

GUÍA DE INICIACIÓN · NIVEL BÁSICO

Varianza y bankroll cómo aguantar las rachas

Por qué puedes jugar bien y perder durante semanas, cuánto dinero necesitas para cada nivel y cómo evitar que el tilt convierta una mala racha en una peor.

Cash | Torneos | Lectura de 8 min

toys4poker.com

En poker puedes tomar buenas decisiones y perder, o jugar mal y ganar. Eso es la **varianza**. Entenderla te ayuda a no sacar conclusiones de una mala semana, y gestionar bien tu **bankroll** (el dinero que dedicas al poker) evita que una mala racha te saque del juego. Lo explicamos en **seis ideas**, con cálculos propios.

BLOQUE 1 · LA VARIANZA

1 A corto plazo manda la suerte; a largo plazo, la habilidad

Una ventaja pequeña se nota muy poco en unas cuantas manos, pero se va sumando mano tras mano. Con muchas manos, la suerte se compensa y lo que queda es tu nivel.

EJEMPLO: UN JUGADOR GANADOR QUE VA PERDIENDO

Imagina un jugador de cash que gana de verdad **5 BB cada 100 manos**, con una varianza habitual en 6-max. ¿Con qué probabilidad irá en negativo después de...?

MANOS JUGADAS	PROBABILIDAD DE IR PERDIENDO
1.000 manos (2–3 sesiones)	43%
10.000 manos	29%
50.000 manos	11%
100.000 manos	4%
200.000 manos	menos del 1%

Cálculo de Toys4Poker con una desviación típica de 90 BB/100, orientativa para cash 6-max online.

EN LA MESA

No juzgues tu juego por los resultados de una semana. Juzga tus decisiones: revisa manos, no el saldo.

2 La baraja no te debe nada

Cada mano es independiente de las anteriores. Haber perdido mucho no hace más probable que ahora empieces a ganar: las cartas no recuerdan lo que pasó. Las rachas no se "compensan"; simplemente, con muchas manos, pesan cada vez menos en el total.

EJEMPLO

Has perdido con AA tres veces seguidas. La próxima vez que te lleguen, contra una mano cualquiera seguirán ganando alrededor del **85%** de las veces, ni más ni menos.

EN LA MESA

Si te descubres pensando "ya me toca ganar una", es el momento de parar: estás a un paso de pagar o subir con manos que no lo merecen.

3 Tu winrate es un rango, no un número exacto

El winrate que ves en tu programa es una estimación. Tu nivel real puede estar bastante por encima o por debajo, y el margen solo se estrecha jugando muchas más manos.

MANOS JUGADAS	MARGEN DE ERROR (95%)	SI VES +5 BB/100, TU NIVEL REAL ESTÁ ENTRE
10.000	± 18 BB/100	−13 y +23
50.000	± 8 BB/100	−3 y +13
100.000	± 5,7 BB/100	−0,7 y +10,7
500.000	± 2,5 BB/100	+2,5 y +7,5

Cálculo de Toys4Poker con la misma desviación típica de 90 BB/100.

BLOQUE 2 · EL BANKROLL

4 Cuánto dinero necesitas para cada nivel

El bankroll se mide en **buy-ins**: cuántas entradas completas del nivel en el que juegas puedes pagar. Las referencias habituales son estas, y son orientativas, no leyes:

CASH

35 a 65 buy-ins

No arriesgues más del 5% de tu bankroll en una sola mesa.

TORNEOS

75 a 125 buy-ins

No arriesgues más del 2% en un solo torneo. En torneos con muchos jugadores, mejor ir a la parte alta o incluso más.

