



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

VERSIÓN DE LAS NORMAS DE 2019
VERSIÓN 1.0, 17 DE SEPTIEMBRE 2019

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

Conceptos Generales

1. Decisiones de la dirección.

El mejor interés del juego y la ecuanimidad son la máxima prioridad en la toma de decisiones. Circunstancias inusuales pueden dictar puntualmente, y aplicando el sentido común, que se ignore la interpretación técnica de las normas en beneficio de la imparcialidad y ecuanimidad del juego. Las decisiones de la Dirección son finales e inapelables.

2. Responsabilidades de los jugadores.

Los jugadores deben: verificar los datos de registro y el puesto asignado, proteger su mano, dejar claras sus intenciones, seguir la acción, actuar en su turno usando terminología y gestos adecuados, defender su derecho a actuar, mantener las cartas visibles y las fichas correctamente colocadas, permanecer en la mesa si están en la mano, mostrar las cartas correctamente cuando estén disputando el showdown, avisar si ven un error, pedir tiempo cuando esté justificado, cambiar de mesa rápidamente, cumplir la norma de un jugador por mano, conocer y cumplir las normas, comportarse con educación y, en general, contribuir a la buena marcha del evento.

3. Terminología y gestos oficiales.

Los términos oficiales son declaraciones sencillas, inequívocas y tradicionales como: apuesto, subo, veo, no voy, paso, envido, pot (sólo en pot-limit) y completo. También está admitida la terminología tradicional en inglés: bet, raise, call, fold, check, all-in, pot, complete. Los términos regionales también pueden ser válidos. Además, los jugadores deben usar los gestos con precaución: golpear la mesa es pasar (check). Es responsabilidad de los jugadores dejar claras sus intenciones: usar términos o gestos no estándar es un riesgo para el jugador, ya que pueden ser interpretados de forma diferente a sus intenciones. Ver Normas 2 y 46.

4. Identidad del jugador.

La vestimenta y los accesorios no deben ocultar de forma continuada la identidad del jugador o convertirse una distracción para el juego. Se aplicarán las normas de la sala según el criterio del DT.

5. Aparatos electrónicos y comunicación.

No está permitido hablar por teléfono en la mesa. Tonos de llamada, música, imágenes, vídeos, etc. serán inaudibles y no molestos para el resto de jugadores. Las aplicaciones de apuestas y gestión de música no se podrán usar estando en mano. Otros aparatos, herramientas, fotografía, vídeo y comunicación están sujetas a las normas de la sala y no deben crear molestias.

6. Idioma oficial.

La sala publicará y anunciará claramente el o los idiomas admitidos en las mesas.

PUESTOS, ROMPER Y EQUILIBRAR MESAS

7. Sorteo de puestos

Los asientos se designarán al azar en torneos y satélites. Un jugador que comience un torneo en el puesto equivocado con una cantidad de fichas correcta será trasladado a su puesto correcto con el stack que tenga en ese momento.

8. Lista de espera, registro tardío y reentradas.

A: Los jugadores de la lista de espera, el registro tardío y las reentradas recibirán el stack inicial completo, se les sentará en un puesto al azar usando el mismo sistema que se utilice para nuevos jugadores y se les repartirá cartas, excepto cuando estén entre ciega pequeña y botón.

B: En los eventos con reentrada, si se permite a los jugadores renunciar a las fichas que les quedan para poder comprar una reentrada, las fichas a las que renuncia se retirarán del torneo.

9. Necesidades especiales.

Siempre que sea posible, se acomodará a los jugadores con necesidades especiales.

10. Romper mesas.

A los jugadores de mesa rota se les asignará nueva mesa mediante un proceso aleatorio de dos pasos. Pueden ocupar cualquier posición, incluida la ciega pequeña, la ciega grande o el botón, y recibirán cartas excepto entre el botón y la ciega pequeña. *Ver ejemplo en el apéndice.*

11. Equilibrar mesas y parar el juego.

A: 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).

B: 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.

C: La mesa desde la que se traslada a un jugador se especificará mediante un procedimiento predeterminado.

D: En los eventos de mesa completa (9 o 10 jugadores), se parará el juego en las mesas que tengan 3 jugadores menos que la mesa con más jugadores. En el resto de juegos (ej.: 6-max y turbos), se parará a discreción del director del torneo. El DT podrá prescindir de parar el torneo y esto no se considerará mano nula. Según avance el evento, cuando sea más manejable y apropiado al tipo de juego en curso, el DT podrá ajustar el equilibrio de mesas.

(La norma sobre el Número de Jugadores en Mesa Final se traslada a Procedimientos Recomendados RP-9)

BOTES/SHOWDOWN

12. Declaraciones. Las cartas mandan en showdown.

Las cartas mandan para determinar el ganador de la mano. Las declaraciones verbales sobre el valor de una mano en showdown no son vinculantes; no obstante, si un jugador anuncia su mano erróneamente, de forma deliberada, puede ser penalizado. El crupier debe leer y anunciar el valor de las manos en showdown. Si un jugador cree que se está cometiendo un error en la lectura de la mano, en la cuenta o en la asignación del bote, debe comunicarlo, esté o no en la mano.

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 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.

B: En showdown, el jugador debe proteger su mano mientras espera que sea leída (ver también norma 66). 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 bote. La decisión del DT sobre la mano es final.

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

14. Cartas vivas en Showdown.

Foldear las cartas 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 crupier al meterlas en los descartes o cuando se convierten en irrecuperables e inidentificables.

15. Showdown e Irregularidades en descartes.

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 foldea creyendo que ha ganado (olvidando que aún queda otro jugador en la mano), el crupier deberá retener las cartas y llamar al DT (como excepción a la norma 58). 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 arriba en all-in.

Cuando un jugador está all-in y el resto de jugadores de la mano no tienen posibilidad de seguir apostando, todos los jugadores mostrarán sus cartas sin demora. Ningún jugador, esté all-in o no, podrá foldear sin mostrarlas. Todas las manos, tanto del bote principal como de los botes adicionales, están vivas y deben ser mostradas. *Ver ejemplo en el apéndice.*

17. Showdown sin all-in y orden de muestra.

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 mostrar. 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.).

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 tiene que mostrar.

18. Solicitar ver una mano.

A: Los jugadores que no tengan sus cartas en el showdown, o que las hayan foldeado boca abajo sin mostrarlas a la mesa, pierden cualquier derecho o privilegio de solicitar ver una mano.

