

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Tina Häuschen  
**Poker – med stereotipi in teorijo**  
Diplomsko delo

Ljubljana, 2012

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Tina Häuschen

Mentor: doc. dr. Franc Trček

**Poker – med stereotipi in teorijo**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2012

## **Poker – med stereotipi in teorijo**

»Poker je igra s kartami, pri kateri igralec potrebuje le srečo. Tisti, ki so s tem že zaslužili, so na hiter in lahek način prišli do denarja,« se glasi splošno veljaven stereotip o pokru. V diplomskem delu smo predstavili poker in njegovo popularnost, ki je s pojavom spletnega pokra dosegla visoko raven. Poiskali smo vzporednice s sociološkimi teorijami in razložili vpliv socioloških faktorjev na ekonomske odločitve pri igri. Poker kot igro nepopolnih informacij smo uporabili kot model za uporabo teorije iger. S pomočjo literature in opravljenimi intervjuji smo analizirali profesionalne igralce pokra in njihovo pot do točke, ko je igranje pokra na spletu njihov edini vir dohodka. Predstavili smo njihov življenjski stil in s tem osvetlili pogled na poker, hkrati pa poker predstavili kot strateško igro, ki zahteva veliko znanja, predvsem s področja matematike, sociologije in psihologije. S teoretičnimi predpostavkami in izjavami profesionalnih igralcev smo razložili pomen oziroma vpliv sreče in ovrgli stereotip, da je poker igra na srečo.

**Ključne besede:** poker, igra na srečo, teorija iger, profesionalni igralec pokra, sociologija iger.

## **Poker - stereotypes and theory**

"Poker is a card game in which all that player needs is luck. Those who already earned money in doing so, found an easy and quick way to make money," reads a generally valid stereotype about poker. In the diploma thesis we presented poker and its popularity, which reached a high level with the appearance of online poker. We searched for parallels with sociological theories and explained the effect of sociological factors on economic decisions in the game. We applied poker as a game of incomplete information like a model for application of game theory. With the help of literature and conducted interviews, we analyzed professional poker players and their path to the point where playing poker online is their only source of income. We presented their lifestyle and thereby highlighted the view on poker and also presented poker as a strategic game which demands a lot of knowledge, especially in the field of mathematics, sociology and psychology. With theoretical assumptions and statements from professional players, we explained the meaning or influence of luck and refuted the stereotype that poker is a game of chance.

**Key words:** poker, game of chance, game theory, professional poker player, sociology games.

## KAZALO

<b>1 UVOD .....</b>	<b>6</b>
<b>2 POKER.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1 ZGODOVINA POKRA.....</b>	<b>11</b>
<b>3 SOCIOLOGIJA IN POKER .....</b>	<b>14</b>
<b>3.1 TRG INFORMACIJ .....</b>	<b>14</b>
<b>3.2 POKER KOT TRG INFORMACIJ .....</b>	<b>15</b>
<b>4 TEORIJA IGER, ZAPORNIŠKA DILEMA IN POKER.....</b>	<b>18</b>
<b>4.1 ZAPORNIŠKA DILEMA .....</b>	<b>19</b>
<b>5 POKER KOT ŽIVLJENJSKI STIL .....</b>	<b>21</b>
<b>5.1 ZAČETKI PROFESIONALCEV .....</b>	<b>21</b>
<b>5.2 KDAJ POKER POSTANE POKLIC .....</b>	<b>22</b>
<b>5.3 KAKO SE NAUČIMO IGRATI POKER .....</b>	<b>23</b>
<b>5.4 POTREBNA SKRITA ZNANJA.....</b>	<b>24</b>
<b>5.5 KAKO ZMAGOVATI V POKRU.....</b>	<b>25</b>
<b>5.6 TIPIČNI PROFILI IGRALCEV .....</b>	<b>26</b>
5.6.1 Ohlapen-pasiven ( <i>loose-passive</i> ).....	27
5.6.2 Zategnjen-pasiven ( <i>tight-passive</i> ) .....	27
5.6.3 Ohlapen-agresiven ( <i>loose-aggressive</i> ) .....	27
5.6.4 Zategnjen-agresiven ( <i>tight-aggressive</i> ).....	28
<b>5.7 RACIONALNOST, BLEFIRANJE IN SREČA .....</b>	<b>28</b>
5.7.1 Racionalnost oziroma čustveni paradoks .....	28
5.7.2 Blefiranje.....	29
5.7.3 Sreča.....	30
<b>5.8 ZASVOJENOST.....</b>	<b>32</b>
<b>5.9 RAZVOJ PROFESIONALNIH IGRALCEV IN IGRE NA INTERNETU.....</b>	<b>32</b>
<b>5.10 PRIHODNOST POKRA.....</b>	<b>34</b>
5.10.1 Vprašanje sive ekonomije .....	35
<b>6 ZAKLJUČEK.....</b>	<b>36</b>
<b>7 LITERATURA.....</b>	<b>38</b>
<b>PRILOGE .....</b>	<b>40</b>

<b>PRILOGA A: Intervju s Primožem Cimermanom .....</b>	<b>40</b>
<b>PRILOGA B: Intervju z Mihom Gabričem.....</b>	<b>44</b>
<b>PRILOGA C: Intervju s Primožem Lavšem.....</b>	<b>48</b>
<b>PRILOGA Č: Slovar izrazov .....</b>	<b>54</b>

## SEZNAM SLIK

<b>Slika 2.1: Pet skupnih kart, vidnih vsem igralcem (board).....</b>	<b>10</b>
---	-----------

## 1 UVOD

V diplomskem delu raziskujemo razmerje med vsakodnevnim življenjem v družbi in vedno bolj priljubljeno igro s kartami, pokrom. Na prvi pogled se zdi to nenavadno, vendar se ta dva pojma povezujeta močneje, kot bi si mislili.

Ko se ozremo na umetniško delo, beremo literaturo, gledamo film ali poslušamo glasbo, je običajno, da razmišljamo o tem dejanju kot o kulturnem izražanju socialnega in zgodovinskega konteksta, v katerem so dela oblikovana. Poker in druge igre na srečo le redko dojemamo na enak način. V najboljšem primeru je poker dojet kot nesmiselna zabava, v najslabšem pogledu pa kot samouničevalna razvada.

Poker je družabna in strateška igra s kartami, igra nepopolnih informacij, ki se pogosto navaja kot mikrokozmos ali metafora za gospodarske, eksistencialne in strateške dileme, s katerimi se ljudje v življenju srečujemo. Igra vključuje zapleteno paleto spretnosti in sreče, racionalnosti in intuicije, matematike in psihologije, prežeto z negotovostjo rezultatov, najboljših praks in s tem povezanega uspeha. Poker zagotavlja ploden okvir za opazovanje mikroravni ekonomskega in družbenega vedenja v kontekstu tveganja in negotovosti.

Poker je imel oziroma ima na življenje ljudi večji vpliv, kot si mislimo, tudi če posamezniki ne igrajo pokra ali pa sploh ne poznajo igre. Življenjski slog in terminologija, ki se vrti okrog igre, je danes del vsakdanjega življenja. Ljudje uporabljamo fraze, ne da bi se sploh zavedali, od kod izvirajo. Poker je v zadnjem desetletju doživel velik vzpon popularnosti. Včasih je bil v domeni manjše, mirne skupnosti, priljubljen predvsem pri starejših moških, ki so prirejali domače partije pokra. Pojav se je radikaliziral in danes lahko govorimo o svetovnem fenomenu, ki zajema obsežno množico ljudi. Danes poznamo televizijske oddaje o pokru, oblačila, povezana s pokrom, številna spletna omrežja, kjer lahko ljudje igrajo poker prek spleta in največje tekmovanje v pokru, poznano kot WSOP (*World Series of Poker*).

Eden izmed razlogov, zakaj je poker v tako kratkem času postal neverjetno popularen, je nesporno njegova dostopnost. Največje zasluge nosita napredek tehnologije in pojav pokra na televiziji. Seveda pa je največji doprinos pokru prinesel razvoj spleta. Dostopnost vedno in povsod je res zelo pomembna. Pojav pokra na spletu je spodbudil povečanje zanimanja in sprejem igre pri ljudeh. Spletni poker je omogočil novo in bolj zapleteno razumevanje pokra

pri predvajanju na spletu in tudi osebno prek analize kvantitativnih podatkov.

V diplomskem delu se osredotočamo na reprezentacijo pokra v vsakdanjem življenju, ki je v zadnjem času pridobil na zanimanju in popularnosti. Cilj diplomskega dela je analizirati samo igro, povezati poker s sociologijo, predvsem pa analizirati življenje profesionalnih igralcev pokra na spletu. Za boljše razumevanje sem s slovenskimi profesionalnimi igralci pokra opravila delno strukturirane intervjuje.

Za polstrukturiran ali delno strukturiran intervju Mesec (Mesec 1998, 80) navaja, da pri njem »ne uporabljamo do potankosti vprašalnika, ampak zgolj vodilo ali predlogo za intervju, to je seznam okvirnih tem, ne podrobnih vprašanj. Spraševalec naj bi se kolikor mogoče umaknil v ozadje in pustil spraševancu, da prosto pripoveduje, ne da bi ga motil z vprašanji«. Tak intervju je bolj spontan, omogoča pa pridobivanje podrobnejših informacij ob sočasnem ohranjanju strukture odgovorov. Slabost polstrukturiranega intervjuja je, da lahko na ta način zaidemo v podrobnosti, ki nam poberejo preveč časa (Mesec 1998, 80).

Diplomsko delo sestavlja šest poglavij, ki obsegajo teoretični in empirični del. Po uvodnem poglavju sledi osrednji del naloge, ki je najprej sestavljen iz treh teoretskih poglavij. V drugem poglavju je predstavljena sama igra; razložena so osnovna pravila in zgodovina pokra. Temu poglavju sledita teoretski poglavji, v katerih je predstavljen sociološki vidik oziroma podobnosti in vzporednice med pokrom in sociologijo. V tretjem poglavju povežemo poker s sociologijo na podlagi trga informacij, v četrtem poglavju pa poker, na primeru Zaporniške dileme, razložimo s teorijo iger. V empiričnem delu se lotimo analiziranja dela profesionalnih igralcev spletnega pokra, ki jim poker predstavlja poklic. Na podlagi že poznanih informacij oziroma znanja svoje teze podkrepimo z ugotovitvami, pridobljenimi na podlagi intervjujev in drugih, predvsem spletnih virov. V petem poglavju analiziramo začetke in znanja igralcev pokra, ki so potrebna za uspešno opravljanje njihovega poklica. Odkrijemo lastnosti, ki jih dobri igralci pokra potrebujejo, in se posvetimo splošnim vprašanjem o faktorju sreče in zasvojenosti. Analiziramo razvoj profesionalnih igralcev in razvoj igre na spletu. Na koncu se dotaknemo prihodnosti pokra in pojasnimo dobičkonosnost tega poklica z vidika (ne)plačevanja davkov.

V pokru se uporabljajo specifični termini v angleškem jeziku. V slovenskem jeziku ne obstaja prava literatura, ki bi zagotovila smiselne prevode vseh poker izrazov. V diplomskem delu

smo skušali večino terminov prevesti, kolikor je bilo to mogoče. Za lažje razumevanje je v prilogi tudi slovarček nekaterih poker izrazov.



## 2 POKER

Poker je igra s kartami, ki se igra s standardnim kompletom 52 kart. Igrata jo lahko najmanj dva igralca, največ pa deset za eno mizo. Obstaja več različic pokra: Texas Hold'Em, Omaha, 7 Card Stud itd. V diplomski nalogi obravnavamo predvsem najbolj razširjeni različici Texas Hold'Em in Omaha, ki ju najpogosteje igrajo tudi igralci, s katerimi so bili opravljeni intervjuji.

Vsak igralec ima na razpolago kup žetonov, ki jih uporablja za stavljenje. Na začetku vsake igre delilec premeša komplet kart. Igralca, ki je delilec (*dealer*), označuje plošček (*dealer button*), ki se vsako igro premakne v smeri urinega kazalca k naslednjemu igralcu. Nato po navadi eden ali več igralcev prispeva v *pot* vsiljeno stavo (gre za žetone, ki so namenjeni zmagovalcu posamezne igre), ki ji rečemo začetna (*ante*) ali slepa stava (*blind bet*).

V različici Texas Hold'Em igralca levo od delilca prispevata slepi stavi. Igralec bližje delilcu prispeva malo slepo stavo (*small blind*), drugi pa prispeva veliko slepo stavo (*big blind*). Nato delilec razdeli primerno število kart (odvisno od različice) vsakemu igralcu. Nekatere karte so lahko vidne vsem, vsak igralec pa ima vsaj eno karto, ki jo vidi samo on. V različici Texas Hold'Em vsak igralec dobi dve navzdol obrnjene karti, pri Omahi pa štiri navzdol obrnjene karte (vidi jih samo igralec). Karte, s katerimi igralec razpolaga, se imenujejo *hand*.

Nato sledi več krogov stavljenja. Igralci so na potezi drug za drugim v smeri urinega kazalca. Vsak lahko vedno odstopi (*fold*). Če je pred igralcem že kdo stavil, ima možnost izenačiti (*call*) doslej najvišjo stavo ali jo povišati (*raise*). Slednje naredi tako, da hkrati izenači doslej najvišjo stavo in stavi še dodatne žetone. Če pred igralcem še nihče ni stavil, lahko stavi (*bet*) ali preveri (*check*). Pri preverjanju igralec ne stavi ničesar in s tem oznani, da je na vrsti naslednji igralec. Če je igra brez omejitev (*no-limit*), lahko igralec stavi oziroma poviša za poljubno količino žetonov. Če ima igra omejeno višino stave (*pot-limit*), lahko igralec stavi oziroma poviša za največ toliko, kolikor je trenutno v *potu*. Obstaja še različica, v kateri igralec stavi oziroma poviša za točno določeno število žetonov (*fixed limit*).

Ko so stave vseh preostalih igralcev v igri izenačene, je krog stavljenja zaključen. Po vsakem krogu stavljenja (razen zadnjem) igralci prejmejo nove karte oziroma jih zamenjajo. Na ta način se njihov *hand* razvija.

V različicah Texas Hold'Em in Omaha delilec na sredino mize razdeli pet kart (*board*), ki so skupne vsem. Vsak lahko uporabi tudi karte na sredini, da sestavi svojo najmočnejšo kombinacijo. Prve tri karte, ki jih delilec obrne naenkrat, se imenujejo *flop*, četrta karta se imenuje *turn*, zadnja skupna karta pa se imenuje *river* (glej Sliko 1).

Slika 2.1: Pet skupnih kart, vidnih vsem igralcem (board)



Igra se lahko konča na dva načina. Če se zgodi, da v igri ostane samo en igralec, potem ta postane zmagovalec in pobere vse žetone, ki so v *potu* (vsi žetoni, ki so na mizi pri posamezni igri). Če pa po zadnjem krogu stavljenja ostane več kot en igralec, pride do razkritja kart (*showdown*). Igralci, ki so ostali v igri, pokažejo svoje karte. Tisti, ki ima glede na lestvico moči kart (*hand rankings*) najmočnejši *hand*, postane zmagovalec in dobi celoten *pot*. Če ima več igralcev zmagovalen *hand* (enako močno kombinacijo kart), potem si ti razdelijo *pot* na enake dele. Igralec pri razkritju kart med vsemi kombinacijami petih kart, ki so mu na voljo, izbere tisto, ki je najmočnejša po lestvici moči rok. Vse različice nimajo enakih lestvic moči kart.

Najbolj običajna lestvica je (od najvišje do najnižje kombinacije):

- Kraljeva lestvica (*royal flush*): A K Q J 10 v isti barvi  
(Npr. A ♥ K ♥ Q ♥ J ♥ 10 ♥);
- Barvna lestvica (*straight flush*): pet zaporednih kart iste barve  
(Npr. 8 ♠ 7 ♠ 6 ♠ 5 ♠ 4 ♠);
- Poker (*four of a kind*): štiri karte iste vrednosti  
(Npr. J ♠ J ♥ J ♦ J ♣ 7 ♠);
- Polna hiša (*full house*): tris in par  
(Npr. 2 ♥ 2 ♣ 2 ♦ Q ♣ Q ♦);

- Barva (*flush*): pet kart iste barve  
(Npr. A ♦ 10♦ 9♦ 6♦ 3♦);
- Kenta oz. lestvica (*straight*): pet zaporednih kart  
(Npr. J ♣ 10♠ 9♣ 8♣ 7♥);
- Tris (*three of a kind*): tri karte iste vrednosti  
(Npr. 5 ♥ 5♣ 5♠ A♦ 4♠);
- Dva para (*two pair*): dvakrat po dve karti iste vrednosti  
(Npr. A ♦ A♣ 7♥ 7♦ 10♦);
- Par (*one pair*): dve karti iste vrednosti  
(Npr. 8 ♥ 8♠ K♠ 6♦ 2♦);
- Visoka karta (*high card*): pet različnih kart  
(Npr. K ♣ 10♠ 7♥ 4♦ 2♥).

