

GLOSSAIRE

A

Affranchir

Rendre maîtresse une carte en concédant aux adversaires celles qui lui sont supérieures.

Alerte

Procédure prévenant les adversaires que le partenaire a fait une annonce conventionnelle.

Annonce

Déclaration

Appel

Carte jouée par un défenseur pour marquer un intérêt pour une couleur donnée.

Appel de préférence

Carte jouée par un défenseur, marquant un intérêt pour une autre couleur.

Appel direct

Plus grosse carte inutile d'un défenseur, marquant un intérêt pour la couleur jouée.

Attaque

Première carte d'une levée.

B

Baiser

Manœuvre par laquelle on laisse volontairement l'adversaire non dangereux en main lorsqu'il produit la plus grosse carte détenue par le flanc dans cette couleur.

Barrage

Enchère à saut dont le caractère essentiellement obstructif vise à perturber le dialogue adverse.

Bicolore

Main irrégulière comportant deux couleurs longues d'au moins quatre cartes (5-4, 5-5, 6-4, etc.)

Bicolore cher

Annonce chère d'un bicolore : l'annonce de la deuxième couleur se fait au dessus de la répétition sans saut de la première.

Bicolore économique

Annonce économique d'un bicolore : l'annonce de la deuxième couleur se fait en dessous de la répétition sans saut de la première.

Blackwood

Convention d'enchères qui utilise 4SA comme question sur le nombre d'As du partenaire. Les réponses sont artificielles et par palier.

Blocage

Configuration de cartes d'une même couleur entre les deux mains empêchant la libre circulation d'une main à l'autre.

Buffalo

Impasse inhabituelle permettant de capturer un honneur supérieur tout en écrasant l'honneur inférieur manquant.

C

Carte affranchissable

Carte qui deviendra maîtresse lorsque les cartes supérieures auront été jouées.

Carte maîtresse

Carte la plus forte (ou équivalente) d'une couleur, à un moment donné du coup.

Cartes équivalentes

Cartes consécutives qui ont la même valeur.

Chelem

Contrat de douze levées (petit chelem) ou de treize levées (grand chelem).

Chicane

Aucune carte dans une couleur donnée.

Chuter

Ne pas réaliser le nombre de levées prévues par le contrat demandé.

Communication

Ensemble de deux cartes permettant de passer d'une main à l'autre dans un même camp.

Contrat

Pari pris par un déclarant de gagner le nombre de levées (de sept à treize) spécifié par l'enchère finale.

Contre

Déclaration faite après une enchère adverse, augmentant la valeur de la marque du contrat rempli ou chuté.

Contre-attaquer

Jouer en flanc d'une couleur différente de celle de l'entame.

Contre d'appel

Contre conventionnel montrant un intérêt pour les couleurs non nommées.

Contre de réveil

Contre d'appel produit après deux « Passe ».

Contre informatif

Contre punitif précisant la force et la distribution de la main.

Contre Lightner

Contre demandant une entame spéciale au partenaire, en général la première couleur du mort.

Contre négatif

Contre non punitif produit après deux couleurs nommées consécutivement. Il montre des valeurs en force et en distribution. Le Contre Spoutnik en est un cas particulier.

Contre optionnel

Contre sur lequel le partenaire a le choix de passer ou d'annoncer un contrat. Il est généralement utilisé après un barrage.

Contre punitif

Contre pariant sur la chute du contrat adverse, dans le but de marquer un plus gros score.

Contre Spoutnik

Contre du répondant montrant quatre cartes à Cœur après une ouverture mineure et une intervention à 1♠.

Contretemps

Manœuvre de chantage à l'affranchissement obligeant l'adversaire à libérer un certain nombre de levées, soit immédiatement dans la couleur jouée, soit en laissant le temps d'exploiter une autre.

Contrôle

Teneur garantissant de ne pas perdre deux levées immédiates dans un contrat à l'atout : un As, un Roi, un singleton ou une chicane.

Contrôle de premier tour

Teneur garantissant de ne pas perdre la première levée dans cette couleur, dans un contrat à l'atout : un As ou une chicane.

