

BRIDGE ACADEMY

Manuel d'utilisation

SOMMAIRE

Bienvenue dans *Bridge Academy*, le programme de bridge le plus élaboré au monde, basé sur le moteur . Bridge Baron 17. *Bridge Academy* est constitué de 8 programmes en un : Jouer au bridge, Jouer au bridge en ligne, Tournois, Matches, Conventions, Challenges, Bibliothèque de donnes, et Générateur de donnes.

Avertissement sur l'épilepsie	3
Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu sur CD-ROM :	3
Licence d'utilisation	3
A – Premiers pas dans le jeu	5
1-Prise en main	5
2-Choix de Profils de paire	7
3-A propos des Conventions d'enchères	15
3.1 Explications sur les Conventions d'entame et la signalisation	40
4-Touches spéciales et choix dans les Menus	47
4.1 Fonctions toujours accessibles	47
4.2 Fonctions disponibles sur l'écran principal	50
4.3 Fonctions disponibles pendant les enchères et le jeu de la carte	52
4.4 Fonctions disponibles pendant les enchères	53
4.5 Fonctions disponibles pendant le jeu	54
5. Options disponibles	55
B-Les différents programmes de Bridge Academy	59
6 – Le jeu	59
6.1 Jouer au bridge	59
6.1 Donne Isolée	60
6.2 Bridge Robre	60
6.3 Bridge de Comparaison	60
6.4 Robre Chicago (Parties en 4 donnes)	62
6.5 Jouer au bridge en ligne	62

7-La compétition	70
7.1 Les tournois de bridge	70
7.2 Le match de bridge	73
8. S'entraîner aux conventions d'enchères	74
9-Les challenges	77
10-La bibliothèque de donnes	79
11. Générateur de donnes	82
 C-Quoi de neuf dans Bridge Academy ?	 87
12. Apprendre le Bridge	87
12.1 Déroulement de la séquence d'enchères	88
12.2 Objectifs des enchères	89
12.3 Fonctionnement du jeu de la carte	91
12.4 Stratégies de base du jeu de la carte	92
12.5 La marque	92
12.6 Pour aller plus loin	94
13. Apprendre avec <i>Bridge Academy</i>	95
13.1 Suggestions pour les débutants	95
13.2 Suggestions pour les joueurs moyens	96
13.3 Suggestions pour les joueurs expérimentés	97
14. Que sont les tournois sur CD-Rom?	99
15. Problèmes et Foire Aux Questions	101
16. Systèmes d'enchères	103

A LIRE AVANT DE LANCER LE JEU

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu sur CD-ROM :

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Licence d'utilisation

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'avendu. Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal ("Contrat de licence") entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi quetout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagnent. La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

- 1 La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.
- 2 Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.
- 3 Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.
- 4 ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.
- 5 Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.
- 6 Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.
- 7 Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.
- 8 Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.
- 9 Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.
- 10 Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.
- 11 L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par télécopie ou par téléphone aux heures de bureau.

A – PREMIERS PAS DANS LE JEU

1-Prise en main

Prenez un moment pour vous enregistrer. Pour cela, utilisez Remplir et imprimer le formulaire d'enregistrement ou Enregistrement de *Bridge Academy* en ligne dans le menu Fichiers. Si vous choisissez Enregistrement de Bridge Baron 17 en ligne, vous allez pouvoir être enregistré immédiatement grâce à internet. Si vous préférez choisir Remplir et imprimer le formulaire d'enregistrement, vous pourrez remplir les écrans d'enregistrement, imprimer le formulaire, puis le faxer ou le mêler à Game Products, Inc. L'enregistrement est important car il vous permettra d'avoir des réductions sur les prochaines versions. En outre, si vous achetez dans une boutique, l'enregistrement nous permettra de vous aviser des nouvelles versions ou des éventuelles corrections disponibles.

Pour paramétrer votre système d'enchères, vos conventions, le niveau de jeu et la signalisation, allez dans la section Choix des Profils de paire.

