

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN
GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
Trabajo de Fin de Grado

CREACIÓN DE UN GLOSARIO MULTILINGÜE ESPECIALIZADO DE PÓKER PARA *CROUPIERS*



UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Autor: Daniel López Márquez
Tutora: Claudia Toda Castán

Salamanca, 2024



FACULTAD DE
TRADUCCIÓN Y
DOCUMENTACIÓN

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo realizar un glosario multilingüe mediante un cuestionario en el que se pregunta a trabajadores que trabajan en el ámbito de los torneos de póker sobre como nombran determinados términos sobre los objetos y acciones que realizan en su profesión. Este cuestionario se elaboró en cuatro lenguas, se partió del inglés como lengua de uso de la profesión puesto que el juego tiene su origen en Estados Unidos. A su vez se realizaron las mismas preguntas a profesionales del sector cuya lengua materna es el francés, el italiano y el español. Posteriormente se contrastaron estas respuestas con la versión en inglés y se analizaron los resultados para comprobar cómo se han ido desarrollando esos términos y si estos tienen influencia del inglés.

Palabras clave

Póker, croupier, terminología, glosario, multilingüe.

Abstract

The aim of this work is to carry out a multilingual glossary through a questionnaire, asking workers in the field of poker tournaments about how they name certain terms related to the objects and actions they perform in their profession. The questionnaire was elaborated in four languages, starting with English as the language used in the profession, given that the game originates in the United States. In turn, the same questions were asked to professionals in the sector whose first language is French, Italian and Spanish. These answers were then compared with the English version and the results were analysed to see how these terms have developed and whether they are influenced by English.

Keywords

Poker, casino dealer, terminology, glossary, multilingual.

Índice

1.	Introducción.....	5
2.	Terminología y lenguaje especializado.....	7
2.1.	¿Qué es la terminología?.....	7
2.2.	¿Qué es un término?.....	8
2.3.	El lenguaje especializado.....	9
2.4.	La falta de normalización.....	10
3.	Glosarios.....	12
3.1.	¿Cómo se elabora un glosario?.....	14
3.2.	Diferencias entre glosario y diccionario.....	14
4.	Cuestionarios.....	15
4.1.	Dilemas de los cuestionarios.....	15
4.1.1.	Los entrevistados.....	15
4.1.2.	Las normas sociales.....	15
4.1.3.	La falsedad de la respuesta.....	15
4.1.4.	La pérdida de interés.....	16
4.2.	Elaboración del cuestionario.....	16
4.2.1.	Estructura.....	16
4.2.2.	La formulación de las preguntas.....	16
5.	La terminología del póker.....	17
5.1.	¿Existen trabajos previos que trabajen con este léxico especializado? .	17
6.	Metodología y creación del glosario.....	19
6.1.	Consideraciones previas.....	19
6.1.1.	¿Cuántos profesionales serían una muestra representativa?.....	19
6.1.2.	¿Cuántas lenguas se pueden abordar?.....	20
6.1.3.	Encuestados finales.....	21
6.2.	Creación del cuestionario.....	23
6.2.1.	Conceptualización del cuestionario.....	23
6.2.2.	Análisis de cuestionarios.....	24
6.2.3.	Creación del cuestionario.....	26
6.3.	Puesta en marcha.....	28
7.	Análisis.....	29
7.1.1.	Análisis comparativo de los resultados en español.....	31

7.2.1. Análisis comparativo de los resultados en francés	34
7.3.1. Análisis comparativo de los resultados en italiano.....	37
7.4.1. Análisis comparativo de los resultados en las cuatro lenguas	40
8. Conclusiones y futuras líneas de investigación	43
9. Bibliografía	44
ANEXO 1	47
El cuestionario en español (Versión para smartphones)	47
ANEXO 2	69
Glosario multilingüe de póker	69

Quería dar las gracias a todos mis compañeros de oficio,
ya que, sin ellos, nada de este trabajo hubiera sido posible.

1. Introducción

Este trabajo busca ofrecer un análisis sobre los términos que se utilizan en el ámbito laboral del póker, desde la perspectiva de los profesionales que se dedican tanto al desarrollo de los torneos de póker como a las partidas de *cash*. En él se ha buscado la ayuda de diversos profesionales del sector de lengua inglesa, francesa, italiana y española para realizarles un cuestionario con una serie de imágenes estáticas y animadas (en formato GIF) a los que estos deben dar respuesta y “poner nombre” a cada uno de los 34 términos que se les plantean dentro de tres categorías concretas: Objetos, Acciones del *croupier* y Acciones del jugador. Todas estas cuestiones se encuentran recogidas en un cuestionario multilingüe de 42 preguntas que ha sido posible analizar gracias a las respuestas que han aportado los *croupiers*.

Con esto se pretende averiguar las diferencias y similitudes de los términos entre las distintas lenguas. Como se podrá ver más adelante, estos términos no solo varían en función de la lengua en la que se expresen, sino que lo hacen también en función de la zona en la que han desarrollado su actividad profesional estos trabajadores. Siendo que la lengua originaria en la que se empieza a utilizar esta terminología es el inglés, debido a su expansión y desarrollo en zonas de los Estados Unidos, se espera que muchos de los términos que utilicen los *croupiers* provengan de la lengua inglesa. Esto es algo que se podrá comprobar más adelante.

Por otra parte, este trabajo plantea el problema de la falta de glosarios de acceso libre a los trabajadores de póker. Es por ello por lo que, una vez analizadas las respuestas de los encuestados propone un glosario ilustrado multilingüe en español con el que un trabajador en torneos de póker pueda comprender los términos que se utilizan en su actividad laboral y ver cómo se denominan estos términos en las otras tres lenguas propuestas en este trabajo.

Como se puede ver en los manuales de póker publicados en Vegas Aces (2024), a veces estos incluyen un glosario en el cual se explica el juego en sí; detallan cómo se desarrolla el juego, qué distintos tipos de reglas se deben aplicar, las distintas fases de las rondas de apuestas, etc. Pero dejan atrás cuestiones como los objetos empleados en la mesa o las acciones que realiza el *croupier* en la mesa. Por otra parte, estos glosarios se suelen redactar en un formato monolingüe, en el que un determinado usuario de una lengua concreta aprende y se forma con los términos de esta.

Sucede algo similar con los manuales que emplean los casinos para enseñar a sus trabajadores; estos son de difícil acceso para las personas de fuera de ese casino ya que cada uno tiene sus propias normas internas y suelen ser bastante herméticos a la hora de compartir su funcionamiento. Hay que tener en cuenta también que la labor de *croupier* como profesión es algo que se imparte en mayor parte de manera oral y mediante ejemplos prácticos. Estos profesionales acuden, por norma general, a un casino que les imparte formación sobre cómo tienen que trabajar en ese determinado centro en función a sus normas y juegos, posteriormente estos se incorporan a la plantilla de trabajo de este para desarrollar su actividad laboral. Que no haya una única escuela centralizada donde se imparta formación a todos estos profesionales conlleva a que la terminología propia empleada para cada juego sea algo que puede cambiar, incluso dentro de la misma profesión.

Es debido a esta carencia de terminología normalizada que surge la idea de crear un cuestionario que investigue sobre toda esta terminología y pueda ofrecer equivalentes en distintas lenguas. Algo que parece importante, puesto que como dice Felber:

los lenguajes de especialidad son los instrumentos básicos de comunicación entre los especialistas. La terminología es el aspecto más importante que diferencia no solo los lenguajes de especialidad de la lengua común, sino también los diferentes lenguajes de especialidad entre sí. (citado en Cabré 1992, 93)

Este trabajo se estructura en una primera parte teórica que abordará la terminología, el lenguaje especializado, la creación de glosarios, la elaboración de cuestionarios y el léxico específico del póker. Posteriormente, se describirá la ejecución del cuestionario y el análisis de los resultados obtenidos, que se utilizarán para elaborar el glosario ilustrado en español. Por último, se extraerán conclusiones y se dará paso a la bibliografía correspondiente.

2. Terminología y lenguaje especializado

El ser humano es un animal que define. Somos una especie que define constantemente desde que se inventó el lenguaje (TERMCAT 2009, 9). La necesidad de dar nombre a las cosas que utilizamos en el día a día nos crea la necesidad de ser cada vez más específicos, cada vez más rápidos y precisos a la hora de conceptualizar el mundo que nos rodea. Se crean definiciones en todos los contextos de la enseñanza y son estos conceptos los que nos permiten avanzar en la vida, aprender cosas nuevas y profesionalizarnos en un ámbito concreto.

2.1. ¿Qué es la terminología?

Tal y como expresa María Teresa Cabré en *La terminología: Representación y comunicación* (2005); la terminología no es algo que se pueda definir como una sola cosa, sino que es disciplina, práctica y producto.

como disciplina es la materia que se ocupa de los términos especializados; como práctica es el conjunto de principios encaminados a la recopilación de términos; y, como producto es el conjunto de términos de una determinada especialidad. (Cabré 2005, 14)

La terminología se centra únicamente en los términos o palabras propias de un campo de especialidad o de un área profesional (Cabré 2005, 25). Este lenguaje especializado que es el que permite a los profesionales comunicarse entre sí de una manera más ágil y concreta dentro de su actividad laboral. Así pues, se encuentran términos específicos en el mundo de la mecánica, la cocina, la moda, la medicina, etc.

Hay que entender la terminología como el lenguaje especializado que nos permite hablar de cosas específicas que no podríamos expresar con el lenguaje común de nuestra lengua materna. «La terminología es la base de comunicación entre profesionales» (Cabré 1992, 93). Es por eso por lo que este trabajo tiene cabida. Se basa en la comunicación entre distintos profesionales del ámbito de los torneos de póker y se enfoca en la labor del *croupier* como usuario de este lenguaje especializado.

Según expresa María Cardero en su obra sobre lingüística y terminología (2004, 45): «Una de las primeras etapas de acceso al conocimiento de un área particular es la comprensión de su terminología». El que los diferentes profesionales de un sector sean capaces de comunicarse entre ellos de manera efectiva es algo que aligera y facilita el trabajo.

Tal y como comenta Cardero (2004, 28), la terminología es una disciplina que permite identificar el vocabulario de una especialidad de forma sistemática. Este mismo vocabulario se crea mano a mano entre los especialistas y el terminólogo de manera que se normalice para que todos sus usuarios lo empleen de manera uniforme.

Por otra parte, si se presta atención a lo que dice Cabré (2005, 54). En el marco de la internacionalización, la terminología actúa sobre la forma escrita de las palabras, mientras que no lo hace sobre su pronunciación. De manera que a veces las palabras se pronuncian con la fonética de la lengua que las adopta, en otras ocasiones estas se naturalizan y en otras pocas, se adaptan.

2.2. ¿Qué es un término?

Tal y como afirma Pérez (2012, 196), el constante avance que experimentan los diferentes campos del saber nos obliga a una permanente creación de denominaciones para designar a los nuevos conceptos que van surgiendo. Los términos son palabras y acepciones propias de distintos ámbitos que nos transmiten un conocimiento especializado.

Así como la terminología no podía ser definida desde una sola perspectiva, lo mismo ocurre con el término. Es por eso por lo que Cabré (2005, 17) divide la definición del término en tres puntos de vista. Para la lingüística, es un conjunto de signos lingüísticos que constituyen una parte de la gramática del hablante. Es decir, una manera de saber. Para la filosofía es un conjunto de unidades cognitivas que representan el conocimiento especializado. Es decir, una manera de conocer. Y, para diferentes disciplinas científico-técnicas, es el conjunto de unidades de comunicación que permiten transferir el conocimiento especializado. Es decir, una manera de comunicar. Así pues, se podría concluir que el término tiene tres propiedades: significar, representar y denominar.

Las palabras no son unidades lingüísticas que puedan ser descritas desde el punto de vista de la lengua, sino que son también unidades pragmáticas que identifican al hablante por cómo las utiliza (Cabré 2005, 27). De esta manera se podría analizar al hablante y, mediante su vocabulario, clasificar a este en su situación geográfica, su estatus social, su profesión, etc.

Tal y cómo defiende Cabré (Cabré 2005, 27), términos y palabras se distinguen por: sus usuarios, las situaciones en las que se utilizan, la temática en la que se desarrollan y el tipo de discurso en el que aparecen. De esta manera, los términos se encuadran dentro de un lenguaje especializado, proporcionando al hablante un conocimiento específico

sobre un ámbito en particular. Ese conjunto de palabras que no son habituales fuera de este, es decir, que no pertenecen al ámbito general de la lengua.

2.3. El lenguaje especializado

Según definen Arntz y Pitch, «el lenguaje especializado es el área de una lengua que aspira a una comunicación unívoca y libre de contradicciones» (1995, 28).

Como se comentaba antes, el conocimiento del lenguaje especializado es el que permite desarrollar una actividad específica de manera totalmente plena y eficaz. En el mundo globalizado actual, es común que la lengua utilizada para una labor específica no sea la misma que la lengua original en la que se comenzó a desarrollar esa actividad. Esto hace que sea necesaria la creación de diccionarios especializados para transmitir los conocimientos de un determinado ámbito. Tal y como subraya José Ignacio Pérez Pascual en su obra *El léxico de especialidad* (2012) es necesaria la elaboración de estos diccionarios especializados, puesto que entre un 25 y un 40% de las entradas de los diccionarios corresponden a términos de áreas específicas.

Parece así necesario que cada una de las actividades laborales, deportivas, etc. cuente con su propio diccionario especializado. Al igual que, en disciplinas como la medicina, el derecho, la aeronáutica, etc. existen diccionarios especializados disponibles tanto en internet como en formato impreso, que ofrecen explicaciones adecuadas de los términos propios en cada área.

Cuando una persona comienza el desarrollo de una determinada técnica tiene que comprender el significado de los términos fundamentales de la actividad que va a desarrollar a diario. Esto le permitirá ser más eficiente en sus tareas diarias al comprender mejor las técnicas, procesos y aparatos que le rodean (Cardero 2004, 45-46).

Son los especialistas y profesionales quienes incorporan estos términos en la actividad laboral en cuestión, los que se dedican a adaptarlos y expandirlos. Aunque a veces, en algunos campos específicos, son estos profesionales quienes, con la ayuda de terminólogos, desarrollan glosarios, diccionarios especializados, etc.

