**LEXIQUE**

**2-barrel** : Après avoir fait un continuation bet, tirer une deuxième salve à la turn peut se dire de la sorte (barrel = cartouche).

**3-barrel** : Après avoir fait feu au flop et à la turn, continuer de miser à la river équivaut à faire un 3-barrel (envoyer une troisième cartouche).

**3-bet** : Relance d’une relance précédente. Également appelée re-raise ou sur-relance.

[**3-bet light**](http://fr.pokerlistings.com/10-moves-essentiels-du-holdem-3bet-light) :3-bet (sur-relance) avec un jeu faible, et donc en bluff

**4-bet** – chaque chiffre au-delà de 3 rajoute une relance à celle précédente

**Acting** – Propension d’un joueur à jouer la comédie pour camoufler son jeu ou ce qu’il va faire (= faux tells)

**Ante**– Mise obligatoire posée par tous les joueurs à la table avant la distribution des cartes. Les antes ne sont généralement présents qu’à partir d’un certain niveau de blinds, et dans certains tournois.

**Any two** – « N’importe quel deux » ; en d’autres termes, lorsque vous devez envoyer le tapis avec "any 2", c’est que vous devez le faire avec n’importe quelle main.

**Arc-en-ciel** – Se dit d’un flop avec aucune carte de même couleur (de même genre). Exemple : A♠ 5♥ T♣. Vous trouverez aussi souvent l’expression en anglais **Rainbow**.

**Ax** – Dans un compte-rendu de main par exemple, A représente la carte importante en main et X représente le kicker

**Add-on** – Certains tournois autorisent un ajout de jetons jusqu'à un certain stade du tournoi (généralement jusqu'à la première pause). C'est ce que l'on appelle un add-on.  
Le nombre de jetons qui peuvent être ajoutés est défini à l'avance, ainsi que leur prix (souvent la même somme que le droit d'entrée, qui donne ainsi droit à doubler son tapis de départ). Le add-on est le plus souvent unique, et facultatif.

**A-game** – Jouer son "A-game" signifie jouer son meilleur jeu.

**Air** – En un mot ? Rien.

**Babies** – Cartes basses (2, 3, 4, 5).

**Bad beat**– Mauvais coup. Se dit généralement lorsque vous perdez un coup alors que vous étiez gros favori.

**Bad run** – Mauvais cycle. Mauvaise passe. En d’autres termes une série de défaites ou de mauvais coups.

**Backdoor** ou **Runner Runner** – Littéralement « porte de derrière ». Se dit d’une combinaison qui finit par rentrer grâce aux deux dernières cartes du tableau, à savoir la Turn et la River. Exemple d’une quinte backdoor : vous avez Q8 en mains et le tableau amène successivement 9-K-2 - T – J.

**Bankroll**– Capital d’un joueur. Une gestion rigoureuse de sa bankroll est capitale pour éviter d’être ruiné. La gestion de capital est ce que l'on appelle le [bankroll management](http://fr.pokerlistings.com/articles-sur-la-strategie-du-poker/gestion-de-bankroll).

**Barrel** – Cartouche/grosse mise (voir *2-barrel* ou *3-barrel*).

**Bet**– Une mise, ou l’action de miser.

**Blocker** – Une carte possédée qui donne une opportunité de moins à l'adversaire de faire le meilleur jeu. Exemple : si votre adversaire attend un 10 pour faire une quinte, et que vous en avez un en mains, vous avez un blocker pour sa quinte (ce qu'il ne sait évidemment pas).

**Blocking bet** – Mise censée paralyser l’action et l’adversaire. Si vous pensez par exemple que votre adversaire va miser un montant trop gros pour que vous suiviez, vous pouvez miser en premier, plus petit.

**Brique.** Carte sans intérêt ou anodine. Se dit par exemple d'une carte arrivant à la turn ou à la river et qui ne change a priori rien à la main de personne.

