



## **REGLAMENTO DE TORNEOS DE TEXAS HOLD'EM POKER**

### **CASINO MARINA DEL SOL OSORNO 2026**

#### **1. Aspectos Generales**

1.1. **Nombre de Torneos:** Aplica para los Torneo Texas Hold'em Póker 2026 MDS-OSORNO

1.2. **Categoría del Juego:** Cartas

1.3. **Juego:** Texas Hold'em Poker

1.4. **Modalidad de Juego:** Texas Hold'em variante sin límites.

1.5. **Registro y difusión de las actividades del torneo**

Vía página Web, comunicación directa con los jugadores inscritos mediante llamados telefónicos, correo electrónico e instalando en un lugar visible un aviso que pueda ser visto por todos los jugadores y asistentes a la Sala de Juego.

#### **2. Personal del Torneo**

- **Director de torneo:** Es el encargado del desarrollo general del evento.
- **Coordinador del torneo:** Es el encargado de la operatividad del torneo.
- **Jefe de Mesa:** Son los encargados de la supervisión de las mesas.
- **Croupier:** Encargado de la conducción del juego.
- **Acopladores:** Son los encargados de hacer las recompras, y de trasladar a los clientes para balancear las mesas.

#### **3. Procedimiento de inscripción, reinscripción, lista de espera de los jugadores y suspensión del Torneo**

- El derecho de inscripción o valor de inscripción o valor de inscripción, así como el procedimiento detallado de inscripción será definido en las bases de cada torneo.
- Los registros, inscripciones, reinscripciones, sorteo, acoplamiento, así como la información referida a los participantes y otros antecedentes del respectivo torneo a desarrollarse, serán indicados mediante el software Tournament Director.
- Las condiciones para transferencia de inscripciones se detallaran en las bases del torneo correspondiente.
- La cancelación o anulación de una inscripción, solo será válida antes del cierre de las inscripciones, según el detalle consignado en las respectivas bases, avisando oportunamente en la Zona de Torneos o en Mesón de Atención al cliente.

- Para el caso de cancelación o anulación de una inscripción o cuando se generen cupos a última hora, se considerará una lista de espera, para cubrir las vacantes generadas por este concepto.  
Esta lista de espera se generará una vez completado el número máximo de participantes que se señale en las bases respectivas.
- En caso de que no se alcance el mínimo establecido de jugadores inscritos, no se realizará el torneo.
- Casino Marina del Sol Osorno se reserva el derecho de cancelar, adelantar o postergar el referido torneo en cuestión, por causa fortuita o fuerza mayor.
- En la instancia que el torneo se adelante o postergue, se informará con una antelación de 1 día de la fecha de su inicio, pudiendo previa decisión de cada participante mantener las inscripciones pagadas para la (s) nueva (s) fecha, (informando en caja principal para dejar registro de la nueva inscripción). Lo anterior se informará vía pagina Web, comunicación directa con los jugadores inscritos mediante llamados telefónicos, correo electrónico e instalando en un lugar visible un aviso que pueda ser visto por todos los jugadores y asistentes a la Sala de Juego.
- En todos los casos se restituirá el valor total de las inscripciones recibidas, en efectivo, en forma personal en la caja principal del casino. Lo anterior se informará vía pagina Web, comunicación directa con los jugadores inscritos, mediante llamados telefónicos, correo electrónico e instalando en un lugar visible un aviso que pueda ser visto por todos los jugadores y asistentes a la Sala de Juego.
- Previo al inicio del torneo, en la zona de torneo se publicará una lista de participantes inscritos hasta ese momento. Dicha lista contendrá el nombre de cada participante y el número de inscripciones de este.
- Se contará con la opción de registro tardío, que permitirá al jugador que desee participar del torneo la posibilidad de inscribirse y, o registrarse hasta el final de las apuestas ciegas en el nivel que señala las respectivas bases de cada torneo. Esto siempre y cuando el cupo máximo de participantes del torneo lo permita. Para tal efecto se le otorgará al jugador un stack de fichas intacto.
- Es responsabilidad de cada jugador, en conjunto con el croupier, asegurar que el botón este en la posición correcta. En caso de que el botón no haya sido movido esto debe ser descubierto antes de que actúe el jugador con la ciega mayor obligada, para poder hacer una rectificación. Una vez que este jugador actúe la posición del botón no será corregida ni en esta ni en las manos Siguientes. El botón será movido en la siguiente mano y las ciegas menor y mayor serán puestas en la forma usual.



#### **4. Reglas Generales del Juego.**

Durante el desarrollo de los Torneos de Texas Hold'em Poker Casino Marina del Sol Osorno 2026, se aplicarán las reglas estipuladas en el Catalogo de Juegos de la Superintendencia de Casinos de Juego para el juego de Poker, modalidad Texas Hold'em Poker variante sin límites, con la excepción de las siguientes reglas:

- Dependiendo de las bases de cada torneo se podrá incluir la apuesta denominada "ante", esta apuesta es obligatoria y es una apuesta inicial de todos los jugadores, incluso aquellos que tengan la ciega mayor y ciega menor. Esta apuesta la deben hacer antes del inicio de un pase para poder recibir las cartas y participar de este.
- En el transcurso de los break la organización se reserva el derecho a cambiar las fichas de menor denominación por unas de mayor valor (chip up), puesto que las de menor denominación se tornan insuficientes para los nuevos niveles de ciegas. Este proceso puede ser presenciado por el jugador que lo desee y se realizará de la siguiente manera: Cada ficha de denominación pequeña que no pueda ser cambiada se volverá una opción para el jugador en éste proceso de conversión; se repartirá tras un baraje y desde la posición uno a la diez una carta consecutiva descubierta por cada ficha (opción) que el jugador posea; luego se cambiará el total de las fichas por las de mayor denominación, estas fichas se le otorgarán a las cartas de mayor valor (máximo 1 por jugador).
- Durante el desarrollo de los torneos se aplicará el principio de ciega menor muerta.

