

TÉRMINOS Y CONDICIONES PARTICULARES – CITY CENTER CAP PÓKER ONLINE

Usted (el "Usuario" o "Ud.") aceptó los términos y condiciones generales de City Center Online al finalizar su proceso de registro como usuario de la Plataforma de Juegos Online de Casino de Rosario S.A. (la "Empresa") (disponibles en <http://www.citycenteronline.bet.ar>). Los siguientes Términos y Condiciones Particulares – City Center CAP POKER ONLINE regulan específicamente la relación que se establece entre La Empresa y el Apostador con motivo de la participación en dicho juego y/o torneos (el "Servicio"). Resultan complementarios a los Términos y Condiciones Generales de la plataforma de juegos virtual City Center Online. Los presentes Términos y Condiciones Particulares podrán ser actualizados y/o modificados cuando la Empresa lo considere oportuno, siendo su exclusiva responsabilidad informarse de cualquier modificación y/o actualización que pudieran efectuarse.

City Center Online puede ofrecer juegos de Póker con su propia marca, así como otros cuya licencia haya concedido un tercer propietario ("Terceros proveedores") a La Empresa.

1.- Juego Responsable

La política y el procedimiento para que un Usuario se autoexcluya durante un periodo de tiempo figuran en la sección [Juego responsable](#) del sitio City Center Online. En ese caso, le recomendamos que se ponga en contacto con nuestros consejeros de Juego Responsable en www.juegoresponsable.com.ar o a través de una llamada gratuita y confidencial en el 0800-333-0333 para ser orientado e informado sobre problemas con el juego. También le recomendamos que considere la autoexclusión.

2.- Prohibiciones

2.1.- COLUSIÓN. La colusión entre Usuarios relativa al uso compartido de cartas de Póker de mano o cualquier otro método está estrictamente prohibida. City Center Online se reserva el derecho, sumado a otras medidas, de restringir los asientos o prohibir la participación a los Usuarios en una determinada partida o torneo, incluyendo la prohibición a dos o más Usuarios de participar a la vez en la misma mesa de juego o torneo. Además, City Center Online se reserva el derecho a considerar cualquier colusión o intento de la misma entre jugadores (Usuarios incluidos) como un incumplimiento material del Contrato, por lo que la Empresa tendrá derecho a cancelar la Cuenta de juego del Usuario si este incurre

o intenta incurrir en dicha actividad, independientemente del resultado de la misma.

2.2. HERRAMIENTAS EXTERNAS DE ASISTENCIA AL JUGADOR. Se prohíbe el uso de herramientas externas de asistencia al jugador ("Herramientas EPA") diseñadas para proporcionar una "ventaja injusta" a los jugadores. Se entiende por "Herramientas EPA" a los programas informáticos (distintos al Software) y sistemas no basados en software (como sitios web, servicios de suscripción y materiales físicos). Se tendrá en cuenta un punto de vista amplio sobre lo que constituye una "ventaja injusta" en el contexto de cualquier uso de Herramientas EPA. Para evitar dudas, dentro de lo que se prohíbe se incluye, a título enunciativo y no limitativo, el acceso o la compilación de información sobre otros jugadores más allá de que el Usuario haya observado personalmente durante su propio juego, así como recibir consejos, directrices o asistencia sobre cómo jugar, en tiempo real, más allá de un nivel básico. Al registrarse como usuario de City Center Online y participar en juegos de Póker, Ud. acepta y consiente que City Center Online pueda tomar medidas para detectar e impedir el uso de estas Herramientas EPA. Estas medidas podrán incluir, de manera no limitativa, el análisis de las aplicaciones ejecutadas de manera simultánea al Software en el equipo del Usuario. Acuerda que no intentará pasar por alto, interferir con/ni bloquear este tipo de pasos, incluyendo, sin limitaciones, el uso de software de terceras partes que pase por alto, interfiera con o bloquee estos pasos.

2.3. JUGADORES AUTOMÁTICOS (*BOTS*). El uso de inteligencia artificial incluyendo, a título enunciativo y no limitativo, el uso de "robots", está terminantemente prohibido en el ámbito del Servicio. Cualquier acción que realice el Usuario en el Servicio deberá ser ejecutada personalmente a través de la interfaz disponible mediante el uso del Software, y sin la asistencia de forma alguna de inteligencia artificial.

