



Diccionario de bridge

Encuentra la definición de expresiones y términos técnicos de bridge.

Diccionario de bridge

Abridor:

Jugador que hace la primera subasta (diferente de paso).

Afirmar los honores:

Acción de jugar un palo con el objetivo de que el oponente juegue un honor, permitiendo de esta manera afirmar los tuyos.

Afirmar, Afirmamiento:

Jugar varias rondas de un palo para agotar las cartas de los contrarios y poder hacer bazas por longitud, o jugar un honor para que el oponente juegue un honor superior y así poder hacer varias bazas en el palo.

Agresivo:

Juego de defensa activo que se usa en situaciones de emergencia, como por ejemplo jugar bajo el Rey de un oponente con la esperanza de realizar bazas en un futuro.

Apertura:

Primera subasta diferente de Paso.

Autoforcing:

El jugador que hace una subasta de este tipo se compromete a no pasar después de la subasta del compañero si no se ha llegado a manga y ningún oponente ha intervenido.

Bando:

Dos jugadores formando una pareja contra otros dos jugadores. Se habla del bando Este-Oeste y del bando Norte-Sur.

Baron:

Subasta convencional que consiste en nombrar los palos largos por orden de rango (Tréboles, Diamantes, Corazones y Picas).

Barrage:

Subasta en salto que muestra un palo largo y pocas bazas defensivas. Aparte de dar información precisa al compañero, también tiene el objetivo de evitar que los contrarios encuentren su mejor contrato.

Baza de menos, Bazas de menos:

Cada una de las bazas que le ha faltado al bando del declarante para ganar el contrato subastado.

Baza extra, Bazas extra:

Cada una de las bazas que se ganan de más por el bando del declarante respecto al contrato pactado en la subasta.

Baza, Bazas:

Una baza se compone por 4 cartas jugadas, una por cada jugador de la mesa. Las bazas ganadas por una pareja permiten determinar el resultado del contrato al final de la mano.

Bicolor, Bicolor en salto, Bicolor cara, Bicolor económica, Bicolores:

Bicolor: distribución que incluye al menos un palo quinto y un palo cuarto. Ejemplos: 5422, 5431, 5521, 5530, 6421, 6430, etc.

Bicolor en salto: cantar el segundo palo a un cierto nivel pudiéndolo cantar a un nivel inferior.

Bicolor cara: cantar el segundo palo de manera que fuerza al compañero a cantar nuestro primer palo a nivel de 3.

Bicolor económica: canto del segundo palo que permite subastar al compañero nuestro primer palo al mismo nivel.

Blackwood:

Subasta convencional de 4ST que pregunta al compañero el número de ases. Las respuestas clásicas son: 5 Tréboles= 0 o 3 Ases, 5 Diamantes= 1 o 4 Ases, 5 Corazones= 2 Ases.

Bloqueo:

Distribución de un palo que no permite ser cobrado en su totalidad entre el declarante y el muerto debido al rango de las cartas.

Ejemplo: el muerto tiene el As y la Dama el declarante tiene el Rey, el 3 y el 2. No puedes cobrar directamente tres bazas en este palo. Se dice que el palo está bloqueado.

Cabeza de nada:

[Principalmente en Francia] Se refiere a la salida de un palo malo (sin honores) cuando juegas un contrato a sin triunfo. Con 2 o 3 cartas, sales de la más alta. Con 4 o más cartas, sales de la segunda más alta.

Cambiar:

Cuando juegas en la defensa y te toca salir, consiste en volver de un palo diferente al palo de salida del compañero.

Canto, Cantos, Subasta, Subastas, Secuencia de subasta, Remate:

Proceso con el objetivo de determinar el contrato final mediante cantos. El conjunto de subastas o cantos se denomina secuencia de subasta.

Carta cubridora:

Carta maestra jugada delante de una perdedora.

Carta maestra, Cartas maestras:

Carta con la cual ganarás la baza con total certeza. Se trata de la carta más alta del palo jugado.