B: Si hay apuestas en el river, cualquier jugador que haya pagado tiene el derecho inalienable de solicitar que se muestre la mano del último agresor (la mano que pagó para ver), siempre que el pagador tenga sus cartas o las haya mostrado. El DT 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 el apéndice* (aprobado en 2013).

19. Jugar las cartas comunes en el showdown.

Para poder llevarse parte del bote 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/l split, la ficha indivisible va a la mano alta. D) Cuando haya manos de idéntico valor (por ejemplo, dos "wheel" en Omaha/8) se repartirá el bote lo más equitativamente posible. *Ver ejemplo en el apéndice.*

21. Botes secundarios.

Cada bote secundario se repartirá por separado.

22. Reclamar manos y botes.

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 bote 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 bote.

Procedimientos generales

23. Nueva mano y nuevos límites.

Un nuevo nivel **comienza cuando se anuncia**, después de que el reloj llegue a cero. 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. **Si una mano comienza con el nivel anterior por error, la mano continuará con el nivel de la mano anterior si ha habido AS (Norma 36).**

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 valor más bajo 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: Jugadores, **crupieres, DTs** 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 TDA recomienda como norma pilas **verticales limpias** de 20 fichas **del mismo valor**. Los jugadores están obligados a tener las fichas de mayor valor visibles e identificables en todo momento. **Si un jefe de sala no puede no puede calcular el valor de un stack de un vistazo rápido, probablemente los jugadores tampoco puedan.**

B: Los DTs controlarán el número y valor de las fichas en juego y podrán cambiárselas **a uno o más jugadores en cualquier momento**, según su criterio. Los 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.

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.

Los jugadores deberían actuar a su debido tiempo para mantener un ritmo de juego razonable. 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. **Los jugadores tienen que estar en su sitio para poder pedir tiempo (Norma 30).** El jugador al que se le aplica "tiempo" tendrá hasta 25 segundos, más la cuenta atrás de 5 segundos, para actuar. 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 70.*

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 bote, 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.

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.

33. ELUDIR ciegas.

Un jugador que intencionadamente evite alguna ciega (eliminado: 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. Mano nula y Mazo Defectuoso.

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; (eliminado5) en stud, si alguna de las dos cartas privadas de algún jugador se muestra por error del crupier;) 5) en las modalidades de juegos con flop, si se exponen, por error del crupier, cualquiera de las dos cartas iniciales del reparto o un total de dos cartas. En los juegos con descarte se aplicarán las normas de la casa (ej.: lowball).

B: Un jugador puede 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 se puede declarar mano nula; la mano debe continuar (*ver norma 36*).

E: Las situaciones de mazo defectuoso se gestionarán como esté definido en la Ley de Juego local o según las normas de la casa. Si se detecta un mazo defectuoso se parará la mano en juego y se devolverán todas las apuestas, aunque haya habido AS. Una vez finalizada una mano, el derecho de reclamar en base a un mazo defectuoso finaliza de según dicta la norma 22.

36. Acción sustancial (AS).

Se entiende por acción sustancial: A) dos acciones en turno, cuando al menos una de ellas implique poner fichas en el bote (es decir, dos acciones excepto dos checks o dos 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 53-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 teniendo cartas de menos (pasando o apostando), **la mano del botón** 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 (**Ver también PR-14 Aleatoriedad**). 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 (**Ver también PR-14 Aleatoriedad**). Para las cartas que se repartan prematuramente ver el Procedimiento Recomendado 5.

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 ambas 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. Ver la norma 57.*

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. 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 45 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.

42. Formas de subir.

En juegos "no-limit" y "pot-limit" 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 bote. **(C:) subidas en dos movimientos eliminado**. Es responsabilidad del jugador dejar claras sus intenciones.

43. Subidas.

A: Una subida tiene que ser al menos igual a la cantidad de la mayor apuesta o subida anterior **completa** 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 que el jugador esté all-in (norma 45-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.

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

Cuando un jugador se enfrenta a una apuesta o una 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.

45. Apostar con múltiples fichas.

A: Al enfrentarse a una apuesta, excepto si previamente ha se anunciado una subida o un all-in, 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 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 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 43 del 50%. 2) si el jugador ha apostado su última o últimas fichas será all-in, tanto si pasa el umbral del 50% como si no. *Ver apéndice.*

46. Fichas de apuestas no retiradas previamente.

A: Para evitar confusiones, los jugadores que tengan fichas de apuestas anteriores no retiradas, y que se enfrenten a una subida, deberán verbalizar sus acciones antes de añadir fichas a la apuesta anterior.

B: B: Al enfrentarse a una **subida**, recoger las fichas de una apuesta anterior obliga a igualar o subir. No se puede retirar la o las fichas y foldear.

C: Si se añade una o varias fichas sin decir nada, y la apuesta no queda clara, las normas 41 y 45 de pagar y subir se aplicarán como sigue: **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 apéndice.*

47. Reabrir el turno de apuestas.

A: En no-limit y pot-limit, una apuesta all-in (o varios all-in cortos **acumulativos**) por un total inferior a una subida o apuesta completa, no **reabrirá** las opciones de apuesta a los jugadores que ya hayan actuado y no se enfrenten, al menos, a una subida o una apuesta completa cuando les llegue la acción. **En el caso de que múltiples all-in cortos reabran la opción de apostar, la subida mínima será siempre la última apuesta o subida completa de la ronda en juego (Ver norma 43).**

B: En limit, tiene que haber 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.*

48. Número de subidas permitidas.

El número de subidas no está limitado en juegos "no-limit" y "pot-limit". 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.

49. 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, al poner esa cantidad en el bote o **anunciar un call** 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.

50. Actuar 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 bote se quedan en el bote.

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

51. 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 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 a: 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 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. *(Ver ejemplo en el apéndice).* Para underbets y underraises ver Norma 52.

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 apuesto según la norma 51-B. El DT determinará cómo tratar las manos del resto de los jugadores implicados, en función de las circunstancias,

52. 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 (underrais de 200). C y D igualan, E foldea 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 51.

B: En pot-limit, en caso de que un jugador apueste el bote 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 en juego, si es demasiado baja, se corregirá hasta que haya acción sustancial después de la apuesta. *Ver ejemplo en el apéndice.*

53. 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 foldear 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: igualar, foldear o subir. Foldear 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.*

54. Tamaño del bote y apuesta spot-limit.

A: Los jugadores tienen derecho a pedir la cuenta del bote sólo en juegos "pot-limit". El crupier no contará el bote en juegos limit y no limit.

