

La magie des mots....

Le bridge a un vocabulaire particulier. Je liste ci dessous les principaux termes à connaître.

Bridge

Position

Chaque joueur s'assoit à une table de bridge dans une position : Nord-Sud ou Est-Ouest. Il gardera cette position pendant tout le tournoi.

La position de deux partenaires, Nord-Sud ou Est-Ouest s'appelle **la ligne**. On dit, j'ai joué en « Est-Ouest » ou en Nord-Sud ». Dans un tournoi de club, les paires assises en Nord-Sud restent assises à la même table tout le tournoi.

(d'où la bagarre, surtout chez les gens âgés pour avoir toujours une position Nord -Sud. Les clubs ont des fiches d'inscription où les gens s'inscrivent pour une position précise pour un tournoi, à l'avance)

Les paires Est-Ouest changent de table après avoir joué deux (trois) étuis à une table. Chaque paire se voit attribuer un numéro par l'arbitre et garde ce même numéro d'identification pendant tout le tournoi. C'est l'arbitre qui donne le signal de changer après 2 donnes, soit environ toutes les 15 minutes, avec la phrase traditionnelle «Est-Ouest changez, Nord-Sud transférez les étuis ».

C'est **Sud** qui est responsable d'écrire ce qui s'est joué sur chaque étui, sur la feuille de marque qui est donnée avec chaque étui. La feuille de marque est installée dans un endroit spécialement préparé en dessous de chaque étui. Quand l'étui est posé sur la table, personne ne doit le regarder avant que la donne ne soit entièrement terminée. Dans les compétitions mixtes, les femmes sont en Est ou en Sud.

Etui

Boite numérotée de 1 à 40 placée au centre de la table et dans laquelle sont rangées les cartes d'une donne qui vont être jouées. Un étui a 4 fentes, qui correspondent aux endroits où chacun des joueurs va pouvoir sortir ses cartes au début d'un coup et les ranger à la fin du coup.

Feuille de marque

Feuilles données avec chaque étui ou sont consignées pour chacune des donnes jouées, les numéros des paires, les positions, le contrat joué, l'entame et le résultat.

Cartons

Chaque joueur dispose à sa droite d'une boîte d'enchère avec tous les cartons correspondant aux enchères. Il dispose également des cartons «Passe » «Contre » Surcontre » «Stop » et « Alerte ». Les joueurs ne parlent pas mais sortent un carton de la boîte d'enchère pour enchérir et posent ce carton sur la table devant eux. A chaque enchère successive correspond un carton différent ; les cartons sont placés sur la table dans l'ordre dans lequel ils ont été sortis et restent visibles sur la table jusqu'à ce que le contrat final soit atteint.

Partenaire

Celui qui joue avec moi. Traditionnellement, on lui dit «Merci Partenaire » quand le mort s'étale. Le partenariat est toujours cité comme la difficulté majeure du bridge.

Donneur

Celui qui a le droit d'enchérir en premier. Son enchère peut tout simplement être «Passe » s'il n'a pas les conditions requises pour l'ouverture. Le Donneur (Nord Sud Est ou Ouest) est indiqué sur chaque étui.

Ouvreur

Celui qui, à son tour de parole, fait la première enchère autre que Passe. Les enchères se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Répondant

Celui qui répond à l'ouvreur.

Main

Les 13 cartes reçues dans une donne. On dit « j'ai eu une main intéressante » ou « donne moi ta main ! » ce qui veut dire, décris-moi tes cartes. Quand on décrit une main on commence traditionnellement par donner la couleur la plus forte, les Piques, en donnant en premier la longueur et ensuite les Honneurs. On dit par exemple :

J'avais 4 Piques par As et Roi (sous-entendu 4 cartes à Pique avec l'As de Pique et le Roi de Pique) 2 Cœurs par le Valet, 4 petits Carreaux (donc pas d'Honneurs) et 3 Trèfles par l'As.

