

Le langage du bridge

Avertissement : ce document, qui ne se veut pas exhaustif, est la compilation de définitions trouvées sur un certain nombre de sites dédiés à notre discipline et complété par des adaptations personnelles.

Je n'ai malheureusement pas gardé la trace de ces sites, si bien qu'il ne m'est pas possible de le nommer et d'en remercier les auteurs.

Je vous en souhaite une bonne lecture !

Adversaire	Un adversaire est un joueur du camp adverse ; un joueur de la paire à laquelle quelqu'un est opposé.
Affranchir un honneur	Affranchir un honneur consiste à rendre maître un honneur en faisant tomber le(s) honneur(s) supérieur(s) détenu(s) par l'adversaire.
Affranchir une couleur	On affranchit une couleur lorsque l'on rend maîtresse des cartes intermédiaires qui ne l'étaient pas au début de la partie en épuisant les cartes maîtresses de l'adversaire.
Alerte	L'alerte est une procédure d'avertissement informant les adversaires que le partenaire a fait une annonce conventionnelle.
Annoncer	Participer à l'ensemble des déclarations faites pour l'attribution du contrat final.
Annonces	Les annonces peuvent être : <ul style="list-style-type: none"> • Le processus visant à déterminer le contrat final au moyen de déclarations successives. Il commence quand la première déclaration est faite. • L'ensemble des déclarations faites.
Annulé	Voir « Retiré ».
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 de Smith	Sur contrat à SA adverse, signalisation qui permet au partenaire de l'ouvreur d'indiquer son intérêt ou non pour la couleur d'entame.
Appel direct	Plus grosse carte inutile d'un défenseur, marquant un intérêt pour la couleur jouée.
Appel-refus	Signal utilisé pour indiquer l'intérêt de continuer à jouer la couleur attaquée : appel avec la plus grosse carte inutile, refus avec une petite.
Arbitre	Rôle : <ul style="list-style-type: none"> • Organiser l'épreuve • Assurer son bon déroulement • Régler les litiges et incidents • Faire et annoncer les résultats.
Arbitrage	Voir aussi « Rectification ». <p>Rendu en clubs et épreuves par des arbitres :</p> <ul style="list-style-type: none"> • de club • de comité • fédéraux • nationaux
Arrêt	Carte qui empêche les adversaires de réaliser toutes les levées dans une couleur.
Atout	L'atout est une couleur que l'on a choisie en commun avec son partenaire et qui est prioritaire sur les autres couleurs. Jouer un contrat à l'atout évite le défilement d'une couleur maîtresse de l'adversaire et génère plus de possibilités pour réaliser des levées.
Attaque	<ul style="list-style-type: none"> • L'attaque est la première carte jouée d'une levée. • C'est aussi le droit que détient un joueur de jouer la première carte d'une levée.
Attaque hors tour	Attaque faite par un joueur dont ce n'était pas le tour de jouer.
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. Voir le coup de la Reine.
Barrage	Enchère à saut dont le caractère essentiellement obstructif vise à perturber le dialogue adverse.
Baron	Convention consistant à répondre 3♣ sur ouverture de 2SA. Du partenaire. L'ouvreur indique sa couleur majeure 5 ^{ème} ou sa couleur 4 ^{ème} la plus basse.
Bicolore	Main irrégulière comportant deux couleurs longues d'au moins quatre cartes (5-4, 5-5, 6-4, etc.)
Bicolore à saut	Annonce à saut d'un bicolore : l'annonce de la deuxième couleur se fait avec un saut de palier.
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. Il peut être aux As ou aux clefs (le Roi d'atout y étant considéré comme un 5 ^{ème} As).
Blackwood d'exclusion	Après découverte d'un fit, convention qui consiste à faire un saut inhabituel dans le couleur de la chicane détenue. Le partenaire répondra en donnant le compte de ses As ou clés, hors de la couleur de la chicane.

Blocage	Configuration de cartes d'une même couleur entre les deux mains empêchant la libre circulation d'une main à l'autre.
Bonus (en PE)	En dehors de la dotation brute en points d'expert, on attribue des bonifications à toutes les équipes réalisant une performance. La somme des bonus du tournoi est égale aux deux tiers de la somme des attributions brutes de points d'expert.
Bonus / Malus (en PP)	En dehors de la dotation brute en points de performance, on attribue des bonifications à toutes les équipes réalisant une performance. De même (sauf dans les compétitions Honneur et dans l'Interclubs division 2), toutes les équipes réalisant une contreperformance sont pénalisées.
Bridgemate	Boitier d'enregistrement informatique des résultats de donnes à la table et logiciel associé.
Bridgeur	Un bridgeur est un joueur brillant, mais malchanceux, qui joue en face d'un imbécile contre deux tricheurs.
Buffalo	Impasse inhabituelle permettant de capturer un honneur supérieur tout en écrasant l'honneur inférieur manquant.
Cachalot	Après une ouverture mineure et une intervention à 1♦ ou 1♥, l'objectif de la convention Cachalot consiste à faire jouer le contrat Majeur éventuel de la main de l'ouvreur.
Cadence	Rythme réglementaire de 8 donnes à l'heure auquel un tournoi doit être joué.
Camp	Un camp est constitué de deux joueurs associés à la table et opposés à deux autres joueurs. Voir aussi « Paire ».
Camp fautif	Camp d'un joueur ayant commis une irrégularité.
Capitaine	Dans tous les matchs par équipes, chaque équipe doit désigner un capitaine pour chaque phase de la compétition.
Capital de points d'expert	Le capital de points d'expert d'un joueur est obtenu en ajoutant : <ul style="list-style-type: none"> • 80 % du capital de points d'expert à la fin de la saison précédente ; • le total des points acquis dans la saison ; • un bonus en P.E. proportionnel aux attributions de P.P. créditées pour la saison dans les épreuves fédérales
Cartes affranchissables	Carte qui deviendra maîtresse lorsque les cartes supérieures auront été jouées.
Cartes équivalentes	Cartes consécutives qui ont la même valeur. Toutes les cartes maîtresses d'une même couleur sont équivalentes. On dit que 2 cartes non maîtresses sont équivalentes si l'adversaire est obligé de fournir la même carte pour les capturer.
Carte maîtresse	Carte la plus forte (ou équivalente) d'une couleur, à un moment donné du coup.
Carte pénalisée	Une carte prématurément exposée par un joueur de la défense est une carte pénalisée et doit rester face visible sur la table jusqu'à ce qu'un arbitrage soit rendu.
Catégories de compétitions	Hormis les épreuves dites de sélection et les championnats scolaires, les autres compétitions FFB sont réparties en 5 catégories : <ul style="list-style-type: none"> • Catégorie 1 : toutes les Divisions Nationales (DN) par 4. • Catégorie 2 : <ul style="list-style-type: none"> ○ Toutes les divisions Excellence par 4 ○ L'Interclubs division 1. ○ Le championnat de France junior par 4. • Catégorie 3 : <ul style="list-style-type: none"> ○ Toutes les divisions Honneur par 4. ○ L'interclubs division 2 et 3. ○ La coupe de France à partir des finales de zone. ○ Toutes les Divisions Nationales (DN) par paires. ○ Toutes les divisions Excellence par paires. ○ Le championnat de France junior par paires. • Catégorie 4 : <ul style="list-style-type: none"> ○ La coupe de France au stade comité. ○ Toutes les divisions Honneur par paires. ○ Le championnat corporatif. ○ Ainsi que : les tournois de clubs, les festivals, les tournois de stage et voyages-bridge (quatre et paires)... • Catégorie 5 : <ul style="list-style-type: none"> ○ L'interclubs division 4. ○ Toutes les divisions Promotion (quatre et paires). ○ Les compétitions Esperance (quatre et paires). ○ Le championnat cadet (quatre et paires).
CFED	Acronyme de la Chambre Fédérale d'Ethique et de Discipline.
Chariot (transfert de)	Quand le joueur de gauche a déclaré, Nord ou Sud, après avoir sollicité par geste l'accord de son adversaire, transfère le chariot de l'autre côté de l'écran.
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.
CI	Acronyme de Convention Inhabituelle.
Classement	En fonction des points acquis lors des épreuves homologuées par la FFB, tous les membres de la FFB sont classés de 4 ^{ème} Série Trèfle à 1 ^{ère} Série Nationale (sauf les nouveaux licenciés) et se voient attribués un indice de valeur (voir « Série de classement »).
CNED	Acronyme de la Chambre Nationale d'Ethique et de Discipline.
CNLA	Acronyme de la Chambre Nationale des Litiges d'Arbitrage.
CNS	Acronyme de la Commission Nationale des Systèmes.
Code International du Bridge	Le Code International du Bridge en version française édité par la Fédération Française du Bridge (FFB), décline les lois du bridge promulguées par la Fédération Mondiale du Bridge (WBF).

