GOBIERNO DE MENDOZA
INSTITUTO PROVINCIAL DE
JUEGOS Y CASINOS

MENDOZA, 29 de junio de 2017.

RESOLUCION DE DIRECTORIO N° 340 .

VISTO:

Lo actuado en **Expte. N°04696-D-2017-02690-E-0-3, carat. "I.P.J.C. (JUEGOS TRADICIONALES) SOLICITA AUTORIZACION REGLAMENTO POKER TEXAS HOLD'EM BANCADO 2017.-"**, y

CONSIDERANDO:

Que a fs. 01 se presenta el Asesor de Gerencia General Sr. Fernando Brescia, solicitando la aprobación del nuevo Reglamento para Póker Texas Bancado. Asimismo aclara que este reglamento anulará a los reglamentos anteriormente presentados, y que no se encuentra en ningún casino de la provincia ya que fue confeccionado por el coordinador Walter Morales, y avalado por esa Gerencia en vistas de una mejora en la recaudación y ganancias del Casino.

Que a fs. 02/09 se agrega el REGLAMENTO DE POKER TEXAS HOLD'EM BANCADO 2017, y a fs. 10 toma conocimiento Gerencia General.

Que a fs. 11 Gerencia de Legales entiende, basándose en la opinión y aval técnico del agente Sr. Fernando Brescia, (perteneciente al área específica para el análisis del texto del reglamento de "Póker Texas Hold'em Bancado" propuesto a fs. 02/09), que no existen objeciones legales que formular al Reglamento propuesto, y que en razón de lo expuesto y de conformidad con lo normado en el artículo 21°, inciso K) de la Ley 6362, corresponde aprobar el Reglamento mediante Resolución de Directorio, debiendo ser publicado en el Boletín Oficial de la Provincia de Mendoza, de acuerdo a lo dispuesto en el artículo 105° de la Ley 3909.

Que a fs. 12 el Directorio en pleno, atento a lo dictaminado por Gerencia de Legales, aprueba el Reglamento de Póker Texas Bancado, remitiendo el expediente a Secretaría General para el dictado de la Resolución pertinente.

Por ello y lo resuelto en Acta de Directorio N°34 /17, Tema: 5

EL DIRECTORIO DEL INSTITUTO PROVINCIAL
DE JUEGOS Y CASINOS
R E S U E L V E:

ART. 1°.- **AUTORÍZASE** el nuevo **REGLAMENTO DE POKER TEXAS HOLD'EM BANCADO 2017,** obrante a fs. 02/09 y que figura como **"ANEXO I"**, formando parte integrante de la presente Resolución de Directorio.

ART. 2°.- **DÉJESE** sin efecto todo reglamento establecido previamente.

ART. 3°.- **PUBLÍQUESE** en el Boletín Oficial de la Provincia de Mendoza, de acuerdo a lo dispuesto en el artículo 105° de la Ley 3909 .

ART. 4°.- Notifíquese, comuníquese y ARCHÍVESE.

