

Le langage du bridge

Abattement	Diminution d'une saison à l'autre du nombre de points de classement (PE, PP°) détenus par les joueurs. Il est défini dans le Règlement du Classement National en vigueur.
Acol	Système d'enchères naturel, joué surtout en Grande Bretagne.
Adversaire	Un adversaire est un joueur du camp adverse ; un joueur de la paire à laquelle quelqu'un est opposé.
Adversaire dangereux	Celui des adversaires qui peut mettre en danger le contrat du déclarant s'il prend la main.
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.
Affranchissement	Manœuvre consistant à affranchir une carte ou une couleur.
Alerte	L'alerte est une procédure d'avertissement informant les adversaires que le partenaire a fait une annonce conventionnelle.
Alerter	Action de faire une « Alerte ».
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 : une grosse carte pour la plus chère des couleurs restantes, une petite carte pour la moins chère.
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, ou combinaison de cartes, qui empêche les adversaires de réaliser toutes les levées dans une couleur.
As « blanc »	As accompagné de cartes intermédiaires.
Astro	Convention d'intervention sur une ouverture de 1SA.
Atout	Couleur du contrat final (SA exclu), ou chacune des cartes de cette couleur. 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.
Auto fragment bid	Répétition à double saut de la mineure d'ouverture. Elle montre 6 belles cartes dans la couleur, quatre cartes dans la couleur du partenaire et 20-22 HLD (Cf. SEF 2018 page 41).
Avoir le fit.	Être fitté.
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.
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.
Barrage	Enchère à saut dont le caractère essentiellement obstructif vise à perturber le dialogue adverse ou trouver un contrat de sacrifice.
Bétonner	Ne prendre aucun risque.
Bicolore	- Main bicolore : comportant une couleur au moins 5 ^{ème} et une seule autre couleur au moins 4 ^{ème} (5-4, 5-5, 6-4, etc.). - Séquence bicolore : annonce par un joueur à deux paliers différents de deux couleurs distinctes et non nommées par



	les autres joueurs.
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.
Blackwood aux clés	Variante du Blackwood pour laquelle le Roi d'atout est considéré comme un 5 ^{ème} As. Synonyme : Blackwood 5 clés.
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.
Boîte à enchères	Boîte accrochée ou posée sur la table contenant des cartons sur lesquels sont inscrites les enchères (1♣ à 7SA), les déclarations (Passe, Contre, Surcontre) et les procédures (Alerte, Stop, Arbitre).
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.
Bridge Français (Le)	Le Bridge Français est la principale méthode d'initiation fédérale développée par l'Université du Bridge. Elle est prodiguée par les Moniteurs, Maîtres-assistants ou Professeurs agréés FFB, généralement sur une durée de 2 ou 3 ans.
Bridge-Rama	Représentation publique d'une compétition permettant aux spectateurs de suivre le déroulement des donnes jouées.
Bridgemate	Boitier d'enregistrement informatique des résultats de donnes à la table et logiciel associé.
Bridgez !	« Bridgez ! » est une méthode d'initiation fédérale rapide développée par l'Université du Bridge.
Bridgeur	Un bridgeur est un joueur brillant, mais malchanceux, qui joue en face d'un imbécile contre deux tricheurs !
Brozél	Convention d'intervention sur 1SA permettant de décrire des mains bicolores.
Buffalo	Impasse inhabituelle permettant de capturer un honneur supérieur tout en créant une fourchette contre l'honneur inférieur manquant.
Butler	Outil statistique utilisé en compétition pour savoir combien de points en moyenne une paire a gagné ou perdu sur les donnes jouées. Réalisé sur chaque match, il offre une photographie du rendement d'une paire en fin de championnat.
Bye	Points de victoire forfaitaires attribués à une équipe au repos dans une poule comportant un nombre impair d'équipes.
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. Nord-Sud et Est-Ouest constituent les deux camps opposés. Voir aussi « Paire ».
Camp de la défense	Camp opposé à celui du déclarant.
Camp en attaque	Un camp est dit en « attaque » s'il dispose d'une force cumulée de 23H connue par les deux joueurs du camp.
Camp en défense	Si lors de la séquence d'enchères, un camp est identifié comme étant en « attaque », l'autre camp est dit en « défense ». Ce camp en défense ne devrait pas pouvoir remporter gratuitement le contrat final (contrat de sacrifice).
Camp fautif	Camp d'un joueur ayant commis une irrégularité.
Canapé	Système d'enchères où la couleur longue de l'ouvreur est annoncée au second tour d'enchères. Exemple : 1♥ – 1♠ – 1SA – 2♦, séquence dans laquelle le répondant a 4 cartes à ♠ et 5 ou 6 cartes à ♦.
Capitaine	<ul style="list-style-type: none"> • Dans tous les matchs par équipes, chaque équipe doit désigner un capitaine pour chaque phase de la compétition. • Dans une séquence d'enchère, est « capitaine » celui des deux partenaires qui va décider du contrat final de son camp.
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
Capitanat	Le capitaine d'une séquence d'enchère assure le capitanat de son camp.
Carreau quatrième	Convention d'enchère ou l'ouverture de 1♦ promet 4 cartes dans la couleur.
Carry-over	Report pondéré du résultat entre deux équipes à une phase ultérieure de la compétition, lors d'une nouvelle confrontation entre elles..
Cartes affranchissables	Carte qui deviendra maîtresse lorsque les cartes supérieures auront été jouées.
Carte de sortie	Carte permettant la remise en main de l'adversaire.
Cartes équivalentes	Cartes de force adjacente d'un camp dans une même couleur. 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 exposée	Carte montrée hors tour aux adversaires.
Carte intermédiaire	Une des plus élevées des petites cartes (10, 9, 8, ...).
Carte maîtresse	Carte la plus forte (ou équivalente) d'une couleur, à un moment donné du jeu de la donne.
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.
Carte trompeuse	Carte jouée dans l'intention de tromper l'adversaire, en lui donnant une fausse image de la distribution de la main possédée.
Catégories de compétitions	<p>Hormis les épreuves dites de sélection et les championnats scolaires, les autres compétitions FFB sont réparties en 5 catégories :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compétitions classées en catégorie 1. <ul style="list-style-type: none"> ○ Toutes les Divisions Nationales (DN) par 4. • Compétitions classées en catégorie 2. <ul style="list-style-type: none"> ○ Toutes les divisions Excellence par 4, ○ L'Interclub divisions 1 et 2, ○ Le championnat de France junior par 4. • Compétitions classées en catégorie 3. <ul style="list-style-type: none"> ○ Toutes les divisions Honneur par 4, ○ L'Interclubs division 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. • Compétitions classées en catégorie 4. <ul style="list-style-type: none"> ○ La Coupe de France au stade comité, ○ Toutes les divisions Promotion (quatre et paires), ○ L'Interclubs division 4, ○ Toutes les divisions Honneur par paires, ○ Le championnat Trophée de France. <p>Ainsi que les tournois de clubs, les festivals, les tournois de stage et voyages bridge (match par quatre, individuel et tournoi par paires).</p> <p>Pour ces derniers (tournois de clubs, festivals ...), l'organisateur peut modifier les systèmes et conventions autorisés à condition d'en informer préalablement les participants.</p> • Compétitions classées en catégorie 5. <ul style="list-style-type: none"> ○ L'Interclubs division 5, ○ Les compétitions Esperance (quatre et paires), ○ Le championnat Cadets (quatre et paires).
CF	Acronyme de Camp Fautif.
CFEB	Acronyme de Championnat de France des Écoles de Bridge.
CFED	Acronyme de la Chambre Fédérale d'Éthique et de Discipline.
Championnat Cadet par paires	Ce championnat est ouvert aux joueurs et joueuses licenciés à la FFB et âgés de moins de 18 ans au 1 ^{er} janvier de la saison en cours.
Championnat Coupe de France par quatre	La compétition est organisée obligatoirement en matchs par KO.
Championnat Dame par paires	Ce championnat comporte trois divisions (Promotion, Honneur et Excellence) et il est ouvert aux joueuses licenciées à la FFB sans distinction d'âge ou de classement. A la table, dans toutes les divisions et à tous les stades, les paires sont constituées de deux femmes.
Championnat Dame par quatre	Ce championnat est ouvert aux joueuses licenciées à la FFB sans distinction d'âge ou de classement et il comporte cinq divisions : <ul style="list-style-type: none"> • Dame Promotion, • Dame Honneur, • Dame Excellence, • Dame Division Nationale 2, • Dame Division Nationale 1. <p>A la table, dans toutes les divisions et à tous les stades, les paires sont constituées de deux femmes.</p>
Championnat de France scolaire	Ce championnat est ouvert aux joueurs et joueuses titulaires d'une licence scolaire.
Championnat de France des Ecoles de bridge	Organisé par l'Université du Bridge, ce championnat à caractère pédagogique est ouvert aux élèves des Ecoles de Bridge, licenciés, nouveaux licenciés ou classés au plus 3♣. Il se déroule en plusieurs niveaux et en plusieurs séances réparties dans la saison.
Championnat Espérance par paires	Ce championnat est ouvert aux joueurs et joueuses licenciés à la FFB à l'exclusion de ceux classés en 1 ^{ère} série, 2 ^{ème} série ou 3 ^{ème} série.
Championnat Interclubs par quatre	Le championnat de France Interclubs est ouvert à tous les clubs agréés par la FFB. Chaque club peut engager autant d'équipes qu'il peut régulièrement en constituer avec ses membres licenciés à la FFB. Au stade comité le nombre de divisions est fixé à 5, chaque division concourant séparément.
Championnat Junior par paires	Ce championnat est ouvert aux joueurs et joueuses licenciés à la FFB et âgés de moins de 25 ans au 1 ^{er} janvier de la saison en cours.
Championnat Junior	Ce championnat est ouvert aux joueurs et joueuses licenciés à la FFB et âgés de moins de 25 ans au 1 ^{er} janvier de la



