



CIRCUITO DORADO DE POKER

REGLAMENTO TDA 2024

**TRADUCIDO AL ESPAÑOL
2024**



CONTENIDO

Conceptos Generales	5
1: Conceptos Generales.....	5
2: Responsabilidades del Jugador.....	5
3: Terminología y gestos oficiales	6
4: Identidad del Jugador	6
5: Dispositivos Electrónicos y de Comunicación	6
6: Idioma Oficial	6
Asientos, Romper y Equilibrar Mesa	6
7: Asignación Correcta de Asientos	6
8: Lista de Espera, Registro Tardío y Re-Entradas.....	7
9: Necesidades Especiales	7
10: Nuevos Jugadores y Jugadores de Mesas Rotas	7
11: Equilibrando Mesas y Detener el Juego	7
Pozos / Showdown.....	8
12: Declaraciones. Las cartas hablan en showdown	8
13: Mostrar las cartas sobre la mesa y matar una mano ganadora.....	8
14: Cartas Vivas en el Showdown	8
15: Showdown e Irregularidades en Descartes	8
16: Cartas Boca Arriba en All-ins.....	8
17: Showdowns No All-in y Orden de Mostrar.....	9
18: Pedir ver una mano	9
19: Jugar con el Board en el Showdown.....	9
20: Adjudicación de Fichas Impares.....	9
21: Side Pots	9
22: Discutir Manos y Pozos	9
Procedimientos Generales	10
23: Nueva Mano y Nuevos Límites.....	10
24: Chip Race, Cambios de Color de Fichas Programados	10
25: Cartas y Fichas Visibles, Contables y Manejables. Cambios de Color Discretionales.....	10
26: Cambios de Baraja	10
27: Recompras	11
28: Rabbit Hunting	11
29: Pedir Tiempo	11
Jugador Presente / Elegible para Mano	11
30: En su Asiento y Manos vivas.....	11
31: En la Mesa con Acción Pendiente.....	11
Button / Blinds	11
32: Botón muerto.....	11
33: Evitar las ciegas.....	12
34: Colocación y Movimiento del Botón	12
Reglas de Reparto.....	12
35: Misdeals and Fouled Decks.....	12
36: Acción Sustancial (AS).....	13

37: Botón con muy pocas cartas.....	13
38: Quemar cartas después de Acción Sustancial (AS).....	13
39: Flops irregulares y cartas repartidas prematuramente	13
Juego: Apuestas y Subidas	14
40: Métodos de Apuesta: Verbal y con Fichas	14
41: Métodos para hacer un Call.....	14
42: Métodos para hacer un Raise.....	14
43: Cantidades de Subida	14
44: Apostar con fichas de mayor valor (Overchips)	15
45: Apuestas con múltiples fichas.....	15
46: Fichas de apuestas anteriores no retiradas.....	15
47: Reapertura de la Apuesta	15
48: Número de Raises permitidos	16
49: Acción Aceptada	16
50: Actuando en Turno	16
51: Declaraciones Vinculantes / Undercalls en Turno.....	16
52: Apuestas Incorrectas, Underbets y Underraises	17
53: Acción Fuera de Turno (FT).....	17
54: Tamaño del Pozo y Apuestas Pot-Limit	17
55: Declaraciones de apuestas inválidas	18
56: Apuestas y Subidas en Cadena (String Bets y String Raises).....	18
57: Apuestas No Estándar y Poco Claras.....	18
58: Folds No Estándar	18
59: Declaraciones condicionales y prematuras	18
60: Cuenta del stack de fichas del oponente	18
61: Apostar de Más para Recibir Cambio	19
62: All-in con Fichas Encontradas Más Tarde	19
Juego: Otros	19
63: Fichas Fuera de la Vista y en Tránsito.....	20
64: Fichas Perdidas y Extraviadas.....	20
65: Manos Muertas / Mezcladas / Expuestas Accidentalmente	20
66: Manos Muertas y Hacer Muck en Stud.....	20
Etiqueta y Penalizaciones.....	20
67: No revelar. Un Jugador por Mano	20
68: Exposición de Cartas y Foldear Apropiadamente	20
69: Juego Ético	21
70: Violaciones de etiqueta	21
71: Advertencias, Penalizaciones y Descalificación.....	21
PR-1. Botones de All-In	22
PR-2. No se recomienda recoger las apuestas	22
PR-3. Objetos Personales	22
PR-4. Baraja Desordenada	22
PR-5. Cartas Repartidas Prematuramente	22
A: Flop Prematuro	23
B: Turn Prematuro	23

C: River Prematuro	23
D: Carta Prematura en Stud.....	23
PR-6. Movimiento Eficiente de Jugadores	23
PR-7. Tiempo para Cambiar los Dealers	23
PR-8: Procedimientos de Mano por Mano	23
PR-9: Número de Jugadores en la Mesa Final.....	24
PR-10: Procedimientos para la repartición de cartas en Torneos de Stud.....	24
RP-11: Formatos de Antes y No Reducción de Antes	25
PR-12: Los Dealers Deben Anunciar Apuestas y Subidas.....	25
PR-13: Los Dealers Deben Apilar Fichas en Juegos de Split-Pot	25
PR-15: Comunicación Adecuada del Personal del Torneo	25
PR-16: Jugador Ausente en una Mesa que se Rompe	25
PR-17: Procedimientos de Apuestas en Torneos de Draw.....	25
PR-18: Orden de Juegos Mixtos.....	26
PR-19: Reducción del Juego Lento (Stalling)	26
RP-20: Cartas Preparadas para el Barajado	26
RP-21: Desplegar el Pozo	26
RP-22: Apuestas con Objetos No Denominacionales (Fichas de Bounty, Tokens de Tiempo, etc.)	26
Regla 10: Romper Mesas, Proceso Aleatorio de 2 Pasos.....	27
Regla 11-D: Equilibrar Mesas y Detener el Juego.....	27
Regla 16: Cartas Boca Arriba en Caso de All-In	27
Regla 18: Solicitar Ver una Mano	28
Regla 38: Quemar Después de Acción Sustancial.....	29
Regla 40-A: Métodos de Apuestas, Apuestas No Claras o Contradicitorias.....	29
Regla 45: Apuestas con Múltiples Fichas	30
Regla 46: Fichas de apuestas previas no retiradas, ejemplos de situaciones	31
Situación 1: Si las fichas previas no cubren el call y se dejan sin cambios	31
Situación 2: Si las fichas previas no cubren el call Y are fully pulled back.....	32
Situación 3:Si las fichas previas se retiran parcialmente (ya sea que cubran o no el call)	32
Situación 4: Si las fichas previas cubren el call, añadir cualquier ficha nueva es una apuesta con múltiples fichas según la Regla 45	32
Regla 47: Reapertura de la apuesta.....	32
Regla 51: Declaraciones vinculantes / Undercalls en Turno	33
Regla 52-B: Montos de apuestas incorrectos, Juegos Pot-Limit.....	34
Regla 53-A: Acción fuera de turno (OOT).....	34
Regla 53-B: Acción sustancial fuera de turno (OOT)	35
Términos Generales del Juego	36
Posiciones	36
Button: Disco que indica al jugador que actúa en última posición	36
Cargo y Roles.....	36
Términos de Torneos.....	37
Cartas y Mano	38
Comportamiento y Prácticas Antideportivas	39
Términos Misceláneos.....	39



Asociación de Directores de Torneos de Póker (TDA)
Versión 1.0 de las Reglas 2024. 9 de octubre de 2024
Versión Completa Incluye:
Procedimientos Recomendados y Anexo de Ejemplos
Traducción Realizada por Carlos Julio Herrera Barrios
(Poker Room Poker Rules)

La TDA es una asociación voluntaria de la industria del póker fundada en 2001. La misión de TDA es aumentar la uniformidad global de las reglas de los torneos de póker. Las normas de la TDA son complementarias a las de la sala. En caso de conflicto con las normas oficiales, prevalecen éstas últimas.

Conceptos Generales

1: Conceptos Generales

El mejor interés del juego y la equidad son las principales prioridades en la toma de decisiones. Las circunstancias inusuales ocasionalmente dictan que las decisiones de sentido común en aras de la equidad tengan prioridad sobre las reglas técnicas. Las decisiones del Floor son definitivas.

2: Responsabilidades del Jugador

Los jugadores deben verificar los datos de registro y las asignaciones de asientos, verificar que se les haya repartido la cantidad correcta de cartas antes de que ocurra la Acción Sustancial (AS), proteger sus manos, dejar en claro sus intenciones, seguir la acción, actuar en turno con la terminología y los gestos adecuados, defender su derecho a actuar, mantener las cartas visibles y las fichas correctamente apiladas, permanecer en la mesa si tienen una mano viva, colocar todas las cartas en la mesa correctamente cuando se disputen el showdown, avisar si ven un error, jugar de manera oportuna, pedir tiempo cuando sea justificado, cambiar de mesa rápidamente, cumplir con la regla de "un jugador por mano", conocer y cumplir las reglas, practicar una buena etiqueta, informar a la casa si experimentan o ven un comportamiento discriminatorio u ofensivo y, en general, contribuir a un evento ordenado donde todos los jugadores se sientan bienvenidos.

3: Terminología y gestos oficiales

Está permitida la terminología tradicional en inglés, como bet, raise, call, fold, check, all-in, complete y pot (en juegos con límite de pozo). Los términos regionales también pueden ser aceptados. Asimismo, los jugadores deben usar los gestos con precaución cuando enfrenten acción; golpear la mesa es un check. Es responsabilidad de los jugadores dejar claras sus intenciones: el uso de términos o gestos no estándar corre por cuenta y riesgo del jugador y puede resultar en una interpretación diferente de lo que pretendían. Ver también las reglas 2 y 42.

4: Identidad del Jugador

Los jugadores deben ser claramente identificables en todo momento. El personal del torneo puede solicitar a un jugador que retire cualquier artículo (gafas de sol, capucha u otro accesorio que cubra la cara) que impida su identificación o que sea una distracción para otros participantes.

5: Dispositivos Electrónicos y de Comunicación

A: Los jugadores no pueden hablar por teléfono en la mesa. Los tonos de llamada, música, imágenes, videos, etc., deben ser inaudibles y no molestar a los demás. Estos y otros dispositivos, herramientas de fotografía, videografía y comunicación no deben crear molestias, retrasar el juego o proporcionar una ventaja competitiva y están sujetos a las normativas de la sala y de las agencias de juego.

B. Los teléfonos y otros dispositivos no pueden estar sobre la mesa.

C: Los jugadores con manos vivas no pueden interactuar ni operar un dispositivo electrónico o de comunicación. La definición de tales dispositivos puede incluir nuevas tecnologías y será actualizada por el Director de Torneo (TD).

D: Aplicaciones de apuestas, tablas y otras herramientas de estrategia de póker en la mesa no se permite usarlas **en la mesa**. **Tampoco pueden los jugadores recibir o usar datos de estrategia de póker de otra persona o fuente**. Las violaciones de la **Regla 5** pueden estar sujetas a sanciones según la Regla 71.

6: Idioma Oficial

La sala publicará y anunciará claramente los idiomas permitidos en la mesa.

Asientos, Romper y Equilibrar Mesa

7: Asignación Correcta de Asientos

Los asientos para torneos y satélites se asignan al azar. Un jugador que comienza en un asiento equivocado con una pila de fichas correcta se moverá al asiento correcto con su pila de fichas total actual.

8: Lista de Espera, Registro Tardío y Re-Entradas

A: Los jugadores de la lista de espera, el registro tardío, y las re-entradas recibirán la pila de fichas inicial completa. Se les asignará un asiento al azar usando el mismo sistema que se utiliza para nuevos jugadores, y se les repartirá cartas, excepto cuando estén entre ciega pequeña y botón..

B: En los eventos de re-entrada, si se permite renunciar a las fichas y comprar una nueva pila, las fichas renunciadas se retirarán del juego.

9: Necesidades Especiales

Se harán adaptaciones para jugadores con necesidades especiales cuando sea posible.

10: Nuevos Jugadores y Jugadores de Mesas Rotas

A: Los nuevos jugadores que ingresan al torneo y los jugadores de mesas rotas pueden obtener cualquier asiento, incluida la ciega pequeña, ciega grande o el botón, y les será repartido excepto entre ciega pequeña y botón.

