



FCP

**FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER**

ACUERDO No. 004
(14 de junio de 2025)

“Por medio de la cual se adopta y se aprueba el Reglamento Oficial del Póker en Colombia”

EL ÓRGANO DE DIRECCIÓN DE LA FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER
en ejercicio de las facultades que le confieren el artículo 51 de la Ley 49 de 1993 y el artículo 21 de los Estatutos de la entidad, y;

CONSIDERANDO:

1. Que, el artículo 52 de la Constitución Política reconoce el deporte como derecho social y factor de formación integral para todos los colombianos.
2. Que, conforme al artículo 51 de la Ley 181 de 1995, las Federaciones Deportivas Nacionales integran el nivel nacional del Sistema Nacional del Deporte y, de acuerdo con los artículos 7, 45 y 66 de los Estatutos de la Federación Colombiana de Póker, ésta tiene la facultad de organizar, vigilar, controlar y coordinar las competencias oficiales de su disciplina, con el apoyo de los entes deportivos territoriales.
3. Que, mediante Resolución 000123 del 10 de marzo de 2025, el Ministerio del Deporte otorgó personería jurídica a la **Federación Colombiana de Póker – FEDEPOKER**, y mediante Resolución 000157 del 19 de marzo de 2025 le concedió el reconocimiento deportivo correspondiente.
4. Que, el artículo 7 de los Estatutos dispone que la Federación tiene por objeto fomentar, patrocinar y organizar la práctica del deporte del póker en todas sus modalidades.
5. Que, el artículo 45, numerales 16 y 22, facultan al Órgano de Administración para expedir normas y programar, elaborar y divulgar los reglamentos que rijan las competencias, torneos y eventos deportivos de la Federación.
6. Que, el artículo 66 de los Estatutos reconoce la competencia exclusiva de la Federación para organizar, vigilar, controlar y coordinar las competencias oficiales de póker en el territorio nacional.
7. Que, en cumplimiento de las disposiciones anteriores, el Órgano de Administración considera necesario adoptar el Reglamento Oficial del Póker que regirá todas las competencias oficiales, organizadas y/o avaladas por nuestra Federación y organismos afiliados, con el fin de garantizar la transparencia, integridad deportiva y adecuada organización de dichos certámenes.
8. Que, en reunión de Asamblea Universal celebrada el 14 de junio de 2025 en Valledupar, departamento del Cesar, las ligas afiliadas aprobaron por unanimidad el Proyecto de

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

Reglamento Oficial del Póker en Colombia presentado por el Órgano de Administración, decisión que quedó consignada en el acta de la misma fecha.

Por lo anteriormente expuesto,

ACUERDA:

CAPÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto:

El presente Reglamento tiene por objeto regular la planeación, organización y desarrollo del **Póker en Colombia**, estableciendo:

- a) las autoridades del certamen y sus competencias;
- b) los requisitos y el procedimiento de inscripción de deportistas;
- c) la estructura técnica de los torneos, la distribución de premios y el sistema de puntuación para el Ranking CCP;
- d) el régimen disciplinario y de recursos durante la competición.

Su expedición se fundamenta en los artículos **7, 45 (numerales 16 y 22) y 66** de los Estatutos de la Federación Colombiana de Póker.

Artículo 2. Ámbito de aplicación y vigencia:

2.1 Ámbito subjetivo: El Reglamento es obligatorio para todos los deportistas inscritos, oficiales de mesa, personal técnico, patrocinadores, medios de comunicación acreditados y demás terceros que participen o intervengan en cualquiera de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker.

2.2 Ámbito territorial y material: Rige en los recintos oficiales designados para cada una de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker.

2.3 Vigencia: Rige a partir de su expedición y hasta que la Federación Colombiana de Póker lo estime conveniente, lo modifique o lo derogue.

Artículo 3. Definiciones y Especificaciones:

Para efectos de este Reglamento, se adoptan las siguientes definiciones y normas operativas, de aplicación obligatoria en todas las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker.



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER

Hoja de estructura:

Cada parada, torneo, evento o certamen deportivo organizado o avalado por la Federación Colombiana de Póker, tendrá una “**Hoja de Estructura**”. Las Hojas de Estructura contendrán los detalles específicos sobre ese evento, tales como: valor de inscripción, horarios de inicio, horarios de registro, reglas específicas sobre la modalidad disputada, estructura técnica de fichas, tiempos de niveles, entre otros que puedan ser presentados y publicados a los intervinientes. Las Hojas de Estructura estarán siempre disponibles en la página de la etapa en el sitio web de la Federación Colombiana de Póker y/o en la página Web del Circuito Colombiano de Póker, en adelante CCP.

La Federación Colombiana de Póker, o quien haga las veces de la Organizadora de cada una de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, se reserva el derecho de modificar el cronograma, en cualquier momento, si lo considera necesario para el buen desarrollo del evento.

CAPÍTULO II

AUTORIDADES DEL CIRCUITO

Artículo 4. Designación y competencias de las autoridades:

Para la adecuada realización, organización y control de cada una de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, se designarán las siguientes autoridades:

Cargo	Competencias
Director General	Es el máximo responsable de todas las actividades del evento de póker.
Jefe de Operaciones	Por debajo del director general, pero no por ello menos importante, el jefe de operaciones es responsable de todos los sectores del evento de póker.
Comisión Disciplinaria	Conocer en única instancia las faltas cometidas durante torneos o eventos organizados/avalados por la Federación cuando el hecho ocurra “in-event”. Imponer sanciones inmediatas dentro del campeonato hasta el nivel de: a) amonestación verbal; b) multa in-event (reteniendo hasta el 100 % del buy-in); c) expulsión del torneo o del recinto.

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER

	<p>Documentar, sustanciar y notificar la falta, garantizando audiencia al presunto infractor y decisión motivada el mismo día. Trasladar el expediente a la Comisión Disciplinaria de la Federación cuando la conducta exceda las sanciones in-evento o cuando así lo solicite el afectado tras el torneo. Aplicar supletoriamente el Código Disciplinario de FEDEPOKER, la Ley 49 de 1993 y la Ley 845 de 2003 cuando el Reglamento no regule la conducta. Garantizar los principios de legalidad, tipicidad, debido proceso, proporcionalidad y favorabilidad.</p>
Floor	Es el responsable de velar por el cumplimiento de las reglas del juego en las mesas para el buen desarrollo del evento de póker.
Dealer	<p>El dealer, como integrante del equipo técnico de cada certamen oficial de póker, es responsable de la conducción técnica de la partida en mesa, incluyendo el reparto de cartas, la gestión del pozo, la secuencia de acción y el cumplimiento estricto de las reglas de juego. Deberá garantizar un desarrollo imparcial, ordenado y reglado, velando por la integridad del juego, la equidad entre los deportistas y la correcta aplicación del reglamento.</p> <p>El dealer actuará bajo la dirección del Jefe de Operaciones o del Director General, y deberá remitir cualquier situación conflictiva al Floor correspondiente. No tiene facultades disciplinarias ni decisorias, pero está obligado a reportar cualquier irregularidad que afecte la legalidad de la mano o el desarrollo del torneo. Su actuación estará sujeta a vigilancia y evaluación por parte de la organización, y deberá observar estrictamente principios de neutralidad, discreción y profesionalismo.</p>

CAPÍTULO III INSCRIPCIONES

Artículo 5. Inscripción única e identificación:

Es obligatoria la presentación de un documento de identificación válido con foto al inicio de las competencias oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker y al comienzo de los días subsiguientes del mismo. Una prueba de identidad podrá ser solicitada por miembros de la organización en cualquier momento durante el evento.

La falta de un documento de identificación o el fraude de identidad podrá conllevar la inmediata descalificación del competidor y su inelegibilidad para participar en futuras competencias oficiales,

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

**FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER**

circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker

Si el evento para el cual el deportista competidor se inscribe permite reentradas, este podrá efectuar una nueva inscripción única y exclusivamente después de haber sido eliminado y, además, de acuerdo con las limitaciones de reentradas establecidas para ese certamen, ya sea en cuanto a la cantidad de reentradas permitidas o al período autorizado para realizarlas.

Artículo 6. Satélites clasificatorios:

Los satélites clasificatorios son torneos de póker con una particularidad clave: en lugar de otorgar premios en dinero o especie, el premio principal es una o varias entradas a un torneo de póker de mayor prestigio.

Son una ronda eliminatoria o puerta de entrada a alguno de los eventos principales, permitiendo a jugadores con presupuestos más modestos competir por la posibilidad de participar en eventos de alto nivel y que puedan tener un mayor alto costo de inscripción.

Los puestos obtenidos en satélites oficiales de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker son personales e intransferibles; es decir, no pueden ser negociados, transferidos ni vendidos.

Los deportistas que obtuvieron acceso al torneo mediante satélites y no comparezcan al evento hasta el cierre del período de inscripciones de la competición para la cual obtuvieron un puesto, renuncian a su derecho de participación y no tendrán derecho a ningún reembolso o resarcimiento. El valor de la inscripción de estos deportistas será añadido a la premiación como si hubieran participado efectivamente en el torneo.

Artículo 7. Inscripciones tardías (*late registrations*) y suplentes (*alternates*):

Excepcionalmente, y a criterio de la Dirección del Torneo, el horario de inscripciones podrá ser extendido. Los participantes que se inscriban durante este período adicional ocuparán los puestos libres disponibles en las mesas. Si no hay lugares disponibles, serán considerados como *alternates* / *suplentes* y deberán esperar a que otros deportistas sean eliminados para poder ingresar al torneo.

Los participantes *alternates* / *suplentes* serán incluidos en una lista unificada de espera para asignación de puestos.

Artículo 8. Recibo de inscripción y liberación de imágenes:

Todos los deportistas federados o que se inscriban y participen en una de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker aceptan y declaran conocer el Reglamento y aceptar todas sus disposiciones. Además, autorizan incondicionalmente el uso de sus imágenes recolectadas antes,

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

durante y después de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, sin ningún costo para la organización, ni mucho menos para la Federación Colombiana de Póker.

Artículo 9. Premiaciones: estructura de premiación y destino de la inscripción:

Serán premiados aproximadamente entre el 10 % y el 15 % (quince por ciento) de los mejores clasificados en el torneo. Los deportistas aceptan el descuento del 3,0 % (tres por ciento) de la premiación total de cada evento, el cual será transferido al equipo del torneo. Algunos torneos podrán contar con una estructura de distribución de premiación diferente, según las particularidades de la modalidad disputada. En estos casos, la información específica constará en la Hoja de Estructura del torneo.

Parágrafo 1.º Cualquier utilidad neta que se genere para la Federación se reinvertirá íntegramente en programas de desarrollo y alto rendimiento del póker deportivo, conforme al artículo 7 de los Estatutos y las obligaciones del Régimen Tributario Especial.

Artículo 10. Entregas de premios:

Con el fin de garantizar la transparencia y la seguridad del evento y sus participantes, la organización evitará la circulación de dinero en efectivo en el lugar. Cuando el premio contemple una suma de dinero, la forma de pago elegida al momento de realizar la inscripción influirá en la modalidad de entrega del premio.

Todo deportista competidor que se inscriba en cualquier torneo declara estar consciente y de acuerdo con que su premio podrá ser entregado de acuerdo con la disponibilidad de la caja del evento, y en la modalidad en que el operador estime conveniente.

Artículo 11. Realización de acuerdos:

Se permite la realización de acuerdos sobre la premiación. Los acuerdos deben ser unánimes entre los participantes que estén activos en la mesa final. La organización podrá prohibir un acuerdo si considera que hubo coacción a uno o más deportistas. En mesas finales, independientemente de lo acordado, al menos el 10% (diez por ciento) de la premiación total restante en el momento del acuerdo, deberá ser reservada al campeón, definido en la mano final.

Artículo 12. Ranking – criterios de puntuación:

Los deportistas participantes serán puntuados de acuerdo con las reglas dispuestas en la página web de la Federación Colombiana de Póker y/o en la página web del CCP, de conformidad con las directrices que establezca la Federación Colombiana de Póker. Solo los deportistas que terminen dentro del rango de premiación oficialmente divulgado por la organización recibirán puntos. Para tal efecto, se deberá revisar la resolución que expida la Fedepóker que determine tales criterios.