Como defiende Pérez (2012, 193), es cierto que en algunos lenguajes profesionales hay un fuerte componente críptico que las aproxima al argot, aunque esto está más relacionado con un elevado grado de especialización de la materia que con que los usuarios de este lenguaje pretendan ocultar información a otros oyentes.

2.4. La falta de normalización

Tal y como defiende Pérez (2012, 197), la comunicación especializada requiere un nivel de precisión más alto que la comunicación general, esto hace necesario que los lenguajes especializados se normalicen o estandaricen, es decir, que se fije una manera del uso de estos. Como comenta Pérez en su obra, en un origen las distintas disciplinas como la botánica, la medicina, etc. disponían de una serie de léxicos especializados que, a veces, empleaban un mismo término para distintas definiciones. Conforme iban pasando los años, los profesionales del sector se daban cuenta de que utilizaban distintos nombres para conceptos idénticos, lo cual complicaba la comunicación entre estos. Todo esto llevó a la creación de una serie de organismos que regulase este vocabulario, de manera que se crearon en España organismos como la Asociación Española de Terminología (AETER), la Red Panlatina de Terminología (REALITER); así como otras centradas en las lenguas de la península como pueden ser el Centre de Terminología Catalán (TERMCAT), el Banco Terminológico Público Vasco (EUSKALTERM), etc. Todos estos se encuentran supeditados a la Asociación española de normalización y certificación que se dedica a normalizarlas y certificarlas.

Por otra parte, esta normalización terminológica es algo necesario tal y como explicaba Emilio-Germán Muñiz en una de sus conferencias:

la normalización terminológica garantiza por sí sola una producción abundante de diccionarios, útiles por su fiabilidad contrastada y por el registro sistemático y exhaustivo de la terminología de cada especialidad, apoyado por comisiones de especialistas y terminólogos. (Muñiz 2004)

Todo esto, según Muñiz, es debido a la Segunda Guerra Mundial y al plan Marshall que inició Estados Unidos para la reconstrucción de Europa. Sucedió que las organizaciones que se ocupaban de la terminología en Europa cesaron su actividad y que buena cantidad de términos provenientes de Estados Unidos se asentaron en inglés. Si bien algunos países como Francia y Alemania continuaron rápidamente sus labores en este campo y no permitieron una excesiva penetración de estos términos en sus lenguas, no sucedió lo mismo con la lengua española. La inexistencia de herramientas de consulta representó un serio obstáculo para los traductores y técnicos de todo el ámbito español. Faltó cálculo económico para evaluar los beneficios que podrían derivarse de la

normalización terminológica y sigue faltando interés por el idioma, por la ciencia, por la técnica, por la investigación, etc.

Es por todas estas razones que son necesarios una serie de diccionarios monolingües y multilingües con los que los expertos, profesionales y universitarios puedan trabajar.

3. Glosarios

Tal y como define Ana María Fernández:

El término glosario hace referencia al conjunto de palabras que suelen pertenecer a un mismo campo de saberes o a una disciplina y que, por su complejidad, se reúnen en la misma obra en la que aparecen para ser explicadas. (Fernández 2022)

Los glosarios se basan en conjuntos de palabras destinados a una lectura rápida y de referencia, en estos se suele buscar algo específico. Las palabras que lo integran son aquellas que se prestan a confusión, que son muy complejas o infrecuentes (Farias 2024).

Al estar centrados en términos específicos de difícil comprensión, suelen encontrarse en libros de ámbitos temáticos muy concretos para ayudar al lector con toda aquella terminología que no comprenden pero que es necesaria para entender correctamente el contenido de estos.

Ana María Fernández (2022) explica que el glosario, al igual que los diccionarios especializados, suele estar ordenado de manera alfabética, normalmente se encuentra al final de la obra sobre la que se encuentra, dispone una breve definición detrás de cada término y las palabras pueden estar organizadas por categorías.

Tal y como comenta Cardero (2004, 234), aspectos como el aumento de relaciones internacionales, crecimiento y difusión de ciencia y tecnología hacen cada vez más necesaria la creación de una serie de glosarios comunes para los trabajadores de un determinado ámbito.

Cuando una persona se inicia en el estudio del trabajo práctico de una determinada técnica es necesario que sea consciente de los términos fundamentales con los que se va a encontrar a diario (Cardero 2004, 45).

Tal y como expresa Andrés en la entrada de *Cómo hacer un Glosario* en el sitio web Normas APA (Rivas 2023), el glosario es algo que se elabora para el usuario, no para uno mismo, en este la definición no tiene que incluir la palabra que se está definiendo y para el lector es mucho más fácil si la palabra a definir tiene una imagen asociada. El objetivo del glosario es dar cabida y explicación a todos aquellos términos que pueda necesitar el lector con el fin de desarrollar sus habilidades profesionales, familiarizar a este con los términos y lo que representan en un ambiente concreto.

Al igual que muestra Arntz en su libro *Introducción a la terminología*, es interesante elaborar un glosario que vaya del concepto al lema, más que uno elaborado

alfabéticamente. Si bien, la elaboración de un glosario ordenado alfabéticamente es útil cuando se conoce el término que se pretende buscar, este modo no es tan útil a la hora de adquirir conocimientos relativos a este ámbito laboral. En una imagen que propone Arntz (1995, 225) como ejemplo, hay una entrada en la que se muestran gráficamente diversos términos junto con su término en alemán y a su derecha los términos que se utilizaban para nombrar esos conceptos en distintas lenguas. En el marco de este trabajo, esto hace que parezca interesante la creación de glosarios multilingües para trabajadores de distintos ámbitos geográficos que se dediquen a realizar la misma actividad laboral, puesto que les permitirá comunicarse de una manera más sencilla a pesar de que, en ocasiones, no compartan la lengua de sus compañeros de oficio.

En cuanto a los glosarios sobre actividades profesionales, es poca la información que se encuentra sobre la terminología profesional, tal y como se comenta en Fundae (2023). Así pues, se puede concluir que en cualquier campo profesional es imprescindible utilizar de manera adecuada el vocabulario especializado. Esto se puede hacer formando a los trabajadores en las técnicas y utilizando las palabras específicas que van a emplear de manera progresiva según van apareciendo estas en su actividad profesional. Pero también, proveyendo a estos de glosarios en los que puedan consultar sus dudas sobre cómo funciona, cómo se realiza o qué representa un determinado término. Todo esto en un listado de términos ordenados, normalmente de forma alfabética, junto con su definición y, en algunos casos, su equivalencia en otras lenguas.

3.1. ¿Cómo se elabora un glosario?

Así pues, Ana María Fernández (2022) explica que los glosarios se construyen en función a obras específicas, por lo cual será necesario que esta se encuentre completada. Después se extraen los términos y se los ordena por orden alfabético y/o por categorías, si fuera necesario. Es importante que la definición que se dé de una palabra se adecúe con el concepto que denomina.

3.2. Diferencias entre glosario y diccionario

Tal y como sostiene Farias (2024), tanto glosarios como diccionarios tienen un mismo objetivo: aclarar términos, conceptos y usos de las palabras. Mientras que un diccionario incluye la mayor cantidad de palabras posibles, un glosario se dedica solo a las palabras que realmente necesitan explicación. En un origen un diccionario puede ser general o especializado, mientras que un glosario tiende a ser más especializado.

Por otra parte, tal y como defiende Fernández (2022): «un diccionario no posee como base *otro* texto a partir del cual nutrirse». De esta manera, se podría decir que un glosario se crea con la necesidad de ayudar al lector con todas aquellas palabras que no entiende de una obra concreta. Esta puede ser un manual, un libro especializado, una novela con alto contenido de tecnicismos, etc.

Por último, mientras que un glosario no tiene por qué incluir más que las acepciones de una palabra que son relevantes para la obra en cuestión, un diccionario deberá contener todas las acepciones de la palabra. Es por esto por lo que, al ser el glosario mucho más específico, su longitud será siempre mucho más reducida que la de un diccionario.

4. Cuestionarios

Según define Alaminos en la obra *Elaboración, análisis e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinión* el cuestionario es el método de recogida de datos. Se trata de un formulario con preguntas y respuestas sobre la información que se quiere conseguir. Su redacción y estructuración debe de ser cuidadosa, puesto que de ella depende que la información sea la deseada, no influir a los encuestados, directa o indirectamente, y que estas respuestas sean espontáneas (Alaminos y Castejón 2006, 84).

Por otra parte, tal y como defienden Casas, Repullo y Donado (2003, 527): «La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz».

Alaminos (2006, 77-88) explica que en el cuestionario se plantean una serie de preguntas abiertas o cerradas en función del objetivo, el público al que se dirige y si estas se realizan mediante entrevistadores o es el encuestado el que se encarga de leer y contestar las preguntas.

Sin embargo, realizar una investigación basada en preguntas y respuestas a personas plantea una serie de dilemas tal y como plantean Alaminos y Castejón en su obra (2006).

4.1. Dilemas de los cuestionarios

4.1.1. Los entrevistados

Según Alaminos (2006, 79), lo más importante es que entiendan correctamente la finalidad del cuestionario para poder obtener respuestas completas y sinceras. A veces, estos pueden no dar su opinión o son reacios a dar determinado tipo de información personal porque no quieren que se sepa de ellos.

4.1.2. Las normas sociales

Por otra parte, Alaminos (2006, 79) hace hincapié en que hay que tener en cuenta que los encuestados pueden intentar responder a las preguntas de acuerdo con lo que se espera de ellos, lo cual puede dar a respuestas que no sean del todo reales.

4.1.3. La falsedad de la respuesta

En función a lo que defiende Alaminos (2006, 80) esto se pueden dar por varias causas. Puede ser que el entrevistado sea incapaz de dar una respuesta fiable o válida porque realmente ignore esta, puede ser que en cuestionarios demasiado largos o tediosos haya

perdido el interés y solo quiera terminarlo, puede ser que en ese momento no le venga la respuesta porque no la recuerde, y, en el caso de información personal puede que no quiera aportar esos datos con lo cual es posible que mienta en la respuesta o esto derive en un abandono del cuestionario.

4.1.4. La pérdida de interés

Tal y como comenta Lorena Pérez (2020, 385) es necesario que los encuestados no pierdan el interés mientras completan el cuestionario, para ello se proponen cosas como:

- Acompañar las preguntas con imágenes.
- Reducir la extensión del cuestionario.
- Concretar y simplificar los enunciados.

4.2. Elaboración del cuestionario

4.2.1. Estructura

Para comenzar, según explica Alaminos (2006, 85), es necesario redactar una lista sobre los temas sobre los que se quiere extraer información, sin preocuparse por la redacción, o el orden lógico, para después ordenar estos. Los criterios más interesantes para ordenar preguntas son:

- Conseguir que el entrevistado se sienta motivado para contestar todo el cuestionario.
- Que la sucesión de las preguntas tenga sentido para el encuestado.
- Que esta sucesión sea fácil de seguir.

4.2.2. La formulación de las preguntas

Este es uno de los puntos más importantes del diseño. Según Warwick y Lininger (citados en Alaminos y Castejón 2006, 86), algunas de las consideraciones para tener en cuenta a la hora de redactar las preguntas es que deberían ser:

- Simples, directas y familiares a los entrevistados.
- Claras y específicas.
- No cubrir más de un tema en la misma pregunta.
- No ser pretenciosas o con dobles sentidos.
- Ser aplicables a los entrevistados.
- Fáciles de leer.

5. La terminología del póker

Tal y como expresa Boshoff en su libro de estrategia de póker *Daily dose of GTO* (2024, 6), el póker está lleno de términos extraños y nomenclaturas obtusas. Esto hace que sea difícil comprender toda esta información al principio. De manera que tanto jugadores como *croupiers* necesitan un largo recorrido de estudio y/o formación en el que conseguir interiorizar todos estos términos y aplicarlos de forma correcta.

Son infinidad de libros, manuales y blogs de póker los que han ido difundiendo los conocimientos de este juego. Que en 2003 un contable de Atlanta (Chris MoneyMaker) consiguiera hacerse millonario en un torneo en las WSOP (World Series of Poker) de las Vegas hizo que el póker comenzase a ser un fenómeno que estudiar y ayudó a que se difundiera (García, 2014). Ya no solo se publicaba todo tipo de contenido sobre póker, sino que también se empezó a emitir por televisión. Todo este contenido hizo que se expandiera alrededor de todo el mundo y que su terminología se fuera introduciendo en las distintas lenguas a través de anglicismos (*all in, stack*, etc.), naturalizando sus términos (*chequeo, bustear*, etc.) o adaptándolos (envidar, escalera). Toda esta serie de términos se iba adoptando en función a la permeabilidad del lenguaje ante los extranjerismos de cada país y en función a las tradiciones previas de cada uno en los distintos juegos de cartas.

5.1. ¿Existen trabajos previos que trabajen con este léxico especializado?

Apenas hay antecedentes aplicables a este contexto. Si bien se puede encontrar el trabajo de Peláez Torres (2021) en el que realiza una ligera inmersión en términos relativos al ámbito del póker *online*. Este no plantea una gran variedad de términos, sino que más bien, se centra en unos pocos y en cómo se forman estos.

Si se observan glosarios de páginas especializadas de póker se encuentra que en estas se detallan cientos de términos relacionados con fraseología, estrategias de juego, objetos, etc. Un ejemplo de estos podría ser el de *Poker News* (2024), en el cual se pueden encontrar más de cien términos en inglés ordenados en un glosario de manera alfabética.

Por otra parte, si se consultan libros sobre póker, se encuentra que algunos de estos también disponen de glosarios entre sus páginas. Así pues, se encuentran publicados glosarios con terminología del póker en libros en francés como en *Le poker en 52 leçons* (2007) de François Montmirel, en italiano en libros como *Giocare e vincere a poker online* (2009) de Max Pescatori y Dario de Tofoli, en español en libros como *Super System*

Deluxe (2010) de DoyleBrunson o en inglés en libros como *Essential Poker Math: Expanded Edition* (2016) de Alton Hardin.

