

## Généralités

Ce programme est simple à utiliser . Au démarrage, vous êtes placé en SUD, mais il est également possible de changer de place grâce au menu [Jeu](#) ou directement en cliquant sur le joueur choisi. Toutes les commandes sont maintenant déclenchées par un simple clic.

La première étape est la distribution des cartes. Par défaut, au démarrage du programme ou à la fin de chaque partie, une donne aléatoire numérotée est présentée au joueur, le donneur ainsi que la vulnérabilité étant également aléatoires. Mais il est aussi possible de récupérer une donne par son [numéro](#), ou par un [fichier](#) préalablement sauvegardé par l'utilisateur. Il est également possible d'effectuer une [saisie](#) manuelle complète de la donne ou d'imposer, à l'aide de ce menu certaines cartes, ainsi que des contraintes de distribution de points d'honneur et d'enchères.

Quand les enchères sont terminées, cliquer sur **Continue** permet la poursuite normale de la partie.

Quand l'option **Stop** est enclenchée, le programme s'arrête à la fin de chaque pli. Il faut alors de la même façon cliquer sur **Continue** ou taper sur la touche **Entrée** pour poursuivre la partie normalement. Le bouton droit de la souris équivaut à la touche **Entrée**.

Il est toujours possible de revenir en arrière en cliquant sur la touche **R** ou en début de partie en cliquant sur la touche **D**.

On peut utiliser le programme en ne se servant que de la souris. Toutefois, il est souvent plus pratique d'utiliser le clavier pour enchérir ou jouer, à l'aide des touches de direction et de la touche **Entrée**. De la même façon, les boutons peuvent être actionnés à l'aide du clavier en utilisant les caractères soulignés.

## Comment jouer pendant les enchères

Quand c'est au tour du joueur que vous avez choisi d'enchérir, l'indication "manuel" apparaît en bleu à gauche du nom du joueur et une grille comprenant les enchères permises apparaît. Il suffit alors de cliquer sur l'enchère choisie. Toutes les enchères légales n'apparaissent pas toujours. Dans ce cas il suffit d'utiliser les touches de déplacement vertical où la molette de la souris pour les trouver car la boîte est déroulante.

Pour passer, il suffit de cliquer sur **Continue**, la case Passe étant sélectionnée par défaut.

Il est également possible de sélectionner l'enchère choisie à l'aide des touches de direction du clavier ou de taper celle-ci au clavier en utilisant les conventions habituelles pour les couleurs :

nT : pour une annonce à trèfle ;

nK: pour une annonce à carreaux ;

nC : pour une annonce à cœur ;

nP : pour une annonce à pique ;

nA : pour une annonce à sans atout ;

avec n=1.. 7

X pour contre;

XX pour surcontre;

Un tableau à gauche de la grille indique l'interprétation que fait le programme de l'enchère sélectionnée, concernant les distributions et les points d'honneur. Toutes les enchères possibles n'étant pas définies dans le programme, cette interprétation ne concerne que les enchères habituelles.

Il est impossible de faire une enchère illégale.

Certaines enchères faites par le programme sont alertées par un point d'exclamation

A tout moment, il est possible de demander l'[Info](#), de voir les autres jeux grâce à la touche **Vision**, de revenir en arrière (touche **R ou -**) ou en début de partie (touche **Début**).

Il est également possible de faire jouer le programme à votre place (touche **Wbr5**). On obtiendrait le même résultat en sélectionnant la case ?. Dans ce cas, le programme propose l'enchère qu'il effectuerait sans simulation. Il vous suffira alors de confirmer en tapant sur **Continue**, si cette enchère vous convient.

## Comment jouer pendant le jeu de la carte

Le mort est reconnaissable par son fond gris alors que le joueur que vous avez choisi dispose d'un fond blanc. Si à la suite des enchères, la place que vous avez choisie se trouve être celle du mort, vous jouez la partie à la place du déclarant.

Quand c'est au tour du joueur que vous avez choisi de jouer, l'indication "MANUEL" apparaît en bleu à gauche du nom du joueur. Il suffit alors de cliquer sur la carte choisie.

Avec la représentation alphanumérique, Il est également possible de sélectionner la carte choisie à l'aide des touches de direction du clavier, puis de taper sur **Entrée** (taper sur **Entrée** ou cliquer sur **Continuer** sont deux actions équivalentes). En représentation graphique des cartes, celles-ci ne peuvent être jouées qu'avec la souris.

En cliquant sur **Contrat**, on a le rappel des enchères. En cliquant de nouveau sur **Contrat**, celles-ci disparaissent.

Il n'est possible de jouer, que les cartes permises par les règles du jeu de Bridge.

A tout moment il est possible de changer le [niveau](#), de demander l'[Info](#), de voir les autres jeux grâce à la touche **Vision**, de revenir en début de tour (touche **R**) ou en début de partie (touche **D**). Il est également possible de faire jouer le programme à votre place (touche **Wbr5**).

Lorsqu'en fin de partie, le programme a déterminé qu'il remportera le reste des plis (ceci n'est pas obligatoirement vrais lorsque le programme ne triche pas), il propose d'arrêter celle-ci. Si l'on annule, la partie continue normalement jusqu'à son terme. Il est possible de profiter de cette fonctionnalité, pour demander le reste en fin de partie, en cliquant sur la touche **Wbr5** ou en tablant dans le menu [Actions](#).

## Menu fichier

**Ouvrir:** Permet de récupérer une partie préalablement sauvegardée en fichier par le programme. Ces fichiers ont le suffixe ‘.bri’ .

Il est également possible de charger des parties respectant le standard des fichiers de bridge. Ces fichiers ont le suffixe ‘.pbn’.

Un fichier nommé ‘precedent.pbn’ contenant la dernière donne est systématiquement sauvegardé par le programme au début du jeu de la carte, ce qui peut être utile dans le cas de sortie involontaire.

Si l’option Sauvegarde est cochée dans le menu [Options](#) toutes les parties sont enregistrées dans un fichier Wbr5log.pbn quand le programme est autonome ou dans en fichier Wbr5[Place]log.pbn quand celui-ci est connecté.

Quand l’utilisateur demande une nouvelle donne, il est à chaque fois demandé confirmation par le message “abandon de la donne en cours”.

**Enregistrer:** Permet de sauvegarder la donne en cours et s’il y a lieu les enchères, les cartes jouées ainsi que des commentaires éventuels. Le suffixe des fichiers doit être ‘.bri’ ou ‘.pbn’. Contrairement aux fichiers de type bri, les fichiers de type pbn peuvent comporter plusieurs parties

**Fichier imprimable:** Génère un fichier imprimable (par défaut : Wbr5\_sort.txt). Ce fichier qui comporte la donne et s’il y a lieu les enchères, les cartes jouées ainsi que les commentaires éventuels, est de format ‘.txt’. Il peut être utilisé dans un traitement de texte, dans un e-mail ou imprimé directement. Les fichiers imprimables peuvent comporter plusieurs parties.

Toutes ces rubriques sont également accessibles directement par des icônes sur la barre supérieure, sans passer par le menu.

**LIN > PBN:** Crée à partir d’un fichier .lin (format utilisé par BBO), un fichier pbn de même nom. Cette fonction utilise la dll développée par Jean-louis Pelisson. On peut transformer plusieurs fichiers simultanément.

## Menu Donne

**Donne aléatoire :** crée une donne tirée au hasard. Il est possible d’imposer des critères de points et de distribution sur ce tirage à partir du menu [Options](#) Donne. Cette option est accessible directement par une icône sur la barre supérieure.

**Donne précédente :** récupère la donne de la partie précédente qui est sauvegardée au début du jeu de la carte. Ceci n’est possible que pendant les enchères.

**Donne manuelle :** La donne est entrée manuellement par l’utilisateur à partir de l’écran de [Saisie](#) manuelle. On peut également de cette façon, générer des donnes avec des contraintes de points d’honneur, de distribution ou (et) en imposant certaines cartes ou une séquence d’enchères. Cette option est accessible directement par une icône sur la barre supérieure.

**Donne Numérotée :** Un [numéro](#) de donne à huit chiffres est demandé et permet de générer

une donne. Ceci permet de retrouver une donne particulière, sans l'enregistrer. Cette option est accessible directement par une icône sur la barre supérieure.

