



WORLD SERIES
OF
POKER®

♦ ♠ ♥ ♣

2018 World Series of Poker® Reglas Oficiales

JUBILEE CASINO, MONTERREY NUEVO LEÓN, MÉXICO



CONTENIDO:

HORARIO DE EVENTOS

PREMIOS Y ASIENTOS

CONDUCTA DEL PARTICIPANTE E INTEGRIDAD DEL TORNEO

REGLAS DE POKER

POLÍTICAS Y PROCEDIMIENTOS DE OPERACIONES DEL TORNEO

GLOSARIO DE TÉRMINOS DE PÓQUER



HORARIO DE EVENTOS

- 1-** Los tiempos de los eventos WSOP son aproximados. Jubilee Casino se reserva el derecho de cambiar los horarios del evento a su exclusivo y absoluto criterio.
- 2-** Jubilee Casino puede cancelar, modificar, reubicar o reprogramar el Torneo de la WSOP o cualquier evento individual por cualquier motivo, con notificación previa a los reguladores de juego correspondientes (si es necesario).
- 3-** Jubilee Casino no es responsable por errores de transmisión electrónica o demoras que resulten en omisión, interrupción, eliminación, defecto, demora en las operaciones o transmisión, robo o destrucción o acceso no autorizado o alteraciones en los materiales de entrada, o por cuestiones técnicas, de hardware, software o teléfono. Fallas de cualquier tipo, conexiones perdidas o no disponibles, fraude, transmisiones incompletas, confusas o retrasadas de la computadora, ya sea causadas por Jubilee Casino, usuarios o por cualquiera de los equipos o programas asociados o utilizados en la promoción o por cualquier error técnico o humano eso puede ocurrir en el procesamiento de las presentaciones, cualquiera de las cuales puede limitar, restringir o prevenir la capacidad de un Participante de participar en el Evento.
- 4-** Jubilee Casino no es responsable por las lesiones o pérdidas que surjan o resulten de la participación en CIRCUIT WSOP y no es responsable de ningún acto u omisión por parte de los empleados, ya sea negligente o voluntario, en la realización del CIRCUIT WSOP, y no es responsable en el caso de cualquier evento. Mal funcionamiento del equipo o software. Esto incluye, pero no se limita a, cualquier pérdida de las fichas del Evento que los Participantes abandonen en las mesas de juego durante el juego del Evento.
- 5-** Si por algún motivo un Evento no es capaz de ejecutarse según lo planeado, incluyendo infección por virus informáticos, errores, alteración, intervención no autorizada, fraude, fallas técnicas, clima o cualquier otra causa dentro o fuera del control de Jubilee Casino que corrompa o afecta la administración, seguridad, imparcialidad, integridad o conducta apropiada del CIRCUIT WSOP o cualquier Evento, Jubilee Casino se reserva el derecho, a su entera discreción, de cancelar, finalizar, modificar o suspender el Evento CIRCUIT WSOP.



PREMIOS Y ASIENTOS

6- Los premios y las inscripciones no son transferibles. Las estructuras de premios dependen del número de participantes y del tipo de evento. Los premios se pagan según lo publicado. Si se publica un pozo de premios y contiene información errónea, la administración se reserva el derecho de corregir el conjunto de premios en cualquier momento durante un Evento. Los premios aproximados para los premios del Torneo se pueden ver en www.wsop.mx

7- Los ganadores son responsables del pago de todos los impuestos, licencias, registros y otras tarifas asociadas con los premios del Evento WSOP.

A) Por los premios que gane el participante, Jubilee Casino está obligado a retener el 7% sobre dicho premios (1% Impuesto sobre la Renta (Federal) y 6 % Impuesto por Obtención de Premios (Estatal)), de acuerdo a las disposiciones fiscales vigentes (Artículo 138 Ley del Impuesto sobre la Renta y Artículo 115 de la Ley de Hacienda del Estado de Nuevo León).

8- Los ganadores deben mostrar su identificación válida vigente y no expirada (pasaporte, licencia de conducir, tarjeta de identificación del estado o tarjeta de identificación militar) aceptable para Jubilee Casino con el fin de recoger los premios. Si un Participante no es ciudadano de los Estados Unidos Mexicanos., Se requiere un pasaporte vigente de identificación válida y vigente, licencia de conducir emitida por el gobierno extranjero (debe tener una fotografía, fecha de nacimiento y fecha de vencimiento válida), identificación consular o tarjeta de registro de extranjero. Si la identificación actual válida y no expirada no incluye una dirección física, se requerirá una segunda forma de identificación que indique la dirección física, es decir, licencia de conducir, factura de servicios, extracto de la tarjeta de crédito, etc.

9- Los participantes serán asignados a una mesa y asiento a través de una selección de computadora al azar.

10- Un sorteo de asientos aleatorios para un evento se determinará en función de la participación esperada. La administración de torneos del CIRCUIT WSOP se reserva el derecho de permitir asientos adicionales en la mesa más allá de la capacidad esperada. En el caso de que las tablas se agreguen a un evento para acomodar registros inesperados, esas tablas serán las primeras en romperse al consolidar las tablas.

11- Si un Participante registrado no está presente al comienzo del CIRCUIT WSOP, todas las apuestas obligatorias y apuestas ciegas se eliminarán del STACK de un Participante ausente en consecuencia. Después de transcurridos cinco minutos, si solo hay un participante presente en la mesa, el botón avanzará una posición cada dos minutos y se otorgará al participante la ciega pequeña y la ciega grande. En los eventos HEADS UP, el botón avanzará una posición cada minuto, y al Participante se le otorgará la ciega de su oponente (grande o pequeña).

12- Jubilee Casino se reserva el derecho de cancelar, cambiar o modificar en cualquier momento, por cualquier motivo, sujeto a toda aprobación regulatoria aplicable, siempre que tal modificación no altere



o modifique materialmente a partir de la fecha de tal modificación. El premio del participante ya ha sido otorgado.

13- Las fichas del CIRCUIT WSOP sin valor se usan para todos los eventos y son propiedad exclusiva de Jubilee Casino y no pueden ser retiradas del área del evento. Los participantes que transfieran fichas de un Evento a otro o de un Participante a otro, o que retiren fichas del juego por cualquier otro motivo, incluidas, entre otras, las fichas como recuerdo, estarán sujetas a penalización en estricta conformidad.

CONDUCTA DEL PARTICIPANTE E INTEGRIDAD DEL TORNEO

14- La integridad competitiva del CIRCUIT WSOP es primordial. Todos los Participantes deben cumplir con el espíritu y la letra de estas Reglas Oficiales de Torneos de la WSOP que prohíben el juego o cualquier acción que sea ilegal, poco ética o que constituya trampa o colusión en cualquier forma.

A) Hacer trampa se define como cualquier acto de ese tipo en el que participa un Participante para romper las reglas establecidas de juego y obtener una ventaja. Hacer trampa incluye, pero no se limita a, actos como: colusión; robo de fichas; transferir fichas sin valor de un evento a otro; introducir fichas no destinados a un Evento; marca de cartas; sustitución de cartas; o el uso de cualquier tipo de dispositivo de trampa.

B) La colusión se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más participantes para participar en actos ilegales o no éticos contra otros participantes. La colusión incluye, pero no se limita a, actos tales como: traspaso de fichas; juego suave; compartir información de las cartas con otro Participante; enviar o recibir señales desde o hacia otro participante; el uso de la comunicación electrónica con la intención de facilitar la colusión; y cualquier otro acto que Jubilee Casino considere inapropiado.