Enchère

On dit aussi « annonce » ou parfois « déclaration ». Les Enchères sont dans l'ordre : Passe, 1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1SA (Sans Atout) 2♣, 2♦, 2♥, 2♠, 2SA, 3♣, 3♦, 3♥, 3♠, 3SA et c.

Donne

Distribution à chacun des 4 joueurs de 13 cartes.

Déroulement d'une donne

Une donne doit être jouée en 7 minutes environ, soit une moyenne de 15 minutes pour deux donnes. Les joueurs prennent leurs cartes dans l'étui. Ils comptent leurs cartes face cachée devant eux et rangent leurs cartes. Etant donné que beaucoup de gens ont une tendance naturelle à regarder dans les jeux, il faut garder ses cartes contre soi pendant tout le déroulement du jeu. On dit « *poitriner* ». On range ses cartes par couleur et par ordre hiérarchique mais compte tenu du fait qu'un coup d'œil est plus facile qu'une mauvaise impasse, pour éviter aux autres joueurs la tentation de s'en remettre à la tricherie, il faut soigneusement éviter des ranger ses honneurs par couleur ; il faut plutôt les éparpiller.

Celui qui est désigné comme donneur par l'étui (Nord, Sud, Est ou Ouest) doit enchérir en premier. S'il a au moins 12 H ou 13HL il ouvre, en sortant un carton d'enchères et en le posant devant lui. On le désignera par le terme « ouvreur ». Sinon, il passe en sortant le carton « Passe » et en le posant devant lui. C'est le tour de son voisin de gauche, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les enchères soient terminées. Toute déclaration, ou enchère suivie de 3 passes successifs terminent les enchères.

Les joueurs rangent les cartons d'enchères dans les boîtes et celui qui est à la gauche du Déclarant joue sa première carte, il entame.

Dès que la carte d'entame est posée sur la table, le mort s'étale et au bout de quelques secondes (tempo obligatoire) le Déclarant « appelle » la première carte que doit jouer le Mort. Il désigne oralement la carte à son partenaire et ne touche pas les cartes. Le Jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est la phase du jeu que l'on appelle « Jeu avec le mort » et celle où le Déclarant doit utiliser les techniques du jeu de la carte avec le mort (coupe, affranchissement, jeu d'honneurs, impasse, expasse, remise en main, élimination, squeeze, compte des mains....) pour faire son contrat. C'est également pour les adversaires, la phase de jeu dite de la Défense ou leur but est de faire chuter le déclarant.

Quand les 13 cartes ont été jouées, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de plis fait et sur la réussite du contrat ou sa chute. S'ils sont tous d'accord, ils rangent les 13 cartes dans la place réservée dans l'étui et Sud sort la feuille de marque sous l'étui et écrit le résultat. Les joueurs ne doivent pas discuter la donne puisqu'elle va être jouée à la table suivante. Si les joueurs ne sont pas d'accord sur le résultat, ils peuvent soit reconstituer le coup grâce aux cartes gardées dans l'ordre devant eux, soit appeler l'arbitre.

Coup

On parle volontiers d'un « coup » se référant soit à une manipulation de carte techniquement bien jouée, soit à une donne dans son entier.

Déclarant

Ce lui qui joue le contrat. Le Déclarant est celui qui a nommé en premier la couleur du contrat demandé et joué par son camp. Le Déclarant désigne à son mort les cartes qu'il veut jouer du mort, il ne prend jamais les cartes lui-même.

Mort

Le partenaire du Déclarant. Il étale son jeu avec la couleur d'atout toujours en premier à droite.

Défense

Les adversaires du Déclarant. On dit, Camp de la défense, « jouer en défense »

Flanc

Les adversaires du Déclarant. On dit « être en Flanc », le Flanc.

Entame

Première carte jouée par le camp de la défense. L'entameur est toujours le joueur placé à la gauche du déclarant.

Chuter

Ne pas réussir son contrat. On dit chuter d'une, de deux etc..

Faire son contrat

Réussir le nombre de plis (ou plus) auquel on s'est engagé.

