

REGULACIÓN DE PÓKER

Esta regulación se aplica a todos los torneos accesibles por el Lobby y ofrecidos por el Proveedor programados y Sit & Go, así como a juego en cash, a los que se puede acceder en la sección "Tipos de Póker". Los juegos disponibles en la sección "Tipos de póker" también se pueden usar en la versión dinero divertido y son absolutamente gratuitos.

El usuario reconoce y acepta todas las disposiciones de este Reglamento, así como los Términos y condiciones de uso del sitio. En caso de modificación de este Reglamento, el uso del sitio y los servicios relacionados por parte del jugador implica la aceptación automática e incondicional de los cambios realizados. Si el usuario considera que la modificación no era aceptable, se compromete a abstenerse de usar el sitio y / o los servicios relacionados.

Al validar la opción "Aceptar" en el momento del registro, el usuario se compromete a aceptar, reconocer y cumplir con todas las reglas de este reglamento que constituyen una parte integral y adicional de los Términos y Condiciones. En caso de conflicto entre las disposiciones de este reglamento y los términos y condiciones, prevalecerá este último. El Licenciario utiliza solo reglas, cuotas, códigos y algoritmos predefinidos verificados por compañías autorizadas y certificadas por la Agencia de Aduanas y Monopolios.

TEXAS HOLD'EM

Texas Hold'em es una de las variaciones de póker más populares del mundo. El juego tiene lugar con una baraja regular de 52 cartas francesas, divididas en 4 palos (picas, trébol, corazones y diamantes), con 13 cartas en secuencia de 2 a as. Los jugadores, desde un mínimo de 2 hasta un máximo de 10, deben componer la mejor mano de 5 cartas eligiendo entre las dos cartas personales y las cinco en la mesa. Las posibles combinaciones se obtienen utilizando alternativamente:

- 2 cartas en la mano + 3 cartas comunes
- 1 carta en mano + 4 cartas comunes
- solo las 5 cartas comunes

Texas Hold'em puede tener diferentes estructuras de límite en apuestas como "Limit" y "No Limit".

Limit (L) o Fixed Limit (FL)

En las dos primeras rondas de apuestas (preflop y flop), la apuesta y el aumento están vinculados al tamaño de la ciega grande con un máximo de 3 aumentos en la apuesta original; en el turn y el river se aplica la misma lógica, pero la cantidad que se puede apostar corresponde al doble de la ciega grande.

No Limit (NL)

En este modo de juego, no hay límites máximos de apuestas o limitaciones en el número de apuestas. La capacidad del jugador de apostar todos sus activos (All-In) en una única apuesta y en cualquier momento hace que esta variante sea particularmente emocionante. Sin embargo, hay un límite mínimo de apuesta o aumento igual al límite actual o la última apuesta o aumento.

Las posibles combinaciones de manos

- **Escalera real:** la mejor mano de póker, en secuencia Diez, Jack, Reina, Rey y As del mismo palo.
 - **Escalera de color:** cinco cartas del mismo palo en secuencia. Difiere de la escalera real porque la carta más alta no es el As.
 - **Póker:** cuatro cartas del mismo valor y una carta no emparejada. En el caso de que el póker se componga de las cartas comunes, el kicker o la carta más alta se considerarán para el mejor mano.
 - **Full:** tres cartas del mismo valor y las dos restantes del mismo valor (obviamente diferentes de las del trío).
 - **Color:** cinco cartas del mismo palo no en secuencia. Si dos jugadores tienen un color, el jugador con la carta más alta ganará. Si esto es lo mismo, el jugador con la segunda carta más alta ganará, etc.
 - **Escalera:** cinco cartas en secuencia, pero de diferente palo. El As se puede usar para hacer la escalera antes del 2 o después de la K. Si ambos jugadores muestran una escalera, el que tenga la escalera que termina con la carta más alta gana.
 - **Trío:** tres cartas del mismo valor. Si dos jugadores tienen el mismo trío, se compararán las cuartas cartas más altas y, en caso de empate, se compararán las quintas cartas.
 - **Doble pareja:** combinación de dos parejas de cartas del mismo valor. En el caso de que el rival tenga doble pareja, se compararán las parejas más altas; por lo tanto, en el caso de la igualdad, se compararán las segundas parejas y si estas últimas son iguales, se compararán las quintas cartas ("kicker").
 - **Pareja:** combinación de dos cartas del mismo valor. Si las parejas son iguales, se compararán los valores de las cartas no emparejadas: la carta más alta ("kicker ") determinará el ganador de la mano.
 - **Carta alta:** cualquier mano que no se encuentre dentro de lo mencionado. Cuando el jugador no tiene ninguna de las combinaciones descritas anteriormente, el jugador con la carta más alta gana la mano.
- **Nota:** Si dos jugadores tienen la misma mano, el ganador se establece en base al kicker y no por el valor del palo (por lo tanto, Corazones, Diamantes, Trébol y Picas no afectan a la asignación de la mano ganadora).