**Bottom pair** – Toucher la plus petite paire du tableau. Exemple : Vous avez 7-8 en mains et le flop donne 8-J-Q. Vous avez la bottom paire (paire de 8, soit la plus faible possible à ce stade).

**Bounty** – Prix spécial mis sur la tête d’un joueur. Le joueur qui éliminé le joueur avec une prime sur lui remporte le prix.

**Bouton** – Généralement symbolisée par un petit cercle de plastique qui porte le même nom, le Bouton est la position matérialisant celle du donneur (qu'il y ait un croupier à la table ou non). Celle-ci change à chaque main, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur au bouton est le dernier à parler à chaque tour d'enchères, sauf pré-flop où les blindes parlent avant lui.  
C'est la meilleure position au Hold'em et en Omaha, étant donné que le joueur peut agir en connaissant les actions de tous ses adversaires avant lui.

**Broadway** – Se dit de cartes à partir du 10 assemblées (soit 10-J, Q-K ect).

**Broke** – Ruiné.

**Board :** la globalité du flop+turn+river.

**Calling station** – Se dit d’un joueur qui suit toutes les mises. Qualificatif généralement apanage des mauvais joueurs débutants.

**Carnaval**– Se dit d’un joueur qui se met à jouer n’importe comment.

**Carte gratuite/Free card** – Se dit d'une carte obtenue sans devoir payer. Exemple : vous attendez une ou plusieurs cartes pour améliorer votre jeu, tel un tirage. Si votre adversaire checke, il vous donne ainsi l'opportunité de toucher votre carte gratuitement.

**Cartes communes** – Ce sont les cartes au centre de la table avec lesquels les joueurs peuvent constituer leur meilleure combinaison. Les variantes de poker utilisant des cartes communes sont le Hold'em et l'Omaha.

**Cash game** – Partie d’Argent. Par opposition naturelle aux tournois. Les joueurs entrent et sortent quand ils le veulent dans la partie. Chaque mise est de l’argent instantané

**Cave** – Le montant d'un buy-in pour s'asseoir à une table de cash game. Il est toujours conseillé d'avoir un capital équivalent à un nombre suffisant de caves pour la limite à laquelle l'on joue.

**Check in the dark** – Le premier joueur qui va devoir parler après dévoilement de la prochaine carte commune, peut choisir de checker in the dark, checker dans le noir. C'est-à-dire qu’il checke avant que cette carte ne soit dévoilée. La manœuvre a souvent pour but de décontenancer le ou les adversaires en suivant, qui ne savent plus quoi faire.

**Check-raise** – Checker puis relancer après que l’adversaire ait misé.

**Chip count** – Classement des joueurs selon leur nombre de jetons.

**Chip leader** – Leader du tournoi en nombre de jetons.

**Chip race** – En tournois, lorsque l'élévation des blindes fait que certaines plus petites dénominations de jetons sont rendues inutiles, l'organisateur effectue cette "chip race" (littéralement : course aux jetons).   
Si plusieurs joueurs à la table sont dans ce cas, on peut parfois également mettre ces jetons "inutiles" en commun, et un tirage au sort désignera le joueur qui sera le seul à recevoir un jeton de rang supérieur afin d'éliminer ces derniers plus petits jetons de la table.

**Chips** – Les jetons.

**Clock** – **Time** – Lorsqu'un joueur réfléchit trop longtemps, tout autre joueur à la table peut demander l'horloge au floor. Le joueur a alors une minute pour prendre sa décision, sans quoi ses cartes seront automatiquement couchées.

[**Coin flip**](http://fr.pokerlistings.com/astuces-de-tournoi-prenez-le-contrle-des-coinflips) – 50/50

[**Collusion**](http://fr.pokerlistings.com/poker-scams-part2-collusion) – Se dit de plusieurs joueurs jouant en équipe, ce qui est bien sûr interdit. La collusion peut prendre différentes formes, dont le fait pour les joueurs de se communiquer leurs cartes, de ne pas s'attaquer, de faire comprendre à un joueur X l’action à entreprendre, donner son avis sur le coup, etc.

