|  |  |
| --- | --- |
|  | **ASOCIACIÓN DE DIRECTORES DE TORNEOS DE POKER****2022 Reglas Versión 1.** **0**,  **septiembre, 2022****La versión de formato largo incluye:** **Procedimientos recomendados y adición ilustrativa****Líneas rojas: cambios con respecto a la regla 2019 versión 1.1** |
| La TDA de Poker es una asociación voluntaria de la industria del póker fundada en 2001. La misión de TDA es aumentar la uniformidad global de las reglas de los torneos de poker. Las Reglas TDA complementan las reglas convencionales de esta casa. En caso de conflicto con una agencia de juegos, se aplican las reglas de la agencia. |

***Conceptos generales***

**1: Decisiones de piso**

El mejor interés del juego y la equidad son las principales prioridades en la toma de decisiones. Circunstancias inusuales dictan ocasionalmente que las decisiones de sentido común en aras de la equidad tienen prioridad sobre las reglas técnicas. Las decisiones de piso son definitivas.

**2: Responsabilidades del jugador**

Los jugadores deben verificar los datos de registro y las asignaciones de asientos, **verificar que se les reparte el número correcto de cartas antes de que ocurra SA**, proteger sus manos, dejar claras sus intenciones, seguir la acción, actuar a su vez con la terminología y los gestos adecuados, defender su derecho a actuar, mantener las cartas visibles y las fichas correctamente apiladas, permanecer en la mesa con una mano viva, Mesa todas las cartas correctamente cuando compites en Showdown, habla si ven un error, **juega de manera oportuna**, pide un reloj cuando esté justificado, transfiere mesas con prontitud, sigue a un jugador a una mano, conoce y cumple con las reglas, practica la etiqueta adecuada, **informa a la casa si ven o experimentan un comportamiento discriminatorio u ofensivo,**  y generalmente contribuyen a un evento ordenado **donde todos los jugadores se sienten bienvenidos.**

**3: Terminología oficial y gestos**

Los términos oficiales de apuestas son declaraciones simples, inconfundibles y consagradas como apostar, aumentar, llamar, retirar, verificar, todo incluido, completar y bote (solo límite de bote). Los términos regionales también pueden cumplir con esta prueba. Además, los jugadores deben usar gestos con precaución cuando se enfrentan a la acción; Tocar la mesa es un cheque. Es responsabilidad de los jugadores dejar claras sus intenciones: el uso de términos o gestos no estándar es a riesgo del jugador y puede resultar en una decisión distinta a la que el jugador pretendía. Véanse también las normas 2 y 42.

**4: Identidad del jugador**

La ropa u otros accesorios no deben ocultar continuamente la identidad del jugador ni convertirse en una distracción para el juego. Las normas de la Cámara se aplicarán a juicio exclusivo del TD.

**5: Dispositivos electrónicos y comunicación**

Los jugadores no pueden hablar por teléfono en la mesa. Los tonos de llamada, la música, las imágenes, el video, etc. deben ser inaudibles y no perturbadores para los demás. Las aplicaciones y gráficos de apuestas no pueden ser utilizados por jugadores con manos vivas. **Estos** y otros dispositivos, herramientas, fotografía, videografía y comunicación no deben crear una molestia, retrasar el juego o crear una ventaja competitiva y están sujetos a las regulaciones de la casa y el juego.  **Las infracciones de este párrafo podrán ser objeto de sanciones previstas en la Regla 71.**

**6: Idioma oficial**

La casa publicará y anunciará claramente el (los) lenguaje (s) aceptable (s) en la mesa.

***Mesas de asientos, descanso y equilibrio***

**7: Asientos correctos aleatorios**

Los asientos para torneos y satélites se asignarán aleatoriamente. Un jugador que comience en un asiento equivocado con una pila de fichas correcta se moverá al asiento correcto con su pila de fichas total actual.

**8: Suplentes, registro tardío y reinscripciones**

R: Los suplentes, los jugadores que se registren tarde y las reentradas se venderán en pilas completas. Sortearán aleatoriamente un asiento y una mesa por el mismo proceso y del mismo grupo de asientos en su lugar para los nuevos jugadores y se repartirán excepto entre la ciega pequeña y el botón.

B: En los eventos de reingreso, si a un jugador se le permite perder fichas y comprar una nueva pila, las fichas perdidas se eliminarán del juego.

**9: Necesidades especiales**

Las adaptaciones para los jugadores con necesidades especiales se harán cuando sea posible.

**10: Nuevos jugadores y jugadores de mesas rotas**

**R: Los nuevos jugadores que ingresan al torneo y** los jugadores de mesas rotas pueden obtener cualquier asiento, incluida la ciega pequeña o grande o el botón, y ser repartidos, excepto entre el SB y el botón.

**B:** A los jugadores de una mesa rota se les asignarán nuevas mesas y asientos mediante un proceso aleatorio de 2 pasos. **Véase la adición ilustrativa.**

**11: Equilibrar las mesas y detener el juego**

R**:** Para equilibrar en flop y juegos mixtos, el jugador que va a ser ciego grande se mueve a la peor posición, incluyendo una ciega grande si está disponible, incluso si eso significa que el asiento es ciego grande dos veces. La peor posición nunca es la ciega pequeña. En el stud only, los jugadores se mueven por posición (el último asiento abierto en la mesa corta es el asiento lleno).

B: En los juegos mixtos (por ejemplo, CABALLO), cuando el juego cambia de hold'em a stud, después de la última mano hold'em el botón se mueve a la posición que sería si la siguiente mano fuera hold'em y se congelara allí durante el stud. El jugador movido en stud es el jugador que sería ciego si el juego fuera hold'em para esa mano. Cambiando para mantenerlos presionados, el botón comienza donde estaba congelado.

C**:** La mesa desde la que se mueve un jugador se especificará mediante un procedimiento predeterminado.

D**:** Play se detendrá en las mesas 3 o más jugadores cortos (**por eliminación)** que la mesa con la mayor cantidad de jugadores una vez que las ciegas se vean afectadas **(Ver Anexo de ilustración).** El juego se detiene en otros formatos (por ejemplo, 6 manos y turbos) a discreción de TD. Los TD pueden renunciar a detener el juego y la renuncia no es un error. A medida que avanza el evento, a discreción de TD, **las mesas deben** estar más equilibradas.

***Ollas / Enfrentamiento***

**12: Declaraciones. Las cartas hablan en Showdown**

**Las cartas hablan** para determinar el ganador. Las declaraciones verbales del valor de la mano no son vinculantes en el enfrentamiento, pero deliberadamente malllamar una mano puede ser penalizado. Los distribuidores deben leer y anunciar los valores de las manos en el enfrentamiento. Cualquier jugador, en la mano o no, debe hablar si cree que se comete un error al leer las manos o calcular y otorgar el bote.

**13: Presentar cartas y matar la mano ganadora**

R: La presentación adecuada es 1) voltear todas las cartas boca arriba sobre la mesa y 2) permitir que el crupier y los jugadores lean la mano con claridad. "Todas las cartas" significa ambas cartas de mano en hold'em, las 4 cartas de mano en Omaha, las 7 cartas en 7-stud, etc.

B: En el enfrentamiento, los jugadores deben proteger sus manos mientras esperan que se lean las cartas (véase también la Regla 65). Los jugadores que no ponen todas las cartas en la mesa, y luego se ensucian pensando que han ganado, lo hacen bajo su propio riesgo. Si una mano no es 100% recuperable e identificable y las reglas de TD no se leyeron claramente, el jugador no tiene derecho al bote. La decisión de los TD sobre si una mano fue suficientemente presentada es definitiva.

C: Los distribuidores no pueden matar a una mano debidamente presentada que obviamente fue la ganadora.

**14: Cartas en vivo en el enfrentamiento**

Descartar cartas no cubiertas boca abajo no las mata automáticamente; Los jugadores pueden cambiar sus mentes y cartas de mesa que siguen siendo 100% identificables y recuperables. Las cartas son asesinadas por el crupier cuando son empujadas al lodo o se vuelven irrecuperables e inidentificables.

**15: Enfrentamiento y descarte de irregularidades**

R: Si un jugador pone una carta que haría una mano ganadora, el crupier debe aconsejar al jugador que coloque todas las cartas. Si el jugador se niega, se debe llamar al piso.

B: Si un jugador apuesta y luego descarta pensando que ha ganado (olvidando que otro jugador todavía está en la mano), el crupier debe sostener las cartas y llamar al piso (una excepción de la Regla 58). Si las cartas son basura y no se pueden recuperar e identificar con un 100% de certeza, el jugador está fuera y no tiene derecho a un reembolso de las apuestas llamadas. Si las cartas son sucias y el jugador inició una apuesta o aumento aún no llamado, la cantidad no solicitada será devuelta.

**16: Cara arriba para All-Ins**

Todas las manos se presentarán sin demora una vez que un jugador esté listo y se complete toda la acción de apuestas de todos los demás jugadores en la mano. Ningún jugador que sea all-in o haya llamado a todas las acciones de apuestas puede ensuciarse la mano sin presentar. Todas las manos en las ollas principales y laterales deben estar sobre la mesa y están vivas. Véase la adición ilustrativa.

**17: Enfrentamientos no All-In y Orden de Enfrentamiento**

R: En un enfrentamiento sin all-in, si las cartas no se presentan o descartan espontáneamente, el TD puede hacer cumplir una orden de exhibición. El último jugador agresivo en la ronda final de apuestas (calle final) debe presentar la mesa primero. Si no hubo una apuesta de ronda final, el jugador que actuaría primero en una ronda de apuestas final debe presentar la mesa primero (es decir, el primer asiento a la izquierda del botón en los juegos de flop, la mano alta que se muestra en stud, la mano baja en razz, etc.).

