



REGLAMENTO OFICIAL DEL TORNEO ISOP 2015.

Este es el reglamento que rige los eventos paralelos de la 1º Etapa de la Serie de Torneos ISOP ± Iguazú Series Of Poker ± sobre la base del reglamento de TDA (Tournament Directors Association - EUA)

Los Directores del Torneo tienen autonomía de arbitraje sobre cualquier punto que no esté previsto en este reglamento. La decisión tomada por ellos es final y seguirá siempre el buen sentido común, teniendo como objetivo el mejor transcurso del torneo

FECHAS DEL TORNEO ISOP 2015:

- Primera Fecha:
Jueves 23, viernes 24, sábado 25 y domingo 26 de abril.
- Segunda Fecha:
Jueves 25, viernes 26, sábado 27 y domingo 28 de junio.
- Tercer Fecha:
A confirmar.
- Cuarta Fecha:
A confirmar.

Las fechas pueden ser modificadas sin previo aviso, pudiéndose también agregar o quitarse etapas.

1 – DEFINICIONES ESPECÍFICAS DE LOS EVENTOS

1.1 - CRONOGRAMA DE LA 1º ETAPA DEL EVENTO ISOP. MAIN EVENT.

1. VALORES DEL TORNEO

Buy-in: U\$S 1000 (mil dólares): valor de la inscripción para el torneo, siendo destinados: siendo destinados: 85% (ochenta y cinco por ciento) para el pago de los premios y 15% (quince por ciento) como rake de la empresa organizadora del Evento HCI S.A.

Se retendrá el 2% de los premios del torneo para cubrir los gastos de personal de la planta y los dealers.

Se retendrá el 3% de los premios del torneo para el Ranking Anual de Premios del ISOP 2015.

2. LOCAL DEL TORNEO

El local del torneo será el **Iguazú Grand Hotel Resort Spa & Casino**, localizado en la ciudad de Puerto Iguazú, Argentina.

3. ESTRUCTURA DE LA DISPUTA

El torneo será disputado en 3 días, con la siguiente división:



DIA 1A

- a. Fecha: - **viernes**
- b. Apertura de las inscripciones: 19:00 hs
- c. Inicio del torneo a las 20:00 hs
- d. Blinds cada 45 Minutos
- e. Stack Inicial: 25.000 fichas

DIA 1 B

- a. Fecha: - **sábado**
- b. Apertura de las inscripciones: 15:00 hs
- c. Inicio del torneo a las 16:00 hs
- d. Blinds cada 45 Minutos
- e. Stack Inicial: 25.000 fichas

DIA 2 FINAL

- a. Fecha: - **Domingo**
- b. Inicio la final a las 14:00 hs

La organización se reserva el derecho de alterar el cronograma sin previa comunicación, en caso de que lo considere necesario para el buen transcurso del Torneo.

Si por algún motivo el torneo no puede ser ejecutado como fue planeado, debido a problemas técnicos, intervenciones no autorizadas, fraudes u otras causas que sean externas al control de la organización, que puedan corromper o afectar la administración, seguridad, idoneidad, integridad o la conducta correcta de este torneo, la organización se reserva el derecho de, a su criterio, cancelar, terminar, re-agendar o suspender el mismo, por el plazo que entienda necesario.

1.2 – Torneo NLH Turbo

1. VALORES DEL TORNEO

Buy-in – US\$ 300 (Trescientos dólares): valor de la inscripción para el torneo, siendo destinados: 85% (ochenta y cinco por ciento) para el pago de los premios y 15% (quince por ciento) como rake de la empresa organizadora del Evento HCI S.A.

Se retendrá el 2% de los premios del torneo para cubrir los gastos de personal de la planta y los dealers.

Se retendrá el 3% de los premios del torneo para el Ranking Anual de Premios del ISOP 2015.

2. LOCAL DEL TORNEO

El local del torneo será el **Iguazú Grand Hotel Resort Spa & Casino**, localizado en la ciudad de Puerto Iguazú, Argentina.

3. ESTRUCTURA DE LA DISPUTA

Torneo NLH Turbo

- a. Fecha: - **sábado**
- b. Inicio de las inscripciones: 19:00 hs
- c. Inicio del torneo a las 20:00 hs
- d. Blinds cada 20 Minutos
- e. Stack Inicial: 12.000 fichas

La organización se reserva el derecho de alterar el cronograma sin previa comunicación, en caso de que lo considere necesario para el buen transcurso del Evento.



Si por algún motivo el torneo no puede ser ejecutado como fue planeado, debido a problemas técnicos, intervenciones no autorizadas, fraudes u otras causas que sean externas al control de la organización, que puedan corromper o afectar la administración, seguridad, idoneidad, integridad o la conducta correcta de este torneo, la organización se reserva el derecho de, a su criterio, cancelar, terminar, reagendar o suspender el mismo, por el plazo que entienda necesario.

