



REGLAMENTO DE TORNEOS DE POKER - JUL / 2018

Este es el reglamento de los torneos de poker de ADTP. El reglamento sigue el estándar internacional de regulación de la TDA. La ADTP está compuesta por profesionales de salas de poker de todo Latinoamérica cuyo objetivo es redactar un conjunto de reglas estandarizadas para torneos de poker. Las reglas de la ADTP son las siguientes y complementan las "reglas de la casa" de este torneo.

CONCEPTOS GENERALES

- EQUIPO DE SUPERVISIÓN/FLOOR:** El equipo de supervisión deberá considerar el mejor interés del juego y justicia como mayores prioridades en el proceso de toma de decisión. Las circunstancias inusuales pueden exigir que una decisión se utilice el sentido común y, en interés de la justicia, tenga prioridad sobre las normas técnicas. La decisión del personal de dirección y supervisión del torneo es final.
- RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR:** Es responsabilidad de los jugadores: verificar los datos de su inscripción y designación de los asientos; proteger sus cartas; declarar de manera clara sus intenciones; que sigan el curso de acción de la mesa; actuar en su turno con terminología o gestos apropiados; defender su derecho a actuar; mantener sus cartas visibles; mantener sus fichas apiladas correctamente; permanecer en la mesa con una mano viva; abrir correctamente todas sus cartas en el showdown; indicar cuando exista un error en el desarrollo de una mano; pedir tiempo cuando sea justificable; moverse a otra mesa rápidamente; respetar la regla de "un jugador por mano"; conocer y respetar las reglas; seguir las reglas de etiqueta apropiadas y, en general, contribuir con la organización del torneo.
- TERMINOLOGÍA Y GESTOS OFICIALES PARA TORNEOS DE POKER:** Los términos de apuestas oficiales son declaraciones simples, inconfundible y efectuadas a tiempo como: bet (apuesta), raise (subo/aumento), call (pago), fold (botar), check (pasar), all-in (apostar todas las fichas), pot/pozo (sólo en la modalidad pot-limit), y completar. Los términos regionales pueden cumplir este estándar. Además, los jugadores deben usar gestos con cautela cuando enfrentan una acción; golpear ligeramente en la mesa es un check (mesa). El uso de lenguaje o gestos fuera del estándar es responsabilidad del jugador, ya que puede resultar en una decisión diferente de lo que él desea hacer. Es responsabilidad del jugador hacer sus intenciones claras. Ver reglas 40 y 49.
- DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS Y COMUNICACIÓN:** Los jugadores no pueden hablar al teléfono mientras están en la mesa de póquer. Sonidos del teléfono, música, etc. deben ser inaudibles para los demás jugadores. Las aplicaciones y/o tablas de juegos no podrán ser utilizadas por jugadores que tengan una mano viva. Otros equipos electrónicos, herramientas o utensilios, fotografías, grabaciones de vídeos y comunicaciones no deben crear disturbios y estarán sujetos a las reglas de la casa o reglamentación de juego.
- IDIOMA OFICIAL:** Sólo el idioma del país donde se realiza el torneo y el inglés serán permitidos mientras esté sentado a la mesa.

ASIGNACION DE JUGADORES Y EQUILIBRIO DE MESAS

- ASIGNACION ALEATORIA Y CORRECTA:** Los asientos de torneos y satélites se designarán aleatoriamente. Un jugador que comience el torneo en un asiento equivocado y con la cantidad correcta de fichas se moverá al lugar correcto y llevará su stack actual.
- ALTERNATES, REGISTRO TARDIOS Y REENTRADAS:**
 - Los jugadores en alternates, registros tardíos y reentradas recibirán un stack completo de fichas. Ellos serán asignados al azar utilizando el mismo proceso y con la misma opción de asientos que un nuevo jugador y jugarán inmediatamente, excepto si están sentados entre la ciega pequeña y el botón.
 - En eventos con reentradas, si se permite que un jugador pierda/desista de sus fichas para comprar una nueva inscripción, las fichas abandonadas serán removidas del torneo.
- NECESIDADES ESPECIALES:** La asignación de jugadores con necesidades especiales se hará cuando sea posible.
- CERRANDO MESAS:** Los jugadores de una mesa que ha sido cerrada, tendrán sus nuevos asientos asignados a través de un proceso doble de aleatorización. Pueden llegar a cualquier asiento, incluyendo la ciega grande, ciega pequeña o el botón. El único lugar en el que no recibirán una mano es cuando ocupan un lugar vacío entre el botón y la ciega pequeña. Consulte el anexo de ejemplos.
- BALANCEANDO MESAS Y PARALIZANDO EL JUEGO:**
 - Al equilibrar mesas en juegos con flop y juegos mixtos, se trasladará al jugador que va a ser ciega grande a la peor posición de la nueva mesa, incluso cuando esto suponga que solo haya ciega grande, o que ese asiento sea ciega grande dos veces. La peor posición nunca es la ciega pequeña. En juegos de la modalidad stud, los jugadores serán trasladados por posición (el último sitio que quede libre en la mesa corta será el sitio que se ocupe).
 - En modalidades mixtas (por ejemplo, HORSE), cuando se cambia de hold'em a stud, tras la última mano de hold'em se moverá el botón exactamente a la posición que se habría movido si la siguiente mano fuera hold'em, y permanecerá en esa posición durante la vuelta de stud. Durante el stud se trasladará al jugador que sería ciega grande si esa mano fuera hold'em. Cuando se vuelva a hold'em el botón estará en la primera mano en la posición en que se retuvo.
 - La mesa desde la que se traslada a un jugador se especificará mediante un procedimiento predeterminado. El juego deberá ser paralizado en mesas que tengan 3 o más jugadores de diferencia, respecto a las mesas con la mayor cantidad de jugadores.



