



Esta página é uma reprodução fiel do original. Quaisquer erros ou omissões não deverão ser imputados a este Observatório.

POKER STARS : TERMOS DE POKER E GLOSSÁRIO



ACÇÃO - (1) Oportunidade para agir. Caso um jogador não se aperceba que é a sua vez de jogar, o dealer irá dizer "É a sua vez de jogar." (2) Apostas e subidas. "Se uma terceira copa aparecer no tabuleiro de jogo e existir muita acção, tem de assumir que alguém fez o flush."

All-In - Ficar sem fichas enquanto aposta ou iguala. Em jogos de mesa de apostas, um jogador não poder ir buscar dinheiro ao bolso durante uma mão. Se ficar sem dinheiro, é criado um pote paralelo no qual ele não tem qualquer participação. No entanto, ele ainda pode ganhar o pote no qual ele apostou fichas. Exemplo: "Pobre Bob. Ele tinha quads contra um full house alto, mas foi all-in na segunda aposta."

Ante (Aposta Inicial) - Uma pequena porção de uma aposta com a qual contribuiu cada jogador para prover o pote no início de uma mão de poker. A maioria dos jogos hold'em não têm aposta inicial; recorrem a "blinds" ("casadelas") para introduzir o dinheiro inicial do pote.

Aposta em Sequência - Uma aposta (normalmente uma subida) na qual um jogador não coloca todas as fichas necessárias para a subida no pote com um só movimento. A não ser que ele declare verbalmente a subida, pode ser forçado a retirar a aposta e a igualar. Isto evita a jogada não ética de colocar apenas fichas suficientes para igualar, ver o efeito provocado nos outros jogadores, e decidir então se sobe ou não.

Arco-Íris - Um flop que tem três naipes diferentes, não possibilitando qualquer flush no turn. Pode também significar um tabuleiro completo de cinco cartas que não tenha mais de duas com o mesmo naipe, não permitindo assim qualquer flush.

Atingir - Como em "o flop atingiu-me," significa que o flop tem cartas que ajudam a sua mão. Se tiver AK e no flop sair K-7-2, atingiu-o.

Backdoor - Aproveitar a carta do turn e do river para fazer uma mão de draw. Por exemplo, suponhamos que tem A♠-7♠. No flop sai A♣-6♣-4♣. Aposta e todos igualam. O turn é o T♠, que toda a gente passa e, em seguida, o river é o J♠. Fez um nut flush "backdoor". Veja também "runner."

Bad Beat - Ter uma mão muito inferior que ganha a uma mão muito superior. É normalmente usado para indicar que o vencedor do pote não tinha qualquer motivo para entrar naquele pote e que teve a maior das sortes ao sair a única carta do baralho que lhe poderia dar a vitória. Não damos qualquer exemplo; irá ouvir falar de inúmeros exemplos destes durante a sua carreira no poker.

Blank - Uma carta no tabuleiro que parece não afectar as classificações na mão. Se o flop é A♠-J♣-T♠, então a carta 2♥ no turn será considerada uma "blank". Por outro lado, o 2♠ não será assim considerado.

Botão - Um disco branco em acrílico que indica o dealer (nominal). Também usado como referência ao jogador com o botão. Exemplo: "Oh, o botão subiu."

Burn - Eliminar a carta superior do baralho, com a face para baixo. Esta acção é efectuada entre cada rodada de apostas, antes de distribuir a(s) seguinte(s) carta(s) da comunidade. É uma segurança para evitar que qualquer jogador beneficie do facto de ter reconhecido ou visto a próxima carta a ser colocada no tabuleiro.

Buy (Comprar) - (1) Como em "comprar o pote." Fazer bluff, com a esperança de "comprar" o pote sem que qualquer jogador iguale. (2) Como em "comprar o botão." Apostar ou subir, com esperança que os jogadores entre si e o botão desistam, permitindo assim que possa agir em último lugar nas seguintes rodadas.