B: Un enfrentamiento sin all-in es indiscutible si todos menos un jugador se echan boca abajo sin presentarse. El último jugador con cartas en vivo gana y no está obligado a poner las cartas en la mesa.

**18: Pedir ver una mano**

R: Los jugadores que aún no estén en posesión de cartas en el enfrentamiento, o que hayan arruinado sus cartas boca abajo sin presentarlas, perderán cualquier derecho o privilegio para pedir ver cualquier mano.

B: Si hubo una apuesta fluvial, cualquier persona que llame tiene el derecho inalienable de que se le presente la mano del último agresor a pedido ("la mano que pagaron para ver") siempre que la persona que llama presente o conserve sus tarjetas. La discreción de TD rige todas las demás solicitudes, como ver la mano de otra persona que llama, o si no hubo una apuesta fluvial. Véase la adición ilustrativa [adoptada en 2013].

**19: Jugando el tablero en Showdown**

Para jugar en el tablero, **los jugadores** deben poner en la mesa todas las cartas de mano para obtener parte del bote (Ver Regla 13-A).

**20: Adjudicación de fichas impares**

Primero, las fichas impares se dividirán en la denominación más pequeña en juego. A) Juegos de mesa con 2 o más manos altas o bajas: el chip impar va al primer asiento a la izquierda del botón. B) Stud, razz, y si 2 o más manos altas o bajas en stud/8: la ficha impar va a la carta alta por palo en la mano ganadora de 5 cartas del jugador. C) División H/L: el chip impar en el bote total va al lado alto. **D) Suprimido. También se suprimió la adición ilustrativa.**

**21: Macetas laterales**

Cada maceta lateral se dividirá por separado.

**22: Manos y ollas en disputa**

La lectura de una mano presentada puede ser impugnada hasta que comience la siguiente mano (véase la norma 23). Los errores contables en el cálculo y la adjudicación del bote pueden ser disputados hasta que se produzca una acción sustancial en la siguiente mano. Si una mano termina durante un descanso, el derecho a cualquier disputa termina 1 minuto después de que se otorga el bote.

***Procedimientos generales***

**23: Nueva mano y nuevos límites**

Un nuevo nivel comienza en el anuncio después de que el reloj llega a cero. El nuevo nivel se aplica a la siguiente mano. Las manos comienzan en el primer riffle, presionando el botón del barajador o en el empuje del crupier. Si una mano comienza en el nivel anterior por error, la mano continuará en el nivel anterior después de que ocurra una acción sustancial (Regla 36).

**24: Carrera de chips, coloreados programados**

R: En los color-ups programados, las fichas se correrán a partir del asiento 1, con un máximo de una ficha otorgada a un jugador. Los jugadores no pueden ser expulsados del juego: un jugador que pierda su última ficha (s) en una carrera obtendrá 1 ficha de la denominación más baja aún en juego.

B: Los jugadores deben tener sus fichas completamente visibles y se les anima a presenciar la carrera de fichas.

C: Si después de la carrera, un jugador todavía tiene fichas de una denominación eliminada, se intercambiarán por denominaciones actuales solo al mismo valor. Las fichas de denominaciones eliminadas que no sumen completamente al menos la denominación más pequeña aún en juego se eliminarán sin compensación.

**25: Las tarjetas**  y  **fichas se mantienen visibles, contables y manejables. Color-ups discrecionales**

R: Los jugadores, los crupieres y el piso tienen derecho a una estimación razonable del recuento de fichas; Por lo tanto, las fichas deben mantenerse en pilas contables. La TDA recomienda pilas verticales limpias de 20 chips de la misma denominación cada una como estándar. Los chips de mayor denominación deben ser visibles e identificables en todo momento. Si una persona de piso no puede mirar una pila de fichas y estimar rápidamente su valor, es probable que los jugadores tampoco puedan.

B: Los TD controlan el número y las denominaciones de las fichas en juego y pueden colorear a uno o más jugadores a su discreción en cualquier momento. Se anunciarán los cambios discrecionales de color.

C: Los jugadores deben mantener las manos vivas a la vista en todo momento.

**26: Cambios de cubierta**

Los cambios de cubierta serán en el empuje del distribuidor o cambios de nivel o según lo prescrito por la casa. Los jugadores no pueden solicitar cambios de mazo.

**27: Recompras**

Los jugadores no pueden perder una mano. Los jugadores que declaran su intención de recomprar antes de una mano están jugando fichas detrás y deben hacer la recompra.

**28: Caza de conejos**

La caza de conejos (revelar cartas que habrían llegado si la mano no hubiera terminado) no está permitida.

**29: Llamando a un reloj**

Los jugadores deben actuar de manera oportuna para mantener un ritmo razonable del juego. Si a juicio de TD ha pasado un tiempo razonable, él o ella puede llamar al reloj o aprobar una solicitud de reloj por parte de cualquier jugador en el evento. Los jugadores deben estar en sus asientos para pedir un reloj (Regla 30). Un jugador en el reloj tiene hasta 25 segundos más una cuenta regresiva de 5 segundos para actuar. Si el jugador se enfrenta a una apuesta y el tiempo expira, la mano está muerta; Si no se enfrenta a una apuesta, se verifica la mano. Un empate va para el jugador. Los TD pueden ajustar el tiempo permitido y tomar otras medidas para adaptarse al juego y detener los retrasos persistentes. Véanse también las reglas 2 y 70.

***Jugador presente / elegible para la mano***

**30: En su asiento y manos vivas**

Para tener una mano viva, los jugadores deben estar en sus asientos cuando se reparte la última carta a todos los jugadores en el reparto inicial. Los jugadores que no están en sus asientos no pueden mirar sus cartas que se matan inmediatamente. Sus ciegas publicadas y antes pierden el bote y un jugador ausente repartió los postes de la tarjeta de traje. "En su asiento" significa al alcance de su silla. Esta regla no pretende alentar a los jugadores a levantarse de sus asientos mientras están en una mano.

**31: En la mesa con acción pendiente**

Los jugadores con manos en vivo (incluidos los jugadores que apuestan en su totalidad o que han terminado) deben permanecer en la mesa para todas las rondas de apuestas y enfrentamientos. Abandonar la mesa es incompatible con proteger su mano y seguir la acción y está sujeto a penalización.

***Botón / Persianas***

**32: Botón muerto**

El juego del torneo usará un botón muerto.

**33: Esquivar persianas**

Los jugadores que intencionalmente esquiven cualquier ciega incurrirán en una penalización.

**34: Botón en Heads-up**

Aviso, la ciega pequeña es el botón, se reparte la última carta y actúa primero antes del flop y último en todas las demás rondas de apuestas. Al comenzar el juego de cabeza, es posible que sea necesario ajustar el botón para garantizar que ningún jugador tenga la ciega grande dos veces seguidas.

***Reglas de negociación***

**35: Errores de trato y mazos sucios**

R: Los acuerdos erróneos incluyen, pero no se limitan necesariamente a: 1) 2 o más tarjetas en caja en el trato inicial; 2) la primera carta repartida en el asiento equivocado; 3) cartas repartidas a un asiento que no tiene derecho a una mano; 4) se reparte un asiento con derecho a una mano;  **5) se reparte un número incorrecto de cartas a cualquier jugador (excepto la Regla 37); 6) Antes de SA**, **se encuentra una carta no estándar para el tipo de juego (ejemplo: comodines, 2-3-4-5 en baraja corta);**  **7)** En los juegos de flop, si 1 de las primeras 2 cartas repartidas fuera de la baraja o cualquier otra 2 cartas abajo están expuestas por un error del crupier. Se aplican **reglas de la** casa para los juegos de sorteo (por ejemplo, lowball).

B: Los jugadores pueden recibir 2 cartas consecutivas en el botón (véase también la Regla 37).

C: En los erroresde acuerdo, el retrato es una repetición exacta: el botónno se mueve, no hay nuevos jugadores sentados, los límites siguen siendo los mismos. Las cartas se reparten a los jugadores en penalización o no en sus asientos para el reparto original (Regla 30), luego sus manos son asesinadas. El reparto original y el retrato cuentan como 1 mano para un jugador en penalti, no 2.

D: Una vez que se produce una acción sustancial (véase la Regla 36), no se puede declarar un error de trato; la mano debe proceder **a menos que la baraja esté sucia.**  **Las cartas no estándar encontradas después de SA se tratan como trozos de papel (excepción: barajas sucias).**

E: Cubiertas sucias.  **Si se encuentran 2 o más cartas del mismo palo y rango, la baraja se ensucia. Otras condiciones de la baraja ensuciada pueden ser** definidas por las regulaciones locales de juego y la política de la casa. Si se descubre una baraja de falta, independientemente de SA, el juego se detendrá y todas las apuestas serán devueltas. Una vez que una mano concluye, el derecho a disputar basado en una cubierta de falta termina de acuerdo con la Regla 22.

**36: Acción sustancial (SA)**

La acción sustancial es A) cualquier 2 acciones a su vez, al menos una de las cuales pone fichas en el bote (es decir, cualquier 2 acciones excepto 2 cheques o 2 pliegues) o B) cualquier combinación de 3 acciones a su vez (jaque, apuesta, aumento, llamada, pliegue). Las persianas publicadas no cuentan para SA. Véanse las reglas 35 a D y 53 a B.

**37: Botón con muy pocas tarjetas**

Un jugador en el botón repartido muy pocas cartas debe anunciarlo inmediatamente. Las tarjetas de botones que faltan pueden reemplazarse incluso después de una acción sustancial si se permite para el tipo de juego. Sin embargo, si el botón actúa en una mano con muy pocas cartas (por cheque o apuesta), la mano del botón está muerta.