REGLAMENTO DE TORNEOS DE POKER - JUL / 2018

D) En los eventos de mesa completa, se parará el juego en las mesas que tengan 3 jugadores menos que la mesa con más jugadores. En el resto de juegos (6-max y turbos), se parará a discreción del director del torneo. Si no se hubiera detenido el juego, no se considerará reparto nulo y el DT puede determinar no detener el juego. Según avanza el evento, cuando sea más manejable y apropiado al tipo de juego en curso, las mesas se mantendrán lo más equilibradas posible.

- 11. NÚMERO DE JUGADORES SUGERIDOS EN LA MESA FINAL:** La mesa final tendrá el número de jugadores de una mesa completa más uno. (ej.: torneo con mesas de 9 jugadores, la mesa final es de 10; torneos de stud de 8 jugadores, la mesa final es de 9; torneos de 6 jugadores, es de 7; etc.). La mesa final no podrá tener más de 10 jugadores. Esta norma no afecta a los torneos heads-up.

POZOS / SHOWDOWN

- 12. DECLARACIONES. LAS CARTAS MANDAN:** Las cartas mandan para determinar el ganador de la mano. Las declaraciones verbales sobre el valor de la mano en showdown no son vinculantes; no obstante, si un jugador anuncia su mano erróneamente, de forma deliberada, puede ser penalizado. Si un jugador cree que se está cometiendo un error en la lectura de la mano, en la cuenta o en la asignación del pozo, debe comunicarlo.

13. MOSTRAR LAS CARTAS Y MATAR LA MANO GANADORA

A) Mostrar las cartas correctamente es: poner todas las cartas boca arriba en la mesa para que el crupier y el resto de los jugadores las puedan ver. "Todas las cartas" significa las dos cartas propias en hold'em, las cuatro en Omaha, las siete en 7-stud, etc. Los dealers deben leer y anunciar los valores de las manos en el showdown.

B) En showdown, el jugador debe proteger su mano mientras espera que sea leída (ver también norma 65). Si un jugador no expone todas sus cartas en la mesa y las tira creyendo que ha ganado, lo hace por su cuenta y riesgo. Si las cartas no son 100% recuperables e identificables, y el director del torneo decide que la mano no se pudo leer con claridad, el jugador pierde el derecho a reclamar el pozo. La decisión del DT sobre si la mano fue suficientemente presentada es final.

C) El crupier no puede matar una mano mostrada correctamente y que era claramente la ganadora.

14. CARTAS VIVAS EN SHOWDOWN

Tirar las cartas boca abajo en el 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 crupier al meterlas en los descartes o cuando se convierten en irre recuperables e inidentificables.

15. IRREGULARIDADES EN EL SHOWDOWN Y EN EL DESCARTE

A) Si un jugador muestra una única carta, con la que ganaría la mano, el crupier debe advertir al jugador que muestre todas sus cartas. Si el jugador se niega se llamará al DT.

B) Si un jugador apuesta, y después tira sus cartas creyendo que ha ganado (olvidando que aún queda otro jugador en la mano), el crupier deberá retener las cartas y llamar al DT. Si las cartas están en la pila de descartes, y no son recuperables e identificables con una certeza del 100%, el jugador perderá la mano y no tendrá derecho a compensación ni a que se le devuelvan las apuestas que le hayan pagado. Si el jugador inició una apuesta o una subida y no ha sido pagada, se le devolverá la cantidad no pagada.

- 16. CARTAS ABIERTAS EN EL ALL-INS:** Todas las cartas de todos los jugadores que lleguen al showdown deben ser orientadas boca arriba (abiertas) inmediatamente cuando al menos un jugador está all-in y todas las acciones de todos los demás jugadores en la mano estén cerradas. Ningún jugador, esté all-in o no, podrá tirar sus cartas sin mostrarlas. Todas las manos, tanto del pozo principal como de los pozos adicionales, están vivas y deben ser mostradas. Ver ejemplo en el apéndice.

17. ORDEN DE SHOWDOWN SIN ALL-IN Y ORDEN DE SHOWDOWN:

A) En un showdown que no sea all-in, si las cartas no se muestran o se descartan espontáneamente, el DT puede forzar el orden de muestra. El jugador que haya hecho la última acción agresiva en la última ronda de apuestas (última calle) es el primero que tiene que enseñar. Si no hay apuestas en la última calle, entonces el jugador que sería el primero en actuar si hubiera una ronda de apuestas en la última calle, sería el primero en mostrar (el jugador a la izquierda del botón en los juegos con flop, la jugada vista más alta en stud, la jugada vista más baja en razz, etc.). Excepto en casos en que las reglas de la casa exijan que una mano sea mostrada en el orden del showdown, un jugador puede decidir no mostrarlas.

B) Un showdown sin all-in se considera no disputado si todos los jugadores, menos uno, tiran las cartas boca abajo. El último jugador con cartas vivas gana la mano y no tiene que mostrar.

18. SOLICITANDO VER UNA MANO:

A) Los jugadores que no tengan sus cartas en el showdown, o que las hayan tirado boca abajo sin mostrarlas en la mesa, pierden el derecho o privilegio a solicitar ver las manos de los rivales. Las manos que se muestran a pedido de otro jugador se consideran vivas y compiten por el pozo.

B) A criterio de la dirección, si hay apuestas en el river, cualquier jugador que haya pagado tiene derecho a pedir que le enseñen la mano del último agresor ("La mano que él pagó para ver"), siempre que el pagador tenga sus cartas o las haya mostrado. El director de torneo decidirá sobre el resto de peticiones, como ver la mano de otro pagador, o en el caso de que no haya apuestas en el river. Ver ejemplo en anexo.



