

Reglas de Póker

Mesas, Torneos y Eventos

Aconcagua España

Febrero, 2019

Reglas Generales del Póker

Cómo empezar

Los juegos de póker suelen incluir una apuesta obligatoria, como la ciega grande y la ciega pequeña en las modalidades de Hold'em y Omaha, o las apuestas ante y bring-in en Stud. Estas apuestas obligatorias suponen el punto de partida de cualquier mano de póker, el primer incentivo que los jugadores tienen para ganar la mano. La acción derivada de las siguientes rondas de apuesta aumenta aún más el tamaño del bote.

Reparto de cartas y rondas de apuesta

Tras repartir las cartas iniciales, los jugadores deben actuar por turnos, en el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador suele poder realizar una de las siguientes acciones cuando es su turno de actuar:

- **Pasar:** pasar es evitar la oportunidad de abrir las apuestas. Los jugadores sólo pueden pasar si durante la ronda actual no hay apuestas y, tras hacerlo, le corresponde intervenir al jugador situado inmediatamente a la derecha. Si todos los jugadores activos pasan, siguen en la mano y la ronda se da por finalizada.
- **Apostar:** los jugadores pueden apostar si no hay otros que lo hagan durante la ronda actual. Una vez realizada una apuesta, los demás jugadores tienen que "igualar" el importe de la misma para mantenerse en la mano.
- **No ir:** los jugadores que se retiran pierden sus cartas y no pueden ganar ni volver a intervenir durante la mano en curso.
- **Igualar:** los jugadores pueden igualar si otros jugadores han apostado durante la ronda actual; para hacerlo, deben igualar la apuesta más alta realizada.
- **Subir:** los jugadores pueden subir si otros jugadores han apostado durante la ronda actual; para hacerlo, deben igualar la apuesta más alta realizada y, a continuación, realizar otra superior. Todos los siguientes jugadores tendrán que ver la subida o subir otra vez ("resubir") la apuesta para seguir en la mano.

En las distintas variantes del póker se emplean diferentes rondas de apuestas; por ejemplo, en la mayoría de juegos de Stud hay cinco rondas de apuestas, mientras que en 5-Card Draw suele haber sólo dos. Texas Hold'em y Omaha son dos de los juegos de póker más populares en el mundo, y sus estructuras de apuestas son idénticas: cuatro rondas de apuestas denominadas preflop, flop, turn y river.

La ronda de apuestas **preflop** comienza en cuanto todos los jugadores han recibido sus cartas de mano, antes de que se reparta ninguna de las cartas comunitarias; las apuestas en **el flop** tienen lugar una vez repartidas las tres primeras cartas comunitarias; las del **turn**, tras haberse repartido la cuarta carta comunitaria; y la del **river**, tras repartirse la quinta y última carta comunitaria.

En cada ronda de apuestas, las apuestas continúan hasta que todos los jugadores hayan igualado las apuestas realizadas o se hayan retirado (si no se realizan apuestas, la ronda se completa una vez todos los jugadores hayan pasado). Cuando finaliza la ronda de apuestas comienza la siguiente ronda de reparto o apuestas, o bien se completa la mano.

Aquí hay un ejemplo de una mano de Texas Hold'em tras haberse repartido todas las cartas. Como puedes ver, los jugadores pueden usar cualquiera de sus dos cartas de mano con cualquiera de las cinco cartas comunitarias para formar la mejor mano de cinco cartas posible; en este caso, puedes usar tus dos cartas de mano y tres de las cartas comunitarias para formar una escalera.



1. Cartas de mano de tus rivales
2. Cartas comunitarias
3. Tus cartas de mano

Confrontación final

Una vez igualada la última apuesta o subida durante la ronda de apuestas final, tiene lugar la confrontación; los jugadores que sigan activos deben mostrar o anunciar sus manos, y el jugador o jugadores con la mano más fuerte gana el bote.

Los jugadores suelen mostrar sus manos en orden en lugar de hacerlo todos a la vez. Varios jugadores pueden compartir un bote, y éste se reparte de distintas formas en función de las reglas del juego y de la valoración de la mano de cada jugador en comparación con la de sus rivales.

Límites de apuesta

Los límites de apuestas se refieren al importe con el que los jugadores pueden abrir y subir. Por lo general, en los juegos de póker nos encontramos con los siguientes tipos: sin límite, pot limit o límite fijo.

- **Sin límite (No Limit o NL):** en juegos de póker con estructura de apuestas sin límite, cada jugador puede apostar o subir cualquier importe, hasta apostar todas las fichas que tenga en un momento dado, en cualquier ronda de apuesta, y siempre que sea su turno de intervenir.

- **Pot Limit (PL):** en juegos con una estructura de apuestas pot limit (límite de bote), cada jugador puede apostar o subir cualquier importe, hasta un máximo del tamaño del bote total en ese instante.
- **Límite fijo (Fixed Limit o FL):** en juegos de póker con estructura de apuestas de límite fijo, cada jugador puede igualar, apostar o subir, pero sólo un importe fijo. El importe fijo de cualquier ronda de apuestas se establece de antemano.

Apuestas de la mesa y all-in

Todos los juegos se juegan normalmente con las denominadas "*table stakes*" (las fichas de la mesa), lo que significa que a lo largo de una mano sólo se pueden usar las fichas que estaban en juego al principio de cada mano. La regla de apuestas de la mesa tiene una aplicación llamada regla "all-in", que impone que un jugador no puede ser forzado a renunciar a una mano de póker por el hecho de no tener suficientes fichas para igualar una apuesta.

Si un jugador no tiene fichas suficientes para igualar una apuesta, se determina que va all-in. El jugador puede ganar la parte del bote al que da lugar con su última apuesta. Las acciones posteriores de otros jugadores formarán parte de un "bote secundario", que no puede ser ganado por el jugador que ha ido all-in. Si más de un jugador va all-in durante una mano, puede haber más de un bote paralelo.

¿Cómo se gana?

Por lo general, el ganador de cada mano de póker es el jugador que tiene la mano de mayor valor una vez se muestran todas las cartas al final de la mano en curso (lo que se conoce como "confrontación final"), o bien el jugador que realiza la última apuesta no igualada por nadie más y gana así sin necesidad de llegar a la confrontación.

Las manos más fuertes van en el siguiente orden de combinaciones, de arriba debajo con una fuerza que va de mayor a menor, mientras que la mano más débil posible es una simple carta alta.

Escalera real



Escalera de color



Póker



Full



Color



Escalera



Trío



Doble pareja



Pareja



Carta alta



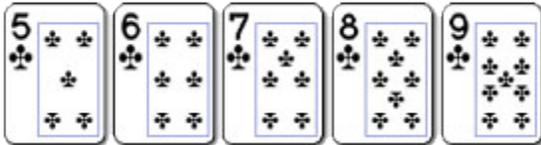
Clasificación de las Manos

Clasificación tradicional de manos altas en póker

Esta clasificación es la que se usa en la mayoría de los juegos de póker. Tanto el Hold'em, Omaha como el Seven Card Stud, Americana y el 32 Card Draw utilizan la clasificación tradicional de manos altas.

Escalera de color

Cinco cartas consecutivas del mismo palo.



Si hay un empate: la escalera más alta gana. La escalera de color más alta que se puede conseguir se denomina **escalera real** y consiste en un as, rey, reina, jota y diez del mismo palo. Una escalera real es una mano imbatible.

Póker

Cuatro cartas iguales y una diferente (kicker).



Si hay un empate: el póker mayor gana. En juegos de cartas comunitarias donde los jugadores tienen el mismo póker, gana la quinta carta diferente más alta o kicker.

Full house

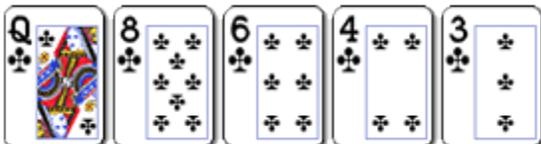
Tres cartas del mismo valor y dos cartas de un valor distinto, pero coincidentes entre ellas.



Si hay un empate: las tres cartas del mismo valor más altas ganan el bote. En juegos de cartas comunitarias donde los jugadores tienen las mismas tres cartas iguales, gana la mano con las dos cartas de un valor distinto más altas.

Color

Cinco cartas del mismo palo.



Si hay un empate: el jugador con la carta más alta gana. Si es necesario, la segunda, tercera, cuarta y quinta carta más alta pueden romper el empate. Si las cinco cartas tienen el mismo

valor el bote se repartirá. En el juego de póker el palo de las cartas nunca se utiliza para deshacer un empate.

Escalera

Cinco cartas consecutivas.



Si hay un empate: la escalera más alta gana.

Nota: el as es la única carta que se puede usar en la parte alta o baja de la secuencia. La combinación A-K-Q-J-10 (Ace high) es la escalera más alta mientras 5-4-3-2-A (Five high) es la más baja.

Trío

Tres cartas del mismo valor y dos de un valor diferente.



