

Abécédaire du Bridge

Ce glossaire n'est certes pas un dictionnaire complet du Bridge mais vous trouverez ci-dessous quelques définitions usuelles car le Bridge a naturellement son propre vocabulaire :

Adversaire : Joueur d'une ligne par rapport à un joueur de l'autre ligne. Est-Ouest sont les adversaires de Nord-Sud.

Affranchir une couleur : Rendre maîtresses des cartes qui ne l'étaient pas à l'origine en éliminant les cartes maîtresses que l'adversaire détenait dans la couleur.

Agrément : [Convention](#) ou entente (explicite ou implicite) entre deux [partenaires](#) quant à la signification d'une [déclaration](#) ou d'un jeu de la carte particulier.

Alerte : Procédure destinée à prévenir les adversaires qu'une enchère risque de ne pas être bien interprétée de leur part. Un carton d'alerte est prévu et doit être posé sur la table par le partenaire de celui qui a produit l'enchère.

Arbitre : Personne chargée de permettre aux joueurs de se rencontrer dans des conditions équitables et de réparer dans la mesure du possible les irrégularités. Il veille à l'application du code du bridge et des règlements du club.

Annonçable : Se dit d'une couleur que l'on peut annoncer au cours des enchères. Il faut avoir, en général, quatre cartes dans une couleur pour qu'elle soit annonçable.

Appel : Artifice de jeu par lequel on demande au partenaire de jouer dans une couleur donnée (appel positif) ou, au contraire, de ne pas jouer dans cette couleur (appel négatif).

Arrêt : Composition d'une couleur qui empêche l'adversaire d'y réaliser cinq levées à l'entame au contrat de 3 SA. On peut alors aussi parler de « Tenue » de la couleur. On parle parfois à tort d'arrêt pour évoquer un contrôle lors de la recherche d'un contrat de chelem (Voir ce mot).

Arrêt (Stop bid) : Enchère par laquelle on signifie au partenaire que l'on ne veut pas demander un contrat plus élevé.

Artificielle (Enchère) : Voir à enchère

Atout : Couleur préférentielle, choisie au cours des enchères, et qui permet, notamment, de couper les cartes maîtresses de l'adversaire à condition de ne plus avoir de carte dans cette couleur. Au Bridge, on n'est jamais obligé de couper.

Autoforcing : une enchère autoforcing est une enchère forcing (voir ce mot) mais le joueur qui l'a produite s'engage à reparler lui-même au moins une fois (au tour d'enchères suivant).

Barrage : Enchère à saut effectuée avec une main faible et distribuée pour perturber le dialogue des adversaires et proposer éventuellement au partenaire d'appeler en défense un contrat de sacrifice. Une ouverture en barrage n'exclut pas pour autant de jouer une manche qui gagne si on tombe bien.

Bicolore : Se dit d'une main qui possède deux couleurs annonçables : ce terme désigne a priori des couleurs 5-5 mais aussi des couleurs 5-4 et même parfois 4-4. Cela dépend du contexte. Attention à bien détenir exactement ce qu'on a promis. Avec trois couleurs au moins quatrièmes, il ne s'agit plus d'un bicolore mais d'un tricolore.

Bicolore économique : Un bicolore est économique si la nomination de la deuxième couleur ne dépasse pas la répétition de la première.

Bicolore cher : Un bicolore est cher quand la nomination de la deuxième couleur annoncée dépasse la simple répétition de la première. Cela reste vrai quand il y a eu une intervention adverse entre les deux.

Bicolore à saut : Bicolore qui aurait pu être annoncé comme un bicolore économique mais qu'on annonce avec un saut pour montrer un surcroît de force (20-23 HL après une réponse du partenaire au palier de un).

Blackwood : Convention due au joueur Easley Blackwood relative aux demandes de chelems. Le Blackwood consiste à demander à l'adversaire combien il possède d'As par l'annonce conventionnelle : « 4 Sans-Atout », et combien il possède de Rois par l'annonce conventionnelle : « 5 Sans-Atout » (voir les demandes de chelems).

