



BRETIGNY BRIDGE

COURS 1^{ère} ANNEE

Saison 2013/2014

GLOSSAIRE N°1

Affranchir : Rendre maitresse une carte en concédant aux adversaires la ou les cartes supérieures.

Attaquer : Jouer la première carte d'une levée (ou pli).

Blocage : Configuration de cartes d'une même couleur entre les 2 mains empêchant son exploitation.

Carte affranchissable : Carte qui peut devenir maitresse lorsque les cartes supérieures ont été jouées.

Cartes équivalentes : Cartes consécutives qui ont le même effet. L'adversaire doit jouer la même carte pour prendre l'une ou l'autre.

Carte maitresse : Carte la plus forte d'une couleur à un moment donné du coup ou une carte équivalente.

Chicane : Aucune carte dans une couleur donnée.

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

Communication : Ensemble de 2 cartes qui permet de passer d'une main à l'autre dans un même camp.

Contrat : Parti pris par le déclarant de réaliser un certain nombre de levées, spécifié par l'enchère finale (de 7 à 13 levées).

Couleur : Pique, cœur, carreau et trèfle sont les 4 couleurs.

Couleur asymétrique : Couleur dans laquelle le nombre de cartes détenues par chaque main est différent (côté long et côté court).

Couleur symétrique : Les 2 mains possèdent le même nombre de cartes dans une couleur.

Coup à blanc : Manœuvre qui consiste à jouer volontairement une petite carte de chaque main pour concéder au bon moment une levée à l'adversaire.

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

Défausser : Jouer une carte de couleur différente de celle attaquée au début de la levée (on ne possède plus de carte dans cette couleur, bien entendu !).

Distribution : Partage des 13 cartes d'une main entre les 4 couleurs.

Donne : 1-Jeu constitué des 4 mains de 13 cartes.
2-Ensemble constitué par la distribution, les enchères et le leu de la carte.

Donneur : Joueur qui distribue les cartes. Il est le premier à enchérir.

Double coup à blanc : Répétition du coup à blanc.

Doubleton : Deux cartes exactement dans une couleur donnée.

Enchère : Engagement de gagner un certain nombre de levées. Sert également à échanger des informations.

Enchère de conclusion : Enchère qui met un terme final au dialogue et sur laquelle le partenaire passe.

Entame : Première carte déposée sur la table débutant la donne.

Entameur : Joueur situé à gauche du déclarant et chargé de produire la première carte du coup, l'entame.

Fourchette : Ensemble de 2 cartes séparées d'un cran dans l'ordre des cartes (as et dame, roi et valet par exemple).

Fournir : Jouer une carte de la couleur attaquée. C'est la seule obligation au bridge.

Grand chelem : Contrat au palier de 7 qui correspond à la réalisation de 13 levées.

Honneurs : L'as, le roi, la dame, le valet et le 10.

Levées : Ensemble de 4 cartes fournies par les 4 joueurs sur un tour de jeu (on dit aussi pli).

Levées d'honneur : Levée remportée par une carte maitresse quand la couleur n'est pas épuisée dans les autres mains.

Levées de longueur : Levée remportée par une petite carte quand les adversaires n'ont plus de carte dans la couleur demandée.

Main ou jeu : Les 13 cartes distribuées au début à un joueur ou la partie qui en reste à un moment donné.

Main courte : Celle qui possède le moins de cartes dans une couleur donnée.

Main longue : Celle qui possède le plus de cartes dans une couleur donnée.

Main régulière : Main qui correspond aux distributions suivantes 4333, 4432 ou 5332 (sans majeure 5ème).

Couleur Majeure : Pique et Cœur.

Couleur mineure : Carreau et Trèfle.

Manche : Le fait de demander et de réaliser 9 levées à sans-atout.

Mort : Partenaire du déclarant. Quand l'entame est visible, il étale ses cartes sur la table et se contente ensuite de jouer les cartes appelées par le déclarant.

Ouverture : Première enchère de la séquence, autre que « passe ».

Ouvreur : Joueur qui fait la première enchère, autre que « passe ».

Palier inutile : Palier de contrat qui n'apporte pas de prime supplémentaire par rapport au palier inférieur.

Petit chelem : Contrat au palier de 6 qui correspond à la réalisation de 12 levées.

Points d'honneur : As=4 - Roi=3 - Dame=2 - Valet=1.

Points de longueur : Valeur accordée aux couleurs longues lors de l'évaluation de la main.

4ème meilleure : Convention d'entame consistant à sélectionner dans la couleur d'entame la 4ème carte dans l'ordre décroissant (couleur gardée par au moins 1 honneur).

Répartition : Partage des 13 cartes d'une couleur entre les 4 mains (on dit aussi partage ou distribution).

Répondant : Partenaire de l'ouvreur.

Retenir une carte maitresse : Ne pas la fournir et attendre le moment opportun pour la jouer.

Résidu : Ensemble des cartes détenues par les adversaires.

Sans-atout : Nature du contrat où toutes les couleurs sont équivalentes.

Séquence d'enchères : Ensemble des annonces d'une donne, de la 1ère annonce du donneur jusqu'à la présence de 3 « passe » consécutifs.

Séquence d'honneurs : Ensemble de 3 cartes consécutives dont la plus forte est un honneur.

Signalisation : Ensemble de conventions du jeu de la carte en défense (et ce dès l'entame). Ces conventions permettent aux défenseurs de se transmettre des renseignements.

Singleton : Une seule carte dans une couleur donnée.

Table de décision : Table mettant en regard les paliers d'enchère et le nombre de points nécessaires pour le gain d'un contrat à ce palier.

Tête de séquence : La plus forte carte d'une séquence.