Commission des litiges	Procédure d'appel contradictoire à une décision d'arbitrage en tournois de clubs.
Commission in situ	Procédure d'appel contradictoire à une décision d'arbitrage en compétitions de comité ou fédérales.
Communication	<ul style="list-style-type: none"> • En cours de partie, la communication entre partenaires s'effectue : <ul style="list-style-type: none"> ○ Par un système d'enchères. ○ Par un système de signalisation. • Ensemble de deux cartes permettant de passer d'une main à l'autre dans un même camp. • Carte maîtresse qui permet de passer d'une main à l'autre dans un même camp.
Communication externe	En cas de blocage, pour l'exploitation d'une couleur asymétrique, utilisation d'une communication dans une autre couleur.
Communication interne	Dans le cadre d'une couleur asymétrique, configuration permettant de réaliser les cartes maîtresses de la main longue sans blocage.
Compétitions	<p>Elles se pratiquent aux niveaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Club : tournois de régularité, simultanés, festival, marathon, ... • District : qualifications • Comité : ¼ finale, ½ finale et finale, • Ligue : finales • National (fédéral) • International <p>Au niveau fédéral par catégories, x2 et/ou x4 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open • Mixte • Sénior • Sénior open • Sénior mixte • Interclubs • Championnat des écoles de bridge <p>Avec des épreuves de comité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Challenge du soir • Coupe de comité, de Celui-ci • Division régionale • Trophée de Celui-ci
Comportement	Le « Guide de l'éthique et des convenances » définit le comportement que devraient avoir les joueurs pour assurer la meilleure convivialité des tournois et compétitions.
Contrat	Pari pris par un déclarant de gagner le nombre de levées (de sept à treize) spécifié par l'enchère finale. Il y a 4 types de contrat : partiel, manche, petit chelem, grand chelem, et 280 occurrences possibles de 1 ♣ « non vulnérable » à 7 SA surcontré « vulnérable » au bridge.
Contrat de manche	Demande de contrat > ou égale à 100 points de levées.
Contrat partiel	Demande de contrat <100 points de levées.
Contre	Déclaration faite après une enchère adverse, augmentant la valeur de la marque du contrat rempli ou chuté.
Contrener	Action de faire un Contre.
Contre-attaquer	Jouer en flanc d'une couleur différente de celle de l'entame ; voir switcher.
Contre d'appel	Contre conventionnel montrant un intérêt pour les couleurs non nommées.
Contre de pénalité	Déclaration (sur une enchère adverse) augmentant la valeur du score des contrats remplis ou chutés.
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 de 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	<p>Déclaration ou jeu de la carte en flanc dont la signification est précisée par un agrément au sein d'une paire.</p> <p>Parmi les plus courantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Blackwood : recherche de chelems. • Contre Spoutnik : contre d'appel en intervention. • Lebensohl ou Rubensohl : défense contre intervention sur ouverture à SA. • Michaëls Cue-bids Précisés : enchères de bicolores

	<ul style="list-style-type: none"> • Stayman et Texas : sur ouvertures à SA • 2♣ Drury : après un « Passe » initial sur ouverture majeure du partenaire. • 2♣ Landy : en intervention sur 1 SA. • 2♣ Roudi : pour préciser la qualité du fit de l'ouvreur. • 2♣ Fort indéterminé et 2♦ Forcing de manche : mains fortes de plus de 8 levées de jeu. • 2♦ Multicolore. • 2♥, 2♠ majeures faibles : en ouverture de barrage.
Corporation	<p>Sont considérées comme corporations :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toutes les sociétés publiques ou privées : SNCF, EDF/GDF, RATP, Banques (Société Générale...) ; Matra, IBM, Aérospatiale, Siemens ; Médias ; BTP, Transports terre-air-mer ; assurances (AXA, GENERALI...). • Fonction publique et administrations : Education Nationale, Universités ; Conseils Généraux ou Régionaux ; Ministères (Défense, Justice...) ; CNES, CNRS, INSERM, INSEE ; Personnel hospitalier, Personnel municipal ; Armées... • Professions indépendantes : Artisans, Agriculteurs, Santé, Juridique, Commerçants..., Etudiants.
Côté court	Main qui possède le moins de cartes dans une couleur.
Côté long	Main qui possède le plus de cartes dans une couleur.
Couleur	Pique ♠, Cœur ♥, Carreau ♦, Trèfle ♣ sont les quatre couleurs au Bridge.
Couleur asymétrique	Une couleur est dite asymétrique lorsque les deux mains du même camp ne possèdent pas le même nombre de cartes.
Couleur auxiliaire	Dans un contrat joué avec une couleur d'atout, une des couleurs autres que l'atout, susceptible de produire beaucoup de levées.
Couleur bloquée	Couleur dans laquelle il est impossible de réaliser l'intégralité des levées légitimes sans une communication externe.
Couleur majeure	Pique ♠ et Cœur ♥.
Couleur mineure	Carreau ♦ et Trèfle ♣.
Couleur pleine	Se dit d'une couleur permettant de faire toutes les levées quelle que soit la répartition des cartes manquantes.
Couleur verte	Couleur non nommée au cours d'une séquence d'enchères où trois couleurs l'ont été.
Coup de Bath	Consiste à jouer une petite carte sur l'entame d'un Roi promettant la Dame, pour conserver la fourchette AV. L'adversaire, ainsi laissé en main, ne peut continuer la couleur, sous peine d'y établir une levée sans gain de temps, puisque s'y créerait mécaniquement un arrêt supplémentaire.
Coup à blanc	Levée volontairement cédée aux adversaires.
Coup de ciseaux	Technique dite de « perdante sur perdante » destinée à couper les communications entre les deux mains adverses. Elle est utilisée essentiellement pour empêcher les coupes.
Coup de Deschappelles	Le coup de Deschappelles vise créer une levée dans la main du partenaire. On espère ainsi promouvoir la carte (supposée ou connue) du partenaire, pour lui créer une reprise de main et lui permettre d'exécuter une manœuvre fatale au déclarant (généralement, le défilé d'une couleur affranchie).
Coup de la Reine	Aussi dit "baiser à la reine". C'est une technique, utilisée principalement à Sans Atout pour donner la main (coup à blanc) au flanc le moins dangereux.
Coup de l'Empereur.	Le coup de l'empereur est un coup de bridge qui consiste à défausser délibérément une carte maîtresse en vue de créer une rentrée au partenaire.
Coup de Merrimac	Il tire son nom du bateau dont l'échouage volontaire provoqua en 1898 le blocage de la flotte espagnole dans la baie de Santiago. Il consiste à sacrifier un roi dans le but de détruire une rentrée et de bloquer une couleur qui devient alors inaffranchissable.
Coup de Milton Work	Le coup de Milton Work présente à l'adversaire une alternative : donner une levée ou perdre une levée. Il est aussi parfois appelé Fourchette de Morton (expression anglo-saxonne que l'on pourrait traduire par <i>la peste ou le choléra</i>).
Coup de sonde	Levée effectuée avec une carte maîtresse d'une couleur, en préalable à une action dans la couleur.
Coup sans nom	Manœuvre pour déplacer une communication.
Coup de Vienne	Utilisé pour la première fois dans la capitale autrichienne, il en garde le nom. Il consiste à isoler la menace en jouant une carte maîtresse qui affranchit une carte à l'adversaire ; cela permet à l'autre main d'avoir dans cette couleur une carte qui servira de menace et ainsi de squeezer n'importe lequel des deux flancs puisque les deux menaces seront opposées.
Coup du Crocodile	Il s'agit de prendre un honneur chez le partenaire pour lui éviter d'être en main et de devoir rejouer en coupe et défausse.
Coup du Diable	Coup extrêmement rare et partant très spectaculaire qui consiste à prendre à l'adversaire un roi quatrième, l'as de cette couleur n'étant que troisième.
Couper	Couper, c'est fournir un atout quand l'adversaire demande une couleur que l'on ne possède pas. On peut couper, surcouper, sous couper ou bien se défausser.
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.
CRED	Acronyme de la Chambre Régionale d'Éthique et de Discipline.
CRLA	Acronyme de la Chambre Régionale des Litiges d'Arbitrage.
Cue-bid	Enchère effectuée dans une couleur préalablement nommée par l'adversaire.
Cue-bider	Nommer un cue-bid.
Dames	<ul style="list-style-type: none"> • ♠ : Pallas (Jeanne d'Arc à travers Pallas Athénée ?). • ♥ : Judith (Isabeau de Bavière ?).

