



LEO BELLO

POKER

**EM 50 LIÇÕES
RÁPIDAS E FÁCEIS**

AUTOR DE
APRENDENDO A JOGAR POKER E DOMINANDO A ARTE DO POKER
E UM DOS CRIADORES DO BSOP

DADOS DE COPYRIGHT

Sobre a obra:

A presente obra é disponibilizada pela equipe [Le Livros](#) e seus diversos parceiros, com o objetivo de oferecer conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudiável a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo

Sobre nós:

O [Le Livros](#) e seus parceiros disponibilizam conteúdo de domínio público e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: [LeLivros.us](#) ou em qualquer um dos sites parceiros apresentados [neste link](#)

"Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento, e não mais lutando por dinheiro e poder, então nossa sociedade poderá enfim evoluir a um novo nível."



POKER

EM 50 LIÇÕES

RÁPIDAS E FÁCEIS



LEO BELLO

POKER

EM 50 LIÇÕES

RÁPIDAS E FÁCEIS

AUTOR DE
APRENDENDO A JOGAR POKER E
DOMINANDO A ARTE DO POKER
E UM DOS CRIADORES DO BSOP

A

AGIR

Copyright © Leo Bello, 2012.

Direitos de edição da obra em língua portuguesa no Brasil adquiridos pela Agir, um selo da EDITORA NOVA FRONTEIRA PARTICIPAÇÕES S.A. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistema de banco de dados ou processo similar, em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, de fotocópia, gravação etc., sem a permissão do detentor do copirraite.

EDITORA NOVA FRONTEIRA PARTICIPAÇÕES S.A.
Rua Nova Jerusalém, 345 — Bonsucesso — 21042-235
Rio de Janeiro — RJ — Brasil
Tel.: (21) 3882-8200 — Fax: (21)3882-8212/8313
www.novafrenteira.com.br

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA FONTE

SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

B386p

Bello, Leo

Poker em 50 lições rápidas e fáceis / Leo Bello. - Rio de Janeiro : Agir, 2012.

ISBN 978-85-220-1396-8

1. Pôquer. I. Título.

12-
1497.
795.412

CDD:

CDU: 794.42

*Dedicado a Louiseana, minha Isi.
Mais que amar é poder ser, modificar e aprender. Reinventar e seguir.
Lado a lado. Sempre. Você é a engrenagem que move minha vida.
Com todo o amor.*

Lição 1

Cinquenta, e bem rápidas...

Já escrevi livros de poker para iniciantes (*Aprendendo a jogar poker*), para jogadores mais avançados (*Dominando a arte do poker*) e até falando sobre a ligação entre poker e negócios (*Dando as cartas nos negócios*). No entanto, todos tentam ser o que há de mais completo e complexo sobre o assunto.

E quanto ao leitor que quer começar a se encantar pelo poker como ele é: ágil e dinâmico?

O que há disponível para uma leitura rápida, informativa e divertida que possa ensinar e entreter quem quer praticar o poker como hobby?

O poker é um jogo moderno, preferido por pessoas ativas e inteligentes que gostam de desafios e amam competição (contra si e seus limites e contra adversários).

Cinquenta dicas, cinquenta lições, cinquenta minutos para ler?

O tempo de um voo Rio–São Paulo, um almoço no trabalho ou uma lição por noite antes de dormir.

Este livro é para iniciantes, mas servirá também para veteranos.

Bem-vindo!

Dica

Se quiser se aprofundar no assunto, tirar alguma dúvida ou saber mais sobre os cursos e as palestras que ministro sobre poker, terei prazer em respondê-lo pelo e-mail leobello@leobello.com.br. Ou ainda, você pode acessar o site www.leobello.com.br ou trocar uma ideia pelo Twitter: [@leobello](https://twitter.com/leobello).

Lição 2

Poker: por que jogar?

É um jogo fácil de aprender, que serve para toda a família, independente de idade, sexo ou condicionamento físico.

Em 2010, foi reconhecido pela Associação Internacional de Esportes da Mente (IMSA — International Mind Sports Association) como um esporte e estará nas próximas Olimpíadas de Jogos da Mente, ao lado do xadrez e do gamão.

Curiosidade

O primeiro campeonato mundial de poker foi realizado em novembro de 2011 em Londres e teve o Brasil como vice-campeão. A Alemanha levou o título.

Esqueça o preconceito. O poker é um jogo legal (não é um jogo de azar proibido pela legislação brasileira). Além disso, é um esporte cadastrado no Ministério dos Esportes do Brasil com o mesmo status do xadrez.

Praticado por todo tipo de pessoa, é um dos poucos esportes que você pode jogar com um de seus ídolos de igual para igual e com chances reais de vencê-lo. Pode ser jogado por diversão entre os amigos ou em torneios com premiações milionárias.

Dá para jogar on-line no conforto de sua casa, 24 horas por dia, sete dias por semana. Em 2011, por exemplo, havia mais de três milhões de brasileiros cadastrados em sites de poker.

Curiosidade

O poker Texas Hold'em criado pela empresa Zynga, a mesma dos jogos sociais para Facebook, Farmville e Cityville, tem mais de sete milhões de usuários jogando todos os dias. E detalhe, o jogo é completamente gratuito e não envolve prêmios em dinheiro.

O poker estimula o raciocínio, a memória, o processo de tomada de decisões

e a paciência.

O jogo

Praticado de dois a dez jogadores, conta com diversas modalidades, sendo a mais popular o Texas Hold'em, abordada neste livro.

Joga-se com um baralho inteiro, de 52 cartas.

Pode ser jogado na forma de torneios ou disputando fichas sem eliminações, como nos *cash games* (ver lição 8).

O objetivo de cada rodada é que haja um vencedor por uma das seguintes formas:

- Apresentando a melhor combinação de cartas na disputa com o(s) adversário(s);
- Sendo o único jogador restante na rodada após terem sido feitas as apostas (fazer os adversários desistirem da rodada).

Cada rodada ganha faz com que seu vencedor acumule fichas. Num torneio, será campeão quem conseguir ficar com todas as fichas em jogo ao eliminar os adversários.

Não se ganha o jogo em apenas uma rodada, e sim ao longo de muitas. Não importa também o número de rodadas ganhas, mas quanto você consegue acumular em fichas.

O poker é como uma maratona. Não é importante sair na frente, mas sim aguentar a corrida e ter paciência para chegar à liderança no final.

Notações

Em um livro de poker, é importante ressaltar algumas das principais notações utilizadas para identificar as cartas:

- A: ás;
- K: rei;
- Q: dama;
- J: valete;
- T: dez;
- 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2: valor de face da carta correspondente;
- XXs: um *s* em itálico após duas cartas quaisquer significa que essas cartas

são do mesmo naipe (do inglês *suited*);

- **XXo**: um *o* em itálico após duas cartas quaisquer significa que essas cartas são de naipes diferentes (do inglês *off-suit*).

Uma letra minúscula após uma única carta representa o naipe.

- As: A♠, ás de espadas (*spades*);
- Ah: A♥, ás de copas (*hearts*);
- Ad: A♦, ás de ouros (*diamonds*);
- Ac: A♣, ás de paus (*clubs*).

Hierarquia

Hierarquia de mãos, da mais forte para a mais fraca.

Royal straight flush: cinco cartas em sequência e do mesmo naipe, sendo composta pelas cinco maiores cartas do naipe (T ao A). Ex.:



Straight flush: cinco cartas em sequência e do mesmo naipe. Ex.:



Q uadra: quatro cartas com o mesmo valor. Ex.:



Full house: uma trinca e um par juntos. Ex.:



Flush: cinco cartas com o mesmo naipe. Ex.:



Trinca: três cartas iguais. Ex.:



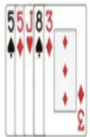
Sequência: cinco cartas em sequência, independente do naipe. O A pode ser usado como menor ou maior carta (antes do 2 ou depois do K). Ex.:



Dois pares: autoexplicativo. Quando dois jogadores tiverem dois pares, compara-se primeiro o maior par, depois o menor par. Caso ainda assim os jogos sejam iguais, compara-se a quinta carta para ver qual é a maior. Ex.:



Um par: duas cartas com o mesmo valor na mão. Ex.:



Carta mais alta: cinco cartas sem nenhuma combinação entre si. Caso ninguém consiga um jogo com maior mão, ganhará quem tiver a carta de maior valor. Ex.:

Um jogador com



ganhará de outro com



Todos os jogos no poker são formados com cinco cartas. Quando dois jogos forem iguais em *ranking*, compara-se quem tem o jogo formado pelas maiores cartas ou, em alguns casos, pela carta de desempate, chamada de *kicker*.

Disponibilizado por: LeLivros

O poker no mundo

Em 2003, um cidadão americano comum, não um profissional do jogo, mas um contador, chamado Chris MoneyMaker, foi campeão mundial e faturou mais de US\$2 milhões, tendo gastado cerca de US\$30 para participar do evento principal da World Series of Poker (WSOP). Essa conquista foi transmitida pela televisão e acabou se tornando um marco para o poker mundial. A personificação do sonho americano, a chance de uma pessoa comum ficar milionária da noite para o dia, foi um dos principais fatores que catapultaram a popularidade do poker em todo o mundo.

Com a transmissão do poker na televisão e a facilidade de jogar on-line, milhões de jogadores pelo mundo começaram a praticar o esporte.

Segundo o canal ESPN Brasil, em pesquisa para a Confederação Brasileira de Texas Hold'em, o poker detém a terceira maior audiência entre esportes nos Estados Unidos, perdendo apenas para o futebol americano e o basquete.

A série de torneios de poker mais famosa acontece nos meses de junho e julho em Las Vegas, e é conhecida como WSOP. Em 2011, seu evento principal reuniu mais de seis mil jogadores, e o campeão, o alemão Pius Heinz, de apenas 22 anos, levou para casa quase US\$9 milhões.

Durante os cerca de sessenta dias de duração do WSOP, são disputados mais de cinquenta torneios diferentes, de modalidades diversas e com inscrições que variam de mil dólares a cinquenta vezes esse valor.

Até os cassinos, que antes torciam o nariz para o poker por não se tratar de um jogo bancado (você joga contra o adversário, e não contra a banca, portanto os cassinos não lucram tanto e tão rapidamente), hoje contam com imensas salas de poker e torneios para atrair frequentadores para suas dependências.

Em Las Vegas, os cassinos têm suas próprias séries de torneios e tarifas de hotel especiais para jogadores com custos bem menores que os normais. Uma noite num cassino cinco diamantes (maior categoria hoteleira) pode sair por apenas US\$100 (mais barato que uma noite em qualquer hotel em um local nobre do Rio de Janeiro, como na Barra da Tijuca ou em Ipanema).

Curiosidade

Em junho de 2012, o WSOP promoverá um evento com inscrição de US\$1 milhão. É o maior *buy-in* (inscrição) da história do poker mundial, e seis meses antes do início do torneio 23 jogadores já haviam confirmado sua participação.

Séries de destaque no mundo

- **World Poker Tour (WPT)**: inscrição média de US\$10 mil;
- **European Poker Tour (EPT)**: inscrição média de US\$10 mil;
- **Latin American Poker Tour (LAPT)**: inscrição média de US\$2,5 mil;
- **Aussie Millions**: inscrição média de US\$8 mil;
- **Brazilian Series of Poker (BSOP)**: inscrição média de US\$1 mil.

Lição 4

O poker no Brasil

No Brasil, o poker começou a se popularizar em 2005 com a chegada dos principais sites on-line e a criação das primeiras séries de torneios nacionais.

A primeira grande série foi o Circuito Paulista de Hold'em (CPH) (ver lição 40).

Em 2011, o CPH teve sua sétima temporada anual com uma média de trezentos jogadores por etapa e mais de R\$200 mil em prêmios a cada torneio.

O torneio de maior destaque no âmbito nacional é o BSOP (ver lição 39): www.bsop.com.br.

Em 2011, o BSOP teve inscrição de R\$1,8 mil, atraindo entre quinhentos e 1.500 jogadores por etapa e gerando premiações que ultrapassaram a marca de R\$1 milhão. São oito etapas por ano

O Brasil vem crescendo no cenário mundial do poker, tradicionalmente dominado pelos americanos. Estima-se que, em 2011, mais de três milhões de brasileiros jogaram poker.

Já temos dois jogadores campeões mundiais (André Akkari e Alexandre Gomes) e uma série de resultados expressivos on-line e ao vivo. Contamos com mais de uma centena de jogadores profissionais, ou seja, aqueles que vivem apenas de suas premiações em competições nacionais e internacionais.

Curiosidade

Em novembro de 2011, o BSOP organizou o primeiro evento brasileiro com R\$1 milhão garantido de premiação. O torneio bateu o recorde latino-americano de participantes em um evento esportivo com mais de 1.450 jogadores, gerando uma premiação de mais de R\$ 2 milhões.

Dica

A maioria dos grandes torneios ao vivo (e até os maiores on-line) pode ser jogada por muito menos do que o valor real da inscrição, algumas vezes de graça. Basta que você conquiste sua vaga participando de um torneio-satélite

(ver lição 38), com inscrição mais barata e cujo prêmio é uma vaga no evento principal.

Lição 5

Poker on-line

O poker pode ser jogado em diversos sites on-line, tanto de graça (*play money*) quanto valendo prêmios reais.

Qualquer um pode jogar on-line, e depositar num site é fácil, podendo ser feito via boleto bancário.

Vantagens de jogar on-line

- É possível jogar de qualquer lugar com acesso à internet;
- É possível jogar em muitos sites;
- Disponibilidade 24 horas por dia;
- Diversas modalidades e diferentes valores (inclusive gratuitos);
- Premiações garantidas;
- Possibilidade de jogar com pessoas do mundo todo;
- Anonimato.

Principais sites de poker

- **PokerStars (www.pokerstars.com/br)**: maior site do mundo na atualidade. Organiza os torneios ao vivo European Poker Tour (EPT), Latin American Poker Tour (LAPT), Brazil Poker Tour (BPT) e o North American Poker Tour (NAPT);
- **PartyPoker (pt.partypoker.com)**: já foi líder mundial e é o organizador do World Poker Tour (WPT);
- **Tower Torneos (pt.towertorneos.com)**: site brasileiro especializado em pacotes de viagens para torneios ao vivo;

- **Bestpoker** (www.bestpoker.com/pt-br): possui escritório no Brasil com suporte local. Nos últimos três anos foi o site que mais enviou brasileiros ao WSOP através do seu Campeonato Brasileiro On-line (CBO);
- **RoxPoker** (www.roxpoker.com/br): conta com o maior time de profissionais brasileiros patrocinados por um site de poker e é gerenciado localmente;
- **RPMPoker** (www.rmpoker.com.br): site também gerenciado por brasileiros que iniciou suas atividades em 2011.

Curiosidade

O torneio mais famoso no ambiente on-line é o Sunday Million do PokerStars, que acontece aos domingos com uma premiação mínima de US\$1,5 milhão e inscrição de US\$215. Vários brasileiros já conquistaram o título desse torneio semanal, que costuma render ao campeão mais de US\$150 mil.

Disponibilizado por: LeLivros

Lição 6

Torneios

Atualmente, o poker é mais conhecido por seu formato competitivo organizado em torneios. Dessa forma, os jogadores pagam uma inscrição (igual para todos os participantes) e recebem uma quantidade de fichas para o evento em questão. Essas fichas não têm relação alguma com o dinheiro; portanto, não têm valor monetário.

Os jogadores jogam uns contra os outros tentando multiplicar suas fichas. Quem perder todas as fichas será eliminado.

Num torneio normalmente são premiados cerca de 10% dos jogadores que entram para participar, sendo a maior fatia da premiação para o primeiro colocado. Essa premiação costuma ser formada pela soma (*pool*) do total de inscrições, conhecida como *prize pool*. O primeiro colocado costuma levar entre 20% e 30% do *prize pool*, e as demais colocações levam fatias menores até completar 10% do total de jogadores que entraram.