NIVEL	BUY-IN	BANKROLL ORIENTATIVO
Cash NL2	2 €	70 – 130 €
Cash NL5	5 €	175 – 325 €
Cash NL10	10 €	350 – 650 €
Torneos de 1 €	1 €	75 – 125 €
Torneos de 5 €	5 €	375 – 625 €

UNA FORMA SENCILLA DE SUBIR Y BAJAR

Nuestra propuesta para cash: sube de nivel cuando tengas al menos **50 buy-ins** del nivel siguiente, y vuelve a bajar si caes por debajo de **35 buy-ins** del nivel en el que estás. Decídelo antes de sentarte, no en mitad de una racha.

EN LA MESA

Juega solo con dinero que puedas permitirte perder. El bankroll es dinero aparte: no se mezcla con el de los gastos del mes.

5 El criterio de Kelly: el máximo que puedes arriesgar

El criterio de Kelly calcula qué parte de tu bankroll puedes arriesgar para que crezca lo más rápido posible según tu ventaja. Es un **techo**, no un objetivo: arriesgar más no te hace crecer más deprisa, solo te expone a quebrar.

EJEMPLO: KELLY EN UN HEADS-UP

Juegas heads-up sit&go donde ganas el 52% de las veces (pierdes el 48%). Kelly dice que puedes arriesgar un **4%** del bankroll por partida: con 1.000 €, entradas de 40 €.

QUÉ PARTE DE KELLY USAS	ENTRADA CON 1.000 €	CRECIMIENTO QUE CONSIGUES
Un cuarto de Kelly	10 €	44%
La mitad de Kelly	20 €	75%
Kelly completo	40 €	100%
El doble de Kelly	80 €	0%

Con la mitad de Kelly consigues tres cuartas partes del crecimiento con muchos menos sustos. Por eso se recomienda usar la mitad o un cuarto.

6 El tilt alarga las malas rachas

El tilt es jugar peor por culpa de las emociones: querer recuperar lo perdido o tener miedo de perder más. Baja tu winrate, y con un winrate más bajo las malas rachas duran más, lo que da más tilt.

EJEMPLO

El jugador de la idea 1 gana 5 BB/100, pero el 20% de sus manos las juega en tilt y en ellas pierde 5 BB/100. Su winrate real baja a **3 BB/100**, y la probabilidad de ir perdiendo tras 50.000 manos pasa del **11% al 23%**.

EN LA MESA

Ponte un límite de pérdidas por sesión antes de empezar y respétalo. Tras una mano que te altera, levántate unos minutos.

Resumen para llevar a la mesa

1. Pocas manos no dicen nada: un ganador puede ir perdiendo miles de manos.
2. Cada mano es independiente: la baraja no te debe nada.
3. Tu winrate tiene margen de error; necesitas muchas manos para conocerlo.
4. Cash: 35–65 buy-ins. Torneos: 75–125 buy-ins.
5. Kelly es el máximo; usa la mitad o un cuarto.
6. El tilt baja tu winrate y alarga las rachas: ponte límites.

PARA PRACTICARLO

Jurojin

Lleva el registro de tu bankroll y de tus sesiones, para saber cuántos buy-ins tienes y cómo te afectan las rachas (ideas 4 y 6).

H2N

Muestra tu winrate, cuántas manos llevas y la gráfica de lo que deberías haber ganado según tu equity en los all-in, para separar suerte de juego (ideas 1 y 3).

EJERCICIO

Juegas cash NL5 (buy-in de 5 €) y tienes 200 € para jugar. ¿Cuántos buy-ins tienes? ¿Puedes subir a NL10?

Solución: 200 ÷ 5 = 40 buy-ins de NL5, dentro de la referencia pero en la parte baja. En NL10 serían solo 20 buy-ins, así que todavía no toca subir. Con nuestra propuesta, subirías al llegar a 500 € (50 buy-ins de NL10).

¿Te ha quedado alguna duda?

Pregunta en la comunidad: tienes vídeos gratis sobre cada herramienta y gente con la que comentar manos.

Únete al Discord

Contenido redactado por Toys4Poker a partir de las ideas del artículo "Variance and Bankroll Management" del blog de GTO Wizard.