Si se observan manuales y reglamentos de juego se puede comprobar que estos se centran en el desarrollo del juego en sí. Ejemplos de estos, pueden ser los publicados en español por parte de gobiernos como el de Argentina en el Boletín Oficial que publica el *Reglamento “Torneo Poker Texas Hold’em”* (2014), el del Gobierno de Puerto Rico que publica el *Manual de procedimientos de juegos de mesa* (2015), el del Diario de Derecho que publica el *Reglamento de juego del póker en los casinos de juego* (2005) de la Comunidad Autónoma de Galicia o los de páginas web especializadas en manuales en inglés como *Vegas Aces* (2024). En esta última, se pueden encontrar manuales de póker de casinos; cuyo nombre aparece anonimizado, por lo que se nombraba en apartados anteriores sobre la hermeticidad que tienen los casinos a la hora de compartir aspectos sobre el desarrollo de sus actividades laborales. Estos manuales se centran en cómo se tiene que desarrollar una partida y qué aspectos deben tener en consideración los jugadores que se dispongan a participar en estas. Si bien algunos de estos, como por ejemplo alguno de *Vegas Aces*, puede contener glosarios que expliquen algunos de los términos nombrados sus páginas, no ahondan en cuestiones que afectan al *croupier* más que en lo que respecta al desarrollo de la partida. Es decir, estos muestran explicaciones sobre el reglamento que difunden, pero no se centran en la terminología o en aspectos que afectan al trabajador que se encarga del desarrollo de la partida, sino que, más bien se centran en lo que atañe al jugador como cliente y usuario de los servicios que ofrecen los casinos.

Es cierto que todos estos glosarios dispuestos en páginas web, libros y manuales pueden resolver las dudas que se le puedan plantear a un jugador de póker desde una perspectiva estratégica y/o de funcionamiento en lo que respecta a las normas. Sin embargo, los glosarios que estos contienen no abordan aspectos como la denominación de los objetos que se emplean en la mesa ni las acciones que desempeña el *croupier* en sus labores de reparto y barajado en el desarrollo de la partida. Es por esta razón que este trabajo intentará abordar más adelante todos aquellos términos que no se encuentran recogidos en libros de estrategia de póker como los mencionados.

6. Metodología y creación del glosario

6.1. Consideraciones previas

Tal y como dice Cardero (2004, 234), son los especialistas y profesionales los que determinan la integración de los lenguajes de especialidad.

Es por esta razón por la que se plantea la creación del glosario desde el punto de vista de los profesionales. Ya no solo por la ausencia de obras que aborden esta terminología concreta, sino por la capacidad de poder acceder a estos trabajadores y que sean estos los que contribuyan a la elaboración del formulario con sus respuestas.

Lo que pretende este trabajo es analizar la terminología que utilizan los profesionales de distintos países de Europa a través de un cuestionario en el que se les pregunte como denominan 34 términos de su ámbito laboral divididos en tres áreas: objetos, acciones del *croupier* y acciones del jugador. Todo esto con el fin de elaborar un glosario a la par que se descubre cómo estos términos se han ido introduciendo en esas lenguas a través del inglés, ver si estos se han tomado como préstamos en esa lengua o, por el contrario, estos se han adaptado o naturalizado.

Para ello se realiza el cuestionario, se recogen las preguntas y posteriormente se analizan los resultados comparando las respuestas de las distintas lenguas con las obtenidas en el cuestionario en inglés.

En función a todo esto se comienza con la creación del cuestionario y la cantidad de personas que van a ser determinantes para su creación, los profesionales. En base a esto se plantean varias cuestiones:

6.1.1. ¿Cuántos profesionales serían una muestra representativa?

Esta es la primera pregunta que se planteó en el trabajo, cuántas personas serían necesarias para poder conseguir una muestra lo suficientemente representativa de respuestas en el cuestionario para la posterior elaboración de un glosario.

Para ello se comprobaron investigaciones terminológicas previas como la de García Alonso (2012, 16). En esta entrevistaba a 10 personas por país, de las cuales la mitad contaba con formación profesional en el ámbito en el que se realizaba la encuesta mientras que la otra mitad contaba con una formación lingüística general. Debido a la terminología concreta de ese trabajo, este le permitía trabajar con gente de fuera del ámbito profesional para realizar la misma pregunta que a los profesionales.

En cambio, para la elaboración de este trabajo se emplea el lenguaje terminológico específico del póker desde el punto de vista de un *croupier*. Esto implica que si se realizaban preguntas a personas de fuera de este ámbito profesional concreto las respuestas que se dieran podrían dar respuestas inadecuadas y que estas se limitasen únicamente a describir lo que se ve en la imagen.

Es por esta razón por lo que se planteó que un mínimo de 5 personas profesionales en este ámbito pudiera ser una muestra lo suficientemente representativa del uso de los términos. No sin olvidar que cuantas más personas participasen más completa y precisa sería la encuesta.

Por otra parte, se planteó también cuál sería el tiempo mínimo que deberían que llevar estos profesionales dedicándose a esta disciplina. Para ello se incluyó en el cuestionario la pregunta sobre cuánto tiempo llevaban en la profesión, con la intención de evaluar si aquellos con más experiencia tenían una terminología más consolidada. Sin embargo, se permitió la participación de cualquier *croupier*, independientemente de su trayectoria laboral.

En resumen, se estableció que tendría que haber un mínimo de 5 *croupiers* por lengua, independientemente de su género, lugar de formación y años de experiencia. Aunque estas dos últimas cuestiones sí se les preguntasen en el cuestionario no se tendrían en cuenta a la hora de realizar el análisis.

6.1.2. ¿Cuántas lenguas se pueden abordar?

Hay que recordar que se partía de la base de que el glosario se formaría en función a las respuestas en inglés, ya que es la lengua en la que se empezó a desarrollar este juego hasta el punto de que empezase a globalizar y a desarrollar en casi cualquier punto del mundo. Una vez sabido esto se pensó en qué lenguas podrían constituir este glosario multilingüe, teniendo en cuenta las lenguas de conocimiento de las que se partía que son el inglés, el francés, el italiano, el español, el catalán y el japonés.

Por una parte, antes de comenzar a realizar el glosario, se preguntó a profesionales del sector de la región de Cataluña para conocer si habría en esta lengua suficientes términos relevantes para incluir esta en la confección del glosario. Sin embargo, los *croupiers* que se dedican a ejercer su actividad laboral allí comentaron que no había prácticamente términos que se diferenciases de los que se utilizan en las otras zonas de la región española.

Por otra parte, se pensó en incluir términos que se utilizasen en lengua japonesa. En un principio, el póker en Japón ha sido una actividad bastante restringida debido a las prohibiciones del juego que marca este país con respecto a la apertura de casinos en su territorio. A pesar de esto, posee una gran cantidad de habitantes que juegan ahora mismo tanto de manera *online* dentro del mismo país como de manera presencial. Esta actividad presencial es algo que realizan tanto en países cercanos como pueden ser Corea y Vietnam como torneos europeos y americanos. Es por esta razón que, aunque legalmente no se pueda jugar con dinero dentro de su territorio nacional, se han empezado a crear una serie de pequeños torneos e incluso un circuito nacional en el que los jugadores compiten en mesas de manera presencial, el JOPT (Japan Open Poker Tour).

Debido a todo esto se planteó el crear el glosario incorporando también esta lengua asiática. Pero debido a que no se han encontrado compañeros japoneses que trabajasen en Europa y a la dificultad de poder contactar con compañeros que residieran en Japón se acabó por descartar la idea por el miedo a no encontrar suficientes respuestas en el cuestionario.

Estas razones, sumadas al hecho de que en los torneos europeos solo se encuentren trabajadores de Europa, condujeron a que el cuestionario se realizase finalmente en: francés, inglés, italiano y español; que son lenguas de trabajo del autor.

6.1.3. Encuestados finales

Tal y como comenta Cabré en su obra *La terminología* (2005, 93), la terminología es la base de comunicación entre los profesionales.

Es por ello por lo que para la realización de este trabajo se decidió contar únicamente con profesionales del sector del juego que trabajen en torneos de póker en distintos casinos de Europa.

Hay que tener en cuenta que la lengua de facto del póker es el inglés, las variantes más conocidas de este son Texas Hold'em NL (*No Limit*, hace referencia a que no hay límite de apuestas en esta variante) y Omaha PL (*Pot limit*, hace referencia a que las apuestas siguen una serie de límites estipulados). En base a los orígenes del póker y que su lengua de desarrollo, durante sus primeros años de juego, fuera el inglés hace que resulte interesante el poder contar con gente que pueda aportar el nombre original de los términos que posteriormente cada lengua ha ido adaptando y modificando en función a cada una. De esta manera se propuso trabajar con dos tipos de encuestados:

- Encuestados angloparlantes: Se encargan de definir los términos recolectados en inglés, con el fin de comprobar que las acepciones/definiciones de cada palabra proporcionadas son correctas y acabar de definir algunos matices.
- Encuestados franceses/italianos/españoles: Se encargan de establecer un lema a cada definición aportada en su propia lengua ante lo que sería para nosotros un término.

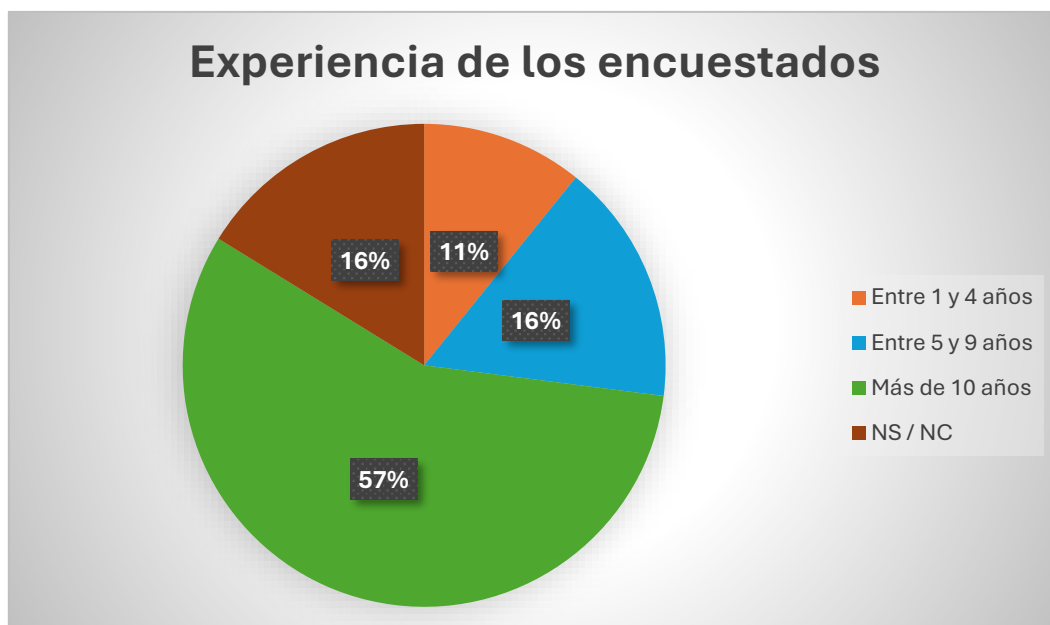
Aunque este sea un trabajo limitado en tiempo y espacio se intentó conseguir una muestra lo más representativa posible tanto de trabajadores como de lenguas. Todo esto se logró gracias a los contactos del autor y a su pertenencia en grupos de contacto de profesionales en aplicaciones de mensajería como Discord y WhatsApp.

Todo esto dio un total de 38 participantes, tal y como se muestra en la siguiente tabla:

LENGUA	Inglés	Francés	Italiano	Español
PARTICIPANTES	8	10	5	15

Al comienzo del cuestionario se les preguntó a estos trabajadores cuánto tiempo llevaban dedicándose a esta actividad profesional y en qué lugar comenzaron a desarrollar esta. Aquí se puede ver una tabla con los años de experiencia de los participantes:

Tiempo trabajado	Inglés	Franceses	Italianos	Españoles
Entre 1 y 4 años	-	3	-	1
Entre 5 y 9 años	-	4	1	1
Más de 10 años	6	3	3	10
No contesta	2	-	1	3



6.2. Creación del cuestionario

Se puede ver que en algunos de los trabajos de investigación se crea un cuestionario que resulta muy útil para la persona que quiere recolectar información, pero muy tedioso para todo aquel que lo tiene que rellenar.

Tal y como se comentaba en el apartado teórico, especialistas en cuestionarios como Lorena Pérez (2020, 385) hablaban sobre lo difícil que era que los encuestados no perdieran el interés. Es por esta razón por la que se buscó elaborar un cuestionario en el que los encuestados no perdieran mucho tiempo, pudieran contestar rápidamente a una serie de preguntas acompañadas con imágenes para facilitar sus respuestas y que este no fuera excesivamente largo con el fin de no caer en el abandono de este.

De cara a evitar esa serie de problemas se realizaron una serie de comparaciones entre distintas plataformas de cuestionarios (Google Forms, Jotforms y Typeforms), para ver qué aportaba cada una y ver cómo funcionaban tanto desde el punto de vista tanto del investigador como persona que recolecta los datos como del usuario que tiene que rellenarlo. Se intentaba buscar una plataforma que tal y como comentaba Alaminos (2006, 82) no fatigase al encuestado, que le entretuviera de tal manera que al pedirle realizar un cuestionario sencillo este no le llevase más de 10 minutos, que se sintiera cómodo rellenándolo, que lo completase entero y, por último, que las preguntas fueran lo suficientemente precisas para que contestaran exactamente a lo que se les preguntaba, evitando las ambigüedades o posibles confusiones.

6.2.1. Conceptualización del cuestionario

Según explica García Muñoz (2003, 2), el cuestionario es un conjunto de preguntas que se prepara de manera sistemática y cuidadosa sobre los aspectos que interesan a la investigación.

En este caso, tal y como se comentaba en la introducción, lo importante son los términos que tienen que ver con la actividad laboral de los *croupiers*, todo aquello que les rodea en el momento que se sientan en la mesa a ejercer su labor profesional.

