

S

SAC

牺牲 原词是英文牺牲(sacrifice)的简化, 也作 save。

SACRIFICE (BID)

牺牲(叫) 完全预期定约将被击败的叫牌, 但是希望罚分将会少于对方所能获得的分数, 如果让对方做他们的定约的话。参见 PHANTOM SACRIFICE。

SAFETY LEVEL

安全的阶数水平 为取得定约而同伴间叫到的水平。

SAFETY PLAY

安全打法 处理一门花色组合的办法, 以便有最大可能在这门花色中取得所需赢墩数, 其代价是放弃额外赢墩的机会。

SANCTION

批准 由美国定约桥牌联合会或美国桥牌协会这类组织同意组织一次桥牌比赛或经营一个俱乐部。

SANDWICH

夹心面色 对手双方都已经叫过牌后, 处于第四家位置的叫牌。

SAVE

牺牲 是“Sacrifice”(牺牲)的同义词。

SCHENKEN CLUB

申肯梅花叫牌法 H·申肯设计的一种叫牌法。其基本点是逼叫性一草花开叫, 自然应叫表示应叫人大牌点力。开叫一草花正常地是表示 17 或更多的大牌点, 可能有三种类型的牌。开叫 INT 表示 16—18 大牌点。一草花开叫后, 应叫 1♦ 是示弱, 表示少于 7 点。应叫 2♣ 是约定性和半示强性的, 7—8 点。

SCISSORS COUP

剪刀妙招 顾名思义, 这是一种切断对手联通的打法, 通常是毁掉对方用于给同伴将吃的进手张。例如:

♠ Q J 10

♥ Q J 10 9

♦ 5 4 3 2

♣ A 7

♠ 9 8

♥ A K 2

♦ 9 8 7 6

♣ 5 4 3 2

♠ 7 6 5 4

♥ —

♦ A Q J 10

♣ Q J 10 9 8

♠ A K 3 2

♥ 8 7 6 5 4 3

♦ K

♣ K 6

南家主打 4♥。西家首攻黑桃 9。第二墩时南家应当打出他的方块 K，以剪断对手方的联通，避免黑桃将吃。参见 COUP WITHOUT A NAME。

SCORE (SCORING)

记分，得分

(1) 一个定约的书面结果。

(2) 在一副牌上得到好的结果，如说：“我们在第十三副牌上得分”。

SCORE CARD

记分卡 队式赛中用于记分的卡片以保留记录，或在队式赛和个人赛中私人记分用卡。参见 CONVENTION CARD。

SCORE SHEET

参见 RECAPITULATION SHEET。

SCORESLIP

记分表

(1) 在盘式桥牌或芝加哥桥牌中，记分用的印好的纸张或拍纸簿。

(2) 在复式桥牌中，随牌记分表。参见 TRAVELLER OR TRAVELLING SCORESLIP。

SCORING ACROSS THE FIELD

全场记分法 不是各组分别记分，而是同一方向的所有牌手共同记分的一种记分法。

SCORING CORRECTIONS

记分改正 对于得分在计算或列表时的错误，不论是牌手或记分员所作，都可在比赛主办单位规定的时间内予以更正。如果未规定时间，那么更正的时间是正式分数公布后三十分钟。参见 PROTEST PERIOD。

SCRAMBLED MITCHELL

不规则米切尔轮转法 在米切尔轮转法中，到某些轮时，用箭头移动改变牌手的罗盘方向，以便产生单冠军的一种方法。某些轮时，东西对牌手（及牌）正常轮转，但是他们却打南北的牌，而南北对牌手却打东西的牌。一般来说，在不规则米切尔轮转法中，最后一二轮是按箭头移动（改变方向）的。

SCRAMBLING

干扰 打牌时，不寻常地冒险和进行骗张打法；使用任何办法并取得本来不能取得的赢墩。

叫牌时，设法找到一个更可行的定约（宕分较低的），一般是在低阶定约被惩罚性加倍后。

SCRATCH

上名次 在复式桥牌中，在你所在小组或全场取得名次。

SCREEN

遮幕 在重要的比赛时，牌桌的对角线上置有一块宽大的遮幕，使每个牌手不能看见

他的同伴和另一个对手方。遮幕开有一小块裂口，可使推盘从牌桌的一边推向另一边。叫牌使用叫牌盒，把叫牌卡放在推盘上，来回地把推盘从牌桌的这一边推往另一边。打牌时掀起遮幕口处那一小片遮幕，恰好够所有牌手看得见明手和他们所出的牌。设置遮幕的目的在于防止牌手用小动作向他们的同伴传递信息。