**Committed** – Engagé. Si vous avez tellement mis d’argent dans le pot que vous ne pouvez plus vous permettre de raisonnablement passer quoi que vous ayez, on dit que vous êtes [pot-committed](http://fr.pokerlistings.com/histoires-de-cotes-comprendre-le-potcommitted) (définitivement engagé dans le pot).

**Connecteurs assortis** – Deux cartes de même couleur qui se suivent. Exemple : 5♥ 6♥, ou 8♠9♠

**Continuation bet**– [**Mise de Continuation**](http://fr.pokerlistings.com/quand-ne-pas-faire-de-continuation-bet)**.** Lorsque le joueur qui a relancé pré - flop mise post - flop.

**Deal** – Arrangement entre plusieurs joueurs, généralement en table finale d'un tournoi. Le deal consiste à répartir l'argent total restant à gagner selon différents calculs et paramètres, tels que les tapis des joueurs, ou même leur niveau de jeu estimé. Les joueurs débattent entre eux, soit en privé, soit avec l'organisateur. Les joueurs recherchent souvent un deal pour des objectifs différents, certains privilégiant par exemple le titre du vainqueur à l'argent, et vice versa.  
On verra ainsi souvent les dernières places d'une table finale se jouer pour une somme d'argent supplémentaire (le reste ayant déjà été officieusement réparti) ou juste pour le titre.

**Deck** – Le jeu de cartes.

**Deep stack** – Tapis profond. Se dit par exemple des tournois dont les blinds démarrent très basses par rapport à la taille des tapis.

**Donk** – Du mot "donkey", âne en anglais. Terme dégradant parfois affublé à de mauvais joueurs, particulièrement si ceux-ci ont gagné un coup par chance en ayant mal joué.

**Draw** – Tirage

**Drawing dead** – Tirer mort. Ce qui veut dire que plus aucune carte ne peut vous aider pour gagner le coup.

**Dry** - Sec en anglais. Se dit d'un tableau dépourvu en tirages. Par exemple A-7-2 rainbow

**Edge** – Avantage. Avoir un "edge" sur un adversaire signifie avoir un certain ascendant, que ce soit en termes de niveau, psychologique, ...

**EV, [Expected Value](http://fr.pokerlistings.com/la-valeur-attendue-expected-value-expliquee)** – Valeur attendue, espérée. En bon français, c’est l’espérance de gain. A savoir le montant que vous gagnerez ou perdrez en moyenne par mise, si de manière virtuelle vous pouviez le faire un nombre élevé de fois.  
Lorsqu'on parle d'une situation EV+, cela veut dire que celle-ci semble donc rentable sur le long terme, voir en fonction de l’instant T...

**Family pot** – Pot disputé par au moins 3 joueurs, en général plus. C'est souvent le cas lorsque tout le monde limp pré-flop par exemple. On dit ainsi qu'on joue le pot "en famille".

**Field** – Se dit du "parterre" des joueurs dans un tournoi. Exemple : le field du Main Event des WSOP était constitué de 8500 joueurs.

**Flasher** – Une carte supposée être cachée est dite flashée lorsqu'elle a été vue par quelqu'un d'autre à la table.

**Float** – Stratégie de payer au flop (souvent un *continuation bet* adverse) dans le seul but de bluffer et voler le pot lors d'un tour ultérieur.

**Flush draw**– Tirage couleur.

**Fold equity** – Espérance (équité) de faire coucher votre adversaire.

**Gap concept** – Il s’agit de la différence de valeur d’une main dont vous avez besoin selon si vous comptez ouvrir avec, ou suivre une relance avec. Dans le second cas, votre main a par conséquent besoin d’être meilleure que dans le premier. Ce principe s’applique d’autant plus selon le profil des joueurs

**GTO** - Pour *Game Theoretical Optimum*. Pour faire simple il s'agit d'une manière de jouer selon une théorie optimale qui empêchera ses adversaires de pouvoir eux-mêmes jouer avec une espérance positive. Un exemple peut être l'utilisation de l'équilibre de Nash (éventails pour pouvoir pousser son tapis ou payer de manière optimale selon les situations).