1. El dumping de fichas se define como cualquier acuerdo entre dos o más Participantes para que uno o más de los Participantes apuesten fichas con la intención de aumentar el stack de otro Participante.

2. El juego suave se define como cualquier acuerdo entre dos (2) o más participantes para no apostar o levantarse entre sí con el fin de minimizar el número de fichas perdidas por los participantes que participan en el acuerdo.

C) Todos los participantes tienen derecho a esperar civilidad y cortesía entre ellos en cada mesa y en toda el área de la WSOP. Cualquier persona que se encuentre con un comportamiento que no sea civil o cortés, o que sea abusivo de alguna manera, se recomienda que se comunique inmediatamente con un oficial del Torneo de la WSOP. Los participantes que violen esta regla estarán sujetos a penalización de acuerdo con el Reglamento.



- D) Esta regla incluirá, pero no se limita a, cualquier Participante cuya higiene personal se haya vuelto perjudicial para los otros Participantes sentados en su mesa. La determinación de si la higiene personal de un individuo es perjudicial para otros Participantes será determinada por el personal del Torneo de la WSOP que, a su discreción, puede aplicar sanciones a cualquier Participante que se niegue a remediar la situación de manera satisfactoria para Jubilee Casino.
- E) Jubilee Casino penalizará cualquier acto que, a la sola y absoluta discreción de Jubilee Casino, sea inconsistente con estas Reglas Oficiales de Torneos de la WSOP o con los mejores intereses del CIRCUIT WSOP.
- F) Cualquiera que se haya involucrado o intentado participar en cualquier acto en el que los Directores del CIRCUIT WSOP crean en su exclusiva y absoluta discreción compromete o podría comprometer la integridad competitiva de la WSOP estará sujeto a las sanciones impuestas por Jubilee Casino. La naturaleza y el alcance de las sanciones impuestas serán bajo la exclusiva y absoluta discreción de Jubilee Casino y pueden incluir, pero no se limitan a, lo siguiente:
1. CONFISCACIÓN DE LAS FICHAS
 2. PÉRDIDA DEL PREMIO
 3. EXPULSIÓN DE UN EVENTO O DE TODO EL TORNEO DE LAS WSOP
 4. PÉRDIDA DE PRIVILEGIO PARA PARTICIPAR EN FUTUROS EVENTOS DE LAS WSOP
 5. EXCLUSIÓN DE INGRESAR A LAS INSTALACIONES DE CASINO Y / O TODOS LOS AFILIADOS DESIGNADOS DE JUBILEE CASINO.
- G) Cualquier y todas las violaciones de esta Sección o cualquier otra violación de las reglas del Torneo Oficial de la WSOP, según lo determine Jubilee Casino a su entera discreción, podrán divulgarse públicamente para evitar futuras infracciones y ayudar a otros torneos de póker a identificar a los Participantes que participen. en juego o cualquier acción que sea ilegal, no ética, o constituya trampa o colusión en cualquier forma.

15- Además de las sanciones autorizadas en el Reglamento, Jubilee Casino puede imponer sanciones de cualquier tipo a cualquier persona que entregue, haga, emita, autorice o apruebe cualquier declaración o acción que tenga, o esté diseñada para tener, un efecto perjudicial o perjudicial para el mejor interés del CIRCUIT WSOP según lo determinado por Jubilee Casino, actuando a su exclusivo y absoluto criterio. Esto puede incluir, pero no se limita a, la expulsión del Evento y la propiedad, la pérdida de las tarifas de inscripción del Participante y / o la pérdida del derecho a participar en este y / o cualquier otro torneo realizado por Jubilee Casino o su afiliados. Además, Jubilee Casino puede, a su exclusivo y absoluto criterio, imponer sanciones de cualquier tipo o naturaleza a cualquier persona que, en la vista de Jubilee Casino, participe en una conducta inapropiada durante el juego.

16- Jubilee Casino, a su exclusivo y absoluto criterio, también puede descalificar a cualquier persona de recibir cualquier premio basado en fraude, deshonestidad, violación de las reglas promocionales u otra mala conducta mientras esté en la propiedad, por actos que ocurran en relación con la WSOP, o como sea razonable o necesario para que Jubilee Casino cumpla con los estatutos y regulaciones aplicables.



Jubilee Casino también se reserva el derecho de excluir a cualquier persona que actúe de manera perjudicial o inapropiada o en contra de los mejores intereses del CIRCUIT WSOP.

17- Además de las sanciones autorizadas en el Reglamento, Jubilee Casino puede imponer sanciones de cualquier tipo o naturaleza a cualquier persona que entregue, haga, emita, autorice o apruebe cualquier declaración o acción que tenga, o esté diseñada para tener, un efecto perjudicial o perjudicial para el mejor interés del CIRCUIT WSOP según lo determinado por Jubilee Casino, actuando a su exclusivo y absoluto criterio. Esto puede incluir, pero no se limita a, la expulsión del Evento y la propiedad, la pérdida de las tarifas de inscripción del Participante y / o la pérdida del derecho a participar en este y / o cualquier otro torneo realizado por Jubilee Casino o su afiliados. Además, Jubilee Casino puede, a su exclusivo y absoluto criterio, imponer sanciones de cualquier tipo o naturaleza a cualquier persona que, en la vista de Jubilee Casino, participe en una conducta inapropiada durante el juego.

18- Jubilee Casino, a su exclusivo y absoluto criterio, también puede descalificar a cualquier persona de recibir cualquier premio basado en fraude, deshonestidad, violación de las reglas promocionales u otra mala conducta mientras esté en la propiedad, por actos que ocurran en relación con el CIRCUIT WSOP, o como sea razonable o necesario para que Jubilee Casino cumpla con los estatutos y regulaciones aplicables. Jubilee Casino también se reserva el derecho de excluir a cualquier persona que actúe de manera perjudicial o inapropiada o en contra de los mejores intereses de la WSOP.

19- Cualquier intento por parte de cualquier persona de dañar deliberadamente o corromper el funcionamiento del CIRCUIT WSOP puede ser una violación de las leyes penales y civiles. En caso de que se realice tal intento, Jubilee Casino se reserva el derecho de reclamar daños y perjuicios a dicha persona en la mayor medida posible.

20- Todas las decisiones sobre la interpretación de las Reglas Oficiales de Torneos de la WSOP, las reglas del Evento, la elegibilidad de los Participantes, la programación y puesta en escena del CIRCUIT WSOP y las sanciones por mala conducta recaen únicamente en Jubilee Casino, cuyas decisiones son definitivas.

21- Los empleados de Jubilee Casino harán los esfuerzos razonables para considerar los mejores intereses del CIRCUIT WSOP y la equidad como la máxima prioridad en el proceso de toma de decisiones, entendiendo que "los mejores intereses del CIRCUIT WSOP y la equidad" serán determinados por Jubilee Casino, actuando a su exclusivo y absoluto criterio. Circunstancias inusuales pueden, en ocasiones, dictar que la interpretación técnica de las reglas se equilibre con el interés de la equidad. Las decisiones de Jubilee Casino son finales y no pueden ser apeladas y no darán lugar a reclamos por daños monetarios, ya que cada Participante entiende que, mientras que el poker es principalmente y principalmente un juego de habilidad, el resultado de cualquier mano o Evento en particular depende de muchos factores, que incluyen, pero no se limitan a, las cartas repartidas, las tarjetas retenidas y las acciones de otros Participantes.