B: Preflop, una ciega all-in incompleta no afecta al cálculo de la apuesta máxima en pot-limit. Postflop las apuestas se basan en el tamaño real del bote.

C: Anunciar "apuesto el bote" no es una apuesta válida en las modalidades no-limit, 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 tiene que hacer una subida válida.

55. Declaraciones de apuesta inválidas.

Si un jugador no se enfrenta a una apuesta y: A) dice "igual", 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.

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 bote antes de la apuesta. Ej.: NLH, ciegas 200-400, hay menos de 5000 en el bote, un jugador anuncia "apuesto cinco" sin más información adicional, la apuesta es 500, si hubiera 5000 o más en el bote la apuesta sería 5.000. * El bote 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 42.*

58. Folds no estándar.

En cualquier momento antes de finalizar la última ronda de apuestas, foldear sin enfrentarse a una apuesta (Ej. al enfrentarse a un check, o siendo el primero en actuar post-flop) o foldear fuera de turno, son folds vinculantes susceptibles de ser penalizados. **Ver norma 15-B.**

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.

Jugadores, **crupieres y jefes de sala** 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 jefe de sala. Se aplicará la norma de acción aceptada (ver norma 49). Tener las fichas bien apiladas y visibles (norma 25) facilita mucho la exactitud en la cuenta.

61. Apostar de más para recibir cambio.

Las apuestas no deben usarse para facilitar el cambio. Poner más fichas de las necesarias puede causar confusión en la mesa. Todas las fichas puestas en silencio corren el riesgo de ser consideradas apuesta. 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 halladas a posteriori.

Si A va all-in y aparece alguna ficha oculta después de que la apuesta haya sido aceptada, el director del torneo determinará si la ficha oculta se considera acción aceptada (norma 49). 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.

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 extraviadas.

Las fichas extraviadas, cuyo dueño no se pueda determinar, 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 seguiría en juego, independientemente de las cartas que se hubieran expuesto.

66. Manos muertas y foldear en stud.

En stud, si un jugador coge las cartas públicas mientras se enfrenta a una acción, es mano muerta. La forma correcta de foldear en stud es ponerlas todas bocabajo y empujarlas hacia delante.

PROTOCOLO Y PENALIZACIONES

67. No revelar. Un jugador por mano.

Los jugadores deben 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 hablar de estrategia con otro jugador o espectador.

68. Mostrar cartas y foldear correctamente.

Mostrar cartas con acción pendiente, **incluyendo al último jugador en actuar**, puede ser penalizado, pero su mano no será eliminada. Cualquier penalización se aplicará al finalizar la mano. Al foldear 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). *Ver norma 66.*

69. Ética del juego.

El póker es un juego individual. El "Soft Play" conllevará penalizaciones que pueden comprender la pérdida de fichas y/o la descalificación. El "Chip dumping" (pasar fichas a otro jugador mediante apuestas) y cualquier forma de juego en connivencia se penalizarán con la descalificación.

70. Faltas de comportamiento.

Las faltas de comportamiento están sujetas a la aplicación de la norma 71. Faltas como, por ejemplo, pero sin limitarse a ello: retrasar continuamente el juego, tocar innecesariamente a los jugadores, las fichas o las cartas de otros jugadores, actuar fuera de turno repetidamente, **no mantener las cartas visibles y las fichas contables**, poner las apuestas fuera del alcance del crupier, conducta abusiva, **falta de higiene** o hablar en exceso.

71. Avisos, penalizaciones y descalificación.

A: Las penalizaciones pueden ser avisos verbales, una o varias manos sin jugar, una o varias rondas sin jugar y la descalificación. Las rondas sin jugar se contabilizarán como sigue: el infractor se perderá una mano por cada jugador, incluido él mismo, que haya en la mesa en el momento en que se imponga la penalización, multiplicado por el número de vueltas sin jugar que determine la penalización. La repetición de las infracciones puede suponer penalizaciones mayores. Los jugadores sancionados pueden perder todas sus fichas por los antes y las ciegas mientras están cumpliendo la sanción.

B: Se puede penalizar a un jugador por faltas de comportamiento (norma 70), por mostrar una carta con acción pendiente, por tirar cartas fuera de la mesa, por incumplir la norma de un jugador por mano, o por

incidentes similares. Se penalizará por "softplay", por conducta abusiva, por comportamiento inapropiado o por hacer trampas. Pasar teniendo jugada máxima, siendo el último en actuar en el river, no supone automáticamente una violación del softplay; se aplicará el criterio del DT según la situación.

C: Durante el periodo de la penalización, los jugadores deberán permanecer alejados de la mesa. Se les repartirán cartas a sus puestos, se les pondrá antes y ciegas y se les retirará la mano al final del reparto. En stud si le corresponde el bring-in, lo pondrá.

D: Las fichas de los jugadores descalificados se retirarán del torneo.



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

VERSIÓN DE LAS NORMAS DE 2019
VERSIÓN 1.0, 17 DE SEPTIEMBRE 2019

Los procedimientos recomendados de la TDA son sugerencias para reducir los errores y mejorar la gestión de los eventos. También pueden afectar a situaciones con demasiadas variantes para recogerlas en una única norma. La forma más justa de resolver estos casos puede requerir el uso de múltiples normas, la evaluación de todas las circunstancias y la confianza en la norma 1 como principal referencia.

PR-1. Botones all-in.

Los botones All-In indican claramente que un jugador está "all-in". Los botones los deben de tener los crupieres (no los jugadores). Cuando un jugador vaya all-in, el crupier pondrá un botón delante del jugador, a la vista del resto de jugadores de la mesa.

PR- 2. No se recomienda cuadrar las apuestas.

Cuadrar las apuestas mientras los jugadores van apostando y subiendo es una mala práctica por parte del crupier. Reducir las cantidades de las apuestas puede influir en la acción, crear confusión y aumentar el riesgo de error. (Eliminado: La TDA recomienda que los crupieres no toquen las apuestas a no ser que se pida un conteo). Sólo el jugador que se enfrenta a la acción puede pedir que se cuadren las apuestas.

PR-3. Objetos personales.

La superficie de la mesa es necesaria para mover las fichas, repartir las cartas y apostar. La mesa y los espacios adyacentes (huecos para los pies y pasillos), no deben llenarse de objetos personales no necesarios. La sala debería publicar las normas de los objetos que se permite en la zona de torneo.

PR-4. Mazo desordenado.