**Gutshot** – Par le ventre, ou ventrale. Se dit des tirages quintes ou quintes qui se réalisent en tirant une carte la complétant par le milieu. (KJ sur flop AT2)

**Heads-up** – Lorsque deux joueurs s'affrontent. Il s'agit soit de la dernière étape d'un tournoi (les deux survivants), soit d'une forme de tournoi ou de cash game à part entière. On peut également dire que deux joueurs se retrouvent en heads-up (littéralement "en tête-à-tête") à n'importe quel moment de la partie.

**In the dark** – Littéralement, "dans le noir". Se dit d'une action effectuée alors qu'on ne dispose pas de toute l'information. Il peut notamment s'agit d'un "check in the dark" d'un joueur qui sera premier de parole, sans avoir encore regardé ses cartes, ou attendu de voir qu’elle allait être la prochaine carte au tableau.

**Isoler** – Effectuer une forte relance ou sur-relance afin de se retrouver en duel avec un seul joueur dans un coup en particulier, maximisant les probabilités de victoire.

**ITM, In The Money** – Littéralement, "dans l'argent"

**Kicker** – Carte accompagnant votre meilleure carte sans toucher avec

**Limper** – Se contenter de payer la grosse blinde au premier tour d'enchères pré-flop. On appelle les "limpeurs" les joueurs qui rentrent dans un coup de cette manière.

**Loose** (orthographe exacte : lose) – "Large". Peut s'appliquer à un joueur qui joue avec beaucoup de mains, ou une partie débridée où les joueurs jouent avec un éventail de mains très large, ne s'en limitant pas aux meilleures.

**Meta-game** – Ce qui ne fait pas partie du jeu au sens propre, notamment la psychologie et les comportements, l'historique, ... Une stratégie est de forger son meta-jeu de la manière où l'on souhaite que ses adversaires le perçoivent.

**Muck** – Jeter ses cartes sans les montrer.

**MTT** – Multi-Table Tournament, un tournoi multi-tables.

**NH** – Abréviation de "Nice Hand", "jolie main".

**Nit** – Un joueur ultra-serré, ne jouant que les mains premiums. Le terme est généralement vu comme péjoratif.

**Nuts** – Avoir les Nuts est synonyme d’avoir le jeu max, le meilleur jeu possible.

**Offsuit** – Cartes dépareillées (qui ne sont pas de la même couleur).

**Orbite** – Un tour de table complet.

[**Out(s)**](http://fr.pokerlistings.com/cote-du-pot) – Carte(s) améliorante(s)

**Overcard** – Carte supérieure au tableau/bord (KJ sur 852 au flop)

**Overpair** – De la même manière que l'overcard (QQ sur flop 852)

**Parole** – L'un des noms français pour le "check", signifiant qu'on passe son tour sans miser (si personne n'a misé avant).

**Passif / passive** – Joueur qui ne le relance quasiment pas, qui se contente de payer les mises adverses.

**Pocket paire** – Une paire servie.

**Poker face** – Visage d’un joueur impassible ne se laissant pas trahir par des Tells en ne laissant passer aucune émotion.

**Polarisé** – Se dit d'une main ou d'un éventail qui est identifié(e) soit très forte, soit très faible. En d'autres termes, un joueur dont vous avez identifié le jeu comme soit le jeu max, soit un bluff complet, est polarisé.  
Il est également possible de "polariser sa main" dans un but stratégique.

**Post-flop** – Tout ce qui concerne l’action après le dévoilement du flop, les trois premières cartes communes.

**Pot** – Les jetons mis en jeu au cours de la main en cours constituent le pot au centre de la table. Le pot est remporté par le détenteur de la meilleure main à la fin du coup, ou du seul joueur à rester en jeu si les autres se sont couchés. Le pot peut être partagé entre plusieurs joueurs à égalité. Dans les variantes de poker "High-Low", le pot est également partagé (split) entre le meilleur jeu, et le moins bon.