**Modifications:** Permet de modifier la donne en cours grâce au même écran de Saisie manuelle. Cette option n'est accessible que pendant les enchères. Elle est accessible directement par une icône sur la barre supérieure.

**Mains Inconnues:** Permet de jouer avec une seule main connue. Ceci nécessite de saisir le donneur, les vulnérabilités, les enchères et les cartes jouées par les autres joueurs ainsi que la main du mort après l'entame.

## Menu Jeu

Ce menu permet à tout moment de choisir sa place. On peut également changer de place en cliquant directement sur le joueur choisi. Toutefois, le joueur ne se trouvera jamais dans la situation du mort. Si à la suite des enchères, la place que vous avez choisie se trouve être celle du mort, vous jouez la partie à la place du déclarant.

Il est également possible de jouer par équipes de deux (Nord-Sud ou Sud-Ouest), l'utilisateur contrôlant dans ce cas les deux mains d'un camp. Ceci peut permettre l'entraînement par paire, car la main de chaque joueur n'est visible que lorsque c'est à son tour de jouer.

On peut également choisir l'option automatique (l'ordinateur joue contre lui-même) ou manuelle auquel cas le jeu est à l'initiative de l'utilisateur quelle que soit sa place. Lorsque que vous avez la main, il est toujours possible de faire jouer le programme à votre place en cliquant sur l'icône **Wbr5**. Ceci permet également de demander le reste en fin de partie.

Ce menu est toujours accessible. On peut donc changer de place en cours de partie.

Des icônes, en bas à gauche de l'écran, montrent si la place est utilisée par un joueur, Wbridge5 ou une connexion réseau.

Une option tournois est également disponible en fin de menu. Lorsque cette option est cochée la partie [Bis](#) est systématiquement lancée en début de chaque partie.

## Menu Actions

**TABLER:** Permet de tableur pour le reste pendant le jeu de la carte. Pour tableur pour un compte partiel, il est possible, dans le cas ou cette [option](#) est choisie, de faire jouer le programme à sa place en cliquant sur l'icône **Wbr5**

**CALCUL DU PAR:** Calcul le nombre de plis optimal suivant la couleur du contrat et le déclarant ainsi que le par théorique d'une donne. Ce calcul peut, pour certaines donnes, être long.

**CONNEXION:** Connecte le programme à un serveur tel que **Bridge Moniteur** suivant le protocole de Bluechip bridge. La case Serveur peut être remplie par le nom de l'ordinateur ou se trouve le serveur ou par son numéro IP . Si le serveur est sur le même ordinateur le nom est Localhost. Si la case auto est cochée, le programme joue automatiquement, sinon le programme sert de terminal pour jouer avec le serveur. Quand l'option sauvegarde est sélectionnée les parties sont automatiquement enregistrées dans un fichier Wbr5[place]log.pbn.

## Menu Options

**DONNE:** permet de paramétrer les distributions aléatoires en imposant un nombre minimum de points ainsi que le joueur ayant ce minimum. On peut également imposer une distribution de type goulache.

**JEU:** Sous cette rubrique se trouvent les options générales et les options spécifiques au jeu de la carte. Les options générales sont les suivantes :

**Stop:** détermine si le programme s'arrête à la fin de chaque pli (cliquer sur **Continue** ou appuyer sur **Entrée** pour que la partie continue normalement à la fin de chaque pli si cette option est enclenchée).

**Info:** permet d'obtenir des renseignements qu'un joueur expérimenté peut logiquement déduire des enchères ainsi que des cartes déjà jouées (voir la rubrique [Info](#)).

**Jeux reproductible :** Lorsque le programme ne triche pas, il jouera dans les mêmes conditions, toujours la même carte quand cette case est cochée. Il effectuera également toujours la même enchère.

**Confirmer l'abandon des parties:** Lorsque cette option est cochée, il est demandé confirmation à chaque fois que l'on demande une nouvelle donne.

**Vision:** permet de voir les jeux normalement cachés. Cette option n'a pas d'effet dans le cas de jeu manuel ou automatique où les jeux sont toujours visibles.

**Niveau :** permet d'ajuster le [niveau](#) de jeu du programme (de 1 à 5) pendant le jeu de la carte et pendant les enchères s'il y a simulation.

**Temporisation:** ralentit artificiellement le programme pendant les enchères et la fin du jeu de la carte.

D'autres options ne concernent que le jeu de la carte :

**Triche:** détermine si le programme [triche](#) lors du jeu de la carte (cette option n'a pas d'influence lors des enchères, le programme ne trichant jamais pendant cette partie du jeu).

**Signalisation :** Si cette case est cochée, le programme interprétera les cartes jouées par l'utilisateur en suivant la [signalisation](#) qu'il utilise lorsqu'il joue. Il est important dans ce cas, d'en suivre strictement les règles. Sous cette rubrique on trouvera également l'entame de la quatrième de la longue pour les contrats à SA et la méthode de Vinje qui sont optionnelles. On trouvera plus de détails sur ce sujet sous la rubrique [signalisation](#).

**Jeu automatique des cartes sèches:** Lorsqu'il n'y a qu'une seule carte dans la couleur demandée.

On pourra également régler le jeu de la carte du programme grâce à deux curseurs :

**Mode :** permet de choisir le type de jeu de la carte du programme (0 : Match par 4, 1 :TTP). Ce paramètre n'a pas d'influence sur les enchères car celles-ci sont optimisées pour des matchs par 4.

**Temps maximum :** Impose un délai maximum en secondes au programme pendant le jeu de la carte lorsque celui-ci ne triche pas.

Certaines de ces options sont également accessibles directement par des icônes sur la barre inférieure, sans passer par le menu.

COULEURS: Permet de modifier la couleur des trèfles et des carreaux ainsi que le dos des cartes et le fond d'écran.

ENCHERES: Permet de définir les enchères [optionnelles](#) des deux camps.

DEFAUT permet de revenir aux options par [défaut](#) du programme.

GRAPHIQUE: permet de passer de la représentation Graphique des cartes à la représentation alphanumérique et inversement.

SAUVEGARDE: Si cette option est cochée le programme enregistre automatiquement à la fin la totalité de la partie dans un fichier Pbn dénommé Wbrlog suivi de la date. Dans le cas où le programme est connecté la place occupée (NORD..OUEST) par le programme figurera en tête du nom.

VERIFICATION: Cette option lorsqu'elle est cochée, permet lorsqu'on repasse le jeu de la carte, d'obtenir pour chaque carte le nombre de plis à cartes ouvertes. Ceci permet de détecter les erreurs à cartes ouvertes.

ANGLAIS: Si on coche cette option, le programme sera en version anglaise.

## Menu Préférences

ENREGISTRER : Permet de sauvegarder les différentes options choisies afin de les retrouver pour une prochaine utilisation du programme. Il est également possible de sauvegarder les [options](#) choisies quand on quitte le programme. Un message indique alors à l'utilisateur si les options ont changées et permet à l'utilisateur de sauvegarder celles-ci.

ENREGISTRER SOUS: Permet de sauvegarder les différentes options choisies dans un fichier. Le suffixe par défaut de ce fichier sera (\*.pref). Ceci est utile en particulier en ce qui concerne les conventions optionnelles. On peut de cette façon enregistrer une feuille de convention sous un nom en vue d'une utilisation ultérieure.

RECUPERER: Permet de récupérer les [options](#) dans un fichier de type (\*.pref). Dans ce cas les options sont automatiquement enregistrées;

PERMUTATION: Permute les spécifications d'enchères et de signalisation des camps Nord-Sud et Est-Ouest.

## Menu Bridgez

**Bridgez est un système qui permet de jouer en ligne un tournoi de 16 donnes par jour . Le principe de cotation est celui d'un tournoi par paires.**

La première fois que vous jouez,  
il faut s'inscrire en cliquant sur le  
lien  
<http://bridgez.net/inscription.html>  
et remplir le formulaire.

