

NORMAS INTERNACIONALES DE TORNEO

1º. Dirección del Torneo. Tanto el Director del torneo, como sus colaboradores, son los encargados de velar por la imparcialidad en el juego, siendo dicha premisa la mayor prioridad a la hora de tomar cualquier decisión. Circunstancias inusuales pueden, en ocasiones, llevar al Director a obviar o reinterpretar alguna regla técnica en beneficio de la imparcialidad. Las decisiones del Director del torneo son finales y por ello tiene la potestad de revocar cualquier decisión de sus ayudantes.

La dirección se reserva el derecho de cancelar o alterar cualquier evento a juicio propio, en busca del interés del Casino y de sus clientes.

2º. Regla del “Chip-Race”. Las fichas de menor cuantía en el juego deberán ser retiradas de las mesas cuando no sean necesarias en la estructura de ciegas o antes. Todas las fichas de menor rango que tengan suficiente valor para ser canjeadas por una nueva ficha de mayor valor lo serán automáticamente. El método para renovar las fichas extras es repartir una carta a cada jugador por cada ficha extra que posea, las cartas son repartidas en el sentido de las agujas del reloj comenzando por la 1ª plaza. El jugador con la carta más alta de palo (picas, corazones, diamantes y tréboles) obtiene las primeras fichas extras para canjearlas por la ficha de mayor valor y así sucesivamente. Si un jugador se queda sin fichas en este proceso no podrá ser eliminado, le será concedida una ficha de menor rango después de este proceso, el jugador con la carta más alta recibirá otra nueva ficha si estas son la mitad o más de la cantidad de fichas necesarias, si no serán retiradas.

Si una vez finalizado este proceso y reiniciado el torneo aparecieran fichas de valores retirados, se canjearían en caso que su cuantía fuera suficiente para dar una ficha de mayor valor, sino serán retiradas.

3º. Fichas Impares. Las fichas sobrantes, irán a la mano más alta. Si hubiera dos o más manos más altas o dos o más manos más bajas, la ficha impar ira al jugador a la izquierda del button.

4º. Botes adicionales. Cada bote adicional será repartido como un bote único. Los botes no serán mezclados antes de ser divididos.

5º. Tiempo de decisión. Una vez transcurrido un tiempo razonable, nunca menos de dos minutos, si algún jugador pide “tiempo”, el jugador tendrá un máximo de un minuto para tomar una decisión, si no actuase tras expirar el tiempo, se le hará una cuenta atrás de 10 segundos, si el jugador no toma una decisión antes de finalizar dicha cuenta, su mano será anulada.

6º. Button. En los torneos se utilizara la norma de “Button Muerto”.

7º. Penalizaciones. Una penalización puede señalarse si un jugador muestra una de sus cartas con acción pendiente, arroja las cartas fuera de la mesa, viola la regla de “un jugador una mano”, incurre en “juego blando”, abusos, mala conducta o realiza o actúa de forma similar. El Director del torneo y su equipo puede penalizar a los jugadores mediante avisos verbales o con pérdidas de manos, que pueden ir desde una mano a cuatro vueltas o incluso la descalificación. El jugador que recibe una penalización debe abandonar la zona delimitada de torneo, para reintegrarse de nuevo al juego tendrá que tener la autorización del Director. Un jugador descalificado debe entregar todas sus fichas las cuales quedaran fuera del juego, las fichas de un jugador que abandone el torneo por salud u otra razón personal tras comenzar el mismo permanecerán en juego mientras pueda pagar las apuestas obligatorias. La repetición de infracciones supone un incremento en las penalizaciones.

8º. Puestos. El jugador debe estar en su asiento en el momento que se concluya el reparto para que su mano se considere viva. Los jugadores deben estar en su asiento para actuar. “Estar en su asiento” se define como estar al lado o tocando la silla.

9º. Descubrir. Todas las cartas deben ser descubiertas cuando un jugador este “all-in” y no hubiera posibilidad de realizar más apuestas. Si un jugador mezcla sus cartas con los descartes accidentalmente antes de que las cartas hayan sido descubiertas, el Director y su equipo se reservan el derecho a recuperar los naipes si son claramente identificables.

