

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD 'EM TORREQUEBRADA

➤ 1.- DIRECCIÓN y ORGANIZACIÓN

1. DECISIONES DE LA DIRECCIÓN DEL TORNEO.

El mejor interés del juego y la ecuanimidad, son la máxima prioridad en la toma de decisiones. Circunstancias inusuales pueden dictar puntualmente, y aplicando el sentido común, que se ignore la interpretación técnica de las normas en beneficio de la imparcialidad y ecuanimidad del juego. Las decisiones del Director del Torneo son finales e inapelables.

TDA-1

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

2. RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES.

Los jugadores deben: verificar los datos de registro y el puesto asignado, proteger su mano (norma 21), dejar claras sus intenciones, seguir la acción, actuar en turno usando terminología y gestos adecuados, defender su derecho a actuar, mantener las cartas visibles y las fichas correctamente colocadas, permanecer en la mesa si están en la mano, mostrar las cartas correctamente cuándo estén disputando el Showdown, avisar si ven un error, pedir tiempo cuando esté justificado, cambiar de mesa rápidamente, cumplir la norma de "un jugador por mano", conocer y cumplir las normas, comportarse con educación y, en general, contribuir a la buena marcha del evento. **TDA-2**

3. APARATOS ELECTRÓNICOS Y COMUNICACIÓN.

No está permitido hablar por teléfono en la mesa. Los tonos de llamada, la música, etc., serán inaudibles para el resto de jugadores. Aplicaciones de apuestas y gestión de música no se usarán estando en mano. Otros aparatos, herramientas, fotografía, video y comunicación están sujetas a las normas de la sala y no deben crear molestias. **TDA-4**

4. IDIOMA OFICIAL.

La sala publicará y anunciará claramente el o los idiomas admitidos en la sala. **TDA-5**

El inglés será permitido en los Torneos nacionales e internacionales junto con el español, que será el idioma oficial de todos los Torneos.

5. SORTEO DE PUESTOS.

Los asientos se designaran al azar en torneos y satélites. Un jugador que comience el 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. **TDA-6**

6. LISTA DE ESPERA, REGISTRO TARDÍO Y REENTRADAS.

A: 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 usando el mismo sistema que se utilice para nuevos jugadores y se les repartirán cartas, excepto cuando estén entre el Botón y la Ciega Pequeña.

B: En los eventos con Reentrada, si se permite a los jugadores renunciar a las fichas que les quedan para comprar una Reentrada, las fichas a las que renuncia se retirarán del juego.

TDA-7

En las Reentradas, siempre que sea posible, se procurará cambiar al jugador de mesa.

➤ 1.- DIRECCIÓN y ORGANIZACIÓN

7. NECESIDADES ESPECIALES.

Cuando sea posible, se acomodará a los jugadores con necesidades especiales. **TDA-8**

8. ROMPER MESAS.

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD'EM TORREQUEBRADA

A los jugadores de mesa rota se les asignará nueva mesa mediante un proceso aleatorio de DOS pasos. Pueden ocupar cualquier posición, incluida la ciega pequeña, la ciega grande o el Botón, y recibirán cartas excepto entre el botón y la pequeña ciega. **TDA-9**

9. EQUILIBRAR MESAS Y PARAR EL JUEGO.

A: Al equilibrar mesas en juegos de flop y juegos mixtos, se trasladará al jugador que va a ser Ciega grande a la peor posición de la nueva mesa, incluso cuando esto suponga que solo haya ciega grande, o 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 las 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.:6-max y turbos), se parará a discreción del Director de torneo. Si no se hubiera detenido el juego, no se considerará reparto nulo y el Director de 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 de torneo podrá ajustar el equilibrio de mesas.* **TDA-10**

10. 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 final es de 9; torneos de 6 jugadores, es de 7; etc.). La mesa final no podrá tener más de 10 jugadores. Esta norma no afecta a los torneos Heads-Up. **TDA-11**

11. NUEVA MANO Y NUEVOS LÍMITES.

El cambio de nivel no se anunciará hasta que el reloj llegue a cero. El nuevo nivel se aplicará en la siguiente mano. Una mano comienza con el primer barajado, cuando se pulsa el botón del barajador o en el cambio de crupier. **TDA-23**

➤ 1.- DIRECCIÓN y ORGANIZACIÓN

12. CHIP RACE Y CAMBIOS DE FICHAS PROGRAMADOS.

A: En los cambios de fichas programados, las fichas que no se hayan podido cambiar se sortearán comenzando siempre por el asiento número 1 y se entregará como máximo 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, recibirá una ficha del valor más bajo en juego. 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 el asiento numero 1. La preferencia en los palos será la siguiente: ♠ Picas ♥ Corazones ♦ Diamantes ♣ Trébol.