SCREEN -MATE

遮幕一边的牌手 使用遮幕时，坐在遮幕自己一边的对手方。

SCRIP

奖金证 美国定约桥牌联合会作为奖品发行的奖金证。可按面值用于购买与美国定约桥牌联合会有关的产品或支付服务费。

SEAT

座位，位置 四个牌手每人的位置是按罗盘方位定的（北、东、南和西）。

也指轮流叫牌的数码位置，发牌人是第一家位置，在他右手方的牌手则是第四家位置。

SECOND HAND

第二家

- (1)有机会在发牌人之后叫牌的牌手。
- (2)一墩牌攻出后须立即出牌的牌手。

SECOND HAND LOW

第二家打小牌 惠斯特时期著名的打牌格言。一张小牌攻出后，第二家打这一墩牌时，应打该花色最小的牌。

SECOND NEGATIVE (HERBERT)

第二次示弱约定叫 在回答约定性两草花强开叫时，有些同伴间企图让应叫人区别他的牌是弱牌还是更坏的牌。为此，应叫人第一次作 2♦示弱应叫，然后在开叫人再叫后，他就按约定叫出比（开叫人）再叫花色只高一级的花色。有些同伴间则用最便宜的低花而不是只高一级花色作为第二次示弱。

SECONDARY SUPPORT

次级支持 在同伴所叫花色中持有用的牌，常常是三张，有别于四张（好）支持。参见 PRIMARY SUPPORT。

SECONDARY VALUES

次级牌力 Q 和 J。

SECTION

组 如果整个比赛分成不同的群体，每一个群体称为组。

SECTION MARKERS

分组标志 比赛时，表明每组牌桌位置的标志。

SECTIONAL TOURNAMENT

区域比赛 在美国定约桥牌联合会里，这是一种基层单位的比赛。在美国桥牌协会里，则是仅次于全国性比赛的最重要赛事，在意义上类似美国定约桥牌联合会的地区赛。

SEED (ING)

种子 为了保证（比赛）小组内相对均衡的实力，裁判长可以指定某些座位给更有成就的牌手。例如，第 3、9 和 14 桌应留给较好的牌手（种子），南北和东西都一样。在队式淘汰赛中，大师分数越高的（每队 5 或 6 人的，按人平均），该队的种子地位也越高。淘汰赛第一轮，1 号种子同 64 号（64 个队比赛）种子对抗，2 号种子则同 63 号打，等等。

SEMI -BALANCED (HAND)

半平均牌型 5—4—2—2 或 6—3—2—2 的牌型。

SEMI -PSYCHIC

半心理叫牌 有意地，但并非大规模地，谎报一手牌的牌力或牌型的叫牌。

SEMI -SOLID SUIT

半坚固长套 即使分配稍稍不好，大概也只输一墩的一门花色。

SEND IT BACK

再加倍 是英语 Redouble 的俗称。参见 REDOUBLE。

SENIOR TOURNAMENT

高龄桥牌赛 只有年满 55 岁以上的牌手才能参加的比赛。

SEQUENCE

连张 级别相连的几张牌，如 K、Q、J。

SEQUENCE DISCARD

连张垫牌法 垫掉一张大牌，表示持有比它小一级的大牌，但否认有比它大一级的大牌。

SESSION

场次 连着的一段打牌时间。

SET

打宕，……

- (1) 打宕（对方的）定约。
- (2) 树立一门花色。
- (3) 一套复式桥牌用的牌或牌套。通常每套是 32 副。
- (4) 两个固定对之间的预定的盘式桥牌赛。

SET A GAME

打宕成局定约 防守方取得足够赢墩以打宕一个成局定约。

SET GAME

约定盘式桥牌赛 在盘式桥牌赛中，一对同伴与另两名牌手对抗，而且这两对牌手在

整个比赛期间是固定不变的。

SET UP

树立 用输墩或将吃的办法来树立明手的牌或一门长套。

SHADED

牌力稍有欠缺的 在牌力略低于正常要求的情况下所作的叫牌。

SHAKE

垫牌 原词是垫牌(discard)的俗称。

SHARING BOARDS

共打的牌 在某些轮转法中，两桌或更多桌必须在同一轮打同样的牌。这就是“共打的牌”。其结果有些副牌就要按不同的顺序打。

SHAKE

桥牌老手 常常为巨额赌金而打牌的桥牌专家。

SHARPLES

夏普勒斯约定叫 对付 1NT 的防守叫法，争叫 2♣表示不确定的牌型，但至少有四张黑桃，而 2♦则表示弱的牌型牌及草花短套。参见 DEFENSE TO 1NT。

SHIFT

换新花色

- (1) 叫牌中换叫新花色，如“Jump shift”是跳叫新花色。
- (2) 打牌是改出另一门花色。

SHOOTING (FOR A TOP)

