualquier devolución o remuneración por dicha mano.

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

9. Código de conducta y penalidades: Derechos y deberes.

9.1 Conducta de los jugadores.

- a. Queda absolutamente prohibido a los jugadores y público asistente al Torneo realizar conductas agresivas, abusivas y/o disruptivas, o que impliquen amenazas o faltas de respeto graves hacia el público, empleados y otros jugadores, y tal conducta estará sujeta a la política de penalidades establecidas del presente reglamento.
- b. Violaciones de Protocolo (normas de educación y del juego): Faltas de protocolo severo o repetido resultarán en una penalización. Esto incluye, pero sin estar limitado; atrasar deliberadamente el juego, conversación excesiva, manipulación innecesaria de las cartas o fichas de otro jugador, actuar fuera de turno, criticar a otro jugador, o actitudes mal intencionadas. De incurrir en alguna de las faltas mencionadas por primera vez recibirá una advertencia verbal, y de reiterarla continuamente irá recibiendo las penalizaciones correspondientes.
- c. Los jugadores deberán jugar sus manos con determinación contra todos los jugadores sin importar su relación con él o los mismos. Todo acuerdo entre jugadores; Soft play o dejarse perder, será sancionado según lo indicado en la tabla de Penalidades.
- d. Cada jugador deberá esperar su turno de actuar antes de solicitar información tal como el monto de una apuesta en desarrollo, la cantidad de fichas de otro jugador, etc.
- e. Cualquier jugador que actúe antes de turno intencionadamente o en repetidas ocasiones será sujeto de las sanciones correspondientes, según el presente reglamento.
- f. Mientras esté en juego una mano un jugador deberá permanecer en la mesa en caso que se le solicitara.
- g. Cada Jugador está obligado a proteger a los otros jugadores del torneo en todo momento, es decir, la responsabilidad de todos los jugadores de velar por el

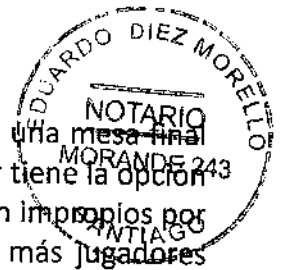


cumplimiento de las normas del torneo, para que no se perjudique a un jugador en particular.



- h. A los jugadores no se les permitirá discutir estrategias de juego con otros participantes o espectadores. Durante el transcurso del juego no se permitirá comunicación alguna entre espectadores y jugadores. De incurrir en esta falta por primera vez recibirá una advertencia verbal, y de reiterarla continuamente irá recibiendo las penalizaciones correspondientes.
- i. El idioma oficial del Torneo será el español, por lo tanto sólo se acepta hablar en español, durante el transcurso del mismo. De incurrir en esta falta por primera vez recibirá una advertencia verbal, y de reiterarla continuamente irá recibiendo las penalizaciones correspondientes.
- j. Mientras un jugador participa en una mano será requerido a mantenerse en la mesa.
- k. Un jugador solo puede participar en un evento a la vez. No puede ir de mesa en mesa.
- l. Las siguientes son acciones indebidas y causales de advertencias, suspensiones o penalidades, según la tabla de sanciones contenidas en el presente reglamento:
 - I. Actuar deliberadamente fuera de turno.
 - II. Desparramar deliberadamente las fichas del pozo.
 - III. No jugar competitivamente contra cualquier jugador teniendo una buena mano, por razones de amistad, familiares o interés. Permitiendo con su abandono que al botar su mano las fichas se traspasen al otro jugador (soft play).
 - IV. Decir una mano a otro jugador en la muestra de cartas o showdown (Acto final de un pase donde los jugadores activos muestran sus cartas) antes que estas se muestren abiertas en la mesa.
 - V. Decirle a cualquier jugador que muestre sus cartas en el showdown.
 - VI. Revelar los contenidos de las manos vivas en un pozo con varios participantes antes que se termine la ronda de apuestas.
 - VII. Revelar los contenidos de las manos que se han rendido (Fold) antes que concluya la ronda de apuestas.
 - VIII. Demorar en forma innecesaria la acción del juego.
- m. Respecto a los pactos o acuerdos entre los jugadores:





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

Se espera que un torneo se juegue hasta el final.