Artículo 13. Presupuesto, fuentes de ingreso y sostenibilidad financiera:

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

Las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, serán financiados mediante una combinación de recursos provenientes de:

- a) Las inscripciones (buy-in y re-entradas) de los deportistas.
- b) Patrocinios comerciales obtenidos por la Federación u organizadores asociados.
- c) Convenios de cofinanciación con entidades públicas o privadas interesadas en apoyar el desarrollo del póker deportivo.
- d) Otros aportes autorizados conforme al régimen de las entidades sin ánimo de lucro y al Régimen Tributario.

Parágrafo 1.º Los costos de los eventos se dividen en dos categorías, entre otros:

- **Costos técnicos:** estructura de premios, arbitraje, implementación logística, software de control, sede, seguridad, entre otros.
- **Costos administrativos:** personal de coordinación, comunicaciones, diseño gráfico, trámites administrativos, jurídicos y contables, entre otros.

Parágrafo 2.º La Federación garantizará que el 100 % de las utilidades netas que se generen durante los Circuitos, las paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, sean reinvertidas en programas de desarrollo, formación, competición o alto rendimiento, en cumplimiento de su objeto estatutario (Art. 7) y de las condiciones establecidas por la DIAN.

CAPÍTULO IV REGLAS DE JUEGO

Artículo 14. Reglamento de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker.

Este es el reglamento de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, el cual sigue los estándares de la ADTP y el estándar internacional de regulación de la TDA. La ADTP está formada por expertos de salas de póker de toda Latinoamérica, cuyo objetivo es elaborar un reglamento estandarizado para los torneos de póker. Las siguientes reglas complementan y conforman las «reglas del organizador» de estos eventos.

CONCEPTOS GENERALES

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

1. EQUIPO SUPERVISOR / FLOOR (PISO): El equipo supervisor debe considerar los mejores intereses de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, y la imparcialidad como las más altas prioridades en el proceso de toma de decisiones. Circunstancias inusuales pueden requerir una decisión que utilice el sentido común y tenga precedencia sobre las reglas técnicas. La decisión del personal de dirección y supervisión del torneo es definitiva.

2. RESPONSABILIDAD DE LOS DEPORTISTAS PARTICIPANTES: Es responsabilidad de los deportistas que participen en las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, comprobar los datos de su inscripción y la asignación de asiento; comprobar que han recibido el número correcto de cartas para la modalidad en juego; proteger sus cartas; dejar claras sus intenciones; seguir la acción de la mesa; actuar en su turno con terminología o gestos adecuados; defender su derecho a actuar; mantener sus cartas visibles; mantener sus fichas apiladas correctamente; permanecer en la mesa cuando tengan una mano viva; abrir todas sus cartas correctamente cuando compitan en el showdown; hacerse oír cuando se esté cometiendo un error; jugar sus cartas correctamente cuando tengan una mano viva; jugar de forma que no se retrase la competición; pedir tiempo cuando esté justificado; desplazarse rápidamente a otra mesa; respetar la regla de «un jugador por mano»; **conocer y respetar las reglas, su desconocimiento no lo exime de ella;** seguir la etiqueta adecuada; informar al organizador si ven o experimentan comportamientos discriminatorios u ofensivos y, en general, contribuir a la organización de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, para que todos los deportistas se sientan bienvenidos.

3. TERMINOLOGÍA Y GESTOS OFICIALES PARA LOS TORNEOS DE PÓKER DEPORTIVO:

Los términos oficiales para los movimientos de fichas son declaraciones sencillas e inequívocas que se realizan en el momento adecuado, tales como: *bet* (mover ficha), *raise* (subir), *call* (igualar), *fold* (retirarse), *check* (pasar), *all-in* (meter todas sus fichas), *pot* (pozo) *pot-limit* (Límite de Bote) y *complete* (completar).

Es pertinente tener en cuenta que, los términos utilizados son netamente deportivos y no tienen una connotación económica ni diferente a la deportiva.

Además, los deportistas deben utilizar gestos con precaución cuando se enfrentan a una acción. El uso de lenguaje verbal o físico o gesticular es responsabilidad del jugador, ya que puede dar lugar a una decisión diferente de la que pretendía.

Es responsabilidad del deportista dar a conocer y dejar claras sus intenciones. Véanse las reglas 2 y 42.

4. IDENTIDAD DEL DEPORTISTA: La ropa u otros accesorios no deben ocultar continuamente la identidad del deportista o convertirse en una distracción para el juego.

Las normas del organizador se aplicarán a juicio exclusivo del TD.

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER

5. DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS Y COMUNICACIÓN:

Los deportistas no podrán hablar por teléfono mientras estén en la mesa de Póker. Tonos de llamada, músicas, imágenes, vídeos, etc. deben ser inaudibles y no deben molestar a otros deportistas. Las aplicaciones y/o las mesas de ayuda al deporte no podrán ser utilizadas por deportistas con una mano viva. Estos y otros equipos electrónicos, herramientas o utensilios, fotografías, grabaciones de vídeo y comunicaciones no deben crear molestias, retrasar el juego o crear una ventaja competitiva y estarán sujetos a las reglas del evento o al reglamento del deporte.

Reglas: Las infracciones de este apartado podrán ser objeto de las sanciones previstas en la Regla 71.

6. IDIOMA OFICIAL: El idioma oficial en las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker es el español, excepcionalmente, el inglés mientras se esté sentado en la mesa.

SENTAR A LOS DEPORTISTAS; DESENSILLAR Y EQUILIBRAR LAS MESAS.

7. ASIGNACIÓN ALEATORIA Y CORRECTA DE LOS ASIENTOS: Los asientos en las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, se asignarán al azar. El deportista que comience en el asiento incorrecto con la cantidad correcta de fichas será trasladado al asiento correcto y tomará su stack actual.

8. SUPLENTES, INSCRIPCIONES TARDÍAS Y REINGRESOS:

A) Los deportistas en suplencias, inscripciones tardías y reingresos recibirán stacks completos. Estos se sortearán al azar siguiendo el mismo proceso y con la misma oferta de asientos que un deportista nuevo y jugarán inmediatamente, excepto si están sentados entre la *ciega pequeña* y el *botón*.

B) En los eventos con reentradas, si se permite a un jugador renunciar a sus fichas para comprar una nueva entrada, las fichas abandonadas serán retiradas del torneo. (**Surrender**)

9. NECESIDADES ESPECIALES: Siempre que sea posible, se tendrán en cuenta las necesidades especiales de los deportistas.

10. NUEVOS DEPORTISTAS Y JUGADORES DE MESAS ROTAS:

A) Los deportistas nuevos que entren en las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker y los jugadores de una mesa que se haya roto podrán ocupar cualquier asiento, incluidas la *ciega grande*, la *ciega pequeña* o el *botón*, y recibirán una mano, a menos que se sienten entre la *ciega pequeña* y el *botón*.

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

**FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER**

B) A los deportistas de una mesa rota se les asignarán sus nuevos asientos mediante un proceso de doble aleatorización. Véanse ejemplos en el adjunto.

11. EQUILIBRAR LAS MESAS Y PARAR EL JUEGO:

A) En las partidas *flop* y *mixtas*, al equilibrar las mesas, el deportista que vaya a ser la siguiente *ciega grande* será desplazado a la peor posición, incluso siendo *ciega grande* solo si es necesario, incluso si esto significa que el asiento tendrá la *ciega grande* dos veces. La peor posición nunca será la *ciega pequeña*. Los deportistas serán movidos por posición (la última posición vacía será la primera en ser ocupada).

B) En las disciplinas mixtas (por ejemplo, HORSE), cuando el juego cambie de Hold'em a Stud, al final de la última mano de Hold'em el botón se moverá a la siguiente posición como si la mano siguiera siendo de Hold'em y se paralizará durante el nivel de Stud. El jugador desplazado durante el nivel de Stud será el que sería la *ciega grande* si la mano fuera Hold'em. Cuando el modo vuelva a ser Hold'em, el botón debe estar en la posición en la que estaba paralizado.

C) La mesa desde la que se moverá al deportista se especificará mediante un procedimiento predeterminado.

D) En los eventos con mesas completas, el juego deberá detenerse en las mesas que tengan 3 o más deportistas menos (por eliminación) que la mesa con el mayor número de deportistas tan pronto como las ciegas sean impactadas (Ver ejemplos en el adjunto). En otros formatos (por ejemplo, 6-handed y turbos) el juego se paralizará a discreción de la dirección. El hecho de no parar el juego no será motivo de fallo y los TD (directores de torneo) podrán optar por no parar una mesa a su discreción / criterio. A medida que avanza el evento, cuando sea posible y apropiado para el tipo de juego, las mesas deben mantenerse lo más equilibradas posible.

POZOS / SHOWDOWN

12. DECLARACIONES. LAS CARTAS HABLAN EN EL SHOWDOWN: Las cartas hablan para determinar el ganador. Las declaraciones verbales sobre el contenido de una mano no tienen validez. Sin embargo, cualquier deportista que tergiversarse deliberadamente una mano puede ser sancionado.

Los dealers deben leer en voz alta y anunciar los valores de las manos en el showdown. Cualquier jugador, esté en la mano o no, debe pronunciarse si cree que se está cometiendo un error en la lectura de las manos o en la entrega del pozo.

13. APERTURA DE LAS CARTAS E INVALIDACIÓN DE MANOS GANADORAS

La forma correcta de abrir las cartas en el showdown es:

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

**FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER**

A) Dejar todas las cartas abiertas y permitir que el dealer y los deportistas lean la mano con claridad. «Todas las cartas» significa ambas cartas en Hold'em, las cuatro cartas de la mano en Omaha, las siete cartas en Seven-Stud, etc.

B) En el showdown, el deportista participante debe proteger su mano mientras espera a que sea leída (ver también la regla 65). Si un participante no muestra completamente sus cartas y luego las entrega sin abrir, pensando que ha ganado, lo hace bajo su propio riesgo. Si las cartas no son 100 % recuperables e identificables y la mesa decide que la mano no puede leerse claramente, el deportista no tiene derecho al pozo. La decisión del TD (director del Torneo) sobre si la mano ha sido suficientemente mostrada es definitiva.

C) Los dealers no pueden matar una mano que se ha abierto y mostrado correctamente y que es obviamente la mano ganadora.

14. CARTAS VIVAS EN SHOWDOWN:

Descartar cartas que no se han mostrado correctamente, boca abajo, no las convierte automáticamente en muertas; un deportista puede cambiar de opinión y mostrar las cartas para ser leídas siempre que sigan siendo 100 % identificables y recuperables. Las cartas son «muertas» por el dealer cuando se empujan al muck o se vuelven irrecuperables e inidentificables de cualquier otra forma.

15. IRREGULARIDADES EN EL SHOWDOWN O AL DESCARTARSE:

A) Si un jugador muestra sólo una carta que haría que su mano fuera ganadora, el Dealer debe decirle al deportista que abra todas las cartas. Si se niega se debe llamar a un FLOOR.

B) Si un deportista mueve sus fichas y luego descarta sus cartas pensando que ha ganado la mano (sin darse cuenta de que había otro participante en la mano), El Dealer debe proteger las cartas y llamar un FLOOR (excepción a la regla 58). Si las cartas están en el muck y no son recuperables o identificables con un 100 % de certeza, el participante no tendrá derecho a recuperarlas y no se le devolverá sus fichas involucradas. Si el participante ha movido sus fichas o subió el movimiento jugado y ésta aún no ha sido pagada, el incremento será devuelto al participante.

16. APERTURA DE LAS CARTAS PARA LOS ALL-INS: Todas las cartas deben ponerse boca arriba (abrirse) inmediatamente cuando un jugador va all-in y se han completado todas las acciones de los demás deportistas de la mano. Ningún jugador que vaya all-in o que haya igualado invirtiendo sus fichas existentes, podrá ocultar su mano sin mostrarla. Todas las manos del pozo principal y de los pozos secundarios deben mostrarse y se mostrarán en vivo. Véanse ejemplos en el adjunto.