Si hay un empate: el trío más alto gana. En los juegos con cartas comunitarias donde más de un jugador posee el mismo trío, gana la carta más alta no emparejada, y si fuere necesario, la segunda carta más alta no emparejada.

Doble par

Dos cartas del mismo valor, combinadas con otras dos cartas del mismo valor y una quinta diferente.



Si hay un empate: la pareja más alta gana. Si los jugadores tienen la misma pareja más alta, la segunda pareja más alta gana. Si ambos jugadores tienen parejas idénticas, gana la carta de valor diferente más alta.

Par

Dos cartas del mismo valor y tres de valores diferentes.



Si hay un empate: la pareja más alta gana. Si los jugadores tienen la misma pareja, la carta diferente más alta gana y, si es necesario, la segunda y la tercera carta diferentes pueden utilizarse para romper el empate.

Carta alta

Cualquier mano que no pertenece a ninguna de las categorías anteriores.



Si hay un empate: la carta más alta gana y, si es necesario, la segunda, tercera y cuarta carta diferentes pueden utilizarse para romper el empate.

Clasificación de manos "Ace to Five" para el póker a la baja (lowball)

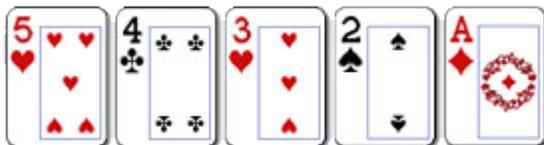
Este método de clasificación de manos bajas se utiliza en los clásicos juegos Hi/Lo tales como el Omaha Hi/Lo y el Seven Card Stud Hi/Lo.

Ten en cuenta que los palos carecen de importancia cuando se juega a la baja siguiendo el sistema "Ace to Five". Ni el color ni una escalera afectan a una mano de póker a la baja según el "Ace to Five". Los ases son siempre las cartas más pequeñas cuando se juega a la baja.

Recuerda además que el valor de una mano de cinco cartas a la baja comienza con la carta más alta y disminuye a partir de ahí.

Cinco baja o rueda

Cinco, Cuatro, Tres, Dos y As.



Si hay un empate: todas las manos con cinco alta se reparten el bote.

Seis baja

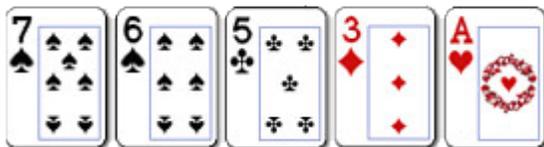
Cinco cartas que no forman pareja y la carta más alta un Seis.



Si hay un empate: la segunda carta alta más baja gana el bote. Por lo tanto, 6, 4, 3, 2, A vence a 6, 5, 4, 2, A. Si es necesario, la tercera, cuarta o quinta cartas más altas pueden utilizarse para romper el empate.

Siete baja

Cinco cartas que no forman pareja y la carta más alta es un Siete.



Si hay un empate: la segunda carta alta más baja gana el bote. Si es necesario, la tercera, cuarta o quinta cartas más altas pueden utilizarse para romper el empate.

Ocho baja

Cinco cartas que no forman pareja y la carta más alta es un Ocho.



Si hay un empate: la segunda carta alta más baja gana el bote. Si es necesario, la tercera, cuarta y quinta cartas más altas pueden utilizarse para romper el empate.

Una mano “ocho baja” es la mano más débil que se clasifica para la baja en las variantes Omaha Hi/Lo y Stud Hi/Lo.

Juegos de Póker

Tipos de Juego de Póker

- Texas Hold'em

Disponibles en las variantes con límite, pot limit y sin límite, el Texas Hold'em es por lejos el juego de póker más popular en la actualidad.

- Omaha

El Omaha es similar al Texas Hold'em en algunas formas, pero los jugadores reciben cuatro cartas de mano, y la mano consiste en exactamente dos cartas de las cartas de mano del jugador y tres cartas de la mesa. (En el Texas Hold'em, las manos pueden consistir en cualquier combinación de cartas de la mesa y cartas de mano.)

- Omaha Hi/Lo

Omaha Hi/Lo u Omaha Eight (jugado con un requisito "ocho o mejor") se ofrece en las mesas de límite, pot limit y sin límite.

Texas Hold'em

El Texas hold 'em es ampliamente reconocido como la variante de póker más extendida del mundo. Entraremos en más detalles más adelante, pero aquí tienes algunos puntos clave que debes conocer:

- A cada jugador se le reparten dos cartas, que sólo verá él
- El repartidor o crupier repartirá cinco cartas, tres a la vez, después otra y después otra, que podrán usar todos los jugadores para ligar la mejor mano posible de cinco cartas
- Antes y después de revelar cada una de las cartas, los jugadores tienen su turno para apostar. Para permanecer en la mano y ver la siguiente carta, todos los jugadores deberán haber puesto la misma cantidad de fichas en el bote
- La mejor mano de póker de cinco cartas se lleva el bote

Es un juego fácil de aprender, pero al que se puede jugar siguiendo una variedad infinita de estrategias, tácticas y matices.

Reglas del Texas Hold'em

Sin embargo, antes de comenzar a jugar al Hold'em tendrás que aprender las reglas. En Hold'em, cada jugador recibe dos cartas (conocidas como cartas propias) que solamente le pertenecen a él. Se reparten cinco cartas comunitarias boca arriba, sobre la mesa. Todos los jugadores que participan en la mano utilizan estas cartas comunitarias junto con las suyas para ligar la mejor mano posible de cinco cartas. En Hold'em, el jugador puede utilizar cualquier combinación con las siete cartas disponibles para formar la mejor mano de póker de cinco cartas con ninguna, una o dos de sus cartas propias.

Las cuatro variantes más importantes de Hold'em se distinguen entre sí por sus límites en las apuestas:

- **Texas Hold'em con límite:** hay un límite de apuesta predeterminado en cada ronda de apuestas.
- **Texas Hold'em sin límite:** el jugador puede apostar cualquier cantidad, hasta el total de sus fichas.

- **Texas Hold'em pot limit:** el jugador puede apostar cualquier cantidad, hasta lo que haya en el bote.

Cómo jugar al Texas Hold'em

Las ciegas

En Hold'em, un símbolo llamado "botón" o "repartidor" indica qué jugador es el repartidor de la partida actual. Antes de que comience la partida, el jugador sentado inmediatamente después del botón el sentido de las agujas del reloj, debe apostar, obligatoriamente, una cantidad que se conoce como la "ciega pequeña". El jugador situado inmediatamente a la izquierda de la ciega pequeña pone la "ciega grande", que generalmente es el doble de la ciega pequeña, pero las ciegas pueden variar en función de los límites de apuestas y la estructura con que se juegue.

En los juegos con límite, la ciega grande equivale a una apuesta pequeña y la ciega pequeña es, generalmente, la mitad de la ciega grande, pero puede ser mayor en función de los límites de apuestas. Por ejemplo, en una partida con límite de 2 €/4 €, la ciega pequeña sería de 1 € y la ciega grande, de 2 €. Por ejemplo, en una partida con límite de 15 €/30 €, la ciega pequeña sería de 10 € y la ciega grande, de 15 €.

En los juegos pot limit y sin límite, las cantidades se refieren al tamaño de las ciegas (por ejemplo, en una partida de Hold'em de 1 €/2 €, la ciega pequeña es de 1 € y la ciega grande de 2 €).

En función de la estructura exacta de la partida, puede que se requiera apostar un "ante" (otro tipo de apuesta obligatoria, normalmente más pequeña que cualquier ciega, que deben efectuar todos los jugadores de la mesa).

Ahora, cada jugador recibe sus dos cartas propias. A continuación, comienzan las apuestas y lo hacen con el jugador situado inmediatamente a la izquierda de la ciega grande (posición denominada *under the gun* o UTG), en el sentido de las agujas del reloj.

Opciones de apuestas

En Hold'em, como sucede con otras formas de póker, las acciones disponibles son no ir, pasar, apostar, igualar o subir. Tales opciones están disponibles dependiendo de la acción llevada a cabo por el jugador anterior. Si no ha apostado nadie aún, un jugador puede pasar (rechazar apostar manteniendo sus cartas) o apostar. Si ya ha apostado algún jugador, los jugadores siguientes pueden retirarse, igualar o subir. Igualar la apuesta significa apostar la misma cantidad que el jugador anterior. Subir significa no sólo igualar la apuesta anterior, sino también aumentarla.

Ronda inicial de apuestas (pre-flop)

Tras ver sus cartas, cada jugador tiene la opción de jugar su mano igualando o subiendo la ciega grande. La acción comienza a la izquierda de la ciega grande, lo que se considera una apuesta "en vivo" en esta ronda. Ese jugador tiene la opción de retirarse, igualar o subir. Por ejemplo, si la ciega grande era 2 €, podrías igualar con 2 € o subir con un mínimo de 4 €. A continuación, la acción sigue en el sentido de las agujas del reloj.

