

# Le petit lexique amélioré du bridge

## **ALERTE:**

Procédé d'urgence à mettre en œuvre, lorsque l'on n'a aucune idée de la signification de la dernière enchère du partenaire. La procédure consiste à réciter à l'adversaire toutes les possibilités: "c'est une chicane...", "ça doit-être un honneur troisième...", "ou alors...", jusqu'à ce que le partenaire affiche un sourire décripé.

## **CHARIOT:**

Projectile en forme de plateau, avec lequel on doit renverser la tasse de thé des adversaires (1 point) ou du partenaire (2 points). Certains champions arrivent à renverser la tasse de café de l'adversaire sur la robe de la partenaire (4 points).

Le chariot avait autrefois des roues, ce qui explique sa curieuse dénomination, mais le jeu devenait trop facile.

## **CHICANE:**

Teneur que l'on a le plus fréquemment dans la couleur du partenaire:

-1 lorsqu'il entame dans un contrat à sans atout.

-2 Lorsqu'il intervient vulnérable.

Variante favorable: Le singleton.

## **CONTRE INFORMATIF:**

Manifestation d'ennui, voisin du bâillement, qui par une plaisante antiphrase, indique seulement que l'on n'a rien à dire. les anglais l'appellent "*negative double*", par référence aux points de match qu'il rapporte.

## **CONTRE D'ATTAQUE:**

Il consiste, après avoir livré une levée dans la couleur d'entame, à en livrer une seconde dans une autre couleur. Le "*switch*" peut-être un moyen de se venger élégamment du partenaire entameur, lequel peut à son tour "*switcher*". La poursuite du processus engendre à la table une ambiance agréablement animée.

## **COUP SANS NOM:**

Dénomination valorisante d'un coup innommable, trop difficile à justifier.

Il existe une variante plus théorique, mais elle ne sert jamais.

**CONVENTION:**

Méthode que votre partenaire et vous maîtrisez parfaitement;  
Malheureusement, vous ne jouez quelquefois pas la même.

**COURTOISIE:**

Attitude consistant à cesser un instant de discuter, pour saluer de nouveaux adversaires.

**DERNIER DU CLASSEMENT:**

Un joueur doué, mais qui ne voit jamais de jeu !!

**DEROULEMENT DU JEU:**

Chaque donne se déroule en trois phases principales: - *Les Enchères; Le jeu de la carte; L'appel à l'arbitre.*

**DISTRIBUER:**

Action par laquelle vos adversaires reçoivent les as et les rois, tandis que vous ne recevez que les deux et les trois.

**DEUX FAIBLE:**

Enchère qui a pour but de signaler à l'adversaire, que l'on n'a aucune reprise de main et qu'il peut impunément nommer 3 sans atout, avec l'as blanc dans la couleur d'ouverture.

Le deux cœur faible est aussi, à l'intention des adversaires les plus timorés, une amicale invitation, du type Texas à nommer les piques.

**ECRAN:**

Sert à signaler les compétitions de 1ères séries, la qualité du jeu lui-même, ne l'indiquant pas toujours clairement.

L'écran est muni d'une amusante guillotine qui s'abat d'un coup sec sur l'entameur.

**ENCHERE INSUFFISANTE:**

Un des plus puissants outils des enchères. Elle sert à gagner des paliers, lorsqu'elle est "*couverte*" par l'adversaire, qu'on peut distraire habilement à cette intention, en jetant un mégot dans son café, ou par tout autre procédé ingénieux.

Elle sert aussi quand elle est suivie d'une rectification incorrecte, à priver le partenaire de parole jusqu'à la fin des enchères, ce qui est généralement très profitable.

### **ENCHERES DE CONTROLE:**

Elles remplacent avantageusement le bon vieux Blackwood, qui n'indiquait pas explicitement à l'adversaire, la couleur ou l'on a deux perdantes immédiates.

### **ENTAME:**

Première bêtise commise par votre partenaire!

### **ENTAME D'UN PAIR/IMPAIR INTEGRAL:**

Convention extrêmement ludique, surtout à sans-atout, qui consiste à obliger le partenaire, à deviner si l'on a entamé le deux du six troisième ou d'as/dame cinquièmes.

S'il se trompe, ce qui arrive habituellement ( même sans l'aide de cette convention d'ailleurs), on gagne le droit de le ridiculiser en public.

### **FAUSSE CARTE EN FLANC:**

Carte incongrue, que le déclarant ne regarde pas, mais qui pousse le partenaire à rejouer dans une fourchette, au prétexte d'une convention plus incongrue encore: "*l'appel de Smith.*"

### **FEUILLE DE CONVENTION:**

Pense bête à garder à portée de regard, pour se remémorer les conventions farfelues. Si la feuille est ouverte à la bonne page, employer la technique discrète du lycéen cherchant l'inspiration dans la copie du voisin. Sinon, réviser le passage en faisant mine de le montrer à l'adversaire qui n'a rien demandé.

### **HARMONIE:**

Ambiance régnant lorsqu'un ménage jouant ensemble, parvient à s'en tenir aux insultes, alors que chacun d'entre eux, rêve de balancer ses cartes dans la "gueule" de l'autre!