22- Jubilee Casino prohíbe el uso de lenguaje obsceno o sucio en cualquier área pública del casino en cualquier momento. Cualquier Participante que use tal lenguaje o haga una declaración falsa, profana, obscena o vulgar, o que hable de manera abusiva o intimidatoria a otro Participante, un traficante o un miembro del personal del Torneo de las WSOP, será penalizado. Estas sanciones se aplicarán según el Reglamento.



23- Cualquier Participante que se burla de otro Participante a través de actos o gestos o se involucra en cualquier forma de comportamiento inapropiado destinado a interrumpir a otros Participantes en un Evento estará sujeto a penalización de acuerdo con el Reglamento.

24- No se tolerará el abuso del participante o del personal. Un Participante incurrirá en una penalidad que incluye la descalificación por cualquier abuso hacia otro Participante o miembro del personal, y se le podría pedir al Participante que abandone la propiedad. Las infracciones repetidas de la etiqueta, que incluyen, entre otras, tocar las tarjetas o papas fritas de otro participante, el cuerpo o la ropa, el retraso del juego y el parloteo excesivo darán lugar a sanciones.

25- La WSOP está sujeta a todas las leyes y regulaciones federales, estatales y locales aplicables, incluidos los juegos, y todos los aspectos de la WSOP están sujetos a la aprobación de las autoridades reguladoras correspondientes.

26- Estas reglas y descripciones de los torneos oficiales de las WSOP actuales estarán disponibles en las instalaciones del CIRCUIT WSOP en el Casino y en www.wsop.mx.

27- Cuando surja una situación que no esté cubierta por estas reglas, Jubilee Casino tendrá la autoridad exclusiva de emitir un juicio, incluida la imposición de una sanción, de acuerdo con los mejores intereses del Torneo y el mantenimiento de su integridad y confianza pública.



REGLAS DE POKER

28- SATFF: El director del torneo, los gerentes y los supervisores del evento deben considerar el mejor interés del juego y la equidad como la máxima prioridad en el proceso de toma de decisiones. Circunstancias inusuales pueden, en ocasiones, dictar que las decisiones en interés de la equidad tienen prioridad sobre las reglas técnicas. El Director del Torneo de la WSOP se reserva el derecho de anular cualquier decisión del staff.

30- Jubilee Casino se reserva el derecho de cancelar o alterar cualquier Evento a su entera discreción en el mejor interés del casino o sus Participantes.

31- Idioma oficial: la regla de solo español e inglés se aplicará en todas las mesas del CIRCUIT WSOP durante el juego del torneo. Los participantes que violen esta regla estarán sujetos a penalidades de acuerdo con el Reglamento.

32- Terminología oficial de Torneos de Poker: los términos oficiales son declaraciones simples, inconfundibles y consagradas como: **bet, call, fold, check, all-in**. Los términos regionales también pueden cumplir este estándar. El uso de un lenguaje no estándar está bajo la responsabilidad del Participante, ya que puede dar lugar a una decisión diferente a la que el Participante pretendía. Es responsabilidad de los participantes dejar en claro sus intenciones.

33- Apuestas poco claras: los participantes usan términos y gestos de apuestas no oficiales bajo su propio riesgo. Se puede interpretar que significan de otra manera que lo que el Participante pretendía. Además, siempre que el tamaño de una apuesta declarada pueda razonablemente tener múltiples significados, la apuesta se valorará en la mayor cantidad posible que no exceda el valor del pot. Ejemplo: **Las ciegas son 200-400 y el primer jugador que actúa en el flop lanza una ficha de 5K y comenta "Cinco". Si el monto del pot en este momento es menor a 5,000, la apuesta será 500. Si la cantidad del Pot es 5K o más, la apuesta será de 5,000.**

34- Las declaraciones condicionales con respecto a acciones futuras no son válidas y se desaconsejan; que pueden ser vinculantes y sujetos a sanción a discreción del director del torneo, de conformidad con el Reglamento. Ejemplo: "si - entonces" declaraciones tales como **"Si el apuesta, entonces yo voy a subir."**

35- Conteo del Stack del oponente: los participantes tienen derecho a una estimación razonable de las fichas de fichas de los oponentes. Los participantes solo pueden solicitar un recuento más preciso si enfrentan una apuesta all-in. No se requiere que el Participante que está en ALL IN cuente; si opta por no hacerlo, el dealer o el staff lo contarán.

36- Comunicación: Todos los teléfonos celulares y otros dispositivos electrónicos habilitados para voz y "timbrado" deben ser silenciados durante el juego del Torneo. A los participantes que no estén involucrados en una mano se les permitirá enviar mensajes de texto o correos electrónicos en la mesa, pero no se les permitirá enviar mensajes de texto o correos electrónicos a ningún otro Participante en la mesa. Si Jubille Casino, actuando a su exclusivo y absoluto criterio, cree que un Participante se comunica con otro Participante en la mesa, ambas partes serán inmediatamente descalificadas del Torneo y enfrentarán la imposición de sanciones adicionales según lo descrito en el Reglamento. Todos los



Participantes que deseen hablar en un teléfono celular deben estar al menos a una distancia de la mesa asignada durante toda la llamada. Aquellas personas que hablen por un teléfono celular que no esté al menos a una mesa de distancia de su mesa asignada estarán sujetas a una penalización que será determinada por el personal del torneo. Los participantes en las mesas de la Final y Función Televisadas deben abandonar el área del torneo para enviar mensajes de texto, correos electrónicos o hablar por teléfono celular. No se pueden colocar teléfonos celulares u otro dispositivo de comunicación electrónico en una mesa de póker.

37- Dispositivos electrónicos aprobados; Prohibido Filmar y Transmitir:

- A) Los participantes pueden usar dispositivos electrónicos, iPods, reproductores de MP3 y otros reproductores de música o de reducción de ruido aprobados durante el Torneo hasta que los participantes hayan alcanzado la mesa final en cualquier Torneo; siempre que los dispositivos electrónicos aprobados no se utilicen para coludir o engañar de ninguna manera. Una vez que los participantes han llegado a la mesa final en cualquier torneo, todos los dispositivos electrónicos aprobados deben ser eliminados. Se hará un anuncio a los Participantes una vez que hayan llegado a la mesa final para eliminar todos los dispositivos electrónicos. De lo contrario, se penalizarán hasta la descalificación, incluida la descalificación, de acuerdo con el Reglamento. No se permite a los participantes utilizar dispositivos electrónicos aprobados si su mesa ha sido considerada una mesa de características para fines de producción.
- B) Se prohíbe a los participantes utilizar cualquier dispositivo electrónico u otro dispositivo para grabar o capturar secuencias de video o audio en cualquier momento durante el juego del Torneo, independientemente de si el Participante participa o no en una mano. Grabar, capturar o transmitir secuencias de video o audio en vivo del Torneo, y cualquier intento de utilizar dicho video o audio grabado, capturado o transmitido por un Participante, ya sea que esté involucrado en una mano o no, someterá al Participante a sanciones y potencial descalificación, a la única y absoluta discreción de Rio, como se describe en el Reglamento.
- C) Los participantes tienen prohibido el uso de aplicaciones de apuestas, cartas de juego o cualquier herramienta de información de poker mientras estén involucrados en una mano.

38- Asientos aleatorios correctos: los asientos de torneos y satélites se asignarán aleatoriamente. Un Participante que comenzó el Torneo en el asiento equivocado con la cantidad correcta de fichas se moverá al asiento correcto y llevará consigo su stack de fichas actual. Los participantes que comiencen el Torneo en el asiento equivocado en una mano o evento de heads-up se manejarán caso por caso. El staff del torneo se reserva el derecho de reubicar a los participantes de su asiento asignado para acomodar a los participantes en función de las necesidades especiales y equilibrar las mesas al comienzo del torneo.