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

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD 'EM TORREQUEBRADA

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 retiran del juego sin compensación. **TDA-24**

13. CAMBIO DE BARAJA.

El cambio de baraja se realiza con cada cambio de crupier o de nivel, o como establezca la casa. Los jugadores no pueden pedir que se cambie la baraja. **TDA-26**

14. 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. **TDA-27**

15. PEDIR TIEMPO.

Cuando a juicio del Director de torneo haya pasado un tiempo razonable, podrá aplicar "tiempo" a un jugador o aprobar una solicitud de "tiempo" de cualquier jugador del evento. El jugador al que se le aplica "tiempo" tendrá hasta 25 segundos, mas la cuenta atrás de 5 segundos, para actuar. Si el jugador se enfrenta a una apuesta y expira el "tiempo", la mano está muerta, si no se enfrenta a una apuesta, la mano queda en Check. En caso de duda sobre si el jugador actuó antes de que finalizara la cuenta atrás, se decidirá a favor del jugador. A discreción del Director de torneo, se puede ajustar el "tiempo" permitido, así como otras medidas para adecuar el juego y frenar retrasos persistentes. **TDA- 29**

16. BOTON MUERTO.

Los Torneos se jugaran con "Botón Muerto". **TDA-32**

17. BOTON EN EL "HEADS UP".

En el Head-Up (uno contra uno), la pequeña ciega es el Botón, recibe la última carta, actúa primero preflop y último en las siguientes rondas de apuestas. La última carta se le reparte al Botón. Al inicio del "Head-up" puede ser necesario reajustar la posición del Botón para evitar que un jugador ponga la ciega grande dos veces seguidas. **TDA-34**

➤ 1.- DIRECCIÓN y ORGANIZACIÓN

18. TORNEOS CON ADD-ON.

Los Torneos con Add-On, permiten realizar una última compra de fichas. El Add-On se podrá hacer antes del cierre de inscripciones al Torneo. Para poder hacer el "Add-On", es indispensable disponer de al menos una ficha.

19. CIERRE DE INSCRIPCIONES.

La Dirección del torneo anunciará en qué nivel se cierran las inscripciones al mismo. Si se produce un descanso al finalizar dicho nivel, las inscripciones permanecerán abiertas hasta 10 minutos antes de que se reanude el juego. La Dirección del Torneo se reserva el derecho de poder variar el cierre de inscripciones.

20. STRADDLE.

No se permite Straddle en los Torneos, es decir, doblar o matar la gran ciega antes de recibir las cartas, para obtener la última posición a la hora de hablar en situación de Preflop.

21. PROTECTOR DE CARTAS.

No se permiten objetos extraños en las mesas, a excepción de un protector de cartas, este no podrá tener más de 5 cm. de diámetro y 3.75 cm. de ancho. Los jugadores no pueden tener ni comida, ni bebidas en las mesas.

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD 'EM TORREQUEBRADA

22. MODO MANO A MANO.

La organización debe fijar, al menos a falta de un jugador para llegar a premios, el modo Mano a Mano. En este modo:

A: las manos se sincronizarán, de forma que empezarán todas a la vez y no se volverán a jugar manos hasta que no hayan finalizado en todas las mesas.

B: La mano se juega hasta que haya finalizado o hasta que haya un jugador All-In y la acción haya finalizado, en cuyo caso quedará paralizada y aún no se mostrarán las manos.

C: Cuando todas las manos han finalizado, de las mesas donde hubieran jugadores All-In, se mostrarían las cartas y se expondrá el resto del Board de una mesa en una mesa, empezando por la mesa donde estuviera el jugador con menos fichas y continuando por el siguiente y así sucesivamente.

D: La organización debe prohibir a los jugadores durante este Modo mano a mano, levantarse de la mesa bajo penalización, para evitar informaciones asimétricas que diesen al jugador una ventaja injusta.

E: Para el cambio de nivel en el Modo mano a mano, prevalecerá la mano y el barajado de la primera de las mesas que termine su acción. Si esta baraja antes de la finalización del nivel, afectará a las demás mesas, terminen o no en el mismo nivel.

F: Los descansos en el Modo mano a mano, serán anulados y pospuestos hasta que el torneo se encuentre en premios.

➤ 1.- DIRECCIÓN y ORGANIZACIÓN

23. REPARTO DE PREMIOS.

A: El ganador es aquel que acaba con todas las fichas del torneo. El segundo es el último jugador en perderlas, el tercero el siguiente y así sucesivamente.

B: Si dos o más jugadores son eliminados en la misma mano y en la misma mesa, obtendrá el puesto mayor el que empezase la mano con mas fichas, ordenándose de mayor a menor por numero de fichas.

C: Si dos o más jugadores son eliminados en la misma mano en distintas mesas, en el Modo mano a mano, el jugador que tenía menos fichas al iniciar la mano, quedará en peor posición.

D: Si dos o más jugadores son eliminados en la misma mano en distintas mesas, fuera del Modo mano a mano, partirían el premio.

24. SORTEO DE MANOS EN TORNEOS DE VARIOS DIAS.

Cuando queden entre 10 y 15 minutos para la finalización de un día, en un Torneo de múltiples días, se sorteará en una mesa el número de manos a jugar (entre 3 y 7) y se parará el tiempo.

25. APLICACIÓN DE PACTOS.

Los jugadores podrán decidir pactar antes de la finalización del Torneo, siempre que concurren algunas de las siguientes circunstancias:

A: Deben estar en la mesa final del Torneo.