拼搏（为顶分） 作一个显然是过低的叫牌或故意采取一种打法以争取一个顶分。这种策略通常用于复式桥牌即将结束前，一对牌手企图将好分转成胜分。

SHORT CLUB

短梅花开叫 基于三张草花套的准备性开叫。主张五张高花开叫的人显然都采用短梅花开叫。

SHORT HAND

短的一手 一门花色中（通常是将牌）持牌张数较少的牌手。

SHORT SUIT GAME TRIES

短花色进局试探 这是一种进局试探叫。将牌花色取得协议后，开叫人叫出他最短的花色，邀请应叫人采取相应的决定。参见 TRIAL BID。

SHORT SUIT LEADS

短花色首攻 首攻短花色，通常是同伴叫过这门花色。但有时可用作骗张打法，希望定约人误认为长牌在错误的一方。

SHORTEN

缩短 削减其长度。一般指明手或定约人的将牌因被迫将吃而缩短。参见 PUNCH。

SHOW OUT

示缺 攻出一门花色时垫牌，从而暴露出是缺门。

SHOW UP SQUEEZE (DISCLOSURE SQUEEZE)

显露挤牌法 这种挤牌使定约人在以后的打牌中可以不必进行本来要失败的飞张。

	♠ —	
	♥ A Q	
	♦ K	
	♣ —	
♠ —		♠ —
♥ 3 2		♥ K
♦ A		♦ Q J
♣ —		♣ —
	♠ —	
	♥ 5 4	
	♦ —	
	♣ A	

南家出一张草花 A 好牌，已暴露仍有方块 A 的西家垫了一张小红心。南家现在向明手出一张红心，西家出他最后的一张红心。既然西家的这张红心不是 K，南家知道红心飞张是要失败的，因此他上明手的 A。当单张红心 K 跌出来时，南家从他的警惕性和技术中得到了报偿。

SHUFFLE

洗牌 随意地把牌张重新混洗。

SHUT OUT BID

参见 PREEMPTIVE BID。

SIDE

一方 盘式桥牌中的一对同伴；对式赛或四人队式赛中一对牌手。

SIDE GAME

附加比赛 对式或队式锦标赛时，不包括在主要比赛中的次级比赛。

SIDE SUIT

副牌花色 除了将牌以外的花色。也称为“plain suit”（副牌花色）。

SIGN OFF (BID)

示弱止叫 一种劝阻性的叫牌，建议同伴不要再向前叫了。

SINGALS, SIGNALLING

信号 防守人之间传递信息的方法。无论在跟牌或垫牌时都可以这样做。

SILENT

沉默 保持沉默就是在整个叫牌过程中不叫。

SILENT BIDDER

参见 DUMB BIDDER, WRITTEN BIDDING。

SILVER POINTS

银分 美国定约桥牌联合会地区赛上颁发的奖分。成为终身大师所需的 300 分中，至少须有 50 个是银分。

SIMPLE

简单的 在争叫或应叫中所作的非跳叫或不是跳加叫。

SIMPLE FINESSE

单飞 只对一张未见的牌进行飞张。

SIMPLE OVERCALL

简单争叫 非跳叫的争叫。

SIMPLE SQUEEZE

单向挤牌 只有一个对手方被挤的一种挤逼。

SIMPLIFIED PRECISION

简化精确叫牌法 精确叫牌法的一种很自然的类型。

SIMULTANEOUS CALL

同时叫牌 两个牌手同时作的叫牌。如果其中一个牌手确实是轮到他叫牌，那么另一个牌手就应该是后叫的。

SIMULTANEOUS PAIRS

同场对式赛 同一时间在许多不同地点打同样牌的比赛，这样就可计算全国范围以至世界范围的比赛分。参见 PRE-DEALING。

SIMULTANEOUS PLAY

同时打牌

- (1) 一个小组内同时在不只一桌打预先发好的牌（目的在于当时算出比赛分）。
- (2) 两个牌手偶然同时打出一张牌。

SINGLE COUP

一次减将妙招 为终局打法所作的准备工作。定约人将吃明手的一个赢张，以便把他自己所持的将牌缩短到同右手对方一样长。他然后从明手出随便一张牌，于是把右手对方的将牌捉住了。如果定约人要两次缩短将牌，那就成为两次减将妙招。又如果定约人将吃三个赢张，那就是三次减将妙招。

♠ —
♥ AK
♦ AKQ
♣ —

♠ —
♥ Q
♦ J 9
♣ J 9

♠ —
♥ 5
♦ 5
♣ Q 10 8

草花定约，将牌的形势已经明朗，东家持着有保护的草花 J。定约人需要把自己的将牌缩短到同东家的一样长，然后安排好第 12 墩时由明手出牌。一张方块出向明手并将吃明手的一张好方块。出红心到明手，这样在第 12 墩时由明手出牌，达到捉住东家草花的形势。

SINGLE DUMMY PROBLEMS

单明手题 好象定约人所处境况那样提出的桥牌难题。

SINGLE RAISE

简单加叫 对同伴的叫牌加叫一级。

SINGLETON

单张 在一门花色中只有一张牌。

SIT (FOR)

对同伴的加倍不叫 对同伴的加倍不叫，经常是指不是每一个人都会不叫的那种情况。

SIT OUT

轮空 如果参加双人赛的牌手对数是奇数，每轮总有一对没有对手，因而是轮空。也指盘式桥牌中等候入局。

SKIP (ROUND)