Nota: la estructura de apuestas varía según las diferentes variantes del juego. A continuación, encontrarás información sobre los diferentes tipos de apuesta en Hold'em con límite, Hold'em sin límite y Hold'em pot limit.

Las apuestas continúan en cada ronda de apuestas hasta que todos los jugadores activos (que no se hayan retirado) hayan apostado la misma cantidad en el bote.

El flop

Se reparten tres cartas comunitarias boca arriba en la mesa. A esto se le conoce con el nombre de "flop". En Hold'em, las tres cartas del flop son cartas comunitarias, disponibles para todos los jugadores que aún siguen en la mano. Las apuestas en el flop comienzan con el primer jugador activo situado después del botón, en el sentido de las agujas del reloj. Las opciones de apuesta son similares al pre-flop, pero, si nadie ha apostado hasta ahora, los jugadores pueden pasar, por lo que ahora el turno es del siguiente jugador activo en el sentido de las agujas del reloj.

El turn

Cuando finaliza la ronda de apuestas correspondiente al flop, se reparte el "turn" boca arriba en la mesa. El turn es la cuarta carta comunitaria en Hold'em (también denominada "cuarta calle"). Las apuestas en el flop comienzan con el primer jugador activo situado después del botón, en el sentido de las agujas del reloj.

El river

Cuando finaliza la ronda de apuestas correspondiente al turn, se reparte el "river" o "quinta calle" boca arriba en la mesa. El river es la quinta y última carta comunitaria en una partida de Hold'em. El jugador activo sentado inmediatamente después del botón en el sentido de las agujas del reloj debe volver a apostar, y se aplican las mismas normas que en el flop y el turn (ya explicadas anteriormente).

La confrontación final o showdown

Si, una vez completada la ronda de apuestas, queda activo más de un jugador, el último jugador que apostó o subió muestra sus cartas. Si no se han realizado apuestas en la ronda final, el primer jugador activo que se encuentra inmediatamente a la izquierda del botón será el primero en mostrar sus cartas. El jugador con la mejor mano de cinco cartas gana el bote. En caso de que varios jugadores tengan manos idénticas, el bote se reparte a partes iguales entre los jugadores con las mejores manos. Según las reglas del Hold'em, todos los palos tienen el mismo valor.

Una vez se ha adjudicado el bote, comienza una nueva mano de Hold'em. El botón se desplaza ahora hacia el siguiente jugador, en el sentido de las agujas del reloj, se vuelven a apostar las ciegas y antes, y vuelven a repartirse nuevas manos a cada jugador.

Texas Hold'em con límite fijo, sin límite, pot limit

Las reglas de Hold'em son las mismas para las partidas de póker con límite, sin límite y pot limit, con ciertas excepciones:

- *Texas Hold'em con límite fijo*

Las apuestas en Hold'em con límite se efectúan en cantidades predeterminadas y estructuradas. Antes y durante el flop, todas las apuestas y los aumentos deben ser iguales a la ciega grande. En el turn y el river, todas las apuestas y los aumentos deben doblar su valor. En Hold'em con límite se permiten hasta cuatro apuestas por cada jugador en cada ronda de

apuestas. En ella se incluye una (1) apuesta, una (2) subida, una (3) resubida y un (4) cap (subida final).

- *Texas Hold'em sin límite*

La apuesta mínima en Hold'em sin límite es igual a la ciega grande, pero los jugadores pueden apostar en cualquier momento todas sus fichas.

Subida mínima: en Hold'em sin límite, la subida debe al menos igualar a la apuesta o al incremento anterior de la misma ronda. Por ejemplo, si el primer jugador que actúa apuesta 5 €, el segundo debe aumentar un mínimo de 5 € (con lo que la apuesta total es de 10 €).

Subida máxima: la cantidad de tus fichas (las que tienes sobre la mesa).

En Hold'em sin límite no hay cap en el número de subidas permitidas.

- *Texas Hold'em pot limit*

La apuesta mínima en Hold'em pot limit es igual a la ciega grande, pero los jugadores pueden apostar en cualquier momento lo que haya en el bote.

Subida mínima: la subida debe ser como mínimo igual a la apuesta o subida anterior de la misma ronda. Por ejemplo, si el primer jugador que actúa apuesta 5 €, el segundo debe aumentar un mínimo de 5 € (con lo que la apuesta total es de 10 €).

Subida máxima: el tamaño del bote, que se define como la suma del bote activo y todas las apuestas de la mesa más la cantidad que el jugador activo debe igualar antes de subir.

Por ejemplo: si el bote es de 100 € y no ha habido una acción previa en la ronda de apuestas, un jugador puede apostar un máximo de 100 €. Tras dicha apuesta, es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Ese jugador puede retirarse, igualar 100 € o subir cualquier cantidad entre el mínimo (100 € más) y el máximo. La apuesta máxima en este caso es de 400 €: el jugador debe igualar 100 €, por lo que el bote aumenta a 300 €, para luego subir otros 300 €, llegando a la apuesta total de 400 €.

En Hold'em pot limit no hay límite en el número de subidas permitidas.

Omaha

El Omaha es un emocionante juego de póker derivado del Texas Hold'em. A cada jugador se le reparten cuatro cartas o cinco cartas, dependiendo de la variante que se juegue, denominadas "cartas propias" o "cartas de mano" que pertenecen únicamente a ese jugador. Se reparten cinco cartas comunitarias boca arriba en la mesa. En los juegos de Omaha, todos los jugadores deben usar *exactamente* tres de las cartas comunitarias junto con sus dos cartas propias para formar la mejor mano de póker de cinco cartas. Ni más, ni menos. Haz clic en este [vínculo](#) para consultar la clasificación de las manos de póker de Omaha.

Tipos de juegos de póker Omaha

- **Omaha con límite fijo:** en cada juego y ronda de apuestas se aplican límites de apuestas concretos.
- **Omaha sin límite:** el jugador puede apostar cualquier cantidad, hasta el total de sus fichas.
- **Omaha pot limit:** el jugador puede apostar la cantidad del bote (por ejemplo, 100 € en un bote de 100 €). Ésta es la variante más popular de Omaha.

Cómo jugar al Omaha

Estrategia básica

En los juegos pot limit y sin límite, las cantidades se refieren al tamaño de las ciegas (por ejemplo, en una partida de Omaha 1 €/2 €, la ciega pequeña es de 1 € y la ciega grande, de 2 €).

Comienza la ronda de apuestas, con el jugador sentado a la izquierda de la ciega grande.

En los juegos de Omaha con límite fijo, la ciega grande es igual a la apuesta pequeña, y la ciega pequeña es, generalmente, la mitad de la ciega grande, pero puede variar dependiendo de los límites de apuestas. Por ejemplo, en una partida con límite de 2 €/4 €, la ciega pequeña sería de 1 € y la ciega grande, de 2 €. Por ejemplo, en una partida con límite de 15 €/30 €, la ciega pequeña sería de 10 € y la ciega grande, de 15 €.

Ahora, cada jugador recibe sus cuatro cartas propias. A continuación, comienzan las apuestas y lo hacen con el jugador situado inmediatamente a la izquierda de la ciega grande (posición denominada *under the gun* o UTG), en el sentido de las agujas del reloj.

Ronda inicial de apuestas (pre-flop)

Tras ver sus cartas, cada jugador tiene la opción de jugar su mano igualando o subiendo la ciega grande. La acción comienza a la izquierda de la ciega grande, lo que se considera una apuesta "en vivo" en esta ronda. Ese jugador tiene la opción de retirarse, igualar o subir. Por ejemplo, si la ciega grande era 2 €, podrías igualar con 2 € o subir con un mínimo de 4 €. A continuación, la acción sigue en el sentido de las agujas del reloj.

Nota: la estructura de apuestas varía según las diferentes variantes del juego. A continuación encontrarás información sobre los diferentes tipos de apuesta en Omaha con límite, Omaha sin límite y Omaha pot limit.

Las apuestas continúan en cada ronda de apuestas hasta que todos los jugadores activos (que no se hayan retirado) hayan apostado la misma cantidad en el bote.

El flop

Cuando finaliza la primera ronda de apuestas, se reparte el "flop" boca arriba en la mesa. El flop consiste en las tres cartas comunitarias disponibles para todos los jugadores activos. Las apuestas comienzan con el primer jugador activo situado después del botón, en el sentido de las agujas del reloj. A continuación tiene lugar otra ronda de apuestas. En Omaha con límite fijo, todas las apuestas y subidas en este punto se realizan en incrementos de la apuesta pequeña (incrementos de 2 € en una partida de 2 €/4 €).

El turn

Cuando finaliza la ronda de apuestas correspondiente al flop, se reparte el "turn" boca arriba en la mesa. En una partida de Omaha, el turn es la cuarta carta comunitaria. Las apuestas comienzan con el primer jugador activo situado después del botón, en el sentido de las agujas del reloj. A continuación tiene lugar otra ronda de apuestas. En Omaha con límite fijo, todas las apuestas y subidas en el turn se realizan en incrementos de la apuesta pequeña (incrementos de 2 € en una partida de 2 €/4 €).