Cilj igre je osvojiti čim večje število žetonov. Poker se navadno igra na dva načina: kot gotovinska igra (*cash game*) ali kot turnir (*tournament*). Pri gotovinski igri imajo žetoni protivrednost v denarju, igralci pa se igri lahko kadarkoli priključijo ali jo zapustijo. Turnirji se navadno igrajo tako dolgo, dokler en igralec ne osvoji vseh žetonov, denarne nagrade pa se delijo glede na uvrstitev, ki je odvisna od tega, kako dolgo je kdo zdržal pri igri (ko nekdo izgubi vse žetone, izpade iz turnirja).

## 2.1 ZGODOVINA POKRA

Poker je v zadnjih letih v svetu in tudi na Slovenskem dosegel stopnjo priljubljenosti, kakršne ni imel še nikoli prej, pa čeprav zgodovina igre sega stoletja nazaj. Skozi čas se je igra razvijala in spreminjala, zato jo danes poznamo v številnih različicah.

Zgodovinarji, ki se ukvarjajo z zgodovino pokra, še vedno razpravljajo o njegovih koreninah. Različne teorije ponujajo več razlag, od možnih različnih pomenov besede »poker« do določenih značilnosti igre, kot sta blefiranje in stavljenje. Ne glede na negotovost začetkov modernega pokra pa je splošno priznано, da so predhodne igre današnje moderne igre igrali na parnikih, ki so pluli po reki Misisipi v 19. stoletju. To dogajanje je lepo povzel film *Maverick* iz leta 1994. Glavna razlika med igrami, ki so se igrale na parnikih, in ostalimi predhodnimi igrami je strukturirano stavljenje.

Poker velja za značilno ameriško igro, saj se je poker razvijal z nastankom Združenih držav Amerike. Igro so širili pionirji, ki so se ustalili v novonastalih naseljih, na različne konce pa so ga ponesli tudi vojaki, med katerimi je bila v času ameriške državljanske vojne zelo priljubljena. Poker se je v različnih regijah drugače razvijal in pridobival nove igralne elemente, postal pa je tudi del vsebin različnih literarnih zvrsti. Tako se je razvil prepoznaven, enoten »pokrski« jeziki.

V veliko pogledih se je poker ponovno uveljavil z začetkom urejanja zakonodaje igralništva v določenih ameriških državah – najbolj opazno v Nevadi, predvsem v Las Vegasu in Renu – v 30. letih 20. stoletja. Okoli leta 1925 so se pojavile variante pokra s »skupnimi kartami« ali *flopom (community card poker)*, ki so danes najpopularnejše (mednje sodita danes najpopularnejši varianti igre Texas Hold'em in Omaha).

Javna podoba pokra se je začela spreminjati. Prepoznavnost pokra se je izboljšala z razvojem Las Vegasa, a še do 60. let 20. stoletja je bilo na celotnem področju Nevade le 70 poker miz. Poker je ameriško javnost začel osvajati z uvedbo turnirjev v casinojih v Las Vegasu in s prvenstvom *World Series of Poker*. Prvenstvo *World Series of Poker* ima svoje začetke v letu 1970, ko je sedem najboljših igralcev pokra izbiralo, kdo je po njihovem mnenju najboljši igralec sveta. Prvo glasovanje je bilo neuspešno, saj je vsak igralec glasoval zase. Odločitev je padla v drugem krogu glasovanja, ko je moralo vseh sedem igralcev izbrati drugega najboljšega igralca. Z veliko večino je zmagal legendarni pokeraš Johnny Moss. Leta 1971 je prvenstvo *World Series of Poker* opustilo sistem glasovanja - namesto tega so se igralci morali med seboj pomeriti v različnih poker turnirjih. Od leta 1971 je najpomembnejši turnir prvenstva Texas Hold'em turnir, znan kot »glavni dogodek« (*Main Event*).

Prvenstvo *World Series* je nedvomno ogromno pripomoglo k temu, da je poker v Ameriki postal del vsakdanje kulture, a pomembnih je bilo še nekaj drugih dogodkov. Številne anekdote in vpogledi v življenja elitnih poker igralcev so pripomogli k razkrivanju skrivnosti pokra in poudarjali, da se je igre dobro podrobno naučiti in jo igrati pametno. Številni avtorji so pisali knjige o pokru, ki so razkrile še več aspektov igre. Predstava o pokru kot o igri, ki je odvisna le od naključij, je bledela. Za poznavalce je poker postal spretnostna igra, pri kateri ima igralec veliko prednost, če zna izračunati tveganje in izkoristiti kompleksne priložnosti (BWIN 2012).

V poznih osemdesetih letih 20. stoletja je prišlo do odločitve, da bo ameriški športni kanal ESPN predvajal prvenstvo *World Series of Poker*. Tako se je priljubljenost igre še razširila. ESPN-ovi prenosi so svetu pokazali, da je poker lahko fascinanten dogodek tudi za gledalce. Razkrili so tudi, da lahko pri igri sodeluje praktično vsak, ki je dosegel pravno določeno starost, razume igro in ima denar, ki je potreben za sodelovanje. Leta 1991 je bila prva zagotovljena nagrada na glavnem dogodku prvenstva *World Series of Poker* vredna milijon dolarjev.

Ob koncu 90. let 20. stoletja je hollywoodski film *Kvartopirci (Rounders)* prispeval k še večjemu zanimanju za poker in igro predstavil novemu krogu ljudi. Približno v istem času so se začele pojavljati prve online poker igre na spletu, poker dogodki so bili prikazovani na nočnih televizijskih programih po vsem svetu. Velik razcvet je poker doživel v letu 2003. Takrat je Chris Moneymaker postal prvak prvenstva *World Series of Poker*. Gre za eno najbolj znanih zgodb pri pokru, ko se je spletni igralec Moneymaker prek spletnega turnirja, za katerega je prijavnina znašala 39 ameriških dolarjev, uvrstil na največji poker turnir (WSOP), postal svetovni prvak in osvojil 2.500.000,00 ameriških dolarjev. Njegov uspeh in »lahka pot« do zaslužka sta svetu dokazala, da na največjem turnirju lahko zmaga vsak. Poker je takrat pridobil veliko ljubiteljev po vsem svetu. Nekaterim je to predstavljajo izziv in željo po dobrem poznavanju igre, drugim pa zabavo, pri kateri so videli možnost dobrega in hitrega zaslužka (BWIN 2012).

A poker ostaja kompleksna igra, ki zahteva veliko znanja z različnih področij in se navezuje na veliko disciplin, tudi sociologijo, psihologijo, matematiko ... kot bomo videli v nadaljevanju.

### 3 SOCIOLOGIJA IN POKER

Ko nekdo prvič sede za mizo k igri pokra, se pokažejo matematične in statistične komponente igre. Racionalno vedenje igralcev je očitno: praviloma igralci stavijo, kadar imajo v rokah dobre karte, in od igre odstopijo, kadar imajo slabe. Ključno pri pokru je razumevanje, zakaj igralci stavijo, kadar nimajo dobrih kart. Tak način igre je znan kot blefiranje. Poker miza kot trg informacij je izredno pomembna. Vedenje igralcev pokra je družbeno in kulturno pogojeno. V tem pogledu lahko poker ponuja vpogled na vpliv socioloških faktorjev na ekonomske odločitve igralcev.

#### 3.1 TRG INFORMACIJ

Zamisel o trgu informacij je v zadnjih nekaj desetletjih privabila precejšnjo pozornost na področju ekonomske sociologije. Sociolog Marc Granovetter raziskuje idejo, da je ekonomsko obnašanje vgrajeno v družbene odnose. S tega vidika je gospodarska racionalnost v osnovi zgrajena v socialnem kontekstu. Granovetter kritizira razmišljanje, da ekonomist racionalne odločitve sprejema neodvisno od njegovih interakcij z drugimi (Granovetter 1985, 482).

Predstavljajmo si, da bi lahko pri pokru videli samo karte, ne pa tudi nasprotnikov. V takem primeru bi lahko spregledali bistvene poteze nasprotnika (denimo tresoča roka pri stavi), ki bi nam lahko podale pomembne informacije. Družbene interakcije so pri sprejemanju ekonomskih odločitev zelo pomembne pri pokru in v vsakdanjem življenju.

Granovetter trdi, da je gospodarska dejavnost povsem vključena v družbeno (Granovetter 1985, 486). Gospodarske odločitve ne morejo biti sprejete izven družbenega sveta in ravno ta struktura obstaja pri igranju pokra. Njegovo pojmovanje družbene strukture pojasnjuje racionalno izbiro in je koristno pri pojasnjevanju, kako se igralci pokra odločijo za blefiranje in kako se odločijo, da blefira njihov nasprotnik. Glede na konkretne družbene odnose, ki prevladujejo v pokru, blefiranje postane del vgrajene socialne strukture same igre.

Pojmovanje sebe kot odziv na druge je pomembno pri razmerju igralca pokra proti nasprotniku. Pri igranju se igralci neposredno odzovejo na informacije, ki so jim predstavljene. Ne glede na to, ali nasprotnik kaže, da ima v rokah močne karte, ali ne, je bolj

pomembno, kaj dejansko drži v rokah. V tej igri nepopolnih informacij je treba upoštevati družbene elemente v igri.

### 3.2 POKER KOT TRG INFORMACIJ

Pri pokru trg informacij temelji predvsem na govorici telesa in drugih verbalnih in neverbalnih znakih. Gre za vse vrste manierizma, ki igralcu pokra pomagajo ugotoviti, kakšne karte ima v rokah nasprotnik. Sociološko gledano je to izraz Granovettrove kritike atomiziranega človeka kot racionalnega akterja (Granovetter 1985, 486).

Zamislite si, da igrate poker. Prve tri skupne karte (*flop*) so A 10 10 (as, 10, 10) in ko jih nasprotnik zagleda, na široko odpre oči, nato pa hitro pogleda navzdol proti svojim žetonom. Ko je ta nasprotnik na potezi, stavi veliko vsoto žetonov. V rokah držite dve najvišji karti (A K), torej imate trenutno dva para. Čeprav je malo možnosti, da ima nasprotnik v rokah karto 10 in s tem tris (tri enake karte), njegova dejanja kažejo ravno na to. Obstaja velika verjetnost, da ima nasprotnik tris. Verjetno bi morali v tem primeru s parom asov odstopiti od igre. Zaradi številnih kombinacij začetnih kart je težko določiti pravilni ukrep. Odločitve igralcev pokra pogosto temeljijo bolj na tem, koliko denarja je v posamezni igri, kot pa na eksogenih spremenljivkah, kot so obrazne geste nasprotnika.

V svojem delu *Ritual interakcij (Interaction Ritual)* Goffman ugotavlja, da oseba običajno takoj zazna čustveni odziv na dejstvo, ki mu ga stik z drugimi omogoča. Če nekomu dogodka vzpostavljajo boljši »obraz« oziroma mu prinašajo boljše informacije, kot jih je pričakoval, bo imel verjetno dober občutek (Goffman 1967, 6). Seveda pa igralec pokra ne želi, da njegov obraz izdaja njegove prave občutke. Igralci pokra svoje občutke pogosto skrivajo, zlasti kadar imajo v rokah precej dobre ali pa precej slabe karte. Goffman opisuje, da je to »drža« oziroma zmogljivost za zatiranje in prikrievanje možnosti, da bi bili osramočeni v interakcijah z drugimi (Goffman 1967, 9). Tisti, ki imajo najboljšo »držo«, oddajajo najmanj informacij, kar je pri pokru še kako pomembno.

Mike Caro v svoji knjigi razlaga: »Pristen nasmeh pomeni pristne karte; prisiljen nasmeh pa pomeni blefiranje« (Caro 2003, 142). Goffman pravi, da gre pri blefiranju za izogibanje dela obraza, s čimer se igralec, ki blefira, trudi izogniti morebitni nevarnosti – v tem primeru izgube denarja. Igralec, ki veliko stavi, nato pa se prisilno nasmehne, pogosto blefira, saj mora, kot pravi Goffman, nastopiti kot popolnoma zbran igralec, ki ne pokaže nobenih občutij

(Goffman 1967, 16). Ena od trditev, ki jih razlaga Caro, se glasi: »Razočaraj vsakega nasprotnika, ki se s pretvarjanjem, da ima šibke karte, trudi doseči tvoj klic (plačilo)« (Caro 2003, 143).

Eden od Carovih primerov se nanaša na igralca, ki stavi, nato pa dvomljivo odgovarja. Če vprašaš nasprotnika, kako se počuti, in od njega dobiš vljudno skomiganje, ki nakazuje na odgovor »Nisem povsem prepričan, stvari bi lahko bile boljše«, je to namig, ki ga igralec pokra želi pokazati s skomiganjem, kadar stavi. Namiguje na to, da ni prepričan o svoji stavi in da bi njegove karte lahko bile močnejše. A nikar mu ne verjemite. Obstaja samo en razlog, zakaj želi, da tako mislite. V rokah ima najverjetneje zmagovalne karte (Caro 2003, 65).

Za razliko od rituala izogibanja je to tisto, kar Goffman razlaga kot predstavitveni ritual (Goffman 1967, 71). Z dvomljivimi potezami želi igralec nasprotnikom pokazati, da mu ni mar za denar, ki ga je ravnokar stavil. A v resnici ni tako. S svojim igranjem želi od nasprotnikov dobiti čim več denarja, s predpostavljanjem, da bodo na njegovo igro reagirali tako, kot da ne bi igrali pokra.

Igralec pokra mora vedeti, da so običajni rituali in splošni pogovori, ki so vključeni v družbeno situacijo pri igri sami lahko nični in da to niso zanesljive informacije, ki bi vplivale na igro. Pogovori med igro lahko vključujejo politiko, vreme ali druge stvari, ki se ne nanašajo na igro pokra. Vendar pa vedno pride do situacije, v kateri sodelujeta dva igralca. Eden stavi veliko vsoto denarja, drugi pa razmišlja o pravilni potezi. Presoditi mora ekonomske koristi, ki bi jih prinesla izenačitev ali morda celo višanje stave. Razmisliti mora, kakšen nastop je v preteklih igrah pokazal nasprotnik.

Te odločitve so pogosto težke, saj je v mnogih pogledih to nepoznana družbena struktura za igralca. Ko gledaš športni dogodek, nihče ne skomigne, ko njegov najljubši igralec naredi nekaj dobrega, ampak se razveseli. Če je žrtev nasilja otrok, nasilnež zelo redko dejansko želi, da bi se otrok boril nazaj. Pri pokru pa je vendar mogoče videti vse te čudne rituale - vse za zmago in denar. Igralci, ki so udeleženi v igri, se morajo odločiti, kaj želijo. Vedno se pojavijo vprašanja »Kje sem že to videl? Ali ni nasprotnik v eni izmed prejšnjih iger ravnal enako in takrat dejansko blefiral?« Ritual postane vgrajen v igro in igralci skušajo to izkoristiti v svojo ekonomsko korist.



Vsak igralec pokra si želi, da bi svojim nasprotnikom podal določene informacije, ki bi mu pri posamezni igri prinesle določeno korist. To funkcijo racionalizacije primerno izraža E. Goffman, ko pravi, da si vsaka oseba želi usmerjati in nadzorovati ravnanje drugih tako, da jim posreduje podatke, ki v njen prid opredeljujejo dano situacijo (Goffman v Jambreč 1997, 206). Seveda pa igralec pokra ne more vedno izhajati le s svojega stališča, pač pa mora biti dobro seznanjen tudi z razmišljanjem in (posledičnimi) odločitvami nasprotnika. To medsebojno odvisnost lahko razlagamo s pomočjo teorije iger, še posebej z zelo znanim primerom Zaporniške dileme.