Curiosidade

Bolha (*bubble*): o termo utilizado para designar o último jogador eliminado e que não vai entrar na faixa de premiação. Ao se aproximar da bolha de um torneio, normalmente o jogo fica amarrado, com os jogadores tentando chegar até a zona de premiação. É um bom momento para um jogador agressivo acumular fichas jogando em cima do medo dos adversários.

Curiosidade

O bancacerta.com.br é um site que oferece um serviço que pode dobrar a faixa de premiação de um torneio e eliminar a pressão de você ser eliminado na bolha sem levar nenhuma fatia do prêmio. No BancaCerta, os jogadores que pagam uma taxa de inscrição extra para o torneio que forem disputar passam a ter 10% a mais de chances de serem premiados que os demais jogadores.

Lição 7

Formatos de torneios

Existem diversas estruturas diferentes para os torneios de poker. O que determina o prosseguimento de um torneio são os *blinds* (apostas obrigatórias), que aumentam a intervalos de tempo predeterminados.

Em relação à subida dos *blinds*, os torneios podem ser:

- **Turbo:** os *blinds* sobem em intervalos curtos (ao vivo, entre 15 e 25 minutos; on-line, entre três e cinco minutos);
- **Regular:** os *blinds* sobem em intervalos intermediários (ao vivo, entre trinta minutos e uma hora; on-line, entre dez e quinze minutos);
- **Deep:** os *blinds* sobem em intervalos longos (ao vivo, de uma hora ou mais; on-line, em mais de quinze minutos).

De acordo com o ritmo de subida dos *blinds*, dá para fazer uma estimativa da duração de um torneio, que pode levar de algumas horas a diversos dias.

Stack é a quantidade de fichas que um jogador tem no torneio.

Normalmente, em torneios *turbo*, os jogadores tendem a começar com menos fichas em seus *stacks* iniciais; em torneios *deep*, começam com mais fichas (mas nem sempre).

Também há variantes com relação ao modo de competição entre os jogadores:

- **Freezeout:** o torneio divide todos os competidores em mesas com até dez jogadores (o número varia de acordo com a regra do torneio). Conforme os jogadores são eliminados, as mesas são rearranjadas, até que só reste uma mesa e, no fim, um campeão;
- **Shootout:** os jogadores são divididos em mesas, e somente o vencedor de cada mesa individual (e, às vezes, o 2o colocado) avança para a fase seguinte, em uma nova mesa formada pelos vencedores da rodada

anterior. O processo continua, com os vencedores avançando de “fase” até restar apenas um campeão.

Os torneios também variam em relação às fichas iniciais de um jogador. Em alguns, se as fichas acabarem, o jogador será eliminado. Em outros é permitida uma reentrada com o mesmo número de fichas iniciais.

Existe ainda o *rebuy*, que, diferentemente da reentrada, pode ser considerado uma compra de fichas extras quando o jogador atinge um total predeterminado de fichas ou está abaixo dele.

Em alguns torneios existe ainda o *add-on*, que é uma compra de fichas extras para adicionar ao *stack* em determinado momento do torneio. O *add-on* ocorre simultaneamente para todos os participantes.

Curiosidade

Multientradas: criado por um site de poker on-line, esse formato de torneio permite que o jogador entre com mais de uma inscrição. Quando o número de mesas for menor que o de entradas ainda em jogo de determinado jogador, uma de suas entradas é eliminada, e as fichas se somam na outra entrada.

Ao vivo, a adaptação é feita com vários dias iniciais (dia 1A, dia 1B, dia 1C). O jogador pode jogar em todos os dias iniciais, e, se passar para o segundo dia de competições, suas fichas dos diversos “dias 1” são somadas, tornando-se um só *stack*.

Lição 8

Cash games

Nos *cash games*, os jogadores não estão jogando por prêmio: suas fichas têm um valor monetário predeterminado. Cada tipo de mesa tem um valor mínimo e um máximo.

Nesse formato, também conhecido como *ring game*, os jogadores podem entrar e sair das mesas a qualquer momento e trocar suas fichas pelo valor de face.

As estratégias para jogar um *cash game* diferem daquelas usadas em torneio, embora o jogo e as regras sejam os mesmos.

Em *cash games*, os *blinds* não sobem ao longo do tempo, sendo fixos para o formato que está sendo jogado. O jogo não tem uma duração predefinida e pode continuar enquanto houver interessados em participar daquela mesa.

O *cash game* mais longo de que se tem notícia aconteceu em Deadwood, cidade norte-americana, e durou, ininterruptamente, mais de cinco anos. Todas as vezes que um jogador saía, outro entrava em seu lugar.

Curiosidade

Alguns dos maiores jogadores on-line do mundo são jovens que ficaram milionários jogando *cash games*.

Tom “durrrr” Dwan, Phil “OMGClayAiken” Galfond e Viktor “Isildur1” Blom são exemplos de jovens que começaram jogando valores baixos on-line e se tornaram milionários.

Hoje eles jogam os chamados *nosebleeds*, *cash games* com valores altíssimos em que, em uma sessão, se pode ganhar ou perder centenas de milhares de dólares.

TORNEIOS	CASH GAMES
Entrada fixa.	Cacife: pode entrar com 20% a 100% do valor máximo permitido para a sua mesa.
Se perder todas as fichas, está eliminado.	Se perder todas as fichas, pode recomprá-las.
Tempo de torneio predeterminado. Só é permitido entrar no horário do início do torneio, o qual tem uma duração específica.	Flexibilidade de horário (a todo momento há um jogo em andamento e você pode entrar no meio). É permitido levantar da mesa a qualquer momento.
Eliminar adversários, sobreviver e acumular fichas são os objetivos.	Objetivo é aumentar a sua quantidade de fichas sem necessariamente eliminar adversários.
Ganhos maiores.	Ganhos proporcionais ao nível jogado.
<i>Blinds</i> sobem em intervalos determinados.	<i>Blinds</i> fixos.
É possível que você seja movido de mesa sem que queira ou que sua mesa seja quebrada (a mesa deixa de existir e os jogadores são realocados para outras mesas novas).	Joga-se na mesa escolhida do início ao fim, ou pode mudar para uma outra mesa, simplesmente saindo do primeiro jogo e solicitando entrar em outra mesa que tenha vagas.

Dica

Você pode acompanhar um programa de televisão que mostra um jogo de *cash games* entre estrelas internacionais: o *High Stakes Poker*. Os vídeos são facilmente encontrados em sites como YouTube ou no específico de poker, Pokertube.com.

Lição 9

Sit and go

Trata-se de um tipo específico de torneio que se inicia quando um número predeterminado de jogadores se inscreve, em vez de começar num horário estabelecido.

O formato mais comum e praticado é o de uma única mesa com nove jogadores.

É considerado um tipo diferente de torneio, porque, apesar de os *blinds* subirem em intervalos determinados, algumas características o distinguem de um torneio normal:

- Quantidade limitada de fichas em jogo;
- Poucos adversários;
- Estrutura de pagamentos (num *sit and go* com nove pessoas, três são premiadas — 33%, em vez dos 10% de um torneio normal);
- Tempo de duração: num torneio com apenas uma mesa e estrutura regular, em torno de uma hora; com estrutura *turbo*, entre trinta e quarenta minutos.

Essas diferenças fazem com que exista toda uma estratégia específica para *sit and go's*, entre as quais estudar que tipos de mãos são bons para dar *all-in* de cara e que tipos são bons para dar *call* em diversas situações com diferentes *stacks* envolvidos. Vale lembrar que dar *call* nada mais é do que o ato de pagar a aposta em jogo para continuar jogando a rodada.

É uma modalidade mais mecânica, que envolve uma técnica matemática apurada e pequenas margens de lucro sobre o investimento (entre 2% e 5%, dependendo do nível em que se joga). No entanto, os profissionais consideram os *sit and go's* uma das modalidades com maior chance de ganho, se uma estratégia adequada for utilizada e o jogador participar de um grande número de torneios.

Curiosidade

Os profissionais de *sit and go* jogam mais de cem torneios por dia, e entre

três e cinco mil torneios por mês.

No Brasil, para estudar essa modalidade, alguns times se formaram, como o SNG Team Pro (hoje projeto Poker Villa). Esses times promovem sessões contínuas de estudo e revisão de situações de jogo entre seus participantes, visando aumentar a lucratividade dos jogadores com técnicas e estratégias apuradas.

Outras modalidades

Além do Texas Hold'em, que abordaremos neste livro, são jogadas outras modalidades de poker em torneios e on-line.

- **Omaha:** é uma modalidade em que cada jogador recebe quatro cartas individuais e tem de combinar duas delas com as cinco cartas disponíveis para todos os jogadores, a fim de formar a melhor mão com cinco das sete cartas.

Dica

Omaha é considerada a modalidade mais lucrativa para os profissionais de *cash game*. Ela tem uma variância alta, com muitas viradas na determinação do vencedor da mão. Como é um jogo muito técnico e poucos o dominam, quem aprende bem o Omaha tem muita vantagem. Os jogos mais caros, on-line e ao vivo, costumam ser disputados nessa modalidade.

- **Seven-Card Stud:** cada jogador recebe sete cartas, sendo quatro visíveis para todos os outros na mesa e três que apenas ele conhece. São feitas apostas, e vence quem conseguir formar a melhor mão com cinco das sete cartas.
- **Five-Card Draw:** cada jogador recebe cinco cartas e pode trocá-las antes de prosseguir no jogo. No fim, vence quem tiver a melhor mão com cinco cartas.

Curiosidade

O Five-Card Draw era a modalidade mais popular no Brasil. Normalmente era jogado com o baralho “capado”, ou seja, em vez de 52 cartas, retiravam-se algumas do jogo para aumentar a chance de saírem jogos grandes. Quase sempre eram utilizados do 8 ao A.

Curiosidade

Como no Five-Card Draw as cartas de cada jogador são individuais, fica mais difícil interpretar o jogo do adversário, o que aumenta a influência da sorte no desenrolar das mãos, bem diferente do que ocorre nos jogos com cartas comunitárias.

Atualmente, não é um jogo popular, seja on-line ou em torneios ao vivo.

- **Razz:** é um jogo semelhante ao Seven-Card Stud, só que a melhor mão é a que contém as menores cartas. Sequências e *flushes* não contam, e a técnica para avaliar as mãos é comparando da maior carta até a menor.
- **Badugi:** é uma modalidade de descartes em que cada jogador recebe quatro cartas e passa por três rodadas, nas quais pode trocar quantas cartas desejar. O objetivo é fazer a menor mão de quatro cartas diferentes e sem haver pares. O A é considerado a menor carta. São chamadas de Badugi as mãos sem pares e com quatro naipes diferentes.
- **Poker chinês:** são distribuídas treze cartas para cada jogador. Ele deve organizá-las de forma a montar dois jogos de cinco cartas e um de três com as combinações do poker. O primeiro jogo formado de cinco cartas precisa ser obrigatoriamente maior em *ranking* que o segundo, que por sua vez tem de ser maior que o de três cartas. Os participantes comparam cada um dos jogos levando um ponto cada vez que seu jogo for maior que o dos outros adversários. As partidas são disputadas por pontos, e quem chegar a um número predeterminado de pontos é o vencedor.

Regras do poker

Vamos falar a respeito do Texas Hold'em *no-limit*, a modalidade mais popular. Primeiro vamos entender a estrutura de um jogo de poker:

- Uma partida de poker é composta de várias rodadas sucessivas, conhecidas como mãos;
- Cada mão tem início com a postagem dos *blinds* e a distribuição das cartas, e se encerra quando é declarado um vencedor, que pode ser o jogador com a melhor combinação de cinco cartas ou aquele que fez todos os adversários desistirem de continuar na mão;
- O vencedor de uma partida não é necessariamente aquele que ganhou mais mãos, e sim o que conseguiu acumular mais fichas ao longo das mãos;
- Uma partida pode ter sua duração determinada pelo modelo de jogo. Num torneio, uma partida acaba quando apenas um jogador fica com todas as fichas. Um torneio-satélite acaba quando a faixa de premiação é atingida, e todos os jogadores que ainda têm fichas são considerados vencedores. Um *cash game* pode acabar por decisão da mesa ou num tempo predeterminado, e são vencedores todos aqueles que acumularam mais fichas do que as que tinham no começo do jogo.

Para aprender como jogar poker, precisamos entender a estrutura de uma mão.

Uma mão começa com a postagem dos *blinds* por dois jogadores (o primeiro a postar o *blind* é determinado por sorteio) e a posterior distribuição de cartas para todos na mesa, começando pelo jogador que colocou o *small blind* e prosseguindo, uma carta por vez, em sentido horário, até que todos tenham recebido duas cartas.

O *small blind* normalmente corresponde à metade do valor do *big blind*. A cada rodada, os *blinds* passarão ao jogador à esquerda. Ou seja: quem foi o *big blind* na primeira mão será o *small blind* na seguinte, e assim por diante, até que,

ao fim de uma volta na mesa, ele seja o *big blind* novamente.

Curiosidade

Os *blinds* existem para fomentar a ação no jogo. São apostas obrigatórias que a cada mão são feitas por dois jogadores diferentes em sentido horário. Sem eles, os jogadores esperariam pelas melhores mãos, como um AA na modalidade Texas Hold'em, pois nunca perderiam fichas.

Os *blinds* são um estímulo para que alguém tente ganhá-los, e, por sua vez, para que quem os pagou tente mantê-los.

O que determina o fim de um torneio é o fato de os *blinds* aumentarem a intervalos de tempo determinados. Eles vão ficando tão altos que vão fazendo com que as fichas mudem de mão em volume cada vez maior.

A tradução de *big blind* e *small blind* nunca funcionou: “grande cega” e “pequena cega”. Vários termos no poker são mantidos em inglês e devem ser aprendidos para boa compreensão do jogo, tais como: *all-in*, *check*, *call*, *raise*, *buy-in*, *button*, *cut-off*, *limp* etc. Conforme os termos forem surgindo no texto irei explicá-los.

No poker, as posições na mesa são nomeadas de acordo com o momento que o jogador irá agir. As duas primeiras posições são os *blinds*: SB (*small blind*) e BB (*big blind*).

As três posições seguintes são conhecidas como EP (*early position*). A primeira vem a ser o primeiro jogador a agir pré-*flop* e é comumente conhecida como UTG (*under the gun*).

O jogador à esquerda é o UTG+1, e o seguinte, o UTG+2. Os três formam os jogadores que estão em EP.

O meio da mesa é conhecido como MP (*middle position*).

Os jogadores que agem por último são os que estão em LP (*late position*) e são o *hijack*, o *cut-off* e o *button* (último a agir nas rodadas de apostas após o *flop*).

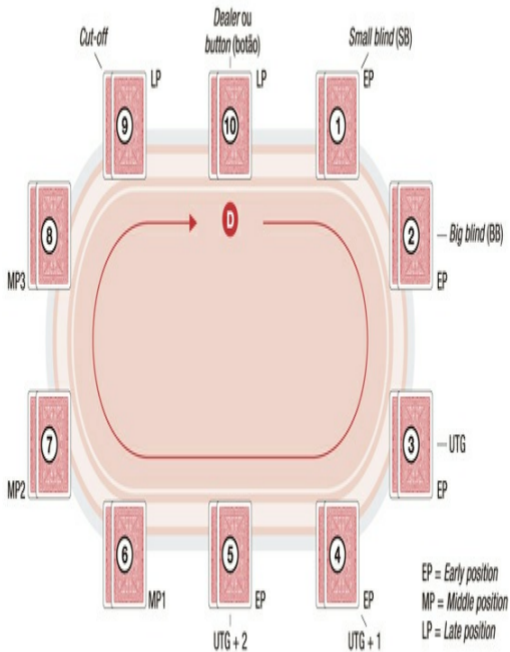
Após a distribuição das cartas, cada jogador deve decidir se quer participar da rodada.

O primeiro a agir é o UTG, o jogador à esquerda do *big blind*.