B: Deben estar dentro de premios todos los jugadores.

C: Todos los jugadores deben estar de acuerdo en pactar, si un jugador no esta dispuesto a pactar, la Dirección del Torneo debe proteger su derecho.

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD'EM TORREQUEBRADA

D: Deben seguir jugando por el título y por una cantidad estipulada por la organización.

E: Si el Torneo no finalizara cuando resten 30 minutos a 40 minutos para el cierre del Casino, se anunciarán las 3 últimas manos y se repartirán los premios por sistema I.C.M.

➤ 2.- PENALIZACIONES

26. **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 Showdown no son vinculantes; no obstante, si un jugador anuncia su mano erróneamente, de forma deliberada, puede ser penalizado. El crupier debe leer y anunciar el valor de las manos en Showdown. Si un jugador cree que se está cometiendo un error en la lectura de la mano, en la cuenta o en la asignación del bote, debe comunicarlo, esté o no en la mano. **TDA-12**

27. **EN LA MESA CON ACCIÓN PENDIENTE.**

Los jugadores con cartas vivas (incluyendo a los que estén All-in o hayan terminado de apostar) deberán quedarse en su sitio durante todas las rondas de apuestas hasta el Showdown. Abandonar la mesa es incompatible con el deber del jugador de proteger su mano y seguir la acción, y puede ser objeto de penalización. **TDA-31**

28. **ELUDIR CIEGAS.**

Un jugador que intencionadamente evite alguna ciega al ser trasladado de una mesa a otra, será objeto de penalización. **TDA-33**

29. **FOLDS NO ESTANDAR.**

En cualquier momento antes de finalizar la última ronda de apuestas, tirar las cartas sin enfrentarse a una apuesta (Ejemplo: al enfrentarse a un Check, o siendo el primero en actuar post-flop) o tirar las cartas fuera de turno, son folds vinculantes susceptibles de ser penalizados. **TDA-58**

30. **DECLARACIONES EN CONDICIONAL Y PREMATURAS.**

A: 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 de torneo. Ejemplo: frases del tipo "Si – Entonces", tales como "Si apuestas – Entonces yo subiré".

B: Si el jugador A anuncia "apuesto" o "subo", y B iguala antes de que se sepa la cantidad exacta de la apuesta de A, el Director de torneo tratará la apuesta como mejor se ajuste a la situación, incluyendo la posibilidad de obligar a B a pagar cualquier cantidad. **TDA-59**

31. **FICHAS OCULTAS Y EN TRÁNSITO.**

Los jugadores no pueden coger ni transportar las fichas del torneo de manera que las aparte de la vista. El jugador que actúe de este modo perderá esas 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 cuando sea necesario. **TDA-63**

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD 'EM TORREQUEBRADA

➤ 2.- PENALIZACIONES

32. **MOSTAR CARTAS Y RETIRARSE CORRECTAMENTE.**

Mostrar cartas con acción pendiente puede ser penalizado, pero su mano no será eliminada. Cualquier penalización se aplicará al finalizar la mano. Al retirarse, las cartas deben empujarse hacia delante, cerca de la superficie de la mesa, sin lanzarlas boca arriba o permitiendo que las vea algún jugador por tirarlas muy altas (haciendo el abanico). **TDA-68**

33. **ÉTICA DEL JUEGO.**

El póker es un juego individual. El "Soft Play", conllevará penalizaciones que pueden incluir la pérdida de fichas o la descalificación. El "Chip Dumping" (pasar fichas a otro jugador mediante apuestas) y cualquier forma de colusión se penalizará con la descalificación. **TDA-69**

34. **FALTAS DE COMPORTAMIENTO.**

Las faltas de comportamiento están sujetas a la aplicación de la norma 35. Faltas como, por ejemplo, pero sin limitarse a ello: retrasar continuamente el juego, tocar innecesariamente a los jugadores, las fichas o las cartas de otros jugadores, ralentizar la partida, actuar fuera de turno repetidamente, conducta abusiva o hablar en exceso. **TDA-70**

35. **AVISOS, PENALIZACIONES Y DESCALIFICACION.**

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 el 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 mientras están penalizados.

B: Se puede penalizar a un jugador por mostrar una carta cuando hay acción pendiente, por tirar una carta fuera de la mesa, por incumplir la norma de un jugador por mano, o por incidentes similares. Se penalizará por "Soft Play", por conducta abusiva, por comportamiento inapropiado o por hacer trampas. Pasar teniendo jugada máxima, siendo el último en actuar en el river, no supone automáticamente una violación del soft play; se aplicará el criterio del Director de torneo según la situación.