1.3 – Second Chance

1. VALORES DEL TORNEO

Buy-in – U\$ 300 (Trescientos dólares): valor de la inscripción para el torneo, siendo destinados: 85% (ochenta y cinco por ciento) para el pago de los premios y 15% (quince por ciento) como rake de la empresa organizadora del Evento HCI S.A.

Se retendrá el 2% de los premios del torneo para cubrir los gastos de personal de la planta y los dealers.

Se retendrá el 3% de los premios del torneo para el Ranking Anual de Premios del ISOP 2015.

2. LOCAL DEL TORNEO

El local del torneo será el **Iguazú Grand Hotel Resort Spa & Casino**, localizado en la ciudad de Puerto Iguazú, Argentina.

3. ESTRUCTURA DE LA DISPUTA

El torneo será disputado en 1 día. Se jugará de principio a fin en sistema multimesa por reagrupe.

Second Chance

a. Fecha: - **Domingo**

b. Inicio de las inscripciones: 14:00 hs

c. Inicio del torneo a las 15:00 hs

d. Blinds cada: 30 minutos

e. Stack Inicial: 15.000 Fichas

La organización se reserva el derecho de alterar el cronograma sin previa comunicación, en caso de que lo considere necesario para el buen transcurso del Evento.

Si por algún motivo el torneo no puede ser ejecutado como fue planeado, debido a problemas técnicos, intervenciones no autorizadas, fraudes u otras causas que sean externas al control de la organización, que puedan corromper o afectar la administración, seguridad, idoneidad, integridad o la conducta correcta de este torneo, la organización se reserva el derecho de, a su criterio, cancelar, terminar, reagendar o suspender el mismo, por el plazo que entienda necesario.

1.4 – Satélite Main Event

1. VALORES DEL TORNEO

Buy-in – U\$ 200 (doscientos dólares): valor de la inscripción para el torneo, siendo destinados: 100% (cien por ciento) para el pago de los premios.

2. LOCAL DEL TORNEO

El local del torneo será el **Iguazú Grand Hotel Resort Spa & Casino**, localizado en la ciudad de Puerto Iguazú, Argentina.



3. ESTRUCTURA DE LA DISPUTA

El torneo será disputado en 1 día. Se jugará de principio a fin en sistema multimesa por reagrupe.

Satélite Main Event

- a. Fecha: - **jueves**
- b. Inicio de las inscripciones: 19:00 hs
- c. Inicio del torneo a las 20:00 hs
- d. Blinds cada: 20 minutos
- e. Stack Inicial: 10.000 Fichas

La organización se reserva el derecho de alterar el cronograma sin previa comunicación, en caso de que lo considere necesario para el buen transcurso del Evento.

Si por algún motivo el torneo no puede ser ejecutado como fue planeado, debido a problemas técnicos, intervenciones no autorizadas, fraudes u otras causas que sean externas al control de la organización, que puedan corromper o afectar la administración, seguridad, idoneidad, integridad o la conducta correcta de este torneo, la organización se reserva el derecho de, a su criterio, cancelar, terminar, reagendar o suspender el mismo, por el plazo que entienda necesario.

1.5 – High Roller

1. VALORES DEL TORNEO

Buy-in – U\$ 2000 (Dos mil dólares): valor de la inscripción para el torneo, siendo destinados: 85% (ochenta y cinco por ciento) para el pago de los premios y 15% (quince por ciento) como rake de la empresa organizadora del Evento HCI S.A.

Se retendrá el 2% de los premios del torneo para cubrir los gastos de personal de la planta y los dealers.

Se retendrá el 3% de los premios del torneo para el Ranking Anual de Premios del ISOP 2015.

2. LOCAL DEL TORNEO

El local del torneo será el **Iguazú Grand Hotel Resort Spa & Casino**, localizado en la ciudad de Puerto Iguazú, Argentina.

3. ESTRUCTURA DE LA DISPUTA

El torneo será disputado en 1 día. Se jugará de principio a fin en sistema multimesa por reagrupe

High Roller

- a. Fecha: - **viernes**
- b. Apertura de las inscripciones: 13:00 hs
- c. Inicio del torneo a las 14:00 hs
- d. Blinds cada 30 Minutos
- e. Stack Inicial: 50.000 fichas

La organización se reserva el derecho de alterar el cronograma sin previa comunicación, en caso de que lo considere necesario para el buen transcurso del Evento.

Si por algún motivo el torneo no puede ser ejecutado como fue planeado, debido a problemas técnicos, intervenciones no autorizadas, fraudes u otras causas que sean externas al control de la organización, que puedan corromper o afectar la administración, seguridad, idoneidad, integridad o la conducta correcta de este torneo, la organización se reserva el derecho de, a su criterio, cancelar, terminar, reagendar o suspender el mismo, por el plazo que entienda necesario.



