



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSOCIATION

Reglas 2011. Versión 1.0, 30 de Julio de 2011

La Poker Tournament Directors Association (**A**sociación de **D**irectores de **T**orneo de póquer) (TDA) está compuesta por personal de salas de póker de todo el mundo, cuyo objetivo es redactar unas normas estándar para torneos de póquer. La TDA ha desarrollado las siguientes normas de póquer, que complementan las normas del establecimiento. Si hubiera un conflicto entre estas normas y las normas reglamentadas en la Ley de Juego, se aplicarán las de la Ley de Juego.

Conceptos Generales

1. Personal de sala

En la toma de decisiones, el Personal 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 Personal de Sala son finales.

2. Idioma Oficial

La norma de "solo-inglés" se aplicará en Estados Unidos durante el transcurso de las manos. El inglés se utilizará en torneos internacionales junto con el idioma oficial del lugar.

3. Terminología Oficial de Torneos de Póquer.

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). 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 37 y 45.

4. Comunicación

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

Asientos de los Jugadores; Romper y Equilibrar Mesas

5. Sorteo de Asientos

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. En el caso de que un jugador se siente en el puesto erróneo con las fichas de otro jugador, ver Procedimiento Recomendado en el Foro de la TDA.

6. Necesidades Especiales

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

7. 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.

8. 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, incluyendo la ciega grande cuando esté disponible, 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). La mesa desde la que se traslada a un jugador se especificará mediante un procedimiento predeterminado. Se detendrá el juego en cualquier mesa que tenga tres o más jugadores de menos.

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.

9. Número de Jugadores en la Mesa Final

En juegos con flop, la mesa final constará de 10 jugadores. En modalidades con mesas de seis jugadores, la mesa final será de 7. En juegos de la modalidad stud, la mesa final constará de 9 jugadores.

Botes / Showdown

10. Declaraciones

Las cartas hablan por sí mismas. Las declaraciones verbales sobre el contenido de la mano de un jugador no son vinculantes; no obstante, si un jugador anuncia su jugada erróneamente, de forma deliberada, puede ser penalizado.

11. Cartas Arriba en All-in

Todas las cartas de una mano serán mostradas boca arriba siempre que un jugador estuviera restado, una vez que las apuestas se hayan completado. Crupiers y jugadores deberían insistir en el oportuno cumplimiento de esta norma.

12. Orden a la hora de Mostrar Cartas en Showdown

En un showdown que no sea all-in, al final de la última ronda de apuestas, el jugador que realizó la última acción agresiva en esa ronda deber enseñar sus cartas primero. Si en la última ronda no hubo apuestas, enseñará primero sus cartas el jugador a la izquierda del botón, y a así sucesivamente, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. En juegos de la modalidad stud, mostrará sus cartas primero el jugador que tenga la mano vista más alta. En razz, la mano vista más baja muestra primero.

13. Showdown Disputado / Jugar con las Cartas de la Mesa

Se tienen que mostrar las cartas para ganar un showdown disputado, aún cuando se juegue con las cinco cartas de la mesa.

14. Showdown no Disputado

En un showdown que no sea all-in, cuando todos los jugadores han tirado sus cartas sin mostrarlas, la última mano viva gana. Los oponentes que tiran sus cartas en el showdown sin mostrar sus cartas también pierden el derecho de pedir ver la mano ganadora.

15. Solicitar Ver una Mano

Excepto en el caso de que las normas de la casa otorguen expresamente el derecho a ver una mano, solicitar ver una mano es un privilegio que se concede a discreción del DT para proteger la integridad del juego (sospecha de una mano ilegal, juego en connivencia, etc). Es un privilegio del que no se debe abusar.

16. Eliminar la Mano Ganadora

El crupier no puede eliminar una mano ganadora que se ha expuesto en la mesa y que era la mano ganadora de forma evidente. Se anima a los jugadores a que ayuden en la lectura de las manos expuestas en la mesa si detectan que se va a cometer un error.