O primeiro jogador pode:

- Dar o *call*: pagar a aposta atual, no caso o *big blind*;
- Aumentar a aposta atual (*raise* — o incremento mínimo para aumento é o valor de mais um *big blind*, o máximo é o total de fichas que o jogador tem);

- Desistir da mão jogando suas cartas fora (*fold*).



A ação continua com cada jogador, que também pode escolher entre as três ações citadas. A rodada de apostas se encerra quando todos os jogadores ainda com cartas igualam as apostas ou colocam todas as suas fichas no meio, ou então se, após uma aposta, nenhum jogador quiser igualar. Nesse caso, o apostador ganha a mão, a rodada se encerra, e uma nova começa com os *blinds* sendo postados novamente.

Se no *pré-flop* dois ou mais jogadores decidiram igualar as apostas, é distribuído o *flop*. São abertas três cartas comunitárias no meio da mesa. Essas cartas serão usadas por todos os jogadores para tentar criar as combinações do poker (pares, trincas, sequências etc.).

Ocorre uma nova rodada de apostas, que começa pelo jogador posicionado mais no início da mesa (o *small blind* ou o próximo jogador à esquerda que ainda estiver jogando a rodada) e prossegue em sentido horário.

O mesmo princípio do *pré-flop* se aplica, exceto que o primeiro jogador a falar pode optar por dar *check* (pedir mesa, não participar), já que a aposta atual nessa rodada começa em zero.

Caso alguém resolva apostar, o valor mínimo é o *big blind* atual.

Assim, cada jogador decide se:

- Dá *check* ou *call*;
- Aposta (*bet*) ou aumenta (*raise*);
- Desiste da mão (*fold*).

Quando todos tiverem agido, se houver mais de um jogador ainda contestando o pote e com apostas igualadas, é aberta a quarta carta comunitária, chamada de *turn*.

Mais uma rodada de apostas ocorre.

Ao final, é distribuída a quinta carta comunitária, o *river*, e uma nova rodada de apostas segue.

Ao fim dessa rodada, os jogadores que ainda estiverem com cartas em jogo devem fazer o *showdown*, ou seja, mostrar qual jogo conseguiram fazer com suas cartas de mão combinadas com as cinco da mesa.

O primeiro a mostrar seu jogo é quem fez a última aposta válida após o *river*, ou, no caso de não ter havido apostas no *river*, o primeiro a mostrar é o mais próximo do *small blind*, como na ordem natural de apostas.

Se em qualquer momento da rodada um dos participantes da mão der *all-in*, sua aposta for coberta por outro jogador e não houver mais jogadores com

possibilidades de continuar fazendo apostas, há um *showdown* automático. Abrem-se as cartas dos jogadores ainda envolvidos na mão e distribuem-se as cartas comunitárias restantes (*flop, turn e river*).

O vencedor é determinado vendo quem tem o melhor jogo com cinco das sete cartas disponíveis.

Dica

Há duas formas de ganhar no poker:

- Tendo a melhor mão no *showdown*;
- Fazendo os adversários desistirem com sua aposta e sendo o único restante.

Por isso, diz-se que os melhores jogadores são os agressivos; ou seja, os que não esperam apenas fazer o melhor jogo, mas se aproveitam da aparente fraqueza dos adversários para ganhar a mão sem *showdown*.

Curiosidade

Um bom jogador costuma participar de apenas cerca de 10% a 20% do total das mãos em que recebe cartas. Saber escolher quais cartas jogar e em que situações é o que faz a diferença entre um jogador vencedor e um perdedor.

Lição 12

Hierarquia de jogos

A hierarquia é utilizada para definir o vencedor de uma mão quando dois jogadores chegam ao *showdown*.

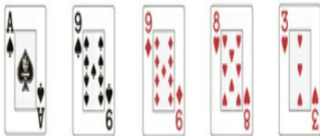
É importante saber a ordem dos jogos e também os critérios de desempate.

Conceitos importantes

Para fins explicativos: s = ♠, espadas (*spades*); h = ♥, copas (*hearts*); d = ♦, ouros (*diamonds*); e c = ♣, paus (*clubs*). São mantidas as abreviações originais em inglês dos nomes dos naipes como padrão na literatura sobre o assunto e fóruns específicos;

- Não há diferença entre os naipes para desempate;
- Sempre deve ser utilizado o melhor jogo possível;
- Somente devem ser consideradas cinco cartas;
- Quando dois jogadores têm o mesmo jogo, o desempate ocorre comparando os *kickers* (cartas não utilizadas no jogo principal, mas que estão entre as cinco).

Por exemplo, o *board*, o conjunto de cartas comunitárias, mostra:



O jogador A tem:



O seu jogo é: $A\spadesuit A\heartsuit 9\clubsuit 9\diamondsuit$, e a quinta carta é o $J\diamondsuit$.

O jogador B tem:



O seu jogo é $A\heartsuit A\clubsuit 9\heartsuit 9\diamondsuit$, e a quinta carta é o $8\heartsuit$ (que é maior que o $7\heartsuit$ que ele tem na mão).

O jogador A ganha porque sua quinta carta, o $J\diamondsuit$, é maior que o $8\heartsuit$ que o adversário usa como *kicker*, embora ambos tenham dois pares.

Relembrando a hierarquia de jogos

- **Royal straight flush:** cinco cartas em sequência e do mesmo naipe, sendo composta pelas cinco maiores cartas do naipe (T ao A);
- **Straight flush:** cinco cartas em sequência e do mesmo naipe;
- **Quadra:** quatro cartas com o mesmo valor e uma quinta aleatória;
- **Full house:** uma trinca e um par juntos;
- **Flush:** cinco cartas com o mesmo naipe;

- **Trinca:** três cartas iguais;
- **Sequência:** cinco cartas em sequência, independente do naipe. O A pode ser usado como menor ou maior carta (antes do 2 ou depois do K);
- **Dois pares:** autoexplicativo. Quando dois jogadores tiverem dois pares, compara-se primeiro o maior par, depois o menor par. Caso ainda assim os jogos sejam iguais, compara-se a quinta carta para ver qual é a maior;
- **Um par:** duas cartas com o mesmo valor na mão;
- **Carta mais alta:** cinco cartas sem nenhuma combinação entre si. Caso ninguém consiga um jogo com maior mão, ganhará quem tiver a carta de maior valor.

Quanto mais jogadores na mão, mais se acertam combinações de jogos mais altas. Assim, quando você está jogando contra apenas um adversário, muitas vezes um par é suficiente para ganhar um pote grande, enquanto, contra três adversários, normalmente a mão vencedora tem uma trinca ou um jogo melhor. Vale lembrar que o pote é a soma de tudo o que foi apostado na rodada.

Curiosidade

Uma trinca é chamada de *set* quando feita com um par nas suas cartas de mão e apenas uma carta das comunitárias. A chance de você conseguir um *set no flop* quando vai com um par na mão é de aproximadamente uma a cada oito vezes (12%).

Dica

Se você tiver dúvida sobre que jogo tem, basta abaixar suas cartas na mesa durante o *showdown*. Os outros jogadores e o crupiê são obrigados a fazer a leitura dos jogos em disputa e premiar o melhor, mesmo que você não tenha percebido o que tem.

Dica

Para treinar, abra um software de poker on-line qualquer e observe algumas mãos em andamento, tentando ler os jogos que se formam. A prática é a melhor forma de aprender.

Disponibilizado por: LeLivros

Lição 13

O jogo

Opoker é um jogo de paciência e disciplina. O importante não é jogar todas as mãos, e sim escolher as situações corretas para disputar um pote.

O maior erro do iniciante é querer jogar todas as mãos para “acertar o *flop*”; ou seja, jogar quaisquer duas cartas buscando fazer um par ou uma combinação melhor quando o *flop* abrir.

Ao entrar em um jogo você receberá cartas em todas as rodadas e deverá escolher de quais mãos deseja participar. Isso se chama seleção de mãos (*hand selection*) e é uma das primeiras habilidades que você desenvolverá como jogador.

Mas você não deverá levar apenas as cartas em consideração. Sua posição na mesa também importa muito. Entenda posição como o momento em que você age no jogo. Se será um dos primeiros a agir ou o último em cada rodada.

Cartas jogáveis no fim da mesa podem não ser boas no início.

Dica

Um participante que decide entrar num jogo tendo duas cartas não pareadas na mão melhorará seu jogo após o *flop* aberto em apenas um terço das vezes. Ou seja: quem espera acertar o *flop* para continuar no jogo só acertará uma vez a cada três tentativas.

O jogador iniciante deve conhecer a força de cada tipo de mão e entender quais cartas formam bons jogos depois do *flop*.

Dica

As dez melhores mãos são: AA, KK, QQ, JJ, AKs, AKo, TT, AQs, AQo, KQs.

O *ranking* mais famoso de hierarquia de jogos foi criado pelo matemático e jogador profissional David Sklansky e divide as mãos iniciais em grupos, sendo o primeiro grupo o das cartas mais fortes.

Grupo I:	AA, KK, QQ, JJ, AK _s
Grupo II:	TT, AQ _s , AJ _s , KQ _s , AK
Grupo III:	99, JT _s , QJ _s , KJ _s , AT _s , AQ
Grupo IV:	T9 _s , KQ, 88, QT _s , 98 _s , J9 _s , AJ, KT _s
Grupo V:	77, 87 _s , Q9 _s , T8 _s , KJ, QJ, JT, 76 _s , 97 _s , AX _s , 65 _s
Grupo VI:	66, AT, 55, 86 _s , KT, QT, 54 _s , K9 _s , J8 _s , 75 _s
Grupo VII:	44, J9, 64 _s , T9, 53 _s , 33, 98, 43 _s , 22, KX _s , T7 _s , Q8 _s
Grupo VIII:	87, A9, Q9, 76, 42 _s , 32 _s , 96 _s , 85 _s , J8, J7 _s , 65, 54, 74 _s , K9, T8

Esse *ranking* foi criado fazendo simulações de cada mão contra todas as outras. Como na época em que esse estudo foi realizado o modelo de apostas mais comum era o *limit* (em que as apostas em cada momento da mão têm um valor predeterminado), esse *ranking* não reflete fielmente a força das mãos no tipo mais comum de jogo atualmente, que é o *no-limit* (a aposta mínima mais a máxima corresponde ao seu total de fichas). No jogo *no-limit*, os pares têm mais valor que as cartas não pareadas pré-*flop*. Assim, um par de 10 (TT) é mais forte pré-*flop* que um AK.

Acredito que um método melhor seria simplesmente entender onde está a força das cartas e tirar conclusões estabelecendo uma linha para jogar certos tipos de mãos.

Por exemplo, um par de 6 claramente é mais forte que um AJ antes do *flop*. Antes do *flop*, o 66 é um par na hierarquia, e o AJ é apenas “às alto” (*ace-high*).

No *flop*, só existem duas cartas (dois outros 6) que fazem o par de 6 melhorar de *ranking* (de par para trinca). Já para o AJ, existem seis cartas (três ases e três valetes) que podem fazer a hierarquia do jogo aumentar de carta alta para um

par ou mais. A chance de o par de 6 melhorar de *ranking* é de 1/8, e a de AJ é de 1/3.

Ainda assim, o par de 6 costuma ainda estar à frente (nos 2/3 em que o par de J não melhora de *ranking*, o par de 6 continua à frente). Mas com o *turn* e o *river* isso pode mudar.

O que quero dizer é que, quanto mais a mão avança, maior a chance de cartas não pareadas melhorarem. Mais ainda, quanto mais avança a mão, os jogos de hierarquia baixa (carta alta, um par) vão ficando em sério risco de perder a mão para jogos de hierarquia maior (dois pares, trincas, sequências). Quanto mais cartas houver (duas no *pré-flop*, cinco no *flop*, seis no *turn* e sete no *river*), maiores as chances de combinações fortes.

O importante é entender onde está a força de cada tipo de mão. Quais mãos são fortes *pré-flop* e quais têm mais chances de fazer jogos grandes com o desenrolar da ação.

Deve-se jogar um par *pré-flop* sabendo que naquele momento provavelmente se está ganhando. E já cartas naipadas e conectadas (como 7♠8♠, 4♦5♦) estão atrás *pré-flop*, mas têm chances de formar jogos fortes mais para o fim da mão.

É importante saber jogar suas peças corretamente. A forma de jogar suas cartas iniciais é responsável por boa parte do seu sucesso no poker.

Entender como a mão se conecta com o *flop* é fundamental para avaliar a força da mão e sua jogabilidade. Quanto mais chances tiver de fazer jogos altos (trincas, *flushes*, sequências...), melhor é a mão.

Dica

Dominância: um erro comum dos iniciantes é querer jogar com um A ou um K e uma carta baixa como a segunda carta (A3, A4, A5, A6, A7). O problema com esse tipo de jogo é encontrar um adversário que também tenha um A mais uma segunda carta maior (AT, AJ, AQ, AK). Nesse caso dizemos que o primeiro jogador está dominado.

Lição 14

Que mãos jogar?

Cartas do mesmo naipe fazem *flushes* mais facilmente. São chamadas de *naipadas* ou *suited*, e tem como notação um pequeno *s* ao lado das cartas. Por exemplo, *AKs* significa AK do mesmo naipe, não importa qual seja.

Cartas próximas fazem sequências.

O melhor é escolher cartas que tenham várias possibilidades e possam fazer jogos grandes.

Como decidir quais mãos são boas?

Queremos ver cartas que tenham facilidade em fazer jogos fortes. Pares altos, dois pares, trincas, sequências e *flushes*.

Algumas mãos já são naturalmente fortes antes do *flop*, e outras precisam se conectar com o *board* (cartas comunitárias) para se tornarem fortes.

A mão que estatisticamente mais ganha é o AA. Em seguida outros pares altos, KK, QQ, JJ...

A tabela a seguir mostra exemplos de mãos e a porcentagem de vezes em que ela deve ganhar contra mãos aleatórias com diferentes números de adversários:

Mão	1	2	3	4	5	6	7	8	9
AA	85,3	73,4	63,9	55,9	49,2	43,6	38,8	34,7	31,1
KK	82,4	68,9	58,2	49,8	43,0	37,5	32,9	29,2	26,1
QQ	79,9	64,9	53,5	44,7	37,9	32,5	28,3	24,9	22,2
AKs	67,0	50,7	41,4	35,4	31,1	27,7	25,0	22,7	20,7
AQs	66,1	49,4	39,9	33,7	29,4	26,0	23,3	21,1	19,3
JJ	77,0	61,2	49,2	40,3	33,6	28,5	24,6	21,6	19,3
KQs	63,4	47,1	38,2	32,5	28,3	25,1	22,5	20,4	18,6
AJs	65,4	48,2	38,5	32,2	27,8	24,5	22,0	19,9	18,1
KJs	62,6	45,9	36,8	31,1	26,9	23,8	21,3	19,3	17,6
ATs	64,7	47,1	37,2	31,0	26,7	23,5	21,0	18,9	17,3
AK	65,4	48,2	38,6	32,4	27,9	24,4	21,6	19,2	17,2
TT	75,1	57,7	45,2	36,4	30,0	25,3	21,8	19,2	17,2
QJs	60,3	44,1	35,6	30,1	26,1	23,0	20,7	18,7	17,1
KTs	61,9	44,9	35,7	29,9	25,8	22,8	20,4	18,5	16,9
QTs	59,5	43,1	34,6	29,1	25,2	22,3	19,9	18,1	16,6
JTs	57,5	41,9	33,8	28,5	24,7	21,9	19,7	17,9	16,5
99	72,1	53,5	41,1	32,6	26,6	22,4	19,4	17,2	15,6
AQ	64,5	46,8	36,9	30,4	25,9	22,5	19,7	17,5	15,5

Mão	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A9o	60,9	41,8	31,2	24,7	20,3	17,1	14,7	12,8	11,2
Q3s	50,7	33,0	24,7	20,1	17,0	14,9	13,3	12,1	11,1
J6s	50,8	33,6	25,4	20,6	17,4	15,2	13,5	12,1	11,1
64s	41,4	28,5	22,1	18,4	15,9	14,2	12,9	11,9	11,1
Q2s	49,9	32,2	24,0	19,5	16,6	14,6	13,1	11,9	10,9
85s	44,8	30,2	23,2	19,1	16,3	14,3	12,9	11,8	10,9
K9o	58,0	39,5	29,6	23,6	19,5	16,5	14,1	12,3	10,8
J9o	53,4	36,5	27,9	22,5	18,7	15,9	13,8	12,1	10,8
J5s	50,0	32,8	24,7	20,0	17,0	14,7	13,1	11,8	10,8
53s	39,3	27,1	21,1	17,5	15,2	13,7	12,5	11,6	10,8
Q9o	55,5	37,6	28,5	22,9	19,0	16,1	13,8	12,1	10,7
A8o	60,1	40,8	30,1	23,7	19,4	16,2	13,9	12,0	10,6
J4s	49,0	31,8	24,0	19,4	16,4	14,3	12,8	11,5	10,6
J3s	47,9	30,9	23,2	18,8	16,0	14,0	12,5	11,3	10,4
74s	41,8	28,2	21,7	17,9	15,3	13,5	12,2	11,2	10,4
95s	45,9	30,4	23,2	18,8	16,0	13,9	12,4	11,3	10,3
43s	38,0	26,2	20,3	16,9	14,7	13,1	12,0	11,1	10,3
J2s	47,1	30,1	22,6	18,3	15,6	13,7	12,2	11,1	10,2
A5s	47,2	30,8	23,3	18,9	16,0	13,9	12,4	11,2	10,2

Dica

Mãos premium: AA, KK, QQ, AKs (*s* = *suited*, ou seja, A e K do mesmo naipe). Jogáveis de qualquer posição, normalmente são boas para dar *raise* e *re-raise* e até dar *all-in* antes do *flop*. São as mãos que mais vencem, estatisticamente falando.

