



# I Torneo de Poker

Grupo joven





# LAS BASES DEL PÓQUER TEXAS HOLD`EM

## NORMAS:

- Cuando un jugador se inscribe en el torneo, el precio de compra y la comisión debe ser abonada en el momento por el jugador.
- La organización de la mesa será un máximo de 6 personas, pudiendo ser menor a este número pero nunca mayor.
- Para saber los jugadores que irán en cada mesa, se realizara un sorteo para saber cómo se estructurarán las mesas de juegos.
- Todas las partidas del Torneo empiezan a una hora predeterminada sin que se pueda unir nadie fuera de dicha hora fijada, salvo que lo permitan la mayoría de jugadores de la mesa.
- En caso de que algunas mesas se queden incompletas la organización del Torneo tiene la total libertad e unificar mesas según estimen oportuno.
- En caso de que algún jugador o espectador se comporte de una forma inadecuada, la Organización está en su derecho de excluir a esa persona de dicho Torneo.

## REGLAS DE JUEGO

- El juego estará compuesto por un número de jugadores divididos en mesas de un máximo de 6 jugadores en cada mesa, de los cuales cuando en las mesas vayan quedando reducido el número de jugadores y dos mesas sumen o puedan juntar 6 jugadores, estos se juntarán en una mesa manteniendo así siempre sus fichas acumuladas.
- Si durante la primera hora del torneo pierdes la fichas que posees tienes la posibilidad de reengancharte al torneo aportando 5€ (obteniendo la mitad de las fichas) o con la cantidad de 10€ (obteniendo la misma cantidad inicial de fichas con la que se empezó a jugar).
- Un jugador reparte las cartas. Esta posición se reconoce por una marca y rota en la dirección de las manillas del reloj en cada partida. A este participante o jugador se le suele llamar "Dealer". Y este jugador que hace de "Dealer" podrá también jugar esa partida mientras realiza ese cargo en la mesa.
- Una vez repartidas las cartas por el "Dealer" ningún jugador se puede levantar de la mesa sin previo permiso de los jugadores y de la organización.

-Los dos jugadores a la izquierda del repartidor de las cartas o “Dealer” se verán obligados a apostar una determinada cantidad de dinero, es decir el más próximo por la izquierda al que reparte se le llama "la chica" empezando a poner una cantidad de 5, y el que está a la izquierda de esta llamado “la grande”, 10 y así respectivamente.

(Esta cantidad se irá incrementando a medida que los jugadores vayan abandonando el juego o según ordene la organización del Torneo).”La chica” y “La grande” son los únicos que apuestan antes de que las cartas sean repartidas. La apuesta sigue con el resto de jugadores siguiendo las agujas del reloj. Cada uno puede subir la apuesta, ir o no ir.

- Uno de los organizadores del torneo se encargara de avisar cuando es el tiempo de la subida de “La chica” y “La grande”.

-Cada jugador recibe dos cartas boca abajo (recibiéndolas de una en una) en caso de error a la hora de repartir las cartas se volverá a repartir nuevamente.

-Cuando todas las cartas han sido repartidas empieza la primera ronda de apuestas con el jugador sentado a la izquierda del “Dealer”. Este jugador puede no ir, igualar o subir la apuesta.

-La ronda de apuestas la finalizará "La chica" cuando iguale a la máxima cantidad de apuesta que este jugándose en la mesa.

-Quien muestra el juego debe bajar la totalidad de las cartas y cantar el juego que tiene. El juego que se canta es el válido para la definición del ganador. En caso de que el jugador cante una jugada más baja de la que el lleve en sus cartas, la valoración que se realizará por su jugada cantada pasando a no ser válida la jugada de sus cartas.

-Un jugador queda descalificado si no tiene la ficha necesaria para casar a “La chica” de la mesa.

-Si algún jugador quisiera subir las apuestas debe ser siempre mayor a la cantidad que esta valorada "la grande" en ese momento.