Debido a la limitada extensión de este trabajo se propusieron únicamente términos que tuvieran que ver con tres categorías: objetos, acciones del *croupier* y acciones del jugador. Esto dejaba un total de 34 términos en total que son los que posteriormente formarían el grueso de las preguntas del cuestionario multilingüe que se realizó en inglés, francés, español e italiano.

Dentro del apartado de objetos se pueden encontrar los objetos que necesita un profesional en la mesa. Todos estos términos propuestos disponen de una pregunta acompañada de una imagen para que los distintos profesionales nombren como llaman a cada uno de estos objetos en su lengua materna.

Por otra parte, en el apartado de acciones del *croupier*, las preguntas vienen acompañadas de un GIF. Esto se debe a que, al ser un movimiento concreto del *croupier* durante el proceso de reparto y desarrollo de la partida, hacía difícil la comprensión si se presentaba la pregunta con una imagen estática.

Por último, se encuentra el apartado de las acciones del jugador. En este apartado se pregunta por los términos que tienen que ver con las acciones que realizan los jugadores y que los *croupiers* tienen que “anunciar” (decir en voz alta) durante el desarrollo de la partida para que el resto de los jugadores sepan cuáles son las acciones que se están produciendo durante el desarrollo del juego.

6.2.2. Análisis de cuestionarios

A lo largo de la carrera de traducción, los estudiantes están habituados a rellenar formularios en plataformas como Google Forms; tanto por parte de los profesores que quieren recibir una retroalimentación sobre las clases que imparten como por parte de los compañeros de la misma universidad que proponen algún trabajo de investigación que requiere la ayuda de otros estudiantes. Estos cuestionarios propuestos a través de Google Forms resultan algo tedioso y aburrido que suele derivar en un bajo interés de participación por parte de los encuestados. Google Forms es una plataforma útil para el investigador, pero este no suele pensar en las personas que lo rellenan.

Debido a esto, se plantearon en este trabajo una serie de preguntas:

- ¿Cuál es el abandono de los encuestados en cuestionarios extensos?
- ¿Cuánta gente se niega a realizar un cuestionario porque están cansados de rellenarlo sin recibir nada a cambio?
- ¿Cuánta gente está dispuesta a dar 10 minutos de su tiempo a cambio de nada?

En base a estas cuestiones se decidió buscar cuál era la mejor manera de realizar un cuestionario que cumpliera varias funciones: que diera datos fehacientes al investigador, que resultase una tarea cómoda para el encuestado y que no llevase mucho tiempo de completar teniendo en cuenta la cantidad de preguntas que se iban a realizar.

De esta manera, se dejó completamente de lado la idea de realizar el cuestionario en Google Forms y se empezó a investigar en otra serie de cuestionarios. En un principio se investigó el funcionamiento de Jotforms y, aunque este podría ser un buen cuestionario de recogida de datos debido a su variedad de plantillas y facilidad de uso, no permitía mucha personalización y estaba demasiado ceñido a estas, no dando al usuario investigador la posibilidad de crear algo que se adapte a las ideas que plantea.

Posteriormente se probó el uso de Typeform; este también contaba con plantillas predefinidas, pero daba mayor libertad de personalización. Permitía su diseño tanto para encuestas en versión escritorio como versión smartphone, permitía una previsualización del cuestionario y contaba con 10 respuestas al mes en su versión gratuita. Es decir, permite todo el diseño del cuestionario sin tener que pagar. Sin embargo, para encuestas de más respuestas es necesario realizar un pago anual o mensual.

Una vez probadas ambas versiones se vio que la que más se adaptaba al cuestionario que se quería elaborar para este trabajo era Typeform. Las ventajas que ofrece esta plataforma son:

- Personalización avanzada del formulario, permitiendo ajustes detallados según las preferencias del usuario.
- Utilización de plantillas predefinidas para agilizar el proceso de diseño del cuestionario.
- Organización de preguntas en páginas separadas con una barra de progreso para facilitar la navegación y seguimiento.
- Integración de imágenes estáticas y animadas en formato GIF en las preguntas.
- Presentación de estadísticas exhaustivas que muestran el tiempo promedio de finalización y la tasa de abandono del formulario.
- Capacidad para descargar los resultados en formatos Excel y CSV para su posterior análisis.
- Implementación de una política de privacidad estricta que garantiza que los datos recopilados en los formularios sean exclusivamente propiedad del creador del formulario.

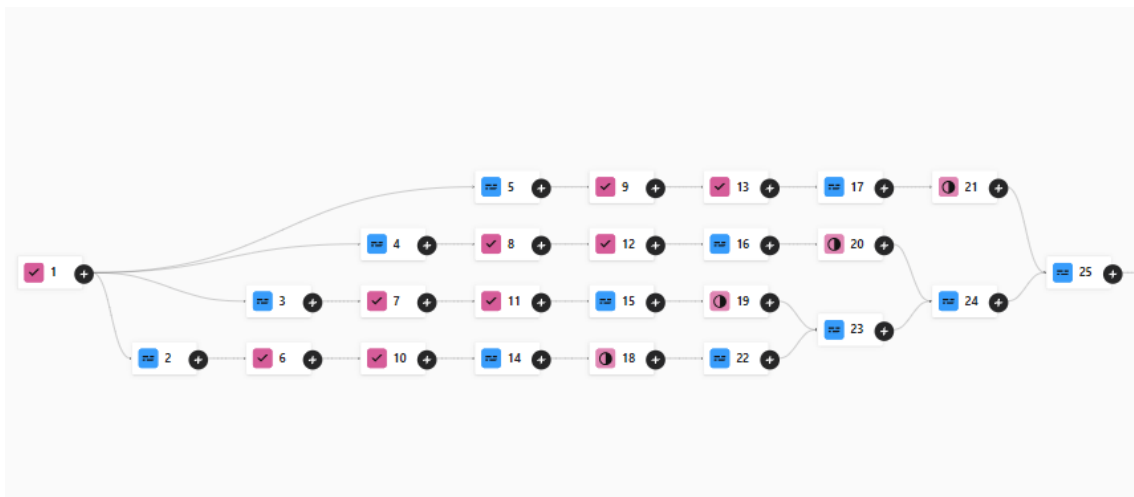
6.2.3. Creación del cuestionario

En primer lugar, se decidió hacer el primer cuestionario únicamente en español con el fin de probarlo y ver si funcionaba con usuarios españoles. Esto se realizó preguntando a profesionales del casino de Valencia que se dedican a trabajar en el desarrollo de las partidas de póker de este mismo casino. Para este primer testeo participaron un total de seis trabajadores de este centro.

Estas pruebas dieron como resultado que todos contestaron correctamente a cada uno de los elementos que se les proponía en cada pregunta, salvo en una en la que había ambigüedad sobre el objeto que se mostraba. En esta pregunta, la mitad de las personas respondió a un elemento que aparecía en la imagen y la otra mitad nombró un elemento que, aunque aparecía en la imagen, no era sobre el que se esperaba la respuesta. Debido a esto, se decidió cambiar la imagen por otra que resultase más clara y no diera lugar a equívocos. Estas pruebas dieron también la oportunidad de comprobar cuánto era el tiempo que dedicaba cada persona a rellenar el cuestionario. Lo cual permitió poder informar a los siguientes encuestados sobre cuánto tiempo iban a tener que dedicar para completarlo.

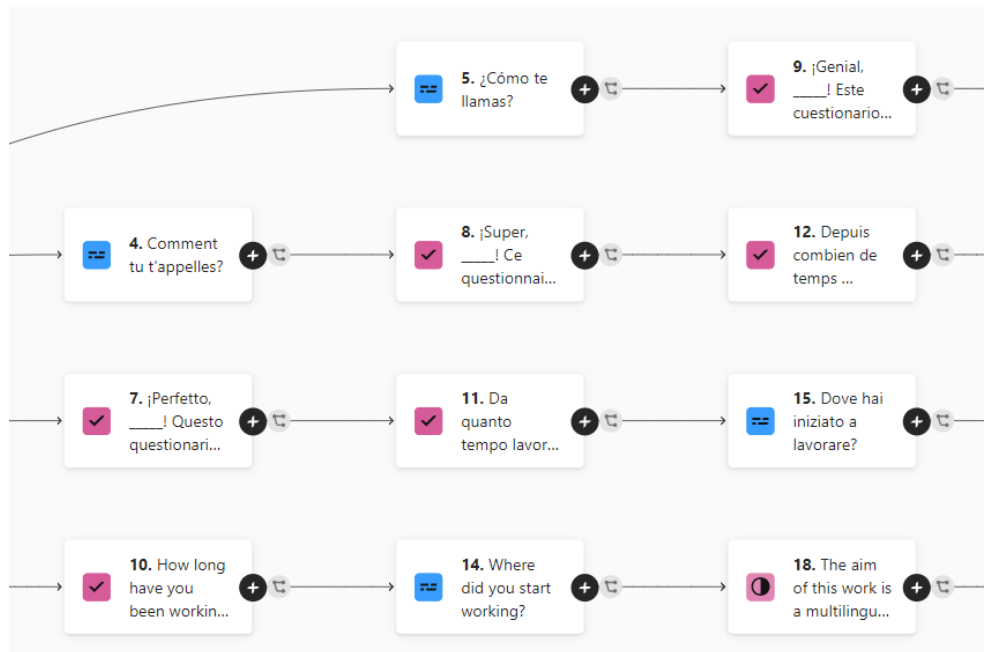
Una vez hecha esta primera verificación se decidió traducir cada una de sus preguntas a francés, inglés e italiano. Para esto había dos opciones, se podía diseñar un cuestionario nuevo para cada una de ellas o reutilizar el mismo que se había creado y realizar una serie de funciones lógicas dentro de este para convertir este, en origen en español, en un cuestionario multilingüe que redirigiera al usuario a preguntas redactadas en su lengua en función a su lengua materna.

Ejemplo de cómo se iba desarrollando la relación lógica de las preguntas en función a cómo iba cogiendo forma el cuestionario:



Lo que se hizo fue duplicar cada una de las preguntas en español un total de tres veces y traducir cada una de estas. Una vez hecho esto se iba al apartado de relaciones lógicas de Typeform y se unían las preguntas en bloques de idioma, de manera que pareciera que cada uno de los cuestionarios eran únicos en vez de lo que es en realidad, cuatro cuestionarios en paralelo bajo una misma pregunta de inicio que es: “¿Cuál es tu lengua materna?”

Muestra de parte de los cuestionarios en paralelo:



Una vez terminado, este daba un total de 42 preguntas.

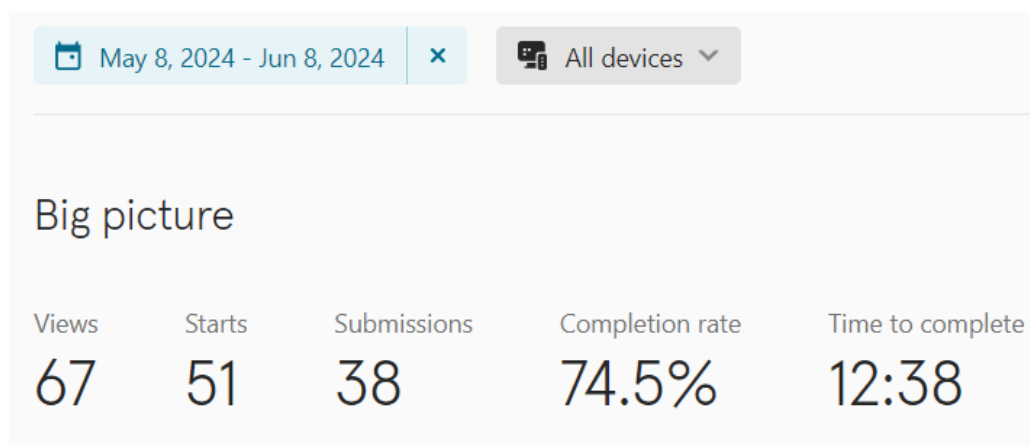
En el primer apartado, una vez seleccionada la lengua materna del encuestado se le informaba sobre el objetivo del cuestionario, se le preguntaba por los años de experiencia laboral, el primer lugar de desarrollo de la actividad profesional y se le presentaba cómo se iban a ir desarrollando las preguntas del formulario. Estas se dividían en tres apartados. En el primer apartado se disponían un total de 17 preguntas acompañadas por imágenes en las que se le preguntaba sobre cómo denominaban los objetos que aparecían en las imágenes. En el segundo apartado se proponían un total de 10 preguntas en las que se le preguntaba sobre cómo llamaban a la acción que realizaba el croupier en la imagen animada. Por último, se le presentaba un último bloque de 7 preguntas, también con imágenes animadas, en las que se le preguntaba por la acción que realizaba el jugador.

6.3. Puesta en marcha

Una vez se acabó de dar forma a la última parte del cuestionario, se envió un mensaje a través de dos grupos distintos de la plataforma de mensajería Discord. Uno de estos grupos contaba con *croupiers* mayoritariamente franceses, italianos y, en menor medida, españoles que trabajan en una serie de torneos que se realizan en Francia. A su vez, se hizo lo mismo en otro grupo de Discord de trabajadores del circuito europeo de póker. En este último, trabajan personas de todos los países de la zona europea, es un grupo mucho más heterogéneo en el que se esperaba, en mayor medida, encontrar a hablantes de lengua materna inglés y hablantes de italiano que no se consiguieran encontrar en el otro grupo de Discord basado en trabajadores de regiones francesas.

Por último, ante la escasa participación de hablantes de lengua italiana y española se tuvo que contactar personalmente con los profesionales para pedirles su colaboración en esta encuesta.

Así pues, las estadísticas finales de rellenado del cuestionario son:



Aquí se puede comprobar que, aunque el tiempo medio para completar el formulario estaba en menos de 10 minutos en las pruebas, esta media subió conforme iban completando el formulario los demás profesionales. Esto puede ser debido a que el mismo formulario permitía el guardado de las respuestas y que el encuestado pudiera acceder más tarde terminar de completarlo. De manera que se registrase la hora de inicio de este cuando se iniciaba y la hora de completado de este en el momento en el que el usuario lo enviaba.