Los jugadores tienen el mismo derecho a la información sobre el contenido de la mano de otro jugador. Después de una mano, si algún jugador mostrase sus cartas a otro, todos los jugadores de la mesa tienen derecho a verlas también. Durante una mano, las cartas que fuesen mostradas a un jugador en activo que pudiera tener la posibilidad posterior de apostar, serían inmediatamente mostradas a los demás jugadores. Si el jugador que vio las cartas no está involucrado en la mano, o no puede usar la información para apostar, la información debe ser reservada hasta que termine la jugada, puesto que no afecta al acontecer de la mano.

Las cartas mostradas a un jugador que no vaya a apostar ya en esa ronda de apuestas, pero que sí pudiera utilizar la información para hacerlo en la o las siguientes, deben ser mostradas a todos los jugadores al final de esa ronda. Si sólo ha sido vista una parte de la mano, no tienen que mostrarse el resto.

10º. Requisitos para incrementar. La apuesta mínima en todas las rondas de apuesta la marca la gran ciega. Para realizar un incremento o “raise” el jugador tendrá, dependiendo del caso, que:

- a. Como mínimo doblar la cuantía de la gran ciega o la apuesta inicial que se hubiera realizado en cada ronda.

- b. Como mínimo realizar una apuesta por un valor igual o superior a la suma de la apuesta más alta más la diferencia entre dicha apuesta y la anterior.

Si un jugador hace una subida o “raise” equivalente al 50% del incremento mínimo, tendrá que realizar un incremento completo, el aumento debe ser exactamente el mínimo permitido.

Todas las fichas introducidas en el bote en el momento de actuar están en el bote. Sin embargo, si un jugador ignora que el *pot* ha sufrido un incremento, puede retirar sus fichas y reconsiderar la acción, siempre y cuando nadie haya actuado ya detrás de él y la diferencia entre las apuestas sea notable.

11º. Apuestas. Si un jugador, realiza una apuesta utilizando una ficha de mayor cuantía que la apuesta anterior, se entenderá que esta tan solo igualando la apuesta, si no anuncia que va a realizar una subida. Si el jugador pone dicha ficha dentro del pot y anuncia su intención de subir pero no dice la cantidad, el incremento será por el valor completo de la ficha. Después del “Flop” una apuesta inicial con una ficha de mayor cuantía que la apuesta mínima, sin anunciar nada será por el valor de dicha ficha. Para hacer un incremento con dicha ficha debe anunciarse antes de introducir la ficha en la zona de bote.

12º. Un jugador una mano. Los jugadores están obligados ha proteger a otros en todo momento. Por lo tanto los jugadores tanto estén o no en la mano no pueden:

- a. Desvelar el contenido de manos vivas o las descartadas.
- b. Aconsejar o criticar el juego antes de que la mano concluya.
- c. Leer la mano que no estuviera descubierta sobre la mesa.

La norma de una mano un jugador debe respetarse en todo momento.

13°. Puestos. En los torneos y satélites los asientos serán asignados por sorteo. La dirección del torneo se reserva el derecho a recolocar a los jugadores por circunstancias especiales, y a nivelar las mesas al comienzo del torneo.

14°. Idioma. El Inglés será permitido en los torneos internacionales junto con el español que será el idioma oficial de todos ellos.

15°. Teléfono Movil. Todos los teléfonos y otros instrumentos de comunicación por voz deben tener el sonido apagado cuando se esté jugando. Un jugador que desee utilizar el teléfono para hablar, mandar un mensaje o un mail debe alejarse de la mesa o podrá ser penalizado. Un jugador que utilice su teléfono en una mano sin acción pendiente (jugador que va all-in) debe recibir una penalización de una mano sin jugar en el siguiente reparto. Los teléfonos u otros instrumentos de comunicación no podrán tenerse encima de la mesa de póquer.

Los jugadores pueden utilizar iPods, MP3 y otros aparatos reproductores de música o cascos durante el torneo hasta que se llegue a los premios, mientras que los aparatos electrónicos permitidos no puedan tener acceso a internet, mandar o recibir SMS y no estén equipados para cualquier tipo de comunicación. Por tanto, iPhones, iTouch, Treos, Blackberrys, y otros aparatos similares no están permitidos en ningún momento. Cuando los jugadores estén en los premios, todos los aparatos electrónicos deben ser retirados. Debe anunciarse una vez llegado a los premios la obligación de retirar todos los aparatos eléctricos. No hacerlo tendrá como resultado una penalización que puede llegar a ser la descalificación.