REGLAMENTO DE TORNEOS DE POKER - JUL / 2018

19. **JUGANDO CON LAS CARTAS COMUNITARIAS EN SHOWDOWN:** Para poder llevarse parte del pozo cuando se juega con todas las cartas comunes, el jugador tiene que mostrar todas sus cartas particulares, (ver norma 13-A).
20. **FICHAS INDIVISIBLES:** Las fichas se cambiarán hasta la mínima denominación en juego.
A) En los juegos con cartas comunitarias que tengan dos o más manos altas o bajas, la ficha indivisible va al primer jugador a la izquierda del botón.
B) En stud high, razz y si hubiera dos o más manos altas o bajas en stud/8, la ficha indivisible va a la carta más alta por orden de palo de la mejor mano de cinco cartas.
C) En h/I split, la ficha indivisible va a la mano alta.
D) Cuando haya manos de idéntico valor se repartirá el pozo lo más equitativamente posible. Ver ejemplo en el apéndice.
21. **POZOS PARALELOS:** Cada pozo secundario se repartirá por separado.
22. **RECLAMAR MANOS Y POZOS:** El derecho a reclamar sobre la lectura de una mano finaliza cuando empieza una nueva mano (ver norma 23). Los errores de cálculo y en la entrega del pozo se pueden reclamar hasta antes de que haya acción sustancial en la siguiente mano. Si la mano termina en un descanso, el derecho a cualquier reclamación termina un minuto después de que se entregue el pozo.

PROCEDIMIENTOS GENERALES

23. **NUEVA MANO Y NUEVOS LÍMITES:** El cambio de nivel no se anunciará hasta que el reloj llegue a cero. Cuando el tiempo de nivel termina y un nuevo nivel es anunciado por un miembro de la organización, el nuevo nivel se aplicará en la siguiente mano. Una mano comienza con el primer barajado, cuando se pulsa el botón del barajador o con el cambio de crupier.
24. **CHIP RACE Y CAMBIOS DE FICHAS PROGRAMADOS:**
A) En los cambios de ficha programados, las fichas que no se hayan podido cambiar se sortearán comenzando siempre por el asiento número 1 y se entregará como máximo una ficha por jugador. Ningún jugador podrá ser eliminado del torneo en este proceso; si un jugador perdiera todas sus fichas en el chip race, recibiría una ficha del valor más bajo en juego.
B) Los jugadores tienen que tener sus fichas a la vista y se les recomienda que presencien el chip race.
C) Si después del chip race algún jugador tiene fichas de los valores retirados, se cambiarán por fichas del menor valor en juego. Las fichas que no se puedan cambiar por una ficha completa se retirarán del juego sin compensación.
25. **MANTENER CARTAS Y FICHAS VISIBLES, CONTABLES Y MANEJABLES. CAMBIOS DE FICHAS DISCRECIONALES.**
A) Los jugadores tienen derecho a una estimación razonable del conteo de las fichas de sus oponentes; por lo que las fichas deberían mantenerse en pilas contables. La ADTP recomienda apilarlas en múltiplos de 20 del mismo valor. Los jugadores están obligados a tener las fichas de mayores valores visibles e identificables en todo momento.
B) Los DTs controlarán el número y valor de las fichas en juego y podrán cambiarlas a discreción. Estos cambios de fichas discrecionales deben ser anunciados.
C) Los jugadores deben tener sus cartas completamente visibles en todo momento.
26. **CAMBIO DE BARAJA:** El cambio de baraja se realizará con cada cambio de crupier o de nivel, o como establezca la sala. Los jugadores no pueden pedir que se cambie la baraja.
27. **RECOMPRAS (RE-BUYS):** Los jugadores no se pueden saltar ninguna mano. Si un jugador declara su intención de recomprar antes de que empiece una mano, ese jugador está jugando con esas fichas y se le obligará a hacer la recompra.
28. **RABBIT HUNTING:** "Rabbit Hunting" (revelar alguna de las cartas que habrían salido si la mano no se hubiera terminado) no está permitido.
29. **PEDIR TIEMPO:** Cuando a juicio del DT haya pasado un tiempo razonable, podrá aplicar "tiempo" a un jugador o aprobar una solicitud de "tiempo" de cualquier jugador del evento. El jugador al que se le aplica "tiempo" tendrá hasta 25 segundos, más la cuenta atrás de 5 segundos, para actuar (total de 30 segundos). Si el jugador se enfrenta a una apuesta y expira el tiempo, la mano está muerta, si no se enfrenta a una apuesta la mano queda en check. En caso de duda sobre si el jugador actuó antes de que finalizara la cuenta atrás se decidirá a favor del jugador. A discreción del DT, se puede ajustar el tiempo permitido, así como tomar otras medidas para adecuar el juego y frenar retrasos persistentes. Ver también normas 2 y 75.

JUGADOR PRESENTE/DERECHO A JUGAR LA MANO

30. **EN SU SITIO Y MANOS VIVAS:** Para tener mano viva, los jugadores tienen que estar en su sitio cuando se reparte la última carta a todos los jugadores en el reparto inicial. Los jugadores que no estén en su sitio no pueden mirar sus cartas, que serán eliminadas inmediatamente. Sus antes y ciegas irán al pozo, un jugador ausente al que se le reparta la carta de bring-in en stud tendrá que pagarlo. Los jugadores tienen que estar en su sitio para poder pedir tiempo (Norma 29). "En su sitio" significa al alcance de su silla. Esta norma no pretende animar a los jugadores a estar fuera de su sitio cuando están en una mano.



REGLAMENTO DE TORNEOS DE POKER - JUL / 2018

31. **EN LA MESA CON ACCIÓN PENDIENTE:** Los jugadores con cartas vivas (incluyendo a los que estén all-in o hayan terminado de apostar) deberán quedarse en su sitio durante todas las rondas de apuestas hasta el showdown. Abandonar la mesa es incompatible con el deber del jugador de proteger su mano y seguir la acción, y puede ser objeto de penalización.

