

# REGLAS DEL TEXAS HOLD´EM

El **Texas Hold´em limit** es un juego de cartas de los llamados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con las cinco mejores cartas de entre las cinco cartas comunes para todos y las 2 cartas de cada jugador.

Se juega con una baraja de 52 cartas de las utilizadas en las otras modalidades de póquer.

El crupier se encarga de la mezcla y reparto de las cartas a los jugadores, anunciar las distintas fases del juego y apuestas, así como resolver cualquier duda, deducir la tasa que corresponda como beneficio de la mesa y finalmente pagar al ganador.

## COMBINACIONES POSIBLES

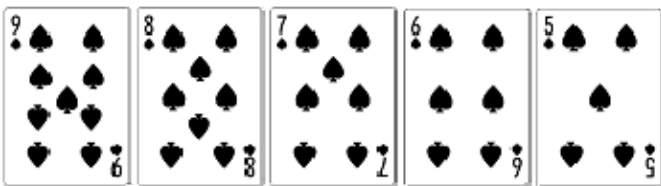
(fotos??)

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que más abajo se describen, las cuales están ordenadas, según su importancia, de mayor a menor.

1. **Escalera Real:** Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo ( As, Rey, Dama, Jota y 10)



2. **Escalera de Color:** Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).



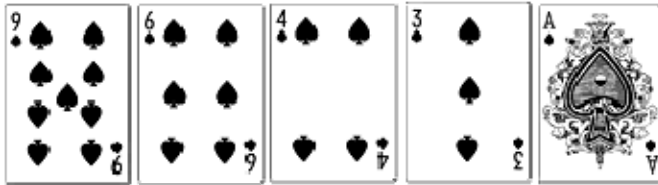
3. **Póquer :** Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro reyes).



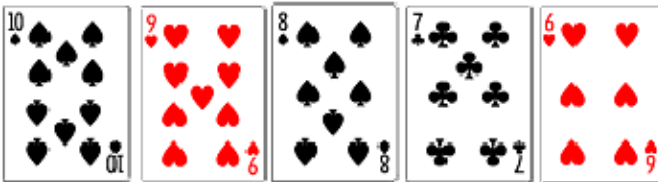
4. **Full** : Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).



5. **Color** : Es el formado por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Dama y As).



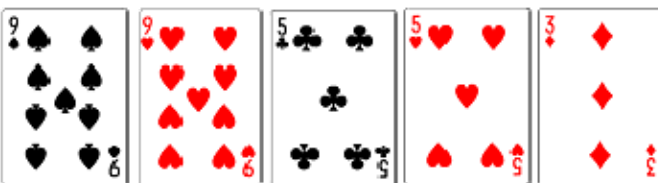
6. **Escalera** : Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.



7. **Trío** : Es el formado por tres cartas de un mismo valor y los dos restantes sin formar pareja.



8. **Doble Pareja** Es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves 2 Jotas y 1 As)



9. **Pareja** : Es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As)



10. **Carta Mayor:** Cuando una mano no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.



Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior [ejemplo: Un póquer de Reyes (K) supera a uno de Damas (Q). Si dos o mas jugadores tienen un póquer del mismo rango, gana aquel que tenga la quinta carta de mayor valor. (Ejemplo: Póquer de Jotas “J” con 10 gana al póquer de Jotas “J” con 4)

b) Cuando dos o más jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto, en caso de igualdad en el trío gana el que tenga la pareja más alta.

c) Cuando dos o más jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana aquel que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando dos o más jugadores tiene color, gana el que tiene la carta de valor más alto

e) Cuando dos o más jugadores tiene trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto, en caso de igualdad en el rango de dicho trío ganará aquel que tenga la carta más alta de las otras dos que completan la combinación.

f) Cuando dos o más jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, la carta que completa la combinación de rango más alto.

g) Cuando dos o más jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las tres restantes.

## INICIO DE PARTIDA

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores, a continuación el crupier despacha una carta delante de cada jugador sentado, la mas alta obtendrá la mano o boton. En caso de igualdad ganará según el palo por este orden “Picas, corazones, diamantes y tréboles.

Si comenzada la partida quedaran puestos libres, corresponderá al Jefe de Sector la asignación de los mismos en base al listado de jugadores en espera que tenga en ese momento.

A lo largo de una sesión y a petición propia el jugador que ocupe un departamento en la mesa puede descansar o ausentarse, durante una ronda completa, sin perder el puesto en

la mesa, transcurridas dichas manos, si el cliente no reinicia su participación en la partida, se considerará que el asiento queda libre pudiendo el jefe de partida disponer de él.

En caso de reincorporarse al juego después de pasar las ciegas por su turno, deberá entrar con la ciega grande.

Si un jugador descansa cuando le corresponde la ciega pequeña y posteriormente se reincorpora al juego, antes de que le correspondiera la ciega grande, deberá de entrar con la ciega pequeña.

Si un jugador se incorpora con la partida ya comenzada, deberá entrar con la ciega grande para recibir cartas.

