

BASES DE LOS TORNEOS DE PÓQUER DEL GRAN CASINO ARANJUEZ

1. Solo podrán participar personas mayores de edad
2. No podrán participar aquellos que tengan prohibida la entrada al Casino, siendo imprescindible el DNI, pasaporte o carné de conducir. Los ciudadanos que no pertenezcan a la Unión Europea necesitarán el pasaporte.
3. La entrada al Casino de ese día estará incluida en los derechos de inscripción.
4. El precio de la inscripción y el importe de la compra inicial, así como el de las reposiciones, si las hubiera, será el marcado en el programa del Torneo que se hará público a todos los efectos.
5. Las inscripciones serán atendidas por riguroso orden de solicitud, previo pago del importe correspondiente. En el torneo por parejas se distinguirá el miembro 1 y el miembro 2.
6. La Organización podrá rechazar la inscripción de cualquier participante sin necesidad de justificación.
7. Las reglas para el desarrollo del juego durante las jornadas del torneo serán las siguientes:
 - ♣ La modalidad de póquer que se jugará será Hold'em y Omaha
 - ♣ Los puestos iniciales serán determinados por sorteo.
 - ♣ Cada participante recibirá un número idéntico de puntos en fichas y tendrá derecho a realizar las reposiciones que se establezcan. Las fichas estarán situadas en la mesa. Los jugadores ausentes deben recibir cartas.
 - ♣ Las cartas se darán en el sentido de las agujas del reloj, siendo el participante que tenga la "marca" el último en recibir cartas y en hablar.
 - ♣ El primer jugador en recibir cartas será el situado a la izquierda del que ostenta la "marca".
 - ♣ Los jugadores quedarán eliminados cuando se queden sin fichas, teniendo la obligación de abandonar la mesa.
 - ♣ Las fichas han de permanecer en todo momento a la vista de todos los participantes. No se podrán ni guardar ni ocultar.
 - ♣ La cesión de fichas entre los participantes supondrá la eliminación inmediata de los implicados.
 - ♣ Ningún participante podrá ser sustituido por otro.
 - ♣ Las fichas utilizadas en el torneo carecen de valor para el juego real y deberán ser devueltas al personal del Casino.
 - ♣ Se utilizarán barajas de 52 cartas.

♣ La cuantía de las apuestas irán variando en el transcurso del Torneo. Los diferentes niveles de apuestas serán anunciados por el Director del Torneo.

8. Se repartirán en premios el 100% del total de la compra de fichas, según la tabla de premios que se hará pública antes del comienzo del evento, a excepción:

1) de todos los torneos propios se descontará el valor de la entrada inicial del TORNEO MENSUAL ARANJUEZ de la recaudación total, siempre que el bote ascienda a 2.000€ o más, para una entrada de dicho evento, que se la llevará el ganador de cada torneo y si el bote asciende a 6.000€ o más será una entrada inicial del TORNEO ESPECIAL DEEP-STACK ARANJUEZ

2) del torneo LIGA POKER GC ARANJUEZ, en el que se destinara un 4% de lo recaudado en cada etapa a un ranking general. Del acumulado del ranking general se descontarán el 3% en concepto de rake a causa del torneo Final.

3) del torneo BOUNTY CHIP se descontará 100€ para el jugador que elimine al Bounty-Star antes de la mesa final y 50€ para el jugador que le toque ser Bounty-Star

9. Sistema de clasificación. El orden de clasificación se establecerá por eliminación, a medida que los participantes se vayan quedando sin fichas y, por tanto, el número de jugadores sea menor, el responsable del torneo irá reagrupando a los participantes, para ello reducirá paulatinamente el número de mesas y asignará mediante sorteo los nuevos puestos, intentando que en todo momento el número de jugadores por mesa sea lo más equilibrado, hasta que finalmente solo quede una, que será la mesa final del Torneo

10. Los acuerdos privados de los jugadores que quedan en un torneo sobre la distribución de los premios están permitidos. Sin embargo, si se realiza un acuerdo, el director del torneo tiene la opción de asegurarse de que se ha llevado a cabo pagando dichas cantidades.