B: Los jugadores de una mesa rota serán asignados a nuevas mesas y asientos mediante un proceso aleatorio de 2 pasos. Ver el Anexo de Ejemplos.

11: Equilibrando Mesas y Detener el Juego

A: Para equilibrar en juegos de flop y juegos mixtos, el jugador que la próxima mano va a ser la ciega grande se mueve a la peor posición de la nueva mesa, incluso cuando esto suponga que solo haya ciega grande, aún si eso significa que el asiento sea la ciega grande dos veces. La peor posición nunca es la ciega pequeña. Solo en Stud, los jugadores se mueven por posición (el último asiento disponible en la mesa corta será el asiento que se ocupe).

B: En los juegos mixtos (por ejemplo, HORSE), cuando el juego cambia de hold'em a stud, después de la última mano de hold'em, el botón se mueve a la posición en la que estaría si la próxima mano fuera hold'em y se queda congelado allí durante la ronda de stud. El jugador que se mueve en el stud es el jugador que sería la ciega grande si el juego fuera hold'em para esa mano. Al cambiar a hold'em, el botón comienza donde se congeló.

C: La mesa desde la cual se moverá a un jugador será especificada por un procedimiento predeterminado.

D: El juego se detendrá en las mesas que faltan 3 o más jugadores (por eliminación) que la mesa con más jugadores una vez que se afecten las ciegas. El juego se detiene en otros formatos (por ejemplo, 6max y turbos) a discreción del DT. Los DTs pueden renunciar a detener el torneo y la renuncia no se considerará mano nula. A medida que avanza el evento, a discreción del DT, las mesas deberían estar más equilibradas.

Pozos / Showdown

12: Declaraciones. Las cartas hablan en showdown

Las cartas hablan para determinar el ganador. Las declaraciones verbales del valor de la mano no son vinculantes en el showdown, sin embargo, anunciar su mano erróneamente, de forma deliberada, puede conllevar una penalización. Los dealers deben leer y anunciar los valores de las manos en el showdown. Cualquier jugador, esté o no en la mano, debe hablar **si cree que se ha cometido** un error en la lectura de las manos, en el cálculo o la asignación del pozo.

13: Mostrar las cartas sobre la mesa y matar una mano ganadora

A: La forma correcta de mostrar las cartas es: 1) poner todas las cartas boca arriba sobre la mesa y 2) permitir al dealer y a los jugadores leer la mano claramente. "Todas las cartas" significa las dos cartas ocultas en Hold'em, las 4 cartas ocultas en Omaha, las 7 cartas en 7-stud, etc.

B: En el showdown, los jugadores deben proteger sus manos mientras esperan que las cartas sean leídas (ver también la Regla 65). Los jugadores que no expongan completamente todas las cartas sobre la mesa y luego las tiren al Muck pensando que han ganado, lo hacen bajo su propio riesgo. Si una mano no es 100% recuperable e identificable y el DT decide que no se leyó claramente, el jugador no tiene derecho al pozo. La decisión del DT sobre si una mano fue mostrada o no claramente es definitiva.

C: Los dealers no pueden matar una mano correctamente mostrada que era obviamente la ganadora.

14: Cartas Vivas en el Showdown

Descartar cartas no mostradas correctamente y puestas boca abajo en showdown no las mata automáticamente; los jugadores pueden cambiar de opinión y mostrar sus cartas, si son 100% identificables y recuperables. Las cartas las mata el dealer al meterlas dentro del Muck o cuando se convierten en irrecuperables e inidentificables.

15: Showdown e Irregularidades en Descartes

A: Si un jugador muestra una sola carta que formaría una mano ganadora, el dealer debe advertir al jugador que muestre todas las cartas. Si el jugador se niega, se debe llamar al DT.

B: Si un jugador apuesta y luego se descarta pensando que ha ganado (olvidando que otro jugador todavía está en la mano), el dealer debe retener las cartas y llamar al DT (una excepción de la Regla 58). Si las cartas están en el muck y no se pueden recuperar e identificar con un 100 % de certeza, el jugador queda fuera y no tiene derecho a un reembolso de fichas. Si se mezclan las cartas con el muck y el jugador había iniciado un bet o raise que aún no se ha pagado, se devolverá el monto no pagado.

16: Cartas Boca Arriba en All-ins

Todas las manos se mostrarán sin demora una vez que un jugador esté all-in y se haya completado todas las acciones de los demás jugadores en la mano. Ningún jugador que esté all-in o haya pagado todas las acciones podrá descartar su mano sin mostrarla. Todas las manos, tanto en el pozo principal como en los pozos laterales, están vivas y deben ser mostradas. Ver el Anexo de Ejemplos.

17: Showdowns No All-in y Orden de Mostrar

A: En un showdown sin all-in, si las cartas no se muestran o descartan espontáneamente, el DT puede imponer un orden de presentación. El último jugador agresivo en la ronda final (última calle) debe mostrar primero. Si no hay un bet en la última calle, entonces el jugador que sería el primero en actuar si hubiera una ronda de apuestas en la última calle, será el primero en mostrar (el jugador a la izquierda del botón en juegos con flop, la jugada vista más alta en stud, la jugada vista más baja en razz, etc.).

B: Un showdown sin all-in se considera no disputado si todos los jugadores foldean sus cartas boca abajo menos uno. El último jugador con cartas vivas gana la mano y no está obligado a mostrar las cartas.

18: Pedir ver una mano

A: Los jugadores que ya no posean cartas en el momento del showdown, o que hayan foldeado sus cartas boca abajo sin mostrarlas, pierden cualquier derecho o privilegio de pedir ver alguna mano.

B: Si hubo una apuesta en el river, cualquier jugador que pagó tiene el derecho inalienable de pedir ver la mano del último agresor ("la mano que pagaron para ver"), siempre que el jugador que pagó haya mostrado o retenido sus cartas. La discreción del Director de Torneo (DT) rige todas las demás solicitudes, como ver la mano de otro jugador que igualó, o si no hubo una apuesta en el river. Ver el Anexo de Ejemplos [adoptado en 2013].

19: Jugar con el Board en el Showdown

Para jugar con el board, los jugadores deben mostrar todas sus hole cards para obtener parte del pozo (Ver Regla 13-A).

20: Adjudicación de Fichas Impares

Primero, las fichas impares se dividirán en la denominación más pequeña en juego. A) En juegos de board con 2 o más manos altas o bajas: la ficha impar va al primer asiento a la izquierda del botón. B) En stud, razz, y si hubiera dos o más manos altas o bajas en stud/8: la ficha impar va a la carta más alta por orden de palo en la mano ganadora de 5 cartas. C) En juegos de split high/low: la ficha impar en el pozo total va al lado alto. D) Eliminado 2022.

21: Side Pots

Cada pozo lateral se repartirá por separado.

22: Discutir Manos y Pozos

La lectura de una mano puesta sobre la mesa puede ser discutida hasta que comience la siguiente mano (ver Regla 23). Los errores en la contabilidad para calcular y otorgar el pozo pueden ser discutidos hasta que ocurra Acción Sustancial en la próxima mano. Si una mano termina durante un receso, el derecho a cualquier controversia finaliza 1 minuto después de que se otorgue el pozo.

Procedimientos Generales

23: Nueva Mano y Nuevos Límites

Un nuevo nivel comienza **con el anuncio del personal o una señal de audio por parte del sistema de reloj**. El nuevo nivel se aplicará a la siguiente mano. Las manos comienzan con el primer barajado, cuando se pulsa el botón del barajador o con el cambio de dealer. Si una mano comienza en el nivel anterior por error, la mano continuará en el nivel anterior después de que ocurra una Acción Sustancial (AS) (Regla 36). **Si un nuevo nivel comienza durante un cambio de dealer, el dealer entrante repartirá una mano con el nivel anterior.**

24: Chip Race, Cambios de Color de Fichas Programados

A: En los cambios de color de fichas programados, las fichas se cambiarán comenzando en el asiento 1, con un máximo de una ficha otorgada por jugador. Los jugadores no pueden ser eliminados del torneo durante un Chip Race: un jugador que pierda sus últimas fichas en una carrera recibirá 1 ficha de la denominación más baja que aún esté en juego.

B: Los jugadores deben tener sus fichas completamente visibles y se les alienta a presenciar el chip race.

C: Si después del Chip Race, un jugador aún tiene fichas de una denominación retirada, estas se cambiarán por fichas actuales solo por igual valor. Las fichas de denominaciones retiradas que no sumen al menos la denominación más baja que aún esté en juego se eliminarán sin compensación.

25: Cartas y Fichas Visibles, Contables y Manejables. Cambios de Color Discretionales

A: Los jugadores, dealers y el personal del torneo tienen derecho a una estimación razonable del número de fichas; por lo tanto, las fichas deben mantenerse en pilas contables. La TDA recomienda pilas limpias y verticales de 20 fichas de la misma denominación como estándar. Las fichas de mayor denominación deben estar visibles e identificables en todo momento. Si una persona del personal no puede estimar rápidamente el valor de una pila de fichas, es probable que los jugadores tampoco puedan.

B: Los directores de torneo (TD) controlan la cantidad y las denominaciones de las fichas en juego y pueden realizar cambios de color discretionales en cualquier momento. Los cambios de color discretionales deben ser anunciados.

C: Los jugadores deben mantener sus manos vivas a la vista en todo momento.

26: Cambios de Baraja

Los cambios de baraja se realizarán al cambiar de dealer o al cambiar de nivel, o según lo prescrito por la sala. Los jugadores no pueden solicitar cambios de baraja.

27: Recompras

Los jugadores no pueden perder una mano. Los jugadores que declaren su intención de recomprar antes de una mano estarán jugando con fichas pendientes y deberán realizar la recompra.

28: Rabbit Hunting

El rabbit hunting (revelar las cartas que habrían salido si la mano no hubiera terminado) no está permitido.

29: Pedir Tiempo

Los jugadores deben actuar de manera oportuna para mantener un ritmo razonable de juego. Si, a juicio del TD, ha transcurrido un tiempo razonable, este puede llamar al reloj o aprobar la solicitud de tiempo de cualquier jugador en el evento. Los jugadores deben estar en sus asientos para pedir tiempo (Regla 30). Un jugador que se le pidió tiempo tiene hasta 25 segundos más un conteo regresivo de 5 segundos para actuar. Si el jugador se enfrenta a una apuesta y se agota el tiempo, la mano está muerta; si no se enfrenta a una apuesta, la acción será Check. En caso de duda sobre si el jugador actuó antes de que finalizara la cuenta regresiva se decidirá a favor del jugador. Los DTs pueden ajustar el tiempo permitido y tomar otras medidas para adaptar el juego y detener los retrasos persistentes. Ver también las Reglas 2 y 70.

Jugador Presente / Elegible para Mano

30: En su Asiento y Manos vivas

Para tener una mano activa, los jugadores deben estar en sus asientos cuando se reparte la última carta a todos los jugadores en el reparto inicial. Los jugadores que no estén en sus asientos no podrán ver sus cartas, y estas serán declaradas muertas de inmediato. Sus ciegas y antes se perderán al pozo, y un jugador ausente al que se le reparte la carta de bring-in en stud, deberá hacer la apuesta inicial. "En tu asiento" significa que el jugador debe estar al alcance de su silla. Esta regla no está diseñada para fomentar que los jugadores se ausenten mientras tienen una mano viva.

31: En la Mesa con Acción Pendiente

Los jugadores con manos vivas (incluidos los jugadores que estén all-in o que hayan terminado de apostar) deben permanecer en la mesa durante todas las rondas de apuestas y el showdown. Salir de la mesa es incompatible con la protección de la mano y el seguimiento de la acción, lo cual puede estar sujeto a sanción.

Button / Blinds

32: Botón muerto

Los torneos se jugarán con botón muerto.

33: Evitar las ciegas

Los jugadores que intencionalmente eviten cualquier ciega incurrirán en una penalización. **Ver la Regla 71-B.**

34: Colocación y Movimiento del Botón

A: Si se descubre un movimiento incorrecto del botón antes de que ocurra Acción Sustancial (AS), se corregirá el error. Sin embargo, si ya ocurrió AS, el juego continuará. Ejemplo: si el botón se mueve dos veces y ocurre AS, el error permanecerá, y el botón no se retrocederá en la próxima mano. Todos los jugadores tienen la responsabilidad de vigilar la colocación del botón y deben hablar si ven un error (Regla 2).