#### 4 TEORIJA IGER, ZAPORNIŠKA DILEMA IN POKER

Sociologija je družbena veda, ki skuša poleg drugih stvari na podlagi človekovih želja in potreb opisati in predvideti človeško obnašanje. Sociologi pogosto uporabljajo različne modele, s katerimi si pri tem pomagajo. Model je teoretični niz pogojev, ki jih kreira znanstvenik, da pomaga razumeti, zakaj in kako pride do določenega tipa človeškega vedenja. Modeli so izdelani s posebnimi spremenljivkami in določenim naborom pogojev, v realnem svetu pa seveda obstaja neskončno število spremenljivk in pogojev za katerokoli dano situacijo. Model je zelo podoben fotografiji - gledanje slike ti lahko pomaga pri razumevanju scene, ki jo prikazuje, vendar je količina informacij, ki jih zagotavlja, omejena (Knight 2005).

Teorija iger je metoda uporabe logike in matematike za oceno igre. Uporablja se za analizo konkurenčnih situacij, ki niso odvisne le od odločitev posameznika, ampak tudi od odločitev, ki jih sprejemajo drugi. Gre za preprost model ali niz pogojev oziroma pravil, s katerimi so osebe, akterji (dve ali več) povezani v konkurenčni situaciji, v kateri vsak želi delovati v svojo korist. Ti pogoji lahko vplivajo na igralčev dostop do virov in informacij.

V scenariju klasične teorije iger mora vsak igralec (pri sprejemanju strateških odločitev) upoštevati svoje znanje in tudi znanje svojega nasprotnika - kako bo nek posameznik najverjetneje vplival na dejanje drugega. Kvantitativno poznavanje teorije iger ni nujno potrebno, da človek postane profesionalni igralec pokra. Vendar pa kakovostno poznavanje pojmov teorije iger zagotavlja okvir za analizo profesionalnih iger in idej. Prav tako ni treba biti strokovnjak na področju psihologije, čeprav nam ravno psihologija lahko pojasni, kako profesionalni igralci pokra analizirajo sebe in svoje nasprotnike.

Obstajata dve vrsti teorije iger; obe sta pomembni za profesionalne igralce pokra. Prva teorija temelji na sodelovanju in vključuje primere, kjer je več oseb s skupnim ciljem. Pri pokru je ta skupni cilj obdržati dobro igro čim dalj časa. Druga teorija pa temelji na nesodelovanju. Vsak igralec ima cilj, da pri posameznem *handu* sam doseže maksimalen dobiček.

Igralec pokra je že v osnovi teoretik igre, čeprav se tega včasih sploh ne zaveda. Izboljšanje igralčevega razumevanja teorije in apliciranje teorije na logično sklepanje mu pomaga izboljšati njegovo igro.

Poker je skoraj popoln model za uporabo načel teorije iger. To je zato, ker je igra poker konkurenčni dogodek s statističnimi pravili, kjer vsi igralci teoretično po svojih najboljših močeh delujejo tako, kot je najboljša za njihov lastni interes. Vsakič, ko se igralec sooča z odločitvijo, mora to storiti v mejah pravil, svojo odločitev pa mora utemeljiti oziroma postaviti glede na verjetnost delovanja svojih nasprotnikov. Več, kot igralec ve o igri, o svojih nasprotnikih in njihovih težnjah in miselnih procesih, bolj strateška postanejo njegova dejanja. Spretnejši kot je igralec s teorijo iger, bolj je pripravljen za obravnavo te strateške odločitve. To dolgoročno vodi k boljšim rezultatom.

#### 4.1 ZAPORNIŠKA DILEMA

Primer, ki se najpogosteje uporablja za razlago teorije iger, se imenuje Zaporniška dilema. Zaporniška dilema se je rodila na vrhuncu hladne vojne, ko je bil svet soočen z realno možnostjo, da pride do uničujoče jedrske vojne med velesilami. Ameriška vojska je zaposlila številne znanstvenike, da bi preučili nasprotnika in poskušali predvideti njegove poteze. Ko so strategji ameriške vojske preigravali scenarije, ki bi lahko privedli do tretje svetovne vojne, so se soočili tudi s problemom medsebojnega zaupanja, ki ga zelo jasno predstavi zaporniška dilema (Dolenc 2008).

Policija aretira osumljenca, ki sta obtožena, da sta zagrešila kriminalno dejanje. Sodnik je prepričan o njuni krivdi, a zanjo nima dovolj dokazov, kljub temu pa ima policija dovolj drugih informacij (posedovanje orožja, manjši prekrški), na osnovi katerih osumljenca lahko obsodijo na polletno zaporno kazen. Inšpektorji si močno želijo, da bi primer zaključili s priznanjem, saj bi tako lahko vsaj enega izmed osumljencev za dalj časa poslali v ječo. Potrebujemo torej priznanje vsaj enega od osumljencev.

Osumljenca zaprejo v ločeni celici, nato pa vsakemu posebej ponudijo dve možnosti: zločin lahko priznata ali pa sodelovanje pri zločinu zanikata. Če ne priznata dejanja, bosta zaradi ostalih prekrškov oba obsojena na polletno zaporno kazen. Če oba priznata, bosta šla oba v ječo za pet let. V primeru, da eden od njiju zločin prizna, drugi pa ne, pa bo tisti, ki je priznal, izpuščen, drugi, ki ni priznal, pa bo šel v zapor za deset let (Nastran-Ule 1992, 155).

Obtoženca seveda nimata informacije o odločitvi drugega. Kaj naj storita? Ali se splača izdati drugega?

Osumljenca morata razmisliti o obnašanju drugega in oceniti verjetnosti o tem, ali bo drugi osumljenec izbral prvo ali drugo možnost. Prav to je bistven interakcijski element te imaginarne situacije. V primeru zaporniške dileme bi bilo vztrajno zanikanje torej najugodnejša rešitev za oba zapornika. Pri njunem odnosu gre za neko obliko kooperacije, saj sta v tem pogledu partnerja. V ozračju kooperativnosti, ko vlada medsebojno zaupanje, so najbolj smotrne odločitve posameznikov drugačne kot takrat, ko tega zaupanja ni. Če recimo zapornik v našem primeru nima zadostnega zaupanja v svojega kolega in ni povsem prepričan, da jetnik v drugi celici ne bo popustil pod pritiski izpraševalcev in priznal zločina, je zanj gotovo bolje, da ne tvega in tudi sam prizna zločin (Nastran-Ule 1992, 155).

Tudi pri pokru se igralci ves čas srečujejo z vprašanjem, ali zaupati nasprotniku. Ali ima nasprotnik res v rokah takšne karte, kot jih predstavlja s svojim načinom igre, ali pa morda le nastavlja past? Zaporniški dilemi in pokru je skupen princip maksimiranja dobičkov in minimaliziranja stroškov (Ule 1992, 155). Pri pokru ima vsak igralec enak cilj: s čim manjšimi stroški ustvariti čim večji dobiček. A ravno zaradi odvisnosti od drugih je na to vprašanje težje najti odgovor, prav tako pa je odvisno od same situacije in nasprotnika.

Kako spoznati nasprotnike, razumeti pravo strategijo igre in zmanjšati tveganje na dolgi rok, bomo pogledali v naslednjem, empiričnem delu diplomskega dela, v katerem bomo analizirali vsakdanje življenje in delovanje profesionalnih igralcev spletnega pokra.

## 5 POKER KOT ŽIVLJENJSKI STIL

Življenjski stil profesionalnih igralcev je običajno zelo privlačen, saj je na prvi pogled videti, da gre za zelo enostavno prislužen denar. Marsikdo si želi, da bi mu hobi lahko predstavljal tudi vir preživetja. Če človek v življenju počne nekaj, v čemer uživa, je vse skupaj bolj zanimivo in zabavno. Če si ob igri lahko privošči tudi visok življenjski standard, pa je vse skupaj še toliko lepše.

Povezava med igrami na srečo in pokrom je stereotip, ki se je razvijal več let. Negotove situacije pri pokru - skupaj z dejstvom, da igralci tvegajo več sto ali celo več tisoč dolarjev naenkrat - nad igro držijo nezaželeno senco že kar nekaj časa. Toda kljub tej predstavi o pokru veliko najboljših svetovnih igralcev nadaljuje in prikazuje igro s kartami z nično socialno zaznamovanostjo in brez značilnih predpostavk. Medtem ko je bilo življenje igralca pokra nekoč nekaj, o čemer igralci niso želeli govoriti, je v zadnjem desetletju to postal način življenja, s katerim se tudi najbolj skromni igralci radi izpostavijo. Tudi v Sloveniji se pogled na igralce pokra spreminja, predvsem na tiste, ki so v pokru uspeli in imajo potencial tudi na drugih področjih: »Mislim, da sem prav jaz eden izmed tistih, ki so pomagali prebiti ta led, saj sem vedno rad poudaril, da sem načeloma diplomiran pravnik, da nisem zdaj neka zguba z ulice. Saj ni nič narobe, če nimaš nobene šole, vendar ljudje vseeno malo drugače gledajo, če vidijo, da je nekdo diplomiral iz prava, pa se zdaj ukvarja s pokrom« (Cimerman 2012).

Dejstvo je, da laični poznavalci poker dojemajo kot eno izmed iger na srečo, v katero zapadejo tisti, ki imajo težave s hazardiranjem. Malo boljši poznavalci pa vedo, da je to pravzaprav težka igra, še posebej za tiste, ki se s pokrom preživljajo.

### 5.1 ZAČETKI PROFESIONALCEV

Poker je igra, znana po vsem svetu. Tudi tisti, ki ne poznajo pravil, jo poznajo vsaj po imenu. Profesionalni igralci so se s pokrom začeli ukvarjati v podobnih okoljih. Vsak igralec ima svojo zgodbo, kako se je s pokrom spoznal in kaj ga je v osnovi sploh pritegnilo. Nekateri so začeli z živimi igrami, v kazinojih ali s prijatelji. »Najprej sem igral bolj za hec, s prijatelji, to se je začelo leta 2008, resneje pa sem s pokrom začel leta 2010. Igralnice so me vedno pritegnile, svoje pa je dodal tudi film *Rounders*« (Gabrič 2012). Glede na popularnost igre se navdušenje nad njo najhitreje širi med prijatelji. »Najprej sem malo igral v živo. Takrat sem

imel privarčevanega nekaj denarja, zato sem si to sploh lahko privoščil - čeprav je treba povedati, da smo s prijatelji začeli za drobiž. Kmalu sem ugotovil, da mi je igra jasna, tudi matematika mi je vedno šla, tako da sem dosti hitro začel igrati tudi na internetu« (Lavš 2012).

Na drugi strani pa so igralci, ki so se s pokrom že v samem začetku seznanili prek spleta. »Že takoj sem začel online. Začel sem za male limite, s 100 dolarji, ki mi jih je nakazal prijatelj. Navdušil me je sošolec iz srednje šole, ki je drugače fizik. Načeloma ne maram kazino scene. On je delal kar dober denar. Tako sem si tudi jaz rekel, kaj pa je to?« (Cimerman 2012).

## 5.2 KDAJ POKER POSTANE POKLIC

Poker je igra, ki ima tako kot druge igre svoja pravila. Čar pokra je, da se pravil lahko naučiš zelo hitro, sama igra pa je zelo kompleksna in zahteva čas in izkušnje. Poraja se vprašanje, kako veš, kdaj si igro dovolj dobro spoznal, da lahko igranje pokra postane tvoj poklic.

Nekateri igralci se dokaj hitro odločijo, da bodo s tem služili denar. »Takrat sem si rekel, poskusil bom, pa bom videl, kako bo. Takrat ljudje niso toliko vedeli o pokru. Moral si izkoristiti priložnost« (Lavš 2012).

Splošna razlaga definicije profesionalnega poker igralca je po besedah pravih slovenskih profesionalnih igralcev enotna: profesionalni igralec je tisti, ki se z igranjem pokra preživlja. »Vsak, ki se preživlja s pokrom, je profesionalni igralec pokra« (Gabrič 2012). En sam zaslužek še ne pomeni, da je poker lahko vir preživetja, torej je treba biti v samem vrhu dalj časa. »Zame ni profesionalec tisti, ki mu v hitrem času uspe zaslužiti tisočaka ali dva. Med profesionalce štejem tiste, ki se vsaj dve leti preživljajo s pokrom« (Cimerman 2012).

*V bistvu ni šlo za odločitev, da bom od danes naprej poker igral profesionalno. Pravzaprav sem bil profesionalni igralec, še preden sem se tega zavedal. Najprej sem kot najstnik igral le za zabavo, pri dvaindvajsetih pa sem že igral osem ur na dan in pet dni na teden. Ko sem se nekega jutra zbudil, sem ugotovil, da je poker že moj poklic, saj drugega niti nisem počel. Vsi moji prihodki so izvirali iz pokra in prav to naj bi bila tudi definicija profesionalnega igralca pokra (Negreanu 2011).*

Poklic profesionalnega igralca pokra lahko primerjamo s katerikoli poklicem, ki ga ljudje opravljajo samostojno. Igralec je sam svoj šef. Sam odloča, kje in kdaj bo igral. Nekateri igralci igrajo v kazinojih, drugi doma, spet tretji pa imajo za to posebne prostore.

Matej Čepon, eden izmed boljših igralcev pokra na svetu, se je odločil, da bo za igranje najel pisarno, ki bo namenjena delu – igranju pokra preko spleta. Tako je njegov delovni dan veliko bolj organiziran. V pisarni igra poker toliko časa, dokler je sposoben s svojo igro iztržiti največ, ko pa zapusti pisarno, je to konec njegovega delovnika. Pisarno deli še z dvema prijateljema (prav tako igralcema pokra), s katerima se tudi posvetujejo o določenih potezah in se s tem tudi učijo (Čepon 2011).

Igranje na spletu pomeni, da se lahko za igranje odločiš kadarkoli. Igralci se sami odločijo, koliko časa dnevno bodo posvetili igri, tako jim (lahko) ostane še dovolj časa za druge obveznosti in prosti čas. »Igram približno pet ur na dan. V pisarno pridem okoli štirih, igram do kakšnih osmih, to so malo tudi presledki vmes, potem grem recimo na tenis, košarko ali pa fitness, potem pa grem okoli desetih še malo nazaj« (Gabrič 2012).

Profesionalni igralci pokra so pri svojem poklicu najbolj navdušeni nad svobodo in fleksibilnostjo. A njihova pot do uspeha je (praviloma) precej dolga in težka. Poker je zahtevna igra, ki zahteva konstantno nadgrajevanje znanja.

### 5.3 KAKO SE NAUČIMO IGRATI POKER

Vsak poklic zahteva določeno znanje. Poker zahteva veliko učenja, tudi za profesionalce, ki igro v osnovi že obvladajo. Profesionalni igralci svoje znanje nadgrajujejo z branjem knjig, gledanjem različnih videoposnetkov in s posvetovanjem z mentorji.

Vsak ima svoj pogled na igro in vsak ima svoje izkušnje. Pri branju literature je pomembno, da z novimi informacijami nadgradiš svojo igro, ne pa da bi jo na podlagi ene knjige popolnoma spremenil. »Mislim, da sem kar prebral približno 30 knjig. Vendar pri branju knjig ne smeš samo prebrati in si zapomniti stvari, iz prebranega moraš odnesti kakšno idejo. Poker knjige bereš zato, da potrdiš svoje znanje, ne pa da bi se osredotočil samo na eno knjigo in rekel, to je pa to. Pri pokru ima res lahko prav vsak svojo igro. In ravno v tem je čar« (Lavš 2012).

Vedeti moramo tudi, da so informacije (predvsem literatura in video posnetki na spletu) dostopne širši množici, kar pomeni, da mora igralec za dobro, unikatno igro še vedno najti svoj način igranja.

Dober način izobraževanja je tudi t. i. *coaching* (mentorstvo). Igralec s svojim mentorjem pregleda določene *hande*, ki jih je odigral v preteklosti, nato pa skupaj analizirata določeno igro in ugotavljata, ali jo je igralec odigral pravilno ali pa je kje storil napako.