Contrôle du second tour

Teneur garantissant de ne pas perdre les deux premières levées dans cette couleur, dans un contrat à l'atout : un Roi ou un singleton.

Convention

Déclaration ou jeu de la carte en flanc dont la signification est précisée par un agrément au sein d'une paire.

Couleur

Pique, Cœur, Carreau, Trèfle sont les quatre couleurs au Bridge.

Couleur verte

Couleur non nommée au cours d'une séquence d'enchères où trois couleurs l'ont été.

Coup à blanc

Levée volontairement cédée aux adversaires.

Coup de sonde

Levée effectuée avec une carte maîtresse d'une couleur, en préalable à une impasse.

Coupe et défausse

Venant de la défense, jeu d'une couleur dont il ne reste plus de cartes, ni au mort, ni dans la main du déclarant mais où il subsiste des atouts dans ces deux mains. Ce jeu permet de couper d'une main et de défausser de l'autre.

Course de vitesse

A Sans-Atout, lutte des deux camps pour l'affranchissement de leur couleur longue

Couvrante

Carte ou teneur qui permet d'effacer une perdante du partenaire.

Couvrir

Fournir une carte plus forte que celles précédemment fournies au cours de la levée.

Cue-bid

Enchère effectuée dans une couleur préalablement nommée par l'adversaire.

D

Débloquer

Surmonter un blocage en jouant d'abord les honneurs de la main courte.

Déclarant

Joueur qui est chargé de réaliser le contrat choisi par son camp.

Déclaration

Les enchères (de 1♣ à 7SA), ainsi que Passe, Contre et Surcontre.

Défausser

Jouer une carte d'une couleur différente de celle attaquée pour la levée en cours. Ce n'est possible que si l'on n'en possède plus, l'obligation au bridge étant de fournir.

Demi-arrêt

Combinaison de cartes permettant d'arrêter une couleur si le partenaire y possède le complément.

Dénomination

La couleur ou le Sans-Atout spécifié dans une enchère.

2♣ fort indéterminé

Ouverture forte, mais non forcing de manche, correspondant à une main de distribution indéterminée.

2♦ forcing de manche

Ouverture forcing de manche à laquelle le partenaire répond en annonçant ses As.

Distribution

Partage des treize cartes d'une main entre les quatre couleurs.

Donne

Jeu constitué de quatre mains de treize cartes.

Donneur

Joueur qui distribue les cartes de la donne. Il est le premier à enchérir.

Doubleton

Deux cartes exactement dans une couleur donnée.

Drury

Réponse conventionnelle de 2♣ sur une ouverture majeure. Elle est employée par un joueur qui, ayant passé d'entrée, promet un semi-fit et demande à l'ouvreur la valeur de son ouverture.

Duplicate

Match opposant deux équipes de quatre joueurs sur les mêmes donnes.

E

Echo

En flanc, jeu de deux cartes d'une couleur dans l'ordre descendant.

Elimination

Manœuvre consistant à éliminer toutes les cartes de sortie d'un adversaire avant de le mettre en main et le contraindre à jouer contre ses intérêts.

Enchère

Engagement de gagner un certain nombre de levées dans une dénomination donnée (1♣ à 7SA).

Enchère artificielle

Enchère non naturelle.

Enchère autoforcing

Enchère forcing engageant son auteur à reparler au moins une fois si l'enchère suivante du partenaire n'atteint pas la manche.

Enchère bivalente

Enchère ayant deux significations possibles, parfois tout à fait différentes.

Enchère compétitive

Enchère réalisée pendant une séquence où les deux camps luttent pour l'obtention du contrat.

Enchère conventionnelle

Enchère qui fait l'objet d'un agrément particulier au sein d'une paire (ou d'un système).

Enchère de préférence

Enchère faite pour marquer sa préférence pour la première couleur du partenaire, sans indiquer obligatoirement un fit.

Enchère d'essai

Enchère de proposition de manche utilisée après avoir reçu un soutien simple.