C: Durante el periodo de penalización, los jugadores deberán permanecer alejados de la mesa. Se le repartirán cartas a sus puestos, se les pondrá Antes y ciegas y se les retirará las manos al final del reparto. *En Stud si le corresponde el bring-in, lo pondrá.*

D: Las fichas de los jugadores descalificados se retirarán del juego. **TDA-71**

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD'EM TORREQUEBRADA

➤ 3.- BASES y NORMAS – CON FICHAS

36. TERMINOLOGIA Y GESTOS OFICIALES.

Los términos oficiales son declaraciones sencillas, inequívocas y tradicionales como: apuesto, subo, veo, no voy, paso, envido, pot (solo en pot limit) y completo. También está admitida la terminología tradicional en inglés: bet, raise, Call, Fold, Check, all-in, pot y complete. Términos regionales también pueden ser válidos. Además, los jugadores deben usar gestos con precaución: golpear la mesa es pasar (Check). Es responsabilidad de los jugadores dejar claras sus intenciones: usar términos o gestos no estándar es un riesgo para el jugador, ya que pueden ser interpretados de forma diferente a sus intenciones. **TDA-3**

37. FICHAS INDIVISIBLES.

Las fichas se cambiarán hasta la mínima denominación en juego. **A)** En los juegos con cartas comunitarias que tengan dos o más manos altas o bajas, la ficha indivisible va al primer jugador a la izquierda del Botón. **B)** 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 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. **TDA-20**

38. BOTES SECUNDARIOS.

Cada bote secundario se repartirá por separado. **TDA-21**

39. RECLAMAR MANOS Y BOTES.

El derecho a reclamar sobre la lectura de una mano finaliza cuando empieza una nueva mano (norma 11). Los errores de cálculo y en la entrega del bote, se pueden reclamar hasta antes de que haya Acción sustancial (norma 72) en la siguiente mano. Si la mano termina en un descanso, el derecho a cualquier reclamación termina un minuto después de que se entregue el bote. **TDA-22**

40. MANTENER CARTAS Y FICHAS VISIBLES, CONTABLES Y MANEJABLES. CAMBIOS DE FICHAS DISCRECIONALES.

A: Los jugadores tienen derecho a una estimación razonable del conteo de las fichas de sus oponentes; 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 visible e identificable en todo momento.

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

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

TDA-25

41. ACTUAR 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.

Ejemplo: en Hold'em sin límite, el jugador A dice subo (sin decir la cantidad) y el jugador B se tira; el jugador B debe esperar hasta que esté claro a qué cantidad quiere subir.

TDA-41

➤ 3.- BASES y NORMAS – CON FICHAS

42. FORMAS DE APOSTAR, VERBALMENTE Y CON FICHAS.

A: Las apuestas se hacen mediante una declaración verbal 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. En situaciones confusas, o cuando hay contradicción entre lo que se hace

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD 'EM TORREQUEBRADA

y lo que se dice, el Director de torneo determinará el valor de la apuesta basándose en las circunstancias y en la norma 1.

B: Las declaraciones verbales pueden ser generales (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. Ejemplo: decir "doscientos", es lo mismo que mover 200 en fichas. **TDA-40**

43. DECLARACIONES VINCULANTES/UNDERCALL EN TURNO.

A: Declaraciones generales en turno como "pago" o "subo", comprometen al jugador con la acción.

B: Un jugador hace un "Undercall", cuando anuncia o mueve fichas en una cantidad menor a 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: **1.-** Cualquier apuesta en Heads Up (uno contra uno). **2.-** La apuesta inicial en cualquier calle con varios jugadores. En el resto de situaciones, decide el Director de torneo. La apuesta inicial es la primera apuesta con fichas en cada ronda de apuestas (no un Check). La ciega grande es la apuesta inicial en los juegos con ciegas. Los botones de All-in reducen la cantidad de Undercalls. Esta norma regula los casos en los que el jugador debe hacer el Call completo y cuando, a juicio del Director de torneo, puede renunciar al Undercall y tirar las cartas. Para Underbets y Underraises ver norma 44.

C: Si se producen en una secuencia dos o más Undercalls, se retrocede la jugada hasta el jugador que hizo el primer Undercall, que tiene que corregir su apuesta según la norma 43-B. El Director de torneo determinará como tratar las manos del resto de jugadores implicados, en función de las circunstancias. **TDA-42**

44. APUESTAS INCORRECTAS.UNDERBETS Y UNDERRAISES.

A: En limit y no limit, abrir o subir menos de la cantidad mínima legal se corregirá en cualquier momento de la calle en juego (si es en river antes de que comience el Showdown). Ejemplo.: NLH 100-200, post-flop A abre a 600 y B sube a 1.000 (Underraises de 200). C y D igualan, E tira las cartas y en ese momento se descubre el error. Se aumenta la apuesta a 1.200 a todos los pagadores en cualquier momento antes de girar el turn. Después de mostrar el turn el error se mantiene.

B: *En pot limit, en caso de que un jugador apuesta el bote por una cantidad inferior debido a un error en la cuenta, si la cuenta es demasiado alta (una apuesta ilegal), se corregirá a todos en cualquier momento de la calle en juego, si es demasiado baja, se corregirá hasta que haya acción sustancial después de la apuesta.* **TDA-43**

C: Excepto en situaciones de Preflop, en el resto de turnos, la apuesta inicial mínima será la ciega grande del nivel de juego, por tanto, ningún jugador podrá, en esos turnos apostar en primer lugar, si sus puntos son inferiores a la ciega grande.

