

Le vocabulaire des Bridgeurs.

Les Joueurs

Camp

Le Bridge se joue à 4 joueurs : 2 joueurs jouent contre 2 autres joueurs. Le Camp Nord-Sud joue contre le camp Est-Ouest.

Camp déclarant

Le camp déclarant est désigné par les enchères : c'est le camp qui a gagné les enchères, c'est-à-dire le camp qui a fait l'enchère la plus forte, cette dernière enchère ayant fixé le contrat. C'est donc le camp Nord-Sud, soit le camp Est-Ouest.

Déclarant

Le déclarant est le joueur du camp déclarant qui aura nommé le premier la couleur d'atout (ou qui aura fait une enchère à « sans-atout »).

Mort

Le mort est le partenaire du déclarant. Dès que l'entameur a joué sa carte, le mort étale ses cartes sur la table à la vue de tous les joueurs et c'est le déclarant qui les jouera pour lui.

Dès l'entame faite et pour le reste de la donne, le rôle du mort est donc passif.

Entame (ou « carte d'entame »)

C'est la première carte de la première levée.

Elle est jouée par l'entameur. Dès que cette carte est jouée, le mort étale ses cartes sur la table par couleur et par ordre décroissant (la couleur d'atout, toujours à sa droite).

Entameur

L'entameur est le joueur situé à gauche du déclarant. C'est lui qui joue la première carte du premier pli, que l'on appelle la carte d'entame.

Si le déclarant est en Sud, l'entameur est donc en Ouest.

Donneur

Le donneur est le joueur qui distribue les cartes. Une fois les 52 cartes distribuées, c'est lui qui aura le premier la parole pour faire une enchère (Passe, ou 1T, ou 3K, ou ... etc.)

Paire

Le Bridge se joue à 4 joueurs répartis en 2 paires (ou camp ou équipes) : 2 joueurs jouent contre 2 autres joueurs. La paire Nord-Sud joue contre la paire Est-Ouest.

Partenaire

Le Bridge se joue à 4 joueurs répartis en 2 camps (ou paires ou équipes) : 2 joueurs jouent contre 2 autres joueurs. Le camp Nord-Sud joue contre le camp Est-Ouest. Chaque joueur a donc un partenaire.

Nord, Sud, Est, Ouest

Pour des raisons de commodités, on a coutume au Bridge de représenter chaque joueur par une position cardinale.

Si le déclarant est placé en Sud, Nord est donc le mort et Ouest l'entameur.

La donne et la structure d'une main

Honneur

As, Roi, Dame et le Valet constituent les 4 honneurs d'une couleur.

Majeure

Pique et Cœur sont appelées des couleurs « majeures ».

Mineure

Carreau et Trèfle sont appelées des couleurs « mineures »

Donneur

Le donneur est le joueur qui distribue les cartes. C'est à lui que revient la 1^{ère} enchère.

Main (ou jeu)

La main est constituée des 13 cartes d'un joueur.

Structure d'une main

Pour exprimer la structure d'une main, on indique le nombre de cartes de chacune de ses 4 couleurs en commençant par les plus longues.

Par exemple on dira que la main suivante est une main 6-4-2-1

Pique : **A**
Cœur : **R D 8 7 6 2** **Main de référence**
Carreau : **V 6 4 3**
Trèfle : **D 6**

Jeu régulier (ou main régulière)

Un jeu (ou une main) est dit régulier lorsqu'il n'a ni chicane, ni singleton et pas plus d'un doubleton.

Il y a 3 types de jeux réguliers :

4-3-3-3, 4-4-3-2, et 5-3-3-2

Jeu irrégulier (ou main irrégulière)

Les mains irrégulières se divisent en 3 familles :

Les mains unicolores qui ont une couleur d'au moins 6 cartes et aucune autre couleur de plus de 3 cartes : 6-3-3-1, 6-3-2-2, 7-3-2-1, 7-3-3-0, 8-3....etc.....