BOTÓN/CIEGAS

32. **BOTÓN MUERTO:** Los torneos se jugarán con botón muerto (dead button).
33. **ELUDIR CIEGAS:** Un jugador que intencionadamente evite alguna ciega al ser trasladado de una mesa a otra será objeto de penalización.
34. **BOTÓN EN HEADS-UP:** En el heads-up la ciega pequeña es botón, recibe la última carta, actúa primero pre-flop y último en las siguientes rondas de apuestas. La última carta se le reparte al botón. Al inicio del heads-up puede ser necesario reajustar la posición del botón para evitar que un jugador ponga la ciega grande dos veces seguidas.

NORMAS DEL REPARTO DE CARTAS

35. **MISDEALS (MANO NULA)**
- A) Sin limitarse a los siguientes casos, será mano nula si: 1) están al revés en el mazo dos o más cartas; 2) se reparte la primera carta a un puesto erróneo; 3) se reparten cartas a un puesto que no tiene derecho a jugar la mano; 4) no se reparten cartas a un puesto que tiene derecho a jugar la mano; 5) en stud, si alguna de las dos cartas privadas de cualquier jugador se muestra por error del crupier; 6) en los juegos con flop, si se exponen, por error del crupier, cualquiera de las dos cartas iniciales del reparto o un total de dos cartas. 7) En casos en que la integridad de la baraja esté comprometida (cartas faltantes, o más, o cartas de barajas de otro modelo/color).
- B) Los jugadores pueden recibir dos cartas consecutivas en el botón (ver norma 37).
- C) Si se declara mano nula, el nuevo reparto es idéntico al anterior: el botón no se mueve, no entran nuevos jugadores en la mano y se mantienen los límites. Se reparten cartas a los jugadores penalizados o que no estaban en su sitio en el reparto original (norma 30), y se matan las cartas al final del reparto. El reparto original y la repetición cuentan como una mano para los jugadores penalizados, no como dos.
- D) Si hay acción sustancial, no puede declararse mano nula y ésta continuará (ver norma 36).
36. **ACCIÓN SUSTANCIAL (AS):** Se entiende por acción sustancial: A) dos acciones en turno, con al menos una de ellas que implique poner fichas en el pozo (es decir, dos acciones excepto dos checks o folds) ; o B) cualquier combinación de tres acciones en turno (check, bet, raise, call, o fold). Las ciegas no cuentan como AS. Ver las normas 35-D y 44-B.
37. **BOTÓN CON CARTAS DE MENOS:** Un jugador que recibe cartas de menos en botón debe comunicarlo inmediatamente. La carta faltante del botón se puede dar incluso después de que haya habido AS, si la modalidad del juego lo permite. No obstante, si el botón actúa con una mano con el número incorrecto de cartas, su mano está muerta.
38. **QUEMAR DESPUÉS DE ACCIÓN SUSTANCIAL:** La carta quemada es para proteger el mazo, no para "preservar el orden de las cartas". Si hay AS y se mata una mano por tener un número de cartas incorrecto, todas las cartas de la mano matada van a la pila de descartes y se aplica la aleatoriedad al resto de la mano. Se tratará al mazo como un mazo normal y se quemará una única carta por cada una de las calles siguientes. Ver ejemplo en el apéndice.
39. **FLOP DE CUATRO CARTAS Y CARTAS PREMATURAS:** Si el flop contiene cuatro cartas en lugar de tres, tanto si se han visto como si no, se llamará al DT. El crupier mezclará las cuatro cartas bocabajo, el DT seleccionará al azar una carta, que será la siguiente carta quemada, y las tres restantes serán el flop. Para las cartas que se reparten prematuramente, ver el apéndice de Irregularidades en el board.

JUEGO: APUESTAS Y SUBIDAS

40. **FORMAS DE APOSTAR: VERBALMENTE Y CON FICHAS**
- A) Las apuestas se hacen verbalmente y/o moviendo fichas. Si el jugador hace las dos cosas, lo primero en ocurrir define la apuesta. Si suceden a la vez, una declaración verbal clara y razonable tendrá preferencia, en caso contrario el movimiento de fichas prevalecerá. En situaciones confusas, o cuando hay contradicción entre lo que se hace y lo que se dice, el DT determinará el valor de la apuesta basándose en las circunstancias y en la norma 1. Ver ejemplo en el apéndice.
- B) Las declaraciones verbales podrán ser genéricas (veo, subo), una cantidad específica (mil quinientos), o ambas (subo, mil quinientos).
- C) En todas las apuestas, declarar una cantidad específica es lo mismo que mover en silencio la misma cantidad en fichas. Ej.: decir "doscientos" es lo mismo que mover 200 en fichas.
41. **ACCIÓN EN TURNO**
- A) Los jugadores deben actuar en su turno verbalmente y/o moviendo fichas. La acción en turno es vinculante; las fichas puestas en el pozo se quedan en el pozo.



REGLAMENTO DE TORNEOS DE POKER - JUL / 2018

B) Los jugadores deben esperar hasta que sean claras las apuestas antes de actuar. Ej.: En Hold'em sin límite, A dice "subo" (sin decir la cantidad) y B se tira. B debe esperar hasta que esté claro a qué cantidad quiere subir A.

42. DECLARACIONES VINCULANTES Y UNDERCALLS EN TURNO

A) Declaraciones generales en turno como "pago" o "subo" comprometen al jugador con la acción. Ver ejemplo en el apéndice.