16°. Naipes. La baraja puede ser cambiada durante el relevo del crupier o en el cambio de nivel o en el instante que el director del torneo lo crea oportuno. Los jugadores no pueden pedir el cambio

de los naipes, estos se repartirán en el sentido de las agujas del reloj.

17°. Nuevos límites. Cuando el tiempo de un nivel concluye el nuevo nivel es anunciado por el director del torneo y este se aplicará en la siguiente mano. Una mano comienza con el primer barajado.

18°. Reposiciones. Un jugador no pierde su mano, si un jugador anuncia su intención de realizar una reposición antes del comienzo de una nueva mano, las fichas están en juego y tendrá la obligación de realizar la recompra.

En los torneos donde hubiera “Add-ons”, estos se podrán hacer después de la última mano del periodo de reposiciones. Para poder hacer un “Add-on” se necesita tener al menos una ficha. El “Add-on” puede hacerse antes de que la primera mano del siguiente nivel comience a repartirse.

19°. Fichas de mayor valor. Los jugadores deben colocar las fichas de mayor cuantía en lugar visible.

20°. Declaraciones. Los comentarios sobre el contenido de la mano de un jugador no son vinculantes, ni le obligan, ni le comprometen, sin embargo, cualquier jugador que deliberadamente lee incorrectamente sus manos puede ser penalizado.

21^a. “Rabbit hunting”. Si una mano terminase antes de mostrarse las cartas comunes, en ningún caso se mostraran los naipes que hubiesen quedado en el mazo.

22°. Evitando ciegas. Un jugador que intencionadamente evita las ciegas cuando es trasladado desde una mesa rota será penalizado.

23°. Fichas. Todas las fichas deben estar visibles en todo momento. Los jugadores no pueden coger o transportar las fichas

del torneo de ninguna forma que puedan estar fuera de la vista. El jugador que realice esta acción será descalificado, las fichas serán retiradas del juego.

24°. Rompiendo mesas. Los jugadores procedentes de una mesa rota cuando ocupan un nuevo asiento asumen sus derechos y deberes de la posición. Podrán entrar con la gran ciega, la pequeña ciega o en el “button”. La única plaza donde no puede entrar a jugar es entre la pequeña ciega y el “button”.

25°. Compensando mesas. El orden de rotura de mesas de un torneo debe anunciarse cuando se cierre las inscripciones para el evento. La mesa a la que se lleva a un jugador debe ser especificada por un procedimiento predeterminado. La Dirección se reserva el derecho a modificar el orden de rotura de las mesas.

El juego debe ser detenido en las mesas cuando haya una diferencia de más de tres personas respecto a la que mayor número de jugadores tenga. En eventos de más de 20 mesas, los jugadores se moverán desde la mesa más llena a la mesa con menor ocupación que estuviera más cercana. Cuando un torneo tenga menos de 20 mesas, los jugadores se moverán desde la mesa más próxima que fuera a ser rota que estuviera más llena a la mesa con menor ocupación que fuera a ser rota. Los jugadores movidos asumen los derechos y responsabilidades de su nueva posición.

- a. En los juegos de flop y en todos los juegos donde se utilice el “dealer button”, los jugadores son movidos desde la gran ciega a la peor posición (que nunca es la pequeña ciega) en la nueva mesa.
- b. Cuando en el torneo resten 12 mesas, no podrá haber una diferencia mayor de un jugador entre ellas hasta llegar a la mesa final. Se debe sortear los puestos cuando resten tres, dos y una mesa en los eventos de 100 o más participantes. Para eventos con menos de 100 participantes pero con más de 50, se sortearan los puestos cuando queden dos y una mesa.

26°. Incrementos. No hay límite en el número de incrementos en los juegos de sin límite. Un incremento debe ser como mínimo del tamaño del incremento anterior. En los eventos de límite habrá un número limitado de incrementos incluso en la situación final de uno contra uno.