*Pri pokru je najbolj pomembno analiziranje. Ko odigraš nek session, se moraš vprašati, ali je bilo to dobro ali slabo. Veliko igralcev ne napreduje, ker po sessionu, ko jim gre slabo, ne želijo pogledati, kaj so naredili slabo. Naslednjič naredijo spet enako napako, ker se iz svojih napak ne učijo. Pri pokru je učenje na lastnih napakah izredno pomembno. Na začetku jih boš delal več, ampak edino, kar lahko narediš, je to, da jih odkrivaš in odpraviš. Tudi zmagovalni pot lahko odigraš slabo in tudi zmagovalne pote je treba analizirati (Lavš 2012).*

#### 5.4 POTREBNA SKRITA ZNANJA

Vsak poklic zahteva določene lastnosti, da ga ljudje lahko dobro opravljajo. Disciplina igra ključno vlogo. Vse ostale spretnosti, taktike in strategije se razvijajo skozi disciplino. Vsako zmagovalno strategijo in filozofijo je treba uporabiti, ali pa je neuporabna. Nobena druga večina ne igra vloge, če igralci nimajo samodiscipline in če ne uporabljajo pridobljenega znanja. Poleg discipline pa so potrebni še: dobro razumevanje igre, samozavest, izkušnje, učenje in vztrajnost.

*Na prvem mestu je brez dvoma čustvena stabilnost. Lahko si zelo dober in nadarjen igralec, vendar je pogrom neizogiben, če ne znaš obvladati svojih čustev. Brez te sposobnosti si lahko šest dni zapored uspešen, sedmi dan pa vse izgubiš. Na drugem mestu bi izpostavil poznavanje ljudi, se pravi sposobnost, da se vživiš v njihove misli, da veš, kako premišlujejo in kaj jih motivira. Seveda je pomembno tudi osnovno znanje, vendar se je matematike in verjetnostnega računa še najlažje naučiti. To znanje lahko dobiš v knjigah, na raznih spletnih straneh ali z gledanjem pokra po televiziji (Negreanu 2011).*



Na svetu je ogromno ljudi, ki igrajo poker. Vsi imajo enake pogoje in možnosti. Na voljo je veliko različne literature o igri sami, iz katere igralci črpajo svoje znanje, pa vendar se igralci delijo na dva pola. Na povprečne igralce in profesionalne igralce, ki s pokrom služijo denar. »Tukaj nastopi psihološki del igre. Vsi igralci se lahko iz istih knjig naučijo istih stvari in vsi kar dobro razumejo osnove igre. Toda najboljši igralci znajo združiti čustveno stabilnost in talent za razumevanje števil ter za prepoznavanje trenutka, ko je treba spremeniti stil igre« (Negreanu 2012).

Poleg že naštetih lastnosti igralcev pokra pa je pomemben tudi osebni značaj. Igralci morajo biti za igro psihološko dobro pripravljeni, da se lahko premišljeno odzivajo na nasprotnikove poteze in nadzorujejo svoja čustva. Veliko stvari se lahko naučiš, a imata tudi talent in smisel za igro svojo vlogo. »Moraš biti tudi malo nor. Moraš biti malo 'gambler' po duši, da si lahko uspešen. Drugače si preveč predvidljiv« (Lavš 2012).

Poker je igra zaprtih informacij. Nekateri igralci bi radi za dobro igranje dobili preprost recept, ki bi jim narekoval, kaj naj storijo v določeni situaciji. A uspeh je veliko večji, če se znaš prilagajati različnim situacijam. »Ampak veliko boljše je, da reagiraš, ne da imaš neko šablono, po kateri igraš. Samo z matematično osnovno ne moreš premagati igre. Po mojem je to celo nemogoče« (Lavš 2012).

## 5.5 KAKO ZMAGOVATI V POKRU

Veliko starejših igralcev trdi, da je poker igra ljudi. Po njihovem mnenju je vse, kar morate storiti, razumeti psihologijo svojih nasprotnikov. Najpomembnejše je, da identificirate nasprotnikovo igranje in način stavljenja.

Poker je igra ljudi, možnosti in denarja. Uspešen igralec bo po Mahmoodu (2006, 15) našel pravo razmerje med temi pojmi na podlagi treh stvari:

1. Struktura stavljenja in velikost začetnega vložka (*buy-in*) pri igri
2. Način igre
3. Raven nasprotnikovih spretnosti

Denar je pomemben sestavni del pokra. Če igralec igra v igrah, za katere je njegov *bankroll* prenizek, bo skoraj zagotovo poraženec, ne glede na njegovo znanje. »Vedno moraš igrati v okviru svojega *bankrolla*. Če imaš 100 evrov na razpolago, lahko igraš za recimo en evro. Za

optimalno igro moraš nasprotnike ves čas postavljati pred odločitve, do tega pa lahko prideš le z žetoni. Brez žetonov tega ne moreš» (Lavš 2012). Igralec se mora za določeno igro odločiti na podlagi svojega *bankrolla*. Le tako lahko igra sproščeno, saj je pri pokru pomembno, da se osredotočiš na igro samo, ne pa da ves čas razmišljaš, koliko denarja si že dobil oziroma izgubil. S prestrašeno igro ne moreš zmagati. »Ne smeš razmišljati samo, ali bodo v določeni situaciji asi (AA) zdržali, ker to ni pomembno. Gre pač za generalno profitabilnost *handa*« (Cimerman 2012).

Izkušenejši igralci si seveda za svoje nasprotnike želijo amaterske igralce, ki radi igrajo v nasprotju z zakonitostjo verjetnosti. Večina njihovih stav in klicev ima negativne matematične predpostavke, zato bodo večino *potov* dobili samo takrat, ko bo sreča na njihovi strani. Na daljši rok pa bodo seveda zaslužili izkušenejši igralci (Mahmood 2006, 15).

Prav tako bodo poraženi tisti igralci, ki pozabljajo na navade igranja in način stavljenja svojih nasprotnikov. Taki igralci bodo nasprotnika lahko postavili na napačen *hand* ali pa bodo igrali le na podlagi kart, ki jih sami držijo v roki. Spretnejši igralci bodo takega igralca bodisi ustražovali bodisi ujeli v past, ko bodo imeli sami v rokah boljše karte.

Pri igranju je treba upoštevati štiri stvari (Mahmood 2006, 15):

1. kdo stavi in kako dobro je njihovo znanje o možnostih, ki jih imajo v določeni igri z določenimi kartami;
2. kako agresivna oziroma pasivna je nasprotnikova strategija;
3. nasprotnikov finančni položaj;
4. ali nasprotnik zmaguje ali izgublja in ali je zaradi izgubljanja morda izgubil pravi občutek (*tilt*).

Psihologija je umetnost. Dober igralec mora opazovati in se učiti. Ena izmed pomembnih informacij je strategija posameznega igralca, predvsem pa njegovih nasprotnikov. Pri igri lahko opazimo, da imajo igralci različne stile igranja.

## 5.6 TIPIČNI PROFILI IGRALCEV

Pri pokru se stili igranja razlikujejo od igralca do igralca, odvisni pa so predvsem od sposobnosti, kakovosti in izkušenosti igralca. V nekaterih primeri je način igre odvisen od

igralčevega čustvenega stanja, ki je posledica psiholoških vplivov. Osnovni slogi igre so: agresivni (*aggressive*), pasivni (*passive*), zategnjeni (*tight*) in ohlapni (*loose*).

Praviloma je slog igralca sestavljen v kombinaciji dveh različnih zgoraj navedenih slogov.

V splošnem so igralci pokra glede na njihov stil igre razdeljeni v štiri skupine:

1. Ohlapen-pasiven (*loose-passive*) - igra veliko število iger in največkrat samo enači stave nasprotnikov
2. Zategnjen-pasiven (*tight-passive*) - igra manj iger in pogosto samo enači stave nasprotnikov
3. Ohlapen-agresiven (*loose-aggressive*) - igra večje število iger in pogosto viša stave nasprotnikov
4. Zategnjen-agresiven (*tight-aggressive*) - igra manjše število iger in pogosto viša stave nasprotnikov

#### 5.6.1 Ohlapen-pasiven (*loose-passive*)

*Loose-passive* igralci so šibki igralci, ki imajo (pre)malo razumevanja za nujno potrebne večšine pokra. Verjamejo, da je poker igra sreče. Odigrajo veliko število *handov* in izenačijo (*call*) veliko stav nasprotnikov. Taki igralci pogosto dobijo vzdevek »*Calling Station*« saj navadno kličejo vsako stavo, zaradi pasivnosti pa ne višajo (*raise*) ali stavijo (*bet*) (Mahmood 2006, 16).

#### 5.6.2 Zategnjen-pasiven (*tight-passive*)

Strogi pasivni igralci so za profesionalne igralce drugi »najboljši« nasprotniki pri pokru, saj lahko zlahka razberejo, kakšne karte držijo v rokah nasprotniki. *Tight-passive* igralci se odločijo za igro v manj primerih. Takrat imajo (po navadi) v rokah močne karte. Nasprotniki se proti njim zlahka odločijo za blefiranje, saj taki igralci dvomijo v moč svojih kart. Predpostavljajo, da ima lahko nasprotnik boljše karte in ne želijo izgubiti (Mahmood 2006, 17).

#### 5.6.3 Ohlapen-agresiven (*loose-aggressive*)

*Loose-aggressive* igralcev ni težko prepoznati. To so tisti igralci, ki igrajo ne glede na karte, ki jih imajo v roki, in se udeležijo skoraj vsake igre, pri kateri veliko stavijo (*bet*) in višajo

(*raise*). Njihov način igre je hkrati zanimiv in nevaren. Nevaren predvsem zaradi njihove agresivnosti, s katero skušajo nasprotnika pripraviti do tega, da odstopi (*fold*) (Mahmood 2006, 18).

Primož Lavš je tipičen predstavnik *loose-aggressive* igralca:

*Moja igra ni vedno najbolj profitabilna, ampak taka mi je všeč. Varianca je pač večja, s tem pa seveda up swing. So neki plusi in minusi pri taki igri. Z agresivnim igranjem zelo hitro dobim določene informacije. Če sedem za mizo in začnem z agresivnim igranjem, bom dokaj hitro vedel veliko o nasprotnikih. Hitro bom videl, kdo me bo re-raiseal, kdo pa bo čakal hand (Lavš 2012).*

#### 5.6.4 Zategnjen-agresiven (*tight-aggressive*)

Tak način igre velja za drugega najnevarnejšega. *Tight-aggressive* igralci so zelo dobro seznanjeni z večino pravih poker taktik. Ne trudijo se dobiti vsake igre, saj vedo, da je to nemogoče. Njihova osnovna strategija je selektivna agresija. Posamezne igre (*pot*) se udeležijo z dobrimi kartami. Razumejo in upoštevajo pomembnost pozicije. Če skupne karte ne izboljšajo njihovih kart oziroma jim ne povečajo možnosti za zmago, hitro odstopijo (Mahmood 2006, 19).

Vsak igralec pokra se glede na svoj značaj in način igre lahko najde med temi tipi igralcev.

### 5.7 RACIONALNOST, BLEFIRANJE IN SREČA

Pri pokru je pomembno poznavanje različnih področij. Vedeti je treba, kakšne poteze oziroma ravnanja so v določenem trenutku najbolj racionalna. Vsi igralci pa so seveda samo ljudje. Vsak s svojim znanjem, svojimi čustvi in svojim načinom igre. Na koncu pa svoje doda še najbolj nepredvidljiv element - sreča.

#### 5.7.1 Racionalnost oziroma čustveni paradoks

Pri pokru mora igralec pri sprejemanju odločitev odstraniti vsa čustva. Le na ta način se lahko izogne t. i. *tiltu* (igralec na podlagi izgub v prejšnjih igrah postane slabe volje, kar vpliva na njegovo igro tako, da praviloma igra slabše), kar mu pomaga izboljšati pričakovanja pri igri.

Problem pa je v tem, da so ravno čustva eden izmed elementov, ki poker naredijo zabaven. Razburljivo je čakati zadnjo karto in pokazati veselje ob zmagi ali razočaranje ob porazu. Ko igralec ta čustva izolira, vse skupaj postane kot vaja, poker pa izgubi tisti čar, v katerem lahko igralci uživajo.

Profesionalni igralci morajo do teh občutkov nastopiti indiferentno, kar je z vidika pokra tudi najboljše. Igralci ob izgubljenih igrah ravnajo različno. Predvsem z izkušnjami in znanjem pa se naučijo svoja čustva obvladovati, tako da ta ne vplivajo na njihovo igro. »Včasih naredim kakšno marginalno potezo, za katero vem, da je ne bi smel narediti, potem ugasnem računalnik in grem spat. Da bi pa prav *tiltal*, pa načeloma ne« (Cimerman 2012).

Najboljša rešitev za igralca, ki v določeni igri izgublja, je prekinitev igre. Vsaj za nekaj časa.

*Še vedno je disciplina res najbolj pomembna. Nihče ni robot, vsak potrebuje vodo, hrano in odmor. Ne moreš kar igrati. Ne smeš imeti načrtanega plana, ampak moraš imeti disciplino. Če se usedeš za mizo, z namenom, da boš igral nekaj ur, pa ti v prve pol ure ne gre, ne nadaljuj. Ne sili v igro. Vzemi si odmor, sprosti se, pozabi. Ko je čas, da greš, je pač čas. Ko ti ne gre, tudi če si boljši igralec kot drugi, je najboljše, da nehaš. Tudi, če so nasprotniki slabši, bodo takrat, ko jim gre, igrali boljše, zato boš imel proti njim slabši uspeh. Pa tudi nasprotniki ne bodo spremenili predstave o tebi kot igralcu. Če boš proti njim dalj časa izgubljal, bodo mislili, da sploh nisi tako dober. Če pa boš vedno, ko ti ne bo šlo, zapustil igro, bodo mislili, da igraš samo, kadar zmaguješ, da si nepremagljiv. Tako tudi Phil Ivey velja za največjega hit&run igralca. Ko mu ne gre, ne igra, kadar pa zmaguje, lahko igra proti nasprotniku tudi več dni (Lavš 2012).*

### 5.7.2 Blefiranje

Teorija nesodelovanja se pri pokru izraža tudi z blefiranjem. Znan je koncept, da bo igralec, ki občasno blefira, od nasprotnikov bolj izplačan, kadar bo imel v rokah zmagovalne karte, saj bodo takrat razmišljali o možnosti, da spet blefira. Analiza teorije iger se osredotoča na določanje pravilne frekvence blefiranja za čim večji dobiček (Greenstein 2005).

Dober igralec pokra blefira na podlagi naslednjih informacij (Greenstein 2005):

- Kdo je njegov nasprotnik (proti nekaterim igralcem je lažje blefirati kot proti drugim).
- Kako močne karte po njegovem mnenju drži nasprotnik v rokah.
- Kako je do tega trenutka (v tem *handu*) predstavil moč svojih kart.
- Ali je nasprotnik v elementu, ko kliče vse nasprotnikove stave.
- Kakšne možnosti za zmago ima brez blefiranja.
- Kakšen izkupiček mu ga lahko prinese uspešno blefiranje.

Težko je definirati, kdaj se odločiti za blefiranje in kako dobro blefiranje sploh izpeljati. »Kar se tiče blefiranja ... Kadar blefiraš v živi igri, se moraš prepričati, da imaš v roki res dober *hand*. Dejansko moraš pozabiti svoj *hand* in si predstavljati, da imaš v rokah nekaj drugega« (Lavš 2012).

#### 5.7.2.1 Delno blefiranje

Najbolj običajno in najuspešnejše blefiranje je t. i. delno blefiranje (*semi-bluff*), kjer igralec igra s kartami, ki trenutno sicer še niso najboljše, a imajo vseeno potencial, da na koncu sestavijo zmagovito kombinacijo. Igralec verjetno izračuna, kolikšna je možnost, da se odprejo karte, ki jih potrebuje za zmago. »To je v bistvu najtežje. Blefirati pri pokru. Toliko stvari je treba gledati. Pravzaprav sploh ne moremo govoriti o nekem blefiranju, ampak bolj nekem semiblefiranju. Moraš imeti vsaj neke *oute*, ne moreš kar na polno blefirati. Najtežje je blefirati. Tisti, ki pokra ne znajo dobro igrati, kar nekaj blefirajo« (Gabrič 2012).

Tudi pri blefiranju je torej izredno pomembno znanje. Profesionalni igralci pokra na vseh področjih poudarjajo razum in znanje, kar je v nasprotju s splošnimi (dobro znanimi) trditvami, da je poker le igra na srečo.