	<ul style="list-style-type: none"> ♦ : Rachel (Agnès Sorel ?). ♣ : Argine (anagramme de Regina, désignerait Marie d'Anjou, épouse de Charles VII).
Débloquer	Surmonter un blocage en jouant d'abord les honneurs de la main courte.
Déclarant	Pour le camp qui fait l'enchère finale le déclarant est le joueur qui a annoncé en premier la couleur d'atout ou une enchère à SA. Il devient déclarant quand l'entame est rendue visible, et joue le contrat avec ses cartes et celles du mort.
Déclaration	Une déclaration est toute enchère (de 1♣ à 7SA), contre, surcontre et passe. « Stop » et « Alerte » ne sont pas des déclarations.
Déclaration artificielle	C'est une enchère, un Contre ou un Surcontre, ou un Passe, qui, par agrément entre partenaires (convention), transmet une information différente de celle généralement admise.
Déclaration hors tour	Déclaration faite par un joueur dont ce n'était pas le tour de jouer.
Défausse (Système de)	Les plus fréquents : <ul style="list-style-type: none"> Appel direct. Italien. Lavinthal. Pair/Impair.
Défausse appel direct	Défausse d'une grosse carte dans la couleur que l'on souhaite voir rejouée par le partenaire.
Défausse italienne	Une carte impaire est un appel dans la couleur défaussée, une carte paire est un refus de la couleur défaussée en même temps qu'un appel préférentiel.
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.
Défenseur	Le camp défenseur est le camp opposé à celui du déclarant.
Dénomination	La dénomination est la couleur ou le Sans-Atout nommé dans une enchère.
Distribution	La distribution est la répartition des 13 cartes d'une main dans les quatre couleurs : Trèfle ♣, Carreau ♦, Cœur ♥ et Pique ♠. On distingue 4 catégories de distribution : <ul style="list-style-type: none"> Les mains régulières, sans chicane ni singleton et au plus un doubleton. Les mains unicolores de 6 cartes au moins sans autre couleur au moins quatrième. Les mains bicolores comportant une couleur au moins cinquième et une seule autre couleur au moins quatrième. Les mains tricolores les distributions 5-4-4-0 et 4-4-4-1.
Divisions	Les épreuves et joueurs se classent par divisions : <ul style="list-style-type: none"> Division Nationale Excellence : 1^{ère} série Honneur : 2^{ème} série Promotion : 3^{ème} série Espérance : 4^{ème} série
Donne	<ul style="list-style-type: none"> Une donne est la distribution du jeu de cartes pour former les mains des quatre joueurs. Il y a une donne par étui. Une donne est aussi l'ensemble incluant la distribution, les annonces et le jeu de la carte afférents. En tournoi, une donne doit être jouée en 7,5 mn en moyenne.
Donne préparée	Une donne préparée est une donne résultante de la distribution d'un paquet trié. La constitution des mains n'y est pas aléatoire.
Donner le compte	Signaler le nombre de cartes détenues dans la couleur jouée.
Donneur	Joueur qui distribue les cartes de la donne. Il est le premier à enchérir.
Doubleton	Une main comporte un doubleton lorsqu'elle comprend une couleur de 2 cartes.
Drury	Convention utilisée après un « Passe » initial sur ouverture majeure du partenaire en 3 ^{ème} ou 4 ^{ème} position.
Duplicate	Match opposant deux équipes de quatre joueurs sur les mêmes donnes.
Duquer	Voir « Laisser passer ». Mot tombé en désuétude.
Echo	En flanc, jeu de deux cartes d'une couleur dans l'ordre descendant.
Ecrans	L'utilisation d'écrans est obligatoire dans toutes les finales de ligue Excellence (open, dame, mixte, senior) par paires et par quatre ainsi que pour l'Interclubs divisions 1A et 1B et les finales de zone de la coupe de Celui-ci, et elle est recommandée dans toutes les finales de ligue Honneur et pour l'Interclubs division 2. <ul style="list-style-type: none"> L'écran est placé en diagonale, il divise la table en deux parties, l'une hébergeant les joueurs placés en Nord et en Est, l'autre en Sud et Ouest. L'étui est placé au milieu de la table, sur un chariot mobile, pouvant être transféré d'une cote à l'autre de l'écran.
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.
Empaillage	Non déclaration d'une bonne manche ou d'un bon chelem.
Enchère	Engagement de gagner un certain nombre de levées dans une dénomination donnée (1♣ à 7SA).
Enchères à deux	Séquence d'enchères faite uniquement par un seul camp.
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 d'arrêt	Enchère sur laquelle le partenaire à l'obligation de passer. Voir aussi enchère de conclusion.
Enchère de barrage	Enchère faite directement à un niveau élevé, indiquant généralement une couleur longue et peu de levées de défense. Elle est utilisée pour gêner les adversaires dans leur recherche de meilleur contrat.
Enchère de conclusion	Enchère qui conventionnellement met un terme au dialogue. Voir aussi enchère d'arrêt.
Enchère de préférence	Enchère faite pour marquer sa préférence pour la première couleur du partenaire sans indiquer obligatoirement un fit.
Enchère de proposition	Dite aussi « propositionnelle ». Exemple : enchère interrogeant le partenaire sur la force de son ouverture à SA en utilisant les paliers dits inutiles de 2SA, 4SA et 5SA.
Enchère de sacrifice	Enchère compétitive, produite non pas pour gagner le contrat atteint, mais dans l'espoir que la chute soit d'un coût inférieur au gain supposé du contrat adverse.
Enchère de soutien	Enchère faite pour marquer son accord pour jouer une couleur du partenaire
Enchère de transfert	Enchère artificielle faite pour faire nommer une couleur donnée par son partenaire. Exemple : convention Texas.
Enchère d'essai	Enchère de proposition de manche utilisée après avoir reçu un soutien simple.
Enchère forcing	Enchère obligeant le partenaire à (re)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 (re)parler une fois.
Enchère insuffisante	Enchère faite à un niveau inférieur de celles déjà annoncées sur la séquence d'enchères en cours.
Enchère interrogative	Enchère utilisée dans l'exploration d'un chelem, en fixant l'atout 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 (re)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. Sur ouverture ou redemande naturelle à SA sans fit agréé ni sous entendu, enchères de proposition de chelem faites aux paliers inutiles de 4SA et 5SA.
Enseignement	L'enseignement est dispensé dans les écoles de bridge de clubs par des : <ul style="list-style-type: none"> • Moniteurs • Maîtres assistants • Professeurs
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.
Entame hors tour	Attaque hors tour à la 1 ^{ère} levée.
Entameur	Joueur situé à gauche du déclarant et chargé de produire la première carte du coup.
Epreuve	Une épreuve est une compétition comportant une ou plusieurs séances. Voir aussi « Compétitions » et « Tournoi ».
Equipe	Une équipe est constituée de deux paires ou plus, jouant dans des orientations différentes à des tables différentes et pour un score commun.
Esquicher	Effectuer un coup à blanc.
Étui	Un étui de bridge est un contenant numéroté pour ranger les mains distribuées en Nord, Sud, Est et Ouest constituant une donne. L'étui précise le joueur donneur ainsi que la vulnérabilité des deux paires pour la donne en question. Un emplacement dans l'étui est en principe prévu pour placer la « fiche ambulante » qui sert à inscrire les résultats. Transfert : voir « Responsabilité des étuis ».
Evaluation d'une main	L'évaluation d'une main consiste à comptabiliser : <ul style="list-style-type: none"> • Les points d'honneur (H), les points de longueur (L) puis les points de distribution (D) si un fit est trouvé pour jouer un contrat à la couleur. • Les levées de jeu certaines ou réalisables. L'évaluation d'une main peut se modifier pendant les enchères avec la découverte d'un fit.
Evaluation compétitive	Evaluation du potentiel offensif et défensif de la main.
Expasse	<ul style="list-style-type: none"> • Maniement de couleur qui consiste à tenter de faire une levée d'honneur sans disposer d'élément d'impasse suffisant. • Cas particulier de l'impasse où une possibilité de coupe permet de ne pas perdre de levée si la manœuvre réussit.
Extra gagnante	Gagnante de la main opposée permettant de défausser une perdante de la main de base.
Feuille de convention	Document sur lequel une paire décrit son système de jeu. France la méthode de base, les conventions inusuelles susceptibles de surprendre l'adversaire ou nécessiter une mise au point préalable d'une défense.
Feuille de marque	Feuille d'enregistrement de résultats de donnes accompagnant un étui.
FFB	Acronyme de la Fédération Française de Bridge. Son organisation est faite aux niveaux : <ul style="list-style-type: none"> • Fédéral : spis forme d'association. • Liges : 12 (sans entité juridique). • Comités : 29, sous forme d'associations. • Districts : regroupent des clubs locaux. Plusieurs par comité selon l'étendue de celui-ci. • Clubs : 1.176 en 2015, sous forme d'associations et regroupant plus de 100.000 joueurs.
FFBclub.net	Logiciel de gestion de tournois de la FFB.