Enchère forcing

Enchère obligeant le partenaire à parler.

Enchère forcing de manche

Enchère engageant le camp à atteindre le niveau de la manche, au moins.

Enchère forcing un tour

Enchère obligeant le partenaire à parler une fois.

Enchère interrogative

Enchère utilisée dans l'exploration d'un chelem et interrogeant le partenaire sur son contrôle dans la couleur nommée.

Enchère libre

Enchère rendue facultative par l'intervention adverse.

Enchère naturelle

Enchère promettant un minimum de cartes dans la couleur annoncée.

Enchère non forcing

Enchère laissant le partenaire libre de parler ou non.

Enchère quantitative

Enchère décrivant un certain nombre de points et demandant au partenaire de continuer le dialogue s'il est maximum de ses enchères précédentes.

Entame

Carte posée sur la table par le joueur situé à gauche du déclarant et donc avant le mort. Cette carte permet de débiter le déroulement de la donne.

Entameur

Joueur situé à gauche du déclarant et chargé de produire la première carte du coup.

Evaluation compétitive

Evaluation du potentiel offensif et défensif de la main.

Expasse

Impasse forçante par la coupe.

Extragagnante

Gagnante de la main opposée permettant de défausser une perdante de la main de base.

F

Fit

Présence d'une couleur commune d'un minimum de huit cartes dans le même camp.

Flanc

Camp opposé à celui du déclarant, ou ligne de jeu adoptée par ce camp.

Fourchette

Combinaison de cartes non séquencées permettant de capturer la ou les cartes intermédiaires des adversaires.

Fournir

Jouer une carte de la couleur attaquée. C'est la seule obligation à laquelle doivent se soumettre les quatre joueurs.

H

Honneurs

L'As, le Roi, la Dame, le Valet et le 10.

Hypothèse de crainte

Raisonnement sur les mains cachées consistant à imaginer la ou les positions de cartes ne permettant pas de remplir son objectif.

Hypothèse de nécessité

Raisonnement sur les mains cachées consistant à imaginer la ou les positions de cartes permettant de remplir son objectif.

I

Imp (International Match Point)

Barème utilisé dans les matchs par quatre.

Impasse

Manœuvre reposant sur l'espoir d'un placement favorable d'un ou plusieurs honneurs détenus par les adversaires.

Impasse directe

Jeu d'une petite carte vers une fourchette d'honneurs, dans l'espoir de trouver l'honneur manquant placé devant la fourchette.

Impasse forçante

Jeu d'un honneur vers un honneur supérieur non équivalent, en espérant trouver l'honneur manquant placé devant l'honneur supérieur.

Impasse indirecte

Jeu d'une petite carte vers un honneur isolé de la main opposée, en espérant trouver l'honneur supérieur placé devant l'honneur isolé.

Intervention

Enchère immédiatement consécutive à une enchère du camp de l'ouvreur.

J

Joséphine

Enchère conventionnelle de 5SA demandant au partenaire de déclarer 7 dans la couleur d'atout s'il y possède deux des trois gros honneurs.

K

Kibbitz

Spectateur d'un tournoi ou d'une partie de bridge.

L

Laisser passer

Ne pas remporter volontairement une levée que l'on aurait pu faire.

Landy

Intervention à 2♣ sur 1SA, décrivant un bicolore majeur.

Lebensohl

Convention employée en cas d'intervention sur l'ouverture d'1SA du partenaire.

Levée

L'ensemble des quatre cartes fournies par chacun des quatre joueurs à son tour.

Synonyme : pli.

Levée de coupe

Levée réalisée en coupant.

Levée de défense

Levée que l'on espère réaliser contre un contrat adverse.

Levée de jeu

Somme des levées d'honneurs et des levées de longueur permettant l'évaluation d'une main.

Levée de longueur

Levée remportée par une petite carte au moment où chacun des adversaires ne détient de cartes dans la couleur demandée.

Loi des atouts (levées totales)

Loi statistique concernant les enchères compétitives, qui stipule qu'on peut en général enchérir à la hauteur du nombre d'atouts de son camp.