39- Interrupción de orden: la orden de interrupción para un evento se publicará al cierre de la inscripción para ese evento. La mesa en la que se mueve un participante se especificará mediante un procedimiento predeterminado. Los participantes que van desde una mesa rota para ocupar asientos asumen los derechos y responsabilidades del puesto. Pueden obtener la ciega grande, la ciega pequeña



o el botón. El único lugar donde no pueden obtener una mano es entre la ciega pequeña y el botón. Jubilee Casino se reserva el derecho de alterar el orden de corte debido a circunstancias inusuales.

40- Mesas en equilibrio: en eventos de 8, 9 y 10 jugadores, el juego se detendrá en una mesa que tenga 3 o más participantes menos que la mesa en ese evento con la mayor cantidad de participantes. El juego se detendrá en otros formatos de juego a discreción del Director del Torneo del Evento. No detener el juego no es causa de un error, y el Director del Torneo del Evento puede elegir no detener el juego a su discreción. En los campos de más de 20 mesas, los participantes se moverán de la siguiente mesa numérica a capacidad completa a la mesa corta. Una vez que un Torneo está por debajo de 20 mesas, los Participantes se moverán de la siguiente mesa en la orden de ruptura que está a plena capacidad a la mesa corta. Los participantes que pasan de una mesa completa a una mesa corta asumen los mismos derechos y responsabilidades del puesto que se describen en el Reglamento.

41- Número de participantes en la mesa final: las mesas finales pueden tener el número de participantes en una mesa completa para el evento, más un participante más. (Por ejemplo, Evento de 9 jugadores, 10 en la mesa final, Evento de 8 jugadores, 9, etc.). Ninguna mesa final debería tener más de 10 Participantes. Esta regla no se aplica a los eventos heads-up.

42- Declaraciones: las cartas hablan para determinar el ganador. Las declaraciones verbales de valor de la mano no son vinculantes en el momento del enfrentamiento. Sin embargo, deliberadamente mencionar mal una mano puede ser penalizado. Cualquier Participante, en la mano o no, debe hablar si cree que se está cometiendo un error en la lectura de las manos. Sin embargo, a discreción de Jubilee Casino, cualquier Participante que deliberadamente extravíe su mano estará sujeto a penalización de acuerdo al Reglamento.

43- Cartas arriba para All-Ins: todas las cartas se girarán boca arriba una vez que el Participante esté dentro y todas las acciones de apuesta de la mano estén completas. Si un Participante dobla accidentalmente su mano antes de que se pidan las cartas, el staff del Torneo se reserva el derecho de recuperar las cartas lanzadas si las cartas son claramente identificables.

44- Matar a la mano ganadora: Un Dealer no puede matar a una mano ganadora que fue presentada y obviamente fue la mano ganadora. Una mano presentada se define como una mano que un Participante coloca en la mesa para que el dealer y todos los Participantes en la mesa puedan leer. Se recomienda a los participantes a ayudar a leer las manos en la mesa si parece que se va a cometer un error.

45- Showdown: durante un Showdown en el que ningún Participante está all-in y si las cartas no se presentan de forma espontánea, el STAFF pueden exigir el orden del Showdown. El último participante agresivo en la última ronda de apuestas debe presentar primero. Si no hubo una apuesta en la última ronda de apuestas, entonces el participante que sería el primero en mostrar en una ronda de apuestas debe presentar primero los participantes que aún no poseen sus cartas en el momento del showdown, o que han caído boca abajo sin haber presentado sus cartas; pierden todos los derechos o privilegios que puedan tener que pedir para ver cualquier mano. Se debe demostrar que la mano ganadora reclama el pot a menos que no haya otras manos en vivo, en cuyo punto se puede otorgar el bote a la única mano viva restante. Si un Participante se niega a mostrar su mano y se ensucia intencionalmente la mano, el Participante en violación recibirá una penalización, de acuerdo con el Reglamento.

46- Entrega de fichas impares: las fichas impares se dividirán en las denominaciones más pequeñas en juego. Las fichas impares van al primer asiento a la izquierda del botón.



47- Side Pots: cada pot lateral se dividirá por separado.

48- Jugando con el BOARD en el enfrentamiento: Al jugar con el BOARD, un participante debe mostrar las cartas de su mano para obtener parte del pot.

49- Pots en disputa: el derecho a disputar una mano termina cuando comienza una nueva mano. Una mano comienza con el primer shuffle del mazo. Cuando se utiliza una barajadora, una mano comienza con solo presionar el botón verde para acceder al mazo.

50- Chip up / Remover fichas:

- A) En el chip up programados, las fichas impares se ejecutarán rápidamente, comenzando en el asiento 1. Los participantes no pueden salir de un Evento: un Participante que pierda sus fichas restantes en una carrera obtendrá 1 ficha de la denominación más baja que aún esté en juego.
- B) Los participantes deben tener sus fichas completamente visibles y se les pide a presenciar el cambio de fichas.
- C) Si después del chip up, un participante todavía tiene fichas de una denominación eliminada, se intercambiarán por las denominaciones actuales solo por el mismo valor. Las fichas de las denominaciones eliminadas que no sumen totalmente al menos la denominación más pequeña que aún esté en juego se eliminarán sin compensación.

51- Los cambios de cartas serán en los cambios de BLINDS o según lo prescrito por Jubilee Casino. Los participantes no pueden solicitar cambios en el mazo a menos que se dañe una carta.

52- Nueva mano y nuevos límites: cuando el tiempo ha transcurrido en una ronda y se anuncia un nuevo nivel, el nuevo nivel se aplica a la siguiente mano. Una nueva mano comienza con el primer shuffle del mazo. Si se utiliza una barajadora automática, la mano comienza cuando se presiona el botón verde.

53- Llamada por reloj: una vez que ha transcurrido un tiempo razonable y se ha llamado un reloj, el staff puede, a su entera discreción, darle al Participante un adicional de 0 hasta 25 segundos para tomar una decisión. Si no se ha tomado ninguna acción cuando el staff lo solicite, habrá una cuenta regresiva de 5 segundos seguida de una declaración o alarma de cronómetro. Si un participante no ha actuado antes de que suene la declaración o la alarma, la mano estará muerta. Jubilee Casino, a su exclusivo y absoluto criterio, se reserva el derecho, en cualquier momento, de invocar un reloj o acelerar la cantidad de tiempo asignada para un reloj.

54- Rabbit Hunting: No se permite la caza de conejo. La caza del conejo revela cualquier carta "que hubiera venido" si la mano no hubiera terminado.

55- En su asiento: un participante debe estar en su asiento para cuando todos los participantes hayan recibido las cartas iniciales completas para tener una mano. Los participantes deben estar en sus asientos para llamar al reloj como se describe en el Reglamento. "En su asiento" se define como estar al alcance o tocar su silla.



56- Acción Pendiente: Los participantes deben permanecer en la mesa si todavía tienen acción pendiente con una mano. Si un Participante abandona la mesa antes de haber actuado de su parte, se aplicará una penalización, de acuerdo con el Reglamento, cuando el Participante regrese a la mesa se le aplicara una sanción.