Acciones del juego

Se pueden distinguir cinco fases del juego para cada mano. En cada ronda de apuestas, los jugadores que participan en el bote pueden elegir una de estas opciones:

1. Abandonar (fold) o retirarse del juego, perdiendo todo el dinero o fichas apostadas hasta ese momento;
2. Pasar (check) es decir, deje actuar al siguiente jugador sin apostar nada en el bote;
3. Apostar (bet) o invertir dinero y / o fichas en el bote;
4. Subir (raise) o aumentar una apuesta hecha por un jugador anterior; el primer aumento, para ser considerado como tal, debe ser al menos el doble de la apuesta anterior. Las apuestas posteriores deben ser al menos iguales al doble del último aumento menos la cantidad del aumento o la apuesta anterior.
5. Ver (Igualar)(call), es decir, cubrir la apuesta realizada por otro jugador; obviamente, solo tres de las cinco opciones son posibles en función de la acción realizada por los jugadores antes que nosotros o en función de la posición del juego.
6. All-in significa la acción de un jugador que apuesta todas las fichas que quedan. Todos los jugadores activos en la misma mano pueden ver y eventualmente aumentar contra la suma All-in del jugador, quien puede continuar jugando sin ser obligado a ver o cubrir esas cantidades. Obviamente, el jugador que hizo All-in puede ganar el bote solo por la cantidad exacta de su All-in incrementada por cada call recibida durante esa mano. Todas las apuestas y aumentos realizados después de este punto constituyen un premio secundario (bote lateral) que sigue siendo disputado por los jugadores restantes.

Desarrollo del juego

Blinds (Ciegas)

En Texas Hold'em tienes dos apuestas forzadas llamadas ciegas. Específicamente, la ciega pequeña y la ciega grande, que llevan a cabo los dos jugadores a la izquierda del dealer, específicamente a la izquierda del dealer habrá la ciega pequeña y a la izquierda de la ciega pequeña habrá la ciega grande. Las dos apuestas previas al flop se juegan simultáneamente y generalmente son una (la ciega grande) dos veces la otra (la ciega pequeña). Estas apuestas obligatorias aseguran que haya una apuesta para jugar en cada mano. Dependiendo de la estructura del juego, se le puede solicitar a cada jugador que realice la apuesta antes (otro tipo de apuesta forzada, generalmente menos que las ciegas). Posteriormente, cada jugador recibe sus propias dos cartas ocultas.

Pre-Flop

Se repartirán dos cartas en el sentido de las agujas del reloj, una a la vez, a cada jugador, comenzando con el jugador sentado a la izquierda del botón del dealer. El primer jugador a la izquierda de la ciega grande comienza la primera ronda de apuestas. La ronda de apuestas continúa en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa, con cada jugador tomando turnos. En esta ronda de apuestas, cada jugador debe "igualar" al menos a la ciega grande para permanecer en el juego. La apuesta mínima en esta ronda es la apuesta mínima de la mesa.

Flop

Después de la primera ronda de apuestas, el dealer coloca tres cartas en la mesa con la cara hacia arriba. Las primeras tres cartas comunes disponibles para todos los jugadores activos representan el flop. El primer jugador activo a la izquierda del dealer comienza la segunda ronda de apuestas, la cual continúa en sentido horario alrededor de la mesa, con cada jugador activo por turno.

Turn

Al final de la segunda ronda de apuestas, el dealer coloca otra carta abierta (Turn) en la mesa y comienza la tercera ronda de apuestas.

River

El Dealer coloca otra carta boca arriba (River) en la mesa, la quinta y la final, y comienza la última ronda de apuestas.