Cuando quedan cartas por repartir, se ha soltado el mazo y parece estar desordenado: 1) lo primero es tratar de reconstruir el mazo en su orden original 2) si no es posible, recomponer lo que se pueda del mazo (sin usar los descartes ni las cartas quemadas anteriormente). Estas se mezclarán, se barajarán, se cortará y se continuará el juego con ese mazo. 3) Si no se puede diferenciar el resto de la baraja de los descartes y las cartas quemadas, se mezclan todas, se baraja, se corta y el juego prosigue con este mazo.

PR-5. Cartas comunes antes de tiempo.

Puede ocurrir que se saquen cartas comunes y/o quemadas prematuramente, antes de que la acción de la ronda anterior haya finalizado. Los procedimientos para estas situaciones son:

A: Flop prematuro. La carta quemada se mantiene. El flop prematuro vuelve al mazo y se baraja de nuevo todo el mazo. Se saca un nuevo flop del recién barajado mazo (sin quemar carta).

B: Turn prematuro. La carta se aparta, se quema otra y se saca la que hubiera sido el river. Cuando termine la acción del turn, la carta prematura del turn se devuelve al mazo, se baraja y se saca un nuevo river sin quemar.

C: River prematuro. Se devuelve la carta al mazo, la carta quemada se deja en la mesa. Una vez finalizada la acción en el turn, se baraja el mazo y se saca el nuevo river sin quemar.

D: Carta prematura en stud. Se ponen aparte las cartas necesarias para completar la ronda, con los jugadores que hay en la mano, junto a las sacadas antes de tiempo. Se quema y se reparte la siguiente calle. Cuando se llegue a la ronda final, se unen las cartas apartadas al mazo, se baraja y se reparte la última calle.

PR-6. Mover eficientemente a los jugadores.

Mover a los jugadores de las mesas rotas o al equilibrar debe hacerse con rapidez, para no perder demasiadas ciegas o retrasar el juego. Es recomendable que haya racks suficientes para mover las fichas y que se hayan retirado fichas de los valores más bajos, para que no queden grandes cantidades innecesarias de fichas (ver normas 10, 11 y 63).

PR-7. Cambios de crupier.

Se recomienda que los cambios de crupier se detengan 90 segundos antes de un descanso o un cambio de nivel. Esto evita que se termine el tiempo en etapas cruciales del juego.

PR-8. Procedimiento para el mano a mano.

A: Al llegar a la burbuja de premios se anunciará: "al finalizar la mano en juego manténganse a la espera, vamos "mano a mano". Si en la mano en juego se eliminan suficientes jugadores para que los restantes estén en premios, puede ser que los jugadores eliminados tengan derecho a una parte del premio o premios. Ej.: torneo NLH en el que cobran 50 jugadores. Quedan 52 cuando se anuncia el mano a mano y durante la mano en juego se eliminan 3 jugadores. Los 3 se repartirán el premio del 50°.

B: Durante el mano a mano, cada mano tendrá la misma duración predeterminada, independientemente de lo que dure. La TDA establece un tiempo estándar de 2 minutos por mano. Los dos minutos comienzan con la mano en juego en el momento de anunciarlo. Ej.: quedan 17:30 en el nivel actual cuando se anuncia "al finalizar la mano...". El comenzar la siguiente mano el reloj se pondrá en 15:30. Al inicio de la siguiente mano se pondrá en 13:30 y así sucesivamente.

C: Con el fin de que los jugadores sepan claramente la cadencia de cambio de nivel, siempre que sea posible se reducirán los 2 minutos cada mano, no después de una tanda de múltiples manos.

D: Las ciegas continuarán subiendo a medida que el reloj avance al ritmo de 2 minutos por mano y se vayan alcanzando los nuevos niveles.

E: Se anima a los jugadores a que no sea necesario exigirles que permanezcan sentados durante el mano a mano.

F: En el caso de que durante el mano a mano haya un all-in y alguien pague, las cartas de todos los jugadores deben permanecer bocabajo. Los crupieres no repartirán las cartas adicionales hasta que se lo indiquen.

PR-9. Número de jugadores en la mesa final.

En los torneos de 9 y 8 jugadores se combinarán dos mesas de cinco jugadores cada una para hacer una mesa final de 9 jugadores.

En los torneos de 7 y 6 jugadores se combinarán dos mesas de cuatro jugadores cada una para hacer una mesa final de 7 jugadores.

PR-10. Procedimientos de reparto en torneos Stud.

A: Una downcard expuesta en el reparto inicial será la upcard del jugador y la 3ª calle se le hacia a ese jugador. El jugador puede poner el bring-in.

B: Una carta expuesta por el crupier en la 7ª calle se sustituirá si queda acción pendiente en la mano. La 7ª calle se repartirá aunque no quede acción pendiente en la mano y en situaciones de all-in el o los jugadores que no están en riesgo muestran primero.

C: Las cartas repartidas a un jugador que no esté en su sitio (ver norma 30) serán eliminadas. No se le repartirán cartas en la 4ª calle a una mano que no está viva.

D: Si se muestran dos o más manos altas iguales en Stud (o Stud-8) o bajas en Razz, en ambos casos la acción comienza con el jugador que tenga la carta más alta por orden de palo.

E: Si el jugador que tiene la carta más baja por orden de palo va all-in con el ante, la acción comienza por el jugador a su izquierda. Los jugadores con fichas deben apostar al menos el bring-in o retirarse.

F: No se doblarán las apuestas en la 4ª calle por una pareja vista.

G: Para cartas repartidas prematuramente en la 4ª calle ver PR-5-D

H: Procedimiento para mazo corto en la 7ª calle. Si antes de repartir la 7ª calle la cantidad de cartas en el mazo en ese momento es inferior al "número necesario" (# jugadores restantes + carta quemada + la última carta) se procederá como sigue: A) si se puede alcanzar la cantidad necesaria añadiendo las tres cartas quemadas (de las calles 4ª, 5ª y 6ª) se mezclará el mazo restante con las tres cartas quemadas para crear un nuevo mazo. El nuevo mazo se cortará, se quemará una carta y se repartirá una carta a cada jugador. B) si quedan al menos 3 cartas en el mazo, pero al añadir las cartas quemadas no se alcanza la cantidad necesaria, el crupier quemará la carta de arriba del mazo y sacará la siguiente carta como carta comunitaria. C) si hay menos de 3 cartas en el mazo, se mezclarán con las 3 cartas quemadas anteriormente para formar un nuevo mazo, se cortará, se quemará una carta y la siguiente carta se expone como carta comunitaria. D) si hay una carta comunitaria en juego, el primer jugador que actúe en la 6ª calle será el primero en actuar en la 7ª calle.