Cette partie vous emmène dans les enchères et le jeu de la carte d'une donne. Pour aller à l'essentiel, beaucoup de caractéristiques spéciales ont été laissées de côté dans les explications. Pour en savoir davantage, reportez-vous à Touches spéciales et choix dans les menus et à Jouer au bridge avec *Bridge Academy*. Les instructions suivantes font comme si les Options disponibles n'ont pas été modifiées ; en effet, certains écrans ou comportement seront différents de ceux décrits si certaines options ont été changées.

En retournant à *Bridge Academy*, cliquez sur le bouton **Jouer**, puis sur **Jouer au bridge**. Après avoir entré un numéro de donne ou accepté le numéro par défaut, cliquez sur **OK** : vous allez jouer en Sud et votre main va apparaître à l'écran. Maintenant, vous pouvez choisir entre enchérir la main, indiquer le contrat ou passer à la donne suivante. Choisissez **Enchérir le contrat** pour commencer les enchères.

A votre tour d'enchérir, choisissez votre enchère en cliquant dessus ou demandez un conseil en appuyant sur le bouton **Conseil**. Votre choix fait, l'ordinateur va enchérir pour les 3 autres joueurs. Et ainsi de suite jusqu'à la fin des enchères.

Vous voyez maintenant le contrat s'afficher dans une fenêtre. Vous pouvez continuer en démarrant le jeu de la carte ou recommencer les enchères. Choisissez **OK** pour jouer la donne. Si vous êtes le mort, les 4 jeux vont pivoter à 180° et ainsi vous devenez le déclarant, en Sud. A votre tour de jouer, cliquez sur la carte ou bien, au clavier, utilisez les touches fléchées (la carte choisie se met en surbrillance) puis appuyez sur **Entrée** pour jouer la carte en surbrillance (si vous n'avez qu'une carte possible à jouer, le programme la joue pour vous).

A la fin des 13 levées, le programme vous montre les quatre mains et vous permet de revoir les enchères et le jeu de la carte. Appuyez sur **Scorer cette donne** et le programme affiche un tableau de score où figure le score pour la donne actuelle.

Pour que *Bridge Academy* rejoue la donne et compare son score au vôtre, choisissez **OK**. Ensuite, choisissez **Oui** si vous désirez que *Bridge Academy* rejoue rapidement la donne, ou **Non** si vous voulez voir chaque levée au fur et à mesure que *Bridge Academy* joue.

De nouveau, dès que les 13 levées auront été jouées, le programme exposera les 4 mains et vous permettra de revoir les enchères ou le jeu de la carte. Choisissez **Scorer cette donne** et le programme va afficher le tableau de marque, où sera inscrit le score de *Bridge Academy*, ainsi que la différence entre les 2 scores, et le score en IMPS (s'il y en a un).

Cliquez sur **OK** pour pouvoir passer à la donne suivante.

2-Choix de Profils de paire

Pour paramétrer les systèmes d'enchères, les conventions, les niveaux de jeu et la signalisation pour votre partenaire et vous, ainsi que pour vos adversaires, vous devez vous rendre à la fenêtre d'accueil. Déroulez le menu **Options** et choisissez **Profil de la paire NS** pour changer les réglages pour Nord et Sud, déroulez le menu **Options** et choisissez **Profil de la paire EO** pour changer les réglages pour Est et Ouest. Vous pouvez aussi choisir **Options simplifiées pour la paire NS** pour changer les réglages pour Nord et Sud, et **Options simplifiées pour la paire EO** pour changer les réglages pour Est et Ouest.

Le profil de paire par défaut pour les 2 lignes est le **La Majeure Cinquième -de Base**. Ce profil de paire utilise La Majeure Cinquième, les conventions Blackwood, Stayman et Texas (et Gerber), le niveau de jeu le plus bas (niveau 1) et les conventions d'entame et de signalisation classiques (Roi de As-Roi, 4^{ème} meilleure, tête de séquence, appel direct et signaux d'attitude prioritaires). Dans ce profil de paire, **Jeu à cartes ouvertes** n'est pas coché.