par quatre	saison en cours.
Championnat Mixte par paires	Ce championnat comporte quatre divisions (Promotion, Honneur, Excellence et Division Nationale) et il est ouvert aux joueurs et joueuses licenciés à la FFB sans distinction d'âge et de classement. A la table, dans toutes les divisions et à tous les stades, les paires sont constituées d'un homme et d'une femme.
Championnat Mixte par quatre	Ce championnat comporte trois divisions (Promotion, Honneur et Excellence) et il est ouvert aux joueurs et joueuses licenciés à la FFB sans distinction d'âge et de classement. Les équipes doivent comporter au moins deux hommes et deux femmes. A la table, dans toutes les divisions et à tous les stades, les paires sont constituées d'un homme et d'une femme.
Championnat Open par paires	Ce championnat comporte six divisions : <ul style="list-style-type: none"> • Open Promotion, • Open Honneur, • Open Excellence, • Open Division Nationale division 3, • Open Division Nationale division 2, • Open Division Nationale division 1.
Championnat Open par quatre	Ce championnat de France est organisé en sept divisions : <ul style="list-style-type: none"> • Open Promotion, • Open Honneur, • Open Excellence, • Open Division Nationale 4, • Open Division Nationale 3, • Open Division Nationale 2, • Open Division Nationale 1.
Championnat Senior Open par paires	Ce championnat comporte trois divisions (Promotion, Honneur et Excellence) et il est ouvert aux joueurs et joueuses licenciés à la FFB et ayant une licence Senior pour la saison en cours.
Championnat Senior Open par quatre	Ce championnat est ouvert aux joueurs et joueuses licenciés à la FFB et ayant une licence Senior pour la saison en cours. Il se déroule sur le même modèle que le championnat de France Dame par quatre (sans les divisions 1 et 2).
Championnat Senior Mixte par paires	Ce championnat comporte trois divisions (Promotion, Honneur et Excellence) et il est ouvert aux joueurs et joueuses licenciés à la FFB et ayant une licence Senior pour la saison en cours. A la table, dans toutes les divisions et à tous les stades, les paires sont constituées d'un homme et d'une femme.
Championnat Senior Mixte par quatre	Ce championnat est ouvert aux joueurs et joueuses licenciés à la FFB et ayant une licence Senior pour la saison en cours. Il se déroule de la même manière que le championnat de France Dame par quatre (sans les divisions 1 et 2). Les équipes doivent comporter au moins deux hommes et deux femmes. A la table, dans toutes les divisions et à tous les stades, les paires sont constituées d'un homme et d'une femme.
Championnat Trophée de France	La compétition est classée en catégorie 4. Une équipe est composée de 4 à 8 joueurs (de préférence de 6 à 8).
Chariot	Plateau utilisé pour transférer les enchères d'un côté à l'autre des écrans utilisés en compétitions.
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.
Chassé-croisé	Après un Stayman, convention qui consiste à nommer la majeure 4 ^{ème} en jump pour décrire un bicolore majeur 5-4.
Check Back Stayman	Convention qui permet de retrouver un fit majeur après la séquence : 1♣/♦ - 1♥/♠. 2SA - ? Existe en deux variantes : constant et variable.
Chelem	Contrat de douze levées (petit chelem) ou de treize levées (grand chelem).
Chicago	Formule de partie libre ou le roble se compose de quatre donnes.
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 et se voient attribués un indice de valeur (voir « Série de classement »). Dans l'attente de PE permettant leur classement, les débutants sont classés « Nouvelle licence ».
Classement Hors Quota (HQ)	Un classement hors quota (HQ) est attribué automatiquement lorsque le classement ordinaire donne un indice de valeur inférieur à celui du classement hors-quota. Pour accéder à ces classements, il faut avoir obtenu pendant au moins 10 saisons un classement au moins égal au classement ordinaire correspondant.
Clé	Carte importante dans le contexte des enchères.
CNA	Acronyme de la Chambre Nationale des Arbitres.
CNAR	Acronyme de la Chambre Nationale d'Application du Règlement.
CNED	Acronyme de la Chambre Nationale d'Ethique et de Discipline.
CNEF	Acronyme de la Chambre Nationale des Enseignants et de la Formation.
CNF	Acronyme de Camp Non Fautif.
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).



Collante	Couleur directement au dessus de la dernière couleur annoncée.
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.
Communiquer	Avoir des cartes de communications, ou passer d'une main à l'autre dans le même camp.
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.
Compte des levées perdantes	Recensement par le déclarant de chaque carte non maîtresse de la main de base qui n'est pas couverte par une carte maîtresse de l'autre main.
Compte des mains	Reconstitution de la distribution des mains cachées.
Compte des perdantes	Méthode d'évaluation, surtout avec des jeux bicolores, dans laquelle on dénombre les gros honneurs (As, Roi, Dame) manquants dans chaque couleur.
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 7SA surcontré « vulnérable » au bridge.
Contrat de chelem	Engagement à réaliser 12 levées (petit chelem) ou 13 levées (grand chelem).
Contrat de manche	Demande de contrat > ou égale à 100 points de levées.
Contrat de sacrifice	Lors d'une séquence d'enchères compétitives, contrat atteint par le camp de la défense, non pas dans le but de le gagner, mais dans l'espoir que sa chute soit d'un coût inférieur au gain supposé du contrat adverse.
Contrat du champ	Contrat le plus fréquemment joué sur la donne considérée.
Contrat livré	Contrat impossible à gagner sans l'aide des flancs.
Contrat partiel	Demande de contrat <100 points de levées.
Contrat sur table	Contrat pour lequel il existe une ligne de jeu gagnante quel que soit le jeu de l'adversaire.
Contre	Déclaration faite après une enchère adverse, augmentant la valeur de la marque du contrat rempli ou chuté.
Contrer	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 produit conventionnellement pour encourager le partenaire à enchérir.
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 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 Sputnik 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 produit pour encourager le partenaire à passer. Contre pariant sur la chute du contrat adverse, dans le but de marquer un plus gros score.
Contre Spoutnik	Contre d'appel du répondant produit sur une enchère la couleur du n°2. Il est dit « simple » après une ouverture mineure et une intervention à 1♠, et généralisé dans les autres cas.
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 carte. Il s'appelle aussi manœuvre de Milton Work ou coup de la fourchette de Morton.
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 courte	Contrôle assuré par une courte (singleton ou chicane) dans la couleur.
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.
Contrôle d'honneur	Contrôle assuré par un honneur (As ou Roi) dans la couleur.
Convention	Déclaration ou jeu de la carte en flanc dont la signification est précisée par un agrément au sein d'une paire. Parmi les conventions d'enchères les plus courantes : <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. • 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. • 1SA faible : en barrage. • 2♦ Multicolore. • 2♥, 2♠ majeures faibles : en ouverture de barrage. • 2♥, 2♠ majeures faibles : en barrage bicolore. • ...
Conventions inhabituelles (CI)	Les conventions suivantes sont classées conventions inhabituelles (CI). 30 A l'ouverture : Toute ouverture de 2♣ à 3♠ inclus qui peut être faible et qui ne montre pas une couleur d'au moins 4 cartes. Exceptions : 1) L'enchère montre : - Soit 4 cartes au moins, dans une même couleur spécifiée et dans toutes les possibilités de main faible, - Soit une main dont la force est supérieure d'au moins 3 points à une main moyenne (dans ce cas la connaissance d'une couleur n'est pas exigée). 2) Les ouvertures de 2♣ ou 2♦ multi montrant un deux faible en majeure (main montrant une couleur 6 ^{ème} d'une force inférieure à la valeur de l'ouverture) avec ou sans options montrant une main forte. 3) L'ouverture de 3♠ montrant une longue mineure affranchie avec ou sans contrôle extérieur. b) En intervention sur une ouverture naturelle de 1 à la couleur : toute enchère qui ne spécifie pas une couleur d'au moins 4 cartes. Exceptions : - Les enchères naturelles à Sans-Atout, - Les cue-bid montrant une main forte, - Les cue-bid à saut demandant au partenaire de déclarer 3SA avec un arrêt dans la couleur. Exemple : l'intervention 1SA Comic (montrant soit une main régulière de 16-18H soit une unicolore majeur faible) sur une ouverture naturelle de 1 à la couleur est classe CI. c) Dans tous les cas (sauf en réveil) : Toute enchère faible au palier de 2 ou 3 montrant une main bicolore dont l'une des 2 couleurs peut n'avoir que 3 cartes ou moins.
Corporation	Sont considérées comme corporations : <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. <ul style="list-style-type: none"> • Pique ♠ : (longue épée), symbole de la noblesse et des chevaliers. Associé à l'Air, politique, lois, intellect et aux études. • Cœur ♥ : (calice), symbole du clergé et de l'église. Associé à l'Eau, aux émotions, la famille, la spiritualité.