跳一桌 在米切尔轮转法中，有一轮东西对牌手需要跳一桌，即移位两桌而不是象往常那样移位一桌。但是牌仍正常移转。参见 MITCHELL。

SKIP BID

参见 JUMP BID, STOP。

SKIP BID WARNING

跳叫提示注意 比赛的发起单位可以要求在作出跳叫前提示注意，并要求下一个牌手叫牌前暂停一段规定的时间。参见 STOP。

SLAM

满贯 要赢十二墩（小满贯）或十三墩（大满贯）的定约。叫到并做成任何一种满贯，都要授予大量奖分。参见 BONUS。

SLAM BIDDING

满贯叫牌法 探索和叫到 6 阶和 7 阶定约的各种方法。从桥牌的早期开始，满贯叫牌法和约定叫就已经很流行了。下列叫法只是一些最熟知的：克伯森 4—5NT；黑木问叫（及其

各种变化)；盖伯尔问叫；多皮和罗皮；扣叫控制；非单张短花色约定叫；爆裂叫；大满贯逼叫；将牌问叫；控制问叫。

SLAM CONVENTION (S)

满贯约定叫 同伴间协议的叫牌约定，例如黑木问叫，以便检查同伴所持的控制、将牌或其他关键张，目的是探索满贯的可能性。

SLAM DOUBLES

参见 LIGHTNER DOUBLE. UNPENALTY DOUBLE。

SLIDING BLACKWOOD

参见 ROLLING BLACKWOOD。

SLIDING GERBER

参见 ROLLING GERBER。

SLOW PASS

迟缓的不叫 明显迟疑以后的不叫，通常表明是在考虑其他叫品。就其本身来说，还不算犯规，但是，同伴由此而获得不正当信息的机会则是很大的。

SLOW PLAY (PENALTY)

迟缓的打牌 过分地延缓或阻碍牌局，或使其他牌手感到不便的任何行为，是可能要受到程序性处罚的。这些行为包括（但并不限于）对比得分、大声喧哗、迟缓打牌及迟到。

SLUFF

垫牌 垫掉一个输张。英文原词从“slough”（蜕皮、丢弃）演变而来。

SLUFF AND RUFF

参见 RUFF AND SLUFF。

SMALL CARD

小牌 一般来说，是大牌以下的牌张，在手写的时候，常常用“×”来表示。

SMALL SLAM

小满贯 定约要赢十二墩就是叫小满贯。有时也叫“Little Slam”。参见 BONUS。

SMITH ECHO

史密斯回声信号 史密斯回声信号是用于对付无将定约的花色示选信号。任一防守人打出回声信号的目的是要同伴继续攻首攻的花色。防守人不打回声信号是要求同伴改出另一门花色。

SMOLEN TRANSFERS

史莫伦转移叫 旨在使无将开叫人成为任何高花成局的定约人的一种约定叫。使用这种约定叫，对斯台曼问叫作出 2♦否定性应叫后，应叫人跳叫到高花三阶，明确地表示所叫花色有四张，而另一高花却有五张或六张。

SMOTHER PLAY

窒息打法 一种少见的终局打法，表面上肯定的一个将牌输墩消失了。有长将的一个防守人被迫只能将吃，他或者将牌低吃，从而使他的大将失去保护；或者将牌超吃，但也只是被更大的将牌再超吃。例如：

	♠ A	
	♥ —	
	♦ 9	
	♣ —	
♠ K 7		♠ —
♥ —		♥ J 10
♦ —		♦ —
♣ —		♣ —
	♠ Q J	
	♥ —	
	♦ —	
	♣ —	

黑桃是将牌，东家攻出一张红心。定约人南家将吃，于是西家陷入窒息打法、或称窒息妙招中了。

SNAP

斯纳普约定叫 名称来自英语“Strong No Trump After Passing”（不叫后的强无将）的缩写。根据这一约定，对一阶花包开叫，已不叫过的同伴应叫 1NT 是表示 8—10 点。

SOCIAL BRIDGE

社交桥牌 在家里打的桥牌。芝加哥桥牌记分法变得越来越常用，虽然盘式桥牌也还流行。

SOCK (SOCK IT)

加倍 英语 double（加倍）的俗称。

SOFT VALUES

软牌力 Q 和 J 与之相对比，A 和 K 称为硬牌力。

SOLID

坚固的

- (1)形容一门没有输张的花色。
- (2)一个打不宕的定约。

SORT (SORT YOUR HAND)

整理（手中的牌） 把手中的牌按花色分开，在花色中又要按一定次序排好。经常改变你的整理方法是一种良好的做法。

SOS REDOUBLE

求救性再加倍 建议选叫另一门花色的再加倍。参见 KOCK - WERNER REDOUBLE, REDOUBLE。

SOUND BIDDING

坚实叫牌 最低标准的或略高于标准的叫牌。

SOUTH

南 桥牌桌上四个方位之一。

SOUTH AFRICAN TEXAS

南非德克萨斯转移叫 用 4♣和 4♦分别转移到 4♥和 4♠，既可用于开叫，也可用于对 1NT/2NT 的应叫。这样的转移叫表示比直接叫 4♥或 4♠的牌力较强。参见 TEXAS CONVENTION。