17. SHOWDOWNS SIN ALL-IN Y ORDEN DE SHOWDOWN:

A) En un showdown sin deportistas all-in, cuando las cartas no se exponen o descartan espontáneamente, el TD debe aplicar el orden del showdown. El jugador que realizó la última acción agresiva en la última ronda de movimiento de fichas (última calle) será el primero en revelar sus cartas. Si no hubo movimiento de fichas en la última ronda, el jugador que hubiera sido el primero en hablar si hubiera habido una ronda de movimiento de fichas deberá mostrar sus cartas primero (es decir, el primer asiento a la izquierda del botón en las partidas flop, la mano alta en stud, la mano baja en razz, etc.).

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

**FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER**

B) Se dice que un showdown sin all-in no es disputado si todos los deportistas excepto uno descarta sus manos cerradas sin mostrarlas. El último que quede con cartas vivas ganará la mano y no estará obligado a mostrar sus cartas para recibir el pozo.

18. SOLICITUD PARA VER UNA MANO

A) Los deportistas que ya no tengan sus cartas en el showdown o que las hayan entregado sin abrir al Dealer sin mostrarlas, pierden cualquier derecho o privilegio de solicitar ver otras manos. Las manos que se muestran a petición de otro jugador se consideran vivas y compiten por el pozo.

B) Si ha habido un movimiento de ficha en el river, cualquier pagador tiene el derecho inalienable a que se abran las cartas del agresor que lo solicite ("la mano que pagó para ver") una vez que dicho pagador aún esté en posesión de sus cartas. La discreción del director del Torneo se aplicará a todas las demás solicitudes como ver la mano de otro pagador, o si no hay movimiento de fichas en el river. Véanse ejemplos en el adjunto.

Parágrafo. Se debe tener en cuenta que los términos utilizados son netamente deportivos y no comprometen recursos.

19. JUGAR CON CARTAS COMUNITARIAS EN SHOWDOWN: Cada deportista participante debe mostrar todas sus cartas cuando participe con cartas comunitarias para poder competir por el pozo. (ver regla 13)

20. CONCESIÓN DE FICHAS INDIVISIBLES: Las fichas indivisibles se dividirán en las denominaciones más pequeñas posibles que sigan en juego.

A) En las partidas flop cuando haya 2 o más manos altas o 2 o más manos bajas, la ficha indivisible irá al primer jugador a la izquierda del botón.

B) En stud high, razz, y si hay dos o más manos altas o bajas en stud/8, la ficha indivisible irá a la carta más alta, por palo, dentro del mejor juego ganador de 5 cartas.

C) En los juegos H/L, la ficha indivisible del pozo total irá al pozo alto.

21. POZOS PARALELOS: Cada pozo paralelo estará separado en la mesa.

22. MOVIMIENTO DE FICHAS O MANOS IMPUGNADAS: La declaración de una mano que ha sido abierta puede ser impugnada hasta que comience la siguiente mano (ver regla 22). Los errores al entregar un pozo pueden impugnarse hasta que haya acción sustancial en la mano siguiente. Si una mano termina durante un descanso, el derecho a impugnar termina un (1) minuto después de que el pozo se ha entregado al ganador de la mano.

PROCEDIMIENTOS GENERALES

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

23. NUEVAS MANOS Y NUEVOS LÍMITES: Un nuevo nivel comienza cuando se anuncia que el reloj ha llegado a cero. El nuevo nivel se aplicará a la siguiente mano. Una mano comienza con el primer riffle de la baraja, cuando se pulsa el botón de un barajador automático o cuando se cambia el Dealer. Si una mano comienza en el nivel anterior por error, la mano continuará en el nivel anterior después de que se produzca Acción Sustancial (**AS**) (Regla 36).

24. CARRERA DE FICHAS Y SUBIDAS DE COLOR PROGRAMADAS: (CHIP RACE AND COLOR UP)

A) En las subidas de color programadas, habrá una carrera de fichas desde el asiento 1, con un máximo de una sola ficha entregada a un deportista participante. Los deportistas no podrán ser eliminados de un torneo por perder fichas en la carrera de fichas: un participante que pierda la ficha restante en una carrera de fichas recibirá una ficha de la menor denominación que siga en juego (más baja).

B) Los deportistas deben tener sus fichas totalmente visibles y se les anima a que observen la carrera de fichas.

C) Si después de la carrera de fichas, el jugador todavía tiene fichas de una denominación eliminada, se cambiarán sólo por denominaciones actuales de igual valor. En fichas de denominación eliminada que no completen el total de, al menos, la menor cantidad aún en juego serán retiradas sin compensación.

25. CARTAS Y FICHAS MANTENIDAS VISIBLES, CONTABLES Y MANEJABLES - SUBIDAS DE COLOR NO PROGRAMADAS:

A) Los deportistas, Dealers y Floors, tienen derecho a una estimación razonable del número de fichas, por lo que éstas deben mantenerse en pilas contables.

La ADTP recomienda como norma pilas limpias y verticales, cada una con múltiplos de 20 fichas de la misma denominación. Los deportistas deben mantener las fichas de mayor valor visibles e identificables en todo momento. Si Floor no puede estimar rápidamente el valor de una pila de fichas visualmente, es probable que los deportistas tampoco puedan.

Es preciso señalar que, estas fichas no representan un valor económico, sino que su valor es netamente deportivo.

B) El TD (director de Torneo) controlará el número y la denominación de las fichas en juego y podrá retirárselas a uno o más deportistas a su discreción en cualquier momento. Las retiradas no programadas deberán anunciarse. Esto es permitido, para el control del torneo, para que no haya muchas fichas de diferentes colores y los jugadores puedan jugar de una mejor manera.

C) Los deportistas con manos vivas deben mantener sus cartas visibles en todo momento.



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

26. CAMBIO DE BARAJAS: El cambio de baraja debe realizarse durante el cambio de Dealer o el cambio de nivel, o de acuerdo con el procedimiento del organizador.

Los deportistas no podrán solicitar el cambio de baraja.

27. RECOMPRAS: Un deportista no puede dejar pasar una mano. Si anuncia su intención de volver a comprar antes de la siguiente mano, está jugando apoderándose de las fichas que entrarán en juego y está obligado a volver a comprar.

28. CAZA DEL CONEJO (RABBIT HUNTING): No está permitida la caza del conejo, es decir, exponer las cartas que se habrían repartido si el juego no hubiera terminado.

29. SOLICITUD DE TIEMPO: Los deportistas deben actuar con tiempo suficiente para mantener un ritmo de juego razonable. Si, a criterio del TD, una cantidad razonable de tiempo para que un jugador lleve a cabo una acción, el TD puede solicitar tiempo o aprobar la solicitud de tiempo realizada por cualquier jugador del torneo.

Los deportistas deben estar en sus asientos para pedir el reloj (Regla 30). El competidor con el reloj de tiempo tendrá hasta 25 segundos, más una cuenta atrás de 5 segundos para decidir (30 segundos en total). Si el competidor se enfrenta a un movimiento de ficha y no hay acción al final de la cuenta, la mano está muerta.

Si no se enfrenta a un movimiento de ficha, se pedirá la acción. En caso de empate, se decidirá a favor del jugador. El TD puede ajustar el tiempo permitido para la acción y tomar otras medidas para ajustarse al formato del torneo y evitar retrasos persistentes. Véanse también las reglas 2 y 71.

JUGADOR PRESENTE / ELEGIBLE PARA UNA MANO

30. EN SU ASIENTO Y MANOS VIVAS: Para tener una mano viva un participante debe estar en su asiento cuando se reparte la última carta a todos los deportistas al comienzo de la mano. Un participante que no esté en su asiento en ese momento no podrá mirar sus cartas y su mano morirá inmediatamente. Sus ciegas y antes se recogen y si recibe una carta que le haga poner el bring-in en stud, pondrá el bring-in. «A su asiento» significa al alcance de su silla. Esta regla no pretende tolerar que los deportistas estén fuera de sus asientos mientras participan en una mano.

31. PERMANENCIA EN LA MESA CON UNA ACCIÓN PENDIENTE: Un jugador con una mano viva (incluidos los deportistas que están all-in o han terminado todas las rondas de movimiento de fichas) debe permanecer en la mesa durante todas las rondas de movimiento de fichas hasta la conclusión del showdown. Abandonar la mesa es incompatible con el deber de un jugador de proteger su mano y seguir la acción, y está sujeto a penalización.

BOTÓN / CIEGAS

32. BOTÓN MUERTO: En el torneo se utilizará el botón muerto.

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

**FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER**

33. EVITAR LAS CIEGAS: El competidor que intencionadamente intente saltarse las ciegas sufrirá una penalización.

34. BOTÓN CUANDO HAY HEADS-UP: Cuando hay heads-up, la ciega pequeña será el botón y actuará primero pre-flop y luego post-flop y en todas las rondas subsiguientes rondas posteriores. La última carta se reparte al botón. El botón puede ajustarse para evitar que un competidor pague el doble de la ciega grande.

REGLAS DE DISTRIBUCIÓN DE CARTAS

35. MISDEAL (MANO NO VÁLIDA) Y BARAJA CORRUPTA:

Las manos no válidas incluyen, pero no se limitan necesariamente a:

- 1) dos o más cartas descubiertas en el reparto inicial,
- 2) la primera carta repartida al asiento equivocado
- 3) cartas repartidas a un asiento que no tiene derecho a una mano;
- 4) un asiento que debería recibir una mano queda fuera;
- 5) se reparte un número incorrecto de cartas a un asiento que no tiene derecho a una mano. (Excepto de acuerdo con la Regla 37);
- 6) antes del AS, se encuentra una carta que está fuera de la norma para el tipo de juego (ejemplo: comodines (JOKERS), 2-3-4-5 en la baraja corta);
- 7) En juegos flop, si una de las dos primeras cartas repartidas o cualesquiera otras dos cartas se descubren por error del Dealer, se aplicarán las reglas del organizador para los juegos de empate (por ejemplo, lowball).
- 8) Los deportistas pueden recibir dos cartas consecutivas en el botón (véase la regla 37).
- 9) Si se declara un reparto erróneo, la redistribución debe ser una copia exacta: el botón no se mueve, no habrá nuevos deportistas en la mano y los límites deben permanecer iguales. Se reparten cartas a los deportistas en penalización o que no estaban en sus asientos en la mano original (Regla 30) y sus manos mueren después de la distribución. La distribución original y la redistribución cuentan como una mano para un jugador que cumple una sanción, no como dos.
- 10) Si se produce una acción sustancial, no se puede declarar un reparto erróneo y la mano debe continuar (ver Regla 36) a menos que la baraja esté corrupta. Las cartas no estándar encontradas después de AS se tratan como papeles insignificantes (a excepción de las barajas corruptas).
- 11) Si se encuentran 2 o más cartas del mismo palo y valor, la baraja está corrupta. Pueden existir otras condiciones de baraja corrupta según la definición dada por la normativa local de juego y la política del organizador. Si se descubre una baraja corrupta, independientemente de **AS**, la mano se detendrá y se devolverán todos los movimientos de fichas. Cuando una mano termina de forma natural, el derecho a impugnar el resultado basándose en una baraja se rige por la Regla 22.

36. ACCIÓN SUSTANCIAL (AS): Se define como acción sustancial cualquiera de:

A) 2 acciones cualesquiera en el turno, al menos una de las cuales coloca fichas en el pozo. (Es decir, 2 acciones, excepto 2, pasar o 2 retirarse); o,

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

**FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER**

B) Cualquier combinación de 3 acciones en el turno (pasar, mover fichas, subir, igualar, retirarse). Colocar las ciegas no cuenta como AS.

37. BOTÓN CON CARTAS MENOS: Si el botón de la mano recibe cartas menos para la modalidad, debe anunciarlo inmediatamente. Las cartas con menos para el botón pueden ser reseteadas, aunque ya se haya realizado una acción sustancial, si está permitido para el tipo de juego. Sin embargo, si el botón actúa con una mano con el número incorrecto de cartas, la mano del botón está muerta.

38. QUEMAR LAS CARTAS DESPUÉS DE UNA ACCIÓN SUSTANCIAL: El propósito de quemar las cartas es proteger el mazo de cartas y no «preservar el orden del mazo». baraja». Si hay AS y una mano muere por tener el número incorrecto de cartas, el concepto de aleatoriedad se aplica a las cartas repartidas a partir de ese momento en adelante. El mazo se tratará como normal y se quemará una, y sólo una carta antes de cada nueva ronda. La quema es siempre de una carta por ronda, no más. Ver ejemplos en el adjunto.