[Demandes-de-chelems.html](#)

Camp : Les deux joueurs Nord-Sud ou les deux joueurs Est-Ouest. Quel que soit le joueur qui joue (le « déclarant » en Sud et le « Mort » en Nord ou l'inverse, ce n'est pas le joueur qui gagne ou qui perd, c'est son camp.

Canapé : Se dit d'une déclaration qui promet davantage de cartes dans une nouvelle couleur que dans la 1^{re} couleur annoncée.

La séquence canapé la plus fréquente est : 1♥, passe, 1♠, passe, 1SA, passe, 2♦. Ici, le répondant a annoncé d'abord une majeure 4^e (♠) puis une mineure 5^e ou 6^e (♦) qu'il ne pouvait pas annoncer avant la majeure car son jeu est trop faible pour répondre directement au niveau de 2.

Il s'agit d'une exception au système d'annonce habituel, à manier avec précautions.

Capitaine : Le Capitaine d'une séquence d'enchères est celui des deux joueurs qui connaît le mieux la main de son partenaire. Ce n'est pas celui des deux qui a le plus gros jeu ! C'est par exemple le partenaire du joueur qui a ouvert de 1 SA (une annonce précise montrant 15-17 H dans une main régulière). Quand il interroge l'ouvreur par un Stayman, il lui pose une question et l'ouvreur doit y répondre sans rien savoir encore de ce qui se prépare.

Cartes équivalentes : R D V ou V 10 9 ou 6 5 4 sont des cartes équivalentes en ce sens qu'on obtiendra exactement le même effet en fournissant l'une ou l'autre (parce qu'elles sont contiguës). Cela permet entre autres de choisir sa carte pour envoyer un signal au partenaire.

Changement de couleur : Enchère par laquelle un joueur répond à l'ouverture de son partenaire en lui proposant une couleur différente de celle que celui-ci a annoncée.

Chariot : Plateau habituellement en bois sur lequel on pose les cartons d'enchère et l'étui des cartes quand on joue avec des écrans (en compétition).

Chelem : Le fait de faire douze levées (petit chelem) ou treize levées (grand chelem). Les chelems demandés et réussis comportent des primes importantes.

Chicane : Absence de carte dans une couleur, pour une main donnée. Une main est dite, par exemple, « chicane à Pique », si elle ne contient aucun Pique.

Chute : Ne pas réaliser le contrat qu'on a appelé. Quand on appelle, par exemple, 2♥, on s'engage à faire huit levées (6 + 2). Si on n'en fait que sept, on chute d'une levée ; si on n'en fait que cinq, on chute de 3 levées, etc.

Contrat : Déclaration d'un des deux joueurs d'une paire par laquelle il engage son camp à réaliser un nombre de levées déterminé et à jouer soit à la couleur d'atout de son choix, soit à Sans-Atout. C'est la dernière enchère produite et suivie de trois « Passe » qui formule ce choix. Exemple : Appeler trois Carreaux signifie qu'on va essayer de gagner le contrat de 3♦ (soit six levées « forfaitaires » plus trois levées, donc un total de neuf plis) à l'atout Carreau.

Contre : Enchère par laquelle les adversaires du déclarant marquent leur désir de faire chuter celui-ci. Dans certaines circonstances (assez fréquentes), le contre peut aussi être utilisé comme une enchère artificielle : il peut s'agir d'un contre d'appel ou d'un contre « Spoutnik » après intervention adverse qui montre un certain nombre de points et l'impossibilité de produire une enchère naturelle.

Le partenaire est obligé de reparler sur un contre d'appel sauf si les adversaires repartent et rendent ainsi la parole au contreur. Il peut toutefois aussi passer intentionnellement pour transformer le contre d'appel en contre punitif.