#### 5.7.3 Sreča

Najbolj aktualno vprašanje o pokru, ki se pojavlja v javnosti, je, ali je poker igra na srečo. Poker je igra delnih informacij, kjer na kratki rok ni nič zagotovljenega. Vsak nov razdeljen *hand* pomeni nov začetek in nove možnosti. Tako lahko v eni igri popoln začetnik premaga profesionalnega igralca. A možnosti za zmago se bodo pri vsaki dodatni igri manjšale. Element sreče diktira igro, še posebej pri amaterskih igralcih. Pri profesionalnih igralcih pa se

pokažejo znanje, spretnosti in izkušnje, s čimer se element sreče minimalizira.

Primož Cimerman trdi, da poker ni igra na srečo. To velja za igranje na dolgi rok, ki pa ga je treba definirati. Navaja celo primer računalnika, s katerim so v preteklosti že dokazovali, da sreča pri pokru ni pomembna. »Recimo za *heads up limit* so naredili računalnik, ki se ga ne da premagati. Ne da se ga premagati. Povabili so štiri najboljše profesionalce na svetu, dva sta bila po vseh igrah na nuli, dva pa sta izgubila. Premagati se ga pač ni dalo. To je vse, kar imam za povedat« (Cimerman 2012).

Dejstvo je, da je element sreče v določeni meri prisoten. Pri pokru velja načelo ničelne vsote, kar pomeni, da mora nekdo izgubiti, da nekdo drug lahko zasluži.

*Za enega je, za drugega ne. Če samo 3 % ljudi s tem služijo, medtem ko ostalih 97 % ljudi izgublja denar, potem je to zame igra na srečo. Ne bi je zagovarjal kot igro na srečo. Prav tako je tukaj tudi rake. Torej to ni nekaj, na kar lahko vplivaš. V vsakem primeru boš več časa 'dol'. Tudi če si winning player, to ni dovolj. Vedno moraš biti več kot to. Kadar je nekdo winning player, mora biti nasproti njemu nekdo, ki mora izgubiti. Tako jaz razmišljam. Dokler gledaš samo sebe, lahko trdiš, da ni. Ko pogledaš celotno sliko, pač je (Lavš 2012).*

Znan je primer iz preteklosti, ko je igralec pokra Billy Baxter tožil ameriško davčno upravo, ker niso želeli sprejeti, da je lahko igranje pokra poklic. Trdili so namreč, da je poker igra sreče, ne pa znanja. Primer so obravnavali na sodišču v zvezni državi Nevadi. Po vseh dejstvih, ki sta jih navajali obe strani (tožilec in obtoženec), je sodnik na koncu razprave odvetnika davčne uprave vprašal, če resno misli, da je v pokru pomembna samo sreča. Odvetnik je vprašanju pritrdil, sodnik pa mu je oporekal. Bil je namreč močno prepričan, da odvetnik ne bi imel nobenih možnosti za zmago, če bi se v pokru pomeril z Billyjem Baxterjem (Nelson 2010). Lee Nelson v svoji knjigi razlaga, koliko znanja in koliko sreče je pri igranju na turnirjih. Po njegovem mnenju igralec za zmago potrebuje 75 % znanja in 25 % sreče. Kot primer navaja naslednjo situacijo: prvi igralec ima v roki AK (as, kralj), drugi pa AQ (as, dama). Statistika govori, da bo igralec z AK izgubil enega od štirih tovrstnih obračunov (Nelson 2010).

Profesionalni igralci pokra torej poudarjajo faktor znanja, ljubiteljski igralci pa verjamejo v faktor sreče, kar je tudi razlog, da širša javnost poker negativno povezuje z eno izmed oblik zasvojenosti.

## 5.8 ZASVOJENOST

Igranje pokra lahko povzroči določeno zasvojenost. Tukaj ima zagotovo odločilno vlogo značaj posameznika. »Poznam ljudi, ki so bankrotirali in bili prisiljeni opustiti poker ter se posvetiti čemu drugemu. Toda ljudje, ki imajo resne težave s hazarderstvom, večinoma sploh ne marajo pokra, saj je ta igra zanje prepočasna. Zasvojeni z igrami na srečo običajno potrebujejo hiter odziv, s katerim lahko postrežejo denimo igralni avtomati ali *black jack*. Poker na drugi strani ljudi nauči ustaviti hazarderske navade, saj velik del igre temelji na razmišljanju in pričakovani vrednosti« (Negreanu 2011).

Pri profesionalnih igralcih bi težko definirali to zasvojenost. Če poker nekemu predstavlja vir zaslužka, potem je količina časa, ki jo nameni igranju, razumljivo večja.

»Res sem veliko igral, pa verjetno sem malo preveč o tem govoril. Logično je, da veliko govoriš o tistem, kar delaš. Tisti, ki hodi v službo, pa več govori svoji službi« (Cimerman 2012).

Poker kot poklic je torej nesmiselno označiti kot zasvojenost. Igralci priznavajo, da pokru namenjajo veliko časa, saj tudi, kadar ne igrajo, razmišljajo o določenih potezah, napakah. Profesionalci se raje kot za zasvojenca označijo za deloholike.

*Nekateri pravijo: »Joj, vi pa cele dneve gemblate«. Ja, ti si pa cele dneve v službi. Če sem takrat lahko v eni uri precej dobro zaslužil, je kar logično, da sem ves čas igral. Če si losing player, pa ne moreš nehat, je slabo. Tudi, če si winning player, ni dobro, ampak to vsaj delaš denar. Torej je to malo tudi deloholik. Ampak tudi, če si winning player, ne vidim smisla, da bi igral 14 ur na dan. Saj potem niti nimaš časa, da bi denar zapravil (Cimerman 2012).*

## 5.9 RAZVOJ PROFESIONALNIH IGRALCEV IN IGRE NA INTERNETU

K razvoju igralcev oziroma igre same je kot ena izmed informacijsko komunikacijskih tehnologij zagotovo veliko pripomogel splet. Igranje pokra na spletu se je pojavilo leta 1999. Doživelo je velik uspeh in koncept je zrasel prek pričakovanj. Tako kot sam poker se je tudi spletni poker razširil po vsem svetu. Vsak, ki ima željo, dostop do računalnika in ljubezen do pokra, lahko kadarkoli začne igrati na spletu. Na spletu so igralcem na voljo brezplačne igre in igre od manjših do zelo visokih zneskov.



Osnovna znanja igralci pridobijo v različnih knjigah, prav tako pa je veliko literature dostopne tudi na spletu. »Za kar sem sam porabil desetletja, mladi danes dobijo na internetu. Kar sem se naučil s silo, s številnimi *handi*, se oni naučijo prek računalnika« (Brunson v Isaacs 2006, 290).

Učenje je v današnjem času veliko hitreje kot včasih. Vedeti moramo, da spletni poker na določeni spletni strani omogoča 10.000 handov na teden. Za primerjavo naj povem, da se v povprečnem kazinoju letno odigra 30.000 handov. Pri igri, pri kateri so izkušnje zelo pomembne, to dejansko pomeni, da se novi igralci učijo veliko hitreje kot starejši igralci, ki so za izkušnje porabili mnogo več let (Brunson v Isaacs 2006, 290).

Konkurenca pri pokru se je v zadnjem desetletju močno spremenila. »Dejansko ni primerjave. V zadnjih treh letih je igranje pokra doseglo raven, kot je še nismo videli. Mladi igralci, ki uporabljajo razne programe za sledenje in se učijo s pomočjo izmenjave mnenj na raznih forumih in spletnih straneh, so postali veliko bolj sofisticirani. Če bi danes izbral peščico mladih igralcev in jih preselil deset let v preteklost, bi po mojem pometli s konkurenco« (Negreanu 2012).

Napredek igralcev pokra poteka zelo hitro. »Če dalj časa igram z istim nasprotnikom, lahko že opazim njegov napredek« (Lavš 2012).

*Pet, šest let nazaj (2007) je bilo tako, da če si igral bolj nit style, si delal denar. Če si bil dober loose-aggressive, si delal še večji denar. Leta 2010 je bilo tako, da če si bil nit, si imel včasih že probleme. Več je bilo regularnih igralcev, 'ovce' pa so si tudi že pogledale kakšen video. Na začetku sem se prav spraševal, če je ta igra res poker, saj sem čakal na hand, pa vsakič sem bil izplačan. Takrat se nisem imel za dobrega pokeraša, saj se mi je zdelo, da bi se tega vsak lahko naučil. Če nadaljujem z letom 2010. Takrat si bil najmočnejši, če si igral loose-aggressive. Zdaj pa ne moreš biti več tako loose, ker so že drugi začeli tako igrati in zdaj je recimo najboljše igrati neko tight-aggressive igro. /.../ Treba je vedeti, proti komu igraš. Ni več nekega generalnega recepta, kako igrati (Cimerman 2012).*

V današnjem času igralci pri spletnem igranju pokra uporabljajo programe, ki jim omogočajo vodenje statistike lastne igre. Sodoben poker je močno napredoval, zato je uporaba takih

programov priporočljiva, saj igralcu omogoča shranjevanje in kasnejšo analizo *handov*. Igralcem med samo igro programi omogočajo vpogled v statistike nasprotnikov, kar pomeni, da dobijo več informacij o nasprotnikovi igri. To igralcu omogoča optimalnejše odločitve in napredovanje v igri.

V 21. stoletju je popularnost pokra dosegla globalne razsežnosti. Ogromna količina promocije, predvsem na televiziji, je prinesla svoj učinek. Poker lahko spremljajo različne generacije, nekateri ga celo (že) uvrščajo med šport.

Tako kot k razvoju je tudi k popularnosti svoj delež prispeval spletni poker. »Predvsem zato, ker je postal resnično globalna igra. Ljudje vidijo igro po televiziji in si rečejo, da bi lahko tudi sami znali kaj takega. Menim, da gre razloge za rast popularnosti pripisati predvsem spletnemu pokru. Če si v starih časih hotel igrati poker, si se moral dejansko odpeljati do Las Vegasa, medtem ko je zdaj igra veliko bolj dostopna« (Negreanu 2012).

Splet je torej pri razvoju pokra naredil velik korak v zelo kratkem času, saj povečuje dostopnost do znanja, posredovanja informacij o nasprotnikih, predvsem pa omogoča igranje s številnimi nasprotniki z vsega sveta. Z razvojem spleta je priljubljenost pokra strmo narasla. Gre le za trend z minljivim rokom trajanja? Kakšna prihodnost čaka profesionalne igralce pokra, ki se z igranjem preživljajo?

## 5.10 PRIHODNOST POKRA

Prihodnost pokra je nepredvidljiva. Bo igra še naprej pridobivala na priljubljenosti ali pa bo zanimanje in navdušenje upadlo? Igralci, s katerimi sem opravila intervjuje, menijo, da se to ne bo zgodilo. »Če pogledaš recimo zgodovino Rima, lahko vidiš, da so bili ljudje takrat zelo zasvojeni s kockanjem. Takrat so veliko več *gamblali* kot danes. Tako to je. Vedno smo poslušali, kako so nekateri zakockali vse svoje premoženje« (Lavš 2012).

Sama zgodovina pokra je prastara. Predvsem v Ameriki se poker igra že zelo dolgo, pa zato zanimanje z leti ni nič manjše. Tako se tudi na turnir WSOP, ki poteka že od leta 1971 (Wikipedia), prijavi vsako leto večje število igralcev. »Tudi WSOP je že veliko let, pa je vedno več igralcev. Verjetno bo doseglo en vrhunec, vendar saj so tu še Kitajci. Zaenkrat Azijcev še ni, pa čeprav so res veliki *gamblerji*. Večinoma so še vseeno malo zadaj, to še ni

prišlo do njih v taki meri« (Cimerman 2012). Lavš meni, da je poker industrija izredno profitabilna industrija, v kateri je toliko denarja, da je ne bodo kar ukinili (Lavš 2012).

Igranje pokra bi lahko upadlo z omejitvijo ali celo prepovedjo igranja spletnega pokra s strani države. To prepoved so že uvedle nekatere ameriške zvezne države, nekatere evropske države pa so igranje pokra na spletu omejile. Primož Cimerman je mnenja, da bodo igranje na spletnih igralnicah omejili: »Ja, omejili ga bodo. Američane so čisto odrezali. Italijani, Francozi in Španci tudi igrajo samo na svojih straneh. Dejstvo je, da so 'ovčarske' nacije omejili. Saj Američani so veljali za največje 'ovce'. Saj je bilo tudi veliko dobrih igralcev, ampak vseeno« (Cimerman 2012).

V nekaterih državah je igranje dovoljeno samo na določenih spletnih igralnicah, ponekod pa je igranje na spletu tudi obdavčeno. »Nekje pa je to že praksa. V Italiji imajo omejeno igranje. Na Švedskem je igranje obdavčeno, tudi na Nizozemskem. Igralci raje ostanejo v domačem kraju, tudi če za to plačujejo davek. Tam je to strogo, če počneš kaj nezakonitega, te lahko zaprejo. V Sloveniji birokracija deluje veliko bolj počasi« (Lavš 2012).

V Sloveniji profesionalni igralci pokra z zakonodajo nimajo nobenih težav. Igranje spletnega pokra je v skladu z zakoni, poleg tega pa igralcem ni potrebno plačevati davka na dobiček.

#### 5.10.1 Vprašanje sive ekonomije

Spletni poker z vidika davčne zakonodaje sodi med posebne igre na srečo, kjer se ne upošteva zakon o davku na dobitke pri klasičnih igrah na srečo, ki ureja davek na dobitke pri klasičnih igrah na srečo, kot so loterija, športne stave in druge klasične igre na srečo. Posebne igre na srečo se v skladu s slovenskim davčnim redom obdavčujejo v skladu z zakonom o davku od iger na srečo, ki pa določa, da je davčni zavezanec prireditelj igre na srečo in ne igralec (prejemnik dohodka). To pomeni, da davka pri izkupičku iz spletnega pokra za slovenskega državljanca ni in mu ga posledično torej ni treba prijaviti. Podobno velja tudi za dohodnino, saj dohodek, ki ga vsak prejme z igranjem spletnega pokra v tujini, ne velja za dohodek po obstoječi zakonodaji, zato se dobitki od iger na srečo ne glede na to, ali imajo vir v Sloveniji ali v tujini, ne upoštevajo pri dohodnini (DURS 2011).

## 6 ZAKLJUČEK

V diplomskem delu smo s pomočjo teoretikov in strukturiranih intervjujev skušali osvetliti pogled na poker in ovreči stereotipe o pokru kot igri na srečo.

Poker je konkurenčna, družbena igra spretnosti in sreče, ki igralcem predstavlja številne strateške izzive in medosebne odločitve. Nekateri igralci ga igrajo le rekreativno, za zabavo, drugim pa predstavlja delni ali celo edini vir dohodka. Poker je dosegel visoko stopnjo priljubljenosti, število igralcev pokra pa konstantno narašča. Dobri igralci niso dobri le po naključju, temveč je v ozadju veliko vaje in znanja. Poker je odličen primer trditve, da nič ni belo ali črno. Genialnost igralcev pokra se kaže s pomikanjem med odtenki sive. Profesionalni igralci pokra svojo briliantnost demonstrirajo z visoko razgledanostjo na področjih matematike, sociologije, psihologije, zgodovine in marketinga. Poudariti moramo, da dobro poznavanje enega izmed teh področjih ni vedno dovolj; najboljši igralci morajo biti na vseh teh področjih boljši od svojih nasprotnikov.

Za profesionalno igranje pokra je nujno potrebno razumevanje, da imajo družbene interakcije pomembno vlogo pri igri. Poker igralce postavlja v položaj, v katerem morajo uporabiti razumno taktiko stavljenja. Kadar ima igralec dober karte, stavi, kadar ima slabe, pa odstopi. V tem primeru družben vidik izgine. A pri pokru gre za trg informacij, ki omogoča igralcem z več znanja večje dobičke, sama igra pa, poleg ekonomskega, zahteva še znanja s področja psihologije in sociologije. S tega vidika je poker igra družbenih ved.

Poker je trg informacij. Prepletenost kratkoročnih in dolgoročnih informacij predstavlja velik čar in izziv pri pokru. Dolgoročna strateška hevrstika igralcev pokra je v interakciji s kontrastnimi kratkoročnimi, taktičnimi interesi. Kot udeleženci igre, igralci odigrajo številne *hande* in ponavljajo interakcije. Njihova strategija se s tem vsaj delno razkrije. Stava igralca, poznanega po njegovem *loose-aggressive* načinu igranja, ima tako čisto drugačno vrednost, kot bi ga imela enakovredna stava igralca s *tight-passive* strategijo. Prednosti pri pokru igralci pridobijo iz strateških in taktičnih stavnih vzorcev. Del izziva pri pokru pa ni le v prikrivanju informacij ampak tudi propagiranje slabih/napačnih informacij za lastno korist.

