

BASES DE LOS TORNEOS

Reglas Generales

- 1.** La modalidad de póquer que se jugará será Texas Holdem. Los puestos iniciales serán determinados por sorteo.
- 2.** Solo podrán participar personas mayores de edad. Los jugadores al inscribirse aceptan las bases del torneo y acuerdan respetar las reglas y el protocolo del juego, y a comportarse de manera cortés, no causando desórdenes, ofensas o perturbando el normal desarrollo del juego. El infractor a esta norma podrá ser amonestado, o suspendido durante un periodo de tiempo determinado.
- 3.** No podrán participar aquellos que tengan prohibida la entrada al casino, siendo imprescindible el DNI, pasaporte o carné de conducir.
- 4.** La organización podrá rechazar la inscripción de cualquier participante sin necesidad de justificación.
- 5.** Las inscripciones serán atendidas por riguroso orden de solicitud, previo pago del importe correspondiente.
- 6.** Cada participante recibirá un número idéntico de puntos en fichas y tendrá derecho a realizar una reposición o un addon. Al quedarse sin fichas el jugador quien tenga el derecho de hacer una reposición debe hacerlo antes del comienzo de la mano siguiente, sino se queda eliminado del torneo. El addon se hace en el momento establecido por el director del torneo y previo aviso anunciado. Ningún addon posterior será permitido.
- 7.** Los jugadores quedarán eliminados cuando se queden sin fichas, teniendo la obligación de abandonar la mesa.
- 8.** Ningún participante podrá ser sustituido por otro. Las fichas estarán situadas en la mesa. Los jugadores ausentes deben recibir cartas, y todas las fichas necesarias para los antes y las ciegas serán cobradas.
- 9.** La cesión de fichas entre los participantes supondrá la eliminación inmediata de los implicados.
- 10.** Las fichas han de permanecer en todo momento a la vista de todos los participantes. No se podrán ni guardar ni ocultar.
- 11.** Las fichas utilizadas en el torneo carecen de valor para el juego real y deberán ser devueltas al personal del Casino.
- 12.** Las lenguas oficiales serán el español y el inglés. No se puede hablar en las mesas durante el desarrollo de una mano en otra lengua.

13. No se permite ningún aparato electrónico de comunicación como un teléfono móvil en cima de las mesas de poker. Las conversaciones por teléfono deben hacerse fuera del recinto del torneo. A los jugadores no involucrados en la mano se les permite textear, pero no a otros jugadores en la mesa. En el caso de que el supervisor del torneo entienda que esta regla ha sido violada, ambos jugadores serán expulsados del torneo.

14. 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.

No se permite ningún acuerdo privado que excluya a uno o más competidores en activo.

15. En caso de disputa sobre cualquier jugada o situación de desacuerdo en el Torneo, se resolverá según las normas del Reglamento Oficial de CIRSA, basadas en las normas del "Tournament Directors Association".

La decisión del Director del Torneo es decisiva y final.

Resumen de las Reglas de Poker TDA.

16. Dirección de Torneo

La máxima prioridad de la dirección de torneo será velar por la justicia y el buen espíritu del juego. Circunstancias inusuales, pueden ocasionar que las decisiones tomadas, tengan prioridad sobre las reglas técnicas. Las decisiones de la dirección de torneo son definitivas.

17. Reorganizando Mesas

Los jugadores procedentes de la supresión de una mesa asumirán los derechos y responsabilidades de su nueva posición. Podrán ser ciega grande, ciega pequeña o botón. El único sitio donde no podrán recibir carta será entre el botón y la ciega pequeña.

18. Equilibrado de las Mesas

En juegos con cartas comunitarias, los jugadores se moverán según decide la dirección del torneo. El juego podrá detenerse en una mesa si faltaran 3 jugadores o más.

19. Número de Jugadores en Mesa Final

En juegos con cartas comunitarias, la mesa final será de diez participantes (el establecimiento se reserva el derecho a variar esta norma).

20. Declaraciones

Las cartas hablan por sí mismas. Las declaraciones verbales sobre el contenido de la propia mano no son vinculantes, sin embargo, cualquier jugador que a propósito diga mal su jugada podrá ser penalizado.

21. Cartas Boca Arriba (Face Up)

Todas las cartas serán mostradas una vez que un jugador se haya restado (esté en all-in) y todas las acciones o rondas de apuesta posibles, estén finalizadas.

22. Eliminando Mano Ganadora

El croupier no puede eliminar la mano mostrada que sea claramente la ganadora. Se anima a los jugadores a ayudar en la lectura de las cartas mostradas para evitar que se produzca un error.

23. Momento Decisivo o Cartas Arriba (Showdown)

Al finalizar la última ronda de apuestas, el jugador que hizo la última acción agresiva (apuesta o subida), mostrará sus cartas en primer lugar. Si no hubiera habido acción agresiva, el primer jugador a la izquierda del botón enseñará primero y así sucesivamente, en el sentido de las agujas del reloj.