	<ul style="list-style-type: none"> • Carreau ♦ : (écu), symbolise la richesse, le commerce , l'artisanat, la valeur. Associé à la Terre, santé et temps. • Trèfle ♣ : (le bâton), symbole de l'agriculture. Associé au Feu, au travail, aux projets et à la créativité.
Couleur affranchie	Couleur dans laquelle l'adversaire n'a pas ou plus de levées à faire.
Couleur asymétrique	Une couleur est dite asymétrique lorsque les deux mains du même camp ne possèdent pas le même nombre de cartes.
Couleur autonome	Couleur longue ne comptant pas plus d'une perdante.
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 courte	Couleur comportant : <ul style="list-style-type: none"> • une (singleton) ou zéro carte (chicane) à l'atout, • moins de quatre cartes à SA.
Couleur liée	Une couleur est liée quand les cartes de plus haut rang du camp se suivent.
Couleur longue	Couleur comportant quatre cartes et plus.
Couleur maîtresse	Couleur dans laquelle l'adversaire n'a pas ou plus de levées à faire. Couleur liée dont l'honneur de plus haut rang est l'As.
Couleur majeure	Pique ♠ et Cœur ♥.
Couleur mineure	Carreau ♦ et Trèfle ♣.
Couleur nommée	Couleur dont une annonce a utilisé la dénomination au cours de la séquence d'enchères.
Couleur percée	Une couleur est percée quand l'adversaire dispose d'au moins deux cartes intermédiaires dans la série des cartes de plus haut rang du camp.
Couleur pleine	Se dit d'une couleur permettant de faire toutes les levées quelle que soit la répartition des cartes manquantes.
Couleur secondaire	Autre couleur longue d'une main, en plus de l'atout.
Couleur semi-liée	Une couleur est semi-liée quand le camp possède, parmi ses cartes de plus haut rang, toutes les cartes consécutives sauf une.
Couleur spécifiée	Couleur non nommée, mais induite par une enchère artificielle (exemple : lors d'un Texas).
Couleur verte	Couleur non nommée au cours d'une séquence d'enchères où trois couleurs l'ont été.
Coup	Manœuvre stratégique permettant de résoudre un problème spécifique, en attaque ou en défense.
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.
Coupe	Action de couper.
Coupe de la main courte	Ligne de jeu consistant à éliminer les cartes perdantes de la main de base en les coupant de la main courte à l'atout.
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.
Couper gros	Couper avec un atout d'une taille telle qu'il ne puisse éventuellement être surcoupé qu'avec un atout maître.
Couper maître	Couper avec un atout maître afin d'éviter toute possibilité de surcoupe.
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	Toute 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.
CPP	Acronyme de Carte Pénalisée Principale.
CPS	Acronyme de Carte Pénalisée Secondaire.
CRED	Acronyme de la Chambre Régionale d'Ethique 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/Athéna déesse de la sagesse ?). • ♥ : Judith (héroïne biblique qui coupa la tête de son amant Holopherne, ou Isabeau de Bavière ?). • ♦ : 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 déclarer.
Dédoublage des atouts	Manœuvre qui consiste à réaliser des coupes de la main courte.
Défausse	Carte de couleur différente de celle attaquée pour la levée en cours, hormis l'atout.
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	Convention de défausse mise au point par les italiens du Blue Team. 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.
Défausse Lavinthal	Convention de défausse par laquelle le joueur indique son désintérêt pour la couleur défaussée tout en faisant un appel préférentiel pour une des deux autres couleurs.
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 à la couleur demandée.
Défense	Autre appellation du flanc.
Défenseur	Le camp défenseur est le camp opposé à celui du déclarant.
Dégager un Contre punitif	Action d'enchérir face à un Contre punitif après que l'adversaire de droite a passé.
Demi-arrêt	Combinaison de cartes permettant d'arrêter une couleur si le partenaire y possède le complément.
Dénomination	La dénomination est la couleur ou le Sans Atout nommé dans une enchère.
Diagramme	Représentation graphique des quatre jeux.
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.
Distribution excentrée	Distribution très irrégulière.
Distribution irrégulière	Distribution non régulière.
Distribution plate	Autre appellation d'une distribution régulière.
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	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 tournois, 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	Action de distribuer les cartes entre les quatre joueurs.
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.
Double coupe	Ligne de jeu consistant à effectuer des coupes avec les atouts des deux mains.
Double Deux	Convention alternative à la convention Roudi.
Doubleton	Une main comporte un doubleton lorsqu'elle est composée d'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. Compétition au cours de laquelle les participants jouent les mêmes donnes.
Duplication des donnes	Action de distribution des cartes conformément à un diagramme.
Duquer	Voir « Laisser passer ». Mot tombé en désuétude.
EBL	Acronyme de l' « European Bridge League », créée en 1947, compte 47 pays membres, représentant près de 400 000 bridgeurs.
Echo	En flanc, jeu de deux cartes d'une couleur dans l'ordre descendant.
Ecran	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'un côté à l'autre de l'écran.
EI	Acronyme d'Enchère Insuffisante.
Elimination	Manœuvre consistant à éliminer toutes les cartes de sortie d'un adversaire avant de le mettre en main et le contraindre à jouer en retour contre ses intérêts.
Empaillage	Non déclaration d'une bonne manche ou d'un bon chelem.
Encaisser	Action de jouer ses cartes maîtresses.
Enchère	Engagement de gagner un certain nombre de levées dans une dénomination donnée (1♣ à 7SA), qui sert très fréquemment à échanger des informations.
Enchère artificielle	Enchère non naturelle.
Enchère auto-forcing	Enchère forcing engageant son auteur à reparler au moins une fois si l'enchère suivante du partenaire n'atteint pas la manche, ou si son adversaire de droite a enchéri.
Enchères à deux	Séquence d'enchères faite uniquement par un seul camp.
Enchère à saut	Enchère effectuée dans une dénomination que l'on aurait pu utiliser à un palier inférieur.
Enchère à quatre	Séquence d'enchères compétitives.
Enchère bivalente	Enchère ayant deux significations possibles, parfois tout à fait différentes.
Enchère chère	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.
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 a 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. Elle demande au partenaire de passer quelque soit son jeu si l'adversaire de gauche passe. Voir aussi enchère d'arrêt ou enchère de « forcing passe ».
Enchère de contrôle	Enchère utilisée dans l'exploration de possibilités de chelem et garantissant le contrôle de la couleur annoncée.
Enchère de « forcing passe »	Synonyme d'enchère de conclusion.
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 rencontre	Enchère à saut exprimant conventionnellement une longueur dans la couleur nommée et un soutien dans la couleur du partenaire.
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 soutien-contrôle	Enchère effectuée au palier de 4 exprimant à la fois un soutien implicite de la couleur du partenaire, ainsi qu'un contrôle de la couleur nommée.
Enchère de transfert	Enchère artificielle qui, par convention, demande au partenaire de faire une annonce particulière. Exemple : convention Texas, ou sous Texas.
Enchère d'essai	Enchère de proposition de manche utilisée après avoir reçu un soutien.
Enchère économique	Deuxième enchère d'un joueur, inférieure ou égale au palier de répétition sans saut de sa première couleur.
Enchère forcing	Enchère obligeant le partenaire à enchérir si l'adversaire de gauche passe.
Enchère forcing de	Enchère engageant le camp à atteindre au moins le niveau de la manche, ou à contrer l'adversaire.