#### **5. Rondas o etapas del torneo**

El número de fechas y el de rondas o etapas del torneo, será definido en las bases de cada torneo.

El director de torneo tendrá plena facultad de realizar modificaciones a la estructura de ciegas y break de cada torneo sin prejuicio del normal desarrollo de dicho torneo.

#### **6. Elementos materiales del torneo.**

- **Mesas de Juego:** Se utilizarán mesas de torneo o de uso habitual para el juego de Texas Hold'em Poker homologadas por la Superintendencia de Casinos de Juego, considerando la participación de 10 jugadores por cada mesa. El numero de mesas de cada torneo variará de acuerdo al número de participantes inscritos.

- **Naipes:** De uso habitual homologados por la Superintendencia de Casinos de Juego.
- **Fichas:** Todos los pases se jugarán con fichas de torneo, homologadas por la Superintendencia de Casinos de Juego, no negociables, que no tendrán valor monetario, lo que significa que sólo se considerará su valor para el torneo. Por lo que no pueden ser cambiadas por dinero en ninguna circunstancia.

## 7. Reglas Propias del Torneo

### Asignación de lugares

- Las posiciones iniciales en las mesas serán determinadas por sorteo, para lo cual se utilizará el software de administración del torneo. Cuando sea posible se realizarán excepciones en caso de jugadores con necesidades especiales, a Discreción del director de torneo.,

### Jugadores por Mesa

- Podrán jugar un máximo de 10 participantes por mesa. Es posible que no se asigne la misma cantidad de participantes a todas las mesas. Sin embargo, la diferencia de participantes de una mesa con respecto a cualquier otra mesa no será, en ningún caso mayor que uno.

### Duración de las Rondas

- Todas las mesas comenzarán al mismo tiempo, jugándose el número de pases definidos en las bases de cada torneo, donde el valor de las apuestas ciegas y ante aumentarán entre cada pase, de acuerdo a la tabla de apuestas ciegas definidas en las bases del respectivo torneo.

### Reagrupación de Jugadores o Sistema de Acoplamiento

- El sistema de acoplamiento se inicia cuando la eliminación de un participante en una mesa produce una diferencia de dos o más jugadores en comparación con el número de jugadores de las restantes mesas.

- El jugador acoplado a una mesa asumirá la apuesta que en ese momento corresponda.
- En caso de que la posición asignada a un jugador acoplado coincida con el puesto al que le corresponda efectuar una apuesta forzada, y la cantidad de fichas que disponga no le alcancen para cubrir dicha apuesta, está obligado a jugar su resto o All In.
- Cuando el torneo se reduzca a la mesa final, se hará un nuevo sorteo para definir las posiciones (asientos) de los jugadores.
- Ningún jugador puede ser movido de mesa mientras deba pagar ciegas, sea menor o mayor, si el sistema avisa de su movimiento mientras de presta a pagar la ciega mayor, deberá esperar esa y la siguiente mano para hacer el cambio.

## Reglas Generales del Torneo

### Generales

- En la toma de decisiones, el Director de Torneo deberá considerar el mejor interés del juego y la imparcialidad como las principales prioridades. Circunstancias inusuales podrán dictar, en ocasiones, que se ignore la interpretación técnica de las reglas en beneficio de la imparcialidad y ecuanimidad del juego. Las decisiones del Director de Torneo son finales.
- Antes de comenzar el primer pase, los jugadores deberán adquirir una caja inicial o Buy In por el valor especificado en las bases del torneo respectivo.
- El idioma oficial del torneo es el español.
- Cada jugador recibirá la misma cantidad de fichas, las cuales tendrán valores distintos según su color. La cantidad y el valor de las fichas que cada jugador recibirá para la caja inicial o Buy In se detallará en las bases de los respectivos torneos.
- El tiempo de espera de un jugador al inicio del torneo será hasta finalizado el sexto nivel de ciegas, tiempo en el cual sus fichas serán retiradas de la mesa.
- Sin un jugador no llega al inicio del torneo, en cada pase que se juegue durante su ausencia se le entregarán sus 2 cartas Poket.
- Un jugador debe estar en su asiento cuando la última carta del reparto inicial (segunda carta del botón) sea repartida para tener una mano viva. Si un jugador llega tarde a su sitio y le han repartido cartas, no puede mirarlas y se matarán



inmediatamente al final del reparto. Tendrá que poner antes y ciegas cuando corresponda.

### **Aparatos de Comunicación.**

- El uso o manipulación de aparatos de comunicación (teléfonos celulares, etc) está permitido siempre y cuando el jugador no se encuentre participando de una mano, si desea usarlo para llamadas, debe alejarse del **área de la mesa en donde se encuentra en juego**. Un jugador que redacte un mensaje durante la mano, esta será declarada nula (Fold).
- Los aparatos de comunicación deben estar puestos en la modalidad de vibración o silenciosos. Transgredir esta disposición llevará a una advertencia verbal primero y luego la penalidad de una mano perdida.
- Un jugador que durante una mano en juego conteste su teléfono sentado en la mesa, será penalizado y su mano será declarada nula (Fold), si no está participando del pase recibirá la penalidad de no poder jugar la siguiente mano.
- Infracciones repetidas de esta política estarán sujetas a sanciones mayores según la escala de penalidades.