57- Folds no estándar: En cualquier momento antes del final de la última ronda de apuestas de una mano, foldeando a su vez cuando no ha habido ninguna apuesta para ti (por ejemplo: enfrentando un check o primero para actuar después del flop) o foldeando fuera de turno ambos son apuestas vinculantes y pueden estar sujetos a penalización de acuerdo con el Reglamento. Una vez que la acción ha comenzado, una mano puede considerarse abandonada y foldeada si un Participante no está en su asiento.

58- Botón: Al comienzo de un Evento, el botón comenzará en el asiento con el primer stack de fichas a la derecha del dealer. El juego del torneo usará un botón muerto. Botón muerto se define como un botón que no se puede avanzar debido a la eliminación de un Participante o la ubicación de un nuevo Participante en una posición entre la ciega pequeña y el botón.

59- Esquivando las ciegas: Un Participante que esquive intencionalmente a sus ciegas cuando se mueve de una mesa rota debe perder ambas ciegas e incurrir en una penalización, de acuerdo con el Reglamento.

60- Botón en Heads-Up Play: En heads-up, la ciega pequeña está en el botón y actúa primero antes del flop y dura en todas las demás rondas de apuestas. La última carta se reparte al botón. Al comenzar a jugar heads-up, es posible que sea necesario ajustar el botón para asegurar que ninguno de los participantes tenga la ciega grande dos veces seguidas.

61- Misdeals:

A) Las faltas incluyen pero no están necesariamente limitadas a:

1. 2 o más cartas en el reparto inicial.
2. Primera carta repartida en el asiento equivocado.
3. Cartas repartidas en un asiento que no tiene derecho a una mano.
4. Se reparte un asiento con derecho a una mano.

B) Si se declara un Misdeal, la nueva operación es una repetición exacta: el botón no se mueve, no hay nuevos Participantes sentados y los límites permanecen iguales. Las cartas se reparten a los Participantes con penalización o que no estaban en sus asientos para el reparto original, y sus manos mueren después de la reedición. El reparto original y el nuevo reparto cuentan como una mano para un Participante con penalidad, no dos.

62- Flop de cuatro cartas: Si el flop contiene cuatro (en lugar de tres) cartas, ya sea que estén expuestas o no, el dealer debe colocar las cuatro cartas boca abajo. Se llamará a un oficial del Torneo para seleccionar al azar una carta que se utilizará como la siguiente carta quemada y las tres cartas restantes se convertirán en el flop.

63- Declaraciones verbales: Las declaraciones verbales a su vez con respecto a las apuestas son vinculantes. Los participantes deben actuar a su vez en todo momento. La acción fuera de turno será vinculante si la acción a ese Participante no ha cambiado. Un check, un pago o un rise no se consideran un cambio de acción. Si un Participante actúa fuera de turno y la acción cambia, la persona que actuó fuera de turno puede cambiar su acción pagando, subiendo o foldeando y puede que le devuelvan sus fichas. Los participantes no pueden actuar intencionalmente fuera de turno para influir en el juego antes que ellos y pueden incurrir en una penalización de acuerdo con el Reglamento. Un Participante salteado por acción fuera de turno debe defender su derecho a actuar. Si el Participante omitido no ha hablado cuando se produce una acción sustancial a su izquierda, la acción fuera de turno es vinculante. Se llamará al staff para que tome una decisión sobre cómo tratar la mano salteada.

64- Todas las fichas puestas en el Pot permanecen en el pot. Si un Participante ha subido y su mano es eliminada antes de que se llame el aumento, el Participante puede tener derecho al aumento de sueldo, pero perderá el monto del pago. Cualquier ficha puesta fuera de turno se rige por el reglamento.

65- Cuando se enfrenta una apuesta, a menos que el aumento se declare primero, una apuesta de múltiples fichas es un pago si se necesita cada ficha para hacer el pago; es decir, la eliminación de solo una de las Blinds más pequeñas deja menos que la cantidad del pago. Ejemplo: preflop, 200-400 ciegas: el jugador A aumenta a 1,200 en total (un aumento de 800), el jugador B saca dos fichas de 1000 sin declarar aumento. Esto es solo un pago porque eliminar una ficha 1000 deja menos que la cantidad al pagar (1200).

66- Es responsabilidad del Participante aclarar sus intenciones. Las formas de pago estándar y aceptable incluyen:

- A) Verbalmente declarando "pago".
- B) Empujando fichas igual con un "pago".
- C) En silencio metiendo una ficha de gran tamaño.
- D) Empujar silenciosamente múltiples fichas igual a un pago.

Apostar silenciosamente una cantidad de fichas que es pequeña en relación con la apuesta que se enfrenta no es estándar, se desaconseja fuertemente, está sujeta a penalización y se interpretará a discreción del Director del Torneo del Evento. Esto puede incluir que se dictamine que es un pago completo. (Es decir, las ciegas 2k-4k. El participante A apuesta 50k, el participante B luego saca silenciosamente una sola ficha de 1k)

67- Es responsabilidad del Participante dejar claras sus intenciones. Las formas estándar y aceptables de subir incluyen:

- A) Colocando la cantidad completa en el pot en un movimiento continuo sin volver hacia el stack del Participante.
- B) Verbalmente declarando el monto total antes de la colocación inicial de fichas en el Pot.



- C) Verbalmente declarando "subo" antes de la colocación inicial de fichas en el pot. El participante puede colocar el monto exacto del pago y luego puede completar el aumento con un movimiento adicional al stack del Participante. Si se emite o anuncia una cantidad diferente a la cantidad exacta para pagar pero menos que un aumento mínimo después de la declaración verbal inicial de "rise"; se determinará un aumento mínimo.

68- Si un Participante sube un 50% o más de la apuesta anterior pero menos que el aumento mínimo, se le pedirá que haga un aumento completo. El aumento será exactamente el aumento mínimo permitido.

69- En no-limit y pot-limit, todos los aumentos deben ser iguales o mayores que el tamaño de la apuesta o subida anterior en esa ronda de apuestas. Una apuesta all-in de menos de un aumento total no reabre las apuestas a un Participante que ya haya actuado.

- A) Excepción: dos apuestas consecutivas all-in que exceden la apuesta o subida mínima permitida. A modo de ejemplo, el Participante A - apuesta 500, el Participante B - sube a 1,000, el Participante C - paga los 1,000, el Participante D - va all-in por 1,300, el Participante E - va all-in por 1,700. Si el Participante A paga o se retira, entonces los Participantes B y C tendrán una opción para subir. El aumento mínimo permitido será igual al último aumento completo. En este ejemplo, el último aumento completo fue 500; por lo tanto, los participantes B o C podrían pagar a 1,700 y subir 500 para una apuesta total de 2,200. Además, los Participantes B o C podrían subir más de 500.

70- Apuestas con fichas de gran tamaño: Colocar una sola ficha sobredimensionada o múltiples fichas de la misma denominación en el pot se considerará una subida si el participante no anuncia un aumento. Por ejemplo, pre-flop, las ciegas son 200-400: el jugador A sube a 1,200 en total (un aumento de 800), el jugador B saca dos fichas de 1,000 sin declarar aumento. Esto es solo un pago porque eliminar una ficha 1000 deja menos de la cantidad necesaria para igualar la apuesta de los 1.200. Para hacer una subida con una sola ficha de gran tamaño, se debe hacer una declaración verbal antes de que la ficha llegue a la superficie de la mesa. Si un Participante dice "SUBO" cuando se coloca una ficha de gran tamaño en el pot (con la palabra SUBO anunciada antes de que aterrice la ficha en la superficie de la mesa), pero no establece la cantidad, el aumento será el máximo permitido a la denominación de esa ficha. Después del flop, una apuesta inicial de una sola ficha de gran tamaño sin comentarios significará una apuesta igual al tamaño de la ficha.