**38: Quemaduras después de una acción sustancial**

La tarjeta de grabación es para proteger el talón, no para "preservar el orden de la tarjeta". Si se produce SA y se mata una mano debido al número incorrecto de cartas, todas las cartas de la mano muerta se eliminan y la aleatoriedad se aplica a la negociación posterior (Ver también RP-14 Aleatoriedad). El talón se trata como un talón normal y solo una y solo una tarjeta se quema del talón para cada calle posterior. **La quema es siempre una tarjeta por calle, nunca más.** Véase la adición ilustrativa.

**39: Flops irregulares y** cartas **repartidas prematuramente**

**R: Flops de 4 cartas.**  Si el flop tiene 4 en lugar de 3 tarjetas, expuestas o no, **e independientemente de si la tarjeta de la puerta se presume conocida**, se llamará al piso. Luego, el crupier revuelve las 4 cartas boca abajo, el piso selecciona aleatoriamente 1 como la siguiente carta de quema y las otras 3 son el flop (Ver también RP-14 Aleatoriedad).

**B: Si no hubo quemaduras en un flop de 3 cartas, expuesto o no e independientemente de si la tarjeta de la puerta se presume conocida, si no se ha producido ninguna acción, las 3 cartas se revuelven boca abajo, una elegida como la quema. El flop serán las otras 2 cartas más la siguiente carta del talón. Si**  se ha producido **alguna acción (incluso una comprobación), el juego continúa con las 3 cartas iniciales. Solo se quema una carta para el turno.**

**C:** Para las cartas repartidas prematuramente, consulte el Procedimiento recomendado 5.

**D: Reorganización durante una mano. Para proteger la integridad del juego, cada vez que el talón debe ser reorganizado durante el juego de una mano, las cartas deben barajarse boca abajo y sin exponer. Los ejemplos incluyen tarjetas prematuras** (Regla 39 y RP-5), talón desordenado (RP-4), **tarjetas** **extras o stud (RP-10-H),** **etc.**

***Jugar: Apuestas y aumentos***

**40**: **Métodos de apuestas: verbales y fichas**

R: Las apuestas son por declaración verbal y / o empujando fichas. Si un jugador hace ambas cosas, lo que ocurra primero define la apuesta. Si es simultáneo, una declaración verbal clara y razonable tiene prioridad, de lo contrario las fichas juegan. En situaciones poco claras o donde verbal y fichas son contradictorias, el TD determinará la apuesta en función de las circunstancias y la Regla 1. Véase la adición ilustrativa. Véase también el artículo 57.

B: Las declaraciones verbales pueden ser generales ("llamar", "aumentar"), una cantidad específica solamente ("mil") o ambas ("subir, mil").

C: Para todas las reglas de apuestas, declarar solo una cantidad específica es lo mismo que empujar silenciosamente una cantidad igual. Ej: Declarar "doscientos" es lo mismo que empujar silenciosamente 200 en fichas.

**41: Métodos de llamada**

Las formas estándar y aceptables de llamar incluyen: A) decir "llamar"; B) empujar fichas iguales a una llamada; C) empujar silenciosamente un sobrechip; o D) empujar silenciosamente múltiples chips iguales a una llamada bajo la regla multichip (Regla 45). Fichas de apuestas silenciosas relativamente pequeñas a la apuesta (por ejemplo: ciegas 2k-4k. A apuesta 50k, B luego silenciosamente saca una ficha de 1k) no es estándar, se desaconseja encarecidamente, está sujeto a penalización y se interpretará a discreción de TD, incluida la decisión de una llamada completa.

**42: Métodos de crianza**

En el límite sin límite o en el límite de bote, un aumento debe hacerse A) empujando la cantidad total en una moción o B) declarando verbalmente la cantidad total antes de sacar las fichas. Es responsabilidad de los jugadores dejar claras sus intenciones. Nota: los aumentos de 2 mociones eliminados en 2019.

**43: Aumentar cantidades**

R: Un aumento debe ser al menos igual a la mayor apuesta completa anterior o aumento de la ronda de apuestas actual. Un jugador que recaude el 50% o más de la apuesta anterior más grande pero menos de un aumento mínimo debe hacer un aumento mínimo completo. Si es inferior al 50%, es una llamada a menos que primero se declare "aumento" o que el jugador esté todo incluido (Regla 45-B). Declarar una cantidad o sacar la misma cantidad de fichas se trata de la misma manera (Regla 40-C). Ej: NLHE, la apuesta de apertura es 1000, declarar verbalmente "Catorce cientos" o empujar silenciosamente 1400 en fichas son llamadas a menos que primero se declare el aumento. Véase la adición ilustrativa.

B: Sin otra información aclaratoria, declarar aumento y una cantidad es la apuesta total. Ej: A abre para 2000, B declara "Recaudar, ocho mil". La apuesta total es de 8000.

**44: Apuestas de fichas de gran tamaño (Overchips)**

Si te enfrentas a una apuesta o a ciegas, sacar una sola ficha de gran tamaño (incluida tu última ficha) es una llamada si el aumento no se declara primero. Para subir con un overchip debes declarar el aumento antes de que el chip golpee la superficie de la mesa. Si se declara el aumento pero no se indica ninguna cantidad, el aumento es el máximo permitido para el chip. Si no se enfrenta a una apuesta, empujar un overchip silenciosamente (sin declaración) es una apuesta máxima para el chip.

**45: Apuestas de fichas múltiples**

R: Si se enfrenta a una apuesta, a menos que el aumento o el all-in se declaren primero, una apuesta de múltiples fichas (incluida una apuesta de sus últimas fichas) es una llamada si se necesitan todas las fichas para hacer la llamada; es decir, la eliminación de solo uno de los chips más pequeños deja menos de la cantidad de llamada. Ex-1: El jugador A abre para 400: B sube a 1100 en total (un aumento de 700), C saca un chip de 500 y uno de 1000 en silencio. Esta es una llamada porque la eliminación del chip 500 deja menos de la cantidad de llamada 1100. Ex-2: NLHE 25-50. Post-flop A abre para 1050 y B saca sus últimas fichas (dos 1000). B llamadas a menos que se haya declarado primero el aumento o el all-in.

B: Si no se necesitan todas las fichas para hacer la llamada; es decir,eliminar solo una de las fichas más pequeñas deja la cantidad de llamada o más: 1) si al jugador le quedan fichas, **el estándar del 50% en la Regla 43 rige la apuesta**. 2) Una apuesta de la(s) última(s) ficha(s) de un jugador es una apuesta all-in, ya sea que alcance el umbral del 50% o no. Ver Anexo.

**46: Las fichas de apuesta anterior no se introdujeron**

R: Para evitar confusiones, los jugadores con fichas de apuesta anterior que aún no se han retirado y que se enfrentan a un aumento deben verbalizar su acción antes de agregar fichas a la apuesta anterior.

B: Si se enfrenta a un aumento, retirar claramente una ficha de apuesta anterior obliga a un jugador a llamar o aumentar; Él o ella no puede volver a poner el chip (s) de nuevo y doblar.

C: Si se agregan nuevas fichas silenciosamente y la apuesta no está clara para la casa, las reglas de llamada y aumento 41-45 se aplican de la siguiente manera: 1) Si las fichas anteriores no cubren la llamada Y se dejan solas O se retiran por completo, una sobreficha es una llamada y varias fichas nuevas están sujetas al estándar de aumento del 50% (Regla 43). 2) Si las fichas anteriores se retiran parcialmente O si las fichas anteriores cubren la llamada, la apuesta final combinada de fichas es un aumento si se alcanza el estándar del 50% (Reglas 43 y 45), si es menos es una llamada. Véase la adición ilustrativa.

**47: Reabrir la apuesta.**

R: En el límite sin límite y con límite de bote, una apuesta all-in (o un all-in corto acumulativo) que totalice menos de una apuesta completa o aumento no reabrirá las apuestas para los jugadores que ya han actuado y no se enfrentan al menos a una apuesta completa o aumento cuando la acción regrese a ellos. Si varios all-ins cortos vuelven a abrir la apuesta, el aumento mínimo es siempre la última apuesta válida completa o aumento de la ronda (véase también la Regla 43).

B: En el límite, se requiere al menos el 50% de una apuesta completa o aumento para reabrir las apuestas para los jugadores que ya han actuado. Véase la adición ilustrativa.

**48: Número de aumentos permitidos**

No hay límite en el número de aumentos en el límite sin límite y el límite de bote. En el juego de límite, hay un límite para los aumentos incluso cuando se enfrenta hasta que el evento se reduce a 2 jugadores; Se aplica el límite de la casa.

**49: Acción aceptada**

El póker es un juego de alerta y observación continua. Es responsabilidad de la persona que llama determinar la cantidad correcta de la apuesta de un oponente antes de llamar, independientemente de lo que digan los demás. Si una persona que llama solicita un conteo pero recibe información incorrecta de un crupier o jugador, luego envía esa cantidad o declara la llamada, la persona que llama ha aceptado la acción correcta completa y está sujeta a la apuesta correcta o a la cantidad total. Al igual que con todas las situaciones, la Regla 1 puede aplicarse a discreción de TD. Véase también RP-12.

**50: Actuar por turnos**

R: Los jugadores deben actuar a su vez verbalmente y/o sacando fichas. La acción a su vez es vinculante y compromete fichas a la olla que permanecen en la olla.

B: Los jugadores deben esperar a que se aprueben las cantidades claras de las apuestas antes de actuar. Ej: NLHE, A dice "aumentar" (pero no cantidad), y B se pliega rápidamente. B debe esperar para actuar hasta que el monto de aumento de A esté claro.