Cualquier acuerdo privado que excluya a uno o más competidores en activo es impropio por definición.

11. En caso de disputa sobre cualquier jugada o situación de desacuerdo en el Torneo, la decisión del Director del Torneo es decisiva y final.

12. La Liga Poker GC Aranjuez comenzará el 25 de diciembre de 2016 y finalizará en junio de 2017. Se detraerá un 4% de todos los torneos propios, que formarán el Acumulado.

Puntuarán todos los torneos propios, según el siguiente sistema de puntuación:

T1 – Torneos de un día de buy-in inferior a 50€

T2 – Torneos de un día de buy-in igual o superior a 50€

T3 – Torneo Mensual o Especial de 2 o más días de duración

Posición	T1	T2	T3
1	25	30	35
2	20	25	30
3	16	20	26
4	13	17	23
5	11	14	21
6	9	12	19
7	7	10	17
8	5	8	15
9	3	7	13
10	1	6	11
11		5	10
12		4	9
13		3	8
14		2	7
15		1	6
16			5
17			4
18			3
19			2
20			1

En los torneos de un día con una compra inicial inferior a 50€ puntuarán los 10 primeros clasificados. En los torneos de un día con una compra inicial igual o superior a 50€ puntuarán los 15 primeros clasificados. En los torneos de dos días o más puntuarán los 20 primeros clasificados.

Si se reparte por ICM se respetan los puntos para la clasificación en función de la posición obtenida, como si no hubiera habido reparto.

Los veinte primeros clasificados del Ranking se jugarán el 77% del Acumulado en un torneo Final, en el que recibirán 50.000 puntos en fichas.

Las plazas obtenidas serán personales e intransferibles.

Los cinco primeros clasificados del Ranking obtendrán un premio directo que corresponde al 20% del Acumulado, de manera que el primero cobre el 8%, el segundo el 4,8%, el tercero el 3,2%, el cuarto el 2,4% y el quinto el 1,6% del Total Acumulado.

Los puntos no se podrán pactar, es decir, si se llega a un pacto en mesa final, y no se deja por fuera una cantidad (el 10% del dinero en juego como mínimo) o una entrada para otro torneo, se dará por finalizado el torneo y los jugadores que hayan pactado obtendrán la puntuación de la posición más baja en juego.

En caso de empate en la clasificación, el desempate se realizará primando al jugador que más torneos haya puntuado. Este desempate se aplicará hasta la posición 20.

Si alguno de los clasificados para la final no pudiera asistir quedaría en la última posición del Torneo Final, debido a que todos los jugadores llevan premio.

Los 20 jugadores que disputen la Final de la Liga se repartirán los premios con esta tabla:

POSICIÓN	PORCENTAJE ACUMULADO TOTAL
1	20%
2	12%
3	9%
4	6%
5	5%
6	4%
7	3,5%
8	3%
9	2,5%
10	2%
Del 11 al 20	1%

13. Dado el caso que un torneo no llegue a su fin antes de la hora de cierre del Casino, se procederá al recuento de fichas por el método ICM, que atribuye el dinero a cada jugador según las fichas que tiene y la tabla de pagos asignando una probabilidad a cada puesto. En el caso de que se reparta por ICM, y haya en juego una entrada para otro torneo, esta quedará fuera del reparto.

14. Los torneos se realizarán con un mínimo de 10 personas.

15. Todos los torneos propios, satélites y sit&go se rigen por las normas de póquer de la TDA.

16. Las plazas obtenidas en los torneos no serán reembolsables.

17. En los torneos de dos días o más se hará un nuevo sorteo de puestos al inicio de cada jornada.

18. El Gran Casino de Aranjuez podrá suspender o variar el horario, cambiar las fechas o modificar las estructuras del Torneo si las circunstancias lo requieren.

19. El torneo por parejas tendrá estas bases añadidas:

♠ Durante los primeros niveles, que designe el programa del torneo que se hará público a todos los efectos, se jugará de forma individual. Después se cerrará el registro y se juntarán los stack de los dos miembros de la pareja.