7. Análisis

Este trabajo busca analizar los términos más utilizados por los *croupiers* a lo largo de su jornada laboral. De manera que se puedan encontrar aquellos términos que utilizan en su ámbito laboral desde su perspectiva concreta y no bajo la perspectiva de un jugador de póker.

En el análisis se espera encontrar, como se venía anticipando antes, si los términos que habían ido adoptando las distintas lenguas se habían mantenido como anglicismos o si, por el contrario, estos han adaptado las palabras provenientes del inglés en función al propio uso de la lengua. Para esto se irán comparando las respuestas de las distintas lenguas con las obtenidas del cuestionario en inglés, que son las que se sirven de referencia para el análisis de estos términos. En el cuestionario, los términos se verán separados en tres bloques, de manera que en el primero (desde el término 1 hasta el 17, ambos inclusive) se podrán encontrar los objetos, en el segundo (desde el 18 al 27) se encontrarán las acciones del *croupier* y en el último (desde el 28 al 34) se encontrarán las acciones del jugador. A efectos prácticos, se han excluido de los porcentajes de respuestas las que no han sido completadas o cuya respuesta no reflejaba relación con la pregunta.

7.1. Resultados del cuestionario en español

	Inglés	Español
1	All in button / All in triangle	Triángulo de all in [47%] / Botón de all in [33%] / All in button [7%]
2	Burn card	Carta quemada [80%]
3	Dealer button / Button	Botón [74%] / Button [26%]
4	Cutting Card / Postillion	Carta de corte [100%]
5	Cards	Cartas [67%]
6	Spade	Pica [100%]
7	Heart	Corazón [100%]
8	Diamond	Diamante [93%]
9	Club	Trébol [100%]
10	Suits / Card colours	Palos [46%] / Palos de la baraja [33%]
11	Chip tray / Rack	Rack [93%]
12	Pot	Bote [73%] / Pot [20%]
13	Stack / Starting stack	Stack [73%] / Stack inicial [13%] / Pila de fichas [7%]
14	Felt / Playing surface / Board	Tapete [73%] / Board [20%] / Paño [7%]
15	Muck	Muck [33%] / Cartas descartadas [13%] / Cartas foldeadas [13%]
16	Chips / Tournament chips	Fichas [80%]
17	Deck / Stub	Mazo [53%] / Baraja [47%]
18	Spreading the deck / Fanning the deck / Spread	Abanico [67%] / Hacer el abanico [33%]
19	Chemmy / Washing the cards	Ensalada [67%] / Hacer la ensalada [33%]
20	Riffle / Shuffle	Shuffle [47%] / Barajar [33%]
21	Strip	Thirteen [40%] / Peinar [7%] / Corte cuádruple [7%] Box [7%]
22	Cut / Cutting the deck	Cortar [53%] / Cortar la baraja [13%]
23	Pitch / Pitching	Repartir [74%] / Lanzar [13%] / Tirar [13%]
24	Drawing for the button / Positioning dealer button	Sortear el botón [47%] / Sorteo de button [7%] / Sortear a carta alta [7%]
25	Burning a card / Burn	Quemar carta [40%] / Quemar [33%]
26	Cutting chips / Cutting down a stack	Cortar fichas [40%] / Cortar el stack [20%] / Cortar [20%]
27	Split pot / Splitting the pot	Split pot [53%] / Dividir el bote [27%] / Repartir el bote [13%]
28	Check / Checking	Pasar [40%] / Check [40%] / Chequear [7%]
29	Bet / Betting	Apostar [60%] / Bet [33%]
30	Call / Calling	Igualar [67%] / Pagar [20%] / Call [13%]
31	Raise / Raising	Subir [53%] / Raise [26%] / Resubir [13%]
32	All in / Shove	All in [80%] / Envidar [13%] / Apostar todo su resto [7%]
33	Showdown / Tabling hand	Mostrar cartas [53%] / Showdown [27%] / Enseñar cartas [13%]
34	Folding / Fold / Mucking	Fold [40%] / Foldear [20%] / Tirarse [13%]

7.1.1. Análisis comparativo de los resultados en español

Tal y como se comentaba anteriormente, en total participaron 15 encuestados para establecer los términos en español.

Los resultados se muestran en orden de cantidad de respuestas de los encuestados junto con el tanto por ciento de cada una de las respuestas. De manera que las que aparecen primero en cada término son las que más se dieron y las que van apareciendo después se han dado en menor medida. En los casos en los que solo aparece una respuesta se debe a que todos los encuestados han coincidido en esta. Aun así, hay casos en los que se marca el tanto por cien de una sola respuesta, en estos significa que hay parte de los encuestados que no entendieron a qué hacía referencia la pregunta, que contestaron con una categoría gramatical distinta a lo que se esperaba en ese apartado o que no había más de una respuesta coincidente para esa pregunta.

Sería interesante realizar esta investigación a una escala mayor para comprobar si los casos en los que solo hay una respuesta para una determinada pregunta tienen que ver con el idiolecto de la persona que contesta a esta o tienen que ver con el tamaño de la muestra con la que se trabaja en esta investigación.

Al centrarse en el apartado del español se puede comprobar que no hay un consenso sobre determinados términos, en función a cada uno de los entrevistados se pueden encontrar dos o más respuestas distintas para un mismo término.

Se han marcado en naranja los números de los términos que coinciden con al menos uno de los resultados que dieron los *croupiers* de lengua materna inglés, se puede comprobar que hay una buena influencia de estos, visto que la mitad de los términos han tenido una respuesta en inglés. Esto parece algo más que notable en el apartado de “Acciones del jugador” en el que en todos los términos se ha propuesto al menos un término en inglés, aunque solo la de “All in” ha sido la que más predominaba en inglés, mientras que en el resto predominaban las acepciones españolas.

En el cómputo general, llama la atención que solo dos de los términos presenten términos únicamente provenientes del inglés, que son el 11 “Rack” y el 21 “Thirteen” (Un objeto y una acción del *croupier*). Si bien, en ambos se plantean otras posibilidades en español, estas no cuentan con más de una respuesta. Así pues, en el término 11 se puede ver en los resultados de la encuesta que hay un encuestado que plantea el término “Gabarí” mientras que otro plantea el término “Huevera”. Esto hace plantear si en el centro de trabajo del que provienen estos trabajadores llamaban todos a ese objeto de esa manera. Sucede lo mismo con el término 21, en el que un encuestado propone el término “peinar”,

otro propone “corte cuádruple” y otro “corte de trece”. Si bien “corte de trece” se podría tomar como una traducción al español de lo que proponía la mayor parte de los encuestados con el término “Thirteen”, sería interesante hacer una encuesta a mayor escala en la que los encuestados se intentasen centrar en buscar el término únicamente en español. Sin embargo, en el resto de las respuestas, en todas se plantean términos en inglés a la par que en español o una combinación de ambos. De hecho, en la mayor parte de las respuestas predomina el uso del término en español antes que en inglés, salvo en excepciones como el término 13 “Stack” (con un 73% de las respuestas), el término 15 “Muck” (con un 33%), el 20 “Shuffle” (con un 47%), el 27 “Split pot” (con un 53%), el 32 “All in” (con un 80%) y el 34 “Fold” (con un 40%).

Llama la atención que en algunos términos como con en el caso de la pregunta 11 “Rack”, casi todos los encuestados hayan respondido el mismo término. Aun así, mientras que algunos han contestado exactamente el mismo término que se utiliza en inglés, otros han adaptado su respuesta a la pronunciación española dejando respuestas como “Rac” o “Rak”. Es curioso este suceso puesto que no pasa lo mismo con otros términos como podría haber sido el caso de “Stack” en el que nadie ha contestado “Stak”, “Stac” o “Estac”.

Por otra parte, se pueden ver términos en los que se hace una combinación entre el inglés y el español. Así pues, se puede encontrar en el primer término el uso de “Triángulo del all in / Botón del all in”, el término 13 “Stack inicial” y el término 26 “Cortar el stack”. En los tres se hace referencia a un elemento que, en función a estas respuestas, no tendría un equivalente en español.

Si se presta atención a algunos términos se puede encontrar que algunas palabras del inglés se han adaptado a la pronunciación española. Así pues, en el término 28 se encuentra que en su versión española hay un encuestado que se refiere a este como “Chequear”. Sucede algo parecido en el término 34, en el que varios encuestados se referían a este como “Foldear”.

Por último, comentar el problema de que a diferentes términos se les denomine de la misma manera. Como se puede apreciar en los términos 22 y 26 en los que hubo varios entrevistados que consideraron que esas dos acciones aparentemente distintas (ya que la primera se realiza con las cartas y la segunda con las fichas) fueran concebidas como “Cortar”. Aunque si se aprecian las otras opciones hubo otros encuestados que especificaron que una era “Cortar la baraja” y la otra era “Cortar fichas”.

7.2. Resultados del cuestionario en francés

	Inglés	Francés
1	All in button / All in triangle	Bouton all in [70%]
2	Burn card	Carte brûlée [90%]
3	Dealer button / Button	Bouton [60%] / Bouton dealer [40%]
4	Cutting Card / Postillion	Carte de coupe [80%] / Cut card [20%]
5	Cards	Cartes [60%]
6	Spade	Pique [100%]
7	Heart	Cœur [100%]
8	Diamond	Carreau [100%]
9	Club	Trèfle [100%]
10	Suits / Card colours	Couleurs [60%] / Symbole [10%] / Symbole de couleur [10%]
11	Chip tray / Rack	Rack [80%]
12	Pot	Pot [100%]
13	Stack / Starting stack	Stack [90%]
14	Felt / Playing surface / Board / Cloth	Tapis [50%] / Board [10%] / Air de jeu [10%]
15	Muck	Muck [90%] / Cartes brûlées [10%]
16	Chips / Tournament chips	Jetons [90%]
17	Deck / Stub	Deck [50%] / Paquet [40%] / Stub [10%]
18	Spreading the deck / Fanning the deck / Spread	Faire un ruban [40%] / Faire un bandeau [20%] / Faire l'éventail [10%] / Étaler le jeu [10%]
19	Chemmy / Washing the cards	Salade [90%] / Faire la salade [10%]
20	Riffle / Shuffle	Riffle [60%] / Mélanger [10%]
21	Strip	Effeillage [40%] / Cascade [10%] / Couper en 4 [10%] / Box [10%] / Stomp [10%]
22	Cut / Cutting the deck	Couper [80%] / Cut [10%]
23	Pitch / Pitching	Pitch [60%] / Pitcher [30%] / Distribuer [10%]
24	Drawing for the button / Positioning dealer button	Tirer le bouton [50%]
25	Burning a card / Burn	Brûler une carte [60%] / Bruler [30%]
26	Cutting chips / Cutting down a stack	Couper les jetons [30%] / Couper un stack [20%] / Cutter [20%] / Cut [20%]
27	Split pot / Splitting the pot	Partage [40%] / Split [40%]
28	Check / Checking	Check [70%] / Checker [10%]
29	Bet / Betting	Miser [70%] / Bet [20%]
30	Call / Calling	Call [60%] / Payer [30%] / Suivre [10%]
31	Raise / Raising	Relancer [70%] / Raise [30%]
32	All in / Shove	Tapis [70%] / All in [30%]
33	Showdown / Tabling hand	Showdown [60%] / Abbatage [20%]
34	Folding / Fold / Mucking	Muck [40%] / Se coucher [20%] / Passer [20%] / Fold [20%]

7.2.1. Análisis comparativo de los resultados en francés

En la encuesta en francés participaron un total de 10 encuestados. Dentro de estos se encuentra que cada uno de los encuestados comenzó a trabajar en un casino distinto de la región francesa. Y que, de estos, dos comenzaron su actividad laboral en dos casinos distintos del Reino Unido.

Al igual que en los resultados en español, los resultados se muestran en orden de cantidad de respuestas de los encuestados.

En francés, si bien no hay un consenso sobre todos los términos, sí hay una serie de términos que han obtenido unas respuestas más homogéneas que en el resto de las lenguas.

Aunque el francés como lengua no se suele mostrar tan permeable a la entrada de extranjerismos se puede ver que más de la mitad de los términos (marcados en naranja) comparten respuesta con aquellos que se dieron en inglés.

De la misma manera que sucedía en el español, la presencia de anglicismos es mayor en el último apartado “Acciones del jugador”. En este todos los términos provienen del inglés, a excepción del 29 “Miser”.

En este caso la presencia de respuestas en las que predomina el uso del inglés es menor. Así pues, se puede comprobar que solo en los términos 17 “Deck” (con un 50% de las respuestas, el 20 “Riffle” (con un 60%) y el 34 “Muck” (con un 90%) se prefiere el uso del inglés frente al francés. Mientras que los términos 11 “Rack” (con un 80% de las respuestas), 12 “Pot” (con un 100%) y el 13 “Stack” (con un 90%) no muestran más que el anglicismo para referirse a ese término y, en base a estos resultados, se podría pensar que no existe una palabra francesa para referirse a esos conceptos.

Por otra parte, señalar la adaptación que se hace en el término 23 del verbo “Pitch” del inglés que en francés ha desarrollado como “Pitcher” como sugiere el 30% de los encuestados. Sucede algo similar si se observa el término 28 en el que un 10% de los encuestados propone “Checker”.

Por último, se encuentran diversos términos a los que se les atribuye más de un concepto. Así pues, se puede encontrar que el término 15 “Muck” compartiría lema en francés con el término 34, aunque en ambos se propongan términos alternativos para nombrar estos; especialmente en el 34 en el que se proponen alternativas en francés como “Se coucher” o “Passer” que recibieron un 20% de respuestas cada una. Por otra parte, sucede lo mismo con el término 14 “Tapis” que comparte lema con el término 32. En ambos casos se proponen alternativas para nombrar estos conceptos, de manera que en el

primer caso (cuando se refiere al tapete de juego) se proponen otras alternativas como “Board” o “Air de jeu” cuyas alternativas recibieron ambas un 10% de las respuestas. Mientras que en el caso del término “Tapis”, que se refiere a la “Acción del jugador”, se propone su variante inglesa “All in” que recibió un 30% de las respuestas.