### **Reproductores de Musica Personales**

- A los jugadores se les permitirá generalmente el uso de estos aparatos (Ipods, reproductores de Mp3, Celulares, etc). Los aparatos se pueden usar, pero no mantener sobre la mesa.
- Lo aparatos deben ser usados con audífonos y el volumen se debe mantener en un nivel que solo sea perceptible por el usuario.
- Faltas a mantenerse en las políticas anteriores resultarán en una advertencia verbal; de repetirla, la pena de no poder jugar la siguiente mano.
- Si un jugador está con un reproductor de música y no entendiera alguna acción o resolución del croupier respecto al juego, será de su única y exclusiva responsabilidad.

## Recompras

- El derecho de inscripción o recompra, lo podrán efectuar todos los participantes inscritos en el torneo, en el momento señalado en las respectivas bases. Las condiciones o requerimientos para el uso de una reinscripción serán definidas de manera específica en las bases de los respectivos torneos a desarrollar.

## Apuestas

- Si un jugador se acerca con fichas en la mano al pozo y las deja caer, no podrá volver atrás, a no ser que lo anuncie antes.
- Si un jugador tira fichas sobre la mesa que sean igual o mayor al 50% del monto requerido para hacer una subida, el jugador será obligado a completar la cantidad necesaria para hacer la subida mínima requerida.
- Si tira una cantidad menor al 50% de la apuesta mínima requerida para hacer una subida, el jugador será obligado a sólo hacer el pago o “call” y a retirar todo el exceso de fichas.
- Si un jugador NO está en frente de una apuesta y lanza una ficha de mayor valor, la apuesta de este jugador será igual al valor de la ficha a menos que un monto diferente haya sido declarado antes de que la ficha toque la mesa.
- Si un jugador está frente a una apuesta y tira una ficha de mayor valor, esta acción será tomada como un pago a menos que haya declarado subo (raise) antes de que la ficha toque la mesa.
- Si un jugador pone un número menor de fichas en el pozo cuando va a pagar (sin haber hecho una declaración verbal) porque el jugador no haya entendido bien el tamaño de la apuesta, le será permitido igualar o perder las fichas igualadas en ese momento.
- Si el jugador actúa de forma verbal prevalece ante una acción física distinta.
- Golpear levemente la mesa dos veces consecutivas, se considera que el jugador está haciendo la apuesta o jugada conocida como “pasar o check”.
- Se considera que las fichas no están jugadas hasta que el jugador las suelta o coloca en el paño de la mesa.
- La apuesta raise, que aumenta el monto de la apuesta realizada por el jugador anterior, puede hacerse de las siguientes tres formas:
  - 1) Anunciando raise o subo antes de poner la cantidad.
  - 2) Con un anuncio verbal de dicha apuesta.
  - 3) Con un movimiento continuado colocando las fichas en el paño.

El raise mínimo que se puede hacer en una ronda de apuestas, tanto preflop como postflop es el siguiente:

(Consideremos un nivel de ciegas de 1500 (ciega menor) y de 3000 (ciega mayor) como ejemplo, y entendiendo que cualquier otro nivel debe seguir la misma matemática en base a la ciega mayor)

**Preflop:** El jugador que anuncia el primer raise debe subir como MINIMO el DOBLE de la ciega mayor, es decir, a 6000. Luego, el jugador que desee hacer un nuevo raise debe subir como MINIMO el DIFERENCIAL entre la ciega mayor y el primer raise, (el jugador anterior subió 3000 más que la ciega mayor) por lo tanto el raise del jugador 2 debe ser equivalente a 9000. Si existe un nuevo raise, se deberá considerar la diferencia entre “raises” explicada anteriormente.

**Postflop:** El PRIMER raise deberá ser equivalente como MINIMO a una (1) ciega mayor, siendo para este caso 3000. Un SEGUNDO raise, deberá ser como mínimo el DOBLE del primer raise, es decir 6000. Cualquier raise posterior deberá considerar como subida MINIMA, el diferencial entre “raises”, siendo un siguiente raise 9000 (de 3000 a 6000, diferencia de 3000) y así sucesivamente.

La acción Postflop considera las apuestas de Flop, Turn y River de manera independiente.

- Cualquier acción fuera de turno (check, call o raise) está sujeta a una penalización y es vinculante si la acción para el jugador no cambia. Un check, call o fold por el jugador que le corresponde no se considera cambio de acción. Si la acción cambia, la acción fuera de turno no es vinculante; cualquier apuesta o subida será devuelta al jugador que tendrá todas las opciones: igualar, tirarse o subir. Foldear cartas fuera de turno es vinculante.
- El jugador al que se salta la acción fuera de turno debe defender su derecho a actuar. Si ha pasado un tiempo razonable y el jugador que saltaron no ha hablado antes de haber acción sustancial, la acción fuera de turno es vinculante. El Director de torneo decidirá sobre la forma de tratar la mano omitida.
- Se entiende por acción sustancial los siguientes casos:
  - 1) Cualesquiera dos acciones en turno si, al menos una de ellas implica poner fichas en el bote (es decir, dos acciones excepto dos check o fold).
  - 2) Cualquier combinación de tres acciones en turno (check, bet, raise, call o fold).