2.4. TRASPASO DE FICHAS A CUENTAS DE OTROS JUGADORES (*CHIP-DUMPING*). El *chip-dumping* sucede cuando un Usuario pierde deliberadamente una mano de Póker con la intención de transferir sus fichas a otro jugador. Todo Usuario que lleve a cabo esta práctica o simplemente lo intente con otro jugador, incluyendo aquellos que sean receptores de fondos, mientras use el Servicio podrá ser expulsado de manera permanente, y su Cuenta de juego podrá ser cancelada inmediatamente. Bajo tales circunstancias, City Center Online no estará obligado a devolverle o abonarle la cantidad de dinero que pudiera tener en su Cuenta de juego de City Center Online en ese momento.

2.5. CONTENIDO O LENGUAJE OFENSIVO. Se prohíbe al Usuario la publicación de cualquier tipo de material ilícito, indecente, racista, difamatorio, obsceno, amenazador, o de cualquier otra índole, que viole la legislación en vigor o que generalmente pueda ser considerado ofensivo, a través del Servicio, ya sea

usando la opción de chat, la opción de imagen del jugador o en mensajes al personal de City Center Online.

3. Comportamiento fraudulento

En caso de que se considere que un Usuario haya realizado o intentado realizar actividades fraudulentas, prohibidas, ilegales, deshonestas o inadecuadas durante el uso del Servicio, incluyendo sin limitación las descritas en el punto 2, o cualquier tipo de manipulación del juego, la realización de un pago fraudulento, incluyendo, pero sin limitarse al uso de una tarjeta de crédito robada o el rechazo fraudulento de débito o el blanqueamiento de dinero, la Empresa tendrá derecho a emprender las acciones que estime oportunas, incluyendo, pero sin limitarse a lo mencionado en las cláusulas 15, y 17 de [Términos y condiciones](https://www.citycenteronline.bet.ar) de <https://www.citycenteronline.bet.ar>

4. Controversias. El Usuario acepta que los datos históricos de cada partida serán los que se archiven en los servidores seguros de la plataforma de City Center Online. En caso de discrepancia entre las cartas de Póker mostradas en su dispositivo y los archivos de la partida almacenados en el servidor de City Center Online, los últimos prevalecerán. El Usuario acepta que las funciones "Historial de manos instantáneo" y "Reproductor de manos" del Software no se considerarán como el registro histórico oficial de ninguna mano.

5. Reglas del Póker Online

5.1. Objetivo del juego. En una mano de Póker, el o los ganadores serán aquellos que posean el mayor juego entre los jugadores que apostaron para llegar al final de dicha mano; o bien ganará el jugador que realice una apuesta y ningún otro decida igualarla, llevándose así todas las fichas apostadas hasta ese momento.

5.2. Valor de Cartas. El orden de las cartas de menor a mayor según su valor es: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10(T), J, Q, K, A

Con respecto al palo de las cartas, no representan ningún valor al momento de definir una mano.

5.3. Combinaciones/Juegos. En el Póker una mano debe definirse por tener una combinación de 5 cartas mayor a la del oponente. Los distintos tipos de combinaciones de 5 cartas tienen su respectivo valor a la hora de definir una mano. Estos son: "Par", "Par Doble", "Trío", "Escalera", "Color", "Full House", "Póker", "Escalera Color", y "Escalera Real". Sin embargo, un jugador puede jugar

sin formar ninguna combinación con sus 5 cartas. Esta situación se denomina "Carta Alta".

5.4. Definiciones:

Carta Alta: Es la mano más débil que se puede obtener donde las 5 cartas no forman ninguna combinación y se utiliza la carta de mayor valor para definir el pase. Si la misma fuese igual que la del oponente, se utiliza la segunda mayor y así sucesivamente hasta llegar a la quinta carta. Si la sucesión de cartas es la misma se declarará empate y el pozo será repartido en partes iguales.

Par: Es la combinación de 2 cartas del mismo valor y 3 de distinto valor entre sí. De haber otro jugador con un "Par", se definirá por el valor de cada uno. Si el "Par" fuera del mismo valor, se utiliza la tercera carta de cada uno para definir la mano. Si no hubiera una tercera carta mayor se pasará a la siguiente hasta llegar a la quinta. Si se declara empate el pozo será repartido en partes iguales.