El river

Cuando finaliza la ronda de apuestas correspondiente al turn, se reparte el "river" boca arriba en la mesa. El river es la quinta y última carta comunitaria en una partida de Omaha. La ronda final de apuestas comienza con el primer jugador activo situado después del botón, en el sentido de las agujas del reloj.

La confrontación final o showdown

Si, una vez completada la ronda de apuestas, queda activo más de un jugador, el último jugador que apostó o subió muestra sus cartas. Si no se han realizado apuestas en la ronda final, el primer jugador activo que se encuentra inmediatamente a la izquierda del botón será el primero en mostrar sus cartas. El jugador con la mejor mano de cinco cartas gana el bote. Recuerda que en Omaha, los jugadores deben usar tan sólo dos de sus cuatro cartas propias en combinación con exactamente tres cartas de la mesa. En caso de que varios jugadores tengan manos idénticas, el bote se reparte a partes iguales entre los jugadores con las mejores manos.

Una vez se ha adjudicado el bote, comienza una nueva partida de Omaha. El botón se desplaza ahora en el sentido de las agujas del reloj, hasta el siguiente jugador.

Omaha con límite fijo, sin límite y pot limit

Las reglas de Omaha son las mismas para las partidas de póker con límite fijo, sin límite y pot limit, con ciertas excepciones:

- *Omaha con límite fijo*

Las apuestas en Omaha con límite fijo se efectúan en cantidades predeterminadas y estructuradas. Antes y durante el flop, todas las apuestas y los aumentos deben ser iguales a la ciega grande. En el turn y el river, todas las apuestas y los aumentos deben doblar su valor. En Omaha con límite se permiten hasta cuatro apuestas por cada jugador en cada ronda de apuestas. En ella se incluye una (1) apuesta, una (2) subida, una (3) resubida y un (4) cap (subida final).

- *Omaha sin límite*

La apuesta mínima en Omaha sin límite es igual a la ciega grande, pero los jugadores pueden apostar en cualquier momento todas sus fichas.

Subida mínima: en Omaha sin límite, la subida debe al menos igualar a la apuesta o al incremento anterior de la misma ronda. Por ejemplo, si el primer jugador que actúa apuesta 5 €, el segundo debe aumentar un mínimo de 5 € (con lo que la apuesta total es de 10 €).

Subida máxima: la cantidad de tus fichas (las que tienes sobre la mesa).

En Omaha sin límite no hay límite en el número de subidas permitidas.

- *Omaha pot limit*

La apuesta mínima en Omaha pot limit es igual a la ciega grande, pero los jugadores pueden apostar en cualquier momento lo que haya en el bote.

Subida mínima: la subida debe ser como mínimo igual a la apuesta o subida anterior de la misma ronda. Por ejemplo, si el primer jugador que actúa apuesta 5 €, el segundo debe aumentar un mínimo de 5 € (con lo que la apuesta total es de 10 €).

Subida máxima: el tamaño del bote, que se define como la suma del bote activo y todas las apuestas de la mesa más la cantidad que el jugador activo debe igualar antes de subir.

Por ejemplo: si el bote es de 100 € y no ha habido una acción previa en la ronda de apuestas, un jugador puede apostar un máximo de 100 €. Tras dicha apuesta, es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Ese jugador puede retirarse, igualar 100 € o subir cualquier cantidad entre el mínimo (100 € más) y el máximo. La apuesta máxima en este caso es de 400 €: el jugador debe igualar 100 €, por lo que el bote aumenta a 300 €, para luego subir otros 300 €, llegando a la apuesta total de 400 €.

En Omaha pot limit no hay límite en el número de subidas permitidas.

Omaha Hi/Lo (Omaha 8-or-better, Omaha 8, u Omaha/8)

Además del Omaha, también ofrecemos la conocida variante Omaha Hi/Lo. En esta versión de Omaha, se reparte el bote entre la mano más alta y la más baja, lo cual añade emoción al juego.

Omaha Hi/Lo

Debido a que los botes suelen ser cuantiosos, el juego de póker Omaha Hi/Lo (también conocido como "Omaha High Low", "Omaha H/L" u "Omaha/8" u "Omaha 8-or-better") se ha convertido en un juego enormemente popular en todo el mundo. En una partida de Omaha Hi/Lo, a cada jugador se le reparten cuatro cartas (cartas de mano) que pertenecen únicamente a ese jugador. Se reparten cinco cartas comunitarias boca arriba en la mesa. Todos los jugadores usan dos de sus cuatro cartas de mano junto con tres cartas de la mesa para formar la mejor mano de póker de cinco cartas posible. El bote se divide entre la mejor mano alta (high) y la mejor mano baja (low), de ahí el nombre, Omaha Hi/Lo. Puedes usar combinaciones diferentes con dos de tus cartas de mano para ligar la mano alta y la baja, pero en cada mano deberás usar únicamente dos de tus cartas de mano y tres de la mesa, ni más ni menos. Visita la página de las manos de póker para consultar la clasificación de manos en Omaha Hi/Lo.

Omaha Hi/Lo se juega con un requisito de "8 o mejor", lo que significa que una mano baja debe estar formada por cinco cartas diferentes, con un valor de 8 o inferior, para poder optar a la parte del bote correspondiente a la mejor mano baja. Las manos bajas en Omaha Hi/Lo se determinan de la misma forma que en el 7 Card Stud Hi/Lo. Si no hay ninguna mano baja, la mano alta se lleva todo el bote.

En Omaha Hi/Lo se utiliza el método "Ace to Five" (de as a cinco) o "California" para calificar las manos bajas. Los rangos de escalera y color no tienen relevancia alguna para determinar la fortaleza de tu mano, y los ases son siempre cartas bajas, de modo que la mejor mano posible sería la "rueda": 5, 4, 3, 2, A. Como ayuda para comprender las clasificaciones de las manos bajas, las siguientes manos (la lista no está completa) están clasificadas de la menos fuerte (la mano 1 raramente gana el bote) a la más fuerte (la mano 10 es la mejor):

1. 8, 7, 6, 5, 4
2. 8, 7, 6, 5, 3
3. 8, 6, 4, 2, A
4. 8, 4, 3, 2, A
5. 7, 6, 5, 4, 2
6. 7, 6, 5, 2, A
7. 7, 5, 4, 3, 2
8. 6, 5, 4, 3, 2
9. 6, 4, 3, 2, A
10. 5, 4, 3, 2, A

Recuerda que una mano baja se clasifica siempre de la carta más alta hacia abajo. Así, por ejemplo, la 9.ª mano es conocida como "Six-low" (seis baja) porque el seis es su carta más alta. La 5.ª mano es un Seven-low (siete baja), y la 1.ª mano es un Eight-low (ocho baja). En la jerga del póker, se distingue entre manos bajas parecidas detallando más las categorías, por ejemplo, la mano 9 sería un Six-Four low (seis cuatro baja), superior a la mano 8, un Six-Five low (seis cinco baja).

Ten también en cuenta que los rangos de escalera y color no tienen relevancia alguna para determinar la fortaleza de tu mano baja, por lo que una mano baja que forme también escalera o color es una mano con mucha fuerza, que podría ganar tanto la mitad para la mano alta como para la mano baja del bote. A esto se le conoce como *scoop*.

El juego Omaha Hi/Lo se puede disfrutar en los siguientes formatos:

- **Omaha Hi/Lo con límite:** en cada juego y ronda de apuestas se aplican límites de apuestas concretos.
- **Omaha Hi/Lo pot limit:** las apuestas se limitan a la cantidad de fichas que hay en el bote.
- **Omaha Hi/Lo sin límite:** el jugador puede apostar todas sus fichas.

Cómo jugar al Omaha Hi/Lo

En Omaha Hi/Lo, un símbolo llamado "botón" o "repartidor" indica qué jugador es el repartidor de la partida actual. Antes de que comience la partida, el jugador sentado inmediatamente después del botón en el sentido de las agujas del reloj, debe apostar, obligatoriamente, una cantidad que se conoce como la "ciega pequeña". El jugador situado inmediatamente a la izquierda de la ciega pequeña pone la "ciega grande", que generalmente es el doble de la ciega pequeña, pero las ciegas pueden variar en función de los límites de apuestas y la estructura con que se juegue.

En los juegos con límite, la ciega grande equivale a una apuesta pequeña y la ciega pequeña es, generalmente, la mitad de la ciega grande, pero puede ser mayor en función de los límites de apuestas. Por ejemplo, en una partida con límite fijo de 2 €/4 €, la ciega pequeña sería de 1 € y la ciega grande, de 2 €. En una partida con límite fijo de 15 €/30 €, la ciega pequeña sería de 10 € y la ciega grande, de 15 €.

En los juegos pot limit y sin límite, las cantidades se refieren al tamaño de las ciegas (por ejemplo, en una partida de Omaha Hi/Lo de 1 €/2 €, la ciega pequeña es de 1 € y la ciega grande de 2 €).