**51: Declaraciones vinculantes / Undercalls a su vez**

R: Las declaraciones verbales generales a su vez (como "llamar" o "aumentar") comprometen a un jugador a la acción actual completa. Véase el apéndice ilustrativo

B: Un jugador subllama declarando o empujando menos de la cantidad de llamada sin declarar primero "llamada". Una llamada bajo es una llamada completa obligatoria si se realiza a su vez frente a 1) cualquier apuesta heads-up o 2) la apuesta de apertura en cualquier ronda multidireccional. En otras situaciones, se aplica la discreción de TD. La apuesta de apertura es la primera apuesta de fichas de cada ronda de apuestas (no un cheque). En los juegos para ciegos, el BB publicado es el abridor pre-flop. Los botones All-in reducen la frecuencia de las llamadas insuficientes (consulte el procedimiento recomendado 1). Esta regla rige cuándo los jugadores deben hacer una llamada completa y cuándo, a discreción de los TD, pueden perder la cantidad de la llamada y retirarse previstas (consulte el Anexo de ilustración). Para las apuestas insuficientes y subestimadas, véase la Regla 52.

C: Si se producen dos o más llamadas inferiores en secuencia, el juego respalda a la primera persona que debe corregir su apuesta según la Regla 51-B. El TD determinará cómo tratar las manos de los apostantes restantes en función de las circunstancias.

**52: Apuestas incorrectas, apuestas insuficientes y subestimaciones**

R: En límite y sin límite, abrir o recaudar menos de la cantidad mínima legal se corrige en cualquier lugar de la calle actual (si está en el río en cualquier momento antes de que comience el enfrentamiento). Ej: NLHE 100-200, post-flop A se abre para 600 y B sube a 1000 (un subaumento de 200). C y D llaman, E se pliega y luego se nota el error. Aumente la apuesta a 1200 en total para todos los apostantes en cualquier momento antes de que se reparta el turno. Después del giro, el error se mantiene. Para las convocatorias insuficientes, véase la norma 51.

B: En el límite de bote, si un jugador apuesta por debajo del bote basado en un conteo inexacto, si el conteo del bote es demasiado alto (una apuesta ilegal), se corregirá para todos los jugadores en cualquier lugar de la calle actual; Si es demasiado bajo, corregido hasta que se produzca una acción sustancial después de la apuesta. Véase la adición ilustrativa.

**53: Acción fuera de turno (OOT)**

R: Cualquier acción fuera de turno (verificar, llamar o aumentar) se respaldará en el jugador correcto en orden. La acción OOT está sujeta a penalización y es vinculante si la acción al jugador OOT no cambia. Un jaque, llamada o pliegue por el jugador correcto no cambia la acción. Si la acción cambia, la acción OOT no es vinculante; cualquier apuesta o aumento se devuelve al jugador OOT que tiene todas las opciones: llamar, subir o retirarse. Un pliegue OOT es vinculante. Véase la adición ilustrativa.

B: Los jugadores omitidos por la acción OOT deben defender su derecho a actuar. Si un jugador omitido tuvo un tiempo razonable y no habla antes de que ocurra una acción sustancial (Regla 36) OOT después del jugador, la acción OOT es vinculante. La acción retrocede y el piso decidirá cómo tratar la mano omitida dadas las circunstancias, incluida la decisión de la mano muerta o la limitación del jugador a una acción no agresiva.

**54: Tamaño del bote y apuestas de límite de bote**

R: Los jugadores tienen derecho a un conteo de botes solo en el límite de bote. Los distribuidores no contarán el bote en límite y sin límite.

B: Pre-flop una ciega all-in corta no afectará el cálculo de la apuesta máxima de límite de bote. Después del flop, las apuestas se basan en el tamaño real del bote.

C: Declarar "Apuesto el bote" no es una apuesta válida sin límite, pero obliga al jugador a hacer una apuesta válida (al menos una apuesta mínima) y puede estar sujeto a penalización. Los jugadores que se enfrentan a una apuesta deben hacer un aumento válido.

**55: Declaraciones de apuestas no válidas**

Si un jugador no se enfrenta a ninguna apuesta y: A) declara "llamada", es un cheque; B) declara "subir", el jugador debe hacer al menos una apuesta mínima. Un jugador que declara "cheque" cuando se enfrenta a una apuesta puede llamar o retirarse, pero no puede aumentar.

**56: Apuestas de cadena y aumentos**

Los crupieres llamarán apuestas de cadena y aumentos.

**57: Apuestas no estándar y poco claras**

Los jugadores usan términos y gestos de apuestas no oficiales bajo su propio riesgo. Estos pueden interpretarse como algo distinto de lo que el jugador pretendía. Además, si una apuesta declarada puede tener legalmente múltiples significados, se considerará la cantidad razonable más alta que sea menor o igual al tamaño del bote\* antes de la apuesta. Ej: NLHE 200-400, el bote totaliza menos de 5000, el jugador declara "Apuesto cinco". Sin otra información aclaratoria, la apuesta es 500; Si el bote totaliza 5000 o más, la apuesta es 5000. \*El bote es el total de todas las apuestas anteriores, incluidas las apuestas frente a un jugador que aún no se ha retirado. Véanse las normas 2, 3, 40 y 42.

**58: Pliegues no estándar**

En cualquier momento antes del final de la ronda final de apuestas, retirarse a su vez si no hay ninguna apuesta para usted (por ejemplo, enfrentar un cheque o actuar primero después del flop) o retirarse fuera de turno son pliegues vinculantes sujetos a penalización. Véase también 15-B.

**59: Declaraciones condicionales y prematuras**

R: Las declaraciones condicionales de acciones futuras no son estándar y se desaconsejan encarecidamente. A discreción de los TD, pueden ser vinculantes y/o penalizados. Ejemplo: declaraciones "si, entonces" como "Si apuestes, subiré".

B: Si el jugador A declara "apuesta" o "sube" y B llama antes de que se conozca el monto exacto de la apuesta de A, el TD dictaminará la apuesta como mejor se adapte a la situación, incluida la posibilidad de obligar a B a llamar cualquier cantidad.

**60: Conteo de la pila de fichas del oponente**

Los jugadores, los crupieres y el piso tienen derecho a una estimación razonable de las pilas de fichas de los oponentes (Regla 25). Un jugador puede solicitar un conteo más preciso solo si se enfrenta a una apuesta all-in y es su turno de actuar. El jugador all-in no está obligado a contar; A petición, el distribuidor o el piso lo contarán. Se aplican las medidas aceptadas (artículo 49). Las pilas de fichas visibles y contables (Regla 25) mejoran en gran medida la precisión del conteo.

**61: Sobre-apuestas esperando un cambio**

Las apuestas no deben utilizarse para obtener cambio. Empujar más de lo que la apuesta prevista puede confundir a todos en la mesa. Todas las fichas expulsadas silenciosamente corren el riesgo de ser contadas en la apuesta. Ej: la apuesta inicial es de 325 para el jugador A que silenciosamente saca 525 (un 500 y uno 25), esperando 200 cambios. Este es un aumento a 650 bajo la regla de chips múltiples (Regla 45).

**62: All-in con fichas encontradas detrás más tarde**

Si A apuesta all-in y se encuentra una ficha oculta detrás después de que un jugador llama, el TD determinará si la ficha detrás es parte de la acción aceptada (Regla 49). Si no forma parte de la acción, A no recibe el pago por la(s) ficha(s) si gana. Si A pierde, él o ella no es salvado por la(s) ficha(s) y el TD puede otorgar la(s) ficha(s) a la persona que llama ganadora.

***Jugar: Otros***

**63: Fichas fuera de la vista y en tránsito**

Los jugadores no pueden sostener o transportar fichas de una manera que los saque de la vista. Un jugador que lo haga perderá las fichas y puede ser descalificado. Las fichas perdidas serán retiradas del juego. La TDA recomienda que la casa proporcione bastidores o bolsas para transportar chips cuando sea necesario.

**64: Fichas perdidas y encontradas**

Las fichas perdidas y encontradas cuya propiedad no se pueda determinar se retirarán del juego y se devolverán al inventario del torneo.

**65: Muerte accidental / Suciedad / Manos expuestas**

R: Los jugadores deben proteger sus manos en todo momento, incluso en el enfrentamiento mientras esperan que se lean las manos. Si el crupier mata una mano por error o si a juicio de los TD una mano es objeto de falta y no se puede identificar con un 100% de certeza, el jugador no tiene reparación y no tiene derecho a un reembolso de las apuestas llamadas. Si el jugador inició una apuesta o aumento y no ha sido llamado, se devolverá la cantidad no solicitada.

B: Si una mano es objeto de falta pero puede ser identificada, permanece en juego a pesar de las cartas expuestas.

**66: Manos muertas y mugre en el semental**

En el stud poker, si un jugador recoge las cartas ascendentes mientras se enfrenta a la acción, la mano está muerta. La suciedad adecuada en el stud es rechazar todas las cartas y empujarlas todas hacia adelante boca abajo.

***Etiqueta y sanciones***

**67: No divulgación. Un jugador a una mano**

Los jugadores deben proteger a otros jugadores en el torneo en todo momento. Por lo tanto, los jugadores, estén o no en la mano, no deben:

 1. Discutir el contenido de las manos vivas o sucias,

 2. Aconsejar o criticar el juego en cualquier momento,

 3. Lee una mano que no ha sido presentada.

One-player-to-a-hand está en efecto. Entre otras cosas, esta regla prohíbe mostrar una mano o discutir la estrategia con otro jugador, asesor o espectador.

**68: Exponer las cartas y doblar adecuadamente**

Exponer cartas con acción pendiente, incluido el jugador actual cuando sea el último en actuar, puede resultar en una penalización, pero no en una mano muerta. Cualquier penalización comienza al final de la mano. Al doblarlas, las cartas deben empujarse hacia adelante hasta la mesa, no expuestas deliberadamente o arrojadas hacia alto ("helicóptero"). Véase la norma 66.

