

Bases y Reglamentos Torneos de Poker Casino Admiral San Roque:

1. Los participantes en los torneos deberán ser mayores de edad, no concurrir sobre ellos ninguna de las causas de prohibición de acceso al Casino Admiral San Roque.
2. Se atenderán las inscripciones por riguroso orden de solicitud, previo pago de la compra e inscripción en las dependencias del Casino Admiral San Roque.
3. En los Torneos de póker Freezeout que así se anuncien, los jugadores que queden eliminados durante el período en el que esté abierto el registro del torneo, tendrán la opción de reentrada, es decir, de volver a inscribirse en el torneo para jugar como si nunca se hubiesen inscrito. La opción de reentrada, será limitada o ilimitada, según se indique en cada torneo. Tanto en la primera inscripción, como en la opción de reentrada, se ubicarán a los jugadores por orden de llegada.
4. Los torneos se realizarán por el sistema de competición continuada hasta la pérdida total de puntos. Quedará eliminado el participante que se quede sin fichas y no pueda o no quiera hacer la reposición o entrada.
5. La cuantía de las ciegas y en su caso el ante, se irán incrementando a medida que transcurra la partida. Lo determinará el responsable del Torneo, siendo el mismo para todos los participantes.
6. Cada participante lo hace por sí mismo y en ningún caso puede ser reemplazado o sustituido, ni siquiera temporalmente.
7. El responsable del torneo indicará en qué nivel se cierran las inscripciones.
8. Si un jugador no estuviese presente al inicio del torneo y este ha pagado la inscripción o Buy-In, sus fichas serán incorporadas a la mesa y posición que le corresponda por sorteo, y el croupier detraerá las cantidades suficientes para cubrir las ciegas, cuando a la posición de ese jugador le llegue el turno de aportar dichas ciegas.
9. Si una vez finalizado el tercer o cuarto nivel (dependiendo de la estructura y de la decisión del responsable del torneo) el jugador no está presente, se retirarán las fichas restantes dejando libre la posición.
10. En caso de que exista lista de espera, este puesto libre podrá ser cubierto por otro jugador presente en el casino, una mano antes de finalizar el último nivel en el que esté permitido la entrada o en la última mano del último nivel en el que se permitan realizar rebuys (dependiendo de la estructura y tipo de torneo).
11. En los torneos que así se indiquen, existirá la modalidad “win the button” que consiste en que el jugador que gane la mano, tendrá el botón para la siguiente mano.
12. En la zona habilitada para la celebración del torneo, sólo podrán estar los participantes activos en dicho torneo, la prensa autorizada y el staff del torneo.

13. El Casino se reserva la posibilidad de que, con motivo de la celebración de los torneos para esta modalidad de juego, cuando así se estima por la Dirección de Juego, pueda poner en servicio lo que se conoce como “Torneos Sit & Go” y que se desarrollarán en una sola mesa con diez participantes y con una duración media de 80 minutos, en los que, con las reglas de Texas Hold'em de Torneo, los participantes efectúan una compra de fichas preestablecida, recibiendo con ello idéntica cantidad de puntos. Desarrollándose de forma idéntica a la que se detalla para los torneos de esta modalidad de juego. Estos mini torneos, se desarrollarán por el sistema de eliminación, quedando la clasificación en orden inverso al que fueron eliminados. Se destinan todas las cantidades recibidas por compra de fichas a premios con el siguiente criterio de reparto:

1 ^{er} Clasificado.....	50%
2 ^o Clasificado.....	30%
3 ^{er} Clasificado.....	20%

14. **Dirección del Torneo.** Tanto el Director del torneo, como sus colaboradores, son los encargados de velar por la imparcialidad en el juego, siendo dicha premisa la mayor prioridad a la hora de tomar cualquier decisión. Circunstancias inusuales pueden, en ocasiones, llevar al Director a obviar o reinterpretar alguna regla técnica en beneficio de la imparcialidad. Las decisiones del Director del torneo son finales y por ello tiene la potestad de revocar cualquier decisión de sus ayudantes. La dirección se reserva el derecho de cancelar o alterar cualquier evento a juicio propio, en busca del interés del Casino y de sus clientes. Tanto en la primera inscripción, como en la opción de reentrada, se ubicarán a los jugadores por orden de llegada. En la zona habilitada para la celebración del torneo, sólo podrán estar los participantes activos en dicho torneo, la prensa autorizada y el staff del torneo.