2.1 – INSCRIPCIONES

1. INSCRIPCIÓN ÚNICA E IDENTIFICACIÓN

Un participante podrá inscribirse en tantos eventos PARALELOS como le sea posible.

Todos los eventos tienen re-entry ilimitado e inscripción tardía hasta el 4to nivel inclusive.

Un participante inscripto en el día 1A del MAIN EVENT podrá realizar una nueva inscripción para el día 1B.

Es obligatorio la presentación de documentos de identidad o pasaporte (válido y con foto) al momento de inscribirse a cualquier evento, al comienzo, y de ser solicitado, también deberá ser presentado en el transcurso del mismo.

2. INSCRIPCIONES TARDIAS (*LATE REGISTRATIONS Y ALTERNANTES*)

Los participantes inscriptos durante este período ocuparán lugares vacíos en las mesas del Evento. En el caso de que no existan lugares vacíos, los participantes esperarán que otros competidores sean eliminados del Evento para poder ocupar sus lugares. Todo participante en lista de espera, no podrá retirarse del local ya que estará esperando un lugar.

3. CANCELAR, DESISTIR O TRANSFERIR

Un participante inscripto no podrá retirarse (solicitar la cancelación de la inscripción) ni transferir su inscripción a otro participante.

Las inscripciones ya realizadas se toman como personales, intransferibles y no se pueden cancelar.

4. RECIBO DE INSCRIPCIÓN Y LIBERACIÓN DE IMÁGENES

Al momento de acreditar su inscripción todos los participantes están en conocimiento de este reglamento y aceptan sus condiciones, así como también las normas relativas al uso de logotipos y marcas patrocinadoras.

Además de eso todos los participantes del Torneo autorizan incondicionalmente el uso de sus imágenes recogidas antes, durante y después del evento, sin ningún costo para la organización del Torneo, según los términos dispuestos en la Autorización que consta en la Ficha de Inscripción.

El uso correcto logotipos y marcas queda a disposición del organizador, siendo éste el único que puede juzgar y pedir a los participantes que desistan del uso de ciertas prendas, insignias y logotipos.

2.2 – PREMIACIONES

1. NÚMERO DE PREMIADOS

MAIN EVENT: Serán premiados aproximadamente el 10% + 1 de los mejores clasificados en el torneo. Del valor de cada inscripción, U\$ 850,00 (ochocientos cincuenta dólares) serán destinados al premio.

Eventos paralelos: Serán premiados según el evento por decisión del organizador.

2. REALIZACIÓN DE ACUERDOS

El organizador no participa en la realización de acuerdos extra oficiales. Los acuerdos por fuera de la tabla de premiación oficial son considerados ilegales y son pasibles de sanción en caso de que sean detectados.

2.3 – ESTRUCTURA DE DISPUTA Y CLASIFICACIÓN

1. MODALIDAD Y MAZO

Los eventos serán disputados en la modalidad NO LIMIT TEXAS HOLDEM utilizando el mazo completo sin los comodines (52 cartas).



2. FICHAS UTILIZADAS

Para la disputa del torneo serán utilizadas fichas sin valor monetario. Durante el evento, estas fichas son propiedad CASINO IGUAZU TORNEOS y no podrán ser removidas del área del torneo, sobre pena inmediata de desclasificación. Cada participante recibirá el mismo número de fichas en el inicio del torneo. Sólo serán aceptadas fichas distribuidas por la organización del torneo. Las fichas son cedidas por cortesía de la Liga Paranaense de Poker.

3. NIVELES DE LOS *BLINDS*

Los niveles de los blinds se encuentran especificados en cada evento.

4. MANO A MANO ± *HAND FOR HAND*

Al aproximarse la faja de premiación de los eventos multimesa por reagrupe, las manos sólo serán jugadas en el mano a mano *HAND FOR HAND* o sea todas las mesas inician las manos al mismo tiempo i solo inician la próxima mano, cuando todas las mesas completaron la mano actual. Durante el hand- for-hand las eliminaciones simultáneas en mesas diferentes, irán a clasificar al jugador con más fichas al inicio de la ronda.

3 – REGLAMENTO DEL TORNEO

3.1 – CONCEPTOS GENERALES

1. DIRECTOR DEL TORNEO Y EQUIPO DE SUPERVISIÓN

El Director del Torneo y el equipo de supervisión siempre deberán considerar el mejor interés en un buen funcionamiento del torneo, con justicia y buen sentido como mayores prioridades en el proceso de tomas de decisión. Circunstancias extraordinarias que puedan ocurrir, podrán llevar a decisiones que, con el interés de mantener la disputa justa a los participantes, venga a contradecir reglas técnicas. . La decisión del Director del Torneo es final.

2. LENGUA OFICIAL

Solamente será permitida la utilización del español, portugués y el inglés en la mesa del evento.