Showdown

Una vez que todas las rondas de apuestas han finalizado, el competidor que logra tener la mejor mano con cinco cartas, usando las dos cartas privadas y las cinco en común, gana la mano. En caso de empate, el bote se dividirá en partes iguales entre los competidores restantes hasta el enfrentamiento. En Texas Hold'em, los palos de las cartas tienen el mismo valor. Quienquiera que participe, es decir, pone todas sus fichas en el bote para aumentar o cubrir al menos parcialmente una apuesta opuesta en cualquier fase del juego, participa en el desarrollo de la mano hasta el showdown, contribuyendo a la ganancia en relación con la parte del bote cubierto con las fichas de la apuesta.

OMAHA

Omaha es una variante del juego con cartas comunitarias, similar al Texas Hold'em pero con algunas diferencias significativas en términos de reglas y estrategia.

En Omaha, cada jugador recibe inicialmente cuatro cartas boca abajo, a diferencia de Texas Hold'em, donde se reparten dos. Posteriormente, durante el transcurso de la mano, el Dealer distribuye las cinco cartas comunitarias sobre la mesa. El número mínimo de jugadores esperado es 2, mientras que el número máximo es de 9 jugadores. Para formar la mano de póker de cinco cartas, se deben usar dos de las cuatro cartas recibidas y tres de las cinco cartas comunitarias. Omaha puede tener diferentes estructuras de límite en apuestas como "Fixed limit" y "Pot limit".

Fixed limit (FL) o limit (L)

En las dos primeras rondas de apuestas (preflop y flop), la apuesta y el aumento están vinculados al tamaño de la ciega grande con un máximo de 3 aumentos en la apuesta original; en el turn y el river se aplica la misma lógica, pero la cantidad que se puede apostar corresponde al doble de la ciega grande.

Pot limit (PL)

En Pot Limit Omaha, la apuesta mínima es la ciega grande y los participantes tienen la opción de apostar hasta del máximo del bote. El aumento mínimo no puede ser inferior a la apuesta anterior o aumento de la misma mano. La apuesta máxima viene dada por la cantidad del bote, incluida la apuesta de aquellos que desean subir. Por ejemplo, en el preflop el primer jugador en actuar, puede apostar $3 \frac{1}{2}$ de la ciega grande. En caso de que quieras subir y haya una de las ciegas, el aumento máximo permitido será de 3 ciegas grandes.

Las posibles combinaciones de manos

- **Escalera real:** la mejor mano de póker, en secuencia Diez, Jack, Reina, Rey y As del mismo palo.
 - **Escalera de color:** cinco cartas del mismo palo en secuencia. Difiere de la escalera real porque la carta más alta no es el As.
 - **Póker:** cuatro cartas del mismo valor y una carta no emparejada. En el caso de que el póker se componga de las cartas comunes, el kicker o la carta más alta se considerarán para la mejor mano.
 - **Full:** tres cartas del mismo valor y las dos restantes del mismo valor (obviamente diferentes de las del trío).
 - **Color:** cinco cartas del mismo palo no en secuencia. Si dos jugadores tienen un color, el jugador con la carta más alta ganará. Si esto es lo mismo, el jugador con la segunda carta más alta ganará, etc.
 - **Escalera:** cinco cartas en secuencia, pero de diferente palo. El As se puede usar para hacer la escalera antes del 2 o después de la K. Si ambos jugadores muestran una escalera, el que tenga la escalera que termina con la carta más alta gana.
 - **Trío:** tres cartas del mismo valor. Si dos jugadores tienen el mismo trío, se compararán las cuartas cartas más altas y, en caso de empate, se compararán las quintas cartas.
 - **Doble pareja:** combinación de dos parejas de cartas del mismo valor. En el caso de que el rival tenga doble pareja, se compararán las parejas más altas; por lo tanto, en el caso de la igualdad, se compararán las segundas parejas y si estas últimas son iguales, se compararán las quintas cartas ("kicker").
 - **Pareja:** combinación de dos cartas del mismo valor. Si las parejas son iguales, se compararán los valores de las cartas no emparejadas: la carta más alta ("kicker") determinará el ganador de la mano.
 - **Carta alta:** cualquier mano que no se encuentre dentro de lo mencionado. Cuando el jugador no tiene ninguna de las combinaciones descritas anteriormente, el jugador con la carta más alta gana la mano.
-
- **Nota:** Si dos jugadores tienen la misma mano, el ganador se establece en base al kicker y no por el valor del palo (por lo tanto, Corazones, Diamantes, Trébol y Picas no afectan a la asignación de la mano ganadora).