B: Heads-up, la ciega pequeña es el botón, recibe la última carta y actúa primero antes del flop y último en todas las demás rondas de apuestas. Al comenzar el juego heads-up, puede ser necesario ajustar el botón para asegurar que ningún jugador tenga la ciega grande dos veces seguidas.

Reglas de Reparto

35: Misdeals and Fouled Decks

A: Misdeals incluyen pero no se limita a: 1) 2 o más boxed cards en el reparto inicial; 2) la primera carta es repartida en el asiento equivocado; 3) cartas repartidas a un lugar que no tiene derecho a jugar una mano; 4) un sientito que tiene derecho a una mano no se le repartieron cartas ; 5) se reparten una cantidad incorrecta de cartas a cualquier jugador (exceptuando la regla 37); Antes de haber AS, se encuentra una carta no estándar para el tipo de juego (ejemplo: comodines, 2-3-4-5 en un short deck); 7) En juegos de Flop, si 1 de las 2 primeras cartas repartidas repartidas de la baraja u cualquier otras 2 cartas son expuestas debido a un error del dealer. Las reglas de la sala se aplican para juegos con cambio (por ejemplo, lowball).

B: A los jugadores se les pueden repartir 2 cartas consecutivas en el botón (ver también la Regla 37).

C: En misdeals, el nuevo reparto es una repetición exacta: el botón no se mueve, no se sientan nuevos jugadores, los límites permanecen iguales. Las cartas se reparten a los jugadores **que estaban repartidos en la mano original pero** no en sus asientos, **y pueden jugar la mano nueva** (Regla 30). **Los jugadores en penalización que fueron repartidos en la mano original recibirán cartas**, pero sus manos serán muertas. La mano original y la nueva cuentan como una sola mano para un jugador en penalización, no dos.

D: Una vez que ocurre una acción sustancial (ver Regla 36) no se puede declarar un misdeal; la mano debe continuar a menos que sea un Fouled Deck. Las cartas no estándar encontradas después de la AS se tratan como trozos de papel (excepción: fouled decks).

E: Fouled decks. Si se encuentran 2 o más cartas del mismo palo y valor, el mazo es un fouled deck. Otras condiciones de un fouled deck pueden estar definidas por las normas de juego locales y la política de la casa. Si se descubre un fouled deck, independientemente de si hay o no AS, el juego se detendrá y se devolverán todas las apuestas. Una vez que concluya una mano, el derecho a discutir una mano basada en un fouled deck termina de acuerdo con la Regla 22.

36: Acción Sustancial (AS)

La Acción Sustancial es A) cualquier combinación de dos acciones en turno, cuando al menos una de ellas coloca fichas en el pozo (es decir, cualquier combinación excepto dos checks o dos folds) o B) cualquier combinación de tres acciones en turno (check, bet, raise, call, fold). Las posturas de ciegas no cuentan como Acción Sustancial. Ver Reglas 35-D y 53-B.

37: Botón con muy pocas cartas

Un jugador en el botón que reciba menos cartas de las que le corresponden debe anunciarlo de inmediato. Las cartas faltantes del botón pueden ser reemplazadas incluso después de que ocurra Acción Sustancial (AS) si se permite para el tipo de juego. Sin embargo, si el botón actúa con una mano incompleta (al hacer check o apostar), la mano del botón está muerta.

38: Quemar cartas después de Acción Sustancial (AS)

La carta quemada es para proteger el mazo, no para "preservar el orden de las cartas". Si ocurre AS y una mano es eliminada debido a un número incorrecto de cartas, todas las cartas de la mano eliminada se colocan en el muck y se aplica la aleatoriedad a la repartición adicional (Ver también RP-14 Aleatoriedad). El mazo se trata como un mazo normal y se quema solo una carta del mazo para cada calle subsecuente. La carta quemada siempre es una por calle, nunca más. Ver el Anexo de Ilustraciones.

39: Flops irregulares y cartas repartidas prematuramente

A: Flops de 4 cartas. Si el flop tiene 4 cartas en lugar de 3, expuestas o no, y sin importar si se presume cual es la door card, se llamará al Floor. El dealer entonces baraja las 4 cartas boca abajo, el supervisor selecciona una carta al azar para quemar y las otras 3 son el flop (ver también PR-14 Aleatoriedad).

B: Si no se quemó carta en un flop de 3 cartas, expuestas o no, y sin importar si se presume cual es la door card, si no ha habido acción, las 3 cartas se barajan boca abajo y se elige una carta para quemar. El flop será las otras 2 cartas más la siguiente carta del mazo. Si ha habido acción (incluso un check), se juega con las 3 cartas originales. Solo se quema una carta para el turn.

C: Para cartas repartidas prematuramente, consulte el Procedimiento recomendado 5.

D: Barajar de nuevo durante una mano. Para proteger la integridad del juego, en cualquier momento que sea necesario volver a barajar el mazo durante una mano, las cartas deben barajarse boca abajo y sin exponerse. Ejemplos incluyen cartas prematuras (Regla 39 y PR-5), mazo desordenado (PR-4), cartas extra en juegos de draw o stud (PR-10-H), etc."

Juego: Apuestas y Subidas

40: Métodos de Apuesta: Verbal y con Fichas

A: Las apuestas se realizan mediante declaraciones verbales y/o moviendo fichas. Si un jugador hace ambas, la primera que realice define la apuesta. Si son simultáneas, una declaración verbal clara y razonable tiene prioridad, de lo contrario, las fichas juegan. En situaciones poco claras o en las que las declaraciones verbales y las fichas son contradictorias, el supervisor determinará la apuesta en función de las circunstancias y la Regla 1. Ver también el Anexo de Ejemplos. Ver también la Regla 57.

B: Las declaraciones verbales pueden ser generales ("call", "raise"), un monto específico ("mil") o ambas cosas ("raise, mil").

C: Para todas las reglas de apuestas, declarar un monto específico es lo mismo que empujar una cantidad igual en fichas en silencio. Ejemplo: Declarar "doscientos" es lo mismo que empujar 200 fichas en silencio.

41: Métodos para hacer un Call

Las formas estándar y aceptables de hacer un call incluyen: A) decir "call"; B) empujar fichas iguales al valor del call; C) silenciosamente empujar una ficha con valor mayor al valor del call; o D) silenciosamente empujar múltiples fichas iguales al call cumpliendo la regla de fichas múltiples (Regla 45). Apostar silenciosamente fichas relativamente pequeñas a la apuesta (por ejemplo, ciegas 2k-4k). Jugador A apuesta 50k, Jugador B silenciosamente pone una ficha de 1k no es estándar, se desaconseja totalmente, está sujeto a penalización y será interpretado a discreción del director del torneo (DT), incluyendo ser considerado como un call completo.

42: Métodos para hacer un Raise

En juegos "no limit" y "pot limit" un raise debe hacerse: A) empujando la cantidad completa en un solo movimiento o B) declarando verbalmente la cantidad completa antes de empujar las fichas. Es responsabilidad de los jugadores dejar claras sus intenciones. Nota: los Raises en 2 movimientos fueron eliminados en 2019.

43: Cantidad de Subida

A: Un raise debe ser al menos igual a la apuesta o subida completa más grande de la ronda de apuestas actual. Un jugador que sube el 50% o más de la apuesta más grande anterior, pero menos que una subida mínima, debe hacer una subida completa mínima. Si el raise es inferior al 50%, es un Call, a menos que se declare "Raise" primero o el jugador esté all-in (Regla 45-B). Declarar una cantidad o poner la misma cantidad de fichas se trata de la misma manera (Regla 40-C). Ejemplo: en NLHE, la apuesta inicial es de 1000, declarar verbalmente "mil cuatrocientos" o empujar silenciosamente 1400 en fichas son ambas un Call, a menos que se declare un raise primero. Ver el Anexo de Ejemplos.

B: Sin otra información aclaratoria, declarar una subida y una cantidad es la apuesta total. Ejemplo: Jugador A abre por 2000, Jugador B declara "Raise, ocho mil". La apuesta total es de 8000.

44: Apostar con fichas de mayor valor (Overchips).

Si se enfrenta a una apuesta o ciega, poner una sola fichas de mayor valor (incluyendo su última ficha) es una igualada si no se declara primero una subida. Para subir con una Overchip, se debe declarar la subida antes de que la ficha toque la superficie de la mesa. Si se declara una subida pero

no se indica la cantidad, la subida es el máximo permitido para esa ficha. Si no se enfrenta a una apuesta, poner una ficha de mayor valor sin decir nada es una apuesta por el valor máximo permitido de esta ficha.

45: Apuestas con múltiples fichas

A: Si se enfrenta a una apuesta, a menos que se declare una subida o all-in primero, una apuesta con múltiples fichas (incluyendo una apuesta con sus últimas fichas) es una igualada si se necesita cada ficha para hacer el call; es decir, la eliminación de sólo una de las fichas más pequeñas deja menos que el monto de la igualada. Ej-1: Jugador A abre con 400: Jugador B sube a 1100 en total (una subida de 700), Jugador C coloca en silencio una ficha de 500 y una de 1000. Esto es un call porque la eliminación de la ficha de 500 deja menos que el monto de la igualada de 1100. Ej-2: NLHE 25-50. Después del flop, Jugador A abre con 1050 y Jugador B coloca sus últimas fichas (dos de 1000). B iguala a menos que se haya declarado una subida o all-in."

B: Si no se necesita cada ficha para igualar la apuesta; es decir, si la eliminación de sólo una de las fichas más pequeñas deja la cantidad de la apuesta o más: 1) si el jugador tiene fichas restantes, se aplica la norma del 50% en la Regla 43 para la apuesta. 2) Una apuesta con las últimas fichas del jugador es una apuesta all-in, ya sea que alcance o no el umbral del 50%. Ver el Anexo de Ejemplos.

46: Fichas de apuestas anteriores no retiradas

A: Para evitar confusiones, los jugadores con fichas de apuesta previa aún no retiradas que enfrentan una subida deben verbalizar su acción antes de agregar fichas a la apuesta previa.

B: Si al enfrentarse a una subida, el jugador retira claramente una ficha de su apuesta previa, está comprometido a igualar o subir; ellos no pueden devolver la(s) ficha(s) y hacer fold.

C: Si se agregan nuevas fichas en silencio y la apuesta no está clara, se aplican las reglas de call y raise 41-45 de la siguiente manera: 1) Si las fichas que ya estaban en juego no cubren al call y las dejan todas puestas o las retiran en su totalidad, una única ficha de mayor valor es call, mientras que añadir múltiples fichas se regirá por la norma del 50% (Norma 43). 2) Si se retiran parcialmente las fichas que ya estaban en juego o en el caso de que cubran el call, la combinación del total de las fichas apostadas es subida si alcanza el 50% que establece la norma (Normas 43 y 45). Ver el Anexo de Ejemplos.

47: Reapertura de la Apuesta

A: In no-limit and pot limit, an all-in wager (or cumulative multiple short all-ins) totaling less than a full bet A: En no-limit y pot limit, una apuesta all-in (o múltiples apuestas all-in cortas acumuladas) que totalice menos que una apuesta o aumento completo, no reabrirán la apuesta para los jugadores que ya han actuado y no se enfrentan a al menos una apuesta o aumento completo cuando la acción regrese a ellos. Si varias apuestas all-in cortas reabren la apuesta, el mínimo aumento es siempre la última apuesta o aumento completo y válido de la ronda (ver también la Regla 43).

B: En limit, se requiere al menos el 50% de una apuesta o aumento completo para reabrir la apuesta para los jugadores que ya han actuado. Ver el Anexo de Ejemplos.

48: Número de Raises permitidos

No hay límite en el número de subidas en no-limit y pot-limit. En el juego con límite, hay un límite en las subidas incluso en el juego de uno contra uno hasta que el evento se reduzca a 2 jugadores; se aplica el límite de la casa.