Carteo:

Parte del juego que va después de la subasta, cuando los jugadores juegan cada una de sus 13 cartas.

Ceder:

También se conoce como "dejar pasar". Técnica que consiste en retener una parada en un palo a fin de romper las comunicaciones entre los dos jugadores de la pareja opuesta.

Cobrar:

Jugar tus cartas maestras.

Comunicación, Comunicaciones, Entrada, Entradas:

Cartas que te permiten ir de una mano a la otra (entre la pareja).

Contrato:

Compromiso del declarante para ganar un cierto número de bazas indicado en el último canto al final de la subasta. El contrato final de una mano se determina después de 3 Pasos. Ejemplo: después de 1ST-Paso-3ST-Paso-Paso-Paso, el contrato es 3ST y el abridor que inicialmente ha subastado 1ST será el declarante.

Control, Controles:

Protección de un palo mediante honores (cuando tienes el As o el Rey) o mediante cortas (cuando tienes un semifallo o un fallo).

Convención, Convenciones:

Subasta que te permite dar un significado preciso y no natural a algún canto después de haberlo acordado con el compañero. También se puede referir a un sistema de señalización convencional en la defensa que tiene un significado convenido con el compañero.

Cuantitativa, Subasta cuantitativa:

Subasta que invita al partner a jugar slam si tiene una mano máxima.

Cuarto palo forcing:

Cuando un mismo bando ha cantado tres palos diferentes en las tres primeras voces de la subasta, cantar el cuarto palo que queda es una voz artificial. Pide al abridor que dé más detalles sobre su mano. El cuarto palo forcing requiere al menos 11 PH.

Cubrir:

Jugar un honor superior al honor jugado por el adversario. La mayoría de las veces se hace para afirmar uno de tus honores o algún honor que esperas que tenga tu compañero.

Cue-bid:

Hacer un cue-bid significa subastar el palo del contrario. Lo que se busca normalmente es encontrar una parada en el palo para jugar a sin triunfo o enseñar una mano fuerte.

Cuenta:

La cuenta en un palo muestra si el número de cartas en el palo es par o impar.

Cuenta estándar, Par-impar:

Sistema de señalización que consiste en enseñar un número par de cartas jugando primero una carta más alta que la siguiente (es decir, el 6 y luego el 2 con el 6 y el 2 o con J, 7, 6 y 2) o enseñar un número impar de cartas jugando primero la carta más baja (es decir, el 2 y luego el 6 con el 8, 6 y 2 o con J, 8, 7, 6 y 2). Estas señales solo se aplican en los casos que no hay interés en jugar una carta alta de la baza en curso.

Dador:

Jugador que distribuye las cartas.

Declarante:

Jugador que ha sido el primero en anunciar el palo de triunfo (o sin triunfo) del contrato final durante la subasta en el caso que este bando la haya ganado. Jugará entonces sus cartas y las del muerto que estará situado enfrente de él.

Defensa:

La defensa es la pareja que juega en defensa.

Dejar pasar:

También se conoce como "ceder". Técnica que consiste en retener una parada en un palo a fin de romper las

comunicaciones entre los dos jugadores de la pareja opuesta.

Desbloqueo:

Técnica que consiste en deshacerse de las cartas que cortan las comunicaciones.

Descartar, Descarte, Descartes:

Acción de jugar una carta de un palo diferente de la primera carta de la baza debido a la falta de naipes en ese palo.

Desequilibrada (irregular), Mano desequilibrada (mano irregular), Manos desequilibradas (manos irregulares):

Se dice que una mano es desequilibrada o irregular cuando incluye un semifallo, un fallo o como mínimo dos dobletones.

Distribución:

Desglose de las 52 cartas de la baraja para formar las manos de los cuatro jugadores.