Les mains bicolores qui ont une couleur d'au moins 5 cartes et une seule autre couleur d'au moins 4 cartes : 5-4-3-1, 5-4-2-2, 5-5-2-1, 5-5-3-0, 6-5-2-0, etc.....

Les mains tricolores : 4-4-4-1, 5-4-4-0.

L'évaluation de la force d'un jeu

Points

Pour exprimer la force d'une main ou celle d'un camp, on utilise un système de points.

Points H

Pour exprimer son potentiel de levées d'honneurs, un joueur se compte :

- 4 points H pour chacun de ses As
- 3 points H pour chacun de ses Rois
- 2 points H pour chacune de ses Dames
- 1 point H pour chacun de ses Valets

Le total de tous les points est de 40 entre les 4 mains

La main de référence (voir plus haut) possède 12 points H (12 H).

Points L

Les points L (de « longueur ») permettent d'évaluer les possibilités de longueur d'une main. On compte 1 point L par carte à partir de la 5^{ème} incluse.

La main de référence possède 2 points L et 14 HL.

Points D

On compte les points D (de « distribution ») d'une main lorsqu'un fit est découvert (donc jamais à l'ouverture**). Ils expriment le pouvoir de coupe.**

On se compte :

- 1 point D (1 D) pour chaque doubleton (autre que l'atout)
- 2 points D pour chaque singleton
- 3 points D pour chaque chicane
- 2 points D pour le 9^{ème} atout
- 1 point D pour chaque atout à partir du 10^{ème} inclus

Au cours des enchères, dès que l'on apprend que l'on a un fit, on compte ses points D.

Si par exemple notre partenaire annonce un jeu régulier, avec la main de référence on sait immédiatement que notre camp a un fit Cœur (6 cartes + 2 minimum chez le partenaire). Notre main vaut alors 3 points D (2 pour le singleton et 1 pour le doubleton), et donc 15 HD et 17 HLD (+2 longueur 5^{ème} et 6^{ème} atout). Si on apprend qu'il a 4 Cœurs, notre main vaut alors 5 points D (2 points D de plus pour le 9^{ème} atout et 1 pour le 10^{ème}), soit 17 HD et 19 HLD (+2 longueur 5^{ème} et 6^{ème} atout).

Points HD

Les points HD d'une main sont la somme des points H et des points D de cette main.

Points HLD

Les points HLD d'une main sont la somme des points H, des points L et des points D de cette main.

Singleton

On dit que l'on a un singleton dans une couleur lorsque cette couleur n'a qu'une seule carte. La main de référence a un singleton Pique

Doubleton

Deux cartes dans une couleur. La main de référence a un doubleton Trèfle

Chicane

Aucune carte dans une couleur

Longueur

On dit qu'un joueur possède une longueur dans une couleur quand il y possède au moins 5 cartes.

Les Enchères

Enchère

Une enchère est constituée d'un chiffre suivi d'une dénomination. Cette dénomination peut-être une couleur, Pique, Cœur, Carreau ou Trèfle, ou bien l'expression « Sans Atout »). La dénomination indique si le contrat se jouera à « Sans Atout » ou avec une couleur d'atout.

Contrat

Un contrat consiste, pour un camp, en un nombre minimum de levées à réaliser. C'est l'objectif à réaliser par le camp déclarant et il est établi par les enchères, avant que ne commence le jeu de la carte. Le contrat est la dernière enchère faite. C'est le cas lorsque les 3 derniers joueurs ont « passé ».

Palier

Le palier est le chiffre constituant en partie l'expression d'une enchère. Il détermine le nombre de levées que le camp devra réaliser. Rappelons qu'il faut ajouter le nombre « 6 » au palier du contrat.

Un exemple : pour le contrat de 4 Pique, il faut faire « 6+4 », soit 10 levées.

Il y a 7 paliers au bridge. Le 6^{ème} correspond au petit chelem, alors que le 7^{ème} correspond au grand chelem.