49: Acción Aceptada

El póker es un juego de observación y alerta continua. Es responsabilidad del jugador que iguala una apuesta determinar la cantidad correcta de la apuesta del oponente antes de igualar, independientemente de lo que digan otros jugadores. Si un jugador pide conteo para pagar pero recibe información incorrecta del dealer o jugador y luego iguala la cantidad incorrecta o declara call, el jugador que hace call ha aceptado la acción completa y correcta y está sujeto al monto correcto de la apuesta o el all-in. Como en todas las situaciones, la Regla 1 puede aplicarse a discreción de los directores del torneo. Consulte también PR-12."

50: Actuando en Turno

A: Los jugadores deben actuar en turno verbalmente y/o empujando fichas. La acción en turno es vinculante y compromete las fichas puestas en el pozo permanecerán en el pozo.

B: Los jugadores deben esperar a que los montos de las apuestas sean claros antes de actuar. Ejemplo: en NLHE, Jugador A dice "Raise" (pero sin cantidad), y Jugador B se retira rápidamente. B debería esperar para actuar hasta que el monto de la subida del Jugador A sea claro.

51: Declaraciones Vinculantes / Undercalls en Turno

A: Las declaraciones verbales generales en turno (como "call" o "raise") comprometen a un jugador a la acción actual completa. Ver el Anexo de Ejemplos.

B: Un jugador realiza un undercall al declarar o empujar menos fichas que la cantidad de la apuesta sin declarar "call" primero. Un undercall es un call completo obligatorio si se realiza en el turno y se enfrenta a 1) Cualquier apuesta en heads-up o 2) la apuesta inicial en cualquier ronda de múltiples jugadores. En otras situaciones, se aplica la discreción del DT. La apuesta inicial es la primera ficha apostada en cada ronda de apuestas (no un check). En juegos con ciegas el Big Blind es la apuesta inicial antes del flop. Los botones de all-in reducen la frecuencia de undercall (consulte el procedimiento recomendado 1). Esta regla rige cuándo los jugadores deben hacer un call completo y cuándo, a discreción del DT, pueden perder el monto del undercall previsto y hacer fold (Ver el Anexo de Ejemplos). Para underbets y underraises, ver la Regla 52.

C: Si ocurren dos o más undercalls en secuencia, se retrocede la jugada hasta el primer undercall que debe corregir su apuesta según la Regla 51-B. El DT determinará cómo tratar las manos de los otros jugadores en función de las circunstancias."

52: Apuestas Incorrectas, Underbets y Underraises

A: En limit y no limit, abrir o subir menos que el mínimo legal se corrige en cualquier momento de la calle actual (si es en el river, en cualquier momento antes iniciar el showdown). Ejemplo: NLHE 100-200, después del flop, Jugador A abre con 600 y Jugador B sube a 1000 (una subida de 200 por debajo del mínimo). Jugador C y Jugador D igualan, Jugador E se retira y luego se nota el error. Aumente la apuesta a un total de 1200 para todos los jugadores que hicieron call en cualquier momento antes de repartir el turn. Después de destapado turn, el error permanece. Para las apuestas por debajo del mínimo, ver la Regla 51.

B: En pot-limit, si un jugador apuesta el pozo por una cantidad inferior, debido a un error en la cuenta, si la cuenta es demasiado alta (una apuesta ilegal), se corregirá para todos los jugadores en cualquier momento de la calle actual, si es demasiado baja, se corregirá hasta que ocurra una acción sustancial después de la apuesta. Ver el Anexo de Ejemplos.

53: Acción Fuera de Turno (FT)

A: Cualquier acción fuera de turno (check, call, or raise) se retrocederá la acción al jugador correcto por orden. La acción FT está sujeta a penalización y es vinculante si la acción para el jugador FT no cambia. Un check, call o un fold del jugador correcto no cambia la acción. Si la acción cambia, la acción FT no es vinculante; cualquier apuesta o aumento se devuelve al jugador FT que tiene todas las opciones: call, raise o fold. Un fold FT es vinculante. Ver el Anexo de Ejemplos.

B: Los jugadores omitidos por la acción FT deben defender su derecho a actuar. Si un jugador omitido tuvo tiempo razonable y no habla antes de que ocurra una acción sustancial (Regla 36) después de la acción FT, la acción FT es vinculante. La acción se retrocede y la dirección decidirá cómo tratar la mano saltada según las circunstancias, incluyendo declarar la mano muerta o limitar al jugador la posibilidad de efectuar una acción agresiva. Ver el Anexo de Ejemplos.

54: Tamaño del Pozo y Apuestas Pot-Limit

A: Los jugadores solo tienen derecho a conocer el conteo del pozo en la modalidad de Pot-Limit. Los dealers no contarán el pozo en las modalidades limit y no-limit.

B: Preflop, una ciega all-in **muerta o incompleta** afectará el cálculo del pozo. Postflop las apuestas se basan en el tamaño real del bote. **Todas las apuestas de pot y re-pot antes del flop asumirán que se colocaron ciegas completas. Ejemplo 1: PLO, ciegas 100-200, la ciega pequeña no participa, la ciega grande coloca 200. Ejemplo 2: La ciega pequeña coloca 100 y la ciega grande, que está short, coloca solo 100. En ambos ejemplos, la apuesta máxima de pot-limit para el primer jugador en actuar es de 700.**

C: Después del flop, las apuestas se basan en el tamaño real del pozo.

D: Declarar "Apuesto el pozo" no es una apuesta válida en no-limit, pero obliga al jugador a realizar una apuesta válida (al menos la apuesta mínima) y puede estar sujeto a penalización. Los jugadores que enfrenten una apuesta deben hacer una subida válida.

55: Declaraciones de apuestas inválidas

Si un jugador no se enfrenta a una apuesta y: A) Declara "Call", es un check, B) Declara "Raise", el jugador debe hacer al menos la apuesta mínima. Un jugador que declare "Check" cuando enfrenta una apuesta puede igualar o foldear, pero no puede hacer raise.

56: Apuestas y Subidas en Cadena (String Bets y String Raises)

Las apuestas y subidas en cadena **no están permitidas. Estas apuestas implican movimientos múltiples en los que un jugador coloca una parte de su apuesta y luego regresa a su pila para agregar más fichas a la apuesta.**

57: Apuestas No Estándar y Poco Claras

Los jugadores que utilicen términos y gestos de apuestas no oficiales lo hacen bajo su propio riesgo. Estos pueden ser interpretados como algo distinto a lo que el jugador pretendía. Además, si una apuesta declarada puede tener legalmente múltiples significados, se considerará el monto más alto que sea razonable y que sea menor o igual al tamaño del pozo antes de la apuesta. Ejemplo: NLHE 200-400, el pozo total es menos de 5000, el jugador declara "Apuesto cinco". Sin otra información aclaratoria, la apuesta es de 500; si el bote totaliza 5000 o más, la apuesta es de 5000. *El pozo es el total de todas las apuestas previas, incluyendo cualquier apuesta delante de un jugador que aún no haya sido recogida. Consulte las Reglas 2, 3, 40 y 42.

58: Folds No Estándar

En cualquier momento antes de finalizar la última ronda de apuestas, foldear sin enfrentarse a una apuesta (por ejemplo, al enfrentarse a un check, o siendo el primero en actuar postflop) o foldear fuera de turno, son folds vinculantes y pueden estar sujetos a penalización. Ver norma 15-B.

59: Declaraciones condicionales y prematuras

A: Las declaraciones condicionales de futuras acciones no son estándar y están fuertemente desaconsejadas. A discreción de los DT, pueden ser vinculantes y/o sujetas a penalización.. Ejemplo: declaraciones "si - entonces" tales como "Si apuestas, yo subiré".

B: Si el Jugador A declara "bet" o "raise" y Jugador B hace call antes de que se sepa la cantidad exacta de la apuesta de Jugador A, el DT tratará la apuesta como mejor se ajuste a la situación, incluyendo la posibilidad de obligar a B a pagar cualquier cantidad.

60: Cuenta del stack de fichas del oponente

Los jugadores, dealers y el floor tienen derecho a una estimación razonable del stack de fichas de los oponentes (Regla 25). Un jugador puede solicitar un conteo más preciso sólo si enfrenta una apuesta all-in y es su turno de actuar. El jugador all-in no está obligado a contar sus fichas; a petición, el dealer o el floor lo contará. La acción aceptada aplica (Regla 49). Tener stacks de fichas visibles y contables (Regla 25) mejoran considerablemente la precisión del conteo.

61: Apostar de Más para Recibir Cambio

Las apuestas no deben usarse para obtener cambio. Poner más fichas de las necesarias puede confundir a todos en la mesa. Todas las fichas puestas en silencio corren el riesgo de ser consideradas una apuesta. Ejemplo: la apuesta inicial es de 325 para el Jugador A, quien coloca en silencio 525 (uno de 500 y uno de 25), esperando 200 de cambio. Esto es un raise a 650 basados en la regla de múltiples fichas (Regla 45).

62: All-in con Fichas Encontradas Más Tardé

Si Jugador A apuesta all-in y se encuentra una ficha oculta detrás después de que un jugador haya hecho call, la dirección determinará si la ficha detrás es parte de la acción aceptada (Regla 49). Si no es parte de la acción, Jugador A no recibe el pago de la(s) ficha(s) si gana. Si Jugador A pierde, no se salva con la(s) ficha(s) y la dirección puede otorgar la(s) ficha(s) al jugador que ganó.

Juego: Otros

63: Fichas Fuera de la Vista y en Tránsito

Los jugadores no pueden tener o transportar fichas de una manera que las saque de la vista. Un jugador que haga esto perderá las fichas y puede ser descalificado. Las fichas perdidas serán retiradas del juego. La TDA recomienda que la casa proporcione racks o bolsas para transportar fichas cuando sea necesario.

64: Fichas Perdidas y Extraviadas

Las fichas perdidas y encontradas cuya propiedad no pueda determinarse, se retirarán del juego y se devolverán al inventario del torneo.

65: Manos Muertas / Mezcladas / Expuestas Accidentalmente

A: Los jugadores deben proteger sus manos en todo momento, incluso en el Showdown mientras se espera que se lean las manos. Si el dealer mata la mano por error o si, a juicio del DT, una mano es mezclada y no puede identificarse con certeza al 100%, el jugador no tiene derecho a apelación ni a reembolso de las apuestas igualadas. Si el jugador hizo un bet o un raise y no ha sido pagado por ningún jugador, la cantidad que no ha sido igualada será devuelta.

B: Si una mano fue mezclada pero se puede identificar, esta seguirá en juego a pesar de que se hayan expuesto cartas.

66: Manos Muertas y Hacer Muck en Stud

En Stud, si un jugador recoge las cartas descubiertas mientras hay acción, la mano se considera muerta. La forma correcta de hacer Muck en Stud consiste en voltear todas las cartas descubiertas y empujarlas todas hacia adelante boca abajo.

Etiqueta y Penalizaciones

67: No Revelar. Un Jugador por Mano

Los jugadores deben proteger a otros jugadores del torneo en todo momento. Por lo tanto, los jugadores, estén en la mano o no, no deben:

1. Discutir el contenido de manos vivas o muckeadas,
2. Aconsejar o criticar el juego en cualquier momento,
3. Leer una mano que no ha sido mostrada.

La regla de un jugador por mano está en vigor. Entre otras cosas, esta regla prohíbe mostrar una mano o discutir estrategias con otro jugador, asesor o espectador".

68: Exposición de Cartas y Foldear Apropiadamente

Exponer cartas con acción pendiente, incluyendo al jugador actual cuando es el último en actuar, puede resultar en una penalización pero no en una mano muerta. Cualquier penalización comienza al finalizar la mano. Cuando se foldea, las cartas deben empujarse hacia adelante cerca de la superficie de la mesa, no deben ser expuestas deliberadamente o lanzadas hacia arriba ("helicóptero"). Ver Regla 66.

69: Juego Ético

El póker es un juego individual. Soft play dará lugar a sanciones, que pueden incluir la pérdida de fichas y/o la descalificación. Chip dumping y otras formas de colusión resultará en la descalificación.³⁷

70: Violaciones de etiqueta

Las violaciones de etiqueta están sujetas a las medidas disciplinarias de la Regla 71. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a: demorar persistentemente el juego, tocar innecesariamente a otro jugador, sus cartas o fichas, actuar repetidamente fuera de turno, mantener una mala visibilidad y contabilidad de las cartas o fichas, apostar fuera del alcance del dealer, conducta abusiva, falta de higiene y hablar en exceso.