En el caso de que uno de los dos miembros haya agotado el stack inicial y la opción de la reentrada que designe el programa del torneo, la pareja pasará a los siguientes niveles con un único stack.

♠ Una vez que se hayan juntado las parejas, el miembro 1 jugará los niveles impares y el miembro 2 los pares.

El procedimiento para realizar el cambio de miembro será el siguiente, cuando falte medio minuto para el cambio de nivel, el Director del Torneo anunciará a las parejas que pueden prepararse para el cambio, cada miembro se situará detrás de su pareja, y una vez finalizada la mano que esté en curso se procederá al cambio.

♠ Una vez que se haya llegado a mesa final, las parejas que queden recibirán una ficha extra de consulta. para utilizar la ficha deberá entregársela al croupier, y este contara un minuto para que se levante y vaya con su pareja a tomar una decisión, cuando falten 10 segundos el crupier le avisará, y si trascurrido ese tiempo no han tomado dicha decisión, se les matará la mano. Una vez que se haya llegado a mesa final, las parejas que queden recibirán una ficha

♠ Las parejas que lleguen a FT, también puntuarán en nuestro ranking para la Liga Aranjuez., detrayéndose el 4% al acumulado. Puntuarán ambos miembros y será de la siguiente manera:

Posición	Parejas
1	26
2	21
3	17
4	13
5	11
6	9
7	7
8	5
9	3
10	1

ESTRUCTURAS SIT&GO

Sit&Go 20€+5€

1.500 puntos
Niveles 12'

Sit&Go 50€+5€

2.000 puntos
Niveles 12'

Sit&Go 100€+10€

2.500 puntos
Niveles 15'

	CP	CG
Nivel 1	25	50
Nivel 2	50	100
Nivel 3	100	200
Nivel 4	200	400
Nivel 5	300	600
Nivel 6	500	1.000
Nivel 7	750	1.500
Nivel 8	1.000	2.000
Nivel 9	1.500	3.000
Nivel 10	3.000	6.000
Nivel 11	5.000	10.000

Sit&Go Time Limit 20€+5€

2.000 puntos
CP/CG 50/100

Sit&Go Time Limit 50€+5€

5.000 puntos
CP/CG 100/200

Sit&Go Time Limit 100€+10€

10.000 puntos
CP/CG 200/400

TODOS LOS TORNEOS Y SATÉLITES PROPIOS, ASÍ COMO LOS SIT&GO, SE RIGEN POR LAS NORMAS DE LA TDA.

NORMAS TDA 2015

Conceptos Generales

1. Decisiones de la dirección.

El correcto desarrollo del juego y la imparcialidad son la prioridad en la toma de decisiones. En circunstancias extraordinarias la imparcialidad del juego puede tener prioridad sobre este reglamento. 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, defender su derecho a actuar, mantener las cartas visibles y las fichas colocadas, permanecer en la mesa si están en la mano, advertir si ven un error, pedir tiempo cuando sea necesario, cambiar de mesa rápidamente, seguir la regla de un jugador por mano, conocer y cumplir las reglas, comportarse con educación y, en general, contribuir a la buena marcha del evento.

3. Terminología oficial de los torneos.

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 pueden ser válidos. También se pueden hacer gestos para indicar determinadas acciones, como golpear la mesa que es check. Es responsabilidad de los jugadores dejar claras sus intenciones: usar términos o gestos que no son estándar es un riesgo para el jugador, ya que pueden interpretarse de forma diferente a sus intenciones. Ver Normas 2 y 42.

4. Aparatos electrónicos y comunicación.

No está permitido hablar por teléfono en la mesa. El resto de jugadores no deberá oír los tonos de llamada, la música, etc. Para el resto de aparatos electrónicos se aplicarán las normas de la casa.

5. Idioma oficial.

El inglés será el idioma oficial en los Estados Unidos. En el resto de salas, se anunciarán claramente los idiomas permitidos.