O glossário é uma cortesia de "[Winning Low Limit Hold'em](#)" por Lee Jones



1 Contra 1 - Um pote que está a ser disputado apenas por dois jogadores. Exemplo: "No turn ficou 1 contra 1."

Call (Igualar) - Colocar no pote uma quantia de dinheiro igual à aposta ou à subida mais recente. O termo "ver" (como em "Eu vejo essa aposta") é considerado coloquial.

Calling Station - Um jogador fraco-passivo que iguala muito, mas não sobe ou desiste muito. É o tipo de jogador com quem gostaria de jogar.

Cap - Colocar a última subida permitida numa rodada de apostas. É normalmente a terceira ou quarta subida. Os dealers na Califórnia gostam de dizer "Capitola" ou "Cappuccino."

Carta Grátis - Uma carta do turn ou do river sobre a qual não tem de igualar uma aposta devido à jogada efectuada anteriormente na mão (ou devido à sua reputação em relação aos seus adversários). Por exemplo, se for o botão e subir quando fizer um flush draw no flop, os seus adversários poderão passar no turn. Se fizer o seu flush no turn, poderá apostar. Se não conseguir fazer no turn, poderá também passar, vendo assim a carta do river "gratuitamente."

Carta Intimidatória - Uma carta que pode transformar a melhor mão na pior. Se tiver T♣-8♣ e o flop for Q♠-J♠-9♠, terá quase de certeza a melhor mão. Contudo, se a carta do turn for o T♠, tal será bastante intimidador, pois irá quase de certeza provocar a sua derrota.

Carta Superior - Uma carta superior a qualquer carta no tabuleiro. Por exemplo, se tiver AQ e no flop sair J-7-3, tal significa que não tem um par, mas tem duas cartas superiores.

Cartas da Comunidade - Cartas que são apresentadas com a face para cima no meio da mesa de poker e partilhadas pelos jogadores em jogos como Hold'em e Omaha. São também referidas como cartas do tabuleiro ou "o tabuleiro".

Cartas de Bolso - As suas cartas exclusivas, que mais ninguém consegue ver. Por exemplo, "Ele tinha um par de seis nas cartas de bolso" ou "Eu tinha um excelente ás-rei nas cartas de bolso."

Cartas Hole - Cartas distribuídas a um jogador com a face para baixo – usado mais frequentemente quando se descrevem as primeiras duas cartas do jogador no Hold'em e as primeiras quatro cartas do jogador no Omaha.

Casa - O estabelecimento que está a realizar o jogo. Exemplo: "Os \$2 que colocas no botão são para a casa."

Casadela ao Vivo - Uma aposta forçada, colocada por um ou mais jogadores antes de ser distribuída qualquer carta. "Ao vivo" significa que aqueles jogadores ainda podem subir quando a acção chega novamente a eles.

Casadela Extra - Uma casadela colocada por um jogador que acabou de entrar no jogo, que voltou ao jogo ou que mudou de posição na mesa. Veja também "casadela" e "colocar."

Casadela Grande - A maior das duas casadelas usadas normalmente num jogo hold'em. A casadela grande é normalmente uma aposta do valor total da primeira rodada. Veja também "casadela" e "casadela pequena."

Casadela Pequena - A mais pequena das duas casadelas usadas normalmente num jogo hold'em. Normalmente, a casadela pequena é de um terço a dois terços da aposta da primeira rodada. Veja também "casadela grande" e "casadela."

Casadela - Uma aposta forçada (ou aposta parcial) colocada por um ou mais jogadores antes de ser distribuída qualquer carta. Normalmente, as casadelas são colocadas pelos jogadores imediatamente à esquerda do botão. Veja também "casadela ao vivo."

Case - A última carta de um determinado valor no baralho. Exemplo: "O flop veio J-8-3; tenho um par de valetes nas cartas de bolso, ele tem um par de 8 nas cartas de bolso, depois sai um oito case no river e ele bate o meu full house."

Check (Passar) - 1) Não apostar, com a opção de igualar ou subir mais tarde na sequência de apostas. Equivale a apostar zero dólares. (2) Outra palavra para ficha, como em ficha de poker.