7.3. Resultados del cuestionario en italiano

	Inglés	Italiano
1	All in button / All in triangle	Bottone dell'all-in [60%]/Triangolo dell'all-in [40%]
2	Burn card	Scarto [60%] / Carta bruciata [40%]
3	Dealer button / Button	Bottone [80%] / Button [20%]
4	Cutting Card / Postillion	Cutting card [60%] / Carta di protezione [20%] / Sotto carta [20%]
5	Cards	Carte [80%]
6	Spade	Picche [80%] / Spade [20%]
7	Heart	Cuori [80%] / Heart [20%]
8	Diamond	Quadri [80%] / Diamond [20%]
9	Club	Fiori [80%] / Club [20%]
10	Suits / Card colours	Semi [100%]
11	Chip tray / Rack	Rack [40%] / Contenitore [20%] / Blister [20%] / Porta gettoni [20%]
12	Pot	Piatto [80%] / Pot [20%]
13	Stack / Starting stack	Stack [40%] / Pila [20%]
14	Felt / Playing surface / Board	Panno [60%] / Area di gioco [20%]
15	Muck	Muck [60%] / Carte foldate [20%] / Scarti [20%]
16	Chips / Tournament chips	Gettoni [60%] / Chips [20%] / Fiches [20%]
17	Deck / Stub	Mazzo [80%] / Deck [20%]
18	Spreading the deck / Fanning the deck / Spread	Apertura del mazzo [60%] / Fare l'arco [20%] / Stesura del mazzo [20%]
19	Chemmy / Washing the cards	Insalata [100%]
20	Riffle / Shuffle	Mescolare [60%] / Riffle [20%] / Shuffle [20%]
21	Strip	Indiana [20%] / Smazzare [20%]
22	Cut / Cutting the deck	Tagliare [60%] / Tagliare il mazzo [20%] / Cut the deck [20%]
23	Pitch / Pitching	Pitch [40%] / Lancio [20%] / Distribuzione [20%] / Tirare [20%]
24	Drawing for the button / Positioning dealer button	Estrazione del bottone [60%] / Sorteggiare il bottone [20%] /Assegnare il bottone [20%]
25	Burning a card / Burn	Scartare [60%] / Bruciare [20%] / Burn a card [20%]
26	Cutting chips / Cutting down a stack	Tagliare [40%] / Tagliare le chips [20%] / Taglio gettoni [20%] / Steccare le chips [20%]
27	Split pot / Splitting the pot	Dividere il piatto [40%] / Split pot [40%]
28	Check / Checking	Check [60%] / Bussare [20%]
29	Bet / Betting	Puntata [40%] / Bet [40%]
30	Call / Calling	Chiamare [40%] / Vedere la puntata [20%] / Call [20%]
31	Raise / Raising	Rilanciare [60%] / Raise [40%]
32	All in / Shove	All in [60%] / Puntare tutto [20%] / Resti [20%]
33	Showdown / Tabling hand	Showdown [60%] / Mostrare le carte [40%]
34	Folding / Fold / Mucking	Passare [40%]/Muck [40%] / Gettare le carte [20%]

7.3.1. Análisis comparativo de los resultados en italiano

Tal y como se comentaba anteriormente, contar con respuestas de los profesionales italianos fue la parte más complicada de este trabajo. Sin embargo, al final se consiguió la participación de 5 *croupiers* que rellenasen el cuestionario. Aun así, lo ideal hubiera sido contar con una muestra italiana más representativa para la realización del análisis.

En este caso, como algunas de las veces se producía un empate entre la cantidad de veces que aparecía un anglicismo y un término en italiano, se ha dado prioridad a la palabra italiana en el orden de los términos.

Se puede observar una variedad de respuestas para cada una de las preguntas.

En esta muestra, más de la mitad de los términos (marcados en naranja) aportados por los entrevistados coincide con alguno propuesto por los profesionales de habla inglesa. Sin embargo, parece que la mayor parte de encuestados italianos usaría una palabra en su lengua materna antes que una inglesa en más de la mitad de los términos propuestos.

Al igual que en el español, todos los términos relativos a las acciones del jugador han presentado una posibilidad en inglés.

A pesar de haber una buena cantidad de palabras italianas para denominar los términos hay casos en los que los anglicismos se imponen en uso a estas. Muestras de esto son el término 4 “Cutting card” (con un 60% de las respuestas), el 11 “Rack” (con un 40%), el 13 “Stack” (con un 40%), el 15 “Muck” (con un 60%), el 23 “Pitch” (con un 40%), el 28 “Check” (con un 60%), el 32 “All in” (con un 60%) y el 33 “Showdown” (con un 60%).

En el único caso en el que se produce una combinación de anglicismo y palabra italiana es en el primer término “Bottone dell’all-in / Triangolo dell’all-in”.

Aquí también se puede encontrar que hay términos que responden a distintos conceptos. Así pues, en el término 15 se encuentra “Muck”, cuya respuesta también se da para el término 34. Sucede lo mismo con los términos 22 y 26 “Tagliare”, que al igual que se comentaba en el análisis de las respuestas en español, en el primero se hace referencia a una acción que se realiza con las cartas y en el segundo caso a una acción que se realiza con las fichas. Así pues, se podría decir que son más completas las respuestas en las que se especifica con qué objeto es con el que se trabaja en cada momento, de manera que para la primera opción se puede encontrar una propuesta como “Tagliare il mazzo” mientras que para la segunda los encuestados proponen “Tagliare le chips” y “Taglio gettoni”.

7.4. Resultados de los cuestionarios en las 4 lenguas

	Inglés	Español	Francés	Italiano
1	All in button / All in triangle	Triángulo de all in / Botón de all in / All in button	Bouton all in	Bottone / Triangolo dell'all-in
2	Burn card	Carta quemada	Carte brulée	Scarto / Carta bruciata
3	Dealer button / Button	Botón / Button	Bouton / Bouton dealer	Bottone / Button
4	Cutting Card / Postillion	Carta de corte	Carte de coupe / Cut card	Cutting card / Carta di protezione / Sotto carta
5	Cards	Cartas	Cartes	Carte
6	Spade	Pica	Pique	Picche / Spade
7	Heart	Corazón	Cœur	Cuori / Heart
8	Diamond	Diamante	Carreau	Quadri / Diamond
9	Club	Trébol	Trèfle	Fiori / Club
10	Suits / Card colours	Palos / Palos de la baraja	Couleurs / Symbole / Symbole de couleur	Semi
11	Chip tray / Rack	Rack	Rack	Rack / Contenitore / Blister / Porta gettoni
12	Pot	Bote / Pot	Pot	Piatto / Pot
13	Stack / Starting stack	Stack / Stack inicial / Pila de fichas	Stack	Stack / Pila
14	Felt / Playing surface / Board / Cloth	Tapete / Board / Paño	Tapis / Board / Air de jeu	Panno / Area di gioco
15	Muck	Muck / Cartas descartadas / Cartas foldeadas	Muck / Cartes brûlées	Muck / Carte foldate / Scarti
16	Chips / Tournament chips	Fichas	Jetons	Gettoni / Chips / Fiches
17	Deck / Stub	Mazo / Baraja	Deck / Paquet / Stub	Mazzo / Deck
18	Spreading the deck / Fanning the deck / Spread	Abanico / Hacer el abanico	Faire un ruban / Faire un bandeau / Faire l'éventail	Apertura del mazzo / Fare l'arco/ Stesura del mazzo
19	Chemmy / Washing the cards	Ensalada / Hacer la ensalada	Salade / Faire la salade	Insalata
20	Riffle / Shuffle	Shuffle / Barajar	Riffle / Mélanger	Mescolare / Riffle / Shuffle

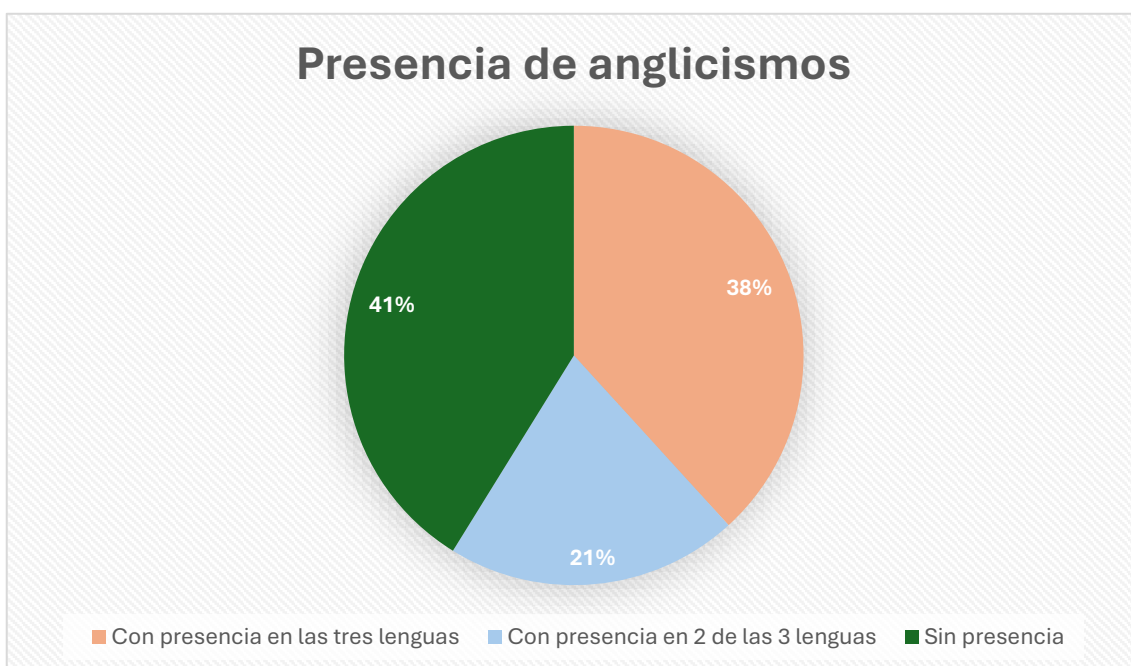
21	Strip	Thirteen / Peinar / Corte cuádruple / Box	Effeillage / Cascade / Couper en 4 / Box / Stomp	Indiana / Smazzare
22	Cut / Cutting the deck	Cortar / Cortar la baraja	Couper / Cut	Tagliare / Tagliare il mazzo / Cut the deck
23	Pitch / Pitching	Repartir / Lanzar / Tirar	Pitch / Pitcher / Distribuer	Pitch / Lancio / Distribuzione / Tirare
24	Drawing for the button / Positioning dealer button	Sortear el botón / Sorteo de button / Sortear a carta alta	Tirer le bouton	Estrazione del bottone / Sorteggiare il bottone / Assegnare il bottone
25	Burning a card / Burn	Quemar carta / Quemar	Brûler une carte / Bruler	Scartare / Bruciare / Burn a card
26	Cutting chips / Cutting down a stack	Cortar fichas / Cortar el stack / Cortar	Couper les jetons / Couper un stack / Cutter / Cut	Tagliare / Tagliare le chips / Taglio gettoni / Steccare le chips
27	Split pot / Splitting the pot	Split pot / Dividir el bote / Repartir el bote	Partage / Split	Dividere il piatto / Split pot
28	Check / Checking	Pasar / Check / Chequear	Check / Checker	Check / Bussare
29	Bet / Betting	Apostar / Bet	Miser / Bet	Puntata / Bet
30	Call / Calling	Igualar / Pagar / Call	Call / Payer / Suivre	Chiamare / Vedere la puntata / Call
31	Raise / Raising	Subir / Raise / Resubir	Relancer / Raise	Rilanciare / Raise
32	All in / Shove	All in / Envidar / Apostar todo su resto	Tapis / All in	All in / Puntare tutto / Resti
33	Showdown / Tabling hand	Mostrar cartas / Showdown / Enseñar cartas	Showdown / Abbatage	Showdown / Mostrare le carte
34	Folding / Fold / Mucking	Fold / Foldear / Tirarse	Muck / Se coucher/ Passer / Fold	Passare / Muck / Gettare le carte

7.4.1. Análisis comparativo de los resultados en las cuatro lenguas

Tal y como se comentaba en apartados anteriores, al final el cuestionario contó con la participación de un total de 38 *croupiers* provenientes de distintas partes de Europa cuya lengua materna era el inglés, el francés, el italiano y el español. Aunque estos tienen cuatro lenguas maternas distintas, algunos de ellos han trabajado en entornos donde la lengua que utilizaban para trabajar es el inglés. Tal y como se comentaba anteriormente de algunos trabajadores de lengua materna francesa que habían comenzado su carrera profesional en casinos ubicados en el Reino Unido.

Así pues, en función a las respuestas obtenidas en los cuestionarios se puede encontrar que no solo los *croupiers* que han ejercido su actividad laboral en países de habla inglesa utilizan anglicismos a la hora de trabajar, sino que también lo hacen aquellos que iniciaron la actividad laboral en su país de origen.

Al comparar las cuatro lenguas se puede comprobar que la influencia de anglicismos es algo más que notable. De los 34 términos que se proponían, en 13 de ellos se han dado respuestas con anglicismos en las otras tres lenguas, que coinciden con términos sugeridos por los encuestados cuya lengua materna es el inglés. Y, en otros 7 términos más, se puede encontrar que dos de las tres lenguas proponen un anglicismo como término en vez de uno de la lengua materna del encuestado. Así pues, se puede decir que prácticamente en 20 términos de los 34 totales abunda la presencia de anglicismos.



Si se observan los términos marcados en naranja en la tabla, se puede comprobar que en todos estos se repite al menos un término de los que propusieron los encuestados de lengua materna inglesa. Se puede ver que esto sucede más en el apartado de “Acciones del jugador”, donde absolutamente todos los términos han obtenido respuestas que coinciden con alguna de las respuestas del cuestionario en inglés.

Sin embargo, a pesar de provenir todos estos términos del desarrollo de esta actividad en lengua inglesa, son pocos los términos que se han mantenido en inglés en todas las lenguas. Hay que destacar entre ellos el contenedor de plástico que se utiliza para portar las fichas (término 11), que en todas las lenguas se ha mantenido como “Rack”. Sucede algo similar con las fichas que se le otorgan al jugador al inicio del torneo (término 13), que en todas las lenguas se ha mantenido como “Stack”, aunque en algunas de estas se ha optado por añadirle palabras como “inicial”. Y, por último, la manera de nombrar a las cartas descartadas por los jugadores en la ronda de juego (término 15), que a pesar de tener otras maneras de denominarla en cada lengua el término por el que más se ha optado es “Muck”.