Puestos, romper y equilibrar mesas

6. 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.

7. Lista de espera, registro tardío y reentradas.

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 y se les repartirán cartas, excepto cuando estén entre ciega pequeña y botón.

8. Necesidades especiales.

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

9. Romper mesas.

Los jugadores de una mesa rota recibirán sus nuevas mesas en proceso aleatorio de dos pasos. Pueden recaer en cualquier sitio, incluidas las ciegas y el botón y recibirán cartas a no ser que estén entre el botón y la ciega pequeña. *Ver ejemplo en el apéndice.*

10. 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, incluyendo cuando le toque ser solo ciega grande, aunque esto signifique 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.: 6max y turbos), se parará a discreción del director del torneo. Si no se hubiera detenido el juego, no se considerará reparto nulo y el director del torneo puede determinar no detener el juego. Según avanza el evento, cuando sea más manejable y apropiado al tipo de juego en curso, el director del torneo podrá ajustar el equilibrio de mesas.

11. Número de jugadores 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 regla no afecta a los torneos de uno contra uno (heads-up).

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 regla no afecta a los torneos de uno contra uno (heads-up).

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 la mano en el 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 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 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 el showdown, el jugador debe proteger su mano mientras espera que sea vista (ver norma 60). Si un jugador no expone sus cartas en la mesa y las tira creyendo que ha ganado, lo hace bajo su responsabilidad y riesgo. Si las cartas no son 100% 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 director del torneo sobre la mano es final.

C: El crupier no puede matar la mano que ha sido mostrada correctamente y es la ganadora.

14. Cartas vivas en Showdown.

Tirar las cartas boca abajo no las mata automáticamente; un jugador puede cambiar de opinión y mostrar sus cartas, si son cien por cien recuperables. Las cartas las mata el crupier al meterlas en los descartes.

15. 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 tirar sus cartas sin mostrarlas. *Ver ejemplo en el apéndice.*

16. Showdown sin all-in.

A: En un showdown que no sea all-in, si las cartas no se muestran o se descartan espontáneamente, el director del torneo 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, es el primero que tiene que enseñar (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: En un showdown sin all-in, si todos los jugadores menos uno tiran las cartas boca abajo, el último jugador con cartas en la mano se lleva el bote y no tiene que mostrarlas.

17. Solicitar 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 a solicitar ver las manos de los rivales.

B: Si hay apuestas en el river, cualquier jugador que haya pagado tiene derecho a pedir que le enseñen la mano del último agresor, 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 el apéndice.*

18. Jugar las cartas de la mesa en el showdown.

Para poder llevarse parte del bote cuando se juegan las cartas comunes, el jugador tiene que mostrar todas las cartas particulares, (ver norma 13-A).

19. Fichas indivisibles.

Las fichas se cambiarán hasta la mínima denominación en juego. A) En los juegos con comunitarias con dos o más manos altas o bajas, la ficha indivisible va al primer jugador a la izquierda del botón. B) En studhigh, 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 (por ejemplo dos "wheel" en Omaha/8) se repartirá el bote lo más equitativamente posible. *Ver ejemplo en el apéndice.*

20. Botes secundarios.

Cada bote secundario se repartirá por separado.

21. Reclamar botes.

El derecho a reclamar una mano finaliza cuando empieza una nueva mano (ver norma 22). Si la mano termina en un descanso, el derecho a reclamar termina un minuto después de que se entregue el bote.

Procedimientos generales

22. Nueva mano y nuevos límites.

El cambio de nivel no se anunciará hasta que el reloj llegue a cero. El nuevo nivel se aplica a la siguiente mano. El nuevo nivel comienza con el primer barajado, cuando se pulsa el botón del barajador o con el cambio de crupier.

23. Chip race y cambios de fichas programados.

A: Cuando haya que retirar las fichas de menor valor, éstas se sortearán comenzando por el asiento 1. Como máximo se podrá entregar 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.