Il convient ensuite de choisir les conventions d'enchères du camp Nord-Sud (Menu Option

Enchères). En mode tournoi, les conventions du camp Est-Ouest sont les mêmes pour tous. Ce sont les conventions par défaut de Wbridge5. Afin que tout le monde joue dans les mêmes conditions, les préférences sont modifiées par le programme en mode tournoi. Ceci concerne les conventions du camp Est-ouest, le mode (1) et le niveau (4). Il est donc préférable de sauvegarder vos propres préférence avant la première donne.

Cliquer sur **Donne suivante**. On vous demandera de vous connecter à la première donne d'une session.

En mode tournoi, la barre d'outil disparaît et la plupart des fonctionnalités du menu deviennent inaccessibles afin de ne pas pouvoir voir les jeux ou revenir en arrière ou faire jouer le programme à sa place. On peut cependant tabler (menu actions) ou consulter les conventions d'enchères pour voir ce que joue le programme. Il est également possible d'utiliser l'info pour connaître la signification des enchères jouées par le programme. Pendant le jeu de la carte cette possibilité est désactivée.

A la fin de la donne le tableau des résultats apparaît automatiquement. Cliquer sur commentaires pour les consulter et pour éventuellement ajouter le vôtre. Cliquer sur un numéro, pour voir les résultats d'une autre donne. On peut également consulter le jeu d'un autre joueur en cliquant sur la première colonne. Une instance de Wbridge5 est alors créée. Elle comporte la partie enregistrée du joueur ainsi que ses conventions d'enchères que l'on peut consulter par le menu Options .. Enchères.

On peut aussi trier les tableaux en cliquant sur l'entête des colonnes. Les numéros des donnes comportant des commentaires sont en rouge. Les commentateurs ont un rectangle rouge en bout de ligne.

La partie terminée, Wbridge5 se retrouve dans son état normal. Il est donc possible de rejouer la donne, de voir les 4 jeux, de calculer le par etc.. Cependant les préférences sont celles qui sont utilisées en mode tournoi.

Il est également possible de consulter les résultats en cliquant sur **Voir les résultats** . Choisissez votre date puis cliquer sur Voir, puis éventuellement sur Détails. On peut effectuer cette même opération sans passer par wbridge5 en lançant directement le programme Bridgez.exe.

## Niveau

Ce réglage permet de choisir la profondeur d'exploration du programme, lors du jeu de la [carte](#) et pendant les enchères s'il y a simulation et ainsi d'influer sur la qualité du jeu et sur les temps de réponse.

Les indications suivantes sont données à titre indicatif pour un Pentium 1.5GHz.

1,2: la réponse du programme est immédiate, mais le niveau du jeu de la carte est faible.

3: Temps de réponses très rapides

4: les temps de réponses sont plus courts que pendant une partie de Bridge normale.

5: Équivalent à une partie de Bridge normale

Les temps de réponses restent cependant très variables suivant la partie et le pli.

En particulier, pendant les 5 ou 6 derniers plis, le temps de réponse est pratiquement immédiat quel que soit le niveau choisi. Dans le cas où la partie Bis est en cours, le jeu de la carte est ralenti.

Pendant le jeu de la carte les temps d'attente sont allongés lorsque le nouvel algorithme entre en action. Dans le cas d'un niveau 5, cela se produit au pli 3 pour un chelem, au pli 4 pour un contrat supérieur à 3SA et au pli 5 pour une partielle.

Il est conseillé de ne pas utiliser la simulation pendant les enchères pour les niveaux inférieurs à 4.

Les chelems sont joués beaucoup plus rapidement que les contrats de 1SA.

Entre deux niveaux, le rapport de rapidité est environ de 2.

Il est également possible de limiter le temps de réponse du programme en lui imposant un temps maximum (menu [Options](#) Jeu). Le temps de recherche du programme peut également être interrompu en cliquant sur la touche Abréger rouge qui apparaît au bout de 15s environ.

## Description de l'Info

Pendant les enchères, le programme indique les renseignements qu'il déduit des enchères au sujet des points DH ainsi que des distributions, en fonction du système utilisé par le programme.

Pendant le jeu de la carte, il met à jour les distributions ainsi que le compte des points H en fonctions des cartes jouées. Il indique également la parité des longueurs des jeux cachés, en interprétant la [signalisation](#) en défense appliquée par le programme lors des sept premiers tours. Il signale également les cartes qu'il a réussi à localiser en interprétant la technique de jeu de la carte du programme. Celui-ci entame ou contre-attaque en jouant tête de séquence, monte de la plus petite carte d'une séquence, et fournit (sauf pair-impair) ou défause toujours la plus petite carte. On peut y trouver également l'indication de la parité de la main déterminée par la méthode de Vinje si celle-ci a été sélectionnée.

Si la case signalisation du menu [Options](#) Jeu n'est pas cochée, ne seront interprétées que les cartes jouées par le programme.

Il rappelle également les plis déjà joués, la carte ayant remporté le pli étant entourée.

En haut à gauche, figure également le nombre de plis estimé par le programme, pour le camp déclarant, quant le programme triche.

## Le jeu de la carte

Le programme joue en défense le pair-impair durant les sept premiers tours.

Contrairement aux enchères, des paramètres permettent de modifier la qualité du jeu et les temps d'attente. Ce sont le [niveau](#), le choix selon lequel le programme [triche](#) ou pas et, lorsque le programme ne triche pas, le mode.

Lorsqu'il triche la méthode utilisée (alpha-beta) est analogue à celle employée dans les programmes de jeux d'échec. Lorsque le programme ne triche pas, il tire des donnes des jeux cachés au hasard, celles-ci devant toutefois respecter les distributions déduites des enchères, de la signalisation défensive et des cartes déjà localisées (celles que l'on obtient avec l'[Info](#)). Le programme examine le déroulement du jeu compte tenu des cartes que l'on peut jouer et des réponses possibles des adversaires. Le niveau que l'on a choisi détermine la profondeur d'évaluation comptée en nombre de tours. Une fonction estime alors le nombre de plis des deux camps compte tenu des cartes restantes.

Ainsi, lorsque le programme ne triche pas, le niveau 1 correspond à une profondeur d'évaluation de 5 plis, le niveau 2 à 6 plis etc.. . Lorsqu'il triche la profondeur d'évaluation est augmentée d'un pli. Ceci permet d'obtenir des temps d'attente similaires pour un même niveau que le programme triche ou pas.

En fin de partie ou au niveau 5, le programme tient compte des plis réels en simulant celle-ci jusqu'à son terme. Lorsque le programme ne triche pas, ceci concerne les 9 derniers plis pour le niveau 1, les 10 derniers pour le niveau 2 etc.. . Lorsqu'il triche le nombre de plis pour lesquels la partie est simulée jusqu'à son terme est augmenté de 1. Ainsi, lorsque le programme triche, le programme trouve la solution optimale avec 10 cartes au niveau 1, 11 cartes au niveau 2, 12 cartes au niveau 3 et le jeu complet aux niveaux 4 et 5.

Un nouvel algorithme a été développé pour les fins de partie. Il simule des parties réelles contrairement à la méthode de début de partie qui joue les donnes générées à cartes ouvertes. L'avantage de la méthode est qu'il ne joue plus comme si partenaires et adversaires jouaient à cartes ouvertes. Les temps d'attente sont allongés lorsque le nouvel algorithme entre en action. Dans le cas d'un niveau 5, cela se produit au pli 3 pour un chelem, au pli 4 pour un contrat supérieur à 3SA et au pli 5 pour une partielle.

## Le programme triche ou pas

On peut choisir si le programme connaît les cartes des jeux cachés ou pas, à l'aide de la touche Triche ou du Menu [Options](#) Jeu. Ceci ne concerne que le jeu de la [carte](#), le programme ne trichant jamais pendant les enchères.

Lorsque le programme ne triche pas, une jauge indique la progression de recherche du programme pendant le jeu de la carte. Il est alors possible de limiter le temps de recherche du programme (Menu [Options](#) Jeu ) ou d'interrompre celle-ci en cliquant sur la touche **Abréger** rouge. Dans ce cas on peut également jouer sur le **mode** du jeu de la carte. Quand le **mode** est égal à 1, le programme ne tient pas compte du niveau du contrat final. Dans le cas où le mode serait égal à 0, il privilégie la réussite du contrat dans le cas où il est déclarant, où la chute de celui-ci en défense. Le jeu de la carte, s'apparente alors à celui pratiqué en tournoi par équipes.