3. EQUIPAMIENTOS ELECTRÓNICOS

No está permitida la utilización de teléfonos celulares, radios o demás equipamientos de comunicación mientras se encuentre en la mesa de juego. El competidor que utilice tales equipamientos tendrá su mano invalidada. Es permitida la utilización de dispositivos que envíen mensajes de texto, única y exclusivamente, cuando el competidor no esté participando de la mano en curso. El equipamiento debe ser mantenido visible, arriba de la línea de la mesa.

3. SITTING OUT

Un competidor inscripto que no esté presente en su mesa al inicio del torneo pagará todos los Blinds hasta antes de su llegada (Sitting Out) si el competidor llega y todavía le sobran fichas, podrá jugar con esas fichas.

3.2 – DISTRIBUCIÓN DE LOS COMPETIDORES Y REESTRUCTURACIÓN

1. DISTRIBUCIÓN ALEATORIA

Todos los competidores tendrán sus lugares en las mesas designadas aleatoriamente por sorteo. Lugares especiales para competidores con necesidades físicas específicas podrán ser puestos a disposición por la organización, desde que sean solicitadas con antelación a la Organización del Torneo.



2. DESHACIENDO MESAS

Competidores que sean movidos de una mesa que fue deshecha serán randomicamente direccionados hacia los asientos vacíos en las nuevas mesas, asumiendo los derechos y responsabilidades de las nuevas posiciones, incluyendo el BIG BLIND. El único lugar que un competidor reposicionado no recibirá mano será entre el SMALL BLIND y el Button.

3. ACOMODAMIENTO DE MESAS

Los competidores serán cambiados de mesa saliendo del UTG en la mesa original y siendo movidos a la peor posición de la nueva mesa. La peor posición no podrá ser el SMALL BLIND.

El juego será paralizado en las mesas que cuenten con tres o más competidores menos que las otras mesas.

4. MESA FINAL

El hand-for-hand para la formación de la mesa final será iniciado cuando haya 10 competidores. Cuando queden los nueve finalistas habrá un nuevo sorteo de posiciones (redraw) y el botón de la mesa final será iniciado en el asiento 1.

3.3 – POZOS Y SHOWDOWN

1. DECLARACIONES VERBALES

Para fines de este torneo se considera que las cartas HABLAN declaraciones verbales sobre el contenido de una mano (ranking del juego) hecho por un competidor no son finales hasta la verificación del dealer o de otros competidores. El competidor que intencionalmente declare un juego diferente de sus cartas reales podrá sufrir una penalización.

2. CARTAS ABIERTAS EN ALL-IN

Las cartas de los competidores deberán ser giradas para arriba (abiertas) caso alguno de los competidores esté en all-in y todas las acciones de la mano estén completas.

3. INVALIDANDO MANOS GANADORAS

Dealers no podrán invalidar una mano que fue mostrada en el showdown y era obviamente ganadora. Los competidores son incentivados a auxiliar en la lectura de las cartas en caso de que perciban que se está cometiendo un error.

4. SHOWDOWN

Al final de las rondas de apuestas, el competidor que hace la última acción de apuesta debe Mostrar sus cartas. En caso de ausencia de apuestas Ej... todos piden MESA el competidor mas a la izquierda del dealer deberá mostrar sus cartas. Competidores siguientes deberán mostrar sus cartas siguiendo el sentido horario en la mesa. Para participar por el pozo, todos los competidores tendrán que mostrar obligatoriamente todas sus cartas.

5. ABRIR LAS CARTAS EN SHOWDOWN

En el showdown, cualquier competidor de la mesa puede solicitar ver una mano de cualquier competidor que haya pagado todas las apuestas en la última ronda. Si el competidor que tuvo la última acción agresiva (ej. Apostó o aumentó) en la última ronda de apuestas se niega a mostrarse mano, podrá recibir una penalidad.

6. FICHAS INDIVISIBLES

Las fichas indivisibles irán para la izquierda del botón.

7. POZOS SECUNDARIOS ± *SIDE POTS*



Pozos secundarios serán divididos separadamente sobre la mesa.

8. UTILIZANDO LAS CARTAS COMUNITARIAS

Un competidor deberá exhibir las dos cartas en el showdown, inclusive si está utilizando las cinco cartas comunitarias en su juego.

9. DUDAS/DISPUTAS SOBRE MANOS ANTERIORES

El derecho a contestar el resultado de una mano termina cuando una nueva mano es iniciada.

3.4 – PROCEDIMIENTOS GENERALES

CHIP RACE

Cuando fichas de bajo valor sean retiradas del juego (colour-up) las fichas que sobren sufrirán el Proceso de Chip Race donde una carta por ficha restante tendrá que ser dada abierta secuencialmente, para cada competidor, a partir del asiento 1. La mayor carta recibirá la nueva ficha, con el máximo de una ficha por competidor. Un competidor no podrá ser eliminado del torneo por haber perdido fichas en el Chip Race. Este recibirá una ficha de menor valor disponible.