DRA. MARIA MERCEDES RUS
DIRECTORA IPJC

LIC. ELSA JOSEFINA CANALE
PRESIDENTA IPJC

ANEXO 1

REGLAMENTO DE POKER TEXAS HOLD'EM BANCADO 2017

Art. 1- Definiciones Las siguientes palabras y términos, cuando se utilicen en las secciones relacionadas con Poker Texas Bancado, tendrán los significados siguientes a menos que se indique claramente lo contrario:
"**Apuesta Ante**": significa la apuesta inicial que se hace antes de que se repartan las cartas para poder participar en la ronda de juego.
"**Descarte**" cada jugador después que todas las cartas INICIALES para la ronda de juego han sido repartidas podrá descartar 1 carta ubicándola en el casillero correspondiente donde luego el pagador procederá a cambiar por una carta del mazo.
"**Apuesta FLOP**" significa una apuesta adicional hecha por el jugador, en una cantidad pareja a la apuesta "Ante" del jugador, después que todas las cartas INICIALES para la ronda de juego han sido repartidas pero luego de que el DESCARTE este cerrada por el pagador.
"**Apuesta TURN**" significa una apuesta adicional hecha por el jugador, en una cantidad pareja a la apuesta "Ante" del jugador, después de que la SEGUNDA ronda de juego (FLOP) esté cerrada por el pagador.
"**Apuesta RIVER**" significa una apuesta adicional hecha por el jugador, en una cantidad pareja a la apuesta "Ante" del jugador, después de que la TERCERA ronda de juego (TURN) esté cerrada por el pagador.
"**Apuesta BONUS**" significa una apuesta opcional hecha por el jugador, en una cantidad pareja a la apuesta "Ante" del jugador, antes que se repartan las cartas para poder participar contra una tabla de pagos impresa en el paño,
"**Ronda de juego**" significa un ciclo completo donde todas las apuestas han sido realizadas.
"**MUCK**" se conocerá como la porción sobrante de naipes luego que las mismas han sido repartidas todas las cartas **DESCARTADAS** y **MANOS RENDIDAS** se ubicaran en el "MUCK".

"**Palo**" son las categorías de las barajas: Trébol, Diamantes, Corazones y Espadas.
"**Rendir apuesta**" Se denomina rendir apuesta cuando un jugador no entra en el pase estas cartas se ubicaran en el "MUCK" y perderá la apuesta "Ante".
Art. 2 - Número de jugadores (a) En el juego de "POKER TEXAS BANCADO" no se permitirán más de ocho jugadores por mesa.
Art. 3.1 - Apuestas -Todas las apuestas en POKER TEXAS BANCADO Poker se harán colocando fichas de juego en los casilleros correspondientes impresos en el paño de la mesa. No se aceptarán apuestas verbales ni en efectivo.
3.2 - Sólo los jugadores que estén sentados en la mesa de POKER TEXAS BANCADO podrán apostar en el juego. Una vez un jugador ha colocado su apuesta y recibido cartas, ese jugador permanecerá sentado hasta que se termine la ronda de juego.
3.3 - Sólo el jugador apostando en la apuesta "Ante" tendrá derecho a apostar en la apuesta o las apuestas subsiguientes (FLOP, TURN, RIVER).
3.4 - Todas las apuestas "Ante" y "Bonus" serán colocadas antes de que el "pagador" anuncie "No va más". Luego de ese anuncio no se podrá hacer, aumentar o retirar apuesta alguna.
3.5 - Sólo una mano por jugador. Cada jugador que hace una apuesta será responsable por su mano y ninguna otra persona excepto el "pagador" podrá tocar las cartas de dicho jugador. Cada jugador mantendrá sus cartas visibles al "pagador" en todo momento. Luego de que cada jugador haya examinado sus cartas y realice su apuesta de "FLOP", el jugador no podrá tocar las cartas otra vez, sin autorización del pagador.
3.6 Ningún jugador podrá intercambiar o comunicar información respecto a su mano antes que el "pagador" enseñe sus cartas. Cualquier violación podrá resultar en la confiscación de todas las apuestas hechas en esa ronda por los jugadores que se han comunicado.
Art. 4.1 - Rango : El rango de las barajas que se utilizan en "POKER TEXAS BANCADO", para determinar las manos ganadoras, en orden de mayor a menor rango será: as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis,

cinco, cuatro, tres y dos. Todos los "palos" de la baraja serán considerados como de igual rango.

4.2 - Rangos de Manos:

Escalera Real: es la mano más fuerte en el POKER, se trata de una escalera del mismo color desde el 10 al as. Ejemplo de escalera real: 10c, Jc, Qc, Kc, Ac

Escalera Color: es una escalera formada por 5 cartas consecutivas del mismo palo. En caso de que el jugador y la banca tengan una escalera de color, el que tenga una con cartas más altas tendrá una posición superior. Ejemplo: 7d, 8d, 9d, 10d, Jd. El as también puede ser contado como una carta baja en una secuencia de 5-4-3-2-As, aquí el 5 es considerado la carta más alta. Esta es la escalera de color de menor valor.