Check Raise (Passar Subir) - Passar e depois subir quando um jogador atrás de si faz uma aposta. Ocasionalmente, ouvirá pessoas dizer que não se trata de poker justo ou ético. Disparate. Quase todos os casinos permitem o passar-subir e é uma tática de poker importante. É particularmente útil no hold'em de limite baixo onde necessita de uma força extra para limitar o campo se possui a melhor mão.

Cobertura - Uma aposta de casadela opcional, normalmente efectuada pelo jogador imediatamente à esquerda da casadela grande, equivalente ao dobro da casadela grande. Na realidade, isto é uma subida e força qualquer jogador que deseje jogar a pagar duas apostas. Para além disso, a cobertura é a última acção antes do flop e pode haver uma "nova subida."

Cold Call - Igualar mais do que uma aposta numa única acção. Por exemplo, pense no primeiro jogador a agir após as subidas da casadela grande. Nesse momento, qualquer jogador a agir depois disso tem de fazer duas apostas "cold." Isto é diferente de fazer uma única aposta e depois proceder a uma subida posterior.

Colocar - Colocar uma aposta de casadela, normalmente necessária quando se senta pela primeira num jogo, numa sala de cartas. Pode também ser necessário colocar uma casadela se mudar de lugar na mesa, para um lugar afastado das casadelas. Exemplo: um jogador sai de um lugar na mesa e vai para outro de forma a ficar mais afastado das casadelas. Ser-lhe-á solicitada a colocação de uma casadela extra para receber uma mão. Veja também "casadela extra."

Come Hand - Uma mão de draw (provavelmente do um termo proveniente dos dados).

Comissão - Uma percentagem de dinheiro retirada de todos os potes pelo dealer. Este é o rendimento da sala de cartas.

Counterfeit - Tornar a sua mão menos valiosa, pois as cartas no tabuleiro duplicam-na. Exemplo: tem 87 e o flop sai 9-T-J; assim sendo, tem um straight. Agora sai um 8 no turn. Isto "falsificou" a sua mão e tornou-a praticamente sem valor.

Crack (Bater) - Bater uma mão - normalmente uma mão alta. Irá ouvir este termo aplicado mais frequentemente a um par de ases nas cartas de bolso: "É a terceira vez esta noite que o meu par de ases nas cartas de bolso é batido."

Cripple (Incapacitar) - Como em "incapacitar o baralho." Significa que possui a maioria ou todas as cartas que qualquer pessoa gostaria de ter com o tabuleiro actual. Se tiver um par de reis nas cartas de bolso e os outros dois reis saírem no flop, neste caso "incapacitou" o baralho.

Dealer - O jogador num jogo de poker que realmente (ou teoricamente) dá as cartas. Quando um dealer profissional (casino ou sala de cartas) ou quando um dealer automatizado (online) está presente – é necessário identificar o jogador que irá dar as cartas, pois as casadelas e as apostas são efectuadas a partir do lado esquerdo do dealer. Esta identificação é efectuada utilizando um marcador denominado botão do dealer, que se movimenta à volta da mesa no sentido dos ponteiros do relógio, deslocando-se para o jogador seguinte após a conclusão de cada mão.

Dica - Uma pista ou um sinal que um jogador inadvertidamente dá sobre a força da sua mão, sobre a sua próxima acção, etc. Pode derivar da utilização óbvia de que ele dá uma "dica" do que vai fazer antes do o fazer.

Dog - Abreviatura de "underdog."

Dois Pares Divididos - Uma mão de dois pares na qual uma de cada uma das suas cartas de bolso aparece também no tabuleiro. Exemplo: tem T9, o flop é T-9-5 e, assim sendo, tem dois pares divididos. Isto é em comparação com dois pares em que um dos pares está no tabuleiro. Exemplo: tem T9, o flop é 9-5-5.

Draw Dead - Tentar obter uma mão que, mesmo após ter sido obtida, não irá ganhar o pote. Se estiver a tentar obter um flush e o seu adversário já tiver um full house, está a "drawing dead." Naturalmente, é uma má posição para se estar.

Draw - Jogar uma mão que ainda não é boa, mas pode ficar boa se sair a carta certa. Exemplo: "Ainda não consegui - Estou à espera." Também usado como substantivo. Exemplo: "Tive de igualar porque tenho um bom draw."

