

Pôquer depende de matemática e não é jogo de azar, define juiz

Pôquer não é jogo de azar, mas sim de matemática e psicologia comportamental. Por isso, não há nada na legislação que impeça sua prática. Com este entendimento, o juiz Victor Garms Gonçalves, da 1ª Vara de Palmital (SP), inocentou um homem que era acusado de explorar jogo de azar por organizar torneios de pôquer.



A defesa do acusado, feita pelo advogado **Luiz Ronaldo da Silva**, baseou sua estratégia justamente na alegação de que não se trata de jogo de azar. Também ressaltou que o acusado não arrecada dinheiro para lucrar, mas apenas para cobrir despesas com baralho, fichas e outros gastos.

O advogado apresentou um parecer feito pelo perito Ricardo Molina: "Trata-se de um jogo de habilidade, pois ficou constatado que a habilidade do jogador que participa desta modalidade de jogo, depende da memorização, das características (número e cor) das figuras apresentadas, no decorrer do jogo e do conhecimento das regras e estratégias em função desses fatores, sendo porém, resultado final desta modalidade de jogo aleatório".

Outro argumento do acusado é baseado em reportagem da **ConJur** de 2012, que [relata decisão](#) da Justiça de Santa Catarina segundo a qual o jogo de cartas trata de habilidade e não de azar.

Batalha no pano

O juiz Garms Gonçalves deu razão à defesa e ressaltou que o pôquer não depende exclusivamente ou principalmente de sorte. Para ilustrar seu ponto, o juiz fez um relato de uma partida travada no pano verde:

No pôquer, o valor real ou fictício das cartas depende da habilidade do jogador, especialmente como observador do comportamento do adversário, às vezes bastante sofisticado, extraindo daí informações que o levam a concluir se ele está ou não blefando. Por sua vez, esses adversários podem estar adotando certos padrões de comportamento de forma ardilosa, também para blefar. Por exemplo, estando bem, mostra-se inseguro, a fim de o adversário aumentar a aposta, ou estando mal, mostra-se seguro, para que o adversário

desista. Em suma, é um jogo de matemática e psicologia comportamental.

Clique [aqui](#) para ler a decisão

Date Created

18/02/2018