2. CAMBIO DE MAZOS

Los cambios de mazos serán efectuados de acuerdo al criterio de la organización del torneo. Competidores no podrán solicitar un cambio de mazo, a no ser que haya carta(s) dañada(s) en el mazo que está en uso.

3. CAMBIO DE NIVELES EN LOS BLINDS

El aumento de los Blinds será anunciado por la organización. Los cambios entrarán en vigor en la próxima mano. Una mano es iniciada con el primer movimiento de entrelazar las cartas en el proceso de mezclarlas, por el *dealer*.

4. FICHAS SOBRE LAS MESAS

El competidor deberá mantener sus fichas organizadas teniendo las fichas de mayor valor siempre visibles e identificables durante todo el torneo. Un competidor no podrá esconder fichas, retirarlas de la mesa o transportarlas sin la debida instrucción y autorización de la dirección del torneo.

5. TRANSPORTE DE LAS FICHAS

Competidores no pueden transportar sus fichas de maneras en que estas no queden visibles. Un competidor que esconda o guarde fichas de manera ajena a la organización (e.j., guardándolas en el bolso), serán confiscadas y retiradas del juego y podrá ser descalificado de la competición.

6. CARTAS VISIBLES

El competidor que esté en la mano, deberá mantener sus cartas en forma visible y sobre la mesa todo el tiempo. Las cartas no pueden ser retiradas del límite de la mesa. Un competidor no podrá cubrir completamente las cartas con las manos de forma que estas no estén visibles a todos los competidores.

7. CARTAS PROTEGIDAS

Competidores son responsables por proteger sus cartas colocando un objeto (ficha, cap) sobre ellas y manteniéndolas próxima de sus fichas al alcance de sus manos. Un protector de cartas no puede obstruir la visión de las cartas de un competidor o de su pila de fichas. Si el dealer accidentalmente retira cartas no protegidas del juego, el participante no tendrá derecho a recuperarlas y no recibirá su apuesta de vuelta. Si el participante aumentó la apuesta (raise) y este todavía no fue llamado a aumentarla, le será retornado el monto al participante. En casos extremos, la dirección del torneo podrá juzgar manos recogidas accidentalmente como válidas.



8. SOLICITUD DE TIEMPO

Una vez que un participante haya demorado un período razonable de tiempo para tomar una decisión, que no sea inferior a 02 (dos) minutos, otro competidor puede llamar el reloj (tiempo) y el primero tendrá un minuto para pronunciarse. Serán contados los diez segundos finales en voz alta por el dealer. Si el competidor no hizo acción hasta el final de la cuenta, la mano será declarada muerta.

9. RABBIT HUNTING

No está permitido el Rabbit Hunting o sea exponer cartas que vendrían a ser distribuidas (en el flop, turn o river), en el caso de que la jugada no estuviera finalizada.

3.5 – COMPETIDOR PRESENTE

1. PARA JUGAR UNA MANO

Un competidor debe estar en su lugar en el momento que todos los competidores reciben sus dos Cartas iniciales o su mano estará declarada automáticamente Muerta o sea inválida.

2. PARA SOLICITAR TIEMPO

Los competidores deben estar en sus lugares para solicitar tiempo.

3. COMPETIDOR AUSENTE EN *ALL-IN*

Si un jugador no presente en la mesa (*sitting-out*) estuviera *all-in* en los *blinds* o antes de este, deberá ser automáticamente aplicado el *fold* (y consecuente eliminación).

3.6 – BOTÓN Y *BLINDS*

1. DEAD BUTTON Y ONE BIG BLIND

El torneo utilizará el *Dead Button*. Cuando el competidor que sería el botón es eliminado, el botón será colocado en el lugar vacío para que todos los competidores paguen el *BIG* y el *SMALL BLIND*. De la misma forma, puede haber solamente un *BLIND* en una mano, caso el competidor que sería el *SMALL BLIND* sea eliminado, habiendo solamente el *BIG BLIND*.

2. BOTÓN AL MOMENTO DE *HEADS-UP*

Cuando sea *heads-up*, el *SMALL BLIND* será el botón y acciona primero *pré-flop* y después *pos-flop*. El botón puede ser ajustado para evitar que un competidor pague dos veces el *BIG BLIND*.

3. EVITAR LOS *BLINDS*

Un competidor que intencionalmente intentase saltar el *blind* al ser movido de mesa, sufrirá una penalidad.

3.7 – APUESTAS Y AUMENTOS

1. ACCIÓN FUERA DE TIEMPO

Declaraciones verbales en su propio turno son permanentes. En caso que la declaración verbal sea hecha en otro momento, la acción será permanente, desde que no sea modificada hasta llegar su turno. Un *check*, *call* o *fold* no es considerado cambio de acción por otro competidor y, por lo tanto, la declaración permanece válida. Un *all-in* declarado fuera de hora también sigue ese mismo procedimiento.