Poker: cuatro cartas del mismo rango, el palo no es relevante. Ejemplo: Jc, Jd, Jp, Jt. En caso de que el jugador y la banca tengan Poker se definirá por el Poker que tenga mayor valor.

Full: un trío del mismo rango más un par de otro rango. Si en una mano hay más de un full, el ganador será el que tenga el trio de cartas más altas. Ejemplo: Qt, Qd, Kd, Kt, Kc. La mano en este ejemplo se llama "full de reyes y damas".

Color: cinco cartas del mismo palo que no son consecutivas. En caso de que el jugador y la banca tengan color, el ganador será el que tenga cartas más altas. Ejemplo: Ac, 5c, 7c, 9c, Jc. El Color del ejemplo se llama "as como carta alta" y puede vencer a un color que tenga al rey de picas como carta más alta. Si hay 2 colores con la misma carta alta, entonces se compara la carta que sigue en importancia y así sucesivamente.

Escalera: cinco cartas consecutivas que no son del mismo palo. Si en una mano hay más de una escalera, la ganadora será la que tenga las cartas más altas. Ejemplo: 8, 9, 10, J, Q; el palo es irrelevante. El as puede valer como carta alta, o baja (pero no ambas en una misma mano). La escalera más baja es 5, 4, 3, 2, A.

Trío: Tres cartas de un mismo rango junto a dos cartas de valor diferente. También conocida como "pierna" o "Set". Ejemplo: Kc, Kd, Kt. Si hay 2 manos con un trío,

el ganador será el trío de mayor valor. Si las 2 manos tienen el mismo trío, la mano que tenga la carta primaria más alta o la segunda más alta, será la ganadora.

Par doble: cualquier par de cartas que tenga el mismo rango de otro par de cartas. Si dos manos tienen doble pareja cada una, la mano ganadora será la que tenga el par más alto. Si hay más de una mano con parejas del mismo rango, la mano que tenga el kicker más grande será la ganadora. Ejemplo: Jc, Jt, Qp, Qd

Par simple: dos cartas del mismo rango. Si dos manos tienen pareja, la mano ganadora será la que tenga el par más alto. Si hay más de una mano con parejas del mismo rango, la mano que tenga el kicker más grande será la ganadora. Ejemplo: 10c, 10p

Carta alta: si los jugadores no tienen ninguna de las combinaciones mencionadas, la mano ganadora será la que tenga la carta más alta. La carta más alta es el as. Si dos manos tienen la misma carta alta, entonces la ganadora será la mano que tenga la segunda carta más alta y así sucesivamente. Ejemplo: 4p, 6c, 8p, 10d, Qt. En este ejemplo, la carta más alta es la dama.

ART. 5 - Baraje y ensalada:

A: Para el juego de "POKER TEXAS BANCADO" se utilizará un juego de naipes o barajas de las conocidas por "FRANCESAS" de cincuenta y dos (52) cartas.

B: Se utilizara 1 solo mazo de cartas.

C: El baraje se realiza de la siguiente manera.

(1).Previo al inicio del juego el pagador en presencia de al menos un apostador procederá **al control de integridad mediante la confección de los cuatro abanicos correspondientes.** (2) Luego realizará el mezclado de las cartas (ensalada) ubicando las cartas con el lomo hacia arriba, pasando seguidamente a efectuar el baraje (mínimo 3 barajes). (3)Luego procederá a realizar el corte correspondiente. (4)El corte no tiene limitaciones pudiendo cortar desde una carta a cincuenta y una. (5)Terminado cada pase, el pagador procederá a realizar tres barajes antes de repartir cada pase.(6)El corte se efectuará de la siguiente manera: el pagador colocará en el paño y

frente a los jugadores el mazo junto con la tarjeta "de corte", acto seguido el pagador realizara el corte correspondiente, depositando las cartas sobre dicha tarjeta; una vez realizado esto, el pagador tomará el resto del mazo y lo colocará sobre las que cortó, quedando de éste modo la tarjeta de corte en la parte inferior del mazo.

