

REGLAS TDA 2013 VERSIÓN 1.0

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 reglas de la TDA son suplementarias a las de los casinos. En caso de conflicto con normativas oficiales, prevalecen éstas últimas.

CONCEPTOS GENERALES

1. Decisiones del Jefe de Sala

En la toma de decisiones, el Jefe de Sala deberá considerar el mejor interés del juego y la imparcialidad como las principales prioridades. Circunstancias inusuales podrán dictar, en ocasiones, que se ignore la interpretación técnica de las reglas en beneficio de la imparcialidad y ecuanimidad del juego. Las decisiones del Jefe de Sala son finales.

2. Responsabilidades de los jugadores

Se espera de los jugadores que: comprueben los datos de registro y la asignación de puesto, protejan sus cartas, dejen claro sus decisiones, sigan la acción, actúen en turno, defiendan su derecho a actuar, mantengan sus cartas visibles, mantengan sus fichas correctamente apiladas, permanezcan en la mesa cuando tengan una mano viva, si ven que se va a cometer un error lo digan, cambien de mesa sin demora, cumplan la norma de "un jugador por mano", conozcan y cumplan las normas, tengan un comportamiento adecuado y contribuyan al buen desarrollo del torneo en general.

3. Terminología Oficial de torneos de poquer

Los términos oficiales son declaraciones sencillas, inequívocas y tradicionales como: apuesto, subo, veo, no voy, paso, envido, pot (sólo en pot-limit) y completo. (bet, raise, call, fold, check, all-in, pot, complete). Los términos regionales también pueden ser válidos. El uso de un lenguaje no estándar es un riesgo para el jugador, ya que puede interpretarse de forma diferente a sus intenciones. Es responsabilidad del jugador dejar claras sus intenciones. Ver Normas 40 y 49.

4. Aparatos electrónicos y comunicación

Los jugadores no pueden hablar por teléfono en la mesa. Para el resto de aparatos electrónicos se aplicarán las normas de la casa.

5. Idioma oficial

Se aplicará la norma de "sólo inglés" en los Estados Unidos. En el resto de salas, se anunciarán claramente los idiomas permitidos.

PUESTOS DE LOS JUGADORES; ROMPER Y EQUILIBRAR MESAS

6. Sorteo de puestos

Los asientos se designaran 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 su stack actual.

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.

8. Necesidades especiales

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

9: Romper mesas

Los jugadores provenientes de una mesa rota para ocupar un asiento asumen los derechos y responsabilidades de la posición. Pueden ser ciega grande, ciega pequeña o botón. El único lugar en el que no recibirán cartas es entre la ciega pequeña y el botón.

10. Equilibrar mesas

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, incluso cuando éste sea la ciega grande y no haya ciega pequeña, 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 de 10; torneos de stud de 8 jugadores, la mesa final de 9; torneos de 6 jugadores, 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 hablan en el showdown

Las cartas hablan 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. Cualquier jugador, esté o no en la mano, debe comunicarlo, si cree que se va a cometer un error en la lectura de la mano.

13. Mostrar las cartas y matar la mano ganadora

A: En el showdown, el jugador tiene que exponer todas sus cartas en la mesa para que el crupier y el resto de jugadores puedan leer la mano con claridad. "Todas las cartas" significa las dos cartas propias en hold'em, las cuatro en Omaha, las siete en 7-stud, etc. Los crupieres no pueden matar una mano que ha sido expuesta/mostrada en la mesa y es claramente la mano ganadora.

B: Si un jugador no expone completamente 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 si la mano ha sido suficientemente mostrada es final.

14. Cartas vivas en Showdown

A: Si la casa no tiene un norma propia respecto a la línea del tapete o respecto a tirar las cartas hacia delante en el showdown, mover las cartas hacia delante sin exponerlas no mata la mano; los jugadores pueden cambiar de opinión y mostrarlas si son 100% identificables. Si embargo, existe el riesgo de que el crupier mate la mano al mezclarla con los descartes.

B: Si en el showdown se aplica la norma de la línea o de tirar las cartas hacia delante en la sala, se mantendrá la norma de la sala.

15. Cartas arriba en all-in

Todas las cartas de una mano serán mostradas boca arriba sin demora, siempre que un jugador estuviera restado y una vez que las apuestas del resto de jugadores se hayan completado.