39. FLOPS IRREGULARES Y CARTAS ABIERTAS PREMATURAMENTE:

A) Flops con 4 cartas. Si el flop contiene 4 cartas (en lugar de 3), estén o no descubiertas, e independientemente de que la carta superior («cover») se presuma conocida, se llamará un floor. El Dealer debe barajar las 4 cartas cerradas, y el Floor elegirá al azar una carta que se utilizará como la siguiente carta quemada y las tres cartas restantes serán el flop (véase también al Adjunto (2) -15 Aleatoriedad).

B) Si no se ha quemado ninguna carta en un flop de 3 cartas, expuestas o no, e independientemente de si la carta superior («cubierta») es presumiblemente conocida, si no ha habido acción, las 3 cartas se barajan boca abajo, se elegirá una como la quemada. El flop serán las otras 2 cartas más la siguiente carta de la baraja. Si se produce alguna acción (incluso una orden de mesa), el juego continúa con las 3 cartas iniciales. Sólo una carta será quemada en la siguiente ronda.

C) Para cartas de mesa expuestas prematuramente,

D) Cambio de baraja durante una mano. Para proteger la integridad del juego, siempre que sea necesario barajar de nuevo el mazo durante el juego de una mano, las cartas se barajarán boca abajo y no se expondrán. Por ejemplo, cartas prematuras (Regla 39, baraja desorganizada (PR-4), cartas de más en partidas de Stud o Draw (PR-11), etc.

JUGADAS: MOVIMIENTO DE FICHAS Y SUBIDAS

40. MÉTODOS PARA MOVER FICHAS: VERBALMENTE Y CON FICHAS

A) Los movimientos de fichas se hacen verbalmente y/o colocando fichas delante. Si un jugador hace ambas cosas, la primera acción define el movimiento de ficha. Si es simultánea tendrá preferencia una declaración verbal clara y razonable. De lo contrario, las fichas definen la jugada.

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

En situaciones dudosas o cuando la acción verbal y las fichas se contradicen, el TD determinará el movimiento de ficha basándose en las circunstancias y en la regla 1. Véanse ejemplos en el adjunto

B) Las declaraciones verbales pueden ser generales («pago», «subo»), una cantidad específica («dos mil») o ambas («subo, dos mil»).

Parágrafo: Estos términos son netamente deportivos, razón por la cual, no implican un significado diferente del que tienen.

C) Cuando se trata de mover fichas, declarar simplemente una cantidad específica es lo mismo que poner silenciosamente la misma cantidad de fichas. Ej.: Declarar «doscientas» es lo mismo que poner 200 en fichas.

41. FORMAS DE PAGO:

Las formas aceptables de pagar incluyen:

A) declarar verbalmente «call»;

B) poner fichas por el importe del movimiento

C) poniendo delante silenciosamente una ficha de valor alto, o,

D) Poniendo delante silenciosamente varias fichas iguales a un pago.

Según la regla 45, colocar en silencio fichas relativamente pequeñas para el movimiento, por ejemplo, NLH, ciegas 2k-4k A movimiento 50k, B entonces coloca silenciosamente una sola ficha de 1K no es estándar, está totalmente desaconsejado, sujeto a penalización y se interpretará a discreción del TD incluyendo ser tratada como un full call.

42. MÉTODOS PARA SUBIR:

En las mesas sin límite y con límite de pozo, se sube el movimiento de ficha

A) colocando, en un solo movimiento, la totalidad de las fichas del pozo; o

B) declaración verbal de la cantidad total antes de colocar las fichas en el pozo; el competidor es responsable de dejar claras sus intenciones.

43. VALORES DE LAS SUBIDAS:

A) Las subidas deben ser al menos del importe del último movimiento de ficha o de la última subida completa realizada. Un competidor que haga una subida de 50 % o más que el movimiento de ficha más alta anterior, pero menos que una subida completa, está obligado a completar la subida hasta el valor mínimo correcto.



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

Si el importe es inferior al 50 %, se considerará igualada, a menos que se declare una subida de antemano o que el jugador vaya all-in (Regla 45-B). Declarar una subida o poner la misma cantidad de fichas tiene el mismo tratamiento (ver Regla 40-C).

Ejemplo: NLH, el movimiento de ficha inicial es de 1000; declarar verbalmente «mil cuatrocientas» o poner silenciosamente 1400 en fichas, ambos significan igualar, a menos que se declare una subida de antemano. Véanse ejemplos en el adjunto.

B) Sin más definición, declarar una subida y un valor significa el movimiento de ficha total.

Ejemplo: A abre con 2000, B declara «aumento, ocho mil». El importe total del movimiento de ficha es de 8000.

44. MOVIMIENTOS CON FICHAS DE ALTO VALOR: Siempre que, ante un movimiento de ficha, se coloque una sola ficha de alto valor (incluso cuando ésta sea la única ficha del jugador), se considerará un movimiento de ficha.

La única ficha del jugador se considerará un pago si no se anuncia una subida de antemano. Para subir con una ficha de valor alto, se debe anunciar antes de que la ficha toque la mesa.

Si el competidor anuncia una subida, pero no especifica el tamaño del movimiento de ficha, la subida será la cantidad máxima permitida por la ficha.

Cuando no se haga frente a un movimiento de ficha, colocar una sola ficha de valor alto en silencio (sin declarar valor) se considerará un movimiento del valor máximo permitido por la ficha.

45. MOVIMIENTOS DE FICHAS MÚLTIPLES:

A) Siempre que se esté ante un movimiento de ficha, a menos que se declare previamente una subida o all-in, el uso de múltiples fichas en un movimiento de ficha (incluso cuando éstas sean las únicas fichas del jugador) se considerará un pago, si todas las fichas utilizadas son necesarias para realizar el pago; es decir, quitando sólo una de las fichas más pequeñas quedaría menos de lo necesario para pagar el movimiento de ficha.

EJ-1: El jugador A abre con 400; B, sube a 1100 (una subida de 700); C, coloca una ficha de 500 y una de 1000 en silencio. Esto será un pago, porque quitando la ficha de 500 dejaría menos del valor de 1100.

Ej-2: NLH 25-50. Post-flop A) abre a 1050 y B pone sus dos últimas fichas de 1000. B) paga el movimiento de ficha a menos que se haya declarado all-in o haya subido antes de poner las fichas.

B) Si no se necesitan todas las fichas del movimiento de ficha para pagarla, es decir, si se quita sólo una de las fichas más pequeñas, quedaría una cantidad igual o superior a la necesaria para pagar el movimiento de ficha:

1) si el jugador tiene más fichas, el movimiento de ficha se regirá por la norma del 50 % de la regla 43.



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

2) Si son las últimas fichas, el movimiento de ficha será all-in, aunque no alcance el límite del 50 %. Véanse ejemplos en el adjunto.

46. FICHAS DE LA RONDA ANTERIOR NO RECOGIDAS

A) Para evitar confusiones, en el caso de que un deportista cuyas fichas del movimiento de ficha anterior aún no hayan sido recogidas por el Dealer, se enfrente a una subida, deberá verbalizar su acción antes de agregar nuevas fichas a su movimiento anterior.

B) Ante un aumento, recoger claramente las fichas antes de mover fichas compromete al jugador a un pago o a un aumento, no puede devolver las fichas y retirarse.

C) Si se agregan nuevas fichas silenciosamente y el movimiento no es claro para el TD, se aplicarán las reglas de pago o subida (41 - 45) de la siguiente manera:

1) Si las fichas anteriores no suman lo suficiente para pagar el movimiento actual y no se tocan o no se recogen completamente, una sola ficha de alto valor será un pago y las múltiples fichas nuevas estarán sujetas a la regla estándar del 50 % para un aumento (regla 43).

2) Si las fichas anteriores suman lo suficiente para pagar el movimiento actual o las fichas anteriores están parcialmente recogidas, la combinación de las nuevas fichas se considerará un aumento siempre que alcance el límite del 50 % (reglas 43 y 45); si es inferior, será un pago. Ver ejemplos en el adjunto.

47. REAPERTURA DE LA RONDA DE MOVIMIENTO DE FICHAS

A) En no-limit y pot-limit, una subida all-in (o varias subidas all-in pequeñas y acumulativas) por un total inferior a la totalidad del movimiento de ficha o subida actual no reabrirá la ronda de inversión.

El movimiento de ficha o subida no reabrirá la acción para un competidor que ya haya actuado en la ronda y no se enfrente al menos a un movimiento de ficha o subida completa cuando la acción vuelva a sus manos.

Si hay varios all-ins de valor pequeño que reabren el movimiento de ficha, la subida mínima siempre será el último movimiento o subida válida de la ronda (véase también la regla 43).

B) En el límite, se requiere al menos el 50 por ciento de un movimiento de ficha o subida total para reabrir los movimientos de fichas de los deportistas que ya han actuado.

48. NÚMERO DE SUBIDAS PERMITIDAS: No hay límite para el número de subidas en los eventos sin límite y con límite de pozo. En los eventos con límite, hay un límite de subidas incluso heads-up hasta que el torneo llegue a dos deportistas; se aplica el límite establecido por el organizador.

49. ACCIÓN ACEPTADA: El Póker es un deporte de observación y atención continua. Es responsabilidad del deportista determinar la cantidad correcta del movimiento de ficha de su



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

oponente antes de igualar, independientemente de lo que digan los demás. Si un pagador solicita un recuento, pero recibe información incorrecta del Dealer o de los deportistas, luego pone la cantidad en el pozo o iguala, el pagador asume la acción completa y correcta y está sujeto a la cantidad o movimientos all-in correctos.

La regla 1 puede aplicarse en determinadas situaciones a discreción del TD.

50. ACTUACIÓN EN EL TURNO:

A) Los deportistas deben actuar en su propio turno verbalmente o poniendo fichas. Las declaraciones verbales en su propio turno vinculan las fichas colocadas en el pozo que deben permanecer en el pozo.

B) Los deportistas deben esperar los valores del movimiento de ficha anterior antes de actuar. Ejemplo: A dice «subir» (pero no indica ninguna cantidad), y B y C se retiran rápidamente deben esperar para actuar hasta que se diga la cantidad exacta de la subida.

51. DECLARACIONES VINCULANTES / UNDERCALLS EN EL TURNO:

A) Las declaraciones verbales generales en su propio turno (por ejemplo, «pagó», «sube») vinculan al jugador con la acción completa actual.

B) Un jugador hace un undercall declarando o poniendo en silencio fichas por una cantidad inferior a la necesaria para el movimiento de ficha actual, sin anunciar antes «call / pago». Un undercall será un call obligatorio cuando se haga contra:

- 1) Cualquier movimiento de ficha cuando en heads up (un pozo en el que sólo participan dos deportistas);
- 2) el primer movimiento de ficha inicial en cualquier ronda de movimiento de fichas cuando se trate de un pozo múltiple.

En todas las demás situaciones, se aplicará el criterio de TD. A efectos de esta regla, el movimiento de ficha inicial será el primer movimiento realizado en cualquier ronda (es decir, que no sea pasar); en la partidas a ciegas, la BB es el movimiento de ficha inicial pre-flop. Los botones all-in pueden reducir en gran medida la frecuencia de undercalls.

(Véase PR-1). Esta regla regula cuándo un jugador debe igualar el movimiento de ficha completo y cuándo, a criterio del TD, puede renunciar a las fichas colocadas en el movimiento de ficha «undercall» y retirarse de la mano.

C) Si se producen dos o más undercall consecutivos, el juego volverá al primer undercaller, que deberá corregir la acción siguiendo los preceptos de la regla 51-B.

El TD determinará cómo tratar las manos de los siguientes deportistas en función de las circunstancias encontradas.

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

**FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER**

52. MOVIMIENTO DE FICHAS INCORRECTOS, UNDERBETS Y UNDERRAISES:

A) En las partidas con límite y sin límite, el acto de mover fichas o subir menos de la cantidad mínima permitida debe corregirse en cualquier momento de la ronda actual (si ya está en el river, en cualquier momento antes de que comience el showdown). Ejemplo: NLH 100-200, después del flop A abre con 600 y B sube a 1000 (un underraise de 200). C y D igualan, E se retira y se comete el error. El movimiento de ficha debe subirse a un total de 1200 para todos los participantes en cualquier momento antes de que se abra el turn. Para undercalls, véase la regla 51.