**69: Juego ético**

El póker es un juego individual. El juego suave dará lugar a sanciones, que pueden incluir la pérdida de fichas y / o la descalificación. El dumping de chips y otras formas de colusión resultarán en la descalificación.

**70: Violaciones de etiqueta**

Las violaciones de etiqueta están sujetas a acciones de cumplimiento en la Regla 71. Los ejemplos incluyen, entre otros: retraso persistente del juego, tocar innecesariamente la persona, cartas o fichas de otro jugador, actuar repetidamente fuera de turno, mantener una mala visibilidad y contabilidad de cartas o fichas, apuestas fuera del alcance del crupier, conducta abusiva, higiene ofensiva y charla excesiva.

**71: Advertencias, sanciones y descalificación**

R: Las opciones de cumplimiento incluyen, **entre otras**, advertencias verbales, una o más sanciones por "mano perdida" o "ronda perdida" y descalificación. Para las rondas perdidas, el infractor perderá una mano por cada jugador (incluido él o ella) en la mesa cuando la penalización se da multiplicada por el número de rondas de penalización. Las infracciones repetidas están sujetas a sanciones escalonadas. Los jugadores fuera de la mesa o en la penalización pueden ser expulsados o cegados de un torneo.

B: Se puede invocar una penalización por violaciones de etiqueta (Regla 70), exposición de cartas con acción pendiente, lanzamiento de cartas, violación de un jugador a mano o incidentes similares. Se darán sanciones por juego suave, abuso, comportamiento disruptivo o trampa. Comprobar las nueces exclusivas la última vez que actúe en el río no es una violación automática del juego suave; La discreción de TD se aplica en función de la situación.

C: Los jugadores en penalización deben estar fuera de la mesa. Las cartas se reparten en sus asientos,  sus persianas y antes se colocan, sus manos se matan después del trato inicial, y si se les reparte el semental que traen, deben publicar el traído.

D: Las fichas de un jugador descalificado serán eliminadas del juego.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **ASOCIACIÓN DE DIRECTORES DE TORNEOS DE POKER****2022 Procedimientos recomendados,****Versión 1. 0**, **septiembre, 2022** |
| Los procedimientos recomendados por TDA son sugerencias de políticas para reducir los errores y mejorar la gestión de eventos. También pueden aplicarse a situaciones con demasiadas variaciones para abordar en una regla universal. La decisión más justa en estos casos puede requerir el uso de múltiples reglas, la evaluación de todas las circunstancias y la confianza en la Regla 1 como guía principal. |

**RP-1. Botones All-In**

Los botones All-in indican claramente que un jugador está "all-in". El crupier debe mantener los botones (no cada jugador). Cuando un jugador apuesta all-in, el crupier coloca un botón all-in delante del jugador, a la vista del resto de la mesa.

**RP-2. Se desaconseja traer apuestas**

Traer fichas rutinariamente como apuestas y recaudar ingresos alrededor de la mesa es una mala práctica de negociación. Reducir las acumulaciones de apuestas puede influir en la acción, crear confusión y aumentar los errores. Solo el jugador que actualmente enfrenta acción puede pedirle al crupier que traiga apuestas.

**RP-3. Pertenencias personales**

La superficie de la mesa es vital para la gestión, el reparto y las apuestas de la pila de fichas. La mesa y los espacios cercanos (espacio para las piernas y pasillos) no deben estar abarrotados de artículos personales no esenciales. Cada sala de cartas debe mostrar claramente su política sobre los artículos permitidos en el área del torneo.

**RP-4. Talón desordenado**

Cuando quedan cartas por repartir en una mano y el talón se cae accidentalmente y parece estar desordenado: 1) primero intente reconstruir el talón en su orden original si es posible; 2) Si no es posible, cree un nuevo talón usando solo las tarjetas de talón (no el lodo y las quemaduras anteriores). Estos deben ser revueltos, barajados, cortados y el juego procede con el nuevo talón; 3) Si cuando se deja caer, el talón se mezcla con el lodo y / o se quema, mezcle las cartas mezcladas, mezcle y corte. El juego continúa con el nuevo talón.

**RP-5. Cartas repartidas prematuramente**

Las cartas de tablero y quema a veces se reparten prematuramente, antes de que finalice la acción en la ronda anterior. Los procedimientos generales para estas situaciones son:

R: Fracaso prematuro, deje la tarjeta de quema de flop como la quemadura. Devuelva las cartas de tablero prematuras al talón de la baraja y reorganice todo el talón. Vuelva a tratar el flop (sin otra quemadura) del talón recién barajado.

**B: Una tarjeta de giro prematuro: deje la tarjeta de giro quemado como la quema. Devuelva la carta de giro prematuro al talón de la baraja y reorganice todo el talón. Vuelva a repartir el turno (sin otra quemadura) del talón recién barajado**

**C: Una tarjeta de río prematuro: deje la tarjeta de quema de río como la quema. Devuelva la carta de río prematuro al talón de la baraja y reorganice todo el talón. Vuelva a tratar el río (sin otra quemadura) del trozo recién barajado**

**D: Pcarta remadura en semental**: **la carta prematura se devuelve al talón, el talón se vuelve a barajar (Ver RP-17,** **reorganización), y se reparte una nueva calle del talón recién barajado sin otra quemadura.**

**RP-6. Movimiento eficiente de jugadores**

Mover a los jugadores para romper y equilibrar debe ser expedito para no perder indebidamente las persianas o retrasar el juego. Si es posible, los jugadores deben tener bastidores para el transporte de fichas y se deben hacer suficientes colores para que los jugadores no lleven un número inusualmente grande de fichas (véanse las Reglas 10, 11 y 63).

**RP-7. Tiempo de empuje del concesionario**

La TDA recomienda que los concesionarios mantengan presionado 90 segundos antes de un descanso programado o un cambio de nivel. Esto evita que el tiempo expire en etapas cruciales del juego.

**RP-8: Procedimientos mano por mano**

R: La elegibilidad de pago comienza con el anuncio: "termina la mano actual en la que estás y luego espera, vamos mano a mano". Si suficientes jugadores se rompen en la mano actual para entrar en el dinero, los jugadores que rompen serán elegibles para una parte del lugar (s) pagado (s) en la mano actual. Ejemplo: torneo NLHE pagando a 50 jugadores. 52 jugadores permanecen cuando se hace el anuncio y durante la mano actual 3 jugadores buscan. Los 3 jugadores compartirán el pago del50º lugar.

B: Durante el juego H4H, cada mano ejecutará la misma cantidad predeterminada de tiempo fuera del reloj, independientemente de cuánto tiempo tarde realmente la mano. El estándar TDA es de 2 minutos por mano. La segunda vuelta de 2 minutos comienza con la mano actual en el momento del anuncio. Ejemplo: 17:30 permanece en el nivel actual cuando "termina la mano actual ..." se anuncia. Al comienzo de la siguiente aguja el reloj está configurado para las 15:30. Al comienzo de la siguiente mano se establece en 13:30 y así sucesivamente.

C: Para que los jugadores puedan saber más claramente el momento de los cambios de nivel, siempre que sea posible, el reloj debe reducirse en 2 minutos cada mano, no después de "lotes" de manecillas múltiples.

D: Las persianas continúan aumentando a medida que transcurre el tiempo fuera del reloj a razón de 2 minutos por manecilla y se alcanzan nuevos niveles.

E: Se recomienda a los jugadores, pero no es necesario que permanezcan sentados durante el juego H4H.

F: En el caso de un all-in y una llamada durante H4H, las cartas de todos los jugadores en la mano deben permanecer boca abajo. Los crupieres no deben repartir cartas adicionales hasta que se les indique.

**RP-9: Número de jugadores en la mesa final**

Los eventos de 9 y 8 manos se combinarán de dos mesas de cinco jugadores cada una a una mesa final de 9 manos. Los eventos de 7 y 6 manos se combinarán de dos mesas de cuatro jugadores cada una a una mesa final de 7 manos.

**RP-10: Procedimientos de negociación de sementales de torneo**

R: Una carta descendente expuesta en el trato inicial será la carta ascendente del jugador y la 3ª calle se repartirá a ese jugador. El jugador puede ser el traído.

B: Una carta expuesta por el crupier en la calle 7 será reemplazada si la acción de apuestas permanece en la mano. La calle 7 debe ser repartida incluso si no queda ninguna acción de apuestas en la mano y en situaciones de todo en las que el jugador (s) no está en riesgo se expone primero.

C: Las cartas de un jugador que no esté en su asiento (ver Regla 30) para el reparto serán eliminadas. No se repartirán cartas a una mano en la calle 4 que no esté en vivo.

D: Si hay dos o más manos altas coincidentes que se muestran en Stud (o Stud-8) o manos bajas en Razz, las apuestas comienzan en la mano con la carta alta por palo en ambos juegos.

E: Si el jugador repartió la carta baja por palo es todo para la apuesta, las apuestas comienzan a su izquierda. Los jugadores con fichas deben apostar al menos el traer o retirarse.

F: Las apuestas no se duplicarán en la calle 4 para un par que se muestre.

G: Para cartas prematuras repartidas en sementales ver RP-5-D.

H: Procedimiento de talón corto de la calle 7. Si antes de repartir la calle 7 el número de cartas en el talón actual es menor que el "número requerido" (# jugadores restantes + carta de quemar + última carta no repartida) proceda de la siguiente manera: A) si se puede alcanzar el número requerido agregando las 3 cartas de quema anteriores (para la 4ª, 5ª y6ª calle) la actual El talón se codificará con las quemaduras anteriores para crear un nuevo talón. El nuevo talón será cortado, una carta quemada y una carta repartida a cada jugador. B) Si hay al menos 3 cartas en el talón actual pero sumar las quemaduras anteriores no alcanzaría el número requerido, el crupier quemará la carta superior del talón actual y repartirá la siguiente carta como una carta comunitaria en el centro de la mesa. C) Si el talón actual tiene menos de 3 cartas, se codificará con las 3 quemaduras anteriores para un nuevo talón que luego se cortará, se quemará una carta y la siguiente carta se repartirá como una tarjeta comunitaria. D) Si una carta comunitaria está en juego, el primer jugador que actúe en la calle 6 será el primero en actuar en la calle 7.