Conventions : Annonces sans rapport apparent avec la nature d'une main et qui ont une signification bien définie. Le Blackwood, par exemple, est une convention pour demander le nombre d'As.

Couleur : L'une des quatre séries de treize cartes, As, Roi, Dame, ... 3, 2. La hiérarchie des couleurs au bridge est : Pique, Cœur, Carreau, Trèfle. Il y a donc quatre « couleurs » même si on ne voit que du noir et du rouge.

Couper : Mettre une carte d'atout, lorsqu'on ne possède pas la couleur demandée par l'adversaire ou le partenaire. La coupe permet de remporter le pli (mais seulement s'il n'y a pas de surcoupe, bien sûr).

Couvrante : Honneur d'une couleur partagée avec le partenaire qui lui permettra d'y perdre

une levée de moins que ce qu'il aurait perdu à lui seul.

Crème renversée : Contrat de sacrifice contre-productif pour le camp qui le déclare en défense parce qu'il chute alors que le contrat de niveau inférieur déclaré par le camp en attaque aurait aussi chuté.

Cue-bid : Anglicisme (cue = signal, bid = enchère) qui se rapporte à l'annonce d'une couleur déjà nommée par l'adversaire. C'est une enchère artificielle qui montre toujours une certaine force et qui est évidemment forcing, puisqu'on n'a certainement pas l'intention de jouer dans leur couleur.

Déclarant : Le joueur qui joue le contrat.

Déclaration : synonyme d'annonce. Les enchères font partie des déclarations et elles vont

de 1♣ à 7SA. Le Passe, le Contre et le Surcontre sont également des déclarations mais ne sont pas stricto sensu des enchères.

Déclaration artificielle : une enchère (dont les cue-bids), un contre ou un surcontre qui

transmet par agrément avec le partenaire une information différente de celle que laisserait supposer sa dénomination. Il existe même des « Passe forcing » dans certaines séquences compétitives.

Défausser : Jeter une carte d'une couleur différente de la couleur demandée, quand on ne possède pas de carte dans cette couleur.

N.B. si on joue alors un atout, on ne défausse pas ; on coupe.

Demandeur : Synonyme de déclarant.

Dénomination : La formulation de la nature du contrat qu'on va jouer soit à l'atout, en en précisant alors la couleur (♣, ♦, ♥, ou ♠) soit à Sans-Atout.

Distribution : Nombre de cartes qu'un joueur possède dans chaque couleur. On parle de distribution régulière quand il n'y a ni chicane ni singleton, de main bicolore quand il y a deux couleurs au moins cinquièmes, de main tricolore quand la répartition est 4-4-4-1 et de main unicolore quand il y a une couleur sixième.

Donne : Distribution des 52 cartes aux quatre joueurs par le donneur.

Donneur : Le joueur qui distribue les cartes, et qui sera le premier à déclarer.

Doubleton : Une couleur qui ne comporte que deux cartes dans la main donnée.

Drury : Convention de Bridge permettant au répondant de savoir si son partenaire qui a ouvert en 3ème ou 4ème position a bien une valeur d'ouverture puisqu'il pourrait avoir une main plus faible qu'en 1ère ou 2ème position.

Duplicate : Match par quatre. Le terme de duplicate provient de ce qu'il est parfois utile de dupliquer les donnes pour pouvoir les faire jouer en même temps dans deux salles (l'équipe 1 étant en N/S en salle A et en E/O en salle B tandis que l'équipe 2 est en E/O en salle A et en N/S en salle B).

La différence entre les scores obtenus aux deux tables pour une même donne est ensuite convertie en IMP (International Match Points).

Duquer : Action consistant à ne pas « monter » pour gagner la levée en cours alors qu'on en aurait eu la possibilité.