71- Las fichas de apuestas anteriores no se lanzaron: si un jugador con fichas de apuesta previa que aún no se ha retirado se enfrenta a un aumento y apuesta en silencio, la apuesta se registrará de la siguiente manera:

- A) Si las fichas de apuesta previa no cubren el pago:

1. si las fichas anteriores no son revueltas:

I. colocar una nueva ficha encima en la ficha anterior es un pago.

II. Dejar caer varias fichas nuevas es solo un pago si se necesitan todas las fichas nuevas para pagar.

2. Si todas las fichas anteriores son retirados: una ficha encima es un pago; fichas múltiples constituyen una apuesta multi-ficha.



3. Si algunos, pero no todas las fichas anteriores son retiradas, agregar cualquier nueva ficha es una apuesta de multi-ficha.

B) Si todas las fichas de apuesta anterior cubren el pago:

1. Agregar cualquier nueva ficha es una apuesta de varias fichas.

2. Si todas las fichas anteriores se retiran, una ficha encima es una apuesta del valor total de la ficha.

C) En cualquier situación anterior, el gesto de combinar fichas nuevas y de apuestas anteriores y empujarlas o lanzarlas hacia adelante es una apuesta de multi-ficha.

D) Escenario de ejemplo: el nivel es 25-50, el BB coloca dos fichas de 25. El botón sube a 600 en total (550 más a la BB)

1. Las fichas anteriores no se ven afectadas y no cubren el pago.

I. Simplemente dejar caer una ficha encima es un pago (suelta una ficha de 1K entre las dos de 25).

II. Agregar múltiples fichas nuevas es un pago se necesitan todos los nuevas fichas para pagar.

1. Deja dos fichas de 500 en las dos fichas de 25

2. Coloca una ficha de 100 y 500 en las dos fichas de 25.

III. Agregar múltiples fichas nuevas es una apuesta de la Multi-ficha. Si uno de los nuevas fichas no es necesario para pagar (colocar una ficha de 1k y 500 sobre las dos fichas de 25's es una apuesta total de 1550). Según el Reglamento, una apuesta silenciosa multi-chip es un aumento si alcanza el aumento del 50%.

2. Si las fichas anteriores no cubren el pago y se ven afectadas:

I. Quitar todas las fichas anteriores y agregar una ficha encima es una pago (retira las dos fichas de 25, agrega una ficha de 1k).

II. La eliminación de todas las fichas anteriores y la adición de nuevas fichas múltiples (retira las fichas de 25, agregue dos o más fichas nuevas).

III. Eliminación parcial de fichas anteriores (tire hacia atrás uno 25, deje los otros 25 hacia fuera): agregar cualquier nueva ficha.

E) Escenario de ejemplo: el nivel es 50-100, BB sube una ficha de 1k. Pre-flop sube a 700 (600 más a BB).



1. Si la ficha previa cubren el monto de la apuesta, agregar cualquier nueva ficha se rige por el Reglamento. La ficha anterior de 1k cubre el aumento, por lo tanto, agregar cualquier nueva ficha es una apuesta de todas las fichas.

2. El gesto de combinar fichas anteriores y nuevas y empujarlas hacia adelante es una apuesta de todas las fichas según el Reglamento. Es decir, el participante mezcla dos nuevas fichas de 500 con las dos anteriores 25 y empuja o las lanza hacia adelante, esto es un total apuesta de 1050.

72- Expectativas de exceso de apuestas. La acción de apuestas no debe usarse para obtener cambios. Ejemplo: la apuesta inicial es 325 al jugador A y silenciosamente saca 525 (una de 500 y otra de 25), esperando 200 de cambio. Este es un aumento de 650 según el Reglamento. Salir más de la apuesta prevista puede confundir a todos en la mesa. Todas las fichas expulsadas en silencio corren el riesgo de ser contadas como parte de la apuesta.

72- Número de aumentos: No hay límite de aumentos.

73- Apuestas de tamaño del pot: Los dealers no contarán el pot en los juegos sin límite. Si se solicita, los dealer pueden esparcir el pot para que un participante pueda contarlos.

74- Declarar, "Apuesto que el pot" no es una apuesta válida en el poker sin límite, pero obliga a un Participante a hacer al menos la apuesta mínima. Si el Participante enfrenta una apuesta y hace esta declaración, el Participante deberá hacer al menos un aumento mínimo.

75- Apuestas y Subidas: Los Dealers serán responsables de realizar apuestas/aumentos. Se alienta a todos los participantes en la mesa a que ayuden a cantar una apuesta si un dealer no puede identificarla. Una persona del Staff debe verificar las apuestas convocadas por un Participante. Una apuesta se define como intentar una apuesta o subir en múltiples movimientos que incluyen un retorno al Stack de un Participante sin una declaración verbal previa de intención o engaño visual con la intención de inducir a la acción fuera de turno antes de que se complete la acción de un Participante.

76- Acción aceptada: el póker es un juego de observación continua y alerta. Es responsabilidad del que SUBE determinar la cantidad correcta de la apuesta de un oponente antes de realizar el pago, independientemente de lo que indique el dealer o los Participantes. Si la persona que paga recibe un conteo pero recibe información incorrecta del dealer o de los Participantes, luego coloca esa cantidad en el pot, se asume que la persona que paga acepta la acción correcta completa y está sujeta a la apuesta correcta o al monto total.

77- All-In con fichas encontradas más tarde: Si el jugador A apuesta all-in y se encuentra con una ficha escondida después de que un Participante ha pagado, el Director del Torneo del Evento determinará si la ficha detrás es parte de la acción aceptada o no. Si no es parte de la acción, el jugador A no pagará por la ficha si gana. Si el jugador A pierde no es salvado por la ficha y el Director del Torneo del Evento puede otorgar la ficha al jugador ganador.

78- Las cartas y el Stack de fichas se mantienen visibles, contables y manejables. Color discrecional: los participantes tienen derecho a una estimación razonable del recuento de fichas de un oponente; por lo tanto, las fichas deben mantenerse en stacks contables. Se recomiendan stacks limpios en múltiplos de 20 como estándar. Los participantes deben mantener sus fichas de mayor denominación visible e identificable en todo momento. El staff controlará el número y la denominación de las fichas en juego y



puede hacer una reducción a su discreción. Los participantes con manos vivas deben mantener sus cartas a la vista en todo momento.

79- Fichas en tránsito: todas las fichas deben estar visibles todo el tiempo. Los participantes no pueden sostener ni transportar fichas de torneo de ninguna manera que las saque de la vista o fuera del área del Torneo. Un participante que lo haga perderá las fichas y enfrentará la descalificación. Las fichas perdidas serán retiradas del juego. Nunca es aceptable ocultar fichas de ninguna manera, ya sea en bolsillos, debajo de la ropa o en manos cerradas, etc. Las fichas deben permanecer visibles para el staff y otros Participantes en todo momento.

80- Proteja su mano: los participantes deben proteger sus propias manos todo el tiempo. Una mano protegida se define como una mano que se sienta en la superficie de la mesa con un protector de cartas colocada en la parte superior de la mano. Si un dealer o Participante mata o comete una falta en una mano desprotegida, el Participante no tendrá ninguna compensación y no tendrá derecho a la devolución de sus fichas que se apostaron en la mano. Si el Participante inició una apuesta o un aumento y no ha sido llamado, la apuesta o el aumento no reclamados se devolverán al Participante.