SPADES

黑桃

- (1)四门花色中最高级的一门。
- (2)这门花色 13 张牌上的符号 (♠)。

SPECTATOR

观众 观看桥牌比赛的人。观众可以亲自在牌桌边观看，或在大屏幕上观看。

SPEEDBALL

快牌赛 例如午夜队式快牌赛那样的比赛。每副牌的打牌时间更短。其目的是使比赛比正常的情况下更快地结束。参见 ZIP SWISS。

SPIRAL CUE -BIDS

螺旋式扣叫 按照罗梅克斯叫牌法，在满贯探索中使用的一种叫法。它用于同伴对罗马关键张黑木问叫应叫、从而表明他的“关键张”之后。前提是应叫表明同伴间持有所有的关键张，而目的则在于发现某些对大满贯可能是重要的牌张。

SPLIMIT RAISES

有限爆裂加叫 (同伴开叫后) 对手方作技术性加倍，应叫人跳叫新花色。这种跳叫表示 9—11 点牌力，对开叫人的花色有三或四张支持，跳叫的花色是单张或缺门。“Splimit”这个名词是“Splinter”（显示单张的叫牌，爆裂叫）和“Limit”（有限）两词的组合。

SPLINTER BID

爆裂叫 一种双跳应叫，通常用于对高花的开叫，表示将牌支持，进局牌力，所叫花色是单张或缺门。参见 CUE BID, FRAGMENT BID。

SPLIT

均匀分配 一门花色分配的情况。

SPLITTING HONORS

拆开大牌 在第二家位置，从两张或更多的连张大牌中，打出一张大牌。例如：

A J 4
K Q 9 10 8 3 2
7 6 5

南家出 5，若西家打出 K 或 Q，就说他拆开他的大牌。

SPONSOR (S)

赞助者

- (1)对组织桥牌比赛有所贡献或支付比赛费用的人或单位。
- (2)向一名牌手付钱请他做自己的同伴，或参加自己支持的队的人。

SPOT CARDS

小牌 从2到9在内的牌张。

SPREAD

摊牌，……

- (1)把明手的牌亮明在桌子上。
- (2)把自己的牌摊在桌上作声称。
- (3)表示打不宕的定约，如说：“四黑桃是可以摊牌的”。

SPUTNIK DOUBLE

参见 NEGATIVE DOUBLE。

SQUARE HAND

方型牌 有关分配的用语。一手均型牌，4—3—3—3。参见 FLAT HAND。

SQUEEZE

挤牌 描述一些打法的用语。对手方被迫在他需要保护的一门或两门花色中垫牌。其最后结果是让对方做出一个（有时更多）赢墩，而打牌开始时这个赢墩似乎是不可能的。有许多种挤牌打法，很多有固定的名称，从简单到复杂。以下是两例基本的挤牌：

1. (a)

	♠ 3 2	
	♥ A K 6	
	♦ A Q 7 2	
	♣ A K Q 5	
♠ Q J 10 8		♠ K 9 7 6
♥ 3 2		♥ J 10 9 8
♦ 6 5	●	♦ J 10 9 8
♣ 9 8 7 4 3		♣ 2
	♠ A 5 4	
	♥ Q 7 5 4	
	♦ K 4 3	
	♣ J 10 6	

(b)

♠ —
♥ 6
♦ 7
♣ Q (挤张)

♠ —
♥ J 10
♦ J
♣ —

♠ 5
♥ Q 7
♦ —
♣ —

(a)是“调整输墩数”这个词条里举的整副牌例。南家主打 6NT，首攻黑桃 Q。他忍让以便调整输墩数，西家续攻黑桃。没有一门红花色是平均分配的，但是由于东家要保护这两门花色，于是(b)这种形势就出现了。当打出北家的草花赢张时，东家就没有安全的垫牌。

2. (a)

	♠ A K 2	
	♥ 10 9 8 7	
	♦ 3 2	
	♣ Q J 3 2	
♠ 10 5 4 3		♠ Q J 7
♥ J 4 3 2		♥ 6 5
♦ 5 4		♦ J 10 9 8
♣ 10 9 8		♣ 7 6 5 4
	♠ 9 8 6	
	♥ A K Q	
	♦ A K Q 7 6	
	♣ A K	

(b)

	♠ K 2	
	♥ 10	
	♦ 3	
	♣ J	
♠ 10 5 4		♠ Q J
♥ J		♥ —
♦ 5		♦ J 10 9
♣ —		♣ —
	♠ 9	
	♥ —	
	♦ K Q 7 6	
	♣ —	

南家主打 7NT，西家首攻草花 10。已有十二个顶张赢墩，只要任何一门红花色 3—3 分配，就没有问题了。红心不是 3—3 分配，但南家把牌打成(b)的形势为自己创造额外的机会。东家已在红心上垫了一张草花，当北家的草花 J 打出时，他必须垫一张黑桃。南家垫一张方块。现在南家赢进方块的 K 和 Q，西家必须垫一张黑桃或红心。哪一张都是致命的。这叫做双向挤牌。