Profil de la paire NS et Profil de la paire EO

Pour changer un profil de paire, vous pouvez soit choisir parmi les profils existants soit en créer un nouveau. Pour choisir un profil existant, cliquez sur la flèche tournée vers le bas jusqu'au profil courant pour ouvrir un menu déroulant, puis cliquez sur le profil que vous désirez, par exemple **Std American Yellow Card Élaboré**, ou **Acol(Standard Anglais) -de Base**, ou encore **Précision -Intermédiaire**, ou sur un profil que vous avez créé.

Pour créer votre profil personnalisé, cliquez sur **Nouveau** dans la fenêtre **Profil de la paire**. Ceci fait apparaître l'écran de choix de Profil de paire. Saisissez un nom pour votre profil dans le champ **Nom du profil**.

Choisissez votre système d'enchères en cliquant sur la flèche tournée vers le bas jusqu'au **Système d'enchères** courant pour ouvrir le menu déroulant. Vous pouvez choisir entre **Std. américain (majeure 5^{ème})**, **2 sur 1 forcing manche**, **Standard Anglais/Acol**, **Français (majeure 5^{ème})**, **Précision**, **Std.**

Américain Yellow Card (SAYC), ou **Forum D**. Pour plus d'informations à propos des différents systèmes d'enchères que *Bridge Academy* peut utiliser, allez dans la section Systèmes d'enchères.

Choisissez vos ouvertures au niveau de 2 en cliquant sur le bouton radio pour choisir parmi ceux listés sous **Ouvertures au niveau de 2**. Vous pouvez choisir **Enchères de 2 forts**, **Enchères de 2 faibles** ou **Benjamin**.

Choisissez vos réglages d'agressivité à l'enchère en cliquant sur la flèche jusqu'aux réglages d'agressivité des **Intervenant**, **En barrage** et **Ouvrant** enchères pour ouvrir les menus déroulants correspondants.

L'agressivité à l'ouverture s'applique lorsqu'il s'agit d'ouvrir ou non d'ouvrir d'1 à la couleur (ou dans le système Précision, pour les ouvertures ou non d'1 Carreau, 1 Cœur, 1 Pique, 2 Trèfle ou 2 Carreau) ; l'ouverture d'1SA n'est pas concernée.

L'agressivité en intervention joue lorsqu'il s'agit de décider d'intervenir ou non au niveau d'1 à la couleur ou, si le cas se présente, d'intervenir ou non sur une ouverture de 2 faible.

L'agressivité en barrage intervient dans la décision ou non de faire une ouverture de 2 faible, de barrage au niveau de 3, ou une intervention à saut faible.

Choisissez vos conventions d'entame et de signalisation en cliquant sur **Signalisation**. Ceci va ouvrir une fenêtre contenant 3 onglets : **Entames à la couleur**, **Entames à Sans-Atout**, et **Signalisation**. Commencez par indiquer vos conventions d'entame à la couleur. Changez vos conventions d'entame tout simplement en cliquant sur la carte d'entame selon les situations particulières, par exemple si vous entamez l'As avec As-Roi-etc. à la couleur, cliquez sur l'As et l'As sera maintenant affiché entre crochets : **[A] R x +** pour indiquer qu'il s'agit de la carte choisie pour entamer.

Vous pouvez aussi choisir un ensemble complet d'entames en une fois en cochant la case entames **Rusinow**, **Journaliste**, **Zéro ou 2 au-dessus** ou **MHB**. Lorsque vous cliquez dans l'une de ces cases pour choisir une conven-

tion d'entame, les cartes éclairées changent pour refléter la convention choisie. Pour plus d'explications concernant ces conventions d'entame, voir les Explications sur les conventions d'entame et la signalisation.

