

Bridge

Table des matières

1	Glossaire du bridge	1
1.1	A	1
1.1.1	Acol	1
1.1.2	Affranchir	1
1.1.3	Agrément	1
1.1.4	Alerte	1
1.1.5	Annonce	1
1.1.6	Annonces (les)	1
1.1.7	Appel	2
1.1.8	Artificiel	2
1.1.9	Atout	2
1.1.10	Attaque	2
1.1.11	Attaquer	2
1.2	B	2
1.2.1	Barrage	2
1.2.2	Bath (coup de)	2
1.2.3	Bermuda Bowl	2
1.2.4	Bicolore	2
1.2.5	Bidding Box	2
1.2.6	Blackwood	2
1.2.7	Board	2
1.2.8	Boitier d'enchères	2
1.2.9	Butler	3
1.3	C	3
1.3.1	Camp	3
1.3.2	Canapé	3
1.3.3	Capitaine	3
1.3.4	Charriot	3
1.3.5	Chasser	3
1.3.6	Chelem	3
1.3.7	Chicane	3
1.3.8	Chuter	3

1.3.9	Clash	3
1.3.10	Communication	3
1.3.11	Contrat	3
1.3.12	Contre	4
1.3.13	Contrôle	4
1.3.14	Convention	4
1.3.15	Couleur	4
1.3.16	Couleur attaquée	4
1.3.17	Couleur demandée	4
1.3.18	Coup	4
1.3.19	Couper (1)	4
1.3.20	Couper (2)	4
1.3.21	Cuebid	4
1.4	D	4
1.4.1	Déclaration	4
1.4.2	Déclaration artificielle	4
1.4.3	Déclarant	4
1.4.4	Défausser	5
1.4.5	Défense	5
1.4.6	Défenseur	5
1.4.7	Dénomination	5
1.4.8	Distribué	5
1.4.9	Donne	5
1.4.10	Donneur	5
1.4.11	Doubleton	5
1.4.12	Drury	5
1.4.13	Duquer	5
1.5	E	5
1.5.1	Écran	5
1.5.2	Enchère	5
1.5.3	Enchères compétitives	6
1.5.4	Entame	6
1.5.5	Équipe	6
1.5.6	Essai	6
1.5.7	Étui	6
1.6	F	6
1.6.1	Filer	6
1.6.2	Fit	6
1.6.3	Flanc	6
1.6.4	Forcing	6
1.6.5	Fourchette	6

1.6.6	Fournir	6
1.7	G	6
1.7.1	Gerber	6
1.8	H	7
1.8.1	Honneur	7
1.8.2	Hors tour	7
1.8.3	Howell	7
1.9	I	7
1.9.1	Impasse	7
1.9.2	Information illicite	7
1.9.3	Insuffisant	7
1.9.4	Intervention	7
1.9.5	Irrégulier	7
1.10	J	7
1.10.1	Jeu de la carte	7
1.11	K	7
1.11.1	Knock-out	7
1.12	L	7
1.12.1	Levée	7
1.13	M	8
1.13.1	Main	8
1.13.2	Majeure	8
1.13.3	Majeure cinquième	8
1.13.4	Manche	8
1.13.5	Maniement de couleur	8
1.13.6	Marque partielle	8
1.13.7	Match	8
1.13.8	Mètre	8
1.13.9	Mettre en main	8
1.13.10	Mitchell	8
1.13.11	Mineure	8
1.13.12	Mort	8
1.14	N	8
1.14.1	Naturel	9
1.14.2	Neutre	9
1.14.3	Non vulnérable	9
1.15	O	9
1.15.1	ODR	9
1.15.2	Optionnel	9
1.15.3	Ouverture	9
1.15.4	Ouvreur	9

1.16 P	9
1.16.1 Par (de la donne)	9
1.16.2 Partenaire	9
1.16.3 Partielle	9
1.16.4 Passe	9
1.16.5 Perdante (1)	9
1.16.6 Perdante (2)	9
1.16.7 Pli	10
1.16.8 Points d'honneur	10
1.16.9 Points de distribution	10
1.16.10 Points de levée	10
1.16.11 Points de Longueur	10
1.16.12 Points de Match	10
1.16.13 Points de Match International	10
1.16.14 Promotion	10
1.16.15 Punitif	10
1.16.16 Psychique (annonce)	10
1.17 Q	10
1.18 R	10
1.18.1 Rapport attaque défense	10
1.18.2 Régulier	11
1.18.3 Relais	11
1.18.4 Renonce	11
1.18.5 Répartition	11
1.18.6 Répondant	11
1.18.7 RKCB	11
1.18.8 Robre	11
1.18.9 Rouge	11
1.18.10 Rubber	12
1.19 S	12
1.19.1 Sans-atout	12
1.19.2 SAYC	12
1.19.3 Séance	12
1.19.4 Semi-régulier	12
1.19.5 Série	12
1.19.6 Singleton	12
1.19.7 Sous-bidder	12
1.19.8 Squeeze	12
1.19.9 Stayman	12
1.19.10 Stop	12
1.19.11 Sur-bidder	12

1.19.12	Surcontre	12
1.19.13	Sur-couper	12
1.19.14	Surlevée	13
1.19.15	Switch	13
1.19.16	Système (d'enchères)	13
1.20	T	13
1.20.1	Tenir	13
1.20.2	Texas	13
1.20.3	Top	13
1.20.4	Transfert	13
1.20.5	Traverser	13
1.20.6	Trèfle fort	13
1.20.7	Trèfle polonais	13
1.20.8	Tricolore	13
1.21	U	13
1.21.1	Unicolore	13
1.21.2	Uppercut	14
1.22	V	14
1.22.1	Venice Cup	14
1.22.2	Vert	14
1.22.3	Vulnérabilité	14
1.22.4	Vulnérable	14
1.23	W	14
1.24	X	14
1.24.1	x (minuscule)	14
1.24.2	X (majuscule)	14
1.24.3	XX	14
1.25	Y	14
1.26	Z	14
1.26.1	Zéro	14
1.27	0-9	14
1.27.1	0	14
1.27.2	2/1 forcing de manche	14
1.27.3	4 ^e couleur forcing	14
1.28	Notes	15
1.29	Références	15
2	Bridge	16
2.1	Histoire	16
2.1.1	Origines du bridge	16
2.1.2	Aujourd'hui	16
2.2	Règles du jeu	17

2.2.1	Présentation succincte	17
2.2.2	Le jeu de la carte	18
2.2.3	Score et marque	18
2.3	Éléments de technique	18
2.3.1	Description d'une main	18
2.3.2	Jeu du déclarant	19
2.3.3	Jeu de la défense	19
2.3.4	Systèmes d'enchères et conventions	20
2.4	Formules de compétition	20
2.4.1	Tournoi par paires	20
2.4.2	Match par quatre	21
2.4.3	Autres formules	21
2.4.4	Règles de compétition	22
2.5	Le bridge et la littérature	22
2.5.1	Romans policiers	22
2.5.2	Autres	22
2.6	Voir aussi	22
2.6.1	Liens internes	22
2.6.2	Bibliographie	22
2.6.3	Liens externes	23
2.6.4	Notes et références	23
3	Blackwood (bridge)	24
3.1	Le blackwood classique	24
3.2	Le blackwood romain (30-41) 4as	24
3.3	Le blackwood moderne (30-41) 4 as et le roi d'atout	24
3.4	Le blackwood 30-41 5 clés (et la dame d'atout)	25
3.5	Le blackwood d'exclusion	25
3.6	Exception	25
4	Coupe de la main courte (bridge)	26
4.1	Tours de débarras	26
4.2	Exemples de coupes de la main courte	26
4.2.1	Avec deux tours de débarras	26
4.2.2	Sans tours de débarras	26
5	Enchère (bridge)	27
5.1	Déroulement	27
5.1.1	Ouverture des enchères	27
5.1.2	Principes	27
5.1.3	Valeur des enchères au bridge	27
5.2	Systèmes d'enchères et conventions	28

5.3	Références	28
6	Fédération française de bridge	29
6.1	Histoire	29
6.2	Organisation	29
6.2.1	Affiliations, ligues & comités régionaux	29
6.2.2	Répartition des joueurs	29
6.3	Classement des joueurs	30
6.4	Compétitions	30
6.5	Notes et références	30
6.6	Voir aussi	31
6.6.1	Liens externes	31
7	Impasse (jeu)	32
7.1	Exemple au bridge	32
7.2	Utilisation	32
7.3	Cas Particuliers	32
7.3.1	Double Impasse	32
8	Jeu de la carte	33
8.1	Généralités	33
8.2	L'entame	33
8.3	Signaux à la carte	34
8.4	Plan de jeu du déclarant	34
8.4.1	Plan de jeu du déclarant à sans-atout	34
8.4.2	Plan de jeu du déclarant à la couleur	34
8.5	Techniques à la carte	34
8.6	Notes et références	34
9	Main de base	35
9.1	Exemple	35
10	Majeure cinquième	36
10.1	Principe de la majeure cinquième	36
10.2	Le SEF, système français	37
10.2.1	Variantes du SEF	37
10.2.2	Évaluation d'une main	37
10.2.3	Table de décision	37
10.2.4	Les ouvertures	37
10.2.5	Réponses aux ouvertures de 1 à la couleur	37
10.2.6	Réponses à l'ouverture d'1SA	39
10.2.7	Réponses à l'ouverture de 2SA	40
10.2.8	Réponse à l'ouverture de 2♣	41

10.2.9 Réponses à l'ouverture de 2♦	41
10.3 Jeu sur Internet	41
10.4 Références	41
11 Marque du bridge	42
11.1 Historique	42
11.2 Vulnérabilité	42
11.3 Points de manche	43
11.4 Primes	43
11.4.1 Prime de surlevée	43
11.4.2 Prime de partielle	43
11.4.3 Prime de manche	43
11.4.4 Prime de chelem	43
11.5 Contre et surcontre	44
11.5.1 Levées de chute et surlevées	44
11.6 Liens externes	44
12 Mort inversé	45
13 Squeeze (bridge)	46
13.1 Squeeze simple	46
14 Stayman	47
14.1 Variantes	47
14.1.1 Le Stayman trois paliers	47
14.1.2 Le Stayman cinq paliers	47
14.1.3 Le Stayman atypique	48
14.1.4 Le Stayman deux voies ou Stayman forcing et Stayman non-forcing	48
14.1.5 Autres Stayman	48
14.2 Notes et références	48
15 Texas (bridge)	49
16 Théorie de l'entame au bridge	50
16.1 Explication	50
16.2 Catégories d'entames	50
16.3 Conventions d'entame	51
16.4 Choix de la couleur	51
16.5 Choix de la valeur de la carte	52
16.5.1 Contrat à sans atout	52
16.5.2 Contrat à la couleur	52
16.5.3 Contre un chelem	52
16.6 Notes et références	52
16.7 Sources et bibliographie	52

17 SAYC	53
17.1 Variante	53
17.2 Liens externes	53
18 Acol	54
18.1 Structure du système d'enchères	54
18.2 Variantes	54
18.3 Références	54
18.4 Liens externes	54
18.5 Sources, contributeurs et licences du texte et de l'image	56
18.5.1 Texte	56
18.5.2 Images	57
18.5.3 Licence du contenu	60

Chapitre 1

Glossaire du bridge



Cet article ne cite pas suffisamment ses sources



Ce modèle est-il pertinent ? Cliquez pour en voir d'autres.

(indiquez la date de pose grâce au paramètre *date*).

Si vous disposez d'ouvrages ou d'articles de référence ou si vous connaissez des sites web de qualité traitant du thème abordé ici, merci de compléter l'article en donnant les **références utiles à sa vérifiabilité** et en les liant à la section « Notes et références » (modifier l'article, comment ajouter mes sources ?).

↑ Pour un article plus général, voir Bridge.

1.1 A

1.1.1 Acol

L'accol est un système d'enchères populaire entre autres en Grande-Bretagne et aux Pays-Bas à base de majeure quatrième.

1.1.2 Affranchir

« Affranchir une couleur » : jouer une couleur suffisamment souvent que pour y promouvoir ses cartes restantes en cartes maîtresses..

1.1.3 Agrément

Convention ou entente (explicite ou implicite) entre deux **partenaires** quant à la signification d'une **déclaration** ou d'un jeu de la carte particulier dans un contexte particulier.

1.1.4 Alerte

Avertissement informant les adversaires qu'ils peuvent avoir besoin d'une explication sur l'annonce qui vient d'être effectuée. En pratique, les procédures d'alerte sont définies par chaque fédération nationale^[1].

1.1.5 Annonce

Regroupe exhaustivement les expressions *Passe*, *Contre*, *Surcontre* et l'ensemble des *enchères*. Il s'agit en d'autres termes de l'ensemble des expressions lexicales utilisables sous certaines conditions pendant la phase des enchères afin de déterminer le contrat final.

1.1.6 Annonces (les)

- 1) Ensemble des *Annonces* faites sur une donne
- 2) Processus visant à déterminer le **contrat final** au moyen de déclarations successives^[2].
- 3) Période du jeu pendant laquelle se déroule le processus visé en 2. Aussi appelée *Période des annonces/déclarations*, *Phase des enchères* ou *Les enchères*.

1.1.7 Appel

1) Artifice de jeu (signal) par lequel on demande au **partenaire** de jouer dans une **couleur** donnée (appel positif) ou, au contraire, de ne pas jouer dans cette couleur (appel négatif)^[3].

2) *Contre d'appel* : Contre que le partenaire ne peut conventionnellement pas tenir sauf dans quelques cas très rares. (Voir *Contre* (bridge).)

1.1.8 Artificiel

Voir *Déclaration artificielle*

1.1.9 Atout

1) **Couleur** spécifiée par le **contrat final** telle que toute carte de cette couleur est considérée comme supérieure à toute carte d'une autre couleur lors du jeu de la carte.

2) Toute carte de la couleur d'atout.

1.1.10 Attaque

1) Première carte d'une **levée**^[4].

2) *En attaque* : Se dit d'une **déclaration** faite avec l'intention de marquer des points par opposition aux déclarations faites dans l'espoir de perdre moins de points que si on passait.

1.1.11 Attaquer

1) Mettre la première carte d'une **levée**^[4].

2) Mettre la première carte d'une levée dans une couleur qui n'a pas encore été attaquée.

1.2 B

1.2.1 Barrage

Enchère ayant pour objectif principal de réduire le nombre d'enchères légales pour les adversaires dans l'espoir que ceux-ci ne trouvent pas le meilleur contrat pour eux.

1.2.2 Bath (coup de)

Cas particulier de **laisser-passer** sur l'entame d'un gros honneur lorsque le déclarant possède l'As, le valet et au moins une plus petite carte dans la couleur d'entame.

1.2.3 Bermuda Bowl

Compétition bisannuelle (années impaires) par équipes nationales faisant office de championnat du monde sous l'égide de la **Fédération Mondiale de Bridge**^[5].

1.2.4 Bicolore

1) **Main** présentant selon le contexte soit deux **couleurs** d'au moins 5 cartes soit une couleur d'au moins 5 cartes et une autre couleur d'au moins 4 cartes à l'exclusion, généralement, des mains où la couleur la plus longue est plus longue d'au moins 3 cartes que la seconde couleur longue (lesquelles sont alors considérées **unicolores**).

2) **Annonce** ou séquence d'annonces promettant une main bicolore.

1.2.5 Bidding Box

Boitier généralement utilisé en compétition et contenant des cartons sur lesquels figurent chacune des déclarations et chacun des avertissements (*alerte*, *stop*, *arbitre*) utiles à la phase d'enchères. L'utilisation des *bidding box* permet un déroulement silencieux des enchères.

1.2.6 Blackwood

1) Convention très populaire permettant dans sa version la plus standard de savoir combien d'As sont détenus par la partenaire et par conséquent de déterminer s'il y a une chance ou non de réaliser un **chelem**.

2) *Blackwood à 5 clefs* : Variante populaire du blackwood où le roi d'une couleur (typiquement la couleur **fittée**) est traité comme un as.

1.2.7 Board

Mot anglais pour **Étui**. Le mot anglais est souvent utilisé dans les compétitions francophones.

1.2.8 Boitier d'enchères

Mot français parfois utilisé en traduction de *Bidding Box*

1.2.9 Butler

Type de compétition en duplicate par paires où le score de chaque équipe sur une donne est comparé à un score médian ou moyen puis transformé en IMPs.

1.3 C

1.3.1 Camp

Deux joueurs associés à la table et opposés à deux autres joueurs^[4]. Après la phase des annonces, on distingue le 'camp du déclarant' contenant le joueur qui a fait la dernière enchère de l'autre camp qu'on appelle 'le camp de la défense' ou plus simplement 'la défense' ou encore 'le flanc'.

1.3.2 Canapé

Se dit d'une déclaration lorsqu'elle promet plus de cartes dans une nouvelle couleur que de cartes dans une couleur pour laquelle on a précédemment promis une certaine longueur minimale (que ce soit directement par une enchère naturelle ou autrement).

1.3.3 Capitaine

- 1) Personne (joueur ou non) faisant office de représentant officiel d'une équipe auprès de l'organisateur d'une compétition.
- 2) Joueur qui, subjectivement, dirige les enchères d'une donne pour une paire. Il s'agit typiquement du joueur qui fait les annonces demandant une description de la main du partenaire (comme poser un Blackwood) et qui prendra la décision finale du contrat à jouer.

1.3.4 Charriot

Plateau généralement en bois utilisé en compétition pour transférer durant les enchères l'étui (vide mais sur lequel figurent les indications de vulnérabilité) et les annonces de chacun d'un côté à l'autre de l'écran.

1.3.5 Chasser

Chasser les atouts : jouer atout jusqu'à ce que plus aucun des adversaires n'en ait.

1.3.6 Chelem

- 1) Contrat de niveau 6 ou 7. C'est-à-dire contrat demandant la réalisation de 12 ou 13 levées pour être réussi.
- 2) 'Petit chelem' : Contrat de niveau 6.
- 3) 'Grand chelem' : Contrat de niveau 7.

1.3.7 Chicane

Couleur dans laquelle un joueur ne détient aucune carte.

1.3.8 Chuter

Le fait pour un déclarant de ne pas réaliser le nombre de levées requises par le contrat joué.

Levées de chutes : Chacune des levées manquantes à la réalisation du contrat par le déclarant.

1.3.9 Clash

Situation néfaste pour un camp où deux cartes importantes de ce camp se retrouvent jouées sur un même pli sans qu'une carte adverse de rang intermédiaire n'ait été jouée entre les deux.

1.3.10 Communication

- 1) Levée prise par le partenaire du joueur ayant attaqué la levée.
- 2) Potentialité d'effectuer la manœuvre décrite ci-dessus.

1.3.11 Contrat

Désigne le nombre de levées devant être réalisées par le déclarant afin d'obtenir un score positif (voir Marque du bridge) ainsi que la dénomination de l'atout ou de l'absence d'atout (Sans-atout). Les éventuels modificateurs de marque (*contre* ou *surcontre*) ne font pas stricto-sensu partie du contrat. Plus formellement : "L'engagement par le camp du déclarant de gagner au moins le nombre de levées, spécifié par l'enchère finale, que celle-ci soit non contrée, contrée ou surcontrée^{[6],[4]}."

1.3.12 Contre

Déclaration pouvant être faite pendant la phase des enchères lorsque la dernière déclaration autre que *passé* est une enchère faite par un des adversaires. Si à la fin des enchères, la dernière déclaration autre que *passé* est un *contre*, le contrat final est alors *contré*. Un contrat *contré* compte pour plus de points qu'un contrat *non contré* (voir *Marque du bridge* et *Contre (bridge)*).

1.3.13 Contrôle

- 1) As ou roi de chaque couleur. *Singleton* ou *chicane* dans une couleur autre que l'atout lorsque l'on possède au moins un atout.
- 2) 'Avoir le contrôle des atouts' : Terme imprécis signifiant généralement que l'on possède suffisamment d'atouts que pour empêcher l'adversaire d'affranchir et encaisser une autre couleur.

1.3.14 Convention

Accord explicite et publique entre deux partenaires visant à donner une signification particulière à une enchère, déclaration, entame ou carte spécifique jouée à un moment précis. Voir respectivement *Enchère (bridge)*, *Théorie de l'entame au bridge* et *Signaler (bridge)*.

1.3.15 Couleur

- Un des quatre groupes du jeu de cartes. Chaque groupe comporte treize cartes caractérisées par un symbole : Pique (♠), Cœur (♥), Carreau (♦), Trèfle (♣)^[4].
- *Contrat à la couleur* : Contrat dont la dénomination est une des quatre couleurs. En d'autres termes, tout contrat qui n'est pas à 'sans-atout'.

1.3.16 Couleur attaquée

Couleur attaquée : Couleur de la carte attaquée^[7].

1.3.17 Couleur demandée

Couleur de la première carte jouée sur un pli. Le terme officiel est 'Couleur attaquée'.

1.3.18 Coup

- 1) 'Faire un coup' : Réussir un bon résultat sur une donne après avoir annoncé ou joué de manière brillante ou atypique.
- 2) 'Coup de ...' : Différentes techniques de jeu de la carte de niveau intermédiaire ou avancé s'appliquant dans des contextes relativement restreints.

1.3.19 Couper (1)

Mettre une carte d'atout lorsque c'est n'est pas la couleur demandée.

1.3.20 Couper (2)

Prendre une partie des cartes depuis le dessus du paquet pour les passer sous le paquet^[8].

1.3.21 Cuebid

Un *cuebid* ou *cue bid* ou *cue-bid*

- 1) *Enchère artificielle* faite dans une couleur promise longue par un ou plusieurs adversaires.
- 2) *Enchère artificielle* promettant un *contrôle* dans une couleur sans y promettre de longueur.

1.4 D

1.4.1 Déclaration

Synonyme d'*annonce*

1.4.2 Déclaration artificielle

Une enchère, un *Contre* ou un *Surcontre* qui, par agrément, transmet au partenaire une information (différente de celle généralement admise) autre que l'intention de jouer dans la dénomination faite ou dans la dernière dénomination exprimée.

Un *Passe* promettant plus qu'une force précisée ou promettant ou déniait des valeurs autres que dans la dernière couleur nommée^[4].

1.4.3 Déclarant

Désigne à partir de la fin de la phase des enchères, le joueur faisant partie de l'équipe ayant fait la dernière enchère et qui est le

premier de cette équipe à avoir effectué une enchère dans la même **dénomination** que le **contrat** final. Il est assis en face du **mort** et désignera durant le jeu de la carte quelles cartes doivent être jouées par celui-ci.

1.4.4 Défausser

Mettre une carte qui n'est ni un **atout** ni de la couleur **demandée**.

1.4.5 Défense

- 1) Désigne globalement les deux joueurs qui ne sont pas dans le camp qui a fait l'**enchère** finale.
- 2) 'Enchère défensive' : Enchère ayant pour objectif principal d'empêcher les adversaires de jouer le **contrat** correspondant à leur dernière enchère. Le joueur faisant une telle enchère pense perdre moins de points en jouant ce contrat (même contré) qu'en laissant les adversaires jouer le leur.

1.4.6 Défenseur

Joueur du **camp de la défense**.

1.4.7 Dénomination

Chacune des quatre **couleurs** pique (♠), cœur (♥), carreau (♦) et trèfle (♣) ainsi que *sans-atout*.

Formellement : la couleur ou le Sans Atout nommé dans une enchère^[4].

1.4.8 Distribué

'Main distribuée' main qui n'est ni régulière ni semi-régulière.

1.4.9 Donne

- 1) Distribution du jeu de cartes pour former les mains des quatre joueurs^[9].
- 2) Ensemble incluant la distribution, les annonces et le jeu de la carte afférents^[4].

1.4.10 Donneur

Joueur devant **déclarer** en premier sur une **donne**^[10]. En compétition, les étuis indiquent quel joueur (désigné par un point cardinal) est le donneur pour chaque **donne**^[11]. En partie libre, le donneur mélange et distribue le paquet de cartes.

1.4.11 Doubleton

Couleur dans laquelle un joueur détient exactement deux cartes.

1.4.12 Drury

Convention assez populaire dans laquelle l'enchère de 2♣ après une ouverture à la couleur faite par le partenaire en troisième position (aussi en quatrième dans certaines variantes) est artificielle. Elle a pour objectif principal vérifier si le partenaire a bien les valeurs standard d'une ouverture. Le corollaire immédiat étant que le partenaire peut ouvrir 'léger' en 3^e (ou 4^e main)^[12].

1.4.13 Duquer

Action (en général d'un **défenseur**) consistant - alors qu'il en a la possibilité - de ne pas "monter" ou prendre la levée en cours^[13].