ART. 6 - Procedimientos para completar cada ronda de juego (a) Luego de haber completado el procedimiento de baraje, los jugadores deberán realizar la apuesta "ANTE" y la **opcional** "BONUS" siempre de igual valor al "Ante". Verificadas todas las apuestas por el pagador, el mismo procederá a indicar en voz alta el cierre de apuestas "NO VA MAS" (b) El "pagador" repartirá una primera carta, boca abajo, a todos los jugadores alrededor de la mesa comenzando con el jugador a su extremo izquierdo. El "pagador" entonces repartirá una carta boca abajo al espacio designado para la mano del "PAGADOR". Este procedimiento se repetirá hasta que todos los jugadores y el "pagador" hayan recibido dos cartas boca abajo. (c) Después de haber sido completado el procedimiento de repartir cartas, el pagador quemara una carta y pondrá las 3 cartas del "FLOP" con el lomo hacia arriba sobre los casilleros correspondientes del paño, procederá a quemar una segunda carta y colocara el "TURN" en su casillero con el lomo hacia arriba, y luego quemara la tercer y última carta para colocar el "RIVER" en el casillero correspondiente y también con el lomo hacia arriba.(d) El pagador dará inicio al juego indicando "PUEDEN VER SU JUEGO" así el jugador examinará su "mano" teniendo la posibilidad de hacer uso de la opción "DESCARTE" o rendir su apuesta "Ante". El "croupier" ofrecerá esta opción a cada jugador comenzando con el primero a su izquierda y moviéndose según las agujas del reloj sobre la mesa. Una vez que cada jugador haya puesto una apuesta sobre la mesa en el casillero de "Flop" o rendido su apuesta "Ante", el "croupier" colectará todas las apuestas rendidas y recogerá las barajas asociadas con las mismas depositándolas en el descarte. (e) Luego el "pagador" procederá a revelar el "FLOP" esto dará inicio a la segunda ronda de apuestas,

el jugador podrá examinar sus cartas únicamente con la autorización del pagador, luego deberá realizar la apuesta "TURN" o desistir de la misma (F) En caso de "Desistir" la jugada se encontrara cerrada y el pagador colocara en los casilleros de apuesta "TURN" Y "RIVER" una ficha que indicara que la jugada se encuentra cerrada y el jugador no podrá realizar apuestas subsiguientes. (G)En caso de apostar en la apuesta "TURN" el pagador procederá a descubrir la cuarta carta "TURN" esto dará inicio a la tercera ronda de apuestas, el jugador podrá examinar sus cartas únicamente con la autorización del pagador, luego deberá realizar la apuesta "RIVER" o desistir de la mismas realizando el mismo procedimiento anterior. (H)Una vez finalizada la 3er ronda de apuestas el pagador procederá a descubrir el "RIVER" y sus cartas poniéndolas en tal forma que logre el mayor rango y jerarquía posible. Las "manos" activas serán descubiertas por el "croupier" desde su derecha a su izquierda. Cada apuesta ganadora será pagada en concordancia con el "Tabla de Pago" correspondiente. (e) Luego de definir las "manos", el pagador recogerá todas las barajas y las pondrá en el descarte junto al remanente.