Pli ou levée

Ensemble de 4 cartes jouées à tour de rôle par les 4 joueurs. Un pli est gagné ou perdu. Dans un tournoi de club, chaque carte jouée est posée devant soi, jamais envoyée au centre de la table. Chaque joueur garde ses cartes jouées devant lui, face cachée. Si le pli est gagné pour un camp, il est placé horizontalement, si le pli est perdu, la carte est placée face cachée verticalement, ce qui permet à la fin d'un coup de reconstituer le coup si les joueurs ne sont pas d'accord sur le nombre de plis gagnés ou perdus.

Score

Résultat attribué à chaque paire à la fin d'un tournoi. Un tournoi par paires comprend entre 24 et 30 donnes. Le score est calculé en pourcentage d'après l'addition de chaque score obtenu sur chacune des donnes jouées. C'est l'arbitre qui à la fin du tournoi calcule les scores d'après les marques relevées sur les feuilles de marque de chaque étui.

Top

La meilleure note obtenue sur une même donne. On dit « j'ai fait un Top » ou « j'ai marqué un Top. »

Zéro

Pas forcément un zéro en termes de points mais la plus mauvaise note sur la donne.

Par de la donne

Résultat optimum théorique que devrait atteindre chaque camp compte tenu des cartes.

Bridge (2)

Forme de Bridge

Il y a 3 formes de bridge qui correspondent chacune à une marque complètement différente et à des stratégies différentes.

La forme la plus populaire de bridge est le Tournoi par paires.

On joue associé avec un partenaire 24/30 donnes à la suite. Chacune des donnes jouées est ensuite jouée par une autre paire et le classement est fonction des résultats des autres paires appartenant à la même ligne. Si tous les EST OUEST ont joué 4 cœurs juste fait sur une donne, on obtient la meilleure note, (un Top) en jouant 4C +1. Cette forme de jeu est épuisante car il faut toujours essayer de faire plus et mieux que les autres.

Match par quatre

C'est un bridge par équipe d'un minimum de 4 joueurs. Au départ, on joue dans une ligne (Est-Ouest par exemple) avec son partenaire et la ligne Nord-Sud est constituée de deux joueurs d'une équipe adverse. Dans une autre salle (pour que l'on ne se voie pas) Nos deux associés jouent dans la ligne Nord-Sud contre les deux associés de nos adversaires. A la mi-temps on compare les résultats. Dans cette forme de jeu ce sont les points qui comptent. Les points de chelem et de manche rapportant le plus, il faut les demander avec un peu plus de

risque et ce qui compte c'est de faire le contrat coûte que coûte et non pas d'essayer de faire des plis supplémentaires. On dit qu'il faut *assurer* les contrats et pour cela il faut jouer en prévoyant toutes les distributions défavorables des cartes et s'en prémunir. C'est un jeu ou la technique au jeu de la carte est primordiale. Sur une soirée de 28 donnes, si on joue bien les 27 donnes mais que l'on chute un chelem que l'autre paire a réussi on perd 1000 points de match et donc en général le tournoi.

Partie Libre

Même principe que le match par quatre. La marque est différente. L'important est d'assurer le contrat que l'on demande, pas de faire mieux. C'est la forme du jeu de bridge pour de l'argent.

Classement

Quand un joueur prend sa Licence pour la première fois à la Fédération (obligatoire dès qu'on joue en Club) il est automatiquement classé 4^{ème} trèfle. Ensuite, chaque fois qu'il fait au moins la moyenne dans un tournoi de Club, il reçoit des points (nommés points d'expert). Ces points sont comptabilisés chaque année et font progresser son classement. Les compétitions organisées par la Fédération pour tous les joueurs sont la meilleure façon d'obtenir le maximum de points. Les classements suivent l'ordre hiérarchique des couleurs : 4^{ème} trèfle, 4^{ème} carreau, 4^{ème} cœur, 4^{ème} pique, 4^{ème} promo (passerelle avant la troisième série) 3^{ème} trèfle etc.....

Les classements reflètent peu ou pas la valeur du joueur puisque celui qui joue souvent et qui fait la moyenne sera automatiquement classé 2^{ème} série au bout de quelques années. La vraie différence commence avec les premières séries. Pour être première série, il faut gagner des compétitions. C'est donc comme aux échecs, un classement qui sanctionne directement la performance.