Ahora, cada jugador recibe sus cuatro cartas propias. A continuación, comienzan las apuestas y lo hacen con el jugador situado inmediatamente a la izquierda de la ciega grande (posición denominada *under the gun* o UTG), en el sentido de las agujas del reloj.

Ronda inicial de apuestas (pre-flop)

Tras ver sus cartas, cada jugador tiene la opción de jugar su mano igualando o subiendo la ciega grande. La acción comienza a la izquierda de la ciega grande, lo que se considera una apuesta "en vivo" en esta ronda. Ese jugador tiene la opción de retirarse, igualar o subir. Por ejemplo, si la ciega grande era 2 €, podrías igualar con 2 € o subir con un mínimo de 4 €. A continuación, la acción sigue en el sentido de las agujas del reloj.

Nota: la estructura de apuestas varía según las diferentes variantes del juego. A continuación encontrarás información sobre los diferentes tipos de apuesta en Omaha Hi/Lo con límite, Omaha Hi/Lo sin límite y Omaha Hi/Lo pot limit.

Las apuestas continúan en cada ronda de apuestas hasta que todos los jugadores activos (que no se hayan retirado) hayan apostado la misma cantidad en el bote.

El flop

Cuando finaliza la primera ronda de apuestas, se reparte el "flop" boca arriba en la mesa. El flop consiste en las tres cartas comunitarias disponibles para todos los jugadores activos. Las apuestas comienzan con el primer jugador activo situado después del botón, en el sentido de las agujas del reloj. A continuación tiene lugar otra ronda de apuestas. En Omaha Hi/Lo con límite, todas las apuestas y subidas en este punto se realizan en incrementos de la apuesta pequeña (incrementos de 2 € en una partida 2 €/4 €).

El turn

Cuando finaliza la ronda de apuestas correspondiente al flop, se reparte el "turn" boca arriba en la mesa. En una partida de Omaha Hi/Lo, el turn es la cuarta carta comunitaria. Las apuestas comienzan con el primer jugador activo situado después del botón, en el sentido de las agujas del reloj. A continuación tiene lugar otra ronda de apuestas. En Omaha Hi/Lo con límite, todas las apuestas y subidas en el turn se realizan en incrementos de la apuesta grande (incrementos de 4 € en una partida 2 €/4 €).

El river

Cuando finaliza la ronda de apuestas correspondiente al turn, se reparte el "river" boca arriba en la mesa. En una partida de Omaha Hi/Lo, el river es la quinta y última carta comunitaria. Las apuestas comienzan con el primer jugador activo situado después del botón, en el sentido de las agujas del reloj. A continuación tiene lugar la última ronda de apuestas.

La confrontación final o showdown

Si, una vez completada la ronda de apuestas, queda activo más de un jugador, el último jugador que apostó o subió muestra sus cartas. Si no se han realizado apuestas en la ronda final, el primer jugador activo que se encuentra inmediatamente a la izquierda del botón será el primero en mostrar sus cartas.

El jugador con la mejor mano de cinco cartas gana la mitad del bote, y el jugador con la mejor mano de cinco cartas baja gana la otra mitad. Recuerda que, en todos los juegos de Omaha, los jugadores deben usar tan solo dos de sus cuatro cartas de mano en combinación con tres cartas de la mesa. En caso de que varios jugadores tengan manos idénticas, las partes correspondientes a la mano alta y baja del bote se reparten a partes iguales entre los jugadores con las mejores manos. En el caso de que ninguna mano cumpla los requisitos para la baja (esto es, ocho baja o mejor), la mejor mano para la alta gana el bote.

Una vez se ha adjudicado el bote, comienza una nueva partida de Omaha Hi/Lo. El botón se desplaza ahora en el sentido de las agujas del reloj, hasta el siguiente jugador.

Omaha Hi/Lo con límite fijo, sin límite y pot limit

Las reglas de Omaha Hi/Lo son las mismas para las partidas de póker con límite, sin límite y pot limit, con ciertas excepciones:

- *Omaha Hi/Lo con límite fijo*

Las apuestas en Omaha Hi/Lo con límite se efectúan en cantidades predeterminadas y estructuradas. Antes y durante el flop, todas las apuestas y los aumentos deben ser iguales a la ciega grande. En el turn y el river, todas las apuestas y los aumentos deben doblar su valor. En Omaha Hi/Lo con límite se permiten hasta cuatro apuestas por jugador en cada ronda de apuestas. En ella se incluye una (1) apuesta, una (2) subida, una (3) resubida y un (4) cap (subida final).

- *Omaha Hi/Lo sin límite*

La apuesta mínima en Omaha Hi/Lo sin límite es igual a la ciega grande, pero los jugadores pueden apostar en cualquier momento todas sus fichas.

Subida mínima: en Omaha Hi/Lo sin límite, la subida debe al menos igualar a la apuesta o al incremento anterior de la misma ronda. Por ejemplo, si el primer jugador que actúa apuesta 5 €, el segundo debe aumentar un mínimo de 5 € (con lo que la apuesta total es de 10 €).

Subida máxima: la cantidad de tus fichas (las que tienes sobre la mesa).

En Omaha Hi/Lo sin límite no hay límite en el número de subidas permitidas.

- *Omaha Hi/Lo pot limit*

La apuesta mínima en Omaha Hi/Lo pot limit es igual a la ciega grande, pero los jugadores pueden apostar en cualquier momento lo que haya en el bote.

Subida mínima: la subida debe ser como mínimo igual a la apuesta o subida anterior de la misma ronda. Por ejemplo, si el primer jugador que actúa apuesta 5 €, el segundo debe aumentar un mínimo de 5 € (con lo que la apuesta total es de 10 €).

Subida máxima: el tamaño del bote, que se define como la suma del bote activo y todas las apuestas de la mesa más la cantidad que el jugador activo debe igualar antes de subir.

Ejemplo: si el bote es de 100 € y no ha habido una acción previa en la ronda de apuestas, un jugador puede apostar un máximo de 100 €. Tras dicha apuesta, es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Ese jugador puede retirarse, igualar 100 € o subir cualquier cantidad entre el mínimo (100 € más) y el máximo. La apuesta máxima en este caso es de 400 €: el jugador debe igualar 100 €, por lo que el bote aumenta a 300 €, para luego subir otros 300 €, llegando a la apuesta total de 400 €.

En Omaha Hi/Lo pot limit no hay límite en el número de subidas permitidas.

Opciones Especiales de juego en mesa

Run it twice

Run it twice es un método de reparto de cartas que se aplica después de que los jugadores van all-in. Las cartas finales se reparten no una, sino dos veces, lo que permite repartir dos juegos de las cartas finales (tener dos tableros) y crear dos resultados diferentes de la mano. El bote se divide en dos mitades iguales, cada una de las cuales es tomada por el ganador del resultado de cada tablero.

Run it twice se puede aplicar en el pre-flop, el flop o el turn.

La situación de Run it twice solo es posible si al menos 2 o más jugadores van all-in (en otras palabras, si la apuesta en la mano está completa), en ese momento las cartas comunitarias restantes se reparten dos veces, creando así dos mesas paralelas. El bote se divide entre ambas mesas, repartiendo así ambas mitades según el resultado final de cada mesa. De esta forma, si la pareja de ases de tu rival gana la primera mesa, aún tienes la posibilidad de derrotarla y recuperar tu dinero en la segunda mesa.

La función Run it twice se implementa de manera que todos los jugadores que juegan en las mesas de póker con la función Run it twice están automáticamente de acuerdo en participar en situaciones Run it twice. En otras palabras, si los jugadores se sientan en la mesa Run it twice (identificadas con el símbolo "Twice"), no se les pregunta si es necesario activar el segundo tablero o no. Así que los jugadores no tienen que hacer ajustes preliminares.

Nota: la opción Run it twice no está disponible en los torneos.

Cómo usar Run it twice

Run it twice está disponible en las mesas de partidas regulares de Hold'em y Omaha sin límite y pot limit identificadas con el símbolo "Twice".

Reglas para Run it twice

No se cobra ninguna comisión adicional por esta función, pero solo podrás usar Run it twice cuando se cumplan los criterios necesarios.

1. El juego es sin límite o pot limit.
2. Se trata de partidas regulares de Hold'em u Omaha.
3. El river no se ha repartido aún.
4. No es posible que ninguno de los jugadores siga apostando.

Mesas de Póker Anónimo

Ha habido una serie de variaciones y formatos de póker que se han probado en los últimos años debido al aumento del póker. Pero, el póker anónimo es algo completamente diferente que devolverá el juego a lo básico.

El póker anónimo es exactamente lo que suena, todos los jugadores son desconocidos en la mesa, las lecturas de los oponentes de las sesiones anteriores ya no son relevantes y puedes jugar cualquier estilo específico sin que sea un factor en una sesión futura. En las mesas anónimas todos los jugadores juegan de forma anónima, sin nombre.