Eden izmed zanimivih vidikov raziskovanja je vprašanje ali je poker igra na srečo. Na prvi pogled je odgovor pritrđen, saj ima poker vse značilnosti te kategorije. Njegova prostorska

uvrščeno so instucije v katerih se igrajo igre na srečo (kazino) in vključuje stavljenje vrednih predmetov (denar ali stvari) z negotovimi rezultati. Poker ima pravzaprav dvojno naravo: profesionalni igralci trdijo, da poker ni igra na srečo, med tem ko jo splošna javnost še vedno vključuje v to kategorijo. Matematika (in ostala znanja) v ozadju igre nakazuje na različne kombinacije kart, ki jih ima igralec v določenem trenutku in s katerimi lahko zmaga le z logičnim pristopom. Gre za verjetnost, ki jo lahko matematično izračunamo, torej ni pomemben le psihološki vidik in čakanje na srečo, da bi zmagali v igri. V prid trditvan, da poker ni igra na srečo, govori tudi dejstvo, da pri igrah na srečo ne moremo pričakovati dolgoročnega zmagovanja. Sreča ni nekaj na kar se lahko zanesemo in hitro se lahko obrne v prid nasprotnikov. Poker zahteva določena znanja, s tem pa se višina tveganja zmanjšuje, možnost zmagovanja na daljši rok pa povečuje.

Kako pa bo s pokrom v prihodnosti? Taka eksplozivna rast se ne more nadaljevati v nedogled. Trg spletnega pokra je vedno bolj nasičen, marketinški stroški za pridobitev novih igralcev pa strmo rastejo. Kljub takim težavam se za usodo spletnega pokra po vsej verjetnosti ni treba bati, saj je v zadnjih letih močno pridobil na priljubljenosti. Zasluga gre eni glavnih razlik med spletnim in klasičnim pokrom: klasičnim igralnicam se postavitev velikega števila poker miz ne obrestuje, ker so zaslužki hiše navadno mnogo večji na igralnih avtomatih. Na spletu pa so stroški postavitve miz minimalni, zato si spletne hiše lahko privoščijo na milijone uporabnikov. Z izjemo dostopnosti pa je s stališča družbe razlik med spletnim in klasičnim pokrom malo: oba sta deležna nasprotujočih si pritiskov in ambicij s strani oblasti in igralcev, oba podobno sooblikujeta družbeno življenje. Spletni poker je postal ustaljen del našega sveta.

## 7 LITERATURA

- BWIN. 2012. *Šola pokra - uvod*. Dostopno prek <https://poker.bwin.com/sl/public.aspx?menuzone=pokerschool&aid=32526> (20. avgust 2012).
- Bric, Uroš. 2009. *Splet + poker = 4.000 neobdavčenih evrov mesečno?* Dostopno prek: [http://cekin.si/clanek/za\\_dom\\_in\\_druzino/s-spletnim-pokrom-do-vrtoglavih-in-neobdavcenih-donosov.html](http://cekin.si/clanek/za_dom_in_druzino/s-spletnim-pokrom-do-vrtoglavih-in-neobdavcenih-donosov.html) (20. avgust 2012).
- Caro, Mike. 2003. *Caro's Book of Poker Tells: The Psychology and Body Language of Poker*. New York: Cardoza Publishing.
- Cimerman, Primož. 2012. Intervju z avtorico. Ljubljana, 30. 7.
- Čepon, Matej. 2011. *Poker Life, The View Through MTVDEUM'S EYES: Ali ste razmišljali, da bi najeli pisarno za igranje pokra?* Dostopno prek: <http://www.mtvdeuem.com/2011/11/ali-ste-razmisljali-da-bi-najeli-pisarno-za-igranje-pokra/> (20. avgust 2012).
- Dolenc, Sašo. 2008. S teorijo iger nad doping. *Kvarkadabra*, 4. februar. Dostopno prek: <http://www.kvarkadabra.net/article.php/S-teorijo-iger-nad-doping> (20. avgust 2012).
- Gabrič, Miha. 2012. Intervju z avtorico. Ljubljana, 22. 7.
- Goffman, Erving. 1967. *Interaction ritual: Essays on face-to-face behavior*. New York: Pantheon Books.
- Goffman, Erving. 1959. *The Presentation on self in everyday life*. New York: Doubleday.
- Greenstein, Barry. 2005. *Ace On The River*. Colorado: Last Knight Publishing Company.
- Granovetter, Mark. 1985. Economic Action and Social Structure: The Problem of Embeddednes. *The American Journal of Sociology* 91 (3): 481–510.
- Isaacs, Susie. 2006. *1000 Best Poker Strategies and Secrets*. Illinois: Sourcebooks, Inc.
- Jambrek, Peter. 1997. *Uvod v sociologijo*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
- Knight, Jesse. 2005. *Poker Logic, Game Theory Modeling and Poker*. Dostopno prek: <http://www.poker-vibe.com/strategy/poker-theory/poker-logic/> (20. avgust 2012).
- Lavš, primož. 2012. Intervju z avtorico. Ljubljana, 24. 7.
- Mahmood, N. Mahmood. 2006. *The Science of Poker*. London: High Stakes Publishing.
- Mesec, Blaž. 1998. *Uvod v kvalitativno raziskovanje v socialnem delu*. Ljubljana: Visoka šola za socialno delo.
- Nastran-Ule, Mirjana. 1992. *Socialna psihologija*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.
- Nelson, Lee. 2010. *Igrajmo Poker*. Dostopno prek: <http://si.pokernews.com/w/lee-nelson-igrajmo-poker.pdf> (20. avgust 2012).

DURS. 2011. *Obdavčenje dobitkov na srečo*. Dostopno prek: [http://www.durs.gov.si/si/davki\\_predpisi\\_in\\_pojasnila/davek\\_na\\_dobitke\\_od\\_iger\\_na\\_sreco\\_pojasnila/obdavcenje\\_dobitkov\\_od\\_iger\\_na\\_sreco/](http://www.durs.gov.si/si/davki_predpisi_in_pojasnila/davek_na_dobitke_od_iger_na_sreco_pojasnila/obdavcenje_dobitkov_od_iger_na_sreco/) (20. avgust 2012).

Polanič, Matjaž. 2011. Daniel Negreanu: Namesto za poker mizo so me starši hoteli poslati nazaj v šolo. *Dnevnik.si*, 19. februar. Dostopno prek: <http://www.dnevnik.si/objektiv/intervjuji/1042425323> (20. avgust 2012).

Wikipedia 2012. *World Series of Poker*. Dostopno na: [http://en.wikipedia.org/wiki/World\\_Series\\_of\\_Poker](http://en.wikipedia.org/wiki/World_Series_of_Poker) (20. avgust 2012).

## PRILOGE

### PRILOGA A: Intervju s Primožem Cimermanom

#### *1. Kdaj si se spoznal s pokrom? Kdo te je navdušil?*

Sošolec iz srednje šole, ki je drugače fizik. Načeloma ne maram kazino scene. On je delal kar dober denar. Tako sem si tudi jaz rekel, kaj pa je to? On mi je dal neko knjigo, takrat ni igralo toliko ljudi, pa tudi vsi, ki so igrali, so znali igrati. Ni bilo kot danes, ko načeloma nihče ne zna.

#### *2. Pa si takoj začel online ali si najprej s prijatelji igral v živo?*

Začel sem za male limite, začel sem s \$100, igral sem 0.5/1 limit, pa sem dokaj hitro prišel na \$3/6, tam se je najprej malo zataknilo, naj sem šel na 5/10, pa se je spet malo zalomilo, ko pa prideš enkrat na 10/20, si pa itak že vse premagal. Tako sem ta limit igral nekaj let, potem pa je limit malo zamrl. Tako sem začel igrati no limit, spet najprej z manjšimi limiti, pa sem tudi kar hitro napredoval.

#### *3. Katero igro igraš?*

Trenutno igram omaho. Tukaj je varianca res velika. Pa tudi hold'em no limit. Sicer pa imam trenutno malo krize. Nimam prave volje.

#### *4. Kako igraš? Se tudi ti držiš načela, da ne igraš, če ti ne gre, če pa ti gre, pa igraš tudi po več ur?*

Trenutno sem v fazi, ko bi si mogel malo povečati samozavest, in je tako, da če mi gre, pa tudi, če mi ne gre, ne igram nekih dolgih sessionov. Načeloma se držim pravila, da igram, kadar je dobra igra.

#### *5. Imaš tudi ti pisarno?*

Načeloma ne. Sem pa dostikrat gost v takih pisarnah. Večkrat igram pri enem kolegu doma.

#### *6. Kakšen igralec si, ali tiltiš?*

Ne več. Včasih naredim kakšno marginalno potezo, za katero vem, da je ne bi smel narediti, potem ugasnem računalnik in grem spat. Da bi pa prav tiltal, pa načeloma ne.

#### *7. Izobraževanje?*

Coach, knjige, videi... Vendar za omaho ni nekih dobrih stvari. Pa tudi vsi so gledali videe najboljših igralcev, tako so se ljudje naučili. Za omaho pa ni toliko dobrih stvari.

#### *8. Razvoj pokra...*

5, 6 let nazaj (2007) je bilo tako, da če si igral bolj nit style, si delal denar. Če si bil dober loose-aggressive, si delal še večji denar. Leta 2010 je bilo tako, da če si bil nit, si imel včasih



že probleme. Več je bilo regularnih igralcev, 'ovce' pa so si tudi že pogledale kakšen video. Na začetku sem se prav spraševal, če je ta igra res poker, saj sem čakal na hand, pa vsakič sem bil izplačan. Takrat se nisem imel za dobrega pokeraša, saj se mi je zdelo, da bi se tega vsak lahko naučil. Če nadaljujem z letom 2010. Takrat si bil najmočnejši, če si igral loose-aggressive. Potem, zdaj, pa ne moreš biti več tako loose, ker so že drugi začeli tako igrati in zdaj je recimo najboljše igrati nek tight-aggressive igro. No, najboljše...treba je vedeti proti komu igraš. Ni več nekega generalnega recepta kako igrati. Meni je jasno, da imam osnovni koncept zelo dober. Ampak, ko ti ne gre, je težko. Pomembna je samozavest; ko se enkrat začneš spraševati in 'tresti', to ni več to. Ne smeš razmišljati samo ali bodo v določeni situaciji asi (AA) zdržali, ker to ni pomembno. Gre pač za generalno profitabilnost handa.

Torej samozavest. Kaj je poleg tega še pomembno, za dobrega igralca.

Kot prvo, moraš imeti v osnovi dobro igro. Pa seveda disciplina. V igri, v banrollu, v vsem. Če si slab igralec, ti tudi disciplina ne pomaga. Pa samozavest, kadar ti gre in si samozavesten, je res enostavno. Pa trezna glava, ne smeš imeti nekih osebnih zamer.

*9. Ali uporabljaš poker managerja?*

Ja, seveda. Brez tega sploh ne moreš igrati. Sploh, če igraš več miz.

*10. Na koliko mizah pa igraš hkrati?*

Pri omahi, kjer je več akcije, se ves čas nekaj dogaja, igram 4 mize na eklat. Pa tudi osvojil je še nisem najbolje. Hold'em pa sem igral tudi 6 do 8, včasih tudi 10.

*11. Kako je razlika z igranjem v živo pa online, v živo vidiš nasprotnika.*

Sam ne igram preveč v živo, kadar igram, je to bolj za zabavo. V živo načeloma igram proti slabšim igralcem in potem te določene lastnosti, niso tako pomembne, ker se jih niti oni ne zavedajo. Na internetu recimo, sem osredotočen predvsem na stave, koliko kdo stavi in kdaj. Na internetu bom iz podanih 'tellov' prej povedal, kaj se dogaja, kaj ima kdo v roki, kot pri živi igri.

*12. Ampak v živo pa igraš neke turnirje?*

Turnirje pa ja. Načeloma sem jaz bolj cash game igralec.

*13. Zakaj torej ne igraš cash game v živo? Ker se ne spleča?*

Tako je. Na internetu lahko v enakem času odigraš veliko več handov, torej je tudi profit veliko večji. Z živo igro se to ne more primerjati. Poleg tega, je tudi rake online veliko manjši, kot pri živi igri. Live game igram bolj priložnostno. Predvsem pred turnirji, da se malo navadim.

*14. Kako torej, da igraš turnirje?*

Če zmagaš nek velik turnir, to lahko pomeni velik preskok. Veliko življenjsko spremembo.

Potem bi lahko poker malo igral le kot ljubitelj.

*15. Torej s pokrom nimaš dolgoročnih načrtov?*

Pa ne, saj bi lahko tudi to počel. Je res super lifestyle. Greš lahko na poočitnice, kadar hočeš, kamor hočeš... Take službe, s toliko denarja ne bi mogel imeti drugače. V Sloveniji sigurno ne.

*16. Misliš, da bo upadel ineteres do pokra, zanimanje..*

No to je to, takrat ko sem jaz igral, je bilo tako, da so igrali proji in ovce. Te, ki sem jih poznal v Ljubljani, so bili vsi dobri igralci. To je bilo recimo leta 2005. Zdaj je pa tako, da kar vsak misli, da zna, ampak ima smolo. Včasih so nas, tiste, ki smo igrali poker, vsi kar malo postrani gledali, pa smo bili dejansko dobri, zdaj pa igralci načeloma veljajo za cool, pa pravzaprav sploh ni več dobrih igralcev.

*17. Pa mislim, da kljub vsemu, še vedno obstaja distanca, da poker igralce ljudje še vedno malo postrani gledajo, razen tisti, ki res nekaj vejo o tem.*

Mislim, da sem prav jaz eden izmed tistih, ki so pomagali prebiti ta led, saj sem vedno rad poudaril, da sem načeloma diplomiran pravnik, da nisem zdaj neka zguba z ulice. Saj ni nič narobe, če nimaš nobene šole, vendar ljudje vseeno malo drugače gledajo, če vidijo, da je nekdo diplomiral iz prava, pa se zdaj ukvarja s pokrom.

*18. Se imaš za profesionalca?*

Zame ni profesionalec tisti, ki mu v hitrem času uspe zaslužiti tisočaka ali dva. Med profesionalce štejem tiste, ki se vsaj dve leti preživljajo s pokrom.

*19. Misliš, da bo popularnost pokra padla?*

Nevem pravzaprav.

*20. Misliš, da se bo pojavilo kaj novega, bolj zanimivega, bodo igranje omejili...?*

Ja omejili ga bodo. Američane so čisto odrezali. Italijani, Francozi in Španci tudi igrajo samo na svojih straneh.

*To pomeni, da z njimi ne moreš igrati?*

Za Špance nevem, z Italijani ne moreš, pri Francozih pa je čisto premočan rake in se ne izplača. Res je, da se lahko vedno preseliš. Ampak dejstvo je, da so 'ovčarske' nacije omejili. Saj Američani so veljali za največje 'ovce'. Saj je bilo tudi veliko dobrih igralcev, ampak vseeno. Tam je to drugače. Tam se poker igra že 50 let in to ni nič takega. Tudi WSOP je že veliko let, pa je vedno več igralcev. Verjetno bo doseglo en vrhunec, vendar.. Saj so tu še Kitajci. Zaenkrat Azijcev še ni, pa čeprav so res veliki gamblerji. Večinoma so še vseeno malo zadaj, to še ni prišlo do njih v taki meri.

*21. Kaj pa omejitev zaradi davkov? Je to sploh realno?*

Pri nas ni obdavčeno. Nekje je, ampak tudi tam ne plačujejo ravno.

*22. Poker igra na srečo?*

Ja ni no. Ni. Na dolgi rok ni. Zdaj treba samo definirat dolgi rok. Ima pa zraven element sreče. Recimo, za heads up limit, so naredili računalnik, ki se ga ne da premagat. Ne da se ga premagat. Povabili so 4 najboljše profesionalce na svetu, 2 sta bila po vseh igrah na nuli, dva pa sta izgubila. Premagati se ga pač ni dalo. To je vse, kar imam za povedat.

*23. Kaj pa zasvojenost?*

To je pa res velik problem.