Règlement

Le bridge est un jeu qui se joue conformément à un règlement. Il y a un règlement international et tout joueur doit jouer dans le respect des règles. S'il enfreint une règle, les adversaires peuvent faire constater le manquement au règlement en appelant l'arbitre à la table et la marque sera ajustée ; le camp fautif aura une pénalité.

C'est un vaste sujet et qui donne lieu à beaucoup d'incompréhension. En particulier pour les joueurs qui commencent à jouer et auxquels on a omis d'expliquer le Ba Ba du règlement, pour ne pas les effrayer. Il faut apprendre les règles principales, cela évite de nombreux inconvénients par la suite. (Voir « Le bridge est un diamant »)

Exemple de règle : Fournir à la couleur. Si un joueur peut fournir à la couleur et joue une autre couleur, il a fait ce que l'on nomme une « Renonce » et son camp est sanctionné par la perte d'un ou deux plis.

Autre règle, Chaque joueur est responsable du compte de ses cartes et de celles du mort. Si un joueur s'aperçoit pendant le coup qu'il n'a pas 13 cartes, il est pénalisé. Chaque joueur doit compter ses cartes, face cachée, avant de commencer à regarder ses cartes.

Système

Le bridge se joue en suivant un système d'enchères. En France, 90 % des joueurs jouent le système de la Majeure 5^{ème} ce qui simplifie les choses. Si un joueur joue un système différent (Système polonais du trèfle fort, etc...) il doit en avertir les adversaires et tenir à leur disposition une feuille de conventions ou sont expliqués les principes des enchères.

Carton Alerte

Chaque fois qu'un joueur va faire une enchère qui n'est pas naturelle ou qui ne figure pas dans le système français, il doit en avertir les adversaires en posant le carton Alerte à côté de lui, à sa droite. On dit que l'enchère est alertée. Les adversaires peuvent alors interroger le partenaire de celui qui fait l'enchère pour en demander la signification. Celui qui fait l'enchère ne doit pas parler. S'il s'avère que l'explication du partenaire est incomplète ou

erronée ou tout simplement qu'il a totalement oublié la signification de cette enchère, les adversaires peuvent appeler l'arbitre. D'où l'intérêt de jouer toutes les enchères les plus simples et les plus naturelles possibles avec des partenaires qui n'ont pas de mémoire ou qui ne veulent pas apprendre.

Carton Stop

Un joueur qui s'apprête à faire une enchère qui ne respecte pas le palier qui suit la dernière enchère faite à la table, fait une enchère dite à saut (« il «jump ») et avant de faire cette enchère il doit prévenir les adversaires en posant le carton Stop sur la table. Ex : la dernière enchère sur la table est celle de mon partenaire qui a enchéri à 1♠. Je vais le fitter au palier de 3 ; je ne suis donc pas l'ordre qui aurait été d'enchérir au palier juste au-dessus de 2 ♠ et je mets le Stop. Cette procédure se justifie tout à fait par une règle d'arbitrage.

Majeure 5ème

Système d'enchères français popularisé par deux champions Jais et Lebel, qui consiste à ouvrir d'1♠ ou d'un 1♥ avec au moins 5 cartes en majeure et 12H.

Atout

Couleur qui devient la plus forte et qui prime sur toutes les autres.

Fit

Couleur au moins huitième entre les mains des deux partenaires.

Etre fitté

Avoir une couleur commune au moins huitième en comptant sa main et celle du partenaire.

Au bridge, la priorité est à la découverte du Fit en majeure.

Barrage

Enchère destinée à gêner les adversaires. Enchères au palier de 2, 3, 4 ou 5, faibles (moins de la valeur de l'ouverture).

Cue-bid

Nommer la couleur des adversaires. En général dans le but de demander au Partenaire s'il a un arrêt (un Honneur) dans cette couleur pour jouer un contrat de Sans Atout. On dit « Cue bidder »