B) En partidas con límite del pozo, si un jugador involucró el valor del pozo basándose en un recuento incorrecto; si el recuento del pozo comunicado es demasiado alto (un movimiento de ficha ilegal), se corregirá para todos los deportistas en cualquier momento de la ronda en curso; si es demasiado bajo, se corregirá hasta que se produzca una acción sustancial después del movimiento de ficha.

53. ACCIÓN FUERA DE TURNO (FDT):

A) Cuando hay una acción fuera de turno (check, call, raise) la acción volverá al participante correcto (cuyo turno es). La acción **FDT** está sujeta a penalización y es obligatoria si la acción del deportista **FDT** no ha cambiado.

Un check, call o fold por parte del deportista que tiene el turno no cambia la acción. Si la acción ha cambiado, el no es obligatorio y cualquier movimiento de ficha o subida se devolverá al participante FDT, que tiene todas las opciones, incluyendo: igualar, subir o retirarse.

Una retirada FDT se mantendrá.

B) Un deportista ignorado por una acción FDT debe defender su derecho a actuar. Si hubo tiempo razonable y el jugador ignorado no habló antes de que se produjera una acción sustancial (regla 36) a su izquierda, la acción FDT se mantendrá. Se llamará a un Floor para decidir cómo tratar la mano ignorada, lo que incluye declararla muerta o permitir sólo acciones no agresivas, a discreción de la dirección del torneo.

54. MOVIMIENTO DE FICHAS Y EL VALOR DEL POZO:

A) Los deportistas sólo pueden ser informados del valor del pozo en las partidas con límite de pozo. Los Dealers no contarán el pozo en las partidas con límite y sin límite.

B) Antes del flop, un participante all-in que tenga menos de la BB no afectará al cálculo del límite del pozo. Después del flop, los pozos se calcularán basándose en el valor correcto del pozo.

C) Declarar «invertido el pozo» no es un movimiento de ficha válido en los juegos sin límite, pero compromete al jugador a hacer un movimiento de una cantidad válida (al menos la cantidad



FCP

**FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER**

mínima), y los somete a penalizaciones. Si el jugador se enfrenta a un movimiento de ficha, debe realizar una subida válida.

55. DECLARACIONES DE MOVIMIENTO DE FICHAS INCORRECTAS: Si un deportista no afronta un movimiento de ficha y: A) declara «pagué» o «igualó», se considerará un paso (Check); B) declara «subir», el participante deberá realizar al menos un movimiento de ficha mínima. Un deportista que declare «paso» o «check» ante un movimiento de ficha puede igualar o retirarse, pero no subir el movimiento de ficha.

56. Movimiento de fichas en cadena (String Bet) y subidas: Los movimientos de fichas en cadena son movimientos realizados en más de una jugada, en las que el participante vuelve a su pila para conseguir más fichas sin haber especificado antes una cantidad a participar. Los movimientos de fichas en cadena no están permitidos y los Dealers serán responsables de rechazar los movimientos de fichas en cadena.

57. MOVIMIENTO DE FICHAS NO ESTÁNDAR O CONFUSAS: Los deportistas asumen los riesgos de utilizar terminología y gestos no oficiales. Estos pueden ser interpretados de forma diferente a la intención del jugador. Además, cuando el valor de un movimiento de fichas puede tener razonablemente varios significados, se utilizará el valor razonable más alto que sea inferior al tamaño del pozo* antes del movimiento de ficha.

Ej.: NLH ciegas 200-400, el pozo es inferior a 5000, un participante declara «nuevo cinco». Sin más aclaraciones, el movimiento de ficha será de 500; si el pozo es de 5000 o más, el movimiento de ficha será de 5000. *El valor del pozo será el total de todos los movimientos anteriores, incluidos los movimientos de fichas por delante del jugador aún no cobradas por el Dealer. Véanse las reglas 2, 3, 40 y 42.

58. RETIRADAS NO ESTÁNDAR: Si en cualquier momento antes de la última ronda de movimientos de fichas se produce una retirada cuando no se está ante un movimiento de ficha (por ejemplo, tras una acción de paso o siendo el primero en actuar post-flop), o se retira fuera de turno, ambas son acciones permanentes y pueden estar sujetas a penalizaciones.

59. DECLARACIONES CONDICIONALES Y PREMATURAS:

A) Las declaraciones condicionales sobre acciones futuras no son estándar y son desaconsejables. La organización del torneo puede hacerse permanente y estar sujetas a penalizaciones. Ejemplo: declaraciones «si-entonces» como «si tú mueves fichas, yo subo».

B) Si el jugador A declara «invierto» o «subo» y B iguala antes de que se conozca el importe exacto del movimiento de ficha, el TD determinará el movimiento de ficha de la mejor manera posible, incluyendo la posibilidad de obligar a B a igualar o pagar cualquier cantidad.

60. CONTEO DE FICHAS: Los deportistas, Dealers y Floors tienen derecho a una estimación razonable de las fichas de sus oponentes (regla 25).

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

Un jugador sólo puede solicitar un recuento más exacto si es su turno de actuar y si se enfrenta a un movimiento de ficha all-in. El jugador que va all-in no está obligado a contar; el Dealer o el Floor le contarán si lo solicita. Se aplica la acción aceptada (véase la Regla 49). La regla sobre fichas visibles y contables (Regla 25) mejora en gran medida la precisión del recuento.

61. MOVER FICHAS MÁS PARA OBTENER CAMBIO: Los movimientos de fichas no deben utilizarse para obtener cambio. Colocar más fichas de las necesarias puede causar confusión. Todas las fichas colocadas en el pozo silenciosamente corren el riesgo de ser consideradas parte del movimiento de ficha.

Ejemplo: A invierte 600 y B pone silenciosamente 1.100 (una ficha de 1000 y otra de 100), esperando que le den 500 como cambio. Se trata de una subida a 1.200 según la regla de las fichas múltiples (Regla 45).

Los términos antes mencionados son netamente deportivos y no tienen ni implican ninguna otra interpretación.

62. ALL-IN CON FICHAS ENCONTRADAS MÁS TARDE: Si A hace un movimiento de fichas all-in y se encuentra una ficha oculta después de que otro jugador haya igualado el movimiento de ficha, el TD determinará si esta ficha forma parte de la acción aceptada o no (regla 52). Si no forma parte de la acción, no se pagará la ficha a A si gana. Si A pierde, no se salva por la ficha y el TD puede dar esta ficha al ganador de la mano.

MOVIMIENTOS - OTROS

63. FICHAS OCULTAS Y PORTA FICHAS (RACK): Los deportistas no pueden llevar o sujetar las fichas del torneo de forma que queden ocultas.

El participante que lo haga renunciará a dichas fichas y podrá ser descalificado. Las fichas serán retiradas de la competición. En tal sentido, la ADTP recomienda que la organización proporcione racks o bolsas transparentes para transportar las fichas cuando sea necesario, lo cual, en la medida de lo posible, será acogido por nuestra Federación.

64. FICHAS PERDIDAS Y ENCONTRADAS: Las fichas perdidas y luego encontradas, que no se pueda determinar a quién pertenecían, serán retiradas de la competencia y devueltas al inventario del torneo.

65. MANOS RECOGIDAS / ALTERADAS / EXPUESTAS ACCIDENTALMENTE:

A) Los deportistas son responsables de proteger sus cartas en todo momento, incluso en el showdown, mientras esperan que se lean las manos. Si el Dealer recoge accidentalmente las cartas, o si el juicio del Director del Torneo (TD) es que las cartas no pueden ser identificadas con un 100 % de certeza, el participante no tendrá derecho a recuperarlas y no recibirá de vuelta los



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

movimientos de fichas ya pagadas. Si el participante subió la inversión y esta aún no ha sido pagada, el aumento será devuelto al participante.

B) Si una mano ha sido alterada, pero puede ser identificada, puede permanecer en juego, a pesar de cualquier carta expuesta.

66. MANOS MUERTAS Y RETIROS EN STUD: En juegos de Stud, si un deportista levanta sus cartas descubiertas de la mesa mientras enfrenta una acción, su mano estará muerta. La forma correcta de retirarse en Stud es volteando todas las cartas descubiertas y empujándolas (todas) boca abajo.

ETIQUETAS Y PENALIZACIONES

67. PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIÓN

A) Las opciones de penalización incluyen, entre otras, advertencias verbales, penalizaciones por «pérdida de mano», «pérdida de órbitas» y descalificación.

Las penalizaciones por pérdida de órbitas se aplicarán de la siguiente manera: El infractor perderá una mano por cada deportista, incluido el agresor, que se encuentre en la mesa cuando se produjo la infracción, multiplicada por el número de rondas que se perderán.

La organización podrá juzgar una penalización de una mano, 1, 2, 3 o 4 rondas o descalificación. Las infracciones repetidas estarán sujetas a penalizaciones cada vez mayores. Un deportista que esté ausente de la mesa cumpliendo una penalización podrá ser eliminado si sus fichas se agotan debido a las ciegas y el ante.

B) Se puede aplicar una penalización por infracción de la etiqueta (regla 71) si un deportista expone una carta con una acción pendiente, juega una carta fuera de la mesa, infringe la regla de un jugador por mano o se producen incidentes similares. Se aplicarán sanciones en casos de juego suave (SOFT PLAY), abuso, comportamiento perturbador o trampas. Pasar con la mejor mano posible («nuts») y ser el último en hablar en el river no es una infracción automática de juego suave. La organización del torneo revisará situación por situación.

C) Durante una penalización, el infractor debe permanecer alejado de la mesa. Las cartas se reparten a su asiento, se cobran sus ciegas y antes, y la mano se termina tras el reparto inicial. En stud, si sus cartas dictan el bring-in, debe poner el bring-in.

D) Las fichas de un deportista descalificado deben retirarse del juego.

68. NO DECLARACIÓN: Los deportistas están obligados a proteger a los demás participantes en todo momento. Por lo tanto, tanto si participan en una mano o no, no podrán:

1. Discutir el contenido de una mano viva o muerta;
2. Sugerir o criticar jugadas;



FCP

**FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER**

3. Revelar una mano que aún no se ha mostrado.

Se aplicará el concepto de «un jugador a una mano». Entre otras cosas, esta regla prohíbe mostrar una mano o discutir la estrategia con otro jugador, espectador o consejero.

69. CARTAS EXPUESTAS Y FOLD APROPIADO: Se permitirá jugar a un competidor que exponga sus cartas mientras la acción de la mano esté inacabada, incluso en su turno y si es el último en actuar, podrá recibir una penalización, pero no se le anulará o invalidará la mano. La penalización comenzará al final de la mano. Al abandonar una mano, las cartas deben ser colocadas cerradas sobre la mesa y empujadas hacia el Dealer, pero nunca deliberadamente expuestas o lanzadas en alto.

70. CONDUCTA ÉTICA: El póker es un deporte individual. Las acciones, declaraciones o comportamientos que comprometen el desarrollo limpio de la competición, sean conscientes o no, se consideran poco éticas y antideportivas. La organización y la FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER dará prioridad a la integridad competitiva de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker y, para ello, castigará a cualquier competidor o deportistas que hagan trampas o actúen de forma poco ética o ilegal.

Hacer trampas es cualquier acción que un deportista pueda llevar a cabo y que viole las reglas del torneo con el fin de obtener una ventaja en la competición.

Las trampas pueden incluir, entre otras, la colusión, el robo de fichas, la transferencia de fichas entre deportistas participantes del mismo torneo o de diferentes eventos, marcar fichas, sustituir fichas, intentar defraudar una inscripción o el recibo de inscripción, o el uso de cualquier otro método o equipo no autorizado.

La colusión se define como el hecho de que dos o más deportistas acuerden compartir información o jugar juntos para obtener una ventaja en el torneo.

La colusión incluye, entre otras cosas, el chip dumping, el juego suave, compartir información sobre sus cartas con otro competidor, enviar o recibir señales de otro competidor, utilizar medios de comunicación o Internet para intercambiar información para facilitar la colusión.