Surenchère

On parle de surenchère lorsqu'un camp, par son enchère, prive le camp opposé du droit de jouer le contrat.

On distingue :

Les surenchères au même palier : quand la surenchère s'effectue dans une couleur plus chère que la précédente.

Les surenchères un ou plusieurs paliers plus haut : quand le camp surenchérissant demande plus de levées que son adversaire

Manche, Manche partielle, Chelem

Les contrats rapportent des primes plus ou moins importantes selon le nombre de levées nécessitent.

Un contrat « partiel » (abréviation abusive de « manche partielle ») rapporte moins qu'un contrat de « manche » ou encore qu'un « chelem ».

L'objectif principal des enchères vise tout particulièrement la recherche des contrats de manche et, à fortiori de chelem.

Forcing

Une enchère est forcing lorsqu'elle oblige le partenaire à répondre.

Le joueur qui fait une enchère forcing s'assure donc d'avoir à nouveau la parole.

On distingue :

Les enchères forcing 1 tour : le partenaire doit répondre au moins 1 fois.

Auto forcing : le partenaire doit répondre et, en plus, le joueur qui fait cette enchère s'engage lui-même à reparler.

Forcing de manche : l'enchère faite oblige à continuer jusqu'à la manche.

Fit

On dit qu'un « fit » existe lorsque les joueurs d'un camp possède à eux 2 au moins 8 cartes d'une même couleur. Le camp adverse a au moins 3 cartes de moins dans la couleur fitée : $13-8 = 5$ cartes.

Dans le cas contraire on parle de « misfit ».

Fit majeur

Il y a fit majeur lorsqu'il a un fit à Cœur ou à Pique. Les joueurs du camp ont à eux 2 au moins 8 cartes à Cœur ou à Pique.

Fit mineur

Il y a fit mineur lorsqu'il a un fit à Trèfle ou à Carreau. Les joueurs du camp ont à eux 2 au moins 8 cartes à Trèfle ou à Carreau.

Misfit

On dit par exemple qu'il y a misfit Cœur lorsque les 2 joueurs du camp n'ont pas à eux deux 8 cartes à Cœur.

Déclaration

Une déclaration correspond à l'ensemble des façons de s'exprimer pendant la séquence d'enchères.

Il peut s'agir de n'importe quelle enchère, de « passe », de « contre » ou de « surcontre ».

Contre

Le « Contre » est un défi lancé au camp qui demande un contrat.

En contrant, le camp défendant estime que le contrat va chuter. Si tel est le cas, la défense marquera plus de points que s'il n'avait pas contré.

Dans le cas contraire, c'est-à-dire en cas de succès du déclarant, celui ci marquera plus de points.

C'est une arme à double tranchant.

Surcontre

En surcontrant, le camp contré relève le défi. Si le déclarant gagne il augmentera encore ses gains.

Sinon, la chute sera encore plus chère.

Quoiqu'il en soit le joueur qui contre ou qui surcontre a intérêt à être sur de son fait.

Soutien

Soutenir un partenaire consiste à faire une enchère dans la même couleur que lui.

Quel que soit ce soutien, il s'effectuera au moins un palier plus haut que l'enchère du partenaire.

Atout

La couleur d'atout est une couleur privilégiée désignée au cours des enchères. Dans un contrat à l'atout quant un joueur ne possède pas de carte de la couleur demandée, il peut, s'il le désire, couper, c'est-à-dire jouer une carte de la couleur d'atout. Il gagne alors la levée.

Sans-Atout (ou SA)

Lorsque aucune couleur n'a été désignée au cours des enchères, on dit que le contrat se joue à « Sans-Atout ». Dans un contrat à Sans-Atout, personne ne peut couper.

Table de décision

C'est une table de correspondance entre la force combinée des 2 jeux d'un camp et le nombre de levées qu'il peut statistiquement espérer gagner.