**RP-11: Sin reducción de ante**

Los antes no deben reducirse (incluso en la mesa final) a medida que avanza el juego en el evento.

**RP-12: Los crupieres deben anunciar apuestas y aumentos**

Los crupieres deben anunciar rutinariamente los valores de apuesta que no son todo incluido a medida que avanzan las apuestas alrededor de la mesa. Las apuestas All-in se contarán solo a petición del jugador que se enfrenta actualmente a la acción. Las medidas aceptadas siguen siendo aplicables (artículo 49 del Reglamento). Los colores programados y discrecionales mejoran la contabilidad de las apuestas.

**RP-13: Los crupieres deben apilar fichas en juegos de bote dividido**

Siempre que sea posible, los crupieres deben apilar periódicamente fichas de bote en juegos de bote dividido. Apilar fichas no debe oscurecer la vista de los jugadores ni interrumpir el juego.

**RP-14: La aleatoriedad puede aplicarse a situaciones especiales**

Para las soluciones de error no cubiertas de otra manera en las Reglas y Procedimientos de TDA, los TD pueden usar el concepto de aleatoriedad para diseñar una solución.

**RP-15: Comunicación adecuada del personal del torneo**

**R:Los distribuidores salientes deben informar a los distribuidores entrantes de la información pertinente sobre la tabla. Los ejemplos incluyen: información ciega, jugadores en advertencia o penalizaciones, comportamiento disruptivo.**

**B: El crupier debe informar al cliente de todas las infracciones existentes y potenciales de la Regla 2 (Responsabilidades del jugador) y la Regla 70 (Etiqueta). Especial énfasis en cualquier comportamiento discriminatorio u ofensivo en general o hacia jugadores o personal específico.**

**RP-16: Jugador ausente en una mesa de rotura**

**Si un jugador no está presente durante la rotura de una mesa, sus fichas deben ser movidas a la nueva mesa por un miembro del personal.**

**RP-17: Procedimientos de apuestas de sorteo de torneos**

**Cojera está permitido en todos los juegos de un solo empate.**

**RP-18: Orden de los juegos mixtos**

**Para reducir los errores, en los eventos de juego mixto (ex HORSE), el stud y el stud-8 no necesitan jugarse consecutivamente.**

**RP19: Reducción del estancamiento**

**La casa debe anunciar claramente la intención de reducir el estancamiento para que los jugadores entiendan que se espera un juego oportuno. Se recomienda que cada casa establezca métodos creativos para reducir el estancamiento. Algunos métodos utilizados con éxito por las casas miembros de TDA incluyen:**

**Random mesa rompe en lugar de tablas dibujos**, **using fijo # de agujas por nivel**, **yendo** órbita **por órbita**,  **así queft hand para hand, y adding a shot clock**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **ASOCIACIÓN DE DIRECTORES DE TORNEOS DE POKER****Ilustración Addendum 2022 Reglas** **Versión 1. 0**,  **septiembre, 2022** |
| La TDA de Poker es una asociación voluntaria de la industria del póker fundada en 2001. La misión de TDA es aumentar la uniformidad global de las reglas de los torneos de poker. Las Reglas de TDA complementan las reglas de esta casa. En caso de conflicto con una agencia de juegos, se aplican las reglas de la agencia. |

**Regla 10: Tablas de ruptura, proceso aleatorio de 2 pasos.** Un proceso aleatorio o "doble ciego" de 2 pasos asegura que no haya favoritismo en la distribución de nuevas asignaciones de asientos. Un ejemplo de uno de estos procesos: 1) mostrar a los jugadores en la mesa de ruptura las nuevas cartas de asiento y luego revolver las cartas boca abajo y formar una pila; 2) El crupier luego reparte una carta de juego cara a cada jugador. Las cartas de asiento se reparten con la primera carta de asiento que va al jugador con la carta de juego más alta por palo que se muestra.

**Regla 11-D: Equilibrar mesas y detener el juego.**

**Ejemplo: NLHE a 9 manos, la mesa A tiene 5 jugadores, la mesa B tiene la mayor cantidad de jugadores con 8. El juego se detiene en la mesa A una vez que el BB golpea un asiento abierto.**

**Regla 16: Cara arriba para all-ins. "**Todas las manos se presentarán sin demora una vez que un jugador esté all-in y toda la acción de apuestas de todos los demás jugadores en la mano esté completa". Esta regla significa que todas las cartas descendentes de todos los jugadores aparecerán a la vez cuando al menos un jugador esté all-in y no haya posibilidad de más acciones de apuestas por parte del otro jugador (s). No esperes a que el enfrentamiento suba las cartas; no espere a que se dividan las ollas laterales antes de aparecer el all-in que solo está en la olla principal; Si la acción de apuestas se finaliza en cualquier calle antes del enfrentamiento, encienda las cartas en ese momento y luego agote las cartas restantes.

**Ejemplo 1.**  NLHE. Quedan dos jugadores. En el turno, el jugador A (la pila más corta) empuja all-in y es llamado por B. Gira las cartas abajo de A y B en este punto, luego quema y gira el río y procede al enfrentamiento.

**Ejemplo 2.**  NLHE. Quedan tres jugadores.

Antes del flop, el jugador A (la pila más corta) empuja all-in y es llamado tanto por B como por C. No suba las cartas todavía porque B y C tienen fichas, por lo que es posible una mayor acción de apuestas.

En el flop B y C marque; Las apuestas todavía son posibles, así que no subas las cartas todavía.

En el giro B empuja all-in y C llamadas. Levanta todas las manos ahora (A, B y C) porque no es posible apostar más. Quema y gira el río y luego procede al enfrentamiento. Primero otorgue el bote lateral entre B y C, luego otorgue el bote principal. Aviso: no mantienes las cartas de A boca abajo hasta que se otorgue el bote lateral entre B y C.

**Ejemplo 3.**  NLHE. Quedan tres jugadores.

Antes del flop, el jugador A (la pila más corta) empuja all-in para 700 y es llamado por B y C que tienen varios miles cada uno. No suba las cartas todavía porque B y C tienen fichas, por lo que es posible una mayor acción de apuestas.

En el flop B y C marque; Las apuestas todavía son posibles, así que no subas las cartas todavía.

En el turno B apuesta 1000 y C llama. Dado que tanto B como C todavía tienen fichas y el río aún no se ha repartido, las apuestas aún son posibles, así que no subas las cartas todavía.

En el río, tanto B como C verifican. Levanta todas las manos ahora (A, B y C) porque las apuestas han terminado y la mano se está moviendo hacia el enfrentamiento. Premia primero el bote lateral 2000 entre B y C, luego premia el bote principal. Aviso: no mantenga las cartas de A boca abajo hasta que se otorgue el bote lateral entre B y C.

**Regla 18: Pedir ver una mano**

**Ejemplo 1:** NLHE. 3 jugadores permanecen en la mano. No hay apuestas en el río y ningún jugador está todo incluido. En el enfrentamiento, el jugador A se descarta boca abajo y las cartas son empujadas hacia el lodo por el crupier. B muestra su mano, mostrando viajes. C empuja sus cartas hacia adelante boca abajo. B puede pedir ver la mano de C porque B ha presentado sus cartas. Sin embargo, la solicitud de B queda a discreción de TD; B no tiene derecho inalienable a verlo porque no había ninguna apuesta en el río, por lo que no "pagó para ver la mano de C". Ni A ni C pueden pedir ver la mano de un competidor porque no han presentado sus cartas ni las han retenido.

**Ejemplo 2:** NLHE. 4 jugadores permanecen en la mano. En el río A apuesta 1000, B llama, C sube a 5000, y D, A y B todos llaman. Ningún jugador está todo incluido. B muestra su mano, mostrando viajes. D descarta instantáneamente boca abajo y el crupier mata su mano en el lodo. C comienza a empujar sus cartas hacia adelante boca abajo. Tanto A como B tienen un derecho inalienable a ver la mano de C a pedido porque 1) pagaron para verla ya que C fue el último agresor en el río y 2) tanto A como B conservan sus cartas. D (que también llamó a C) renunció a su derecho a ver la mano de C cuando descartó sin presentar. Todas las demás solicitudes en esta situación son a discreción de TD, como B pidiendo ver las tarjetas de A (las tarjetas de otra persona que llama).

**Regla 20: Adjudicación de fichas(s) impares.**  **D: Regla e ilustración eliminadas en 2022.**

**Regla 38: Quemaduras después de una acción sustancial**

**Ejemplo 1-A:** EL 50-100. SB / BB en los asientos 1 y 2. Pre-flop, cartas iniciales repartidas a todos los jugadores. SB / BB en los asientos 1 y 2. Seat 3 (UTG) se pliega y Seat 4 llama, completando la acción sustancial con 2 acciones con chips. El asiento 5 se da cuenta de que solo tiene 1 carta y su mano está muerta porque SA ha ocurrido. El crupier quemará solo una carta y luego apagará el flop. El crupier no quemará 2 cartas para "volver al orden original del talón".

**Ejemplo 1-B:** Mismo juego y trato inicial. El asiento 3 (UTG) se pliega y el asiento 4 llama, completando una acción sustancial. El asiento 5 se da cuenta de que tiene 3 cartas y su mano está muerta porque SA ha ocurrido. El crupier quemará una carta y luego apagará el flop. El crupier no considerará la tercera carta del Seat 5 como la quema y apagará el flop sin quemar el talón.