- Una apuesta All In inferior a una subida completa no reabre las opciones de apuesta a los jugadores que ya han actuado, y no se enfrentan a una subida completa cuando les llega acción.
- Un participante podrá jugar su resto o All In si no tuviera suficientes fichas para cubrir la apuesta Ciega Mayor.
- Durante el transcurso del torneo se aplicara el principio de Ciega Menor Muerta. Lo que significa que, en el caso que a quien le corresponda la posición Ciega Menor haya sido eliminado en la jugada anterior, y dicho puesto se cubierto por un nuevo jugador, no se realizará apuestas en esa posición para conservar el orden de estas y la Ciega Mayor la realizará el jugador siguiente. Es decir, se realizará solo la apuesta Ciega Mayor. En el siguiente pase dicho jugador recibirá el Botón de Salida y continuará el normal desarrollo del juego.
- El jugador acoplado a una mesa asumirá las apuestas que en ese momento correspondan. La única excepción será entre la ciega menor donde no pueden entrar a cancelarla solo se puede cancelar la ciega mayor en caso que entre en la mesa t le corresponda alguna de las ciegas.

### **Mano Muerta**

Se declarará mano muerta si sucede alguna de las siguientes situaciones.

- Cuando el jugador anuncia fold.
- Cuando el jugador lanza las cartas en un movimiento hacia el centro de la mesa.
- Cuando el tiempo de apuesta del jugador excede al tiempo máximo permitido.
- Cuando el croupier toma las cartas de un jugador que no las protegió, y las descarta.

### **Jugadas Irregulares**

Al ocurrir alguna de las siguientes situaciones o circunstancias consideradas como irregulares; se anulará el el pase completo, por lo tanto el croupier deberá recoger las cartas y barajar nuevamente.

- Dos o más cartas boca arriba han aparecido en el deck.
- Se han repartido a un jugador un numero de cartas incorrecto, excepto si se ha repartido una carta de más en la primera apuesta obligada, la que hubiera sido la quemada antes del flop, siempre y cuando se haya repartido boca abajo.
- El botón de salida no estaba colocado adecuadamente.
- La primera carta se ha repartido a otro jugador.

- A un jugador no se han repartido cartas.
- Los jugadores que usan términos de apuestas no oficiales o gestos lo hacen bajo su propio riesgo. Estos podrán ser interpretados de forma diferente a las intenciones del jugador. Asimismo, siempre que el anuncio de una cantidad apostada pueda tener varios significados, se tomará como válida la cantidad más baja.
- El jugador que muestra sus cartas con acción pendiente puede ser penalizado, pero su mano no será eliminada. La penalización se aplicará al finalizar la mano. Al retirarse, las cartas deben empujarse hacia delante arriba de la mesa, sin mostrarlas deliberadamente.

### **Resolución de conflictos**

- Si el croupier expone el flop antes de completar la acción de la primera ronda (cartas pocket), este flop no es válido. Se acabará la acción de la primera ronda, una vez terminada esta, el croupier cortará el mazo a la mitad (sin incluir la carta quemada ni las foldeadas por los jugadores) incorporará el falso flop; mezclará una vez y cortará. Sin quemar carta de modo directo expondrá un nuevo flop.
- Si el croupier expone el turn o cuarta carta antes que toda la acción del flop hubiera finalizado, el turn (cuarta carta comunitaria) no es válido. La carta se colocará a un lado, otra carta se quema, y la carta normal del river se utiliza como la nueva carta del turn. Después de la acción en el turn, la carta prematura se vuelve a colocar en el mazo, el mazo se mezcla y una carta se reparte para el river sin quemar una carta adicional.
- Si se expone el river (quinta carta comunitaria) antes de que finalice la acción del turn, se acabará la acción de la tercera ronda, una vez terminada esta, el croupier cortará el mazo a la mitad (sin incluir la carta quemada ni las foldeadas por los jugadores) incorporará el falso river; mezclará una vez y cortará. Sin quemar carta de modo directo expondrá un nuevo river.
- Si durante el reparto inicial quedan expuestas accidentalmente cualquiera de las dos cartas de un jugador, ésta quedará como la primera carta quemada, se continuará el reparto con el jugador siguiente, posterior a la entrega de la última carta del botón se entregará la segunda carta al jugador cuya carta se expuso. Terminada la ronda de apuestas Pocket, el croupier procederá a mostrar el flop directamente.
- Si un jugador existente no recibe cartas, y la ciega mayor no ha tomado acción (check o raise) de jugar, el pase se considerará nulo (Misdeal) y se repartirá

nuevamente. Si la ciega mayor ya ha realizado su apuesta, el pase continuará normalmente. En la próxima mano el botón ocupará el lugar siguiente y no se saltará ninguna posición.