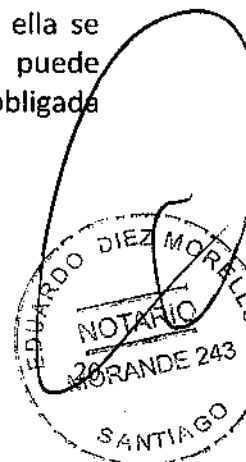
Son condiciones para tal posible pacto:

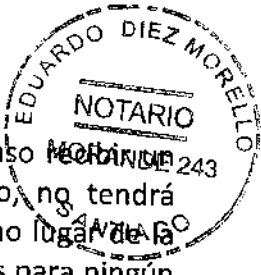
- I. Debe estar el torneo en su mesa final.
 - II. Deben estar dentro de los premios todos los jugadores.
 - III. Todos los jugadores deben estar de acuerdo en pactar.
 - IV. Deben seguir jugando por el título y por una cantidad estipulada por la organización.
- n. En caso de producirse alguna de las siguientes situaciones durante el transcurso del Torneo:
1. Jugadores o público que se encuentren en manifiesto estado de ebriedad o bajo influencia de drogas,
 2. Jugadores o público que porten armas,
 3. Jugadores o público que provoquen desórdenes, perturben el normal desarrollo de los juegos o cometan irregularidades en la práctica de los mismos.

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

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

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



- 
- p. Jugadores que hayan sido descalificados no podrán en ningún caso reembolso por su inscripción, recompra y/o add on. Asimismo, no tendrá derecho a premio alguno y quedará automáticamente en el último lugar de la tabla de calificación del respectivo torneo, y no conseguirá puntos para ningún tipo de ranking. Como medida adicional, la Dirección de Torneos Enjoy podrá suspender de futuros torneos de cualquier serie a realizarse en la misma unidad en donde se cometió la falta y/o cualquier Casino Enjoy. La cantidad de fechas de suspensión no podrá ser inferior a 2 ni superior a 6, en base a la gravedad o reiteración de faltas. Esta sanción será notificada por medio de carta certificada dirigida al domicilio que el jugador tenga registrado.
- q. Es responsabilidad del jugador que iguala determinar la cantidad correcta de la apuesta de un oponente antes de igualar, independiente de lo que haya dicho el croupier o el jugador.
- r. Es responsabilidad del jugador dejar claras sus intenciones de apuesta, tanto en sus declaraciones verbales como gestuales.

9.2 Aparatos reproductores de música personales.

- a. A los jugadores se les permitirá generalmente el uso de este tipo de aparatos (IPods, reproductores de MP3, reductores de ruido, etc.) Los aparatos se pueden usar, pero no mantener sobre la mesa.
- b. Los aparatos deben ser usados con audífonos y el volumen se debe mantener en un nivel que sea solo perceptible por el usuario.
- c. Faltas a mantenerse en las políticas anteriores resultaran en una advertencia verbal y de continuar en la pena de no poder jugar la siguiente mano.
- d. La administración se reserva el derecho de permitir o no el uso de cualquier aparato electrónico a su única y absoluta discreción.
- e. Si un jugador que está con un equipo reproductor de música y no entendiera alguna acción o resolución del croupier respecto al juego, será de su única y exclusiva responsabilidad.

9.3 Aparatos de comunicación.

- a. El uso de aparatos de comunicación (teléfonos celulares, etc.) está **estrictamente prohibido**, en la mesa. El jugador que desee utilizar su aparato de comunicación, deberá hacerlo en un lugar alejado de la mesa y que no implique una distracción al torneo. Una vez que el croupier reparte la primera carta, no se permitirá cualquier tipo de uso del aparato. Si aun así se hace, se declarará la mano como muerta.
- b. Los aparatos de comunicación deben estar puestos en la modalidad de vibración o silenciosos. Trascudir esta disposición llevará a una advertencia verbal primero y luego la penalidad de una mano perdida.



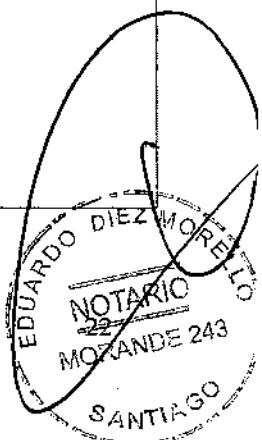


- c. Una vez que un jugador haya descartado su mano puede usar su aparato de comunicación, solo que debe alejarse unos pasos de la mesa. Esto significa dejar el área cercana a la mesa y no solo mover su silla hacia atrás.
- d. Un jugador con una mano en juego recibirá una penalidad de 1 ronda de no poder jugar la siguiente mano si usa su aparato de comunicación sin importar si está o no en la mesa.
- e. Lo mismo se aplicará si el jugador está fuera de la mano, pero sentado en la mesa.
- f. Infracciones repetidas de esta política estarán sujetas a penalidades mayores según la escala de penalidades.