M

Main

Les treize cartes distribuées originellement à un joueur ou la partie qui en reste à un moment donné.

Main courte

Celle du camp qui possède le moins de cartes dans une couleur donnée.

Main longue

Celle du camp qui possède le plus de cartes dans une couleur donnée.

Main régulière

Main qui correspond aux distributions suivantes : 4-3-3-3 4-4-3-2 5-3-3-2

Majeure

Pique ou Cœur.

Manche

Contrat attribuant au moins 100 points de levées : 3SA, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦ sont les premiers contrats de manche.

Maniement de couleur

Façon de jouer les combinaisons de cartes détenues dans une même couleur entre les deux mains.

Michaëls cue-bid

Convention d'intervention sur une ouverture de 1 à la couleur, décrivant des bicolores au moins 5-5.

Mineure

Carreau ou Trèfle.

Misfit

Absence de fit dans une couleur spécifiée ou dans toutes les couleurs.

Mitchell

Mouvement de tournoi le plus usuel, où les paires de la ligne Nord-Sud restent fixes, et celles de la ligne Est-Ouest se déplacent à chaque tour.

Mort

- Partenaire du déclarant. Quand l'entame est rendue visible, il étale ses cartes sur la table, puis se contente de jouer les cartes appelées par le déclarant.
- Les cartes du mort.

Mort inversé

Allonge des atouts effectuée en coupant de la main longue.

Moyenne

Score médian en tournoi par paires.

O

Ouverture

Première enchère de la séquence.

P

Pair-impair

Signalisation informant le partenaire de son nombre de cartes dans la couleur jouée. On joue en montant avec un nombre impair, et en descendant avec un nombre pair.

Pair-impair du résidu

Application du pair-impair au nombre de cartes restant en main.

Palier

Nombre de 1 à 7 correspondant à un engagement de faire six levées de plus.

Par

Résultat théorique d'une donne, chaque joueur jouant et enchérissant au mieux de ses intérêts.

Partage

Répartition entre les mains adverses du résidu d'une couleur.

Patton

Formule de compétition permettant de comparer de nombreuses équipes de quatre.

Patton suisse

Compétition par quatre où, à chaque tour, les rencontres sont déterminées par le classement.

Perdante sur perdante

Défausse d'une carte perdante sur une carte perdante d'une autre couleur.

Points de distribution (points D)

Valeur accordée aux couleurs courtes pour l'évaluation d'une main en cas de fit.

Points de longueur (points L)

Valeur accordée aux couleurs longues lors de l'évaluation d'une main.

Points d'honneurs (points H)

Valeur accordée aux honneurs lors de l'évaluation d'une main.

Potentiel défensif

Evaluation du nombre de levées que le jeu peut produire en défense.

Potentiel offensif

Evaluation du nombre de levées que le jeu peut produire en attaque.

Principe du moindre choix

Principe de maniement de couleur reposant sur l'équivalence des cartes fournies en flanc.

Promotion d'atout

Manœuvre de la défense consistant à affranchir une ou plusieurs levées d'atout en mettant l'adversaire en surcoupe ou en l'obligeant à surcouper.

Psychic

Annonce volontairement fausse sur la force ou la distribution de la main, destinée à tromper l'adversaire.

Q

Quatrième meilleure

Convention d'entame consistant à sélectionner dans la couleur d'entame la quatrième carte dans l'ordre décroissant.

R

Rectification du Texas

Le fait pour l'ouvreur d'1SA, d'annoncer la couleur promise par le partenaire.

Recontre

Contre d'appel (ou informatif) employé après un premier contre d'appel du partenaire.

Redemande

Deuxième enchère de l'ouvreur.

Réduction d'atout

Technique employée pour surmonter un mauvais partage de la couleur d'atout et consistant à réaliser tous les atouts de la main longue.

Réduction du compte

Préparation d'un squeeze consistant pour le déclarant à n'avoir plus que des levées gagnantes sauf une, celle que le squeeze va rapporter.