71. CONDUCTA: Con el fin de mantener un ambiente agradable para todos los deportistas, para mantener el aspecto deportivo de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, la dirección de este podrá, a su sola discreción, penalizar, suspender temporalmente o descalificar a un participante o interviniente que actúe de las siguientes maneras, pero sin limitarse a ellas:

- a. Actuar fuera de turno de forma intencionada y/o repetida;
- b. Retirarse intencionadamente y/o hacer muck fuera de turno, incluyendo abandonar la mesa antes de su turno de actuación;
- c. Declarar intencionada y/o repetidamente cartas que no sean las propias en el showdown;

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

**FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER**

- d. Exponer sus cartas intencionada y/o repetidamente con una acción pendiente en la mesa;
- e. Tomarse intencionada y/o repetidamente un tiempo excesivo para actuar - retrasando el progreso del deporte;
- f. Violar la regla de «un deportista participante por mano», incluyendo la discusión u orientación sobre la mano, con un competidor de la mesa u observador, mientras la mano está en progreso (en curso).
- g. Revelar cartas que están en el muck mientras se está jugando una mano;
- h. Hacer declaraciones erróneas y/o falsas o promover acciones que puedan influir en la decisión de otro competidor;
- i. Cualquier forma de juego suave, incluyendo verbal o mutuamente acordar «llamar a la mesa hasta el final», incluso cuando un tercer competidor está all-in en la mano, conspirando para permitir que los deportistas sobrevivan a la burbuja (por ejemplo, una mesa que permanece folding hasta la ciega grande en la burbuja).
- j. Instruir o controlar la acción de un competidor;
- k. Repartir intencionada y/o repetidamente sus movimientos de fichas sobre el pozo (salpicar las fichas);
- l. Tirar sus cartas fuera de la mesa, lanzarlas al Dealer o a otro competidor de forma agresiva o abusiva, intencionada y/o repetidamente, destruirlas o dañarlas u otros bienes de los organizadores del evento;
- m. Participar en comportamientos abusivos y perturbadores, incluyendo celebraciones excesivas, lenguaje irrespetuoso;
- n. Usar ropa o cualquier otro material que pueda contener mensajes despectivos, prejuiciosos, ilegales o agresivos o incitación agresivas;
- o. Utilizar máscaras u objetos que ocultan la identidad de un competidor;
- p. Llevar armas de fuego o armas de cualquier tipo;
- q. Tocar intencionada y/o repetidamente las cartas o fichas de otro competidor;
- r. Agredir física o verbalmente a otros deportistas, miembros de la organización del torneo o espectadores;
- s. Mostrar signos de intoxicación etílica, embriaguez o consumo de otras sustancias que puedan alterar el comportamiento social, comprometer el buen desarrollo del torneo o faltar al respeto a otros deportistas;
- t. Tener una higiene personal que estorbe a otros deportistas sentados en sus mesas. La determinación de si la higiene personal de un individuo interrumpe a otros deportistas será determinada por el Equipo de Supervisión del Torneo, que podrá, a su discreción, aplicar sanciones a cualquier competidor que se niegue a remediar la situación de manera satisfactoria para la organización.
- u. Utilizar cualquier artimaña tendiente a generar ventaja a su favor o a favor de otro.

72. Naturaleza de los términos utilizados: Todos los términos anteriormente señalados tienen un enfoque netamente deportivo, por lo tanto, no implican ni admiten ninguna otra interpretación.

CAPÍTULO V COMISIÓN DISCIPLINARIA DEL CAMPEONATO

Artículo 15. Naturaleza y competencia

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

**FEDERACIÓN COLOMBIANA
DE PÓKER**

Durante el desarrollo de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, operará una Comisión Disciplinaria del Campeonato, conformada por tres (3) miembros designados mediante resolución expedida por el Órgano de Administración de la FEDEPOKER.

Esta comisión tendrá competencia para conocer y decidir en única instancia las faltas disciplinarias cometidas por jugadores, oficiales o terceros durante el evento y dentro de la sede, siempre que las mismas no excedan el nivel sancionatorio de:

- a) Amonestación verbal.
- b) Multa in-event (retención de hasta el 100 % del buy-in).
- c) Expulsión inmediata del torneo o del recinto.

Artículo 16. Trámite y ejecución

La comisión deberá documentar el hecho, oír al presunto infractor y emitir una decisión motivada dentro del mismo día en que se produzca la falta. La decisión será notificada verbalmente y por correo electrónico o medio digital al jugador.

Contra las decisiones de esta comisión **no procede recurso alguno dentro del torneo**, sin perjuicio del derecho del afectado a acudir a la Comisión Disciplinaria de la Federación una vez concluido el evento.

Artículo 17. Faltas no tipificadas y remisión normativa

Para los aspectos no previstos expresamente en el presente Reglamento, se aplicará de manera supletoria el **Código Disciplinario de la Federación Colombiana de Póker**, aprobado mediante Acuerdo No. 001 del 14 de junio de 2025.

Las decisiones adoptadas se regirán por los principios de legalidad, tipicidad, debido proceso, proporcionalidad y favorabilidad, conforme a la Ley 49 de 1993.

CAPÍTULO VI PROCEDIMIENTO, RECURSOS Y APELACIONES

Artículo 18. Plazos procesales:

Los plazos mínimos que se observarán para el procedimiento disciplinario durante las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker serán:

- a) Notificación verbal y electrónica del hecho: inmediato.
- b) Descargos del presunto infractor: hasta 2 horas luego de notificado.
- c) Decisión motivada de la Comisión: dentro del mismo día.

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

- d) Ejecución: inmediata.
- e) Informe oficial: debe ser emitido por escrito y enviado al correo de FEDEPOKER en máximo 24 horas.

Artículo 19. Recursos y traslado

Contra la decisión de la Comisión Disciplinaria del Campeonato **no procede recurso dentro del torneo**, salvo que se trate de errores materiales o violaciones evidentes al debido proceso.

El afectado podrá elevar solicitud formal ante la Comisión Disciplinaria de la Federación dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes a la finalización del evento.

Artículo 20. Apelación posterior

La Comisión Disciplinaria de la Federación conocerá del caso en segunda instancia, aplicando los términos, plazos y criterios de la Ley 49 de 1993 y del Código Disciplinario de FEDEPOKER. Si la sanción afecta el Ranking o la elegibilidad a otras competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, podrá revisar integralmente la actuación.

Parágrafo. Las decisiones firmes que impliquen expulsión, inhabilitación o sanciones que afecten la elegibilidad del deportista deberán ser notificadas además a:

- El jugador o sancionado.
- El club o liga al que pertenezca (si aplica).
- El Ministerio del Deporte, para efectos del Registro Único Deportivo.
- Las demás autoridades competentes (WPF, ADTP, organizadores internacionales).

ANEXOS DEL ACUERDO

Los siguientes anexos hacen parte integral del Reglamento de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker, cuando apliquen:

Anexo A – Hoja de estructura y cronograma técnico por parada

Se crearán previo a cada evento deportivo, incluirá los niveles, tiempos de ciegas, breaks, cantidad de fichas iniciales, límites de re-entrada y late registration para cada una de las competiciones oficiales, circuitos, paradas, torneos, eventos o certámenes deportivos organizados o avalados por la Federación Colombiana de Póker.

ANEXO B - Procedimientos recomendados de torneos de póker.

ANEXO C.

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER – FEDEPOKER -

Valledupar, Cesar.

COLOMBIA

Dirección: Manzana C, casa 25, Mirador de la Sierra 4

Correo: FCP@federacioncolombianadepoker.com.co

Teléfono: +57 301 769 2312



FCP

FEDERACIÓN COLOMBIANA DE PÓKER

Parágrafo. Cada anexo podrá ser actualizado por resolución interna del Comité Ejecutivo, sin modificar el cuerpo principal del Reglamento, siempre que no se alteren las condiciones de participación previamente publicadas.

El presente acuerdo rige a partir de su fecha de expedición y deroga las disposiciones que le sean contrarias.

Dado a los catorce (14) días del mes de junio de dos mil veinticinco (2025).

Johann I.
JOHANN DAVID IBAÑEZ DIAZ
Presidente

Gelca Gutierrez Barranco
GELCA GUTIERREZ BARRANCO
Secretaria

PROCEDIMIENTOS RECOMENDADOS DE TORNEOS DE PÓKER

- 1. BOTONES DE ALL-IN:** Se recomienda el uso de botones de “all-in” siempre que un deportista esté invirtiendo todas sus fichas.
- 2. HISTORIAL DE SANCIONES:** Se recomienda a la dirección del torneo crear un historial de infracciones y sanciones que los deportistas cometan o reciban, para su propio control.
- 3. VOTACIÓN DE ACUERDOS:** Los acuerdos sobre premios deben votarse de forma secreta. La presión sobre un deportista que no quiera aceptar el acuerdo debe ser severamente reprimida por la organización.
- 4. HIGH-CARD:** Se recomienda el uso del procedimiento de “carta alta” para la redistribución aleatoria de mesas. El procedimiento consiste en que el Dealer haga el procedimiento, luego reparta una carta a cada deportista empezando por el primer asiento a la izquierda. El deportista que reciba la carta más alta será el primero en recibir la tarjeta de posición (se aplicarán diferencias por palos).
- 5. REUBICACIÓN DE deportista:** Cuando un deportista es movido de mesa para mantener el equilibrio del torneo, solo podrá jugar la mano en la nueva mesa si aún no se ha repartido la primera carta a los deportistas. Este procedimiento es diferente del caso de un deportista que pertenece a la mesa y se levanta momentáneamente, ya cubierto por la Regla #26.
- 6. CIERRE DE LA MANO TRAS EL SHOWDOWN:** Uno de los métodos más eficientes para evitar conflictos y errores en el showdown es que el Dealer:
 - (a) recoja las cartas del(los) deportista(es) perdedor(es) y las coloque inmediatamente en el muck;
 - (b) luego entregue el bote al deportista ganador;
 - (c) por último recoja las cartas del ganador y las comunitarias.Cualquier alteración en este orden puede facilitar conflictos, errores o problemas.
- 7. LOS Dealers DEBEN CONTAR EL MAZO:** Deben estar entrenados para contar el mazo al menos una vez durante su turno. Preferiblemente tras repartir la última carta (el river en juegos de flop) mientras esperan las acciones de los deportistas.
- 8. ANUNCIAR MOVIMIENTOS DE FICHAS Y SUBIDAS:** Los Dealers deben anunciar rutinariamente los movimientos o inversiones fichas que no sean all-in. Estas solo se contarán a pedido del deportista afectado. Procedimientos de color-up mejoran el conteo de fichas.
- 9. APILAR FICHAS EN JUEGOS DE BOTE DIVIDIDO:** Siempre que sea posible, los Dealers deben apilar fichas del bote sin obstruir la visibilidad ni interferir el juego.
- 10. NÚMERO DE deportista EN MESA FINAL:** Eventos de 9 y 8 deportista pasarán de dos mesas de cinco a una final de 9. Eventos de 7 y 6, de dos mesas de cuatro a una de 7.

11. PROCEDIMIENTOS EN STUD:

- a) Si una de las dos cartas cerradas se expone, se transforma en carta abierta y se reparte otra cerrada.
- b) Si una carta es expuesta en la 7ª street con acción pendiente, será sustituida.
- c) Las cartas de un deportista ausente se consideran muertas.
- d) En empates, actúa primero quien tenga la carta más alta por palo.
- e) Si el más bajo está all-in, la acción inicia a su izquierda.
- f) No se duplican movimientos de fichas en la 4ª street si hay pareja.
- g) Para cartas prematuras, se separan y al final se rebarajan.
- h) Si hay cartas insuficientes en 7ª street, se combinan con quemadas anteriores para redistribuir.

12. **FORMATO DE ANTE:** Se recomienda el uso de Big Blind Ante (BBA) y que no se reduzca el ante durante el torneo.

13. **ALEATORIEDAD EN SITUACIONES ESPECIALES:** En errores no cubiertos, los directores pueden usar la aleatoriedad para tomar decisiones.

14. ELIMINACIONES SIMULTÁNEAS EN HAND-FOR-HAND:

- a) Misma mesa: clasifica según stack al inicio de la mano.
- b) Mesas diferentes: se considera empate y se reparte el premio.