15. **Responsabilidades de los jugadores:**

Se espera de los jugadores que: comprueben los datos de registro y la asignación de puesto, protejan sus cartas, dejen claras sus decisiones, sigan la acción, actúen en turno, defiendan su derecho a actuar, mantengan sus cartas visibles, mantengan sus fichas correctamente apiladas teniendo siempre visibles las fichas de mayor cuantía, permanezcan en la mesa cuando tengan una mano viva, si ven que se va a cometer un error lo digan, pidan tiempo cuando sea justificado, cambien de mesa sin demora, cumplan la norma de “un jugador por mano”, conozcan y cumplan las normas, tengan un comportamiento adecuado y contribuyan al buen desarrollo del torneo en general. El desconocimiento de las normas no exime a los jugadores de cumplirlas. El incumplimiento de estas recomendaciones puede acarrear sanción.

16. **En premios y Mesa final.** El jugador aceptará las normas impuestas por la dirección del torneo estando en premios y en la mesa final para el correcto funcionamiento del torneo, ello puede incluir entre otras normas; retirar los aparatos electrónicos, colocar las cartas en el lugar habilitado para ello, tener que aceptar la decisión del director de torneo sobre ropa o indumentaria incorrecta y que puedan ser fotografiados o grabados durante el evento. La mesa final será de 9 jugadores.

17. **. Duración de los torneos de póker.** El tiempo máximo de juego en un torneo de póker será media hora antes del cierre del casino. Si transcurrida esa hora, el torneo no ha finalizado, se jugarán la última vuelta y si al finalizar la última mano, no ha terminado el torneo, se realizará un pacto por I.C.M. entre los jugadores en activo.

- 18. Idioma.** El Inglés será permitido en los torneos junto con el español. Únicamente podrán hablar los jugadores de la mesa durante la partida y sobre ella, cuando queden dos jugadores en activo (solo podrán hablar entre ellos) en los idiomas oficiales aceptados. Si se demuestra que una acción ha sido claramente vinculante y se ha tenido connivencia, se sancionará al infractor.
- 19. Terminología De torneos de Póker y Apuestas no Habituales o Confusas.** Los términos utilizados en torneos de Póker, son declaraciones sencillas, inequívocas y tradicionales, como: apuesto, subo, veo, no voy, paso, envido, y completo (bet, raise, call, fold check, all-in, pot, complete). Los términos regionales también pueden ser válidos. Los jugadores que usan términos de apuestas o gestos no oficiales, lo hacen bajo su propio riesgo. Éstos podrán ser interpretados de forma diferente a las intenciones del jugador y por ello deben utilizar gestos con precaución, ya que cuando sea su turno, tocar la mesa puede ser interpretado como un check. La interpretación del croupier y del responsable del torneo será decisión final. Siempre que el anuncio de una cantidad apostada pueda tener varios significados, se tomará como válida la cantidad más baja. Ejemplo: “Subo a 8” y la mano permite 800 o 8.000, se quedará la cantidad más pequeña.
- 20. Dispositivos de correo electrónico, chats y mensajes de texto.** Los jugadores no podrán enviar mensajes de texto, ni correos electrónicos, ni utilizar chats, mientras estén jugando una mano, de lo contrario, la mano podrá ser anulada. La dirección del torneo se reserva el derecho de permitir utilizar dispositivos de reproducción de audio o video durante la mano. Los jugadores que ya no estén participando en la mano podrán utilizar los dispositivos electrónicos y de mensajería. La dirección del Torneo, se reserva el derecho de pedir a los jugadores que dejen de utilizar cualquier dispositivo electrónico o cualquier otro artículo si determina que está ralentizando el ritmo de juego, o si lo considera necesario para el correcto funcionamiento de una mesa final. Tonos, videos, música, etc. Deben ser inaudibles para el resto de jugadores y personal de la mesa.
- 21. Teléfono Móvil.** Un jugador que desee utilizar el teléfono debe alejarse de la mesa o podrá ser penalizado. En este caso, el crupier debe informar al director del torneo o asistente. Si un jugador utiliza el móvil cuando esté con cartas (activo en una mano) corre el riesgo que su mano se considere nula. La decisión final la tendrá el Director del torneo.
Cuando los jugadores estén en los premios, todos los aparatos electrónicos pueden ser retirados. No hacerlo puede tener como resultado una penalización que puede llegar a la descalificación.
- 22. Puestos.** En los torneos y satélites los asientos serán asignados por sorteo, y se atenderá a los jugadores por orden de llegada, tanto al comienzo del torneo, como habiendo lista de espera y reentradas. La dirección del torneo se reserva el derecho a recolocar a los jugadores por circunstancias especiales, y a nivelar las mesas al comienzo del torneo. El jugador que comience un torneo en el puesto equivocado con una cantidad de fichas correcta, será trasladado al puesto correcto con su stack actual.
- 23. Stack Completo, registro tardío y lista de espera.** Todo jugador que por motivos de disponibilidad de personal, mesas o ajenos al torneo, deba permanecer en espera para poder jugar el torneo, deberá respetar y aceptar tal situación que será subsanada con la más estricta rapidez. Por otro lado, tanto el jugador que se halle en espera como aquel que realice un registro posterior al inicio del torneo (registro tardío) que haya hecho efectiva su inscripción dentro del tiempo disponible recibirá el total de puntos con los que cualquier jugador inicia el torneo. El jugador debe asumir en todo momento el puesto que le haya asignado el director del torneo, tanto en nuevas inscripciones como en reentradas.