Fiche ambulante	Voir « Feuille de marque ».
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.
Gagnante	Une gagnante est une levée que le déclarant est certain de réaliser.
Gambling	Enchère risquée pouvant rapporter gros.
Garde	Carte qui empêche une menace de devenir maîtresse.
Gerber	Convention : après ouverture de 1SA ou 2SA du partenaire, un saut à 4♣ est une demande d'as.
Goulash (Bridge)	Le bridge goulash (ou goulasch) est une variante du bridge classique qui se joue en partie libre. Les cartes sont distribuées en trois tours, par cinq, quatre ou trois cartes à chaque fois. La donne ne sera jouée que si la manche est demandée ou si une annonce définitive est contrée.
Honneur	<ul style="list-style-type: none"> • Cartes : l'As, le Roi, la Dame, le Valet et le 10. • Division 2^{ème} série
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.
Hierarchie des couleurs	La hiérarchie des couleurs dans le sens croissant de la plus faible à la plus forte est : Trèfle ♣, Carreau ♦, Cœur ♥ et Pique ♠.
Illicite	Une action illicite est une action ne faisant pas partie des procédures légales.
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 pour gagner des levées, sans suite de cartes équivalentes, avec des honneurs (ou cartes) isolés ou disjoints.
Impasse directe	Jeu d'une petite carte vers une fourchette d'honneurs, dans l'espoir de trouver l'honneur manquant placé devant la fourchette. L'adversaire ne prend la main qu'en cas d'échec de l'impasse.
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. L'adversaire peut prendre la main quand il le veut.
Indice de valeur (IV)	Nombre compris entre 0 et 100 correspondant au rang d'un joueur dans sa série de classement (voir « Série de classement »).
Indice de valeur d'une épreuve	C'est la moyenne « V » des indices de valeur des joueurs participants. « V » varie de 20 à 100.
Indice de valeur d'une équipe	L'indice de valeur d'une équipe est : <ul style="list-style-type: none"> • Pour une paire : la somme des 2 I.V. . • Pour une quadrette : la somme des 4 I.V. les plus élevés (en épreuves mixtes, des 2 I.V. masculins et des 2 I.V. féminins les plus élevés).
INA	Acronyme d'Information Non Autorisée.
Information autorisée	Information licite que peuvent échanger les partenaires durant le jeu.
Information non autorisée	Information illicite venant du partenaire durant le jeu. Le Code donne une liste détaillée des sources possibles d'INA.
Infraction	Toute violation par un joueur d'une Loi ou d'un Règlement est une infraction.
Intervention	Enchère immédiatement consécutive à une enchère du camp de l'ouvreur.
Inversée	Faire une inversée est annoncer une main bicolore en commençant par la couleur la moins chère. Voir bicolore cher.
Irrégularité	Un non respect de la procédure correcte, incluant mais ne se limitant pas aux infractions commises par les joueurs, est une irrégularité.
Jacoby	Convention : 2SA sur une ouverture de 1♥/♠ montre une main fittée et forte. Il en existe plusieurs variantes.
Jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Le fait de jouer une carte à une levée y compris l'attaque. • L'ensemble du jeu de carte. • La période durant laquelle les cartes sont jouées. • L'ensemble des déclarations et du jeu de la carte d'un étui (ou d'une donne).
Jeu de carte	Le jeu de carte est un ensemble de règles et de cartes qui permettent de jouer. Le Bridge est un jeu de 52 cartes soumis à un règlement spécifique
Joséphine	Enchère conventionnelle de 5SA non précédée d'un Blackwood, demandant au partenaire de déclarer 7 dans la couleur d'atout s'il y possède deux des trois gros honneurs.
Joueur de la défense	Un joueur de la défense est un adversaire du déclarant. Il appartient au camp de la défense.
Joueur fautif	Joueur ayant commis une irrégularité.
Jump	Voir saut.
Juridiction	Dans les compétitions fédérales tout litige est passible de trois niveaux de juridiction. <ul style="list-style-type: none"> • 1^{er} niveau : l'arbitre rend une décision en 1^{ère} instance ; • 2^{ème} niveau : le niveau régional (comite ou ligue) qui prend une décision en 1^{er} appel, soit par le truchement d'une commission d'appel siégeant in situ et ayant reçu délégation du comite (ou de la ligue), soit par le truchement de la CRLA nommée par le comite ; • 3^{ème} niveau : le niveau national qui statue en dernier ressort. La décision rendue par la CNLA est définitive.