B) Un jugador hace un undercall cuando anuncia o mueve silenciosamente fichas en una cantidad menor a las necesarias para pagar, sin decir antes "pago". Un undercall compromete a pagar la cantidad completa si se hace en turno cuando se enfrenta 1) cualquier apuesta en heads-up, o 2) la apuesta inicial en cualquier calle con varios jugadores. En el resto de situaciones, decide el DT. La apuesta inicial es la primera apuesta con fichas de cada ronda de apuestas (no un check). La ciega grande es la apuesta inicial pre-flop en los juegos con ciegas. Los botones de all-in reducen la cantidad de undercalls (ver el procedimiento recomendado 1). Esta norma regula los casos en los que el jugador debe hacer el call completo y cuándo, a juicio del DT, puede renunciar al undercall y tirar las cartas.

C) Si se producen una secuencia dos o más undercalls, se retrocede la jugada hasta el jugador que hizo el primer undercall, que tiene que corregir su apuesta según la norma 42- B. El DT determinará cómo tratar las manos del resto de los jugadores implicados, en función de las circunstancias.

43. APUESTAS INCORRECTAS. UNDERBETS Y UNDERRAISES:

A) En limit y no-limit, abrir o subir menos de la cantidad mínima legal se corregirá en cualquier momento de la calle en juego (si es en river antes de que comience el showdown). Ej: NLH 100-200, post-flop A abre a 600 y B sube a 1000 (underraise de 200). C y D igualan, E tirar las cartas y en ese momento se descubre el error. Se aumenta la apuesta a 1200 a todos los pagadores en cualquier momento antes de girar el turn. Después de mostrar el turn el error se mantiene. Para undercalls ver norma 42.

B) En pot-limit, en caso de que 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 a todos en cualquier momento de la calle en juego, si es demasiado baja, se corregirá hasta que haya acción sustancial después de la apuesta. Ver ejemplo en el apéndice.

44. ACCIÓN FUERA DE TURNO:

A) Ante cualquier acción fuera de turno (pasar, pagar o subir) se retrocederá la acción al jugador correcto por orden. La acción fuera de turno puede ser penalizada y será vinculante si la acción hacia el jugador que actúa fuera de turno no cambia. Pagar, pasar y tirarse no es un cambio de acción si lo hacen los jugadores en turno. Si la acción cambia, la apuesta fuera de turno no es vinculante y será devuelta al jugador que tendrá todas las opciones: pagar, tirarse o subir. Tirarse fuera de turno es vinculante. Ver ejemplo en el apéndice.

B) Los jugadores a los que se salta la acción fuera de turno deben defender su derecho a actuar. Si ha pasado un tiempo razonable y el jugador al que se han adelantado no ha defendido su derecho a actuar antes de que haya habido acción sustancial fuera de turno a su izquierda (norma 36), la acción fuera de turno es vinculante y se llamará al DT para que decida cómo tratar la mano que se han saltado, lo que, a juicio del DT y teniendo en cuenta las circunstancias, puede suponer decretar mano muerta o limitar la posibilidad de efectuar una acción agresiva. Ver ejemplo en el apéndice.

45. FORMAS DE PAGAR: Las formas estándar y aceptables de pagar son: A) decir call o pago; B) poner la misma cantidad de fichas que la apuesta a pagar; C) poner, sin decir nada, una ficha superior a la apuesta; o D) poner, sin decir nada, varias fichas (según la norma 50 sobre múltiples fichas). Poner una ficha muy pequeña en relación a la apuesta (Ej.: apuesta de 50.000 y tirar una ficha de 1.000) está totalmente desaconsejado, puede ser objeto de penalización, quedando la interpretación de la acción a discreción del DT, que incluso podrá declararlo un call completo.

46. FORMAS DE SUBIR: En juegos "nolimit" y "potlimit" las subidas se tienen que hacer: A) poniendo la totalidad de las fichas en un solo movimiento; B) anunciando previamente la cantidad total antes de empezar a poner las fichas en el pozo; o C) anunciando "subo" antes de poner en el pozo la cantidad exacta para igualar, y después completar la acción en un movimiento adicional. En la opción C, si se pone una cantidad distinta a la exacta para igualar y menor a la subida mínima, se declarará subida mínima. Es responsabilidad del jugador dejar claras sus intenciones.

47. SUBIDAS:

A) Una subida tiene que ser al menos igual a la cantidad de la última apuesta o subida anterior de la ronda de apuestas en juego. Si un jugador hace una subida del 50% o más sobre la apuesta anterior más grande, pero inferior a la subida mínima, deberá hacer una subida mínima completa. Si es menor al 50% será un call, a no ser que antes se haya dicho "subo" o el jugador esté all-in (norma 50-B). Decir una cantidad o mover esa cantidad en fichas **se tratará** de la misma forma (ver norma 40-C). Ej.: NLH, la apuesta es 1.000, decir "mil cuatrocientos" o mover 1.400 en fichas es callen los dos casos, a no ser que antes se haya dicho "subo". Ver ejemplo en el apéndice.

B) Sin más información adicional, decir subo y anunciar una cantidad, será la apuesta total anunciada. Ej.: A apuesta 2.000, B dice: "Subo, 8.000". La apuesta total es 8.000.

48. REABRIR EL TURNO DE APUESTAS: En no-limit y pot-limit, una apuesta all-in (o varios all-in cortos) menor a una subida o apuesta completa, no reabre las opciones de apuesta a los jugadores que ya han actuado y no se enfrentan al menos a una subida o apuesta completa cuando les llega la acción. En limit, se necesita una subida o apuesta de al menos el 50% para que se reabran las opciones de apuesta a los jugadores que ya han actuado. Ver ejemplo en el apéndice.

49. FICHA DE VALOR SUPERIOR: Cuando un jugador se enfrenta a una apuesta o ciega, poner una única ficha de valor superior (aunque sea su última ficha) es igualar, si antes no se ha anunciado una subida. Para subir con una única ficha de valor superior hay que anunciar la subida antes de que la ficha toque la superficie de la mesa. Si se anuncia una subida sin anunciar 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 esa ficha.