Cómo cambia el juego

La belleza del póker anónimo es que cada jugador puede acercarse a un juego con una nueva identidad y un nuevo estilo sin que sus oponentes sepan quién es usted. Esto te da la oportunidad de probar nuevas y emocionantes estrategias y ver qué funciona bien contra el oponente promedio. Sin embargo, existen algunas diferencias con este formato en comparación con un juego estándar de póker en línea.

Al jugar en mesas anónimas, los jugadores disfrutan de la diversión de jugar contra un jugador desconocido y se centran en el juego en lugar de sus oponentes, se centran en la destreza de la vieja mano con la mano y devuelven la diversión al póker, en lugar de preocuparse si un jugador sigue cada uno de sus movimientos.

- Las mesas anónimas ofrecen un anonimato completo al proporcionar a cada jugador un seudónimo o un alias temporal (por ejemplo, Anonym 1, Anonym 3).
- Un jugador no ve los apodos, avatares, ubicación, niveles VIP (CP), países, premios de otros jugadores.
- Los seudónimos del jugador son Anonym y el número de asiento de un jugador +1, por ejemplo, Anonym 5 (el asiento del jugador es 4). Cada vez que los jugadores son reubicados, obtienen nuevos seudónimos.

Mesas Boost Póker

Boost Póker es un formato de juegos en el que los jugadores juegan contra nuevos oponentes en cada nueva mano. Tal situación es posible debido al hecho de que los jugadores no juegan contra jugadores particulares que se sientan en una mesa, sino contra un grupo o pileta de jugadores.

Las características principales que diferencian a Boost Póker del póker común:

- El jugador pertenece a una pileta de jugadores. El sistema lleva a los jugadores de la pileta a una partida en forma aleatoria. Así, cada jugador juega contra nuevos oponentes en cada nueva mano
- El jugador puede dejar sus cartas en cualquier momento, independientemente de la posición que tome en una mesa y haga apuestas, incluso si no es su turno para actuar.
- Los jugadores que juegan en una pileta no pueden volver a una mesa con la misma cantidad de fichas en un período de tiempo determinado. El jugador puede abandonar la pileta con una cantidad de fichas y volver a la pileta con otra.

Reglas para las piscinas:

- El jugador puede unirse a una pileta varias veces
- Cada unión a una pileta se considera como una nueva entrada (sesión) de un jugador. Esto significa que los jugadores pueden jugar en varias mesas que pertenecen a una misma pileta
- Un jugador no puede unirse a una pileta más de 4 veces.

Las entradas del jugador pueden ser:

- Activo - jugando en una mano
- Esperando - esperando que se forme una mesa
- Inactivo - estar en posición de descanso.

Doblar rápido (Fast Fold)

Doblar rápido es una opción que le permite al jugador doblar (duplicar) sus cartas en cualquier momento, independientemente de la posición que el jugador tome y la apuesta que el jugador haya hecho, incluso si no es el turno del jugador para actuar. Excepto por las situaciones cuando:

1. El jugador hace la apuesta y su apuesta es mayor o igual que la apuesta de otro jugador o de los jugadores (incluidos los casos en que el jugador está en la posición de la ciega grande)
2. El jugador va all-in

Cuando un jugador dobla cartas, puede:

- Inmediatamente pasar a jugar una mano en otra mesa
- Mira el juego de manos actual como de costumbre (opción Doblar y ver).

Los jugadores no ven cuando otro jugador dobla cartas hasta que es su turno para actuar.

Torneos de Poker

Cómo funcionan los torneos de poker

En un torneo de poker estándar, todos los jugadores comienzan a jugar con el mismo número de fichas. A medida que el juego avanza, las ciegas obligatorias y los antes aumentan a intervalos regulares, y cuando un jugador pierde todas sus fichas, queda eliminado del torneo. El último jugador que queda sin ser eliminado es proclamado vencedor, y se le otorga la mayor parte del bote de premios.

Cómo jugar en torneos

Puedes encontrar los torneos la pestaña Torneos, Sit & Go o Windfall, según corresponda al tipo de torneo en el que se desee participar. Selecciona cualquiera de los torneos para consultar toda la información que necesitas saber, desde el tipo de juego hasta el importe de la entrada, y si el registro está abierto. Haz clic en "Registrarse" para jugar el torneo.

En todos los torneos, a cada jugador se le asigna un asiento y una mesa aleatorios. En los juegos que tienen un repartidor rotatorio, el botón comenzará en el asiento 1. A los jugadores solamente se les concederá un tiempo determinado para actuar. Si te lleva demasiado tiempo, aparecerá un recordatorio y también se te concederá la opción de activar el "banco de tiempo", que te otorgará tiempo extra para pensar.

Dinero para torneos de poker (TM)

Excepto en casos muy contados, si ganas un asiento para participar en un evento a través de nuestros torneos satélite, tendrás la elección de darte de baja y recibir, a cambio, dinero de torneo. El dinero para torneos se puede usar para registrarse en otros torneos. Ten en cuenta que el dinero para torneos no es dinero real, puesto que no puedes utilizarlo en las partidas regulares ni podrás efectuar reintegros. Puedes mirar el saldo de tu dinero para torneos en cualquier momento haciendo clic en el botón "Cajero".

Tipos de Torneos

Los Torneos son eventos que cuentan fundamentalmente con dos elementos esenciales: una entrada y un premio. Pero dependiendo de las condiciones en que están estructurados en su forma, pueden clasificarse en diferentes tipos.

Características según las que se pueden clasificar los torneos:

- Tipo de inicio
- Tipo de Entrada
- Tipo de Compras
- Tipo de Acumulado
- Tablas de Pago
- Velocidad de las Ciegas
- Tamaño de las Mesas
- Duración
- Identidad de Participantes

- Recompensas Adicionales

Tipo de Inicio

Torneo

El **torneo** es un evento con *fecha y hora de inicio* establecidos en específico para el mismo, en el que los jugadores pagan un costo de entrada al momento de registrarse y toman lugar en las mesas al momento de inicio. Estos son los eventos principales de la sala, y pueden poseer enorme complejidad que detallaremos más adelante.

Sit & Go

Un **Sit & Go**" (S&G o SNG) es un torneo que no posee una fecha de inicio fijada con antelación, sino que comienza una vez que se han cubierto todos los asientos. Existen muchas clases de torneos Sit & Go que van desde los torneos uno contra uno hasta los que cuentan con un máximo de cientos de jugadores. En todos estos casos pueden adoptar tanto la forma de satélites como la de torneos de dinero real.

Tipo de Entrada

Freeroll

Los torneos **freeroll** son eventos en el que el costo de la entrada es cero (0 €), por lo que el jugador puede registrarse en ellos de forma gratuita para participar del torneo, recibiendo la cantidad inicial de fichas sin costo. Esto no implica que, durante el torneo si llega a poseer la opción, no puedan realizarse recompras de fichas a un precio definido para el torneo.

Regular

Los torneos con entrada **regular** poseen un costo de entrada fijo, costo que el jugador debe pagar al momento de registrarse a fin de poder obtener el stack inicial de fichas que corresponden a las fichas de inicio del torneo. El valor de la entrada está compuesto de dos o tres valores (según sea el caso, pero prácticamente siempre solo está formado por dos), el pote o dinero que va al acumulado del premio, el fee o comisión de la sala y el Bounty KnockOut (KO) o recompensa de knockout.

Ejemplos de entradas:

- **Torneo entrada regular** con entrada de 11 €, aparece como 10 € + 1€, lo que corresponde a 10 € para el premio o acumulado y 1 € para la comisión.
- **Torneo con entrada regular y Knockout**, con una entrada de 27 €, aparece como 20 € + 5 € + 2 €, lo que corresponde a 10 € para el premio o acumulado, 5 € para la recompensa de knockout y 1 € para la comisión.

La entrada puede ser pagada usando distintas formas de dinero o sus equivalentes, así como usando tickets específicos para esos torneos que cubren el valor total de la entrada por el jugador.

Con Reentradas

Un torneo con **reentradas** es aquel en el que tienes la oportunidad de volver a entrar al evento después de haber sido eliminado del mismo. En los torneos con reentrada, cuando pierdes todas tus fichas, se te ofrecerá la posibilidad de volver a entrar inmediatamente. Si escoges no volver a entrar en ese momento, podrás registrarte de forma habitual desde el lobby del torneo en cualquier momento durante el periodo de registro tardío. No se permite adquirir varias entradas al mismo tiempo.

Los torneos con reentrada son similares a los torneos con recompras, pero se diferencian en algunas cosas:

- Cuando pierdes todas tus fichas en un torneo con reentrada, te eliminan del evento y se te asigna una posición de finalización.
- En un torneo con recompras, al recomprar mantienes tu asiento. En un torneo con reentrada, recibirás un nuevo asiento y te sentarás como si fueras un jugador nuevo, y lo más lógico es que acabes sentado en otra mesa.
- En un torneo con reentrada, cada entrada se considera un nuevo registro, así que pagas una nueva comisión como si fueses un jugador nuevo que se une al torneo. Las reentradas también te hacen ganar puntos de recompensa por las comisiones abonadas.