**Pré-flop** – Tout ce qui concerne l’action avant le dévoilement du flop, les trois premières cartes communes.

**Premium** – Se dit des toutes meilleures mains de départ qui peuvent être distribuées au poker. Au Hold'em, les premiums sont la paire d'As (AA), de Rois (KK) et de Dames (QQ).

**Prizepool** – La dotation totale d'un tournoi soit la cagnotte, constituée du buy-in payé par les joueurs, plus parfois d'un ajout de la part de l'organisateur.

**Push** – Faire tapis, miser tous ses jetons.

**Push or Fold** – Situation en tournois ou votre tapis est si petit comparé à la hauteur des blindes, qu'il ne vous reste globalement plus que deux options au choix pour jouer correctement : push (envoyez votre tapis) ou fold (vous couchez).

**Rainbow** – Arc-en-ciel. Se dit d'un flop où toutes les cartes sont de couleurs différentes.

**Rake** – Le prélèvement effectué par la salle de poker en ligne, le casino, ou l'organisateur, pour couvrir ses frais ou faire son bénéfice. Se matérialise par une somme (généralement entre 5 et 20%) accolée au droit d'entrée. Exemple pour un tournoi à 10€+1€, le rake est ici de 1€.  
En partie d'argent (cash game), c'est une part du pot qui est prélevé par la salle à la fin de la main. Une certaine limite à ce montant s'applique souvent (le cap).

**Range** – Ou [**éventail**](http://fr.pokerlistings.com/reflechir-en-eventails-pour-ameliorer-votre-jeu)  en français. Se dit de l’étendue envisageable des mains que peut avoir un joueur (on utilise aussi les termes gamme ou groupe de mains). En tentant d’[évaluer ce qu’un adversaire peut avoir](http://fr.pokerlistings.com/comment-mettre-votre-adversaire-sur-un-eventail-de-mains), vous devez ainsi toujours commencer par le mettre sur une étendue de main (un range), avant de resserrer cet éventail au fur et à mesure de ce que le coup raconte.

**Read** – Avoir un read (une lecture) sur un autre joueur, veut dire qu'on a décelé un tell, soit un signe qui nous renseigne sur son jeu ou sa façon de jouer.

**Rebuy** – Tournoi autorisant de racheter des jetons (le même montant que celui du départ, pour le même prix que le buy-in initial) une fois que l'on a tout perdu. La période de rebuys est généralement limitée dans le temps (le plus souvent autorisé jusqu'à la première pause). Le nombre de rebuy peut être limité ou illimité.

**Recaver** – En cash game (partie d'argent), reprendre un buy-in une fois que l'on est tombé à 0.

**Regular** (parfois abrégé : **reg**) – Habitué. S'applique notamment aux joueurs en cercles de jeux ou de casino.

**Re-raise** – **Sur-relancer**. Se dit aussi 3-bet.

**Result oriented** – Appréciation du jeu à l'issue d'une main selon son résultat et non la pertinence de l'action engagée.

[**Re-steal**](http://fr.pokerlistings.com/10-moves-essentiels-du-holdem-s2-resteal) (ou ***Contre-vol***) – Action de bluffer un joueur ayant tenté de voler un pot, enle relançant.

**ROI** (**Return On Investment**) – Retour sur investissement. Pourcentage calculé pour voir quel est son taux de rentabilité entre le montant d'argent investi (ajout des buy-in de tournois et des prélèvements) et l'argent gagné. Le mode de calcul est le suivant : ((retour - capital investi) / capital investi) x 100.