Acciones del juego

Se pueden distinguir cinco fases del juego para cada mano. En cada ronda de apuestas, los jugadores que participan en el bote pueden elegir una de estas opciones:

1. Abandonar (fold) o retirarse del juego, perdiendo todo el dinero o fichas apostadas hasta ese momento;
2. Pasar (check) es decir, deje actuar al siguiente jugador sin apostar nada en el bote;
3. Apostar (bet) o invertir dinero y / o fichas en el bote;
4. Subir (raise) o aumentar una apuesta hecha por un jugador anterior; el primer aumento, para ser considerado como tal, debe ser al menos el doble de la apuesta anterior. Las apuestas posteriores deben ser al menos iguales al doble del último aumento menos la cantidad del aumento o la apuesta anterior.
5. Ver(Igualar) (call), es decir, cubrir la apuesta realizada por otro jugador;
6. All-in significa la acción de un jugador que apuesta todas las fichas que quedan. Todos los jugadores activos en la misma mano pueden ver y eventualmente aumentar contra la suma All-in del jugador, quien puede continuar jugando sin ser obligado a ver o cubrir esas cantidades. Obviamente, el jugador que hizo All-in puede ganar el bote solo por la cantidad exacta de su All-in incrementada por cada call recibida durante esa mano. Todas las apuestas y aumentos realizados después de este punto constituyen un premio secundario (bote lateral) que sigue siendo disputado por los jugadores restantes.

Solo tres de las seis opciones son posibles según la acción realizada por los jugadores antes que nosotros o según la posición del juego.

Desarrollo del juego

El botón indica la posición del dealer y se mueve en el sentido de las agujas del reloj hacia cada mano, de manera idéntica al Texas Hold'em.

El jugador a la izquierda del dealer debe colocar la ciega pequeña y el jugador a su izquierda debe colocar la ciega grande para comenzar la mano del juego. Por ejemplo, en un juego de 1/2 €, Ciega pequeña es igual a € 1 y ciega grande es igual a € 2.

A cada jugador se le reparten cuatro cartas boca abajo, una a la vez, por lo que realiza una ronda de apuestas como Texas Hold'em.

El juego ahora sigue la misma tendencia que Texas Hold'em, en el que el dealer distribuye el Flop, el Turn y el River, o las cartas comunes de la mesa, con las mismas rondas de apuestas.

Después de que se hayan completado todas las apuestas, se llega al enfrentamiento y la determinación del ganador del bote. El que hace la mejor mano gana. Cada uno muestra sus propias cartas. La combinación que es válida para determinar la mejor mano se obtiene combinando 2 de las cartas de las que el jugador dispone con las 3

de las cartas comunitarias. Si dos o más jugadores tienen la misma mano, el bote se dividirá en partes iguales entre ellos.

TORNEOS PROGRAMADOS y SIT & GO

El jugador, en el modo de juego TORNEO, da su consentimiento para el pago, con el propósito de participar, de una tarifa de registro (llamada "Buy-in"). El jugador acepta y se hace consciente del hecho de que, contra el pago de la tarifa antes mencionada, a los participantes, en el momento del inicio del torneo, se les asigna una cantidad fija de fichas que es la misma para todos los participantes. En el torneo de póker, el derecho a participar en cada sesión de juego individual (incluidas las bonificaciones obtenidas en esa sesión) no puede superar los € 250.00.

Si el torneo está programado, el tiempo de inicio está predeterminado y se puede consultar en el Lobby.

Si el torneo es Sit & Go, el número de participantes registrados está predefinido y la hora de inicio está sujeta al registro del último jugador.

Cualquier información relacionada con cada torneo que incluya, a modo de ejemplo, entre otros, el número de jugadores registrados y / o el bote de premios se puede consultar en el Lobby.

El jugador puede unirse a un torneo programado en el intervalo de tiempo entre la apertura del registro y el cierre de las entradas. El jugador puede cancelar el registro en cualquier momento antes de que comience el torneo.

El registro para los torneos Sit & Go solo se permite si hay asientos disponibles. El jugador puede cancelar la inscripción a un torneo Sit & Go en cualquier momento, excepto en el caso de que todos los asientos ofrecidos estén ocupados.