Por una parte, llama la atención que haya términos que se hayan mantenido en las cuatro lenguas analizadas. De manera que el concepto “All in” haya permanecido prácticamente invariable, al menos en lo que respecta al primer término propuesto que era el triángulo que marca que un jugador ha apostado todas sus fichas. Este término ha mantenido en todas las lenguas la formación que lo designaba como “botón” en cada una de las cuatro lenguas junto con su parte inglesa “All in”. Esto resulta curioso, si se tiene en cuenta que cada una de las lenguas ofrece una variante para la “Acción del jugador” denominada “All in”, incluso en la lengua inglesa. De manera que en inglés se mostraba esa acción como “Shove”, en español como “Envidar”, en francés como “Tapis” y en italiano como “Resti” o “Puntare tutto”.

Por otra parte, se encuentra que hay términos que coinciden con los que se han propuesto en la versión inglesa pero solo en dos de las tres lenguas (marcados en azul). Así pues, se puede encontrar que en el término 3 se utiliza “Button”. En el término 4 sucede lo mismo con “Cutting card” o “Cut card”. En el término 14 encuestados de tres lenguas propusieron “Board”. En el término 17 se propuso “Deck”. En el 22 se puede encontrar que en italiano se propuso “Cut the deck”, algo totalmente similar a lo que se proponía en las respuestas de la encuesta inglesa, mientras que en francés algunos encuestados respondieron “Cut”. En el 23, tres de las cuatro lenguas coinciden en denominar a esta “Acción del *croupier*” como “Pitch”. Por último, en el término 26 se

puede encontrar que parte de los términos propuestos en inglés se proponen también en otras lenguas, de manera que se puede encontrar “Stack” tanto en francés como en español. Hay que destacar que en este último caso solo se comparte parte del término, algo similar a lo que sucedía en el término 1 en los que todas las lenguas utilizaban “All in” a la hora de hablar de este objeto, aunque acompañasen este término con diversas versiones en cada una de las lenguas.

Para concluir, si se presta atención a los términos 18 y 19 (marcados en verde) se puede ver que, si bien estos no guardan relación con las propuestas que proponían los encuestados de lengua materna inglesa, estos resultados guardan relación entre sí entre las otras tres lenguas. Parece ser que francés, italiano y español comparten como lenguas romances algunos aspectos en lo que concierne a las “Acciones del croupier” de manera que a la acción propuesta en la pregunta 19 en la que el *croupier* entremezcla las cartas en la mesa, los encuestados de las tres lenguas proponen acciones equivalentes en sus respectivas lenguas. De manera que se puede encontrar “Insalata” en italiano, “Salade” en francés y “Ensalada” en español. Sucede algo parecido en el término 18 en el que los encuestados españoles y franceses proponen “Hacer el abanico” en español mientras que en francés se propone “Faire l’éventail”. Sucede algo parecido a la hora de nombrar los palos de la baraja, cada lengua tiene su manera propia, aunque se encuentran más similitudes entre las lenguas romances que con la versión inglesa.

8. Conclusiones y futuras líneas de investigación

Como se ha podido comprobar en los distintos análisis, buena parte de términos no tienen una única manera de nombrarse aún dentro de una misma lengua. Todo esto demuestra lo importante que sería conseguir una única manera de denominar estos conceptos tal y como como se comentaba en apartados previos al nombrar a Pérez en su obra *El léxico de especialidad* (2012).

Llama la atención que ni siquiera en las respuestas en inglés, que es la lengua de la que provienen todos los términos, haya sido posible contar con una única versión para cada uno de los conceptos que se proponían en el cuestionario. Esto es algo que podría deberse a la procedencia y el centro de trabajo en el que comenzó la actividad laboral de cada uno de los trabajadores que han participado. Sin embargo, sucedía lo mismo con el resto de encuestados de los países de habla española, francesa e italiana.

Es curiosa la cantidad de anglicismos que utilizan estos trabajadores, siendo que la encuesta pedía que estos profesionales nombrasen en su lengua materna los conceptos que se les preguntaba en el cuestionario. Aunque antes de realizar el cuestionario se anticipaba que iba a haber una alta tasa de anglicismos, se esperaba que predominasen respuestas en la lengua materna de cada uno de los encuestados.

Debido a los límites de tiempo y espacio, este trabajo deja abierta la investigación a trabajos posteriores de recolección de terminología donde se pueda realizar una encuesta a mayor escala en la que se pueda comprobar cuáles son los términos más usados en inglés y poder contrastar estos con unas encuestas con mayor cantidad de profesionales en las lenguas propuestas en este trabajo para comprobar hasta qué punto se han introducido los anglicismos en cada una de estas.

Para concluir, sería interesante ampliar esta encuesta a otras lenguas donde la labor del *croupier* sea relevante, incluyendo las variantes del español en los países hispanohablantes de América. Esto permitiría conocer cómo los profesionales de cada país denominan los términos abordados en esta investigación. Y, una vez recopilada esta terminología, sería útil que se propusiera una normalización que unificase la terminología propuesta por los trabajadores. Así como sería interesante investigar si la terminología empleada en estos países refleja tradiciones de juegos anteriores al póker, especialmente en aquellos casos donde no se utilizan anglicismos.

9. Bibliografía

- Alaminos Chica, Antonio y José Luís Castejón Costa. 2006. *Elaboración, análisis e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinión*. Universidad de Alicante: Vicerrectorado de calidad y armonización europea.
- Arntz, Reiner y Heribert Picht. 1995. *Introducción a la terminología*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Pirámide.
- Boletín Oficial Salta. 2014. «Reglamento “Torneo Poker Texas Hold’em”». Acceso el 30 de junio de 2024. <https://boletinoficialsalta.gob.ar/anexos2/casino-salta-02-10-14.pdf>.
- Boshoff, Tom. 2024. *Daily dose of GTO*. Acceso el 30 de mayo de 2024. <https://www.dailydoseofgto.com/#about>.
- Brunson, Doyle. 2010. *Super System Deluxe*. España: Publidisa.
- Cabré Castellví, María Teresa. 1992. *La terminología. La teoría, els mètodes, les aplicacions*. Barcelona: Editorial Empúries.
- Cabré Castellví, María Teresa. 2005. *La terminología: Representación y comunicación*. Barcelona: Institut Universitari de Lingüística aplicada, Universitat Pompeu Fabra.
- Cardero García, Ana María. 2004. *Lingüística y Terminología*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios superiores de Acatlán.
- Casas Anguita, Juana, J.R. Repullo Labrador y J. Donado Campos. 2003. *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I)*. Atención Primaria, Volumen 31, 8ª publicación, Págs. 527-538, ISSN 0212-6567. [https://doi.org/10.1016/S0212-6567\(03\)70728-8](https://doi.org/10.1016/S0212-6567(03)70728-8).
- Diario del Derecho. 2005. «Reglamento del juego del póker en los casinos de juego». Acceso el 30 de junio de 2024. https://www.iustel.com/diario_del_derecho/noticia.asp.
- Elwood, Zachary. 2016. *POKER TELLS Domina el lenguaje no verbal*. España: Rekop Poker.
- Farias, Gilberto. «Glosario». Concepto, 11 de marzo de 2024. Acceso el 15 de junio de 2024. <https://concepto.de/glosario/>.
- Felber, Helmut. 1984. *Terminology Manual*. París: Unesco-Infoterm.

Fernández, Ana María. «Definición de glosario». Definición.com, 23 de febrero de 2022. Acceso el 15 de junio de 2024. <https://definicion.com/glosario/>.

Fundae. «Una terminología común para la formación». Acceso el 11 de junio de 2024. <https://blog.fundae.es/aprendizaje-permanente/2023/04/28/terminologia-comun-formacion/>.

García Alonso, Beatriz. 2012. *Estudio terminológico. La variación de la terminología de la alimentación en español: España e Hispanoamérica*. Universidad de Salamanca.

García Díaz, Pedro Ruymán. 2014. *Matemáticas en el «Texas Hold'em Poker»: El arte de vencer a la suerte*. La gaceta de RSME, vol.17, núm. 2, págs. 247-271.

García Muñoz, Tomás. 2003. *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*. Universidad de Buenos Aires.

Gobierno de Puerto Rico. 2015. «Manual de procedimientos de juegos de mesa». Acceso el 30 de junio de 2024.

https://agencias.pr.gov/agencias/AIDH/Home/SiteAssets/Pages/leyes,_reglamentos_y_Ordenes/8669%20MANUAL%20DE%20PROCEDIMIENTOS%20DE%20JUEGOS%20DE%20MESA.pdf.

Hardin, Alton. 2016. *Essential Poker Math: Expanded Edition*. Amazon: MicroGrinder Poker School.

Montmirel, François. 2007. *Le poker en 52 leçons*. Francia: Livre de poche.

Muñiz Castro, Emilio-Germán. 2004. *La normalización terminológica del español y los diccionarios especializados*. Actas del II Congreso "El Español, Lengua de Traducción" Conferencia pronunciada en la Universidad de Toledo, 20 de mayo.

Peláez Torres, Luis Carlos. 2021. *All in: Léxico ideológico del póker en línea*. Trabajo de fin de máster. Universidad Mayor de San Marcos.

Pérez Macías, Lorena. 2020. *El uso del cuestionario para conocer la recepción de la traducción automática y la posesición en España*. TRANS: Revista De Traductología, (24), págs. 375-400. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2020.v0i24.6837/>.

Pérez Pascual, José Ignacio. 2012. *El léxico de especialidad*. En Luque Toro, Luis; Medina Montero, José F. & Luque, Rocío (eds.) *Léxico español actual III*. Venecia: Università Ca'Foscari di Venezia.

Pescatori, Max y Dario de Tofoli. 2009. *Giocare e vincere a poker online*. Italia: Sperling & Kupfer Editori S.p.A.

Poker News. «Poker Terms - Poker Dictionary». Acceso el 30 de mayo de 2024. <https://www.pokernews.com/pokerterms/>.

Rivas, Andrés. 2023. «Cómo hacer un Glosario: Definición, características y ejemplo». Normas APA, 7 de mayo. Acceso el 30 de mayo de 2024. <https://normasapa.in/glosario/>.

Tendler, Jared y Barry Carter. 2013. *El juego mental del póker*. España: Rekop Poker.

TERMCAT, Centre de Terminologia. 2009. *La definició terminològica*. Vic: Eumo Editorial.

Vegas Aces. «Casino Dealer Games Instruction Manuals (PDF)». Acceso el 07 de junio de 2024. <https://www.vegas-aces.com/manuals/>.

Zerospoker. «Glosario: términos de póker». Acceso el 30 de mayo de 2024. <https://zerospoker.com/glosario/>.

ANEXO 1

El cuestionario en español (Versión para smartphones)



1→ ¡Hola!

Choose your mother tongue/lingua madre/langue maternelle/lengua materna:*

A English

B Italiano

C Français

D Español

Submit



Powered by **Typeform**



2→ ¿Cómo te llamas?

Nombre y apellidos

Daniel

OK



Powered by **Typeform**

3→ ¡Genial, Daniel! Este cuestionario va dirigido a elaborar el **Trabajo de Fin de Estudios del Grado en Traducción e Interpretación** de Daniel López Márquez. El trabajo se propone elaborar un **glosario sobre póquer** en español, inglés, francés e italiano contando con los conocimientos de profesionales del sector. **Tardarás entre 5 y 10 min en completarlo.***

Al marcar la siguiente casilla, consientes el tratamiento de tus datos

personales en el marco de dicho

datos obtenidos se utilizarán para el

desarrollo de funciones p
Universidad de Salamanca. Sinó desca,

OK ✓



Powered by Typeform

4→ ¿Cuánto llevas trabajando como croupier?

A Menos de 1 año

B De 1 a 4 años

C De 5 a 9 años

D Más de 10 años

OK



Powered by Typeform

5→ ¿Dónde empezaste a trabajar?

Puedes poner el casino o la provincia en la que empezaste

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform

6→ El objetivo de este trabajo es una recolección multilingue de datos para crear un **glosario terminológico** sobre nuestro trabajo.

En este trabajo nos vamos a centrar en **objetos, acciones del croupier y acciones del jugador.**

Contesta a este formulario diciendo cómo llamas a lo que ves en las imágenes.

¿Empezamos?

OK ✓

No



Powered by Typeform



7→ ¿Cómo llamas a este objeto?*

Céntrate en el objeto

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform

51



8→ ¿Cómo llamas a esto?*

Céntrate en lo que apunta la flecha

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



9→ ¿Cómo llamas a este objeto?*

Céntrate en lo que apunta la flecha

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform

52



10→ ¿Cómo llamas a este objeto?*

Céntrate en lo que apunta la flecha

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



11→ ¿Cómo llamas a esto?*

No pienses en el valor, sino en el objeto

Type your answer here...

OK

OK ✓



Powered by Typeform



12→ ¿Cómo llamas a esto?

Type your answer here...

OK

OK ✓



Powered by Typeform



13→ ¿Cómo llamas a esto?

Type your answer here...

OK

OK ✓



Powered by Typeform



14→ ¿Cómo llamas a esto?

Type your answer here...

OK

OK ✓



Powered by Typeform



15→ ¿Cómo llamas a esto?

Type your answer here...

OK

OK ✓



Powered by Typeform



16→ ¿Cómo llamas a esto?

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



17→ ¿Cómo llamas al objeto donde están las fichas?

Type your answer here...

OK

OK ✓



Powered by Typeform

56



18→ ¿Cómo llamas a esto?

Céntrate en lo que apunta la flecha

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



19→ ¿Cómo llamas a esto?

Céntrate en lo que apunta la flecha

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform

57



20→ ¿Cómo llamas a esta parte de la mesa?

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform

21→ ¿Cómo llamas a esto?

Céntrate en lo que apunta la flecha



Type your answer here...