**Regla 40-A: Métodos de apuestas, apuestas poco claras o contradictorias. "**En situaciones poco claras o donde verbal y fichas son contradictorias, el TD determinará la apuesta en función de las circunstancias y la Regla 1".

**Ejemplo 1:** THE, heads-up on the river El jugador A declara verbalmente "cuarenta y dos mil", pero solo saca un chip de 5k. No todos en la mesa escucharon la declaración. El jugador B empuja 5k para llamar. Tanto la mesa de los jugadores como A tienen la mejor mano. Los criterios de decisión son mixtos: lo verbal fue lo primero, pero no fue necesariamente claro. El chip parecía ser una apuesta de 5k. En estas situaciones poco claras y contradictorias, el TD tomará la decisión más justa posible utilizando la Regla 1.

**Regla 43: Aumentar cantidades. "La mayor**  apuesta **completa**  previa **o aumento de la ronda de apuestas actual".**

Esta línea se refiere a la mayor acción adicional o "último incremento legal" de un apostante precedente en la ronda actual. La ronda actual es la "calle actual", es decir, pre-flop, flop, turn, river en los juegos de mesa; 3ª – 4ª – 5ª – 6ª – 7ª calle en 7-stud, etc.

**Ejemplo 1:** NLHE, persianas 100-200. Después del flop, A abre con una apuesta de 600. B recauda 1000 para un total de 1600. C vuelve a aumentar 2000 para un total de 3600. Si D quiere aumentar, al menos debe aumentar la "mayor apuesta o aumento de la ronda actual", que es el aumento de C de 2000. Por lo tanto, D debe volver a recaudar al menos 2000 más para un total de 5600. Tenga en cuenta que el aumento mínimo de D no es 3600 (la apuesta total de C), sino solo 2000, la acción de aumento adicional que C agregó.

**Ejemplo 2:** NLHE, Persianas 50-100. Pre-flop A está bajo el arma y va all-in para un total de 150 (un aumento en la apuesta de 50). Entonces, tenemos una apuesta ciega de 100 y una apuesta all-in que aumenta el total en 50. ¿Cuál es más grande? El 100 sigue siendo la "mayor apuesta o aumento de la ronda actual", por lo que si B quiere volver a subir, debe recaudar al menos 100 para un total de 250.

**Ejemplo 3:** NLHE, Persianas 100-200. En el turno A apuesta 300. B empuja dos fichas de 500 haciendo un total de 1000 (un aumento de 700). Es 1000 a C para llamar. Si C quiere aumentar, debe ser "al menos la mayor apuesta o aumento de la ronda actual", que es el aumento de B de 700. Entonces, el aumento mínimo de C sería de 700 para un total de 1700. Tenga en cuenta que su aumento mínimo **no** es 1000, la apuesta total de B.

**Ejemplo 4-A:** NLHE, Persianas 25-50. A aumenta de 75 a 125 en total. Observe que 125 en total = 50 (apuesta) más 75 (aumento).  El próximo aumento en esta calle debe ser "al menos del tamaño de la mayor apuesta o aumento anterior", que es 75. B ahora eleva el mínimo (75) a 200 en total. C luego vuelve a subir 300 para un total de 500. Ahora tenemos una apuesta de 50, dos aumentos de 75 y un aumento de 300 para un total de 500 . Si D quiere volver a subir, "el aumento debe ser al menos del tamaño de la mayor apuesta o aumento anterior de la ronda de liquidación actual", que ahora es 300. Por lo tanto, D debe recaudar al menos 300 más a un total de 800.

**Ejemplo 4-B:** Igual que 4-A. Son los mismos 500 a D, pero solo ha habido un aumento de 450 por A a un total de 500 y B y C han llamado. Entonces, hay una apuesta ciega de 50 y un aumento de 450. "Un aumento debe ser al menos del tamaño de la apuesta anterior más grande o aumento de la ronda de apuestas actual", que es el aumento de A de 450. Entonces, son 500 para que D llame, y si D quiere volver a subir, debe recaudar al menos 450 para un total de 950.

**Regla 45: Apuestas de fichas múltiples.**

"R: Si se enfrenta a una apuesta, a menos que se declare primero el aumento o el all-in, una apuesta de múltiples fichas (incluida una apuesta de sus últimas fichas) es una llamada si se necesita cada ficha para hacer la llamada; es decir, la eliminación de solo uno de los chips más pequeños deja menos de la cantidad de llamada. B: Si no se necesitan todos los chips para hacer la llamada; es decir, la eliminación de solo una de las fichas más pequeñas deja la cantidad de la llamada o más: 1) si al jugador le quedan fichas, la apuesta se rige por el estándar del 50% en la Regla 43; 2) Si las últimas fichas del jugador son apostadas, él o ella está totalmente involucrado si alcanza el umbral del 50% o no".

**Ejemplo 1:** No hay un chip que se pueda quitar y aún así dejar la cantidad de llamada.

1-A: El jugador A abre el postflop para 1200, B silenciosamente saca dos 1000. Esta es una llamada porque ninguno de los chips se puede quitar y aún así dejar al menos 1200.

1-B: NLHE, persianas 250-500. Preflop el UTG eleva 600 a un total de 1100. El UTG + 1 saca silenciosamente un chip 500 y uno 1000. Esta es una llamada porque ni el 500 ni el 1000 se pueden eliminar y aún así dejar al menos 1100.

**Ejemplo 2:** Igual que 1-B anterior, excepto que UTG + 1 saca un 1000 y cinco 100s silenciosamente. Cuatro de los 100 podrían eliminarse y aún así dejar la cantidad de llamada 1100. Por lo tanto, esto estaría sujeto al estándar del 50% en la Regla 43: el aumento mínimo es 600, el 50% de 600 es 300, por lo tanto, si el UTG + 1 saca 1400 o más, se le llevará a cabo un aumento completo a 1700 en total. Dado que la UTG sacó 1500, debe aumentar en este ejemplo.

**Ejemplo 3: Igual que el** 2 anterior, excepto que el UTG + 1 saca un 1000 y tres 100 silenciosamente. Dos de los 100 se pueden eliminar y aún así dejar el monto de la llamada 1100, por lo tanto, esto está sujeto a la Regla 43. Dado que el jugador no realizó al menos el 50% de un aumento mínimo, esta apuesta se considera una llamada y 200 se devuelve al jugador.

**Ejemplo 4:** Apuesta de fichas múltiples de todas las fichas. A) Si se necesitan todas las fichas para hacer la llamada, esto se trata exactamente igual que un jugador con fichas detrás (Ver ejemplo 1 arriba). B) Si la eliminación de solo una de las fichas más pequeñas deja la cantidad de llamada o más, el jugador está todo incluido, independientemente de si la apuesta alcanza el estándar de aumento del 50%.

**Ejemplo 4-A:** A se abre para 1400, B (con los chips restantes detrás en una gran pila de chips) empuja silenciosamente un 1000 y tres 500. Este es un aumento mínimo obligatorio a 2800 porque se alcanza el umbral del 50% de 2100 (1400 + 700 = 2100).

**Ejemplo 4-B:** El mismo abridor 1400, B (con las fichas restantes detrás en una gran pila de fichas) saca un 1000 y dos 500. Esta es una llamada porque está por debajo del umbral del 50% de 2100. NOTA: Tanto en el ejemplo 4-A como en el 4-B, el jugador B estaría todo incluido si sacara sus últimas fichas.

**Regla 46: Fichas de apuestas anteriores no ingresadas, ejemplos de situaciones.**

**Situación 1:** Si las fichas anteriores no cubren la llamada Y se quedan solas. Ex: EL 25-50, el BB publica dos 25, el botón se eleva a 600 en total (550 más a BB).

1: Agregar un overchip es una llamada (suelta un chip de 1k en los dos 25).

2: Agregar múltiples chips nuevos es una llamada si se necesitan todos los chips nuevos para llamar a) dejar caer dos 500 en los dos 25 o b) dejar caer un chip 100 y 500 en los dos 25. En estos dos ejemplos, todos los chips nuevos cuando se combinan con los chips anteriores son necesarios para hacer la llamada.

3: Agregar múltiples fichas nuevas es una apuesta de fichas múltiples de la Regla 45 si no se necesita una de las fichas nuevas más pequeñas para hacer la llamada (dejar caer una ficha de 1k y 500 en las dos de 25 es una apuesta total de 1550). Según la Regla 45, una apuesta silenciosa de múltiples fichas es un aumento si alcanza el umbral del 50%; de lo contrario, es una llamada.

**Situación 2**: Si las fichas anteriores cubren el monto de la llamada, agregar cualquier ficha nueva es una apuesta de fichas múltiples de la Regla 4 5. Ej: THE 50-100, BB publica una ficha de 1k. Pre-flop subir a 700 (600 más a BB). La ficha anterior de 1k cubre el aumento, por lo que agregar cualquier ficha nueva (s) es una apuesta de la Regla 45 de todas las fichas.

**Situación 3**: Si las fichas anteriores se retiran por completo:

1) Eliminar todos los chips anteriores y agregar un overchip es una llamada (retire los dos 25, agregue 1k chip).

2) Eliminar todas las fichas anteriores y agregar nuevas fichas múltiples es una apuesta de la Regla 45 (retire dos 25, agregue dos o más fichas nuevas).

**Situación 4:** si los chips anteriores se retiran parcialmente

1) La eliminación parcial de fichas anteriores (retire una 25, deje las otras 25 fuera, agregue cualquier ficha nueva), es una apuesta de múltiples fichas de la Regla 45 (un aumento si alcanza el 50%, de lo contrario una llamada).