Ecran : Dispositif essentiellement utilisé en compétition pour couper en deux le champ visuel au-dessus de la table de Bridge (en diagonale) de façon à ce que chaque joueur ne puisse pas voir son partenaire mais seulement l'un de ses adversaires. Cela vise à empêcher la transmission d'informations non autorisées entre les partenaires. Une transmission d'information qui peut être parfois volontaire et fautive mais aussi bien souvent involontairement transmise par une mimique.

Enchère : Déclaration d'un joueur indiquant le nombre des levées qu'il s'engage à réaliser dans une couleur donnée ou à Sans-Atout. On parle alors d'enchère « naturelle ».

Par extension, il existe des enchères artificielles (voir par exemple le Cue-bid, le Stayman ou le Texas). Passe, Contre et Surcontre sont aussi des déclarations mais ce ne sont pas des enchères.

Les enchères servent aussi à échanger des informations entre les deux partenaires dans le cadre d'un « système d'enchère » (Notez que le SEF est le « système d'enseignement français ». Ce n'est pas stricto sensu un système d'enchères même si vous êtes en droit de vous en servir pour créer votre propre système).

Enchère artificielle : Enchère autre que naturelle. On ne doit jamais faire d'enchère artificielle quand on a la possibilité de faire une enchère naturelle.

Enchère bivalente : une enchère qui peut avoir deux significations possibles ; la signification à retenir sera explicitée par la suite des enchères.

Enchère chère (Bicolore cher) : Deuxième enchère d'un joueur supérieure à la répétition sans saut de sa première couleur et inférieure au soutien sans saut de la couleur de son partenaire. Exemple : 1♦ – Passe – 1♠ – Passe / 2♥.

Le bicolore cher de l'ouvreur nécessite chez celui-ci au moins 18 points HL.

Attention ! Il n'y a plus de bicolore cher quand le répondant enlève à l'ouvreur la possibilité de répéter sa couleur au palier de 2. Exemple : 1♣ – 1♠ – 2♦ – Passe / 2♥.

Enchère compétitive : Enchère qui aurait été excessive dans le silence adverse mais qui vise à gêner le dialogue adverse ou à trouver un contrat de sacrifice en défense.

Enchère conventionnelle : Enchère qui fait l'objet d'un agrément entre partenaires dans leur système, sa signification étant différente de ce qu'elle aurait été sans cet agrément.

Enchère de conclusion : Enchère qui demande au partenaire de passer quel que soit son jeu si l'adversaire passe lui-même. Cela ne peut se rencontrer que si le partenaire s'était préalablement décrit avec précision (Par exemple après une ouverture de 1SA).

Enchère de contrôle : Enchère promettant qu'on pourra arrêter la couleur dès l'entame ou au tour suivant dans le cadre d'une séquence de chelem à la couleur.

On parle de contrôle du premier tour (As ou chicane) et de contrôle du second tour (singleton ou Roi au moins second).

Enchère de préférence : Enchère du répondant montrant une préférence pour l'une des couleurs de l'ouvreur sans pour autant garantir la présence d'un fit.

Enchère de sacrifice : Enchère compétitive visant à jouer un contrat ingagnable quand on espère que la chute nous coûte moins de points que les adversaires n'en auraient obtenu en gagnant leur propre contrat.

Enchère d'essai : Enchère proposant un contrat de manche à la couleur au partenaire qui vient de nous donner le fit. Selon sa force, celui-ci pourra ou non appeler la manche.

Enchère économique (Bicolore économique) : Deuxième enchère d'un joueur inférieure ou égale à la répétition sans saut de sa première couleur (l'inverse de l'enchère chère).

Exemple : 1♦ – Passe – 1♠ – Passe / 2♣.

Enchère forcing : Enchère obligeant le partenaire à reparler au tour suivant (elle est alors forcing un tour) ou parfois jusqu'à ce qu'on ait atteint un contrat de manche (Enchère forcing de manche). Si l'enchérisseur s'engage lui-même à reparler au moins une fois, on a affaire à une enchère « forcing et auto-forcing »).