1.5 E

1.5.1 Écran

Dispositif souvent utilisé en compétition couplant en deux le champ visuel au-dessus de la table de jeu de sorte que chaque joueur puisse voir un de ses adversaires mais ne puisse pas voir son **partenaire**. Ce dispositif permet entre autres de diminuer les risques de triches ou de quiproquos lorsque l'un des joueurs fait une mimique.

1.5.2 Enchère

- 1) *Annonce* indiquant un nombre de levées à faire (de une à sept) au-delà des six premières et une **dénomination** (une des quatre couleurs ou *sans-atout*). Il y a donc 35 enchères possibles au total. Voir **Enchère** (bridge)
- 2) Parfois erronément utilisé comme synonyme d'*Annonce*.

1.5.3 Enchères compétitives

Situation où chacune des deux paires présentes à la table a manifesté au moyen d'une ou plusieurs **déclarations** son souhait éventuel de fixer la **dénomination** finale du **contrat** et par conséquent son souhait éventuel de devenir la paire **mort-déclarant**.

1.5.4 Entame

Carte **attaquée** à la première levée d'une **donne**^[4]. Elle doit être jouée par le joueur situé à gauche du **déclarant** avant que le **mort** ne s'étale. Voir aussi **théorie de l'entame au bridge**.

1.5.5 Équipe

- 1) En compétition, deux paires de joueurs ou plus jouant dans des orientations différentes à des tables différentes et pour un score commun^[4].
- 2) Ensemble des joueurs habilités à jouer en équipe de manière régulière (au sens expliqué ci-dessus) dans le contexte d'une compétition divisée en plusieurs unités (séances ou matches).
- 3) *Équipier* : Personne appartenant à la même équipe que la personne dont on parle. Lorsque deux équipiers se trouvent à la même table, on utilise généralement le terme plus spécifique de "*partenaire*".

1.5.6 Essai

Enchère d'essai : Enchère visant à exprimer une incertitude concernant le palier du **contrat** idéal pour la main. Typiquement : "faut-il jouer la **manche** ou se contenter d'une partielle ?"

1.5.7 Étui

Étui utilisé en compétition pour ranger les cartes d'une **donne** de sorte que les cartes de chaque joueur soient maintenues séparées et puissent être transférées telles quelles à une autre table. Ces étuis sont réglementés par la Loi 2 des *Lois du Bridge de Compétition*^[11].

1.6 F

1.6.1 Filer

Filer une levée : Le fait pour un joueur de ne pas jouer ses cartes au mieux de ses intérêts avec pour conséquence que l'équipe adverse réalise une levée de plus que ce qu'elle aurait réalisé si ce joueur avait joué parfaitement. On parle aussi de *filer le contrat/ la manche/...*

1.6.2 Fit

- 1) **Couleur** présentant au moins 8 cartes au total des mains de deux **partenaires**.
- 2) 'Fit moysian' couleur présentant 7 cartes au total des mains de deux **partenaires**.
- 3) 'Fitter une couleur' : promettre via une **déclaration** (le plus souvent une **enchère**) que l'on possède suffisamment de cartes dans une **couleur** déjà promise longue par le **partenaire** que pour y avoir un fit et par là-même occasion, suggérer de jouer un **contrat** dans cette couleur.
- 4) 'Fitté(e)s' : Se dit de deux mains productives lorsqu'elles appartiennent à deux **partenaires** ou de joueurs obtenant de bons résultats par rapport à leurs niveaux lorsqu'il jouent ensemble.

1.6.3 Flanc

Synonyme de 'Camp de la défense'

1.6.4 Forcing

Ce dit d'une **déclaration** après laquelle le **partenaire** ne peut pas passer suivant les **agréments** de la paire à moins d'une **intervention** adverse avant son tour de parole.

1.6.5 Fourchette

Plusieurs cartes non consécutives mais de rang proche d'une même couleur dans une même main.

1.6.6 Fournir

Jouer une carte de la couleur **attaquée**^[4].

1.7 G

1.7.1 Gerber

Convention d'enchère populaire aux États-Unis, annoncée au palier de 4♣ en l'absence de

fit connu, elle permet de savoir combien d'As sont détenus par la partenaire.

1.8 H

1.8.1 Honneur

Formellement : As, roi, dame, valet et le Dix de chaque couleur^[4]. Cependant, en pratique, le Dix n'est souvent pas considéré comme un honneur.

1.8.2 Hors tour

Ce dit d'une annonce ou d'un jeu de la carte fait par un joueur à qui ce ne pas le tour d'agir.

1.8.3 Howell

Un des systèmes de mouvement des étuis et des joueurs pour les tournois par paires où tous les joueurs à l'exception d'une seule paire changent de table après chaque ronde selon un schéma distribué au préalable à chaque paire et où les étuis changent de table en même temps pour partir vers la table de rang immédiatement inférieur. En principe, si le nombre de joueurs tombe juste, chaque donne est jouée le même nombre de fois, chaque paire joue toutes les donnes et chaque paire rencontre toutes les autres paires.

1.9 I

1.9.1 Impasse

Technique de jeu élémentaire consistant à parier sur la présence de une plusieurs cartes hautes d'une même couleur dans une des mains adverses de sorte à pouvoir faire un ou plusieurs plis avec des cartes de rang inférieur.

1.9.2 Information illicite

Information connue d'un joueur mais que celui-ci est obligé d'ignorer afin de respecter l'éthique et les lois du bridge. Aussi appelée *Information non autorisée*^[4]. Exemple : une hésitation flagrante du partenaire.

1.9.3 Insuffisant

Enchère insuffisante : Enchère illégale parce que d'un niveau inférieur à la précédente enchère ou de même niveau mais avec une

dénomination qui n'est pas supérieure. La hiérarchie des dénominations est, par ordre décroissant : Sans Atout, Pique, Cœur, Carreau, Trèfle^[15].

1.9.4 Intervention

Toute annonce (autre qu'un *Passe* naturel) faite après une ouverture adverse.

1.9.5 Irrégulier

Main irrégulière : Main présentant une répartition qui n'est ni régulière ni semi-régulière.

1.10 J

1.10.1 Jeu de la carte

Seconde phase de la partie, qui suit celle des annonces.

1.11 K

1.11.1 Knock-out

- 1) Cas particulier de promotion d'atout.
- 2) Cas particulier de *squeeze*.
- 3) Compétition par équipes avec éliminations directes.

1.12 L

1.12.1 Levée

1) Chaque tour de jeu au cours duquel une carte de chaque main est jouée.

Ou formellement : Unité qui permet de déterminer le résultat du contrat. Elle commence par l'attaque. Elle est normalement formée des quatre cartes que chacun des quatre joueurs joue à son tour^[4].

2) 'Levée de chute' : Toute levée manquant au camp du déclarant pour gagner le contrat demandé^[4].

3) 'Levée de mieux' : Chaque levée gagnée en plus du contrat demandé, par le camp du déclarant^[4].

1.13 M

1.13.1 Main

Ensembles des cartes détenues par un joueur ou plus spécifiquement l'ensemble des cartes détenues en début de donne par un joueur.

1.13.2 Majeure

Chacune des couleurs *Pique* (♠) et *Cœur* (♥).

1.13.3 Majeure cinquième

Système de convention d'enchères très pratiqué notamment en France. Actualisé sous le nom *Nouvelle majeure cinquième*.

1.13.4 Manche

1) Formellement, en bridge duplicate : “100 points de levées ou plus marqués sur une donne.”^[4]

2) En bridge duplicate : Contrat nécessitant au moins 100 points de levées pour être réussi et donnant lieu, le cas échéant, à une *prime de manche* dont la valeur dépend de la vulnérabilité du camp du déclarant.

3) En bridge *robre*, unité de jeu au cours de laquelle un camp totalise au moins 100 points de levées.

4) En bridge *robre*, contrat nécessitant assez de points de levées pour être réussi que pour arriver à un total de 100 points de levées s'il est réussi.

1.13.5 Maniement de couleur

Un “maniement de couleur” c'est l'ordre dans lequel un déclarant doit jouer les cartes d'une couleur, en fonction des cartes inconnues chez les adversaires et de la répartition de celles possédées entre lui-même et le mort^[16].

1.13.6 Marque partielle

En bridge duplicate, contrat rapportant moins de 100 points de levée et ne donnant par conséquent pas droit à la *prime de manche* mais à une 'prime de partielle' qui est moindre.

Formellement : 90 points de levée ou moins marqués sur une donne^[4].

1.13.7 Match

'Match' ou 'Match par quatre' : Compétition opposant deux équipes où chaque donne est dupliquée pour y être jouée deux fois et où chaque équipe a 2 joueurs effectifs à chaque table pour un total de 4 joueurs effectifs par équipe et par donne.

1.13.8 Mètre

(familier) 100 points de pénalité de chute. E.g. : "*J'ai pris 11 mètres*" = "J'ai pris 1100 points de pénalité de chute".

1.13.9 Mettre en main

Un joueur *met en main* un adversaire lorsqu'il lui abandonne volontairement la main dans une situation telle qu'il sera obligé de lui jouer une carte favorable^[17].

1.13.10 Mitchell

Un des systèmes de mouvement des étuis et des joueurs pour les tournois par paires où les joueurs d'une ligne donnée (généralement, Est-Ouest), changent de table après chaque ronde tout en gardant la même ligne et où les étuis changent de table en même temps mais en sens inverse. En principe, si le nombre de joueurs tombe juste, chaque donne est jouée le même nombre de fois, chaque paire joue toutes les donnes et chaque paire rencontre toutes les paires de l'autre ligne. Dans sa version standard, on obtient généralement deux classements séparés : un pour les paires Nord-Sud et un pour les paires Est-Ouest^[note 1].

1.13.11 Mineure

Chacune des couleurs *Carreau* (♦) et *Trèfle* (♣).

1.13.12 Mort

1) Le partenaire du déclarant. Il devient le mort quand l'entame est rendue visible.

2) Les cartes du partenaire du déclarant dès qu'étalées sur la table après l'entame^[4].

1.14 N

1.14.1 Naturel

'Annonce naturelle' : Une *enchère* montrant une longueur ou un fit dans la couleur annoncée ou une enchère à sans-atout montrant une *main régulière*. Un *Contre* ou un *Surcontre* exprimant le désir de jouer ou laisser jouer un contrat dans la *dénomination* de la dernière enchère produite. Un *passé* montrant une main faible ou le désir de jouer le dernier contrat annoncé.

1.14.2 Neutre

Entame neutre : Entame ayant pour objectif principal de ne pas filer de levée dans la couleur d'entame.

1.14.3 Non vulnérable

Inverse de vulnérable. Voir 'Marque du bridge'.

1.15 O

1.15.1 ODR

Abréviation anglaise pour *Offense Defense Ratio*. Voir Rapport attaque défense.

1.15.2 Optionnel

Contre optionnel : Contre que le partenaire peut tenir ou dégager dans des proportions à peu près équivalentes selon la structure de sa main. (Voir Contre (bridge).)

1.15.3 Ouverture

- 1) La première *enchère* de la phase des annonces.
- 2) *Avoir l'ouverture* : Selon les cas, avoir une main justifiant une ouverture (même faible), ou avoir une main dont la force est suffisante que pour faire une ouverture même avec une *main régulière* (soit généralement 12 points d'honneur).

1.15.4 Ouvreur

Le joueur qui a fait la première enchère de la phase des annonces.

1.16 P

1.16.1 Par (de la donne)

- 1) (Subjectif) Résultat *normal* auquel une donne devrait aboutir.
- 2) Résultat théorique auquel une donne devrait aboutir si tous les joueurs étaient parfaits et avaient une connaissance parfaite et licite de la donne. (Dans cette acception du terme, il est possible de déterminer le par d'une donne par ordinateur.)

1.16.2 Partenaire

Joueur auquel on est associé à la table^[4]. Chacun s'assied à la table de sorte à être précédé et suivi (en sens horlogique) par un adversaire si bien que lorsque l'on joue autour d'une table carrée, octogonale ou circulaire, les partenaires sont toujours assis en face l'un de l'autre.

1.16.3 Partielle

Voir 'Marque partielle'.

1.16.4 Passe

Une des *déclarations* réglementaires. Si une déclaration est suivie par 3 déclarations *passé* consécutives, les annonces sont terminées.

1.16.5 Perdante (1)

Concept d'évaluation des mains lors des enchères pouvant être utilisé en remplacement ou en complément au compte usuel des points d'honneur de la méthode Milton Work. (Voir Évaluation des mains au bridge et en: Losing-Trick Count).

1.16.6 Perdante (2)

Compte des perdantes : Concept de base dans l'établissement d'un plan de jeu du déclarant dans les contrats avec atout consistant à compter combien de levées ont une chance a priori non négligeable d'être perdues si autant de levées seront jouées avec les couleurs ♠, ♥, ♦ et ♣ comme couleur demandée qu'il y a de cartes de ces couleurs dans la main considérée 'de base' pour ce compte. Les perdantes trouvées ainsi permettent d'ensuite plus facilement identifier les techniques de jeu à utiliser afin de

ne pas perdre effectivement ces levées. (Voir Main de base et Bridge#Jeu du déclarant.)

1.16.7 Pli

Voir 'Levée'. (Au bridge ces deux termes sont utilisés de manière interchangeable).

1.16.8 Points d'honneur

Concept central dans l'évaluation des mains selon la méthode de Milton Work qui est de loin la méthode la plus populaire. On compte 4 points par As, 3 pour chaque Roi, 2 pour chaque Dame et 1 pour chaque Valet détenu. Certains joueurs adaptent ce concept en considérant que posséder 3 cartes '10' vaut un point d'honneur de même que posséder une mineure cinquième.

1.16.9 Points de distribution

Concept d'évaluation des mains utilisé en complément de la méthode Milton Work selon lequel chaque doubleton présumé utile vaut presque 1 point d'honneur, chaque singleton en vaut 2 et chaque chicane en vaut 3.

1.16.10 Points de levée

Les points gagnés sur une donne par le déclarant pour la réalisation du contrat^[4]. Ils sont également appelés *points en dessous de la ligne* en référence à la manière traditionnelle de noter ceux-ci dans la variante *robre* du bridge. Attention : les points apportés par les surlevées ne sont **pas** des points de levée.

1.16.11 Points de Longueur

Concept d'évaluation des mains utilisé en complément de la méthode Milton Work selon lequel on compte un point de longueur (aussi appelé 'Point L') par carte à partir de la 5^e dans une couleur^[17].

1.16.12 Points de Match

Abrégé 'MP' pour *Matchpoint* en Anglais. Unité de score de tournois en duplicate où à chaque donne, chaque paire marque 2 MPs pour chaque paire ayant fait un moins bon résultat qu'elle et 1MP pour chaque paire ayant obtenu le même résultat.

1.16.13 Points de Match International

Abrégé 'IMP' pour *International Match Point* en anglais. Unité de score de certaines compétitions (Matches par quatre et tournois en Butler) où à chaque donne, l'écart entre les points marqués par les différentes équipes (ayant joué la même donne avec les mêmes positions) ou entre les points marqués par chaque équipe et un résultat de référence est traduit en IMPs via le barème officiel de la loi 78B. Ainsi par exemple, un écart de 250 points entre deux équipes vaut 6 IMPS et un écart de 30 points vaut 1 IMP.

1.16.14 Promotion

1) **Promotion d'atout** : Manœuvre à la carte qui a pour but de hisser d'un cran dans la hiérarchie des valeurs un atout non maître de façon à lui permettre de réaliser une levée^[18]. Voir aussi l'article 'Promotion d'atout'.

2) Un des niveaux du système de classification des bridgeurs de la fédération française de bridge

1.16.15 Punitif

Contre/surcontre punitif : Contre ou surcontre que le partenaire doit normalement tenir sauf cas très particuliers. (Voir Contre (bridge).)

1.16.16 Psychique (annonce)

Annonce présentant une importante et volontaire désinformation sur la force en honneurs ou la longueur d'une couleur^[4]. Les annonces psychiques sont interdites dans certaines compétitions^[19].

1.17 Q

Cette section est vide, insuffisamment détaillée ou incomplète. Votre aide est la bienvenue !

1.18 R

1.18.1 Rapport attaque défense

Traduit librement de l'anglais *offense defense ratio* : Concept d'évaluation d'une main dans

le contexte d'enchères compétitives. En simplifiant grossièrement, ce concept stipule qu'il est plus intéressant de surenchérir avec une main dont les valeurs sont dans la ou les couleurs de *fit* (fort potentiel offensif) qu'avec une main dont les valeurs sont des levées immédiates dans le *fit* des adversaires (fort potentiel défensif).

1.18.2 Régulier

Main régulière : Main présentant une répartition de type 4-3-3-3, 4-4-3-2 ou 5-3-3-2^[17]. C'est-à-dire une main ne présentant pas plus d'un point de distribution.

1.18.3 Relais

Se dit d'une déclaration conventionnelle (le plus souvent une enchère) donnant peu d'information sur la main du joueur la produisant mais à la suite de laquelle son partenaire pourra décrire la sienne.

Exemple : pour beaucoup de joueurs, dans la séquence d'enchères "2♦, Passe, 2♥", l'ouverture de 2♦ est *forcing* de manche sans autre précision, 2♥ est un relais (quasi-)obligatoire et l'ouvreur se décrit ensuite par une enchère naturelle.

1.18.4 Renonce

Infraction consistant à jouer une carte qui n'est pas de la couleur demandée alors que l'on possède au moins une carte de cette couleur. Ou plus formellement : Ne pas attaquer ou jouer, quand c'est possible, une carte ou une couleur exigée par la Loi ou spécifiée par un adversaire exerçant ce choix après arbitrage d'une irrégularité^[20].

1.18.5 Répartition

1) *Répartition d'une main* : Nombre de cartes détenues par un joueur dans chaque couleur. On la note W-X-Y-Z où W,X,Y et Z sont le nombre de cartes détenues dans chacune des couleurs. Selon les besoins, les 4 nombres peuvent être donnés en ordre décroissant ou spécifiquement dans l'ordre ♣-♥-♦-♠. On appelle aussi cela parfois la *distribution*.

2) *Répartition d'une couleur* : Peut désigner le nombre de cartes d'une couleur spécifique

dans chacune des mains des quatre joueurs ou, plus spécifiquement (utilisation la plus fréquente) combien de cartes d'une couleur spécifique sont détenues par chacun des joueurs du camp de la *défense*. (Le *déclarant* sait toujours combien de cartes de chaque couleur le camp de la *défense* possède au total mais rarement la répartition exacte entre les deux défenseurs.) On note généralement cette répartition X-Y, où X et Y sont le nombre de cartes de la couleur en question détenues par chacun des défenseurs. Selon les cas, on donnera ces nombres soit en ordre décroissant soit en commençant par le joueur situé à gauche du *déclarant*.

1.18.6 Répondant

1) Pendant les annonces, désigne le partenaire du joueur ayant ouvert.

2) Plus rarement, désigne aussi le partenaire du joueur ayant fait la première déclaration conventionnelle d'une séquence de déclarations conventionnelles. Par exemple le partenaire du joueur ayant fait un *Blackwood*.

1.18.7 RKCB

Roman Key Card Blackwood : Variante du *Blackwood* où le roi d'atout est traité comme un cinquième As. On l'appelle aussi *Blackwood* à 5 clefs. (Voir *Blackwood (bridge)*.)

1.18.8 Robre

1) Une variante traditionnelle du bridge où les points de levées s'additionnent de donne en donne jusqu'à ce qu'une équipe en totalise 100 et gagne alors une manche.

2) Une partie de bridge en Robre se terminant après qu'une équipe a remporté deux manches.

1.18.9 Rouge

1) Synonyme de *Vulnérable* en référence au fait que les équipes vulnérables sont généralement indiqués par un fond rouge sur les étuis de compétition. On retrouve aussi les expressions "*rouge contre vert*" et "*vert contre rouge*" où la première couleur désigne la vulnérabilité de l'équipe dont on parle et la seconde celle de l'autre équipe.

2) *Carton rouge* : Un carton *contre* (généralement de couleur rouge) issu d'un *Bidding Box*.

1.18.10 Rubber

Rubber Bridge : Expression anglaise pour désigner la variante **robre** du bridge.

1.19 S

1.19.1 Sans-atout

Une des **dénominations** valides. Une donne joué avec un contrat à sans-atout est une donne où aucune couleur n'est considérée comme étant atout.

1.19.2 SAYC

Le SAYC (pour *Standard American Yellow Card*) est un système d'enchères très populaire aux États-Unis développé dans les années 80 par l'**American Contract Bridge League** (en)^{[21],[22]}.

1.19.3 Séance

Période pendant laquelle le jeu d'un certain nombre de donnes, fixé par l'organisateur d'un tournoi, est prévu^[4].

1.19.4 Semi-régulier

Se dit généralement d'une main présentant une répartition de type 5-4-2-2 avec quelques valeurs dans les couleurs courtes.

1.19.5 Série

Chacun des 4 niveaux principaux de classement des joueurs de la Fédération française de bridge.

1.19.6 Singleton

Couleur dans laquelle un joueur détient une et une seule carte.

1.19.7 Sous-bidder

(subjectif) Enchérir ou faire une annonce promettant moins de jeu que ce que l'on possède (à l'exclusion des psychiques et erreurs de système).

1.19.8 Squeeze

Technique de jeu avancée du déclarant où au moins un des adversaires est obligé de se défausser d'une carte qui aurait sinon pu faire une levée.

1.19.9 Stayman

Convention d'enchère très populaire à 2♣ après une ouverture (ou parfois intervention) à 1SA du **partenaire** et demandant à celui-ci de décrire sa teneur dans les couleurs **majeures**.

1.19.10 Stop

Avertissement effectué en bridge de compétition via le carton *STOP* du bidding box lorsqu'on est sur le point de faire une enchère à saut. Le joueur situé à gauche du joueur ayant juste fait une enchère à saut doit respecter une pause de 5 à 10 secondes (que le carton 'STOP' ait été utilisé ou non)^[23].

1.19.11 Sur-bidder

(subjectif) Enchérir ou faire une annonce promettant plus de jeu que ce que l'on possède (à l'exclusion des psychiques et erreurs de système).

1.19.12 Surcontre

Déclaration pouvant être faite pendant la phase des enchères lorsque la dernière déclaration autre que *Passé* est un *Contre* fait par un des adversaires. Si à la fin des enchères, la dernière déclaration autre que *passé* est un *surcontre*, le contrat final est alors *surcontré*. Un contrat *surcontré* compte pour plus de points qu'un contrat *contré* (voir **Marque du bridge**).

ou formellement : Déclaration sur le **Contre** d'un adversaire augmentant la valeur de la marque des contrats réussis ou chutés^{[4],[note 2]}.

1.19.13 Sur-couper

Mettre la plus haute carte d'atout d'une levée alors que l'atout n'est pas la couleur demandée et qu'au moins un autre joueur a déjà joué un atout sur cette levée.

1.19.14 Surlevée

Chaque levée réussie au-delà du minimum requis pour réussir un contrat. On utilise aussi les termes 'levée supplémentaire' et 'Levée de mieux' qui est le terme officiel.

1.19.15 Switch

1) 'Switcher (une couleur)' : Se dit principalement pour le camp de la défense lorsqu'un joueur de ce camp attaque une couleur que son camp n'a pas encore attaquée.

2) 'Switch petit-prometteur' : signal populaire (voir Signaler (bridge)) où le fait de mettre sa plus petite carte lors d'un switch promet des valeurs dans la couleur.

1.19.16 Système (d'enchères)

1) Ensemble des agréments d'annonces d'une paire de joueurs.

2) Corpus standardisé de conventions d'annonces présumées compatibles entre-elles et pouvant faire office de socle pour le système d'une paire de joueurs. Exemples : 'La Majeure cinquième' ou 'SAYC'.

1.20 T

1.20.1 Tenir

Tenir un contre/surcontre... : Passer de manière non-forcing lorsque la dernière annonce autre que passe est un contre/surcontre émis par le partenaire.

1.20.2 Texas

Enchère de transfert ou plus spécifiquement enchère de transfert après une ouverture (ou une intervention) à Sans-atout du partenaire. Aux États-Unis : plus spécifiquement un transfert pour une couleur mineure.

1.20.3 Top

Faire un top : En tournoi par paires, faire le meilleur résultat de la donne d'entre toutes les paires et obtenir par conséquent le maximum possible de points de matchs pour cette donne.

1.20.4 Transfert

Toute enchère conventionnelle promettant une couleur longue bien déterminée mais où la couleur longue n'est pas la dénomination de l'enchère et qui invite le partenaire (sauf main particulière) à faire une enchère ayant la couleur longue promise comme dénomination. Exemple : Annonce 2♥ en réponse à une ouverture de 1SA qui ne promet pas des cartes à cœur mais bien, conventionnellement, 5 cartes à ♠ et après laquelle l'ouvreur doit presque toujours annoncer 2♠.