17. Fichas Indivisibles

Al repartir un bote, la ficha indivisible se entregará a la mano alta (en high-low). En juegos de flop, si hay dos o más manos altas o dos o más manos bajas, la ficha indivisible irá a la izquierda del botón. En juegos de la modalidad stud, la ficha indivisible será para la mano alta por orden de palo. No obstante, cuando haya manos de idéntico valor (por ejemplo "wheel" en Omaha/8) se repartirá el bote lo más equitativamente posible.

18. Botes Secundarios

Cada bote se repartirá por separado.

19. Reclamar Botes.

El derecho a reclamar una mano finaliza cuando empieza una nueva mano. (Ver norma 20.)

Procedimientos Generales

20. Nueva Mano y Nuevo Límite

Cuando el tiempo de un nivel de apuestas se termina y se anuncie el nuevo nivel por el personal de sala, 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

21. Chip-Race

Cuando haya que retirar las fichas de menor valor, cada jugador recibirá un máximo de una ficha. El chip race comienza siempre en el asiento Nº 1. Ningún jugador podrá ser eliminado del Torneo en este proceso: si un jugador pierde su única o únicas fichas en el chip race se le entregará una ficha del valor más bajo en juego. Se anima a los jugadores a presenciar el chip race.

22. Mantener las Pilas de Fichas Visible y Contables

Los jugadores tienen derecho a una estimación razonable del conteo de las fichas de un oponente, por lo que las fichas deberían permanecer en pilas contables. La TDA recomienda apilar las fichas en múltiplos de 20 como norma. Los jugadores deben tener las fichas de mayor valor visibles e identificables en todo momento. Los directores de torneo controlarán la cantidad y el valor de las fichas en juego y podrán cambiar fichas a su discreción. El cambio discrecional de fichas se anunciará.

23. Cambio de Baraja

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

24. Reposiciones

Un jugador no puede eludir una mano. Si un jugador 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.

25. Pedir Tiempo

Una vez pasado un tiempo razonable y habiéndose pedido "tiempo", se le concederá al jugador un máximo de un minuto para tomar una decisión. Si no ha actuado antes de que expire el plazo, se le realizará una cuenta atrás de 10 segundos seguida de una declaración de mano muerta. Si el jugador no ha actuado antes de la declaración, se le eliminará la mano.

26. 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

27. En Su Asiento

El jugador tiene que estar en su asiento en el momento que todos los jugadores hayan recibido sus cartas iniciales para que su mano esté viva. El jugador tiene que estar en su asiento para pedir tiempo.

28. Acción Pendiente

El jugador tiene que permanecer en la mesa si tiene una mano viva.

Botón / Ciegas

29. Botón Muerto

Los torneos se jugarán con el principio de botón muerto.

30. Eludir Apuestas

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

31. 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

32. Mano Nula

En juegos de la modalidad de stud, si alguna de las dos cartas iniciales tapadas de un jugador es expuesta debido a un error del crupier es mano nula. En juegos de flop, será mano nula, sin excluir otros, en los siguientes casos: a) si se gira una de las dos primeras cartas que se reparten; b) si se giran en el reparto o están al revés (boxed cards) dos o más cartas iniciales; c) si se reparte la primera carta a un puesto erróneo; d) si se reparten cartas a un puesto que no tiene derecho a jugar la mano; e) si no se le reparten cartas a un puesto que tiene derecho a jugar la mano. Los jugadores pueden recibir dos cartas consecutivas en el botón. No se podrá declarar una mano nula si ha habido acción sustancial, y la mano deberá continuar.

33. Acción Sustancial

Se entiende por Acción Sustancial si: A) ha habido dos acciones cualquiera que involucren a dos jugadores, cada uno de ellos poniendo fichas en el bote (apostar, subir o igualar); o B) cualquier combinación de tres acciones (pasar, apostar, subir, igualar o tirar las cartas).