PR-11. Formatos de Ante. No reducir el Ante

Para sistemas de ante con un único pagador se recomienda el formato big blind ante (BBA), dando prioridad al ante. No se debe reducir los antes (incluyendo mesa final) según avanza el torneo.

PR-12. Los crupieres deben anunciar apuestas y subidas

Según se va sucediendo la acción en la mesa, los crupieres tienen que anunciar el valor de las apuestas que no sean all-in. Los all-in sólo se contarán si lo solicita el jugador que en ese momento se enfrenta a la acción. El principio de acción aceptada continúa en vigor (norma 49). Los cambios de ficha pequeña, tanto los programados como los discrecionales, facilitan mucho el cálculo de las apuestas.

PR-13. Los crupieres deben apilar las fichas en las modalidades Split-Pot

Cuando sea posible, en las modalidades split-pot los crupieres apilarán las fichas del bote regularmente. Se apilarán de forma que no dificulte la visión de los jugadores ni alteren el juego de ninguna forma.

PR-14. Se podrá aplicar la aleatoriedad en situaciones especiales

Para solucionar errores que no estén recogidos en las Normas y Procedimientos de la TDA, los DTs podrán utilizar el concepto de aleatoriedad para trazar una solución.



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

VERSIÓN DE LAS NORMAS DE 2019
VERSIÓN 1.0, 17 DE SEPTIEMBRE 2019

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

Norma 10: Romper mesas, procedimiento aleatorio de dos pasos.

Un procedimiento aleatorio de dos pasos asegura que no existe favoritismo al distribuir los nuevos puestos. Un ejemplo de este proceso: 1) Mostrar las tarjetas a la mesa que se va a romper, mezclarlas boca abajo y apilarlas. 2) El crupier reparte una carta boca arriba a cada jugador. Se reparten las tarjetas con los nuevos puestos a los jugadores, dando la primera a la carta más alta y el resto en orden.

Norma 16: Cartas arriba en All-in.

“Cuando un jugador está all-in y el resto de jugadores de la mano no tienen posibilidad de seguir apostando, todos los jugadores mostrarán sus cartas sin demora”. Esta norma significa que las cartas de todos los jugadores deben mostrarse cuando hay un jugador all-in y no hay más opciones de apostar para el resto de jugadores. No hay que esperar al showdown ni a dividir los botes secundarios antes de dar la vuelta a las cartas; si no hay más posibilidad de apostar, en cualquiera de las calles antes del showdown, hay que girar todas las cartas en ese momento y sacar el resto de las cartas comunes.

Ejemplo 1. NLH: quedan dos jugadores. En el turn, el jugador A (con el stack más corto) va all-in y el jugador B paga. A y B muestran sus cartas en ese momento y, entonces, se quema y se saca el river.

Ejemplo 2. NLH: Quedan tres jugadores.

Pre-flop, el jugador A (el stack más corto) va all-in y le pagan el B y el C. No se da la vuelta a las cartas, porque B y C aún tienen fichas y pueden apostar.

En el flop B y C pasan; como aún es posible apostar, no se da la vuelta a las cartas.

En el turn B va all-in y C paga. Se da la vuelta a las tres manos ya que no hay posibilidad de más apuestas. Se quema, se saca el river y se procede al showdown. Se otorga el bote secundario entre B y C y, luego, se otorga el principal.

Ejemplo 3. NLH: Quedan tres jugadores.

Pre-flop, jugador A (el stack más corto) va all-in por 700 y le pagan B y C que tienen varios miles cada uno. No se da la vuelta a las cartas porque puede haber más acción entre B y C.

En el flop B y C pasan; como aún es posible apostar, no se da la vuelta a las cartas.

En el turn B apuesta 1.000 y C paga. Como B y C tienen fichas y el river no se ha sacado aún, puede haber más apuestas por lo que no se muestran las cartas.

En el river B y C pasan. En ese momento se da la vuelta a las cartas de los tres jugadores, ya que ha terminado la acción y estamos en showdown. Se otorga el bote de 2.000 entre B y C, y luego el bote principal. Nota: no mantener las cartas de A ocultas mientras se entrega el bote secundario.

Norma 18: Solicitar ver una mano

Ejemplo 1: NLH. Quedan tres jugadores en la mano, no hay apuestas en el river y ningún jugador está all-in. En el showdown el jugador A tira las cartas boca abajo y el crupier las mete en el mazo de descartes. B muestra su mano, trío. C foldea sus cartas boca abajo. B puede pedir ver las cartas de C, porque B ha mostrado sus cartas; pero depende del DT aceptar la petición. B no tiene el derecho inalienable a ver las

cartas porque no ha habido apuestas en el river y no ha pagado para "ver la mano de C". Ni A ni C pueden pedir ver la mano de otro jugador porque ninguno ha mostrado su mano, ni tienen sus cartas en su poder.

Ejemplo 2: NL Hold'em. Quedan cuatro jugadores en la mano. En el river A apuesta 1.000, B paga, C sube a 5.000 y D, A y B pagan. Ningún jugador está all-in. B muestra su mano, enseñando un trío. D foldea sus cartas al instante y el crupier las mete en el mazo. C foldea sus cartas, pero aún no las ha matado el crupier. A y B tienen el derecho inalienable de ver las cartas de C, si lo desean, porque 1) ambos han pagado para ver las esas cartas, ya que C fue el último agresor en el river y 2) tanto A como B mantienen sus cartas. D (que también pagó a C) renunció al derecho a ver las cartas de C cuando foldeó sus cartas. El resto de peticiones, como B pidiendo ver las cartas de A, se concederán a discreción del DT.

Norma 20: Fichas indivisibles.

F: Cuando haya manos de idéntico valor (por ejemplo, dos "wheel" en Omaha/8) se repartirá el bote lo más equitativamente posible.

Ejemplo 1: Omaha High/Low split. Dos jugadores ganan el high y el low con 2-3-4-5-6 de diferente palo. A tiene 2-3-4-5-6p. B tiene 2-3-4-5-6t. El bote tiene 66 fichas en total, después de cambiarse hasta la mínima denominación. Forma correcta de repartir: **lo más equitativamente posible** 33 fichas para cada uno.