Un jugador no se podrá incorporar siendo boton o pequeña ciega, esperará a que pase el turno.

## BARAJAR

El crupier, tras comprobar que están la totalidad de los naipes de la baraja, procederá a barajarlos según procedimiento en cada mano:

Ensalada de naipes

- Barajar – Barajar
- Cortar
- Barajar

Finalmente procederá al corte depositando los naipes sobre la carta de corte, quedando las cartas listas para dar.

En el caso de que al cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo deberá barajarse de nuevo.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Antes de dar las cartas los dos jugadores situados a la izquierda de la mano pondrán por orden correlativo las apuestas denominadas “pequeña ciega” y “gran ciega”, esta última deberá de ser igual al mínimo de la mesa y la pequeña ciega su mitad.

Después de barajar, el crupier procederá al reparto de dos cartas de una en una a cada jugador, dando la primera carta a la plaza que corresponda a la pequeña ciega.

Ningún jugador puede ver sus cartas hasta que el último jugador hubiera recibido todos los naipes que le correspondiesen.

### 1º RONDA.

El jugador situado a la izquierda de la gran ciega, será el primero en hablar teniendo la opción de:

1. **RETIRARSE.** Con lo cual el jugador renuncia al pot dejando sus cartas que serán retiradas por el crupier.
2. **IR.** Igualando la apuesta.
3. **SUBIR.** Subiendo la apuesta para como mínimo doblar la postura más alta que se hubiera hecho hasta el momento salvo que su resto sea inferior a dicha cantidad en cuyo caso el jugador ira a la mano con la totalidad de dicho resto, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su izquierda, por orden realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Y así sucesivamente hasta llegar a la gran ciega que será él ultimo en hablar.

### 2º RONDA;

El crupier llevará las fichas apostadas a la zona del pot, quemará una carta y descubrirá las tres siguientes (FLOP).

En ese momento se iniciara una ronda de apuestas hablando en primer lugar el jugador correspondiente a la pequeña ciega, con las opciones de:

**RETIRARSE, PASAR, IR o SUBIR.** Y así sucesivamente, en el mismo sentido que las agujas del reloj, hasta llegar al jugador que posee la mano, quién será el último en hablar.

### 3º RONDA;

Después de finalizar la 2º ronda de envites, el crupier llevará las fichas al pot, quemará una carta y mostrará la 4º carta (TURN). Se iniciará una nueva ronda de apuestas hablando en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

#### 4° RONDA;

Después de finalizar la 3° ronda de envites, el crupier recogerá las fichas, quemará de nuevo una carta y mostrará la 5° carta (RIVER). Se inicia una nueva ronda de apuestas hablando de igual modo en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano (activos) deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el pot , excepto si su resto no alcanza su valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente y obtendrá el pot.

Cuando haya jugadores restados, cada uno optará al pot de forma proporcional a lo apostado, por lo que dividiremos el pot en grupos indicando claramente a los jugadores a que pot optan.

## DESTAPAR EL JUEGO/SHOWDOWN

Finalmente los jugadores irán descubriendo las cartas uno a uno, en el sentido de las agujas del reloj y empezando por quien realice el último envite.

Ganará el pot la combinación más alta, en el supuesto de que se diesen dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el crupier repartirá el pot entre los ganadores.

Si producto de la partición hubiera una ficha sobrante esta correspondería al jugador que hubiera realizado el último envite. La mano ganadora no tiene la obligación de enseñar las cartas salvo que se pague su apuesta.

Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y retirará estas de la mesa.

**Una vez comenzado el nuevo reparto no se admitirán reclamaciones sobre la mano anterior.**

## NORMAS GENERALES

- Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando

traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio esta acción tendrá que hacerse con un solo movimiento.

- Los jugadores podrán incluir en su resto dinero en efectivo, pero en caso de que este ingrese en el bote común, será cambiado por el crupier.
- Las declaraciones verbales son consideradas como apuestas efectivas “la boca hace juego”. Si hubiera una discrepancia entre una apuesta verbal y la cuantía introducida en la “zona de bote” por el jugador, la cantidad que se da por buena es la dicha de palabra.
- El jugador debe proteger sus cartas todo el tiempo, lo podrá hacer con una ficha puesta sobre ellas. Si no lo hiciera así no tendrá compensación en el caso de que sus cartas se mezclasen con otras o el crupier se las retirase accidentalmente.
- Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta.
- Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario no pudiendo realizar manifestaciones con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el Jefe de Sector decidirá sobre su participación o continuación en la partida.
- El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Una vez finalizada la mano los naipes que quedan en el mazo no deben ser mostrados.
- En caso de que durante el desarrollo de una mano se destapara una carta, esta será mostrada a todos los jugadores y a continuación se procederá según el caso.
- Cuando una plaza a la que le toca la gran ciega queda libre, esta corre a la siguiente plaza.