manche	
Enchère forcing pour un tour	Enchère obligeant le partenaire à enchérir une fois si l'adversaire de gauche passe, mais n'engageant pas son auteur à enchérir à nouveau.
Enchère hors tour	Enchère faite par un joueur alors que ce n'est pas son tour de parole.
Enchère impossible	Enchère dont la signification ne peut être naturelle dans le système pratiqué, compte tenu des enchères précédentes, montrant une main réévaluée par la dernière enchère du partenaire.
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 limitée	Enchère montrant une main limitée de 11 à 12 points HLD.
Enchère naturelle	Enchère promettant un minimum de cartes dans la couleur annoncée.
Enchère non forcing	Enchère laissant le partenaire libre d'enchérir 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.
Enchère super forcing	Enchère non naturelle, de description d'une main très forte et irrégulière, fittée dans la couleur du répondant, effectuée par l'ouvreur sous forme d'un bicolore cher à saut.
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	Première carte jouée d'une donne, 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 agressive	Sur un contrat adverse à : <ul style="list-style-type: none"> • SA : entames d'affranchissement dans une couleur 5^{ème}, • l'atout : une entame est d'autant plus agressive quelle se situe sous un gros honneur.
Entame hors tour	Attaque hors tour à la 1 ^{ère} levée.
Entame mortelle	Entame qui provoque la chute du contrat.
Entame neutre	Entame qui a peu de chance de donner une levée au déclarant, donc faciliter ou permettre la réussite de son contrat. Une entame atout, pour lutter contre un plan de coupe du déclarant, n'attaque aucune autre couleur qui pourrait s'avérer dangereuse pour la défense.
Entame Rusinov	Entame inversée.
Entamer	Jouer la première carte du coup.
Entameur	Joueur situé à gauche du déclarant et chargé de produire la première carte du coup.
Entrée	Carte permettant de reprendre la main.
Épreuve	Une épreuve est une compétition comportant une ou plusieurs séances. Voir aussi « Compétitions » et « Tournoi ».
Équipe	Une équipe est constituée de deux paires ou plus, jouant dans des orientations différentes à des tables différentes et pour un score commun.
Équipe receveuse	En compétition, l'équipe qui reçoit est en position NS en salle ouverte.
Équipe visiteuse	En compétition, l'équipe visiteuse est en position EO en salle ouverte.
Esquicher	Effectuer un coup à blanc. Ne pas prendre la levée.
Etablir	Affranchir.
Être fitté	Avoir au moins huit cartes d'une couleur entre les deux mains de son camp.
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 ».
Évaluation 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.
Évaluation compétitive	Évaluation du potentiel offensif et défensif de la main.
Éviter	Manœuvrer pour ne pas rendre la main à un adversaire déterminé.
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.
Fausse séquence	Séquence d'honneurs de deux cartes, accompagnée de la plus forte carte inférieure non équivalente. Voir aussi « Séquence incomplète ».
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 de table en table.

