

GUÍA DE MESA · POKER EN VIVO

Las reglas del poker en vivo errores y angle shoots

Las situaciones de mesa que más dudas generan en el vivo: qué dicen las reglas de torneo, los errores que te pueden costar una mano y las jugadas hechas a propósito (angle shoots) que tienes que saber reconocer.

Vivo | Reglas TDA 2026 | Lectura de 10 min

toys4poker.com

En el poker en vivo no hay botones: apuestas con fichas, con palabras y con gestos. Eso tiene dos riesgos: **equivocarte sin querer** o que alguien use una **zona gris de las reglas a propósito** para confundirte. Las reglas son las mismas en los dos casos, así que conocerlas te protege de ambos.

ERROR · SIN QUERER

La regla manda

Soltar una ficha grande sin decir "subo", tirar la mano fuera de turno o enseñar solo una carta. Aunque no fuera tu intención, cuenta lo que dice la regla.

ANGLE SHOOT · A PROPÓSITO

Usar la ambigüedad

Hacer algo que parece un despiste, o que técnicamente se puede hacer, para engañar al rival. No es una trampa como marcar cartas, pero el floor puede sancionarlo.

i Quién decide y con qué reglas

La mayoría de torneos en vivo siguen las reglas de la **TDA** (Poker Tournament Directors Association), cuya edición vigente es la de 2026, adaptadas por cada casino o circuito. Cuando algo no está claro, decide el **floor** (el director de torneo), y su criterio general es el **interés del juego y la equidad**. La intención cuenta: el mismo gesto puede ser un error o un angle shoot según quién y cómo lo haga.

ii Seis hábitos que te protegen de los dos

1. Actúa solo cuando sea tu turno.
2. Di en voz alta lo que haces y, si apuestas, la cantidad.
3. Espera a que el dealer anuncie la acción del rival antes de decidir.
4. Protege tus cartas y, en el showdown, enseña las dos.
5. Antes de pagar un all-in, pide al dealer la cuenta exacta.
6. Ante la duda, di "¡floor!" en ese momento: cuando la mano termina, suele ser tarde.

Te explicamos las once situaciones más habituales, con lo que dice la regla, cómo se usan como angle shoot y cómo protegerte. Revisado con las reglas de la TDA de 2026 (versión 1.1, del 21 de septiembre de 2026). Cada sala puede tener sus propias normas.

BLOQUE 1 · APUESTAS QUE NO SON LO QUE PARECEN

1 La ficha grande

Si te han apostado y pones en silencio **una sola ficha** de más valor que la apuesta, es solo un call (pagar). Para subir tienes que decir "subo" **antes** de que la ficha toque la mesa. Si dices "subo" sin cantidad, la subida es el valor de la ficha. Si nadie ha apostado, una ficha grande en silencio es una apuesta por todo su valor.

CÓMO SE USA COMO ANGLE SHOOT

Te apuestan 300 y el rival tira con decisión una ficha de 1.000 sin decir nada. Parece una subida y tiras tu mano (fold), pero solo era un call: la has tirado sin necesidad.

EN LA MESA

No actúes hasta que el dealer anuncie la acción. Y cuando quieras subir con una ficha grande, dilo siempre antes de soltarla.

2 Varias fichas y la regla del 50%

Con varias fichas en silencio cambia todo. Si todas hacen falta para igualar, es un call. Si sobra alguna, se aplica la regla del 50%: si lo que añades por encima del call llega a la **mitad de la apuesta anterior**, estás obligado a hacer una subida completa.

TE APUESTAN 1.000 Y PONES EN SILENCIO…	LO QUE CUENTA
1.400 (400 por encima: menos del 50%)	Call de 1.000
1.500 (500 por encima: el 50%)	Subida obligada a 2.000
Dos fichas de 1.000 frente a una apuesta de 300	Subida a 2.000
Una ficha de 5.000 frente a una apuesta de 300	Call de 300

EN LA MESA

Las dos últimas filas son la trampa clásica: varias fichas pueden ser una subida y una sola ficha más grande, no. Si dudas, di la cantidad en voz alta.

3 Lo que dices en tu turno te compromete

En tu turno, las palabras valen lo mismo que las fichas. "Pago" te obliga a pagar y "subo" a subir al menos el mínimo. Si dices una cantidad sin más, es como si pusieras esas fichas.