Duplo Par Superior - Dois pares, com as suas duas cartas hole a fazer par com as duas cartas mais altas no tabuleiro.

O glossário é uma cortesia de "[Winning Low Limit Hold'em](#)" por Lee Jones



Estruturada - Termo usado para ser aplicado a determinadas estruturas de apostas nos jogos de poker. A definição típica de um jogo hold'em estruturado é um montante fixo para apostas e subidas antes do flop e no flop e, em seguida, o dobro desse montante no turn e no river. Exemplo: um jogo hold'em estruturado \$2-\$4: apostas e subidas de \$2 antes do flop e no flop; apostas e subidas de \$4 no turn e no river.

Expectativa - (1) A quantia que espera ganhar em média se efectuar uma determinada jogada. Por exemplo, suponhamos que coloca \$10 num pote de \$50 para fazer o draw numa mão que irá fazer 25 % das vezes e que irá ganhar em todas as vezes que a fizer. Três em cada quatro vezes não irá fazer o seu draw, perdendo assim \$10 de cada vez num total de \$30. À quarta vez irá fazer o seu draw, ganhando \$50. O seu ganho total, durante estas quatro mãos em média, é de $\$50 - \$30 = \$20$, uma média de \$5 por mão. Assim sendo, igualar os \$10 tem uma expectativa positiva de \$5. (2) A quantia que espera ganhar numa mesa de poker num período específico de tempo. Suponhamos que em 100 horas de jogo ganha \$527. Então, a sua expectativa é de \$5,27/h. Naturalmente, não irá ganhar essa quantia exacta a cada hora (e em algumas horas irá perder), mas é uma forma de medição dos seus ganhos antecipados.

Favorita - Uma mão de poker que é estatisticamente favorita para ganhar.

Flop - As primeiras três cartas da comunidade, colocadas ao mesmo tempo com a face virada para cima.

Fold (Desistir) - Renunciar a qualquer hipótese de ganhar o pote actual no poker. Baixar ou renunciar a sua mão em vez de igualar ou subir a aposta.

Foul (Anular) - Uma mão que pode não ser jogada por uma qualquer razão. Um jogador com uma mão anulada não pode reclamar nem receber qualquer porção do pote. Exemplo: "Ele acabou com três cartas após o flop e, assim sendo, o dealer declarou a sua mão anulada."

Free Roll - Um jogador tem a oportunidade de ganhar todo o pote quando está empatado com outro jogador. Por exemplo, suponhamos que tem $A\heartsuit-Q\clubsuit$ e o seu adversário tem $A\spadesuit-Q\heartsuit$. O flop é $Q\spadesuit-5\clubsuit-T\clubsuit$. Neste momento está empatado com o seu adversário mas está em free roll, pois pode ganhar todo o pote e o seu adversário não. Se não sair nenhum pau, irá dividir o pote com ele; se sair um pau, irá ganhar tudo.

Gratificação - Um pequeno montante (normalmente \$.50 ou \$1.00) oferecido ao dealer pelo vencedor do pote. As gratificações representam frequentemente a maioria do rendimento do dealer.

Igualar Novamente - Igualar uma aposta após um ou mais jogadores já terem igualado.

Igualar Suavemente - Igualar. Igualar suavemente implica por vezes jogar lentamente uma mão forte. Exemplo: "Fiz um nut flush com o flop mas igualei suavemente quando o jogador à minha frente apostou – Não quis assustar ninguém."

O glossário é uma cortesia de "[Winning Low Limit Hold'em](#)" por Lee Jones



Jackpot - Um bônus especial pago ao perdedor de uma mão no caso deste ter perdido com uma mão muito boa. No hold'em, o "perdedor" é normalmente obrigado a ter um full de ases ou superior. Em alguns dos maiores clubes de cartas do Sul da Califórnia, houve jackpots que ultrapassaram os \$50,000. Naturalmente, o jackpot é criado com dinheiro retirado do jogo, como parte da comissão.

Jogada Lenta - Jogar uma mão forte de forma fraca, de modo a que se mantenham no pote mais jogadores.