16. Orden a la hora de mostrar cartas en el showdown

En un showdown que no sea all-in, si los jugadores no muestran sus cartas 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) tiene que enseñar primero. Si no hay apuestas en la última calle, entonces el jugador que sería el primero en actuar en una ronda de apuestas debe enseñar primero (es decir; el primer sitio a la izquierda del botón en los juegos con flop, la jugada vista más alta en stud, la jugada vista más baja en razz, etc.). Excepto en el caso de que las normas de la casa requieran que se muestren las cartas en el showdown, los jugadores pueden optar por tirar sus cartas boca abajo.

17. Jugar las cartas de la mesa en el showdown

El jugador tiene que enseñar todas sus cartas, cuando juega con las cinco cartas de la mesa, para cobrar su parte del bote.

18. Solicitar ver una mano

Los jugadores que ya no tengan sus cartas en el showdown, o que las hayan tirado boca abajo sin exponerlas en la mesa, pierde los derechos y privilegios que pudieran tener de solicitar ver cualquier mano de los rivales.

19. Fichas indivisibles

Las fichas se cambiarán hasta la mínima denominación posible. En los juegos de mesa con dos o más manos altas o bajas, la ficha indivisible va al primer jugador a la izquierda del botón. 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 5 cartas. En h/l split, la ficha indivisible va a la mano alta. Cuando haya manos de idéntico valor (por ejemplo dos "wheel" en Omaha/8) se repartirá el bote lo más equitativamente posible.

20. Botes secundarios

Cada bote se repartirá por separado.

21. Reclamar botes

El derecho a reclamar una mano finaliza cuando empieza una nueva mano. Ver regla 22.

PROCEDIMIENTOS GENERALES

22. Nueva mano y nuevos límites

Cuando el tiempo de un nivel de apuestas se termina y el personal de sala anuncia el nuevo nivel, éste se aplicará en la mano siguiente. La mano empieza con el primer barajado. Si se utiliza un barajador automático, la mano empieza cuando se pulsa el botón verde.

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 pierde todas sus fichas en el chip race, recibirá una ficha del valor más bajo en juego.

B: Los jugadores tienen que tener sus fichas a la vista y se recomienda que presencien el chip race.

C: Si después del chip race, algún jugador tiene fichas de los valores retirados, se cambiarán por fichas de valor aún en juego. Las fichas que no se puedan cambiar por una ficha completa se retirarán del juego sin compensación.

24. Cartas y fichas visibles, contables y manejables. Cambios de fichas discrecionales

A: Los jugadores tiene 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 deben tener las fichas de más 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 las cartas visibles en todo momento.

25. Cambio de baraja

El cambio de baraja se realizará en el cambio de crupier, en un nivel determinado o como establezca la sala. Los jugadores no pueden pedir que se cambie la baraja.

26. Recompras

Un jugador no puede eludir una mano. Si declara su intención de reponer antes de que empiece una mano, ese jugador está jugando con esas fichas y se le obligará a hacer la reposición.

27: Pedir tiempo

Una vez pasado un tiempo razonable y habiéndose pedido "tiempo", se le concederá al jugador hasta 50 segundos para tomar una decisión. Si no ha actuado antes de que expire el plazo, se le hará una cuanta atrás de 10 segundos. Si el jugador no ha actuado al final de la cuenta, la mano está muerta. En caso de actuar justo en el límite de tiempo, la mano está viva. A discreción del director del torneo, se puede reducir el tiempo de esta regla.

28: Rabbit Hunting

"Rabbit Hunting" no está permitido. Rabbit Hunting es revelar alguna de las cartas que "habrían salido" si la mano no se hubiera terminado.

JUGADOR PRESENTE / TENER DERECHO A JUGAR UNA MANO

29. En su asiento

El jugador tiene que estar en su sitio cuando sale la primera carta de la baraja o su mano está muerta. Si un jugador llega tarde a su sitio y le han repartido cartas, no puede mirarlas y se matarán inmediatamente al final del reparto. Tendrá que poner antes y ciegas, y si le tocara la carta de bring-in* en stud, tendrá que pagarlo también. 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 algunas situaciones, las reglas de la sala requieren que se repartan cartas a las manos muertas.)