Las reentradas se mostrarán en las estadísticas del torneo con el número de la entrada junto al usuario del jugador. Por ejemplo, si un jugador con el usuario AsPro entra en un evento tres veces, sus entradas se mostrarán en la lista final como AsPro, AsPro [2], AsPro [3].

Ten en cuenta que un torneo con reentradas puede tener un límite de veces en las que puedes volver a entrar. Este número se anotará en el lobby del torneo. Una vez hayas usado el número de entradas permitidas, no se te permitirá volver a jugar en el evento.

Tipo de Compras

Freezout

Los torneos que solo poseen entrada y no poseen ninguna otra forma de compra de fichas durante el mismo, se les denomina torneos **freezout**. En estos torneos el jugador sabe que solo puede obtener fichas de la entrada y por lo tanto solo podrá obtener la victoria tomando las fichas de sus competidores.

Con Recompras

Los torneos pueden ofrecer **recompras**, que son formas de incrementar la cantidad de fichas que posee el jugador que aún no ha sido eliminado. Las recompras son venta de fichas que se pueden realizar una cantidad de veces que especifique el torneo

- Al comienzo del torneo, hay un "periodo de recompra". Un periodo de recompra típico podría ser la primera hora del evento (mientras se mantiene abierto el registro tardío). Una vez ha finalizado ese periodo, ya no se permiten más recompras.

- Durante el periodo de recompra, puede haber una cantidad limitada (por ejemplo 3 recompras) o ilimitada de recompras disponibles (a fines prácticos aparecerá como 99 el máximo de recompras en estos casos).
- Si te quedas sin fichas, automáticamente se te invitará a recomprar (si hay fichas disponibles). En cualquier momento que tengas fichas, puedes hacer clic en la bandeja del repartidor y seleccionar la opción "Añadir más fichas" para efectuar una recompra. Si no pudieras realizar una recompra (porque has alcanzado la cantidad máxima de recompras o porque existe un número máximo de fichas por recompra), recibirás un mensaje de aviso.

En general, puedes realizar recompras mediante el botón "Añadir más fichas" de la bandeja del repartidor en cualquier momento en que tu cantidad de fichas sea inferior o igual al número que tenías al comienzo.

La recompra puede tener cualquier precio, pero suele costar lo mismo que la entrada original y te otorga la misma cantidad de fichas que recibiste por tu entrada original. En la recompra el jugador paga un costo que no posee desglose, por lo que la totalidad del dinero de la recompra será adicionada totalmente al acumulado del premio.

Con Add-on

Los torneos pueden ofrecer el denominado **add-on**, que es una forma de recompra que se realiza en el momento que el registro tardío ha termina (por lo general esto sucede durante un receso o break del torneo). Tiene como característica diferenciadora de la recompra que ofrece una cantidad superior de fichas a la de la recompra (incluso puede doblar la cantidad de fichas ofrecidas por la recompra), pero su costo puede ser igual o superior a la recompra también.

Tipo de Acumulado

Regular

Un torneo **regular** no posee un premio definido a repartir, sino que el mismo va a depender del acumulado que se vaya generando con lo aportado por los jugadores a través de las entradas, recompras y add-on a medida que se realice y aún siga abierto el registro. Una vez que finaliza el periodo de registro tardío el premio a repartir queda definido para ese torneo específico y se repartirá según lo que tenga estipulado el tipo de tabla de pago.

Garantizado

Un torneo **garantizado** posee inicialmente la promesa de un premio fijo a repartir. Esto quiere decir que una vez que ha iniciado el torneo, el pote acumulado como mínimo tendrá garantizado el monto del premio, permitiendo que una vez recolectado el monto del garantizado a través de las entradas y otros, si existen excedentes, el premio acumulado comenzará a subir tanto como sea posible según los aportes que realicen los participantes.

En los torneos garantizados si el monto recolectado por los participantes no alcanza para cubrir el premio, igualmente se reparte el monto prometido del garantizado según lo estipulado en la tabla de pago correspondiente.

Tablas de Pago

Proporcional

Un torneo con una tabla de pago **proporcional** es aquel cuyo premio es repartido en porcentajes según el número de participantes o entradas que haya logrado acumular el torneo, siendo esta la forma más común de pago para los torneos. Todos los torneos, por principio general, pagan un porcentaje mayor del premio a los primeros lugares del evento (aquellos que lograron quedar hasta el final) y van disminuyendo el porcentaje a repartir a medida que se aumenta en la posición de clasificación final. Por ejemplo, mientras que un primer lugar podría recibir un 20% del premio acumulado, un 10mo lugar recibiría una suma mucho menor (por ejemplo, un 3%, dependiendo de la cantidad de participantes).

En un torneo con tabla de pago proporcional, el número de jugadores premiados aumenta de forma proporcional al número de participantes y/o entradas acumuladas en el torneo, por lo que a medida que más participantes existan mayor será el acumulado y mayor también el número de ganadores.

Fija

Un torneo con tabla de pago **fija** es aquel en el que existe un número limitado de ganadores y estos reciben de forma concertada un porcentaje del premio. Estos torneos pueden ofrecer pagar un número específico de jugadores como Top5 o Top10, en donde los ganadores serían los mejores 5 o 10 jugadores respectivamente de dichos torneos. También existen las modalidades donde en lugar de porcentajes del premio se ofrecen equivalentes del premio como, por ejemplo: Tickets que suponen un valor y que son usados en estructuras como los Satélites o que equivalen a un premio mayor como un paquete para un evento en vivo, o algún bien que ofrezca la sala en alguna promoción especial.

Cuando la tabla de pagos fija está establecida para otorgar tickets, como regla general otorgará tantos tickets como sean posibles repartir del premio acumulado, y el dinero restante que no pueda ser convertido el ticket se le otorgará al jugador siguiente en posición después del último que haya recibido ticket como premio.

Velocidad de las Ciegas

Normal

Los torneos de velocidad **normal** son aquellos en los que los niveles de ciegas duran entre 8 y 15 min aproximadamente para subir de un nivel a otro. Por lo general los torneos son configurados con esta forma de velocidad, y de no ser el caso se dice explícitamente que el torneo es Turbo o Hiperturbo (según sea el caso).

Turbo

Un torneo **turbo** es aquel en el cual los niveles de las ciegas aumentan con mucha mayor rapidez que en una partida normal. La duración de cada ronda (antes de la subida de

ciegas/antes) en un torneo turbo suele ser de 5 minutos (a diferencia de los 8 o 15 minutos estándar), aunque también existen eventos turbo con rondas de 6 minutos.

Hiperturbo

Un torneo **hiperturbo** es aquel en el que los niveles de las ciegas aumentan extremadamente rápido, incluso más que en un torneo turbo. La duración de cada ronda (antes del aumento de las apuestas ciegas/ante) de un torneo hiperturbo suele ser de 3 minutos. Por lo general un torneo hiperturbo no solo tiene reducido el tiempo de la ciega, sino que adicionalmente el número de fichas es reducido, y el tiempo de acción (y tiempo de banco) para cada jugador es menor al usado normalmente en los torneos y mesas de juego. En estos torneos los jugadores tienen que ser más agresivos en su juego para poder mantener el paso de la exigencia del torneo.

Tamaño de las Mesas

Heads Up

Son torneos con mesas heads-up, de máximo dos personas, donde la acción se da cara a cara en una confrontación de solo dos jugadores.

4 Asientos

Son torneos donde se ha establecido un máximo de 4 jugadores por mesa.

Short handed

Son torneos con mesas de máximo 6 jugadores por mesa, es una forma muy común de configuración de mesa fuera de los torneos.

Normal

Son torneos con mesas de 9 o 10 jugadores como máximo, que es usualmente la configuración de mesas para torneos, dependiendo de las limitaciones del tipo de juego se define el máximo en 9 (generalmente para Omaha) o de 10 (Texas y otros).

Duración

Regular

Un torneo de duración **regular** es un evento que finaliza solo hasta que un jugador haya sido capaz de ganar todas las fichas de sus contrincantes en el torneo. Esto por lo general es así en todos los torneos a no ser que se haya estipulado otra forma de finalización como los torneos por tiempo. Los torneos de duración regular pueden durar todo el tiempo que sea necesario para su finalización (no tiene límite de tiempo).

Por Tiempo

Los torneos **por tiempo** son eventos en el que la competencia tiene a lugar desde el inicio del mismo hasta que se haya consumido el tiempo que corresponde al tiempo de torneo. Por lo general son torneos con varias horas de duración (4 horas por lo general) o que pueden estar

también definidos por una cantidad de niveles de ciegas antes de finalizar. Una vez que se haya alcanzado la condición de finalización (sea el tiempo o nivel específico) se pasa a distribuir el premio según la modalidad que se haya establecido de pago.

Identificación de Participantes

Visible

Los torneos por defecto son de identificación visible de sus participantes, permitiendo a todos poder observar tanto el nombre de usuario de cada uno de los participantes, así de como toda su información relacionada visible en mesa (avatar, nivel, distintivo del sitio, etc.).