Kibbitz	Spectateur d'un tournoi ou d'une partie de bridge.
Kibbitzer	Jouer en pensée à la place du déclarant ou de la défense.
Laisser passer (ou duquer)	Ne pas remporter volontairement une levée que l'on aurait pu faire principalement dans le but de couper les communications entre les deux mains des adversaires. A un stade avancé, le laisser passer permet d'isoler un des flancs réputé dangereux voire de réduire le compte en vue de la mise en place d'un squeeze.
Landy	Intervention à 2♣ sur 1SA, décrivant un bicolore majeur.
Landik	Après une ouverture mineure et une intervention à 1SA, l'enchère de 2 servira à montrer un bicolore majeur d'au moins huit cartes et, en principe, moins de 9 points d'honneurs. Landik = Landy + Spoutnik.
Lavinthal	Signalisation de préférence : une carte forte montre une préférence pour la plus élevée des couleurs restantes, une carte faible montre une préférence pour la couleur la plus basse.
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 chute	Toute levée manquant au camp du déclarant pour gagner le contrat demandé est une levée de chute.
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.
Levée de mieux	Chaque levée gagnée en plus du contrat demandé, par le camp du déclarant, est une levée de mieux.
Levées de tête	Levées que l'on peut réaliser directement avec ses cartes maîtresses sans rendre la main à l'adversaire.
Levée transférée	Modification du nombre de levées marquées sur une donne, par décision de l'arbitre suite à une irrégularité.
Lignes	Orientation des tables et attribution des places par équipes selon les lignes N/S et E/O
Lob	Coup qui oblige l'adversaire de gauche à laisser passer la levée ou à couper dans le vide. <ul style="list-style-type: none"> • Si l'adversaire coupe, en second, le déclarant économisera son honneur, qu'il pourra réaliser plus tard. • Si l'adversaire ne coupe pas, l'honneur se fait tout de suite, France la tête de l'adversaire, d'où le nom de lob donné par R. de Villeneuve à ce genre de coup.
Loi des atouts	Loi statistique concernant les enchères compétitives, qui stipule qu'on peut en général enchérir à la hauteur du nombre d'atouts de son camp. Dite aussi loi des levées totales, où loi de Vernes.
Main	Les treize cartes distribuées originellement à un joueur ou la partie qui en reste à un moment donné.
Main de base	La main de base est la main que choisit le déclarant pour organiser son plan de jeu. En règle générale (des exceptions sont possibles selon les distributions de cartes), la main de base sera la main la plus longue à l'atout ; à égalité de longueur, la main de base sera la plus forte en points H.
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 ou 5-3-3-2
Majeures	Les couleurs ♥ et ♠.
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.
Maniement de sécurité	Manœuvre destinée à assurer le contrat final plutôt que de rechercher d'éventuelles levées supplémentaires.
Manœuvre de Guillemard	La manœuvre de Guillemard a pour but d'éviter la perte d'une levée dans une couleur 7 ^{ème} , au cas où celle-ci serait répartie 4-2 chez l'adversaire en laissant traîner un atout pour préserver une possibilité de coupe.
Marque	La marque est le calcul du nombre de points attribués à l'une des équipes en fonction du contrat demandé et du nombre de levées réalisées (points de levées + primes).
Marque ajustée	La marque ajustée est une marque attribuée par l'arbitre suite à une irrégularité. Elle peut être soit « artificielle » (en %), soit « de remplacement » (en levée)
Marque partielle	Une marque partielle correspond à un contrat inférieur à 100 points de levées, demandé et réalisé sur une donne. Voir aussi « Partielle ».
Menace	Carte qui n'est pas maîtresse à l'origine, mais qui peut le devenir.
Méthode de marque	Selon le type de tournoi ou de compétition, différentes méthodes de marque peuvent être utilisées : <ul style="list-style-type: none"> • Score en points de match • Score en points de match internationaux (IMP) • Score en points totaux Score en points de victoire
Michaëls cue-bid	Convention d'intervention sur une ouverture de 1 à la couleur, décrivant des bicolores au moins 5-5.
Mineures	Les couleurs ♣ et ♦.
Minibrige	Méthode d'apprentissage du bridge permettant de faire découvrir, par une progression constante et adaptée : <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments les plus simples du jeu de la carte avec le mort. • Les principes et les déductions les plus simples et généraux du flanc. • La plupart des décisions de contrat.
Minou Matou	Convention qui permet de décrire sa main après une intervention (ou un réveil) à SA du partenaire : MIN Neure OU bliee, MA jeure TOU t en Texas ; en réponse à 1SA d'intervention, on « oublie » l'ouverture en mineure et on joue tout en Texas sur une ouverture en majeure.
Misère	Qualifie une enchère faible, voire très faible.
Misère dorée	Après Stayman, nommer une majeure 5° au palier de deux avec 8-9 DH.
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.
Mouvement	Mode d'organisation de tournois selon le nombre d'équipes en lice : nombre d'étui par table, nombre de tour joué, déplacement des joueurs. Les plus usuels pour les tournois de régularité par paire en clubs sont : <ul style="list-style-type: none"> • Le Mitchell • Le Mitchell guéridon • L'Howell classique • L'Howell de Hérédia • Le mouvement suédois • Le mouvement Hitier
Mort	<ul style="list-style-type: none"> • 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	Le mort inversé est un plan de jeu du déclarant consistant à inverser la main de base, en prenant pour telle non pas la main la plus longue à l'atout mais la plus courte.
Moyenne	Score médian en tournoi par paires.
Multiduplicate	Tournoi par paire dont les résultats sont calculés en IMPs.
Non intentionnel	Est non intentionnel ce qui ne dépend pas de la volonté ; n'étant pas de l'intention du joueur au moment de son action.
NT	Acronyme de « No Trumps » : Sans Atout en anglais.
Orientation	Situation des quatre jeux les uns par rapport aux autres : Sud, Ouest, Nord, Est. Elle permet la reconstitution des données dans les étuis et le repérage.
Origine du bridge (réf : wikipedia)	<p>Au XIV^e, les cartes à jouer arrivent en Europe depuis le Moyen-Orient, via l'France et l'France. Au XV^e, le principe de l'atout du tarot adapté aux cartes ordinaires est appelé « Triomphe », « Triunfo » en France et « Trumpf » en France ; il devient le « French Trump » en Angleterre. Au XVII^e, le Trump est renommé Whisk, qui deviendra Whist en 1674. Le schéma ci-dessous représente la naissance et l'évolution à partir de différents jeux de cartes, qui aboutira au Bridge : une synthèse du Trump anglais, du Quadrille français, de l'Hombre espagnol et du Biritch russe</p> <pre> graph TD Trump[Trump] --> Hombre[Hombre] Trump --> Ruff[Ruff and honors] Hombre --> Quadrille[Quadrille] Ruff --> Whisk[Whisk and swabbers] Whisk --> Whist[Whist] Biritch[Biritch] --> BridgeWhist[Bridge-whist] Boston[Boston] --> BridgeWhist Manille[Manille] --> BridgeWhist Whist --> BridgeWhist BridgeWhist --> BridgeOpposition[Bridge-opposition] BridgeWhist --> AuctionBridge[Auction bridge] BridgeOpposition --> BridgeEnchères[Bridge aux enchères] AuctionBridge --> RoyalAuction[Royal auction bridge] BridgeEnchères --> LilyBridge[Lily-Bridge] RoyalAuction --> ContractBridge[Contract-bridge] LilyBridge --> BridgePlafond[Bridge-plafond] ContractBridge --> BridgeContrat[Bridge-contrat] BridgePlafond --> BridgeContrat </pre> <p>Sous la forme Biritch, le Bridge apparaît en Angleterre en 1885 : l'innovation distinguant ce jeu du Whist est la présence d'un jeu visible, appelé par la suite le mort, et de trois jeux cachés. Le Bridge-plafond marqua en 1886 l'apparition des enchères entre les deux camps et de la prime spéciale pour l'équipe qui demande et réalise une manche.</p> <p>Dans la version Bridge aux enchères (ou Auction bridge) de 1890 (qui introduisit entre autres l'innovation du « contre d'appel »), le donneur désigne l'atout, ou passe pour laisser ce choix à son partenaire : cette action correspond à</p>