Jogar com o Tabuleiro - Apresentar uma mão, no hold'em, quando as suas cartas não fazem uma mão melhor do que as cartas existentes no tabuleiro. Por exemplo, se tiver 22 e o tabuleiro for 4-4-9-9-A (sem possibilidade de flush), então tem de "jogar com o tabuleiro": a melhor mão possível que pode fazer não usa nenhuma das suas cartas. Tenha em atenção que, se jogar com o tabuleiro, o melhor que pode vir a acontecer é dividir o pote com todos os jogadores restantes.

Kicker - Uma carta desemparelhada usada para determinar a melhor de duas mãos quase equivalentes. Por exemplo, suponhamos que tem AK e o seu adversário tem AQ. Se o flop tiver um ás, ambos têm um par de ases mas irá ganhar porque tem um rei como kicker. Os kickers podem ser extremamente importantes no hold'em.

Ligação - Uma mão inicial no hold'em na qual as duas cartas têm uma diferença de um ponto no valor. Exemplos: KQ, 76.

Limite Variado - Uma estrutura de apostas na qual um jogador pode apostar qualquer montante, dentro de um determinado limite superior e inferior, em todas as rodadas de apostas. Uma estrutura típica de limite variado é \$2-\$6, onde um jogador pode apostar, no mínimo, \$2 e, no máximo, \$6 em todas as rodadas de apostas.

Maníaco - Um jogador que faz um grande número de subidas, apostas e bluff, de forma hiper-agressiva. Um verdadeiro maníaco não é um bom jogador, apenas faz muito jogo. Contudo, um jogador que ocasionalmente age como um maníaco e confunde os seus adversários é muito perigoso.

Mão Completa - Uma mão que é definida pelas cinco cartas – um straight, flush, full house, quadra ou straight flush.

Mão Dominada - Uma mão que irá quase sempre perder para uma mão mais forte mas que as pessoas normalmente jogam. Por exemplo, K3 é "dominada" por KQ. À excepção de flops estranhos (por ex., 3-3-X, K-3-X), irá sempre perder para KQ.

Mesa de Apostas - Uma regra em jogos de poker que não permite a um jogador ir buscar dinheiro ao bolso durante uma mão. Apenas pode investir no pote actual o montante disponível à sua frente. Se ficar sem fichas durante a mão, é criado um pote paralelo no qual ele não tem qualquer participação. Todo o poker de casino é jogado em mesa de apostas. Por vezes, a definição inclui também a regra que não permite a um jogador retirar fichas da mesa durante um jogo. Apesar de haver a possibilidade desta regra não ser referida como "mesa de apostas," é aplicada quase universalmente nos jogos de poker públicos.

Mostrar o Jogo - O momento em que todos os jogadores restantes na mão viram as suas cartas com a face para cima e determinam quem tem a melhor mão – por ex. após estar concluído a quarta rodada de apostas. Naturalmente, se uma aposta final ou subida não for igualada, as cartas não serão mostradas.

Muck (Cartas Eliminadas) - O monte de cartas, resultantes das desistências e retiradas do baralho (burn), colocado à frente do dealer. Exemplo: "A mão dele caiu no monte e o dealer ordenou a sua desistência, apesar dele querer a devolução das suas cartas." Também usado como verbo. Exemplo: Ele não tinha qualquer saída e, assim sendo, eliminou a sua mão."

Nuts - A melhor mão possível com o tabuleiro disponível. Se o tabuleiro for K♠-J♣-T♠-4♠-2♥, então A♠-X♠ é o nuts. Irá ocasionalmente ouvir este termo aplicado à melhor mão possível numa determinada categoria, embora não sendo o nuts usado em termos gerais. No exemplo descrito em cima, um jogador com A♥-Q♣ poderá dizer que tem o "nut straight."

Offsuit - Uma mão inicial no hold'em com duas cartas de naipes diferentes. Uma mão inicial no hold'em com duas cartas de naipes diferentes.

One-Gap - Uma mão inicial no hold'em com duas cartas com uma diferença de dois pontos no valor. Exemplos: J9, 64.