Lorsque le programme triche, et pour un déroulement de jeu identique, le programme jouera toujours la même carte. Ceci n'est pas le cas quand le programme ne triche pas, même si les paramètres sont identiques (niveau, mode, enchères), car les cartes au hasard qu'il tire ne sont pas forcément les mêmes, sauf si l'option jeu reproductible est cochée.

Pour les personnes suspicieuses (avec juste raison, car beaucoup de programmes prétendant ne pas tricher, ou n'abordant pas le sujet, trichent), voici la méthode pour le vérifier :

Dans le Menu [Options](#) Jeu, vérifier que la case triche n'est pas cochée et que la case toujours la même carte est cochée. Jouer une partie, revenir au début et modifier totalement tous les jeux à l'exception de celui du joueur qui entame. Passer en mode manuel et faire pour les quatre joueurs, les mêmes enchères que précédemment. Pour le joueur qui entame on pourra vérifier que ses enchères sont identiques en utilisant la case ? de la boîte d'enchère.

Les enchères terminées, on fera effectuer l'entame par le programme et on vérifiera qu'elle est identique à celle de la partie précédente.

On pourra vérifier d'autres cartes jouées que l'entame, à condition bien sûr de ne changer, ni la place des cartes jouées précédemment (et de jouer celles-ci manuellement), ni celles du mort.

## Saisie manuelle et modification d'une donne

Cet écran est accessible par le menu [fichier](#) ou par des icônes situées en haut à gauche de l'écran principal.

Il permet également de modifier une donne existante, d'effectuer une permutation circulaire des jeux ainsi que de choisir le donneur et la vulnérabilité.

La sélection des cartes se fait à la souris ou avec les touches de direction du clavier puis en tapant sur **Entrée** ou en cliquant sur **Ajouter**. Une carte sélectionnée est automatiquement supprimée des cartes disponibles des autres jeux.

Pour changer de joueur, il suffit d'utiliser la souris ou encore les touches de tabulation.

Il suffit de saisir les cartes de 3 joueurs, le programme en déduira les cartes du quatrième.

Il est possible de copier la main correspondante de l'écran principal avec la touche **C**.

Une erreur peut être corrigée en sélectionnant la carte erronée et en cliquant sur **Retirer** ou au clavier en tapant sur **Suppr**. Dans ce cas, la carte se retrouvera disponible pour les autres joueurs.

Dans le cas de modification ou de correction, il faut d'abord supprimer une ou plusieurs cartes avant d'en ajouter d'autres, car le programme n'accepte pas plus de 13 cartes sélectionnées par joueur.

Il est également possible d'imposer des distributions ou un compte de points H à chaque joueur. Leurs modifications s'effectuent à l'aide des touches '+' ou '-'.

Il n'est pas nécessaire de saisir l'intégralité des jeux de 3 joueurs. On peut, quel que soit le nombre de cartes sélectionnées, cliquer sur la touche **OK** afin de laisser au programme choisir au hasard les cartes manquantes, tout en respectant les distributions et les comptes de points imposés. Ceci est utile par exemple dans le cas où on désirerait jouer une partie extraite d'un document où seuls figurent les jeux du mort et d'un joueur.

Lorsque l'on a défini des contraintes à l'aide de ce menu, il n'est pas nécessaire de revenir à celui-ci pour obtenir un autre donne répondant à ces contraintes. Une flèche apparaît sur la barre d'outil. Il suffit alors de cliquer dessus.

Il est également possible de spécifier une séquence d'enchère et de générer des donnes correspondant à cette séquence. Le caractère \* peut remplacer dans une séquence toute enchère différente de passe contre et surcontre. Le générateur ne vérifie pas que l'enchère d'une main où les 13 cartes sont spécifiées est bonne car sinon dans le cas où l'enchère du programme est autre, il ne trouverait jamais de résultat.

Ces contraintes peuvent être cumulées, mais après 100000 échecs la recherche est interrompue.

Enfin en cliquant sur la disquette en haut à gauche de l'écran, il est possible de générer un fichier au format PBN comportant une série de donnes correspondant aux contraintes définies.

## Valeurs par défaut

La première fois que le programme est utilisé ou quand l'utilisateur clique sur défaut du menu options, le programme définit certaines valeurs par défaut.

Ceci concerne les couleurs, la représentation graphique des cartes, le [niveau](#) (4), le mode(0), la signalisation (non interprétée par le joueur), les critères de définition des donnes, l'arrêt à chaque plis, la temporisation, le jeu automatique des cartes sèches, le délai maximum alloué au programme pendant le jeu de la carte (20 secondes), l'[Info](#), ainsi que le fait que le programme ne [triche](#) pas pendant le jeu de la carte.

Ceci concerne également les enchères [optionnelles](#) , celles-ci étant par défaut toutes activées à l'exception des options mineures inversées et Gerber.

Ces valeurs peuvent être redéfinies par l'utilisateur dans le menu [options](#).

## Donne numérotée

Le générateur aléatoire de donne est initié par un numéro de huit chiffres fourni normalement par le programme. Celui-ci est indiqué en haut à gauche de l'écran principal. Chaque donne engendrée par le programme est ainsi déterminée par un numéro unique de huit chiffres.

A l'aide du menu [Donne](#) ..Donne numérotée où en cliquant sur le bouton #, il est possible en donnant ce numéro, de récupérer une donne préalablement fournie par le programme.

## Partie Bis

La touche **Bis** permet d'exécuter la partie en cours, en automatique par le programme. Ceci permet de comparer ses résultats avec ceux obtenus par le programme dans les mêmes conditions.

Cette tâche est effectuée en parallèle, en arrière plan, sans que l'utilisateur puisse intervenir avant son terme.

Lorsqu'elle est lancée pendant le jeu de la carte, elle utilise les mêmes enchères que la partie principale, et donc joue le même contrat ; sinon elle enchérit automatiquement.

Elle utilise les mêmes options que la partie principale. (niveau, mode etc..)

Il n'est possible de lancer qu'une partie **Bis** à la fois, la touche étant inaccessible lorsqu'une tâche parallèle est en cours. Il est donc important d'arrêter celle-ci après avoir consulté le résultat.

Il est également obligatoire d'attendre la fin de la partie Bis avant de passer à une autre partie.

Il est préférable que l'option jeux reproductible soit activée, sinon le programme pourrait jouer, dans les mêmes conditions, différemment dans les deux parties.

Au terme des deux parties, un tableau comparatif entre les résultats des deux tables est édité sur la base des résultats de la ligne Nord-Sud (comme en match par 4). Ce résultat est cumulé de partie en partie et une option tournois, accessible à partir du menu [Jeu](#), permet de lancer la tâche Bis systématiquement au début de chaque partie.

## Signalisation en défense

Lors des sept premiers tours, le programme joue le pair-impair strict.

Afin d'éviter certaines ambiguïtés, il ne fournit pas obligatoirement la deuxième carte la plus faible en cas de longueur paire, mais une carte supérieure à concurrence du 8 (dans le cas de V 7 6 4, il fournira le 7 au premier tour). Ceci est également vrai à la couleur d'atout si la méthode de Vinje n'est pas sélectionnée, ainsi que pour l'entame des contrats à sans atout si l'entame de la quatrième de la longue n'est pas cochée. Lorsqu'une carte supérieure au neuf a été préalablement jouée, le programme applique le pair-impair sur le résidu des cartes à sa disposition. Ceci est interprété au niveau de l'[info](#) pour toute carte jouée par le programme.

La méthode de Vinje consiste à différencier les mains paires des mains impaires grâce à la défausse dans la couleur d'atout. Une main impaire est une main comportant 3 longueurs impaires (5332,4333 etc...); elle est signalée en fournissant d'abord la plus petite carte. Inversement une main paire qui est une main comportant 3 longueurs paires (4432,5422 etc...) est signalée en fournissant d'abord une carte supérieure.

D'autres conventions sont appliquées qui permettent de renseigner le joueur. Le programme en défense, attaque tête de séquence, monte de la plus petite carte d'une séquence, et fournit ou défausse (sauf pair-impair) toujours la plus petite carte.