81- Tu mano es declarada muerta si:

- Foldeas o anuncias que estás FOLD al enfrentar una apuesta o un aumento.
- Arrojas tu mano en un movimiento hacia adelante haciendo que otro participante actúe detrás de ti, incluso si no enfrentas una apuesta. El descartar las cartas no presentadas boca abajo no las mata automáticamente; un Participante aún puede presentar las cartas si siguen siendo 100% identificables. El dealer mata las cartas cuando las manda al MUCK.
- Tiene el reloj encendido cuando enfrenta una apuesta o aumenta y excede el límite de tiempo especificado.

82- Las cartas arrojadas al Muck pueden ser declaradas muertas. Sin embargo, una mano que es claramente identificable puede ser recuperada. Se hará un esfuerzo extra para descartar una mano recuperable si fuera foldeado como resultado de un error del dealer o información incorrecta entregado por un participante.

83- Las cartas lanzadas a la mano de otro Participante están muertas, estén boca arriba o boca abajo. Un participante que arroje cartas en las cartas ocultas puede causar un cambio de reparto. El Participante ofensor recibirá una mano.

84- Objetos extraños: no habrá objetos extraños en la mesa, excepto un máximo de un límite de protector de cartas. Los protectores de cartas no pueden tener más de dos pulgadas de diámetro y no más de media pulgada de profundidad. Los participantes no pueden colocar ningún alimento o bebida en la mesa de póker con la excepción de una botella de agua tapada.

85- Sanciones: a su exclusivo y absoluto criterio, Jubilee Casino puede imponer penalidades que van desde una **advertencia verbal, una mano perdida de la mesa hasta la descalificación y expulsión del Casino.** Se invocarán sanciones en casos de juego suave, abuso o comportamiento perturbador, y trampa o colusión. También se impondrá una penalización si un Participante arroja una carta fuera de la mesa, dobla con fuerza sus cartas, causando que una o todas las cartas se vuelquen, viola la regla de un participante a la mano o se comporta de manera similar. Un participante para una mano significa que un



Participante no puede recibir consejos de nadie mientras tiene una mano y no puede brindar asesoramiento a ningún Participante mientras ese Participante esté en una mano.

- A) Los Directores del Torneo pueden evaluar una advertencia verbal, una mano perdida o una ronda, dos manos, tres manos o cuatro manos y descalificación.
- B) Una penalización por falta de mano se evaluará de la siguiente manera: El infractor puede perder una mano o de una a cuatro rondas de manos fuera de la mesa. La mano errada del infractor se cuenta como parte de la ronda cuando se otorga una penalización.
- C) Los participantes que reciben una penalización por falta de mano deben permanecer fuera de las áreas designadas del Torneo por la duración de su penalización.
- D) El participante debe notificar al staff antes de regresar a su asiento. Las infracciones reiteradas están sujetas a penalizaciones crecientes hasta la descalificación.
- E) Jubilee Casino registrará todas las penalizaciones emitidas a lo largo de la WSOP bajo la cuenta Bravo de los participantes.
- F) Cabe señalar que las sanciones no siempre se pueden imponer de manera sucesiva. El personal del torneo a su exclusivo criterio, por ejemplo, puede descalificar a una persona por una primera ofensa si la acción del Participante se considera digna. O un Participante, por ejemplo, puede renunciar a una advertencia y recibir una penalización de tres asaltos. Los participantes deben saber que cualquier conducta considerada merecedora de pena podría dar lugar a una amplia gama de medidas disciplinarias para una primera ofensa.

86- Descalificación: A un participante descalificado se le quitarán sus fichas del juego y no se le reembolsará a ese participante descalificado. Cualquier Participante que pierda el juego por razones de salud u otras razones personales después del comienzo de un Torneo tendrá sus fichas cegadas en consecuencia.

87- Charla / Divulgación de la mesa: Los participantes están obligados a proteger a los demás Participantes en el Torneo en todo momento. Por lo tanto, ya sea en una mano o no, los Participantes no pueden:

- A) Revele contenido de manos en vivo o dobladas.
- B) Aconseja o critica el juego en cualquier momento.
- C) Lea una mano que no ha sido presentada.
- D) Discuta la estrategia con una fuente externa mientras está involucrado en una mano.

Excepciones Especiales:

1. Un participante puede mencionar la fuerza o el contenido de su mano si ningún otro participante en la mano tiene que tomar una decisión.
2. En los eventos heads-up o cuando se trata de los últimos dos participantes en un torneo, los participantes pueden hablar libremente sobre el contenido de sus manos.



3. La persona del staff se reserva el derecho de usar su juicio para determinar si un participante ayudó intencionalmente a otro participante. Los participantes que violen esta regla estarán sujetos a penalidades de acuerdo con el Reglamento.

88- Exponer tarjetas y FOLD adecuado: un participante que exponga sus cartas con una acción pendiente incurrirá en una penalización, pero no tendrá una mano muerta. La penalización comenzará al final de la mano. Todos los participantes en la mesa tienen derecho a ver las cartas expuestas. Al Foldear, las cartas deben lanzarse hasta la mesa, no deben exponerse deliberadamente ni lanzarse en alto ni en helicóptero.

89- Juego ético: el póker es un juego individual. El juego suave dará lugar a sanciones que pueden incluir la pérdida de fichas y / o la descalificación. El dumping de fichas y otras formas de colusión resultarán en la descalificación.

90- Violaciones de la etiqueta: las infracciones repetidas de la etiqueta resultarán en la imposición de penalidades evaluadas por el personal del torneo. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a, tocar innecesariamente las cartas o fichas de otros Participantes, el cuerpo o la ropa, la demora del juego, actuar repetidamente fuera de turno, apostar fuera del alcance del dealer o un parloteo excesivo. El parloteo excesivo incluye, pero no se limita a, conversaciones o conversaciones que causan una interrupción a los Participantes que están en una mano.

POLÍTICAS Y PROCEDIMIENTOS DE OPERACIONES DEL TORNEO

91- Los descansos para la cena de los eventos se enumeran en su respectiva hoja de estructura.

92- La duración del Juego para el primer día de todos los Eventos se anota en cada hoja de estructura del Evento.

93- El juego en el día 2 y más allá puede suspenderse antes del final del juego programado, y se reanudará al día siguiente, incluso si se indica lo contrario en la hoja de estructura del evento.

94- Si un Evento no ha llegado a un ganador y es heads up después de la finalización del juego en su día programado final, el juego puede extenderse para completar el Evento.

95- El Director del Torneo puede modificar el cronograma de juego de cualquier Evento por cualquier motivo.

96- Fin del día: diez minutos antes del final de los días de juego para cualquier evento, se sorteará una carta para determinar cuántas manos adicionales se jugarán. Se utilizarán naipes con los rangos 3 a 7, se revolverán boca abajo y se pedirá a un Participante al azar que elija una carta. La tarjeta extraída determinará el número de manos jugadas en cada mesa para concluir el juego del día. Si el torneo ya ha vuelto a dibujarse en tres o menos mesas como se describe en el Reglamento, el reloj no se detendrá y el juego continuará hasta que hayan transcurrido los diez minutos.