- 24. Al inicio del Torneo**, se realizará un sorteo para determinar la posición inicial del Botón, a continuación el croupier repartirá una carta a cada jugador boca arriba, partiendo desde el puesto 1 donde haya jugador (o stack en su puesto) hasta el puesto 10, obteniendo el botón aquel que obtenga la carta más alta, en caso de igualdad en la carta más alta, se repartirá una segunda carta a aquellos jugadores empatados, obteniendo el Botón aquel con la carta de mayor valor facial. Este procedimiento puede ser necesario realizarse de nuevo cuando se abra una nueva mesa una vez iniciado el torneo o al comienzo de la mesa final.
- 25. Naipes.** La baraja puede ser cambiada durante el relevo del croupier o en el cambio de nivel o en el instante que el director del torneo lo crea oportuno. Los jugadores no pueden pedir el cambio de los naipes.
- 26. Nueva mano, nuevos límites.** Cuando el tiempo de un nivel concluye será anunciado mediante una señal acústica en toda la sala, y será a partir de este momento cuando se aplique la nueva mano. El nuevo nivel es anunciado por el director del torneo con la mayor brevedad posible. Una mano comienza con el primer barajado o “rifle”. En el caso de utilizar barajador automático se considera iniciada la mano cuando se pulsa el botón verde.
- 27. Rompiendo mesas.** Los jugadores procedentes de una mesa rota cuando ocupan un nuevo asiento asumen sus derechos y deberes de la posición. Podrán entrar con la gran ciega, la pequeña ciega o en el “button”. La única plaza donde no podrán jugar es entre la pequeña ciega y el “button”.
- 28. Compensando mesas.** La Dirección se reserva el derecho a modificar el orden de rotura de las mesas.
Los jugadores son movidos desde la gran ciega a la peor posición de la nueva mesa (que nunca es la pequeña ciega), incluyendo si es única ciega grande en ese momento el jugador trasladado, incluso si eso significa que sea ciega grande dos veces. La dirección del torneo se reserva el derecho de alterar el orden de ruptura aunque previamente lo haya anunciado.

Se procurará en todo momento que las mesas tengan el mismo número de jugadores y por lo tanto estén compensadas. En los torneos en que las mesas estén completas (9 o 10 jugadores), se parará el juego cuando haya una diferencia de 3 o más jugadores entre mesas. Si no se hubiera detenido el juego en esta situación, no se considerarán nulas las manos, ya que el director del torneo o responsable, son los que determinan la conveniencia de parar el juego.
- 29. Evitando ciegas.** Un jugador que intencionadamente evita las ciegas cuando es trasladado desde una mesa rota podrá ser penalizado.
Los jugadores no pueden coger o transportar las fichas del torneo de ninguna forma que puedan estar fuera de la vista. El jugador que realice esta acción podrá ser sancionado o incluso descalificado y las fichas serán retiradas del juego.