En caso de cancelación de registro para un torneo, el jugador debe recibir el Buy-in. Cuando el jugador ha ganado el lugar de participación a través de un torneo satélite, recibirá el reembolso de la cuota en forma de token (moneda que solo puede ser usada en los torneos).

Nota: Además de las estructuras regulares, los torneos también pueden tener una estructura turbo, lo que significa que son más rápidos. "Turbo", "Super turbo" o "Hyper turbo" son las opciones disponibles que van desde lo más lento hasta lo más rápido.

Desarrollo del juego

La distribución de asientos en la mesa de juego durante un torneo será realizada por el software de manera aleatoria y automática, antes de que comience el juego. Los jugadores no pueden elegir ni cambiar sus asientos. De la misma manera, el

que tome el papel de Dealer en primera mano será seleccionado. Al comienzo de la primera mano, el botón Dealer se colocará frente al asiento número 1.

La distribución de las cartas en sentido horario es automática.

La participación de los jugadores trasladados a otra mesa tendrá lugar en tiempo real.

Las ciegas son apuestas obligatorias. En los torneos, esta cantidad predeterminada aumenta de acuerdo con un modelo de tiempo para garantizar la eliminación progresiva de los jugadores. Los jugadores que no estén conectados / activos en la mesa apostarán automáticamente las ciegas hasta que sean eliminados.

En cada mano, cada jugador tiene que apostar la ciega pequeña (Small Blind) y La ciega grande (Big Blind).

Al equilibrar las mesas, puede suceder que el mismo jugador apueste la ciega grande más de una vez durante una mano. Tales casos no afectan la equidad del juego ya que ocurren raramente y de manera aleatoria.

En los torneos, en cada mano, el jugador tiene un tiempo máximo establecido para hacer una apuesta. Dependiendo de la estructura de la mesa, los jugadores tienen 25 o 15 segundos disponibles para actuar en cada turno. Los jugadores también pueden tener un banco de tiempo de 30, 60 o 90 segundos que pueden activar y darse tiempo para actuar. Una vez que se agote el banco de tiempo disponible, el jugador irá a sentarse. El jugador sentado todavía recibirá sus 2 cartas de mano, pero se retirará automáticamente.

El torneo finaliza cuando el ganador obtiene el premio del bote, la cantidad de las apuestas en efectivo o en fichas de todos los participantes, con la consiguiente eliminación de los competidores de la carrera hacia el premio final.

Por lo tanto, todos los torneos regulares duran hasta que todos los jugadores, excepto el ganador, hayan sido eliminados. En el caso de los torneos satélite cuando los jugadores están en la misma posición de clasificación con más premios / lugares de igual valor, el torneo se detendrá y la clasificación se basará en la posición actual. En caso de empate, el jugador en la primera posición (más cercano al dealer) se colocará en el lugar más alto de la lista.

El ganador puede recibir un Premio y / o un boleto para participar en iniciativas promocionales dedicadas. En caso de no disponibilidad de jugadores invitados a participar en eventos sujetos a iniciativas promocionales, el Proveedor asignará la invitación al jugador colocado en la siguiente posición dentro del torneo de referencia. El boleto para participar en eventos sujetos a iniciativas promocionales es estrictamente personal y no puede transferirse a terceros por ningún motivo o causa. La oferta de un Premio específico no puede convertirse en efectivo ni transferirse a terceros.

En los torneos, la clasificación final se determinará en función de los tiempos de eliminación; El primer jugador en ser eliminado será posicionado como el último en el ranking.

En los torneos de mesas múltiples se respetará un descanso de cinco minutos cada 55 minutos después de la hora exacta. Si el torneo comienza 40 minutos después de la hora exacta, no se respetará el primer descanso.

Política del Licenciatario /concesionario

El Licenciatario se reserva el derecho de cancelar o reprogramar torneos en cualquier momento, por cualquier motivo, razón y / o causa.

El Licenciatario se reserva el derecho de publicar en el sitio web y / o utilizar el apodo del ganador del torneo para cualquier iniciativa de marketing.

El licenciatario se reserva el derecho de cambiar las reglas y criterios de los torneos de póker en cualquier momento.

El progreso de los torneos presentes en el Lobby de juegos será monitoreado por el Equipo anticorrupción que se reserva el derecho de tomar las medidas necesarias como se especifica en el párrafo

En el caso de que las sesiones de juego se cancelen por razones técnicas, el premio acumulado se suspende. Los jugadores recibirán un reembolso del valor de las tarifas de participación pagadas, de una manera que se detallará más adelante en la sección correspondiente del reglamento.