2. AUMENTOS DE APUESTA

No hay límite del número de aumentos en una ronda de apuestas. Los aumentos deben ser, como mínimo, por el valor de la última apuesta efectuada o por el último aumento. Las formas de aumentar una apuesta incluyen. 1) colocar, en un único movimiento la totalidad de las fichas en el pote, o, 2) declaración verbal del valor total antes de colocar fichas en el pote; o, 3) anunciar el aumento, colocar el valor de pago de la apuesta



anterior en el pozo y, en un movimiento separado colocar la totalidad de las fichas de la nueva apuesta. El competidor es responsable por dejar sus intenciones claras.

3. **AUMENTOS INCOMPLETOS/IRREGULARES**

Si un competidor hiciera un aumento del 50% o mayor a la apuesta anterior, pero menor de lo que un aumento completo, este está obligado a completar el aumento correspondiente el valor correcto. El aumento será exactamente el mínimo permitido. Un aumento menor la totalidad de la apuesta, no reabre la acción para un competidor que ya había hecho la jugada en la ronda.

4. **APUESTAS CON FICHAS DE VALOR GRANDE**

Jugar una única ficha de valor grande será considerado un pago (*call*) si el competidor no anuncia que es un aumento antes de que la ficha toque la mesa. Si el competidor anuncia un aumento y coloca una ficha de gran valor en la mesa, pero no anuncia el tamaño de la apuesta esa será del valor de la ficha. Después del *flop* una apuesta de una única ficha de gran valor, la apuesta será considerada del valor de la ficha. Toda declaración de valor debe ser hecha antes de que la ficha toque la mesa.

5. **UTILIZACIÓN DE MÚLTIPLES FICHAS**

A no ser que un aumento sea declarado, la utilización de varias fichas en una apuesta, que no totalice un aumento completo, será considerado un pago si la remoción de una de las fichas dejara un valor inferior al del *call* (por ejemplo, en una apuesta de 600 un competidor juega dos fichas de 500 sin anunciar un aumento).

6. **ALL-IN**

Un competidor que apuesta todas sus fichas debe declarar verbalmente All-in o termino semejante que indique su intención de apostar todas sus fichas, además, deberá colocar todas su fichas al frente. Una apuesta *All-in* compromete la totalidad de las fichas de un participante incluyendo fichas que estén escondidas detrás o sobre su *snack*.

7. **TAMAÑO DEL POZO**

Los *dealers* no pueden contar los pozos.

8. **STRING BETS ± APUESTAS EN UN ÚNICO MOVIMIENTO**

Las apuestas deben ser hechas en un único movimiento. Apuestas en múltiples movimientos (*string bets*) sin una declaración verbal de valor previo, serán descartadas, valiendo apenas el primer movimiento. Los *dealers* serán responsables de controlar *las string bets*.

3.8 – COMPORTAMIENTO Y PENALIDADES

1. **NO DIVULGACIÓN**

Los competidores están obligados a resguardar otros competidores durante el torneo en todos los momentos. Siendo así, competidores, estén o no participando en la mano, están prohibidos de

- a. Revelar el contenido de manos, estén ella vivas o fuera de juego (*folded*).
- b. Sugerir, criticar o comentar sobre una jugada mientras la acción no esté completa.
- c. Leer una mano que todavía no fue mostrada.

One player to a hand, significa que el competidor, no podrá mostrar su mano a ningún otro competidor o espectador de la jugada intencionalmente, esté activo o no en la mano. Esto incluye el acto de buscar o mantener cartas que ya estén fuera de juego.

2. **EXPOSICIÓN DE CARTAS**

Un competidor que exponga sus cartas, mientras la acción de la mano no esté terminada podrá recibir un castigo, pero no tendrá su mano muerta o invalidada. La penalidad tendrá inicio al fin de la jugada.



3. CONDUCTA ÉTICA

El Póker es un juego individual. Acciones, declaraciones o comportamientos que comprometan el funcionamiento justo de la competición, sean estos conscientes o no, serán considerados antiéticos y antideportivos. La dirección priorizará la integridad competitiva del torneo y, por lo tanto, castigará a cualquier competidor (es) que venga (n) a obrar de manera antiética, ilegal o fraudulenta.

Trampas son todas aquellas actitudes que un individuo puede tomar que infrinjan las reglas del torneo para obtener ventajas en la competición.

Trampas podrán incluir, pero no están limitadas a, *collusion* (jugar en compañía o equipo), robo de fichas, transferencia de fichas entre participantes, ya sea del mismo torneo o de eventos distintos, marcación de cartas, sustitución de cartas o utilización de cualquier otro método o equipamiento no autorizado.