REGLAMENTO DE TORNEOS DE POKER - JUL / 2018

50. APOSTAR CON MÚLTIPLES FICHAS:

A) Al enfrentarse a una apuesta, excepto si se anuncia una subida o un all-in previamente, poner varias fichas (aunque sean sus últimas fichas) es igualar si todas las fichas son necesarias para igualar; es decir, si al quitar una de las nuevas fichas del valor más pequeño queda menos de lo necesario para igualar. Ej. 1: Jugador A abre a 400. B sube a 1.100 total (subida de 700) y C pone una ficha de 500 y una de 1.000 sin decir nada. Es call, porque quitando la ficha de 500 queda menos de los 1.100 necesarios para igualar. Ej. 2: NLHE 25-50. Post-flop A abre a 1050 y B pone sus últimas fichas (dos de 1000). B iguala, excepto en el caso de que previamente haya anunciado subida o all-in.

B) Si no son necesarias todas las fichas para igualar; es decir, al quitar una de las nuevas fichas más pequeñas queda la cantidad para igualar o más: 1) si al jugador le quedan fichas por detrás la apuesta se rige por la norma 47 del 50%. 2) si el jugador ha apostado su o sus últimas fichas será all-in tanto si pasa el umbral del 50% como si no.

51. FICHAS DE APUESTAS NO RETIRADAS PREVIAMENTE:

A) Si un jugador apuesta sin decir nada al enfrentarse a una subida, y tiene fichas delante de una apuesta anterior, que aún no se han recogido, varios factores influyen en si esa acción es declarada call o reraise, entre otras: si las fichas de la apuesta anterior cubren la apuesta, si se retiró alguna de las fichas de dicha apuesta, si todas las fichas añadidas sirven para igualar, y cualquier gesto que pueda hacer el jugador. Al existir varias posibilidades, los jugadores deberían indicar verbalmente las apuestas antes de poner nuevas fichas sobre fichas de apuestas anteriores.

B) Al enfrentarse a una acción, recoger las fichas de una apuesta anterior obliga a igualar o subir. No se puede retirar la o las fichas y tirar las cartas.

52. NÚMERO DE SUBIDAS PERMITIDAS:

El número de subidas no está limitado en juegos "nolimit" y "potlimit". En torneos "limit" habrá un límite de subidas incluso en el uno contra uno, hasta que queden sólo dos jugadores en el torneo; se aplicará el límite de subidas que establezca la casa.

53. ACCIÓN ACEPTADA:

El póker es un juego de atención, de observación continua. Es responsabilidad del jugador que iguala determinar la cantidad correcta de la apuesta de un oponente antes de pagar, independientemente de lo que le hayan dicho. Si un jugador pide la cuenta y recibe una información incorrecta por parte del crupier o de un jugador, y pone esa cantidad en el pozo, ese jugador tiene que aceptar la acción correcta en su totalidad y deberá poner la cantidad correcta de la apuesta o el all-in. Igual que en todas las situaciones de torneo, puede aplicarse la norma número 1 a discreción del DT.

54. TAMAÑO DEL POZO Y APUESTA SPOT-LIMIT:

A) Los jugadores tienen derecho a pedir la cuenta del pozo sólo en juegos "potlimit". El crupier no contará el pozo en juegos limit y no limit.

B) Antes del flop, si el jugador que está en el SB o BB tiene un stack más pequeño que el valor entero de las ciegas (es decir, está all-in con menos que la ciega), el cálculo del pot limit se hará como si las ciegas que estaban completos, permitiendo la apertura a un valor normal del pot limit. Después del flop, los pots se calcularán según el valor correcto del pozo.

C) Anunciar "apuesto el pozo" no es una apuesta válida en las modalidades nolimit, pero obliga al jugador a hacer una apuesta válida (al menos la apuesta mínima), y puede ser objeto de penalización. Si el jugador se enfrenta a una apuesta, entonces debe hacer una subida válida.

55. DECLARACIONES DE APUESTA INVÁLIDAS:

Si un jugador no se enfrenta a una apuesta y: A) dice "igualó", queda en paso, B) dice "subo", tiene que hacer al menos la apuesta mínima. Un jugador que dice "paso" al enfrentarse a una apuesta puede igualar o tirar las cartas, pero no puede subir.

56. APUESTAS Y SUBIDAS EN DOS TIEMPOS (STRING BETS):

Los crupieres se encargarán de no aceptar apuestas y subidas en dos tiempos.

57. APUESTAS NO ESTÁNDAR Y CONFUSAS:

Los jugadores que usan términos de apuestas o gestos no oficiales lo hacen por su propia cuenta y riesgo, ya que pueden ser interpretados de forma diferente a las intenciones del jugador. Asimismo, siempre que el anuncio de una cantidad apostada pueda legalmente tener varios significados, se tomará como válida la cantidad más alta razonable inferior o igual al tamaño* del pozo antes de la apuesta. Ej.: NLH, ciegas 200-400, hay menos de 5000 en el pozo, un jugador anuncia "apuesto cinco" sin más información adicional, la apuesta es 500, si hubiera 5000 o más en el pozo la apuesta sería 5.000. * El pozo es la suma de todas las apuestas previas, incluyendo cualquier apuesta aún frente a un jugador, aunque aún no hayan sido recogidas. Ver normas 2, 3, 40 y 46.

58. FOLDS NO ESTÁNDAR:

En cualquier momento antes de finalizar la última ronda de apuestas, tirar las cartas sin enfrentarse a una apuesta (Ej. al enfrentarse a un check, o siendo el primero en actuar post-flop) o tirar las cartas fuera de turno, son folds vinculantes susceptibles de ser penalizados.

59. DECLARACIONES EN CONDICIONAL Y PREMATURAS:

A) Las declaraciones en condicional respecto a acciones futuras no son oficiales y están totalmente desaconsejadas; pueden ser vinculantes y/u objeto de penalización a discreción del DT. Ej.: frases del tipo "si – entonces" tales como "si apuestas, entonces yo subiré".