Ces conventions ne sont pas appliquées quand le programme triche. Par contre lorsqu'il ne [triche](#) pas, il n'entame jamais sous un as à l'atout et l'entame d'un Roi garantit la Dame dans sa main et l'entame d'une Dame garantit le Valet sauf, dans les deux cas, si le partenaire a annoncé la couleur.

Si la case Signalisation du menu [options](#) est cochée, les cartes jouées par le joueur seront interprétées de la même façon par le programme. Il importe alors de suivre strictement ces conventions. L'entame de la quatrième de la longue est interprétée par le programme même si la case signalisation n'est pas cochée.

## Navigation dans une partie

Il est toujours possible de revenir en arrière en cours de partie, en utilisant les touches – pour annuler le coup précédent ou **R** pour revenir au tour précédent ou **D** pour revenir en début de partie. A cette fin, il est également possible de cliquer sur les icônes correspondantes sur la barre supérieure d'outils.

Lorsqu'on a effectué un retour dans une partie, des icônes permettant d'avancer d'un coup ou d'un tour, deviennent accessibles (on peut également utiliser les touches **A** et **+**). On peut ainsi naviguer à sa convenance dans une partie entre le début et le dernier coup joué, la touche **F** permettant d'aller au dernier coup joué.

Dés que l'on clique sur **Continue** ou que l'on tape sur la touche **Entrée**, les touches permettant d'avancer deviennent inaccessibles.

Ceci est particulièrement vrai lorsque l'on navigue dans une partie chargée à partir d'un [fichier](#). Dès que l'on clique sur **Continue** ou que l'on tape sur la touche **Entrée** et qu'un coup est joué par le programme ou par le joueur, la branche postérieure de la partie devient inaccessible. Il faudra recharger le fichier pour y accéder. A cette fin une icône disponible sur la barre supérieure d'outil permet de recharger le fichier sans avoir à repasser par le menu.

## Fichiers et commentaires

Les fichiers, qu'ils soient imprimables (de type SORT) de type PBN ou de type BRI, permettent de sauvegarder une partie partielle ou complète. Il est possible de savoir jusqu'où une partie sera sauvegardée, en cliquant sur **F**. Si ce bouton est inaccessible, la partie sera sauvegardée jusqu'au pli (ou jusqu'à l'enchère) en cours.

Il est possible d'ajouter des commentaires dans les parties que l'on désire enregistrer ou imprimer, mais ces commentaires ne seront pas sauvegardés dans les fichiers de type PBN.

Ces commentaires ne sont accessibles que si l'on effectue un retour et qu'il est possible de [naviguer](#) dans la partie. La manière la plus simple pour insérer des commentaires consiste une fois la partie jouée ou saisie, à revenir au début et à saisir les commentaires en se déplaçant dans la partie avec les touches de navigation.

On peut écrire des commentaires en début des enchères et du jeu de la carte ainsi que pour chaque tour. Ces commentaires sont enregistrés dans les fichiers '.bri'. Ils figurent également dans le fichier de sortie imprimable.

Si Sauvegarde est cochée dans le menu [option](#), le programme enregistre automatiquement à la fin, la totalité de la partie dans un fichier Wbr5log.Pbn. Dans le cas où le programme est connecté le fichier s'appellera NordWbr5log.Pbn EstWbr5log.Pbn OuestWbr5log.Pbn ou SudWbr5log.Pbn suivant la place occupée par le programme. Ces fichiers ne sont jamais effacés par le programme car les parties sont enregistrées à la suite les unes des autres.

On peut également sauvegarder et récupérer des fichiers de type PREF dans lesquels se trouvent toutes les [préférences](#) de l'utilisateur.

## Généralités

Le système utilisé est la majeure cinquième dont les principes essentiels ont été conservés. Sont notamment pris en compte les conventions les plus usuelles: 2T fort; 2t [Stayman](#); Inversée; 4SA [Blackwood](#); [Cue bid](#). Les [différences](#) essentielles avec le système standard français sont indiquées dans le dernier chapitre.

La signification des enchères faites par le programme, peut être précisée en utilisant l'[Info](#). Pour connaître la signification d'une enchère que l'on veut faire, il suffit de sélectionner celle-ci à l'aide du clavier ou en positionnant la souris dessus. L'interprétation qu'en fera le programme, figure sur le tableau à gauche de la boîte d'enchère. Cette interprétation est modifiable en utilisant les touches P et M qui respectivement incrémentent et décrémentent la valeur qui a le focus. Il suffit alors de valider l'enchère choisie en cliquant sur **Continue**. Cette interprétation tient également compte des enchères précédentes.

La simulation est une option importante influant sur le déroulement des enchères. Deux types de simulation peuvent être effectués.

La simulation des distributions: Elle consiste à générer des mains conformes à l'évaluation grossière que l'on trouve dans l'[info](#), et à ne conserver que celles avec lesquelles le programme aurait fait les mêmes enchères. Des main obtenues on obtient une distribution plus précises.

La simulation des mains : A partir des mains obtenues par la simulation des distributions, le programme simule le jeu de la carte à cartes ouvertes afin de jouer l'enchère qui donne le meilleur résultat. Ceci n'est pas systématique et n'intervient en général que pour l'enchère finale. Elle ne peut intervenir que si la simulation des distributions a été faite. En conséquence le simulation des mains ne peut être sélectionnée que si la simulation des distributions l'est également. La simulation des mains ne donne de bons résultats que pour les niveaux 4 et 5.

## Systemes d'enchères prédéfinies

Il n'est pas nécessaire de choisir ses conventions. Il est également possible de choisir un système d'enchères prédéfinies. Il en existe trois:

SEF: Le système français

SAYC: Le système américain

Wbridge5: Le système utilisé par Wbridge5 en compétition (système par défaut)

Ces systèmes peuvent être sélectionnés dans le menu Options Enchères. Quand on choisit de jouer avec un système prédéfini, les deux camps jouent ce système.

## Evaluation des mains

Les conventions habituelles sont utilisées pour le compte des points.

Points d'honneur(H):

As...4 points;

Roi...3 points;

Dame..2 points;

Valet..1 point;

Points de distribution(D):

doubleton .....1 point;

singleton.....2 points;

chicane.....3 points;

1 point supplémentaire par carte pour les longueurs de plus de cinq cartes.

Le nombre des points H et D est indiqué ainsi que le nombre de levées de tête .

En interne le programme modifie légèrement ces valeurs en tenant compte des honneurs secs, des séquences etc....Lorsque le fit est agréé, il compte en points de soutien.

En cliquant sur la touche +, on peut connaître le nombre de perdantes ainsi que l'évaluation de la main par la méthode de Kaplan et Rubens.

## Ouverture au Niveau de 1 ou 2

Condition:

-13H ou plus de 9H et plus de 13 DH (12H,13DH dans le cas ou cette option est choisie). 5 cartes pour ouvrir dans une couleur majeure, et 4 cartes pour ouvrir de 1K.

Ouverture de 2T: plus de 23DH (\*22DH) ; Dans le cas ou l'option 2 Carreaux fort est choisie, cette ouverture est limitée à 23DH.

Ouverture de 2SA:

21-22H (\*20-21H), pas de majeure de plus de quatre cartes, pas de singleton et pas de couleur de plus de 5 cartes.

Ouverture de 1SA:

(de 16-18H à 12-14H ; la plage est optionnelle), pas de majeure de plus de quatre cartes , pas de singleton et pas de couleur de plus de 5 cartes. Avec un jeu régulier trop fort pour ouvrir à 1SA et trop faible pour ouvrir à 2SA , ouverture dans une mineure et saut à sans atout au tour suivant. Le programme fait également cette ouverture avec une majeure de 5 cartes et une distribution 5332 ainsi qu'exceptionnellement avec une mineure de 6 cartes et une distribution 6332.

Ouverture de 2K,2C,2P:

21-22DH, au moins 5 cartes dans la couleur d'ouverture et 2 points de distribution. Dans le cas où l'option 2 Faible est choisie cette ouverture constitue un barrage avec moins de 10H et 6 cartes dans la couleur.

Ouverture de 1C,1P:

14-20DH (\*13-21DH dans le cas où cette option est choisie) et plus de 4 cartes dans la couleur d'ouverture.