Doblo, Doblo informativo, Doblos, Doblo de castigo, Castigo:

Canto sobre la subasta de un adversario que incrementa la puntuación del contrato ya sea cumplido o derrotado. Este puede tomar un significado informativo o punitivo dependiendo de la situación. Un doblo informativo pide al compañero que subaste alguno de los palos no nombrados. Un doblo de castigo o doblo punitivo pide al compañero que pase ya que crees que puedes derrotar el contrato de los adversarios. La subasta de doblo se simboliza con una cruz blanca en un fondo rojo.

Drury:

Convención usada por el respondedor una vez éste ha pasado inicialmente para asegurarse de que la apertura de su compañero no es débil.

Dubletón:

"Tener un dubletón" significa tener solamente dos cartas en el palo.

Embrollo:

Accidente entre dos jugadores de la misma pareja que conduce a un mal contrato o carteo.

Entrada:

Cuando juegas en la defensa, se trata de una carta que te permitirá salir posteriormente. Las entradas típicas son un Rey bien posicionado o un As.

Equilibrada (regular), Mano equilibrada (mano regular), Manos equilibradas (manos regulares):

Se dice que una mano es equilibrada o regular cuando incluye como máximo un dubletón y no tiene ningún fallo ni semifallo.

Espectador:

Cada una de las personas que son parte del público en un partido.

Estar a fallo:

No tener cartas en un palo.

Fallo:

"Estar a fallo" o "tener un fallo" significa no tener cartas en el palo.

Fallo, Fallado, Refallo, Refallado:

Consiste en jugar un triunfo cuando no tienes cartas del palo jugado. Te permite ganar la baza a menos que te refallen, es decir, que otro jugador juegue un triunfo mayor que el tuyo.

Fit-bid:

Subastar un palo que implícitamente confirma la ligada en uno de los palos del compañero.

Forcing:

Subasta después de la cual nuestro partner está obligado a subastar.

Fuerza mínima:

Es el menor número de puntos que pueden tener dos jugadores de una misma pareja. Se calcula sumando tus puntos y el número mínimo de puntos que pueda tener el compañero.

Gambling:

Se habla de 3ST Gambling. Esta apertura muestra un palo menor sólido de 7 cartas sin ningún As o Rey lateral.

Golpe de Bath:

Técnica de carteo empleada por el declarante que consiste en ceder el Rey en la salida de un contrato a sin triunfo teniendo en la mano una distribución del tipo As y Valet para conseguir que el contrario vuelva a salir hacia la tenaza.

Honor, Honores:

Hay 5 honores en cada palo: el As, el Rey, la Dama, el Valet y el 10.

Impás:

Técnica que consiste en jugar un palo esperando una posición específica de las cartas de los oponentes que permita ganar una o varias bazas extra. Esta técnica nunca se ejecuta con certeza pero puede permitirte ganar una baza que nunca hubieras conseguido si no la hubieras probado.

Intento de slam:

Subasta que indica a tu compañero que existe la posibilidad de ganar un slam.

Intervención, Intervenido:

Canto que se hace cuando el otro bando ha abierto la subasta.

La cuarta más alta:

Salida convencional utilizada principalmente en contratos a sin triunfo donde la salida es la cuarta carta (a partir de la más alta) en un palo sin secuencia.

Ligada, Tener ligada:

Tener como mínimo ocho cartas en un palo entre las dos manos de la pareja. Se dice que los dos jugadores tienen ligada.

Longitud:

Número de cartas en un palo.

Manga, Mangas:

Para ganar una manga en bridge necesitas hacer un cierto número de bazas dependiendo del palo del contrato que estés jugando.

A sin triunfo: a partir del nivel de 3 (es decir, al menos 9 bazas).

En un palo mayor: a partir del nivel de 4 (es decir, 10 bazas).

En un palo menor: a partir del nivel de 5 (es decir, 11 bazas).

Mano:

Distribución de las 52 cartas de la baraja para componer las manos de los cuatro jugadores. Una mano también hace referencia al conjunto de repartir, subastar y cartear.