**Run it twice** – Dans certaines parties d'argent, lorsque deux joueurs sont à tapis, ils peuvent demander au croupier de distribuer deux flops au lieu d'un (ou deux turn et river si le flop a déjà été distribué). Il s'agit d'une option visant le plus souvent à lisser la variance (moins s'en remettre à la chance). Il peut aussi parfois d'agir de laisser une chance à un joueur dominé dans une partie amicale.  
Il est possible de demander à tirer 2 ou 3 flops (généralement pas plus). Dans tous les cas, chaque issue octroie une partie du pot. Si l'on tire 3 flops par exemple, le pot est divisé en 3 et les deux joueurs jouent pour un de ces tiers de pot à chaque tirage du flop.

**Runner-up** – Le deuxième d'un tournoi.

**Rush** – Se dit d’une [période particulièrement chanceuse](http://fr.pokerlistings.com/la-superstition-au-poker-et-comment-la-combattre) pour un joueur, que ce soit plusieurs mains de suites dans un tournoi, ou sur de plus longues périodes

**Satellite** – Tournoi permettant de se qualifier pour un tournoi plus important, ou d'une plus grande valeur.

**SB** – Small Blind. Petite blinde en français. La mise obligatoire d'une demi-unité posée par le joueur immédiatement à la gauche du bouton avant le premier tour d'enchères.

**Scared money** – Jouer "scared money", c'est jouer en ayant peur de perdre son argent. Cela est très mauvais au poker, car vous ne jouez pas dans les bonnes conditions. Pour éviter cela, il faut jouer à des enjeux adaptés à son budget

**Scary board** – Tableau (flop) effrayant. Exemple : K-K-Q, ou un tableau donnant de nombreuses possibilités de quintes et/ou couleur.

**Scary card** – [**Carte effrayante**](http://fr.pokerlistings.com/le-guide-des-cartes-effrayantes-ou-scare-cards-au-poker). Exemple : vous avez une paire d'As et la river apporte un 4ème cœur : c'est une carte effrayante car elle donne encore plus de chances pour que votre ou vos adversaires aient une couleur. Ou encore lorsque vous avez la top paire sur un tableau hauteur 9, et qu'une figure arrive.

[**Semi-bluff**](http://fr.pokerlistings.com/10-moves-essentiels-du-holdem-le-semi-bluff) – Un bluff effectué avec tout de même une chance d'amélioration pour votre main. Par exemple si vous misez avec seulement un tirage, vous n'avez pour le moment absolument rien et êtes donc en bluff, mais ce n'est qu'un bluff en partie car fort de votre tirage vous avez tout de même du jeu.  
Le semi-bluff vous permet de gagner de deux façons différentes : en poussant votre adversaire à se coucher, ou en touchant votre carte.

**Set up** – Se dit d’une confrontation (souvent fatale à l’un des deux joueurs) entre brelan contre brelan supérieur. Exemple : deux joueurs ayant 5-5 et 7-7 sur un flop 5-7-Q.

**Shark** – Requin. Un bon joueur, dangereux, souvent à la recherche de *fish*.

**Shove** – Faire tapis (ou all-in).

**Showdown** – Abattage. Quand tous les joueurs restants après le dernier tour d’enchères dévoilent leurs cartes pour connaître le vainqueur.

**Showdown Value** – Se dit d'une main qui possède une certaine valeur pour voir l'abattage.

**Shuffle** – Action de brasser et mélanger les cartes. Au début des tournois, on entend souvent le directeur du tournoi prononcer la désormais célèbre phrase à l'attention des croupiers pour lancer officiellement la partie : "Shuffle up and deal !" (Mélangez et distribuez).

**Side pot** – Pot annexe. Pot constitué lorsqu'un joueur est déjà à tapis, et que les joueurs avec encore des jetons veulent continuer à miser. Le joueur qui n'a plus de jetons reste en jeu jusqu'à la fin du coup, mais ne peut prétendre qu'au pot annexe (le pot initial) dans lequel il a investi.  
Il peut y avoir plusieurs pots annexes au cours d'une même main.