Ouverture de 1K:

13H ou 14-20DH (\*13-21DH dans le cas où cette option est choisie) et plus de 3 carreaux. Si l'option meilleure mineure est sélectionnée la main peut ne comporter que 3 carreaux dans le cas de distribution 4432.

Ouverture de 1T:

13H ou 14-22DH (\*13-21DH dans le cas où cette option est choisie) et pas de couleur annonçable (sauf trèfle).

\* si [2 Faible](#)

## Ouvertures de barrage

Condition générale: moins de 10H (sauf dans le cas de l'annonce directe de la manche). Les forces minima qui suivent peuvent varier en fonction de la vulnérabilité.

Ouvertures au niveau de 4:

Au minimum 11DH et 7 cartes dans la couleur.

Ouvertures au niveau de 3:

Au minimum 10DH et 7 cartes dans la couleur. Dans les conditions de vulnérabilité les plus favorables, ce barrage peut se faire avec six cartes lorsque le partenaire a passé d'entrée.

Ouvertures au niveau de 2 :

Dans le cas où l'option [2 Faible](#) est choisie, ces ouvertures constituent des barrages avec au minimum 9DH et 6 cartes dans la couleur et pas de majeure quatrième annexe. En troisième position et non vulnérable, cette ouverture peut être faite avec 5 cartes.

L'ouverture de 2 trèfles reste forte ainsi que celle de 2 carreaux lorsque l'option est choisie (sinon l'ouverture de 2 carreaux est faible).

## Réponse à une ouverture de 1 à la couleur

Passer avec moins de 6DH (sauf FIT).

Dans le cas de FIT:

5-10DH: Soutien au niveau de 2.

11-12DH: Soutien au niveau de 3.

13-15DH: Soutien au niveau de 4.

plus de 15DH: Saut dans la meilleure autre couleur ou Cue-bid si les adversaires sont intervenus.

Contrairement au standard français le programme soutient directement en majeures avec trois cartes.

Si l'adversaire contre , surcontre si plus de 9H.

Avec moins de 12DH et moins de 11H:

Annonce d'une couleur d'au minimum quatre cartes au niveau de 1:1K,1C,1P sinon 1SA . La réponse de 1SA dénie la présence d'une majeure quatrième, sauf après l'ouverture de 1P ou le répondant peut posséder une longueur à coeur.

Avec 11-15H: Annonce de la meilleure couleur sans saut.

Avec moins de 2 points de distribution et pas de majeure de 4 cartes et un contrôle dans une couleur d'intervention:

-2SA avec 11-12H

-3SA avec 13-15H

Avec plus de 15H: Jump dans la meilleure couleur ou Cue-Bid si les adversaires sont intervenus.

## Réponse à une Ouverture de 2T (Appel aux AS)

Sans AS: 2K avec moins de 8H sinon 2SA

-2C avec l'As de Cœur

-2P avec l'As de Pique

-3T avec l'As de Trèfle

-3K avec l'As de Carreaux

-3SA avec Deux AS

-4SA avec Trois AS

Dans le cas où l'option [2 Faible](#) est choisie, l'ouverture de 2T ne constitue plus un appel aux As. Les enchères que le répondant doit faire sont alors :

-2K avec moins de 10H

-2C, 2P, avec au minimum 8H et 5 cartes dans la couleur.

-3T, 3K avec au minimum une belle couleur de 6 cartes et 10dh

-2SA avec au minimum 10H.

## REPONSE à une Ouverture de 1SA

Avec moins de 9DH et moins de 8H

-2K,2C,2P avec une couleur de 5 cartes minimum (Passe du partenaire au tour suivant) sinon passe.

-2T ([Stayman](#)) avec plus de 8DH et 4 cartes dans une des deux majeures.

-4K signale les deux majeures cinquièmes et laisse le choix à l'ouvreur.

-4P signale les deux mineures cinquièmes et laisse le choix à l'ouvreur.

Avec plus de 8DH et une majeure de 5 cartes 3C,3P (sans l'autre majeure sinon 2T) ; 4C,4P avec une majeure de 6 cartes.

Avec un jeu régulier (1 point D max.):

-2SA avec 8H.

-3SA avec 9-14H.

-4SA avec plus de 14H.

Le Texas mineur est en [option](#).

Les niveaux en points sont relatifs au cas où l'ouverture de 1SA se fait avec 16-18H. Dans le cas où une autre [option](#) est choisie, il convient d'augmenter le niveau en point des réponses.

## Réponse à une Ouverture de 2SA

PASSE avec moins de 4 points H.

3K,3C,3P avec une couleur de plus de 4 cartes sinon 3SA avec moins de 11H ou 4SA avec plus de 11H.

3T Stayman avec au minimum une majeure de plus de quatre cartes.

-4K signale les deux majeures cinquièmes et laisse le choix à l'ouvreur.

-4P signale les deux mineures cinquièmes et laisse le choix à l'ouvreur.

Le Texas mineur est en [option](#).

Dans le cas où l'option [2 Faible](#) est choisie, ces réponses demandent un point H supplémentaire car la main du partenaire peut ne comporter que 20H.

## Réponse à une Ouverture forte de 2K,2C,2P

Dans le cas de Fit :

-5-7DH: Soutien au niveau de 4.

-8-9 DH : Annonce de la manche

-plus de 9 DH : Soutien au niveau de 3 (forcing, possibilité de chelem).

PASSE avec moins de 5 DH.

Avec de 5 à 10DH :

-Annonce d'une couleur de 4 cartes au niveau de 2 ou annonce de 2SA.

Avec plus de 10DH :

-Annonce d'une couleur majeure ou d'une mineure avec plus de 1 point de distribution ou annonce de 3SA.

Dans le cas où les options [2 Faible](#) et 2 Carreaux fort sont choisies, l'ouverture de **2 Carreaux** constitue un appel aux As. Dans ces conditions les réponses sont :

2C : pas d'As et moins de 8H

2P : un As

2SA : pas d'As et au moins 8H ou deux rois

3T, 3K, 3C, 3P : pas d'As et 6 cartes dans la couleur dont RD ou RV10.

3SA : 2As

4SA : 3As (rare)

## **Réponse de l'ouvreur à 2T ou 3T(Stayman)**

-2SA avec 4 cœurs et 4 piques.

-2C avec 4 cœurs et 2P avec 4 piques.

-2K sans majeure de 4 cartes.

-3T minimum avec 5 cœurs.

-3K minimum avec 5 piques.

-3C maximum avec 5 cœurs.

-3P maximum avec 5 piques .

les réponses à 3T ,après une ouverture de 2SA sont similaires.

-3SA avec 4 cœurs et 4 piques.

-3C avec 4 coeurs et 3P avec 4 piques.

-3K sans majeure de 4 cartes.

## Seconde annonce du joueur ayant ouvert de 2T

Annonce d'une couleur de plus de 4 cartes ou annonce à SA au niveau minimum.

Dans le cas où l'ouvreur de 2T annonce 2SA, les conventions applicables aux réponses à l'ouverture de 2SA sont en cours (3T stayman, Texas, Texas mineur si cette option est choisie)

Dans le cas où l'ouvreur de 2T annonce 2C ou 2P, le répondant se retrouve dans les mêmes conditions que pour une ouverture forte de 2C ou 2P.

## Seconde annonce du joueur ayant ouvert de 2SA

-Sur une réponse au niveau de 3: 3SA si le fit n'est pas trouvé.

-Sur une réponse de 4SA:6SA si 22H. (21H si [2 Faible](#) )

-Les réponses à 3T (Stayman) sont analogues à celles décrites pour le joueur ayant ouvert de 1SA.

## Seconde annonce du joueur ayant ouvert de 1T,1K,1C,1P

Si la couleur d'ouverture comporte plus de 5 cartes, répéter la couleur d'ouverture avec saut si plus de 17 points.

Annonce d'une deuxième couleur d'au moins 4 cartes.

-Une inversée (annonce d'une deuxième couleur plus chère que la couleur d'ouverture) promet plus de 16DH.

-Une deuxième couleur moins chère annoncée avec saut promet plus de 18DH.

La réponse de 1SA ou de 2SA sur une ouverture de 1T,1K déniait une majeure quatrième, l'annonce d'une majeure par l'ouvreur se fait avec 5cartes. De la même façon, après une ouverture de 1C et une réponse de 1SA, l'annonce des piques garantit 5 cartes à piques.