Mãos fortes: AKo, JJ, TT, AQs, AQo (*o* = *off-suit*, ou seja, de naipes diferentes). Mãos com valor para jogar agressivamente, se nenhum adversário mostrar força. Dependendo da situação (posição na mesa, quantidade de fichas), é possível dar *all-in* com elas antes do *flop*.

Mãos intermediárias: AJ, KQ, KJ, AT, 99, 88, 77. Mãos que requerem um pouco mais de cuidado quando algum jogador demonstrar força. Devem ser jogadas em posição e como agressor, não como defensor.

Mãos especulativas: pares pequenos e *suited connectors* (conectores naipados): 66, 55, 44, 33, 22, JT_s, T9_s, 98_s, 87_s, 76_s, 65_s, 54_s. Mãos que normalmente estão perdendo quando você joga um *flop* com elas, mas que podem fazer jogos muito fortes, como *flushes*, trincas e sequências.

“Jogar em posição” significa ser o último a agir. Certas mãos são mais bem-jogadas se você tiver a vantagem de somente decidir sua ação após os outros jogadores terem feito suas escolhas. As melhores posições para jogar são as três últimas: *hijack*, *cut-off* e *button*.

Disponibilizado por: LeLivros

Jogando pós-flop

Peguemos como exemplo o grupo de mãos *premium* AA, KK, QQ e AKs.

Esse é o grupo de mãos de mais fácil jogabilidade e com o qual qualquer iniciante pode jogar com tranquilidade. Na falta de experiência, a melhor estratégia é dar *all-in* no pré-*flop*, pois essas mãos são favoritas na maioria das situações.

Com essas cartas dá para jogar de qualquer posição da mesa, e você deve sempre dar *raise* com essas mãos, mesmo que nenhum adversário tenha feito isso anteriormente.

No pós-*flop* a situação muda um pouco de figura. Em quase todas as histórias de eliminações em torneios, o jogador que perdeu tinha uma dessas mãos e foi eliminado por alguém que antes do *flop* tinha cartas piores.

Ao longo de uma rodada, a força dos jogos vai mudando.

Um par antes do *flop* costuma ser a melhor mão. Um par no *flop* ainda pode ser a melhor mão; no entanto, com o *turn* e o *river*, a chance de algum jogador ter um jogo melhor que apenas um par aumenta muito.

Quando você estiver apostando no pós-*flop* com apenas um par e um ou mais jogadores estiverem chamando (dando *call*) sua aposta, considere a possibilidade de eles estarem com dois pares ou mais; portanto, ganhando de você.

Continue o jogo com cautela nesses casos e, em algumas vezes, largue sua mão.

Para jogar bem pós-*flop* é necessário analisar a cada rodada de apostas (chamada no linguajar do poker de *street: flop, turn e river*) que jogos podem ser os melhores e as chances de que seu jogo esteja ganhando. Além disso, deve-se estar atento ao tamanho do pote e a quantas fichas seu *stack* e o dos adversários ainda possuem.

Dica

O bom jogador precisa aprender a ler quais são os melhores jogos possíveis para cada *board* e entender como seu jogo atual está nessa hierarquia.

A grande habilidade consiste em aprender a fazer a leitura dos jogos que

podem ser feitos com o *board* atual, entender a probabilidade de seu adversário ter algum desses jogos e se é possível ganhar dele tirando-o da mão com uma aposta ou tendo o melhor jogo.

Valor × blefe

Quando você tem o jogo que acredita ser melhor, dizemos que está jogando por valor.

Quando você só conseguiria ganhar tirando o adversário da mão e disfarçando a força de sua própria mão, dizemos que você está jogando por blefe.

É importante definir se você está jogando por valor ou por blefe, pois, no primeiro caso, você quer que suas apostas sejam pagas; no segundo, você quer que seu adversário desista.

Curiosidade

Quando seu jogo é o melhor possível para o *board* atual, dizemos que você tem o *nuts*.

Perfis de jogadores

Os jogadores podem ser classificados de acordo com o comportamento que apresentam em relação à quantidade de mãos que jogam e à sua postura quanto às apostas.

- **Jogadores *tight*:** jogam entre 10% e 20% das mãos e selecionam bem as que vão jogar;
- **Jogadores *loose*:** jogam várias mãos, expondo-se com cartas mais fracas. Precisam ter muita habilidade para não perder potes, pois entram com jogos potencialmente mais perigosos. Jogam mais de 25% das mãos;
- **Jogadores passivos:** pagam muitas apostas (*call*) e dão *check*. Ou seja, não tomam a ação em suas mãos;
- **Jogadores agressivos:** apostam e dão *raise*. Tomam a ação das mãos para si.

Dica

Os jogadores *tight* e agressivos costumam compor o melhor tipo de perfil para o jogador mediano. Entretanto, os jogadores mais talentosos são os *loose* e agressivos. Contudo, para jogar bem nesse estilo, é necessário ter uma excelente compreensão do jogo e de suas nuances. Não é o melhor estilo para o jogador inexperiente.

Dica

Conforme ganhe experiência, você deve procurar classificar os adversários em jogadores fracos ou fortes fundamentado no conhecimento das técnicas que eles têm. A maneira de jogar contra jogadores fortes inclui blefes, enquanto, contra jogadores fracos, você deve procurar jogar por valor (mãos fortes), porque eles tendem a chamar apostas e a não entender jogadas refinadas.

Sinais de jogadores fracos

- Fazem apostas não relacionadas com o pote (muito altas ou muito baixas);
- Gostam de apenas dar *call* no pré-*flop*, sem aumentar (*limp*) quando são os primeiros a entrar na mão;
- Jogam mãos demais;
- Costumam pagar muitas apostas para tentar acertar *flushes* e sequências;
- Não procuram preservar seus *stacks*.

Objetivos no poker

Seu objetivo em uma partida de poker deve ser administrar o *stack* e fazê-lo crescer de forma consistente, ganhando mãos.

Em quase dez anos como profissional de poker aprendi que o mais importante é saber administrar suas fichas, que em última instância são seu exército, mas também seu tesouro.

Você as usa como peças do jogo, mas elas também representam sua vida.

O poker é um jogo individual, no qual o melhor é aquele que, no fim, tem mais fichas ou consegue eliminar os adversários.

É claro que, dependendo do formato que você estiver jogando, pode haver um ou vários vencedores, mas o importante é que sua vitória é sempre medida pela quantidade de fichas que você conseguiu acumular e por sua sobrevivência na disputa.

Dica

O bom jogador sabe que há duas formas de ganhar: tendo o melhor jogo ou fazendo o adversário desistir da mão. Use a força de suas fichas para fazer apostas que o adversário não tenha condições de pagar quando ele demonstrar fraqueza e, assim, acumule fichas sem *showdown*.

Os melhores jogadores ganham várias mãos sem mostrar que cartas estavam segurando.

O poker é um jogo extremamente técnico, e você deve procurar desenvolver seu jogo aos poucos. Sempre aprendendo mais sobre a psicologia que motiva os adversários, ao mesmo tempo em que entende mais sobre a probabilidade estatística de os jogos acontecerem e as estratégias para aumentar seu *stack*.

Em última instância, o objetivo de todos os jogadores é ganhar, e o sucesso no poker é medido por vitórias, títulos e premiações que os jogadores recebem.

O poker como esporte inclui premiações em dinheiro para seus vencedores na grande maioria dos torneios. Assim, seu sucesso pode ser medido não só pelos títulos, mas também pelo seu retorno sobre o investimento (ROI). Para participar

de um torneio de poker, você paga um *buy-in* (inscrição), e seu objetivo passa a ser entrar na faixa de premiação e recuperar seu investimento com lucro.

Nenhum jogador de poker conseguirá prêmio em todos os torneios de que participa. O resultado de um jogador é medido ao longo do tempo, com uma conta simples, que é a soma de todas as premiações que recebeu menos o quanto investiu para participar de todos os torneios.

A velha máxima que diz que o importante é competir não se aplica ao poker. Você deve ser ético, ter *fair play* e jogar dentro das regras, mas precisa ter a gana para querer derrotar seus adversários, ser agressivo e sair vitorioso.

Como começar a jogar?

A melhor forma de começar a praticar é jogar on-line. Atualmente diversos sites oferecem jogos on-line, alguns deles gerenciados por brasileiros e em português.

Todos têm jogos do tipo *play money* (ou seja, dinheiro fictício), em que você não precisa depositar nenhum dinheiro. E alguns têm exclusivamente esse propósito.

Alguns pontos importantes para aprender antes de começar a jogar:

- Você só pode ter uma única conta em seu nome em cada site de poker. Se o site descobrir que você abriu duas contas, poderá bloqueá-las e reter todo o dinheiro que estiver nelas;
- Use seus dados reais ao abrir sua conta. Se você ganhar um prêmio grande, deverá comprovar sua identidade enviando documentos para poder receber o prêmio;
- Você deve ser maior de idade para poder jogar em um site de poker.

Sites de poker

- **PokerStars:** é o maior site de poker do mundo. Tem as melhores premiações e o maior número de jogadores conectados. Procure pelos torneios com premiações garantidas. Completou dez anos em 2011 e é considerado o site mais seguro do mundo. Patrocina o brasileiro campeão mundial André Akkari;
- **PartyPoker:** segundo maior site do mundo na atualidade. Já foi o maior há alguns anos, mas perdeu espaço quando saiu do mercado americano em 2007. Com a saída do Full Tilt do mercado em 2011, recuperou a segunda posição;
- **Bestpoker:** faz parte da rede Ogame. É um site sueco, mas possui

escritório no Brasil há mais de cinco anos. Já chegou a patrocinar o BSOP. Nos últimos anos enviou mais de cem brasileiros ao WSOP por meio de seu campeonato brasileiro on-line, o CBO;

- **RoxPoker**: faz parte da rede Cake e é gerido por brasileiros que também são profissionais de poker. Apesar de ser de uma rede menor, tem crescido bastante e atraído bons jogadores. Tem um time de profissionais que são patrocinados para jogar torneios no Brasil e no exterior;
- **RPMPoker**: faz parte da rede Merge e também é gerido por brasileiros;
- **Tower Torneos**: site que promove satélites para alguns dos melhores torneios ao vivo no Brasil e nas Américas. Um dos seus torneios mais famosos é o Tower Cruise, um cruzeiro pela costa do Brasil com um torneio de poker de premiação atrativa;
- **Copacabana Poker**: site que tem investido no mercado brasileiro há pelo menos dois anos. Montou um time de jogadores profissionais que representa o site em torneios pelo Brasil.

Curiosidade

Zynga Poker: jogo exclusivo para Facebook, gratuito. Embora você não encontre jogadores técnicos, dá para ter uma noção das regras do jogo. É o jogo de poker mais popular do mundo, com mais de sete milhões de jogadores por dia.

Não serve para jogadores sérios, mas, para diversão, por que não?

Dica

Todos os sites de poker têm bônus para primeiro depósito e alguns pagam o que chamamos de *rakeback*, ou seja, devolvem para o jogador parte do que arrecadam com os jogos.

O jogador que quiser jogar de forma profissional deve procurar as melhores ofertas de bônus e *rakeback* do mercado, pois elas aumentam a lucratividade (você paga ao site menos taxas que os outros jogadores, diminuindo seus custos de investimento).

Dica

Os livros *Aprendendo a jogar poker* e *Dominando a arte do poker* têm muito mais dicas e técnicas para desenvolver seu jogo com uma linguagem

acessível ao iniciante.

Lição 19

Expectativa

A probabilidade de cada mão sair vencedora pode ser calculada se soubermos as cartas que o adversário tem e compararmos com as nossas e com o *board*.

Se você souber o percentual de vezes que determinada mão ganhará, poderá calcular o quanto em fichas daquele pote, teoricamente, será seu.

O termo expectativa (EV) é a média ponderada de todos os possíveis resultados de uma mão. É o mesmo que dizer que o resultado da expectativa é o que você ganharia ou perderia em média a longo prazo com a jogada.

Um pote tem 400 e você aposta 250 no *river*. O seu adversário está pensando se paga. Qual o EV da jogada, considerando que se ele der *call* você irá perder em 80% das vezes?

Primeiro precisamos estimar qual porcentagem de vezes ele dará *fold*.

Digamos que o adversário folde 50% das vezes. Nesse caso, você ganhará o pote.

$$(50\% \text{ de } 400 = +200)$$

Nos outros 50% você irá perder 80% das vezes (80% de 50 = 40).

$$(40\% \text{ de } -900 = -360)$$

E nos 20% que você ganha quando chamado (20% de 50 = 10).

$$(10\% \text{ de } +900 = +90)$$

Seu EV é a soma de todos os possíveis resultados.

$$EV = (50\% \times 400) + (40\% \times -900) + (10\% \times 900) = 200 - 360 + 90 = -70$$

$$EV = -70$$

Em média, você perderá 70 com sua aposta. Para a aposta ser boa, o seu adversário tem que foldar mais vezes.

Em tese, você deve continuar jogando a mão na qual sua expectativa de ganhos seja positiva e seu risco pequeno.

O poker, nesse ponto, se assemelha ao mercado financeiro. O objetivo é

entrar em operações (mãos) nas quais você ache que tenha condições de ganhar. Você deve estudar para entender se a probabilidade de sair vencedor está a seu lado e apostar mais ou menos com base nessas premissas.

Dica

Certos softwares podem ser utilizados para calcular a probabilidade de uma mão ganhar de outra, ou de uma série de prováveis outras mãos.

Para o Windows, aconselho utilizar o PokerStove, um software gratuito.

Para o Mac, a melhor opção é um software pago chamado Poker Cruncher (disponível na Apple Store e também com versões reduzidas para iPhone e iPad).

Com esses softwares você poderá comparar qualquer mão que tenha com mãos de um ou mais adversários e verificar o percentual de chances de sua mão ser vencedora.

Outs

O termo *outs* se refere às cartas que ainda não entraram em jogo e que podem melhorar sua mão atual.

Por exemplo: digamos que você tenha duas cartas de espadas e o *flop* trouxe mais duas desse naipe. Para completar o *flush*, você precisa de uma quinta carta de espadas e precisa saber qual a chance de essa carta aparecer no *turn* ou no *river*.

Você sabe que cada naipe é composto de treze cartas diferentes. Existem nove cartas que ainda podem completar seu *flush*. Portanto, você tem nove *outs*.