SQUEEZE WITHOUT TI-IE COUNT

不调整输墩数挤牌 指不需要调整输墩数也能实施挤牌。参见 RECTIFYING THE

COUNT。

STACKED (STACK)

集中 只有一个对手方在一门特定花色中持有全部或几乎全部关键牌张，就叫做牌张集中。

STAKES

注金 在赌钱的桥牌活动中，按分计算的货币单位。如果注金是每分一个美分，无局方宕一（或 50 分）就要 50 美分。做成有局方高花小满贯是 1430 分，值 14.30 美元。全世界打注金桥牌的桥牌俱乐部中，注金从每分值四分之一美分到每分值五美元或更多。

STAND (A DOUBLE)

对同伴的加倍不叫

STAND OFF

打平 盘式或队式赛中，得分无明显差别。

STAND UP

站住脚 一张大牌赢了一墩，防守方出的大牌，只要不被定约人将吃就能站住脚（即赢得一墩）。

STANDARD AMERICAN

标准美国叫牌法 表示美国一些通用叫牌法的含糊的术语，大概是指原由 C·戈伦设计的那些叫牌法。

STANDARD HONOR LEADS

参见 LEADING FROM HONORS。

STANZA

一副牌 记分前已打过或转移到另一桌去的一副牌。

STAYMAN CONVENTION

斯台曼问叫 对 1NT 开叫应叫 2♣，用以询问高花套的持牌情况。作为答叫，开叫人再叫：

- 2♦ 没有四张高花套
- 2♥ 四张红心（可能也有四张黑桃）
- 2♠ 四张黑桃

参见 EXTENDED STAYMAN, PUPPET STAYMAN, STAYMAN THREE CLUBS。

STAYMAN IN DOUBT (SID)

有疑问斯台曼问叫 对 2♣ 问叫作出积极应叫（2♠/2♥）后，再叫 3♦ 表示已叫高花 4—4 配合，有进局牌力，但牌型是 4—3—3—3 或 3—4—3—3。请同伴根据其牌型选叫四阶高花或 3NT。牌型重复很可能意味着 3NT 是较为容易打的定约，尽管有高花 4—4 配合。

STAYMAN THREE CLUBS

三草花斯台曼 对 2NT 开叫应叫 3♣同对 1NT 开叫应叫 2♣一样，都是询问四张高花。

STEP RESPONSES

逐级应叫 这是一种应叫方法，尤其是对 2♣开叫或黑木 4NT 问叫，以逐级答叫来表示所问内容（如 A、控制、点力等）的数量。

STEPPINGSTONE SQUEEZE

踏脚石挤牌 在这种挤牌中，定约人先迫使一个防守方在一门花色上保留一个止张，然后投入他并迫使他攻出这门花色。

	明手	
	♠ 2	
	♥ —	
	♦ A J	
	♣ 2	
西家可能持有		或东家可能持有
♠ A Q		♠ A Q
♥ —		♥ —
♦ Q 5		♦ Q 5
♣ —		♣ —
	定约人	
	♠ K 3	
	♥ —	
	♦ K	
	♣ A	

南家需要赢三墩。首先他兑现草花 A。无论哪个防守人，如果他有黑桃 A 和有保护的方块 Q，他就麻烦了。因为他不能垫小方块（定约人将用明手的 A 超打他的 K，方块 Q 既已跌出），只能让黑桃 A 成为单张。南家兑现方块 K 后，他就被黑桃投入。防守人所剩的只有方块 Q，他不得不出明手的方块 A。

STIFF

单张 通常是大牌单张，如说 “The stiff King”（单张 K）。

STOP

暂停 提示对手一名牌手将要跳叫。一名即将跳叫的牌手，在他叫牌前应说 “暂停” 或 “跳叫”。下一个牌手应在叫牌前暂停五到十秒钟。参见 JUMP BID, SKIP BID WARNING。

STOP BID

止叫 终止叫牌的一种叫品，并要求同伴也停叫。如果同伴开叫 1NT（你们不用转移叫），你持：

♠ J 9 6 4 3 2 ♥ 7 2 ♦ 8 3 ♣ K 4 3

你知道你们一定要打黑桃定约而不是打无将定约。你将叫 2♠（一个止叫）。同伴应当尊重你的要求而停止叫牌。若持：

♠ K Q J 6 3 2 ♥ K 4 ♦ 9 6 ♣ 9 3 2

你应做不同的止叫，对同伴的 1NT 开叫叫四黑桃。1NT—不叫—3NT 也是要求同伴止叫。

STOPLIGHT

示停 同伴跳叫两无将邀请进局后，再叫三 草花是约定叫，大概是弱牌，用以示停。使用这种约定性三草花可以让同伴在成局水平下打花色定约。

STOPPER (A STOP)