Tarifa (tarifa para el licenciatario)

La tarifa es el porcentaje de participación de la sala de póker en la tarifa de registro para un torneo o Sit & Go. La tarifa deducida del coste de inscripción siempre se indica en la descripción del Evento (Torneo o Sit & Go) en el que desea participar. La tarifa no puede ser superior al 17% bajo ninguna circunstancia.

Tipos de torneo

Freezout: con una sola posibilidad de entrada. Una vez eliminado, ya no tienes posibilidades de seguir jugando ese torneo en particular.

6-Max: juega con hasta 6 personas en cada mesa.

Satélite: este es un torneo clasificatorio cuyo premio es el acceso a un torneo mayor posterior, tanto en línea como en vivo

Rebuy-Add-on: Torneos específicos donde puedes, al principio, añadir más fichas con una recompra o compra de la cantidad inicial durante el juego después de perder todas las fichas. También puedes realizar un Rebuy-Add-On en un momento específico que te daría una cantidad adicional de fichas establecidas en el torneo.

Recompensa: es un torneo que además del acumulado de premios normales garantiza un premio que se otorga al jugador que elimina a cualquier otro jugador

Freerolls: la entrada al torneo es gratuita y el premio lo ofrece El Licenciatiario

Política de suspensión y cancelación del torneo.

Si se suspende un torneo debido a una interrupción, la Red intentará reiniciar el torneo tan pronto como la mayoría de los jugadores se hayan reconectado. Si el período de inactividad se prolonga demasiado, el torneo se cancelará y se aplicarán las condiciones de cancelación.

En el caso improbable de una interrupción prolongada, los torneos se cancelarán y los premios se distribuirán de la siguiente manera: en el caso de que los jugadores aún no tengan una prima, el premio acumulado se distribuirá 50% por igual entre todos los jugadores restantes en juego, y el 50% restante se distribuirá proporcionalmente a los jugadores restantes en función de sus montones de fichas en el momento de la cancelación.

Si los jugadores ya están en la fase de los premios, todos los jugadores restantes en el juego recibirán el premio para el siguiente paso en el pago. El bote de premios residual se distribuirá en proporción a los jugadores restantes en el juego en función de sus cantidades de fichas en el momento de la cancelación.

En el caso de torneos satelitales, pueden ocurrir excepciones a lo anterior. Si un torneo satélite está cerca de su conclusión, la Red puede decidir asignar a los jugadores el derecho a participar en iniciativas promocionales, en lugar de pagar las ganancias en efectivo o reembolsar el torneo.

JUEGO EN EFECTIVO

En el modo de juego en efectivo, el jugador puede unirse o abandonar una mesa en cualquier momento, incluso participando en una sola mano. El valor de cada ficha jugada corresponde a su valor nominal en efectivo. No hay pausas en el juego. El jugador debe registrarse llevando una cantidad entre el mínimo y el máximo establecido por la mesa y puede agregar otras fichas a su montón en cualquier momento, dentro del límite de € 1000 por cada sesión de juego individual (incluyendo cualquier Bonificación obtenida en esa sesión). Estas fichas se acreditarán a la mesa de juego al final de la mano actual y estarán disponibles para el jugador para las manos posteriores.

A diferencia del torneo, el Blind o el Ante no varían según el tiempo transcurrido, pero cada mesa tiene su propio Blind/Ante predeterminado y se muestran tanto en el Lobby como en las mesas.

Durante el juego, cada jugador puede realizar la Recompra o la recompra de fichas, que puede ser igual o diferente a la inicial.

Cuando el jugador elige sentarse en uno de los asientos libres en la mesa él es Sit out, y solo comenzará a jugar a la llegada de la ciega grande o pagará por adelantado, en comparación con la posición en la que se encuentra la ciega grande.

Si el jugador abandona una mesa ganadora, puede regresar a la misma mesa con una suma igual o mayor, hasta el límite permitido, a la victoria anterior.

Al final de cada mano o sesión de juego, el jugador que ha obtenido la combinación ganadora gana el bote o parte de él.

Comportamiento incorrecto en mesas de efectivo

Cuando un jugador se sienta en las mesas con la intención de poner en práctica prácticas prohibidas que tienden a limitar el derecho de otros jugadores a jugar.