Mano, Manos:

Las 13 cartas inicialmente repartidas a un jugador.

Mayor:

Se refiere a los palos de Corazón y Picas.

Mayor quinto:

Tener en tu mano al menos 5 cartas a Corazones o Picas.

Mejor menor:

Subasta realizada en las siguientes condiciones:

- Primera subasta hecha en la mesa.
- En los palos menores, es decir Diamantes o Tréboles.
- En el palo más largo (el que tienes mayor número de cartas) entre los dos menores.

Si son iguales en longitud se subastará 1 Trébol con 3 cartas en Tréboles y 3 cartas en Diamantes. De lo contrario, se subasta 1 Diamante.

Menor:

Hace referencia a los palos de Tréboles y Diamantes.

Minimax:

Una subasta minimax es un canto forcing que puede mostrar tanto una mano débil como una mano fuerte.

Misfit, Tener misfit:

Tener menos de ocho cartas de un mismo palo entre las dos manos de un mismo bando. Se dice que la pareja tiene misfit.

Monocolor, Unicolor:

Mano con al menos un palo sexto sin ningún otro palo cuarto (6322, 6331, 7222, 7321, 7330, 8...).

Muerto:

Partner del declarante. "Muerto" también hace referencia a las cartas del compañero del declarante, las cuales están puestas encima de la mesa cara arriba una vez se ha efectuado la salida.

Namyats:

Convención que consiste en cambiar el significado de las aperturas a nivel de 4. 4T muestra una apertura de 4C con una perdedora como máximo en el palo de triunfo. 4D muestra una buena apertura de 4P. 4C y 4P son aperturas con palos menos sólidos.

Natural:

Hacer una subasta natural significa subastar un palo en el que al menos tienes 4 cartas.

Neutral:

Se refiere a defensa considerada libre de riesgo.

Nivel, Niveles:

Número de bazas por encima de 6 necesarias para cumplir el contrato. Un contrato a nivel de 1 se considera hecho si la pareja que debe realizarlo gana al menos 7 bazas.

No forcing:

Se dice de una subasta la cual el partner tiene permitido pasar.

Oponente:

Jugador del bando opuesto; jugador de la pareja a la que te enfrentas.

Palo no subastado, Palos no subastados:

En una secuencia de subaste se refiere a los palos que no han sido cantados durante la subasta.

Palo, Palos:

Los palos en la baraja de cartas son Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles. Por lo tanto, hay 13 cartas por palo en una baraja de 52 cartas.

Parada:

Término usado principalmente en los contratos a sin triunfo. Carta o combinación de cartas que evita que los contrarios hagan todas las bazas en el palo desde la salida.

Parcial, Parciales:

Todos los contratos inferiores a manga o slam, es decir, contratos desde 1T hasta 4D exceptuando 3ST.

Partido de equipos:

Es un tipo de torneo en el que dos equipos de cuatro jugadores juegan uno contra el otro. La pareja Norte-Sur de la mesa A está asociada con la pareja Este-Oeste de la mesa B, y las manos son idénticas en ambas mesas. La forma en que se calcula la puntuación es diferente de un torneo de parejas.

Partner:

Jugador con quien juegas contra los otros dos jugadores.

Pasar, Paso:

Significa no subastar, doblar ni redoblar cuando es tu turno de subasta y por lo tanto "pasar" con la voz de "Paso".

Premio, Puntos de premio:

Al cumplir un contrato, además de los puntos que ganas por hacer bazas también sumas puntos de premio. 50 puntos por una parcial, 300 o 500 puntos por una manga, 800 o 1250 puntos por un pequeño slam y 1300 o 2000 puntos por un gran slam.