FRASES QUE ENGAÑAN

Decir "pago" cuando nadie ha apostado es pasar (check). Decir "paso" ante una apuesta solo te deja pagar o tirar la mano. "Apuesto el bote" no es una apuesta válida en no-limit, pero te obliga a hacer una apuesta y puede sancionarse.

PALABRAS NO OFICIALES

Expresiones de casa o gestos raros se usan bajo tu propio riesgo: el floor puede interpretarlos de otra forma. Si una frase admite varias cantidades, se toma la mayor razonable.

NUEVO EN 2026: CUIDADO CON LAS PREGUNTAS

Una palabra de apuesta dentro de una pregunta ("¿ha subido?") puede contar como tu acción. Pregunta de forma neutra: "¿cuál ha sido su acción?".

CÓMO SE USA COMO ANGLE SHOOT

Un jugador dice "vale, vale..." y empieza a mover fichas. El rival entiende call y enseña su mano. Luego el primero dice que solo estaba pensando y tira su mano.

4 Apostar en dos tiempos (string bet)

No se puede poner unas fichas, volver al stack a por más y añadirlas: es un **string bet** y no está permitido. La subida tiene que ir en un solo movimiento o decirse entera antes. Tampoco se puede apostar de más "para que te den cambio": todo lo que empujas puede contar.

CÓMO SE USA COMO ANGLE SHOOT

Pone un call, mira tu reacción y, si te ve débil, vuelve al stack a por más fichas para convertirlo en subida.

5 Golpear la mesa es un check

Dar un golpe en la mesa en tu turno equivale a pasar, aunque luego digas que estabas pensando.

EN LA MESA

Mientras piensas, mantén las manos quietas y lejos de las fichas. Y si el rival golpea la mesa, que el dealer lo confirme antes de actuar.

BLOQUE 2 · TURNO, FICHAS Y CUENTAS

6 Actuar fuera de turno

Si alguien actúa antes de que le toque, la acción vuelve al jugador correcto. Si este pasa, paga o tira su mano (no cambia la acción), lo que hizo el que se adelantó **vale**. Si apuesta o sube, el que se adelantó recupera sus fichas y puede decidir de nuevo. Tirar la mano fuera de turno siempre vale.

Nuevo en 2026, con solo dos jugadores en la mano: si pasas o pagas fuera de turno y luego el rival apuesta, ya no puedes subir; solo pagar o tirar la mano.

CÓMO SE USA COMO ANGLE SHOOT

Eres el primero en hablar y el jugador de tu izquierda coge fichas como para apostar antes de tiempo. Pasas para no meterte en su apuesta... y cuando le toca, pasa él también. Ha conseguido una carta gratis.

EN LA MESA

Decide como si no hubieras visto nada. Y si se saltan tu turno, dilo en ese momento: si dejas pasar la acción, lo que hicieron los demás puede quedar válido.

7 Fichas escondidas y cuentas falsas

Las fichas tienen que estar a la vista, con las de más valor siempre visibles. **Desde la edición 2026, las pilas de 20 fichas del mismo valor son obligatorias** (antes era una recomendación). Esconder fichas o sacarlas de la vista puede costar perderlas e incluso la descalificación. Y si vas all-in, empuja todas tus fichas o ninguna: dejar una escondida detrás del stack para despistar no se permite.

PEDIR UNA CUENTA

Puedes pedir una estimación del stack del rival en cualquier momento. La cuenta exacta solo cuando te enfrentas a un all-in y es tu turno; la hace el dealer, no el rival.

SI TE DAN MAL LA CIFRA

Si pagas con una información equivocada, pagas la cantidad real. El que paga es responsable de saber cuánto es.

EN LA MESA

Antes de pagar un all-in grande, pide siempre al dealer que cuente. No te fíes de lo que diga el rival.

8 Las frases condicionales

"Si apuestas, pago" o "si sale un corazón, voy all-in" no son jugadas válidas, pero el floor puede obligarte a cumplirlas y además sancionarte. No las uses ni te las creas.

BLOQUE 3 · SHOWDOWN Y ÉTICA

9 Las cartas hablan, pero tirarlas (muck) no tiene vuelta atrás

En el showdown mandan las cartas, no lo que se dice. Anunciar una mano que no tienes no te obliga a nada, y frases como "tú ganas" o "me retiro" tampoco cuentan: mandan las cartas. Anunciar una mano falsa a propósito se puede sancionar. El problema es que si el rival tira sus cartas sin enseñarlas, ya no hay vuelta atrás.