Feuille de prévision	Feuille sur lequel un joueur note donne par donne les contrats et résultats obtenus, ainsi qu'une estimation de réussite (%).
FFB	<p>Acronyme de la Fédération Française de Bridge.</p> <p>La Fédération Française de Bridge (FFB), association loi 1901, est détentrice de l'agrément national « jeunesse et éducation populaire ». Elle organise et développe en France la pratique du bridge sous toutes ses formes. Elle assure la représentation du bridge français au plan international depuis 1933, date de sa création.</p> <p>Son organisation est faite aux niveaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fédéral : sous forme d'association. • Ligues : 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 : 1.150 en 2019, sous forme d'associations et regroupant plus de 95.000 joueurs. <p>Siège : Fédération Française de Bridge 20-21, quai du président Carnot 92210 Saint-Cloud Téléphone : 01 55 57 38 00</p>
FFBclub.net	Logiciel de gestion de tournois de clubs de la FFB.
FFBETiqNet	Contenu : prise en compte de la ligne d'en-tête avec les noms des champs + 1 bouton pour créer automatiquement un fichier Excel.
Fiche ambulante	Voir « Feuille de marque ».
Fishbein	Convention utilisée contre les ouvertures de barrage adverse.
Fit	Présence d'une couleur commune d'un minimum de huit cartes dans le même camp.
Fit implicite	Le fit est implicite dès qu'une enchère autre qu'un soutien agrée l'atout.
Flanc	Camp opposé à celui du déclarant, ou ligne de jeu adoptée par ce camp.
Flannery	Convention d'ouverture selon laquelle 2♦ montre un minimum de 5 cartes à ♥ et exactement 4 cartes à ♠.
Forcing	Se dit d'une déclaration réclamant une suite au partenaire. Voir « Enchères ... ».
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.
Fragment-bid	Enchère conventionnelle utilisée par l'ouvreur pour exprimer un soutien très fort.
Gagnante	Une gagnante est une levée que le déclarant est certain de réaliser.
Gambling	Enchère risquée pouvant rapporter gros. Enchère faite sans posséder tous les éléments nécessaires mais représentant un bon pari.
Garde	Carte qui empêche une menace de devenir maîtresse. Synonyme d'arrêt ou de tenue.
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.
Grand mariage	Lorsque l'on possède en main le Roi et la Dame d'une même couleur.
Gros honneur	L'As, le Roi et la Dame dans les couleurs longues.
Grosvenor's gambit	Erreur grossière et volontaire d'un défenseur dont le déclarant ne peut pas profiter.
Hiérarchie des couleurs	La hiérarchie des couleurs dans le sens croissant de la plus faible à la plus forte est : Trèfle ♣, Carreau ♦, Cœur ♥ et Pique ♠.
Honneur	<ul style="list-style-type: none"> • Cartes : l'As, le Roi, la Dame, le Valet et le 10. • Division 2^{ème} série
Howell	Mouvement de tournoi, utilisable pour un nombre restreint de paires, dans lequel chaque paire rencontre toutes les autres.
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.
IA	Acronyme d'Information Autorisée.
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 de sécurité	Impasse dont le résultat est toujours favorable, car si elle échoue l'adversaire ne peut effectuer qu'un retour préjudiciable à ses intérêts.
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 d'Oslo	Impasse inutile ne rapportant pas de levées mais permettant de disposer d'une communication supplémentaire.
Impasse double	Impasse contre deux honneurs adverses.
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.
Impasse répétée	Impasse contre un honneur isolé que l'on peut réitérer grâce à la possession de plusieurs cartes équivalentes.
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.
Intervenant	Joueur produisant une intervention.
Intervention	Enchère immédiatement consécutive à une enchère du camp de l'ouvreur. Enchère ou Contre du camp opposé à l'ouvreur.
Intervention bicolore	Convention d'intervention décrivant des mains au moins 5-5 dans deux couleurs précises.
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.
ISMA	Acronyme de l' « International Mind Sports Association » créée en 2005 par le Français José Damiani, organise, tous les 4 ans les World Mind Sports Games.
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 en tête	Jeu par le déclarant de ses cartes maîtresses en écartant d'autres options.
Jeu fort	Jeu dont la force permet de jouer au moins la manche.
Jeu limite	Jeu qui permet de proposer la manche et supporte de jouer un contrat à un palier proche de la manche.
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
Jeu de sécurité	Manœuvre qui consiste à assurer la réussite du contrat final, au détriment d'éventuelles levées supplémentaires.
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^{er} instance, • 2^{ème} niveau : le niveau régional (comité 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 comité (ou de la ligue), soit par le truchement de la CRLA nommée par le comité, • 3^{ème} niveau : le niveau national qui statue en dernier ressort. La décision rendue par la CNLA est définitive.
Juste fait	Contrat réalisé sans levée supplémentaire.
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 et demandant au partenaire de nommer sa meilleure couleur majeure.
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 + Sputnik .
Lavinthal	Signalisation de préférence en défausse : 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. Unité de jeu au bridge. Synonymes : pli, trick.
Levée à attribuer	De façon générale, le nombre de levées à attribuer dans une couleur donnée, est égal au nombre de cartes du côté le plus long chez le déclarant ou, s'il est plus faible, au nombre de cartes détenues par la défense.
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.		
Levée de tête	Levée que l'on peut réaliser directement avec ses cartes maîtresses sans rendre la main à l'adversaire.		
Levée d'honneur	Levée que l'on peut réaliser avec les combinaisons d'honneur des deux mains.		
Levée donnée	Levée impossible à réaliser sans l'aide des flancs.		
Levée immédiate	Levée maîtresse dès l'origine.		
Levée rapide	Levée fournie par une carte maîtresse ou rapidement affranchissable.		
Levée supplémentaire	Levée gagnée en plus de celles exigées pour la réussite du contrat.		
Levée transférée	Modification du nombre de levées marquées sur une donne, par décision de l'arbitre suite à une irrégularité.		
Ligne	Orientation des tables et attribution des places par équipes selon les lignes N/S et E/O. Synonyme de camp.		
Ligne de jeu	Option stratégique du jeu de la carte envisagée par un joueur.		
Ligne de jeu équivalente	Deux lignes de jeu sont équivalentes lorsqu'elles offrent les mêmes chances de gain.		
Line-up	Composition des équipes inscrites par le capitaine dans les compétitions internationales.		
Ligues	Ligue	Abrégé FFB	Comités Régionaux
	Ligue 1	CP-FL-VM	Champagne • Flandres • Vallée de la Marne
	Ligue 2	BN-HN-PI	Basse-Normandie • Haute-Normandie • Picardie
	Ligue 3	AN-BR	Anjou • Bretagne
	Ligue 4	CH-LI-OR	Charentes-Poitou-Vendée • Limousin • Orléanais
	Ligue 5	AD-GU	Adour • Guyenne
	Ligue 6	LR-PY	Languedoc-Roussillon • Pyrénées
	Ligue 7	CO-CA-PR	Corse • Côte d'Azur • Provence
	Ligue 8	AU-DA-LY	Auvergne • Dauphiné-Savoie • Lyonnais
	Ligue 9	AL-BO-LO	Alsace • Bourgogne – Franche-Comté • Lorraine
	Ligue 10	HU-YO	Hurepoix • Yonne – Seine-et-Marne
	Ligue 11	VS	Val de Seine
	Ligue 12	PA	Paris
Livrer le contrat	<ul style="list-style-type: none"> • Commettre une erreur en flanc conduisant à la réussite du contrat. • Etre contraint à un retour apportant la levée manquante au déclarant pour le gain du contrat. 		
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. 		
Logiciels FFB	<ul style="list-style-type: none"> • FFBClubNet. • Magic Contest. • FFBÉtiqNet. 		
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.		
Loi des levées totales	Voir « Loi des atouts ».		
LTC	Acronyme de Losing Trick Count.		
MA	Acronyme de Marque Ajustée.		
MAA	Acronyme de Marque Ajustée Artificielle.		
Magic Contest	Logiciel de dépouillement de tournois pour les compétitions fédérales avec Bridgemates (compatible avec Windows XP et Vista).		
Main	Les treize cartes distribuées originellement à un joueur, ou la partie qui en reste à un moment donné.		
Main bicolore	Main qui comporte une couleur au moins 5 ^{ème} et une seule autre couleur au moins 4 ^{ème} . Voir « Bicolore ».		
Main cachée	Main dont le joueur n'a pas connaissance.		
Main courte	Celle du camp qui possède le moins de cartes dans une couleur donnée.		
Main de base	Dans un contrat à l'atout, la main de base est la main que choisi le déclarant pour organiser son plan de jeu, et dont il va s'attacher à éliminer les perdantes. 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 forte	Voir « Jeu fort ».		
Main limite	Voir « Jeu limite ».		
Main limitée	Main de force de 11 à 12 points HLD.		
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.		
Main semi-régulière	Main qui comporte au moins une couleur 5 ^{ème} et au moins 2 cartes dans chaque couleur : 5-3-3-2		
Main tricolore	Main qui comporte au moins 3 couleurs 4èmes : 4-4-4-1 ou 5-4-4-0.		
Mains miroirs	Deux mains sont dites miroirs lorsqu'elles possèdent le même nombre de cartes dans chaque couleur.		
Majeure cinquième	Système d'enchères naturelles dans lequel l'ouverture de 1 dans une couleur majeure promet 5 cartes dans cette couleur.		
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	Il permet en moyenne de réaliser le plus de levée. Il est utilisé le plus souvent en tournoi par paire.		

meilleure chance	
Maniement de nécessité	Il requiert de ne perdre que le minimum de levées dans une couleur.
Maniement de sécurité	Manœuvre destinée à assurer le contrat final plutôt que de rechercher d'éventuelles levées supplémentaires. Le déclarant peut perdre une levée (donner une levée à la défense) au-delà du minimum possible.
Manœuvre de Guillelard	La manœuvre de Guillelard 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.
Manœuvre de Milton Work	Contretemps.
MAR	Acronyme de Marque Ajustée de Remplacement.
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 ».
Médiane	Score de référence à partir duquel sont calculés les points Imps de chaque paire, dans une formule de multi-association.
Menace	Carte qui n'est pas maîtresse à l'origine, mais qui peut le devenir.
Mettre en main	Donner la main à l'adversaire pour bénéficier de son retour.
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. Existe en deux variantes : précisée et non précisée.
Mineures	Les couleurs ♣ et ♦.
Minibridge	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 : MINEure Oubliée, Majeure TOUT 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.
Mise en main.	Action de mettre en main.
Misère	Qualifie une enchère faible, voire très faible.
Misère dorée	Après Stayman, nommer une majeure 5 ^e au palier de deux avec 7-8 H.
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.
Mondial Bridge 2017	Organisé par la Fédération Française de bridge (FFB) et la World Bridge Federation (WBF), en partenariat avec Lyon Métropole, cet événement international a été également l'occasion unique de valoriser le bridge et toutes les catégories de joueurs avec la tenue de jeux parallèles et d'un Grand Prix de Lyon.
Monter	Fournir une carte plus forte que celles précédemment fournies au cours de la levée.
Monter au mort	Donner volontairement la main au mort.
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 de ce joueur.
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.
MUD	Middle, Up, Down : convention d'entame consistant à entamer de l'intermédiaire dans trois petites cartes.
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.
Ordre des cartes	La force des cartes va en ordre décroissante de l'As au 2 : A,R,D,V,10,9,8,7,6,5,4,3,2.
Orientation	Situation des quatre jeux les uns par rapport aux autres : Sud, Ouest, Nord, Est.