Réglez vos conventions d'entame en cliquant sur le bouton radio appropriés. Par exemple, pour régler sur les entames 3^{ème}/5^{ème} à la couleur, cliquez sur le bouton **3^{ème}/5^{ème}** sous "**A la couleur**".

Une fois les entames à la couleur choisies, cliquez sur l'onglet **Entames à Sans-Atout**, et choisissez vos conventions d'entame à Sans-Atout de la même manière. Cliquez ensuite sur l'onglet **Signalisation** pour choisir la signalisation que vous souhaitez utiliser et cliquez les boutons radio voulus, par exemple cliquez sur **Pair/Impair** pour choisir la défausse Pair/Impair sous **Première défausse est généralement** (Pour plus d'informations sur la signalisation, voir les Explications sur les conventions d'entame et la signalisation.) Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé.

Cliquez sur le bouton **Suivant >** pour régler vos conventions d'enchères. Choisissez la zone d'ouverture d'1SA en cliquant sur le bouton radio pour choisir parmi celles listées sous **Zone pour 1SA**. Vous pourrez de la même manière choisir la zone de points pour l'ouverture de 2SA.

Continuez à régler votre système d'enchères en passant d'un écran à l'autre grâce au bouton **Suivant >**, à moins que ce dernier ne soit grisé. De temps à autres vous aurez à choisir en cliquant dans des boutons radio, par exemple pour choisir la signification de l'enchère de 2T sur l'ouverture d'1SA parmi : **Naturel**, **Stayman** ou **Stayman étendu**. D'autres fois, il faudra simplement cocher une convention que vous jouez ou la laisser décochée si vous ne la jouez pas, par exemple si vous jouez les **Transferts Texas**, vous ne pouvez avoir choisi la réponse de 2T comme **Naturel** en face de l'ouverture d'1SA. Ainsi certains choix influencent d'autres conventions, comme dans l'exemple précédent, ou comme par exemple si vous jouez le **Texas au niveau de 4**, vous devez jouer le transfert **Texas**.

Lorsque vous avez terminé de régler toutes vos conventions, cliquez sur le bouton **Terminer**. Vous reviendrez alors dans la fenêtre **Profil de la paire**, et

votre nouveau profil de paire sera mis en service pour votre paire. Votre profil de paire sera sauvegardé sur votre ordinateur, ainsi vous pourrez aisément le rappeler ou le choisir comme profil de paire adverse.

Vous pouvez aussi éditer un profil de paire que vous avez créé précédemment. D'abord, depuis la fenêtre de **Profil de paire**, choisissez un des profils existants : cliquez sur la flèche tournée vers le bas en regard, et allez sur le nom de profil pour ouvrir le menu déroulant, puis cliquez sur le profil de paire que vous avez créé. Ensuite cliquez sur **Editer**. Vous pouvez alors faire toutes les modifications souhaitées en allant d'une fenêtre à l'autre en cliquant sur le bouton **Suivant >** et enfin en cliquant sur le bouton **Terminer** quand vous avez fini.

Options simplifiées pour la paire NS et Options simplifiées pour la paire EO

Pour changer un profil de paire, vous pouvez soit choisir parmi les profils existants soit en créer un nouveau. Pour choisir un profil existant, cliquez sur la flèche tournée vers le bas jusqu'au profil courant pour ouvrir un menu déroulant, puis cliquez sur le profil que vous désirez, par exemple **Std American Yellow Card Élaboré**, ou **Acol(Standard Anglais) -de Base**, ou encore **Précision -Intermédiaire**, ou sur un profil que vous avez créé.

Pour créer votre profil personnalisé, cliquez sur la flèche tournée vers le bas jusqu'au profil courant pour ouvrir un menu déroulant, puis cliquez sur le profil avec votre système d'enchères, par exemple **Std American Yellow Card -Élaboré**, ou **Acol(Standard Anglais) -de Base**, ou encore **Précision – Intermédiaire**. Ensuite cliquez sur **Nouveau**, puis **Oui**. Saisissez un nom pour votre profil dans le champ **Nom**, puis cliquez **OK**.