*24. Pa recimo, če pogledava tebe.*

Nevem, to je malo težko tako poenostaviti. Nekateri pravijo, joj, vi pa cele dneve gemblate. Ja, ti si pa cele dneve v službi. Če sem takrat lahko v eni uri precej dobro zaslužil, je kar logično, da sem ves čas igral. Zdaj če si losing player, pa ne moreš nehat, je slabo. Tudi, če si winning player ni dobro, ampak to vsaj delaš denar. Torej je to malo tudi deloholik. Ampak tudi, če si winning player, ne vidim smisla, da bi igral 14 ur na dan. Saj potem niti nimaš časa, da bi denar zapravlil.

*25. Torej, kaj misliš, da ti je poker prinesel oz odnesel?*

Odnesel mi ni nič. Prinesel mi je finančno neodvisnost, ni mi treba gledati na vsak evro.

*26. Torej nisi imel, kot nekateri igralci, nekega začetnega umika od družbe?*

Ne, ker jaz nisem tak tip. Res sem veliko igral, pa verjetno sem malo preveč o tem govoril. Logično je, da veliko govoriš o tistem kar delaš. Tisti, ki hodi v službo, pa več govori njegovi službi.

## PRILOGA B: Intervju z Mihom Gabričem

*1. Kdaj si se spoznal s pokrom? Kdo te je navdušil?*

Najprej sem igral bolj za hec, s prijatelji, to se je začelo leta 2008, resneje pa sem s pokrom začel leta 2010.

*2. Ali se imaš za profesionalca, polprofesionalca ali amaterskega igralca?*

Vsak, ki se s pokrom preživlja, je zame profesionalni igralec.

*Torej si profesionalec?*

Ja.

*3. Vsak igralec ima svoj vzdevek - nam zaupaš svojega? Kako si ga dobil?*

Nimam.

*4. Kje na spletu igraš?*

Trenutno igram na dveh različnih spletnih straneh.

*5. Resno igranje pokra od igralca zahteva marsikaj. Ali imaš posebej opremljen prostor, kjer igraš spletni poker?*

Ja. S prijatelji imamo najeto pisarno v kateri igramo.

*6. Kakšen je tvoj povprečen dan, ko igraš poker? Koliko časa navadno igraš?*

Igram približno 5 ur na dan. V pisarno pridem okoli 4ih, igram do kakšnih 8ih, to so malo tudi presledki vmes, potem grem recimo tennis, košarko, ali pa fitnes, potem pa grem okoli 10ih še malo nazaj.

*7. Kako se izobražuješ?*

Predvsem gledam videe. Pa tudi posvetovanje s kolegi.

*Kako izgleda to posvetovanje?*

Pregledamo hande za nazaj in ugotavljamo, ali smo določeno igro odigrali prav ali pa smo kje naredili napako.

*8. Kako prijaviš zaslužen denar? Je to legalno? Ali plačuješ davek?*

Ne prijavim.

*Pa je to legalno?*

Nevem, če je legalno; ni niti ilegalno niti legalno. V Sloveniji to ni urejeno.

*9. Kaj ti je poker prinesel? Kaj ti je vzelo?*

Kaj mi je prinesel? Materialno neodvisnost, veliko časa, neko zadovoljstvo.. Kaj mi je pa vzelo? To pa nevem.

*10. Si tudi ti, na začetku tvoje kariere, če lahko tako rečem, posvetil pokru večino časa in*

*volje, se oddaljil od realnega sveta..?*

Ne morem reči, da sem ravno izoliral za določeno obdobje, moram pa priznati, da je poker 'prevzel' moje razmišljanje. Tako ves čas razmišljam o handih, kako se odigral v določeni situaciji, kaj bi bilo boljše... saj če recimo gledam film, ali pa grem ven s prijatelji tega ravno ne razmišljam, ampak na splošno, pa je v meni to ves čas prisotno...

*11. Kaj so tvoji kratkoročni in dolgoročni cilji v pokru? Kako napoveduješ prihodnost svojega igranja pokra - misliš, da se ga boš naveličal?*

Kratkoročni? Recimo v enem letu bi rad igral na višjih limitih.

*Na kakšnih limitih pa igraš trenutno?*

\$2/\$4

Dolgoročni so pa pač.. finančna neodvnisnost...

*Misliš, da se boš pokra kdaj naveličal?*

Zdaj mi ne zgleda tako, ampak verjetno se bom ja.

*12. Poker je bil zanimiv, zdaj je bolj razširjen. Popularen... misliš da bo tako ostalo?*

Mislím, da ja. Še posebej, če bodo v ZDA zdaj spet dovolili igranje online. Mogoče bo sčasoma kakšna različica 'prevzela' popularnost hold'em-a ali pa tudi ne.

*13. Zakaj si se ti sploh odločil za igranje pokra? Je bil to najprej prijateljska igra ali želja po zaslužku? Kdaj si se odločil, da boš s pokrom tudi služil? Zakaj si se to odločil? Zaradi ljubezni do pokra, zaradi želje in upanja velikega zaslužka, zaradi svobodnega odločanja o delovnem času, ...?*

Igralnice so me vedno malo pritegnile. Pa tudi film, Rounders.

*14. Kdaj si se odločil, da igraš dovolj dobro, da bi s tem lahko tudi služil?*

Že ko sem igral 0.05/0.10 sem rekel, da bom enkrat igral 0.5/1, potem pa vedno višje prideš, vedno višje gledaš.

*15. Se pravi je v prvi vrsti pomemben denar ali želja po igranju, dokazovanju..*

Seveda je pomemben denar ampak ne gre samo za to, to je pač tudi določen napredek. Kot nekdo recimo pri atletiki... tudi če dobi zlato medaljo, bo še vedno treniral, da bo še hitrejši

*16. Kako bi svojo službo primerjal z 'navadnimi' službami....*

Flesibilnost, pa svoboda... nikoli nisem maral, da mi nekdo govori, kaj naj delam...

*17. Kako lahko znanje, ki si ga pridobil z igranjem pokra, uporabiš v življenju?*

Nekaj zagotovo lahko. Tako kot pri športu. Pri obeh recimo pridobiš disciplino, ki jo potem uporabljaš tudi zunaj..

*18. Nekateri trdijo, da je pri pokru bolj kot sreča pomembno poznavanje statistike in računanje verjetnosti.*

S tem se ne strinjam. Računanje verjetnosti je pomembnejše od sreče, ni pa najpomembnejše.

*19. Kaj pa je najpomembnejše?*

Izkušnje.. skill (veščina)

*20. Kaj je torej pomembno za dobro igranje pokra? Je obvladovanje matematike ključnega pomena?*

Pa vztrajnost, disciplina, učenje. Pa da ne počneš neumnosti, v smilu, da ne greš preko bankrolla. Predvsem vztrajnost in disciplina.

*21. Katere osebnostne lastnosti so ključne za dobro igranje pokra? Naštej recimo 3.*

Disciplina, vztrajnost, znanje

*22. Kdaj se odločiš za blefiranje? Ali bolj blefirajo »rekreativni igralci«, za katere je bolj pomembna sreča?*

To je v bistvu najtežje. Blefirati pri pokru. Toliko enih stvari je treba gledati. Pravzaprav sploh ne mormo govorit o nekem blefiranju, ampak bolj neko semiblefiranje. Moraš imeti vsaj neke oute, ne moreš kar na polno blefirat. Najtežje je blefirat. Tisti, ki pokra ne znajo dobro igrati, kar nekaj blefirajo.

*Pokažeš hand, kadar blefiraš?*

Ne.

*23. Je poker igra na srečo?*

Ne.

*Samo ne? Lahko ponudiš kakšno razlago?*

No evo, tisti, ki misli, da je poker igra na srečo, lahko z mano igra 5.000 handov na internetu, katerekoli stave (hold'em), pa če je na koncu v plusu proti meni, mu dam 1.000eur. Seveda mora biti to tak igralec, ki misli, da je poker igra na srečo. Poker profesionalci tega seveda ne mislijo.

*24. Je poker zasvojenost?*

Pri meni? Ja ni zdaj taka zasvojenost, da ne bi mogel enega dneva brez, ampak.. malo je, malo mora bit.

*25. Kakšno je tvoje mnenje o razvoju pokra v Sloveniji?*

Dobra. Pač online. V živo je tako bolj malo. Perla je super, to pa je tudi to.

*Kako dobra, v smislu, da je veliko igralcev, da je veliko dobrih igralcev...?*

Je kar veliko dobrih igralcev, sploh glede na to, koliko nas je.

*26. Se strinjaš, da je poker zaživel predvsem z on-line igranjem? Kako je možnost on-line igranja vplivala na poker?*

Ja.

27. *Pri igranju v živo dobiš veliko informacij o nasprotnikih pri opazovanju njihovega obnašanja, mimike, gibov... Pri online igranju nasprotnikov sploh ne vidiš. Je torej lažje igrati v živo?*

Ne, to nima veze. Uporabljam tudi hold'em managerja.

28. *Kako bi napovedal prihodnost pokra? Misliš, da bo navdušenje nad to igro upadlo? Se bo pojavilo kaj novega in zanimivejšega?*

Hmm...

*Misliš, da bi interes za igranje lahko upadel tudi zaradi zakonske omejitve? Misliš, da do tega sploh lahko pride?*

Seveda, vendar kdor bo hotel, bo vedno našel pot. Lahko bi pa seveda se zgodilo. Vendar mislim, da davek ne bo prevelik. Tako je recimo zdaj v Italiji. Italijani lahko igrajo samo na določenih straneh in tako jih pač obdavčijo.

## PRILOGA C: Intervju s Primožem Lavšem

### *1. Kdaj si se spoznal s pokrom? Kdo te je navdušil?*

Poker sem našel čisto po naključju. Med počitnicami – prehod iz gimnazije na fakulteto.

### *2. Pa si takoj začel online ali si najprej s prijatelji igral v živo?*

Najprej malo v živo, takrat sem imel privarčevanega nekaj denarja, zato sem si to sploh lahko privoščil (čeprav je treba povedati, da smo s prijatelji začeli za drobiž). Kmalu sem ugotovil, da mi je igra jasna, tudi matematika mi je vedno šla, tako da sem dosti hitro začel igrati tudi na internetu.

### *Se pravi si dokaj hitro tudi naštudiral sama pravila igre?*

Tako je. Zakaj sem sam začel dokaj hitro dobro? Ker sem takrat nekako padel v neko družbo starejših ljudi, ki so veliko igrali, pa tudi denarja so imeli dovolj. Zdaj če se ti znaš vklopiti v neko družbo, potem to ni problem. Sam sem dokaj družaben tip človeka, tako da smo kar shajali, pa tudi, če sem jim z igro dejansko jemal denar. Takrat sem bil zelo loose igralec, igral sem nepravilen poker, ampak vseeno dost dobro. Takrat je uspeh prišel sam od sebe. Prav tako je bila prednost takratnega igranja tudi prisotnost Američanov na trgu.

Se pa trenutno počutim malo oddaljen od pokra. Ne uživam v tolikšni meri, zato mu tudi ne posvečam toliko časa. Vem, da nasprotnike še lahko premagujem, vendar brez vsakodnevnega igranja in razmišljanja nekih dobrih analitičnih igralcev ni lahko premagati.

Igra se je izboljšala. Če s kakšnim nasprotnikom igram dalj časa, lahko opazim njegov napredek.

Predvsem je pomembno to, koliko časa si pripravljen nameniti pokru. Še vedno mislim, da je heads-up najbolj prifitabilna igra. Tisti, ki trenutno služijo največ denarja, igrajo heads-up. Čeprav je tudi tu akcija precej zamrla. Tudi ovce vejo, da so tu predvsem tisti igralci, ki bi predvsem od t.i. ovc, radi v čimkrajšem času potegnili kar čimveč denarja. To pa zelo ubija samo igro. Ovcam slej ko prej zmanjka denarja, zmagovalci pa tega denarja ne pustijo v obtoku. Mislim, da so to opazili že tudi sami ustanovitelji spletnih strani, kjer se igra poker, saj so premiki v tej smeri že opazni. Omejujejo igranje na več mizah ... Osebno bi kar ukinił heads up.. to bi pomenilo tudi več igralcev na short handed mizah, saj bi te igralci igrali drugje.. Prej ali slej bodo lastniki strani ugotovili, kako narediti še več denarja in bodo verjetno naredili nekaj takega...

### *3. Enkrat sem opazovala enega igralca, ki je igral (online) na 16 mizah hkrati. Sama sem komaj sledila njegovi miški, nisem imela sploh časa razmišljati kaj dela. Tudi na njegovi*



*strani so igranje zdaj že omejili na 8 miz.*

Tako je. No, mislim, da ta igralec tudi sam ni vedel kaj dela. Temu pravim klasičen nit igralec. Kako bi premagal takega nasprotnika? Proti njemu ne bi mogel zmagati v velikih potih. Zato bi proti njemu zmagoval z zelo loose preflop hit or fold. Proti takemu igralcu bom pač delal manj denarja na uro.

V pokru ne smeš imeti plana. Tu gre za nek proces razmišljanja. Tudi timing tell nekaj pove. Če igraš z določenimi igralci za recimo tremi mizami, pa veš, da tudi oni igrajo na recimo treh mizah, potem ti tudi time telli lahko nekaj povejo. Pri igralcu, ki igra 16 miz hkrati, veš da to nič ne pomeni. Res je, da se ne smeš fokusirati samo na to, vendar pač res je to, da s časom dobiš določene izkušnje in te so res najpomembnejše.

Sam sem, v svojih res dobrih obdobjih, igral max 6 miz, to lahko trdim, da sem še lahko igral pametno, da sem vedel kaj se dogaja na določeni mizi in da sem lahko obvladoval svojo igro. Tveganje z igranjem na večih mizah je preveliko zato se ne spleča – raje igram na dveh mizah več, pa da lahko sledim, kot pa da bi igral na 8 mizah.

*4. Na koliko mizah ti graš?*

Odvisno katero igro igram in tudi odvisno koliko igram. Če nekaj časa ne igram, potem začnem z manj mizami, da se 'utečem', če bi začel po daljši pavzi kar z večimi mizami, pač ne bi vedel kaj se dogaja.

*5. Katero igro pa ti igraš?*

Trenutno igram pot limit omaho. Pa tudi no limit hold'em. Igram različne limite, nekje med \$200 in \$600 buy in. Odvisno od počutja, bankrolla...

Pri pokru opažam, da bi se nekateri igralci to radi naučili kot poštevanko. Torej, v takem primeru bi naredil to, v takem ono.. Sam trdim, da je poker igra zaprtih informacij, torej je pomembno, da se ves čas prilagajaš. Proactive pomeni, da imaš vedno nek odgovor. Ampak veliko boljše je, da reagiraš, ne da imaš neko šablono, po kateri igraš. Samo z matematično osnovno ne moreš premagati igre. Po mojem je to celo nemogoče. Morda le kakšni res nit igralci, ki bi veliko igrali, pa tudi prave nasprotnike bi morali imeti.

*6. Kaj pa ti misliš, je neka taka pot oziroma ali obstaja nek 'varen' način igranja, da bi s pokrom mesečno lahko zaslužil neko solidno plačo, recimo 1.000 – 2.000eur?*

Da narediš mesečno nek tak znesek, ne potrebuješ nobenega posebnega znanja. Igrati moraš dovolj nizke limite, vzeti si moraš čas, igrati moraš pa za žetone. Nevem kako bi to razložil, ampak pri pokru nikoli ne smeš imeti v glavi, da igraš za denar. To moraš jemati kot nek izziv. V tem času bi se to dalo, potrebna pa je disciplina.

Še vedno je disciplina res najbolj pomembna. Nihče ni robot, vsak potrebuje vodo, hrano in

odmor. Ne moreš kar igrati. Ne smeš imeti načrtanega plana ampak moraš imeti disciplino. Če se usedeš za mizo, z namenom, da boš igral nekaj ur, pa ti v prve pol ure ne gre, ne nadaljuj. Ne sili v igro. Vzemi si odmor, sprosti se, pozabi. Ko je čas, da greš, je pač čas. Ko ti ne gre, tudi če si boljši igralec kot drugi, je najboljšo da nehaš. Tudi, če so nasprotniki slabši, bodo takrat, ko jim gre, igrali boljše, zato boš imel proti njim slašbi uspeh. Pa tudi nasprotniki ne bodo spremenili predstave o tebi kot igralcu. Če boš proti njim dalj časa zgubljal, bodo mislili, da sploh nisi tako dober. Če pa boš vedno, ko ti ne bo šlo, zapustil igro, bodo mislili, da igraš samo, kadar zmaguješ, da si nepremagljiv. Tako tudi Phil Ivey velja za največjega hit&run igralca. Ko mu ne gre, ne igra, kadar pa zmaguje, lahko igra proti nasprotniku tudi več dni. S tem ima tudi večji *edge* proti drugim igralcem.