O glossário é uma cortesia de "[Winning Low Limit Hold'em](#)" por Lee Jones



Pagar - Igualar uma aposta quando o apostador aparenta ter uma mão que não pode ser vencida mas, mesmo assim, o pote é suficientemente grande para justificar a acção de igualar. Exemplo: "Ele jogou exactamente como se tivesse feito o flush, mas eu tinha um trio alto, por isso paguei-lhe."

Par Inferior - Um par com as cartas mais baixas no flop. Se tiver A♠-6♠ e o flop for K♣-T♥-6♣, tem um flop com um par inferior.

Par nas Cartas de Bolso - Uma mão inicial no hold'em com duas cartas do mesmo valor, fazendo um par. Exemplo: "Tive pares altos nas cartas de bolso sete vezes na primeira hora. O que mais se pode pedir?"

Par Superior - Um par com a carta mais alta no flop. Se tiver A♠-Q♠ e o flop for Q♣-T♥-6♣, tem um flop com o par superior. Veja "segundo par."

Par Superior - Um par nas cartas de bolso superior a qualquer carta no flop. Se tiver QQ e no flop sair J-8-3, terá um par superior.

Património - A sua parte "justa" do pote. Se o pote tiver \$80 e se as suas hipóteses de ganhar forem de 50%, terá \$40 de propriedade no pote. Este termo é de certa forma imaginário, pois na realidade irá ganhar \$80 ou \$0, mas dá-lhe uma ideia de quanto "poderá" ganhar.

Pilha Pequena - Um número de fichas que não é muito elevado em comparação com os restantes jogadores na mesa. Se tiver \$10 à sua frente e todos os outros jogadores nessa mesa tiverem mais de \$100, está a jogar com uma pilha pequena.

Pote Central - O primeiro pote criado durante uma mão de poker, em contraste com um ou mais potes "paralelos" criados se um ou mais jogadores aposta tudo (all-in). Também designado por "pote principal".

Pote Dividido - Um pote que é dividido por dois ou mais jogadores devido às suas mão equivalentes.

Pote Familiar - Um pote no qual todos (ou quase todos) os jogadores igualam antes do flop.

Pote Paralelo - Um pote no qual um jogador não tem qualquer participação, pois ficou sem fichas. Exemplo: O Al aposta \$6, a Beth iguala os \$6 e o Carl iguala mas tem apenas \$2. É criado um pote paralelo de \$8, o qual apenas o Al ou a Beth podem ganhar, não o Carl. O Carl, contudo, pode ainda ganhar todo o dinheiro no pote original ou "central".

Pote-Limite - Uma versão de poker em que um jogador pode apostar até ao valor existente no pote sempre que for a sua vez de jogar. Tal como o sem limite, este é um jogo muito diferente do poker de limite.

Preço - As probabilidades do pote que está a obter de um draw ou ao igualar. Exemplo: "O pote estava a proporcionar um preço suficientemente elevado, por isso mantive o meu straight draw por instinto."

Probabilidades do Pote - O montante de dinheiro no pote comparado com o montante que tem de colocar no pote para continuar a jogar. Por exemplo, suponhamos que há \$60 no pote. Alguém aposta \$6, sendo o valor do pote agora de \$66. Terá de apostar \$6 para igualar e, assim sendo, as suas probabilidades do pote são 11:1. Se a sua probabilidade de ter a melhor mão for de, no mínimo, 1 em 12, então deve igualar. As probabilidades do pote também se aplicam a draws. Por exemplo, suponhamos que tem um draw para o nut flush com uma carta por sair. Neste caso, está a um underdog de cerca de 4:1 para fazer o seu flush. Se forem necessários \$8 a igualar a aposta, então tem de haver cerca de \$32 no pote (incluindo a aposta mais recente) para tornar a sua aposta correcta.

Probabilidades Implícitas - As probabilidades do pote que não existem no momento mas que podem ser incluídas nos seus cálculos devido às apostas que espera ganhar se conseguir obter a sua mão. Por exemplo, pode igualar com um flush draw no turn mesmo que o pote não lhe proporcione uma probabilidade exacta de 4:1 (a sua hipótese de fazer o flush), pois tem a certeza que pode ganhar uma aposta do seu adversário no river se fizer o seu flush.