30. Regla del “Chip-Race”. Las fichas de menor cuantía en el juego deberán ser retiradas de las mesas cuando no sean necesarias en la estructura de ciegas o antes. Todas las fichas de menor rango que tengan suficiente valor para ser canjeadas por una nueva ficha de mayor valor lo serán automáticamente. El método para renovar las fichas extras es repartir una carta a cada jugador por cada ficha extra que posea, las cartas son repartidas en el sentido de las agujas del reloj comenzando por la 1ª plaza. El jugador con la carta más alta obtiene la primera ficha extra para canjearlas por la ficha de mayor valor y así sucesivamente. En caso de empate, se repartirá una segunda carta entre los jugadores involucrados en el empate. Si un jugador se queda sin fichas en este proceso no podrá ser eliminado, le será concedida una ficha de menor rango después de este proceso, el jugador con la carta más alta recibirá otra nueva ficha si estas son la mitad o más de la cantidad de fichas necesarias, si no serán retiradas.

Si una vez finalizado este proceso y reiniciado el torneo aparecieran fichas de valores retirados, se canjearían en caso que su cuantía fuera suficiente para dar una ficha de mayor valor; de lo contrario, serán retiradas. Si ocurriera esto llamaríamos al jefe de Torneo. Se recomienda a los jugadores que estén presentes en el proceso del chip-Race. Una vez finalizado el proceso, no se admitirán reclamaciones.

- 31. Fichas Indivisibles.** Si hubiera dos manos iguales, la ficha indivisible irá a la mano más cercana del botón.
- 32. Fichas.** Los jugadores deben colocar las fichas de mayor cuantía en lugar visible y se espera que los jugadores las coloquen en pilas múltiplos de 20 fichas. Se obliga a tener las fichas del mismo valor ordenadas y visibles en todo momento.
- 33. En la modalidad “Win the button”** en caso de empate entre dos jugadores, las fichas indivisibles irán al jugador activo a continuación del botón, al igual que el botón para la siguiente mano.
- 34. Tiempo de decisión.** Una vez transcurrido un tiempo razonable, nunca menos de dos minutos, si algún jugador pide “tiempo”, el jugador tendrá un minuto para tomar una decisión, si no actuase tras expirar los primeros 50 segundos se le hará una cuenta atrás con los últimos 10 segundos y si el jugador no toma una decisión antes de finalizar dicha cuenta, su mano será anulada. En todos los casos, el croupier debe avisar al Director del torneo o a un asistente, que será el responsable de aplicar esta norma. En los torneos “Turbos” (niveles inferiores a 20 minutos), el tiempo de decisión se reduce a un minuto, si una vez superado, un jugador pide “tiempo”, el jugador tendrá un máximo 30 segundos para decidirse, si no actuase en esos 30 segundos, se le hará una cuenta atrás de 5 segundos, y si no toma una decisión antes de finalizar dicha cuenta, su mano será anulada.

La dirección del torneo se reserva el derecho de acelerar la cantidad de tiempo permitido para el reloj si resulta que un jugador está perdiendo tiempo deliberadamente. Cualquier jugador que entorpezca el progreso del juego deliberadamente será penalizado.

- 35. Button muerto.** En los torneos se utilizará la norma de “Button Muerto”. Esta norma es aquella en la que el botón no puede avanzar debido a la eliminación de un jugador o porque se ha sentado un nuevo jugador en la posición intermedia entre la ciega pequeña y el botón.