	l'expression anglaise to bridge : « jeter un pont ». Le jeu contemporain résulte d'innovations introduites par Harold Stirling Vanderbilt, qui emprunte beaucoup de ses idées ailleurs. Il écrit les règles pour le bridge-contrat en 1925, en introduisant notamment la notion de « vulnérabilité », et cette forme devient rapidement dominante. On doit l'évaluation en « points d'honneur » à Milton Work et la modification de la marque à Sans-Atout à Ely Culbertson.
Overbid	Enchère trop poussée (terme anglais).
Ouverture	Première enchère de la séquence.
Ouverture ambiguë	Ouverture dont la force et la distribution ne sont pas précisées.
Ouverture précises	Ouverture dont la force et la distribution sont précisées.
Ouvreur	L'ouvreur est le premier joueur qui produit une enchère autre que « passe ».
Paire	Une paire est l'association de 2 joueurs jouant l'un en face de l'autre. Voir aussi « Camp ».
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.
Palier inutile	Contrat qui n'apporte aucune prime supplémentaire par rapport au palier juste inférieur. Enchère souvent utilisée d'une façon conventionnelle plutôt que propositionnelle.
Paquet trié	Un paquet de cartes dont la distribution n'est pas aléatoire est un paquet trié.
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.
Partenaire	Les partenaires sont les joueurs appartenant à la même équipe. Le partenaire est le joueur auquel on est associé à la table, en face duquel on joue.
Partielle	Une partielle est un contrat n'atteignant pas la manche (donc les 100 points de marque) : <ul style="list-style-type: none"> à la couleur, il s'agit de 5 en mineure (♣ ou ♦) et moins de 4 en majeure (♥ ou ♠) à Sans Atout, il s'agit de 1 et 2 SA
Passer	Le passe est une déclaration spécifiant qu'un joueur choisit, à ce tour de parole, de ne pas enchérir, ni contrer, ni surcontrer.
Passer	Accepter la dernière enchère sans la modifier.
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.
Pénalités	Les pénalités appliquées par l'arbitre sont de deux sortes : <ul style="list-style-type: none"> Disciplinaires : pour garantir l'ordre et le bon comportement des joueurs. De procédure : à sa discrétion (en plus de toute rectification) dans le cas d'irrégularité de procédure.
Perdante	Une perdante est une levée dans une couleur que l'on devrait donner à l'adversaire parce qu'on n'a pas dans cette couleur les cartes maîtresses correspondantes. Le calcul du nombre de perdantes, deuxième phase du plan de jeu dans un contrat à la couleur, s'effectue de la main de base.
Perdante obligatoire	Une perdante obligatoire ou certaine est une levée que l'adversaire fera de toute façon sans qu'il soit possible d'y remédier (exemple As d'atout !).
Perdante sur perdante	Défausse d'une carte perdante sur une carte perdante d'une autre couleur.
Perdante transformable	Une perdante transformable ou effaçable est une perdante qui pourra, dans le cadre du plan de jeu, être éliminée. Les deux moyens de base pour l'élimination de perdante sont la défausse sur une carte maîtresse d'une autre couleur et la coupe de la main courte.
Période de jeu	La période de jeu commence quand l'entame est rendue visible. Elle se termine lorsque la dernière donne d'un tour est terminée (marque annotée et cartes rangées dans l'étui).
Petit appel	Plus petite carte d'un défenseur, marquant un intérêt pour la couleur jouée.
Petit prometteur	A Sans Atout l'attaque d'une petite carte dans nouvelle couleur autre que la couleur d'entame indique un intérêt dans cette couleur ; l'attaque d'une grosse carte dénie un intérêt
Place des joueurs	Dans les compétitions mixtes les joueuses prennent place en Sud et en Est et les joueurs prennent place en Nord et en Ouest.
Plafond	Contrat correspondant à la force maximale annoncée par les deux joueurs.
Plan de jeu	Le plan de jeu est la stratégie que mettent au point le déclarant et les défenseurs à la vue des cartes du mort, afin soit de réaliser le contrat demandé, soit au contraire de le faire chuter.
Pli	Voir « Levée ».
Plancher	Contrat correspondant à la force minimale annoncée par les deux joueurs.
Plus-values	Valeurs additionnelles non comptabilisées dans l'évaluation en points d'une main.
Points de bonification	Sont appelés points de bonification tous les points gagnés par le déclarant selon le contrat réalisé, autres que les points de levées.
Points de levées	Sont appelés points de levées tous les points gagnés par le camp du déclarant pour la réalisation du contrat. <ul style="list-style-type: none"> SA : 1^{ère} levée = 40 points, levées suivantes = 30 points. Couleur majeure : 30 points par levée. Couleur mineure : 20 points par levée.
Points de performance (PP)	Les classements et les rangs de la 1 ^{ère} Série Nationale à la 2 ^{ème} Série Promotion sont déterminés uniquement selon le capital de points de performance acquis par un joueur dans les épreuves importantes homologuées par la FFB.
Points d'expert (PE)	Les classements et les rangs de la 2 ^{ème} Série Pique à la 4 ^{ème} série Trèfle sont déterminés uniquement selon le capital de points d'expert acquis par un joueur dans les épreuves homologuées par la FFB.
Points d'honneur (H)	Valeur accordée aux honneurs lors de l'évaluation d'une main : <ul style="list-style-type: none"> As : 4 points H

	<ul style="list-style-type: none"> • Roi : 3 points H • Dame : 2 points H • Valet : 1 point H <p>40 points H se répartissent dans les 4 mains.</p>
Points de longueur (L)	L'affranchissement des couleurs longues permet souvent de réaliser une ou plusieurs levées. Pour en tenir compte, on attribuera 1 point de longueur à partir de la 5 ^{ème} carte dans chaque couleur longue.
Points de distribution (D)	Valeurs attribuées à la répartition de couleurs courtes autres que l'atout en cas de fit : <ul style="list-style-type: none"> • Chicane : 3 points D • Singleton : 2 points D • Doubleton : 1 point D • 9^{ème} atout : 2 points D • Nb d'atout > 9 : 1 point D par atout supplémentaire
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.
Préférence	<ul style="list-style-type: none"> • Appel de préférence : signalisation d'appel ou de refus. • Enchère de préférence : retour au niveau minimum dans la première couleur du partenaire sans être fitté.
Prime de chelem	Un contrat de chelem réussi permet l'obtention d'une prime de chelem : <ul style="list-style-type: none"> • Petit chelem : 500 points en position non vulnérable et 750 points en position vulnérable. • Grand chelem : 1.000 points en position non vulnérable et 1.500 points en position vulnérable.
Prime de contrat partiel	Un contrat partiel réussi permet l'obtention d'une prime de 50 points.
Prime de manche	Un contrat de manche réussi permet l'obtention d'une prime de manche soit : <ul style="list-style-type: none"> • 300 points en position non vulnérable • 500 points en position vulnérable.
Principe de discrétion	Fournir une information aux adversaires sans en retirer de bénéfices est contraire aux intérêts de son camp.
Principe de la vitesse d'atteinte	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.
Principe de moindre choix	Principe de maniement de couleur reposant sur l'équivalence des cartes fournies en flanc.
Principe de simplicité	Plus les règles sont faciles à retenir et les conventions faciles à appliquer, plus le système sera efficace.
Principe d'économie	Démarrer les enchères le plus bas possible facilite la découverte du bon contrat.
Promotion d'atout	Manceuvre de la défense consistant à affranchir une ou plusieurs levées d'atout en mettant l'adversaire en surcoupe ou en l'obligeant à surcouper.
Psychique (annonce)	Une annonce psychique faite par un joueur, est une importante et volontaire désinformation sur la force ou la distribution de sa main. Le psychique est destiné à tromper l'adversaire mais doit tromper aussi le partenaire.
Punitif	Qualifie un Contre destiné à pénaliser l'adversaire (voir Contre d'appel et Contre de pénalité).
Quatrième meilleure	Convention d'entame consistant à sélectionner dans la couleur d'entame la quatrième carte dans l'ordre décroissant.
Rang de classement	Chaque série de classement est divisée en 5 rangs de classement. Dans l'ordre croissant : <ul style="list-style-type: none"> • Trèfle • Carreau • Cœur • Pique • Promotion
Rectification du Texas	Le fait pour l'ouvreur d'ISA, 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.
Règle des onze	Sur l'entame en 4 ^{ème} meilleure à Sans-Atout, cette règle permet de déterminer combien le déclarant possède de cartes supérieures à celle de l'entame.
Règlements	Les règlements applicables à toute épreuve homologuée par la FFB sont : <ul style="list-style-type: none"> • Le Règlement National des Compétitions (RNC) • Le Règlement disciplinaire • Le Règlement du classement national (attribution des points et classement)
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.
Renonce	Le non respect de l'obligation de fournir une carte de la couleur demandée.
Renonce consommée	Une renonce est consommée quand le joueur fautif ou son partenaire attaque pour la levée suivante.
Répondant	Le répondant est le partenaire de l'ouvreur de la séquence d'enchère.
Rectification	La rectification est le traitement applicable lorsqu'une irrégularité est portée à la connaissance de l'arbitre.
Refus	Carte jouée par un défenseur pour marquer son désintérêt pour la couleur jouée.
Règle des 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.
Répartition	Partage des treize cartes d'une couleur entre les quatre mains.
Répartition du résidu	La répartition du résidu est le partage du résidu dans les 2 mains adverses.