24. Cartas y fichas visibles. Cambios de fichas.

A: Los jugadores tienen derecho a una estimación razonable del conteo de las fichas de los rivales; por lo que las fichas deberían mantenerse en pilas contables. La TDA recomienda apilarlas en múltiplos de 20 del mismo valor. Los jugadores están obligados a tener las fichas de mayor valor visibles e identificables en todo momento.

B: Los directores del torneo controlarán el número y valor de las fichas en juego y podrán cambiarlas a discreción. Estos cambios de fichas discrecionales han de ser anunciados.

C: Los jugadores deben tener sus cartas visibles en todo momento.

25. 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.

26. 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.

27. Pedir tiempo.

Se atenderá la petición de tiempo cuando haya pasado un tiempo razonable. Cualquier jugador en el evento puede pedir tiempo. Si la dirección aprueba la petición, el jugador tendrá 50 segundos para actuar, si no lo ha hecho cuando el tiempo termine, se hará una cuenta atrás de 10 segundos. En el caso de que el jugador no haya actuado al final de la cuenta, la mano se declarará nula. En caso de duda sobre si el jugador actuó antes de que finalizara la cuenta atrás, el jugador sigue en la mano. El director del torneo podrá reducir el tiempo concedido para ajustarse al juego y evitar pérdidas de tiempo.

A discreción del director del torneo, se puede reducir el tiempo de esta norma. Ver normas 2 y 65.

28. Rabbit Hunting.

No está permitido el "RabbitHunting" o revelar alguna de las cartas que habrían salido si la mano no se hubiera terminado.

Jugador presente/Derecho a jugar la mano

29. En su asiento.

El jugador tiene que estar en su sitio cuando sale la última carta de la baraja o su mano está muerta. Tendrá que poner antes y ciegas, y si le tocara la carta de bring-in en stud, tendrá que pagarlo. Un jugador tiene que estar en su sitio para pedir tiempo. "En su sitio" significa al alcance de su silla. Esta regla no pretende consentir que los jugadores estén fuera de su sitio cuando están en una mano. (*Nota: En stud, las reglas de la sala pueden requerir que se repartan cartas a las manos muertas).

30. En la mesa con acción pendiente.

Los jugadores con cartas (incluyendo a los que estén all-in o hayan terminado de apostar) deberán quedarse en su sitio hasta el showdown. Dejar 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

31. Botón muerto.

Los torneos se jugarán con botón muerto.

32. Eludir ciegas.

Un jugador que intencionadamente evite alguna ciega al ser trasladado de una mesa a otra, será objeto de penalización.

33. Botón en Heads-up.

En el uno contra uno 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 uno contra uno 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

34. Mano nula.

A: 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 algún 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. Se aplican las reglas de la casa en los juegos con descarte (ej.: lowball).

B: Los jugadores pueden recibir dos cartas consecutivas en el botón.

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, y se matan 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.

35. Acción sustancial.

Se entiende por acción sustancial: A) dos acciones cualquiera en turno, con una de ellas que implique poner fichas en el bote (es decir, dos acciones excepto dos checks o folds) ; o B) cualquier combinación de tres acciones en turno (check, bet, raise, call, o fold). Ver las reglas 34-D y 40-B.

36. 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 director. El crupier mezclará las cuatro cartas boca abajo, el director seleccionará al azar una carta, que será la siguiente carta quemada, y las tres restantes serán el flop. Para las cartas que se repartan antes de tiempo ver el procedimiento 5.

Juego: apuestas y subidas

37. 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.

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.

38. 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 bote se quedan en el bote.

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 la cantidad que quiere subir A esté clara.

39. 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 hacer un undercall cuando declara o mueve fichas en menor cantidad que 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: A) cualquier apuesta en mano a mano o B) la apuesta inicial en cualquier ronda con varios jugadores. En el resto de situaciones, decide el director del torneo. 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 regla se refiere a los casos en los que el jugador debe hacer el call completo o, por decisión del director del torneo, puede renunciar al undercall y tirar las cartas.

40. Acción fuera de turno.

A: Cualquier acción fuera de turno (pasar, pagar o subir) 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.