71: Advertencias, Penalizaciones y Descalificación

A: Las opciones de aplicación incluyen pero no están limitadas a advertencias verbales, una o más penalizaciones de “manos perdidas” o “rondas perdidas” y descalificación. Para rondas perdidas, el infractor perderá una mano por cada jugador (incluyéndolo a él o ella) en la mesa cuando se le dé la penalización multiplicado por el número de rondas de penalización. Las infracciones repetidas están sujetas a mayores penalizaciones. Los jugadores ausentes de la mesa o en penalización pueden ser eliminados de un torneo.

B: Se puede imponer una penalización por violaciones de etiqueta (Regla 70), exposición de cartas con acción pendiente, lanzar cartas, violar la regla de un jugador por mano, **uso indebido de dispositivos o herramientas de estrategia (Regla 5)** u otros incidentes similares. Se impondrán penalizaciones por soft play, abuso, conducta disruptiva, **evadir ciegas** o hacer trampa. Hacer check con la mejor mano absoluta (nuts) al ser el último en actuar en el river no es automáticamente una violación de soft play; la discreción del TD se aplica según la situación.

C: Los jugadores sancionados deben estar alejados de la mesa. Las cartas se reparten en sus asientos, sus ciegas y antes serán puestos, sus manos se eliminan después del reparto inicial, y si se les reparte el bring-in del Stud, deben poner el bring-in.

D: Las fichas de un jugador descalificado deben ser retiradas del juego



Asociación de Directores de Torneos de Póker (TDA)

Versión 1.0 Procedimientos Recomendados,

Octubre 2024

Traducción Realizada por Carlos Julio Herrera Barrios
(Poker Room Poker Rules)

Los procedimientos recomendados por la TDA son sugerencias de políticas para reducir errores y mejorar la gestión de eventos. También pueden aplicarse a situaciones con demasiadas variantes para abordar en una sola regla universal. La decisión más justa en estos casos puede requerir el uso de múltiples reglas, la evaluación de todas las circunstancias y la dependencia de la Regla 1 como guía principal".

PR-1. Botones de All-In

Los botones de all-in indican claramente que un jugador está "all-in". El dealer debe tener los botones (no cada jugador). Cuando un jugador apuesta "all-in", el dealer coloca un botón de "all-in" frente al jugador, a plena vista del resto de la mesa".

PR-2. No se recomienda recoger las apuestas

Recoger las apuestas mientras los jugadores van apostando y subiendo es una mala práctica por parte del dealer. Reducir las cantidades de las apuestas puede influir en la acción, crear confusión y aumentar los errores. Solo el jugador que enfrenta la acción en ese momento puede pedir al dealer que recoja las apuestas.

PR-3. Objetos Personales

La superficie de las mesas es vital para el manejo de los stacks de fichas, el reparto de cartas y las apuestas. La mesa y los espacios cercanos (espacio para las piernas y pasillos) no deben estar desordenados con objetos personales no esenciales. Cada sala de cartas debe mostrar claramente su política sobre los artículos permitidos en el área del torneo.

PR-4. Baraja Desordenada

Cuando quedan cartas por repartir en una mano y la baraja se cae accidentalmente y parece estar desordenado: primero intente reconstruir la baraja en su orden original si es posible; 2) Si no es posible, crear una nueva baraja usando solo las cartas del stub no el muck ni las cartas quemadas previamente). Estas cartas se deben mezclar, barajar, cortar y el juego continúa con el nuevo stub; 3) Si al caer, el stub se mezcla con las cartas descartadas o quemadas previamente, entonces mezcla todas las cartas juntas, se baraja y corta . El juego continúa con el nuevo stub.

PR-5. Cartas Repartidas Prematuramente

Las cartas del board y las cartas quemadas a veces se reparten prematuramente, antes de que finalice la acción en la ronda anterior. Los procedimientos generales para estas situaciones son:

A: Flop Prematuro:

Deja la carta quemada del flop como la carta quemada. Devuelve las cartas del board prematuras al stub y baraja todo el stub. Vuelve a repartir el flop (sin quemar otra carta) desde el stub recién barajado.

B: Turn Prematuro:

Deja la carta quemada del turn como la carta quemada. Devuelve la carta del turn prematura al stub y baraja todo el stub. Vuelve a repartir el turn (sin quemar otra carta) desde el stub recién barajado.

C: River Prematuro:

Deja la carta quemada del river como la carta quemada. Devuelve la carta del river prematura al stub y baraja todo el stub. Vuelve a repartir el river (sin quemar otra carta) desde el stub recién barajado.

D: Carta Prematura en Stud:

La carta prematura se devuelve al mazo, se baraja el mazo de nuevo (ver PR-17, barajar de nuevo) y se reparte una nueva calle desde el mazo recién barajado sin quemar otra carta.

PR-6. Movimiento Eficiente de Jugadores

Mover jugadores al romper y equilibrar mesas debe ser rápido para evitar perder ciegas o retrasar el juego indebidamente. Si es posible, los jugadores deben tener racks para transportar fichas y se deben realizar suficientes cambios de color para que los jugadores no transporten cantidades inusualmente grandes de fichas (ver Reglas 10, 11 y 63).

PR-7. Tiempo para Cambiar los Dealers

La TDA recomienda que los cambios de dealers no se hagan 90 segundos antes de un descanso programado o un cambio de nivel. Esto para evitar perder tiempo en etapas cruciales del juego.

PR-8: Procedimientos de Mano por Mano

A: La elegibilidad para recibir pagos comienza con el anuncio: "terminen la mano actual y esperen, vamos a ir mano por mano". Si suficientes jugadores quedan eliminados en la mano actual para entrar en premios, los jugadores eliminados serán elegibles para recibir una parte de la(s) posición(es) pagada(s) en la mano actual. Ejemplo: Torneo de NLHE con premios para 50 jugadores. Cuando se hace el anuncio, quedan 52 jugadores y durante la mano actual, 3 jugadores quedan eliminados. Los 3 jugadores compartirán el premio correspondiente al puesto 50.

B: Durante el juego mano por mano (H4H), **se deducirán un máximo de 3 minutos por mano del reloj.**

C: Para que los jugadores puedan conocer claramente el momento de los cambios de nivel, siempre que sea posible, el reloj deberá reducirse 2 minutos por mano, no después de "bloques" de varias manos.

D: Las ciegas continúan aumentando a medida que transcurre el tiempo con una tasa de 2 minutos por mano, y se alcanzan nuevos niveles.

E: Se anima a los jugadores, pero no es obligatorio, que permanezcan sentados durante el juego de Mano por Mano.

F: En caso de un all-in y call durante el juego de Mano por Mano, las cartas de todos los jugadores en la mano deben permanecer boca abajo. Los dealers no deben repartir cartas adicionales hasta que se les indique hacerlo.

PR-9: Número de Jugadores en la Mesa Final

En eventos de 9 y 8 jugadores, se combinarán dos mesas de cinco jugadores cada una para formar una mesa final de 9 jugadores. En eventos de 7 y 6 jugadores, se combinarán dos mesas de cuatro jugadores cada una para formar una mesa final de 7 jugadores.

PR-10: Procedimientos para la repartición de cartas en Torneos de Stud

A: Una carta boca abajo expuesta en el reparto inicial será la carta descubierta del jugador y la tercera calle se repartirá boca abajo para ese jugador. El jugador puede ser el que haga la apuesta inicial ("bring-in").

B: Una carta expuesta por el dealer en la séptima calle será reemplazada si queda acción de apuestas en la mano. La séptima calle debe repartirse boca abajo incluso si no queda acción de apuestas en la mano y, en situaciones de all-in, los jugadores que no están en riesgo mostrarán sus cartas primero.

C: Las cartas de un jugador que no esté en su asiento (ver Regla 30) para la repartición serán descartadas. No se repartirán cartas a una mano en la cuarta calle que no esté viva.

D: Si hay dos o más manos altas iguales mostrándose en Stud (o Stud-8) o manos bajas en Razz, las apuestas comenzarán con la mano que tenga la carta alta de mayor valor según el palo en ambos juegos.

E: Si al jugador al que le corresponde la carta de menor valor según el palo está en all-in por él ante, las apuestas comenzarán a su izquierda. Los jugadores con fichas deben apostar al menos el bring-in o foldear.

F: Las apuestas no se duplicarán en la cuarta calle para una pareja visible.

G: Para cartas repartidas prematuramente en stud, ver PR-5-D.

H: Procedimiento para un stub corto en la séptima calle. Si, antes de repartir la séptima calle, el número de cartas en el mazo actual es menor que el "número requerido" (# de jugadores restantes + carta descartada + última carta sin repartir), proceder de la siguiente manera: A) Si se puede alcanzar el número requerido añadiendo las 3 cartas descartadas anteriores (para la cuarta, quinta y sexta calle), el stub actual se mezclará con las cartas descartadas previas para crear un nuevo stub. El nuevo stub se cortará, se quemará una carta y se repartirá una carta a cada jugador. B) Si hay al menos 3 cartas en el stub actual, pero agregar las cartas descartadas anteriores no alcanzaría el número requerido, el dealer quemará la carta superior del stub actual y repartirá la siguiente carta como una carta comunitaria en el centro de la mesa. C) Si el stub actual tiene menos de 3 cartas, se mezclará con las 3 cartas descartadas anteriores para crear un nuevo stub, que luego se cortará, se quemará una carta y se repartirá la siguiente carta como una carta comunitaria. D) Si hay una carta comunitaria en juego, el primer jugador que actuaría en la sexta calle será el primero en actuar en la séptima calle.

RP-11: Formatos de Antes y No Reducción de Antes

Si se utiliza un ante de un solo pagador, se recomienda el formato de ante de la ciega grande (BBA) con el cálculo de "primero la ciega grande". Los antes no deben reducirse (incluyendo en la mesa final) a medida que el evento avanza.

PR-12: Los Dealers Deben Anunciar Apuestas y Subidas

Los dealers deben anunciar rutinariamente los valores de las apuestas que no sean "all-in" a medida que las apuestas avanzan alrededor de la mesa. Las apuestas "all-in" solo se contarán a pedido del jugador que enfrenta la acción en ese momento. La acción aceptada sigue siendo válida (Regla 49). Hacer cambios de color de fichas programados o discretionales mejoran la contabilidad de las apuestas.

PR-13: Los Dealers Deben Apilar Fichas en Juegos de Split-Pot

Cuando sea posible, los dealers deben apilar periódicamente las fichas del pozo en juegos de pozo dividido. Apilar fichas no debe obstruir la vista de los jugadores ni interrumpir el juego.

PR-14: Se Puede Aplicar Aleatoriedad a Situaciones Especiales

Para corregir errores que no estén cubiertos por las Reglas y Procedimientos de la TDA, los directores del torneo (DTs) pueden utilizar el concepto de aleatoriedad para diseñar una solución.

PR-15: Comunicación Adecuada del Personal del Torneo

A: Los dealers salientes deben informar a los dealers entrantes sobre información relevante relacionada con la mesa. Ejemplos incluyen información sobre las ciegas, jugadores advertidos o penalizados, y comportamientos disruptivos.

B: El dealer debe informar al floor sobre todas las infracciones existentes y potenciales de la Regla 2 (Responsabilidades del Jugador) y la Regla 70 (Etiqueta). Se hará especial énfasis en cualquier comportamiento discriminatorio u ofensivo en general o hacia jugadores o miembros del personal específicos.

PR-16: Jugador Ausente en una Mesa que se Rompe

Si un jugador no está presente durante el rompimiento de una mesa, sus fichas deben ser trasladadas a la nueva mesa por un miembro del personal.

PR-17: Procedimientos de Apuestas en Torneos de Draw

Se permite hacer limp (ver la apuesta mínima) en todos los juegos de Draw (descarte) con una sola ronda de cambio.

PR-18: Orden de Juegos Mixtos

Para reducir errores, en eventos de juegos mixtos (por ejemplo, HORSE), no es necesario que se juegue Stud y Stud-8 de manera consecutiva.