34. Flop de Cuatro Cartas

Si el flop contiene cuatro (en lugar de tres) cartas, tanto si se han visto como si no, el crupier mezclará las cuatro cartas bocabajo. Se llamará a un responsable del torneo, 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

35. Declaraciones Verbales / Actuar en Turno

Los jugadores deben actuar en su turno. Las declaraciones verbales realizadas por un jugador en el momento de su turno de actuación son vinculantes. Las fichas puestas en el bote por un jugador en su turno deben quedarse en el bote.

36. Acción fuera de turno.

Una acción fuera de turno será vinculante si la acción hacia ese jugador no ha cambiado. Pasar, igualar o tirar las cartas no se considera cambio de acción. Si la acción cambia, la apuesta fuera de turno no es vinculante y será devuelta al jugador que actuó fuera de turno, quien tendrá todas las opciones, incluyendo: igualar, subir o tirar las cartas. Tirar las cartas fuera de turno es vinculante.

37. Formas de Subir

En juegos "no-limit" y "pot-limit" las subidas se tienen que hacer (1) poniendo la totalidad de las fichas en un solo movimiento; o (2) anunciando previamente la cantidad total antes de empezar a poner las fichas en el bote; o (3) anunciando "subo" antes de poner en el bote la cantidad para igualar, y después completar la acción en un movimiento adicional. Es responsabilidad del jugador dejar claras sus intenciones.

38. Subidas

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 (ver la excepción para múltiples fichas del mismo valor en la norma 40). En juegos "no-limit" y "pot-limit", una apuesta all-in inferior a una subida completa no reabre las opciones de apuesta para los jugadores que ya han actuado.

39. 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.

40. Múltiples Fichas

Al enfrentarse a una apuesta, excepto si se anuncia una subida, poner varias fichas del mismo valor es igualar, si quitando una ficha queda una cantidad inferior a la necesaria para igualar. Ejemplo de igualar: 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. En el caso de fichas de diferente valor regirá la norma del 50% según la norma 38.

41. Número de Subidas

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

42. Acción Aceptada

El póquer 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 el jugador. 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 está sujeto a poner la cantidad correcta de la apuesta o el all-in. En determinadas situaciones puede aplicarse la norma 1 a discreción del director del torneo.

43. 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 por una cantidad válida.

44. Apuestas y Subidas en Dos Tiempos

Los crupiers serán responsables de aceptar apuestas y subidas en dos tiempos.

45. 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 Reglas 3 y 37.

46. 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.

47. Declaraciones en Condicional

Declaraciones en condicional respecto a acciones futuras están totalmente desaconsejadas; pueden ser vinculantes y/u objeto de penalización. Ejemplo: frases del tipo "si – entonces" tales como "si apuestas, entonces yo subiré".

Juego : Otros

48. 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.

49. Manos Accidentalmente Eliminadas

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 derecho 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.

50. Manos Muertas en Stud

En la modalidad de póquer stud, si un jugador coge las cartas públicas mientras se enfrenta a una acción, es mano muerta.

Protocolo y Penalizaciones

51. Penalizaciones y Descalificación

Se PUEDE penalizar a un jugador por mostrar sus cartas con acción pendiente, por tirar cartas fuera de la mesa, por incumplir la norma de un-jugador-por-mano, o por incidentes semejantes. 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. Las penalizaciones que podrá imponer el Director del Torneo incluyen avisos verbales, penalizaciones de “manos sin jugar” y la descalificación. Excepto en el caso de penalización de una única mano sin jugar, las penalizaciones de manos 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. Durante el periodo de la penalización, el jugador deberá permanecer alejado de la mesa pero se le repartirán cartas.

El personal del torneo puede imponer una, dos, tres o cuatro vueltas de penalización o la descalificación del jugador. Las fichas del jugador descalificado se retirarán del torneo. Repetidas infracciones supondrán penalizaciones mayores.

52. 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.

53. Mostrar Cartas

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.

54. 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.

55. 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.