Les conventions utilisées par chaque partenariat sont montrées à gauche de l'écran; les conventions *non* utilisées par chaque partenariat sont montrées à droite de l'écran. Pour sélectionner une convention d'enchères que le partenariat désire jouer, cliquer sur la convention, puis cliquer sur la flèche au milieu de l'écran tournée vers la gauche. La convention passera du côté droit

de l'écran au côté gauche. Continuer ce processus pour chaque convention que vous désirez jouer dans votre ligne.

Si une convention est utilisée par une ligne (la vôtre ou celle de vos adversaires), mais que vous ne voulez pas ou plus l'utiliser, cliquer sur la convention, puis cliquer sur la flèche au milieu de l'écran tournée vers la droite. La convention passera du côté gauche de l'écran au côté droit. Continuer ce processus pour chaque convention que vous ne voulez pas jouer.

Choisissez vos réglages d'agressivité à l'enchère en cliquant sur la flèche jusqu'aux réglages d'agressivité des **Intervenant**, **En barrage** et **Ouvrant** enchères pour ouvrir les menus déroulants correspondants.

L'agressivité à l'ouverture s'applique lorsqu'il s'agit d'ouvrir ou non d'ouvrir d'1 à la couleur (ou dans le système Précision, pour les ouvertures ou non d'1 Carreau, 1 Cœur, 1 Pique, 2 Trèfle ou 2 Carreau) ; l'ouverture d'1SA n'est pas concernée.

L'agressivité en intervention joue lorsqu'il s'agit de décider d'intervenir ou non au niveau d'1 à la couleur ou, si le cas se présente, d'intervenir ou non sur une ouverture de 2 faible.

L'agressivité en barrage intervient dans la décision ou non de faire une ouverture de 2 faible, de barrage au niveau de 3, ou une intervention à saut faible.

Choisissez la zone d'ouverture d'1SA en cliquant sur le bouton radio pour choisir parmi celles listées sous **Ouvertures de 1SA**. Vous pourrez de la même manière choisir la zone de points pour l'ouverture de 2SA.

Choisissez vos conventions d'entame et de signalisation en cliquant sur **Signalisation**. Ceci va ouvrir une fenêtre contenant 3 onglets : **Entames à la couleur**, **Entames à Sans-Atout**, et **Signalisation**. Commencez par indiquer vos conventions d'entame à la couleur. Changez vos conventions d'entame tout simplement en cliquant sur la carte d'entame selon les situations particulières, par exemple si vous entamez l'As avec As-Roi-etc. à la couleur, cliquez

sur l'As et l'As sera maintenant affiché entre crochets : **[A] R x +** pour indiquer qu'il s'agit de la carte choisie pour entamer.

Vous pouvez aussi choisir un ensemble complet d'entames en une fois en cochant la case entames **Rusinow, Journaliste, Zéro ou 2 au-dessus ou MHB**. Lorsque vous cliquez dans l'une de ces cases pour choisir une convention d'entame, les cartes éclairées changent pour refléter la convention choisie. Pour plus d'explications concernant ces conventions d'entame, voir les Explications sur les conventions d'entame et la signalisation.

Réglez vos conventions d'entame en cliquant sur le bouton radio appropriés. Par exemple, pour régler sur les entames 3^{ème}/5^{ème} à la couleur, cliquez sur le bouton **3^{ème}/5^{ème}** sous "**A la couleur**".

Une fois les entames à la couleur choisies, cliquez sur l'onglet **Entames à Sans-Atout**, et choisissez vos conventions d'entame à Sans-Atout de la même manière. Cliquez ensuite sur l'onglet **Signalisation** pour choisir la signalisation que vous souhaitez utiliser et cliquez les boutons radio voulus, par exemple cliquez sur **Pair/Impair** pour choisir la défausse Pair/Impair sous **Première défausse est généralement** (Pour plus d'informations sur la signalisation, voir les Explications sur les conventions d'entame et la signalisation.) Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé.