Se define *collusion* como el común acuerdo entre dos o más competidores en compartir información o jugar en conjunto para obtener ventajas en el torneo. *Collusion* incluye, pero no se limita a, *chips dumping* (pasar fichas), *soft play*, compartir informaciones sobre sus cartas con otro competidores, enviar o recibir señales de/y para otro competidor, utilización de medios de comunicación o Internet para compartir información que facilite *collusion*.

4. CONDUCTA COMPORTAMENTAL

Con el objetivo de mantener un ambiente confortable para todos los competidores, las siguientes conductas serán consideradas inapropiadas y antideportivas durante el torneo y serán castigadas por la dirección del evento:

- a. Jugar fuera de turno intencionalmente y/o repetidamente.
- b. Intencionalmente *foldear* y/o jugar sus cartas en el montón (*muck*) fuera de turno incluyendo abandonar la mesa antes que le corresponda.
- c. Intencionalmente y/o repetidamente declarar cartas diferentes de las que posee en el *showdown*.
- d. Intencionalmente y/o repetidamente mostrar sus cartas con acciones pendientes.
- e. Intencionalmente y/o repetidamente demorar un tiempo excesivo para jugar.
- f. Violar la regla ONE PLAYER TO A HAND, incluyendo la discusión u orientación de la mano, con un competidor de la mesa u observador, mientras la mano está en curso.
- g. Revelar cartas que están en el montón (*muck*) mientras una mano está siendo jugada.
- h. Realizar declaraciones erradas y/o falsas promoviendo acciones que puedan influenciar la decisión de otro jugador.
- i. Cualquier forma de *soft play* incluyendo verbalmente o mutuamente aceptando pedir mesa hasta el final inclusive cuando un competidor este All-in en la mano.
- j. Instruir o controlar la acción de otro competidor.
- k. Intencionalmente y/o repetidamente esparcir sus apuestas encima del pozo.
- l. Tirar sus cartas fuera de la mesa, arrojárselas al dealer o a otro competidor de forma agresiva o abusiva. Intencionalmente y/o repetidamente destruir o dañar las cartas u otras propiedades de la organización del evento.
- m. Adoptar comportamiento abusivo, perturbador, incluyendo celebraciones excesivas.
- n. Dirigirse de forma incorrecta o grosera a otro participante. Decir groserías.
- o. Utilizar vestimenta o cualquier otro material que puedan contener mensajes o incitaciones despreciativas, pre conceptuosas, ilegales o agresivas.
- p. Utilizar máscaras u objetos que escondan la identidad de un competidor.
- q. Intencionalmente y/o repetidamente tocar las cartas o fichas de otro competidor.
- r. Agredir física o verbalmente a otros competidores, miembros de la organización del torneo y/o espectadores.



5. PENALIDADES Y DESCALIFICACIÓN

Las penalidades disponibles a ser aplicadas por la dirección del torneo incluyen advertencias verbales y la imposición de mantenerse fuera de la mesa por una o más manos. Excepto, en el caso de castigo de una única mano fuera de la mesa, el procedimiento será: el competidor castigado va a perder una mano, multiplicado por el número de competidores en su mesa y por un número de rounds según la gravedad o repetición de su acto, variando de 1 a 4, de acuerdo con la decisión de la organización. Un competidor que contesta la decisión podrá ser descalificado. Durante todo el período el competidor castigado deberá permanecer fuera del área delimitada para el torneo. La repetición de una infracción elevará automáticamente el nivel del castigo aplicado.

3.9 – ERRORES DE CARTEADO, DEFECTOS Y MISDEALS

1. MISDEAL ± REINICIO DE UNA MANO.

Una mano será reiniciada ± mazo mezclado nuevamente ± cuando:

- La exposición de la primera o segunda carta de la distribución inicial ya constituye un misdeal. Los competidores pueden tener dos cartas consecutivas dadas cuando están en el botón.
- Cuando el botón estaba en el lugar incorrecto al inicio de la mano.
- Un competidor que debiese tener una mano válida no recibió cartas.
- Cuando las cartas fueron distribuidas a una posición que no debería recibirlas.
- Un competidor recibe una carta de un palo ajeno a los del juego.
- Dos cartas del mismo naipe y valor fuesen encontradas en las barajas.

2. CARTAS FALTANTES

Una o más cartas faltantes en el mazo no invalidan el resultado de una mano. Después la mano en la que faltara una o más cartas, este deberá ser cambiado por un mazo completo.

3. FLOPS CON CUATRO CARTAS

En caso de que se giren cuatro cartas (en lugar de tres), hayan sido estas expuestas o no, el *dealer* deberá mezclarlas giradas para abajo (cerradas) en la mesa. Un miembro de la dirección deberá escoger aleatoriamente tres de las cuatro cartas para que sean *el flop* válido y seleccionar la cuarta carta que será la próxima Quemada.