Par Doble: Es la combinación de un par de un valor más otro par de otro valor y una quinta carta de otro valor diferente. De haber otro jugador con "Par Doble", el par mayor definirá la mano. Si el valor es el mismo se tomará en cuenta el siguiente par. Cuando ambos pares son del mismo valor que los del oponente, define el valor de la quinta carta. Si se declara empate el pozo será repartido en partes iguales.

Trío: Es la combinación de 3 cartas del mismo valor y 2 cartas de valores diferentes entre sí. De haber otro jugador con "Trío" se definirá por el que tenga el mayor valor. Si el valor es el mismo se pasará a la cuarta carta y si su valor es mayor a la del oponente, definirá la mano. Si el valor es el mismo se utilizará la quinta carta para definir. Si se declara empate el pozo será repartido en partes iguales.

Escalera: Es la combinación de 5 cartas consecutivas de distinto palo. De haber otro jugador con escalera se definirá la mano por la carta mayor de las 5. En el caso de que el valor sea el mismo se declarará empate, el pozo será repartido en partes iguales.

Nota: El As (A) es la única carta que puede utilizarse tanto como la carta anterior al 2 (en la escalera A-2-3-4-5) y posterior al Rey (10-J-Q-K-A), siendo estas las escaleras más baja y más alta respectivamente.

Color: Es la combinación de 5 cartas, no consecutivas entre sí, del mismo palo. De haber otro jugador con color el valor más alto de las 5 cartas definirá la mano. Si la misma fuese igual que la del oponente, se utiliza la segunda mayor y así sucesivamente hasta llegar a la quinta carta. En el caso de que el valor sea el mismo se declarará empate, el pozo será repartido en partes iguales.

Full House: Es la combinación de un “Trío” más un “Par”. De haber más de un jugador con “Full House”, la mano se definirá por el jugador que posea el “Trío” mayor. Si el “Trío” fuera el mismo, se utilizará el “Par” mayor para definir. Si se declara empate, el pozo será repartido en partes iguales.

Póker: Es la combinación de 4 cartas del mismo valor y 1 de valor diferente. De haber más de un “Póker”, se definirá por la combinación de mayor valor. En el caso de que el valor sea el mismo, se define por el valor de la quinta carta. Si se declara empate el pozo, será repartido en partes iguales.

Escalera Color: Es la combinación de 5 cartas consecutivas del mismo palo. Esta regla rige para todas las combinaciones consecutivas, excepto para la escalera de mayor valor (10+J+Q+K+A). Si hubiera más de un jugador con “Escalera Color”, se define por la carta de mayor valor entre las 5 cartas consecutivas. Si se declara empate el pozo, será repartido en partes iguales.

Escalera Real: Es la combinación de las 5 cartas mayores consecutivas del mismo palo (10+J+Q+K+A). Si se declara empate el pozo, será repartido en partes iguales.

5.5. Inicio

Los juegos de Póker suelen incluir una apuesta obligatoria, como la ciega chica y la ciega grande en las modalidades de [Hold'em](#) y [Omaha](#). Estas apuestas obligatorias se hacen antes de que los jugadores reciban las cartas, y suponen el punto de partida de cualquier mano de Póker.

5.6. Reparto de cartas y rondas de apuesta

Tras repartir las cartas iniciales, los jugadores deben actuar por turnos, en el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador suele poder realizar una de las siguientes acciones cuando es su turno de actuar:

- **Pasar:** pasar es evitar la oportunidad de abrir las apuestas. Los jugadores solo pueden pasar si durante la ronda actual no hay apuestas y, tras hacerlo, le corresponde intervenir al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Si todos los jugadores activos pasan, siguen en la mano y la ronda se da por finalizada.