Forma errónea de repartir: dividir el bote en 33 para high y 33 para low. Entonces dar la ficha suelta del High a A por tener la carta más alta de palo superior (6p) y dar a A la ficha suelta del Low también por tener la carta más alta de palo superior (6p). Al final, A recibe 34 fichas y B solo 32.

Ejemplo 2: 7 CardStud High/ Lowsplit. Dos jugadores ganan el high y el low con 2-3-4-5-6. A tiene 2-3-4-5-6p y B tiene 2-3-4-5-6t. A tiene la carta High por orden de palo. El bote tiene 66 fichas en total, después de cambiarse hasta la mínima denominación. Forma correcta de repartir: 33 fichas para cada uno. Forma errónea de repartir: ver ejemplo 1.

Norma38. Quemar después de Acción Sustancial.

Ejemplo 1-A: THE 50-100. CP/CG en puestos 1 y 2. Pre-flop, se han repartidos las cartas iniciales a todos los jugadores. CP/CG en puestos 1 y 2. En el puesto 3 (UTG) se retira y 4 paga, completando acción sustancial al haber dos acciones con fichas. Puesto 5 se da cuenta entonces de que sólo tiene una carta y su mano está muerta porque ha habido AS. El crupier quemará tan solo una carta y sacará el flop. El crupier no quemará dos cartas para "devolver el orden original al mazo".

Ejemplo 1-B: La misma partida en el reparto inicial. En el puesto 3 (UTG) se retira y 4 paga, completando acción sustancial. Puesto 5 se da cuenta entonces de que tiene 3 cartas y su mano está muerta porque ha habido AS. El crupier quemará tan solo una carta y sacará el flop. El crupier no considerará la tercera carta del puesto 5 como la carta quemada, sacando el flop sin quemar carta del mazo.

Norma 40-A. Formas de apostar, apuestas confusas o contradictorias.

"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 la norma 1. Ver ejemplo en el apéndice."

Ejemplo1: THE, heads-up en river, jugador A anuncia verbalmente "cuarenta y dos mil" pero tan solo pone una ficha de 5k. No todos los de la mesa oyen el anuncio. Jugador B pone 5k para igualar. Ambos jugadores muestran sus cartas y A tiene la mejor mano. Los criterios de la norma se mezclan: la declaración verbal se hizo primero, pero no fue consecuentemente clara. Por la ficha parece que la apuesta era 5k. En estas situaciones confusas y contradictorias el DT tomará la decisión más justa posible aplicando la norma 1.

Norma 43: Subidas. La apuesta o subida previa más alta en la ronda de apuestas en curso.

Este punto se refiere a la acción adicional más alta, o "última subida legal", de un jugador anterior que apuesta en la ronda en curso. La ronda en curso es la "calle en juego", i.e. pre-flop, flop, turn, river en modalidades con cartas comunes; 3^a-4^a- 5^a- 6^a- 7^a calle en 7-stud, etc...

Ejemplo 1: NL Hold'em, ciegas 100-200. Post-flop A abre a 600. B sube 1.000 más hasta un total de 1.600. C resube 2.000 más hasta un total de 3.600. Si D quiere re-subir debe aumentar como mínimo la "apuesta o subida más alta de la ronda en curso", que son los 2.000 que subió C. Por lo tanto, D debe resubir al menos 2.000 más para un total de 5.600. La subida mínima de D no son 3.600 (la apuesta total de C), sino 2.000, que es la cantidad de fichas que ha aumentado C.

Ejemplo 2: NLHE, ciegas 50-100. Preflop A está en UTG y va all-in por un total de 150 (una subida de 50). Tenemos una apuesta de 100 y una subida de 50, ¿cuál es mayor? La ciega de 100 es aún la apuesta o subida más alta de la ronda en juego, así que si B quiere subir tiene que hacerlo por 100 más que la última apuesta, un total de 250.

Ejemplo 3: NLHE, ciegas 100-200. En el turn A apuesta 300, B pone dos fichas de 500 para un total de 1.000 (subida de 700). C tiene que pagar 1.000 para igualar, pero si quiere subir tiene que hacerlo por la apuesta o subida más alta de la ronda en juego, que en este caso son los 700 que subió B, así que la subida mínima para C sería 700, para un total de 1.700. La subida mínima de C **no** son 1.000, la apuesta total de B.

Ejemplo 4-A: NLHE, ciegas 25-50. A sube 75 hasta un total a 125. Los 125 son 50 (apuesta) más 75 (subida). La siguiente subida en esta calle tiene que ser como mínimo del mismo tamaño de la apuesta o subida mayor que haya habido, que son 75. B sube el mínimo hasta un total de 200, C resube 300 hasta un total de 500. Tenemos una apuesta de 50, dos subidas de 75 y otra subida de 300 hasta el total de 500. Si D quiere subir tiene que hacerlo por la mayor apuesta o subida de esa ronda, que son 300. Así que D tiene que subir como mínimo 300 hasta un total de 800.

Ejemplo 4-B: Mismo escenario que el ejemplo 4-A. D tiene que pagar 500 si quiere seguir en la mano, pero ahora ha habido una subida de 450 hasta los 500 de A, y B y C han pagado. La subida mayor son 450, así que si D quiere subir, como mínimo tendría que ser a 950.

Norma 45: Múltiples fichas

A: al enfrentarse a una apuesta, excepto si se anuncia una subida previamente, poner varias fichas (aunque apueste sus últimas fichas) es igualar si todas las fichas son necesarias para igualar; es decir, si al quitar una de las fichas del valor más pequeño queda menos de lo necesario para iguala. B: Si no todas las fichas son necesarias para igualar; es decir, al quitar una de las fichas más pequeñas queda una cantidad suficiente para igualar o más: 1) si le quedan más fichas, la apuesta se rige por la norma 43 del 50%. 2) si la apuesta es la o las últimas fichas que le quedan el jugador o la jugadora va all-in, tanto si alcanza el umbral del 50% como si no.

Ejemplo 1: No hay ninguna ficha que al quitarla quede la cantidad necesaria para igualar.

1-A: El jugador A abre a 1.200, el jugador B pone dos fichas de 1.000 sin decir nada. Es un call porque no se puede quitar ninguna ficha y dejar 1.200.

1-B: NL Hold'em, ciegas 250-500. Preflop UTG sube 600 a un total de 1.100. UTG+1 pone una ficha de 1.000 y una de 500 sin decir nada. Es call porque no se pueden quitar ni la de 500 ni la de 1.000 y dejar al menos 1.100.