Relais

Enchère artificielle demandant au partenaire des précisions sur la force ou la distribution de sa main.

Rencontre

Enchère exprimant une longueur dans la dénomination utilisée ainsi qu'un soutien dans la couleur du partenaire.

Répartition

Partage des treize cartes d'une couleur entre les quatre mains.

Refus

Carte jouée par un défenseur pour marquer son désintérêt pour la couleur jouée.

Règle de 11

Règle permettant de déterminer le nombre de cartes supérieures à la carte d'entame détenues dans les mains cachées, quand l'entame est en quatrième meilleure.

Résidu

Ensemble des cartes possédées par l'adversaire.

Réveil

Enchère effectuée après deux « Passe ».

Rubensohl

Convention employé par le répondant, en cas d'intervention sur l'ouverture d'1SA du partenaire, selon laquelle toutes les enchères à partir de 2SA sont des transferts pour la couleur supérieure.

S

Sacrifice (enchère de)

Enchère compétitive produite non pas dans le but de gagner le contrat atteint, mais dans l'espoir que la chute soit d'un coût inférieur au gain supposé du contrat adverse.

Sans-Atout

Nature du contrat où toutes les couleurs sont équivalentes.

Séquence brisée

Séquence d'honneurs de deux cartes, accompagnée d'un honneur supérieur non équivalent.

Séquence d'honneurs

Ensemble de trois cartes consécutives, dont la plus forte est un honneur (par exemple V 10 9).

Séquence incomplète

Séquence d'honneurs de deux cartes, accompagnée de la plus forte carte inférieure non équivalente.

Signalisation

Ensemble des conventions de jeu de la carte en défense.

Singleton

Une seule carte dans une couleur donnée.

Sous-coupe

Coupe effectuée par un atout plus petit que celui déjà joué.

Soutien

Enchère qui est l'expression d'un fit.

Soutien différé

Enchère de soutien exprimé après un changement de couleur.

Splinter

Enchère à saut indiquant une courte dans la couleur nommée et un fit dans celle du partenaire.

Stayman

Convention par laquelle le répondant utilise l'enchère de 2♣ pour s'enquérir de la présence d'éventuelles majeures quatrièmes chez l'auteur d'une ouverture ou d'une intervention à Sans-Atout.

Stayman (Puppet)

Stayman spécial dont l'un des objectifs est la recherche d'une majeure cinquième chez l'ouvreur.

Stop

Utilisée avant une enchère à saut, la procédure du « stop » oblige l'adversaire qui suit à attendre quelques secondes avant de déclarer.

Surcontre

Déclaration sur le contre d'un adversaire, augmentant la valeur de la marque des contrats réussis ou chutés.

Swing

- Ecart en Imps sur une donne entre les deux tables d'un match par quatre.
- Cas particulier de promotion d'atout où le déclarant est mis en surcoupe.

T

Tête de séquence

La plus forte carte d'une séquence.

Texas

Enchère de transfert utilisée en réponse aux ouvertures d'1SA et 2SA : la nomination d'une couleur montre cinq cartes dans la couleur au dessus.

Top

Meilleure score de la ligne réalisé sur une donne en tournoi par paires.

Transfert de garde

Action de déplacer la garde d'une couleur d'un défenseur à l'autre, en vue d'un squeeze.

Tricolore

Main comportant trois couleurs longues.

U

Unicolore

Main ne comportant qu'une seule couleur longue, d'au moins six cartes.

Uppercut

Cas particulier de promotion d'atout où le déclarant coupe au prix d'une levée.

V

Vitesse d'atteinte (principe de la)

Principe d'enchères selon lequel la force du jeu est d'autant plus grande que le nombre de tours d'enchères nécessaires à la déclaration du contrat est important.

Vulnérabilité

Condition d'attribution de bonifications ou de pénalités de chute.

Vulnérable (camp)

Camp pour lequel les bonifications ou les pénalités de chute sont établies selon un barème élevé (le barème bas s'applique au camp non vulnérable).

Z

Zéro

Plus mauvais score de la ligne réalisé en tournoi par paires sur une donne.