- Los jugadores deben proteger sus cartas en todo momento, incluyendo el showdown a la espera de que las manos sean leidas. Si el croupier elimina una mano por error o si el juez del Director de torneo considera que una mano es foldeada y no es 100% identificable, el jugador no tiene ninguna reparación y no tiene derecho a que se devuelvan las apuestas pagadas. Si el jugador inició una apuesta o una subida y no ha sido pagada, el monto no pagado será devuelto a él. Si una mano es foldeada pero puede ser 100% identificada, permanece en juego a pesar de que las cartas sean expuestas en el proceso.
- Si por cualquier motivo salieran cartas pegadas, el croupier deberá proceder de la siguiente forma: Se reordenarán las cartas, afirmando a viva voz "las cartas están bien dadas", y se continuará el juego en forma normal.
- Si salen cuatro cartas en el flop y si algún jugador no está conforme con el ordenamiento de las cartas, se procederá a tomar las cuatro cartas boca abajo, se barajarán y luego el jefe de torneo elegirá una carta estando boca abajo, la cual se quemará (esta será carta quemada antes del Turn) y el resto de cartas quedarán como Flop original sin derecho a reclamo de ningún jugador.
- En el caso de que salgan dos cartas pegadas para el Turn o el River, y no se pueden ordenar, el croupier deberá cortar el deck, ingresar las cartas al deck, realizar un baraje y un corte y volver a dar la carta faltante de manera directa.
- Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.
- Si a un jugador se le caen sus cartas, su mano permanece en juego y el pase continua en forma normal.
- Si un jugador expone sus cartas, su mano seguirá siendo válida y los demás jugadores podrán decidir sabiendo el valor de ésta. El jefe de Mesa deberá advertir que la reincidencia en esta situación constituye una Falta Mayor.
- Si un jugador oculta fichas de manera intencional o accidental en una mano o ronda, será sancionado y dicho stack o fichas en conflicto podrán ser sacados del juego.
- Si el Botón de Salida está fuera de posición y se descubre antes que un jugador haya tomado acción sobre sus cartas, se anula este juego. Si el primer jugador ya habló (check, raise o fold) el pase se jugará de forma normal.
- Si el croupier no quema una carta se corregirá, con ayuda del jefe de mesa se restablecerá el orden correcto de las cartas (board original). Ej: si el croupier da

el flop directo, el jefe de mesa quemará la primera carta de ese board exhibido, se asegurará que todos los jugadores conozcan el valor de dicha carta y le solicitará al croupier que entregue la carta faltante al flop.

- Un pase será nulo si se han repartido cartas a un asiento vacío o a un jugador que no era elegible en una mano.
- Si por accidente el croupier expone cualquiera de las cartas que correspondieran ser quemadas . Dicha carta seguirá siendo valida en su condición de quemada, el croupier se asegurará de que todos la hayan visto y el pase continuará de manera normal.
- Si el mazo de cartas se deshace por cualquier razón, se mantendrán las cartas hasta esa hora expuestas y junto al jefe de mesa se reconstruirá de la mejor forma posible.
- Es responsabilidad de cada jugador, en conjunto con el croupier, asegurar que el botón esté en la posición correcta. En caso que el botón no haya sido movido esto debe ser descubierto antes de que actúe el jugador con la ciega mayor obligada para poder hacer una rectificación. Una vez de que este jugador actúe la posición del botón no será corregida ni en esta ni en las manos siguientes. El botón será movido en la siguiente mano y las ciegas menor y mayor serán puestas en la forma usual.

## 7.1 Determinación de Ganadores

- Cuando finalice la ronda de apuestas, cada jugador es responsable de mostrar sus cartas para definir al ganador.
- En la definición de una mano ambas cartas deberán mostrarse, donde la definición de de esta estará dada por el juego que formen las cartas.
- Para determinar la mano ganadora cada jugador utiliza las cinco mejores cartas posibles entre las siete que forman sus dos cartas privadas (poket cards) y las cinco cartas comunitarias. Si dos jugadores o más comparten la mejor mano, entonces el Pozo o Bote se divide por igual entre los jugadores.
- En caso de empate, se definirá la jugada ganadora de acuerdo a lo estipulado en el Catalogo de Juegos de la Superintendencia de Casinos de Juego.

**Confrontación Final (Showdown):** Es la revisión de las cartas de las manos de los jugadores activos que determina el ganador después que las apuestas se han completado. En esta etapa todos los participantes serán requeridos a mostrar ambas

cartas, si el jugador accidentalmente mostrase sólo una y la otra la botara tapada, será el Croupier quien la descubrirá y dará lectura al juego.

- El jugador debe mostrar sus 2 cartas.
  - Las cartas hablan por si solas, las declaraciones verbales no son vinculantes pero un jugador que deliberadamente diga una mano errónea con la intención de descartar una mano ganadora será sancionado como Falta Grave.
  - Las manos perdedoras serán retiradas por el croupier antes de que se entregue el pozo.
  - El croupier no puede matar una mano ganadora, que seguirá siendo válida si se descubre el error y las cartas sean identificables; excepto si una nueva mano ha comenzado.
  - Los jugadores que estén All In en una mano deben mostrar sus cartas aun si se vieran perdidos.
  - Si un jugador ve una carta de otro (por cualquier motivo) deben ser vista por todos los jugadores de la mesa. El croupier debe garantizar que todos los jugadores reciban la misma información.
  - Si hay acción irregular en la última ronda de apuestas, el jugador que hizo dicha apuesta deberá mostrar primero sus cartas. Si no hubo acción agresiva será el primer jugador a la izquierda del botón el que deberá hacerlo.
- 
- **Solicitar ver una mano:**
    - Los jugadores que ya no tengan sus cartas en el showdown, o que las hayan tirado boca abajo sin exponerlas en la mesa, pierden los derechos y privilegios que pudieran tener de solicitar ver cualquier mano de los rivales.
    - Si hay una apuesta en el river, cualquier persona que paga tiene un derecho a ver la mano del último agresor bajo petición ("la mano que pagó para ver"), siempre que la persona que pagó conserve o haya mostrado sus cartas. A discreción del Director de Torneo se manejarán las otras solicitudes, como querer ver la mano de otra persona que paga, o si no hubo apuesta en el river.
  - Se otorga el pozo secundario (side pot) primero, antes que el pozo principal (main pot).
  - Si hay un empate, y en la división de pozos queda una ficha impar se otorgará al jugador más cercano a la izquierda del Botón y siguientes si hubiera más de una.