9.4 Penalidades.

La siguiente tabla establece las sanciones a que están expuestos los jugadores que cometan las faltas que se establecen en el presente reglamento:

Penalidades			
	Faltas	Penalidades	Explicación Penalidad
a.	(1) Utilización de aparatos reproductores de música de manera prohibida. (2) Falta de protocolo como; atrasar el juego, conversación excesiva, manipulación innecesaria de sus cartas o fichas y las de otro jugador, conversación con el público, actuar fuera de turno y criticar a otro jugador, comentar jugadas durante el desarrollo de una mano. (3) Utilización de otro idioma que no sea el español para comunicarse entre jugadores durante el desarrollo del Juego. (4) Jugador que casualmente expone sus cartas, Actuar fuera de turno. (5) entablar conversación en la mesa o hacer comentarios despectivos. (6) comentar su mano. (7) comentar la mano de otro jugador. (8) sugerir a otro jugador pasar, subir o desistirse de su mano. (9) solicitar asistencia o consejo	Advertencia Verbal	El Director del Torneo o Jefe de Mesa detendrá el pase y comunicará al jugador que haya cometido la falta, la aplicación de la penalidad y la razón del porqué se le está aplicando, y continuará el normal desarrollo del juego.



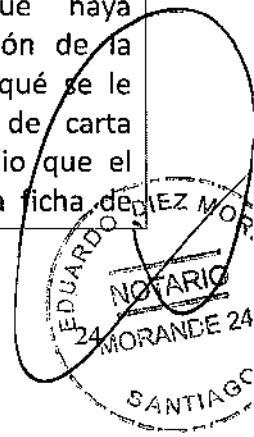


Penalidades			
	Faltas	Penalidades	Explicación Penalidad
	respecto de cómo jugar. (10) preguntar el contenido de la mano de otro jugador.		
b.	(1) Reiteración de alguna de las faltas mencionadas en el punto anterior. (2) El jugador bota o anuncia que va a botar cuando alguien ha apostado o subido. (3) El jugador tira sus cartas con un movimiento hacia delante causando que el siguiente jugador haga valer su turno (aunque nadie haya apostado). (4) Se ha anunciado al jugador que tiene un tiempo específico para tomar una decisión cuando enfrenta una subida o una apuesta y se vence el tiempo. (5) Jugador que actúa fuera de turno intencionalmente. (6) jugador que deliberadamente diga una mano errónea con intención de hacer descartar una mano ganadora. (7) Jugador que intencionalmente juega antes de turno. (8) Revelar el contenido de las manos vivas. (9) Revelar el contenido de una mano antes que se han rendido antes que concluya la ronda de apuestas.	Mano declarada muerta	El Director del Torneo o Jefe de Mesa detendrá el pase y comunicará al jugador que haya cometido nuevamente la falta, la aplicación de la penalidad y la razón del porqué se le está aplicando, se le pedirá al jugador que haga entrega al croupier de sus cartas cara abajo, y continuará el normal desarrollo del juego.
c.	(1) Reiteración de alguna de las faltas mencionadas en el punto anterior. (2) Utilización de aparatos de comunicación. (3) Lenguaje abusivo, ofensivo y/u obsceno con el personal del Casino o con otros	Perder una mano	El Director del Torneo o Jefe de Mesa detendrá el pase y comunicará al jugador que haya cometido la falta, o reiterado una falta de menor gravedad, la aplicación de la penalidad y la razón del porqué se le está aplicando, se le pedirá al jugador que haga entrega al croupier de sus cartas cara abajo, y