B: El jugador al que se salta la acción fuera de turno debe defender su derecho a hablar. Si ha pasado un tiempo razonable y el jugador no ha defendido su derecho a actuar antes de que haya habido acción sustancial (regla 35) fuera de turno a su izquierda, la acción fuera de turno es vinculante y se llamará al director del torneo para que decida cómo tratar la mano que se han saltado. Ver ejemplo en el apéndice.

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 regla 46. Poner una ficha muy pequeña en relación a la apuesta (apuesta de 50.000 y tirar una ficha de 1.000) está desaconsejado, podría ser objeto de penalización y se dejará a discreción del director del torneo que 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; o B) anunciando previamente la cantidad total antes de empezar a poner las fichas en el bote; o (C) anunciando "subo" antes de poner en el bote 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.

43. Subidas.

A: Una subida tiene que ser al menos igual a la cantidad de la mayor apuesta o subida anterior de la ronda de apuestas en juego. Si un jugador hace una subida del 50% o más de 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". Decir una cantidad o mover esa cantidad en fichas es lo mismo (ver regla 37-C). Ej.: Hold'em sin límite, la apuesta es 1.000, decir "mil cuatrocientos" o mover 1.400 en fichas call en los dos casos, a no ser que antes se haya dicho "subo". Ver ejemplo en el apéndice.

B: Sin 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. Reabrir la apuesta.

En no-limit y pot-limit, una apuesta all-in menor a una subida completa no reabre las opciones de apuesta a los jugadores que ya han actuado, y no se enfrentan a una subida completa cuando les llega la acción. En limit, se

necesita una subida de al menos el 50% para que se reabran las opciones a los jugadores que ya han actuado. *Ver el apéndice.*

45. Ficha de valor superior.

Cuando un jugador se enfrente a una apuesta o ciega, poner una única ficha de valor superior es igualar, si antes no se ha anunciado una subida. Si se anuncia una subida (pero no 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.

46. Múltiples fichas.

Al enfrentarse a una apuesta, excepto si se anuncia una subida, poner varias 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. Preflop, ciegas 200-400. A sube a 1.200 (subida de 800) y B pone dos fichas de 1.000 sin decir nada. Es call porque quitando una de las fichas queda menos de los 1.200 necesario para pagar. Si al quitar una de las fichas más pequeñas queda una cantidad superior a lo necesario para pagar, la apuesta se rige por la norma del 50% de la regla 43. *Ver el apéndice.*

47. Dejar las fichas de la apuesta anterior.

A: Si un jugador apuesta, cuando se enfrenta a una subida, y tiene fichas de una apuesta anterior que aún no se han recogido, estas fichas pueden influir en si su acción es call o reraise. Al existir varias posibilidades, los jugadores deberían indicar las apuestas antes de poner nuevas fichas encima de fichas de apuestas anteriores.

B: Al enfrentarse a una apuesta, recoger las fichas de las apuestas anteriores obliga a pagar o subir.

48. Número de subidas.

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 hacerlo, independientemente de lo que le hayan dicho. Si un jugador pide la cuenta y recibe una información incorrecta por parte del crupier o del jugador, y pone esa cantidad en el bote, 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.

50. Tamaño del bote y apuestas enpot-limit.

A: Los jugadores tienen derecho a saber cuánto hay en el bote sólo en juegos "pot-limit". El crupier no contará el bote en juegos limit y no limit.

B: Preflop, un all-in menor a la apuesta mínima 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, y puede estar sujeto a penalización. Si el jugador se enfrenta a una apuesta, entonces debe hacer una subida válida.

51. Apuestas y subidas en dos tiempos.

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

52. Apuestas no habituales y confusas.

Los jugadores que usan términos de apuestas o gestos no oficiales lo hacen bajo su propio riesgo. Éstos podrán ser interpretados de forma diferente a las intenciones del jugador. Asimismo, siempre que el anuncio de una cantidad apostada pueda tener varios significados, se tomará como válida la cantidad más baja. Ejemplo: "Apuesto cinco". Si no está claro si "cinco" significa 500 o 5.000, la apuesta se queda en 500. *Ver normas 2, 3 y 42. Ver ejemplo en el apéndice.*

53. Folds no estándar.

En cualquier momento antes de finalizar la última ronda de apuestas, tirar las cartas en turno al enfrentarse a un check (pasar) o tirar las cartas fuera de turno es vinculante y puede ser objeto de penalización.