➤ 3.- BASES y NORMAS – CON FICHAS

45. ACCION FUERA DE TURNO.

A: Ante cualquier acción fuera de turno (pasar, pagar o subir) se retrocederá la acción al jugador correcto por orden. La acción fuera de turno 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: Los jugadores a los que se salta la acción fuera de turno deben defender su derecho a actuar. Si ha pasado un tiempo razonable y el jugador al que se han adelantado no ha defendido su derecho a actuar antes de que haya habido acción sustancial fuera de turno a su izquierda, la acción fuera de turno es vinculante y se llamará al Director de torneo para que decida como tratar la mano que se han saltado, lo que, a juicio del Director de torneo y teniendo en cuenta las circunstancias, puede suponer decretar mano muerta o limitar la posibilidad de efectuar una acción agresiva. **TDA-44**

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD 'EM TORREQUEBRADA

46. FORMAS DE PAGAR.

Las formas estándar y aceptables de igualar 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; **D)** Poner, sin decir nada, varias fichas según la norma 51 sobre múltiples fichas; o **E)** Poner una ficha muy pequeña en relación a la apuesta (ejemplo.: apuesta de 50.000 y tirar una ficha de 1.000) está totalmente desaconsejado, puede ser objeto de penalización, quedando la interpretación de la acción a discreción del Director de torneo, que incluso podrá declararlo un Call completo. **TDA-45**

47. 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 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. **TDA-46**

48. 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 sobre la apuesta anterior más grande, pero inferior a la subida mínima, deberá hacer una subida mínima completa. Si es menor al 50% será Call, a no ser que antes se haya dicho "subo" o el jugador está All-in (norma 51 B). Decir una cantidad o mover esa cantidad en fichas se tratará de la misma forma (norma 42 C). Ejemplo.: NLH, la apuesta es 1.000, decir "mil cuatrocientos" o mover 1.400 en fichas es Call en los dos casos, a no ser que antes se haya dicho "subo".

B: Sin más información adicional, decir subo o anunciar una cantidad, será la apuesta total anunciada. Ejemplo.: A apuesta 2.000, B dice; "subo 8.000", la apuesta total es 8.000.

TDA-47

➤ 3.- BASES y NORMAS – CON FICHAS

49. REABRIR EL TURNO DE APUESTAS.

En no-limit y pot-limit, una apuesta All-in (o varios All-in cortos) menor a una subida o apuesta completa, no reabre las opciones de apuestas a los jugadores que ya han actuado con anterioridad y no se enfrentan al menos a una subida o apuesta completa cuándo les llega la acción.

En limit, se necesita una subida o apuesta de al menos el 50% para que se reabran las opciones de apuesta a los jugadores que ya han actuado. **TDA-48**

50. FICHA DE VALOR SUPERIOR.

Cuando un jugador se enfrenta a una apuesta o ciega, poner una única ficha de valor superior (aunque sea su última ficha) es igualar, si antes no se ha anunciado una subida. Para subir con una única ficha de valor superior, hay que anunciar la subida antes de que la ficha toque la superficie de la mesa. Si se anuncia una subida sin anunciar 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. **TDA-49**

Esta norma se aplicará también a los jugadores que hubieran colocado las fichas de la ciega pequeña y la ciega grande y para los jugadores que tengan fichas de una apuesta anterior que aún no se han recogido (norma 52).

51. APOSTAR CON MÚLTIPLES FICHAS.

A: Al enfrentarse a una apuesta, excepto si se anuncia una subida o un All-in previamente, poner varias fichas (aunque sea su última ficha), es igualar si todas las fichas son necesarias

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD 'EM TORREQUEBRADA

para igualar; es decir, si al quitar una de las fichas del valor más pequeño queda menos de lo necesario para igualar. Ejemplo1: jugador A abre a 400. B sube a 1.100 (total subida de 700) y C pone una ficha de 500 y una de 1.000 sin decir nada. Es Call, porque quitando la ficha de 500 queda menos de los 1.100 necesarios para igualar. Ejemplo 2: NLHE 25-50. Post flop A abre a 1.050 y B pone sus últimas fichas (dos de 1.000). B iguala, excepto en el caso de que previamente haya anunciado subida o All-in.

B: Si no son necesarias todas las fichas para igualar, es decir, al quitar una de las fichas más pequeñas queda la cantidad para igualar o más: **1)** Si al jugador le quedan fichas por detrás, la apuesta se rige por la norma 48 del 50%. **2)** Si el jugador ha apostado su o sus últimas fichas será All-in, tanto si pasa el umbral del 50% como si no. **TDA-50**

52. FICHAS DE APUESTAS NO RETIRADAS PREVIAMENTE.

A: Si un jugador apuesta sin decir nada al enfrentarse a una subida, y tiene fichas delante de una apuesta anterior, que aún no se han recogido y; **1.-** Coloca una sola ficha de valor superior a la apuesta a la que se enfrenta, es Call (norma 50); **2.-** Pone varias fichas sobre las que tiene delante, se aplica la norma 51.