Puntos de distribución:

Estos puntos se suman a los puntos honor cuando dos jugadores de una pareja tienen una ligada diferente de sin triunfo. Un fallo se valora como 3 puntos, un semifallo como 2 puntos, un dobleton con un punto, el noveno triunfo con 2 puntos y cada triunfo por encima de 10 con un punto. Sin embargo, si tienes una ligada con tu compañero pero solo tienes por ejemplo un triunfo, será muy difícil que puedas fallar alguna carta, con lo que no es apropiado tener en cuenta los puntos de distribución en los palos con pocas cartas.

Puntos de honor:

Este método para evaluar la mano que data de antes de la guerra fue inventado por el inglés Milton Work. Permite al jugador determinar un cierto número de puntos para su mano. 4 puntos para el As, 3 puntos para el Rey, 2 puntos para la Dama y 1 punto para el Valet. Hay 10 puntos de honor en cada palo y por lo tanto 40 en la baraja.

Puntos de longitud:

Estos puntos se añaden a los puntos de honor a fin de precisar la evaluación de la mano en contratos a sin triunfo. Se da 1 punto adicional por un buen palo quinto y 2 por un buen palo sexto.

Puntos por baza:

Todos los puntos ganados por el bando del declarante al realizar el contrato. Dependen del triunfo del contrato. Tréboles o Diamantes: 20 puntos por cada baza ganada por encima de seis. Corazones o Picas: 30 puntos por cada baza ganada por encima de seis. Sin triunfo: 40 puntos por la primera baza ganada, y luego 30 puntos por cada una de las siguientes. Los puntos de premio se tienen que añadir a estos puntos.

Rectificar:

Subastar el palo prometido por el partner. La rectificación no siempre es obligatoria.

Redoblo:

Declaración después de un doblo de un oponente que incrementa la puntuación de los contratos cumplidos o derrotados. El redoblo se simboliza con dos cruces blancas en un fondo azul.

Repetir un palo en salto:

Significa subastar un palo anteriormente cantado por el mismo jugador que se podría nombrar a un nivel más bajo.

Repetir un palo sin salto:

Significa subastar el palo cantado anteriormente al nivel más bajo posible.

Respondedor:

En la subasta, se refiere al compañero del abridor.

Roudi:

Convención usada por el respondedor al dar su segunda voz después de la redeclaración de 1ST del abridor para que éste describa su mano.

SEF:

Acrónimo que significa "Système d'enseignement français", literalmente sistema de enseñanza francés.

Salida:

Primera carta jugada en una baza.

Salida, Salidas:

Primera carta jugada de la primera baza, justo después del final de la subasta.

Salidor, Salida:

Una vez que el contrato ha sido escogido, esta es la primera persona en jugar una carta (siempre está sentado a la izquierda del declarante).

Salto:

Subasta hecha a un nivel más alto del necesario.

Secuencia, Alta de la secuencia:

Una secuencia es una serie de cartas en un mismo palo. Difiere si el contrato es a triunfo o a sin triunfo.

- En un contrato a triunfo, una secuencia se compone de dos honores consecutivos (10 y 9 también se considera secuencia).

- En un contrato a sin triunfo, necesitas tres honores consecutivos para salir de la alta de la secuencia, pero también se admiten secuencias falsas. Una secuencia de 4 cartas a la que le falta una carta se denomina secuencia interrumpida.

Semifallo:

"Tener un semifallo" significa tener solo una carta en el palo.

Semifallo en un palo, Semifallo:

Tener una sola carta en un palo. También se utiliza para las cartas: "tener un Rey en semifallo" significa tener solamente el Rey en el palo.

Servir:

Jugar una carta del palo solicitado.

Señal preferencial:

Carta que muestra al compañero qué palo debe jugar. Se utiliza principalmente cuando das un fallo al partner o cuando el muerto tiene un semifallo.

Señal, Señales, Hacer una señal:

En algunas situaciones, jugar una carta que convencionalmente invita al partner a jugar un palo específico, generalmente jugando una carta alta del palo.

Slam, Slams:

Pequeño slam: contrato a nivel de 6, es decir 12 bazas.

Gran slam: contrato a nivel de 7, es decir 13 bazas.