54. Declaraciones en condicional.

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 director del torneo. Ejemplo: frases del tipo "si – entonces" tales como "si apuestas, entonces yo subiré".

55. Cuenta de las fichas del rival.

Los jugadores tienen derecho a tener una estimación razonable de las fichas del rival (norma 24). Los jugadores sólo pueden pedir una cuenta precisa si es su turno y se enfrentan a un all-in. El jugador que está all-in no tiene que contar las fichas, lo pueden hacer el crupiero o un director. Se aplica la regla de Acción aceptada (ver norma 49). La norma 24 facilita mucho la exactitud en la cuenta.

56. Apostar de más facilitando el cambio.

Las apuestas no deben usarse para facilitar el cambio. Poner más fichas que las necesarias puede confundir a la mesa. Todas las fichas puestas en silencio corren el riesgo de estar en la apuesta. Ejemplo: A apuesta 325, B pone una de 500 y una de 25 para que el crupier le dé dos de 100; esto es subir a 650 según la regla 46.

57 .All-in con fichas escondidas.

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 forma parte de la apuesta o no (regla 49). Si no forma parte de la apuesta, A, si gana, no cobrará la cantidad de esa ficha oculta, si A pierde, no se salvará por esa ficha y el director del torneo determinará si le da las fichas al ganador.

Juego: otros

58. 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 las 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.

59. Fichas perdidas.

Las fichas perdidas que se encuentren se retirarán del juego.

60. Manos eliminadas accidentalmente.

Los jugadores deben proteger sus cartas en todo momento, incluyendo el showdown mientras esperan que se lea la mano. Si el crupier mata la mano por error o si el director cree que la mano está eliminada por no poder ser identificada 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. Si la mano pudiera ser identificada seguiría en juego, aunque se hubieran expuesto las cartas.

61. Manos muertas 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 es poner boca abajo todas las cartas y empujarlas adelante.

Protocolo y penalizaciones

62. 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. Revelar 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.

63. Mostrar cartas y retirarse.

El jugador que muestra sus cartas con acción pendiente puede ser penalizado, pero su mano no será eliminada. La penalización se aplicará al finalizar la mano. Al tirarse, las cartas deben empujarse adelante cerca de la mesa, sin lanzarlas boca arriba o permitiendo que las vea algún jugador por tirarlas muy altas. Ver regla 61.

64. Ética del juego.

El póker es un juego individual. El "Soft Play" podrá resultar en penalizaciones como pérdida de fichas o la descalificación. El "Chip dumping" (pasar fichas a otro jugador mediante apuestas) y cualquier forma de colusión se penalizarán con la descalificación.

65. Faltas de comportamiento.

Las repetidas faltas de comportamiento acarrearán penalizaciones. Como, por ejemplo, pero sin limitarse a ello: retrasar continuamente el juego, tocar innecesariamente las fichas o las cartas de otros jugadores, ralentizar la partida, actuar fuera de turno repetidamente, una conducta abusiva o hablar en exceso.

66. Avisos, penalizaciones y descalificación.

A: Las penalizaciones incluyen 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 ofensor 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 supondrá penalizaciones mayores. Los jugadores pueden perder todas sus fichas por los antes y las ciegas al mientras están ser sancionados.

B: Se puede penalizar si un jugador expone una carta cuando hay acción pendiente, tira una carta fuera de la mesa, incumple la regla de un jugador por mano, o por incidentes similares. Se penalizará por "softplay", por conducta abusiva, por comportamiento inapropiado o por hacer trampas.

C: Durante el periodo de la penalización, el jugador deberá permanecer alejado de la mesa. Se le repartirán cartas, pondrá antes y ciegas y se le 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.