Penalidades		
Faltas	Penalidades	Explicación Penalidad
jugadores. (4) Se evidencie acuerdo entre uno o más jugadores (la penalización será para todos los jugadores involucrados) (5) El jugador evita intencionalmente una apuesta obligatoria. (6) Jugador que tira intencionalmente las cartas fuera de la mesa. (7) jugador que exponga intencionalmente sus cartas. (8) Jugador que desparrama intencionalmente las fichas del pozo. 9) Actuar fuera de turno en forma reiterada e intencional. 10) Soft play (dejarse perder)		continuará el normal desarrollo del juego. Esta penalidad se aplica desde perder solo la siguiente mano a perder de una a cuatro manos por cada uno de los jugadores, incluyéndolo a él, por cada jugador que está en la mesa.
d. (1) Reiteración de alguna de las faltas mencionadas en el punto anterior, (2) Agresión física a empleados del Casino, público u otros jugadores durante el desarrollo del respectivo torneo; Esta acción puede dar origen a la eliminación del agresor a todos los torneos de la serie Enjoy Poker Series (EPS), (3) Hurto de fichas o su mal uso como; ocultarlas con fines de sacar provecho de ellas en alguna mano, ronda y, o torneo de distinta categoría del EPS; hurto de especies de valor; fichas, cartas, botón de salida. 4) De verificar la reiteración del soft play (no jugar competitivamente frente a otro jugador), será motivo de descalificación.	Descalificación	El Director del Torneo o Jefe de Mesa detendrá el pase y comunicará al jugador que haya cometido la falta, o reiterado una falta grave, la aplicación de la penalidad y la razón del porqué se le está aplicando, se le pedirá al jugador que haga entrega de sus cartas al croupier cara abajo y que se retire de la zona de torneo y/o que se retire del Casino activando los procedimientos de seguridad establecidos. Asimismo, no tendrá derecho a obtener el reembolso de su inscripción, recompra y add on, ni tampoco el premio que eventualmente hubiese correspondido. Luego continuará el normal desarrollo del juego. En la determinación respecto a si hubo soft play, por parte de algún jugador, la resolución del Director del torneo será final.
e. (1) Una vez descalificado continúe con actitudes que interrumpan el normal desarrollo del torneo. (2) Reiteración de alguna de las faltas establecidas en punto c y d de la presente tabla de	Eliminación	La Dirección de los Torneos Enjoy, comunicará al jugador que haya cometido la falta la aplicación de la penalidad y la razón del porqué se le está aplicando, por medio de carta certificada enviada al domicilio que el jugador haya registrado en la ficha de





Penalidades			
	Faltas	Penalidades	Explicación Penalidad
	Penalidades del reglamento EPS. Repetidas infracciones, o infracciones determinadas graves por la organización de los torneos darán lugar a sanciones mayores, pudiendo el jugador incluso ser excluido de todas las series de torneo.		inscripción. Se entiende por eliminación, la imposibilidad de poder seguir jugando la o las series de torneos respectiva.

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

9.5 Conductas para todos los torneos Enjoy Poker Series.

- a. La Administración velará para que el Código de conducta se cumpla irrestrictamente. Toda infracción al mismo, implicará la sanción correspondiente, según las normas descritas en el presente reglamento y además puede implicar la negativa a la posibilidad de participar en cualquier torneo de la serie Enjoy Poker Series:
 - I. La colusión con otro jugador o cualquier otra forma de engaño.
 - II. Las amenazas verbales o físicas a cualquier cliente o empleado.
 - III. Los insultos o el lenguaje vulgar.
 - IV. La alteración del orden mediante discusiones, gritos destemplados o ruido excesivo.
 - V. El lanzar, romper, doblar, o arrugar las cartas.
 - VI. El destruir o ensuciar las instalaciones.
 - VII. Apropiarse de algún valor del Casino.

- b. Jugadores que hayan sido descalificados de un torneo, como medida adicional, la dirección de torneos de Enjoy, a través de la Unidad donde se efectuó la falta, podrá suspender al infractor de futuros torneos de cualquier serie a realizarse en cualquier casino Enjoy, incluyendo a la Unidad donde se cometió la falta.
La cantidad de días de suspensión no podrá ser inferior a siete días ni superior a 28 días, en base a la gravedad o situación de faltas. Esta sanción será notificada al jugador afectado por medio de carta certificada dirigida al domicilio que el jugador tenga registrado y en ella se detallarán las fechas (desde cuando comienza, hasta cuando termina) de la suspensión.





- c. En el caso que el jugador haya sido eliminado anteriormente en alguna serie e insista con su mala conducta, la Dirección de Torneos Enjoy podrá eliminarlo de todas las series de lo que resta del año. Esta sanción será notificada por medio de carta certificada dirigida al domicilio que el jugador tenga registrado.

9.6 Individualización de aquellos derechos y obligaciones de los participantes del torneo, que sean diferentes a las establecidas en el Catálogo de Juegos.

Por el sólo hecho de participar en los Torneos Enjoy Poker Series los jugadores aceptan las reglas y condiciones del mismo, contenidas en el presente reglamento más las definidas en las bases de cada torneo

9.7 No podrán participar de los torneos de Enjoy Poker Series; Todos aquellos que contemple la ley 19.995 en sus artículos:

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

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

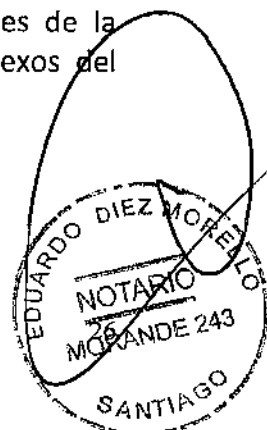
Artículo 10°; No podrán, por sí o por interpósita persona, efectuar bajo circunstancia alguna, ningún tipo de apuestas en los juegos de azar desarrollados en los casinos de juegos, las siguientes personas:

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

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

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

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



Además de los jugadores castigados y sancionados por la tabla de Penalidades del presente reglamento, numeral 9.4 letra e, y debidamente notificados.