Niveau de Jeu

Une fois choisi un profil de paire -soit en prenant un parmi ceux proposés, soit en créant un nouveau profil, soit en éditant un profil existant -choisissez votre **Niveau de jeu** en déplaçant le curseur. Au niveau le plus faible (**1**), *Bridge Academy* ne calcule pas plus d'une seconde pour chaque enchère ou chaque carte à jouer. Au niveau le plus élevé (**41**), *Bridge Academy* peut calculer jusqu'à 2 minutes pour chaque enchère ou chaque carte à jouer, cependant le calcul dure généralement moins la plupart du temps.

(Si vous ne voyez pas de curseur près du **Niveau de jeu** actuel, c'est que vous avez utilisé avant le réglage fin du niveau. Pour faire réapparaître le curseur, **Cliquez pour sélectionner le niveau de jeu**, puis cliquez sur la

flèche tournée vers le bas près de la boîte de choix déroulante Jeu personnalisé et choisissez **Niveau de jeu par défaut/Permettre curseur sur page principale**, puis validez par **OK**.)

Vous pouvez aussi choisir votre niveau de jeu plus précisément en cliquant sur **Réglages fins du niveau** (ou, si vous avez déjà utilisé cette fonction, en cliquant sur **Cliquez pour sélectionner le niveau de jeu**. Ceci fera apparaître la fenêtre de réglage du niveau. Vous pouvez indépendamment choisir le niveau de jeu pour **Chaque enchère, L'entame, Chaque autre levée 1 carte, Chaque levée 2 carte**, et ainsi de suite. Vous pouvez aussi faire dérouler la boîte de choix déroulante en cliquant sur la flèche tournée vers le bas qui affiche généralement **Niveau par défaut/Permettre le curseur sur la page principale** pour choisir parmi certains niveaux fins de jeu prédéfinis, comme **Jeu immédiat, Jeu rapide, Jeu réfléchi** ou **Jeu très réfléchi**. Lorsque vous avez fini de régler finement le niveau de jeu, cliquez sur **OK**.

Jeu à Cartes Ouvertes

Après avoir choisi un niveau de jeu, décidez si vous cochez **Jeu à cartes ouvertes** ou non. Si **Jeu à cartes ouvertes** n'est pas coché, *Bridge Academy* ne regardera jamais dans les autres jeux (bien entendu il verra le mort comme tout le monde après l'entame). Par contre, si **Jeu à cartes ouvertes est coché**, *Bridge Academy* trichera en voyant les 4 jeux, et pourra donc rechercher toutes les façons de jouer, avec pour seule contrainte la limite de temps correspondant au niveau de jeu. Au niveau de jeu numéro 2 ou au-dessus, *Bridge Academy* pourra ainsi jouer parfaitement. Plus le niveau de jeu est élevé, plus *Bridge Academy* jouera bien. Bien sûr il devient facile de faire un jeu de plus en plus parfait au fur et à mesure du jeu, car le nombre de cartes diminue et donc les possibilités de jeu aussi. Une fois réglées toutes les options pour une paire, cliquez **OK** pour revenir à l'écran principal. N'oubliez pas de régler les options de paires à la fois pour NS et pour EO. Vous pouvez choisir des profils de paire différents pour NS et pour EO ; vous pouvez aussi choisir des niveaux de jeu différents pour NS et pour EO.

Remarquez que, quand c'est à votre tour de jouer une carte au cours de la donne, même si vous n'avez pas choisi Jeu à cartes ouvertes pour les deux partenariats, vous pouvez savoir ce que serait le jeu optimal à cartes ouvertes en déroulant le menu **Actions** et en cliquant **Recherche à cartes ouvertes**.