Enchère libre : enchère effectuée consécutivement à une déclaration adverse qui laissait la possibilité de passer puisque la parole reviendrait nécessairement au partenaire.

Enchère de rencontre : Enchère à saut montrant à la fois un soutien pour la couleur du partenaire (à un niveau répondant aux exigences de la loi des atouts) et la possession d'une longueur et d'honneurs dans la couleur nommée (une couleur productrice de levées).

Enchère non forcing : enchère laissant le partenaire libre d'enchérir ou pas.

Enchère quantitative : Enchère décrivant uniquement un niveau de points et utilisée le plus souvent, mais pas toujours, pour la recherche d'un contrat de manche ou de chelem à Sans-Atout.

Enchère d'essai : Enchère interrogeant le partenaire sur la valeur de sa main et servant le plus souvent à proposer la manche sans l'imposer.

Entame : Première carte jouée par le joueur qui se trouve à gauche du déclarant et donc avant le mort.

Entameur : Adversaire de gauche du déclarant. Il doit poser la carte d'entame sur la table avant que le mort ne s'étale. Il est vivement conseillé de la poser face cachée et d'attendre que le mort se soit étalé pour la retourner.

Equivalence : Voir Carte équivalente.

Etui : Boitier le plus souvent en matière plastique destiné à recevoir les quatre jeux face cachée et à les transférer de table en table. Quand ces étuis sont ouverts, ils sont généralement utilisés pour des jeux qui ont été distribués à la machine et il ne faut surtout pas battre les cartes.

Evaluation de main : il s'agit du compte en points H, HL et HLD.

Quand on ouvre son jeu, on compte d'abord en points H ou points d'honneur :

As = 4, Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1

On y ajoute les points L ou points de longueur : 1 point pour la 5ème carte d'une couleur et 1 point pour chacune des suivantes et on obtient ainsi une évaluation en points HL.

Quand on a trouvé un fit (donc 8 cartes ou plus dans la couleur qui va nous servir d'atout), et seulement à cet instant, on compte en points HLD en y ajoutant les points D ou points de distribution :

- 3 points pour une chicane, deux points pour un singleton et un point pour un doubleton ;
- 2 points D pour le 9eme atout connu dans la ligne et 1 point D pour le 10eme (on supprime alors les points L de la couleur d'atout qui ont déjà été comptés dans les points L. Voir aussi Jugement (estimation de main).

Expasse : Impasse contre un honneur de la défense situé après deux honneurs équivalents de son camp avec possibilité de couper si un honneur supérieur apparait.

Filer une levée : Le fait pour un joueur de ne pas jouer ses cartes au mieux de ses intérêts avec pour conséquence que l'équipe adverse réalise une levée de plus que ce qu'elle aurait réalisé si ce joueur avait joué parfaitement. On parle aussi de filer un contrat ou une manche.

Fit : Il peut y avoir deux acceptions à ce terme :

1 – La présence d'un minimum de huit cartes d'une couleur donnée entre les mains des deux partenaires d'un même camp. Sauf exception, ces huit cartes constituent le minimum exigible pour choisir cette couleur comme atout.

2 - Le fait pour les jeux de deux partenaires de s'accorder l'un à l'autre (par exemple, quand les honneurs d'une main sont complémentaires des honneurs de l'autre main).

Flancs : Se dit des joueurs qui défendent le coup contre le déclarant et le mort.

Forcing : Caractère d'une annonce qui impose au partenaire de maintenir les enchères ouvertes. Annonce forcing pour la manche : le partenaire ne doit pas s'arrêter tant que le contrat de manche n'a pas été demandé. Annonce forcing pour le chelem : il ne doit pas s'arrêter tant que le chelem n'a pas été demandé. Annonce forcing un tour : il doit impérativement parler mais il aura le droit de passer au tour suivant.