1.20.5 Traverser

Traverser le déclarant ou *traverser la main du déclarant* : se dit lorsque le joueur situé à droite du déclarant attaque un pli et plus particulièrement lorsque cela permet à la défense de prendre en impasse des honneurs du déclarant dans la couleur attaquée ; on parle alors aussi de *Traverser les honneurs du déclarant*.

Traverser le mort : Comme ci-dessus mais vis-à-vis du mort.

1.20.6 Trèfle fort

Ensemble de systèmes de conventions d'enchères où l'enchère de 1♣ est artificielle et promet un jeu fort.

1.20.7 Trèfle polonais

Système de conventions d'enchères où l'ouverture de 1♣ est forcing et couvre beaucoup de mains très différentes pas nécessairement fortes. (Voir Trèfle polonais (en).)

1.20.8 Tricolore

Main présentant une répartition de type 5-4-4-0 ou 4-4-4-1^[17].

1.21 U

1.21.1 Unicolore

Main présentant une couleur d'au moins 6 cartes et n'entrant pas dans les critères d'un main bicolore.

1.21.2 Uppercut

Cas particulier de promotion d'atout. (Voir Uppercut au bridge.)

1.22 V

1.22.1 Venice Cup

Compétition bisannuelle par équipes nationales féminines faisant office de championnat du monde sous l'égide de la Fédération Mondiale de Bridge.

1.22.2 Vert

1) Synonyme de *non vulnérable* en référence au fait que les équipes non vulnérables sont généralement indiqués par un fond vert sur les étuis de compétition. On retrouve aussi les expressions "*rouge contre vert*" et "*vert contre rouge*" où la première couleur désigne la vulnérabilité de l'équipe dont on parle et la seconde celle de l'autre équipe.

2) *Carton vert* : Un carton *pas*se (généralement de couleur verte) issu d'un Bidding Box.

3) *Couleur verte* : Couleur n'ayant été promise longue ou forte par personne pendant les annonces alors que toutes les autres couleurs l'ont été.

1.22.3 Vulnérabilité

Conditions d'attribution de points de bonifications ou de pénalités de levées de chute^[4].

1.22.4 Vulnérable

Une équipe vulnérable perd plus de points de bonifications (comparativement à une équipe *non vulnérable*) en cas d'échec d'un contrat mais en gagne également plus en cas de réussite d'une manche, d'un chelem ou d'un contrat contré (ou surcontré) surtout s'il y a des surlevées.

1.23 W

Cette section est vide, insuffisamment détaillée ou incomplète. Votre aide est la bienvenue !

1.24 X

1.24.1 x (minuscule)

Désigne dans les schémas de donnes les cartes basses d'une série dont la hauteur exacte n'importe pas. Exemple : "Axx" au lieu de "A62".

1.24.2 X (majuscule)

Abréviation usuelle de *contre*

1.24.3 XX

Abréviation usuelle de *surcontre*

1.25 Y

Cette section est vide, insuffisamment détaillée ou incomplète. Votre aide est la bienvenue !

1.26 Z

1.26.1 Zéro

Faire un zéro : En tournoi par paires, faire le plus mauvais résultat de la donne d'entre toutes les paires et obtenir par conséquent 0 points de matchs pour cette donne.

1.27 0-9

1.27.1 0

Voir zéro.

1.27.2 2/1 forcing de manche

Système d'enchères populaire aux États-Unis où la réponse sans saut avec changement de couleur au pallier de 2 à une ouverture de 1 à la couleur est forcing de manche^[24]. (Voir 2/1 forcing de manche (en).)

1.27.3 4^e couleur forcing

Convention populaire selon laquelle lorsque 3 couleurs ont déjà été promises longues par

une paire de joueurs, l'annonce de la 4^e couleur au pallier le plus économique ne promet pas cette couleur mais un complément de valeurs. Elle exprime généralement aussi un problème d'arrêt dans cette couleur et/ou la présence d'une cinquième carte dans une majeure déjà promise quatrième.

1.28 Notes

- [1] Les raisons de ces classements séparés sont expliquées ici : (en) « Mathématiques des mouvements au bridge ».
- [2] Réglementé par les Lois 19B et 77 du bridge de compétition (*Lois du bridge de compétition version 2007*).

- [16] « Introduction aux maniements de couleur sur BridgeBalma »
- [17] « Glossaire : Le vocabulaire des bridgeurs sur notre-temps.com »
- [18] « Promotion d'atout partie 1 sur bridge-chailley.fr »
- [19] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, Loi 40
- [20] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, Loi 61
- [21] (en) « Fascicule SAYC sur le site de l'ACBL »
- [22] (en) « Descriptif SAYC sur Bridgebum »
- [23] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, Annexe 1
- [24] « Description détaillée du 2/1 forcing manche sur amour-dubridge.fr »

1.29 Références


- [1] *Lois du Bridge de Compétition 2007*, Copyright Fédération Mondiale de Bridge, version française par la Fédération française de bridge, section *Définitions*
- [2] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, En compétitions officielles, ce processus est réglementé par les lois 17 à 41 et 73 à 75.
- [3] « Jargon du bridge sur lebridgeinfo »
- [4] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, section *Définitions*
- [5] Dates, conditions de participations etc sur (en) « World Bridge Federation - Section compétitions »
- [6] *Voir aussi Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, Loi 22
- [7] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, La locution n'y est pas définie formellement mais y est utilisée avec cette acception en plusieurs endroits.
- [8] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, Réglementé par la Loi 6 qui ne précise cependant pas le modus operandi ni ne définit le terme
- [9] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, Réglementé en compétitions officielles par la Loi 6 et supplémenté par le règlement des compétitions de l'organisme (généralement une fédération) organisant la compétition.
- [10] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, Loi 17B et Annexe I §1.1
- [11] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, Loi 2
- [12] « Le Drury sur webridge.fr »
- [13] « Glossaire des bridgeurs sur 'Bridgeurs de Limoges' »
- [14] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, Réglementé en compétitions officielles par la Loi 16
- [15] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, Réglementé en compétitions officielles par la Loi 18



- Portail des jeux

Chapitre 2

Bridge

 Cet article concerne le jeu de cartes. Pour les autres sens du mot, voir [bridge](#) (homonymie).

Bridge

jeu de société

Boîte d'enchères et enchère

Le **bridge** est un jeu de cartes, de type jeu de levées, consistant à comptabiliser le nombre de levées réalisées. Il se pratique avec un jeu de 52 cartes, par quatre joueurs, opposant deux équipes composées de deux partenaires.

Il se déroule en deux phases :

1. les enchères qui déterminent le contrat à jouer par le déclarant ;
2. le jeu de la carte pendant lequel le déclarant tente de réaliser au moins le nombre de levées (plis) annoncé par le contrat.

2.1 Histoire

Plusieurs jeux de cartes comparables au whist sont répertoriés depuis le début du XVI^e siècle. Ce sont tous des jeux de levées, avec beaucoup de variations mineures. Le whist devint le jeu dominant et compta de nombreux pratiquants pendant trois siècles.

Dans les années 1890, la possibilité pour le donneur de choisir l'atout devint populaire aux États-Unis et au Royaume-Uni. Le jeu qui en résultait fut appelé *bridge whist* dont l'origine étymologique viendrait du russe *biritch* bien qu'il existe d'autres théories^[1]. En 1904, se mit en place une phase d'enchères pour déterminer quel joueur désignera la couleur d'atout.

2.1.1 Origines du bridge

Au XIV^e, les cartes à jouer arrivent en Europe depuis le Moyen-Orient, via l'Italie et l'Espagne. Au XV^e, le principe de l'atout du tarot adapté aux cartes ordinaires est appelé « Triomphe », « Triunfo » en Espagne et « Trumpf »

en Allemagne ; il devient le « French Trump » en Angleterre. Au XVII^e, le *Trump* est renommé *Whisk*, qui deviendra *Whist* en 1674. 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'Hombre* espagnol et du *Biritch* russe^[3].

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. 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 ».

2.1.2 Aujourd'hui

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.

Parmi les joueurs les plus célèbres, on peut citer l'Italien Giorgio Belladonna, décédé en 1995, ou encore les Américains Jeff Meckstroth (en) et Eric Rodwell (en). Aujourd'hui, une génération plus jeune tend à dominer ce sport de l'esprit.

Le succès mondial de ce jeu de cartes ne se dément pas. On dénombre 99 015 licenciés en France en 2013, qui se classe ainsi au 2^e rang mondial^[4] derrière les États-Unis qui compte 160 000 licenciés. Parmi les grandes nations du bridge, on retrouve également le Royaume-Uni, la Pologne, la Norvège, les Pays-Bas, le Brésil ou l'Italie. Parmi les adeptes du jeu : Bill Gates, Warren Buffett, Deng Xiaoping.

Assez complexe, le bridge conserve une image plutôt élitiste (à la fois intellectuelle et sociale) et donne lieu à la publication d'une abondante littérature technique.

La *World Bridge Federation* (Fédération Mondiale de Bridge) est reconnue en tant qu'organisation par le Comité international olympique en 1995 et le bridge en tant que sport en 1999. Cependant, c'est la nature de sport dit « cérébral » du bridge qui ne permet pas sa représentation comme sport aux Jeux olympiques^[5].

Il existe néanmoins des compétitions internationales :

- les années impaires a lieu la *Bermuda Bowl*, à l'occasion de laquelle s'affrontent tous les pays qualifiés dans leur zone géographique respective ;
- les années paires se déroulent :
 - (années non multiples de 4) les Championnats du Monde Open, ouverts à tous les prétendants,
 - et, l'autre année (comme les Jeux Olympiques d'été), les *World Mind Sports Games*, équivalent des Olympiades.

2.2 Règles du jeu

2.2.1 Présentation succincte

Le bridge se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes divisé en quatre couleurs : pique ♠, cœur ♥, carreau ♦, trèfle ♣. Il y a donc treize cartes par couleur. (*Le terme couleur désigne chacune des séries ♠, ♥, ♦, ♣. Il est très rare au bridge d'utiliser le terme couleur pour désigner ensemble les séries rouges (♥ et ♦) ou les séries noires (♣ et ♠).*)

L'ordre de valeur des cartes de la plus forte à la plus faible : as, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux. Les cinq cartes les plus fortes, savoir As, Roi, Dame, Valet, dix, sont généralement appelées *honneurs*^[6].

Les joueurs

Le bridge se joue à quatre ; chaque joueur est qualifié par un terme issu des points cardinaux : l'équipe (la paire de joueur) appelée « Nord-Sud » joue contre l'équipe placée en « Est-Ouest ».

L'objectif de chaque équipe est de marquer le plus grand nombre de points possible, en réussissant ou en faisant échouer (« chuter ») un *contrat*, c'est-à-dire une promesse faite par une des deux paires de réaliser un certain nombre de levées. Pour aboutir à un contrat, les quatre joueurs passent par une séquence *d'enchères* ; chacun leur tour, ils ont la possibilité de proposer un contrat, associé ou pas à une couleur d'atout. C'est le camp du joueur qui a

émis l'enchère la plus forte qui joue le contrat. On parle de camp *déclarant*.

Déroulement

On choisit si possible une table carrée ou octogonale permettant à chacun des joueurs de s'asseoir à un bord différent. Les quatre joueurs prennent ensuite place à la table, chacun s'asseyant en face de son partenaire (en diagonale si la partie a lieu sur une table rectangulaire avec deux joueurs par bord). Si cela n'a pas encore été fait, les joueurs avertissent brièvement leurs adversaires de leur système de conventions.

À moins de recevoir une main pré-distribuée (par ordinateur ou par les joueurs d'une autre table) :

- on définit au besoin qui est donneur et quelles sont les vulnérabilités respectives.
- un jeu de cinquante-deux cartes est mélangé abondamment, éventuellement coupé puis entièrement distribué une carte à la fois^[7].
- les joueurs vérifient qu'ils ont bien treize cartes et en prennent connaissance.
- les enchères peuvent commencer. La valeur du contrat sera différente selon la couleur d'atout choisie :
 - pique ♠ et cœur ♥ sont les couleurs dites *majeures*,
 - carreau ♦ et trèfle ♣ sont les couleurs dites *mineures*.

Articles détaillés : *Enchère (bridge)* et *Marque du bridge*.

- lors du jeu de la carte, chaque joueur pose une carte à tour de rôle pour chaque pli. Lorsque chaque joueur a joué une carte, le pli se termine et est remporté par le joueur ayant posé le plus gros atout sur ce pli ou, si aucun atout n'a été joué, par le joueur ayant joué la plus grosse carte dans la couleur demandée.
- la *donne* se termine lorsque les 52 cinquante-deux cartes ont été jouées (soit 13 plis de 4 cartes).

Alors que le jeu de bridge est généralement considéré comme le plus complexe des jeux de cartes, ses règles sont relativement simples.

Schématiquement, lors du jeu de la carte :

- il faut jouer à son tour,
- il faut si possible fournir une carte de la couleur demandée.

Geneviève Geneslay a écrit : « la faute la plus grave est de ne pas fournir alors que l'on possède une carte dans la couleur demandée ! Cela s'appelle *faire une renonce* »^[8]. Ces connaissances ne sont toutefois pas suffisantes pour jouer en club. En pratique, il est notamment indispensable de connaître un minimum de conventions d'enchères.

Le goulash

En partie libre, il est possible de jouer une variante, le goulash.

Article détaillé : Bridge goulash.

2.2.2 Le jeu de la carte

Article détaillé : Jeu de la carte (bridge).

Chaque donne se déroule en 13 levées (aussi appelées *plis*). Une fois les enchères terminées, le joueur assis à gauche du déclarant *entame* la première levée en jouant la carte de son choix. Les cartes du *mort* sont ensuite étalées faces visibles d'une manière standard (voir section sur l'entame).

Les autres joueurs posent alors une carte de leur main, à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs doivent poser une carte de la même couleur que la première carte posée pour ce pli (on parle de *Couleur demandée*). Si un joueur n'a plus de carte de cette couleur, n'importe quelle carte de sa main peut être posée (au bridge, contrairement au tarot ou à la belote, on n'est *jamais* obligé de couper ni de surcouper, sauf, bien entendu, si la couleur demandée est l'Atout, auquel cas la *renonce* est pénalisée)). Lorsque chaque joueur a joué une carte, le pli se termine et est remporté par le joueur ayant posé le plus gros atout sur ce pli. Si aucun atout n'a été joué, le pli est remporté par le joueur ayant joué la plus grosse carte dans la *couleur demandée*.

Les cartes jouées par le mort sont choisies par le déclarant. Le mort se contente d'obtempérer et n'a pas le droit d'influencer le choix de son partenaire. Dans la pratique, il arrive souvent que le déclarant manipule lui-même les cartes du mort, celui-ci n'ayant aucune action à réaliser peut même s'absenter de la table.

Les cartes jouées pendant le pli sont ensuite cachées et mises de côté, elles ne serviront plus pour cette donne (la manière exacte de procéder pour les mettre de côté peut varier selon que l'on joue en compétition ou entre amis). Le joueur qui a remporté le pli joue une carte de sa main de son choix (ou du choix du déclarant, s'il s'agit de la main du mort) pour lancer le pli suivant.

Le jeu de la carte se termine lorsque les 52 cartes ont été jouées. Les levées remportées par le déclarant sont ajoutées à celles remportées par le mort. Ce total est comparé

au nombre de levées requises par le contrat afin d'établir le score de la donne (voir plus bas).

L'entame

Article détaillé : Théorie de l'entame au bridge.

La première carte est déposée par le joueur à la gauche du déclarant. C'est l'entame. Le partenaire du déclarant étale alors ses cartes sur la table et devient le **Mort**. Il les étale de sorte que vu du déclarant, il y ait une colonne pour chaque couleur, que chaque colonne soit triée pour avoir les cartes les plus fortes en haut et que l'éventuel atout constitue la colonne de gauche^[9]. Il est d'usage d'alterner les couleurs rouges et les couleurs noires pour le confort.

En compétition, il est d'usage d'entamer sa carte *face cachée* et d'attendre le "Oui" du partenaire avant de la révéler. Ceci réduit le risque de révéler indûment une carte lorsque l'on pense à tort être l'entameur. Ceci libère également un temps au partenaire pour demander une dernière fois quelques explications sur les enchères sans que l'on puisse suspecter qu'il cherche à influencer le choix de l'entame^[10].

Tous les joueurs sont dès lors en mesure de voir le jeu du mort.

2.2.3 Score et marque

La marque du bridge est un élément fondamental du jeu. C'est elle, en effet, qui sanctionne l'ensemble des décisions prises par les joueurs au cours d'une donne et sa construction riche et complexe leur offre de nombreux choix.

Article détaillé : Marque du bridge.

2.3 Éléments de technique

2.3.1 Description d'une main

Un certain nombre de termes sont spécifiques aux **jeux de cartes** ou au bridge en particulier. Les mains peuvent être décrites par les termes ci-dessous :

- nombre de cartes dans une couleur donnée :
 - *chicane* : absence de la couleur ;
 - *singleton* : une seule carte dans la couleur ;
 - *doubleton* : exactement deux cartes dans la couleur ;
 - *couleur énième* : n cartes dans la couleur.
- *distribution* :

- main régulière : main sans chicane, ni singleton possédant au plus un doubleton (ex. 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2)^[11] ;
- main unicolore : main comportant une couleur au moins sixième et pas d'autres couleurs au moins quatrième (ex. 6-3-2-2, etc.) ;
- main bicolore : main comportant une couleur au moins cinquième et une seule autre couleur au moins quatrième (5-4-2-2, 5-5-2-1, 6-4-2-1, etc.) ;
- main tricolore : main possédant trois couleurs au moins quatrièmes (4-4-4-1, 5-4-4-0) ;
- fit : une couleur au moins 8^e entre les deux partenaires, constituant donc un bon atout potentiel.
- coup de ciseau
- coup de Milton Work
- coups psychologiques
- coup sans nom
- élimination et mise en main
- évite (dans le contexte d'un squeeze ou pour empêcher une reprise de main chez l'un des joueurs)
- fin de coup
- impasse d'Oslo

2.3.2 Jeu du déclarant

Techniques de base pour le déclarant

Un joueur débutant doit être familier de ces stratégies lors du jeu de la carte.

- main de base
- coupe de la main courte
- affranchissement
- établissement de couleurs longues
- impasse

Techniques avancées pour le déclarant

Quelqu'un qui joue régulièrement dans des tournois doit être familier avec ces concepts :

- coup à blanc
- jeu de sécurité
- laisser-passer
- double coupe

Un bon joueur doit connaître celles-ci :

- baiser à la reine
- buffalo
- compte de mains (reconstitution de la distribution et des honneurs des opposants), en tirant parti des enchères et des plis
- coup d'atout (étouffement)
- coup de Bath

- lob
- manœuvre de Guillemard
- mort inversé
- réduction du compte (en vue d'un squeeze)
- règle de 7
- squeeze

2.3.3 Jeu de la défense

Techniques de base pour la défense

- entame
- couper

Techniques avancées pour la défense

- compte de mains
- coup de l'empereur
- coup de Deschappelles
- coup de Merrimac
- entame en fonction des enchères
- éviter une fin de coup ou un squeeze (déssqueezeification)
- signalisation
- uppercut

2.3.4 Systèmes d'enchères et conventions

La richesse combinatoire du bridge permet de mettre en œuvre, dans le respect des règles, des techniques de transmission d'informations, aussi bien dans la phase d'enchères que dans celle du jeu de la carte. Ces techniques sont des *conventions* établies par une entente préalable entre partenaires, qui attribueront à certains types d'enchères ou à certains choix de cartes une signification particulière.

Les conventions d'enchères, parmi lesquelles les plus connues sont le Stayman, le Blackwood et le Texas conduisent à l'élaboration d'un *système*, véritable langage. Parmi les plus connus, la majeure cinquième, l'Acol, le SAYC, la famille des trèfles de force, de précision, polonais, etc. L'inventeur du trèfle fort et de la majeure cinquième est le champion français Pierre Ghestem, dans les années 1960^[12]. En France, le système de la « majeure cinquième » ou standard français, promue par Jaïs et Lebel est prédominant. Les systèmes à base de *trèfle fort* permettent d'optimiser les échanges pour décrire le maximum de mains fortes à bas niveau d'enchère mais sont plus difficilement utilisables par des débutants (parce que moins 'naturels' et plus exigeants en mémorisation et en élaboration de défenses contre les interventions).

Ces systèmes s'appuient tous sur des techniques d'évaluation.

Article détaillé : [Évaluation des mains au bridge](#).

La manière de jouer les cartes peut aussi faire l'objet de conventions.

Article détaillé : [Signaler \(bridge\)](#).

Deux précisions s'imposent :

- la transmission d'informations entre partenaires au bridge n'est en aucune façon une tricherie, mais bien une manière technique de mettre en œuvre les règles du jeu dans leur plus absolu respect ;
- les informations ainsi transmises sont publiques, c'est-à-dire que toute convention entre partenaires doit être dûment signalée aux adversaires et, à leur demande, clarifiée et précisée.

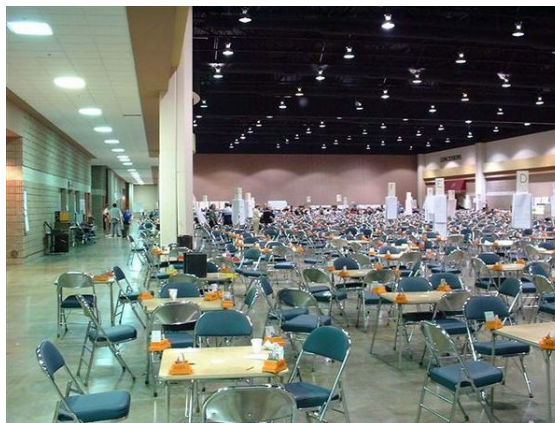
2.4 Formules de compétition

Comme la plupart des jeux de cartes, le bridge est un jeu de hasard. Néanmoins, pour atténuer la part de la chance et permettre, en compétition, au talent des joueurs de s'exprimer, le score de chacun est comparé à celui des autres. Il existe deux systèmes principaux :

- le tournoi par paires

- le match par quatre

2.4.1 Tournoi par paires



Salle de tournoi par paires à la fin d'une compétition

Dans un tournoi par paires, les joueurs ne sont pas fixes.

- Mouvement de type Mitchell : les joueurs d'une ligne donnée — généralement, Est-Ouest — circulent de table en table ; dans le même temps, les donnes tournent en sens inverse. En fin de compte, chaque donne est jouée le même nombre de fois ; en fonction du nombre de tables, chaque paire jouera ou non toutes les donnes, et affrontera tout ou partie des paires de l'autre ligne.
- Mouvement de type Howell : dans ce type de mouvement, une paire sera parfois Nord-Sud, parfois Est-Ouest. Chaque paire suit un plan de mouvement connu à l'avance qui l'amènera à rencontrer les autres paires. Les donnes sont fixes, c'est-à-dire qu'elles restent sur les tables où elles sont jouées, ce sont les paires qui se déplacent. Ce type de mouvement est en général utilisé quand le nombre total de paires ne permet pas d'organiser un mouvement de type Mitchell.

On compare ensuite les résultats, ligne par ligne : d'un côté, tous les Nord-Sud, de l'autre, tous les Est-Ouest en cas de mouvement Mitchell, ou une liste unique en cas d'Howell. On les classe par donne, et par score dans le cadre de chaque donne. Sur chaque donne, chaque paire marque deux points (points *MP* pour l'anglais *Match Point*) pour chaque autre paire qui a eu un score moindre, et un point pour chaque autre paire qui a fait le même score. Ces points sont additionnés pour déterminer les vainqueurs. On peut compter différemment, en attribuant pour chaque donne un score égal à $2 \times (\text{nombre de tables} - \text{place})$, ce qui revient au même. Cette formule privilégie la place sur le score.

Les scores finaux sont donnés en pourcentage, un résultat compris entre 0 et 100 % : 100 % est le meilleur résultat, il signifie que la paire a joué toutes les donnes strictement mieux que toutes les autres paires ; 50 % signifie que la paire a joué en moyenne toutes les donnes comme les autres, et 0 % signifiant que la paire de joueur est la seule à avoir eu le plus mauvais résultat. En pratique, la grande majorité des paires terminent avec un score situé entre 40 et 60 %.

Le calcul de pourcentage sur une donne

Il est décidé d'une note maximale; elle sera égale au nombre de paires de joueurs participants au tournoi, diminué de 1. Cette note est attribuée ensuite au meilleur joueur, puis un point de moins pour le joueur suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier. En cas d'ex-aequo, on fait la somme de leurs points et on divise par le nombre d'ex-aequo, chacun marque le chiffre ainsi obtenu. Le tout est converti en pourcentage : on multiplie les points par 100 et on divise par le nombre de points maximal.