Particularmente en las mesas de dos jugadores:

- Solo se permite un espacio de espera por nivel.
- No está permitido mantener una o más mesas de dos jugadores bloqueadas al permanecer sentados, incluso si la mesa se ha abierto en persona (cada jugador tiene la posibilidad de decidir no jugar contra algunos oponentes, en este caso es suficiente con no sentarse con ellos o levantarse).
- No está permitido sentarse para evitar que otros jugadores jueguen.
- No está permitido perder tiempo cada vez que te toca a ti jugar para frenar la acción.
- No está permitido, después de la eliminación automática de los Sit Outs, volver a la mesa y volver a sentarse.
- La práctica de "abotonarse" no está permitida, es decir, asegurarse de jugar siempre desde el botón.

En mesas con más de dos asientos:

- No está permitido sentarse para evitar que otros jugadores jueguen o esperar a que uno o más de sus jugadores favoritos vengan a la mesa.
- No está permitido perder tiempo sistemáticamente cada vez que sea tu turno
- La práctica de entrar y salir de la misma mesa repetidamente no está permitida
- La función de " Sit Out " debe ser utilizada por jugadores con sentido común, con el único propósito de omitir algunas manos por razones justificadas, sin el riesgo de perder la ronda del juego.

Política de cancelación de un juego de efectivo a causa de un mal funcionamiento del servidor

En caso de un bloqueo del servidor, se cancelarán todas las manos en progreso. El número de fichas de cada jugador se devolverá a la cantidad inicial en la mano. Para una revisión más detallada de las quejas individuales, los jugadores deben

contactar al servicio de atención al cliente apropiado. Durante el período de inactividad planificado (mantenimiento), los servidores se suspenderán unos minutos antes de permitir la finalización de las manos en progreso y evitar el inicio de otras nuevas. Los servidores se reiniciarán automáticamente al final del período de inactividad.

Rake

El rastrillo, la tarifa no devuelta en premios y retirada por el Licenciario como comisión por sus servicios, es obtenida del bote, en la medida de lo posible. El rastrillo no se retira del bote en el caso de que la mano termine antes de que las cartas de Flop se distribuyan en Texas Hold'em y Omaha. Solo los jugadores a quienes se les reparten las cartas (jugadores activos) serán considerados con el propósito de aplicar el Rastrillo. El rastrillo varía según el tipo de juego, el número de jugadores por mesa y los límites del juego de la mesa como se muestra en la tabla a continuación.

Pot Limit y No Limit		\$50-\$100 hasta \$1,000-\$2,000
Número de jugadores	Rastrillo por bote	Rastrillo máximo
2-3	\$1 por cada \$20 en bote	\$8,000
4-10	\$1 por cada \$20 en bote	\$12,000

Pot Limit y No Limit		\$2,000-\$5,000 hasta \$100,000-\$500,000
Número de jugadores	Rastrillo por bote	Rastrillo máximo
2-3	\$1 por cada \$20 en bote	\$15,000
4-10	\$1 por cada \$20 en bote	\$25,000

Reglas de comportamiento

Inactividad

Un jugador inactivo durante 20 minutos en la sala de póker se desconectará automáticamente de ella.

Usando chat

Se informa a los jugadores que todos los mensajes del chat se graban en la plataforma de juego.

Los jugadores se comprometen a cumplir con el código de ética del Licenciario. El uso de insultos, lenguaje ofensivo y / o vulgar, expresiones xenófobas y racistas, intimidación y blasfemia contra cualquier competidor, visitante y / o empleado está estrictamente prohibido. El único idioma utilizado y / o utilizable en el chat es el español.

No está permitido usar el chat para difundir datos sensibles o información que rastree o puede conducir a la identidad de personas reales.

Los jugadores que contravengan estas reglas de uso recibirán una prohibición de chat de una duración acorde con el alcance de la infracción, de acuerdo con el juicio incuestionable del Concesionario. Para aquellos que ofrecen la devolución del rastrillo en el chat, se les aplicará la expulsión definitiva del póker.

Los jugadores que noten comportamientos contrarios a la regulación, pueden informarlo al servicio de atención al cliente correspondiente. Los usuarios deben estar registrados regularmente para poder realizar informes.