B) Si el jugador A anuncia "apuesto" o "subo", y B iguala antes de que se sepa la cantidad exacta de la apuesta de 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 DE LAS FICHAS DEL RIVAL:

Los jugadores tienen derecho a tener una estimación razonable del stack de fichas de sus rivales (norma 25). Los jugadores sólo pueden pedir una cuenta exacta si se enfrentan a un all-in y es su turno de actuar. El jugador que está all-in no está obligado a contar las fichas; si así lo solicita puede contarlas el crupier o un DT. Se aplicará la norma de acción aceptada (ver norma53). La norma 25 facilita mucho la exactitud en la cuenta.



REGLAMENTO DE TORNEOS DE POKER - JUL / 2018

- 61. APOSTAR DE MÁS ESPERANDO EL CAMBIO:** Las apuestas no deben usarse para facilitar el cambio. Poner más fichas de las necesarias puede causar confusión en la mesa. Ejemplo: A abre a 325, B, sin decir nada, pone 525 (una de 500 y una de 25) para que el crupier le dé dos de 100; esto es subir a 650 según la norma de múltiples fichas (norma 50).
- 62. ALL-IN CON FICHAS ESCONDIDAS HALLADAS A POSTERIORI:** Si A va all-in y se encuentra alguna ficha escondida después de que la apuesta haya sido aceptada, el director del torneo determinará si la ficha escondida se considera acción aceptada (norma 53). Si no se considera parte de la apuesta, en el caso de que gane A, no cobrará la cantidad de esa ficha oculta, si A pierde, no se salvará por esa ficha y el DT podrá entregar la o las fichas al ganador que le pagó.

JUGADAS: OTRAS

- 63. FICHAS OCULTAS Y EN TRÁNSITO:** Los jugadores no pueden coger ni transportar fichas del torneo de manera que las aparte de la vista. El jugador que actúe de este modo perderá esas fichas y podrá ser descalificado. Las fichas retiradas por esta norma serán eliminadas del torneo. La TDA recomienda el uso de racks o bolsas transparentes para el transporte de las fichas cuando sea necesario.
- 64. FICHAS PERDIDAS Y ENCONTRADAS:** Las fichas perdidas que se encuentren serán retiradas del evento y devueltas al fichero.
- 65. MANOS ELIMINADAS / MEZCLADAS / EXPUESTAS ACCIDENTALMENTE:**
- A)** Los jugadores deben proteger sus cartas en todo momento, incluyendo el showdown mientras esperan que se lea la mano. Si el crupier mata una mano por error, o si el DT cree que una mano está eliminada por no poder ser identificable con una certeza del 100%, el jugador no tendrá derecho a que se le devuelvan las apuestas. Si el jugador hubiera hecho una apuesta o subida, y ningún jugador la hubiera igualado aún, la cantidad que no hubiera sido igualada se le devolvería.
- B)** Si una mano accidentalmente eliminada pudiera ser identificada, puede permanecer en juego, independientemente de las cartas que se hubieran expuesto.
- 66. MANOS DESISTIDOS (FOLD):** Una mano se considera desistida (folded) cuando se toca en las cartas descartadas por el crupier (muck), las cartas quemadas, o la pila de descarte cuando está boca abajo, ya sea por el jugador o el crupier. Utilizando la Regla #1, una persona de la organización puede recuperar una mano descartada y declararla viva si cree que existe una buena causa para ello y que la mano correcta es fácilmente recuperable. Cuando esté frente a una apuesta, el jugador que suelte sus cartas con un movimiento distinto hacia adelante, las tendrá como 'fold'. La decisión de la dirección es final.
- 67. MANOS MUERTAS Y TIRAR LAS CARTAS EN STUD:** En Stud, si un jugador coge las cartas públicas mientras se enfrenta a una acción, es mano muerta. La forma correcta de tirar las cartas en Stud es ponerlas todas bocabajo y empujarlas hacia delante.

ETIQUETA Y PENALIDADES

- 68. PENALIDADES Y DESCALIFICACIÓN:**
- A)** Una penalidad puede ser aplicada si un jugador expone una carta con acción pendiente, jugar una carta fuera de la mesa, violar la regla de un jugador a cada mano (one-player-to-a-hand), o se producen incidentes similares. Las penalidades **se aplicarán** en casos de soft play, abuso, comportamiento abusivo, o trampas.
- B)** Las opciones de sanciones incluyen advertencias verbales, penalidades de "pérdida de manos", "pérdida de órbitas" y descalificación. Las sanciones de órbitas perdidas serán evaluadas de la siguiente forma: El infractor perderá una mano para cada jugador, incluido el agresor, que está en la mesa cuando la infracción ocurrió, multiplicada por el número de rondas que se perderán. La organización podrá juzgar la penalización de una mano, 1, 2, 3 o 4 rondas o descalificación. Las infracciones repetidas estarán sujetas a sanciones cada vez mayores. Un jugador que esté ausente de la mesa cumpliendo una penalidad podrá ser eliminado si sus fichas terminan en razón de las ciegas y ante.
- C)** Durante una penalización, el infractor debe permanecer lejos de la mesa. Las cartas se distribuyen a su lugar, sus ciegas y antes se colocan, y la mano se muerta después de la distribución inicial. En Stud, si sus cartas dictan el bring-in, él debe publicar el bring-in.
- D)** Las fichas de un jugador descalificado deben ser removidas del juego.
- 69. NO REVELAR:** Los jugadores están obligados a proteger al resto de jugadores del torneo en todo momento. Por lo tanto, los jugadores, tanto si están en la mano como si no, no deben:
1. Discutir el contenido de cartas vivas o eliminadas
 2. Aconsejar o criticar el juego en ningún momento.
 3. Leer una mano que no ha sido expuesta en la mesa.
- La norma de un-jugador-por-mano se hará valer. Entre otras cosas, esta regla prohíbe mostrar la mano o discutirla con otro jugador o espectador.
- 70. MOSTRAR CARTAS Y RETIRARSE CORRECTAMENTE:** Mostrar cartas con acción pendiente puede ser penalizado, pero su mano no será eliminada. Cualquier penalización se aplicará al finalizar la mano. Al retirarse, las cartas deben empujarse hacia delante, cerca de la superficie de la mesa, sin lanzarlas boca arriba o permitiendo que las vea algún jugador por tirarlas muy altas (haciendo el helicóptero).
- 71. MESA / CHECK CON "NUTS":** Poker es un juego de acciones agresivas. Mientras tanto, pasar la acción ("check") con la mejor mano posible ("nuts") siendo el último en hablar en el river es considerado una violación automática de "soft-pay". Se aplicará el criterio del DT.