30: En la mesa con acción pendiente

El jugador con cartas tiene que permanecer en la mesa si hay acción pendiente en la mano. 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 el principio de botón muerto.

32. Eludir ciegas

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

33. Botón en Heads-up

En el uno contra uno la ciega pequeña es botón y 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: Serán mano nula las siguientes situaciones, sin limitarse a ellas, cuando: 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 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. Los jugadores pueden recibir dos cartas consecutivas en el botón. Se aplican las reglas de la casa en los juegos con descarte (ej: lowball).

B: 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.

C: Si hay acción sustancial, no puede declararse mano nula y ésta continuará.

35. Acción sustancial

Se entiende por acción sustancial: A) cualquiera dos acciones en turno si, al menos una de ellas, implica 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, or fold). Ver también las reglas 34 y 38.

36. Flop de cuatro cartas

Si el flop contiene cuatro cartas (en lugar de tres), tanto si se han visto como si no, el crupier mezclará las cuatro cartas bocabajo. Se llamará a un jefe de sala, quien elegirá una carta al azar que será la que se use como carta quemada y las tres cartas restantes serán el flop.

JUEGO: APUESTAS Y SUBIDAS

37. Declaraciones verbales / actuar en turno / undercalls

A: Los jugadores deben actuar en su turno. Las declaraciones verbales en turno son vinculantes. Las fichas puestas en el bote por un jugador en su turno, deben quedarse en el bote. Un "undercall" (apostar menos que la cantidad para ver la última apuesta) es un call completo obligatorio si se hace ante una apuesta inicial cuando hay más de dos jugadores en la mano o contra cualquier apuesta cuando sólo quedan dos. En cualquier otra situación se somete a la decisión del director del torneo. Para esta regla, en los juegos con ciegas, la ciega grande es la apuesta inicial en la primera ronda de apuestas.

B: Los jugadores deben esperar a que se aclare la cantidad de la apuesta antes de actuar. Ej: el jugador A dice subo, sin especificar la cantidad, y los jugadores B y C se tiran rápidamente; B y C deben esperar a que A diga la cantidad de su apuesta antes de tirarse. Los botones de all-in reducen considerablemente la cantidad de "undercall" (ver el procedimiento recomendado 1).

38. Acción fuera de turno

A: Actuar fuera de turno puede ser penalizado y será vinculante, si la acción pendiente hacia el jugador que actúa fuera de turno no cambia. Igualar, pasar y tirarse no es un cambio de acción. Si la acción cambia, la apuesta fuera de turno no es vinculante y será devuelta al jugador que tendrá todas las opciones: igualar, 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 actuar. Si ha pasado un tiempo razonable, ha habido acción sustancial (regla 35) y este jugador no ha defendido su derecho a actuar, la acción fuera de turno es vinculante y se llamará al director del torneo para que decida como tratar la mano que se han saltado.

39. Formas de igualar

Las formas estándar y aceptables de igualar son: A) decir call o igualo; 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 43. Poner una ficha muy pequeña en relación a la apuesta (ejemplo: 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 call.

40. 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; o C) anunciando "subo" antes de poner en el bote la cantidad exacta para igualar, y después completar la acción en un único 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.

41. 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 pero inferior a la subida mínima, deberá hacer una subida completa. La subida será exactamente la mínima permitida.

B: En juegos no-limit y pot limit, una apuesta all-in inferior 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.

42. Ficha de mayor valor

Siempre que un jugador se enfrente a una apuesta o ciega, poniendo una única ficha de mayor valor es igualar, si antes no se ha anunciado una subida. Para hacer una subida con una única ficha de mayor valor, se tiene que anunciar antes de que la ficha toque la superficie de la mesa. 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.

43. Múltiples fichas

Al enfrentarse a una apuesta, excepto si se anuncia una subida, poner varias fichas es igualar si no hay ninguna ficha que, al quitarla, quede una cantidad superior a la apuesta anterior. Ejemplo: preflop, ciegas 200-400: A sube a 1200 (una subida de 800), B pone dos fichas de 1000 sin anunciar subida. Solo es igualar, ya que al retirar una de las fichas de 1.000 queda una cantidad inferior a la necesaria para igualar los 1.200 de A. si al quitar cualquiera de las fichas queda la cantidad para igualar o más, regirá la norma del 50% de la regla 41.