Curiosidade

Dizemos que um jogador deu um *bad beat* quando, possuindo poucas *outs* para ganhar a mão (entre uma e quatro), consegue acertar uma dessas cartas e virar um jogo que parecia perdido.

Dica

Exercícios para praticar contagem de *outs*: distribua aleatoriamente duas cartas para você e três cartas para um *flop*. Faça dois tipos de atividades:

- Procure saber quais são os maiores jogos possíveis. Liste do maior para o menor dos jogos;
- Conte quantas *outs* você tem para melhorar seu jogo em relação ao jogo atual.

Tabela com principais *outs*

Mão	Outs	Probabilidade
<i>Flush Draw</i> + Sequência	15	32,6%
<i>Flush Draw</i>	9	19,6%
Duas pontas para sequência	8	17,4%
<i>Overpair</i> x Dois pares	8	17,4%
Duas <i>overcards</i> x Um par	6	13,0%
Par do meio x <i>Top pair</i>	5	10,9%

Curiosidade

Quando um jogador não possui *outs* que poderiam fazê-lo ganhar, costumamos dizer que ele está *drawing dead*.

Pot odds

Pot odds é a relação entre a quantidade de fichas num pote e a que você precisa colocar nele para continuar na mão. Em inglês, a palavra *odds* significa “chances”.

Se um pote tem 800 fichas e seu adversário aposta 200, o pote passa a ter 1.000 e você precisa pagar 200 para continuar nele.

Pagando 200 para tentar ganhar 1.000, você investirá um quinto do que está lá. As *pot odds* são de mil para duzentos, ou de cinco para um.

A notação utilizada é 5:1. O número da direita é o número de apostas que você deve pagar, e o da esquerda o número de apostas no pote.

Sabendo as *pot odds* você poderá comparar com a porcentagem de vezes que tende a ganhar uma mão. Se você ganha percentualmente mais vezes do que as *odds* que o pote está oferecendo, você deverá continuar na mão, já que sua expectativa é positiva.

Ao reunir os três conceitos abordados até agora, você será capaz de decidir se continua numa mão ou não.

Dica

Num *cash game*, os cálculos de *odds* e expectativa são fundamentais para saber se você deve continuar em uma mão. Se a matemática estiver a seu favor, você deverá continuar. Se perder a mão em que era favorito, compre mais fichas e continue no jogo.

Num torneio você deverá levar em conta outros fatores, como sua sobrevivência no torneio e os *stacks* envolvidos. Sua vida em um torneio pode ser mais importante que uma pequena vantagem matemática numa mão que pode causar sua eliminação.

Stacks

O poker é um jogo de administração de *stacks*. Seu objetivo é ir aumentando seu *stack* gradativamente.

A unidade de medida utilizada para comparar *stacks* é o *big blind*.

Em um *cash game*, o normal é que os jogadores comecem com cerca de 100BB. Eles podem recomprar fichas toda vez que acharem necessário, até o teto máximo (também de 100 BB). Em alguns jogos pode não existir teto, ou ele ser um pouco mais alto, como nos jogos *deep* (profundos), em que é normal começar com 200BB ou 400BB.

Já num torneio, o *stack* inicial de um jogador é o que ele tem para trabalhar, e, se as fichas acabarem, ele estará fora do torneio. Para piorar a situação, os *blinds* aumentam a intervalos regulares, fazendo com que ele precise ganhar fichas para manter seu *stack* saudável e competitivo.

Dica

Em torneios com *rebuy* (recompra), durante determinado período no início do torneio, se suas fichas acabarem ou estiverem em menor quantidade que um nível preestabelecido, você poderá fazer uma recompra.

Os *stacks* em um torneio podem ser classificados pela quantidade de *big blinds* que possuem, especialmente porque sua estratégia para cada tamanho de *stack* deve ser diferente:

- **Stack grande:** 50BB ou mais;
- **Stack médio:** entre 20BB e 50BB;
- **Stack curto (*short stack*):** menos de 20BB.

Stack grande

Quem possui um *stack* grande pode jogar poker de forma solta, entrando em mais mãos, dando *raises* e *reraises* e usando todo o arsenal de jogadas a seu dispor.

Ele deve procurar o embate com *stacks* médios, os mais propensos a não querer o embate para preservar suas fichas. Assim, deve procurar roubar *blinds* com frequência, apostando mesmo com mãos mais fracas *pré-flop*. Para isso, o tamanho do *stack* costuma impor respeito e facilitar esse trabalho.

Sempre que um *short stack* der *all-in*, o jogador com *stack* grande deve analisar o quanto isso impacta seu *stack* se der *call* na aposta e perder. Como regra geral, ele deve procurar não arriscar mais do que 25% de seu *stack* em um *all-in*, a não ser que tenha a mão muito forte.

Ele deve evitar “sentar nas fichas”. Ou seja, ficar parado esperando por mãos. O *stack* grande é o alvo dos bons jogadores. Quando nessa situação, o jogador deve procurar levar o jogo para o *pós-flop*, para então roubar os *potes* dos adversários que estão tentando se manter no torneio.

Dica

Evite entrar em *all-ins* no *pré-flop* de torneios em que você precisa colocar mais de 50BB em jogo. É mais fácil ganhar vários *potes* pequenos ou dar *all-in* quando você já acredita ter o melhor jogo do que deixar para a sorte decidir o vencedor em *potes* muito grandes.

Lição 24

Stack médio

É o *stack* com o qual a grande maioria dos jogadores passa a maior parte do torneio.

A estratégia ideal para jogar com o *stack* médio é o que chamamos de “poker ABC”. Ou seja, jogar como os livros recomendam, sem tentar grandes blefes ou jogadas arriscadas, esperar pelas melhores mãos, jogar em posição, evitar potes com muitos *raises* e *reraises* antes do *flop* e, especialmente, evitar chamar o *all-in* de jogadores *short stack* com mãos intermediárias.

O objetivo do *stack* médio deve ser ganhar vários potes pequenos sem *showdown*, quando os adversários mostram fraqueza. Ele deve se manter longe de potes nos quais os outros jogadores parecem muito interessados e apostam alto.

Dica

Esse é o *stack* ideal para fazer um *squeeze play* (ver lição 36), especialmente quando você tem entre 20BB e 30BB.

Stack curto (*short stack*)

É o *stack* mais difícil de jogar, porque não há grande variedade de jogadas.

Basicamente, quando se tem menos de 20BB, o máximo que se pode fazer é dar um *raise* para tentar roubar os *blinds* e então decidir se vai dar *all-in* se tomar um *raise* ou após abrir o *flop*.

Com menos de 10BB, muito provavelmente sua melhor estratégia é dar *all-in* direto.

A estratégia deve ser entrar primeiro que os outros no pote.

Um *short stack* deve evitar dar *all-in* se alguém já abriu as apostas, já que dificilmente o adversário largará a mão para seu *all-in*.

É claro que, se você tem um jogo muito forte (AA, KK, QQ, AK, JJ), isso não importa, e você deve dar *all-in* assim mesmo.

Dica

Stop and go: trata-se de uma jogada muito interessante. Você percebeu que seu *stack* é curto e vai dar *all-in*. No entanto, ao mesmo tempo, tem certeza de que, se o fizer, adversários com mãos fracas e que podem acabar ganhando de você darão *call*. (Ex.: KT, QJ, A8...)

A ideia do *stop and go* é fazer um *raise* normal, ou chamar um *raise* do adversário, e depois, no *flop*, dar *all-in* antes que o adversário aja (você precisa ser o primeiro a falar).

Se o adversário não tiver acertado nenhuma carta no *flop*, ele poderá dar *fold* e você ganhará o pote sem se arriscar.

Se o adversário acertou (ou já tinha um bom jogo no pré-*flop*), vai acabar dando *call*, mas você não perderá nada, pois, se tivesse dado *all-in* no pré-*flop*, ele provavelmente também teria dado *call*.

Neste tipo de jogada, há uma vantagem: com ela, você consegue fazer com que adversários que não acertaram o *flop* desistam. Por outro lado, você ganha menos fichas do que se alguém desse *call* em seu *all-in*.

Prefira fazer o *stop and go* com mãos que você não gostaria que fossem

chamadas em *all-in*. (Ex.: não faça *stop and go* se tiver AA.)

Dica

Até um tempo atrás o padrão era dar *all-in* todas as vezes em que o jogador tivesse menos de 20BB. Hoje, os jogadores estão segurando seus *stacks* até níveis como 5BB, esperando ter cartas fortes para dobrar suas fichas.

Posição

Quando pensamos no jogo para jogadores mais experientes, o conceito mais importante é o de posição. Ser o último a falar numa rodada dá uma gigantesca vantagem estratégica ao jogador. Ele pode ver toda a ação se desenrolar e fundamentar suas ações nas demonstrações de força e fraqueza dos adversários.

Por exemplo, blefar é muito mais fácil se você é o último a falar, pois se ninguém demonstrar interesse no pote você poderá, com uma aposta simples, mesmo sem ter jogo, levar a mão.

As desvantagens de jogar fora de posição, ou seja, falando antes de seus adversários, são ainda maiores. Nesse caso, por estar numa situação em que você pode ser tirado da mão por um oponente com um jogo pior que o seu, mas que faça uma aposta da qual você não pode se defender.

Quando você tem posição, pode entrar numa rodada mesmo com cartas mais fracas para tentar roubar o pote, caso o adversário demonstre fraqueza. Isso se chama jogar por blefe.

Dica

Floating é uma jogada que usa a vantagem da posição (flutuar). Nela você chama um adversário agressor no *pré-flop* tendo posição melhor que ele. A tendência é que ele aposte no *flop* fazendo uma *continuation bet* (ver lição 29). Nesse momento, você avalia se parece que o adversário acertou alguma carta que está ali ou não (ação conhecida como “ler a textura do *board*”). Caso acredite que o *board* não ajudou o adversário, ou, ainda, que ele acredita que o *board* tenha ajudado você, o *floating* pode ser feito.

Quando o adversário apostar, você dará o *call* mesmo que não tenha acertado nada. A mensagem que você está passando ao adversário é a de que você se conectou com o *board*, ou seja, de que as cartas da mesa melhoraram seu jogo.

Se no *turn* seu oponente der *check*, é hora de você apostar e terminar o *floating*. Normalmente, o adversário que demonstrou fraqueza com o *check*

no *turn* irá largar a mão, e você ganhará o pote.

Tipos de apostas

Algumas regras gerais sobre apostas:

As apostas num jogo de poker devem ser relacionadas ao total de fichas no pote.

Um bom jogador costuma manter suas apostas entre a metade e o total do pote em disputa. Se a aposta for maior do que o pote, ocorre o *overbet*.

Se a aposta for muito pequena em relação ao total do pote, chamamos de *underbet*.

Identificamos um bom jogador pelo padrão de apostas que apresenta.

Existem três tipos de jogadores:

- **Jogador A:** aposta forte quando está blefando e fraco quando tem jogo bom;
- **Jogador B:** aposta forte quando tem jogo bom e fraco quando está blefando;
- **Jogador C:** mantém o mesmo padrão blefando ou com jogo.

Enquanto o jogador C é o mais equilibrado e difícil de fazer uma leitura do jogo, o jogador B costuma ser o mais lucrativo. Já o jogador A é o mais fácil de explorar. Quando você percebe esse padrão em alguém, consegue se manter longe dos jogos fortes dele e ganhar muitas fichas quando consegue bater seus blefes.

Dica

Alguns tipos de apostas feitos em certas situações de jogo receberam nomenclaturas apenas para fim didático:

- *3-bet* e *4-bet*;
- *Continuation bet* (*c-bet*);
- *Donk bet*;
- *Blocking bet/Value bet* (aposta por valor);

- *Squeeze bet*;
- *Squeeze trap*;
- *Freeze play*;
- *Check-raise*.

Todos esses tipos serão explicados nas próximas páginas.

3-bet e 4-bet

Esses termos se referem aos *raises* feitos em cima de um jogador que fez uma aposta.

A *3-bet* ocorre quando um jogador faz um *raise* e outro dá *reraise*. O número três no termo não tem nenhuma relação com o tamanho da aposta; é apenas uma nomenclatura.

A *4-bet* se dá quando você faz um *raise* em cima de alguém que fez uma *3-bet*.

Trata-se de jogadas que demonstram muita força e podem ocorrer tanto no pré quanto no pós-*flop*. É uma das maneiras mais importantes de acumular fichas, visto que, quando você faz uma *3-bet*, normalmente o pote já está maior que o normal. É uma arma fundamental para torneios.

Você pode fazer uma *3-bet* por blefe ou por valor. No primeiro caso, sua intenção é acabar com a mão naquele momento. Para isso, você não precisa ter cartas boas, apenas a impressão de que seu adversário tende a largar sua mão quando você aumenta a aposta. Ou seja, é uma jogada que depende da leitura que você tem do adversário.

No segundo caso, seu *raise* é feito porque você considera que sua mão é mais forte. Nesse caso, você quer que seu adversário dê *call* para jogar o *flop* e contribuir para o crescimento do pote.

O valor ideal para uma *3-bet* é de 1,5 a 2,5 vezes o valor do aumento do adversário quando você tem posição sobre ele no restante da mão.

Quando você não tem posição, procure fazer uma *3-bet* maior, em torno de três a quatro vezes o valor do *raise* do adversário.

As mesmas regras se aplicam para a *4-bet*. Entretanto, você deve ser ainda mais seletivo sobre que mãos escolher para fazer. O ideal é que somente faça a *4-bet* com as mãos mais fortes, como AA, KK, AK, QQ e, às vezes, JJ. Ou como um puro blefe, com mãos que você sabe que perderão se receberem *call*, como 76, 89, K8s etc.

3-bet light ou *4-bet light* são termos didáticos que se referem ao jogador que faz o *reraise* com mãos teoricamente fracas ou especulativas como 78s, 56s, A7s, 44 etc.

Continuation bet (c-bet)

C*ontinuation bet* é uma aposta feita após o *flop* pelo mesmo jogador que foi agressor no pré-*flop*, dando continuidade à sua tentativa de ganhar o pote.

Princípio: já que sabemos que o *flop* só melhora a mão dos jogadores em um terço das vezes, provavelmente quem tinha a melhor mão no pré-*flop* continua tendo no pós-*flop*.

Dica

Quanto mais adversários no pote, menos você deve usar a *c-bet* como blefe, porque aumentam as chances de algum adversário ter acertado.

Contra apenas um adversário, pode fazer quase sempre.

Contra dois adversários, em cerca de 70% das vezes.

Contra três ou mais adversários, só faça a *c-bet* quando tiver um bom jogo no pós-*flop* (dois pares ou mais). Evite o blefe.

A *c-bet* é uma das apostas mais eficientes. Não se preocupe se você não melhorar sua mão com as cartas do *flop*, pois o princípio da aposta é o de que seu adversário também não melhorou e desistirá da mão se você apostar.

Dica

Cuidado! Não faça *c-bet* por blefe se o *board* for coordenado (cartas muito próximas com chance de *flush* ou sequência). Exs.: J♠T♣8♦ ou Q♣T♠9♣.

Motivo: esse tipo de *board* acerta grande parte da seleção de cartas que um adversário pode ter chamado pré-*flop*.

Donk bet

Para este tipo de aposta, é necessário antes definir que em cada mão existem pelo menos dois tipos de participantes:

- **O agressor:** o jogador que deu o último *raise* antes do *flop*, ou seja, está dizendo para os outros na mesa que acredita ter uma mão forte, a melhor;
- **O defensor:** o jogador que decidiu dar *call* na aposta do agressor antes do *flop*. A mensagem que este jogador passa é a de que tem uma mão forte o suficiente para tentar fazer frente ao agressor, mas não tem certeza (se acreditasse que tinha uma mão melhor, teria dado *reraise* e se tornado o agressor).

A *donk bet* é a aposta que se dá quando o defensor resolve sair apostando antes da vez do agressor. O normal é que o agressor faça a *c-bet*, mas, ao “donkar”, o defensor toma a agressividade da mão para si.