Sobretomar:

Jugar una carta más alta que la del compañero (normalmente un honor) para que no tenga que salir.

Splinter:

Subasta en salto que muestra una corta en el palo cantado y ligada en el último palo subastado por el partner.

Normalmente no se hace un splinter en un palo con un As o un Rey en semifallo.

Stayman:

Convención usada después de la apertura de 1ST que pregunta al abridor si tiene algún palo mayor cuarto.

Subasta de control, Control:

Subastar un palo para explicar al compañero que no perderás dos bazas inmediatas en ese palo.

Subasta en cuarta posición:

Subasta hecha después de dos pasos.

Subasta preferencial:

Canto que muestra el palo que prefieres una vez tu compañero ha cantado dos palos (una mano bicolor) durante la subasta. Sin embargo, esto no significa que exista ligada en el palo.

Techo:

Fuerza máxima entre ambos jugadores de una pareja. Se calcula sumando tus puntos y el número máximo de puntos que pueda tener el compañero.

Tenaza:

Tener dos de tres cartas consecutivas en un palo siendo la que nos falta la que se encuentra en medio. Ejemplo: tener el As y la Dama sin el Rey, o el Rey y el Valet sin la Dama.

Tercer palo forcing:

Después de que el abridor haya repetido su palo de apertura, el siguiente palo que se pueda cantar es artificial si este es un palo nuevo. Pide al abridor que dé más detalles sobre su mano. El tercer palo forcing requiere al menos 10 PH.

Torneo de parejas, Evento de parejas:

Este es un tipo de torneo en el que los resultados de una pareja se comparan con todos los resultados de las parejas jugando en la misma orientación (Norte-Sur o Este-Oeste) de cada mesa. La clasificación se hace por parejas (Matchpoints).

Transfer:

Convención utilizada después de la apertura de 1ST o 2ST. Esta convención consiste en subastar 2 Diamantes o 2 Corazones (3 Diamantes o 3 Corazones sobre 2ST) para mostrar 5 cartas en Corazones o Picas. En teoría, el abridor completa el transfer. Esta convención permite al respondedor describir tanto las manos débiles, intermedias como las fuertes.

Transformar:

Acción de pasar después de un doblo informativo del compañero con el fin de penalizar cuando tienes un palo de triunfo sólido.

Tricolor:

Mano con al menos 3 palos cuartos (4441 o 5440).

Tripletón:

"Tener un tripletón" significa tener tres cartas en un palo.

Triunfo:

En un contrato a palo, los triunfos son las trece cartas de ese palo. Cuando no tienes cartas del palo de salida, jugar un triunfo (es decir fallar) te permite ganar la baza.

Vulnerabilidad:

Forma en que se otorgan los puntos de premio o puntos de penalización para las bazas de menos. Cuando estás vulnerable, la penalidad por las bazas de menos es mayor, pero los puntos de premio para las mangas y los slams también. Históricamente, en partida libre, una partida se ganaba al ganar dos mangas. Se decía entonces que el bando que había ganado una manga estaba vulnerable, mientras que el bando que no había ganado ninguna manga no estaba vulnerable. La vulnerabilidad afecta a los puntos de premio de mangas y slams, así como al valor de las bazas de menos, tanto si están sin doblar, dobladas o redobladas. En los torneos, cada mano es independiente. Para recrear las condiciones de partida, a cada bando se le otorga una vulnerabilidad ficticia en cada mano.

XYZ:

Convención utilizada por el respondedor para describir su mano en la segunda ronda de subasta cuando ésta aun se encuentra a nivel de 1.

Juega manos de entrenamiento a tu propio ritmo.

Funbridge es una aplicación para smartphones, tablets y ordenadores que te permite jugar a bridge duplicado a cualquier hora y día de la semana.

Compárate con miles de jugadores, clasifícate en el ranking y progresa rápidamente.

[Jugar al bridge online con Funbridge](#)