44. Dejar las fichas de la apuesta anterior

Al enfrentarse a una subida, si se tienen fichas puestas de la apuesta anterior y no se han retirado, esas fichas (o el cambio que se deba) pueden afectar a que la acción sea igualar o subir. Como existen varias posibilidades, se recomienda decir la cantidad de la apuesta antes de poner fichas encima de las fichas de la apuesta anterior.

45. 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.

46. 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 igualar, independientemente de lo que haya dicho el crupier o los jugadores. Si un jugador pide la cuenta y recibe una información incorrecta por parte del crupier o de los jugadores, y pone

esa cantidad en el bote, ese jugador tiene que aceptar la acción correcta en su totalidad y está sujeto a poner la cantidad correcta de la apuesta o el all-in. Al igual que en todas las situaciones de torneo, la norma número 1 puede aplicarse según el criterio del DT.

47. Tamaño del bote y apuestas en pot-limit

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

48. Apuestas y subidas en dos tiempos

Los crupieres serán responsables de avisar de las apuestas y subidas en dos tiempos.

49. Apuestas no habituales y confusas

Los jugadores que usan términos de apuestas no oficiales o gestos 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 Reglas 2, 3 y 40.

50. Folds no estándar

En cualquier momento antes de finalizar la última ronda de apuestas de una mano, 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.

51. Declaraciones en condicional

Las declaraciones en condicional respecto a acciones futuras no son oficiales y están 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 subo".

52. Cuenta de las fichas del rival

Los jugadores tienen derecho a tener una estimación razonable de las fichas del rival (Regla 24). Los jugadores sólo pueden pedir una cuenta exacta si se enfrentan a un all-in. El jugador que en all-in no está obligado a contar sus fichas, si opta por no hacerlo las puede contar el crupier o un jefe de sala. Se aplica la regla de Acción aceptada (ver regla 46).

53. Apostar de más facilitando el cambio

Las apuestas no deben usarse para facilitar el cambio. Ejemplo: A apuesta 325, B pone una de 500 y una de 25 para que el dealer le dé dos de 100; esto es subir a 650 según la regla 43. Poner más fichas de las necesarias puede confundir a los jugadores de la mesa. Todas las fichas que se pongan en silencio corren el riesgo de ser consideradas parte de la apuesta.

54. All-in con fichas escondidas

Si A va all-in y se encuentra alguna ficha oculta después de que la apuesta haya sido aceptada, el director del torneo determinará si la ficha forma parte de la apuesta o no (regla 46). 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

55. Fichas en tránsito

Los jugadores no pueden coger ni transportar fichas del torneo de ninguna 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.

56. Manos eliminadas accidentalmente

Los jugadores deben proteger sus cartas en todo momento. Si el crupier elimina una mano por error, o una mano resulta nula, no se podrá rectificar y el jugador no tendrá dere-

cho a que se le devuelvan las apuestas. No obstante, si un jugador hubiera iniciado una apuesta o subida y ningún jugador la hubiera igualado aún, la apuesta o la subida se le devolverá al jugador.

57. 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

58. Penalizaciones y descalificación

A: Se puede penalizar a un jugador si: muestra alguna carta con acción pendiente, tira una carta fuera de la mesa, incumple la norma de un jugador por mano o algún incidente similar. Se penalizará al jugador por "soft play" (no actuar contra determinados jugadores por amistad, por interés, por ser familia...), por insultar, por comportamiento inadecuado o por hacer trampas.

B: Las penalizaciones que podrá imponer el Director del Torneo incluyen avisos verbales, penalizaciones de "manos sin jugar", "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. Se puede penalizar a un o más manos sin jugar, de una a cuatro rondas sin jugar o descalificación. Repetidas infracciones supondrán penalizaciones mayores.

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.

59. 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 pueden:

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, espectador o consejero.

60. 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 retirarse, las cartas deben empujarse hacia delante a ras de la mesa, sin mostrarlas deliberadamente (sin hacer el "helicóptero"). Ver regla 57.

61. Ética del juego

El póquer es un juego individual. El "Soft Play" será penalizado incluso con la pérdida de fichas y/o la descalificación. "Chip dumping" (pasar fichas a otro jugador mediante apuestas) y todas las otras formas de juego en connivencia se penalizarán con la descalificación.

62. Faltas de comportamiento

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