Ejemplo 2: Igual que el anterior 1-B, pero ahora UTG+1 pone una de 1.000 y cinco de 100 sin decir nada. Se pueden quitar cuatro fichas de 100 y aún quedarían los 1.100 en la mesa, así que aquí se aplicaría la norma 43 del 50%: la subida mínima son 600, el 50% de 600 son 300; si UTG+1 pone 1.400 o más, estará obligado a hacer una subida completa a 1.700. Como UTG ha puesto 1.500, tiene que hacer la subida.

Ejemplo 3: Mismo escenario que antes, pero ahora UTG+1 pone una de 1.000 y tres de 100 sin decir nada. Como se pueden quitar dos fichas de 100 y quedarían aún los 1.100, se aplica la norma 43. Como el jugador no ha puesto el 50% de la subida mínima, es un call y se le devuelven 200 al jugador.

Ejemplo 4: Apuesta de múltiples de todas las fichas. A) Si para igualar son necesarias todas las fichas, se tratará exactamente como si aún le quedaran fichas por detrás (Ver arriba ejemplo 1). B) Si al quitar tan solo una de las fichas de menor valor queda la cantidad suficiente para igualar o más, el jugador va all-in, independientemente de si la apuesta alcanza el 50%.

Ejemplo 4-A: A abre a 1400, B (al que le quedan muchas fichas por detrás) pone una ficha de 1000 y tres de 500 sin decir nada. Esto es una subida mínima obligatoria a 2800, ya que ha alcanzado el umbral de los 2100 (1400+700=2100).

Ejemplo 4-B: el mismo jugador que abrió a 1400, B pone una ficha de 1000 y dos de 500. Esto es un call porque es menos de los 2100 que marcan el 50%. **NOTA:** ambos ejemplos 4-A y 4-B son apuestas all-in para el o la jugadora que pone sus últimas fichas.

Norma 46-A: Fichas de apuestas no retiradas previamente, ejemplos de situaciones.

Situación 1: Las fichas puestas previamente no cubre el call Y las dejan. Ej.: THE 25-50, la ciega grande pone dos fichas de 25, el botón sube a un total de 600 (550 más de la ciega grande).

1: **Añadir una** única ficha de mayor valor es igualar (poner una ficha de 1k sobre las dos de 25).

2: Añadir múltiples fichas es igualar, si todas las nuevas fichas son necesarias para igualar a) poner dos de 500 sobre las dos de 25, o b) poner una de 100 y una de 500 sobre las dos de 25. **En estos dos ejemplos todas las fichas añadidas, combinadas con las puestas previamente, son necesarias para igualar.**

3: Añadir nuevas fichas es la norma 45 de múltiples fichas, si de las nuevas fichas una de las más pequeñas no es necesaria para igualar (poner una de 1k y una de 500 sobre las dos de 25, para una apuesta total de 1.550). Según la norma 45, poner varias fichas sin decir nada es subida, si alcanza el umbral del 50%, de lo contrario es igualar.

Situación 2: si las fichas puestas anteriormente cubren la cantidad suficiente para igualar, añadir una o más fichas es apuesta según la norma 45 de múltiples fichas. Ej.: THE 50-100, ciega grande tiene puesta una ficha de 1k. Pre-flop hay una subida a 700 (600 más de la ciega grande). La ficha de 1k cubre esa subida, por lo que añadir cualquier ficha es apuesta de todas las fichas según la norma 45

Situación 3: si se retiran todas las fichas puestas anteriormente.

1: Retirar todas las fichas anteriores y añadir una única ficha de mayor valor es igualar (quitar las dos de 25 y poner una de 1k)

2: Retirar todas las fichas anteriores y añadir varias fichas apuesta según la norma 45 (quitar las dos de 25 y añadir dos o más fichas).

Situación 4: si las fichas puestas previamente se retiran parcialmente. 1) Retirar parcialmente las fichas puestas previamente (quitar una de 25, dejando otra de 25 y añadir una o más fichas, es apuesta según la norma 45 de **múltiples fichas (subida si se alcanza el 50%, de lo contrario es un call)**).

Situación 5: independientemente de lo arriba expuesto, el gesto combinado de empujar o lanzar todas las fichas hacia delante puede ser interpretado como un intento de apostar todas las fichas según la norma 45.

Norma 47: Reabrir las apuestas

Ejemplo 1: **Múltiples** all-in cortos que **acumulativamente igualen** una subida completa reabren las apuestas: NLHE, ciegas 50-100. Postflop. A abre el mínimo, a 100. B va all-in por 125. C paga 125. D va all-in por 200 y E paga 200. La acción vuelve a A que se enfrenta a una subida de 100. Como 100 es una subida completa, A puede foldear, pagar o subir.

Ni la subida de 25 de B ni la de 75 de D son por sí mismas subidas completas, pero juntas suman una subida completa, lo que reabre la acción para "el jugador que se enfrenta al menos a una subida completa cuando la acción vuelve a él".

Ejemplo 1-A: Continuando con el ejemplo 1 anterior, A paga los 200 (pone 100 más). El turno es de C que tiene que poner 75, ya que había pagado 125 antes. **C tiene que enfrentarse al menos a un total de 225 para que se reabra la acción para él.** Como 75 no es una subida completa, la apuesta no está reabierta para C, así que puede pagar los 75 o foldear, pero no puede subir.

Ejemplo 1-B: Continuando con el ejemplo 1 de arriba, A hace la subida mínima (pone 100 más), un total de 300 para C. C ya que había pagado 125, por lo que son 175 más para igualar. 175 es más de una subida completa. Como C ya había actuado y "se enfrenta al menos a una subida completa", la acción se reabre para C, que puede foldear, pagar o resubir.

Ejemplo 2: Múltiples all-in cortos, la subida mínima es la última apuesta o subida completa válida. NLHE, ciegas 50-100, postflop A abre a 300, B va all-in por un total de 500, C va all-in por 650 total, D va all-in por 800 total, E iguala 800. ¿Cuál es la subida mínima para F? La apuesta inicial (300) marca la subida mínima. Porque ningún jugador fue all-in por más de 300 de forma individual, la subida mínima para F se mantiene en 300. F puede igualar 800 o subir al menos a 1100. Ver norma 43.

Ejemplo 3. All-in corto, dos escenarios.

NLHE, ciegas 2.000-4.000. Preflop A paga la ciega grande poniendo 4.000. B se tira y C va all-in por 7.500 (una subida de 3.500), Se tiran todos hasta la ciega grande.