Normalmente a *donk bet* é feita por um jogador que acertou um par no *flop* (*top pair* ou *middle pair*). Essa aposta representa um jogo feito, mas não tão forte.

Se o jogador tivesse acertado um jogo muito forte, como uma trinca, normalmente ele daria *check* e esperaria o agressor apostar para, então, fazer um *raise*. No entanto, com um jogo de força mediana, ele prefere sair apostando.

Observação

Donkbets:

85% dos casos: *top pair* ou *middle pair*;

10% dos casos: blefe ou semiblefe (chamada);

5% dos casos: jogo forte.

Quando fazer? Quando você acerta o *board* em um pote com mais de dois adversários (quatro ou cinco jogadores no total). A ideia, nesse caso, é a de que a *continuation bet* do agressor seja menos provável, já que existem muitos

jogadores no pote, e isso pode inibi-lo se não tiver acertado o jogo. Nesse caso, se você não fizer a *donk bet*, acaba permitindo que todos deem *check* depois de você e vejam mais uma carta (*turn*), o que pode fazer com que seu jogo não seja mais o melhor. O ideal nesse caso é apostar, para que os jogadores com mão fraca saiam do jogo.

Curiosidade

Por que é chamada de *donk bet*?

Porque, em tese, é uma aposta burra (*donkey* significa “burro” em inglês). Quando você está ganhando a mão, é melhor dar *check*, deixar o agressor fazer a *continuation bet* padrão que ele tende a fazer e então dar *raise*, ganhando mais fichas. E, se você estivesse perdendo, para que colocar mais fichas no pote? O melhor é dar *check* ou *fold* para a *c-bet* do adversário.

Dica

Blocking bet: é a *donk bet* feita com uma aposta baixa. O objetivo é tentar fazer uma aposta com o maior valor que você estaria disposto a pagar caso seu adversário apostasse, tentando evitar que ele faça uma aposta maior que forçaria o jogador a sair da mão.

Normalmente é utilizada quando você tem interesse em ver a próxima carta comunitária, como quando tem chance de fazer um *flush* ou uma sequência. A *blocking bet* tem caído em desuso porque todos os adversários já conhecem esse tipo de aposta e acabam fazendo um *raise*, que tira o jogador da mão da mesma forma.

Hoje vale mais a pena fazer uma *donk bet* de metade a dois terços de um pote do que uma *blocking bet*.

Ainda há muitos jogadores fracos on-line que tentam usar a *blocking bet* como uma aposta mínima. Se você tem jogo, proteja-o fazendo um *raise* na mesma hora.

Check-raise

O *check-raise* é uma das armas mais poderosas do Texas Hold'em. Basicamente é como uma armadilha, você faz o *check* com a intenção de receber uma aposta do agressor para então aumentá-la.

Essa jogada tem dois efeitos psicológicos:

- Passa muita força ao adversário;
- Costuma irritar o oponente.

Praticamente não existe jogador que não se irrite ao receber um *check-raise*. Costuma ser uma jogada que desestabiliza o emocional do adversário. O principal motivo é que o jogador se sente encurralado e pensa que caiu numa armadilha.

O primeiro instinto de um jogador fraco é dar *call* no *check-raise* mesmo sabendo que está perdendo. Por isso, é importante que, ao fazer um *check-raise*, você saiba que provavelmente terá que apostar novamente no *turn* ou no *river*.

Dica

Teorema de Beluga: existe um padrão de apostas definido neste teorema que, com quase 100% de certeza, dá a leitura de que o adversário possui um *set* (uma trinca feita com um par na mão e uma das cartas comunitárias).

Esse padrão é:

No *flop*: dar *check* e depois *call* na aposta do agressor.

No *turn*: dar *check* e depois *raise* na aposta do agressor.

Se você identificar esse padrão em uma mão, normalmente o adversário tem um *set*, e, se você não consegue ganhar desse tipo de mão, deve largar.

O problema de fazer um *check-raise* é que você precisa ter certeza de que o adversário irá apostar naquela *street* (rodada de apostas). Se o adversário optar pelo *check*, sua jogada perde o sentido. Assim, antes de partir para o *check-raise*, você deve pensar bem sobre o perfil de agressividade do adversário.

Quais tipos de mãos são boas para *check-raise*?

- **Trincas:** são o melhor exemplo para fazer um *check-raise*. São mãos fortes em que você quer pegar a aposta do adversário e aumentar o pote. Melhor momento para fazer: *turn*;
- **Dois pares:** você quer aumentar o pote, mas deve, preferencialmente, tirar o adversário da mão, pois seu jogo é vulnerável. O melhor momento para fazer é no *flop*;
- **Blefe:** usar o *check-raise* como blefe é uma arma poderosa e arriscada. Você deve fazer apenas quando acredita que o adversário está blefando e largará a mão para qualquer aposta sua;
- **Nuts:** quando você tem o melhor jogo possível pode tentar um *check-raise* no *river*. É uma jogada extremamente arriscada, pois, se o adversário der *check*, você deixa de tirar mais fichas dele. Entretanto, quando funciona, é melhor que você dê *all-in* com o *check-raise* para confundi-lo e fazê-lo pensar que você está blefando.

Disponibilizado por: LeLivros

Value bet (aposta por valor)

Apostar por valor significa que você acredita estar ganhando a mão, mas tenta calcular o tamanho da aposta baseado no que acha que o adversário pagará.

É um conceito que serve muito mais a propósitos didáticos, mas que ajuda a orientar o tamanho de uma aposta quando você acredita que tem o melhor jogo.

O tamanho ideal de uma aposta por valor varia de caso a caso, mas como regra geral ela deve ser próxima à metade do pote.

Se uma aposta for muito baixa para forçar o adversário a dar o *call*, ela não extrai todo o “valor” que sua mão merece. Se for muito alta, ela não é paga, e, da mesma forma, você não recebe por seu jogo.

Um erro comum dos jogadores é não apostar no *river*. A grande maioria das pessoas chega ao *river* e, por medo de estar perdendo, dá *check* e não extrai valor de seu jogo. Vamos entender com um exemplo:

Você tem **K♠Q♠**. No pré-*flop*, você dá *raise* e o adversário faz o *call*.

No *flop* vêm **K♦8♠4♥**.

Você aposta e o adversário faz o *call*.

No *turn*, aparece o **6♣**. Você dá *check* e o adversário também.

No *river*, surge o **7♥**.

E agora?

A grande maioria dos jogadores olha para esse *board* com **K♦8♠4♥6♣7♣** e dá *check*, pensando que as últimas cartas foram ruins, porque o adversário pode ter um 5 na mão, ou que com um 9 e um T faz uma sequência, e que então seu *top pair* não mais é bom o suficiente. Outros pensam em dois pares para o adversário. Ou seja, acreditam que não há maneiras de o KQ ser o melhor jogo.

Nesse momento, um bom jogador deve olhar para a mão desde o início.

Quando você apostou no *flop* **K♦8♠4♥**, qual era a chance de um adversário com A5, 55, 56, 9T, 67, 45 ter chamado sua aposta? Ínfima.

Outras mãos que também poderiam estar ganhando da sua incluem: AK, 88, 44, KK e AA. No entanto, qual é a chance de essas mãos terem dado *check* no *turn* após seu *check*? Novamente, muito pequena.

Se seu adversário estiver jogando de forma lógica, poderemos eliminar todas

essas mãos.

As mãos mais prováveis para o adversário ter dado *call* no pré-*flop*, *call* no *flop* e *check* no *turn* são: KQ, KJ, KT, JJ, TT, 99, 98.

De todas essas combinações de cartas você está ganhando.

Portanto, qual deve ser sua ação no *river*?

Apostar por valor.

Procure apostar próximo de meio pote e não dê *check* após revisar sua mão e perceber que você ganha da maior parte das mãos que seu adversário pode ter.

Dica

Fazer a revisão mental da ação numa rodada ajuda a definir que tipo de mão o adversário deve ter e quais você pode eliminar do *range* dele.

Range é o conjunto de mãos que o adversário pode ter.

Como você nunca pode afirmar o que o adversário tem até ver as cartas dele, deve sempre tentar colocá-lo em um *range*, um leque de possibilidades fundamentado nas ações que ocorreram na mão.

Induzir blefe e estratégias exploráveis e não exploráveis

Uma técnica muito boa quando você está com um jogo vencedor é tentar fazer com que seu adversário tente roubar o pote de você.

A maioria dos jogadores iniciantes entende o conceito de indução de blefe; no entanto, o aplica de forma equivocada.

Você não induz um blefe dando *check* e fazendo o que chamamos de *slowplay* (não apostar com um jogo forte). Ficar dando *check* na esperança de que o adversário aposte, especialmente no *river*, é uma estratégia ruim e explorável. Um bom adversário pode não apostar ao perceber que você está fazendo *slowplay*.

Estratégia explorável (*exploitable strategy*): esse termo deriva de teoria de jogos e significa que a linha de jogo que você decidiu seguir pode ser anulada pelo adversário com uma contraestratégia.

Exemplos de estratégias exploráveis:

- Estratégia: esperar por AA para jogar;
- Contraestratégia: jogar todas as mãos contra o adversário e só foldar quando ele mostrar resistência (quando ele receber AA);
- Estratégia: dar *raise* com mãos boas e *limp* (só pagar o *blind*) com mãos medianas;
- Contraestratégia: dar *fold* quando o adversário der *raise* e dar *raise* quando ele der *limp*.

Estratégia não explorável: uma estratégia diante da qual o adversário não possa adotar uma linha de contraestratégia eficiente.

Por exemplo, dar *raise* com todas as mãos que você decidir jogar (o adversário não pode criar uma contraestratégia eficiente que funcione quando você tem mãos fortes ou não).

O termo “jogo balanceado” é utilizado quando o jogador adota estratégias

não exploráveis ao seu arsenal de jogadas.

A melhor maneira de conseguir fazer o adversário blefar contra você é fazer uma aposta que, aos olhos dele, demonstre fraqueza de sua parte ou que você está tentando roubar o pote. A maneira mais simples é fazendo uma aposta pequena em relação ao total do pote. Essas apostas são vistas com desconfiança.

Outra maneira de induzir um blefe é fazer *check* quando uma carta aparentemente perigosa aparece numa nova *street*. Por exemplo, você aposta no *flop* quando existe um *flush draw* possível. Se no *turn* vier uma carta que pode completar o *flush*, um *check* de sua parte pode encorajar o adversário a apostar tentando representar o *flush*.

Dica

O perfil do adversário: não dá para aplicar uma técnica de indução de blefe num jogador passivo, daqueles que só chamam apostas. O adversário precisa ser do tipo capaz de dar *raise* e *all-in* em blefes. Como identificar? Observe ao longo do torneio os adversários que gostam de dar *raise*. Aplique técnicas de indução em cima deles.

Contra adversários passivos, sua melhor chance de conseguir extrair muitas fichas é seguindo o caminho oposto ao da indução de blefe, ou seja, você faz uma aposta desproporcionalmente alta para induzir o *call* de um adversário que gosta de chamar e não de foldar.

Freeze play

Jogada feita para tentar tomar a ação na mão quando o adversário vem apostando e assim tentar gastar menos fichas numa situação em que você não sabe se está ou não ganhando.

O *freeze play* é realizado ao fazer um aumento na aposta do *turn* do seu adversário quando você é o último a falar. Esse aumento deve ser pequeno, na faixa de uma vez e meia a aposta do seu adversário.

Vamos observar o *freeze play* em ação no exemplo a seguir:

Você tem A♠Q♠.

Com *small blind* de 50 e *big blind* de 100, você está na última posição, e o jogador no MP2 faz uma aposta de 250. Você faz o *call* (o pote sobe para 600).

No *flop*, A♥9♦8♠. Ele apostou outra vez (350) e você deu *call* (o pote sobe para 1.300).

No *turn*, K♣, e ele aposta 700.

Você para e pensa na mão:

Está perdendo se o seu adversário tem AK, AA, KK, A9, A8, 99, 88.

Está ganhando de mãos como AJ, KQ, KJ, QQ, JJ, TT, AT, 77, TJ, QJ.

Se você apenas pagar a aposta do adversário, continuará sem saber se está ganhando ou perdendo e o pote ficará com 2.700. No *river*, uma provável aposta que ele fará terá entre 1.800 e 2.000 (dois terços do pote, aproximadamente).

Você terá de pagar outra vez para ver o resultado, gastando, entre *turn* e *river*, cerca de 2.700 fichas.

Optando pelo *freeze play*, quando ele apostar 700, você faz um *raise* de uma vez e meia a aposta dele. Cerca de 1.750.

Três cenários são possíveis:

- Você dá *raise*, ele desiste e você ganha a mão;
- Você dá *raise*; ele, com um jogo muito forte, dá *reraise*, e você dá *fold*. Nesse cenário você perde apenas 1.750 fichas, em vez de 2.700;
- Você dá *raise* e ele dá *call*. No *river*, ele, falando antes de você, tenderá a

dar *check*. E você poderá dar *check* e ver quem ganha gastando apenas 1.750.

Em resumo, o *freeze play* é um aumento feito por você em posição, tentando congelar a ação. Se tudo correr bem, seu adversário poderá foldar a mão dele, ou apenas pagar a aposta e dar *check* na próxima *street* antes de você. Nesse caso, você pode dar *check* atrás e poupar fichas, arriscando menos na mão.

Turn freeze play (free card)

O *turn freeze play* segue o mesmo princípio do *freeze play*, mas é usado em outra situação.

Você o usa em posição contra um agressor, mas somente quando o *flop* traz um bom *draw* para sua mão, como possibilidade para um *flush* ou para uma sequência.

Por exemplo, você tem $J\clubsuit Q\clubsuit$. O adversário aumenta a aposta e você faz o *call* no *button*. O pote tem 600. No *flop* vêm $T\heartsuit A\heartsuit 9\spadesuit$. O adversário aposta 350. Nesse momento você pode fazer o *freeze play*. Um *raise* para cerca de 875 é o ideal (uma vez e meia a aposta do adversário). Novamente três cenários podem acontecer:

- O adversário larga a mão; você ganha o pote;
- O adversário dá um *raise* grande e você larga a mão;
- O adversário dá o *call*, e, no *turn*, falando antes de você, tende a dar *check*. Se você acertar seu *draw* no *turn* poderá apostar; caso não acerte, pode dar *check* e ver mais uma carta sem custo.

A maior vantagem desse tipo de *freeze play* é ganhar o que chamamos de *free card*. Você consegue ver o *turn* e o *river* apenas dando *check* após o *check* do adversário.

Squeeze play

Uma jogada que ficou muito conhecida nos últimos três anos, especialmente após a publicação dos melhores livros já publicados sobre torneios: *Harrington on Hold'em*, de Dan Harrington, em três volumes.

A ideia por trás da jogada é realizar um “sanduíche” entre o jogador que deu o *raise* original e outro que entrou na mão.

Funciona assim: o jogador A dá um *raise* no pré-*flop*. Um jogador B apenas dá *call*. O jogador C faz o *squeeze* dando *all-in* ou dando um *reraise* muito forte.

O jogador A fica então em situação delicada, pois muitas vezes quer dar *call*, mas tem medo de o jogador B também aparecer com um jogo grande e entrar na mão. Assim, acaba largando.

O jogador B, por sua vez, muitas vezes entra na mão apenas para jogar a aposta barata e acaba largando também.

Dica

Requisitos para fazer um *squeeze play* eficiente:

- Os jogadores sendo “squeezados” devem ter pelo menos 20BB nos *stacks* (*stack* médio);
- Você deve ter pelo menos 15BB para poder fazer a jogada e ter chance de não ser chamado;
- Preferencialmente, o jogador B deve ter mais fichas que o A.

Squeeze trap

Essa jogada foi descrita pelo profissional francês Bertrand “ElkY” Gropellier em seu livro *The Raiser's Edge* (sem tradução brasileira), e a nomenclatura descreve bem o conceito.