B: Al enfrentarse a una acción, recoger las fichas de una apuesta anterior, obliga a igualar o subir. No se puede retirar la o las fichas y tirar las cartas. **TDA-51**

➤ 3.- BASES y NORMAS – CON FICHAS

53. NÚMERO DE SUBIDAS PERMITIDAS.

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 solo dos jugadores en el torneo; se aplicará el límite de subidas que establezca la casa. **TDA-52**

54. ACCION ACEPTADA.

El póquer es un juego de atención, de observación continua. Es responsabilidad del jugador que iguala una apuesta determinar la cantidad correcta de la apuesta de un oponente antes de igualar, independientemente de lo que le hayan dicho el crupier o el jugador. Si un jugador pide la cuenta y recibe una información incorrecta por parte del crupier o de un 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 del torneo, puede aplicarse la norma 1 a discreción del Director de torneo. **TDA-53**

55. TAMAÑO DEL BOTE Y APUESTAS POT-LIMIT.

A: Los jugadores tienen derecho a pedir la cuenta del bote solo en juegos "pot-limit". El crupier no contará el bote en los juegos limit y no limit.

B: Preflop, una ciega All-in incompleta 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 la modalidad no-limit, pero obliga al jugador a hacer una apuesta válida (al menos la apuesta mínima) y puede ser objeto de penalización. Si un jugador se enfrenta a una apuesta, entonces debe realizar una subida válida. **TDA-54**

56. DECLARACIONES DE APUESTAS INVÁLIDAS.

Si un jugador no se enfrenta a una apuesta y: **A)** Dice "igual", queda en paso, **B)** Dice "subo", tiene que hacer al menos la apuesta mínima. Un jugador que Dice "paso" al enfrentarse a una apuesta puede igualar o tirar las cartas, pero no subir. **TDA-55**

57. APUESTAS Y SUBIDAS EN DOS TIEMPOS.

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD 'EM TORREQUEBRADA

Los crupieres se encargarán de no aceptar apuestas y subidas en dos tiempos. **TDA-56**

Un movimiento hacia adelante 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.

58. APUESTAS NO ESTANDAR Y CONFUSAS.

Los jugadores que usan términos de apuestas o gestos no oficiales, lo hacen por su propia cuenta y riesgo, ya que pueden ser interpretados de forma diferente a las intenciones del jugador. **TDA-57**

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.

➤ 3.- BASES y NORMAS – CON FICHAS

59. CUENTA DE LAS FICHAS DE UN RIVAL

Los jugadores tienen derecho a una estimación razonable del stack de fichas de sus rivales (norma 40). Los jugadores sólo pueden pedir una cuenta exacta si se enfrentan a un All-in y es su turno de actuar. El jugador que está All-in no está obligado a contar las fichas, si así lo solicita puede contarlas el crupier o un Director de torneo. Se aplicará la norma de acción aceptada (norma 54). La norma 40 facilita mucho la exactitud en la cuenta. **TDA-60**

60. APOSTAR DE MÁS FACILITANDO EL CAMBIO.

Las apuestas no deben usarse para facilitar el cambio. Poner más fichas de las necesarias puede causar confusión en la mesa. Todas las fichas puestas en silencio corren el riesgo de ser consideradas apuestas. Ejemplo: A abre a 325, B sin decir nada, pone 525 (una de 500 y una de 25), para que el crupier le dé dos de 100; esto es subir a 650 según la norma de múltiples fichas (norma 51). **TDA-61**

61. ALL-IN CON FICHAS ESCONDIDAS HALLADAS A POSTERIORI.

Si A va All-in y se encuentra alguna ficha escondida después de que la apuesta haya sido aceptada, el Director de torneo determinará si la ficha escondida se considera acción aceptada (norma 54). Si no se considera parte de la apuesta, en el caso de que gane A, no cobrará la cantidad de esa ficha oculta, si A pierde, no se salvará por esa ficha y el Director de torneo podrá entregar la o las fichas al ganador que le pagó. **TDA-62**

62. FICHAS PERDIDAS Y ENCONTRADAS.

Las fichas perdidas que se encuentren serán retiradas del evento y devueltas al fichero. **TDA-64**

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD 'EM TORREQUEBRADA

➤ 3.- BASES y NORMAS – CON CARTAS

63. MOSTRAR LAS CARTAS Y MATAR LA MANO GANADORA.

A: Mostrar las cartas correctamente 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 Stud, etc.*

B: En Showdown, el jugador debe proteger su mano mientras espera que sea leída. Si un jugador no expone todas sus cartas en la mesa y las tira creyendo que ha ganado, lo hace por su cuenta y riesgo. Si las cartas no son 100% recuperables e 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 de torneo sobre la mano es final.

C: El crupier no puede matar una mano mostrada correctamente y que era claramente la ganadora. **TDA-13**

64. LOS JUGADORES SON RESPONSABLES DE SUS CARTAS.

~~Tirar las cartas boca abajo en Showdown no las mata automáticamente; los jugadores pueden cambiar de opinión y mostrar sus cartas, si son 100% identificables y recuperables. Las cartas las mata el crupier al meterlas en los descartes o cuando se convierten en irrecuperables e inidentificables.~~ **TDA-14**

Tirar las cartas boca abajo traspasando la línea que delimita su puesto, en turno o en Showdown, las mata automáticamente. 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 hubiera tirado sus cartas, producto de una información falsa dada por otro jugador o en aplicación de la norma 65 punto B.