REGLAMENTO DE TORNEOS DE POKER - JUL / 2018

- 72. OBJETOS SOBRE LA MESA:** Los jugadores no podrán colocar objetos personales a excepción de una ficha para proteger las cartas. Las reglas de la casa dictan sobre el uso del borde de la mesa.
- 73. IMAGEN DEL JUGADOR:** Está prohibido para el jugador utilizar máscaras, fantasías o cualquier otro medio que oculte completamente su rostro e imposibilite su identificación de forma permanente.
- 74. CONDUCTA ÉTICA:** Poker es un juego individual. Las acciones, declaraciones o comportamiento que comprometen el progreso de la competición, sean conscientes o no, son considerados antiéticos y antideportivos. **La dirección priorizará la integridad competitiva del torneo y, por lo tanto, castigar a cualquier competidor (a) que se engañe o actúe de manera antiética o ilegal.**

Trampas son todas las actitudes que un individuo puede tomar que infrinjan las reglas del torneo para obtener ventajas en la competición. Los trucos pueden incluir, pero no están limitados a, colusión (juego en asociación o equipo), robo de fichas, transferencia de fichas entre participantes, del mismo torneo o de eventos distintos, marcación de cartas, sustitución de cartas o la utilización de cualquier otro métodos o equipos no autorizados.

Se define colusión como el común acuerdo entre dos o más competidores en compartir información o jugar juntos para obtener ventaja en el torneo. Colusión incluye, pero no se limita a, chip dumping (pasar fichas), soft play, compartir información sobre sus cartas con otro competidor, enviar o recibir señales de/a otro competidor, utilización de medios de comunicación o internet para el intercambio de información para facilitar la colusión.

- 75. CONDUCTA DE LOS JUGADORES:** Con el fin de mantener un ambiente apacible a todos los competidores, para mantener el aspecto deportivo del torneo de Póquer, la dirección podrá, a su exclusivo criterio, penalizar, suspender temporalmente o descalificar a un participante que actúe de las siguientes formas, pero no limitándose a:
- Actuar fuera de su turno intencionalmente y / o repetidamente;
 - Intencionalmente foldear y / o tirar sus cartas en el basurero (muck) fuera de turno, incluyendo abandonar la mesa antes de su turno de actuar;
 - Intencionalmente y / o repetidamente anunciar cartas diferentes de las que posee en el showdown;
 - Intencionalmente y / o repetidamente exponer sus cartas con acción pendiente en la mesa;
 - Intencionalmente y / o repetidamente tomar tiempo excesivo para actuar - retrasar el progreso del juego;
 - Violar la regla "un jugador por mano", incluyendo la discusión o orientación sobre la mano, con un competidor de la mesa o observador, mientras la mano está en curso;
 - Revelar cartas que están en el monte (muck) mientras una mano está siendo jugada;
 - Realizar declaraciones erróneas y / o falsas o promoviendo acciones que puedan influir en la decisión de otro competidor;
 - Cualquier forma de soft play, incluyendo verbalmente o mutuamente aceptando "pedir mesa hasta el final", incluso cuando un tercer competidor está en all in en la mano, conspirar para permitir que los competidores sobrevivan la burbuja (por ejemplo, una mesa permanecer dando fold hasta la ciega grande en la burbuja);
 - Instruir o controlar la acción de otro competidor;
 - Intencionalmente y / o repetidamente esparcir sus apuestas encima del pozo (splash the chips);
 - Jugar sus cartas fuera de la mesa, jugarlas en el crupier o en otro competidor de forma agresiva o abusiva, intencionalmente y / o repetidamente destruirlas o dañarlas u otras propiedades de la organización del evento;
 - Adoptar comportamiento abusivo, perturbador, incluyendo celebraciones excesivas, palabrería despectiva y de bajo calado;
 - Utilizar vestimenta o cualquier otro material que pueda contener mensajes o incitaciones despectivas, prejuiciosas, ilegales o agresivas;
 - Utilizar máscaras u objetos que oculten la identidad de un competidor;
 - Portar armas de fuego o armas de cualquier tipo;
 - Intencionalmente y / o repetidamente tocar las cartas o fichas de otro competidor;
 - Agredir física o verbalmente a otros competidores, miembros de la organización del torneo o espectadores;
 - Mostrar signos de intoxicación alcohólica, embriaguez o uso de otras sustancias que alteren el comportamiento normal, comprometer el buen desarrollo del torneo o irrespetar a los demás competidores; y / o
 - Tener la higiene personal obstaculizando a los otros competidores sentados en sus mesas. La determinación si la higiene personal de un individuo obstaculiza a los demás competidores será determinada por el Equipo de Supervisión del Torneo, que puede, a su criterio, implementar sanciones en cualquier competidor que se niegue a reparar la situación de una manera satisfactoria para la organización.