-Si un jugador se queda sin fichas en la mitad de una mano, lo que le impide pagar las apuestas hechas por otros, se deben separar las apuestas en dos:

- 
- o Una en la que compiten todos los jugadores y otra en la que sólo compiten quienes pudieron pagar la totalidad de las apuestas. Si quien no tuvo para pagar tiene el mayor juego, éste se lleva sólo el primer grupo de apuestas y el otro grupo se lo lleva el segundo mayor juego.
-

- Si, por el contrario, el mejor juego lo tiene uno de los jugadores que fue a todas las apuestas, el que no tuvo fichas queda descalificado.
- 

-En caso de que dos jugadores se queden sin fichas en mitad del mismo juego, las apuestas se dividirán en tres grupos:

---

- Uno en el que compiten todos
  - Otro en el que compiten tres (sacando al que primero se quedó sin fichas)
  - Un tercero por el que sólo compiten los dos que pudieron pagar. Para definir el ganador se sigue lo indicado en la regla anterior, sino que en este caso puede haber tres ganadores.
- 

-No pueden traspasarse fichas entre jugadores ni regalarse a ningún jugador en caso de abandono de este de la partida.

-Cuando termina la primera ronda de apuestas, tres cartas comunitarias se ponen en la mesa.

-La apuesta sigue con el resto de jugadores siguiendo las agujas del reloj. Cada uno puede subir la apuesta, ir o no ir.

-Si una apuesta no fue pagada por ningún jugador, quien la hizo gana la mano y no está obligado a mostrar su juego, es decir las puede mostrar sus cartas solo si el jugador lo desea.

-Cuando la segunda ronda de apuestas acaba, la cuarta carta comunitaria se pone sobre la mesa.

-La tercera ronda de apuestas empieza con el jugador que se encuentre a la izquierda del repartidor.

-Cuando la tercera ronda finaliza, la quinta carta comunitaria se descubre en la mesa.

- La cuarta ronda de apuestas comienza con el jugador situado a la izquierda del repartidor. La apuesta sigue la dirección de las agujas del reloj.

-Para levantar las cartas una vez finalizada la última ronda de apuestas se debe seguir el mismo orden de apuestas.

-En caso de que una jugada acabase en empate a jugada más alta, habrá desempate con la carta solitaria de dicha jugada y la carta más alta ganará el bote. Si aun así estuviesen empatados se repartiría el bote de esa partida

al 50% (según el número de jugadores que hubiesen empatados así variara el porcentaje).

-Cuando a un jugador se le acaban las fichas, queda descalificado y se continúa el juego hasta que sólo haya dos en la mesa, salvo una excepción y es que sea la primera hora de partida que hasta esa primera hora cualquier jugador se podría reenganchar a la partida volviendo abonar la cantidad que estén en las bases.

Si no es el caso, cuando queden sólo estén dos jugadores en la partida, se definirán por conteo campeón y subcampeón del Torneo (en caso de empate se definirá con un juego de póker destapado y sin cambios). O si el torneo fuese bien de tiempo (se avisaría con tiempo) se disputaría mano a mano entre ambos jugadores y ganaría el que se quedase con todas las fichas del otro jugador.

-Si se descubre una trampa, todas las mesas en las que participó la persona serán repetidas (desde la primera ronda).

---

## **Modo de Apuestas**

El turno de apuestas en Texas Hold'em gira según las agujas del reloj; la cantidad de ronda de apuestas son cuatro:

1. **Pre-flop** - Los jugadores reciben sus 2 cartas de mano pero no hay cartas sobre la mesa.
2. **Flop** - Se reparten 3 cartas 'comunitarias' sobre la mesa.
3. **Turn** - Se reparte una carta más.
4. **River** - Una última carta se baraja sobre la mesa.

Antes de cada mano, dos jugadores deben ubicar las llamadas apuestas 'obligatorias' sobre la mesa, el jugador a la izquierda del *dealer* ubica la ciega chica y el que le sigue a éste pone la ciega grande. La ciega grande tiene el valor de la apuesta mínima permitida sobre la mesa, mientras que la ciega chica equivale a la mitad del valor de la apuesta mínima permitida.