止张 持有一张可以阻止对方连拿一门花色的牌。

STOPPING BELOW GAME

不成局停叫 同伴间有意地或意外地未叫到成局水平。

STOPPING ON A DIME

停得正好 没有叫到成局（或可能是满贯）而精确地停在恰当的水平上（例如 2NT，正好拿 8 墩）。

STRAIN

花色或无将 四门花色中的任何一门或无将。定约的水平及花色由叫牌决定。

STRIP PLAY

剥光打法 剥光一个牌手的安全出手张，因而防守人被投入后，他就毫无办法，只能损失一墩。

STRIPED -TAILED APE DOUBLE

秃尾猿式加倍 考虑到对手方能做到小满贯（或大满贯）而在叫到成局（或满贯）定约时即予加倍，希望对方将接受，认为做成被加倍的定约，还有超额赢墩，将是好分，而不继续叫到更高得分的满贯（或大满贯）。这种加倍名称的来由是：若对方再加倍，加倍人就象秃尾猿一样逃跑了。

STRONG JUMP OVERCALLS

强跳争叫 单跳争叫表示一门好的六张套，大概 15—17 大牌点。

STRONG KINGS AND TENS

示强 K、10 首攻 针对无将定约的大牌首攻方法。首攻 K 或 10 表示持有强牌，而首攻 A、Q 和 J 则表示相对弱的持牌。

首攻 A: A K ×

首攻 K: A K Q, A K J, A K 10, K Q J, K Q 10

首攻 Q: K Q ×, K Q 9, Q J 10

首攻 J: J 10 ×

首攻 10: A J 10, A 10 9, K J 10, K 10 9, Q 10 9

首攻 9: 10 9 ×

参见 LEADING FROM HONORS。

STRONG MINOR RAISE

参见 INVERTED MINOR SUIT RAISES。

STRONG NO TRUMP

强无将 开叫 INT，通常有 15—17 或 16—18 点和均型牌。

STRONG NO TRUMP AFTER PASSING

参见 SNAP。

STRONG PASS (SYSTEMS)

强不叫（叫牌法） 这种叫牌法的特点是：在第一、第二家位置开叫时不叫是表示 16 点以上。

STRONG TWO BID

强二开叫 这种开叫表示在所叫花色中有大量打牌赢墩（如埃珂叫牌法），或者是逼叫进局（如标准美国叫牌法）。在埃珂叫牌法中，开叫 2♦、2♥及 2♠表示至少有八个打牌赢墩，所叫花色至少六张或强的 5—5 双套。

SUBSTITIJTE BOARD

代替牌 在队式比赛中一副代替的牌。由于原来的一副牌发生违例事故，裁判长认为不可能再有正常的结果，就下令用另一副牌代替。

SUBSTITUTE CALL

代替叫牌 代替不合法叫牌的叫牌。根据桥牌规则，一个牌手可以让其同伴受罚的情况下，用合法的叫牌代替不合法的叫牌。

SUBSTITUTE PLAYER

代替牌手

(1)在盘式桥牌中，一个牌手可以坐下来代替另一个已离去的牌手。

(2)在复式桥牌中，经裁判长许可，一个牌手如不能打完比赛，可由另一牌手代替打完一场或几场比赛。

SUCKER DOUBLE

贪心者的加倍 一个牌手只根据他的大牌点力想打宕对方定约而叫的加倍。如果是有牌型的牌，由于定约人或明手的短套，副牌花色 A 和 K 的赢墩可能消失。自由叫成的成局定约，叫牌时已考虑到副牌花色中的短套，因此为了一点点小利而加倍需要小心，因为加倍会暴露你的持牌。持有强将牌而加倍也要小心，唯恐定约人（受到警告）采用不寻常的将牌打法而使你的将牌失去作用。

SUFFICIENT BID

足够叫牌 比前一叫牌更高阶的叫牌，或阶数水平相等但花色级别较高的叫牌。

SUICIDE SQUEEZE

自杀性挤牌 不是定约人，而是防守人自己出牌挤他的同伴。

SUIT

花色 把 52 张一副的牌分组的方法，各组由其符号的形状来区分：黑桃、红心、方块或草花。

SUIT COMBINATION (S)

花色组合 一门特定花色的牌张如何分配的情况，如明手有 A 10 8 而定约人有 K J 9 7 5 3。对于有志的桥牌青年来说，学习各种花色组合的最佳处理方法，是很有帮助的。这是一

个很复杂的问题。在《审定桥牌百科全书》(1984年版)中有56页专门讲这个问题。

SUIT PATTERN

牌型 13张牌在四个牌手中是如何分配的,从4—4—3—2(最大的可能)到13—0—0—0(最小的可能)。一个特定牌手的牌型是各门花色在他手中是如何分配的。如果一个牌手有四张黑桃、五张红心、两张方块和两张草花,就说他持4—5—2—2牌型,或(不管花色等级次序)5—4—2—2牌型。