- **Apostar:** los jugadores pueden apostar si no hay otros que lo hagan durante la ronda actual. Una vez realizada una apuesta, los demás jugadores tienen que "igualar" el importe de la misma para mantenerse en la mano.
- **No ir:** los jugadores que se retiran pierden sus cartas y no pueden ganar ni volver a intervenir durante la mano en curso.
- **Igualar/Pagar:** los jugadores pueden igualar si otros jugadores han apostado durante la ronda actual; para hacerlo, deben igualar la apuesta más alta realizada.
- **Subir:** los jugadores pueden subir si otros jugadores han apostado durante la ronda actual; para hacerlo, deben igualar la apuesta más alta realizada y, a continuación, realizar otra superior. Todos los siguientes jugadores tendrán que ver la subida o subir otra vez ("re-subir") la apuesta para seguir en la mano.

En las distintas variantes del Póker se emplean diferentes rondas de apuestas. Texas Hold'em y Omaha son dos de los juegos de Póker más populares en el mundo, y sus estructuras de apuestas son idénticas: cuatro rondas de apuestas denominadas preflop, flop, turn y river.

La ronda de apuestas preflop comienza en cuanto todos los jugadores han recibido sus cartas de mano, antes de que se reparta ninguna de las cartas comunitarias; las apuestas en el flop tienen lugar una vez repartidas las tres primeras cartas comunitarias; las del turn, tras haberse repartido la cuarta carta comunitaria; y las del river, tras repartirse la quinta y última carta comunitaria.

En cada ronda de apuestas, las apuestas continúan hasta que todos los jugadores hayan igualado las apuestas realizadas o se hayan retirado (si no se realizan apuestas, la ronda se completa una vez que todos los jugadores hayan pasado). Cuando finaliza la ronda de apuestas comienza la siguiente ronda de reparto o apuestas, o bien se completa la mano.

5.7. Confrontación final

Una vez igualada la última apuesta o subida durante la ronda de apuestas final, tiene lugar la confrontación; los jugadores que sigan activos deben mostrar o anunciar sus manos, y el jugador o jugadores con la mano más fuerte gana el pozo.

Los jugadores suelen mostrar sus manos en orden en lugar de hacerlo todos a la vez. Varios jugadores pueden compartir un pozo, y este se reparte de distintas formas en función de las reglas del juego y de la valoración de la mano de cada jugador en comparación con la de sus rivales.

5.8. Límites de apuesta

Los límites de apuestas se refieren al importe con el que los jugadores pueden abrir y subir. Por lo general, en los juegos de Póker nos encontramos con los siguientes tipos: sin límite, pot limit o límite fijo.

- **Sin límite:** en juegos de Póker con estructura de apuestas sin límite, cada jugador puede apostar o subir cualquier importe, hasta apostar todas las fichas que tenga en un momento dado, en cualquier ronda de apuesta, y siempre que sea su turno de intervenir.
- **Pot Limit:** en juegos con una estructura de apuestas pot limit (límite de pozo), cada jugador puede apostar o subir cualquier importe, hasta un máximo del tamaño del pozo total en ese instante.
- **Límite fijo:** en juegos de Póker con estructura de apuestas de límite fijo, cada jugador puede igualar, apostar o subir, pero solo un importe fijo. El importe fijo de cualquier ronda de apuestas se establece de antemano.

En los juegos sin límite y pot limit, la columna "Apuestas" del lobby de City Center CAP Póker Online indica la ciega chica y la ciega grande de la partida mientras que, en los juegos mixtos, las apuestas que aparecen en el lobby son los importes de apuesta en el caso de los juegos con límite; en las rondas pot limit y sin límite, las ciegas suelen ser, por lo general, la mitad que las ciegas de los juegos con límite.

5.9. Apuestas de la mesa y All-in

Todos los juegos de nuestro sitio se juegan con las denominadas "*table stakes*" (las fichas de la mesa), lo que significa que a lo largo de una mano solo se pueden usar las fichas que estaban en juego al principio de cada mano. La regla "*table stakes*" tiene una aplicación llamada regla "All-in", que impone que un jugador no puede ser forzado a renunciar a una mano de Póker por el hecho de no tener suficientes fichas para igualar una apuesta.

Si un jugador no tiene fichas suficientes para igualar una apuesta, se determina que va All-in. El jugador puede ganar la parte del pozo al que da lugar con su última apuesta. Las acciones posteriores de otros jugadores formarán parte de un "pozo secundario", que no puede ser ganado por el jugador que ha ido All-in. Si más de un jugador va All-in durante una mano, puede haber más de un pozo paralelo.