Ejemplo 3-A: La ciega grande tiene que poner 3.500, como aún no ha actuado, puede foldear, pagar los 3.500 o subir otros 4.000, como mínimo a 11.500. La ciega grande paga y le llega el turno a A que tiene que poner 3.500 más. Como A ya ha actuado y 3.500 no es una subida completa, A solo puede pagar o foldear, no puede volver a subir.

Ejemplo 3-B: La ciega grande sube lo mínimo (4.000) hasta un total de 11.500. Ahora A tiene que poner 7.500 más, como es más que una subida completa, A tiene todas las opciones disponibles, podría foldear, pagar o resubir.

Norma 51: Declaraciones vinculantes y undercalls en turno

Ejemplo 1: NLHE, ciegas 1.000-2.000. Postflop, A abre a 2.000, B sube a 8.000, C pone 2.000 sin decir nada. C ha hecho un undercall a la apuesta de B. Según la norma 51-B, como B no es el que ha hecho la primera apuesta y la mano sigue con varios jugadores, a discreción del DT, a C se le puede obligar a pagar o permitirle perder los 2.000 y foldear.

Ejemplo 2: NLHE, ciegas 1.000-2.000. Postflop con cuatro jugadores en la mano. A abre a 8.000, B pone 2.000 sin decir nada. Según la norma 51-B, B ha hecho undercall a la primera apuesta por lo que debe completar hasta los 8.000.

Ejemplo 3: NLHE, ciegas 1.000-2.000. Postflop, A abre a 2.000, B sube a 8.000, C dice "call" en su turno. Según la norma 51-A, C ha efectuado una declaración verbal en turno ("call") y está obligado a pagar los 8.000 que ha apostado B.

Norma 52-B: Cantidades incorrectas de apuestas, Pot-Limit.

Ejemplo 1: OPL, ciegas 500-1000. Post-flop el pot asciende a un total de 10.500. Jugador A quiere apostar el pot y pide al crupier la cuenta. El crupier contesta "nueve mil quinientos". A pone 9.500. Jugador B tira las cartas y jugador C iguala 9.500. Desde el inicio del error ha habido acción sustancial. En ese momento el crupier se da cuenta de que la apuesta por el pot de A debería haber sido 10.500. Como la mencionada cantidad era inferior al pot, y había habido acción sustancial, la apuesta de 9.500 es vinculante y no será incrementada hasta los 10.500.

Ejemplo 2: Mismo escenario que en el ejemplo 1, jugador B tira las cartas y entonces el crupier se da cuenta de que la apuesta por el pot de A debería haber sido 10.500. No ha habido acción sustancial, por lo que A deberá incrementar su apuesta hasta un total de 10.500.

Ejemplo 3: OPL, ciegas 500-1.000. Postflop el bote asciende a 10.500. Jugador A quiere apostar el pot y pide al crupier la cuenta. El crupier contesta "once mil quinientos". Jugador A pone 11.500. Jugador B foldea, mientras que C y D igualan los 11.500. Antes de que el crupier quemara carta y saque la siguiente carta, se da cuenta de que la apuesta inicial era ilegal por exceso. A pesar de haber habido acción sustancial, al ser una apuesta ilegal se reducirá la apuesta a 10.500 a todos los jugadores que igualaron en cualquier momento de la ronda en juego. Si se saca la siguiente carta común la apuesta errónea se mantiene.

Norma 53-A: Acción fuera de turno.

Ejemplo 1: THE, ciegas 50-100. Post flop puesto 3 abre a 300, el puesto 4 foldea, tiene que actuar el puesto 5, cuando el puesto 6 anuncia "subo a ochocientos".

Primer paso: La acción vuelve al jugador al que le tocaba actuar (puesto 5) que se enfrenta a una apuesta de 300.

Segundo paso: Si el puesto 5 iguala o foldea, entonces la acción (una apuesta de 300) no cambia y la subida acción fuera de turno del puesto 6 es vinculante (subida a 800). Sin embargo, en el caso de que el puesto 5 suba (pongamos que a un total de 600), la acción hacia el puesto 6 sí ha cambiado; de una apuesta de 300 a una de 600. Si la acción cambia, las 800 fichas pueden devolver al puesto 6, que tiene todas las opciones abiertas: igualar a 600, resubir a un mínimo de 900 o foldear.

Ejemplo 2: THE, ciegas 50-100. Post flop puesto 3 pasa, el puesto 4 pasa, tiene que actuar el puesto 5, cuando el puesto 6 anuncia "paso".

Primer paso: La acción vuelve al jugador al que le tocaba actuar (puesto 5) que no se enfrenta a una ninguna apuesta.

Segundo paso: Si el puesto 5 pasa, entonces la acción (pasar) no ha cambiado para el puesto 6, por lo que su acción fuera de turno, pasar, es vinculante. Sin embargo, en el caso de que el puesto 5 apueste (pongamos 300), entonces la acción hacia el jugador del puesto 6 ha cambiado de un "paso" a una apuesta de 300. Si la acción cambia, el puesto 6 tiene abiertas todas las opciones: igualar los 300, resubir al menos a 600, o foldear.

Norma 53-B: Acción sustancial fuera de turno.

El jugador al que se salta la acción fuera de turno debe 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 (ver norma 36) fuera de turno a su izquierda, la acción fuera de turno es vinculante. Se llamará al DT para que decida cómo tratar la mano que se han saltado.

Ejemplo 1: NLHE, ciegas 100-200. UTG (puesto 3) sube a 600. El puesto 5 se adelanta y paga 600 fuera de turno. El puesto 6 piensa un momento y foldea. Dos jugadores han actuado fuera de turno a la izquierda del puesto 4. Dos jugadores actuando con fichas es acción sustancial (norma 36). Además, el puesto 4 ha tenido tiempo suficiente para llamar la atención del crupier y defender su derecho a actuar. La acción fuera de turno del jugador 5 es vinculante, porque ha habido acción sustancial y el fold del puesto 6 también es vinculante (norma 58). El DT tendrá que tomar una decisión sobre el destino de la mano del puesto 4.

Ejemplo 2: NL Hold'em, ciegas 100-200. Cuatro jugadores siguen en el turn. Después de que el crupier haya sacado la carta del turn, UTG (puesto 3) abre a 600. Se saltan al puesto 4, el puesto 5 pasa y el puesto 6 iguala los 600, ambos fuera de turno. Se llamará al DT para que tome una decisión sobre la mano del Puesto 4.