ART. 7 - Tablas de pago: La Tabla de Pagos será como se indica a continuación: La apuesta Ante solo será obligatoria para recibir cartas y no se pagara en caso de que el jugador gane el pase, pero se retirara en caso de que el jugador pierda o rinda su apuesta "ANTE". La apuesta "Bonus" se realizara antes de recibir las cartas y se definirá de la misma manera que el Ante. En caso de jugar un pase (a) Un jugador cobrará (1 a 1) en el "FLOP", "TURN","RIVER" si la mano del jugador es de rango mayor a la del "croupier". (b)La tabla de pago a continuación será para el "Ante":

Tabla de pago: ANTE

Escalera Real	100 a 1
Escalera Color	20 a 1
Poker	10 a 1
Full o menor	1 a 1

(b) La tabla de pago a continuación será para el "BONUS" **en caso de que un jugador juegue el bonus el pago se realizara únicamente sobre la apuesta "BONUS":**

Tabla de pago: BONUS

Escalera Real	250 a 1
Escalera Color	100 a 1
Poker	40 a 1
Full o menor	10 a 1
Color	6 a 1
Escalera	4 a 1

ART. 8 - Irregularidades

1. Una carta encontrada boca arriba en el "mazo" mientras se está repartiendo las cartas iniciales y las correspondientes a las comunitarias dará el pase como anulado.
2. Una carta encontrada boca arriba en el "mazo" mientras se está cambiando el descarte procederá a quemarse, será puesta en el descarte y se le otorgara al jugador la carta siguiente, en caso de que más de dos cartas se encuentren descubiertas se procederá a anular el pase.
3. Una carta que haya sido sacada por error en el descarte y no ha sido expuesta, será utilizada para el próximo jugador que desee descartar.
4. Si un jugador en el descarte es salteado por error del pagador se procederá a ofrecerle la próxima carta disponible o el mismo tendrá la voluntad para retirarse del pase, recuperando la apuesta efectuada.
5. Si a cualquier jugador y/o al pagador se le repartiera un número incorrecto de cartas, las "manos" serán anuladas y se procederá a barajar nuevamente.
6. Si una o más cartas del "FLOP","TURN", o "RIVER" son expuestas inadvertidamente antes de que corresponda revelarse su "mano" serán válidas de apuestas para los jugadores que no hayan visualizado las mismas, ej. El pagador descubre el "FLOP" y faltaba un jugador para accionar el mismo no podrá apostar en la apuesta FLOP pero si podrá hacerlo en el TURN Y RIVER, Se considera ventaja del jugador poder apostar con el "FLOP" visto. Lo mismo ocurrirá con el TURN y RIVER.

7. Si el mazo se encontrara defectuoso durante la partida, cartas marcadas, con faltante de cartas o excedente, cartas repetidas, el pase será anulado automáticamente y los jugadores no perderán sus apuestas ni recibirán pago alguno.
8. Si una vez ya vista las cartas por el jugador éste se retira sin efectuar su apuesta "FLOP" su juego se declarará perdido.
9. Si al jugador no le entregan cartas habiendo apostado previamente deberá esperar al siguiente pase.
10. Si un jugador retira su apuesta luego de recibir sus cartas se le obligará a devolver dicha apuesta.
11. Si se reparte cartas en una posición de la mesa en donde no hay apuesta de ANTE, se debe volver a realizar el pase.
12. Si las cartas del jugador que se retira se confunden con las de otro u otros jugadores se anulan ambas manos.
13. Si las cartas del jugador que se retira se mezclan por error o accidentalmente con las del pagador o en su defecto con las cartas del COMUNITARIAS, se procederá a anular el pase.

ART.9 - RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR:

1. Es responsabilidad de los jugadores vigilar sus apuestas. El casino no aceptará reclamos derivados de esa falta de vigilancia. No se pagará ninguna apuesta que no esté en el paño. El interesado deberá corregir, en el momento oportuno, cualquier error que ella pudiera producir.

ART. 10 - Diseño de Paño

1. El paño deberá indicar la tabla de pagos (ANTE; BONUS) como así también los casilleros de las apuestas (ANTE; FLOP; TURN; RIVER; BONUS), posición de descarte, posición de las cartas de la banca, y las comunitarias (FLOP; TURN; RIVER).