36. **Button” en el “Heads-up”.** En el Heads-up la pequeña ciega es el button y el primero en hablar. Cuando comienza el “heads-up” el “button” puede que se necesite ajustar para asegurarse que un jugador no ponga la gran ciega dos veces en la misma vuelta.
37. **Fichas o botones de “all-in”.** El Casino podrá utilizar en los torneos de póker las fichas de “all-in”. Estas fichas estarán en poder del croupier y cuando un jugador anuncie all-in el croupier será el responsable de poner la ficha delante de él, a la vista del resto de la mesa y anunciarlo claramente.
38. **En su asiento.** El jugador debe estar en su asiento cuando se reparta la primera carta de la baraja en el reparto, o su mano se considerará muerta. En su asiento se considera estar sobre el mismo. Si un jugador llega tarde a su sitio y le han repartido cartas, no debe mirarlas, y se matarán inmediatamente al finalizar el reparto.
39. **En la mesa con acción pendiente.** Un jugador en activo debe permanecer en la mesa si hay acción pendiente en la mano. Se permitirá levantarse en situación de all- in sin moverse de su sitio y sin hacer comentarios. Dejar la mesa es incompatible con el deber de un jugador de proteger su mano y seguir la acción y está sujeta a sanción.
40. **Acción sustancial.** No se anulará la mano en activo cuando haya un error contemplado como acción sustancial y hayan pasado dos acciones en turno de dos jugadores teniendo en cuenta que una de ellas sea introducir fichas en el bote. Si las dos acciones han sido “pasar” o “abandonar la mano” tendrán que ser tres acciones en turno de jugadores para no anular la mano. Si se considera acción sustancial se finaliza la mano y para la siguiente todo sigue su curso normal (botón ciegas y jugadores).
41. **Mano nula.** Si se declara una mano nula, el nuevo reparto es exactamente igual; por lo tanto el botón no se mueve y no pueden jugar nuevos jugadores ni jugadores que hubieran estado ausentes y los límites siguen siendo los mismos.
42. **Mano desprotegida y eliminada accidentalmente.** Los jugadores deben proteger sus cartas en todo momento incluyendo en el show-down a la espera de que las manos sean leídas. Si el croupier retira una mano no protegida, y las cartas no son 100% identificables el jugador no tendrá derecho alguno, no podrá recuperar ni sus cartas ni sus apuestas. Aunque le corresponda Ciega pequeña o Grande. Sin embargo, si un jugador ha iniciado una apuesta o subida y ningún jugador la hubiera igualado aún, la apuesta o la diferencia con la apuesta anterior le será devuelta al jugador.
43. **Ver sus cartas evitando ser vistas por otros jugadores.** Los jugadores tienen la obligación de ver sus cartas evitando en todo momento que otros jugadores de la mesa o de fuera de ella puedan verlas. Si un jugador muestra sus cartas al verlas, los croupieres o el director del torneo puede eliminarle su mano.
44. **Apuestas.** Si un jugador, realiza una apuesta utilizando una ficha de mayor cuantía que la apuesta anterior, se entenderá que esta tan solo igualando la apuesta, si no anuncia que va a realizar una subida.
Si el jugador pone dicha ficha dentro del pot y anuncia su intención de subir pero no dice la cantidad, el incremento será por el valor completo de la ficha.
Después del “Flop” una apuesta inicial con una ficha de mayor cuantía que la apuesta mínima, sin anunciar nada será por el valor de dicha ficha. Para hacer un incremento de menor cuantía al valor de la ficha debe anunciarse antes de introducir la ficha en la zona de bote.

45. Como apostar o incrementar.

Las apuestas se hacen mediante una declaración verbal y/o un movimiento de fichas. Si un jugador realiza ambas, la primera acción define la apuesta. Si son simultáneas una declaración verbal clara y razonable tiene prioridad. Se entiende como “simultáneas” si se hacen a la vez sin que pase un intervalo de tiempo amplio entre la acción y la voz. De lo contrario las fichas juegan.

- a. Poniendo la cantidad total en la zona de bote en un movimiento continuo, sin volver a coger fichas de su “stack”.
- b. Declarando verbalmente y previamente la cantidad que desea apostar antes de introducir las fichas en la zona de bote.
- c. Utilizando la expresión “raise” o “subo” antes de poner la cantidad exacta para igualar la apuesta anterior, y luego se puede completar la acción con un movimiento adicional volviendo a coger fichas de su “stack”. Si no pone cantidad exacta será subida mínima. Solo generarán nuevos incrementos, cuando el incremento anterior cubre el mínimo obligatorio, aun en caso de jugadores restados.

Son los croupiers los responsables de que los jugadores realicen las apuestas correctamente, los jugadores pueden llamar la atención sobre una apuesta realizada incorrectamente en caso de que el croupier no se diera cuenta y será el director del torneo el encargado de verificar la acción.

Se recomienda que los jugadores realicen las apuestas con una declaración verbal clara.

46. Requisitos para incrementar. La apuesta mínima en todas las rondas de apuesta la marca la gran ciega. Para realizar un incremento o “raise” el jugador tendrá, dependiendo del caso, que:

La subida mínima que puede hacer un jugador será:

- a. La primera subida en cada ronda, siempre el doble. Máximo, no hay límite.
- b. A partir de la segunda subida, la subida mínima será por el valor de la misma subida anterior.

Si un jugador hace una subida equivalente al 50% o más del incremento mínimo, tendrá que realizar un incremento completo, el aumento debe ser exactamente el mínimo permitido. Si la subida es inferior al 50% tendrá que hacer “call” a no ser que el “raise” o “subo” haya sido declarado primero.

47. Subir All-in: una apuesta “All-in” inferior a una subida completa no volverá a abrir las apuestas para el jugador que ya haya actuado, pero se admitirá como apuesta.