4 – BLINDS DEL TORNEO

Nivel	Dia 1A	Dia 1B	Ciega chica	Ciega grande	ante
1			50	100	-
2			100	200	-
3			150	300	-
4			200	400	50
Break	1 Hora	15 Minutos	-	-	-
5			250	500	50
6			300	600	50
7			400	800	50
8			500	1000	100
Break	15 Minutos	1 Hora	-	-	-
9			600	1200	100



10			800	1600	100
11			1000	2000	200
12			1200	2400	200
FINAL					
13		1400	2800	300	
14		1600	3200	300	
15		2000	4000	300	
16		2500	5000	500	
17		3000	6000	500	
18		4000	8000	500	
Break	15 Minutos	-	-	-	
19		5000	10000	1000	
20		7500	15000	1000	
21		10000	20000	2000	
22		15000	30000	2000	
Break	15 minutos	-	-	-	
23		20000	40000	4000	
24		30000	60000	4000	
25		50000	100000	10000	
26		75000	150000	10000	
Break	1 Hora	-	-	-	
27		100000	200000	20000	
28		150000	300000	30000	
29		200000	400000	40000	
30		250000	500000	50000	
Break	15 Minutos	-	-	-	
31		350000	700000	70000	
32		500000	1000000	100000	
33		750000	1500000	150000	

A partir del blind 29, la organización se reserva al derecho de incluir y/o alterar los blinds para el buen andamiento del torneo.

HCI S:A: se reserva el derecho de modificar o cancelar cualquiera de las fechas en el presente reglamento.

HCI S.A. : Se reserva el derecho de admisión y permanencia en el torneo.

El comité de dirección del torneo CDT integrado por el Gerente del Casino el Coordinador del torneo y el gerente de MKT, pueden modificar las reglas e indicar situaciones dudosas o confusas sin derecho a reclamo por parte de los participantes.

HCI S:A: se reserva el derecho de modificar o cancelar cualquiera de las fechas en el presente reglamento.

El solo hecho de participar en el torneo supone el consentimiento y la aceptación de este reglamento.

HCI S:A: puede conceder invitaciones de cortesía a discreción.



Ranking de puntos:

Se implementará un ranking puntuable de acuerdo a las siguientes condiciones:

- Cada torneo que corresponda al Iguazu Series Of Poker distribuirá puntos para el ranking según la escala aquí indicada.
- Todos los jugadores iniciarán con cero puntos acumulados.
- Los puntos obtenidos por cada jugador se acumularán en cada torneo y no los perderá por no participar en alguna de las fechas.
- La puntuación que obtendrá cada jugador dependerá posición que logre en el torneo que dispute. En el caso que algún jugador sea excluido de un torneo le serán asignados los puntos que correspondan a su clasificación.
- Es responsabilidad del jugador constatar con un responsable del Torneo la posición y cantidad de puntos obtenida. Aquel jugador que se retire del torneo, eliminado o no, sin comunicarlo no recibirá puntos.
- El Ranking Final se calculará en función de la sumatoria de los puntos que cada jugador haya obtenido en los torneos que participe.
- Los resultados y actualización del ranking acumulado serán publicados en el plazo de una semana posterior de finalizado cada fecha.
- Casino Iguazú mantendrá el ranking disponible para que cualquier participante pueda consultarlo. Podrá ser visualizado en www.isop.com.ar o recibirlo, previa solicitud a isop@casinoiguazu.com
- Los participantes dispondrán de 5 días a partir publicado el resultado del torneo y ranking actualizado para reclamar o revisar el mismo.
- Ningún participante podrá ser sustituido por otro participante, los puntos no son transferibles ni podrán reasignarse a otro jugador.

Tabla de Reparto Puntos

- ✓ Cantidad de inscripciones por 100 puntos en el MAIN EVENT y por 25 puntos en los EVENTOS PARALELOS.
- ✓ Serán repartidos los puntos totales según tabla de pagos.
- ✓ Todos los jugadores solo por participar en cada MAIN EVENT sumarán 100 puntos.
- ✓ Todos los jugadores solo por participar en cada EVENTO PARALELO sumarán 25 puntos.
- ✓ Aquellos jugadores que participen de 2 ME tendrán un bonus al final del año de 500 puntos, los que participen de 3 ME tendrán un bonus de 1000 puntos y los que participen de los 4 ME tendrán como bonus 5000 puntos.

Los premios al ranking final serán:

1ero: todos los buy-ins ME 2016 (u\$s4000) + 2 buy-in High Roller 2016 (u\$s4000) + pulsera ISOP

2do: todos los buy-ins ME 2016 (u\$s4000) + 1 buy-in High Roller 2016 (u\$s2000)

3ero: todos los buy-ins ME 2016 (u\$s4000)

4to: 3 buy-ins ME 2016 (u\$s3000)

5to: 2 buy-ins ME 2016 (u\$s2000)

6to: 1 buy-ins ME 2016 (u\$s1000)