65. SHOWDOWN E IRREGULARIDADES EN DESCARTES.

A: Si un jugador muestra una única carta, con la que ganaría la mano, el crupier debe advertir al jugador que muestre todas sus cartas. Si el jugador se niega se llamará al Director de torneo.

B: Si un jugador apuesta, y después tira sus cartas creyendo que ha ganado (olvidado que aún queda otro jugador en la mano), el crupier deberá retener las cartas y llamar al Director de torneo (como excepción a la norma 29). Si las cartas están en la pila de descartes y no son recuperables e edificables con una certeza del 100%, el jugador perderá la mano y no tendrá derecho a compensación ni a que se le devuelvan las apuestas que le hayan pagado. Si un jugador inició una apuesta o una subida y no ha sido pagada, se le devolverá la cantidad no pagada. **TDA-15**

66. CARTAS BOCA ARRIBA EN ALL-IN.

Cuando un jugador esté 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. Todas las manos, tanto del bote principal como de los botes adicionales, están vivas y deben ser mostradas. **TDA-16**

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD 'EM TORREQUEBRADA

➤ 3.- BASES y NORMAS – CON CARTAS

67. SHOWDOWN SIN ALL-IN Y ORDEN DE MUESTRA.

A: En un Showdown que no sea All-in, si las cartas no se muestran o se descartan espontáneamente, el Director de 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 en la última calle, sería el primero en mostrar (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: Un Showdown sin All-in se considera no disputado si todos los jugadores menos uno tiran las cartas boca abajo. El último jugador con cartas vivas gana la mano y no tiene que mostrar. **TDA-17**

68. SOLICITAR VER UNA MANO.

A: Los jugadores que ya 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 apuesta 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. **TDA-18**

69. JUGAR CON LAS CARTAS COMUNES EN EL SHOWDOWN.

Para poder llevarse parte del bote cuando se juega con todas las cartas comunes, el jugador tiene que mostrar todas sus cartas particulares. **TDA-19**

70. "RABBIT HUNTING".

"Rabbit Hunting" (revelar alguna de las cartas que habrían salido si la mano no se hubiera terminado) no está permitido. **TDA-28**

71. EN SU SITIO Y MANOS VIVAS.

Para tener mano viva, los jugadores tienen que estar en su sitio cuándo se reparte la última carta a todos los jugadores en el reparto inicial. Los jugadores que no estén en su sitio, no pueden mirar sus cartas, que serán eliminadas inmediatamente. Sus antes y ciegas irán al bote, *un jugador ausente al que se le reparta la cartas bring-in en Stud, tendrá que pagarlo.* Los jugadores tienen que estar en su sitio para poder pedir tiempo (norma 15). "En su sitio" significa al alcance de su silla. Esta norma no pretende animar a los jugadores a estar fuera de su sitio cuando están en una mano. **TDA-30**

72. ACCION SUSTANCIAL.

Se entiende por acción sustancial si: **A)** Dos acciones en turno, con al menos una de ellas que implique poner fichas en el bote (es decir, dos acciones excepto; 2 Checks o 2 Folds) o **B)** Cualquier combinación de tres acciones en turno (Check, bet, raise, Call o Fold). Las ciegas no cuentan como acción sustancial. **TDA-36**

➤ 3.- BASES y NORMAS – CON CARTAS

73. MANO NULA.

A: Sin limitarse a los siguientes casos, 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

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD 'EM TORREQUEBRADA

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 normas de la casa en los juegos con descarte. **7)** Cuando en la baraja aparezca algún naipe con el reverso de distinto color al del resto. **8)** Cuando dos naipes del mismo rango y palo se descubran sobre la mesa.

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 (norma 72), no puede declararse mano nula y esta continuará.

TDA-35

E: Si hay acción sustancial (norma 72), no se declarara mano nula y esta continuará, excepto en los casos **7** y **8**, en los cuales se anulará la mano y se le devolverán las fichas a todos los jugadores que hubieran participado en la mano y además:

- 1.-** Si un jugador tiene más o menos cartas en su mano, se le declarará mano muerta y no se le reembolsará ninguna apuesta.
- 2.-** Si el botón hubiera avanzado dos posiciones por error, si se detecta en la siguiente mano, se colocará en la posición intermedia a ambos puestos y después avanzaría dos puestos para no perjudicar a ningún jugador.
- 3.-** Si el botón no hubiera avanzado o se hubieran jugado más manos, no se haría ninguna corrección.