En prenant comme exemple les résultats d'un tournoi incluant 9 paires de participants : le plus mauvais score est de 110, 1 paire a marqué 140, 2 ont obtenu 170, 4 ont obtenu 620, la meilleure paire a atteint 650 points.

Les points obtenus seront :

- 0 point pour la paire de joueurs ayant atteint 110, *ce qui donnera* : $0 \times 100/8 = 0 \%$
- 1 point pour celles qui ont atteint 140, *ce qui donnera* : $1 \times 100/8 = 12,5 \%$
- $(3+2)/2$ soit 2,5 points pour les équipes marquant 170, *ce qui donnera* : $2,5 \times 100/8 = 31,25 \%$
- $(7+6+5+4)/4$ soit 5,5 points pour celles marquant 620, *ce qui donnera* : $5,5 \times 100/8 = 68,75 \%$
- 8 points pour le score maximal 650, *ce qui donnera* : $8 \times 100/8 = 100 \%$

2.4.2 Match par quatre

Dans un match par quatre, deux équipes de quatre s'affrontent sur les mêmes donnes en croisant les lignes (Nord-Sud de l'équipe A joue contre Est-Ouest de l'équipe B, et réciproquement). On compare ensuite, donne par donne, le score des deux équipes : on convertit la différence de scores entre les deux équipes en « points de match internationaux » ou IMP (pour *International Match Points* en anglais) selon une table de conversion standard. Ces points de match s'additionnent pour déterminer l'équipe gagnante. Si la compétition s'inscrit dans le cadre d'un championnat, la différence finale en IMP est transformée en points de victoire selon un clef propre



Des étuis permettent de transporter les donnes d'une table à l'autre sans mélanger les quatre mains

à chaque championnat (mais en pratique fortement standard selon le nombre de donnes jouées pendant le match).

Dans cette formule, ce sont les écarts qui comptent et la stratégie diffère donc légèrement mais sensiblement de celle du tournoi par paires classique.

Les matches par quatre servent de support à différentes formes de compétitions, dont :

- les matches par KO, par exemple en Coupe de France,
- les tournois en poules, dans lesquels chaque équipe affronte chacune des autres,
- les pattons, dans lesquels chaque équipe rencontre un sous-ensemble des autres, d'une façon organisée pour approcher autant que possible l'équité.

2.4.3 Autres formules

Tournoi Butler

Il s'agit, en résumé, d'une compétition par paires où les points sont comptés (presque) comme en match par quatre. Il existe deux variantes principales :

- ou bien chaque paire est comparée en IMP à chaque autre paire et on divise ensuite ce résultat par le nombre de paires (ou par ce nombre moins 1).
- ou bien chaque paire est comparée en IMP à un score médian (ou, plus rarement, à un score moyen)

Il est également fréquent de ne pas tenir compte des scores les plus extrêmes (par exemple les 5 % meilleurs scores et les 5 % pire scores).

2.4.4 Règles de compétition

Article détaillé : Bridge de compétition.

Par-dessus les règles « de base » du bridge, se greffent les règles (ou « lois ») de compétition. Chaque fédération promulgue ses propres règles qui sont d'application dans les compétitions qu'elle organise. Les autres organisateurs de compétitions font généralement implicitement ou explicitement emploi des lois émises par la fédération nationale (ou régionale) correspondante au lieu de la compétition. Certains organisateurs ajoutent quelques règles ou conditions d'inscription (par exemple afin de créer un tournoi « débutants ») tandis que d'autres ne font référence à aucun règlement complet et préfèrent alors l'adage « en cas de problème, voyez avec l'organisateur qui avisera comme bon lui semble ».

En pratique, sauf à haut niveau, il n'est pas vraiment nécessaire de connaître ces règles pour pouvoir jouer en compétition et même à haut niveau, il n'est pas nécessaire de les connaître entièrement.

Les lois couvrent essentiellement trois besoins :

- Maintenir le respect de certaines règles éthiques. (Il est ainsi par exemple interdit par la plupart des fédérations de faire semblant d'hésiter lorsqu'on n'a qu'une seule carte dans la couleur demandée)
- Trouver un moyen de 'sauver' la donne lorsqu'un joueur a involontairement enfreint une règle. (Par exemple, lorsqu'un joueur a joué une carte alors que ce n'était pas à son tour de jouer)
- Protéger les joueurs de niveaux débutant ou intermédiaire des complexités de certains systèmes d'enchères utilisés par quelques joueurs. (Ainsi la plupart des fédérations interdisent certaines conventions d'enchères très imprécises et/ou artificielles à certains niveaux de compétition.)
- Le meilleur joueur français est connu sous le pseudonyme de JMJ

2.5 Le bridge et la littérature

2.5.1 Romans policiers

- Agatha Christie, *Cartes sur table*, 1936 ;
- Stanislas-André Steeman, *L'assassin habite au 21*, Les Classiques du Masque, 1939 ;
- Gilbert Picard, *Le neuf de la poisse*, Fleuve Noir, 1985

2.5.2 Autres

Phileas Fogg, héros du roman *Le Tour du monde en 80 jours* de Jules Verne, est un grand amateur de whist, ancêtre du bridge

2.6 Voir aussi


2.6.1 Liens internes

- Glossaire du bridge

2.6.2 Bibliographie

Le bridge a donné et donne toujours lieu à une très abondante littérature.

- Jean-Louis Counil, *Naissance du bridge Site*
- Eddie Kantar, Patrice Marmion et Dominique Portal, *Le bridge pour les nuls*, 2006 ;
- Fédération française de bridge, *Le Système d'enseignement français*, 2006, dernière édition 2012
- Pierre Saporta, *Bridge magique, bridge logique*, 2004
- Michel Sahal, *Les enchères de chelem dans le bridge de compétition moderne*, 1993
- David Bird, Ron Klinger, *Kosher bridge*, 1992
- Hugh Kelsey, *Testez votre jeu de la carte (Test Your Card Play)*, 1991 (1990)
- Matthew Granovetter, *I shot my bridge partner*, 1989
- Michel Bessis, Norbert Lebély, *Bien enchérir en défense*, 1988
- Alexandre Vraca, *Bridge de loisir*, Lausanne, 1985
- Philippe Pionchon, *L'Intelligence Artificielle et le bridge*, 1984, Logiciels de bridge
- Jean-Marc Roudinesco, *Le bridge en tournoi par paires*, 1983
- Jean-Marc Roudinesco, *Le dictionnaire des manières de couleurs*, 1995
- Robert Berthe et Norbert Lebély, *Pas à pas (4 tomes, jeu de la carte et défense, à SA et à la couleur)*, 1982 : remarquable de pédagogie pour débutants et même pour les autres...
- Terence Reese, *Mieux jouer avec le mort (The Most Puzzling Situations in Bridge Play)*, 1993 (1978)

- Jean-René Vernes, *Bridge moderne de la défense*, Paris, 1966
 - Victor Mollo, *Bridge dans la ménagerie*, 1965 : un grand classique de l'humour bridgesque, avec des situations complexes et des fins de coup époustouflantes. Tout bridgeur a entendu parler des personnages truculents que sont l'Ogre obèse ou le Lapin lamentable. D'autres tomes ont suivi.
 - Pierre Jaïs, Henri Lahana, *Bridge simple et moderne*, 1963
 - Ely Culbertson, *Contract Bridge Blue Book*, 1930
- [10] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, L'entame et le début du jeu de la carte est réglementé en compétitions officielles par la Loi 41
 - [11] Le Système d'Enseignement Français, Paris, Fédération française de bridge, *Le bridgeur*, coll. « Université du bridge », 1997, 79 p. (ISBN 2-9513230-0-X), p. 4
 - [12] La méthode est appelée *Monaco* dans sa version adaptée aux professionnels, décrite dans l'ouvrage *Le Monaco, Le Bridge de Demain* par Ghestem Delmouly, éditions Lafont 1966.
-  Portail des jeux

2.6.3 Liens externes

- Catégorie bridge de l'annuaire DMOZ
- Découverte du bridge (e-learning vidéo) hébergé par la Fédération française de bridge.
- Découverte du bridge (e-learning interactif) par les enseignants de la FFB.

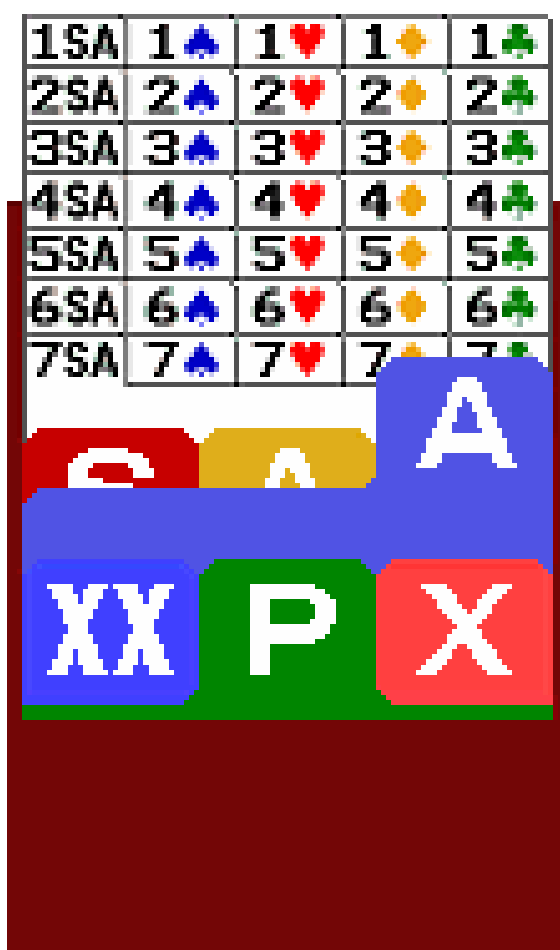
2.6.4 Notes et références

- [1] "*Biritch, or Russian Whist*", 23 octobre 1886, auteur présumé J. Collinson, exemplaires à la Bibliothèque Bodléienne et à la Bibliothèque nationale d'Écosse, Facsimilé sous (ISBN 0-9060-3100-1)
- [2] Jacques Ovion, « Du Whist au Bridge », sur *Pages Perso-orange.fr*, Jean Gamain, 2001 (consulté le 28 octobre 212) : « Historique du bridge »
- [3] *Larousse du bridge*, aux éditions Larousse, 1995, ISBN 2-03-518205-0, p.16
- [4] « La France au 2ème rang mondial », sur *www.ffbridge.asso.fr*, Fédération Française de Bridge (consulté le 28 mars 2014) : « la France avec 99 015 licenciés occupe le 2ème rang mondial[...] »
- [5] (en)« REVIEW OF THE OLYMPIC PROGRAMME AND THE RECOMMENDATIONS ON THE PROGRAMME OF THE GAMES OF THE XXIX OLYMPIAD, BEIJING 2008 » (consulté le 9 mai 2012)
- [6] *Lois du Bridge de Compétition 2007*, Copyright Fédération Mondiale de Bridge, version française par la Fédération française de bridge, section *Définitions*
- [7] Lois du Bridge 6A et 6B, 'Laws of Duplicate Bridge' version 2007 publié en anglais par la Fédération mondiale de bridge
- [8] Geneviève Geneslay, *Bridgez avec vos enfants !: Une méthode rapide, cartes en main*, éd. Prat, 1999, ISBN 9 782858 903276, page 19.
- [9] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, Loi 41D

Chapitre 3

Blackwood (bridge)

☞ Pour les articles homonymes, voir [Blackwood](#).
Dans le jeu de bridge, la convention **Blackwood** est uti-



lisée pour connaître surtout les as mais également les rois ou la dame d'atout dans les cartes du partenaire.

La demande est effectuée par l'enchère de 4SA.

3.1 Le blackwood classique

Dans un système classique chaque palier franchi correspond à un nombre d'as croissant (5♣ pour 0 as, 5♦ pour 1 as, etc.) .

Les réponses du blackwood classique sont :

- 5♣ pour quatre ou zéro as ;
- 5♦ pour un as ;
- 5♥ pour deux as ;
- 5♠ pour trois as.

3.2 Le blackwood romain (30-41) 4as

Depuis plusieurs années les réponses au blackwood ont évolué d'un schéma type *Baron* vers un schéma 30-41 plus performant.

Dans un schéma 30-41, le premier palier correspond à 3 ou 0 as, le second à 4 ou 1 as.

Les réponses dans un schéma type 30-41 simple sont :

- 5♣ pour trois ou zéro as (**30**) ;
- 5♦ pour quatre ou un as (**41**) ;
- 5♥ pour deux as
- 5♠ pour deux as et une force supplémentaire (suivant la convention employée)

3.3 Le blackwood moderne (30-41) 4 as et le roi d'atout

Les réponses dans un schéma type 30-41 avec le roi d'atout sont :

- 5♣ pour trois ou zéro as (**30**) ;
- 5♦ pour quatre ou un as (**41**) ;
- 5♥ pour deux as sans le roi d'atout ;
- 5♠ pour deux as avec le **roi** d'atout ;
- 5SA avec une chicane « utile » et deux as,
- 6♣, 6♦ : avec une chicane dans la couleur nommée et un as,
- 6♥ : avec une chicane dans la majeure qui n'est pas l'atout et un as.

3.4 Le blackwood 30-41 5 clés (et la dame d'atout)



Une version plus moderne du blackwood “30-41” est actuellement employée par une majorité de joueurs^[réf. nécessaire], il s’agit de la version 5 clés ou contrôles. Un contrôle ou encore une clé est soit un as, soit le roi d'atout.

Les réponses sont :

- 5♣ pour trois ou zéro clé(s),
- 5♦ pour quatre ou une clé(s),
- 5♥ pour deux clés sans la dame d'atout,
- 5♠ pour deux clés avec la dame d'atout,
- 5SA avec une chicane « utile » et deux clés,
- 6♣, 6♦ : avec une chicane dans la couleur nommée et une clé,
- 6♥ : avec une chicane dans la majeure qui n'est pas l'atout et un as.

À noter qu'il existe une version dite *6 clés* qui s'emploie en cas de double fit et inclut chacun des rois des deux couleurs de fit dans les clés.

3.5 Le blackwood d'exclusion

L'enchère de demande d'un blackwood d'exclusion s'effectue après agrément d'un fit, par une enchère à **saut** au palier de 5 dans une couleur. Il s'emploie lorsque l'on a une chicane dans cette couleur et que la possession de l'as correspondant par le partenaire n'importe pas.

Il utilise la même structure de réponses que le blackwood 5 clés sauf qu'il exclut des clés, l'as de la couleur nommée.

Par exemple pour un blackwood d'exclusion à carreau, posé par l'enchère de 5♦, les réponses sont :

- 5♥ pour trois ou zéro clé(s) (sans compter l'as de carreau),
- 5♠ pour quatre ou une clé(s) (sans compter l'as de carreau),
- 5SA pour deux clés sans la reine d'atout (sans compter l'as de carreau),
- 6♣ pour deux clés avec la reine d'atout (sans compter l'as de carreau).

3.6 Exception

Dans le système actuel français, l'enchère de 2♦ (à l'ouverture) étant un appel aux as, le 4SA blackwood après l'ouverture de 2♦ est un appel aux rois, la dame d'atout remplaçant le roi d'atout comme 5^e clef.

Chapitre 4

Coupe de la main courte (bridge)

La **coupe de la main courte** est une technique de base du déclarant au jeu de bridge dans les contrats à l'atout qui consiste à couper une perdante de la main longue à l'atout par un des atouts de la main courte. On parle également souvent de **coupe de la main secondaire**, les deux concepts se rejoignant le plus souvent puisque la main secondaire est généralement la main courte à l'atout (voir article 'Main de base').

Cette technique peut s'appliquer à d'autres jeux de cartes à base de levées se jouant en équipe et avec un atout.

Il faut noter qu'à l'inverse, les coupes de la main longue ne produisent généralement pas de levée.

4.1 Tours de débarras

Il est parfois souhaitable de tirer un ou plusieurs tours d'atouts (*tours de débarras*) avant de tenter la coupe. Cela permet d'éviter une coupe ou surcoupe adverse si d'aventure un des adversaires était à la fois court à l'atout et court dans la couleur que l'on souhaite couper.

4.2 Exemples de coupes de la main courte

4.2.1 Avec deux tours de débarras

Contrat 7♠ joué par Sud sur entame V♥.

Sud pourrait réussir son contrat en établissant sa couleur secondaire trèfle et défaussant ensuite un carreau perdant sur un trèfle affranchi mais le manque de communications avec le mort ne permet la réussite de cette ligne de jeu que si les trèfles adverses sont répartis 3-3 soit environ 35 % de chance.

En jouant A♦, R♦ et 4♦ coupé en Nord (*coupe de la main courte*), Sud gagne 7♠ pour peu que les carreaux adverses soient répartis 4-4 ou 5-3 soit environ 80 % de chances de réussite.

On voit alors qu'une perdante de la Main de base, le 4♦, est effacée par la coupe.

Sud peut faire légèrement mieux en jouant deux tours d'atout (*tours de débarras*) avant de s'attaquer aux carreaux. Ce faisant, il réussira également son contrat si un des adversaires est à la fois court à carreau (maximum 2 carreaux) et court à pique (maximum 2 piques) soit environ 5 % de chances supplémentaires.

Sud court un très léger risque additionnel en jouant atout : après avoir fait deux tours de pique et coupé en Nord, Sud doit revenir en main et pourrait se faire couper à son tour. L'un dans l'autre, les tours de débarras sont cependant ici largement favorables.

4.2.2 Sans tours de débarras

Si on modifie la donne comme suit :

Contrat 6♠ joué par Sud sur entame D♦ en tournoi par paires.

Ici, Sud ne peut plus se permettre de tours de débarras. En effet :

- Si Sud tire l'As♠ au premier ou deuxième tour d'atout, il perdra inutilement une levée si Est détient le R♠ suffisamment long.

- Si Sud fait deux fois l'impasse au R♠ avant la coupe, il risque alors qu'Ouest prenne le deuxième tour d'atout et rejoue atout pour retirer à Nord son dernier atout et faire chuter le contrat.

Sud doit donc ici jouer immédiatement A♦, R♦ et 4♦ coupé en Nord (coupe de la main courte). Sud gagne 6♠ si les carreaux adverses sont répartis 4-4 ou 5-3 ou si les carreaux sont répartis 6-2 et que le R♠ est placé et encore dans quelques autres cas improbables soit environ 90 % de chances de réussite au total. Le tout, et c'est important en tournoi par paires, sans réduire fortement ses chances de réaliser une levée supplémentaire.

Sud peut également envisager de jouer sur les trèfles mais le rendement reste ici inférieur à la coupe car si les trèfles sont 4-2 (48 % des cas), Sud devra renoncer à l'impasse au R♠ pour affranchir un trèfle de longueur.

Chapitre 5

Enchère (bridge)

☞ Pour l'article homonyme, voir [Enchère](#).

L'enchère, au bridge, est l'étape qui précède le jeu de la carte. En pratique, pour jouer au bridge, il est indispensable de connaître un minimum de conventions d'enchères.

Une *annonce* (ou *déclaration*) est une **Enchère**, un **Passe**, un **Contre** ou un **Surcontre**. Chaque *enchère* est une déclaration indiquant un nombre de levées à faire (de une à sept) au-delà des six premières et une *dénomination* (une des quatre couleurs ou « sans-atout »). Il y a donc 35 enchères possibles au total.

5.1 Déroulement

5.1.1 Ouverture des enchères

- Le *donneur* parle en premier et fait la première annonce ; les joueurs fournissent une déclaration à tour de rôle.
- Les annonces continuent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que trois participants passent consécutivement (sauf dans le premier tour où tout le monde a droit à la parole).

5.1.2 Principes

- Chaque enchère doit être *supérieure* à la dernière enchère effectuée ; cela signifie :
 - soit demander un plus grand nombre de levées
 - soit enchérir avec une couleur “plus chère” si le nombre de levées est identique

(Exemples : 2♣ est supérieure à 1♠ (et à n'importe quelle enchère au palier de 1) ; 2♦ est supérieure à 2♣, mais inférieure à 2♥ ; l'enchère la plus faible est 1♣, la plus forte 7SA.)

- On peut toujours *passer*.

- On peut *contrer* si la dernière enchère a été faite par un adversaire et qu'elle n'a pas encore été contrée.
- On peut *surcontrer* si la dernière déclaration autre que passe est un *contre* effectué par un adversaire.
- On doit *alerter* lorsque la déclaration utilisée par le partenaire est dite « artificielle » et rend légitime une demande d'explication des adversaires.
- On doit expliquer la signification d'une déclaration du partenaire lorsque (et seulement lorsque) un adversaire le demande^[1].

Exemple de séquence d'enchère où seuls deux joueurs vont enchérir (cet exemple illustre la convention artificielle appelée « Roudi ») :

5.1.3 Valeur des enchères au bridge

Chaque *enchère* est une déclaration indiquant un nombre de levées à faire (de une à sept) au-delà des six premières et une *dénomination* (une des quatre couleurs ou « sans-atout »). Il y a donc trente-cinq enchères possibles au total.

Signification des paliers d'enchères :

- palier de 1 : $(6 + 1) = 7$ levées ;
- palier de 2 : $(6 + 2) = 8$ levées ;
- palier de 3 : $(6 + 3) = 9$ levées (palier minimum pour obtenir le bonus de manche à SA) ;
- palier de 4 : $(6 + 4) = 10$ levées (palier minimum pour obtenir le bonus de manche à ♠ ou ♥) ;
- palier de 5 : $(6 + 5) = 11$ levées (palier minimum pour obtenir le bonus de manche à ♣ ou ♦) ;
- palier de 6 : $(6 + 6) = 12$ levées (palier permettant d'obtenir le bonus de petit chelem) ;
- palier de 7 : $(6 + 7) = 13$ levées (palier permettant d'obtenir le bonus de Grand chelem).

Le rang des dénominations est, dans l'ordre croissant :

1. Trèfle ♣ ;
2. Carreau ♦ ;
3. Cœur ♥ ;
4. Pique ♠ ;
5. Sans-atout (noté SA, ou NT pour *No Trump* en anglais).

On parlera donc d'une enchère de 3SA, 4♠ ou 5♦, par exemple.

Le terme *couleur* désigne chacune des séries ♠, ♥, ♦, ♣. Il est très rare au bridge d'utiliser le terme *couleur* pour désigner ensemble les séries *rouges* (♥ et ♦) ou les séries *noires* (♣ et ♠).

La valeur du contrat est différente selon la couleur d'atout choisie. ♠ et ♥ sont les couleurs *majeures*, ♦ et ♣ sont les couleurs *mineures*.

Fin

- Si les quatre joueurs passent sans faire d'enchère, le score de la donne est zéro et le joueur suivant devient donneur. Si ce n'est pas une compétition officielle^[2], avec l'accord des quatre joueurs, il peut y avoir une redonne avec le même déclarant.
- Sinon, les enchères prennent fin après trois *passes* consécutifs. La dernière enchère devient le contrat, la ligne l'ayant demandée devient l'*attaquant*, et le premier joueur de cette ligne à avoir nommé l'atout devient le *déclarant*. Son partenaire sera le *mort*. La ligne adverse devient la *défense* ou le *flanc*, le joueur situé à la gauche du *déclarant* devient l' *entameur*.

5.2 Systèmes d'enchères et conventions

Les conventions d'enchères, parmi lesquelles les plus connues sont le Stayman, le Blackwood et le Texas conduisent à l'élaboration d'un *système*, véritable langage. Parmi les systèmes les plus connus, la majeure cinquième, l'Acol, le SAYC, la famille des trèfles de force, de précision, polonais, etc.

L'inventeur du trèfle fort et de la majeure cinquième est le champion français Pierre Ghestem, dans les années 1960^[3]. En France, le système de la « majeure cinquième » ou standard français, promue par Jaïs et Lebel est prédominant. Les systèmes à base de *trèfle fort* permettent d'optimiser les échanges pour décrire le maximum de mains fortes à bas niveau d'enchère mais sont plus difficilement utilisables par des débutants (parce que moins 'naturels' et plus exigeants en mémorisation et en élaboration de défenses contre les interventions).

Articles détaillés : Stayman, Blackwood (bridge), Texas (bridge), système majeur cinquième, SAYC et Acol.

Ces systèmes s'appuient tous sur des techniques d'évaluation.

Article détaillé : Évaluation des mains au bridge.

La manière de jouer les cartes peut aussi faire l'objet de conventions.

Article détaillé : Signaler (bridge).

Deux précisions s'imposent :

- la transmission d'informations entre partenaires au bridge n'est en aucune façon une tricherie, mais bien une manière technique de mettre en œuvre les règles du jeu dans leur plus absolu respect ;
- les informations ainsi transmises sont publiques, c'est-à-dire que toute convention entre partenaires doit être dûment signalée aux adversaires et, à leur demande, clarifiée et précisée.