	Elle permet la reconstitution des donnes dans les étuis et le repérage.
Origine du bridge (réf : Wikipedia)	<p>Au <u>XIV^e</u>, les cartes à jouer arrivent en Europe depuis le Moyen-Orient, via l'France et l'France. Au <u>XV^e</u>, 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 <u>XVII^e</u>, le Trump est renommé Whisk, qui deviendra Whist en 1674.</p> <p>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'Homme espagnol et du Biritch russe.</p> <pre> graph TD Trump --> Ruff_and_honors[Ruff and honors] Ruff_and_honors --> Whisk_and_swabbers[Whisk and swabbers] Whisk_and_swabbers --> Whist Whist --> Bridge_Whist[Bridge-Whist] Whist --> Hombre Whist --> Quadrille Whist --> Whisk_and_swabbers Biritch --> Bridge_Whist Boston --> Bridge_Whist Manille --> Bridge_Whist Bridge_Whist --> Bridge_opposition[Bridge-opposition] Bridge_Whist --> Auction_bridge[Auction bridge] Bridge_opposition --> Bridge_aux_encheres[Bridge aux enchères] Bridge_aux_encheres --> Lily_Bridge[Lily-Bridge] Bridge_aux_encheres --> Bridge_plafond[Bridge-plafond] Auction_bridge --> Royal_auction_bridge[Royal auction bridge] Auction_bridge --> Contract_bridge[Contract-bridge] Lily_Bridge --> Bridge_plafond Contract_bridge --> Bridge_contrat[Bridge-contrat] Lily_Bridge --> Bridge_contrat </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 l'expression anglaise to bridge : « jeter un pont ».</p> <p>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.</p>
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 faible	Ouverture faite avec moins de 12 points H.
Ouverture précise	Ouverture dont la force et la distribution sont précisées.
Ouvreur	L'ouvreur est le premier joueur qui produit une enchère autre que « passe ».
Ouvrir la coupe	Jouer d'une couleur dans l'idée de pouvoir y réaliser ultérieurement des levées de coupe.
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.
Pair-impair inversé	Signalisation inversant les significations du Pair-impair.
Pair-impair souple	Convention d'entame ou les règles du Pair-impair s'effacent parfois derrière l'indication d'un honneur.
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.
Parler	Produire une déclaration autre que passe.
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.
Partie libre	Forme de jeu opposant deux paires, où il faut remporter deux manches pour enlever le robre.
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 moins de 5 en mineure (♣ ou ♦) et de moins de 4 en majeure (♥ ou ♠). à Sans Atout, il s'agit de 1 et 2 SA.
Passe	Le passe est une déclaration spécifiant qu'un joueur choisit, à ce tour de parole, de ne pas enchérir, ni contrer, ni surcontrer.
Passe forcing	<ul style="list-style-type: none"> Système d'enchères où le « Passe » montre une main de valeur d'ouverture en première et seconde position. Situation compétitive où un joueur dont le camp est en attaque crée une situation forcing en passant.
Passe général	Séquence au cours de laquelle les quatre joueurs passent. La donne n'est alors pas jouée.
Passer	Accepter la dernière enchère sans la modifier en produisant la déclaration « Passe ».
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.
Paysage	Idee que l'on se fait des adversaires d'après leur comportement.
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. On ne compte comme perdante dans une couleur que les gros honneurs manquants (As, Roi, Dame) dans les trois premières cartes.
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	Méthode de signalisation inverse de l'appel direct, marquant un intérêt pour la couleur jouée avec une petite carte.
Petit honneur	Le 10, le Valet, ainsi que la Dame dans les couleurs courtes.
Petit mariage	Lorsque l'on possède en main la Dame et le valet d'une même couleur.
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
Petit sous un honneur	Convention de jeu de la carte en flanc suivant laquelle l'attaque d'une petite carte marque la présence d'un honneur dans la couleur.
Phase	Une phase est un ensemble de séances par paires ou de matchs par quatre qui se termine par l'établissement d'un classement final. Un stade peut comporter plusieurs phases.
Placement de main	Action de donner la main à un adversaire pour bénéficier de son retour.
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.
Plonger	Fournir une carte anormalement haute pour prendre la main.
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 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.
Points de levée	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 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 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 de soutien (S)	Points accordés pour réévaluer la main d'un joueur qui a trouvé le fit avec son partenaire. Le compte des points de soutien n'est pas compatible avec celui des points D et L.
Points de victoire (PV)	Points attribués selon un barème de conversion des écarts en points Imps séparant deux équipes.
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 • Roi : 3 points H • Dame : 2 points H • Valet : 1 point H 40 points H (10 points par couleur) se répartissent dans les 4 mains.
Points Imp ou EBL	Points attribués selon un barème de conversion des écarts enregistrés sur une donne en match par quatre.
Points perdus	Dans un contrat à l'atout, points d'honneur dans une couleur pour laquelle le partenaire détient un singleton ou une chicane.
Points totaux	Calcul de tous les points gagnés ou perdus par une équipe, pour départager les ex aequo dans un match par quatre.
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 d'anticipation	<ul style="list-style-type: none"> • De façon générale, choisir l'action qui va faciliter la tâche du partenaire. • Au niveau des enchères : prévoir les développements ultérieurs avant de faire une enchère. Quand plusieurs enchères sont envisageables pour la recherche du meilleur contrat, choisir celle qui : <ul style="list-style-type: none"> ○ permet au partenaire de décrire au mieux sa main, ○ ne lui posera pas de problème de compréhension. • Au niveau du jeu de la carte : préparer mentalement les cartes à fournir dans les situations prévisibles.
Principe d'économie :	<ul style="list-style-type: none"> • Au niveau des enchères : démarrer au plus bas palier possible afin de faciliter la découverte du meilleur contrat. • Au niveau du jeu de la carte : ne pas gaspiller inutilement des honneurs ou des cartes intermédiaires.
Principe d'élasticité	Dans les mains se prêtant à jouer à Sans Atout, il est possible d'allonger une couleur courte ou de raccourcir une couleur longue.
Principe de discrétion	Fournir une information aux adversaires sans en retirer de bénéfiques 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 ou conventions sont faciles à retenir et à appliquer, plus le système de jeu sera efficace.
Principe de subordination	Ce ne sont pas les enchères qui commandent, c'est la main du joueur.
Promotion d'atout	Manœuvre de la défense consistant à affranchir une ou plusieurs levées d'atout en mettant l'adversaire en surcoupe ou en l'obligeant à surcouper.
Propex	PRO position d' EX ploration de chelem (Cf. CUB#3 Les séquences de fit page 72– M. Bessis).
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).
Puppet Stayman	Stayman spécial dont l'un des objectifs est la recherche d'une majeure cinquième chez l'ouvreur.
Purger les atouts	Jouer atout jusqu'à ce que les adversaires en soient démunis.
Puzzle	Problème à quatre jeux portant sur un nombre restreint de cartes.
Quatrième meilleure	Convention d'entame consistant à sélectionner dans la couleur d'entame la quatrième carte dans l'ordre décroissant.
Raccourcissement	Diminution volontaire ou imposée par l'adversaire de son nombre d'atout à la suite de coupes répétées.
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

	<ul style="list-style-type: none"> • Promotion
Rang théorique (RO)	Le rang théorique (RO) est déterminé d'après l'IV des équipes (le 1er correspond à l'IV le plus important). En cas d'ex aequo le rang théorique (RO) est la moyenne des rangs théoriques occupés par les équipes concernées (arrondie par défaut).
Recontre	Contre d'appel (ou informatif) employé après un premier contre d'appel du partenaire et une enchère de l'adversaire de droite.
Rectification	La rectification est le traitement applicable lorsqu'une irrégularité est portée à la connaissance de l'arbitre.
Rectification du Texas	Le fait pour l'ouvreur d'ISA, d'annoncer la couleur promise par le partenaire.
Rectifier	Action de rectification du Texas.
Redemande	Deuxième enchère d'un joueur.
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.
Refus	Carte jouée par un défenseur pour marquer son désintérêt pour la couleur jouée.
Règle des sept	Dans un contrat à SA, permet au déclarant de savoir combien de fois il doit laisser passer afin de ne pas mettre le contrat en danger lorsque la partie adverse entame dans une couleur qu'il contrôle seulement par l'As. Le nombre de fois où il faut laisser passer est déterminé en faisant la différence entre le nombre total de cartes détenues par son camp dans cette couleur et le chiffre 7.
Règle des huit	Convention de réponse sur une ouverture de 2T fort indéterminé, pour indiquer une couleur longue de 6 cartes dont deux gros honneurs, ou un bicolore 5/5 avec 3 gros honneurs.
Règle des dix et douze	Règle permettant de déterminer le nombre de cartes supérieures à la carte d'entame détenues dans les mains cachées, quand l'entame est en Pair-Impair.
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.
Règle des quinze	Critère statistique utilisé pour déterminer si une main de moins de 12H mérite une ouverture en quatrième position. Cette règle consiste à additionner le nombre de points H et le nombre de cartes à Pique de la main : si le total atteint ou dépasse 15, il faut ouvrir.
Règle des vingt	Règle qui préconise d'ouvrir en 1 ^{ère} ou 2 ^{ème} position si l'addition du nombre de cartes des deux couleurs les plus longues et des points d'honneur détenus est supérieure ou égale à 20.
Règle des vingt deux	Variante de la règle des vingt en comptant, aussi les levées de jeu rapides réalisables par les As, Rois ou Dames.
Règle du jeu	Le bridge se pratique avec un jeu de 52 cartes, divisées en 4 couleurs (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle). Pique et Cœur sont les couleurs « majeures », As, Roi, Dame, Valet, dix sont les cartes les plus fortes. Chaque joueur est associé à un partenaire pour constituer une paire. Chacun est désigné par un des quatre points cardinaux : Nord-Sud contre Est-Ouest. Les cartes sont distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit 13 cartes qui constituent une main et doivent rester cachées. Le principe du jeu consiste à fournir de la couleur demandée si l'on en a. Le but est de remplir un contrat correspondant à un certain nombre de plis annoncés. Le camp opposé, lui, essaie de faire chuter l'autre paire en réalisant un nombre de plis supérieur.
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.
Remise en main	Action de mettre en 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.
Rentrée	Carte permettant de prendre la main.
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.
Répondant	Le répondant est le partenaire de l'ouvreur de la séquence d'enchère.
Réponse	Première enchère du partenaire de l'ouvreur.
Réponse à l'intervention	Première enchère du partenaire de l'intervenant.
Repris	Voir « Retiré ».
Reprise	Carte permettant de reprendre la main.
Résidu	<ul style="list-style-type: none"> • L'ensemble des cartes détenues dans une couleur donnée par le camp adverse. • Cartes d'une couleur détenues par une main à un moment donné du coup.
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	Déclaration autre que Passe effectuée après exactement deux « Passe ».
Ripstra	Convention d'intervention sur ISA servant à décrire les bicolores majeurs : <ul style="list-style-type: none"> • 2♣ montrant une courte à ♦,