SUIT PREFERENCE SIGNAL

要花色信号 防守方的信号,一门花色中打出的牌张用于指出在其他两门花色选择哪一门。参见McKENNEY, REVOLVING BISCARDS, LAVINTHAL DISCARDS。

SUPER BLACKWOOD

超级黑木问叫 在叫牌过程中,如果4NT可能是自然叫,叫四阶最低未叫花色就是问A。

SUPER PRECISION ASKING BIDS

超级精确法问叫 在超级精确叫牌法中,使用了各种不同类型的问叫。开叫人可以问应叫人所叫的花色的质量,应叫人大牌控制或牌型控制,应叫人对开叫人的花色有何支持。这些问叫用希腊字母命名(如阿尔法,贝塔,等等)。

SUPPORT

支持

- (1)加叫同伴的花色。
- (2)对同伴的花色持有相当的牌。

SUPPORT DOUBLES

支持性加倍 某些同伴间使用的一种方法,它使开叫人可以表示他对应叫人花色的支持,尽管有对方干扰性的争叫。还可以区分他的支持是好的还是不好的。

SUPPRESSING THE BID ACE

叫过的A不算 在答叫黑木问叫时,已经确认过的A(例如扣叫过的)不算。

SURE TRICK

肯定赢墩 牌手一定能取得的赢墩。

SURPLUS CARDS

多的牌张 一手牌中有13张以上的牌。

SURROUNDING PLAY

回转打法 防守人的一种花招打法,他从持有近似连张的一门花色中攻出一张大牌,从而使他的大牌分开。

SWINDLES

骗招 合法地欺骗对手方,如打假牌和心理叫。

SWING

分差 四人队式赛中一副牌的净分差。

SWING HAND

有大输赢的牌 出现大分差的、或可能出现大分差的一副牌。

SWISH

都不叫 例如“1♥—不叫—4♥—都不叫”。

SWISS CONVENTION

瑞士约定叫 根据这一约定，对一阶高花开叫应叫 4♣或 4♦表示将牌有好的配合，可靠的进局牌力并对满贯有一定兴趣，这样就使直接加叫开叫高花到四阶可用于阻击叫。瑞士约定有多种变形。最流行的三种：

瑞士单张约定叫

4♣ 表示两个 A 和一个单张。开叫人叫 4♦则是要求应叫人说明是什么单张。

4♦ 表示两个 A，但没有单张。

瑞士三式约定

4♣ 表示两个 A 和一个单张，或者三个 A，或者两个 A 和将牌 K。开叫人的 4♦于是成了接力叫，要应叫人澄清情况。应叫人回答 4NT 表示三个 A，四阶叫回已协议的花色表示两个 A 及将牌 K，叫新花则是两个 A 和所叫花色单张。

4♦ 表示两个 A，但没有应叫 4♣的任何其他情况。

瑞士将牌约定叫

4♣ 表示有好的控制。

4♦ 表示有好的将牌。

瑞士约定叫的许多复杂的变形（如超级瑞士约定叫），除了 4♣、4♦的应叫外，还用约定性的 3NT 及双跳未叫高花作为应叫。接着是进一步的接力叫，可使应叫人精细地描绘他的各种类型的加叫。参见 MINOR SUIT SWISS。

SWISS PAIRS

瑞士双人赛 有许多对牌手参加的比赛，先打几轮小型比赛，每一轮的前两名在下一轮对抗，但必须是他们以前没有对抗过的。同样地第三名也和第四名比赛。

SWISS TEAMS (SWISS MOVEMENT)

瑞士队式赛（轮转法） 按瑞士对式赛同样方法组织的队式赛。参见 TEAM OF FOUR。

SWITCH

换新花色

(1)换出一门与以前所出花色不同的花色。

(2)转动指北箭头，在米切尔轮转法中，每一轮结束时，转动指北箭头（即改换南北方向）即可得出单冠军。参见 MITCHELL, SCRAMBLED MITCHELL。

SWORDS

剑 过去纸牌上的一种花色，那时黑桃、红心，等尚未应用。

SYMMETRY OF DISTRIBUTION (LAW OF SYMMETRY)

牌型的对称（对称规律） 克伯森提出：一个牌手能从自己的牌型推理出其他人的牌型及四门花色的分配情况。克伯森主张：

1. 一个牌手持有特殊牌型时可以认为其他三名牌手之一也会持有同样的牌型。
2. 一个牌手的牌型很可能是与至少一门花色的分配相同的，通常是他的长套花色。（如牌手的牌型是 5—4—3—1，其长套花色的其余 8 张牌很可能也是按 4—3—1 分在其他三个牌手中。）

这种理论没有数学根据。

SYSTEM

叫牌法 叫牌的整个体系，根据这一体系，同伴间赋予其叫牌及叫牌进程明确规定的意义。

SYSTEM FIX

叫牌法的困境 你所使用的叫牌法或约定叫带来的不幸结果。