5.3 Références

- [1] En compétition, régi essentiellement par les *Lois du Bridge de Compétition 2007*, Copyright Fédération Mondiale de Bridge, version française par la Fédération française de bridge, Lois 20 et 40. Supplémenté éventuellement par le règlement des compétitions de l'organisme organisant la compétition.
- [2] *op. cit.*, *Lois du Bridge de Compétition 2007*, La loi 22A interdit explicitement cette redonne.
- [3] La méthode est appelée *Monaco* dans sa version adaptée aux professionnels, décrite dans l'ouvrage *Le Monaco, Le Bridge de Demain* par Ghestem Delmouly, éditions Lafont 1966.

-  Portail des jeux

Chapitre 6

Fédération française de bridge

 Pour les articles homonymes, voir FFB.

La **Fédération française de bridge** (FFB), créée en 1933, est une association régie sous la loi 1901 qui, selon ses statuts, « a pour fonction l'organisation et le développement du bridge sous toutes ses formes en France et assure la représentation du bridge français au plan international ».

6.1 Histoire

La Fédération française de bridge est reconnue comme « association d'éducation populaire » par le ministère de la Jeunesse, des Sports et de la vie associative. Elle organise et développe en France la pratique du bridge sous toutes ses formes et assure la représentation du bridge français au niveau international depuis sa création.

L'Université du Bridge de la FFB a développé une politique d'enseignement pour permettre aux clubs de former de nouveaux joueurs.

Le Bridge fait l'objet d'une abondante littérature ; depuis mars 2009 la FFB s'est dotée d'une boutique proposant à la vente des supports pédagogiques à destination des enseignants du Bridge ; chaque joueur peut s'y procurer des ouvrages comme les éditions du *Bridge Français*, le "SEF" (*Système d'Enseignement Français*), les *Jeux Fléchés* issus du Championnat de France des Écoles de Bridge ou le dernier né "Bridgez !".

La FFB a lancé depuis quelques années de nombreux chantiers pour dynamiser le Bridge en France :

- la dynamisation de l'enseignement du bridge auprès des scolaires et des universitaires ;
- la création d'un centre de formation dédié ;
- l'édition de supports : livres, manuels, jeux fléchés...

6.2 Organisation

La Fédération française de bridge emploie 40 salariés et gère un réseau de 10 000 bénévoles. Elle regroupe, en 2012, 100 050 licenciés dans 1 204 clubs. Ces derniers sont fédérés par 29 comités, représentatifs des régions de France ; le territoire national est divisé en 12 ligues.

Les présidents de comité élisent tous les quatre ans leurs représentants nationaux à la Fédération. Les décisions politiques de la FFB sont donc votées par un bureau exécutif dont le président est Patrick Grenthe depuis octobre 2010.

6.2.1 Affiliations, ligues & comités régionaux

La FFB est rattachée à la **European Bridge League (EBL)**, la confédération des fédérations nationales de bridge dont la principale responsabilité est d'organiser le championnat qui accorde le titre de champion européen.

L'**EBL** est la première des huit organisations zonales fédérées par la **World Bridge Federation**, qui est chargée d'organiser le championnat du monde de bridge et de faire respecter l'éthique au sein des organisations de bridge.

La FFB est également adhérente à la confédération des loisirs et des sports de l'esprit, qui regroupe huit fédérations de jeux (échecs, dames,...)

Articles détaillés : **European Bridge League**, **World Bridge Federation**, **championnat du monde de bridge** et **confédération des loisirs et des sports de l'esprit**.

6.2.2 Répartition des joueurs

Répartition par catégorie de licence des 100 599 joueurs licenciés à la FFB en 2013-2014^[1] :

- scolaires : 7 202 licenciés (7,2 %)

- cadets et juniors : 1 133 licenciés (1,1 %)
- adultes : 8 961 licenciés (8,9 %)
- seniors (> 60 ans) : 83 215 licenciés (82,7 %)
- vip : 88 licenciés (0,1 %)

6.3 Classement des joueurs

Selon leurs résultats, les joueurs sont répartis en 4 séries (4^e, 3^e, 2^e et 1^{re} série)^[note 1].

- Les 4^e, 3^e et 2^e série sont divisées en cinq sous-classements : trèfle ♣, carreau ♦, cœur ♥, pique ♠ et Promotion.
- La 1^{re} série comporte les catégories trèfle ♣, carreau ♦, cœur ♥, pique ♠ et Nationale.

Un nouveau joueur démarre donc non classé pour devenir 4^e série trèfle ou plus. Le meilleur classement est 1^{re} série nationale, qui représente environ 0,1 % des licenciés. Pour déterminer le classement pour chaque joueur, la Fédération applique des seuils déterminés de façon que les 4 % premiers environ de l'effectif soient classés en première série, les 16 % suivants (environ) en deuxième série, etc.

La collecte des résultats homologués permet d'attribuer des points appelés :

- « **Points d'expert** » : Le niveau d'un joueur étant évalué sur un moyen terme, les points de la saison en cours sont cumulés avec ceux des années précédentes ; l'appartenance d'un joueur à une série lui permet de participer à des compétitions spécifiques ; un exemple : la compétition appelée *Espérance par paires* est réservée aux joueurs de quatrième série.
- « **Points de performance** » : Dès que le nombre de points de performance est suffisant pour appartenir aux 1^{re} série et 2^e série Promotion, certaines compétitions plus significatives sont privilégiées (*championnats de France, Europe, Monde*) et donnent lieu à l'attribution de points de performance, en plus des points d'expert. Le classement des joueurs appartenant à ces groupes élevés dépend de leur nombre de points de performance.

Au delà d'un seuil de 10000 points d'expert, la Fédération diminue de 20 % le total des points acquis les saisons précédentes, afin d'accorder une plus grande importance à ceux acquis lors de la saison en cours. Pour les joueurs de 1^{re} série, on enlève 25 % à 35 % de leurs points de performance chaque année.

Les joueurs qui ont passé de longues années dans un même palier, mais n'ont plus les points d'experts ou de

performances suffisants pour s'y maintenir, peuvent bénéficier d'un indice de valeur « hors quota » en reconnaissance de leur compétence^[2].

6.4 Compétitions

La FFB organise tournois et compétitions joués en simultanés dans tous les clubs et dotés en points d'experts (PE) et en points de performance (PP), qui déterminent un classement national.

Certains tournois sont simultanés dans de nombreux clubs :

- les rondes Société générale ;
- les super rondes Société générale.

Parmi les compétitions officielles, il existe les catégories suivantes :

- Cadets, Juniors (moins de 25 ans) ou Seniors (60 ans et plus) ;
- Dames, mixtes ;
- Open ;
- par niveau : Divisions Nationales, Excellence, Honneur, Promotion, Espérance ;
- par paires ou par équipes de quatre ;
- Universitaires ;
- Trophée de France (par 4) ;
- Coupe de France (par 4) ;
- Interclubs (par 4), en 5 divisions.

La plupart de ces épreuves sont organisées au niveau des comités, des ligues et national.

Il y a donc chaque année plus d'une centaine de champions de France.

6.5 Notes et références

[1] Chaque classement est chiffré selon un *Indice de Valeur* (sigle : **IV**)

[1] « Tableau des licenciés pour la saison 2013/2014 », FFB (consulté le 27 septembre 2014).




[2] « Un résumé du principe des points et du classement des joueurs », sur www.bridgebalma.fr, BridgeBalma (consulté le 22 mai 2014).

[3] « revue_de_classement_2013 », sur <http://www.ffbridge.fr/>, FFB (consulté le 21 mai 2014)

[4] « Fourchettes en PE et en PP », sur <http://www.ffb-competitions.net> (consulté le 23 juillet 2013)

6.6 Voir aussi

6.6.1 Liens externes

- Ensemble des palmarès des équipes de France dans les compétitions internationales
-  Portail des jeux
-  Portail des associations
-  Portail de la France

Chapitre 7

Impasse (jeu)

☞ Pour les articles homonymes, voir [Impasse](#) (homonymie).

L'**impasse** est une technique de base de tous les jeux de cartes à base de levées (en particulier le bridge).

Elle consiste à parier sur la présence d'une carte maîtresse dans une main adverse et, donc, à fournir une carte inférieure dans l'espoir de faire quand même le pli.

Par exemple, avec l'As et la Dame, on fournira la Dame dans l'espoir que le joueur situé derrière soi ne possède pas le Roi.

Il existe de multiples façons de mettre en œuvre cette technique, la dernière et non la moins difficile étant de ne pas l'utiliser du tout (techniques de mise en main).

7.1 Exemple au bridge

Dans l'exemple de droite, Sud peut espérer faire 5 levées à pique si la dame est en Ouest, accompagnée d'une ou deux autres cartes. Il lui suffit de jouer d'abord l'As de pique (au cas où la dame serait *sèche* dans l'une ou l'autre main adverse)

- si la Dame n'est pas tombée, il repart à pique :
 - si Ouest met une petite carte, il passe le Valet ;
 - si Ouest met la Dame, il prend du Roi.
- si la Dame est tombée en Est, Sud a tout intérêt à faire maintenant l'impasse au 10 de pique en Ouest, ce qui lui permettra de faire toutes les levées malgré la répartition *10 8 6 3 - D* des piques.

7.2 Utilisation

La technique de l'impasse est fréquente au bridge, un peu moins à la belote et il est très rare qu'on en fasse au tarot du fait des coupes très rapides.

7.3 Cas Particuliers

Certaines impasses ont un objectif ou une mise en place particuliers. Ainsi, on peut distinguer l'**Impasse d'Oslo** consistant à faire une impasse d'apparence inutile en vue de se créer une communication supplémentaire ou l'**expanse** où une possibilité de coupe par le partenaire permet de ne pas perdre de levée dans la couleur si l'impasse réussit.

7.3.1 Double Impasse

La double impasse est une impasse dans une couleur où il manque deux cartes.

Ici, en présence de communications en suffisance, si vous jouez deux fois carreau en partant de la main de sud et en ne mettant l'As que si un honneur apparait à gauche, vous ferez deux plis à carreau dans 76 % des cas. (Notez qu'ici, la réalisation de deux levées à carreau implique d'y perdre de toute façon une levée, la double impasse n'est donc pas une solution ici si vous jouez un contrat à 7SA)

Dans ce second exemple à sans-atout et en présence de communications en suffisance, en impassant la dame et le valet, vous avez à priori 24 % de chance de faire 4 plis à carreau, 52 % de chance d'en faire 3 et 24 % de chance de faire 2 plis. Naturellement, il s'agit là de chances à priori, d'éventuelles interventions adverses ou événements imprévus pendant le jeu de la carte peuvent influencer sur ces probabilités.

Si vous renoncez à l'impasse et tirez As-Roi en tête, vos chances de faire 4 plis à carreau sont d'environ 3 %, 3 plis : 66 %, 2 plis : 31 %. Cette seconde ligne de jeu peut être améliorée si vous avez la possibilité de faire l'impasse au cas où le joueur de droite s'avère chicane carreau ou jette un honneur au premier tour carreau : 4 plis : 4 %, 3 plis : 66 %, 2 plis 30 %

-  Portail des jeux

Chapitre 8

Jeu de la carte



Cet article est une *ébauche* concernant le jeu.

Vous pouvez partager vos connaissances en l’améliorant (**comment ?**) selon les recommandations des projets correspondants.

Au bridge, le **Jeu de la carte** ou **Période de jeu** est la période durant laquelle les cartes sont jouées. En bridge de compétition, elle commence formellement lorsque l'entame est rendue visible et se termine lorsque les cartes sont retirées des poches de l'étui suivant. Plus communément, on considère qu'elle commence avec le choix de l'entame et se termine lorsque la dernière carte est jouée.

Par extension, le **Jeu de la carte** désigne aussi l'ensemble des techniques utilisées par les joueurs lors du jeu de la carte.

8.1 Généralités

Au bridge, le jeu d'une donne se divise en deux périodes, la première s'appelle officiellement **Période des annonces** et la seconde le **Période du jeu de la carte**. (Voir aussi Enchère (bridge).)

Une fois les enchères (nom usuel de la période des annonces) terminées, le joueur assis à gauche du **déclarant** *entame* la première levée (ou pli) en jouant la carte de son choix. Les cartes du **mort** sont ensuite étalées faces visibles d'une manière standard (voir section sur l'entame).

Les autres joueurs posent alors une carte de leur main, à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs doivent poser une carte de la même couleur que la première carte posée pour ce pli (Cette carte est officiellement appelée *Attaque*). Si un joueur n'a plus de carte de cette couleur, n'importe quelle carte de sa main peut être posée.

Lorsque chaque joueur a joué une carte, le pli se termine et est remporté par le joueur ayant posé le plus gros atout sur ce pli. Si aucun atout n'a été joué, le pli est remporté par le joueur ayant joué la plus grosse carte dans la *couleur attaquée*.

Les cartes jouées pendant le pli sont ensuite cachées et

misés de côté, elles ne serviront plus pour cette donne (la manière exacte de procéder pour les mettre de côté peut varier selon que l'on joue en compétition ou entre amis). Le joueur qui a remporté le pli joue une carte de sa main de son choix (ou du choix du déclarant, s'il s'agit de la main du mort) pour lancer le pli suivant. Cette carte constitue donc *l'attaque* du nouveau pli.

Les cartes jouées par le mort sont choisies par le déclarant. Le mort se contente d'obtempérer et n'a pas le droit d'influencer le choix de son partenaire. Dans la pratique, il arrive souvent que le déclarant manipule lui-même les cartes du mort, celui-ci n'ayant aucune action à réaliser peut même s'absenter de la table.

Le jeu de la carte se termine lorsque les 52 cartes ont été jouées (en 13 levées). Les levées remportées par le déclarant sont ajoutées à celles remportées par le mort. Ce total est comparé au nombre de levées requises par le contrat afin d'établir le score de la donne (voir *Marque du bridge*).

8.2 L'entame

Article détaillé : *Théorie de l'entame au bridge*.

La première carte est déposée par le joueur à gauche du déclarant. C'est l'entame. Le partenaire du déclarant étale alors ses cartes sur la table et devient le **Mort**. Il les étale de sorte que vu du déclarant, il y ait une colonne pour chaque couleur, que chaque colonne soit triée pour avoir les cartes les plus fortes en haut et que l'éventuel atout constitue la colonne de gauche^[1]. Il est d'usage d'alterner les couleurs rouges et les couleurs noires pour le confort.

En compétition, la période du jeu de la carte ne commence formellement que lorsque l'entame est rendue visible. Il convient, en compétition, de jouer la carte d'entame face cachée. Le déclarant et le partenaire de l'entameur peuvent alors encore demander un rappel des enchères ou des explications sur les déclarations faites par leurs adversaires respectifs. Lorsque plus personne ne souhaite d'explications, la carte d'entame est révélée et la phase du jeu de la carte commence officiellement. Cette manière de faire réduit le risque de révéler indû-

ment une carte lorsque l'on pense à tort être l'entameur et libère également un temps au partenaire pour demander une dernière fois quelques explications sur les enchères sans que l'on puisse suspecter qu'il cherche à influencer le choix de l'entame^[2].

Tous les joueurs sont dès lors en mesure de voir le jeu du mort.

8.3 Signaux à la carte

[...]

8.4 Plan de jeu du déclarant

Le plan de jeu du déclarant est un schéma mental du déroulement de la donne élaboré par le déclarant afin de maximiser les chances d'atteindre son objectif. Dans la plupart des donnes, l'objectif consiste naturellement en la réussite du contrat.

Bien que chaque technique de jeu utilisable à sans-atout puisse, occasionnellement, être mise en place dans un contrat à la couleur, l'élaboration d'un plan de jeu à sans-atout est généralement bien différente de l'élaboration d'un plan de jeu à la couleur.

8.4.1 Plan de jeu du déclarant à sans-atout

[...]

8.4.2 Plan de jeu du déclarant à la couleur

Dans un contrat à la couleur, et d'autant plus si le niveau du contrat est haut, l'élaboration d'un plan de jeu efficace est généralement plus facile si on réfléchit en termes de perdantes et effacement de perdantes que si on fait un compte positif de levées.

L'élaboration d'un plan de jeu à la couleur se fait en deux temps :

1. On détermine quelle est la main de base (l'autre étant appelée "Main secondaire") et on compte les levées et/ou les perdantes. (Voir article [Main de base](#).)
2. On choisit la stratégie ayant le plus de chances de fournir les levées manquantes ou (c'est équivalent) effacer les perdantes excédentaires.

Robert Berthe et Norbet Lebely distinguent 4 plans génériques utilisables à la couleur^[3] :

- Effacement de perdantes par des coupes effectuées par la main courte à l'atout (plan n° 1)

- **Affranchissement** par la coupe d'une couleur longue de la main secondaire (généralement la main du mort) suivi de défausses de perdantes de la main de base. (plan n° 2)
- Jeu en "Élimination - placement de main" (plan n° 3)
- Jeu en "Mort inversé" : coupes répétées de la main initialement longue à l'atout de sorte qu'au cours de la donne, une ou plusieurs coupes deviennent de facto des coupes de la main courte (plan n° 4)

Robert Berthe et Norbet Lebely énoncent aussi quelques plans plus particuliers :

- Le plan de jeu en double coupe (= plan n°1 bis) est considéré par les auteurs comme un cas particulier du plan n° 1 où les communications sont matérialisées par des coupes.
- Défausse de cartes de la main secondaire (généralement celle du mort) sur des extra-gagnantes de la main de base suivi par des coupes effectuées par la main secondaire. (plan n° 1 en deux temps)

8.5 Techniques à la carte

[...]

8.6 Notes et références

- [1] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, Loi 41D
- [2] *Lois du Bridge de Compétition 2007, op.cit.*, L'entame et le début du jeu de la carte est réglementé en compétitions officielles par la Loi 41
- [3] Robert Berthe et Norbet Lebely, *Perfectionnez votre jeu de la carte - Pas à Pas - Tome 2 : Couleur*, Le Bridgeur, 1998 (ISBN 978-2-914621-83-0) L'ISBN indiqué est celui de la réédition de 2011 sous le titre "Perfectionnez votre jeu de la carte Pas à Pas - Volume 2, Jeu Avec Le Mort : Plans De Jeu À La Couleur"

-  [Portail des jeux](#)

Chapitre 9

Main de base

Au bridge, la notion de **main de base** est utilisée pour élaborer les plans de jeu du déclarant dans les contrats à l'atout.

La *main de base* est la main dans laquelle on comptera les levées de base, nombre à partir duquel on obtient le nombre de levées à aller chercher dans la main secondaire.

Les deux principales techniques exploitant la main secondaire sont :

- les coupes de la main secondaire (dites le plus souvent *coupes de la main courte*),
- l'affranchissement d'une couleur secondaire.

On choisit en principe pour main de base la main comportant la plus grande longueur d'atout, sauf précisément lorsque l'on joue en mort inversé.

Lorsque la main du mort et celle du déclarant possèdent le même nombre d'atouts, plusieurs critères entrent en ligne de compte pour le choix de la main de base ; il est généralement préférable de choisir alors comme main de base :

- La main ayant les plus beaux atouts.
- La main comptant le moins de perdantes.
- La main comptant le moins de perdantes 'non-effaçables'.

9.1 Exemple

Sud joue le contrat de 4♥, sur entame du Roi de ♦.

La main de base est celle du bas, longue à l'atout. On y dénombre 4 levées d'honneur (A♠, AR♥, A♦), plus deux levées de longueur à l'atout, dès que les atouts adverses sont répartis 3-2. Dans la main secondaire, on compte 2 levées d'honneur (R♠ et A♣). On obtient un total de 8 levées ; il faut donc en trouver 2 autres pour faire le contrat.

Elles proviendront de la coupe de 2 petits piques avec les atouts de la main courte.

Le coup se planifie donc ainsi :

1. Entame du R♦ prise de l'As
2. 2♠ pour le Roi
3. 6♥ pour l'As
4. 3♠ coupé du 7♥
5. 3♦ coupé du 2♥
6. 8♠ coupé du 8♥
7. A♣
8. 3♦ coupé du 9♥
9. R♥
10. A♠. Si l'A♠ est coupé, on fera le dernier petit atout. 10 levées. Sous réserve que les atouts adverses soient bien répartis 3-2.

Le plan de jeu ci-dessus est typiquement un plan dit de *double-coupe*. Les coupes de la main longue n'ajoutent pas de levées ; elles ont uniquement une fonction de communication.

-  Portail des jeux

Chapitre 10

Majeure cinquième



Cet article ne cite pas suffisamment ses sources



Ce modèle est-il pertinent ? Cliquez pour en voir d'autres.

(indiquez la date de pose grâce au paramètre *date*).

Si vous disposez d'ouvrages ou d'articles de référence ou si vous connaissez des sites web de qualité traitant du thème abordé ici, merci de compléter l'article en donnant les **références utiles à sa vérifiabilité** et en les liant à la section « Notes et références » (modifier l'article, comment ajouter mes sources ?).

Au bridge, le terme **majeure cinquième** regroupe tous les systèmes d'enchères dont le principe d'ouverture privilégie une couleur majeure (♠ ou ♥) dès que la main de l'ouvreur compte au moins cinq cartes dans au moins une des majeures ; ces systèmes s'opposent notamment aux autres systèmes naturels d'enchères qui autorisent l'ouverture en majeure avec seulement quatre cartes. Dans un sens plus restreint, la majeure cinquième qualifie le système d'enchères français (SEF).

(Voir Glossaire du bridge pour les définitions et abréviations usuelles.)

10.1 Principe de la majeure cinquième

Les systèmes à base de majeure cinquième n'autorisent une ouverture dans une couleur majeure (♠ ou ♥) que si la main compte au moins cinq cartes dans cette majeure. Le partenaire peut alors soutenir l'ouvreur dès qu'il a au moins trois cartes dans cette majeure.

La simplicité de la majeure cinquième - et son succès - tient à ses qualités intrinsèques :

1. la manche est plus facile à réaliser avec une couleur majeure (10 plis à réaliser) qu'avec une couleur mineure (11 plis) ;
2. avec cinq cartes d'une même couleur, la probabilité d'avoir la majorité des atouts avec son partenaire est significative, et la présence de ce cinquième atout renforce les avantages d'un jeu en majeure par rapport à sans-atout ;
3. les jeux réguliers sont décrits par une ouverture ou une suite d'enchères permettant de trouver un contrat à sans-atout à défaut de majeure intéressante.

Ce principe remplace des méthodes plus anciennes comme le *Bridge Canapé*, qui a obtenu ses plus grands succès avec *Giorgio Belladonna*, et qui permettaient aussi d'ouvrir avec quatre cartes dans une majeure ; le partenaire n'avait alors pas le moyen avec trois cartes dans cette majeure de soutenir directement. La majeure cinquième a été popularisée en France par les livres de *Pierre Jaïs* et *Michel Lebel* (“La majeure cinquième”, “La nouvelle majeure cinquième”, ...).

Les principaux systèmes appliquant le principe de majeure cinquième sont le *standard american yellow card* (SAYC ou Sayc) et le *système d'enseignement français* (SEF). Leurs principales différences sont liées aux ouvertures au palier de 2 : l'ouverture 2♦ est une ouverture conventionnelle généralement très forte (*forcing de manche*) pour le SEF (24 points et plus) alors qu'elle est faible pour le SAYC. L'ouverture 2♠ est une ouverture

forte générique dans ces deux systèmes mais avec une fourchette de points différente.

10.2 Le SEF, système français

On peut prendre comme référence pour le SEF le livre “Le Système d'Enseignement Français” dans son édition de 2006^[1]. Ce document donne les conventions d'enchères de la Fédération Française de Bridge^[2] mais aussi les principes du jeu de la carte (conventions de défausse notamment).

10.2.1 Variantes du SEF

Pour le SEF, les enchères 2♠ et 2♥ indiquent une couleur de six cartes avec 6 et 10 points H (**2 faibles**). Cette variante, qui permet des enchères plus compétitives, remplace depuis la fin du XX^e siècle le **2 fort** où les ouvertures 2♠ et 2♥ indiquaient au moins une vingtaine de points, tandis que l'enchère générique de force était le **2♠ Albaran**.

La principale variante actuelle porte principalement sur les ouvertures 1♣ et 1♦ (sans majeure cinquième donc) : avec la **meilleure mineure** on ouvrira toujours de la mineure la plus longue, tandis qu'avec le **carreau quatrième** on n'ouvrira de 1♦ qu'avec au moins quatre cartes dans cette couleur (la différence concerne seulement des mains 4♠4♥3♦2♣).

Le SEF évolue dans le temps, ainsi la version 2012 du *Système d'Enseignement Français* publié par la FFB adopte par exemple la convention du 3 sans-atout fitté (en réponse à une ouverture de 1 en majeure).