Fourchette : Combinaison de deux cartes non équivalentes d'une même couleur dans une même main. Exemples : AD ou RV (fourchettes simples) ou As V 10 x (fourchette élargie).

Fournir : Mettre une carte de la couleur demandée.

Honneurs : L'As, le Roi, la Dame, le Valet et le Dix.

Hors tour : Se dit d'une annonce ou d'un jeu de la carte fait par un joueur à qui ce n'est pas le tour d'agir.

Howell : Mouvement de Bridge utilisé en tournoi par paires quand il y a relativement peu de tables. C'est le mouvement le plus équitable dans cette situation mais pas le plus populaire.

Dans le Howell « standard », les joueurs et les étuis se déplacent ; dans le Howell « Hérédia », les donnes restent en permanence à la même table.

IMP : Abréviation de « [International Match Points](#) ». En [duplicate](#), la différence des scores des 2 tables qui ont joué la même donne est convertie en IMP, puis les IMP sont additionnés pour toutes les donnes selon un barème préétabli.

Impasse : Maniement consistant à partir d'une petite carte de la main vers un honneur de la main opposée en espérant que l'adversaire ne puisse pas le capturer. En partant petit vers le Roi, on fera celui-ci si l'As est situé avant le Roi.

Intervention : Première déclaration (enchère ou contre) de la ligne opposée à celle de l'ouvreur.

Interrogation : Annonce par laquelle on demande une information au partenaire sur son jeu (voir Conventions).

Inversée : Séquence d'enchères (chez l'ouvreur en général) qui élève le palier des annonces. Ainsi : 1er tour : « 1 Carreau », 2 e tour : « 1 Cœur » est une inversée.

Jugement : Pondération qu'on apporte au compte en points H, HL et HLD en fonction de la forme de la main, de l'emplacement et de la qualité des Honneurs, de la plus ou moins grande concordance avec ce qu'on sait de la main du partenaire et du contrat envisagé.

On parle aussi d'estimation de main.

Jump : Voir Saut.

Loi des atouts et Loi des levées totales : La « loi des levées totales » de Jean-René VERNES est une loi statistique observationnelle qui dit que le total des levées réalisables par l'un ou l'autre camp jouant chacun dans son atout, est égal au total des atouts détenus par les deux camps. Son corollaire, la « loi des atouts » dit qu'un camp peut jouer sans risque à un niveau correspondant au nombre total d'atouts de sa ligne : avec 8 cartes on peut jouer au niveau de 2 ($6+2=8$) et avec 9 cartes, on peut jouer au niveau de 3.

Cela ne signifie pas qu'on va gagner ce contrat mais que si on chute, cela nous coûtera moins cher que de laisser jouer l'adversaire (si l'adversaire peut réussir le contrat de 2♠, on peut avoir intérêt à chuter à 3♥).

Ceci n'est toutefois vrai que statistiquement, et essentiellement quand les deux camps sont dans la zone 17-23 H. Le joueur doit en outre pondérer la loi en fonction d'autres éléments tels que les honneurs ou la forme de la main.

Longue : Se dit d'une couleur qui possède au minimum cinq cartes.

Main : L'ensemble des treize cartes que possède un joueur au début d'un coup. « Avoir la main » signifie, lorsqu'on vient de faire un pli, avoir acquis le droit d'attaquer pour le pli suivant. On distingue les mains régulières (sans singleton ni chicane) a priori adaptées au jeu à Sans-Atout et les mains irrégulières, plus adaptées au jeu à la couleur.

Main offensive, main défensive : Une main offensive est une main dont les cartes vont produire beaucoup de levées si on joue soi-même un contrat ; une main défensive est à l'inverse une main qui devrait produire suffisamment de levées pour s'opposer efficacement à un contrat appelé par les adversaires. En enchères compétitives, il est pertinent d'évaluer le potentiel offensif et le potentiel défensif de sa main (en levées de jeu) avant de décider si l'on va passer, contrer punitivement ou surenchérir.