Proteger - (1) Manter a sua mão ou uma ficha sobre as suas cartas. Isto evita que elas sejam confundidas com uma mão descartada ou acidentalmente eliminadas pelo dealer. (2) Investir mais dinheiro num pote de modo a que o dinheiro da casadela colocado anteriormente não seja "desperdiçado." Exemplo: "Ele protege sempre as suas casadelas, independentemente das suas cartas serem muito más."

Quads - Quatro cartas com o mesmo valor (quadra).

Ragged - Um flop (ou tabuleiro) que parece não ajudar ninguém. Um flop com J ♠-6 ♣-2 ♣ irá parecer ragged.

Rápido - Como em "jogar rápido." Jogar uma mão agressivamente, apostando e subindo o mais possível. Exemplo: "Quando fizer um trio com o flop mas existir a possibilidade de fazer um flush, tem de jogar rápido."

Representar - Jogar como se tivesse uma determinada mão. Por exemplo, se subiu a aposta antes do flop e, em seguida, subiu novamente quando no flop saiu um ás como carta superior, estará a representar pelo menos um ás com um bom kicker.

Ring Game - Um jogo de poker normal como oposição a um torneio. Também referido como um jogo "ao vivo", pois está em jogo dinheiro real em vez de fichas de torneio.

River - A quinta e última carta comunitária, colocada sozinha com a face para cima. Também conhecida como "fifth street". As metáforas envolvendo o river (rio) são dos clichés mais apreciados do poker, por ex., "Ele afogou-se no river (rio)."

Rochedo - Um jogador que joga de forma muito rectilínea, sem grande criatividade. Ele sobe apenas com as melhores mãos. Um verdadeiro rochedo é bastante previsível: se ele subir a sua aposta no fim, pode deitar fora praticamente qualquer jogo.

Runner - Normalmente diz-se "runner-runner" para descrever uma mão que foi feita apenas porque saíram as cartas correctas no turn e no river. Exemplo: "Ele fez um flush runner-runner para vencer o meu trio." Veja também "backdoor."

O glossário é uma cortesia de "[Winning Low Limit Hold'em](#)" por Lee Jones



Saída - Uma carta que torna a sua mão vencedora. Termo normalmente usado no plural. Exemplo: "Qualquer espada pode fazer o meu flush, por isso tenho nove saídas."

Segundo Par - Um par com a segunda carta mais alta no flop. Se tiver A ♠-T♠ e o flop for K♣-T♥-6♣, tem um flop com um segundo par. Veja "par superior."

Semi-Bluff - Um conceito poderoso discutido por David Sklansky. É fazer uma aposta ou subida com esperança que não seja igualada mas se tal acontecer, continua a ter algumas saídas. Um semi-bluff pode ser acertado quando não for conveniente apostar pelo valor; , quando tal não for conveniente é preferível um bluff puro. No entanto, uma combinação dos dois pode ser uma jogada com expectativas positivas. Exemplo: tem K♠-Q♠ e o flop é T♥-5♠-J♣. Se apostar agora, será um semi-bluff. Provavelmente não tem a melhor mão e gostaria de ver os seus adversários a desistir imediatamente. Contudo, se alguém igualar, ainda pode vir a ter a melhor mão.

Sem-Limite - Uma versão do poker em que um jogador pode apostar qualquer quantidade de fichas (até ao número limite à sua frente) sempre que for a sua vez de jogar. É um jogo muito diferente do poker de limite. A melhor descrição do poker sem-limite está no Doyle Brunson's Super/System.

Set (Trio) - Três cartas com o mesmo valor, estando duas na sua mão (cartas de bolso) e uma no tabuleiro.

Sob o Gatilho - A posição do jogador que age primeiro numa rodada de apostas. Por exemplo, se estiver do lado esquerdo da casadela grande, está "sob o gatilho" antes do flop.

Straight Draw de Extremidade Aberta - Procurar uma de duas cartas para fazer um straight. Por exemplo, um jogador com 9-8 com 2-7-6 no tabuleiro pode fazer um straight com um dez (6-7-8-9-T) ou com um cinco (5-6-7-8-9). É também conhecido como straight draw "para cima e para baixo".