10.2.2 Évaluation d'une main

Un système de points permet de connaître la force d'une main et de déterminer si une enchère peut être annoncée. On notera toutefois qu'il est possible de ne pas en tenir compte pour une annonce, mais cela induit à la fois les adversaires et son partenaire en erreur. On utilise trois types de points : H, L et D selon les situations (points H seuls, points HL : points H plus points L, points DH, ou points HLD).

Points H

Les *points d'honneurs* (points H) sont calculés en fonction du nombre et de la qualité des honneurs d'une main :

- As : 4 points H,
- Roi : 3 points H,
- Dame : 2 points H,

- Valet : 1 point H.

Points L

Chaque carte à partir de la cinquième dans une couleur commandée par un gros honneur compte pour un point de longueur (L) y compris pour la cinquième carte de la couleur majeure de l'ouvreur (mais pas du répondant en cas de *misfit*).

Points D

Voir la section “Réponse aux ouvertures de 1 en majeure”

- Chicane : 3 points D
- Singleton : 2 points D, (exceptions : Roi seul 3DH, Dame ou valet seul : 2DH)
- Doubleton : 1 point D.

10.2.3 Table de décision

10.2.4 Les ouvertures

Cas particuliers :

- Mains d'au moins 20HL que l'on ouvre au palier de 1 : mains très fortement bicolores dont la description est fortement facilitée par une ouverture au palier de 1. Sans perdre de vue cependant que l'ouvreur risque un passe général, ainsi ces ouvertures se limiteront aux mains de moins de 22H.
- Main régulière de 18-19H : ouverture de 1♣ ou 1♦ suivi de 2SA.

10.2.5 Réponses aux ouvertures de 1 à la couleur

On doit répondre avec des mains à partir de 5HL. Toutes les réponses ne limitant pas la main du répondant sont *forcing*, c'est-à-dire qu'elles obligent l'ouvreur à reparler quelle que soit sa main (en pratique, il s'agit de tous les changements de couleur).

Soutien

Réponses aux ouvertures de 1 en mineure

Avec une main de moins de 12HL, priorité doit être donnée à l'annonce d'une majeure quatrième. Dans le cas où l'on possède deux majeures au moins quatrièmes, on nomme la plus longue s'il y a disparité de longueur ; sinon la moins chère (♥) quand elles sont toutes les deux

quatrième, la plus chère (♠) si elles sont au moins cinquièmes.

Avec les mains d'au moins 12HL, priorité doit être donnée à l'annonce de sa couleur la plus longue, en cas d'égalité de longueur, on nomme la moins chère si elles sont toutes les deux quatrième, la plus chère si elles sont au moins cinquièmes (même principe que pour la nomination d'une majeure dans les mains de moins de 12HL).

Réponses à l'ouverture de 1 ♠

- 1♦ : promet quatre cartes dans la couleur, non limitée en force. **Enchère Forcing.**
- 1♥ : promet quatre cartes dans la couleur, non limitée en force. **Enchère Forcing.**
- 1♠ : promet quatre cartes dans la couleur, non limitée en force. **Enchère Forcing.**
- 1SA : main régulière ne comportant ni 4♦, ni 4♥, ni 4♠, entre 8 et 10HL (avec moins de 8HL, il est préférable de répondre 1♦). Enchère **Non Forcing.**
- 2♣ : dénie une majeure quatrième, et promet au moins cinq cartes dans la couleur (l'ouvreur peut n'en avoir que trois) et une main entre 5 et 10HL. Enchère **Non Forcing.**
- 2♦, 2♥ ou 2♠ : main unicolore avec au moins trois gros honneur dans la couleur et au moins 16HL. C'est une enchère de chelem donc bien évidemment **Forcing de manche.**

NB : Cette enchère a tendance à être remplacée, en bridge moderne, par le "2 faible", utilisé aussi bien en réponse qu'en ouverture ou en intervention : 6 cartes et 6-10 HL.

- 2SA : main régulière sans majeure quatrième de 11HL. Enchère **Non Forcing.**
- 3♣ : promet en général 5 cartes dans la couleur et une main entre 11 et 12 HLD. Enchère **Non Forcing.**
- 3SA : main régulière sans majeure quatrième entre 12 et 14HL. Enchère **Non Forcing.**

Réponses à l'ouverture de 1 ♦

- 1♥ : promet quatre cartes dans la couleur, non limitée en force. **Enchère Forcing.**
- 1♠ : promet quatre cartes dans la couleur, non limitée en force. **Enchère Forcing.**
- 1SA : main régulière ne comportant ni 4♥, ni 4♠, entre 5 et 10HL. Enchère **Non Forcing.**

- 2♣ : promet au moins cinq cartes dans la couleur (ou un fit fort à ♦) et une main d'au moins 11HL. **Enchère Auto-Forcing** (ce qui signifie qu'elle est forcing pour l'ouvreur et que le répondant se doit de reparler sur la redemande de l'ouvreur). Peut masquer 4 cartes majeures, la séquence étant le plus souvent forcing de manche.

- 2♦ : promet au moins quatre cartes dans la couleur (l'ouvreur peut n'en avoir que trois) et une main entre 5 et 10HL. Enchère **Non Forcing.**

- 2♥ ou 2♠ : main unicolore avec au moins trois gros honneur dans la couleur et au moins 16HL. C'est une enchère de chelem donc bien évidemment **Forcing de manche.**

NB : Cette enchère a tendance à être remplacée, en bridge moderne, par le "2 faible", utilisé aussi bien en réponse qu'en ouverture ou en intervention : 6 cartes et 6-10 HL.

- 2SA : main régulière sans majeure quatrième de 11HL. Enchère **Non Forcing.**

- 3♦ : promet en général 5 cartes dans la couleur et une main entre 11 et 12HLD. Enchère **Non Forcing.**

- 3SA : main régulière sans majeure quatrième entre 12 et 14HL. Enchère **Non Forcing.**

Réponses aux ouvertures de 1 en majeure

La notion de *fit* (couleur d'au moins huit cartes réparties entre les deux mains) entre en vigueur. Avec elle, les points de distribution (D) **qui ne sont valables qu'en cas de fit** : une erreur fréquente de débutant consiste à compter ces points D avant qu'un fit n'ait été détecté.

Ils se comptent de la sorte :

- **doubleton** (seulement deux cartes dans une couleur) : 1 pt D.
- **singleton** (seulement une carte dans une couleur) : 2 pts D.
- **Chicane** (aucune carte dans une couleur) : 3 pts D.
- un neuvième atout (par exemple un fit de quatre cartes dans l'ouverture majeure de l'ouvreur) : 2 pts D.
- un dixième atout (par exemple un fit de cinq cartes dans l'ouverture majeure de l'ouvreur) : 1 pt D.

Lorsque l'on possède le fit dans la couleur d'ouverture (3 cartes dans la couleur), priorité doit être donnée à l'expression de ce fit pour les mains de moins de 11HL. Par contre, les mains de 11HL et plus comprenant un fit

doivent nécessairement passer par un changement de couleur forcing préalablement à l'expression du fit. Ce qui signifie que toute enchère directe de fit en majeure dénie plus de 10HL.

Réponses à l'ouverture de 1 ♥

- 1♠ : quatre cartes dans la couleur, illimitée en force (avec une main comprenant trois ♥ et moins de 11HL, il ne faut pas nommer ses ♠ mais donner le fit). **Enchère Forcing**.
- 1SA : main régulière ne comportant ni 3♥, ni 4♠, entre 5 et 10HL. Enchère **Non Forcing**.
- 2♣ ou 2♦ : promet au moins quatre cartes dans la couleur et une main d'au moins 11HL. **Enchère Auto-Forcing**(ce qui signifie qu'elle est forcing pour l'ouvreur et que le répondant se doit de reparler sur la redemande de l'ouvreur). Peut masquer 4 cartes à ♠ que l'on présentera alors en situation forcing de manche, ce qui implique un jeu de la valeur de l'ouverture.
- 2♥ : Enchère de fit à ♥. Promet trois cartes dans la couleur et une main entre 5 et 10DHL. Enchère **Non Forcing**.
- 2♠ : main unicolore avec au moins trois gros honneur dans la couleur et au moins 16HL. C'est une enchère de chelem donc bien évidemment **Forcing de manche**.

NB : Cette enchère a tendance à être remplacée, en bridge moderne, par le "2 faible", utilisé aussi bien en réponse qu'en ouverture ou en intervention : 6 cartes et 6-10 HL.

- 2SA : main régulière sans 3♥ ni 4♠ de 11HL. Enchère **Non Forcing**.
À noter : la grande majorité des joueurs de compétition utilisent aujourd'hui cette enchère pour montrer une fit.
- 3♥ : Enchère de fit à ♥. Promet quatre cartes dans la couleur et une main entre 11 et 12DHL. Enchère **Non Forcing**.
- 3SA : main régulière sans 3♥ ni 4♠ entre 12 et 14HL. Enchère **Non Forcing**.
- 4♥ : Enchère de fit à ♥, promet en général 5 cartes dans la couleur et une main faible de moins de 10H. Il s'agit d'une enchère de barrage. Enchère **Non Forcing**.

Réponses à l'ouverture de 1 ♣

- 1SA : main régulière ne comportant pas de fit à ♠, entre 5 et 10HL. Enchère **Non Forcing**.

- 2♣ ou 2♦ : promet au moins quatre cartes dans la couleur et une main d'au moins 11HL. **Enchère Auto-Forcing**(ce qui signifie qu'elle est forcing pour l'ouvreur et que le répondant se doit de reparler sur la redemande de l'ouvreur).
- 2♥ : promet au moins **cinq** cartes dans la couleur et une main d'au moins 11HL. **Enchère Auto-Forcing**(ce qui signifie qu'elle est forcing pour l'ouvreur et que le répondant se doit de reparler sur la redemande de l'ouvreur).
- 2♠ : Enchère de fit à ♠. Promet trois cartes dans la couleur et une main entre 5 et 10DHL. Enchère **Non Forcing**.
- 2SA : main régulière sans 3♠ de 11HL. Enchère **Non Forcing**.
- 3♠ : Enchère de fit à ♠. Promet quatre cartes dans la couleur et une main entre 11 et 12DHL. Enchère **Non Forcing**.
- 3SA : main régulière sans 3♠ entre 12 et 16HL. Enchère **Non Forcing**.
- 4♠ : Enchère de fit à ♠, promet en général 5 cartes dans la couleur et une main faible de moins de 10H. Il s'agit d'une enchère de barrage. Enchère **Non Forcing**.

10.2.6 Réponses à l'ouverture d'1SA

C'est un domaine des enchères qui est assez codifié. On y trouve là notamment les conventions les plus populaires du bridge, le *Stayman* (visant à la découverte d'un fit 4-4 en majeure) et le *Texas* ou encore *Transfer* pour les anglo-saxons (visant à nommer une majeure au moins cinquième). Priorité doit être donnée à la découverte d'un fit 4-4 en majeure. Ainsi, lorsque l'on est en possession d'un 5-4 majeur justifiant au moins un espoir de manche, le *stayman* doit être préféré au *Texas*.

Les réponses « usuelles » à l'ouverture d'1 Sans-Atout

Développements après un Stayman

Rappel : La séquence est 1SA 2♣ (Convention Stayman)

- 2♦ : L'ouvreur ne possède pas de majeure quatrième
- 2♥ : L'ouvreur possède 4 cartes à ♥ mais pas quatre cartes à ♠
- 2♠ : L'ouvreur possède 4 cartes à ♠ mais pas quatre cartes à ♥
- 2SA : L'ouvreur possède les deux majeures quatrièmes

Développements après 2 ♦

- 2♥ et 2♠ : Enchères qui montrent 5 cartes dans cette couleur. Elles sont simplement propositionnelles de manche. L'ouvreur devra être maximum **et** fitté pour annoncer la manche (le plus souvent 4♥ ou 4♠, beaucoup plus rarement 3SA).
- 2SA : Reste une proposition de manche faite avec une main de 8H qui possède au moins une majeure quatrième pour justifier l'emploi du Stayman. L'ouvreur passera avec une main minimum de 15H, annoncera 3SA avec 17H et avec 16H faire confiance à son jugement (cf. évaluation des mains).
- 3♥ : *Convention du Chassé-Croisé.*
 - C'est une enchère **Conventionnelle et Forcing de manche** qui montre un bicolore majeure 5-4. Mais attention comme l'objectif reste de faire jouer le contrat à l'ouvreur d'1SA, c'est un bicolore avec 5♣ et 4♥.
- 3♠ : *Convention du Chassé-Croisé.*
 - C'est une enchère **Conventionnelle et Forcing de manche** qui montre un bicolore majeure 5-4. Mais attention comme l'objectif reste de faire jouer le contrat à l'ouvreur d'1SA, c'est un bicolore avec 5♥ et 4♠.

On retrouve les enchères de 3SA, 4SA, 5SA... qui conservent le même sens que si elles avaient été effectuées directement après l'ouverture d'1SA, sans être passé par un Stayman.

Développements après 2 ♥

- 2♠ : Enchère qui montre 5 cartes dans cette couleur. Elle est simplement propositionnelle de manche. L'ouvreur devra être maximum **et** fitté pour annoncer la manche (le plus souvent 4♠, beaucoup plus rarement 3SA).
- 2SA : Reste une proposition de manche faite avec une main de 8H qui possède quatre cartes à ♠ pour justifier l'emploi du Stayman. L'ouvreur passera avec une main minimum de 15H, annoncera 3SA avec 17H et avec 16H fera confiance à son jugement (cf. évaluation des mains).
- 3♥ : Proposition de manche faite avec une main de 8H qui possède quatre cartes à ♥. L'ouvreur passera avec une main minimum de 15H, annoncera 3SA avec 17H et avec 16H fera confiance à son jugement (cf. évaluation des mains).

On retrouve les enchères de 3SA, 4SA, 5SA... qui conservent le même sens que si elles avaient été effectuées directement après l'ouverture d'1SA, sans être passé par un stayman. **Attention** 4SA directement après 2♥ est une enchère quantitative et **pas un blackwood**. Ce qui signifie que pour poser le blackwood, le répondant doit au préalable nommer une autre couleur avant d'annoncer 4SA.

Développements après 2 ♠

- 2SA : Reste une proposition de manche faite avec une main de 8H qui possède quatre (voire cinq) cartes à ♥ pour justifier l'emploi du Stayman. L'ouvreur passera avec une main minimum (15H), annoncera 3SA avec 17H sans 3 cartes à ♥ et pensera à dire 3♥ avec une main maximum comportant 3 cartes à ♥ pour récupérer un éventuel fit 5-3. Avec 16H, il fera confiance à son jugement (ou jettera une pièce en l'air).
- 3♠ : Proposition de manche faite avec une main de 8H qui possède au moins quatre cartes à ♠. L'ouvreur passera avec une main minimum.

On retrouve les enchères de 3SA, 4SA, 5SA... qui conservent le même sens que si elles avaient été effectuées directement après l'ouverture d'1SA, sans être passé par un stayman. **Attention** 4SA directement après 2♥ est une enchère quantitative et **pas un blackwood**. Ce qui signifie que pour poser le blackwood, le répondant doit au préalable nommer une autre couleur avant d'annoncer 4SA.

Développements après 2SA

- 3♥ : Proposition de manche à 4♥ faite avec une main de 8H qui possède quatre cartes à ♥.
- 3♠ : Proposition de manche à 4♠ faite avec une main de 8H qui possède quatre cartes à ♠.
- 4♥ : Pour les jouer.
- 4♠ : Pour les jouer.

Développements après un Texas

Article détaillé : [Texas](#).

10.2.7 Réponses à l'ouverture de 2SA

On y retrouve la même structure de réponses que sur l'ouverture d'1SA. Notamment l'enchère de 3♣ qui est un stayman et les enchères de 3♦, 3♥, 3♠ et 4♣ qui sont des Texas.

La recherche du fit 4-4 reste prioritaire, donc l'emploi du **Stayman** l'est sur celui du **Texas**. Il n'y a plus de notion d'effort de manche. Tout enchère devient forcing de manche (à l'exception des enchères de **Texas** que certains joueurs jouent avec des mains nulles). En effet, par rapport à l'enchère d'**1SA**, il y a un palier de disponible en moins et la précision de l'ouverture est accrue puisque la fourchette est réduite à 2 points contre 3 pour l'ouverture d'**1SA**.

10.2.8 Réponse à l'ouverture de 2♣

La réponse conventionnelle est 2♦, ce qui permet à l'ouvreur de préciser son jeu :

- 2♥, 2♠, 3♦, ou 3♠ avec une robuste couleur 6^e,
- 2SA avec un jeu régulier de 22-23H,
- 3SA avec les deux majeures cinquièmes.

10.2.9 Réponses à l'ouverture de 2♦

Les partenaires s'engagent normalement à ne pas passer avant d'avoir atteint une manche.

Les principales réponses à l'ouverture de 2♦ sont :

- 2♥ : pas de jeu (moins de 8H, pas d'as, et au plus un roi),
- 2♠ : un as,
- 2SA : pas d'as mais du jeu (au moins 8H ou au moins deux rois),
- 3SA : deux as.

Différentes conventions utilisent les réponses au niveau de 3 à la couleur pour des réponses plus précises : un as avec jeu, un as et un roi, deux as de même couleur, de même rang, ou mélangés, etc. Ces informations peuvent en effet être précieuses pour envisager un chelem.

10.3 Jeu sur Internet

Il existe plusieurs sites web ou logiciels permettant de jouer sur internet. L'un des plus populaires, et qui est entièrement gratuit, est le célèbre **BBO** (**B**ridge **B**ase **O**nline) ; on peut y jouer soit par l'intermédiaire de son navigateur, soit en téléchargeant une application qui tourne sous Windows et sous Wine/Linux.

Comme le standard français SEF est très proche du standard américain SAYC et que ces deux systèmes sont très certainement les plus employés sur BBO, un joueur français peut facilement s'adapter à un environnement de jeu international. Il faut essentiellement se souvenir que, pour le SAYC, l'ouverture de 2♦ est une ouverture faible et que 2♣ est la seule ouverture forte.

10.4 Références

- [1] Le Système d'Enseignement Français, Université du Bridge, Edition le Bridgeur, 2006, ISBN 978-2-9513230-6-3
- [2] Site Internet de la Fédération Française de Bridge

-  Portail des jeux

Chapitre 11

Marque du bridge



Cet article ne cite pas suffisamment ses sources



Ce modèle est-il pertinent ? Cliquez pour en voir d'autres.

(indiquez la date de pose grâce au paramètre *date*).

Si vous disposez d'ouvrages ou d'articles de référence ou si vous connaissez des sites web de qualité traitant du thème abordé ici, merci de compléter l'article en donnant les **références utiles à sa vérifiabilité** et en les liant à la section « Notes et références » (modifier l'article, comment ajouter mes sources ?).

La **marque du bridge** décrit la façon dont s'établit le décompte des points au bridge. La comptabilité est relativement complexe et a évolué au fil du temps.

11.1 Historique

Dans sa forme traditionnelle « Robre » (*Rubber* en anglais) aussi parfois appelée « bridge en partie libre », la marque comprend une partie « sous la ligne » correspondant aux levées annoncées **et** réalisées et une partie au-dessus de la ligne comprenant toutes les primes et pénalités. Dès qu'une équipe a 100 points sous la ligne, elle rem-

porte une manche et devient *vulnérable*. À ce moment, les points sous la ligne sont transférés au-dessus de la ligne et on commence la manche suivante. La partie se termine lorsqu'une équipe a gagné deux manches. Cette équipe reçoit alors une prime selon que la partie se soit jouée en deux ou trois manches. C'est cette manière de compter (aujourd'hui plutôt désuète) qui figure généralement sur la carte de marque de bridge qui est incluse parfois dans les paquets de jeu de 52 cartes.

Les formes modernes de bridge suivent l'esprit général de la marque en robe mais comptent chaque donne de manière séparée, remplaçant l'intérêt que l'on a en robe d'avancer vers la manche (en marquant des points sous la ligne) par une 'petite prime de partielle'

Les principes de base ont été conservés :

- les points ne sont attribués qu'à un seul camp.
- les points de manche dépendent exclusivement du contrat demandé **et** réussi ;
- la valeur des contrats (points de manche, primes et pénalités) est augmentée en cas de *Contre* ou de *Sur-contre*.
- la plupart des valeurs de levées, de primes et de pénalités sont restées inchangées.

Le Rubber Bridge se joue souvent dans les clubs anglais. C'est ainsi qu'ils jouaient avant la guerre. On y joue 100 points le penny en général.

On peut y perdre 35 pence parfois (50 centimes d'euro)!

11.2 Vulnérabilité

La **vulnérabilité** est une notion héritée du « bridge en partie libre » qui a pour effet de rendre plus coûteuses les levées de chute, mais aussi les primes de réussite de certains contrats.

En partie libre :

- le camp ayant gagné une manche est dit *vulnérable* ;

- le camp n'ayant pas encore gagné de manche est dit *non vulnérable*.

En bridge contrat (forme moderne du bridge), la vulnérabilité de chaque camp change de donne en donne en fonction du numéro de la donne. Elle figure explicitement sur les étuis utilisés en compétition pour transférer les donnes de table en table. La vulnérabilité a pour effet de diversifier les situations d'opposition et apporte un supplément d'intérêt au jeu.

On fait généralement se succéder les donnes où :

- personne n'est vulnérable : tout le monde est *vert* ;
- un seul camp est vulnérable : *vert* contre *rouge*, puis *rouge* contre *vert* ;
- les deux camps sont vulnérables : tout le monde est *rouge*.

11.3 Points de manche

Ces points ne sont attribués que pour les levées effectivement demandées dans le contrat. Les surlevées font l'objet d'un compte séparé.

Si le déclarant fait son contrat, on compte le nombre de levées réalisées (au-delà de la sixième) et on le multiplie par un *facteur* dépendant de la couleur du contrat :

- 20 pour les mineures (\diamond et \clubsuit),
- 30 pour les majeures (\spadesuit et \heartsuit).
- 40 pour la première levée à sans-atout ; 30 points pour chacune des suivantes.

Ces points sont multipliés par 2 pour les contrats contrés et par 4 pour les contrats surcontrés.

11.4 Primes

11.4.1 Prime de surlevée

Les levées de mieux (les levées réalisées, mais non demandées) s'ajoutent simplement au contrat demandé, et ne comptent que comme *prime*. En cas de contre ou de surcontre, leur valeur est modifiée : voir le tableau ci-dessous.

11.4.2 Prime de partielle

Si le contrat demandé est inférieur à la manche (< 100 points), il s'y ajoute une prime de 50 points, dite *prime de partielle*.

Exemples :

- 2 \spadesuit rapporte $(2 \times 30) + 50 = 110$ points.
- 3 \heartsuit rapporte $(3 \times 30) + 50 = 140$ points.
- 2 SA rapporte $(40 + 30) + 50 = 120$ points.
- 2 SA demandé, mais 9 levées réalisées (1 de plus) rapporte : $40 + 30$ (valeur des levées demandées) + 50 (prime de partielle) + 30 (surlevée) = 150 points.

11.4.3 Prime de manche

Dès que la valeur des levées du contrat atteint ou dépasse 100 points, le contrat est une *manche*. La prime de manche est de 300 points, si le camp est non-vulnérable, ou de 500 points s'il est vulnérable. Cette prime remplace la *prime de partielle* ; ces deux primes ne sont pas cumulables.

Limite inférieure du contrat pour l'attribution de la prime de manche pour un contrat non contré :

- à sans-atout : 3 SA ;
- dans les majeures : 4 \spadesuit , 4 \heartsuit ;
- dans les mineures : 5 \diamond , 5 \clubsuit .

Exemples :

- 5 \clubsuit , vulnérable rapporte $(5 * 20) + 500 = 600$ points.
- 4 \heartsuit , non vulnérable rapporte $(4 * 30) + 300 = 420$ points.
- 3 SA, non vulnérable rapporte $(40 + (2 * 30)) + 300 = 400$ points.

11.4.4 Prime de chelem

Le petit chelem est un contrat au palier de six : le déclarant s'engage à faire 12 levées (toutes les levées sauf une). Le **Grand Chelem** est au palier de sept : il faut faire toutes les 13 levées. Comme pour la manche, la prime de chelem dépend de la vulnérabilité et n'est pas affectée par d'éventuels contre ou surcontre. La prime de chelem s'ajoute à la prime de manche :

- Petit chelem
 - non vulnérable : 500 points ;
 - vulnérable : 750 points.
- Grand chelem
 - non vulnérable : 1000 points ;
 - vulnérable : 1500 points.

