



GLOSSARIO DEL BRIDGE

Affrancamento (di lunghezza)	Rendere " franche " (vincenti) una o più piccole carte che non lo erano all'inizio esauendo le carte superiori degli avversari, pur cedendo loro se occorre una o più prese
Affrancare	Rendere " franco " (vincente) un proprio onore facendo giocare prima agli avversari uno o più onori superiori nel seme
Allertare	Segnalare con l'apposito cartellino agli avversari che il partner ha fatto una dichiarazione convenzionale e che - se lo desiderano - possono chiedere all' allertatore spiegazioni
Alta - bassa	Sistema di segnali di gradimento (in genere dal 7 in poi), oppure di rifiuto (in genere dal 2 al 5) di un colore (vedi anche pari-dispari)
Apertore (dealer)	Chi fa la prima dichiarazione diversa dal passo
Arbitro	La persona designata a dirigere una gara di bridge ed a applicare il Codice del Bridge di Gara
Atout	Ogni carta del seme nominato nel contratto finale
Attacco (il primo)	La carta d'attacco della prima presa
Astuccio (board)	Supporto che permette di imbussolare le carte nella rispettiva "tasca" e sul quale è indicato il mazziere e quale è il grado di vulnerabilità di ciascuna delle coppie
Bidding box	Scatola o astuccio che contiene i cartellini con tutte le possibili dichiarazioni
Bloccarsi (vedi sbloccarsi)	Non poter fare delle prese affrancate per mancanza di collegamenti con il compagno

Bridgemate	Il dispositivo che consente la gestione digitalizzata dei risultati mediante i terminali da tavola e l'unità centrale
Carta d'attacco	La carta giocata (coperta per evitare attacchi fuori turno) dal giocatore alla sinistra del giocatore
Caduta (down)	Quando il dichiarante non realizza le prese previste dal suo contratto (caduta di una o più prese)
Chicago	Tipo di incontro a coppie che prevede quattro smazzate con vulnerabilità prefissate e punteggio da torneo
Chicane (vuoto)	Nessuna carta posseduta in un determinato colore
Colore (seme, palo)	Ciascuna delle quattro "famiglie" di 13 carte: ♣ fiori, ♦ quadri, ♥ cuori, ♠ picche
Colpo in bianco	Cessione volontaria di una presa agli avversari per conservare carte alte che permettano di aggiudicarsi le restanti prese nel colore
Conto della carta	Sistema che permette di segnalare il numero delle carte possedute in un determinato colore: per esempio alta, poi bassa = numero pari di carte; bassa, poi alta numero di carte dispari
Contratto (parziale, manche, slam)	L' impegno preso dalla coppia che ha vinto la licitazione di fare un certo numero di prese
Contro (punitivo)	La chiamata sulla dichiarazione di un avversario che aumenta il valore del punteggio di un contratto mantenuto o battuto
Controgiooco	Il gioco dei difensori per impedire al dichiarante di realizzare il suo contratto
Convenzione	Una dichiarazione o giocata che, per accordo di coppia, trasmette un significato diverso dalla volontà di giocare nella denominazione indicata oppure dall'indicazione in carte alte o lunghezza.
Denominazione	Il seme o il Senza Atout specificato nella licita
Doubleton	Possesso di due carte in un determinato colore

Duplicato	Torneo a squadre composte da due coppie ciascuna
Expasse (sorpasso indiretto)	Manovra di gioco che cerca di realizzare una presa con una carta del proprio seme, confidando che la carta superiore in possesso degli avversari sia in mano dell'avversario che gioca prima della mano con l'onore
Fit	Possedere con il partner almeno 8 carte in un determinato colore (ad es. 4-4 / 5-3 / 6 -2)
Forchetta	Due carte adiacenti ad una terza carta che è in possesso degli avversari (ad es. A e D)
Impasse (sorpasso diretto) vedi anche <i>expasse</i>	Manovra di gioco per realizzare una presa con una carta inferiore di una forchetta posseduta in un seme, confidando che la carta mancante sia nella mano dell'avversario piazzato prima della forchetta
Inbussolare le carte	Riporre le carte mescolate nella giusta tasca dell'astuccio
Interferenza	Intervento con una licita (colore, contro) dopo la dichiarazione di un avversario
Licitazione (dichiarazione)	Una proposta di contratto obbligatoriamente più elevata di tutte le precedenti come numero di prese o a parità di queste, come valore del seme o a senza atout - E' anche il complesso delle chiamate fatte
Lisciare	Tecnica di gioco della carta che mira ad interrompere le comunicazioni tra gli avversari , soprattutto nei contratti a Senza Atout
Manche (partita)	Contratto che comporta il guadagno di almeno 100 punti-partita (ad es. 3 SA, 4 cuori, 4 picche, 5 fiori, 5 quadri)
Mano	Le 13 carte che si ricevono per giocare la partita
Mariage	Il possesso di Re e Donna (grande m.) o di Donna e Fante (piccolo m.) in un determinato colore
Mazziere	Chi , secondo la disposizione della smazzata, è tenuto a fare la prima dichiarazione (può anche essere passo)