## INTERVENTIONS

Cue bid avec plus de 20DH si on a désactivé l'option Michael's Cue Bid , sinon contre.

Annonce de 1SA avec un jeu qui aurait permis cette ouverture, une force de 16-18H et un contrôle dans la couleur d'ouverture. Le déroulement des enchères sera ensuite le même que si le joueur avait ouvert à SA (en particulier en ce qui concerne les conventions Stayman et Texas).

Les interventions avec saut, au niveau de 3 et 4 au premier tour, ont la même signification que les ouvertures de [barrage](#).

Une intervention au niveau de 2 promet au minimum 5 cartes et de 12 à 17DH sans saut et 6 cartes et

moins de 10H avec saut.

Une intervention au niveau de 1 promet au minimum 5 cartes et de 10 à 17DH.

Le contre d'appel ne se fait qu'au premier tour et avec un minimum de 13H au niveau de 1 et 16H ou 18DH à un niveau supérieur, tout autre contre étant punitif (sauf [Contre spoutnik](#) et Contre de soutien). En réveil, le contre d'appel et l'intervention à 1SA peuvent se faire avec trois points de moins.

Le contre d'une ouverture forte (2T,2K,2SA) montre un bicolore majeur 55. Si l'option Sef ou Sayc est activée les contres de 2T ou 2K fort montrent 5 cartes dans la couleur.

L'intervention à 2SA, le Michael's Cue Bid et le 2T Landy sont [optionnels](#).

## Réponse au contre d'appel

Annonce à SA avec un contrôle dans les couleurs adverses et un jeu régulier (moins de 2 points de distribution).

1SA promet 8-9H.

2SA promet 10-11H.

3SA promet plus de 11H.

Annonce de la meilleure couleur

- sans saut avec moins de 11DH et plus de 8DH si les adversaires sont intervenus.

- avec saut avec plus de 11DH et 5 cartes.

## Contre spoutnik

Celui-ci est appliqué et interprété par le programme de façon classique.

Après une ouverture de 1T ou 1K et une intervention à 1P, le contre du partenaire de l'ouvreur promet 4 cartes à coeur et au moins 7DH.

Il est également utilisé au niveau de 2.

Ainsi après une ouverture à 1K et une intervention à 2T, le contre du partenaire de l'ouvreur promet 4 cartes à coeur, 4 cartes à pique et au moins 9DH.

Après une ouverture à 1K et une intervention à 2P, le contre du partenaire de l'ouvreur promet 4 cartes à coeur et au moins 9DH.

Le programme joue également la collante.

Par exemple, après une ouverture de 1T, le contre d'une intervention de 1K promet 4 cartes à coeur et le contre d'une intervention de 1C promet 4 cartes à pique. Dans ces conditions les réponses de 1C et 1P garantissent 5 cartes dans la couleur.

De la même façon le contre d'une intervention de 2K promet 4 cartes à coeur et le contre d'une

intervention de 2C promet 4 cartes à pique.

## Conventions optionnelles

Ces enchères optionnelles peuvent être différentes suivant les équipes Nord-Sud et Est-Ouest. Dans le cas de partie Bis, la ligne Nord-Sud utilise les options de la ligne Est-Ouest de la partie principale, et inversement la ligne Est-Ouest utilise les options de la ligne Nord-Sud (comme en match par 4).

### TEXAS Mineur

Sur une ouverture de 1SA ou 2SA, une réponse à pique au niveau le plus bas promet au moins 6 cartes à trèfle. De la même façon, une réponse à trèfle promet au moins 6 cartes à carreaux. L'ouvreur se doit de rectifier dans la mineure concernée.

Le texas majeur n'est plus optionnel.

### 2 TRÈFLES LANDY

L'intervention à 2T sur une ouverture à 1SA montre la valeur d'une ouverture et un bicolore majeur. En l'absence d'une majeure de 4 cartes ou avec deux majeures de même longueur, le répondant doit annoncer 2K. Elle peut se faire avec une force inférieure à celle d'une ouverture en cas de vulnérabilité favorable.

### MULTI-LANDI

La signification de l'intervention à 2T n'est pas modifiée (bicolore majeur). L'intervention à 2K sur une ouverture à 1SA montre un unicolore majeur d'au moins 6 cartes et les interventions à 2P ou 2C montrent une majeure cinquième et une mineure non précisée. Le partenaire peut connaître cette mineure en faisant l'enchère conventionnelle de 2SA.

### INTERVENTION À 2SA

Sur une ouverture mineure, cette intervention montre un bicolore 55, constitué des cœurs et de la mineure non nommée, et la valeur d'une ouverture (ou moins en cas de vulnérabilité favorable). Sur une ouverture majeure, cette intervention montre un bicolore mineur 55 et la valeur d'une ouverture.

### ROUDI

Après la séquence 1x 1M 1SA l'enchère de 2T est conventionnelle et l'ouvreur devra répondre :

2K s'il est minimum et s'il n'a pas 3 cartes dans la majeure citée par le répondant

2C s'il est minimum et avec 3 cartes dans la majeure citée par le répondant

2P s'il est maximum et avec 3 cartes dans la majeure citée par le répondant

2SA s'il est maximum et s'il n'a pas 3 cartes dans la majeure citée par le répondant

3T,3K maximum avec 3 cartes dans la majeure citée par le répondant

et 5 cartes dans la couleur d'ouverture

Cette convention est également applicable pour les cas suivants :

1T 1K 1SA

1x 2K 2SA

1C 2P 2SA

1m 1M 2SA

1x 2M 2SA

MINEURE INVERSEE

Le soutien direct 1m 2m montre plus de 10H et est forçant un tour. Par contre le soutien avec saut (1m 3m) constitue un barrage et se fait avec 8-13DH.

BLACKWOOD 5 clés

Réponse: 5T: 3 ou 0 clés

5K: 4 ou 1 clé

5C: 2 clés

5P: 2 clés+Dame d'atout

Ne s'applique que dans le cas de fit explicite (ex :1P-4P-4SA).

Suite à la réponse de 5T, 5K est une demande à la Dame d'atout (sauf si le fit est à carreau !). Le répondant devra alors annoncer 5P avec la Dame et 5C sans.

1SA SANDWICH

Après un passe d'entrée, l'intervention à 1SA perd sa signification naturelle.

Dans le cas où deux couleurs ont été nommées par les opposants, elle signifie 5 carte dans la couleur la moins chère non nommée et 4 cartes dans l'autre couleur non nommée et une force minimum de 9DH

MEILLEURE MINEURE

Une main 4432 s'ouvre de 1K (sinon 1T).

RODRIGUE

Après une intervention à 1P sur une ouverture mineure, le soutien à 2m signifie 5C avec une main insuffisante pour dire 2C directement.

NAMYATS

L'ouverture de 4K correspond à une ouverture de 4P forte.

L'ouverture de 4T correspond à une ouverture de 4C forte.

En conséquence les barrages à 4T et 4K naturels s'annoncent au niveau de 3.

### 3SA GAMBLING

L'ouverture de 3SA montre une mineure affranchie de 7 cartes minimum sans force annexe. Le répondant peut passer ou répondre 4T pour connaître la couleur de cette mineure. Cette enchère n'est pas forcing car l'ouvreur passe quand la mineure est à trèfle.

### GERBER

La réponse de 4T sur une ouverture de 1SA/2SA constitue une demande d'as. L'ouvreur répond 4K (0/4 as), 4C(1as), 4P(2as), 4SA(3as)

## Collante

Le contre du répondant après une intervention à 1K signifie 4 cartes à cœur exactement.

## 2 FAIBLE

### Soutien Fitté

### Michael

## Le Deux Faible

Cette option permet d'utiliser le système d'enchères actuellement le plus employé en compétition. Une ouverture de 2C, 2P ou 2K (dans le cas où l'option 2 K fort n'est pas choisie) ne constitue plus une ouverture forte. Ces enchères sont des barrages dont la signification est analogue à l'intervention avec saut (6 cartes et moins de 10H). La force minimum varie avec la vulnérabilité.