### **IMPASSE:**

Élément-clé de la technique, si subtil que les anglais l'appellent "*finesse*". A noter, pour nous habituer d'avance à la malchance, que nous ratons aussi souvent nos impasses, que les autres réussissent les leurs.

### **JEU DE COUPE:**

Technique par laquelle, on parvient en général à couper toutes ses perdantes, excepté les 7 ou 8 dernières.

### **OKLAHOMA, TEXAS, SOURNOIS, ROUDY etc...:**

Formules mystérieuses, ayant pour conséquence, de plonger votre partenaire en plein cirage!

La dernière phase peut-être précédée de deux phases entièrement optionnelles: *Les injures; Les hurlements.*

### **PARTENAIRE:**

le plus dangereux des trois, car sans égard pour votre science, il prétend faire valoir son point de vue!

variante: Il arrive que votre partenaire reçoive quelques as ou rois. Ces cas ne font qu'augmenter vos risques!

### **PAIRE:**

Formation bridgesque de base, composée d'un narrateur et d'un imbécile. Les rôles sont interchangeables.

### **PAIRE DAME:**

Ni queue ni tête.

### **PAIRE MIXTE:**

Formation bridgesque de base, composée d'un narrateur et d'un imbécile. Les rôles ne sont pas interchangeables.

### **PAIRE OPEN:**

Compétition.

### **PLACEMENT DE MAINS:**

Coup d'expert qui consiste le plus souvent à jouer une carte perdante que l'on croit maîtresse. Cette opération échoue quand la victime détient un trop grand nombre d'autres cartes maîtresses. Elle réussit en particulier, quand l'adversaire, pris par surprise, rejoue dans une fourchette.

### **PLAN DE JEU:**

Opération qui consiste à la dixième levée, à chercher quelle carte jouer, pour rattraper l'effet désastreux des neuf précédentes.

### **PREMIER DU CLASSEMENT:**

Un prétentieux arrosé durant tout le tournoi!

**PREMIERE SERIE:**

Classement d'un joueur qui compense sa médiocrité, par sa longévité!

**PSYCHIQUE:**

Un piège subtil, mais dans lequel ne tombe que votre partenaire!

**QUADRETTE:**

Formation bridgesque complète, composée d'un narrateur, d'un imbécile et de deux à quatre débiles profonds. Les positions sont interchangeables.

**QUATRE DAMES:**

Le quatre dames, n'a pas de définition.

**QUART D'HEURE FUMEUR:**

Réglementation judicieuse qui pousse de malheureux drogués, à fumer trois cigarettes en un quart d'heure, au lieu de deux en une heure.

**SECURITE:**

Argument imparable à opposer à des partenaires, prêts à nous reprocher de faire régulièrement une levée de moins que les adversaires, à l'autre table.

**SQUEEZE:**

Opération qui consiste à convaincre un adversaire de défausser une ou plusieurs cartes maîtresses. Il existe une variante plus théorique, mais elle réussit moins souvent qu'une simple impasse. Celle-ci est donc techniquement préférable.

Voir aussi "*impasse*".

**SQUEEZE DOUBLE:**

Opération qui consiste à convaincre les deux adversaires à défausser leur garde dans la même couleur. Il existe une variante plus théorique, mais elle réussit moins souvent qu'un squeeze simple. Celui-ci est donc techniquement préférable, ce qui tombe bien.

Voir aussi "*squeeze*" et surtout "*impasse*".

**SPOUTNIK GENERALISE:**

Convention du plus haut intérêt, qui permet notamment, de trouver les fits 4/3 en mineure au palier de trois, et même parfois, les fits 4/2 au palier de quatre. Le contre punitif, agressif et cupide, n'est plus politiquement correct.

**SYSTEME D'ENCHERES FRANCAIS (S.E.F.):**

Fruit de notre haute technologie, comme le *Concorde*, encore qu'il serve plutôt à arriver après les autres. Il connaît d'ailleurs le même succès à l'importation.

**TEXAS:**

"*Quel Texas jouons-nous?*" est une forme de politesse courante, comme "*comment allez-vous?*", dont on n'écoute d'ailleurs pas davantage la réponse.

**TOP:**

Note maximum et justifiée qu'on obtient grâce à un talent, qu'on se doit d'exprimer sur-le-champ, et en détail aux adversaires émerveillés.

Aurait-on pardonné à Beethoven de garder ses symphonies pour lui seul?

**TOP DES ADVERSAIRES:**

Coup de chance, qui prouve que le résultat d'un tournoi ne veut rien dire!

**TOP REALISE PAR VOS SOINS:**

Prouesse qui devrait faire comprendre à tous, que vous êtes bien le meilleur!

**TOURNOI:**

Compétition au cours de laquelle votre génie va se heurter à l'obscurantisme de trois imbéciles à votre table!

**ZERO:**

Note catastrophique et imméritée, que nous infligent des malades mentaux, à qui ne pas signaler la gravité de leur état serait de la non-assistance à personnes en danger.

Lorsque leur cas est désespéré (le zéro est alors dit plein), on se contente néanmoins de s'apitoyer d'un simple ricanement.