Como o *squeeze play* ficou muito conhecido e cada vez mais jogadores, ao ver um *raise* seguido de um *call*, tentam empurrar todo o *stack* até com mãos mais fracas para roubar o pote, passou a ser lucrativo tentar colocá-los em um armadilha.

Se você recebe uma mão como AA, KK, AK, AQ, QQ, os livros de poker mandam você dar *reraise* no jogador que aumentou originalmente. No *squeeze trap* você não faz isso.

Se você perceber que tem posição sobre o primeiro agressor e que, após você, existem jogadores cujos *stacks* têm tamanhos ideais para tentar fazer um *squeeze*, sua reação pode ser apenas dar *call* na aposta do primeiro agressor.

Quando o jogador que fizer o *squeeze* der *all-in*, muito provavelmente o agressor inicial sairá da mão e você pode fazer o *call*.

E se ninguém fizer *squeeze*? Você jogará a mão no pós-*flop*, em posição, contra o agressor inicial, tendo disfarçado a força de sua mão.

Risco: ao dar somente o *call*, outros jogadores também podem dar *call*, e você vai para um pote com uma mão muito forte contra muitos adversários, o que diminui suas chances.

Herói (Hero) e Vilão (Villain): ao descrever uma mão num livro ou num fórum especializado, costumam ser omitidos os nomes dos jogadores. Identificamos os participantes pelos termos “herói”, representando você, e “vilão”, seus adversários.

Por exemplo, sua mão é K♠K♦.

Small blind: 500. *Big blind:* 1.000.

O jogador A, que tem 32.500 fichas, aumenta para 2.450 estando em MP2.

O jogador B (herói), que tem 39.750 fichas, faz apenas o *call* no *dealer*.

O jogador C, que pagou o *small blind* e que tem 17.300 fichas, dá *all-in*.

O jogador D, que tem 23.000 fichas, dá *fold*. Então, o jogador A também dá *fold*, mas o B dá *call*.

Jogador A: *fold*.

Jogador B: Herói chama.

Nessa jogada, você deu *call* apenas no jogador A, olhando para os *stacks* dos jogadores nos *blinds* que tinham, respectivamente, 17BB e 23BB, ou seja, *stacks* ideais para um *squeeze*.

Seu *call* com KK ajudou a estimular o *all-in* do jogador C (o *small blind* da rodada), que tentou roubar um pote que já tinha mais de 5.000 fichas, ou seja, praticamente um terço do *stack* dele.

Torneios-satélites

Torneios-satélites, ou simplesmente satélites, são aqueles que dão vagas para torneios maiores. O dinheiro arrecadado com inscrições é somado e adicionado ao prêmio. Então, divide-se o total pelo valor da inscrição do torneio-alvo, gerando determinado número de vagas.

Para ganhar um satélite não é preciso ter a maior quantidade de fichas, mas ter ao menos uma ficha quando a zona de premiação for atingida.

Isso muda a estratégia de jogo de forma radical. Seu objetivo deixa de ser ganhar vários potes, mas simplesmente manter seu *stack* seguro.

Você deve estar sempre atento a quantos jogadores restam para chegar à zona de premiação e quantos possuem *stacks* menores que o seu e estão em risco.

É um jogo de estratégia e inteligência.

Graças aos satélites, o poker se democratizou. Por exemplo, o campeonato mundial tem inscrição de US\$10 mil. Um valor muito alto para a maior parte dos jogadores. No entanto, durante meses ocorrem satélites, gratuitos ou extremamente baratos, para dar vagas para o evento principal.

Em 2003, o campeão mundial, Chris Moneymaker, veio de um satélite pagando apenas US\$30 jogando on-line pelo PokerStars. Ele ganhou a vaga no evento principal do WSOP e então conquistou o título e mais de US\$2 milhões em premiações. Tudo isso tendo pagado apenas US\$30 para jogar o satélite.

Dica

Em todas as etapas do BSOP há um satélite on-line e outro ao vivo para seu evento principal.

O satélite ao vivo acontece no primeiro dia do evento e costuma dar entre trinta e cem vagas para o evento principal. Você investe apenas cerca de 10% a 20% do valor total da inscrição. Vale a pena tentar.

Dica

Os principais torneios on-line têm satélites de diversos valores dando vagas, muitas vezes até com prêmios adicionados pelos sites.

O principal torneio da internet, o Sunday Million, que garante uma premiação mínima de US\$1 milhão e acontece aos domingos no PokerStars, realiza ao longo da semana inteira, e no próprio domingo, centenas de satélites com *buy-ins* de US\$1 a US\$80. O valor da inscrição do torneio principal é US\$215.

BSOP

A maior série de torneios brasileira é um evento que engloba diversos torneios. São oito eventos anuais que passam por diversas cidades brasileiras. Rio de Janeiro, São Paulo e Curitiba são as principais paradas, mas o BSOP já passou por Belo Horizonte, Foz do Iguaçu, Balneário Camboriú, Rio Quente (GO) e Porto Alegre.

Os cinco dias de eventos incluem:

- Satélite para o evento principal;
- Evento principal, com torneio de *no-limit hold'em*, premiação garantida de R\$300 mil a R\$1 milhão (dependendo da praça);
- Evento de Omaha;
- Evento *second chance (no-limit hold'em)*;
- Evento *6-max no-limit hold'em* (seis jogadores por mesa);
- Evento feminino;
- Torneio *Last chance no-limit hold'em (buy-in* mais barato realizado no último dia do evento).

Curiosidade

Em suas primeiras seis temporadas, nenhum jogador conseguiu ganhar duas etapas.

Os campeões brasileiros são: Leandro “Brasa” (2006); Sergio Brun (2007); Cláudio Baptista (2008); Marco Marcon (2009); André Doblas (2010) e Flávio Reis (2011).

Curiosidade

Até o fim da sexta temporada, embora muitas mulheres já tivessem chegado à mesa final, apenas uma fora campeã de uma etapa do BSOP. Gabriela Belizário, na etapa de Belo Horizonte, em 2007.

O BSOP é o torneio detentor do recorde de participantes num evento de poker na América Latina. Apenas o WSOP e o EPT já conseguiram ter mais participantes num mesmo evento.

A primeira etapa do BSOP teve apenas 47 participantes pagando um *buy-in* de R\$1 mil em 2006. Em novembro de 2010, o BSOP teve mil participantes em sua etapa de São Paulo, e um ano depois, 1.450 jogadores com um *buy-in* de R\$1.800.

As temporadas de 2009 e 2010 foram transmitidas pelo canal fechado ESPN.

A logomarca do BSOP foi criada pelo designer carioca Gui Soares e é uma bandeira do Brasil estilizada como uma mesa de poker.

Dois estrangeiros já venceram etapas do BSOP. O argentino Marcelo Jensen ganhou a etapa de abertura em 2011. Um ano depois, a etapa de abertura foi conquistada pelo colombiano Jhon Rua.

CPH

O campeonato estadual mais tradicional do país é também o circuito que há mais tempo ocorre ininterruptamente. Trata-se do Circuito Paulista de Hold'em, que existe desde 2005.

O CPH, como é conhecido no meio, é um torneio mensal, com dez etapas por ano, que distribui cerca de R\$200 mil em prêmios por etapa e coroa o campeão paulista ao fim de cada temporada.

O evento dura entre quatro e cinco dias, sendo o primeiro deles satélite para o evento principal. O segundo dia é chamado de 1A, e o terceiro, 1B. Os sobreviventes da fase 1A e 1B se juntam no quarto dia de disputas e jogam até que seja formada a mesa final, que, dependendo do horário, pode começar no quinto dia.

O CPH é o torneio ideal para quem está começando a jogar ao vivo, com uma boa mistura de jogadores experientes e amadores.

Dica

Assim como o BSOP, o CPH é transmitido em tempo real pela internet pelo site www.mebeliska.com. Lá você pode assistir a todo o torneio ao vivo e com comentários de jogadores profissionais e acompanhar o desempenho dos principais jogadores do Brasil.

Curiosidade

Os campeões paulistas são Leandro “Brasa” (2005); Leo Bello (2006); André “Pardal” (2007); Caio Fan (2008); Cristiano “Cofrinho” (2009); Gustavo “Piu” (2010) e Ricardo Ragazzo (2011).

Dica

Para quem gosta de jogar ao vivo, o melhor clube brasileiro é o H2 Club, localizado no bairro do Itaim Bibi, em São Paulo. O clube tem em sua grade uma série de torneios regulares diários e grandes eventos nos fins de semana

com premiações garantidas, como o CPH e um torneio de multientradas chamado H2 Challenger. O endereço é rua Iguatemi, 236.

Curiosidade

Outros torneios de destaque no país são:

- **Brazilian Poker Tour (BPT)**: organizado pela Overbet. Evento com a chancela do PokerStars, maior site de poker do mundo, atrai jogadores internacionais e a nata do poker nacional. O *buy-in* custa R\$| 2,2 mil.
- **Latin American Poker Tour (LAPT)**: evento que acontece no Brasil uma ou duas vezes por ano e é também do PokerStars. O *buy-in* custa US\$2,5 mil.
- **Rio Poker Tour (RPT)**: torneio com premiação garantida em R\$|120 mil que acontece no Rio de Janeiro. O *buy-in* custa R\$| 1 mil.
- **Tower Cruise**: torneio anual da Tower Torneos, site brasileiro com boa visibilidade na América Latina que promove o torneio num cruzeiro temático pela costa brasileira.

Dica

Para saber mais sobre o CPH, acesse www.circuitoholdem.com.br.

Cavalagens

Uma forma de participar de torneios com *buy-ins* mais caros é juntar um grupo de amigos e dividir em cotas o valor dos torneios a serem jogados. Em caso de premiação, todos têm uma participação que venha dessa cavalagem.

Existem dois formatos básicos:

- **Troca ou *swap*:** acontece quando dois participantes do mesmo torneio decidem trocar percentuais de possíveis prêmios.
- **Cavalagem:** apenas um jogador participa do torneio, com um ou mais investidores pagando a entrada do torneio. Nesse caso, primeiro se paga o investimento de cada jogador; depois, do valor líquido do prêmio, uma parte vai para o jogador e outra para o “*pool*” de investidores, de acordo com as cotas de cada um.

Dica

Se você tem um grupo de amigos que joga poker, formem um pequeno torneio-satélite para um grande evento, como o BSOP, e façam com que o vencedor jogue no formato de cavalagem.

Assim, todos poderão ter chance de conseguir uma fatia de premiações grandes com um investimento mínimo.

Curiosidade

Quando Jamie Gold foi campeão mundial em 2006, seu prêmio ficou sob disputa judicial. Jamie teria sido bancado por um investidor para entrar no torneio e, após ganhar mais de US\$12 milhões, se recusou a reconhecer que devia parte dessa fortuna ao investidor, Crispin Leyser, um executivo de um programa de televisão e instrutor do WPT Boot Camp (escola de poker americana). No fim da disputa, Gold foi obrigado a entregar ao investidor metade dos seus prêmios mais os custos do processo.

Rakeback

Quem joga poker on-line precisa saber que os sites são remunerados ao retirar uma pequena fatia de cada pote jogado num *cash game* ou por meio de uma taxa fixa de cada entrada de torneios. Essas taxas são chamadas de *rake*.

O que poucos jogadores sabem, entretanto, é que é possível recuperar parte desse *rake* pago aos sites. Para isso, basta entrar em certos programas criados pelos próprios sites para atrair mais jogadores.

Sites menores, buscando atrair um volume maior de jogadores, chegam a oferecer até 30% de volta do *rake* gasto com o site na forma de pagamentos semanais ou mensais na sua conta do site.

Para o jogador eventual, esse *rakeback* é um volume muito pequeno e não faz tanta diferença. Mas para jogadores profissionais ou amadores regulares, que jogam centenas de torneios, *sit and go's* e horas de *cash games*, esse *rakeback* pode chegar a até alguns milhares de dólares mensais e acabam se tornando essenciais para a lucratividade.

Para conseguir *rakeback* numa conta de um site de poker on-line, você deve procurar um site especializado em *rakeback* antes mesmo de abrir a conta.

Dica

Além do *rakeback*, muitos sites dão bônus para depósitos, em que adicionam de 25% a 500% do valor de seu depósito, numa conta bônus especial. Para liberar esses créditos e transformá-los em dinheiro, você deve jogar no site. Conforme pontua, o bônus é liberado em sua conta (ou seja, o valor vem de um percentual do *rake* que você paga).

A diferença entre *rakeback* e bônus é que o *rakeback* é vitalício, e o bônus expira. A vantagem é que você pode ter *rakeback* e ainda assim se aproveitar de promoções de bônus de depósito que um mesmo site ofereça.

Curiosidade

Maior site de poker do mundo, o PokerStars não tem um programa de

rakeback.

Neteller e Moneybookers

A melhor maneira de depositar e movimentar seu dinheiro pelos sites de poker é utilizando uma *e-wallet*.

E-wallets são como bancos em que você abre uma conta e precisa enviar seus dados para confirmar a autenticidade e a validade de seus dados.

A partir daí você pode efetuar movimentações entre os principais sites de poker.

A vantagem é que esses sites são seguros e regulados como instituições financeiras. Você pode, então, movimentar seu dinheiro entre os sites de poker para aproveitar os bônus de depósito e as vantagens de cada site.

Os dois *e-wallets* que recomendo são o Neteller (www.neteller.com) e o Moneybookers. (www.moneybookers.com).

Atualmente, é possível fazer transferência bancária direto para o Neteller, sem uso de cartão de crédito.

Dica

Cartão de crédito/débito internacional: esses sites podem enviar para sua casa um cartão de crédito/débito internacional para você usar em qualquer loja que aceite as bandeiras ou ainda sacar seus prêmios do poker em caixas eletrônicos.

Fóruns

Uma das melhores formas de melhorar seu jogo é aprender com quem tem mais experiência. Os fóruns públicos permitem que você pergunte ou leia perguntas e respostas de outros jogadores.

Especificamente no assunto poker, a maioria dos fóruns discute mãos e jogadas em sites on-line.

Os fóruns mais famosos de poker são:

- **Two Plus Two (www.twoplustwo.com)** : considerado o melhor fórum do mundo. É gigantesco, com diversos subfóruns em mais de dez anos de discussões. Procure pelos participantes com mais de mil postagens, pois são os mais experientes;
- **PocketFives (www.pocketfives.com)**: tem bem menos discussões que o Two Plus Two, mas é frequentado por alguns dos maiores profissionais on-line da atualidade;
- **MaisEV (www.maisev.com)**: fórum brasileiro mais antigo e ativo. Recomendo a todos os jogadores brasileiros que tenham uma conta no fórum e queiram participar.

Curiosidade

Alguns dos melhores jogadores profissionais da atualidade começaram postando anonimamente no Two Plus Two há alguns anos, quando ainda eram iniciantes. Dá para achar pérolas de jogadores como ZeeJustin (Justin Bonomo), Fossilman (Greg Raymer, campeão mundial), entre muitos outros.

No Brasil, foi no Fórum MaisEV que jogadores como Gabriel “verve.oasis” Goffi, maior vencedor brasileiro em *cash games* on-line, Ivan “Royal Salute” Santana, Will “hellzito” Arruda e Marcelo “Urubu” começaram a discutir mãos e aprimorar seus jogos.

Desvantagens dos fóruns

- Às vezes é difícil saber filtrar o joio do trigo. Como qualquer um pode dar opinião, algumas postagens podem conter erros técnicos ou opiniões controversas;
- *Flames*: alguns usuários “implicam” com postagens de novatos com perguntas triviais. Procure pelo subfórum para iniciantes, no qual as pessoas costumam ser mais acessíveis.

Vantagens dos fóruns

- Fala-se de diversos temas em apenas um lugar;
- Há um aspecto social: encontrar outros jogadores que estão passando pelo mesmo processo que você;
- Ter a possibilidade de fazer as perguntas para as quais você não encontra respostas;
- Treinar sua linha de raciocínio em mãos;
- É possível receber dicas de bônus de depósito, torneios interessantes e eventos de poker.