Straight Draw Interior - Procurar uma carta com um valor específico para fazer um straight. Por exemplo, um jogador com 9-5 e 2-7-6 no tabuleiro de jogo pode fazer um straight com qualquer oito. É também conhecido como straight draw por "instinto".

Straight por Instinto - Um straight que o jogador pressentiu no seu "interior." Se tiver 9♠-8♠, no flop sai 7♣-5♥-2♣ e o turn é o 6♣, fez um straight por "instinto".

Subir - Aumentar o montante da aposta actual.

Suited - Uma mão inicial no hold'em na qual as duas cartas são do mesmo naipe. Exemplo: "Tive de jogar com J-3 – eram suited."

Superior e Inferior - Dois pares, com as suas duas cartas hole a fazer par com as cartas mais alta e mais baixa no tabuleiro.

O glossário é uma cortesia de "[Winning Low Limit Hold'em](#)" por Lee Jones



Tabuleiro de jogo - Todas as cartas da comunidade num jogo hold'em - as cartas do flop, turn e river em conjunto. Exemplo: "Não existia uma única copa no tabuleiro."

Tempo - (1) Pedido de um jogador para suspender a jogada enquanto ele decide o que vai fazer. Basta dizer "Tempo, por favor!" Se um jogador não solicita este tempo e houver bastante acção atrás dele, o dealer pode declarar que o jogador desistiu. (2) Montante de dinheiro recolhido no botão ou a cada meia hora pela sala. Esta é outra forma da casa recolher os seus rendimentos (veja "comissão").

Tilt - Jogar de forma desajustada e imprudente. Diz-se que um jogador está "em tilt" se não estiver na sua melhor forma, se jogar demasiadas mãos, tentar bluffs imprudentes, subir com mãos más, etc.

Trio - Três cartas com o mesmo valor.

Trio Superior - O trio mais elevado possível. Exemplo: tem T♣-T♠ e o flop sai T♦-8♣-9♥. Fez um trio superior.

Turn - A quarta carta da comunidade. Colocada sozinha com a face para cima. Também conhecida como "fourth street".

Ultrapassar - Vencer. Exemplo: "A Susie ultrapassou o meu trio quando a sua carta de flush saiu no river."

Underdog - Uma pessoa ou mão que não é matematicamente favorita para ganhar um pote. Por exemplo, se tiver um flop de quatro cartas para o flush, não é exactamente um underdog de 2:1 para fazer o seu flush no river (isto é, irá fazer o seu flush cerca de uma em cada três vezes). Veja também "dog."

Valor - Como em "apostar pelo valor." Isto significa que gostaria realmente que os seus adversários iguallassem a sua aposta (o contrário de fazer bluff). Isto deve-se normalmente ao facto de ter a melhor mão. Contudo, pode também ser um draw que, se tiver suficientes a igualar, tem uma expectativa positiva.

Valor - O valor numérico de uma carta (como oposição ao seu naipe). Exemplo: "valete," "sete."

Variação - Um factor para medir as oscilações ascendentes e descendentes dos seus recursos. Uma variação não é necessariamente um factor a ter em consideração para determinar se joga bem ou não. Contudo, quanto maior for a sua variação, mais oscilações poderá ver nos seus recursos.

Vender - Como em "vender uma mão." Num jogo de limite variado, este termo significa apostar abaixo do limite máximo quando tem uma mão muito forte, com esperança de os jogadores igualarem, o que não fariam se tivesse feito a aposta máxima.

O glossário é uma cortesia de "[Winning Low Limit Hold'em](#)" por Lee Jones



Observatório Transnacional de Jogo Remoto

O Estado Português defende que o monopólio que detém limita o risco do vício no jogo e as situações de fraude, para além de contribuir com extensos benefícios para o sector público. Também defende que estes objectivos apenas podem ser conseguidos com um regime de concessão exclusiva.

Os operadores privados contrapõem, dizendo que os privados também podem contribuir para estes objectivos e acrescentam que, na prática, um regime monopolista empurra os consumidores para o mercado negro.