Minori	I colori di ♣ (fiori) e ♦ (quadri)
Misfit	Insufficiente numero di carte in un colore dichiarato fra i due giocatori di una linea (vedi anche fit)
Mise-en-main (rimessa in mano)	Tecnica di gioco della carta per obbligare l'avversario a giocare contro una propria forchetta vincente oppure in taglio e scarto
Morto	Il compagno del dichiarante che depone le sue carte sul tavolo dopo l'attacco e che non può partecipare direttamente al gioco
Nobili (maggiori)	I colori di ♥ (cuori) e ♠ (picche)
Non vulnerabile (in prima o verdi)	"Stato" di una coppia che fa ottenere premi di manche e slam meno importanti (vedi vulnerabile), ma che attribuisce penalità meno elevate in caso di caduta
Onori	Le cinque carte più alte di ogni colore: Asso, Re, Donna (onori maggiori), Fante, 10 (onori minori)
Pari - dispari	Sistema di segnali di gradimento (es. carta dispari) , oppure di rifiuto (es. carta pari) (vedi anche alta-bassa)
Partita libera	E' il modo più comune di giocare a bridge fra quattro o più giocatori che solitamente si alternano alla fine di ogni partita e che comporta punteggi e premi diversi da quelli di torneo
Passo	Dichiarazione di un giocatore che nel suo turno non desidera aprire o elevare la licitazione
Presa	Vincere l'insieme delle 4 carte giocate = 1 presa che è l'unità per mezzo della quale si determina il risultato di un contratto
Punteggio	Sistema di attribuzione dei punti conseguiti con un determinato contratto mantenuto (ad es. + 420 non vulnerabili per 4 cuori fatte) o non mantenuto (ad es. - 50 per 1 down non vulnerabili)
Punti distribuzione (P.D)	Sistema di calcolare la forza di una mano con dei doubleton, singleton o chicane , rispettivamente per la lunghezza di almeno 5 carte in colore

Punti lunghezza (P.L.)	Calcolo della forza di una mano costituita da semi di 5 o più carte
Punti onori (P.O.)	Sistema di calcolare la forza di una mano in base alla qualità degli onori posseduti (ad es. A = 4 P.O - R = 3 P.O. - D = 2 P.O. - F = 1 P.O.)
Punti onori/distribuzione (P.O.D.)	La somma dei punti onori, di distribuzione e di lunghezza
Quarta migliore	Quarta carta di un colore lungo dalla più forte alla più debole, per ordine di valore delle carte (ad es. in DF982 è l'8)
Quinta Maggiore (nobile)	Sistema dichiarativo che prevede l' apertura a livello di 1 in un colore nobile solo se il seme è composto da almeno 5 carte
Renonce	La giocata di una carta di un altro seme fatta dal giocatore che invece può rispondere nel seme d'attacco o deve giocare una carta d'attacco penalizzata..
Rispondente	Il partner dell'apertore
Rubber (partita)	Terminologia inglese, che nella partita libera richiede di vincere 2 manche
Sbloccarsi	Giocare volontariamente una carta alta dalla mano più corta nel seme, così da permettere l' affrancamento di un colore lungo del compagno o la rimessa in mano dalla parte desiderata
Scartare	Sbarazzarsi di una carta di un altro colore quando non si deve rispondere nel colore giocato
Score	Tabella riassuntiva dei punteggi conseguiti da ciascuna coppia durante una partita libera o un torneo
Seguire il seme	Obbligo di giocare nello stesso seme della carta di attacco
Senza atout	Contratto che si gioca senza un colore prioritario (dominante)
Sequenza	Serie di almeno 3 carte contigue per valore (ad es. A,R,D o R,D,F ecc.). E' semi-sequenza quando è composta da solo 2 carte contigue.

Singleton (singolo)	Il possesso di una sola carta in un determinato colore
Smazzata	La distribuzione completa delle 52 carte (13 per ogni giocatore)
Squadra	Le due coppie che giocano su linee diverse in tavoli diversi, contro un'altra squadra, ma per un punteggio comune
Squeeze	Tecnica di gioco della carta per comprimere l'avversario, costringendolo a scartare una carta vitale della difesa
Surcontro	Dichiarazione fatta dopo un contro degli avversari per indicare la forza della propria mano (può essere punitivo di chi ha contratto) ma spesso è informativo (vedi anche contro) e talora è una richiesta di aiuto al compagno (SOS in caso di misfit)
Surtagliare	Vincere una presa giocando un'atout più alta di quella utilizzata dall'avversario privo anche lui di carte nel seme giocato (vedi anche tagliare)
Tagliare	Cercare di vincere una presa giocando un'atout su una carta di un altro colore a condizione di non avere carte da rispondere nel colore giocato
Taglio e scarto	Scartare una perdente da una mano su una carta franca dell'avversario, che però si taglia con una atout dall'altra mano
Top	Il miglior risultato conseguito da una coppia partecipante ad un torneo in una determinata smazzata
Torneo (a coppie, a squadre)	Competizione di bridge dove le coppie che hanno la medesima posizione al tavolo, giocano tutte con la stessa distribuzione delle carte
Turno	La parte di una sessione giocata senza spostamento di giocatori
Vulnerabile (in zona, rossi)	"Stato" di una coppia che permette di ottenere premi di manche (ad es.+ 620 punti per 4 ♥ o 4 ♠ fatte) e premi di slam (ad es. + 1430 per 6 ♥ o 6 ♠ fatte), ma che attribuisce penalità più elevate in caso di caduta ad es. - 100 per 1 down (vedi anche non vulnerabile)