Dica

Mantenha-se anônimo. Escolha um nome de usuário que não entregue seu nome nos sites de poker ou seu nome real. Dessa forma, você poderá se sentir à vontade para perguntar sem medo de sofrer com os *flames*.

Sites de treinamento

Outra maneira de aumentar seu leque de conhecimento é assinar um site de treinamento on-line.

O primeiro e mais famoso deles é o PokerXFactor (www.pokerxfactor.com), desenvolvido pelos jogadores Eric “sheets” Haber e Cliff “JohnnyBax” Josephy. Possui uma biblioteca de vídeos feitos pelos principais jogadores on-line do mundo em que eles mostram, utilizando o histórico de torneios que jogaram, passo a passo, como ganharam aqueles torneios.

Depois do PokerXFactor, outros sites de treinamento surgiram e se tornaram mais teóricos, com videoaulas, palestras e outros temas e jogos que não torneios.

O DeucesCracked (www.deucescracked.com), por exemplo, é considerado o melhor site para quem joga *cash games*, com muitos dos melhores nesse tipo de jogo.

Outros sites famosos incluem: CardRunners (www.cardrunners.com), Tournament Poker Edge (www.tournamentpokeredge.com), Poker VT (www.pokervt.com), DeepStacks (www.deepstacks.com) etc.

Em média, o acesso a esses sites custa entre US\$30 e US\$100 por mês.

Dica

Em português: no Brasil, os sites Aprendendo Poker (www.leobello.com.br), a Tv Poker Pro (www.tvpokerpro.com) e a Universidade do Poker (www.universidadedopoker.com) têm vídeos instrucionais em português ou cursos on-line e ao vivo.

Coaching

Sem dúvida, a melhor maneira de aprimorar seu jogo é conseguir aulas particulares com algum profissional experiente em treinamentos.

O *coaching*, além de ser individual, procura identificar e trabalhar seus erros, trazendo uma visão de alguém de fora.

Muitas vezes, você acredita que está fazendo tudo tecnicamente correto e não percebe os próprios erros, e isso apenas um *coach* que observe seu jogo e revise suas sessões poderá perceber.

Tenho experiência com *coaching* on-line, pois já estive dos dois lados da moeda: já fui aluno de *coachs* internacionais e também professor de vários jogadores em diferentes níveis de conhecimento.

Atividades que podem ser desenvolvidas:

- Assistir ao seu treinador jogar e comentar jogadas e linhas de raciocínio, notas, uso de softwares e ferramentas on-line.
- Jogar com o seu treinador, observando em tempo real sua sessão e comentando estratégias.
- Rever mãos e sessões que você jogou entre as aulas utilizando softwares específicos para fazer o replay das mãos e comentando erros e acertos.
- Realizar discussões teóricas sobre um tema.
- Aprender a utilizar novas ferramentas de aprimoramento do jogo.

O maior problema com esse método de aprendizado é que ele é caro e, portanto, menos acessível do que um fórum (gratuito) ou um site de treinamento (de US\$30 a US\$100 por mês).

O valor médio para uma sessão de *coaching* gira entre US\$200 e US\$400 por sessão de duas a três horas. O ideal é que você contrate pelo menos cinco sessões em busca do melhor resultado no acompanhamento de sua evolução como jogador. Ou seja, um programa de *coaching* pode custar entre US\$1 mil e US\$2 mil pelos valores-padrão do mercado.

É um investimento que considero muito bom para quem quer fazer do poker uma atividade lucrativa.

Dica

Alguns profissionais brasileiros que fazem programas de *coaching* regulares: eu, André Akkari, Felipe “Mojave”, Leandro “Amarula”, Ivan “Royal Salute”, Andrei Mosman, Guilherme Kalil. Quem quiser fazer *coaching* comigo pode me contatar pelo e-mail leobello@leobello.com.br.

Dica

Uma forma mais barata que o *coaching* de evoluir seu jogo é procurar um curso presencial de poker. Costumam custar entre R\$ 500 e R\$ 2 mil e têm turmas reduzidas de cinco a dez alunos.

A grande diferença é que os cursos costumam ter um roteiro preestabelecido.

Disponibilizado por: LeLivros

Livros de poker

Listo aqui alguns dos livros que considero importantes para seu desenvolvimento como jogador.

Em português

Bello, Leo. *Aprendendo a jogar poker*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

_____. *Dominando a arte do poker*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2009.

Gordon, Phil. *O livro verde do poker*. São Paulo: Globo, 2007.

Hansen, Gus. *Todas as mãos reveladas*. Belo Horizonte: Raise, 2010.

Harrington, Dan. *Harrington no Hold'em*. Vol. 1. Belo Horizonte: Raise, 2008.

_____. *Harrington no Hold'em*. Vol. 2. Belo Horizonte: Raise, 2009.

_____. *Harrington no Hold'em*. Vol. 3. Belo Horizonte: Raise, 2010.

Mavca, Carlos. *Poker: a essência do Texas Hold'em*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

Santana, Ivan. *The Royal Book (Cash Games)*. São Paulo: Flop, 2011.

Em inglês

Grospellier, Bertrand; Nelson, Lee; Streib, Tysen; Dunst, Tony. *The Raiser's Edge*. Las Vegas: Huntington Press, 2011.

Harrington, Dan. *Cash Games*. Vol. 1, 2 e 3. Henderson: Two Plus Two, 2008.

Lynch, Eric; Turner, Jon; Van Fleet, Jon. *Winning Poker Tournaments One Hand at a Time*. Vol. 1. Las Vegas: Dimat Enterprises, 2008.

_____. *Winning Poker Tournaments One Hand at a Time*. Vol. 2. Las Vegas:

Dimat Enterprises, 2010.

Negreanu, Daniel. *Power Hold'em Strategy*. Las Vegas: Cardoza, 2008.

Skansky, David; Miller, Ed. *No-Limit Hold'em*. Henderson: Two Plus Two, 2006.

Curiosidade

O livro best-seller de poker no Brasil é o *Aprendendo a jogar poker*, que, somando as vendas desde o lançamento, já tem mais de quarenta mil exemplares vendidos no país.

Dica

Já existem livros de poker disponíveis para iPad na Apple Store em formato digital, em inglês. Boas sugestões são: *The Raiser's Edge*, de Elky; *Phil Gordon's Little Gold Book* e *Cowboys Full*, de James McManus.

Revistas de poker

O Brasil tem três publicações de destaque:

Flop: do grupo SuperPoker, é a revista com mais conteúdo nacional. Todos os colunistas são brasileiros, e a revista tem uma tiragem bimestral. A programação gráfica é o destaque da revista, que tem uma qualidade impressionante.

Card Player Brasil: única com tiragem mensal, é também a mais antiga no mercado. Tem uma mistura de matérias internacionais com artigos nacionais. Desenvolvida pela editora Raise, de Belo Horizonte.

Bluff Brasil: a caçula estreou em 2011 com tiragem bimestral. É um *spin-off* da revista internacional de que mais gosto, a *Bluff Magazine*. Tem uma proposta mais leve, acrescentando muito humor e uma visão mais arejada sobre o poker e suas personalidades.

Curiosidade

A *Card Player* internacional tem mais de vinte anos de mercado e começou bem antes de o poker se popularizar no mundo. Nos Estados Unidos, é distribuída gratuitamente em cassinos e torneios.

A *Card Player* americana e a *Bluff* também já têm suas versões digitais disponíveis para download na App Store da Apple.

Dez jogadores brasileiros em destaque

É muito difícil a tarefa de separar dez nomes em meio a centenas de brasileiros que se destacam nas mesas do Brasil e do exterior diariamente. Os novos talentos que vêm surgindo têm assegurado ao Brasil o posto de forte candidato a títulos internacionais. Fica aqui apenas uma pequena referência para quem está começando no poker entender um pouco sobre os ídolos do esporte.

Faltam nessa lista campeões brasileiros, regionais e detentores de títulos online importantes.

André Akkari: campeão mundial em 2011, foi o primeiro brasileiro a fazer parte do time do PokerStars. É a figura mais conhecida do poker brasileiro na mídia, considerado o embaixador do poker no Brasil.

Twitter: @aakkari.

Leandro “Brasa”: primeiro campeão paulista e campeão brasileiro, Brasa foi também o primeiro brasileiro a chegar à mesa final de um evento do WSOP (conquistou o quarto lugar em 2007). É coautor de *Aprendendo a jogar poker* e um dos criadores da Nutz! Eventos, empresa que organiza o campeonato brasileiro de poker.

Twitter: @brasapoker.

Alexandre Gomes: primeiro brasileiro a conquistar um bracelete no WSOP, em 2008. Também conquistou o primeiro título do Brasil no WPT e ficou próximo da tríplice coroa do poker (vencer WSOP, WPT e EPT) ao chegar à mesa final do PCA Bahamas em 2009. Foi jogador do time do PokerStars.

Twitter: @allingomes.

Leo Bello: campeão paulista em 2006 e 3o colocado no brasileiro de 2007, é mais conhecido pelos livros *Aprendendo a jogar poker* e *Dominando a arte do*

poker e por cursos e palestras que ministra pelo Brasil. É um dos criadores do BSOP e do CPH com a Nutzz! Eventos e tem forte presença na mídia e em redes sociais divulgando o esporte.

Twitter: @leobello.

Igor Federal: presidente da Confederação Brasileira de Texas Hold'em, é um dos que mais se destacaram na luta pelo reconhecimento do poker como esporte no Brasil. É um dos sócios da Nutzz! Eventos e também do grupo Super Poker, um dos maiores centros de mídia ligado ao poker no Brasil, que inclui a revista *Flop* e o site Super Poker.

Caio Pimenta: um dos maiores fenômenos do poker on-line, foi por dois anos consecutivos vencedor do *ranking* Super Poker, que avalia o desempenho dos jogadores brasileiros. Pimenta foi o único brasileiro a participar do torneio *high-rollers* que reuniu alguns dos melhores jogadores do mundo, com *buy-in* de US\$100 mil.

Christian Kruel: pioneiro do poker no Brasil, foi o primeiro a chegar a uma mesa final num grande torneio internacional, o WPT. É detentor de diversos títulos de renome, tendo ganhado inclusive uma etapa do BSOP no Rio de Janeiro, sua terra natal.

Twitter: @ckrue1.

Raul Oliveira: foi um dos primeiros profissionais brasileiros de poker e criador do Clube do Poker e, posteriormente, da Universidade do Poker. É conhecido por seu talento com *limit hold'em* e seu currículo de diversos títulos on-line.

Twitter: @rauloliveira.

Caio Pessagno: vencedor do *ranking* Super Poker em 2010 e 2011, é um autêntico *grinder* on-line (que participa de um alto volume de jogos). Com mais de dez mil torneios on-line num único ano, tem uma lucratividade impressionante e se mantém no topo com um estilo único e muita disciplina em suas estratégias.

Twitter: @pessagno.

Felipe “Mojave”: profissional de poker especializado em *mixed games* (outras modalidades que não Texas Hold'em), possui um título do WSOP e chegou a várias mesas finais e semifinais em torneios como o WSOP e o EPT, além de ter uma vitória no BSOP. É uma das figuras mais carismáticas do poker nacional.

Twitter: @felipemojave.

Disponibilizado por: LeLivros

Desenvolvendo sua banca

Banca é seu conjunto de recursos financeiros para o poker. Uma das principais habilidades que um jogador precisa desenvolver é saber como administrar sua banca. A orientação é que você nunca coloque mais que 1% de sua banca em torneios ou 2% em *cash games*.

O motivo principal é a variância. Um excelente jogador de torneios somente entrará na faixa de premiação entre 12% e 15% das vezes em média. Ou seja, em 85% dos torneios jogados, eles não terão prêmios. Se você se imaginar jogando cem torneios, dá para entender que não precisa investir mais que 1% de sua banca em cada para não correr o risco de quebrar.

É normal que mesmo os melhores jogadores fiquem de vinte a trinta torneios seguidos sem premiar.

Já em *cash games* a variância é menor. Você não precisa ganhar de diversos jogadores para premiar. Pode ganhar uma única mão na noite e sair lucrando, por isso a menor exigência com a banca.

Para começar a desenvolver sua banca, você tem duas opções:

- Ir fazendo aportes na forma de depósito de um valor fixo por mês separado para seu hobby;
- Jogar torneios gratuitos, chamados de *freerolls*, para com os prêmios começar a subir aos poucos.

Atenção

Você não precisa começar do zero se já tem condições de investir no poker como um hobby. Entretanto, comece jogando com valores modestos para desenvolver seu jogo antes de se aventurar em torneios maiores.

Para um iniciante, recomendo jogar torneios on-line com *buy-ins* entre US\$5 e US\$30, e, para jogadores que preferem o ambiente ao vivo, torneios com *buy-in* de US\$50 a US\$100.

Dez axiomas Bello

1. Não jogue com mais do que você pode — o poker não é uma maneira mágica de fazer dinheiro nem deve ser encarado como um jogo de apostas. O poker é um esporte que necessita de planejamento e estratégia para fazer o bolo crescer;
2. Procure arriscar com o seu lucro, mas mantenha seu principal (sua *bankroll* original) seguro;
3. Quando obtiver lucro após um número predeterminado de sessões, separe uma parte desse lucro para o aumento de sua *bankroll* inicial (algo como 50%). Com o restante, planeje entrar em jogos com um maior retorno (por exemplo, um *ring game* ou *sit and go's* de nível maior ou um torneio no qual queira jogar). Lembre-se: fazer o bolo crescer;
4. Conheça suas habilidades — participe apenas dos jogos que você domina. Se não é um bom jogador em torneios, invista sua *bankroll* em *ring games*. Se prefere *sit and go's*, mantenha-se com eles;
5. Separe uma parte pequena de sua *bankroll*, algo em torno de 10%, para jogar sem compromisso. Ou seja, entrar em jogos nos quais não domina ou ainda para jogar de forma relaxada, sem pressão por resultados;
6. Lembre-se de que os *ring games* e os *sit and go's* são melhores para o desenvolvimento contínuo de uma *bankroll*, enquanto os torneios grandes podem ser responsáveis por grandes saltos nela. Use os seus lucros dos primeiros jogos para se arriscar nos torneios;
7. Nunca saque mais que 20% de sua *bankroll*;
8. Nunca tente recuperar em uma tacada só as perdas de determinadas sessões. Se estiver perdendo em um dia, é melhor parar de jogar e esperar outra oportunidade. Não suba para um nível mais alto tentando recuperar o que perdeu em outro mais baixo, pois normalmente isso significará um prejuízo ainda maior;
9. Para aumentar a *bankroll*, concentre-se em jogar contra jogadores piores que você. Para ganhar no poker, não se preocupe em bater seus adversários mais difíceis; grande parte do lucro vem de jogar contra adversários menos experientes. Por isso, às vezes, manter-se em níveis mais baixos de jogos é mais lucrativo que simplesmente subir para maiores níveis;
10. Aproveite toda e qualquer vantagem que possa ter: bônus oferecidos pelos sites para depósitos, *rakeback* (quando o site oferece devolução de parte do *rake* que você pagou), indicar amigos para ganhar bônus, jogar

torneios com *overlays* (premiações garantidas maiores que o arrecadado com inscrições). A única forma de encontrar estas oportunidades é aprender a procurar por elas através de pesquisas.

Se quiser dicas ou trocar ideias sobre alguns desses axiomas, pode escrever para: leobello@leobello.com.br.

PRODUÇÃO
Adriana Torres
Ana Carla Sousa

EDITOR RESPONSÁVEL
Guilherme Bernardo

PRODUÇÃO EDITORIAL
Victor Almeida

COPIDESQUE
Ângelo Lessa

REVISÃO
Leticia B. B. Soares

DIAGRAMAÇÃO
Trio Studio

CONVERSÃO PARA EBOOK
Singular Digital | Mariana Mello e Souza

Leo Bello também mantém canais abertos através de seu portal
www.leobello.com.br e pelo twitter [@leobello](https://twitter.com/leobello).

Visite nosso site: www.novafrenteira.com.br

Disponibilizado por: LeLivros