74. BOTÓN CON CARTAS DE MENOS Y ERRORES DEL JUGADOR.

A: Un jugador que recibe cartas de menos en el botón, debe comunicarlo inmediatamente. La carta faltante del botón se puede dar incluso después de que haya habido acción sustancial, si la modalidad del juego lo permite. No obstante, si el botón actúa teniendo cartas de menos (pasando o apostando), su mano está muerta. **TDA-37**

B: En el supuesto de que uno o varios jugadores no hubieran realizado el "ante" al repartir las cartas, se considerará que la mano es válida y deberán poner el "ante", si quieren participar en la mano. Si no fuera posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial, se jugará la mano con un Bote Reducido.

C: Si a un jugador se le pasa el turno de apostar, sin apuesta previa, deberá ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente, en caso contrario, se considera que ha pasado (Check). El Director de torneo analizará la situación y tomará la decisión oportuna.

D: Si un jugador no mira sus cartas, juega a ciegas, asume la responsabilidad de tener una carta irregular o impropia.

➤ 3.- BASES y NORMAS – CON CARTAS

75. QUEMAR DESPUES DE ACCION SUSTANCIAL Y ERRORES DEL CRUPIER.

A: La carta quemada es para proteger el mazo, no para "preservar el orden de las cartas". Si hay acción sustancial y se mata una mano por tener un número de cartas incorrecto, todas las cartas de la mano matada van a la pila de descartes y se aplica la aleatoriedad al resto de la mano. Se tratará al mazo como un mazo normal y se quemará una única carta por cada una de las calles siguientes. **TDA-38**

B: Si no se quema un naipe antes de mostrar cualquiera de las cartas comunes y hay acción sustancial (norma 72), los naipes serán dados por buenos, si por el contrario, se advierte antes de producirse acción sustancial, se quemará la primera carta descubierta, procediendo a sacar una carta más del mazo.

C: Cuando quedando cartas por repartir, se ha soltado el mazo y parece estar desordenado;

- 1.-** Lo primero es tratar de reconstruir el mazo en su orden original, **2.-** Si no es posible, recomponer lo que se pueda del mazo (sin usar los descartes ni las cartas quemadas

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD 'EM TORREQUEBRADA

anteriormente). Estas se mezclarán, se barajarán, se cortará y se continuará el juego con ese mazo, 3.- Si no se puede diferenciar el resto de la baraja de los descartes y las cartas quemadas, se mezclan todas, se baraja, se corta y el juego prosigue con este mazo.

76. 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 de torneo. El crupier mezclará las cuatro cartas boca abajo, el Director de torneo seleccionará al azar una carta, que será la siguiente carta quemada, y las tres restantes serán el Flop. Para las cartas que se repartan prematuramente la TDA recomienda el siguiente procedimiento: **TDA-39**

A: Flop prematuro: la carta quemada se mantiene, se completa la ronda de apuestas, el flop prematuro vuelve al mazo y se baraja de nuevo todo el mazo. Se saca un nuevo flop del recién barajado mazo (sin quemar carta).

B: Turn prematuro: la carta se aparta, se completa la ronda de apuestas, se quema otra y se saca la que hubiera sido el river. Cuando termine la acción, la carta prematura del turn se devuelve al mazo, se baraja y se saca un nuevo river sin quemar carta.

C: River prematuro: se devuelve la carta al mazo, la carta quemada se deja en la mesa. Una vez finalizada la acción en turn, se baraja el mazo y se saca el nuevo river sin quemar carta.

D: *Carta prematura en Stud: se ponen aparte las cartas necesarias para completar la ronda, con los jugadores que hay en la mano, junto a las sacadas antes de tiempo. Se quema y se reparte la siguiente calle. Cuando se llegue a la ronda final, se unen las cartas apartadas al mazo, se baraja y se reparte la última calle.*

77. MANOS ELIMINADAS /MEZCLADAS/EXPUESTAS ACCIDENTALMENTE.

A: Los jugadores deben proteger sus cartas en todo momento, incluyendo el Showdown mientras esperan que se lea la mano. Si el crupier mata una mano por error, o si el Director de torneo cree que una mano está eliminada por no poder ser identificable 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 devolverá.

B: Si una mano accidentalmente eliminada pudiera ser identificada seguiría en juego, independientemente de las cartas que se hubieran expuesto. **TDA-65**

➤ 3.- BASES y NORMAS – CON CARTAS

78. MANOS MUERTAS Y TIRAR LAS CARTAS 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 en Stud es ponerlas todas bocabajo y empujarlas hacia delante. **TDA-66***

79. 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:

- ♠ Discutir el contenido de cartas vivas o eliminadas.
- ♥ aconsejar o criticar el juego en ningún momento.
- ♦ 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 norma prohíbe mostrar la mano o discutirla con otro jugador o espectador. **TDA-67**

80. SI SE MUESTRA A UNO SE MUESTRA A TODOS.

Los jugadores tienen derecho a recibir igual acceso a la información sobre el contenido de la mano de otro jugador. Después de una mano, si algún jugador mostrase sus cartas a otro, 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 oportunidad posterior de apostar, serían inmediatamente mostradas a los demás jugadores. Si el jugador que vio las

REGLAMENTO TORNEOS TEXAS HOLD'EM TORREQUEBRADA

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 si pudiera utilizar la información para hacerlo en la/las siguiente/s, 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 enseñarse las demás cartas.