Ouverture

L'ouverture est la 1^{ère} enchère faite par l'un des 4 joueurs.

Réponse

La réponse est la déclaration que fait le partenaire de l'ouvreur. On dit aussi « réponse à l'ouverture ». Cette réponse peut être « passe » (qui est aussi une enchère, ainsi que contre et surcontre).

Redemande

La redemande d'un joueur consiste en sa 2^{ème} enchère

Le langage des bridgeurs

Avoir la main

Le joueur qui a gagné la levée doit jouer la première carte de la levée suivante. C'est donc lui qui va imposer la couleur à jouer. On dit qu'il a la main.

Perdre la main ou rendre la main

Un joueur perd la main lorsqu'il ne remporte pas la levée dans laquelle il a joué la première carte. L'initiative du choix de la couleur appartient donc à l'adversaire.

Mettre en main

Un joueur met en main un adversaire lorsqu'il lui abandonne volontairement la main dans une situation telle qu'il sera obligé de lui jouer une carte favorable.

Les tours d'une couleur

Jouer par exemple 2 tours de Trèfle consiste à jouer Trèfle une première fois, gagner la levée et jouer Trèfle une seconde fois.

Le jeu de la carte

Fournir

Chaque joueur doit fournir à la couleur, c'est-à-dire fournir une carte de la couleur demandée, s'il en a.

Défausser ou couper

Si un joueur a des cartes dans la couleur demandée, il en joue une de son choix.

Si en revanche il n'a pas de carte de la couleur demandée, il peut, au choix, soit défausser, soit couper.

Défausser, c'est jouer une carte d'une autre couleur que la couleur demandée et qui ne soit pas de la couleur d'atout. Une carte défaussée ne gagne jamais la levée.

Couper, c'est jouer une carte de la couleur d'atout

Surcouper

L'action de surcouper consiste à couper d'un atout plus fort que le joueur qui a coupé précédemment.

Entamer

Entamer consiste à jouer la 1ère carte de la 1ère levée.

Contre-attaquer

Contre-attaquer consiste à jouer d'une nouvelle couleur pour la 1^{ère} fois. Cette expression est utilisée quand un joueur de la défense prend cette initiative.

La marque

Partielle (ou manche partielle)

Le contrat partiel est le contrat le moins rémunérateur du bridge. Il donne droit à une prime inférieure aux autres types de contrats.

Cette prime est de 50 points.

Manche

La manche donne droit à une prime supérieure à celle d'un contrat partiel. Les contrats donnant droit à cette prime de manche sont : 3SA, 4Cœur, 4Pique, 5Trèfle, 5Carreau ou +.

La prime recueillie dépend de la vulnérabilité.

Chelem

Contrat nécessitant la réalisation de 12 ou 13 levées.

Petit chelem

Contrat nécessitant de faire 12 levées. Il s'agit des contrats suivants : 6Trèfle, 6Carreau, 6Cœur, 6Pique ou 6SA.

Grand chelem

Contrat nécessitant de faire toutes les levées, soit 13. Il s'agit des contrats suivants : 7Trèfle, 7Carreau, 7Cœur, 7Pique ou 7SA.

Chute

Un camp chute lorsqu'il n'a pas réalisé le nombre minimum de levées défini par son contrat.

Pénalité

La pénalité correspond aux gains du camp de la défense quand le contrat a chuté.

Vulnérabilité

Elle définit la valeur des primes de manche, de chelem. Elle fixe également le coût de la chute. Elle est définie avant que la donne ne commence.

La prime de manche « non vulnérable » est de 300 points, « vulnérable » elle est de 500 points.

La prime de petit chelem est de 500 points « non vulnérable » et de 750 points « vulnérable ».

La prime de grand chelem est de 1000 points « non vulnérable », et de 1500 points « vulnérable ».

La levée de chute non vulnérable coûte 50 points.

La levée de chute vulnérable coûte 100 points.