**Situación 5:** Independientemente de lo anterior, el gesto de combinar y empujar o lanzar todas las fichas hacia adelante puede interpretarse como la intención de apostar todas las fichas según la Regla 45.

**Regla 47: Reapertura de la apuesta.**

**Ejemplo 1.**  Múltiples apuestas cortas all-in que equivalen acumulativamente a un aumento completo y, por lo tanto, vuelven a abrir las apuestas:

NLHE, Persianas 50-100. Después del flop, A abre las apuestas por el mínimo de 100.

B va con todo para un total de 125. C llama al 125,

D va todo por 200 en total y E llama a 200.

La acción regresa a A que se enfrenta a un aumento total de 100. Dado que 100 es un aumento completo, las apuestas se vuelven a abrir para A que pueda retirarse, llamar o aumentar aquí. Tenga en cuenta que ni el incremento de B de 25 ni el incremento de D de 75 es por sí mismo un aumento completo, pero cuando se suman, suman un aumento completo y, por lo tanto, vuelven a abrir las apuestas a "un jugador que se enfrenta al menos a un aumento completo cuando regrese la acción".

**Ejemplo 1-A:** Al final del ejemplo 1 anterior, A smooth llama al total de 200 (otros 100 para él). La apuesta ahora está en C, que solo enfrenta un incremento de 75. C llamó a 125 anteriormente y ahora enfrenta 200 en total (75 más). C debe enfrentar al menos 225 en total para reabrir las apuestas. Debido a que 75 no es un aumento completo, apostar por C no se vuelve a abrir y C puede llamar con 75 más o retirarse, no puede aumentar.

**Ejemplo 1-B:** Al final del ejemplo 1 anterior, A aumenta el mínimo (100) y lo convierte en un total de 300 a C. C ya ha llamado a 125, por lo que es un 175 adicional para que C llame. 175 es más que un aumento completo. Dado que C ya actuó y "ahora se enfrenta al menos a un aumento completo", las apuestas se vuelven a abrir a C, que puede retirarse, llamar o volver a subir aquí.

**Ejemplo 2:** Múltiples all-ins cortos, el min-raise es la última apuesta o aumento válido completo.

NLHE, Persianas 50-100. Post-flop A se abre para 300, B empuja all-in para 500 en total, C va all-in para 650 en total, D va all-in para 800 en total, E llama 800. ¿Cuál es el aumento mínimo para el jugador F? La apuesta inicial (300) establece el aumento mínimo inicial. Debido a que ningún jugador fue all-in para más de 300, el aumento mínimo para F sigue siendo 300. F puede suavizar la llamada 800 o aumentar al menos a 1100. Véase también la Regla 43, Ejemplo 2 en la Adición ilustrativa.

**Ejemplo 3**. Corto todo-incluido, 2 escenarios. NLHE, Persianas 2000-4000. Pre-flop A llama al BB por 4000. B se pliega y C empuja todo hacia adentro para un total de 7500 (un incremento de 3500 por encima de los 4000 BB). Está plegado alrededor del SB que también se pliega.

**Ejemplo 3-A.** Son 3500 más para el BB que aún no ha actuado en su opción. El BB puede plegarse, suavizar la llamada 3500 o aumentar al menos 4000 para un total de 11,500. El BB llama suavemente y es 3500 más a A. A ya ha actuado y se enfrenta a 3500, lo que no es un aumento completo. Por lo tanto, A solo puede doblar o llamar al 3500, no puede subir porque no es "al menos una apuesta completa cuando la acción vuelve a él".

**Ejemplo 3-B.** El BB eleva el mínimo (4000), para un total de 11500. Ahora es de 7500 a A y debido a que 7500 es más que un aumento mínimo completo, las apuestas ahora se vuelven a abrir para A que puede retirarse, llamar o volver a subir.

**Artículo 51: Declaraciones vinculantes / Undercalls a su vez**

**Ejemplo 1:** NLHE, persianas 1000-2000. Después del flop, A se abre para 2000, B sube a 8000, C empuja 2000 silenciosamente. C ha subestimado la apuesta de B. Según la Regla 51-B, debido a que B no es el abridor (A lo es) y la ronda sigue siendo multidireccional, a discreción de TD se le puede exigir a C que haga una llamada completa o se le permita perder la llamada inferior de 2000 y retirarse.

**Ejemplo 2:** NLHE, persianas 1000-2000. Después del flop quedan 4 jugadores. A se abre para 8000, B silenciosamente saca 2000. Según la Regla 51-B, B subllamó a la apuesta de apertura y debe hacer una llamada completa de 8000.

**Ejemplo 3:** NLHE, persianas 1000-2000. Después del flop, A se abre para 2000, B sube a 8000, C declara "llamada". Según la Regla 51-A, C ha hecho una declaración verbal general ("llamada") a su vez. C está obligado a llamar a la apuesta completa de B de 8000.

**Regla 52-B: Cantidades de apuesta incorrectas, juegos de límite de bote**

**Ejemplo 1:** OLP, 500-1000 persianas. Después del flop el bote totaliza 10,500. El jugador A quiere apostar el bote y le pide al crupier un recuento. El distribuidor responde "nueve mil quinientos". A expulsa 9.500. El jugador B se retira y el jugador C llama a 9.500. Se ha producido una acción sustancial después de la apuesta errónea inicial. El crupier luego se da cuenta de que la apuesta de bote de A debería haber sido 10,500. Debido a que la cantidad cotizada fue menor que el bote y se ha producido una acción sustancial, la apuesta de 9,500 es vinculante y no se aumentará a 10,500.

**Ejemplo 2:** Igual que el ejemplo 1 anterior, el jugador B se retira y luego el crupier se da cuenta de que la apuesta de bote de A debería haber sido 10,500. No se ha producido una acción sustancial, por lo que A debe aumentar su apuesta a 10.500 en total.

**Ejemplo 3:** OLP, 500-1000 persianas. Después del flop el bote totaliza 10,500. El jugador A quiere apostar el bote y le pide al crupier un recuento. El distribuidor responde "once mil quinientos". A expulsa a 11.500. El jugador B se retira, el jugador C y D llaman a 11.500. Antes de quemar y girar la siguiente carta, el crupier se da cuenta de que la apuesta inicial fue una sobreapuesta ilegal. A pesar de que se produjo una acción sustancial, debido a que la apuesta era ilegal, se reducirá a 10,500 para todos los jugadores que llamen a cualquier lugar de la calle actual. Si se reparte la siguiente carta, el error se mantendrá.

**Regla 53-A: Acción fuera de turno (OOT)**

**Ejemplo 1:** EL 50-100. El asiento 3 se abre para 300, el asiento 4 se pliega, la acción está en el asiento 5 cuando el asiento 6 declara "subir a ochocientos".

Paso 1: La acción respalda al jugador correcto en orden (Asiento 5) que se enfrenta a una apuesta de 300.

Paso 2: Si el Asiento 5 llama o se retira, entonces la acción (una apuesta de 300) no ha cambiado y el aumento de OOT del Asiento 6 es vinculante (aumento a 800). Sin embargo, si el asiento 5 aumenta, (digamos, a 600 en total), entonces la acción al asiento 6 ha cambiado de una apuesta de 300 a una apuesta de 600. Si la acción cambia, las 800 fichas pueden ser devueltas al Asiento 6, que tiene todas las opciones abiertas: llamar al 600, volver a subir a al menos 900 o retirarse.

**Ejemplo 2:** EL 50-100. Controles de asiento 3 posteriores al flop, controles de asiento 4, la acción está en el asiento 5 cuando el asiento 6 declara "verificación".

Paso 1: La acción respalda al jugador correcto en orden (Asiento 5) que no se enfrenta a una apuesta.

Paso 2: Si el Asiento 5 verifica, entonces la acción (una verificación) no ha cambiado y la verificación OOT del Asiento 6 es vinculante. Sin embargo, si el Asiento 5 apuesta (digamos, 300), entonces la acción al Asiento 6 ha cambiado de un cheque a una apuesta de 300. Si la acción cambia, entonces el Asiento 6 tiene todas las opciones abiertas: llamar al 300, subir a al menos 600 o retirarse.

**Regla 53-B: Acción sustancial fuera de turno (OOT).** Un jugador omitido por la acción OOT debe defender su derecho a actuar. Si hay un tiempo razonable y el jugador omitido no ha hablado en el momento en que se produce una acción sustancial (véase la Regla 36) OOT a su izquierda, la acción OOT es vinculante. Se llamará a la palabra para tomar una decisión sobre cómo tratar la mano omitida.

**Ejemplo 1:** NLHE, persianas 100-200. UTG (Asiento 3) lo hace 600. El asiento 4 se omite cuando el asiento 5 llama al 600 OOT. El asiento 6 piensa por un momento y luego se pliega. Ahora hay dos jugadores que actúan con fichas involucradas a la izquierda del Asiento 4. Dos jugadores con fichas califican como acción sustancial (Regla 36). Además, el Seat 4 ha tenido un tiempo razonable para hablar y llamar la atención del concesionario sobre que se ha saltado. La llamada OOT del Asiento 5 ahora es vinculante debido a la acción sustancial OOT, y el pliegue OOT del Asiento 6 es vinculante (Regla 58). Se pide la palabra para tomar una decisión sobre el destino de la mano del Asiento 4.

**Ejemplo 2:** NLHE, persianas 100-200. Cuatro jugadores quedan para ver el turno. Después de que el crupier presenta la carta de turno, el UTG (Asiento 3) abre las apuestas por 600. El asiento 4 se omite cuando el asiento 5 verifica y el asiento 6 llama al 600 OOT. Se pide la palabra para tomar una decisión sobre el destino de la mano del Asiento 4.