CÓMO SE USA COMO ANGLE SHOOT

En el river, el rival dice "tengo color" con seguridad. Tú tienes una escalera y tiras las cartas sin enseñarlas. Él tenía una pareja. Su mano gana porque la tuya ya no está.

EN LA MESA

Nunca tires tus cartas por lo que diga el rival: espera a ver las suyas o enseña las tuyas boca arriba y deja que el dealer lea las dos manos.

10 Protege y enseña bien tu mano

- Protege tus cartas siempre, por ejemplo con una ficha encima. Si el dealer las mata por error, no hay solución.
- Enseñar bien es poner las dos cartas boca arriba. Una mano bien enseñada que gana no se puede matar.
- Si tiras tus cartas sin enseñarlas, pierdes el derecho a ver otras manos.
- Cuando hay un all-in y se acabaron las apuestas, todas las manos se enseñan sin esperar.

11 Enseñar tarde (slow roll), jugar en equipo y enseñar cartas

ENSEÑAR TARDE (SLOW ROLL)

Tardar a propósito en enseñar la mano ganadora para hacer sufrir al rival. No está escrito como regla, pero es mala educación y el floor puede avisar o sancionar por conducta.

UN JUGADOR POR MANO

No se puede enseñar la mano a otro, comentar una mano en juego ni aconsejar. Jugar suave con un amigo se sanciona, y la colusión, con la descalificación.

SANCIONES POSIBLES

Según la gravedad y si se repite: aviso, perder una mano o una vuelta sin jugar (o, en su lugar, una penalización en fichas) y, en los casos graves (trampas, colusión, fichas fuera de la vista), la descalificación.

HERRAMIENTAS, FUERA DE LA MESA

Consultar apps, tablas de rangos, solvers o asistentes de IA durante el juego está prohibido y se sanciona; en 2026 la regla incluye también las gafas inteligentes y las cámaras ocultas. Lo que estudies con ellas, llévalo aprendido de casa.

Qué cambia para el jugador en 2026

1. Las pilas de 20 fichas del mismo valor pasan a ser obligatorias.
2. En un all-in, se empujan todas las fichas o ninguna.
3. Una palabra de apuesta dentro de una pregunta puede contar como tu acción.
4. Con dos jugadores en la mano, pasar o pagar fuera de turno te quita la opción de subir.
5. Prohibidos también las gafas inteligentes, las cámaras ocultas y los asistentes de IA.
6. El floor puede poner una penalización en fichas en lugar de dejarte sin jugar.

Lo demás que explica esta guía (ficha grande, regla del 50%, string bet, acción fuera de turno con varios jugadores, las cartas hablan) se mantiene igual en la edición 2026.

Chuleta: la jugada y cómo protegerte

SITUACIÓN	QUÉ DICE LA REGLA	CÓMO PROTEGERTE
Ficha grande	Una sola ficha en silencio es call.	Espera a que el dealer anuncie.
Varias fichas	Regla del 50%: puede ser subida.	Di la cantidad en voz alta.
Palabras	Lo que dices en tu turno te obliga, también en una pregunta.	Habla claro; pregunta "¿cuál ha sido su acción?".
Golpe en la mesa	Es un check.	Manos quietas mientras piensas.
Fuera de turno	Vale si la acción no cambia.	Decide como si no lo hubieras visto.
Fichas y cuentas	Pilas de 20 y visibles; si pagas mal informado, pagas lo real.	Pide la cuenta al dealer.
Showdown	Las cartas hablan; tirarlas es definitivo.	Enseña las dos cartas.

EJERCICIO

Ciegas 100/200. El rival apuesta 600 y pones en silencio dos fichas de 500. ¿Qué has hecho? ¿Y si pones tres?

Solución: con dos fichas, una sola (500) no llega a 600, así que las dos hacen falta: es un call y te devuelven 400. Con tres, sobra una, así que se aplica la regla del 50%: pones 1.500, 900 por encima del call, más de la mitad de 600. Es una subida a 1.500.

¿Te ha pasado alguna en el vivo?

Cuéntalo en la comunidad: comentamos errores, angle shoots, decisiones de floor y manos del vivo.

Únete al Discord

Contenido redactado por Toys4Poker a partir de las reglas de la Poker TDA (edición 2026, versión 1.1). Cada sala puede aplicar normas propias: consulta siempre al floor.