Maître, maîtresse : Se dit d'une carte qui ne peut être prise, compte tenu des cartes qui ont déjà été jouées. Ainsi, à Sans-Atout par exemple, si l'As d'une couleur est tombé, le Roi qu'un joueur possède dans son jeu est maître.

Majeure : L'une des deux couleurs Pique (♠) ou Cœur (♥).

Mieux : Ensemble des levées supplémentaires faites par un joueur au-dessus de son contrat.

Mineure : L'une des deux couleurs Carreau (♦) ou Trèfle (♣).

Misfit : Le fait, pour les mains de deux partenaires, de ne pas s'accorder.

Mort : Le partenaire du déclarant, qui doit étaler ses cartes sur la table après que l'entame ait été rendue visible. Il ne doit rien dire pendant le jeu et se contenter de jouer les cartes en tant qu'agent du déclarant. On dit aussi « le mort » pour désigner la main qu'il vient d'exposer.

Non vulnérable : Camp qui n'a encore gagné aucune manche.

One-over-one : Méthode d'annonces qui consiste à enchérir, au niveau le plus bas (par exemple 1 Pique sur 1 Cœur, ou 1 Sans-Atout sur 1 Pique).

Ouverture : La première enchère de la séquence.

Ouvreur : Joueur qui fait, le premier, une annonce autre que « Je passe ».

Points de Victoire (P.V.) : Voir IMP

PROPEX : Enchère « Proposant d'Explorer le Chelem ». Ce terme a été proposé par Michel BESSIS en 2022 et son acception est similaire à celle de la classique « enchère déclic ».

Quatrième meilleure : Étant donnée une main, la « meilleure » est la couleur la plus longue. La « quatrième meilleure » est la quatrième carte en partant de la plus élevée dans cette couleur.

Rebid : Voir Répétition.

Recontre : contre produit après un contre d'appel du partenaire et une enchère de l'adversaire de droite.

- Sur un fit majeur adverse, c'est a priori un appel aux mineures.

- Quand l'adversaire s'est fitté en mineure [1♦ – X – 2♦ – X], il sert à montrer une force intermédiaire (8-10 H) avant de présenter sa majeure 4ème.

- Quand l'adversaire est intervenu en mineure sur mineure [1♦ – 2♣ – X – Passe / 2♥ – Passe – 3♦ – Passe / X], il montre également 8-10 H et sert à retrouver un fit dans l'autre majeure (ici les ♠ après avoir répondu 2♥).

Redemande : Nouvelle enchère de l'ouvreur (On parle de la redemande de l'ouvreur et de la 2ème enchère du répondant).

Et ce n'est pas fini ! Si la compétition s'inscrit dans le cadre d'un championnat, la différence finale en IMP est ensuite transformée en points de victoire (P.V.).

Répétition : Le fait d'annoncer à nouveau, à un autre niveau, une couleur déjà annoncée.

Réponse : Annonce faite par le partenaire de l'ouvreur.

Robre : Un ensemble de deux ou trois manches. Un robre est en deux manches, si la même équipe gagne deux manches de suite. Il est en trois manches, lorsqu'une belle est nécessaire.

Sans-Atout : Caractère d'un contrat dans lequel il n'y a pas d'atout.

Saut (Jump) : Annonce à un niveau plus élevé que le niveau minimal réglementaire. Ainsi, si sur l'ouverture de 1 Carreau le partenaire de l'ouvreur répond « 2 Piques », il fait un saut (un jump), car l'annonce minimale aurait été, dans ce cas « 1 Pique ».

Score partiel : Score marqué à la suite d'un contrat réussi et qui ne donne pas la manche à lui seul.

Sécurité : Manière de jouer qui consiste à prévoir, soit une mauvaise répartition des cartes chez les adversaires, soit un mauvais placement des cartes maîtresses, de sorte que l'on minimise les pertes éventuelles.