Exemples :

- 6 ♥, vulnérable fait + 1 : $(6 * 30) + 30 + 500 + 750 = 1460$ points.
- 6 ♣ contré, non vulnérable juste fait : $(6 * 40) + 300 + 500 + 50 = 1090$
- 7 SA, non vulnérable : $(40 + (6 * 30)) + 300 + 1000 = 1520$ points.

11.5 Contre et surcontre

Lorsque le contrat est **contré**, la valeur des levées en est affectée.

- Si le contrat réussit, la valeur des levées demandées double
 - Exemple : pour un contrat de 2♥ contré et réussi, la valeur totale des levées est égale à $2 \times 2 \times 30 = 120$ points. Elle donne donc droit à une prime de manche.
- Réussir un contrat doublé donne droit à une prime supplémentaire de 50 points.
- Chaque surlevée à un contrat contré rapporte 100 points si le camp est non vulnérable et 200 points si le camp est vulnérable.
- Les primes de partielle, manche et chelem sont inchangées.
- La valeur des levées de chute augmente comme indiqué plus bas.

Exemples :

- 3♣ contré non-vulnérable fait +1 rapporte : $(3 * 20 * 2) + 300 + 50 + 1 * 100 = 570$ points
- 1♥ contré vulnérable fait +2 rapporte : $(1 * 30 * 2) + 50 + 50 + 2 * 200 = 560$ points

Le **surcontre** double la valeur de toutes les levées, réussies ou chutées, et de la prime de contrat doublé, mais pas les primes de partielle, de manche et de chelem.

Exemple :

- 2♣ surcontré vulnérable fait +1 rapporte : $(2 * 20 * 4) + 500 + 100 + 1 * 400 = 1160$ points

11.5.1 Levées de chute et surlevées

Un contrat *chute* quand le déclarant ne fait pas le nombre de levées annoncé.

En cas de chute, les points de pénalités sont comptabilisés (positivement) pour la défense, le camp qui a fait

échouer le contrat. Les pénalités dépendent uniquement du nombre de levées manquantes, de la vulnérabilité du déclarant et du fait que le contrat ait été *contré, surcontré* ou non.

- pour un contrat **non contré**, on compte 50 points par levée de chute non vulnérable, et 100 points par levée de chute vulnérable.
- en cas de **contre** ou de **surcontre**, la formule de calcul est établie de sorte que n levées de chute vulnérable coûtent autant que $n+1$ levées de chute non vulnérable (sauf pour $n=1$).
 - par exemple, 4 levées de chutes contrées non vulnérables coûtent $(100+200+200+300) = 800$ points, autant que 3 levées de chutes vulnérables $(200+300+300)$.

Le tableau ci-dessous résume les valeurs des levées de chute et surlevées dans toutes les situations.

11.6 Liens externes

- [La marque en duplicate par la World Bridge Federation](#) (en anglais)
- [How to Keep Score](#) (en anglais) : très complet, avec les différentes variantes de marque (Duplicate, Par équipe, Robre, Chicago)
- [Tables de pointage duplicata](#)
- [Tables de pointage robre](#)
- [Outil en ligne de calcul des points](#)

-  [Portail des jeux](#)

Chapitre 12

Mort inversé

Au **bridge**, 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.

Le but d'un tel plan de jeu est, en faisant avec la main longue suffisamment de levées de coupe, d'augmenter le total levées de coupe + levées d'atout naturelles.

-  Portail des jeux

Chapitre 13

Squeeze (bridge)

 Pour les articles homonymes, voir [Squeeze](#).

•  [Portail des jeux](#)

Au jeu de bridge, le *squeeze* est un coup qui exploite la concentration de cartes clés dans une seule des deux mains d'un camp, en obligeant de ce fait le joueur *squeezé* à défausser une de ces cartes (qu'on appelle *garde*), et donc à promouvoir une carte (appelée *menace*) d'une des deux mains du camp du *squeezeur*, lui permettant de réaliser une levée supplémentaire. La version "double" suit le même principe, mais les menaces sont plus nombreuses et les gardes sont réparties des deux côtés.

Il existe de multiples variantes de ce coup.

13.1 Squeeze simple

Exemple de position « parfaite »

De façon générale, le squeeze simple n'est réalisable que si les 2 couleurs susceptibles de fournir la levée manquante ne sont gardées que par un seul adversaire. Le squeeze simple « parfait » est à défausse automatique, à menaces séparées et fonctionne indifféremment l'adversaire de gauche ou de droite.

Dans l'exemple illustré à droite :


- Sud a 2 levées sûres (8♦ et A♠), sa 3^e levée peut provenir soit du V♠, soit du 9♥ (appelées « menaces »).
- Ouest est seul à garder les ♥ et les ♠.
- Lorsque Sud joue le 8♦ (squeezante), Ouest est « squeezé » : s'il défausse un ♠, il affranchit le V♠ de Nord, et s'il défausse sa D♥, il affranchit le 9 de Sud.
- Sud défaussera quoi qu'il arrive la carte du mort inutile (o).

Notons que si Est avait les cartes d'Ouest, il aurait été squeezé de la même façon.

Chapitre 14

Stayman

1SA	1♠	1♥	1♦	1♣
2SA	2♠	2♥	2♦	2♣
3SA	3♠	3♥	3♦	3♣
4SA	4♠	4♥	4♦	4♣
5SA	5♠	5♥	5♦	5♣
6SA	6♠	6♥	6♦	6♣
7SA	7♠	7♥	7♦	7♣



La convention **Stayman**, dans le jeu de bridge, a été inventée en 1950 par George Rapee, qui jouait avec Samuel Stayman ; ce dernier l'a publiée en 1956 sous son nom^[1].

Elle est utilisée pour ne pas faire monter les enchères lorsqu'un joueur ouvre de 1SA. Le partenaire peut alors utiliser l'enchère de 2♣ pour connaître la présence de majeures quatrièmes chez l'ouvreur. le Stayman 4 réponses est celui du SEF et de très loin le plus répandu en France. Les réponses à cette convention sont :

- 2♦ si l'ouvreur n'a pas de majeure quatrième,
- 2♥ si l' a quatre cartes à cœur,
- 2♠ si l' a quatre cartes à pique,

2SA s'il a quatre cartes dans les deux majeures.

14.1 Variantes

14.1.1 Le Stayman trois paliers

C'est le Stayman le plus utilisé au bridge, très proche de celui publié en 1945 par S. Stayman. Alors qu'habituellement le Stayman classique ou *4 paliers* s'emploie avec des mains comprenant une majeure quatrième et au moins 8 points, le Stayman trois paliers peut s'employer avec des mains de moins de 8 points comprenant au moins une majeure quatrième. Il est utilisé pour retrouver un contrat à la couleur souvent supérieure à un contrat à SA lorsque l'une des deux mains est très faible et offre donc peu de remontées en dehors d'une couleur d'atout éventuelle.

L'enchère de 2♣ est toujours employée comme Stayman mais seules trois réponses sont possibles :

- 2♦ si l'ouvreur n'a pas de majeure quatrième,
- 2♥ s'il a quatre cartes à cœur avec ou sans quatre cartes à pique,
- 2♠ si l' a quatre cartes à pique **sans** quatre cartes à cœur

L'enchère de 2SA n'est plus employée. Ainsi le répondant muni d'une main faible pourra passer sur la réponse de l'ouvreur.

Les développements de cette version du Stayman sont assez similaires à ceux du Stayman classique, l'ouvreur pouvant déduire par inférence la présence de 4 cartes à pique chez son partenaire lorsqu'il possède les deux majeures quatrièmes.

14.1.2 Le Stayman cinq paliers

Cette version du Stayman est très proche de la version du Stayman classique ou *4 paliers*. Elle se contente d'ajouter la distinction entre une main maximum ou minimum de l'ouvreur lorsqu'il détient les deux majeures quatrièmes.

Ainsi les 5 réponses possibles sont :

- 2♦ si l'ouvreur n'a pas de majeure quatrième,
- 2♥ s'il a quatre cartes à cœur,
- 2♠ s'il a quatre cartes à pique,
- 2SA s'il a quatre cartes dans les deux majeures
et qu'il est minimum de son ouverture,
- 3♣ s'il a quatre cartes dans les deux majeures
et qu'il est maximum de son ouverture.

Cette convention facilite les développements en vue d'un chelem lorsque l'ouvreur détient deux majeures de quatre cartes.

14.1.3 Le Stayman atypique

Le Stayman atypique complète le Stayman *4 paliers* et permet d'annoncer une majeure 5^e avec une main limite de 7-8 points.

Sur 2♦, on répond 2♥ avec 5♥ (et peut-être 4♠), 2♠ avec 5♠ et (peut-être 4♥), l'ouvreur ne reparle que fitté et plutôt maximum.

Sur 2♥, on peut encore dire 2♠ (sans 4♥), mais sur 2♠ avec 5♥ on dira 2 sans-atout : c'est le mauvais cas !

Le gros intérêt de ce Stayman est de préciser les séquences suivantes :

- 1 sans-atout, 2♦, 2♥, 2 sans-atouts forcing manche (ou plus) avec 5♥
- 1 sans-atout, 2♦, 2♥, 3♥ avec 6 cartes et demande de contrôles vers le chelem

En bref, un Texas est alors soit faible, soit forcing de manche, ce qui permet d'annoncer ou d'éviter des chelems avec une grande précision.

14.1.4 Le Stayman deux voies ou Stayman forcing et Stayman non-forcing

- 2♣ garde toujours le même sens mais n'est forcing que pour un tour
- 2♦ est Stayman forcing de manche. Les enchères ne s'arrêteront qu'une fois la manche atteinte. 2SA par l'ouvreur dénie la possession d'une majeure 4^e.

14.1.5 Autres Stayman

Il existe d'autres variantes de Stayman (Puppet Stayman, Stayman non prometteur, Stayman 5 cartes, ...). Mais ce n'est pas la convention qui fait un bon joueur de bride, c'est la bonne entente avec le partenaire !


14.2 Notes et références

[1] Le journal de la Hire, novembre 2010.

-  Portail des jeux

Chapitre 15

Texas (bridge)

 Pour les articles homonymes, voir [Texas \(homonymie\)](#).

[1] Le journal de la Hire, novembre 2010.

Dans le système d'enchère français du jeu de bridge, la convention **Texas** (appelée *transfert Jacoby* dans le système d'enchère américain SAYC) est utilisée pour transférer la conduite d'un contrat au partenaire, généralement pour éviter d'étaler la main forte (sur ouverture à Sans-Atout). Ce système a été inventé par le suédois Jan Wohlin et popularisé par les joueurs texans^[1].

Elle consiste, dans une situation d'enchère définie, à nommer la couleur immédiatement en dessous de celle que l'on souhaite voir nommer au partenaire.

Par exemple, muni de 5 cartes à **♠** en face de l'ouverture d'**1SA**, on produira l'enchère de **2♥**. Le partenaire répondra par **2** ou **3 ♠**. Ainsi, le contrat à **♠** sera joué par l'ouvreur, détenteur d'une main forte, qui recevra l'entame.

En résumé :

- Avec 5 cartes à **♠**, on dit **2♥**
- Avec 5 cartes à **♥**, on dit **2♦**
- Avec 6 cartes à **♦**, on dit **3♣** (3 car le **2♣** est utilisé pour la convention Stayman)
- Avec 6 cartes à **♣**, on dit **2♠** (et non **2SA**, qui est une enchère naturelle annonçant un jeu régulier de 8 points, proposition de manche. On notera cependant que certains joueurs jouent le **2SA transfert ♦**)

Le Texas annonçant les carreaux est plus rare, vu qu'il fait monter les enchères au niveau de 3. Il en va de même pour le Texas annonçant les trèfles (le partenaire est obligé de monter au moins à **3♣** pour jouer la couleur). Il est généralement considéré que le Texas peut être joué même si l'on n'a aucun point pour jouer à la couleur.

On peut également jouer la convention Texas après un Stayman. on parle alors de **Texas après Stayman**

-  [Portail des jeux](#)

Chapitre 16

Théorie de l'entame au bridge



Cet article ne cite pas suffisamment ses sources



Ce modèle est-il pertinent ? Cliquez pour en voir d'autres.

(indiquez la date de pose grâce au paramètre *date*).

Si vous disposez d'ouvrages ou d'articles de référence ou si vous connaissez des sites web de qualité traitant du thème abordé ici, merci de compléter l'article en donnant les **références utiles à sa vérifiabilité** et en les liant à la section « Notes et références » (modifier l'article, comment ajouter mes sources ?).

L'**entame** est le premier mouvement de la défense dans le jeu de bridge.

16.1 Explication

L'entame est effectuée par le joueur immédiatement à gauche du déclarant.

Elle est très importante car du choix de la carte d'entame dépend souvent le sort du contrat, notamment lors d'un chelem. Ce choix est d'autant plus difficile que le mort n'a pas étalé ses cartes. Trois jeux sont donc inconnus de l'entameur.

Les critères de choix doivent être stratégiques.

Trois options sont possibles :

- réaliser d'entrée ses meilleures cartes (entame offensive) ;
- affranchir une longue pour faire les plis qui feront chuter le déclarant à la fin de la donne (entame neutre) ;
- espérer réussir les levées de chute au fil du jeu (entame défensive).

16.2 Catégories d'entames

Robert Berthe et Norbet Lebely divisent les entames à la couleur en deux grandes catégories et plusieurs sous-catégories^[1] :

- Entames actives
 1. Entames de réalisation ou d'affranchissement : Elles ont pour objectif d'encaisser ou affranchir des levées dans la couleur d'entame.
 2. Entames de coupe : Elles ont pour objectif de faire couper le partenaire ou de pouvoir soi-même couper au cours de la donne.
 3. Entames de raccourcissement : Elles ont pour objectif de faire couper la main de base afin de faire perdre le contrôle du coup au déclarant.
 4. Certaines entames atout : Elles ont ici pour objectif d'empêcher des coupes de la main secondaire et/ou l'affranchissement d'une couleur annexe du camp du déclarant par la coupe.
- Entames passives
 1. Certaines entames atout : Elles ont ici pour objectif de ne pas filer de levée à l'entame
 2. Dans une couleur 3^e ou 4^e sans valeurs : Ici aussi l'objectif est de ne pas filer de levée à l'entame

16.3 Conventions d'entame

Au-delà des choix stratégiques, les joueurs ont tout intérêt à définir une ou plusieurs conventions d'entames. (Il est commun d'avoir des conventions différentes à SA et à la couleur)

Voici quelques conventions classiques (dont il existe de nombreuses variations) :

Parité stricte Principe d'entame selon lequel on entame la plus petite carte d'une couleur si on en possède un nombre impair et une carte plus haute (préparant un "écho") si on en possède un nombre pair

Parité sans sacrifice Comme la parité stricte mais sans sacrifier une carte qui pourrait se révéler importante plus tard (comme un 9 dans une couleur 4^e contre un contrat à SA)

Parité souple Comme la parité sans sacrifice mais en jouant une carte plus haute que strictement nécessaire si on a peu d'espoir dans cette couleur. Pour indiquer un nombre impair de cartes, la deuxième carte jouée "librement" dans la couleur doit être supérieure à la première.

4^e meilleure Principe d'entame selon lequel on entame la 4^e meilleure carte de sa couleur la plus longue. (Ce principe d'entame est en général réservé aux contrats à SA)

Tête de séquence Dans une séquence de cartes comme AR, RD, DV9 ou même parfois juste 98, on entame la plus haute

AR romanet Avec AR dans une couleur, entamer l'As ou le Roi selon l'information que l'on souhaite obtenir du partenaire (L'As demande une réponse en Appel-Refus, le Roi une réponse en parité)

10, 9 prometteur L'entame du 9 ou du 10 promet exactement deux cartes supérieures dans la couleur

Impaire appel Entamer une carte de rang impair (3,5,7) indique une couleur que l'on "aime bien". (À l'entame, cette convention est surtout jouée par des joueurs débutants)

Top of nothing Entamer la plus haute carte d'une couleur sans honneur (par exemple sans aucune carte au-dessus du 8)

Le Roi demande le déblocage Principe d'entame réservé aux contrats à SA qui impose au partenaire d'immédiatement jeter un éventuel honneur qu'il pourrait avoir dans la couleur. (Cette règle présente en général l'exception suivante : si le mort révèle au moins 4 cartes dans cette couleur avec au moins une carte supérieure au 8, le partenaire ne doit pas jeter son honneur).

Naturellement, certaines de ces conventions sont incompatibles entre elles, il est donc important de bien choisir avec son partenaire quelles sont les conventions jouées (avec quelles variations) et quels sont leurs champs d'application.

16.4 Choix de la couleur

Le choix de la couleur d'entame dépend de nombreux critères ; pour se donner vraiment toutes les chances de faire une bonne entame, il est intéressant d'imaginer au vu des enchères quel plan le déclarant pourrait mettre en œuvre pour réaliser ses levées et effectuer l'entame la mieux à même de contrer cette stratégie.

Très souvent, le choix de l'entame se portera sur la couleur longue de la défense afin de réaliser au plus vite les levées hautes auxquelles on a droit, se donner une chance d'affranchir la couleur (surtout à SA) ou faire couper le déclarant de la main longue à l'atout dans l'espoir de lui faire perdre le contrôle de la donne.

L'entame atout est parfois préconisée lorsque vous avez une raison de penser (au vu des enchères) que la main courte à l'atout (entre le mort et le déclarant) possède une autre couleur très courte.

Le choix d'une entame passive possible s'impose parfois lorsque le déclarant est présumé avoir une main plate et être un peu limité en points. (Exemple de séquence : 1SA - 2Trèfles - 2Carreau - 2SA - - -)

Dans certains cas, attaquer directement l'adversaire pour réaliser ses meilleures cartes au plus vite et le faire chuter.

On s'attachera donc à jouer :

- la couleur que le partenaire a nommée. (Directement ou par un contre d'une annonce artificielle)

Si le partenaire n'a pas nommé de couleur, on recherchera :

- la couleur la plus longue de sa main ;
- une couleur qui n'a pas été nommée par l'adversaire.

Si le partenaire a contré un contrat à Sans-atout il ne faudra pas entamer de manière naturelle, mais plutôt :

- la couleur annoncée par le mort ;
- pique par défaut.

Si le partenaire a contré un chelem à la couleur, il ne faudra pas non plus entamer de manière naturelle :

- entamer la couleur où le partenaire pourrait être chicané

Lorsque la longue est vraiment étique, il vaut mieux jouer une plus courte avec une séquence d'honneur.

16.5 Choix de la valeur de la carte

On distinguera trois cas : un contrat à sans atout, un contrat à la couleur, un chelem.

16.5.1 Contrat à sans atout

- Une petite carte dans sa couleur longue : quatrième meilleure ou autre selon les conventions d'entame utilisées.

Ces entames sont plutôt neutres et avec des jeux pauvres. C'est celle qu'on peut jouer sans jamais vraiment se tromper.

On peut être plus offensif :

- si on a une séquence de 3 honneurs continue (ARDxx, RDVxx ou DV10xx), il faut jouer offensif, c'est-à-dire la tête de séquence ;
- si on a une séquence brisée (ADVxxx ou RV10xxx), il faut jouer de la carte la plus forte des cartes jointives.
- Entame pour le partenaire : parfois, lorsque les enchères et les cartes tenues en main semblent indiquer que les adversaires ont des levées en suffisance et que l'entameur soit ne dispose pas d'une couleur longue soit ne dispose pas de rentrées annexes, il sied de jouer une couleur courte (en général un doubleton) dans un couleur non nommée espérée longue chez le partenaire.
- Si on entame en quatrième meilleure et qu'on choisit d'entamer dans une couleur où on a trois cartes dont un honneur (D93...), il faut entamer de la carte intermédiaire (ici le 9).

16.5.2 Contrat à la couleur

- Si le partenaire a parlé dans une couleur, il faut jouer la couleur annoncée en parité stricte
- Pour une séquence pleine ou interrompue, la tête de séquence
- Pour une séquence brisée, il vaut mieux éviter de jouer la couleur
- Lorsqu'il y a un singleton, que couper ne vous priverait pas d'une levée dans la couleur d'atout et que vous pouvez raisonnablement espérer que votre partenaire prenne la main, il faut jouer la carte du singleton (sauf si celle-ci est de la couleur de l'atout)
- Lorsqu'il y a un doubleton et que A et R sont secs, il faut jouer dans l'ordre R puis A
- S'il n'y a ni séquence, ni singleton, il faut jouer la plus longue en pair impair

16.5.3 Contre un chelem

- En général, la carte la plus neutre possible : ne pas entamer sous un de vos honneurs ou sous un honneur présumé de votre partenaire
- Avec une levée (quasi-)certaine dans une couleur (un As ou un Roi d'atout supposé bien placé par exemple) et une levée à libérer ailleurs (en général RD), il convient de libérer sa deuxième levée.
- En tout état de cause, il convient de ne pas donner d'indication sur le nombre de cartes possédées dans chaque couleur.

16.6 Notes et références

- [1] Robert Berthe et Norbet Lebel, *Perfectionnez votre jeu de la carte - Pas à Pas - Tome 4 : Défense à la couleur*, Le Bridgeur, 1998, 173 p. (ISBN 2-905-660686)

16.7 Sources et bibliographie

- Pierre Jaïs & Michel Lebel, *Le jeu de la défense*, Éditions du Rocher, 1980
- Claude Delmouly, *Les entames*, Éditions du Bridgeur
- Hugh Kelsey & John Matheson, *Improve your opening leads*, Master Bridge Series, 1982

-  [Portail des jeux](#)

Chapitre 17

SAYC



Cet article est une ébauche concernant le jeu.

Vous pouvez partager vos connaissances en l’améliorant (**comment ?**) selon les recommandations des projets correspondants.

Le **SAYC** (pour *Standard American Yellow Card*) est le système d'enchère de **bridge** utilisé aux États-Unis et dans de nombreux pays du monde. Il est basé, comme le système d'enchère français, sur la majeure cinquième.

(Voir *Bridge pour les définitions et abréviations usuelles*.)

Les principales différences d'enchères entre le SAYC et le système français sont :

- **3SA** est une ouverture naturelle forte (25-27 HCP*);
- **2♦** est une ouverture faible sur le même principe que **2♥** et **2♠**;
- **2♣** est une ouverture forte illimitée, la réponse **2♦** est faible (moins de 8HCP);
- un certain nombre de réponses au niveau de 2 sont *forcing de manche*, en particulier la réponse 2SA ou 3SA à l'ouverture de 1 en majeure (2SA **Jacoby** : fitté avec 13-14H, 3SA fitté avec 15-17HCP);
- Le **4♣ Gerber** remplace le 4SA Blackwood après une ouverture à Sans-Atout (ou à la suite d'enchères concluant à 3SA).

* *High Card Points* : points H

Dans le jeu de la carte, la *défausse française* (appel par défausse d'une “grosse petite carte”) n'est pas forcément utilisée.

17.1 Variante

La principale variante du SAYC est le **2/1** (*deux sur un*), dans lequel un changement de couleur au niveau de 2 par le répondant indique un espoir ou une certitude de manche.

17.2 Liens externes

- (en) [Standard American sur Wikipedia anglophone](#)
- (en) [PDF] [Standard American Yellow Card](#) par l'*American Contract Bridge League*
-  [Portail des jeux](#)

Chapitre 18

Acol

Acol est un système d'enchères de **bridge** utilisé notamment comme standard dans les tournois anglais. Son nom provient du club *Acol Bridge Club*, auparavant situé rue Acol à Londres, où ce système a commencé son évolution à la fin des années 1920^[1].

Le système Acol est en constante évolution mais conserve l'idée initiale de s'appuyer sur des enchères naturelles et de privilégier une enchère à la couleur, plutôt qu'à sans-atout, chaque fois que possible.

Ce système est très répandu dans le Commonwealth, mais peu ailleurs où la référence est le standard américain SAYC, ou moins fréquemment le standard français SEF. Sa principale originalité est l'ouverture au niveau de un en majeure avec quatre cartes seulement, contrairement à la plupart des autres systèmes naturels basés sur la majeure cinquième.

18.1 Structure du système d'enchères

Caractéristiques des enchères :

- Système naturel : la plupart des enchères à la couleur sont faites avec quatre cartes au moins dans la couleur annoncée et la plupart des annonces à sans-atout se font avec des mains régulières.
- Système basé sur la majeure quatrième : seulement quatre cartes dans la couleur sont requises pour ouvrir de 1♠ ou 1♥, contrairement au SEF et aux autres systèmes basés sur la majeure cinquième.
- Système "contextuel" : la nature *forcing* (un des partenaires ou les deux s'obligent à continuer les enchères) ou non d'une enchère déterminée par son contexte (*approach forcing system*), c'est-à-dire la suite d'enchères qui la précèdent, et pas par le palier de l'enchère (*level forcing systems*). Cette caractéristique oppose ce système au système 2/1 (*deux sur un*) dans lequel le niveau d'une enchère détermine l'obligation de continuer (par exemple, sur une ouverture au palier de un, une réponse au palier de deux sans saut peut être *forcing de manche*).