27°. Errores de reparto. Si el crupier al repartir descubre la primera o la segunda carta la mano será anulada. Los jugadores pueden recibir dos cartas consecutivas en el “button”. También se considera errores de reparto las siguientes circunstancias:

- a) Si se han visto dos o más cartas por error del croupier.
- b) Si se encuentran dos o más cartas del mazo descubiertas “boca arriba”.
- c) Si han sido repartidas dos o más cartas extra. (Que el croupier ya haya repartido el número de cartas debido pero se confunda y continúe tirando).
- d) Si un número incorrecto de cartas hubiese sido repartidas a un jugador; a no ser que falte una carta al último jugador y siguiendo la secuencia correcta sea la carta de arriba del mazo.
- e) Si alguna carta no hubiese sido repartida siguiendo la secuencia correcta. (excepto que una carta haya sido vista, pues entonces sería remplazada por la primera carta que fuese a ser quemada)
- f) Si el *button* no estuviese en la posición correcta.
- g) Si la primera carta fuese repartida a una posición errónea.
- h) Que hubiesen sido repartidas cartas a un sitio vacío o a un jugador que no tenga derecho a jugar en esa mano.
- i) Que se le hayan retirado las cartas a un jugador que tenga derecho a jugar; este jugador debe estar presente en la mesa o haber apostado ciegas o ante.

28°. Mano desprotegida. Si el crupier retira una mano no protegida, el jugador no tendrá derecho alguno, no podrá recuperar ni sus cartas ni sus apuestas. Sin embargo, si un jugador

hace un incremento y ningún jugador ha visto dicha apuesta, el incremento será devuelto.

29. Error de lectura. El crupier no puede matar una mano ganadora que se hubiera descubierto sobre la mesa y que claramente lo sea. Los jugadores son los encargados de ayudar a la lectura de manos, el momento de advertir de un error es cuando se produce.

30. Declaraciones verbales. Las declaraciones verbales durante el turno de actuación son vinculantes. Una acción fuera de turno se mantendrá y solo podrá ser cambiada si el jugador que debería haber actuado realiza un cambio en las apuestas. Pasar, igualar o tirarse no se considera un cambio de acción.

31º. Mostrar cartas. Un jugador que muestra sus cartas con acción pendiente incurre en una penalización, pero su mano no estará muerta. La penalización se realizará al finalizar la mano, excepto en el Head's up final o en situaciones donde todo el premio fuera para un solo jugador.

32º. Como Incrementar. En el sin Límite y en pot limit un incremento puede realizarse de las siguientes formas:

- a. Poniendo la cantidad total en la zona de bote en uno o más movimientos continuos, sin volver a coger fichas de su "stack".
- b. Declarando verbalmente y previamente la cantidad que desea apostar antes de introducir las fichas en la zona de bote.
- c. Utilizando la expresión "raise" o "subo" antes de poner la cantidad necesaria para igualar la apuesta anterior y completar la acción con un movimiento adicional volviendo a coger fichas de su "stack".

33°. Ética de juego. El póquer es un juego individual. El “juego blando” tendrá como resultado una penalización, que puede ser pérdida de fichas o descalificación. Las fichas serán retiradas del juego en caso de descalificación.

34°. Tamaño del bote. Los jugadores tendrán derecho a ser informados sobre la cuantía del bote en los juegos de “pot limit”. Los crupiers no contarán el bote en los juegos de límite o sin límite.

Un jugador involucrado en una mano puede preguntar cuantas fichas tiene su oponente. Si un jugador se niega a responder a dicha cuestión, el crupier puede contar las fichas del jugador y responder a la pregunta.

35°. “Button” en el “Heads-up”. En el Head-up la pequeña ciega es el button y el primero en hablar. Cuando comienza el “heads-up” el “button” puede que se necesite ajustar para asegurarse que un jugador no ponga la gran ciega dos veces en la misma vuelta. (Grafico 2).

36°. Violaciones de la etiqueta. Repetidas violaciones de la etiqueta, pueden producir penalizaciones, actuaciones como tocar innecesariamente las fichas o las cartas de otros jugadores, retrasar el juego, hablar en exceso o actuar fuera de turno podrán ser penalizadas. Un jugador no puede usar lenguaje vulgar de ningún tipo sea este dirigido a otro jugador o hacia la mesa.