**Sit-and-go** – **SNG** : Littéralement “asseyez-vous et c’est parti”. Populaire forme de tournois, principalement en ligne, où seul un nombre de participants est requis avant que le tournoi ne commence (le plus souvent 9 ou 10 pour constituer une table). Par opposition aux tournois avec une date et une heure de prévue.

**Sit out** – Se lever de la table

**Slow play** – Jouer le coup au ralenti (checker ou simplement suivre) avec un très gros jeu, dans le but de piéger.

**Slow roll** – Acte contraire à l’éthique et au fair-play consistant à tarder à montrer sa main à l’abattage (ou au moment de suivre un all-in adverse) alors que l’on a à l’évidence le tout meilleur jeu ou une main infoldable.

**Small ball** (petites mises petits pots) – Tactique de jeu consistant à faire de petites mises. Agressive mais permettant plus de contrôle en gardant les investissements plus faibles

**Split** – Partage.

[**Squeeze**](http://fr.pokerlistings.com/10-moves-essentiels-du-holdem-le-squeeze) – Le squeeze est une sur-relance pré-flop alors qu'un joueur a déjà relancé, et un autre a seulement suivi. Généralement effectué en bluff et en fin de parole, il part du postulat que le premier joueur qui a relancé a simplement pu vouloir voler les blindes, ou faire une ouverture de base sans forcément un gros jeu, et que le second n'avait pas un jeu si extraordinaire non plus puisqu'il a seulement suivi.  
Dans cette situation, le premier joueur est pris en sandwich et se retrouve de plus dans un gros pot hors de position, face à un joueur ayant affiché beaucoup de force, et un joueur dont il ne sait ce qu'il va faire après ça. Le deuxième joueur n'aura généralement pas non plus un jeu suffisant pour payer.

**String bet** – Au poker live, action de miser en avançant ses jetons en plusieurs fois, ce qui est interdit (afin d'éviter de commencer à miser en jaugeant la réaction des adversaires). Il est possible d'avancer ses jetons en plusieurs fois si le montant de la mise a verbalement été annoncée au préalable ou si la totalité de la pille de jetons passe la ligne (si pas de ligne, le geste prend acte).

**Suited** – **Assorties**. Cartes de la même couleur (pique, cœur, carreau ou trèfle)

**Swap** – Vendre des parts d'un tournoi auquel on prend part. Par exemple un joueur peut vendre 10% de son droit d'entrée d'un tournoi à 5 000€ (il se fait financer 500€), et il devra ensuite reverser 10% de ses gains éventuels à ses "stackers" (ses investisseurs).  
Cette pratique est très répandue même chez les pros, notamment pour les tournois très chers dits "High Roller".

**Tanker / Tanking** – Expression anglaise synonyme de réflexion (parfois longue).

**Tells** – Tous les signes (comportementaux, physiologiques, ...) qui peuvent trahir un joueur sur sa main

**Tight** – Serré. Se dit d'un joueur qui a tendance à ne jouer que de bonnes mains.

**Tilt** – Phénomène psychologique d’énervement ou de déconcentration après un mauvais coup, qui pousse à mal jouer voire à péter un plomb

**Trash talk** – Discussion moqueuse ou agressive à la table de poker, souvent utilisée dans un but stratégique ; A magner avec parcimonie

**Tricky** – Joueur (ou coup) piégeux ou malicieux.

[**Value bet**](http://fr.pokerlistings.com/le-value-bet-pour-les-debutants) – Mise de valorisation. Mise servant à rentabiliser votre main, que ce soit immédiatement ou dans un plan à plus long terme.

**Value cut** – Se dit d'une mise faite en *value bet*, alors qu'elle est en fait battue par une main plus forte.

**Variance** – Fluctuation entre les résultats mathématiquement attendus, et les résultats effectifs. La différence provient de la part de chance.

**Walk** – Lorsque tous les joueurs avant la grosse blinde se couchent, et que la grosse blinde récupère sa blinde (plus la petite)