## ERRORES EN EL JUEGO

### 1.- ERRORES EN EL REPARTO;

Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo:

- Cuando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego y no se pueda reconstruir la mano.
- Cuando un jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.
- Cuando al comenzar la mano un jugador reciba una carta que no le corresponde y se tenga constancia de que la ha visto.

- Cuando más de una carta se gira total o parcialmente, aparecen boca arriba en el mazo durante el reparto o caen fuera de la mesa.
- Cuando se descubra que faltan una o más cartas en la baraja, o que ésta es defectuosa.
- Cuando la “marca” se coloca en un puesto equivocado.
- Cuando no se dan cartas a un jugador que ha puesto su ciega o apuesta obligada.

Si nos diéramos cuenta de estas incidencias después de que se produzcan dos acciones la mano se dará por buena, si nos damos cuenta antes de dos acciones, se anulara la jugada y se devolverá el dinero a todos los jugadores que hubieran participado en dicha mano.

## 1. ERRORES DEL CRUPIER;

- En el caso de que el crupier anuncie una mano equivocadamente, las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.
  - No se considerará error en el reparto de los naipes cuando el crupier dé cartas a un jugador ausente o a un puesto vacío. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y perderá sus opciones de jugar el bote.
  - En el caso de que el crupier, accidentalmente, se llevara todas o alguna de las cartas de un jugador, estando estas protegidas y las mezclara con los descartes, la mano le será anulada y al jugador se le devolverá todo el dinero que hubiera apostado en esa mano.
  - Si el crupier quema carta y saca el “turn” antes de que haya terminado la acción, apartará la carta del “turn”, quemará y sacará la carta correspondiente al “river” y tras terminar la ronda de apuestas, introducirá la carta mostrada en el mazo, barajará y sacará el nuevo “river” sin quemar ninguna.
- Si el crupier quema y saca el “river” antes de que termine la acción, devolverá la carta mostrada al mazo, barajará y sacará un nuevo “river” sin quemar ninguna.
- Si dos o más cartas comunes fueran descubiertas por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se barajarán dichas cartas y se descubrirán de nuevo.
  - En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto, esta sustituirá a la primera carta a quemar, que a su vez sustituirá la carta vuelta.

## 2. ERRORES DEL JUGADOR;

- El jugador que tire sus cartas bocabajo tras la línea de apuestas, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, podrá recuperar estas y por lo tanto sus cartas estarán activas en los siguientes casos:
  - a).- Si el jugador o jugadores que aún estuvieran activos no han pagado la apuesta.

b).- Si tira sus cartas pensando que no ha ido ningún jugador a su apuesta y quedara algún jugador restado.

c).- Si el jugador tira sus cartas por error inducido por el crupier u otro jugador.

- En ningún caso el jugador podrá recuperar sus cartas si:

a).- Al tirar sus cartas estas se han mezclado con otras.

b).- En su turno de enseñar el juego, tira sus cartas dando la mano por perdida y habiendo pagado el resto de jugadores las apuestas realizadas hasta el momento.

c).- Tira las cartas como consecuencia de una subida.

- El jugador que desee subir una apuesta y se equivoca al anunciar la cantidad o introduce en el bote un número inferior de fichas al necesario, no podrá incrementar la apuesta, teniendo tan solo que igualarla.

- El jugador que para cubrir una apuesta meta en el bote un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

- Si un jugador apuesta fuera de turno, llegado este tendrá que mantener su acción, salvo que se produzca un incremento anterior, con lo cual tendrá la opción de igualar la apuesta o en su caso incrementarla, pero no podrá retirar las fichas que ya hubiera apostado.

- Cuando un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más. Sin embargo si se actúa de la misma forma sin existir una apuesta previa se entenderá que juega por la totalidad del valor de dicha ficha.

- El juego seguirá siendo válido, aunque un jugador por error descubra sus cartas.

- Cada jugador es responsable de recibir el número de cartas correctas. Si después de la acción de dos jugadores, algún otro descubre que no tiene el número de cartas correctas, perderá el dinero apostado y su mano se declarará nula.

- Para mantener el derecho a actuar, un jugador deberá avisar al crupier antes de que hayan actuado dos jugadores después de él.

- Al jugador que ponga en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano, así como la del otro jugador.

- Los jugadores son responsables de sus acciones, si un jugador anuncia una acción y no conocía la cantidad correcta, debe efectuar la acción de todas formas. Si el error ha

sido del crupier que ha informado de una cantidad incorrecta, el jugador podrá modificar su acción.

## PROHIBICIONES

- Jugarse el bote conjuntamente.
- Repartirse el bote voluntariamente.
- La connivencia entre jugadores.
- Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.
- Prestarse dinero entre jugadores del propio resto.
- Guardarse las fichas de su resto.
- Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista de los demás.
- Mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa mano.
- Intercambiar su puesto con otra persona incluso temporalmente.
- Que un jugador enseñe alguna de sus cartas quedándole resto y estando activo en la jugada o una vez restado enseñe su jugada a otro jugador aunque este no intervenga en la mano.
- Tapar u ocultar fichas de su resto el cual deberá ser visible para todos.