6. Nuestra comisión

6.1. Comisión (Rake) en Mesas Cash

En la modalidad "Mesa Cash" la Casa tomará un Rake del monto apostado en cada mano. Dicha comisión será del 5% (cinco por ciento) del pozo, y tendrá un tope de \$5.000 (pesos cinco mil) por mano jugada.

El Rake se adhiere a una política de "no flop, no drop", lo que significa que no se quita dinero de las manos que terminen en la primera ronda de apuestas (antes del flop en Hold'em y Omaha), es decir, cuando en la primera ronda de apuestas un jugador hizo una apuesta y los jugadores restantes se retiraron.

6.2. Comisión (Rake) en Torneos

Cada entrada (Buy in) a un torneo está compuesta por un valor destinado al pozo, y un adicional del 10% (diez por ciento) del mismo que corresponde a la comisión de la Empresa.

En caso de Torneo Bounty, el Buy in se divide en 3 valores diferentes: el valor destinado al pozo, el valor del Bounty y el 10% (diez por ciento) de la suma de los dos valores antes mencionados corresponde a la comisión de la Casa.

7. Bad Beat Jackpot (BBJ)

Algunas de las mesas Cash serán seleccionadas para formar parte del BBJ.

El Bad Beat es la situación en la que un jugador con la combinación Póker de 7 o mayor, pierde ante un juego superior.

Tanto la primera combinación (mano Bad Beat) como la segunda (mano ganadora) deben estar conformadas con dos de las cartas recibidas.

Bad Beat Jackpot (BBJ) se utiliza para premiar a todos los jugadores que se encuentran en una mesa (de un mínimo de 3 jugadores) donde sucede una situación de Bad Beat. Este pozo se repartirá de la siguiente forma: 30% (treinta por ciento) corresponden a la "mano Bad Beat", 20% (veinte por ciento) a la mano ganadora, el 10% (diez por ciento) se reparte en partes iguales entre los demás jugadores de la mesa, otro 10% (diez por ciento) se reparte entre todos los jugadores que se encuentren activos en mesas donde aplique el Bad Beat, otro 15% (quince por ciento) retiene la casa como ganancia y el 15% (quince por ciento) restante queda en el pozo de Bad Beat para comenzar de nuevo. Estos porcentajes pueden ser modificados por el administrador.

El BBJ se acumula reteniendo \$0,0005 por cada \$1 en los pozos de las mesas cash, con un tope máximo de \$1 para el BBJ por mano, representando así el 0,05% del pozo final. Para que esto suceda, debe haber un mínimo de 3 jugadores por mesa.

8. Desconexión durante una mano en mesa cash o torneo

Cada jugador tendrá un tiempo de acción para actuar en cada turno. Una vez transcurrido dicho tiempo, comenzará a correr un banco de tiempo adicional que cada 10 minutos transcurridos sumará segundos extra al banco de tiempo restante. Si el usuario tuviera problemas con la conexión de internet, problemas con el servicio de luz, errores por transferencia de datos inestable, o similares se procederá de la siguiente manera:

En primer lugar, se hará uso del “tiempo de acción” para responder, luego se adicionarán segundos de “tiempo de reconexión” y transcurridos estos últimos se usará el tiempo que posea el jugador como banco de tiempo. El tiempo de reconexión se restablece cada 5 minutos.

Estos valores de tiempo pueden estar sujetos a modificaciones futuras de manera que City Center CAP Poker Online crea conveniente.

Luego de que se acabe el tiempo se procederá de la siguiente manera:

- **Pasar:** si el juego reconoce que no hay alguna apuesta previa al turno del usuario, éste tomará la acción de “Pasar”.
- **Retirarse:** si reconociera que existe alguna apuesta previa al turno del usuario, tomará la acción de “Retirarse”.

De ocurrir la acción “Pasar” y el usuario continuase desconectado, se utilizará sólo el tiempo de acción más el remanente del banco de tiempo en el siguiente turno.

Al finalizar la mano el jugador desconectado será puesto en espera. Si el usuario permanece ausente por 20 manos, se tomará la acción de “Levantarse e irse” para dar lugar a otro usuario activo.

En el caso de las Mesas de Torneo el tiempo de espera y las acciones de “Pasar”- “Retirarse” se mantienen, pero el usuario permanecerá en la mesa hasta que no posea más fichas en su poder o pueda reconectarse.