Por cada mano que se juega, el Dealer cambia una posición.

Cada jugador decidirá que hacer en su turno de apostar. Existen cuatro opciones de apuesta en el poker, que conforman la parte más concreta de las reglas del poker:

- **Pasar:** ceder el turno al siguiente jugador para ver cómo actúan los demás participantes.
- **Ir:** igualar la apuesta más alta de la presente ronda y así poder continuar con el juego, las reglas del poker establecen que es necesario hacer esta apuesta si se quiere seguir jugando la mano.
- **Subir:** aumentar la apuesta, para hacerlo es necesario igualar la apuesta actual.

- **No ir:** retirarse del juego. El jugador que decide retirarse debe devolver sus cartas sin mostrarlas.

## **Resumen del modo del Juego**

Una vez emplazadas las ciegas, se comenzará el reparto de las cartas. Se le darán dos naipes con la cara hacia abajo a cada jugador. Durante el transcurso de la mano, se colocarán cinco cartas más sobre la mesa boca arriba. Éstas reciben el nombre de ‘cartas comunitarias’ ya que se comparten por todos los jugadores para armar, cada uno, sus juegos. Una vez que termina la mano, cada jugador habrá armado la mejor jugada posible con sus dos cartas y las cinco comunitarias. Puede hacer las combinaciones utilizando sus dos cartas de mano, una o incluso ninguna de ellas, pero siempre serán cinco las cartas de su jugada.

Una vez que se reparten las dos cartas a todos los jugadores, comenzará la primera ronda de apuestas, esto ocurre anteriormente a que se muestren las primeras cartas comunitarias. Esta etapa se llama pre-flop, es decir antes del flop.

Comienza la mano, el jugador que está ubicado a la izquierda del que ha colocado la ciega grande. Él tiene tres opciones, a saber, retirarse, ir o apostar. Si su decisión es la de “ir”, tendrá que poner una apuesta que iguale a la ciega grande. Si su resolución es apostar, deberá subir con una apuesta. Una vez que este termine, continuarán los otros jugadores en el sentido de las agujas del reloj hasta que el que ha emplazado la ciega grande haga lo propio. El jugador de la ciega pequeña deberá completar hasta el valor de la ciega grande, o bien hasta el valor de la apuesta de algún otro jugador.

Cuando el primer jugador haya apostado, el que le siga deberá optar por retirarse, ir o subir. Le tocará el turno al jugador que esté a su izquierda y así sucesivamente hasta que todos hayan hablado. En caso de que un jugador haga una apuesta que ningún rival la iguale, se proclama ganador de la mano sin necesidad de mostrar sus cartas de mano y se lleva el pozo de apuestas.

## **Flop, Turn y River**

### **El Flop**

Los jugadores que sigan en juego después de la primera ronda (pre-flop) verán el flop, esto es, las primeras tres cartas comunitarias. Una vez que el repartidor coloca las tres cartas sobre la mesa, comenzará otra ronda de apuestas entre los jugadores que aún estén en juego. En ésta, el que empezará hablando será el jugador que se halle a la izquierda del repartidor. Otra vez, sus opciones son pasar o apostar, pero si pasa, se reservará el derecho a igualar o subir cualquier apuesta que se realice después de él cuando le toque el turno. Este proceso continúa hasta terminar de nuevo la ronda, que esta vez culminará en el repartidor.

### **Turn**

Para comenzar la mano que sigue, el repartidor dejará al descubierto la cuarta carta. En inglés, a ésta se la llama “the turn” o “fourth street”. Se llevarán a cabo las apuestas por turno, como en la mano anterior.

### **River**

Los participantes que todavía estén en juego, pasarán a ver la quinta y última carta comunitaria. A esto continuará la última ronda de apuestas de la mano, la que será idéntica a la anterior.

Al revelar cada jugador sus cartas de mano y determinar quién es el ganador se está jugando el “Showdown”. Esta no es una ronda y simplemente sirve para saber cuándo termina la mano y quien la gano.