24. Fichas Impares Indivisibles

En los juegos con cartas comunitarias, cuando haya dos o más manos altas, o dos o más manos bajas, la ficha impar irá a la izquierda del botón. De cualquier modo, si hay manos iguales el bote será dividido tanto como sea posible.

25. Botes Adicionales o Secundarios

En caso de igual jugada, cada bote adicional ("side pot") será dividido y entregado por separado.

26. Conflicto en un Bote

El derecho a reclamar una mano termina cuando comienza la siguiente (ver regla 34).

27. Chip Race

Al eliminar las fichas de menor denominación, un máximo de una será entregada a cada jugador. Se comenzará el "chip race" por el asiento número uno. Un jugador no podrá ser eliminado del torneo por dicho "chip race", en el caso de que perdiera su última ficha, le será entregada una del mínimo valor en ese momento. Si lo desean, los jugadores pueden ser testigos de la "carrera".

28. Cambios de Baraja

Los cambios de baraja se realizarán en el relevo del croupier o como disponga el establecimiento. Un jugador no podrá solicitar el cambio de baraja.

29. Cambio de Nivel

Una vez terminado el tiempo de un nivel y se haya anunciado el siguiente, por un miembro del torneo, se le aplicarán las subidas a la próxima mano. Una mano comienza en la primera mezcla de cartas. En caso de barajador automático, la mano comienza cuando se pulsa el botón verde.

30. Recompras

Un jugador no puede dejar de jugar una mano. Si anuncia su intención de realizar la recompra antes del comienzo de una nueva mano, se considera efectiva la recompra y estará obligado a hacerla.

31. Petición de Tiempo

Una vez que haya pasado una cantidad razonable de tiempo y un jugador lo solicite, se le dará un minuto para que tome su decisión. Si éste no actuara pasado ese tiempo se le dará una cuenta regresiva de diez, en el caso de no haber tomado ninguna decisión sus cartas serán eliminadas de la mano.

32. "Rabbit Hunting" o Comunitarias Gratis

Está prohibido descubrir o completar las cartas comunitarias después de finalizar una mano.

33. En su Asiento

El jugador deberá estar en su asiento cuando todas las cartas hayan sido repartidas, a fin de poder jugar la mano. Para solicitar tiempo hay que estar sentado.

34. Acción Pendiente

Los jugadores deberán permanecer en la mesa hasta la finalización de todas las acciones pendientes sobre su mano.

35. Botón Muerto

Se usará en torneos el modo de botón muerto. (Repetición de último turno de decisión de un jugador por distintas causas: eliminación de jugador, reestructuración de mesas, etc.).

36. Evitar Ciegas

El jugador que intencionadamente evite poner cualquier tipo de apuesta obligatoria (ciegas, antes), cuando proceda de la eliminación de una mesa, incurrirá en una falta sancionable.

37. Botón en el Mano a Mano

En el mano a mano, la ciega pequeña y el botón son el mismo y actúa primero. Antes de empezar el mano a mano nos aseguraremos de que la ciega grande no sea repetida por un mismo jugador.

38. Errores de Reparto

En las variedades de póker con cartas comunitarias, si se descubre tanto la primera o la segunda carta repartida se tendría que repartir de nuevo. Al jugador que ocupa la última posición o al botón, se le podrán repartir dos cartas consecutivas.

39. "Flop" de Cuatro Cartas

Si después de la quema de la primera carta, el "flop" tuviese cuatro cartas por accidente (en vez de tres), se hayan expuesto o no, el croupier deberá mezclar las cuatro cartas boca abajo. Se llamará a un supervisor para que seleccione al azar una de las cartas que pasará a ser la siguiente carta quemada y las tres restantes serán las primeras comunitarias ("flop").

40. Declaraciones Verbales / Turno de Acción

Las declaraciones verbales en el turno propio son vinculantes. Se exige actuar a los jugadores en su turno. Actuar fuera de turno puede ser vinculante y lo será si la acción no ha cambiado previamente. Pasar, ver o rendir cartas no son consideradas como acciones cambiantes.

41. Métodos de Subida

En los tipos sin límite o con límite al bote, una subida será hecha colocando el total en un solo movimiento, o declarando verbalmente la cantidad total antes de colocarla, o anunciando la intención de subir sin decir la cantidad y efectuando la colocación de la subida en un solo movimiento. La responsabilidad del jugador es actuar con claridad.