10. Otras normas o reglas.

10.1 Políticas de cancelación, adelanto o postergación del torneo.

- a. Los Casinos Enjoy se reservan el derecho, de cancelar, adelantar o postergar sus torneos por caso fortuito o fuerza mayor. En todos los casos se restituirá el valor de las inscripciones recibidas, mediante el pago efectivo de las mismas; en el casino donde el torneo fue suspendido.
- b. En la instancia que un torneo no se elimine, sino que se adelante o postergue, se informará telefónicamente o vía correo electrónico, con 3 (tres) a 7 (siete) días de anticipación a la fecha originalmente programada, además se informará gráficamente en un lugar visible del casino de juegos y en el sitio web www.enjoypokerseries.cl, pudiendo previa decisión de cada participante mantener las inscripciones pagadas para las nuevas fechas.

10.2 Políticas de publicidad y uso de imágenes de los jugadores

- a. Se prohíbe expresamente a los participantes, en cualquiera de las etapas del Torneo, hacer uso de objetos de cualquier tipo alusivos a marcas de otros Casinos que no sean ENJOY. Esta prohibición se extiende a los participantes en las mesas de juego y dentro del sector o área del Casino destinado a la realización del torneo propiamente tal.

De esta manera, la única marca de Casino autorizada para ser promocionada o difundida durante la realización del Torneo es la marca ENJOY.

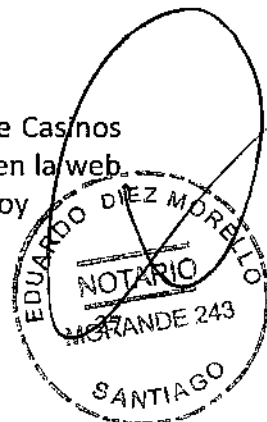
Por otro lado, el uso de prendas y/o accesorios alusivos a otras marcas serán permitidos.

En caso de trasgresión de esta norma, la sanción será determinada por el Jefe del Torneo, pudiendo incluso recaer en la descalificación del jugador infractor, toda vez que se niegue a desprenderse de los materiales o efectos publicitarios, alusivos a publicidad comercial, cuando sea requerido para ello por el personal a cargo del Torneo.

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

11. Instancias de publicación del Reglamento.

- a. El presente reglamento, una vez aprobado por la Superintendencia de Casinos de Juego será protocolizado y se encontrará a disposición del público en la web www.enjoypokerseries.cl junto con una copia en todos los casinos Enjoy





- b. La Dirección del Torneo o la Administración del casino ENJOY, previa autorización de la Superintendencia de Casinos de Juego, se reserva el derecho exclusivo de modificar, reemplazar, complementar o rectificar el presente Reglamento, obligándose en todo caso a difundir a través del sitio web; www.enjoypokerseries.cl un ejemplar actualizado del mismo.

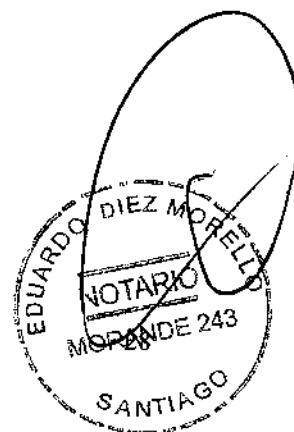
12.Registros de apoyo al torneo.

12.1 Registro de inscripción.

Planilla Inscripción Torneo xxxxxx

Posición	Nombre completo	Rut	ID Cliente	Fecha
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				

12.2 Planilla lista de espera





Lista de espera Torneo xxxxxx

Posición	Nombre completo	Rut	ID Cliente	Fecha	Teléfono	Mail
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						

La personería de don Percy Ecclefield Arriaza y don Pier Paolo Zaccarelli Fasce para representar a la Sociedad "Casino Rinconada S.A.", consta de Escritura Pública de fecha 31 de diciembre de 2010, otorgada en la Notaría de Santiago, de don Eduardo Diez Morello.

Percy Ecclefield Arriaza
P.p. Casino Rinconada S.A.

Pier Paolo Zaccarelli Fasce
P.p. Casino Rinconada S.A.

AUTORIZACION NOTARIAL AL DORSO