	<ul style="list-style-type: none"> • 2♦ montrant une courte à ♣. 																																																																								
Robre	Subdivision de partie libre composée de deux manches gagnantes.																																																																								
Rois	Les rois représentent les empires : <ul style="list-style-type: none"> • ♠ : Juif, avec David qui vainquit Goliath et aime Bethsabée. • ♥ : Franc, avec Charles (Charlemagne ou Charles VII). • ♦ : Romain, avec Jules César. • ♣ : Grec, avec Alexandre le Grand. 																																																																								
Rondes et super rondes	Ces tournois en simultané sont organisés dans près de 500 clubs sur toute la France et réunissent plus de 800 000 participants par an. Un classement quotidien national est édité à la fin de chaque séance.																																																																								
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.																																																																								
Rouge	Désignation usuelle d'un camp vulnérable.																																																																								
Rubensohl	Convention employé 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 fermée	Dans les matchs entre deux équipes, une salle fermée doit obligatoirement être prévue. Son accès est interdit aux spectateurs.																																																																								
Salle ouverte	Salle dans laquelle les spectateurs sont autorisés.																																																																								
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 (SA)	Nature du contrat où toutes les couleurs sont équivalentes.																																																																								
Sans Atout Comic	Convention d'intervention à 1SA qui peut montrer : <ul style="list-style-type: none"> • soit une main régulière de 16 à 18 points H, • soit une couleur 6^{ème} indéterminée dans un jeu faible comportant moins de deux levées de défense. 																																																																								
Sans Atout faible	Convention d'enchère où l'ouverture de 1SA montre généralement une main de 12 à 14 points H.																																																																								
Sans Atout fort	Convention d'enchère où l'ouverture de 1SA montre généralement une main de 16 à 18 points H.																																																																								
SAYC	Acronyme du système d'enchère Standard American Yellow Card.																																																																								
SFC	Acronyme du Système Français de Compétition.																																																																								
Séance	Une séance est la période pendant laquelle le jeu d'un certain nombre d'étuis, fixé par l'organisateur du tournoi, est prévu.																																																																								
Sec, sèche	Qualifie l'absence d'une autre carte dans la couleur.																																																																								
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 la plus forte est 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 compétitive	Séquence d'enchères au cours de laquelle les deux camps ont produit une autre déclaration que Passe.																																																																								
Séquence complète	Trois cartes qui se suivent dont la plus forte est un honneur (par exemple V, 10, 9).																																																																								
Séquence d'enchères	Ensemble des annonces d'une donne, de la première annonce du donneur, jusqu'à trois « Passe » consécutifs.																																																																								
Séquence incomplète	Séquence d'honneurs de deux cartes, accompagnée de la plus forte carte inférieure non équivalente.																																																																								
Série de classement (Année 2019 – 2020)	<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> </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
	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																																																																						

	<ul style="list-style-type: none"> • 4^{ème} Série Cœur 2.500 26 • 4^{ème} Série Carreau 750 24 • 4^{ème} Série Trèfle 0 22 • Nouveaux licenciés 20 																																																																		
Série de classement Hors quota	<p style="text-align: right;">I.V. (indice)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1ere Série Nationale NH 96 • 1ere Série Pique 1PH 88 • 1ere Série Cœur 1CH 80 • 1ere Série Carreau 1KH 72 • 1ere Série Trèfle 1TH 64 • 2eme Série Promotion 2PH 58 • 2eme Série Majeure 2MH 50 • 2eme Série 2H 42 • 3eme Série 3H 31 																																																																		
Seuils de classement (Année 2020 – 2021)	<p style="text-align: right;">9 juillet 2019</p> <p style="text-align: center;">Tableau des seuils pour le classement 2020/2021</p> <p style="text-align: center;"><small>Vous pouvez prendre connaissance des seuils qui s'appliqueront pour le classement 2020/2021 à paraître en juillet 2020.</small></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="background-color: yellow;">Indices de valeur IV</th> <th style="background-color: yellow;">Points de Performance PP</th> <th style="background-color: yellow;">Points d'Expert PE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>100</td><td>2 348</td><td></td></tr> <tr><td>92</td><td>1 091</td><td></td></tr> <tr><td>84</td><td>588</td><td></td></tr> <tr><td>76</td><td>307</td><td></td></tr> <tr><td>68</td><td>177</td><td></td></tr> <tr><td>60</td><td>111</td><td></td></tr> <tr><td>56</td><td></td><td>141 859</td></tr> <tr><td>52</td><td></td><td>117 753</td></tr> <tr><td>48</td><td></td><td>97 563</td></tr> <tr><td>44</td><td></td><td>81 336</td></tr> <tr><td>40</td><td></td><td>65 097</td></tr> <tr><td>38</td><td></td><td>48 540</td></tr> <tr><td>36</td><td></td><td>34 309</td></tr> <tr><td>34</td><td></td><td>23 277</td></tr> <tr><td>32</td><td></td><td>13 827</td></tr> <tr><td>30</td><td></td><td>5 853</td></tr> <tr><td>28</td><td></td><td>1 968</td></tr> <tr><td>26</td><td></td><td>500</td></tr> <tr><td>24</td><td></td><td>40</td></tr> <tr><td>22</td><td></td><td>-</td></tr> <tr><td>20</td><td></td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	Indices de valeur IV	Points de Performance PP	Points d'Expert PE	100	2 348		92	1 091		84	588		76	307		68	177		60	111		56		141 859	52		117 753	48		97 563	44		81 336	40		65 097	38		48 540	36		34 309	34		23 277	32		13 827	30		5 853	28		1 968	26		500	24		40	22		-	20		-
Indices de valeur IV	Points de Performance PP	Points d'Expert PE																																																																	
100	2 348																																																																		
92	1 091																																																																		
84	588																																																																		
76	307																																																																		
68	177																																																																		
60	111																																																																		
56		141 859																																																																	
52		117 753																																																																	
48		97 563																																																																	
44		81 336																																																																	
40		65 097																																																																	
38		48 540																																																																	
36		34 309																																																																	
34		23 277																																																																	
32		13 827																																																																	
30		5 853																																																																	
28		1 968																																																																	
26		500																																																																	
24		40																																																																	
22		-																																																																	
20		-																																																																	
SFC	Acronyme de Système Français de Compétition.																																																																		
SHA	Acronyme de Système Hautement Artificiel dont l'utilisation n'est autorisée que dans les compétitions de catégorie 1.																																																																		
SIF	Acronyme du Système d'Initiation Français.																																																																		
Signalisation	Ensemble des conventions de jeu de la carte en défense, aussi bien à l'entame, qu'en fournissant à la couleur ou en défaussant.																																																																		
Signaux	<p>Selon le type de renseignement qu'il souhaite transmettre, un défenseur peut utiliser un des 3 signaux usuels suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un signal d'appel direct. • Un signal de pair-Impair. • Un signal d'appel préférentiel. 																																																																		
Silence adverse	Au cours de la séquence d'enchères, fourniture exclusive de « Passe » de la part des adversaires de l'ouvreur.																																																																		
Simultanés	<p>Epreuves jouées simultanément dans plusieurs clubs avec classement commun, de façon régulière ou ponctuelle.</p> <p>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 • ... 																																																																		
Singleton	Une main détient un singleton dans une couleur lorsque l'on y possède seulement 1 carte.																																																																		
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.																																																																		
Sous Texas	Enchère de transfert : à ♣ pour faire nommer les ♥ par son partenaire, à ♦ pour faire nommer les ♠.																																																																		
Soutenir	Produire une enchère dans la couleur que le partenaire a déjà nommé.																																																																		
Soutien	Enchère qui est l'expression d'un fit.																																																																		
Soutien à saut	Enchère de soutien faite avec un saut de palier.																																																																		
Soutien différé	Enchère de soutien exprimé après un changement de dénomination.																																																																		
Soutien direct	Enchère de soutien exprimée à la première opportunité d'enchérir.																																																																		
Soutien mineur inversé	Convention d'enchère en réponse à une ouverture en couleur mineure, consistant à inverser les valeurs de soutiens directs au palier de 2 et 3.																																																																		