- Lanzar las cartas boca abajo no las mata automáticamente; un jugador puede cambiar la opinión y mostrar sus cartas si permanecen 100% identificables. Las cartas se consideran muertas cuando el crupier las empuje en el descarte (muck).

## 7.7. Premios

Los premios a entregar en cada torneo estarán definidos en las bases de cada torneo a desarrollar.

## 8. Deberes y derechos de los jugadores

**8.1** Existirá un código de ética y comportamiento, que describe los deberes y derechos de los jugadores, siendo leído a viva voz para todos los participantes al inicio de cada torneo, que indica que queda estrictamente prohibido a los jugadores lo siguiente:

- El jugador asume su condición al inscribirse en el torneo, por lo que no podrá exigir ni hacer petición de cambio de mesa por motivos familiares o personales.
- Una vez que haya pasado una cantidad razonable de tiempo, cualquier jugador puede solicitar que otro jugador sea puesto a contra reloj. Jefe de Mesas se acercará a la mesa para determinar, basado en el tiempo ocupado por el jugador, si aprueba la solicitud, en cuyo caso se les concederá al jugador hasta 50 segundos para tomar una decisión. Si no ha actuado antes de que expire el plazo, se le hará una cuenta atrás de 10 segundos. Si el jugador no ha actuado al final de la cuenta, la mano está muerta. En caso de actuar justo en el límite de tiempo, la mano está viva. El director del torneo puede reducir el tiempo permitido para actuar y tomar otras medidas para detener retrasos persistentes.
- El jugador no debe adelantarse a las jugadas, de ser reiterativo, por el perjuicio que provoca en el juego, el director de Torneo podrá sancionar al jugador.
- Los jugadores que ya no participen del pase deben permanecer en silencio. Evitando hacer comentario alguno, hasta el fin de la mano en curso.
- Deben mantener las fichas separadas por color y apiladas en la mesa, las de mayor valor deben estar siempre a la vista de los demás jugadores.
- Los jugadores no deben exponer sus cartas durante el juego. Sin embargo, si algún jugador viera esas cartas el resto tendrá derecho a verlas.
- Debe tener las cartas a la vista en todo momento y es su responsabilidad protegerlas.
- Dañar, marcar, doblar las cartas está estrictamente prohibido.

- La única ausencia justifica durante el transcurso del juego por parte de los jugadores en una mesa, será por la necesidad de ir a los servicios higiénicos, con un tiempo de ausencia máximo de 10 minutos. Además, sólo podrá ausentarse un jugador por mesa.
- El jugador debe por solicitud del director de torneo mostrar sus cartas, si existiesen sospechas de alguna irregularidad.
- El jugador debe mantener un lenguaje apropiado, sin insultos ni descalificaciones hacia otros participantes o personal del Torneo. Está prohibido también cualquier tipo de gesto obsceno.
- El jugador no podrá consumir bebidas alcohólicas ni estar en manifiesto estado de ebriedad durante el desarrollo del torneo.
- Deberán jugar sus manos contra los demás jugadores evitando cualquier acuerdo o traspaso de fichas (softplay o colusión), lo que en caso de suceder, será sancionado considerándose como una falta mayor.

Ejemplos:

- Que dos jugadores pasen (check) de manera deliberada en las distintas rondas de apuestas, con el fin de no aumentar el pozo y poner en riesgo sus Stacks.
- Si al momento de showdown, uno de los jugadores no apostó en river teniendo la mejor mano (nuts).
- Foldear de manera intencional ante la apuesta de otro jugador con el fin de proteger su supervivencia dentro del torneo.

- Es responsabilidad exclusiva del jugador al momento de jugar o pagar una apuesta conocer el momento exacto de ésta.
- Un jugador no podrá sugerir a otro pasar, subir o foldear, tampoco solicitar asistencia o consejo durante una mano en curso.

**8.2.** Las faltas cometidas por los jugadores se clasifican en los tres siguientes tipos, las que serán sancionadas de distinta forma dependiendo de la importancia o gravedad, con que altere el desarrollo normal del torneo.

- **Falta leve:** Serán aquellas faltas de menor gravedad, que no comprometan el desarrollo parcial del torneo, y serán sancionadas como señala el numeral 9.2.1 de este reglamento.



- **Falta Mayor:** Se denominará falta mayor a toda reincidencia de la falta leve, además de aquellas situaciones que alteren el desarrollo de un pase y/o perjudique de forma directa a un jugador. Las sanciones para este tipo de faltas son las estipuladas en el numeral 9.2.2 de este reglamento.
- **Falta Grave:** Será considerada como falta grave toda reincidencia de falta mayor, además de cualquier acción que perjudique el desarrollo del torneo y/o al personal del torneo, teniendo como sanciones lo indicado en los numerales 9.2.3 y 9.2.4 de este reglamento.