OK

OK ✓



Powered by Typeform

58



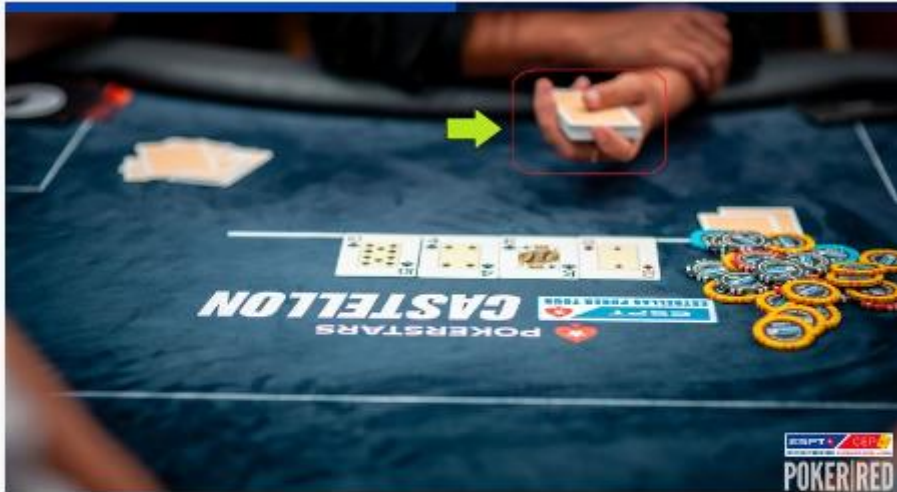
22→ ¿Cómo llamas a esto?

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



23→ ¿Cómo llamas a esto?

Céntrate en lo que apunta la flecha

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform

59

24→ Ahora vamos a centrarnos en acciones que realizamos como croupiers.

¿Estás listo/a?

Y Yes

N No

OK



Powered by Typeform



25→ ¿Cómo llamas a esta acción?

Céntrate en la acción del croupier

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



26→ ¿Cómo llamas a esto?

Céntrate en la acción del croupier

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



27→ ¿Cómo llamas a esto?

Céntrate en la acción del croupier

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



28→ ¿Cómo llamas a esto?

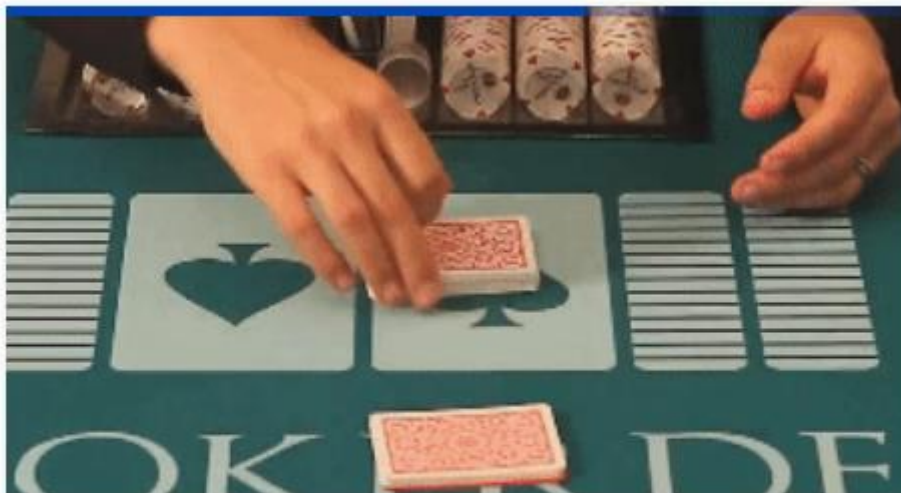
Cómo llamas a **este movimiento**

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



29→ ¿Cómo llamas a esto?

Céntrate en la acción del croupier

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



30→ ¿Cómo llamas a esto?

Céntrate en la acción del croupier

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



31→ ¿Cómo llamas a esto?

Céntrate en **la acción del final**

Type your answer here...

OK

OK ✓



Powered by Typeform



32→ ¿Cómo llamas a esto?

Céntrate en la acción del croupier

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



33→ ¿Cómo llamas a esto?

Céntrate en la acción del croupier

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform

64



34→ ¿Cómo llamas a esto?

Los **jugadores** tienen la **misma mano**

Type your answer here...

OK

OK ✓



Powered by Typeform

35→ Para terminar, vamos a centrarnos en acciones que realizan los jugadores.

¿Vamos allá?

Y Yes

N No

OK



Powered by Typeform

65



36→ ¿Qué acción está realizando?

Céntrate en el movimiento del jugador

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



37→ ¿Qué acción está realizando?
Céntrate en el movimiento del jugador

Type your answer here...

OK

OK ✓



Powered by Typeform



38→ ¿Qué acción está realizando?
Céntrate en el movimiento del jugador

Type your answer here...

OK



Powered by Typeform



39→ ¿Qué acción está realizando?
Céntrate en el movimiento del jugador

Type your answer here...

OK ✓



Powered by Typeform



40→ ¿Qué acción está realizando?
Céntrate en el movimiento del jugador

Type your answer here...

OK

OK ✓



Powered by Typeform



41→ ¿Qué acción está realizando?
Céntrate en el movimiento del jugador

Type your answer here...

OK ✓



Powered by Typeform



42→ ¿Qué acción está realizando?
Céntrate en el movimiento del jugador

Type your answer here...

Submit

Submit



Powered by Typeform

ANEXO 2

Glosario multilingüe de póker

**Glosario multilingüe
ilustrado en español**

Terminología del póker
desde la perspectiva
del *croupier* de torneo

Daniel López Márquez

2024

Objetos



Definición: Objeto de forma triangular que se emplaza delante del jugador cuando este apuesta todas sus fichas.

en Español **Triángulo de all in**

en Francés **Bouton all in**

en Inglés **All in button**

en Italiano **Triangolo dell'all in**



Definición: Carta que el croupier introduce debajo del bote entre cada ronda de apuestas.

en Español **Carta quemada**

en Francés **Carte brulée**

en Inglés **Burn card**

en Italiano **Carta bruciata**



Definición: Objeto, normalmente de forma esférica, que marca el orden de las apuestas en cada ronda.

en Español **Botón**

en Francés **Bouton**

en Inglés **Dealer button**

en Italiano **Bottone**



Definición: Carta de plástico que se emplaza en la parte inferior de la baraja para evitar que se vea la última carta.

en Español **Carta de corte**

en Francés **Carte de coupe**

en Inglés **Cutting card**

en Italiano **Carta di protezione**



Definición: Cada una de las cartulinas rectangulares que, cubiertas con una cara uniforme y otra con dibujos determinados, se utilizan en este juego de azar.

en Español **Cartas**

en Francés **Cartes**

en Inglés **Cards**

en Italiano **Carte**



Definición: Uno de los cuatro símbolos de la baraja. Este es el que más valor tiene a efectos de sorteos.

en Español **Pica**

en Francés **Pique**

en Inglés **Spade**

en Italiano **Picche**



Definición: Uno de los cuatro símbolos de la baraja. Este es el segundo que más valor tiene a efectos de sorteos.

en Español **Corazón**

en Francés **Cœur**

en Inglés **Heart**

en Italiano **Cuori**



Definición: Uno de los cuatro símbolos de la baraja. Este es el segundo que más valor tiene a efectos de sorteos.

en Español **Diamante**

en Francés **Carreau**

en Inglés **Diamond**

en Italiano **Quadri**



Definición: Uno de los cuatro símbolos de la baraja. Este es el que menos valor tiene a efectos de sorteos.

en Español **Trébol**

en Francés **Trèfle**

en Inglés **Club**

en Italiano **Fiori**



Definición: Los cuatro símbolos de la baraja francesa.

en Español **Palos de la baraja**

en Francés **Couleurs**

en Inglés **Suits**

en Italiano **Semi**



Definición: Bandeja que sirve para transportar las fichas.

en Español **Rack**

en Francés **Rack**

en Inglés **Rack**

en Italiano **Rack**



Definición: Conjunto de fichas que se le entregan al jugador al comienzo del torneo.

en Español **Stack inicial**

en Francés **Stack**

en Inglés **Starting stack**

en Italiano **Stack**



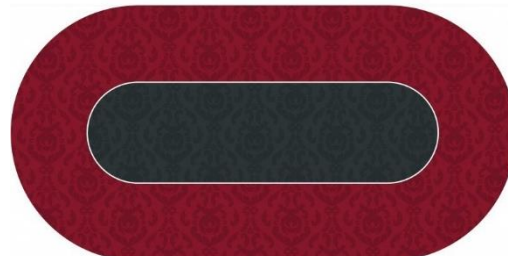
Definición: Conjunto de apuestas que han realizado los jugadores, se emplaza en el centro de la mesa en la parte derecha o izquierda del *croupier*.

en Español **Bote**

en Francés **Pot**

en Inglés **Pot**

en Italiano **Piatto**



Definición: Fieltro sobre el que se desarrolla el juego, se pone sobre una mesa para permitir que tanto fichas como cartas deslicen sobre este.

en Español **Tapete**

en Francés **Tapis**

en Inglés **Felt**

en Italiano **Panno**



Definición: Grupo de cartas que constituyen el conjunto de cartas de los jugadores que se han retirado de la ronda de apuestas.

en Español **Muck**

en Francés **Muck**

en Inglés **Muck**

en Italiano **Muck**



Definición: Conjunto de 52 cartas con las que se juega a póker.

en Español **Mazo / Baraja**

en Francés **Deck / Paquet**

en Inglés **Deck**

en Italiano **Mazzo / Deck**



Definición: Cada una de las piezas, generalmente planas y delgadas, que se utilizan para establecer los puntos que tiene un jugador en cada momento.

en Español **Fichas**

en Francés **Jetons**

en Inglés **Chips**

en Italiano **Gettoni**

Acciones del *croupier*



Definición: Extender la baraja con el fin de que cualquier persona pueda comprobar que se encuentran todas las cartas.

en Español **Hacer el abanico**

en Francés **Faire un ruban**

en Inglés **Spreading the deck**

en Italiano **Apertura del mazzo**



Definición: Mezclado de las cartas previo a la fase de barajado.

en Español **Ensalada**

en Francés **Salade**

en Inglés **Chemmy**

en Italiano **Insalata**



Definición: Movimiento de mezclado de las cartas.

en Español **Riffle / Shuffle**

en Francés **Shuffle / Barajar**

en Inglés **Riffle / Shuffle**

en Italiano **Mescolare / Shuffle**



Definición: Último paso de la fase de barajado antes de empezar a repartir.

en Español **Cortar la baraja**

en Francés **Couper le paquet**

en Inglés **Cutting the deck**

en Italiano **Tagliare il mazzo**



Definición: Fase de barajado en la que se separa el mazo de cartas en varias partes.

en Español **Thirteen**

en Francés **Effeuillage**

en Inglés **Strip**

en Italiano **Indiana**



Definición: Movimiento que realiza el croupier a la hora de distribuir las cartas.

en Español **Repartir**

en Francés **Pitch / Pitcher**

en Inglés **Pitch**

en Italiano **Pitch**



Definición: Acción que realiza el *croupier* con ayuda de la baraja para decidir en qué posición se emplaza el botón antes de empezar el torneo

en Español **Sortear el botón**

en Francés **Tirer le bouton**

en Inglés **Drawing for the button**

en Italiano **Estrazione del bottone**



Definición: Movimiento que realiza el *croupier* con las cartas en el momento de cambiar de ronda de apuestas.

en Español **Quemar carta**

en Francés **Brûler une carte**

en Inglés **Burning a card**

en Italiano **Scartare /
Bruciare carta**



Definición: Movimiento que realiza el *croupier* para comprobar que el stack está conformado por veinte fichas.

en Español **Cortar el stack**

en Francés **Couper un stack**

en Inglés **Cutting down a stack**

en Italiano **Tagliare le chips**



Definición: Movimiento que realiza el *croupier* cuando varios jugadores empatan en una mano.

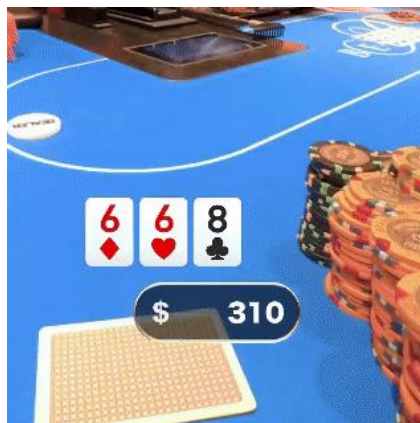
en Español **Split pot / Dividir el bote**

en Francés **Partage / Split**

en Inglés **Split pot**

en Italiano **Dividere il piatto /
Split pot**

Acciones del jugador



Definición: Movimiento que realiza el jugador cuando decide no ejercer acción en su turno.

en Español **Pasar / Chequear**

en Francés **Check / Checker**

en Inglés **Check**

en Italiano **Check / Bussare**



Definición: Movimiento que realiza el jugador cuando desea introducir fichas en el bote.

en Español **Apostar / Bet**

en Francés **Miser / Bet**

en Inglés **Bet**

en Italiano **Puntare / Bet**



Definición: Movimiento que realiza el jugador cuando desea continuar en la mano ante la apuesta de uno o más rivales.

en Español **Igualar / Pagar**

en Francés **Call / Payer**

en Inglés **Call**

en Italiano **Chiamare / Vedere**



Definición: Movimiento que realiza el jugador cuando desea apostar todas sus fichas.

en Español **All in / Envidar**

en Francés **Tapis / All in**

en Inglés **All in / Shove**

en Italiano **All in / Puntare tutto**



Definición: Movimiento que realiza el jugador en el momento de acabar la mano con el fin de comprobar si gana.

en Español **Mostrar cartas / Showdown**

en Francés **Showdown / Abbatage**

en Inglés **Showdown / Tabling a hand**

en Italiano **Showdown / Mostrare le carte**



Definición: Movimiento que hace el jugador cuando ya no desea continuar participando en la ronda de apuestas.

en Español **Fold / Foldear**

en Francés **Muck / Se coucher**

en Inglés **Fold / Mucking**

en Italiano **Passare / Muck**