9. Política de cancelación

En caso de existir o que se sucedan dichos errores Casino de Rosario S.A. se reserva el derecho de eliminar todos los juegos relevantes del software de la página web, anular todas las apuestas afectadas por tales errores, incluyendo la cancelación de todas las ganancias de un jugador atribuibles a tales errores y tomar cualquier otra acción para corregir tales errores.

10. Torneo cancelado antes de iniciar

En caso de que el torneo se cancele antes de comenzar, a cada jugador se le devolverá el dinero, dinero de torneo (TM) o Puntos VIP que haya utilizado para el registro (Buy In y Rake).

En caso de que un jugador se haya registrado con un Ticket, puede devolverse el Ticket o TM dependiendo de la opción elegida en la configuración.

En los torneos de recompensa (Bounty), se les devuelve el valor del Bounty de la misma manera.

En los torneos GTD (garantizado), el monto del premio garantizado se devuelve a la Casa.

En Windfalls, la tarifa del premio mayor se devuelve a los jugadores.

11. Torneo cancelado después del inicio, antes de la zona de premios

En caso de que el torneo se cancele luego del comienzo y antes de alcanzar la zona de premios, el Rake de los jugadores eliminados no se devuelve, y el de los jugadores restantes, es reembolsado.

En los torneos satélite, serán cancelados los premios en tickets.

En los torneos GTD, el monto del premio garantizado se devuelve a la Casa.

Y en los torneos Bounty, a los jugadores no eliminados se les paga el valor del Bounty que poseen antes de la cancelación del torneo.

Con respecto al pozo acumulado (formado por dinero, TM, tickets y/o Puntos VIP) de cada uno de los torneos, se unificará en dinero y se devolverá de la siguiente manera:

El 50% del pozo se divide en partes iguales.

El 50% restante se divide proporcionalmente por la cantidad de fichas que le queden al comienzo de la mano en la que se cancela el torneo.

En torneos por tiempo limitado (Torneos en Series con Ticket Surviving):

La Casa toma la entrada y el Rake de los jugadores eliminados, mientras que a los jugadores restantes se les reembolsará.

En Windfalls, la tarifa del jackpot NO se devuelve a los jugadores.

12. Torneo cancelado en zona de premios

La Casa conservará el Rake de los jugadores eliminados hasta el momento, y reembolsará el de los jugadores restantes.

Al momento de la cancelación, cada jugador que no haya sido eliminado, recibirá el monto del último puesto de cobro aún no asignado.

Si después del pago del pozo acumulado, quedara algún remanente, éste se divide proporcionalmente por la cantidad de fichas que le queden al comienzo de la mano en la que se cancela el torneo.

En el particular caso de que la suma de los montos de las entradas a un torneo no alcance el importe garantizado por la Casa, se utilizará la cantidad necesaria de dicho garantizado para poder completar los pagos explicados anteriormente, con la excepción de que el remanente del garantizado será devuelto a la Casa.

Con respecto a los Bounty, los jugadores no eliminados cobrarán el valor del Bounty que poseen antes de la cancelación del torneo.

En Windfalls, la tarifa del jackpot NO se devuelve a los jugadores.

13. Cesión de Imagen

Con motivo de la participación en los juegos/torneos de Póker de City Center Online, el Usuario cede en forma gratuita, incondicional e irrevocable a favor de Casino de Rosario S.A. y/o City Center Online y/o a quien éstas cedan o designen, en los términos de la ley 11.723 y concordantes, todos los derechos sobre las imágenes obtenidas de su usuario (apodo –“Nickname”- con su correspondiente imagen -“avatar”-). En virtud de ello, el Usuario presta expresa conformidad para que Casino de Rosario S.A. y/o City Center Online y/o a quien éstas cedan los derechos o designen, difundan, emitan, reproduzcan y exploten comercialmente en su propio y exclusivo provecho las imágenes obtenidas en los juegos en los que participe, autorizándolas expresamente a modificar y/o editar las imágenes en cuanto al fondo, ajustando las mismas dentro del marco de los planes de las promociones a emprender.

El Usuario manifiesta expresamente que la difusión de las imágenes mencionadas no le genera perjuicio alguno.