Sécurité distributionnelle : Voir la « loi des levées totales » de Jean-René VERNES et son corollaire « loi des atouts ».

Séquence : Ensemble des déclarations effectuées pendant une donne (Comme certaines de ces déclarations ne sont pas des enchères, les « Passe » notamment, les puristes vous diront qu'il ne faut pas parler de « séquence d'enchères »).

Séquence compétitive : Toute séquence au cours de laquelle les deux camps ont produit au moins une enchère autre que Passe. L'expression renvoie le plus souvent à des situations dans lesquelles la lutte pour le contrat est « ardente et noire », comme dirait Victor HUGO.

Singleton : Une couleur qui ne comporte qu'une carte dans une main donnée.

Soutien : Enchère montrant un fit. Exemple : 1♥ – Passe – 2♥.

Soutien différé : Enchère de soutien exprimée après un changement de dénomination et utilisé comme « enchère – déclic » pour montrer des ambitions de chelem.

Stop : Carton utilisé avant d'enchérir avec un saut et qui impose à l'adversaire de gauche d'attendre 5 à 10 secondes avant de déclarer. Le but est d'éviter que ce joueur manifeste une surprise et hésite avant de déclarer, ce qui pourrait parfois transmettre à son partenaire une information non autorisée.

Squeeze : Technique de jeu avancée du déclarant où au moins un des adversaires est obligé de se défausser d'une carte qui aurait sinon pu faire une levée. Il existe de multiples formes de squeezes.

Stayman : Réponse conventionnelle à l'ouverture de « 1 Sans-Atout », qui consiste à dire : « 2 Trèfles », mise au point par le joueur américain Sam Stayman.

Super-forcing (ou Bicolore cher à saut) : Deuxième enchère de l'ouvreur supérieure à la répétition à saut de sa première couleur mais inférieure au soutien à saut de la couleur de réponse qui montre un fit de quatre cartes avec la couleur répondue, 22 – 23 HLD et une courte dans la 4ème couleur.

Exemple : 1♣ – Passe – 1♠ – Passe / 3♦. 3♦ est supérieur à 3♣ et inférieur à 3♠.

Surcontre : Déclaration de l'équipe adverse venant après un contre et augmentant la valeur de la marque des contrats réussis et surtout celle des contrats chutés.

Surcouper : Couper avec une carte supérieure une couleur déjà coupée par les adversaires.

Tabler : Action par laquelle un joueur abat ses cartes sur la table en expliquant qu'il revendique ou concède un certain nombre de levées. Cette action est légale (Loi 68 du code) et même conseillée quand le jeu ne présente pas de difficulté particulière mais l'arbitre doit être appelé si les adversaires refusent la revendication. Il est conseillé de ne pas tableur avant d'avoir tiré les atouts du camp adverse (Loi 70).

Texas : Enchère artificielle par laquelle un joueur annonce la couleur en dessous de celle qu'il détient effectivement. Le but est de faire annoncer la couleur réelle par son partenaire afin que ce soit celui-ci qui joue le coup (il recevra ainsi l'entame, ce qui peut être un gros avantage et son jeu sera masqué aux adversaires).

Vulnérable : Se dit d'un camp qui a gagné une manche. Le fait d'être vulnérable accroît les primes et les pénalités.

Relais : Enchère artificielle qui sert simplement à rendre la parole au partenaire pour lui permettre de décrire sa main. Un exemple caricatural est l'enchère de 2♦ après une ouverture d'un 2♣ indéterminé puisque les mains qu'on ouvre ainsi peuvent être très différentes.

Réveil : Toute déclaration légale autre que « Passe » qui est fait après deux « Passe » successifs.

Renonce : Le fait de ne pas fournir à une couleur lorsqu'on possède des cartes dans cette couleur. C'est une faute (généralement involontaire) qui doit faire appeler l'Arbitre.

Rentrée : Possibilité pour un joueur de reprendre la main.