48. Showdown”. Al finalizar la mano, los jugadores irán descubriendo las cartas uno a uno, en el sentido de las agujas del reloj y empezando por quien realizó el último envite. Si en la última ronda de apuestas no ha habido envites, mostrará en primer lugar el jugador situado a continuación del botón. Todas las cartas de una mano serán mostradas boca arriba en situación de all-in, se expondrán todas las cartas en el showdown de los jugadores que hayan pagado las apuestas. Si en el Showdown un jugador lanza sus dos cartas boca abajo, su mano será nula aunque no se hayan mezclado con los descartes. La línea de apuestas no se considera línea para el foldeo de cartas, por lo cual si un jugador en su turno de enseñar su juego, lanza sus cartas boca abajo, perderá la mano aunque no hayan pasado la línea de apuestas.

En el showdown el jugador que muestre sólo una de sus cartas no perderá la mano, no se considera fold, deberá mostrar las dos cartas boca arriba para ganar su parte del bote. El croupier informará al jugador que muestre una sola carta, que “para ganar debe mostrar las dos cartas”. Las cartas del jugador estarán vivas hasta que decida mostrar sus dos cartas o no mostrar la carta restante y perder así las opciones de optar al bote.

En el Showdown que no sea all-in, es indiscutible cuando todos los jugadores han tirado sus cartas sin mostrarlas que la última mano viva ganará el bote, y no estará obligado a enseñar sus cartas.

Cualquier jugador, esté o no en la mano, debe comunicar al croupier o responsable del torneo si cree que se va a cometer un error en la lectura de la mano o de la concesión del bote.

- 49. Descubrir cartas.** Todas las cartas deben ser descubiertas cuando un jugador este “all-in” y no hubiera posibilidad de realizar más apuestas. Si hubiera un jugador restado en la mano, todos los jugadores en activo deberán mostrar sus cartas en el **showdown**. Si un jugador las tira boca abajo el croupier debe localizarlas y mostrarlas.

Si un jugador mezcla sus cartas con los descartes accidentalmente antes de que las cartas hayan sido descubiertas, el director y su equipo se reservan el derecho a recuperar los naipes si son claramente identificables. Su decisión es final.

- 50. Jugar las cartas de la mesa en el showdown.**

Para jugar las cartas de la mesa, el jugador tiene que enseñar todas sus cartas, para cobrar su parte del bote.

- 51. Solicitar ver una mano.** Si hay una apuesta en el river, cualquier jugador que paga tiene derecho a ver la mano del último agresor bajo petición (la mano se pagó para ver), siempre que la persona que pagó conserve o haya mostrado sus cartas. Los jugadores que ya no tengan sus cartas en el showdown, o que las hayan tirado boca abajo sin exponerlas en la mesa, pierden los derechos y privilegios que pudieran tener de solicitar ver cualquier mano de los rivales. Si el director del torneo o asistente, tuviera sospecha de connivencia, tendrá absoluta protestad de ver las cartas de los jugadores.

- 52. Acción en su turno.** Los jugadores deben actuar en su turno, las declaraciones verbales en su turno son vinculantes. Las fichas puestas en el bote por un jugador en su turno, deben quedarse en el bote.

- 53. Declaraciones y apuestas vinculantes/Undercalls.** Un jugador hace un “undercall” (apostar menos que la cantidad para ver la última apuesta) cuando declara o mueve fichas por una cantidad inferior a la cantidad del “call” sin antes declarar “call”. Un undercall de un jugador será un call completo obligatorio:

a) Frente a cualquier apuesta en heads-up.

b) Frente a la apuesta de apertura en cualquier ronda. En la ronda preflop la ciega grande es la apuesta de apertura.

En otras situaciones el jugador podrá perder su “undercall” y podrá foldear sus cartas, a discreción del director del torneo.

- 54. Acción fuera de turno.** Cualquier acción fuera de turno (check, call, o raise, paso, veo o subo) está sujeta a una penalización y es vinculante si la acción para el jugador no cambia cuando le llegue su turno. Pasar, igualar o foldear por el jugador o jugadores que faltaban por hablar no se considera cambio de acción. Si la acción cambia, la acción fuera de turno no es vinculante; cualquier apuesta o subida será devuelta al jugador que se anticipó, que tendrá todas las opciones: igualar, tirarse o subir. Tirarse fuera de turno es vinculante y puede acarrear penalización o sanción.