PR-19: Reducción del Juego Lento (Stalling)

El organizador del torneo debe anunciar claramente su intención de reducir el juego lento para que los jugadores comprendan que se espera un juego oportuno. Se recomienda que cada organizador establezca métodos creativos para reducir el juego lento. Algunos métodos utilizados con éxito por organizadores miembro de la TDA incluyen: Ruptura de mesas aleatorias en lugar de sorteos de mesas, usar un número fijo de manos por nivel, jugar órbita por órbita, juego mano por mano y agregar un "reloj de acción" (shot clock).

RP-20: Cartas Preparadas para el Barajado

Al comienzo del torneo o al finalizar un descanso, dentro de un minuto de haber comenzado o reanudado el juego, el floor debe anunciar: "dealers, preparen sus mazos". Cuando al menos 2 jugadores estén en la mesa, el dealer lavará y cuadrará el mazo, para estar listo para barajar cuando comience el nivel.

RP-21: Desplegar el Pozo

El pozo solo se contará en eventos de pot-limit. A solicitud, el pozo puede desplegarse para aumentar la visibilidad de las fichas. Ver también la Regla 54: Tamaño del Pozo y Apuestas Pot-Limit.

RP-22: Apuestas con Objetos No Denominacionales (Fichas de Bounty, Tokens de Tiempo, etc.)

Los objetos de acción sin valor nominal (fichas de bounty, tokens de tiempo, etc.) deben tener un tamaño diferente al de las fichas estándar de apuestas. Apostar con estos objetos será interpretado según la política del organizador o la Regla 1, y puede considerarse un call o un all-in, a discreción del DT.



Asociación de Directores de Torneos de Póker (TDA)
Anexo de Ilustraciones de las Reglas 2024
Versión 1.0, Octubre de 2024
Traducción Realizada por Carlos Julio Herrera Barrios
(Poker Room Poker Rules)

La TDA de póker es una asociación voluntaria de la industria del póker fundada en 2001. La misión de la TDA es aumentar la uniformidad global de las reglas de los torneos de póker. Las reglas de TDA complementan las reglas de esta casa. En caso de conflicto con una agencia de juego, se aplican las reglas de la agencia.

Regla 10: Romper Mesas, Proceso Aleatorio de 2 Pasos.

Un proceso aleatorio de 2 pasos o "double-blind" asegura que no haya favoritismo en la distribución de nuevas asignaciones de asientos. Un ejemplo de dicho proceso es el siguiente: 1) mostrar a los jugadores de la mesa que se va a romper las nuevas cartas de asiento y luego mezclar las cartas boca abajo para formar una pila; 2) el dealer luego reparte una carta boca arriba a cada jugador. Luego se reparten las cartas de asiento, siendo la primera carta de asiento entregada al jugador que muestre la carta de mayor valor según el palo.

Regla 11-D: Equilibrar Mesas y Detener el Juego.

Ejemplo: NLHE de 9 jugadores, la mesa A tiene 5 jugadores y la mesa B tiene la mayor cantidad de jugadores con 8. El juego se detiene en la mesa A una vez que el "Big Blind" llega a un asiento vacío.

Regla 16: Cartas Boca Arriba en Caso de All-In.

"Todas las manos serán mostradas sin demora una vez que un jugador está "all-in" y toda la acción de apuestas de los otros jugadores en la mano ha terminado". Esta regla significa que todas las cartas ocultas de todos los jugadores se deben voltear al mismo tiempo cuando al menos un jugador está all-in y no hay posibilidad de más acción de apuestas por parte de los demás jugadores. No esperes al showdown para voltear las cartas; no esperes a que se dividan los pozos secundarios antes de voltear las cartas del jugador all-in que solo está en el pozo principal; si la acción de apuestas finaliza en cualquier calle antes del showdown, volteas las cartas en ese momento y luego reparte las cartas restantes.

Ejemplo 1: NLHE. Quedan dos jugadores.

En el turn, el Jugador A (la pila más corta) hace "all-in" y es pagado por el Jugador B. En este punto, muestra las cartas boca abajo tanto de A como de B, luego quema y muestra la river y procede al showdown.

Ejemplo 2: NLHE. Quedan tres jugadores.

Preflop, el Jugador A (la pila más corta) hace "all-in" y es pagado por los jugadores B y C. No des vuelta las cartas aún porque B y C todavía tienen fichas y es posible que haya más acción de apuestas.

En el flop, B y C pasan; aún es posible apostar, así que no des vuelta las cartas todavía.

En el turn, B hace "all-in" y C iguala. Ahora muestra todas las manos (A, B y C) porque no hay más acción de apuestas posible. Quema y muestra la river y luego procede al showdown. Primero, otorga el pozo secundario entre B y C, luego otorga el pozo principal. Nota: no mantengas las cartas de A boca abajo hasta que se otorgue el pozo secundario entre B y C.

Ejemplo 3: NLHE. Quedan tres jugadores.

Preflop, el Jugador A (la pila más corta) hace "all-in" por 700 y es pagado por los jugadores B y C, quienes tienen varios miles de fichas restantes. No muestres las cartas aún porque B y C todavía tienen fichas, por lo que es posible realizar más apuestas.

En el flop, Jugador B y Jugador C pasan; aún es posible apostar, así que no des vuelta las cartas todavía.

En el turn, Jugador B apuesta 1000 y Jugador C iguala. Como B y C todavía tienen fichas y falta repartir la river, aún es posible apostar, así que no muestres las cartas todavía.

En el River, tanto B como C pasan. Ahora muestra todas las manos (A, B y C) porque la acción de apuestas ha terminado y la mano se dirige al showdown. Otorga el bote secundario de 2000 entre Jugador B y Jugador C primero, luego otorga el bote principal. Nota: no mantengas las cartas de A boca abajo hasta que se otorgue el bote secundario entre Jugador B y Jugador C.

Regla 18: Solicitar Ver una Mano

Ejemplo 1: NLHE. Quedan 3 jugadores en la mano.

No hay apuestas en el river y ningún jugador está "all-in". En el showdown, el Jugador A descarta su mano boca abajo y el dealer empuja las cartas al muck. El Jugador B muestra sus cartas, mostrando trío. El Jugador C empuja sus cartas hacia adelante boca abajo. El Jugador B puede solicitar ver la mano del Jugador C porque ha mostrado sus cartas. Sin embargo, la decisión de cumplir con la solicitud de B está a discreción del director del torneo (TD), ya que B no tiene un derecho inalienable a verla porque no hubo apuesta en el river y, por lo tanto, no "pagó para ver la mano de Jugador C". Ni Jugador A ni Jugador C pueden solicitar ver la mano de un competidor porque ninguno de los dos ha mostrado sus cartas ni las ha retenido.

Ejemplo 2: NLHE. Quedan 4 jugadores en la mano.

En el River, Jugador A apuesta 1000, Jugador B paga, Jugador C sube a 5000 y Jugador D, Jugador A y Jugador B pagan. Ningún jugador está "all-in". Jugador B muestra sus cartas, mostrando trío. Jugador D descarta instantáneamente sus cartas boca abajo y el dealer descarta sus cartas en el montón de descartes. C comienza a empujar sus cartas hacia adelante boca abajo. Tanto el Jugador A como el Jugador B tienen el derecho inalienable de solicitar ver la mano del Jugador C en ese momento, porque 1) pagaron para verla ya que Jugador C fue el último agresor en el River y 2) tanto Jugador A como Jugador B conservan sus cartas. Jugador D (quien también pagó la apuesta de Jugador C) renunció a su derecho de ver la mano de Jugador C cuando descartó sin mostrar. Todas las demás solicitudes en esta situación están a discreción del TD, como por ejemplo, Jugador B solicitando ver las cartas de Jugador A (las cartas de otro jugador que también pagó).

Regla 38: Quemar Después de Acción Sustancial

Ejemplo 1-A: THE 50-100.

SB / BB en asientos 1 y 2. Preflop, se reparten cartas iniciales a todos los jugadores. SB / BB en asientos 1 y 2. El asiento 3 (UTG) se retira y el asiento 4 paga, completando la acción sustancial con 2 acciones que involucran fichas. Luego, el asiento 5 se da cuenta de que solo tiene 1 carta y su mano está muerta porque ha ocurrido la SA. El dealer quemará solo una carta y luego mostrará el flop. El dealer no quemará 2 cartas para "volver al orden original del mazo".

Ejemplo 1-B:

Mismo juego y reparto inicial. El asiento 3 (UTG) se retira y el asiento 4 paga, completando la acción sustancial. Luego, el asiento 5 se da cuenta de que tiene 3 cartas y su mano está muerta porque ha ocurrido la SA. El dealer quemará una carta y luego mostrará el flop. El dealer no considerará la tercera carta del asiento 5 como la carta quemada y mostrará el flop sin quemar cartas adicionales del mazo.

Regla 40-A: Métodos de Apuestas, Apuestas No Claras o Contradicitorias.

"En situaciones poco claras o cuando lo verbal y las fichas son contradictorios, el TD determinará la apuesta basándose en las circunstancias y la Regla 1".

Ejemplo 1:

THE, Jugando mano a mano en el river, el Jugador A declara verbalmente "cuarenta y dos mil" pero solo coloca una ficha de 5k. No todos en la mesa escucharon la declaración. El Jugador B coloca una ficha de 5k para igualar la apuesta. Ambos jugadores muestran sus cartas y se determina que A tiene la mejor mano. Los criterios de decisión están mezclados: lo verbal fue lo primero, pero no necesariamente fue claro. La ficha parecía ser una apuesta de 5k. En estas situaciones poco claras y contradictorias, el TD tomará la decisión más justa posible utilizando la Regla 1.

Regla 43: Montos de Subida. "La mayor apuesta o subida completa previa de la ronda de apuestas actual".

Esta línea se refiere a la acción adicional más grande o "último incremento legal" realizado por un apostador anterior en la ronda actual. La ronda actual es la "calle actual", es decir, preflop, flop, turn, river en juegos con cartas comunitarias; 3ra - 4ta - 5ta - 6ta - 7ma calle en 7-Card Stud, etc.

Ejemplo 1: NLHE, Ciegas 100-200.

Después del flop, Jugador A abre con una apuesta de 600. Jugador B sube 1000 para un total de 1600. Jugador C vuelve a subir 2000 para un total de 3600. Si el Jugador D quiere subir, debe al menos igualar la "mayor apuesta o subida completa de la ronda actual", que es la subida del Jugador C de 2000. Por lo tanto, el Jugador D debe volver a subir al menos 2000 más, para un total de 5600. Observa que la subida mínima del Jugador D no es 3600 (la apuesta total de C), sino sólo 2000, la acción de subir adicional que agregó el Jugador C.

Ejemplo 2: NLHE, Ciegas 50-100.

Pre-flop, Jugador A está en "under the gun" y hace all-in por un total de 150 (un aumento en la apuesta de 50). Tenemos una apuesta ciega de 100 y una apuesta all-in que aumenta el total en 50. ¿Cuál es más grande? Los 100 siguen siendo la "mayor apuesta o subida completa de la ronda actual", por lo que si el Jugador B quiere volver a subir, debe subir al menos 100 para un total de 250.

Ejemplo 3: NLHE, Ciegas 100-200.

En el turn, Jugador A apuesta 300. Jugador B coloca dos fichas de 500, haciendo un total de 1000 (una subida de 700). A el Jugador C le cuesta 1000 igualar. Si el Jugador C quiere subir, debe ser "al menos el tamaño de la mayor apuesta o subida completa de la ronda actual", que es la subida de el Jugador B de 700. Por lo tanto, la subida mínima del Jugador C sería de 700 para un total de 1700. Observa que su subida mínima no es de 1000, que es la apuesta total de Jugador B

Ejemplo 4-A: NLHE, Ciegas 25-50.

Jugador A sube 75 a un total de 125. Observe que $125 - 50 = 75$ (apuesta) más 75 (subida). La siguiente subida en esta calle debe ser "al menos del tamaño de la mayor apuesta o subida completa previa de la ronda de apuestas actual", que es de 75. Jugador B ahora sube el mínimo (75) a un total de 200. Jugador C luego vuelve a subir 300 para un total de 500. Ahora tenemos una apuesta de 50, dos subidas de 75 y una subida de 300 para un total de 500. Si el Jugador D quiere volver a subir, "la subida debe ser al menos del tamaño de la mayor apuesta o subida completa previa de la ronda de apuestas actual", que es ahora de 300. Por lo tanto, Jugador D debe subir al menos 300 más para un total de 800.