15. CARTAS COMUNITARIAS PREMATURAS:

- a) Flop: se rebaraja y se reparte nuevo flop sin nueva quema.
- b) Turn y River: se devuelven, rebarajan y se redistribuyen sin nueva quema.
- c) Stud: carta se devuelve y se reparte nueva ronda sin quema.

16. COMUNICACIÓN ADECUADA DEL EQUIPO:

- a) Dealer saliente debe informar al siguiente sobre información relevante (cegas, penalizaciones, etc.).
- b) Reportar al floor cualquier infracción o conducta ofensiva/discriminatoria.

17. **DEPORTISTA AUSENTE EN MESA CERRADA:** Las fichas deben ser movidas por un miembro del staff a la nueva mesa.

18. **MOVIMIENTOS DE FICHAS EN TORNEOS DRAW:** Se permite el limp en juegos de Single Draw.

19. **ORDEN EN JUEGOS MIXTOS:** En eventos como HORSE, Stud y Stud-8 no necesitan ser consecutivos para reducir errores.

20. **REDUCCIÓN DE DEMORAS:** Se recomienda que cada evento adopte métodos para evitar estancamiento. Ejemplos: acción por órbita, uso de reloj de acción, límites de manos por nivel, etc. Las tarjetas de TIME BANK deben estar claramente visibles.

Este adjunto de ejemplos está basado en el archivo proporcionado por la TDA (Tournament Director's Association), publicado en www.pokertda.com y disponibilizado en 2024. La ADTP sigue los estándares de la TDA.

REGLA 10: DESARMANDO MESAS, PROCESO DE DOBLE ALEATORIZACIÓN.

Un proceso doble o "doblemente aleatorio" asegura que no habrá favoritismos a la hora de distribuir nuevos asientos. Como ejemplo de proceso:

- 1) muestre las tarjetas de posición a los deportistas de la mesa a ser desarmada y luego barajéelas boca abajo y forme una pila.
- 2) el Dealer abrirá entonces una carta del mazo para cada deportista de la mesa. Las tarjetas de posición serán entonces distribuidas, comenzando por el asiento que recibió la carta más alta del mazo, por palo.

REGLA 11-D: EQUILIBRANDO LAS MESAS Y PARALIZANDO EL JUEGO.

Ejemplo: NLH 9 deportistas, la mesa A tiene 5 deportistas, la mesa B tiene más deportistas con 8. El juego se detiene en la mesa A tan pronto como el BB alcanza un asiento libre.

REGLA 16: CARTAS EXPUESTAS EN ALL-IN. "Todas las cartas deben ser mostradas (abiertas) inmediatamente cuando un deportista está all-in y todas las acciones de todos los demás deportistas en la mano están cerradas". Esta regla dicta que todas las cartas de todos los deportistas serán mostradas cuando al menos un deportista esté en all-in y no haya más posibilidades de movimiento de fichas por cualquier otro deportista. No se debe esperar al final de la mano para mostrar las cartas; no se debe esperar por la división de side-botes para abrir las cartas de quien está concurrendo al bote principal; en caso de que la acción de movimiento de fichas termine antes del showdown, todas las cartas deben ser abiertas en ese momento.

Ejemplo 1. NLH. Dos deportistas restantes. En el turno, el deportista A (con menos fichas) mueve fichas all-in y es igualado por B. Las cartas de A y de B deben ser abiertas en ese momento, entonces debe ser quemada y abierta la carta del river.

Ejemplo 2. NLH. Tres deportistas restantes. Pre-flop, el deportista A (con menos fichas) mueve fichas all-in y es igualado por B y C. No se deben abrir las cartas todavía, pues hay posibilidades de que B y C muevan fichas. En el flop B y C pasan; la acción aún es posible, por lo tanto no se deben abrir las cartas todavía. En el turno, B mueve fichas all-in y C iguala. En este momento todas las manos deben ser abiertas (A, B y C), una vez que ya no es posible inventir fichas. Distribuya el river y proceda con el showdown. Primero debe ser dado el side bote entre B y C, y luego, el bote principal. Nota: No se deben dejar las cartas de A cerradas mientras el side bote es concluido.

Ejemplo 3. NLH. Tres deportistas restantes. Pre-flop, el deportista A (con menos fichas) mueve fichas all-in y es igualado por B y C. No se deben abrir las cartas todavía, pues hay posibilidades de que B y C muevan fichas. En el flop B mueve fichas y C iguala;

la acción aún es posible, por lo tanto no se deben abrir las cartas. En el turn B mueve fichas y C iguala; la acción aún es posible, por lo tanto no se deben abrir las cartas. En el river, B y C pasan. Toda la acción de movimiento de fichas está cerrada. En este momento todas las manos deben ser abiertas (A, B y C), una vez que ya no es posible mover fichas. Proceda con el showdown. Primero debe ser dado el side bote entre B y C, y luego, el bote principal. Nota: No se deben dejar las cartas de A cerradas mientras el side bote es concluido.

REGLA 18: PIDIENDO VER UNA MANO

Ejemplo 1: NLH. 3 deportistas están en la mano. No hay movimiento de fichas en el river y ninguno de los deportistas está all-in. En el showdown, el deportista A entrega sus cartas cerradas (muck) y estas son recogidas por el Dealer. B presenta sus cartas y muestra un trío. C empuja sus cartas hacia adelante, cerradas. B podrá entonces pedir ver las cartas de C, ya que B mostró su mano. Sin embargo, la petición de B sigue el criterio del DT; B no posee ningún derecho inalienable ya que no hubo movimiento de fichas en el river, por lo tanto él no "igualó para ver" la mano de C. Ni A o C podrán pedir ver las cartas de cualquier oponente ya que estos no abrieron sus cartas ni las mantuvieron consigo.

Ejemplo 2: NLH. 4 deportistas están en la mano. En el river, A mueve 1000, B iguala. C aumenta a 5000 y, D, A y B, igualan. No hay deportistas all-in. B presenta sus cartas mostrando trío. D instantáneamente descarta sus cartas cerradas y el Dealer las recoge. C comienza a empujar sus cartas cerradas hacia adelante. Tanto A como B tienen un derecho inalienable de ver las cartas de C si así lo solicitan, ya que: 1) ellos igualaron el movimiento de C (el último agresor) en el river y 2) tanto A como B mantuvieron sus cartas consigo. D (que también igualó el movimiento de C) abdicó del derecho de pedir ver las cartas de C cuando entregó sus cartas al Dealer, cerradas. Todas las demás peticiones en estas situaciones serán a criterio del DT, como por ejemplo, B pidiendo ver las cartas de A.

REGLA 38: QUEMAS DESPUÉS DE ACCIÓN SUSTANCIAL

Ejemplo 1-A: NLH 100-200. SB y BB son los asientos 1 y 2. Pre flop, las cartas son distribuidas a todos. UTG (asiento 3) se retira, asiento 4 iguala, completando acción sustancial con 2 acciones entre las cuales una involucró fichas. Asiento 5 entonces percibe que solo tiene una carta y su mano estará muerta ya que hubo acción sustancial. El Dealer continuará quemando una única carta antes del Flop. No necesita quemar dos cartas para "retornar al orden original del mazo".

Ejemplo 2: Mismo juego del ejemplo anterior. Asiento 3 (UTG) fold y asiento 4 iguala, completando acción sustancial. Asiento 5 entonces percibe que tiene tres cartas.

Su mano estará muerta ya que hubo acción sustancial. El Dealer continuará quemando una única carta antes del Flop. No necesita considerar la carta extra que fue dada al asiento 5 como una carta que debería haber sido quemada.

REGLA 40-A: MÉTODOS DE MOVIMIENTOS, movimiento de fichas CONFUSAS O CONTRADICTORIAS. "En situaciones no claras o en las cuales acciones verbales y con fichas sean contradictorias, el DT determinará el movimiento basándose en las circunstancias y en la Regla nº1.

Ejemplo 1: NLH, solamente dos deportistas, en el river el deportista A verbalmente declara "cuarenta y dos mil", pero coloca apenas una ficha de 5K al frente. No todos en la mesa oyen la declaración. Deportista B coloca una ficha de 5K para igualar. Ambos muestran las cartas y A posee la mejor mano. Los criterios de decisión acaban mezclándose: la acción verbal vino primero, pero no fue necesariamente clara. La ficha pareció ser un movimiento de 5K. En estas situaciones poco claras y contradictorias, el DT tendrá que decidir cuál es la salida más justa utilizando la regla nº1.

REGLA 43: VALORES DE LOS AUMENTOS. "VALOR DEL ÚLTIMO MOVIMIENTO DE FICHAS O DEL ÚLTIMO AUMENTO COMPLETO EFECTUADO". Esta parte se refiere a la mayor acción adicional o "mayor adición válida" hecha por un deportista anterior en la ronda actual de movimiento de fichas. La ronda actual de movimiento de fichas se refiere a la "street", como pre-flop, flop, turn, river, en juegos de board, o 3ª, 4ª, 5ª, 6ª, y 7ª street en juegos de Stud.

Ejemplo 1: NLH, Blinds 100-200. Después del flop A mueve 600. B aumenta más 1000 para un total de 1600. C reaugmenta 2000 para 3600. Si D decide aumentar, debe aumentar por lo menos el "último aumento completo válido en la ronda actual", que, en este caso, es el aumento de 2000 de C. Entonces, D debe, como mínimo, aumentar más 2000 para un total de 5600. Note que el mínimo de D no es 3600 (el movimiento total de C), sino, apenas 2000, el incremento del movimiento de C.

Ejemplo 2: NLH, Blinds 50-100. En el pre-flop A está en el UTG y mueve fichas all-in con 150 (un incremento de 50). Entonces tenemos el BB que es 100 y un movimiento de fichas all-in que aumenta el total en 50. Como 100 es el "mayor movimiento o incremento completo en la ronda actual", si B quiere aumentar, deberá aumentar, como mínimo más 100 para un total de 250.

Ejemplo 3: NLH, Blinds 50-100. En el turn A mueve 300 y B coloca dos fichas de 500 para un total de 1000 (aumento de 700). Si C quiere aumentar, debe ser "por lo menos el mayor movimiento o aumento completo de la ronda actual", que es el aumento de 700 de B. Entonces el raise mínimo de C sería 700 para un total de 1700. Observe que el aumento mínimo no es 1000, el movimiento total de B.

REGLA 45: MOVIMIENTO MULTIPLE DE FICHAS. "A: Siempre que enfrentando un movimiento, a menos que un aumento o all-in sea declarado antes, la utilización de varias fichas en un movimiento (incluso cuando estas sean las únicas fichas del deportista) será considerado una igualada, si todas las fichas utilizadas son necesarias para realizar la igualada; es decir, la remoción de apenas una de las fichas más pequeñas dejaría menos de lo necesario para igualar el movimiento. B: Si todas las fichas del movimiento no son necesarias para la igualada del mismo, es decir, la remoción de apenas una de las fichas más pequeñas dejaría igual o más de lo necesario para igualar el movimiento: 1) en caso de que el deportista tenga más fichas, el movimiento será gobernado por el estándar del 50% en la regla 43. 2) En caso de que sean las últimas fichas, el movimiento será all-in incluso si no alcanza el umbral del 50%."

Ejemplo 1: No hay una ficha que puede ser removida y deja apenas la cantidad del call. 1-A: A mueve 1200 y B silenciosamente coloca dos fichas de 1000. Esto será un call, ya que al remover una ficha, tendremos menos de 1200. 1-B: NLH, blinds 250-500. Pre-flop el UTG aumenta 600 para un total de 1100. El siguiente silenciosamente coloca una ficha de 1000 y una de 500. Esto será un call ya que, al retirar la ficha de 500 tendremos menos del valor del call.

Ejemplo 2: Igual al 1-B arriba, excepto que el segundo deportista ahora coloca una ficha de 1000 y cinco fichas de 100. Cuatro de las fichas de 100 podrían ser removidas y, aun así, el valor sería suficiente para igualar el movimiento de 1100. En este caso, el movimiento estará sujeto al estándar del 50% de la regla 43: el aumento mínimo es de 600, 50% de 600 es 300, consecuentemente, como el UTG+1 coloca 1400 o más, debe ser obligado a completar el aumento para 1700.