Cette option modifie également l'ensemble des enchères fortes, l'ouverture à 2SA s'effectuant avec 1 point H de moins que classiquement :

2SA : 20-21H

2T : au minimum 22H, 23DH

Si l'option 2 Faible est choisie, on peut également utiliser l'ouverture de 2 K fort, qui constitue un appel aux As, et se fait avec au minimum 24DH.

Dans le cas où le partenaire est fitté et intéressé par la manche ou le chelem il répond par 2SA. L'ouvreur minimum répète sa couleur. S'il est maximum, il répond par un splinter au niveau de 4 avec une chicane ou montre une force annexe (As Roi ou DV) au niveau de 3 ou annonce 3SA.

## Soutien Fitté

### Splinter

Un saut au niveau de 4 du répondant montre une chicane dans la couleur annoncée et un soutien de 4 cartes dans la couleur d'ouverture. De même un double saut de l'ouvreur montre une chicane dans la

couleur annoncée et un soutien de 4 cartes dans la couleur du répondant

## 2SA TRUSCOT

Suite à un contre de l'ouverture de un à la couleur, le soutien à saut au niveau de 3 est faible (10 points de soutien maxi) et comporte au minimum 4 cartes pour une majeure et 5 cartes pour une mineure. Le soutien constructif au niveau de 3 (11-12 points de soutien) est remplacé par l'enchère de 2SA qui perd sa signification naturelle.

## 2SA et 3SA fitté

Cette option doit être cochée pour pouvoir utiliser le 2SA spécial ou le 2SA Jacoby. Dans le cas où ces deux options ne sont pas cochées

Le soutien à 2SA signifie (11-12DH), 3 ou 4 cartes dans la couleur d'ouverture et un jeu réparti.

Le soutien à 3SA signifie (12-15DH), 4 ou 5 cartes dans la couleur d'ouverture et un jeu réparti.

Se fait uniquement sur une ouverture majeure.

## 2SA spécial

Le soutien à 2SA signifie (12-15DH), 3 ou 4 cartes dans la couleur d'ouverture et un jeu réparti. Suite à un relais à 3T de l'ouvreur, le répondant annonce:

3K : 3 cartes dans la couleur d'ouverture, minimum

3C : 4 cartes dans la couleur d'ouverture, minimum

3P : 4 cartes dans la couleur d'ouverture, maximum

3SA : 3 cartes dans la couleur d'ouverture, maximum

La réponse de 3SA à une ouverture majeure signifie (16-19 DH), au moins 3 cartes dans la couleur d'ouverture et pas de couleur secondaire annonçable.

## 2SA Jacoby

Le soutien à 2SA signifie (12-15DH), 3 ou 4 cartes dans la couleur d'ouverture et un jeu réparti.

L'ouvreur minimum (<16DH) annonce directement la manche. Plus fort, il annoncera un singleton au niveau de 3, ou avec un jeu réparti 3SA (16-18DH) ou 3M(>18DH).

La réponse de 3SA à une ouverture majeure signifie (16-19 DH), au moins 3 cartes dans la couleur d'ouverture et pas de couleur secondaire annonçable.

1M - 4M faible.

Le saut à la manche dans la couleur d'ouverture est faible et se fait avec un minimum de 4 cartes et 10 points de soutien. La force maximum est de 10H.

## BERGEN

La réponse de 3T sur une ouverture de 1M promet un soutien de 4 cartes dans l'ouverture et 9-10 points de soutien.

La réponse de 3K sur une ouverture de 1M promet un soutien de 4 cartes dans l'ouverture et 11-12 points de soutien.

Cette convention n'est pas utilisée après un passe d'entrée. Dans ce cas les sauts à 3T et 3K signifient une main fittée maximum après un passe avec 5T/5K.

## MICHAEL

**Précisés:** Ils sont utilisés comme dans le système français. Sur une ouverture mineure, l'intervention de 2K montre un bicolore majeur 55 et la valeur d'une ouverture. Sur une ouverture majeure, le Cue Bid montre un bicolore 55, constitué des trèfles et de la majeure non nommée, et la valeur d'une ouverture. L'intervention de 3T sur une ouverture majeure montre un bicolore majeur 55, constitué des Carreaux et de la majeure non nommée. Le répondant doit obligatoirement annoncer la meilleure des deux couleurs. Cette option supprime le Cue bid fort (plus de 20DH).

**Non précisés:** Seuls les cue-bids d'une ouverture naturelle montrent un bicolore. Le cue-bid d'une ouverture d' 1T/1K (1T 2T ou 1K 2K) montre un bicolore 55 majeur. Le cue-bid d'une ouverture d' 1P/1C (1P 2P ou 1C 2C) montre un bicolore 55 constitué de la majeure non nommée et d'une mineure. Le partenaire peut, en répondant 2SA, demander la couleur de cette mineure. Cette option supprime le Cue bid fort (plus de 20DH).

**Leaping:** L'intervention à 4m sur les ouvertures faibles de 2M ou 3M montre un bicolore fort (>14 DH) constitué de la mineure nommée et de la majeure non nommée. Par exemple, l'intervention à 4T sur une ouverture faible de 2P montre un bicolore fort constitué de 5 cartes à trèfle et 5 cartes à coeur. Ce type d'intervention se fait également en troisième position après 1M - 2M, 1M - 3M, 2M - 3M.

**1T 2T >> 5P 5C:** Cette option cochée permet de montrer les bicolores majeurs par un cue bid de l'ouverture de 1T quand on utilise les Michael précisés. Dans ces conditions, l'intervention à 2K sur l'ouverture de 1T est un barrage faible avec 6 cartes à carreau comme dans les Michael non précisés.

## DEVELOPPEMENT DES ENCHERES

POINTS NECESSAIRES POUR JOUER UNE MANCHE:

-30 DH dans une mineure;

-27 DH dans une majeure;

-24H à Sans atout;

POINTS NECESSAIRES POUR JOUER UN CHELEM:

-33 DH dans une couleur;

-33 H à Sans atout;

BLACKWOOD(appel aux as)

-Réponse: 5T:pas d'as

5K:un as

5C:deux as

5P:trois as

6SA:quatre as

CONTROLES (pour jouer un chelem)

Ils ne se font qu 'en cas de fit explicite à partir de 3P en cas de fit à cœur

(par exemple 1K Passe 1C passe ; 3C passe 3P !) sinon à partir de 4T.

## **DIFFÉRENCES AVEC LE SYSTÈME STANDARD FRANÇAIS**

Le système d'enchère qu'utilise le programme, bien que respectant les principes de la majeure cinquième, présente quelques simplifications par rapport au système standard français.

Avec l'option Sef activée:

Le cue bid du répondant s'il n'a pas passer d'entrée, indique une main forte (>16dh) et n'est pas nécessairement fittée.

L'enchère de 4SA constitue toujours un Blackwood, sauf dans les cas suivants :

Intervention à 4SA qui montre un bicolore 5-5 minimum constitué des deux couleurs les moins chères non citées par l'adversaire.

Soutien direct à une ouverture à 1SA ou 2SA.

Pas de quatrième couleur forcing sauf 2T et 2K. En particulier, l'enchère de 1P dans la séquence 1T – 1K – 1C – 1P est naturelle (4cartes).

Pas de troisième couleur forcing.

Après une ouverture de 1T non soutenue ou répétée, l'enchère de 2T du camp opposant est toujours naturelle sauf en réveil dans la séquence 1T - - 2T où elle indique un bicolore majeur 55.

Sans l'option Sef, on trouvera ci-dessous les différences supplémentaires:

A partir de 17DH, le répondant fait systématiquement un changement de couleur avec saut (même lorsque le fit n'est pas trouvé) sauf si on utilise la convention Bergen. Dans ce cas les réponses de 2T et 2K sont illimitées. Sinon, une réponse sans saut au niveau de 2, indique 12-16 DH. Une réponse sans saut au niveau de 1 est limitée à 16DH.

L'ouverture de 1SA peut se faire avec une majeure cinquième si la distribution est 5332 (sauf si

l'option est décochée).

2SA en réveil a la même signification qu'en intervention (bicolore).

Dans la séquence 1m - 1M - ; 3SA; la seconde enchère de l'ouvreur (3SA) montre un jeu reparti de 18-19H avec 6 cartes dans la mineure d'ouverture.