No está permitido usar el chat o cualquier otro medio (MSN, Skype, móvil, etc.) para colaborar con algunos jugadores con fines colusorios, para realizar irregularidades de cualquier tipo (a modo de ejemplo y no limitado a la participación en eventos) Sit & Go con el propósito de transferir dinero a una cuenta de juego específica) o fraude contra otros jugadores y el concesionario.

Apodo

El apodo elegido durante el proceso de registro tiene un valor temporal y es confirmado por el Licenciario cuando se identifica al jugador.

El apodo no puede contener insultos, lenguaje ofensivo y / o vulgar, expresiones xenófobas y racistas, intimidación y blasfemia, ser engañoso o promocional de marcas competidoras.

El Licenciario se reserva el derecho de cambiar los apodos que no respetan estos criterios.

Número de direcciones IP idénticas permitidas

Para evitar la posibilidad de fraude, el acceso a los eventos está limitado de la siguiente manera:

- 1 usuario individual conectado por la misma dirección IP en cada mesa de efectivo
- 1 usuario individual conectado por la misma dirección IP en cada Sit & Go
- Número máximo de 6 usuarios conectados por la misma dirección IP en cada torneo.

FRAUDE DE IRREGULARIDADES Y MEDIDAS RELATIVAS POR EL LICENCIARIO

No está permitido hacer traspasos de fichas entre los Usuarios de forma voluntaria (descarga de fichas) por ningún motivo y / o causa, usar múltiples cuentas, programas prohibidos, inteligencia artificial (BOT), y participar en juegos de equipo dirigidos a la pérdida voluntaria de fichas para favorecer a otros participantes (colusión). En los casos antes mencionados, el Licenciario dispondrá del cierre repentino de la Cuenta, la terminación del contrato y la

notificación simultánea a la Autoridad Judicial para la compensación de los daños sufridos de conformidad con el art. 1218 c.c.

El Usuario consiente en el pago de una multa igual a las cantidades pagadas indebidamente por comportamiento fraudulento y / o colusorio.

El Usuario autoriza a Licenciatario a compensar cualquier saldo positivo presente en su Cuenta de Juego con la cantidad de la multa antes mencionada.

Cuando el saldo de la cuenta de juego es negativo, el licenciatario se reserva el derecho de emprender acciones legales para la recuperación del crédito, sujeto a una compensación por el mayor daño sufrido.

Está estrictamente prohibido que el Usuario revele las cartas en su poder o las que ya se descartaron, lo que ralentiza innecesariamente el curso del juego e intimida a un competidor al hacer que abandone la mesa.

Las manos no pueden comentarse hasta que se complete la acción.

El usuario acepta no favorecer ninguna forma de juego suave, jugando de forma no agresiva contra un competidor con la intención de avanzar. En tal caso, el Licenciatario puede descalificar al Usuario, suspender la Cuenta y / o acreditar cualquier Bono.

Bonificaciones, FPP e iniciativas promocionales

El Licenciatario realizará controles en toda la secuencia de jugadas. Si como resultado de estos controles, antes o después del pago de los bonos, el usuario es declarado culpable de "abuso de la promoción", el Licenciatario, a su exclusivo criterio, se reserva el derecho de:

- cancelar o revisar promociones activas y finalizar el pago de bonos y su liberación
- revocar los bonos recibidos que aún no se han utilizado
- cancelar o suspender cualquier ganancia en efectivo derivada del uso de bonos
- cancelar retiros
- excluir al usuario de promociones posteriores
- suspender o cancelar inmediatamente la cuenta de juego

Bonificaciones no utilizadas, reclamadas o canjeadas (incluido pero no limitado a FPP points (puntos frecuentes del jugador) y al programa de bonos VIP) al finalizar cualquier promoción, pueden ser canceladas por el Licenciatario a su único criterio.

El Licenciatario se reserva el derecho de eliminar los puntos FPP de la cuenta de los jugadores que no lo utilizan y que no se convierten en Bonificaciones, boletos o fichas dentro de los 90 días. Este requisito también se aplica en los casos en que el jugador, durante los 90 días mencionados anteriormente, participó activamente en las sesiones de juego.

En el caso de que un bono se pague incorrectamente a un jugador, el dealer se reserva el derecho de solicitar la devolución.

El Concesionario se reserva el derecho de interrumpir las iniciativas de promoción en cualquier momento, de conformidad con el Reglamento actual.

Cualquier bonificación ganada se acreditará dentro de las 72 horas hábiles posteriores al cierre de la promoción o torneo.