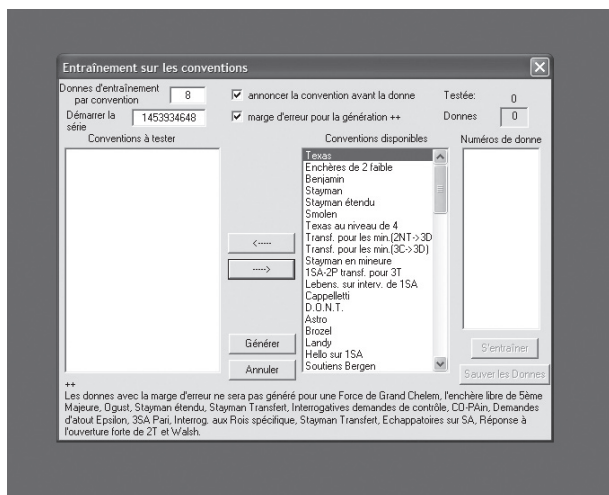
Voir le Profil de Paire

Vous pouvez voir le profil de paire courant pendant les enchères ou le jeu de la carte mais vous ne pouvez plus les changer à ce moment-là. Déroulez le menu **Options** et choisissez **Profil de la paire NS** pour voir le profil de la paire NS. De la même façon, déroulez le menu **Options** et choisissez **Profil de la paire EO** pour voir le profil de la paire EO.

Pour plus d'informations en ce qui concerne les conventions d'enchères optionnelles de *Bridge Academy*, voir la partie A propos des conventions d'enchères.

3-A propos des Conventions d'enchères

Ce sont les conventions d'enchères optionnelles dans *Bridge Academy*. Pour plus d'information concernant le changement de ces conventions sur oui ou non, voir la partie Choix des Profils de paire. Pour plus d'information sur les différents systèmes d'enchères utilisés par *Bridge Academy*, voir la partie Systèmes d'enchères.



1 en mineure -2SA propositionnel. En réponse à l'ouverture d'une couleur mineure du partenaire, un saut propositionnel à 2SA, montre 10-12H, sans singleton, chicane, couleur cinquième ou plus, et sans majeure quatrième annonçable au niveau de un.

1SA forcing sur 1C/1P. L'enchère de 1SA en réponse à l'ouverture d'une couleur majeure au niveau de un est forcing pour un tour. L'ouvreur renchérit sa majeure si la couleur est sixième, montre une couleur quatrième à cœur si l'ouverture était un pique, renchérit 2SA avec une distribution de Sans-Atout et 16-18 points d'honneurs, renchérit 3SA avec une distribution de Sans-Atout et 19-21 points d'honneurs, ou sinon nomme sa meilleure mineure.

1SA Sandwich: L'adversaire de gauche ouvre, votre partenaire passe, et l'adversaire de droite répond, faites une intervention de 1SA Sandwich avec 3-10 points au total et quatre cartes ou plus dans chacune des deux couleurs non annoncées.

1SA semi-forcing: Cette convention ressemble beaucoup au 1SA forcing sur les ouvertures d'1 en majeure. Une enchère d'1SA en réponse à l'ouverture d'1 en majeure est forcing un tour, sauf si l'ouvreur est archiminimum dans une main 5-3-3-2 (dans ce cas, l'ouvreur passe). Sinon, l'ouvreur répète sa couleur si elle est sixième, enchérit son Cœur quatrième (après une ouverture d'1 P), redit 2SA avec une main régulière et une zone de 16 à 18 H, redit 3SA avec une main régulière et une zone de 19 à 21 H ou bien annonce sa meilleure mineure.

1SA-2P demande de dire 3T (signal d'arrêt): Votre partenaire ouvre d'1SA, et vous comptez dans la ligne 23 points au total ou plus, avec au moins six trèfles ou six carreaux, l'enchère de 2P décrit une couleur mineure et est une enchère d'arrêt. Le partenaire annoncera 3T, et vous pourrez passer ou rectifier à Carreau.