Ejemplo 4-B: Igual que 4-A.

Es el mismo total de 500 para Jugador D, pero ha habido una sola subida de 450 por parte de Jugador A a un total de 500, y Jugador B y Jugador C han igualado ambas apuestas. Entonces, hay una apuesta ciega de 50 y una subida de 450. "Una subida debe ser al menos del tamaño de la mayor apuesta o subida completa previa de la ronda de apuestas actual", que es la subida de Jugador A de 450. Por lo tanto, le cuesta 500 al Jugador D igualar, y si Jugador D quiere volver a subir, debe subir al menos 450 para un total de 950.

Regla 45: Apuestas con Múltiples Fichas.

"A: Si se enfrenta a una apuesta y no declara un aumento o "all-in" primero, una apuesta con múltiples fichas (incluida una apuesta con sus últimas fichas) es igualar ("call") si se necesita cada ficha para igualar la apuesta; es decir, si la eliminación de sólo una de las fichas más pequeñas dejaría menos que la cantidad necesaria para igualar.

B: Si no se necesita cada ficha para igualar la apuesta; es decir, si la eliminación de sólo una de las fichas más pequeñas deja la cantidad necesaria para igualar o más:

- 1) si el jugador tiene fichas restantes, la apuesta se rige por el estándar del 50% en la Regla 43;
- 2) si las últimas fichas del jugador son apostadas, están "all-in" independientemente de si alcanzan o no el umbral del 50%."

Ejemplo 1: No hay ninguna ficha que pueda eliminarse y aún dejar la cantidad necesaria para igualar.

1-A: En una mano post-flop, el Jugador A abre la apuesta por 1200, el Jugador B pone en silencio dos fichas de 1000. Esto es un call porque ninguna de las fichas puede eliminarse y aún dejar al menos 1200.

1-B: NLHE, ciegas 250-500. Antes del flop, el UTG sube 600 para un total de 1100. El UTG+1 pone en silencio una ficha de 500 y una de 1000. Esto es un call porque ninguna de las fichas de 500 o 1000 puede eliminarse y aún dejar al menos 1100.

Ejemplo 2:

Igual que 1-B arriba, excepto que el UTG+1 pone en silencio una de 1000 y cinco fichas de 100. Cuatro de las fichas de 100 podrían eliminarse y aún dejar la cantidad del call de 1100. Por lo tanto, esto estaría sujeto al estándar del 50% en la Regla 43: el aumento mínimo es de 600, el 50% de 600

es 300, por lo tanto, si el UTG+1 pone en total 1400 o más, estará obligado a realizar un aumento completo de 1700 en total. Dado que el UTG apostó 1500, debe subir en este ejemplo.

Ejemplo 3:

Igual que el ejemplo 2 arriba, excepto que el UTG+1 pone en silencio una de 1000 y tres fichas de 100. Dos de las fichas de 100 pueden eliminarse y aún dejar la cantidad del call de 1100, por lo tanto esto está sujeto a la Regla 43. Dado que el jugador no puso al menos el 50% del aumento mínimo, esta apuesta se considera un call y se devuelven 200 fichas al jugador.

Ejemplo 4: Apuesta con múltiples fichas de todas las fichas.

A) Si se necesitan todas las fichas para igualar la apuesta, esto se trata exactamente igual que un jugador con fichas detrás (ver ejemplo 1 arriba).

B) Si la eliminación de sólo una de las fichas más pequeñas deja la cantidad necesaria para igualar o más, el jugador está "all-in" sin importar si la apuesta alcanza el estándar del 50% de aumento.

Ejemplo 4-A:

Jugador A abre con 1400, Jugador B (con fichas restantes detrás en un gran montón de fichas) pone en silencio una ficha de 1000 y tres de 500. Esto es un aumento mínimo obligatorio a 2800 porque se alcanzó el umbral del 50% de 2100 ($1400+700=2100$).

Ejemplo 4-B:

Misma apertura de 1400, Jugador B (con fichas restantes detrás en un gran montón de fichas) pone en silencio una de 1000 y dos de 500. Esto es un call porque está por debajo del umbral del 50% de 2100.

NOTA: En ambos ejemplos 4-A y 4-B, el Jugador B estaría "all-in" si coloca sus últimas fichas.

Regla 46: Fichas de apuestas previas no retiradas, ejemplos de situaciones.

Situación 1: Si las fichas previas no cubren el call y se dejan sin cambios.

Ejemplo: THE 25-50, el BB coloca dos fichas de 25, el botón sube a un total de 600 (550 más para el BB).

- 1: Agregar una ficha encima es un call (colocar una ficha de 1,000 sobre las dos fichas de 25).
- 2: Agregar múltiples fichas nuevas es un call si todas las nuevas fichas son necesarias para igualar; a) colocar dos fichas de 500 sobre las dos fichas de 25 o b) colocar una ficha de 100 y una de 500 sobre las dos fichas de 25. En estos dos ejemplos, todas las nuevas fichas, combinadas con las fichas previas, son necesarias para hacer el call.
- 3: Agregar múltiples fichas nuevas es una apuesta con múltiples fichas según la Regla 45 si no se necesita una de las fichas nuevas más pequeñas para igualar (colocar una ficha de 1,000 y una de 500 sobre las dos fichas de 25, el total de la apuesta es de 1,550). Según la Regla 45, una apuesta con múltiples fichas en silencio es un aumento si alcanza el umbral del 50%; de lo contrario, es un call.

Situación 2: Si las fichas previas no cubren el call Y are fully pulled back:

- 1) Retirar todas las fichas previas y añadir una ficha sobredimensionada es un call (retirar las dos de 25, añadir una ficha de 1k).
- 2) Retirar todas las fichas previas y añadir nuevas fichas múltiples es una apuesta según la Regla 45 (retirar las dos de 25, añadir dos o más fichas nuevas).

Situación 3: Si las fichas previas se retiran parcialmente (ya sea que cubran o no el call)

1) Retirar parcialmente las fichas previas (retirar una de 25, dejar la otra de 25 sobre la mesa, añadir cualquier ficha nueva) es una apuesta con múltiples fichas según la Regla 45 (una subida si alcanza el 50%, de lo contrario, es un call).

Situación 4: Si las fichas previas cubren el call, añadir cualquier ficha nueva es una apuesta con múltiples fichas según la Regla 45.

Ejemplo: THE 50-100, la BB coloca una ficha de 1k. La subida preflop es de 700 (600 más para la BB). La ficha previa de 1k cubre la subida, por lo tanto, añadir cualquier ficha nueva es una apuesta de todas las fichas según la Regla 45. **Esto se aplica independientemente de si la ficha inicial de 1k colocada se retira o se deja en la mesa.**

Situación 5:

Independientemente de lo anterior, el gesto de combinar y empujar o lanzar todas las fichas hacia adelante puede interpretarse como una intención de apostar todas las fichas según la Regla 45.

Regla 47: Reapertura de la apuesta.

Ejemplo 1. Múltiples apuestas cortas de "all-in" que, en conjunto, igualan un subida completa y, por lo tanto, reabren la acción de apuestas:

NLHE, ciegas 50-100. Después del flop, Jugador A abre la apuesta por el mínimo de 100 fichas.

Jugador B va "all-in" por un total de 125 fichas. Jugador C iguala las 125,

Jugador D va "all-in" por 200 fichas en total y Jugador E iguala las 200.

La acción regresa al Jugador A, quien enfrenta una subida total de 100. Dado que 100 es una subida completa, la acción de apuestas se reabre para el Jugador A, quien puede foldear, igualar o subir. Es importante destacar que ni el incremento de 25 fichas del Jugador B ni el incremento de 75 fichas del Jugador D son por sí solos una subida completa, pero cuando se suman, totalizan un subida completa y, por lo tanto, reabren las apuestas para "un jugador que se enfrenta al menos a una subida completa cuando la acción regresa".

Ejemplo 1-A:

Al final del Ejemplo 1 anterior, Jugador A iguala las 200 fichas en total (otras 100 fichas para él). Ahora la apuesta está en Jugador C, quien solo enfrenta un incremento de 75 fichas. El Jugador C ya había igualado 125 anteriormente y ahora se enfrenta a un total de 200 fichas (otras 75 fichas). El Jugador C debe enfrentar al menos un total de 225 fichas para reabrir las apuestas. Dado que 75 fichas no son una subida completa, las apuestas para el Jugador C no se reabren y C solo puede igualar con otras 75 fichas o retirarse, no puede subir.

Ejemplo 1-B:

Al final del Ejemplo 1 anterior, Jugador A sube la apuesta mínima (100 fichas) y la aumenta a 300 en total para el Jugador C. C ya había igualado 125, por lo que ahora necesita agregar 175 fichas para igualar. 175 fichas son más que una subida completa. Dado que el Jugador C ya ha actuado y "ahora se enfrenta al menos a una subida completa", las apuestas se reabren para el Jugador C, quien puede retirarse, igualar o volver a subir aquí.

Ejemplo 2: Múltiples apuestas cortas "all-in", el mínimo aumento es la última apuesta o subida completa válida.

NLHE, ciegas 50-100. Después del flop, Jugador A abre la apuesta por 300 fichas, Jugador B va "all-in" por un total de 500 fichas, Jugador C va "all-in" por 650 fichas en total, Jugador D va "all-in" por 800 fichas en total y Jugador E iguala con 800 fichas. ¿Cuál es el mínimo aumento para el jugador F? La apuesta inicial (300) establece el mínimo aumento inicial. Dado que ningún jugador en particular fue "all-in" por más de 300 fichas, el mínimo aumento para F sigue siendo de 300 fichas. F puede igualar con 800 fichas o subir al menos a 1100 fichas. Consulta también la Regla 43, Ejemplo 2 en el Anexo de Ejemplos.

Ejemplo 3. "All-in" corto, 2 escenarios.

NLHE, ciegas 2000-4000. Antes del flop, Jugador A iguala la ciega grande por 4000 fichas. Jugador B se retira y Jugador C va "all-in" por un total de 7500 fichas (un incremento de 3500 por encima de las 4000 fichas de la ciega grande). La acción llega a la ciega pequeña (SB), quien también se retira.

Ejemplo 3-A.

Son 3500 más para el BB que aún no ha actuado sobre su opción. La ciega grande puede retirarse, igualar con 3500 fichas o subir al menos 4000 fichas para un total de 11,500. La ciega grande iguala con 3500 fichas y Jugador A ahora enfrenta 3500 fichas. Sin embargo, 3500 fichas no son una subida completa. Por lo tanto, Jugador A solo puede retirarse o igualar con 3500 fichas, no puede subir porque no es "al menos una subida completa cuando la acción vuelve a él".

Ejemplo 3-B.

La ciega grande sube el mínimo (4000) para un total de 11,500. Ahora le corresponde a Jugador A, y dado que 7500 fichas son más que una subida completa del mínimo, las apuestas se reabren para el Jugador A, quien puede retirarse, igualar o volver a subir.

Regla 51: Declaraciones vinculantes / Undercalls en Turno

Ejemplo 1:

NLHE, ciegas 1000-2000. Después del flop, Jugador A abre la apuesta por 2000 fichas, Jugador B sube a 8000, Jugador C coloca silenciosamente 2000 fichas. C ha realizado un Undercall en relación a la apuesta del Jugador B. Según la Regla 51-B, dado que el Jugador B no es el jugador que abrió la apuesta (Jugador A lo hizo) y la ronda aún involucra a varios jugadores, a discreción del director del torneo, el Jugador C puede ser obligado a igualar completamente o se le puede permitir retirar las 2000 fichas el Undercall y retirarse de la mano.

Ejemplo 2:

NLHE, ciegas 1000-2000. Después del flop, quedan 4 jugadores. Jugador A abre la apuesta por 8000 fichas, Jugador B coloca silenciosamente 2000 fichas. Según la Regla 51-B, B ha realizado un Undercall en relación a la apertura del Jugador A y debe realizar un call completo de 8000 fichas.

Ejemplo 3:

NLHE, ciegas 1000-2000. Después del flop, Jugador A abre la apuesta por 2000 fichas, el Jugador B sube a 8000 fichas, Jugador C declara "call". Según la Regla 51-A, C ha realizado una declaración verbal general ("call") en su turno. El Jugador C está obligado a igualar la apuesta completa del Jugador B, que es de 8000 fichas.