97- Mano a mano:

- A) Al acercarse al "COBRO" (el primer nivel del premio acumulado), se utilizará un método de "Mano a Mano" para determinar la ubicación del Participante dentro del pozo de premios y la cantidad real del desembolso del premio dentro de ese Evento. Esto comenzará completando la mano actual en progreso en todas las mesas. Una vez que todas las manos estén completas, el dealer de cada mesa repartirá una sola mano, luego, una vez que la mano esté completa, suspenderá el juego. Este proceso continuará hasta que suficientes Participantes hayan sido eliminados para alcanzar el COBRO.
- B) Durante el proceso de Mano a Mano, más de un Participante puede ser eliminado durante la misma mano. Si dos o más Participantes son eliminados durante la misma mano en diferentes mesas, esos Participantes se "unirán" para ese puesto. Si dos o más Participantes son eliminados durante la misma mano en la misma mesa, los Participantes que comenzaron la mano con el conteo de fichas más alto recibirán el mejor lugar.
- C) Después de que comience Mano a Mano, cada mano se ejecutará 2 minutos fuera del reloj, sin importar cuánto tiempo tome realmente la mano. La segunda vuelta de 2 minutos comienza con la mano actual al momento del anuncio. Ejemplo: 17:30:00 permanece en el nivel actual cuando se anuncia "finalizar la mano actual...". Al final de la mano actual, el reloj está configurado a las 17:28:00. Al final de la siguiente mano se establece a las 17:26:00 y así sucesivamente La elegibilidad para la recompensa comienza en el anuncio: "termina la mano actual en la que estás y luego espera, vamos mano a mano". Si suficientes Participantes revienta la mano actual para ingresar el dinero, los Participantes que revientan serán elegibles para una parte del lugar pagado en la mano actual.
- D) Para que los participantes puedan saber con más claridad el momento de los cambios de nivel, siempre que sea posible, el reloj debería reducirse en 2 minutos después de cada mano, no después de "lotes" de múltiples manos.
- E) Las ciegas continuarán aumentando a medida que se alcancen nuevos niveles.
- F) Se alienta a los participantes, pero no se les exige que permanezcan sentados durante el juego Mano a Mano.
- G) En el caso de un all-in y una llamada durante Hand-for-Hand, las cartas de todos los participantes en la mano deben permanecer boca abajo. Los dealers no deben repartir cartas adicionales hasta que se les indique.

TÉRMINOS DE PÓQUER

Termino	Definición
ACCION	La posición del participante que sigue a un control, apuesta, subida o foldeo desde la posición activa del participante hacia la derecha
ACCION FUERA DE TURNO	Sujeto a una multa y es vinculante para el participante fuera del turno si la acción a ese participante no ha cambiado. Un check, un pago o un rise no cambian la acción. Si la acción cambia, la apuesta Fuera de turno no es vinculante y se devuelve al participante fuera de turno, quien tiene todas las opciones disponibles, incluida la realización de una llamada, subir o retirarse. Un "fuera de turno" "FOLD" es vinculante; el dealer debe ensuciar la mano de inmediato.
ALL-IN	Apostar todas sus fichas.
ANTE	Una apuesta forzada para iniciar el juego del torneo; generalmente introducido después del nivel 3 o 4 en la estructura.
BET	La apuesta del participante a su vez cuando enfrenta una acción. En los torneos, la apuesta de un participante consistirá en las denominaciones de fichas en juego según la estructura del evento.
BLIND(s)	Una apuesta obligada colocada antes de que se reparta la primera carta a las dos primeras posiciones después del botón DEALER nombrada SMALL BLIND (SB) y BIG BLIND (BB).
CARTA QUEMADA	Una carta quemada es la (s) carta (s) retiradas de la parte superior de la baraja por el crupier. Nunca debe exponerse en ningún momento, incluso después de completar la mano.
BOTON	Un objeto o disco utilizado para identificar una acción o función particular que incluye, entre otros, la designación de un asiento o el estado del Participante en la mesa. Cada botón será distinto y marcado para denotar su propósito. Ejemplo: botón de dealer, botón de participante ausente, botón ciego pequeño o grande perdido
BUY-IN	La compra de fichas de participantes para un torneo. En el momento de la compra, se asignará un número de mesa y un asiento. Un buy-in puede consistir en dinero en efectivo, fichas de casino o fichas que representan dinero en efectivo, como desde un satélite.
CALL	Un call es la colocación de una apuesta igual a la acción de un participante anterior. En juegos donde hay ciegas, el primer Participante que actúe después del reparto inicial igualará colocando una cantidad igual a la ciega grande con el movimiento hacia adelante hacia el bote en la superficie de la mesa. Un participante estará obligado a una llamada si verbalmente anuncian su intención de hacerlo.
LAS CARTAS HABLAN	Cualquier mano que el Participante coloque boca arriba sobre la superficie de la mesa será leída por el dealer o anunciada por cualquier otro Participante en la mesa. El Participante no tiene que identificar correctamente la mano para ganar el pozo si está completamente expuesto, boca arriba en la superficie de la mesa. Las tarjetas que se mantienen en la mano de los Participantes aunque estén expuestas a otro Participante no deben ser leídas por otro Participante.

CHECK	La opción de un Participante de no iniciar una apuesta, pero conservando todos los derechos para pagar o aumentar si se enfrenta a una acción futura. Un check solo puede ser una opción sin la presencia de una acción ciega o de otro Participante.
COLLUSION, COLUSIÓN	La (s) acción (es) de un grupo de Participantes que intentan influir en el resultado de un juego de acción en el Evento WSOP.
COLOR-UP	El proceso de eliminar fichas de menor denominación para fichas de mayor denominación en un torneo
CARTAS COMUNITARIAS	Las cartas se muestran boca arriba en un juego de tipo flop que pueden usar todos los participantes para completar su mejor mano.
BOTÓN MUERTO	Un botón del dealer colocado delante de un asiento vacío para ajustar el movimiento de las ciegas, de modo que cada participante pague las ciegas pequeñas y grandes correctamente.
DEAL	El proceso de distribución de cartas de juego para cada posición de participante.
DEALER	Un empleado de la sala de poker que distribuye las cartas a las posiciones de Participante, controla la acción del juego y se encarga de todas las tareas de la olla; pero, no recibe una mano o tiene un interés financiero en el juego.
FLOP	Las primeras tres cartas comunitarias se repartieron boca abajo, luego se voltearon boca arriba simultáneamente con un solo movimiento.
FOLD	Entregar una mano o negarse a realizar una apuesta cuando se enfrenta a una acción.
HEADS-UP	Solo dos Participantes permanecen en acción en una ronda de apuestas determinada.
MISDEAL	Una mano repartida incorrectamente o la acción de repartir una mano incorrectamente. Las faltas incluyen, entre otras, las siguientes: (1) dos o más cartas en caja encontradas durante el trato inicial; (2) la primera carta repartida se reparte en el asiento equivocado; (3) las cartas se reparten en un asiento que no tiene derecho a una mano; y (4) un asiento con derecho a una mano se omite y se reparte. Consulte las diversas formas de MISDEALS en el torneo o en las reglas de acción en vivo.
MUCK	La pila de cartas descartadas entregadas o sacadas del juego.
POT	La suma de ante, ciegas, apuestas y acción subsiguiente.
MAIN POT	El primer bote creado en una mano de póquer
SIDE POT	Los Pots creados después de que uno o más Participantes hayan declarado ser "All-In." Los pots laterales se otorgan por separado o se dividen a medida que se determinan las manos ganadoras; nunca combinado con el pot principal.
RAISE	Una apuesta dentro de los límites de la mesa que es un pago implícita más un importe en exceso de la acción anterior por al menos una cantidad tan grande; excepto en el caso de un ALL-IN. Se celebrará un participante para plantear si, a su vez, anuncian su intención de hacerlo.
WSOP TOURNAMENT DIRECTOR	La persona responsable de la gestión general del Torneo WSOP