Repris	Voir « Retiré ».																																																																																								
Résidu	L'ensemble des cartes détenues dans une couleur par le camp adverse est appelé résidu.																																																																																								
Responsabilité des étuis	Le joueur Nord est responsable des étuis, en particulier pour les placer correctement sur la table et, sauf disposition différente décidée par l'arbitre, pour les transférer après chaque tour à la table appropriée.																																																																																								
Retiré	Les actions retirées incluent les déclarations annulées et les cartes reprises.																																																																																								
Réveil	Enchère effectuée après deux « Passe ».																																																																																								
Rois	Les rois représentent les empires : <ul style="list-style-type: none"> ♠ : Juif avec David. ♥ : Franc avec Charles (Charlemagne). ♦ : Romain avec César. ♣ : Grec avec Alexandre. 																																																																																								
Rotation	Le sens de rotation dans lequel les annonces et le jeu de la carte se déroulent est celui des aiguilles d'une montre.																																																																																								
Roudi	Convention utilisée par le répondant pour préciser la qualité du fit de l'ouvreur.																																																																																								
Rubensohl	Convention employée par le répondant, en cas d'intervention sur l'ouverture d'ISA du partenaire, selon laquelle toutes les enchères à partir de 2SA sont des transferts pour la couleur supérieure.																																																																																								
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.																																																																																								
Salle ouverte	Salle dans laquelle les spectateurs sont autorisés.																																																																																								
Salle fermée	Dans les matchs entre deux équipes, une salle fermée doit obligatoirement être prévue. Son accès est interdit aux spectateurs.																																																																																								
Sanctions disciplinaires	<ul style="list-style-type: none"> l'avertissement, le blâme, la suspension de compétition ou d'exercice de fonctions, le retrait provisoire de la licence, les pénalités pécuniaires dans le cas de faute disciplinaire imputable à une personne morale, la radiation 																																																																																								
Sandwich	Enchère en sandwich : intervenir après un adversaire qui répond à son partenaire																																																																																								
Sans-Atout	Nature du contrat où toutes les couleurs sont équivalentes.																																																																																								
Saut	Enchère faite à un palier supérieur au palier minimum. Le saut peut être simple (un palier de plus), double (deux paliers de plus), triple, etc.																																																																																								
SAYC	Acronyme du système d'enchère Standard American Yellow Card.																																																																																								
Séance	Une séance est la période pendant laquelle le jeu d'un certain nombre d'étuis, fixé par l'organisateur du tournoi, est prévu.																																																																																								
SEF	Acronyme pour Système d'Enseignement Français établi par l'Université du Bridge de la Fédération Française du Bridge. Il représente le socle commun à tout enseignement dans les écoles de bridge françaises.																																																																																								
Séquence	Une séquence est une série d'au moins 3 cartes qui se suivent dont un honneur : Exemple <u>A</u> s, R, D ; <u>V</u> 10 9 etc. La tête de séquence est la plus forte carte de la séquence (soulignée).																																																																																								
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.																																																																																								
Série de classement (Année 2015 – 2016)	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>PE</th> <th>PP</th> <th>I.V. (indice)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>• 1^{ère} Série Nationale</td><td></td><td>2 000</td><td>100</td></tr> <tr><td>• 1^{ère} Série Pique</td><td></td><td>1 000</td><td>92</td></tr> <tr><td>• 1^{ère} Série Cœur</td><td></td><td>500</td><td>84</td></tr> <tr><td>• 1^{ère} Série Carreau</td><td></td><td>250</td><td>76</td></tr> <tr><td>• 1^{ère} Série Trèfle</td><td></td><td>125</td><td>68</td></tr> <tr><td>• 2^{ème} Série Promotion</td><td></td><td>75</td><td>60</td></tr> <tr><td>• 2^{ème} Série Pique</td><td>135 000</td><td></td><td>56</td></tr> <tr><td>• 2^{ème} Série Cœur</td><td>105 000</td><td></td><td>52</td></tr> <tr><td>• 2^{ème} Série Carreau</td><td>85 000</td><td></td><td>48</td></tr> <tr><td>• 2^{ème} Série Trèfle</td><td>75 000</td><td></td><td>44</td></tr> <tr><td>• 3^{ème} Série Promotion</td><td>52 000</td><td></td><td>40</td></tr> <tr><td>• 3^{ème} Série Pique</td><td>38 000</td><td></td><td>38</td></tr> <tr><td>• 3^{ème} Série Cœur</td><td>28 000</td><td></td><td>36</td></tr> <tr><td>• 3^{ème} Série Carreau</td><td>20 000</td><td></td><td>34</td></tr> <tr><td>• 3^{ème} Série Trèfle</td><td>15 000</td><td></td><td>32</td></tr> <tr><td>• 4^{ème} Série Promotion</td><td>10 000</td><td></td><td>30</td></tr> <tr><td>• 4^{ème} Série Pique</td><td>5 000</td><td></td><td>28</td></tr> <tr><td>• 4^{ème} Série Cœur</td><td>2.500</td><td></td><td>26</td></tr> <tr><td>• 4^{ème} Série Carreau</td><td>750</td><td></td><td>24</td></tr> <tr><td>• 4^{ème} Série Trèfle</td><td>0</td><td></td><td>22</td></tr> <tr><td>• Nouveaux licenciés</td><td></td><td></td><td>20</td></tr> </tbody> </table>		PE	PP	I.V. (indice)	• 1 ^{ère} Série Nationale		2 000	100	• 1 ^{ère} Série Pique		1 000	92	• 1 ^{ère} Série Cœur		500	84	• 1 ^{ère} Série Carreau		250	76	• 1 ^{ère} Série Trèfle		125	68	• 2 ^{ème} Série Promotion		75	60	• 2 ^{ème} Série Pique	135 000		56	• 2 ^{ème} Série Cœur	105 000		52	• 2 ^{ème} Série Carreau	85 000		48	• 2 ^{ème} Série Trèfle	75 000		44	• 3 ^{ème} Série Promotion	52 000		40	• 3 ^{ème} Série Pique	38 000		38	• 3 ^{ème} Série Cœur	28 000		36	• 3 ^{ème} Série Carreau	20 000		34	• 3 ^{ème} Série Trèfle	15 000		32	• 4 ^{ème} Série Promotion	10 000		30	• 4 ^{ème} Série Pique	5 000		28	• 4 ^{ème} Série Cœur	2.500		26	• 4 ^{ème} Série Carreau	750		24	• 4 ^{ème} Série Trèfle	0		22	• Nouveaux licenciés			20
	PE	PP	I.V. (indice)																																																																																						
• 1 ^{ère} Série Nationale		2 000	100																																																																																						
• 1 ^{ère} Série Pique		1 000	92																																																																																						
• 1 ^{ère} Série Cœur		500	84																																																																																						
• 1 ^{ère} Série Carreau		250	76																																																																																						
• 1 ^{ère} Série Trèfle		125	68																																																																																						
• 2 ^{ème} Série Promotion		75	60																																																																																						
• 2 ^{ème} Série Pique	135 000		56																																																																																						
• 2 ^{ème} Série Cœur	105 000		52																																																																																						
• 2 ^{ème} Série Carreau	85 000		48																																																																																						
• 2 ^{ème} Série Trèfle	75 000		44																																																																																						
• 3 ^{ème} Série Promotion	52 000		40																																																																																						
• 3 ^{ème} Série Pique	38 000		38																																																																																						
• 3 ^{ème} Série Cœur	28 000		36																																																																																						
• 3 ^{ème} Série Carreau	20 000		34																																																																																						
• 3 ^{ème} Série Trèfle	15 000		32																																																																																						
• 4 ^{ème} Série Promotion	10 000		30																																																																																						
• 4 ^{ème} Série Pique	5 000		28																																																																																						
• 4 ^{ème} Série Cœur	2.500		26																																																																																						
• 4 ^{ème} Série Carreau	750		24																																																																																						
• 4 ^{ème} Série Trèfle	0		22																																																																																						
• Nouveaux licenciés			20																																																																																						
SHA	Acronyme de Système Hautement Artificiel dont l'utilisation n'est autorisée que dans les compétitions de catégorie 1.																																																																																								
Singleton	Une main détient un singleton dans une couleur lorsque l'on y possède seulement 1 carte.																																																																																								
Signalisation	Ensemble des conventions de jeu de la carte en défense, aussi bien en fournissant à la couleur qu'en défaussant..																																																																																								
Signaux	Selon le type de renseignement qu'il souhaite transmettre, un défenseur peut utiliser un des 3 signaux usuels																																																																																								