- Utilisation intensive des "enchères limites" (*limit bids*) qui décrivent précisément la main en termes de points d'honneurs et de distribution. Le joueur ayant fait une telle enchère passera ainsi au tour suivant, à moins que son partenaire ne fasse une enchère *forcing*.
- Toutes les enchères à sans-atout jusqu'au niveau 4SA sont des enchères limites, de même que les enchères de soutien simple du partenaire. Les changements de couleurs sont *forcing* ou pas selon les règles correspondant au contexte.
- L'ouverture de 1SA se fait soit avec 12 à 14 points d'honneurs (*sans-atout faible*) soit avec 15 à 17 points comme dans le SEF. Cette alternative conditionne la suite des enchères de l'équipe.

18.2 Variantes

Contrairement au SAYC et au SEF, le système Acol n'a pas de standardisation officielle ni d'organisme "officiellement" chargé d'en assurer l'unification. Il peut donc évoluer selon les besoins des utilisateurs. On peut distinguer actuellement plusieurs variantes, différant par exemple par l'enchère de 2♦, forte, faible ou *multi*, et pouvant correspondre à des évolutions successives du système. L'une de ces variantes, appelée généralement *Standard English Acol*, est présentée en détail dans l'article en anglais de Wikipedia, dont cet article est une traduction résumée.

18.3 Références

[1] Acol Bridge Club Website.

18.4 Liens externes

- Standard English Acol (Décrit comme un "dialecte d'Acol")
- Landy and EBU Committee. *Really Easy Bidding* 1998 The English Bridge Union, Aylesbury, UK, ISBN 0-9506279-2-5.

-  Portail des jeux

18.5 Sources, contributeurs et licences du texte et de l'image

18.5.1 Texte

- **Glossaire du bridge** *Source* : https://fr.wikipedia.org/wiki/Glossaire_du_bridge?oldid=131173096 *Contributeurs* : Phe-bot, Efilguht, Leag, Romanc19s, Pautard, Karl1263, GaMip, Linan, Zawer, Cbigorgne, Speculos, Ortholam, Rabatakeu, Phoxtro, Dhatier, Ickx6, HerculeBot, ZetudBot, Ggal, Philgin, DSisyphBot, Scoopfinder, Cantons-de-l'Est, Coyote du 57, Lomita, Jules78120, OrlodrimBot, Guilhemjoan, FDo64, Agregator, Addbot, RobokoBot, Gzen92Bot, Framawiki et Anonyme : 1
- **Bridge** *Source* : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Bridge?oldid=132267638> *Contributeurs* : Med, Looxix, Hemmer, Orthogaffe, Cdang, Raph, Koyuki, Cham, Robbot, Sebjarod, Fafnir, Jastrow, Sanao, MedBot, Sam Hocevar, Phe-bot, FH, Seherr, Lachaume, Hégésippe Cormier, Goliadkine, Jef-Infojef, Darkoneko, Bibirico, Leag, Witoki, Pabix, Mainiou, Mit-Mit, Artichaut, Ozégan, Stéphane33, Peter17, Zetud, Inisheer, Gzen92, Plyd, Necrid Master, Inocybe, MMBot, Askywhale, Marcv7, Briling, Sum, Pautard, Apollon, Ph.lalanne, Xofc, SashatoBot, Jmax, Mativoma, Dr.mbl, Karl1263, Kilianours, Poss Jean-Louis, Liquid-aim-bot, Ten-is-10, GaMip, Gabriel, Linan, Thijs 'bot, En passant, Escarbot, Aleks Andre, Bombastus, Laurent Nguyen, Rémi, Hanstrapp, Écluse, Fm790, Gnac, MirgolthBot, IAlex, Rafieo, Erabot, Cbigorgne, Analphabot, Salebot, Mahl, Lograsset, Nemoi, Isaac Sanolnacov, TXiKiBoT, VolkovBot, Chicobot, Pbotgourou, AlleborgoBot, Lacrouz, Sisyph, Phoxtro, BotMultichill, SieBot, JLM, Dhatier, DumZiBoT, DeepBot, Baribal-frwiki, Ickx6, Alphos, Gbinter, Superjuju10, Bqi, HerculeBot, ZetudBot, Dbopp, Lyra Belacqua, Bub's wikibot, FFBRIDGE, Lexw, Belacqua-frwiki, Varmin, Harmonia Amanda, Mitchki, Philgin, LinkFA-Bot, Luckas-bot, Tahiri, Grigore, Mabifixem, DSisyphBot, Xqbot, Kanabiz, Martinos-frwiki, Adrien881, Coyote du 57, Lomita, Ickx6, Sylcor, Ripchip Bot, Mistr4l, Toto Azéro, Frakir, EmausBot, Scribere, April Johnson, Grigore II, ZéroBot, Lizemijn Libgott, Bftcpper, 0x010C, Rigoureux, MerllwBot, Indeed, OrlodrimBot, Tomaas, Whitley-frwiki, DimitriLasserre, Eric Jes, Oliagh, Whalington, Maelneven, Wilders, Whag, Franck Reagan, Olga Kozitch, Schwünstein, Haakon-frwiki, Propalska, Annicolle, Addbot, Iorek V, BerAnth, PhpWB, Mon oncle Tobie, Gzen92Bot, Feder Blind, Anne-Cynthia Barbier, F Varvarin et Anonyme : 125
- **Blackwood (bridge)** *Source* : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Blackwood_\(bridge\)?oldid=131643766](https://fr.wikipedia.org/wiki/Blackwood_(bridge)?oldid=131643766) *Contributeurs* : Orthogaffe, Fafnir, MedBot, Phe-bot, FH, Seherr, Sfrancois, Bibirico, Piku, RobotE, Limmt, Mativoma, Liquid-aim-bot, Thijs 'bot, Willy', Bombastus, Le Pied-bot, Cbigorgne, Cbyd, BotMultichill, DeepBot, Zyzou1, MastiBot, Florn88, EmausBot, ZéroBot, BendelacBOT, Addbot, Gzen92Bot et Anonyme : 6
- **Coupe de la main courte (bridge)** *Source* : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Coupe_de_la_main_courte_\(bridge\)?oldid=118788558](https://fr.wikipedia.org/wiki/Coupe_de_la_main_courte_(bridge)?oldid=118788558) *Contributeurs* : Poulos, Gzen92, Pautard, Karl1263, Orthomaniaque, Phoxtro, Ickx6 et DSisyphBot
- **Enchère (bridge)** *Source* : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Ench%C3%A8re_\(bridge\)?oldid=129452407](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ench%C3%A8re_(bridge)?oldid=129452407) *Contributeurs* : Goliadkine, Xavier Combelle, Zetud, Yves.morel, Xofc, Rhadamante, Gz260, Phoxtro, JLM, Ange Gabriel, Dhatier, Ickx6, HerculeBot, WikiCleanerBot, ZetudBot, Bub's wikibot, Varmin, DSisyphBot, Lomita, Frakir, Tomaas, Whitley-frwiki, Oliagh, Whalington, Wilders, Whag, Olga Kozitch, Schwünstein, Haakon-frwiki, Propalska, Addbot, Ardeatang, Feder Blind, Anne-Cynthia Barbier et Anonyme : 5
- **Fédération française de bridge** *Source* : https://fr.wikipedia.org/wiki/F%C3%A9d%C3%A9ration_fran%C3%A7aise_de_bridge?oldid=132226400 *Contributeurs* : FH, Hégésippe Cormier, Goliadkine, Bob08, Zetud, Arnaud.Serander, Necrid Master, Skblzz1, Alpha-beta, Hede2000, Marcv7, Sum, Pautard, Gemini1980, Chaoborus, Bombastus, Sebleouf, CommonsDelinker, VonTasha, Gz260, Phoxtro, Vlaam, Dhatier, DumZiBoT, DeepBot, Ickx6, Hatonjan, Fandepanda, HerculeBot, Bub's wikibot, Belacqua-frwiki, Tahiri, DSisyphBot, Lomita, ZéroBot, MerllwBot, FFB-stcloud, Raptor.cbre, François Calvaresi, YFdyh-bot, Agregator, Agregateur, Communication bridge, Addbot, Gzen92Bot et Anonyme : 21
- **Impasse (jeu)** *Source* : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Impasse_\(jeu\)?oldid=118789358](https://fr.wikipedia.org/wiki/Impasse_(jeu)?oldid=118789358) *Contributeurs* : FH, Yves1953, Goliadkine, The RedBurn, Leag, Marcv7, Aubisse, Briling, Jedaaii, Pautard, Gabriel, NicoV, Rémi, Phoxtro, SieBot, Rsalen, Alecs.bot, Ickx6, Luckas-bot, Gslin, DSisyphBot, Xqbot, MathsPoetry, LucienBOT, Allbot, Lomita, Live and let die, EmausBot, Jules78120, Oliagh, Haakon-frwiki, Addbot et Anonyme : 4
- **Jeu de la carte** *Source* : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_la_carte?oldid=129812005 *Contributeurs* : Gabriel, Cbigorgne, Phoxtro, JLM, Lomita, Rehtse, Feder Blind et Anne-Cynthia Barbier
- **Main de base** *Source* : https://fr.wikipedia.org/wiki/Main_de_base?oldid=129548052 *Contributeurs* : FH, Goliadkine, Vincnet, Leag, Sherbrooke, Marcv7, Liquid-aim-bot, NicoV, Aleks Andre, Phoxtro, Ickx6, DSisyphBot, Allbot et Anonyme : 2
- **Majeure cinquième** *Source* : https://fr.wikipedia.org/wiki/Majeure_cinqui%C3%A8me?oldid=129855286 *Contributeurs* : Céréales Killer, R, ZeroJanvier, Marc Mongenet, MedBot, FH, Yves1953, Lachaume, Chief, Goliadkine, Bibirico, Poleta33, Leag, Alencon, Sldufour, Sherbrooke, Gzen92, Askywhale, Marcv7, Aubisse, Bubus51, Liquid-aim-bot, Aleks Andre, Cbigorgne, Analphabot, Jidé, Phoxtro, Ickx6, ZetudBot, Philgin, Aalandry, DSisyphBot, Cantons-de-l'Est, Gzen92Bot et Anonyme : 24
- **Marque du bridge** *Source* : https://fr.wikipedia.org/wiki/Marque_du_bridge?oldid=130013409 *Contributeurs* : (:Julien:), Seherr, Goliadkine, Zetud, MMBot, Marcv7, Yves.morel, Ten-is-10, Elisabeth Cottier F, Escarbot, Cbigorgne, Sisyph, Phoxtro, JLM, Ickx6, Varmin, Philgin, Luckas-bot, Lomita, Florn88, Super Arnaud, Whitley-frwiki, Oliagh, Whalington, Randaph, Wilders, Whag, Arcuz94, Olga Kozitch, Haakon-frwiki, Propalska, Addbot, Gzen92Bot, Feder Blind, Anne-Cynthia Barbier et Anonyme : 13
- **Mort inversé** *Source* : https://fr.wikipedia.org/wiki/Mort_invers%C3%A9?oldid=113831225 *Contributeurs* : Goliadkine, Leag, Marcv7, Ickx6 et Stidpmi
- **Squeeze (bridge)** *Source* : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Squeeze_\(bridge\)?oldid=131441124](https://fr.wikipedia.org/wiki/Squeeze_(bridge)?oldid=131441124) *Contributeurs* : NicoV, LeFit, Vlaam, Ickx6, ZetudBot, Soren56, Allbot, Le pro du 94 :, Gzen92Bot et Anonyme : 2
- **Stayman** *Source* : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Stayman?oldid=130091589> *Contributeurs* : FvdP, Med, Orthogaffe, Fafnir, MedBot, Phe-bot, FH, Seherr, Spck, Sfrancois, Bibirico, Leag, FlaBot, Mativoma, Ji-Elle, Liquid-aim-bot, Salebot, Ickx6, DSisyphBot, Coyote du 57, EmausBot, BendelacBOT, Jackounet, 4ndr34, Addbot, Gzen92Bot, Prouvencau et Anonyme : 6
- **Texas (bridge)** *Source* : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Texas_\(bridge\)?oldid=109145746](https://fr.wikipedia.org/wiki/Texas_(bridge)?oldid=109145746) *Contributeurs* : Cdang, FH, Marcv7, Mativoma, Ji-Elle, Willy', Bombastus, Ickx6, ZetudBot, Xqbot, BendelacBOT, Addbot et Anonyme : 1
- **Théorie de l'entame au bridge** *Source* : https://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie_de_l'entame_au_bridge?oldid=131459752 *Contributeurs* : DocteurCosmos, Stéphane33, Romanc19s, Gzen92, Marcv7, Rosier, Chaoborus, Brunodesacacias, Salebot, Lograsset, Phoxtro, Laddo, Ickx6, Ir4ubot, WikiCleanerBot, ZetudBot, Philgin, Seawind, DSisyphBot, Dabour, Antimuonium, Addbot, Gzen92Bot et Anonyme : 8

- **SAYC Source** : <https://fr.wikipedia.org/wiki/SAYC?oldid=118791582> *Contributeurs* : Chief, Chaoborus, Ickx6, Colindla, DSisyphBot, Cantons-de-l'Est, Gu3ud1, Lomita, FDo64, Addbot et Anonyme : 3
- **Acol Source** : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Acol?oldid=129485027> *Contributeurs* : Xavier Combelle, Mkende, Gzen92, Cbigorgne, Ickx6, Luckas-bot, DSisyphBot, ChuispastonBot, Paardappel, Addbot et Anonyme : 2

18.5.2 Images

- **Fichier:Animated_bridge_alerte.gif Source** : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2e/Animated_bridge_alerte.gif *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : User Rsalen on fr.wikipedia
- **Fichier:Blason_Emmerein.svg Source** : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/19/Blason_Emmerein.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : ``Le code de ce fichier SVG est `<a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_Emmerein.svg,&,,ss=1#source">valide`.
Artiste d'origine : Gretaz
- **Fichier:Blason_Feucherolles.svg Source** : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/67/Blason_Feucherolles.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : ``Le code de ce fichier SVG est `<a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_Feucherolles.svg,&,,ss=1#source">valide`.
Artiste d'origine : Henry Salomé le 10/12/2006
- **Fichier:Blason_Houdemont_54.svg Source** : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2a/Blason_Houdemont_54.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : ``Le code de ce fichier SVG est `<a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_Houdemont_54.svg,&,,ss=1#source">valide`.
Artiste d'origine : Manassas
- **Fichier:Blason_Joinville-le-Pont_94.svg Source** : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f8/Blason_Joinville-le-Pont_94.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : ``Le code de ce fichier SVG est `<a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_Joinville-le-Pont_94.svg,&,,ss=1#source">valide`.
Artiste d'origine : Manassas
- **Fichier:Blason_Montereau-Faut-Yonne.svg Source** : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8c/Blason_Montereau-Faut-Yonne.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Chatsam
- **Fichier:Blason_Reims_51.svg Source** : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/de/Blason_Reims_51.svg *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : ``Le code de ce fichier SVG est `<a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_Reims_51.svg,&,,ss=1#source">valide`.
Artiste d'origine : Manassas
- **Fichier:Blason_Royan.svg Source** : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d0/Blason_Royan.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : ``Le code de ce fichier SVG est `<a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_Royan.svg,&,,ss=1#source">valide`.
Artiste d'origine : Christophe Dioux

- **Fichier:Blason_Strasbourg.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/Blason_Strasbourg.svg *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : iLe code de ce fichier SVG est <a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_Strasbourg.svg,,&,ss=1#source">valide.

Artiste d'origine : Darkbob
- **Fichier:Blason_Ville_fr_Lyon.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/90/Blason_Ville_fr_Lyon.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Bluebear2
- **Fichier:Blason_d'Angers.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/ce/Blason_d%27Angers.svg *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : iLe code de ce fichier SVG est <a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_d%2527Angers.svg,,&,ss=1#source">valide.

Artiste d'origine : Jérôme BLUM
- **Fichier:Blason_de_la_ville_de_Fontaine-les-Dijon_(21).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/80/Blason_de_la_ville_de_Fontaine-les-Dijon_%2821%29.svg *Licence* : Public domain *Contributeurs* : iLe code de ce fichier SVG est <a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_de_la_ville_de_Fontaine-les-Dijon_%2821%29.svg,,&,ss=1#source">valide.

Artiste d'origine : spax89
- **Fichier:Blason_département_fr_Puy-de-Dôme.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/80/Blason_d%27C3%A9partement_fr_Puy-de-D%27C3%B4me.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : iLe code de ce fichier SVG est <a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_d%25C3%25A9partement_fr_Puy-de-D%25C3%25B4me.svg,,&,ss=1#source">valide.

Artiste d'origine : User:Gretaz
- **Fichier:Blason_fr_Olivet_(Loiret).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f5/Blason_fr_Olivet_%28Loiret%29.svg *Licence* : GFDL *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Zorlot
- **Fichier:Blason_fr_ville_Amiens.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/01/Blason_fr_ville_Amiens.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Odejea
- **Fichier:Blason_ville_fr_Acigné_(Ille-et-Vilaine).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/26/Blason_ville_fr_Acigné%27C3%A9_%28Ille-et-Vilaine%29.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : iLe code de ce fichier SVG est <a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_ville_fr_Acigné%25C3%25A9_%28Ille-et-Vilaine%29.svg,,&,ss=1#source">valide.

Artiste d'origine : Jimmy44
- **Fichier:Blason_ville_fr_Aix-en-Provence.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a1/Blason_ville_fr_Aix-en-Provence.svg *Licence* : CC BY 3.0 *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Pierre Audité
- **Fichier:Blason_ville_fr_Ajaccio.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Blason_ville_fr_Ajaccio.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : iLe code de ce fichier SVG est <a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_ville_fr_Ajaccio.svg,,&,ss=1#source">valide.

Artiste d'origine : Odejea
- **Fichier:Blason_ville_fr_Brive-la-Gaillarde_(Corrèze).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c3/Blason_ville_fr_Brive-la-Gaillarde_%28Corr%C3%A8ze%29.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Jacques63

- **Fichier:Blason_ville_fr_Grenoble_(Isere).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/35/Blason_ville_fr_Grenoble_%28Isere%29.svg *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Syryatsu
- **Fichier:Blason_ville_fr_Labège_(Haute-Garonne).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/37/Blason_ville_fr_Labège_%28Haute-Garonne%29.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : iLe code de ce fichier SVG est <a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_ville_fr_Labège%25C3%25A8ge_%28Haute-Garonne%29.svg,&,,ss=1#source">valide.

Artiste d'origine : TomKr
- **Fichier:Blason_ville_fr_Marcoussis_(Essonne).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/30/Blason_ville_fr_Marcoussis_%28Essonne%29.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : iLe code de ce fichier SVG est <a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_ville_fr_Marcoussis_%28Essonne%29.svg,&,,ss=1#source">valide.

Artiste d'origine : User:Spedona
- **Fichier:Blason_ville_fr_Mont-Saint-Aignan_(Seine-Maritime).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/43/Blason_ville_fr_Mont-Saint-Aignan_%28Seine-Maritime%29.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Spedona
- **Fichier:Blason_ville_fr_Montpellier.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b1/Blason_ville_fr_Montpellier.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Pierre Audité
- **Fichier:Blason_ville_fr_Mérignac_(Gironde).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/90/Blason_ville_fr_Mérignac_%28Gironde%29.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : iLe code de ce fichier SVG est <a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_ville_fr_Mérignac_%28Gironde%29.svg,&,,ss=1#source">valide.

Artiste d'origine : Galaad de Nallys 2007-08-23
- **Fichier:Blason_ville_fr_Neuilly-sur-Seine_(Hauts-de-Seine).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cb/Blason_ville_fr_Neuilly-sur-Seine_%28Hauts-de-Seine%29.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : iLe code de ce fichier SVG est <a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_ville_fr_Neuilly-sur-Seine_%28Hauts-de-Seine%29.svg,&,,ss=1#source">valide.

Artiste d'origine : User:Spedona
- **Fichier:Blason_ville_fr_Orthez2_(Pyrénées-Atlantiques).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/17/Blason_ville_fr_Orthez2_%28Pyr%C3%A9n%C3%A9s-Atlantiques%29.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : iLe code de ce fichier SVG est <a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_ville_fr_Orthez2_%28Pyr%C3%A9n%C3%A9s-Atlantiques%29.svg,&,,ss=1#source">valide.

Artiste d'origine : User:Spedona
- **Fichier:Blason_ville_fr_Saint-Cloud_(Hauts-de-Seine).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4f/Blason_ville_fr_Saint-Cloud_%28Hauts-de-Seine%29.svg *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : iLe code de ce fichier SVG est <a data-x-rel="nofollow" class="external text" href="//validator.w3.org/check?uri=https%3A%2F%2Fcommons.wikimedia.org%2Fwiki%2FSpecial%3AFilepath%2FBlason_ville_fr_Saint-Cloud_%28Hauts-de-Seine%29.svg,&,,ss=1#source">valide.

Artiste d'origine : User:Spedona 15/02/2007

- **Fichier:Blason_ville_fr_SaintLo_(Manche).svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/33/Blason_ville_fr_SaintLo_%28Manche%29.svg *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Syryatsu
- **Fichier:Board,_duplicate_bridge.png** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e5/Board%2C_duplicate_bridge.png *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : Original uploaded on en.wikipedia *Artiste d'origine* : Original uploaded by Radius (Transferred by Jsitarz)
- **Fichier:BridgeTournamentPlayingArea.jpg** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/80/BridgeTournamentPlayingArea.jpg> *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Aucune source lisible par la machine fournie. « Travail personnel » supposé (étant donné la revendication de droit d'auteur). *Artiste d'origine* : Pas d'auteur lisible par la machine identifié. Ray Spalding supposé (étant donné la revendication de droit d'auteur).
- **Fichier:Bridgeboards.JPG** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fd/Bridgeboards.JPG> *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : ? *Artiste d'origine* : ?
- **Fichier:Disambig_colour.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3e/Disambig_colour.svg *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Bub's
- **Fichier:Flag_of_France.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c3/Flag_of_France.svg *Licence* : Public domain *Contributeurs* : http://web.archive.org/web/*/http://www.diplomatie.gouv.fr/de/frankreich_3/frankreich-entdecken_244/portrat-frankreichs_247/die-symbole-der-franzosischen-republik_260/tricolore-die-nationalfahne_114.html *Artiste d'origine* : This graphic was drawn by SKopp.
- **Fichier:Gtk-dialog-info.svg** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b4/Gtk-dialog-info.svg> *Licence* : LGPL *Contributeurs* : <http://ftp.gnome.org/pub/GNOME/sources/gnome-themes-extras/0.9/gnome-themes-extras-0.9.0.tar.gz> *Artiste d'origine* : David Vignoni
- **Fichier:Handshake_icon.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/67/Handshake_icon.svg *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Masur
- **Fichier:Info_Simple.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/38/Info_Simple.svg *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Amada44
- **Fichier:Logo-ffb2.gif** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fr/3/3d/Logo-ffb2.gif> *Licence* : marque déposée *Contributeurs* : <http://www.ac-toulouse.fr/web/ia-hautes-pyrenees/5858-le-bridge-a-lecole.php> *Artiste d'origine* : FFB
- **Fichier:Nice_Arms.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cb/Nice_Arms.svg *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : Eagle from `` *Artiste d'origine* : Ipankonin
- **Fichier:Nuvola_apps_atlantik.png** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/77/Nuvola_apps_atlantik.png *Licence* : LGPL *Contributeurs* : <http://icon-king.com> *Artiste d'origine* : David Vignoni / ICON KING
- **Fichier:Nuvola_apps_download_manager2-70%.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2d/Nuvola_apps_download_manager2-70%25.svg *Licence* : LGPL *Contributeurs* : <http://www.icon-king.com> *Artiste d'origine* : David Vignoni
- **Fichier:Nuvola_apps_kpager.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/34/Nuvola_apps_kpager.svg *Licence* : LGPL *Contributeurs* : Inconnu *Artiste d'origine* : David Vignoni
- **Fichier:Question_book-4.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/64/Question_book-4.svg *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : Created from scratch in Adobe Illustrator. Originally based on Image:Question book.png created by User:Equazcion. *Artiste d'origine* : Tkgd2007
- **Fichier:Red_x.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/ba/Red_x.svg *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Original version of Image :X mark.svg. *Artiste d'origine* : User:Gmaxwell (original)
- **Fichier:Yes_check.svg** *Source* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fb/Yes_check.svg *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : SVG by Gregory Maxwell, simplified by Sarang

18.5.3 Licence du contenu

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0