42. Requisitos de Subida

Si un jugador coloca en una subida el 50% o más de una apuesta o subida previa, pero menos de la subida mínima, se le pedirá completar la subida en su totalidad. La re-subida será exactamente la mínima re-subida permitida (ver regla 44, para múltiples fichas del mismo valor). En los tipos de póker sin límite o con límite al bote, una apuesta por el total restante (all-in) menor que una subida completa no reabre el turno de apuesta en aquellos jugadores que ya hayan actuado con anterioridad.

43. Ficha de Gran Valor

Una sola ficha de mayor valor que el total de la apuesta anterior será considerada como una igualada de apuesta, si el jugador no anuncia previamente su intención de subir. Si un jugador pone una ficha de mayor valor anunciando subida, pero no dice la cantidad de la misma, implícitamente será la máxima subida para el valor de la ficha. Cuando no se haya producido una apuesta previa, si ésta se realiza con una ficha grande sin anunciar nada, será el montante total de la apuesta.

44. Varias Fichas

Cuando se realiza una apuesta, a menos que se haya declarado antes, varias fichas del mismo valor (índice) serán consideradas como “ver” (call) si retirando una de ellas la cantidad restante suma menos de lo necesario para “ver”. Ejemplo de “ver”: ciegas 200/400, jugador A sube 1200 (subida de 800), el jugador B coloca dos fichas de 1000 sin anunciar subida, por lo que se considera “ver”.

Emplazar fichas de distinto valor en el bote se rige por la regla del 50% (ver nº 42).

45. Número de Subidas

No hay límite en el número de subidas en las variedades sin límite al bote. En los eventos con límite al bote, habrá un máximo de subidas, incluso si restan dos jugadores en el torneo, se aplicarán como tope las subidas que dicte el establecimiento.

46. Tamaño del Bote

Sólo en los tipos de póker con límite al bote, los jugadores, podrán solicitar que se les informe de la cantidad exacta del mismo. Los croupiers, en el resto de tipos de póker nunca contarán la cantidad del bote.

47. Apuestas en Cadena

Los croupiers serán los responsables de no permitir las apuestas en cadena.

48. Fichas de sobre la Mesa

Los jugadores están obligados a mantener sus “fichas grandes” visibles en todo momento.

49. Transporte de Fichas

Los jugadores no podrán transportar fichas de forma que no sean visibles; aquel que lo hiciera podrá ser descalificado. Las fichas serían retiradas del torneo.

50. Manos Desprotegidas

Si el croupier descarta una mano desprotegida, el jugador no será compensado con la devolución de las fichas o apuestas. Sin embargo, si un jugador había subido y esta subida aún no fue vista por otro, la cantidad de la subida será devuelta.

51. Penalizaciones y Descalificaciones

Un jugador PUEDE ser sancionado si enseña cualquier carta a falta de alguna acción, lanzar o tirar material del juego fuera de la mesa, incumplir la norma de una mano por jugador, o cualquier otro incidente similar que tenga lugar. Las sanciones SERÁN efectivas (inmediatas) en casos de “softplay”, ofensas, o comportamiento inapropiado. Las sanciones disponibles por la dirección de torneo van desde advertencias verbales y manos sin jugar, hasta la descalificación. A excepción del castigo de una mano sin jugar, la pérdida de manos se determinará del siguiente modo: el sancionado perderá tantas manos como jugadores, incluido él mismo, estén en la mesa en el momento de recibir la sanción, multiplicado por el número de vueltas de penalización recibidas. Durante el período de la sanción, el jugador deberá alejarse de la mesa, pero se le seguirán repartiendo cartas.

La dirección de torneo podrá determinar una, dos, tres, cuatro vueltas de sanción o la descalificación del torneo. Las fichas del jugador descalificado serán retiradas. La reiteración en las sanciones, harán que estas, se auto-incrementen.

52. No Divulgar, No Asesorar

Los jugadores están obligados a proteger sus cartas del resto en todo momento del torneo. De cualquier modo, los jugadores, estén o no en la mano, no podrán:

- Murmurar acerca del contenido de las cartas de manos activas o desechadas.
- Asesorar, murmurar o criticar acerca de una jugada en cualquier momento.
- Interpretar una mano que no ha sido mostrada.

La regla de una mano por jugador se aplicará estrictamente.

53. Mostrar Cartas

Aquel jugador que muestre sus cartas con acción pendiente puede incurrir en una sanción, pero su mano no será eliminada. La sanción comenzará al finalizar la mano.

54. Ética del Juego

El póker es un juego individual. La falta de agresividad (“softplay”) será penalizada, desde la pérdida de fichas hasta la descalificación. El traspaso de fichas (“chip dumping”), connivencia o confabulaciones entre jugadores será castigado con la descalificación.

55. Comportamientos Inadecuados

Reiteradas faltas de conducta acarrearán sanciones. No se permitirá tocar las cartas o fichas de otros jugadores, ni retrasar deliberadamente el juego, ni actuar repetidamente fuera de turno, ni hablar en exceso.