37°. “Showdown”. Al finalizar la última ronda de apuestas, el jugador que hace la última apuesta en esa ronda debe enseñar las cartas. Si no hubiera apuesta en la quinta carta, “river”, el jugador a la izquierda del “button” tendrá que enseñar el primero y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj el resto de los jugadores.

Siempre que en una mano se de un “All-in” en una situación de “Mano a Mano”, la mano se parara, permaneciendo las cartas de

los jugadores implicados tapadas hasta que la acción concluya en el resto de las mesas.

Solo el jugador ganador del bote o de una parte del mismo puede pedir ver cualquier mano que cumpla los requisitos para participar en el showdown, incluso si la mano del oponente ha tocado los descartes, en ese caso, la mano estará viva y ganará la mejor. Cualquier jugador puede pedir al equipo de dirección que chequee unas cartas.

38°. Acción pendiente. Los jugadores deben permanecer en la mesa mientras tengan cartas y tengan una acción pendiente en esa mano. Si un jugador se levanta de la mesa antes de actuar, podrá ser penalizado cuando vuelva a la mesa.

39°. Apuestas “String bets/raises”. Son los crupiers los responsables de que los jugadores realicen las apuestas correctamente, los jugadores pueden llamar la atención sobre una apuesta realizada incorrectamente en caso de que el crupier no se diera cuenta y será el director del torneo el encargado de verificar la acción. Se considera “string bets” una apuesta realizada en múltiples movimientos que incluyan la vuelta del jugador a su “stack” sin haber anunciado previamente la cantidad buscando inducir a otros jugadores a actuar fuera de turno antes de que completar su acción.

Un movimiento hacia delante no se considera apuesta mientras el jugador no suelte las fichas de la mano. Las fichas deben ser soltadas en un solo movimiento. Un jugador no puede salpicar el bote con sus fichas cuando realiza una apuesta.

40°. Cartas comunes. Un jugador debe enseñar ambas cartas aun cuando la combinación más alta que pueda realizar sea la de la mesa, para ganar el bote o parte de él.

41°. Jugadores eliminados al mismo tiempo. Si dos o más jugadores son eliminados en la misma mano, sea en la misma mesa o en diferentes, en situación de “Mano a Mano”, el jugador que tenga más fichas al comenzar la mano quedará por encima, sin embargo si los jugadores son eliminados en premios al mismo tiempo en diferentes mesas sin encontrarse en situación de “Mano a Mano”, se sumaran los premios y se dividirán a partes iguales entre los jugadores eliminados.

42°. Torneos de varios días. En un torneo de varios días de duración el reloj será parado cuando falten 15 minutos para finalizar el ultimo nivel del día y se anunciarán las ultimas manos, estas serán entre tres y siete, el número de manos saldrá de un sorteo que realizara un jugador en activo.

43°. Inscripciones. La inscripción para el torneo se cerrara al finalizar el segundo nivel en los eventos freezout, en los eventos con reposiciones finalizará cuando termine el periodo acordado para los mismos. Si se produce un descanso al finalizar el periodo marcado para inscribirse, la inscripción permanecerá abierta hasta que se reanude el torneo.

Un jugador que se apunta al torneo una vez que este ya ha dado comienzo oficialmente, comienza el torneo con el stack inicial completo. En los juegos con ciegas, un jugador que entra en la primera vuelta no recibirá penalización siempre que las ciegas no hubieran pasado por su posición. Los jugadores que entren después de la primera ronda de ciegas deben esperar a tener la primera oportunidad de poner la gran ciega para comenzar a jugar.

44°. Objetos. No se permiten objetos extraños en las mesas a excepción de un protector de cartas, este no podrá tener más de dos pulgadas de diámetro y una y media de ancho. Los jugadores no pueden tener ni comida ni bebidas en las mesas.

45°. Los jugadores son responsables de sus cartas. Una mano se considera muerta si las cartas tocan los descartes. Sin embargo, una mano que es claramente identificable puede ser recuperada por el Director, este hará un esfuerzo extra para rectificar la mano en caso de que el jugador se hubiera tirado sus cartas producto de una información falsa dada por otro jugador.