Ejemplo 4:

NLHE, ciegas 200-400. El jugador de abre apuesta 400, el Jugador A sube a 1200 y el Jugador B coloca una ficha de 500 en silencio. El dealer le dice a B que son 1200, y B decide foldear. A discreción del TD, B pierde 400 y se le devuelven 100.

Regla 52-B: Montos de apuestas incorrectos, Juegos Pot-Limit

Ejemplo 1:

PLO, ciegas 500-1000. Después del flop, el pozo totaliza 10,500 fichas. El Jugador A quiere apostar el pozo y le pide al dealer un conteo. El dealer responde "nueve mil quinientas". El Jugador A coloca 9,500 fichas. El Jugador B se retira y el Jugador C iguala con 9,500. Se ha producido una acción sustancial después de la apuesta errónea inicial. Luego, el dealer se da cuenta de que la apuesta del Jugador A debería haber sido de 10,500. Debido a que el monto citado fue menor que el bote y ya ha ocurrido una acción sustancial, la apuesta de 9,500 es vinculante y no se aumentará a 10,500.

Ejemplo 2:

Igual que el ejemplo 1 anterior, el Jugador B se retira y luego el dealer se da cuenta de que la apuesta del Jugador A debería haber sido de 10,500. Como aún no ha ocurrido una acción sustancial, el Jugador A debe aumentar su apuesta a un total de 10,500 fichas.

Ejemplo 3:

PLO, ciegas 500-1000. Después del flop, el pozo totaliza 10,500 fichas. El Jugador A quiere apostar el pozo y le pide al dealer un conteo. El dealer responde "once mil quinientas". El Jugador A coloca 11,500 fichas. El jugador B se retira, y los jugadores C y D igualan con 11,500 cada uno. Antes de quemar y voltear la siguiente carta, el dealer se da cuenta de que la apuesta inicial fue una Overbet ilegal. A pesar de que ya ha ocurrido una acción sustancial, debido a que la apuesta fue ilegal, se reducirá a 10,500 para todos los jugadores que igualaron en cualquier lugar de la calle actual. Si se reparte la siguiente carta, el error se mantendrá.

Regla 53-A: Acción fuera de turno (OOT)

Ejemplo 1:

THE, Ciegas 50-100. Después del flop, el Asiento 3 abre la apuesta por 300, el Asiento 4 se retira y la acción está en el Asiento 5 cuando el Asiento 6 declara "subo a ochocientos".

Paso 1: La acción retrocede al jugador correcto en orden (Asiento 5) que está enfrentando una apuesta de 300.

Paso 2: Si el Asiento 5 iguala o se retira, entonces la acción (una apuesta de 300) no ha cambiado y la subida fuera de turno del Asiento 6 es vinculante (sube a 800). Sin embargo, si el Asiento 5 sube (digamos, a un total de 600), entonces la acción para el Asiento 6 ha cambiado de una apuesta de 300 a una apuesta de 600. Si la acción cambia, las 800 fichas pueden ser devueltas al Asiento 6, quien tiene todas las opciones abiertas: igualar con 600, resubir a al menos 900 o foldear.

Ejemplo 2:

THE, Ciegas 50-100. Después del flop, el Asiento 3 pasa, el Asiento 4 pasa y la acción está en el Asiento 5 cuando el Asiento 6 declara "paso".

Paso 1: La acción retrocede al jugador correcto en orden (Asiento 5) que no está enfrentando una apuesta.

Paso 2: Si el Asiento 5 pasa, entonces la acción (un paso) no ha cambiado y el paso fuera de turno del Asiento 6 es vinculante. Sin embargo, si el Asiento 5 apuesta (digamos, 300), entonces la acción

para el Asiento 6 ha cambiado de un paso a una apuesta de 300. Si la acción cambia, entonces el Asiento 6 tiene todas las opciones abiertas: igualar con 300, subir a al menos 600 o foldear.

Regla 53-B: Acción sustancial fuera de turno (OOT).

Un jugador omitido por una acción fuera de turno debe defender su derecho a actuar. Si hay un tiempo razonable y el jugador omitido no ha hablado antes de que ocurra una acción sustancial (ver Regla 36) fuera de turno a su izquierda, la acción OOT es vinculante. Se llamará al supervisor para tomar una decisión sobre cómo tratar la mano saltada.

Ejemplo 1:

NLHE, ciegas 100-200. UTG (Asiento 3) sube a 600. El Asiento 4 es omitido cuando el Asiento 5 iguala 600 fuera de turno. El Asiento 6 piensa por un momento y luego se retira. Ahora hay dos jugadores que han actuado con fichas involucradas a la izquierda del Asiento 4. Dos jugadores con fichas califican como una acción sustancial (Regla 36). Además, el Asiento 4 ha tenido tiempo razonable para hablar y llamar la atención del dealer de que ha sido omitido. La llamada fuera de turno del Asiento 5 es vinculante debido a la acción sustancial OOT, y el retiro fuera de turno del Asiento 6 es vinculante (Regla 58). Se llama al floor para tomar una decisión sobre el destino de la mano del Asiento 4.

Ejemplo 2:

NLHE, ciegas 100-200. Quedan cuatro jugadores para ver el turn. Después de que el dealer coloca la carta del turn, el UTG (Asiento 3) abre la apuesta por 600. El Asiento 4 es omitido cuando el Asiento 5 pasa y el Asiento 6 iguala 600 fuera de turno. Se llama al supervisor para tomar una decisión sobre el destino de la mano del Asiento 4.

Términos Generales del Juego

All-in: Acción en la que un jugador arriesga todas sus fichas en una mano.

Bet: Cantidad de fichas que un jugador arriesga en una ronda de juego.

Call o Complete: Acción de igualar la cantidad mínima de fichas previa en la ronda de juego.

Fold: Retirarse de una mano y perder cualquier apuesta hecha.

Raise: Aumentar la apuesta previa que los demás jugadores deben igualar para continuar en la mano.

Pot: El pozo acumulado de fichas que los jugadores compiten por ganar en una mano.

Side Pots: Pozos adicionales que se crean cuando uno o más jugadores no tienen suficientes fichas para cubrir las apuestas mínimas.

Posiciones

Button: Disco que indica al jugador que actúa en última posición.

Dead button: Situación en la que el botón se mueve a un asiento vacío debido a la eliminación de un jugador.

Blinds: Apuestas obligatorias colocadas antes de repartir las cartas. Se dividen en ciega grande (big blind) y ciega pequeña (small blind).

Under the Gun (UTG): es la posición en la mesa de póker inmediatamente a la izquierda de la ciega grande (big blind).

Cut-Off: Es la posición en la mesa de póker que se encuentra inmediatamente a la derecha del botón.

Cargo y Roles

Director de Torneo (DT): Persona encargada de supervisar y organizar el torneo.

Dealer: Persona encargada de repartir las cartas y manejar la acción en la mesa.

Floor: Se refiere a la persona o grupo encargado de supervisar el área de juego y resolver disputas.

Términos de Torneos

Big Blind Ante: Apuesta obligatoria en la que la ciega grande también cubre el ante de todos los jugadores en la mesa.

Buy-in: Cantidad de dinero que un jugador debe pagar para ingresar al torneo.

Re-entry: Opción de volver a ingresar al torneo después de ser eliminado, pagando de nuevo el buy-in.

Re-Buy: Opción de comprar más fichas tras haber perdido todas las fichas en el torneo.

Add-on: Opción de comprar fichas adicionales en una etapa determinada del torneo.

Chip Race: Proceso de convertir fichas de valores bajos en fichas de mayor valor durante el torneo.

Dodging Blinds: Táctica poco ética de evitar pagar las ciegas al ausentarse estratégicamente.

Shot Clock: Reloj que cuenta el tiempo disponible para que los jugadores tomen una decisión en su turno.

Time Bank: Tiempo adicional que los jugadores pueden usar para pensar en una decisión difícil durante el torneo.

Bubble: Es el punto en un torneo en el que falta un jugador por ser eliminado para que los demás entren en la zona de premios. El jugador que es eliminado justo antes de que los jugadores restantes entren en los premios es conocido como el "bubble boy".

Chip Leader: El jugador que tiene la mayor cantidad de fichas en un torneo en un momento dado.

Overlay: Situación en la que un torneo garantiza un premio en efectivo, pero no se reúnen suficientes jugadores para cubrirlo con los buy-ins, por lo que el casino o la sala debe poner la diferencia.

Freeroll: Torneo en el que los jugadores no tienen que pagar un buy-in para participar. Los premios en efectivo o recompensas son proporcionados por el organizador del torneo.

Tournament Cap: El número máximo de jugadores que puede aceptar un torneo. Una vez alcanzado este límite, no se permiten más registros a menos que un jugador se retire o haya reingresos disponibles.

Late Registration: Período durante el cual los jugadores pueden ingresar a un torneo después de que ha comenzado.

Final Table: La última mesa en un torneo de póker, donde los jugadores restantes compiten por las posiciones finales de pago.

Redraw: Proceso de reasignación de asientos durante un torneo, generalmente cuando el número de mesas se reduce drásticamente, por ejemplo, al llegar a la mesa final.

Deal Making: Negociación entre los jugadores finalistas para dividir el dinero del premio de manera diferente a la estructura oficial del torneo.

ICM (Independent Chip Model): Un modelo matemático utilizado para calcular el valor relativo de las fichas de un jugador en un torneo. Puede ser utilizado para hacer un deal de premios.

Field: El número total de jugadores que ingresan a un torneo. Por ejemplo, si 500 jugadores participan, se dice que el field es de 500.

Cartas y Mano

Board: Las cartas comunitarias que están disponibles para todos los jugadores.

Community Cards: Cartas visibles en el centro de la mesa que pueden ser utilizadas por todos los jugadores.

Flop: Las tres primeras cartas comunitarias que se revelan en la mesa.

Turn: La cuarta carta comunitaria que se revela en la mesa.

River: La quinta y última carta comunitaria revelada.

Showdown: El momento en el que los jugadores que quedan en la mano muestran sus cartas para determinar al ganador.

Deck: Baraja de cartas utilizada en el juego.

Stub: Las cartas del deck que quedan sin repartir después de que se han dado cartas a los jugadores.

Fouled Deck: Baraja que contiene cartas incorrectas o inadecuadas para el juego.

Boxed Cards: Carta boca arriba en la baraja.

Misdeal: Mano mal repartida que debe ser anulada y repartida de nuevo.

Muck: Pila de cartas descartadas o no utilizadas en la mano.

Burn Card: Carta descartada por el dealer antes de repartir cartas comunitarias para evitar obtener información no deseada.

Door Card: Primera carta boca arriba en los juegos de Stud.

Live Hand: Mano que aún está en juego y tiene posibilidad de ganar el pozo.

Hole Cards: Cartas privadas repartidas a cada jugador que no son visibles para los demás.

Comportamiento y Prácticas Antideportivas

Chip dumping: Acción antideportiva en la que un jugador intencionalmente pierde fichas para beneficiar a otro jugador.

Soft play: Jugar de manera menos agresiva para favorecer a otro jugador en la mesa.

Stalling o Dilaciones: Retrasar intencionalmente el juego para evitar pagar ciegas y ganar ventaja.

Rabbit Hunting: Acción de ver qué cartas habrían salido si el juego hubiera continuado después de que una mano terminara.

Términos Técnicos de Apuestas

Forward Motion: Cualquier movimiento hacia adelante con fichas, interpretado como una acción vinculante.

Overchips: Fichas de mayor valor que las necesarias para igualar una apuesta.

Undercalls: Acción de igualar con menos fichas de las necesarias sin haber declarado verbalmente un "call".

String Bets: Apuestas realizadas en varios movimientos sin declarar el monto total.

High/Low (H/L): Juegos en los que las ganancias se dividen entre la mejor mano alta y la mejor mano baja.

Términos Misceláneos

Heads-up: Situación en la que solo quedan dos jugadores en la mesa.

Racks: Bandeja o soporte utilizado para organizar y transportar fichas en la sala de póker.

Nuts: La mejor mano posible en una situación específica.

Stack: La cantidad de fichas que un jugador tiene a su disposición durante el juego.