Soutien simple	Enchère de soutien exprimée au palier le plus bas.
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.
Stade	Les compétitions fédérales peuvent comporter de 1 à 3 stades : <ul style="list-style-type: none"> • stade comité, • stade ligue (ou zone), • stade national. Un stade peut comporter plusieurs phases.
Standard américain	Système d'enchères naturelles utilisé aux Etats Unis d'Amérique.
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 à ressort	Stayman permettant au répondant de demander des compléments d'information sur la distribution de l'ouvreur d'1SA.
Stayman de force	Stayman dont les réponses se font au palier de 2 avec une main minimum, et au palier de 3 avec une main maximum.
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.
Surcouper	Action d'effectuer une surcoupe.
Super-forcing	Deuxième enchère de l'ouvreur, supérieure à la répétition à saut de sa première couleur et inférieure au soutien à saut de la couleur de réponse.
Sur-levée	Levée gagnée en plus de celles exigées pour la réussite du contrat.
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.
Switch	Mot anglais pour contre-attaque.
Switcher	Action d'attaquer une nouvelle couleur.
Système d'enchère	Différents systèmes d'enchère existent tels que (liste non exhaustive) : <ul style="list-style-type: none"> • T Fort. • T Polonais. • T de Calabre. • 2T fort (Albarran). • Passe Forcing. • SAYC (américain). • ACOL (anglais). • SEF (France & France). • SFC (France).
Système d'enchère français	Le système d'enchère français est basé sur : <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	On appelle Système Hautement Artificiel (SHA) tout système agréé au sein d'une paire et possédant à l'ouverture l'une au moins des caractéristiques suivantes : <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♠ 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. L'utilisation d'un système SHA n'est autorisée que dans les compétitions de catégorie 1.
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.
Teneur	Honneurs et longueur dans une main donnée.
Tenue	Synonyme d'arrêt.
Tenue de table	Ensemble des manifestations et comportements sociaux d'un joueur à la table.

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.
Timing	Ordre dans lequel le déclarant joue les couleurs.
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.
Top of nothing	Convention d'entame consistant à entamer de la plus forte de plusieurs cartes sans honneur.
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.
Tournoi individuel	Tournoi par paire où on change de partenaire à chaque position.
Tournois de régularité	Tournois de clubs par paire exclusivement réservés aux joueurs licenciés à la FFB.
Tournoi par paires	Tournoi mettant aux prises des paires, et dont les points sont attribués en fonction de la hiérarchie des scores relevés sur chaque donne, sans tenir compte des écarts enregistrés.
Tournoi suédois	Tournoi par paires au cours duquel les mêmes donnes sont jouées en même temps à toutes les tables.
Transfert	Enchère artificielle qui, par convention, demande au partenaire de faire une annonce particulière. Exemple : convention Texas.
Transformer un contre d'appel	Action de passer face à un Contre d'appel après que l'adversaire de droite a passé.
Transfert de garde	Action de déplacer la garde d'une couleur d'un défenseur à l'autre, en vue d'un squeeze.
Trèfle Bleu	Système d'enchères à base de Trèfle fort (17 points H et plus) et de canapé.
Trèfle d'appel	Système d'enchères dans lequel l'ouverture de 1♣ est forcé.
Trèfle de précision	Système d'enchères créé à partir du Trèfle bleu et très répandu aux Etats-Unis et dans les pays scandinaves.
Trèfle fort	Système d'enchères dans lequel l'ouverture de 1♣ est artificielle et forte (à partir de 16 ou 17 points).
Trèfle orange	Système d'enchères à base de Trèfle fort pratiqué par la célèbre paire américaine Hamman-Wolff.
Trèfle polonais	Système d'enchères naturel développé par les polonais, où l'ouverture de 1♣ est bivalente.
Trick	Mot tombé en désuétude. Synonyme de levée ou de 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.
Université du Bridge (UB)	L'Université du Bridge est le département de la Fédération Française de Bridge qui, depuis sa création au début des années 80, est en charge de la jeunesse, de l'enseignement dans tous ses aspects, de l'organisation d'épreuves et de la création de contenu pédagogique.
Uppercut	Cas particulier de promotion d'atout où le déclarant surcoupe au prix d'une levée.
Valets	<ul style="list-style-type: none"> ♠ : Ogier (le Danois). ♥ : Lahire (compagnon de Jeanne d'Arc, de caractère colérique : « la ire »). ♦ : Hector (de Galard). ♣ : Lancelot du Lac (chevalier de la Table Ronde, amoureux de la reine Guenièvre).
Vert	Désignation usuelle d'un camp non 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).
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 ».
Walsh	Après l'ouverture d'1♣, convention qui consiste principalement à redemander 1SA sur 1♦ avec éventuellement une ou deux majeures 4 ^{ème} .
WBF	Acronyme de la World Bridge Federation.
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.

	<ul style="list-style-type: none"> • 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.
Zones de force de l’ouvreur	<ul style="list-style-type: none"> • La première zone les mains : <ul style="list-style-type: none"> ○ régulières de 12/13 à 14 HL, ○ irrégulières de 12/13 à 16 HL(D). • La deuxième zone les mains : <ul style="list-style-type: none"> ○ régulières : de 15 à 17 HL, ○ irrégulières : de 17 à 19 HL(D). • La troisième zone les mains : <ul style="list-style-type: none"> ○ régulières de 18 à 21 HL, ○ irrégulières de 20 à 23 HL(D).
Zones de force du répondant	<ul style="list-style-type: none"> • La première zone du répondant : <ul style="list-style-type: none"> ○ quelque soit la force de votre partenaire, à l’intérieur de la zone d’ouverture promise, le total de vos points ne vous emmène jamais à la manche. • La deuxième zone du répondant : <ul style="list-style-type: none"> ○ vous avez peut-être la manche si l’ouvreur n’est pas minimum dans la zone promise. • La troisième zone du répondant : <ul style="list-style-type: none"> ○ quelque soit la force de votre partenaire, vous avez toujours assez de points pour demander la manche.
1SA forcing	Convention de réponse à l’ouverture majeure selon laquelle l’enchère de 1SA est forcing un tour.
2 Alcol	Dans le système Acol, ouverture au palier de 2 promettant huit levées de jeu.
2♦ Forcing de manche	Ouverture artificielle forcing de manche associée à l’emploi du 2♣ Fort indéterminé.
2♥/♠ Faible	Convention d’ouverture en couleurs majeures, montrant six cartes dans la couleur et une main de valeur inférieure à l’ouverture.
2♥/♠ Fort	Convention d’ouverture montrant en principe une main unicolore de huit ou neuf levées de jeu, dont au moins trois levées défensives.
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.
2 SA forcing	En réponse à une ouverture majeure, convention montrant un fit dans une main forte 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.
2♣ Albaran	Ouverture forcing de manche à laquelle le répondant doit annoncer ses As.
2♣ Fort indéterminé	Convention d’ouverture, forcing pour un tour, permettant de décrire des jeux forts à la couleur, ou réguliers de 22/23H à SA.
30-41 et 41-30	Conventions de réponses au Blackwood aux clés.
4SA Blackwood	Voir « Blackwood »