	<p>suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un signal d'appel direct. • Un signal de pair-Impair. • Un signal d'appel préférentiel.
Simultanés	<p>Epreuves jouées simultanément dans plusieurs clubs avec classement commun, de façon régulière ou ponctuelle. Les plus courantes sont (liste non exhaustive) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atout simultané • Les Rondes et Super Rondes de France • Roy Renée • Simultanet • Téléthon • Tops 7 • ...
SMI	Acronyme de Soutien Mineur Inversé.
SMO	Acronyme de Soutien Majeur Offensif.
Sous coupe	Coupe effectuée par un atout plus petit que celui déjà joué.
Soutenir	Produire une enchère dans la couleur que le partenaire a déjà nommé.
Soutien	Enchère qui est l'expression d'un fit.
Soutien différé	Enchère de soutien forcing exprimé après un changement de couleur.
Splinter	Enchère à double saut indiquant une courte dans la couleur nommée et un fit dans celle du partenaire.
Spoutnik	Contre d'une intervention indiquant conventionnellement une force immédiatement inférieure à la valeur d'un changement de couleur (8-10 H) et quatre cartes dans les deux couleurs non nommées ou dans la couleur majeure non nommée.
Spoutnik rotatif	Convention aussi appelée « Cachalot » consistant à décaler toutes les enchères naturelles en réponse à une ouverture mineure après intervention.
Squeezante	Carte maîtresse qui oblige un défenseur à se séparer de l'une de ses gardes.
Squeeze	Manœuvre consistant à obliger l'adversaire à défausser une carte maîtresse dans une couleur déterminée.
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.
Surcontre SOS	Demande impérative au partenaire d'enchérir.
Surcoupe	Coupe effectuée avec un atout plus fort que celui déjà joué.
Swing	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
Switcher	Switcher est attaquer une nouvelle couleur.
Système d'enchère	<p>Différents systèmes d'enchère existent tels que (liste non exhaustive) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • T Fort. • T Polonais. • T de Calabre. • 2T fort (Albarran). • Passe Forcing. • SAYC (américain). • ACOL (anglais). • SEF (France & Belgique).
Système d'enchère français	<p>Le système d'enchère français est basé sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La majeure 5^{ème}. • La meilleure mineure. • La recherche du meilleur contrat d'abord à la couleur, à défaut à Sans-Atout, en enfin seulement en mineure.
Système Hautement Artificiel	<p>On appelle Système Hautement Artificiel tout système agréé au sein d'une paire et possédant à l'ouverture l'une au moins des caractéristiques suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passe à l'ouverture avec une force généralement admise pour ouvrir au palier de 1 même s'il peut montrer aussi une main plus faible. Exemple : Passe forcing • Une ouverture au palier de 1 pouvant être plus faible que Passe. • Une ouverture au palier de 1 déniait 8 points d'honneur. • Une ouverture au palier de 1 décrivant dans la même couleur soit une longueur soit une courte. Exemple : ouverture 1^a montrant au moins 5 cartes à Pique ou au plus 2 cartes à Pique. • Une ouverture au palier de 1 qui montre soit une longueur dans une couleur spécifiée soit une longueur dans au moins une autre couleur (spécifiée ou non). Exemple : ouverture 1♠ montrant soit 5 cartes à cœur soit au moins 6 cartes à trèfle.
Table de décision	Tableau statistique indiquant le nombre de levées qu'on peut espérer réaliser avec les points du camp.
Tabler	Revendiquer le reste des levées à jouer sur une donne.
Tête de séquence	La plus forte carte d'une séquence.
Texas	Enchère de transfert utilisée en réponse aux ouvertures d'1SA et 2SA pour faire jouer la main forte : la nomination

	d'une couleur montre cinq cartes dans la couleur au dessus. L'ouvreur doit rectifier.
Tirer en tête	Jouer ses cartes maîtresses.
Top	<ul style="list-style-type: none"> Note maximale qu'une paire peut obtenir sur une donne. Meilleure score de la ligne réalisé sur une donne en tournoi par paires.
Topage	Calcul des résultats d'un tournoi donne par donne, permettant le classement des équipes et l'attribution de points de match et de bonus/malus.
Tour	Un tour est une partie de séance sans qu'il y ait mouvement des joueurs. Lors d'une donne, on distingue aussi le tour de parole à déclarer et le tour de jouer.
Tour de débarras	Retrait partiel des atouts afin de limiter les risques de coupe adverse.
Tournoi	Compétition de bridge où les joueurs jouent tous avec les mêmes jeux. Plusieurs formes de tournois peuvent être pratiquées en compétition : <ul style="list-style-type: none"> Individuel Le Patton américain (x4) Les mutiduplicates Les tournois de régularité (x2)
Tournoi Butler	Compétition par paires où les points sont comptés comme en match par quatre.
Tournois de régularité	Tournois de clubs par paire exclusivement réservés aux joueurs licenciés à la FFB. Voir « Mouvement ».
Transfert	Enchère qui, par convention entre partenaires, demande au partenaire de faire annonce particulière.
Transfert de garde	Action de déplacer la garde d'une couleur d'un défenseur à l'autre, en vue d'un squeeze.
Trick	Mot tombé en désuétude. Synonyme = pli.
Tricolore	Main comportant trois couleurs longues.
Truscott	Sur ouverture du partenaire de 1♥/♠ contrée par l'adversaire, cette convention permet d'exprimer un fit de 4 atouts et une force de : <ul style="list-style-type: none"> 11/12 HLD par l'enchère de 2SA. 13/15 HLD par celle de 3SA.
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.
Valets	<ul style="list-style-type: none"> ♠ : Ogier le Danois. ♥ : Lahire (compagnon de Jeanne d'Arc). ♦ : Hector. ♣ : Lancelot du Lac.
Vulnérabilité	Condition d'attribution de bonifications ou de pénalités de chute. En « partie libre », une paire qui marque au moins les points de manche devient « vulnérable ». En « tournoi », la vulnérabilité d'une paire est indiquée sur l'étui : <ul style="list-style-type: none"> Vert : « non vulnérable ». Rouge : « vulnérable ».
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).
Zéro	Plus mauvais score de la ligne réalisé en tournoi par paires sur une donne.
Zones (FFB)	La France est partagée en 8 zones spécifiques à la Coupe de France et définies par le Conseil Fédéral de la FFB : <ul style="list-style-type: none"> Zone 1 : Alsace – Bourgogne – Champagne – Flandre – Lorraine. Zone 2 : Basse-Normandie – Haute-Normandie – Picardie – Val de Seine. Zone 3 : Auvergne – Hurepoix – Orléanais. Zone 4 : Anjou – Bretagne – Charente-Poitou-Vendée. Zone 5 : Corse – Cote d'Azur – Languedoc Roussillon – Provence. Zone 6 : Dauphine Savoie – Lyonnais. Zone 7 : Adour – Guyenne – Limousin – Pyrénées. Zone 8 : Paris – Vallée de la Marne – Yonne-Seine et Marne.
2SA/3SA fitté	Sur ouverture du partenaire de 1♥/♠, cette convention permet d'exprimer un fit de : <ul style="list-style-type: none"> 3 cartes exactement et 11/12 HLD par l'enchère de 2SA. 4 cartes et 13/15 HLD par celle de 3SA, dans une main régulière ou semi-régulière.
2SA modérateur	Dit aussi 2SA coup de frein. Enchère artificielle demandant au partenaire de revenir dans sa première couleur si son inversée est minimale.