Toda falta e irregularidad será clasificada y sancionada según corresponda su gravedad. A continuación se muestran las faltas según su clasificación:

#### **Faltas leve:**

- Hacer cualquier jugada antes de su turno.
- Colocar sobre las mesas algún objeto que no esté relacionado con el juego, tales como: vasos, celulares, dinero, reproductores de música, etc.
- Utilizar reproductores de música sin audífonos y con un volumen excesivo.
- Conversar, comentar acerca de su mano o de otro jugador, que esté en juego o ya desechada (fold), mientras no concluyan las rondas de apuestas.
- El uso de teléfonos celulares en el sector de las mesas del torneo.
- Conversar de forma excesiva y/o reiterativa en la mesa, interrumpiendo el desarrollo del juego.
- Criticar a una jugada y/o jugador.
- El uso de una lengua que no sea el castellano mientras se desarrolla el juego.
- Cualquier comentario acerca de los posibles juegos legibles desde las cartas comunitarias, mientras la ronda de apuestas no termine.
- Preguntar a otro jugador el valor de su mano, y/o indicarle cómo debe jugarla.
- Incitar a otro jugador a pagar, subir, o cualquier jugada posible.
- Tocar o levantar el mazo de cartas.
- Abusar del tiempo de juego.

#### **Faltas Mayores:**

- Reiterar alguna falta leve.



- Desparramar un stack de fichas deliberadamente.
- Lanzar las cartas hacia otro jugador o croupier.
- Pararse de la mesa para interrumpir el juego de otro.
- Interrumpir el juego den otra mesa.
- Ver las cartas de otro jugador de forma intencional.
- Utilizar un vocabulario inadecuado ya sea vulgar o grosero con alguien miembro del personal del torneo, jugador, público, etc.
- Celebrar de forma excesiva una jugada, ya sea con gritos, risas o palabras inadecuadas.
- Sacar cualquier elemento de juego de la mesa.
- Realizar algún tipo de señales entre dos o más jugadores.

#### **Faltas Graves.**

- Reiterar alguna falta mayor.
- Agresión física a algún miembro de personal del torneo, jugador, público, etc.
- Hurto de fichas u apropiación de algún valor del Casino.
- Cambiarse cartas con otro jugador.
- Romper, doblar o arrugar las cartas.
- Utilizar vocabulario inadecuado, insultos, gritos, obscenidades a cualquier miembro del personal del torneo, mientras se resuelve alguna situación y/o problema.
- El consumo de alcohol dentro del área de torneo y el evidente estado de ebriedad durante el desarrollo del torneo.
- Cualquier daño producido de forma intencional a las instalaciones den donde se desarrolle el torneo.
- Realizar algún tipo de arreglo, con el fin de obtener beneficios para él mismo o algún otro jugador.

## **9. Sanciones**

### **9.1 Aspectos Generales**

**9.1.1** Si al comienzo de una ronda no se encontrase un participante, esta comenzará de todas formas, el jugador tendrá que pagar las apuestas obligatorias cuando correspondan en los pases efectuados en ausencia.



**9.1.2** En el caso de que un participante no llegue al inicio del torneo, etapa o break, asumirá el monto equivalente a las apuestas obligatorias que le correspondan. Además, como se indica en este reglamento, existirá un tiempo de espera definido, en cada pase que se juegue durante su ausencia se le entregarán caras (Pocket), retirando de forma inmediata las cartas a excepción de los jugadores que tienen las apuestas ciegas obligatorias (serán retiradas cuando corresponda su turno).

La(s) multa(s) que se generen de lo señalado en los numerales anteriores (9.1.1 y 9.1.2) serán retirada de la banca del participante por el jefe de la mesa correspondiente y a la vista de todos los jugadores para dejarlas aparte de los pozos que se están jugando. El jefe de mesa correspondiente anotará y llevará el control de las multas para que éstas se integren a los recursos para premios.

## **9.2 Aspectos Específicos**

Las faltas de los jugadores serán sancionadas dependiendo de su gravedad, sólo los Jefes de Mesa y Director de Torneo están autorizados para aplicar dichas sanciones que se detallan a continuación:

**9.2.1 Advertencia verbal:** Se detendrá la mano en curso, se le explicará al jugador la falta cometida, y la sanción que esta merece, además se le indicará la próxima sanción en caso de reincidencia. Posterior a esto se reanudará el juego.

**9.2.2 Suspensión:** Se detendrá la mano en curso, se le explicará al jugador la falta cometida, y la sanción que esta merece, señalándole que debe entregar sus cartas cerradas al croupier y que debe retirarse de la mesa durante 3 pases. Tiempo en el cual deberá asumir sus obligaciones como jugador. Además se le indicará cual será la próxima sanción en caso de reincidencia. Posterior a esto se reanudará el juego.

**9.2.3 Suspensión Mayor:** Se detendrá la mano en curso, se le explicará al jugador la falta cometida, y la sanción que esta merece, señalándole que debe entregar sus cartas cerradas al croupier y que debe retirarse de la mesa durante el tiempo equivalente a una ronda de ciegas. Tiempo en el cual deberá asumir sus obligaciones como jugador. Además se le indicará cual será la próxima sanción en caso de reincidencia. Posterior a esto se reanudará el juego.

### **9.2.4 Expulsión y/o Eliminación:**

Expulsión: Se detendrá la mano en curso, se le explicará al jugador la falta cometida, y la sanción que esta merece, señalándole que debe entregar sus cartas al croupier, y



abandonar el Torneo de forma definitiva, adquiriendo los premios hasta esa hora obtenidos.