Ejemplo 3: Como en el ejemplo 2 arriba, el segundo deportista coloca una ficha de 1000 y tres de 100. Dos de las fichas de 100 podrían ser removidas y, aun así, el valor sería suficiente para igualar el movimiento de 1100. En este caso, el movimiento estará sujeto a la regla 43. Como, 1300 no llega al 50% del raise mínimo (raise de 600), el movimiento será un call y 200 son devueltos al deportista.

Ejemplo 4: movimiento de fichas con múltiples fichas con todas las fichas. A) si todas las fichas son necesarias para igualar el movimiento, el caso será tratado exactamente de la misma forma como si el deportista tuviera más fichas (como en el ejemplo 1, arriba). B) si al remover una de las fichas más pequeñas dejara con el valor igual o superior al de la igualada del movimiento de fichas, el deportista estará all-in, independientemente de si el movimiento alcanza el 50% del aumento mínimo.

Ejemplo 4-A: A Abre para 1400, B (que aún tiene más fichas detrás) coloca silenciosamente una ficha de 1000 y tres fichas de 500. Este será un aumento obligatorio para 2800 ya que el umbral del 50% fue alcanzado ($1400 + 700 = 2100$). Ejemplo 4-B: A Abre para 1400, B (que aún tiene más fichas detrás) coloca una ficha de 1000 y dos de 500. Esta acción será una igualada ya que el umbral del 50% no fue

alcanzado. NOTA: en ambos ejemplos 4-A y 4-B, el deportista B estaría all-in si las fichas colocadas fueran todas sus últimas fichas.

REGLA 46: FICHAS DEL MOVIMIENTO ANTERIOR NO RECOGIDAS, EJEMPLOS DE SITUACIONES. Caso 1: Si las fichas anteriores no son suficientes para igualar el movimiento Y no son tocadas.

Ej: NLH 25-50, el BB coloca dos fichas de 25 y el botón aumenta para un total de 600 (550 más para el BB).

1: Añadir una ficha de gran valor es una igualada (colocar una ficha de 1K sobre las 2 fichas de 25).

2: Añadir múltiples fichas nuevas será una igualada si todas las nuevas fichas son necesarias para igualar el movimiento; a) colocar dos fichas de 500 sobre las 2 fichas de 25 o b) colocar una ficha de 100 y una de 500 sobre las 2 fichas de 25. En los dos ejemplos, todas las nuevas fichas, cuando combinadas con las fichas anteriores, son necesarias para totalizar el valor a ser igualado.

3: El acto de añadir múltiples fichas será gobernado por la regla 45 si al menos una de las fichas nuevas más pequeñas añadidas no es necesaria para totalizar el valor a ser igualado (ej: colocar una ficha de 1K y una de 500 encima de las dos de 25 para un valor total de 1.550). De acuerdo con la regla 45, un movimiento silencioso de múltiples fichas será considerado un aumento si sobrepasa el límite del 50%; de otra forma, será una igualada. Caso 2: Si la(s) ficha(s) anterior(es) son suficientes para igualar el movimiento, añadir cualquier nueva(s) ficha(s) será regido por la regla 45 de fichas múltiples. Ej: NLH 50-100, el BB tiene una ficha de 1K. Pre flop, hay un aumento para 700 (un aumento de 600). La ficha de 1K es suficiente para cubrir el aumento, por lo tanto, añadir más fichas será un aumento de todas estas fichas. Caso 3: Si las fichas anteriormente colocadas son completamente recogidas por el deportista: 1) Remover todas las fichas anteriores y añadir una ficha de gran valor será una igualada (remover las 2 fichas de 25 y añadir una ficha de 1K). 2) Remover todas las fichas anteriores y añadir múltiples fichas será regido automáticamente por la regla 45. Caso 4: Si las fichas anteriormente colocadas son parcialmente recogidas por el deportista: 1) Remover parcialmente las fichas anteriores (retirar una de las dos fichas de 25 y añadir nuevas fichas), será regido por la regla 45 (en caso de que alcance el 50%, un aumento, si no, una igualada).

Caso 5: Independientemente de lo expuesto arriba, los gestos de colocar fichas, empujarlas o lanzarlas hacia adelante podrán ser interpretados como una intención de mover todas las fichas, de acuerdo con la regla 45.

REGLA 47: REABRIENDO LA ACCIÓN.

Ejemplo 1. Una serie de pequeños movimiento de fichas All-in que cumulativamente sumen un raise completo y reabren la acción: NLH, Blinds 50-100. Después del flop, A mueve 100. B mueve all-in de 125, C iguala 125. D va all-in de 200. E iguala 200. La acción retorna para A que ahora está enfrentando un raise total de 100. Como 100 es un raise completo, el movimiento es reabierto para A. Note que ni el aumento de

B de 25 o el de D (de 75) es un aumento completo, sin embargo, para A, la acción fue reabierta pues está "enfrentando por lo menos un aumento completo cuando la acción retorna para él".

Ejemplo 2-A: Al final del ejemplo 1 arriba, A apenas iguala 200. La acción retorna para C que, ahora, está enfrentando un aumento de apenas 75. C igualó 125 anteriormente y ahora la acción para él es de 75. Él debería enfrentar un movimiento de al menos 225 en total para que el mismo sea reabierto. Como 75 no es un aumento completo, él no podrá reaumentar. Ejemplo 1-B: Al final del ejemplo 1, A aumenta en más 100, haciendo un total de 300 para C. C ya igualó 125 y ahora enfrenta un movimiento de 175. 175 es mayor que el aumento completo. Una vez que C ya actuó y ahora está enfrentando más que un aumento completo, la acción es reabierta para él, que puede retirarse, igualar o aumentar.

Ejemplo : Varios all-ins pequeños, el aumento mínimo es el último movimiento o aumento válido. NLH, blinds 50-100. Post-flop A abre para 300, B mueve all-in para un total de 500, C mueve all-in para un total de 650, D mueve all-in para un total de 800 y E iguala 800. ¿Cuál es el aumento mínimo para el deportista F? el movimiento de apertura (300) define el aumento inicial mínimo. Como ningún deportista fue all-in por más de 300, el aumento mínimo de F permanece 300. F puede igualar 800 o aumentar para al menos 1100. Vea también la Regla 43, Ejemplo 2, en estos ejemplos. Ejemplo 3. Short all-in, 2 escenarios. NLH, Blinds 2000-4000. Pre-flop, A iguala el BB, B fold y C va all-in de 7500. Todos los demás se retiran y la acción vuelve para el BB. Ejemplo 3-A. Son más 3500 para el BB, que aún no actuó. El BB podrá retirarse, igualar o aumentar (como mínimo más 4000). El BB iguala. Ahora son más 3500 para A. A no podrá reaumentar, ya que 3500 no es un aumento completo. Ejemplo 3-B. El BB aumenta el mínimo (4000) para un total de 11500. Ahora son 7500 para A y la acción fue reabierta. REGLA 51: DECLARACIONES VINCULANTES / UNDERCALLS EN EL TURNO Ejemplo 1: NLH, blinds 1000-2000. Post-flop, A abre para 2000, B aumenta para 8000. C silenciosamente coloca 2000 al frente. C hizo un "undercall" en el movimiento de B. De acuerdo adjunto DE EJEMPLOS – 2023 Página 6 con la regla 51-B, porque B no hizo el movimiento de apertura (fue A quien la hizo) y es un bote múltiple, a criterio del DT, C puede ser obligado a igualar el movimiento de B o retirarse y perder los 2000 que colocó. Ejemplo 2: NLH, blinds 1000-2000. Post-flop, 4 deportistas aún en la mano. A abre para 8000. B silenciosamente coloca 2000 al frente. Por la regla 51-B, B hizo un undercall en el movimiento de apertura y deberá obligatoriamente igualar el movimiento completo de 8000. Ejemplo 3: NLH, blinds 1000-200. Post-flop, A abre para 2000, B aumenta para 8000, C declara "call". Por la regla 51-A, C hizo una declaración general verbal en su propio turno. C está obligado a igualar el movimiento completo de 8000.

REGLA 52-B: movimiento de fichas DE VALORES INCORRECTOS, JUEGOS bote-LIMIT Ejemplo 1: PLO, 500-1000. Después del flop el valor del bote es 10.500. El deportista A quiere mover el bote y pide la cuenta al Dealer. El Dealer responde "nueve mil quinientos". A coloca al frente 9.500. El deportista B se retira y C iguala

9.500. Acción sustancial ocurrió desde el movimiento incorrecto. El Dealer percibe que el movimiento de A debería haber sido de 10.500. Una vez que el movimiento fue inferior al valor del bote y acción sustancial aconteció, el movimiento de 9.500 permanecerá.

Ejemplo 2: El mismo del ejemplo anterior, deportista B se retira y el Dealer percibe el error en el movimiento de A, que debería haber sido de 10.500. La acción sustancial no ocurrió y, por lo tanto, A debe corregir el movimiento para el valor correcto del bote, 10.500. **Ejemplo 3:** PLO, 500-1000. Después del flop el valor del bote es 10.500. El deportista A quiere mover fichas en el bote y pide la cuenta al Dealer. El Dealer responde "once mil quinientos". A coloca al frente 11.500. Los deportistas B y C igualan 11.500. Antes de que el Dealer quemé y gire el turn, percibe el error en el valor, haciendo que el movimiento de 11.500 sea un valor ilegal. A pesar de que acción sustancial haya ocurrido, debido a que el valor del movimiento fue irregular debe ser reducida para el valor correcto de 10.500 para todos los deportistas en la ronda actual. En caso de que la nueva carta comunitaria sea colocada en el board, el error permanecerá.

REGLA 53-A: ACCIÓN FUERA DE TURNO (FDT)

Ejemplo 1: NLH blinds 50-100. Después del flop el asiento 3 mueve 300, asiento 4 se retira y el turno es del asiento 5 cuando el asiento 6 declara "aumento para 800". Paso 1: La acción retorna al deportista correcto del turno (asiento 5) que está frente a un movimiento de 300. Paso 2: En caso de que el asiento 5 iguale o se retire, entonces se considera que la acción (movimiento de fichas de 300) no fue modificada y el aumento del asiento 6 (deportista FDT) para 800 permanece. Sin embargo, en caso de que el asiento 5 aumente para cualquier valor válido, entonces la acción para el asiento 6 fue modificada del movimiento original de 300. Una vez que la acción fue modificada, las 800 fichas retornan al stack del asiento 6 que tendrá todas las opciones: igualar el aumento del asiento 5, hacer un nuevo aumento o retirarse.

Ejemplo 2: NLH blinds 50-100. Después del flop el asiento 3 pide mesa, asiento 4 también pide mesa, el turno es del asiento 5 cuando el asiento 6 declara "mesa". Paso 1: La acción retorna al deportista correcto del turno (asiento 5) que no está enfrentando ningún movimiento. Paso 2: En caso de que el asiento 5 también pida mesa, entonces se considera que la acción no fue modificada y el pedido de mesa del asiento 6 (deportista FDT) permanece. Sin embargo, en caso de que el asiento 5 mueva cualquier valor válido, entonces la acción para el asiento 6 fue modificada. Una vez que la acción fue modificada, el asiento 6 tendrá todas las opciones: igualar el movimiento del asiento 5, hacer un aumento o retirarse.

Regla 53-B: Acción Sustancial Fuera del Turno (FDT). Un deportista ignorado por acción FDT debe defender su derecho de actuar. Si hubo tiempo razonable y el deportista ignorado no habló antes de haber acción sustancial (regla 36) FDT a su

izquierda, la acción FDT permanecerá. Un floor será llamado para decidir sobre la forma de tratar la mano ignorada.

Ejemplo 1: NLH, blinds 100-200. UTG (asiento 3) mueva 600. Asiento 4 fue saltado cuando asiento 5 iguala 600 FDT. Asiento 6 piensa por un instante y fold. Hay ahora dos deportistas con acciones involucrando fichas a la izquierda del deportista

4, lo que califica como acción sustancial (regla 36). Además, asiento 4 tuvo tiempo suficiente para manifestarse y llamar la atención del Dealer. El call del asiento 5 y el fold del asiento 6 permanecerán (Regla 58). Un floor es llamado para tratar de la mano del asiento 4.