Anónimo

Los torneos anónimos son eventos en los que los jugadores no aparecen con su nombre de usuario, sino que le es asignado de forma temporal un nombre, tal como Anónimo 1 Anónimo 2 etc (también le será asignado un avatar temporal y serán ocultados sus otros datos distintivos de mesa). Este seudónimo temporal aparecerá tanto en la lista de registro de torneo como en las mesas en las que se sienta el jugador mientras aún se encuentre participando en el torneo. Una vez el jugador finaliza su participación en el torneo (ya sea porque es eliminado o gana el mismo) quedará registrado en la lista de participantes con su identificación de usuario real y la posición en la que terminó el torneo.

Recompensas Adicionales

Sin Recompensa

Los torneos **sin recompensa** adicional son la forma más común de torneo, donde los jugadores participan únicamente para obtener una parte del premio acumulado del torneo.

Knockout Bounty

Los torneos con **Knockout Bounty** (KO) son una modalidad de torneos en los que el jugador gana una “recompensa” cada vez que elimina a otro jugador del torneo, permitiendo obtener una ganancia independiente del premio a repartir del acumulado del torneo.

En un torneo knockout, cada jugador pagará una entrada extra, que servirá como recompensa por dicho jugador. Por ejemplo, si un torneo con recompensa por eliminación tiene una entrada total de 20 €+5 €+2 €, 20 € de los cuales irán destinados al bote de premios normal, 5 € será la recompensa por cada jugador, y 2 € será la comisión de inscripción al torneo.

Torneos Disponibles

A continuación, presentamos algunas opciones notables de torneos que ofrecemos en nuestra sala, pero que no son limitativas, puesto que cada día podemos ofrecer nuevas formas de torneos con todas las opciones que antes hemos mencionado.

Torneos Freeroll

Disponemos de una larga lista de torneos freeroll diarios en los que nuestros jugadores no tendrán que disponer de dinero para participar y ganar en estos torneos, siendo la sala on line la que pone el bote de premios que se reparte. Por tanto, la inscripción es gratuita.

Estos torneos los podrás encontrar tanto freezeout como en modalidad con recompras. Encontrarás estos torneos bajo la sección de "Torneos" seleccionando "Freeroll" en el filtro de tipo de torneos.

Torneos Garantizados

En nuestra sección de torneos también disponemos de una gran variedad de torneos garantizados con distintas opciones con respecto a las compras, con algunos garantizados freezeout y otros torneos especiales grandes con recompras (generalmente con 4 recompras y add-on).

En este tipo de eventos el premio mínimo a repartir entre los participantes está previamente garantizado por la sala de póker on line. Es decir, la sala completa el bote de premios hasta alcanzar el garantizado en la eventualidad de que no se llegue con la suma de las inscripciones de los participantes.

Encontrarás estos torneos bajo la sección de "Torneos" seleccionando "Garantizado" en el filtro de tipo de torneos.

Torneos Regulares

Los torneos regulares por lo general son torneos de entradas económicas (torneos micro) y con un número ilimitado de recompras. Encontrarás estos torneos bajo la sección de "Torneos" seleccionando "Regular" en el filtro de tipo de torneos.

Torneos Knockout y Knockout Progresivo

Torneos Knockout

Los **torneos knockout (KO)** son tal como se explicó en secciones previas, un torneo knockout donde el jugador gana recompensas a medida que va eliminando otros jugadores del torneo.

Knockout Progresivo

Los **torneos knockout progresivos** son una apasionante variante de torneos KO. Al igual que un torneo KO estándar, ganas dinero en efectivo cada vez que eliminas a un rival, pero hay un ligero cambio: ganas parte de la recompensa del jugador eliminado de forma inmediata, pero parte de ella se añade a TU recompensa (por lo general, el 50 %). A medida que eliminas a otros jugadores, tu propia recompensa va aumentando, convirtiéndote en el blanco de otros cazarrecompensas.

La mayoría de torneos knockout progresivos destinan la mitad de tu entrada al bote de premios, y la otra mitad a tu recompensa inicial.

Satélites

Un **satélite** es un torneo cuyo premio es la participación en un torneo mayor. Registrarse en un satélite puede resultar más económico que comprar directamente la entrada para un torneo principal. Organizamos **satélites Sit & Go** sección "Sit & Go" y también **torneos satélites** que se organizan como torneos regulares y la información del registro y del juego es idéntica a la de otros torneos. Los torneos satélites pueden clasificar para eventos on line o en vivo.

Encontrarás estos torneos bajo la sección de "Torneos" seleccionando "Satélites" en el filtro de tipo de torneos.

Veamos un ejemplo de cómo funciona un satélite.

La entrada para el torneo de destino es de 200 €. La entrada para el satélite es de 20 €. Si hay 10 jugadores (en el satélite), quien obtenga el primer puesto ganará una entrada (ticket) de 200 € para el torneo de destino. Si hay 20 jugadores, quienes obtengan el primer y segundo puesto recibirán una entrada de 200 € para que puedan registrarse en el torneo de destino. Si sobra dinero del premio, éste se entregará al siguiente jugador de la tabla de participantes.

Si registrarse en un torneo o satélite conlleva el pago de una comisión, se te informará de la entrada y de dicha comisión. Un coste de "30 €+3 €" indica que la entrada es de 30 € y la comisión de entrada es de 3 €. Los 30 € pasan a formar parte del premio total por el que los jugadores compiten, mientras que la comisión de entrada de 3 € es la compensación por organizar el torneo. En la mayor parte de los torneos que se anuncian, la entrada y la comisión figuran como una única cifra con el fin de lograr un título lo más conciso posible. Puedes

obtener información detallada sobre la cuantía de la entrada y de la comisión de entrada en el lobby del torneo.

Torneo por Etapas

Los torneos por etapas es una modalidad de torneo en el que el torneo está fragmentado en dos etapas, una clasificatoria y la etapa final. Estas etapas se realizan en torneos separados, pero forman parte de un mismo evento o torneo global.

Etapa de Clasificación

Son torneos por tiempo que otorgan a los que logran clasificar tickets que le permiten participar en la etapa final. Los usuarios en estos torneos pueden hacer reentradas y las fichas que logran acumular en esta etapa serán sus fichas iniciales en la etapa final. Por lo general la etapa de clasificación se realiza con varios torneos en distintos días a fin de que una mayor cantidad de jugadores puedan participar y a fin de dar también la oportunidad de que quienes fallaron en clasificar en días anteriores puedan conseguir su clasificación a la etapa final.

Etapa Final

Es un torneo cuyo registro está cerrado (solo los jugadores que participaron en la etapa clasificatoria pueden participar) y en el que todos los jugadores comienzan con la cantidad de fichas que consiguieron en la etapa de clasificación. Adicionalmente este torneo al ser una continuación de los de la etapa anterior, comienza en la ciega siguiente a la que terminó la etapa de clasificación. Esto se debe a que toda la estructura debe verse como un solo torneo o evento, por lo que las fichas y ciegas son una continuación de la etapa inicial. El torneo no finaliza hasta tanto se haya concluido con éxito el torneo (con un ganador o se dé un arreglo o deal de la mesa final).

Windfall

El conjunto de torneos Windfall (también denominados Speed&Go) es una modalidad de torneos Sit & Go en el que se ofrecen una variedad de torneos con entradas específicas, pero donde el premio Garantizado es desconocido al momento de registrarte, y el monto del mismo es definido aleatoriamente al momento de iniciar el torneo. Estos torneos son de un máximo de 3 personas y los premios garantizados van desde 2 veces el buy-in hasta 2.000 veces el buy-in, siendo sorteado el monto garantizado justo antes de repartir la primera carta del torneo. Un usuario puede registrarse en múltiples instancias del torneo Windfall para jugar simultáneamente y aumentar sus posibilidades de multiplicar sus ingresos. Las tablas de pago

para estos torneos variarán dependiendo del multiplicador del garantizado, pagando una mayor cantidad de puestos a medidas que el multiplicador sea mayor.

Para comenzar, el jugador selecciona su entrada y el número de torneos simultáneos en los que desea participar; a continuación, haciendo clic en el botón "Registrarse" ya estará listo para jugar. Se sentará en una mesa de torneo hasta que se registren otros dos, completando el número de tres. En cuanto el tercer jugador se registre en el torneo Windfall, se realizará un sorteo para decidir de forma aleatoria cuál será el importe del bote de premios del torneo, mostrando el bote de premios a los participantes. Seguidamente, se repartirá la primera mano y empezará el juego para conseguir el premio del Windfall.

Pongamos un ejemplo con un Windfall de 5€. Una vez que se hayan registrado los otros tres jugadores, el bote de premios se sorteará y anunciará antes de que se reparta la primera carta. El premio correspondiente al primer lugar será igual a entre dos y 2.000 veces la entrada, lo que significa que se podrían convertir 5€ en entre 10 y 10.000€.

Los torneos Windfall se pueden encontrar directamente en la sección "Windfall".