**Eliminación:** Según la gravedad de la falta, Director de Torneo determinará si el jugador deberá ser Eliminado, perdiendo todos los derechos como jugador, ya sea premios y/o puntaje. No pudiendo volver a jugar ninguna fecha de los torneos de Poker Texas Hold'em.

## **10. Pactos**

Se permitirán pactos entre jugadores antes de la finalización del torneo, siempre y cuando concurren todas las siguientes circunstancias. Cualquier pacto que no considere alguna de estas circunstancias será ilegal, lo que será sancionado:

- El torneo debe estar en su mesa final.
- Todos los jugadores deben estar en un lugar de ranking que le adjudique premios.
- Todos los jugadores deben estar de acuerdo en pactar.
- Todos los jugadores deben seguir jugando por el título y por una cantidad estipulada por la organización del torneo.

## **11. Requisitos de los jugadores**

Podrán participar en los torneos todas las personas o jugadores que cumplan con la normativa vigente de la Ley N° 19.995 que establece las Bases Generales para la autorización, funcionamiento y fiscalización de Casinos de Juego. En este sentido, no podrán participar en el torneo, ni efectuar por si o mediante terceras personas ningún tipo de apuestas las siguientes personas:

- a) Los menores de edad. Esta prohibición se aplicará de acuerdo a la Ley chilena vigente.
- b) Las personas privadas de razón, y aquellas que se encuentren interdictas por disipación. Para efectos de la correcta interpretación de esta conclusión, se estará a lo dispuesto en el Capítulo 5 del Título VIII del Libro Segundo del Compendio de Normas de la Superintendencia de Casinos de Juego. En consecuencia, la exclusión por privación de razón procederá únicamente en aquellos casos en que al Operador del Casino le conste que una determinada persona se encuentra afectada por una interdicción por demencia decretada por un Tribunal de Justicia. Asimismo, se considerarán interdictos por

disipación aquellas personas que en virtud de una sentencia judicial han sido declarados como incapaces de administrar sus bienes.

- c) Las personas que se encuentren en manifiesto estado de ebriedad o bajo la influencia de drogas.
- d) Las personas que porten armas.
- e) Los que provoquen desórdenes, perturben el normal desarrollo de los juegos o cometan irregularidades en la práctica de los mismos.
- f) Los que, siendo, requeridos, no puedan acreditar su identidad con el documento oficial de identificación correspondiente.
- g) El personal de juego de Casino Marina del Sol. Se entiende por personal de juego todas aquellas personas que se desempeñan en la operación y desarrollo de los juegos de azar, así como también quienes cumplen funciones en la tesorería destinada a la operación de los juegos, y todo aquel que ejerza labores de dirección, supervisión y jefatura en las áreas de mesas de juego, máquinas de azar, de bingo, y de tesorería operativa; igual prohibición existirá respecto de los accionistas, directores o gerentes de la sociedad operadora y de quienes administren los servicios anexos del mismo establecimiento.
- h) El personal de la Superintendencia de Casinos de Juego.
- i) Los funcionarios públicos y municipales que, en razón de sus cargos, tengan la custodia de fondos públicos.
- j) Las personas que, por mandato o encargo de la Superintendencia de Casinos de Juego, ejerzan labores de fiscalización en los casinos de juego.
- k) Toda otra persona que ejerza labores fiscalizadoras en un casino de juegos, mientras dure su cometido y respecto de los juegos que se desarrollen en el establecimiento.
- l) Aquellas personas que conforme al procedimiento de Autoexclusión de la sociedad operadora, por declaración notarial soliciten ser excluidos y en consecuencia no admitidos en las salas de juego del Casino, siendo de exclusiva responsabilidad de la sociedad operadora dar cumplimiento a la misma, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 9º de la ley.

En lo que se refiere al ingreso y permanencia a las salas de juego se dará cumplimiento a lo establecido en la Ley N° 19.995 y sus respectivos Reglamentos.



## **12. Otras normas o reglas**

Por el hecho de participar en el torneo los jugadores aceptan las reglas y condiciones del mismo, siendo estas las contenidas en este Reglamento más las propias definidas en las Bases de cada torneo, no causando desórdenes o perturbando el normal desarrollo del juego.

## **13. Protocolización del Reglamento**

El presente Reglamento, será protocolizado y enviado a la Superintendencia de Casinos de Juego, y se encontrará a disposición del público general, en la respectiva página Web de Casino Marina del Sol, junto con una copia en las respectivas salas.

## **14. Modificación del Reglamento**

Casino Marina del Sol previa autorización de la Superintendencia de Casinos de Juego, se reservan el derecho exclusivo de modificar, reemplazar, complementar o rectificar el presente Reglamento, obligándose en todo caso a difundir a través de su sitio Web un ejemplar actualizado del mismo.

## **15. Registros de apoyo al torneo**

- Registro de Inscripción “Torneos de Texas Hold’em Poker Casinos Marina del Sol.”

Nº Inscripción	Nombre	Forma de Pago	Observaciones
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			



13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

- Registro de Lista de Espera “Torneos de Texas Hold’em Poker Casinos Marina del Sol.”

Nº Inscripción	Nombre	Forma de Pago	Observaciones
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			



**CASINO MARINA DEL SOL OSORNO  
ENERO 2026**