Še enkrat torej lahko povem, da je disciplina najpomembnejša. Sam včasih nisem imel discipline, ampak so bile tudi igre bolj soft. Že tako veljam za bolj agresivnega igralca. Moja igra ni vedno najbolj profitabilna, ampak taka mi je všeč. Varianca je pač večja, s tem pa seveda up swing. So neki plusi in minusi pri taki igri. Z agresivnim igranjem zelo hitro dobim določene informacije. Če se vsedem za mizo in začnem z agresivnim igranjem, bom dokaj hitro vedel veliko o nasprotnikih. Hitro bom videl, kdo me bo re-raiseal, kdo pa bo čakal hand.

#### *7. Kako si se ti naučil same igre. Preko igre?*

Seveda, največ sem se naučil preko igre. Začel sem z limit hold'em in takrat sem se naučil največ, saj so tam prisotni največji swingi. Ker je *edge* manjši, je disciplina še toliko bolj pomembna.

#### *8. Kako se izobražuješ? Si imel kdaj coacha, si bral knjige...?*

Ne, coacha nisem imel, sem pa dosti bral knjige. Mislim, da sem kar prebral približno 30 knjig. Vendar pri branju knjig ne smeš samo prebrati in si zapomniti stvari, iz prebranega moraš odnesti kakšno idejo. Poker knjige bereš zato, da potrdiš svoje znanje, ne pa da bi se osredotočil samo na eno knjigo in rekel to je pa to. Pri pokru ima res lahko prav vsak svojo igro. In ravno v tem je čar.

Kar se tiče blefiranja...kadar blefiraš v živi igri, se moraš prepričati, da imaš v roki res dober hand. Dejansko moraš pozabiti svoj hand in si predstavljati, da imaš v rokah nekaj drugega.

Pri igri z dobrimi igralci je mind game pomemben, pri slabih pa ni pomemben.

Vedno moraš igrati v okviru svojega bakrolla. Če imaš 100 evrov na razpolago, lahko igraš za recimo 1 evro. Za optimalno igro, moraš nasprotnike ves čas postavljati pred odločitvijo, do tega pa lahko prideš le z žetoni. Brez žetonov tega ne moreš.

#### *9. Kaj so tvoji kratkoročni in dolgoročni cilji v pokru? Kako napoveduješ prihodnost svojega*

*igranja pokra - misliš, da se ga boš naveličal?*

Nimam posebnih planov.

*Misliš, da se boš pokra kdaj naveličal?*

Ja, definitivno. Že zdaj sem v fazi, ko sem se ga malo naveličal. Ampak saj bo. Potem spet pride ta mrzlica, pa lahko igram kakšne pol leta. Vedno rabim malo daljšo pavzo, da se ubistvu spet naučim igre. To je pri pokru kar dobro, saj že imaš dobre osnove, ki jih potem na novo okrepiš. Recimo nekatere napake, ki jih delam, mislim, da niso tako velike. Pa jih potem z dodatnim učenjem tako ali tako odpravim. Pri pokru je najbolj pomembno analiziranje. Ko odigraš nek session, se moraš vprašati ali je bilo to dobro ali slabo. Veliko igralcev zaradi tega ne napreduje, ker po sessionu, ko jim gre slabo, nočejo pogledat, kaj so naredili slabo in naslednjič naredijo spet enako slabo. Ker se ne učijo iz svojih napak. Pri pokru je učenje na lastnih napakah izredno pomembno. Na začetku jih boš delal več, ampak edino kar lahko narediš je to, da jih odkrivaš in odpraviš. Tudi zmagovalni pot lahko odigraš slabo in tudi zmagovalne pote je treba analizirati.

*10. Kdaj si se odločil, da igraš dovolj dobro, da bi s tem lahko tudi služil?*

Takoj oziroma zelo kmalu. V parih mesecih. Takrat sem si rekel, probal bom, pa bom videl kako bo. Takrat ljudje niso toliko vedeli o pokru. Moral si izkoristiti priložnost.

*11. Se pravi je v prvi vrsti pomemben denar ali želja po igranju, dokazovanju..*

Predvsem lifestyle. Ni mi treba delati od jutra do večera, predvsem to. Na začetku pa sem seveda začel zaradi ljubezni do igre, seveda.

*12. Si s pokrom pridobil kakšne izkušnje, znanje, ki jih lahko uporabiš tudi v resničnem življenju?*

Seveda, pri vseh stvari, ki jih obvladaš v življenju, lahko te stvari apliciraš tudi na drugih področjih. Recimo že sama disciplina pokra, tako sem discipliniran tudi drugje. Predvsem pri športu, zadnje čase veliko športam. Pa tudi matematika, saj moraš pri pokru velikokrat matematično preveriti profatibilnost določene igre v določeni situaciji. In to profitabilnost moraš pri igri zračunati zelo hitro.

*13. Katere osebnostne lastnosti so ključne za dobro igranje pokra? Naštej recimo 3.*

Moraš biti tudi malo nor. Moraš biti malo 'gambler' po duši, da si lahko uspešen. Drugače si preveč predvidljiv.

*14. Kdaj se odločiš za blefiranje? Je to odvisno tudi od načina, kako nekdo igra, ali tudi od tega, ali je nasprotnik dober ali slab igralec?*

Od obojega. Pa tudi odvisno je, kako boš ti blefiral. Odvisno je, kako določen nasprotnik igra in razmišlja. Ne smeš predpostavljati, da vsi razmišljajo isto kot ti.

*15. Je poker igra na srečo?*

Seveda. Ja.

*Ja? Kako?*

Za enega je, za drugega ne. Če samo 3% ljudi s tem služi, medtem ko ostalih 97% ljudi izgublja denar, potem je to zame igra na srečo. Ne bi je zagovarjal kot igro na srečo. Prav tako je tukaj tudi rake. Torej to ni nekaj, na nakr lahko vplivaš. V vsakem primeru boš več čas 'dol'. Tudi, če si winning player, to ni dovolj. Vedno moraš biti več kot to. Kadar je nekdo winning player, mora biti nasprotni njemu nekdo, ki mora zgubit. Tako jaz razmišljam. Dokler gledaš samo sebe, lahko trdiš, da ni. Ko pogledaš celotno sliko, pač je.

*Je to torej povezano tudi s karakterjem posameznika?*

Zagotovo.

*16. Je poker zasvojenost?*

Ja, seveda, do neke mere. Že zato, ker ljudje 'lovijo' svoje izgube in svoje zmage. Vendar pa mislim, da manj kot pri športnih stavah ali pa lotu. Odvisno je pač kakšne imaš meje.

*17. Kakšno je tvoje mnenje o razvoju pokra v Sloveniji? Kako se je razvijalo?*

Hmmm...temu pa ne sledim dosti, zato bi težko komentiral.

*26. Se strinjaš, da je poker zaživel predvsem z on-line igranjem? Kako je možnost on-line igranja vplivala na poker?*

To pa ja. Definitinvo.

*27. Kako bi napovedal prihodnost pokra? Misliš, da bo navdušenje nad to igro upadlo? Se bo pojavilo kaj novega in zanimivejšega?*

Ne. Če pogledaš recimo zgodovino Rima, lahko vidiš, da so bili ljudje takrat zelo zasvojeni s kockanjem. Takrat so veliko več 'gamblali' kot danes. Tako to je. Vedno smo poslušali, kako so nekateri zakockali vse svoje premoženje.

*28. Res je, vendar smo vedno slišali, kako je nekdo vse zakockal, ne pa, koliko je kdo prikockal.*

Seveda, zato je pa poker tako profitabilna industrija. Zato tudi je recimo PokerStars vložil toliko denarja v promocijo, da so tako očetje, kot sinovi lahko videli poker na televiziji in ga na ta način spoznali. Nekateri ga jemlejo kot šport.

Jaz tako razmišljam.. v pokru je toliko denarja, da tega ne bodo kar ukini. Lahko pa se zgodi, da bo država omejila igranje samo med svojimi prebivalci. Vendar mislim, da je Slovenija, kar se tega tiče, premajhna.

*29. Nadaljevanje prejšnjega vprašanja... misliš, da bi interes za igranje lahko upadel tudi zaradi zakonske omejitve? Misliš, da do tega sploh lahko pride?*

Kot sem že rekel, do tega v Sloveniji verjetno ne bo prišlo. Nekje pa je to že praksa. V Italiji imajo omejeno igranje. Na Švedskem je igranje obdavčeno, tudi na Nizozemskem. Igralci raje ostanejo v domačem kraju, tudi če za to plačujejo davek. Tam je to strogo, če počneš kaj nezakonitega, te lahko zaprejo. V Sloveniji birokracija deluje veliko bolj počasi.

POKER IZRAZI

**Agresivno (angl. aggressive):** Pogosto staviti, višati ali ponovno višati.

**All-in:** Staviti vse preostale žetone v igri.

**Akcija (angl. action):** Ko gre v času igre v pot veliko število žetonov.

**As v barvi (angl. suited ace):** Držati asa ter še eno karto v isti barvi.

**backdoor barva (angl. backdoor flush):** Narediti barvo tako, da ujamete dve zaporedni karti iste barve na turnu in riverju.

**barva (angl. Flush):** Kombinacijah petih kart iste barve.

**barvna lestvica (angl. straight flush):** Pet zaporednih kart, vse v isti barvi.

**blank:** Karta, ki ne izboljša že obstoječih kombinacij.

**blef (angl. bluff):** Kadar stavite s slabimi kartami, da bi zmagali in pri tem prepričate nasprotnika, da odstopi.

**board:** Karte, ki so na sredi mize obrnjene navzgor in so na voljo vsem igralcem, ki so še v igri.

**broadway lestvica (angl. Broadway straight):** Lestvica, ki je sestavljena iz AKQJT— najvišja možna lestvica.

**Check-raise:** Najprej čekirati, nato pa višati stavo drugega igralca.

**Cut:** Karto/e z zgornjega dela kupa položiti na spodnji del kupa, kot se to običajno naredi pred deljenjem.

**Deliti (angl. deal):** (1) Razdeliti karte. (2) Dogovor za razdelitev pota v denarni igri ali denarne nagrade na turnirju.

**Delivec (angl. dealer):** Tisti, ki podaja karte igralcem.

**Dva para (angl. 2-pair):** 2 kombinaciji dveh kart iste vrednosti, kot je 9944.

**EV:** Pričakovana vrednost

**Flop:** Tri skupne karte, ki se obrnejo navzgor po prvem krogu stav.

**Fold equity:** Vrednost, ki nastane kadar nasprotnik odstopi, namesto da stavi ali viša.

**Full house:** Kombinacija kart, ki je sestavljena iz treh enakih kart in para.

**Gumb (angl. button):** disk, ki ponazarja delivca. Gumb se pomakne okrog mize v smeri urinega kazalca vsakič, ko se igra konča in narekuje, kje se začnejo deliti karte ter pozicijo slepih stav.

**Hand:** Karte, s katerimi začnete.

**Heads-up:** Igra dveh igralcev.

**Izenačiti (angl. call):** Izenačiti stavo, ki je bila opravljena.

**Karte v barvi (angl. suited hand):** Držati dve karti v isti barvi.

**Kraljeva lestvica (angl. Royal Flush):** Najboljša možna kombinacija kart v igri Hold'em, lestvica v barvi z najvišjo karto as.

**Lestvica (angl. Straight):** Pet zaporednih kart, ne glede na barvo.

**Limit:** Poker, kjer so stavni limiti v vsakem krogu vnaprej določeni.

**Limpanje (angl. limp):** Izenačenje minimalnega zneska pred flopom.

**Majhna slepa stava (angl. small blind):** Obvezna stava v višini polovice velike slepe stave, ki jo v vsakem krogu opravi igralec, ki se nahaja na levi strani od delivca.

**Mikro limiti (angl. micro-limits):** Zelo nizki limiti, vedno le na spletu. Nižji, kot se jih da najti v pravih igralnicah.

**Mini višanje (angl. mini-raise):** Minimalno višanje.

**Muck:** Odložiti karte oz. odstopiti.

**No-limit:** Kadarkoli lahko stavite celotni znesek žetonov, ki jih imate na razpolago.

**Odstopiti (angl. fold):** Odločiti se, da ne boste igrali za zahtevano ceno.

**Open-ended:** Vlečka lestvice, ki je lahko dokončana, če ujamete karto na katerikoli strani sekvence. Primer: 6789.

**Par (angl. pair):** Dve karti iste kategorije.

**Pot:** Žetoni ali denar, ki je bil vložen v igro.

**Pot-limit:** Maksimalna stava, ki je omejena z višino pota.

**Poker (angl. quads):** 4 enake karte.

**Polovični blef (angl. semi-bluff):** Staviti ali višati s trenutno najslabšo kombinacijo kart, ki pa ima možnost, da postane zmagovalna.

**Ponovno višanje (angl. re-raise):** Višati višanje, tako da stavite vsaj dvakratnik nasprotnikovega višanja.

**Pozicija (angl. Position):** Razmerje do slepih stav ali do drugi (aktivnih) igralcev.

**Predstavljeni (angl. represent):** Staviti ali se obnašati na način, ki prepriča nasprotnika, da imate drugačne karte, kot jih v resnici imate.

**Pre-flop:** Poteze, ki jih naredite, preden pride do flopa.

**Razkritje (angl. showdown):** Trenutek, ko morajo igralci pokazati svoje karte, da se določi, kdo je zmagal po zadnjem krogu stav.

**Riba/ovca (angl. fish):** Slab ali neizkušen igralec, ki redno izgublja.

**River:** Ime za zadnjo skupno karto v igri Hold'em.

**Runner-runner:** Uloviti pomembno karto tako na turnu, kot tudi na riverju, ki spremeni poraženca v zmagovalca.



**Satelit (angl. satellite):** Turnir, kjer zmagovalec napreduje na dražji turnir.

**Set:** Kombinacija 3 kart iste vrednosti, pri čemer ima igralec v rokah par, tretja karta a se nahaja na mizi.

**Shorthanded:** Igra s 6 ali manj igralci.

**Sit-n-go (SNG):** Eno ali dvomizni turnir.

**Skupne karte (angl. community cards):** Karte, ki so na sredini mize obrnjene navzgor. Uporabi jih lahko katerikoli igralec, ki še sodeluje v igri.

**Slepa stava (angl. blind):** Obvezna stava, ki mora biti opravljena preden so karte razdeljene, da se igra začne. V igri No Limit Hold'em znaša majhna slepa stava polovico velike slepe stave.

**Stack:** Skupno število žetonov, ki jih imate na razpolago.

**Staviti (angl. bet):** Plačati znesek z dajanjem žetonov v igro.

**Stranski pot (angl. side pot):** Sekundarni pot, ki nastane, kadar je en igralec all-in, dva ali več igralcev pa še zmeraj ostanejo v igri.

**Tilt:** Igrati slabo, ker ste pred tem izgubili igro ali igre, pogosto kot rezultat neverjetnih porazov.

**Tris (angl. trips):** Kombinacija 3 kart iste vrednosti, pri čemer se 2 od njih nahajata med skupnimi kartami (na mizi), tretjo pa držite v rokah vi.

**Turnir (angl. tournament):** Dogodek, na katerem so igralci postopoma izločeni, dokler en igralec nima vseh žetonov.

**Turn:** Včasih imenovan tudi četrta ulica. Skupna karta, ki je obrnjena, ko se zaključijo stave na flopu.

**Velika slepa stava (angl. big blind oz. bb):** Največja od obveznih stav, ki jo morajo opraviti igralci še preden so karte razdeljene. Namen te stave je začetek igre. Običajno se nahaja dve mesti levo od gumba.

**Višanje (angl. raise):** Staviti vsaj dvakrat več kot je stavil zadnji igralec (ali znaša slepa stava).

**WPT:** World Poker Tour.

**WSOP:** World Series of Poker.

**Žetoni (angl. chips):** Igralni pripomočki z dogovorjeno vrednostjo, ki omogočajo stave in so poleg kart bistveni za igranje pokra.