1SA-X Système Actif avec XX pour les Mineures: Jouant le surcontre pour trouver la mineure, après que votre ouvre d'1SA et que les adversaires ont contré punitivement, vous devez passer avec une main qui permet de jouer 1SA X, et surcontrer pour jouer en mineure (2T ou 2K). Lorsque vous jouez ce surcontre comme recherche de la mineure, les autres conventions (Stayman, transferts) sont utilisables. Cela signifie que 2T est un Stayman, 2K et 4K sont des transferts pour les Coeurs, 2C et 4C sont des transferts pour les Piques.

2 Forts: Avec 23 points DH (par exemple 21H avec une mineure 6^{ème} ou une majeure 5^{ème} et au moins As-V ou R-V ou mieux dans la couleur) et une couleur 5^{ème} vous ouvrez d'un 2 fort dans votre couleur la plus longue. Avec 2 couleurs de longueur égale, ouvrez de la plus chère.

2 sur 1 forcing manche: Cette convention fait partie du système Précision uniquement (pour plus d'informations à propos du système 2 sur 1 forcing manche, allez dans la section Systèmes d'enchères.) Jouant le 2/1 forcing

de manche, sur l'ouverture d'1 en majeure du partenaire, vous annoncez une couleur cinquième moins chère que la couleur du partenaire au niveau de deux avec soit 12 points H ou plus soit 13 S ou plus.

2K Multi: Cette convention fait partie du système standard anglais/Acol. Lorsque vous ouvrez d'un 2K Multi, vous avez soit une ouverture de deux fort Acol dans l'une ou l'autre mineure, soit un deux faible dans l'une ou l'autre majeure (5H ou plus, une majeure sixième, et une main trop faible pour ouvrir au niveau de un). Bien que vous puissiez avoir une main forte, votre partenaire assume la signification faible jusqu'à votre prochaine enchère. Avec une force suffisante pour réaliser la manche dans l'une ou l'autre majeure, votre partenaire annoncera 4 Trèfles pour vous demander d'enchérir la couleur en dessous de votre majeure (dans la mesure de ses possibilités) ou 4K pour vous demandez d'annoncer votre majeure (dans la mesure de vos possibilités). Avec une force suffisante pour réaliser la manche dans une majeure, ou pour proposer la manche dans les deux majeures, votre partenaire annoncera 2SA pour vous demander de décrire votre main. Avec une force suffisante pour proposer la manche à Cœur et non à Pique, votre partenaire annoncera 2P. Autrement, votre partenaire annoncera 2 Cœurs; vous passerez ou rectifierez à 2P, et ensuite votre partenaire peut proposer la manche à Pique s'il le désire.

2SA demande de renseignements: En réponse à votre 2 faible, 2SA de votre partenaire demande des précisions. Avec 8H et plus, vous indiquez un arrêt pour SA dans une couleur extérieure ; sinon, si vous êtes faible ou dépourvu d'arrêt dans une couleur extérieure, vous répétez votre couleur.

2SA Jacoby: En réponse à l'ouverture de 1 en majeure du partenaire, si vous êtes fitté avec 13H ou plus, faites un 2SA Jacoby. Il vous faut un fit de trois cartes avec au moins la Dame ou de quatre cartes.

2SA négatif impossible: Cette convention fait partie du système Précision uniquement. Sur l'ouverture de votre partenaire d'1T Précision, si vous avez un singleton et trois couleurs quatrièmes, et 8 points H ou plus, l'enchère conventionnelle de 2SA en réponse montre votre distribution tricolore.

2SA Truscott: Votre partenaire ouvre d'une majeure et que l'adversaire de droite contre, faites un 2SA Truscott avec 10 points ou plus et un soutien de quatre cartes.

2T relais allemand: Si les enchères ont débuté par 1 X -1 Majeure -1 SA dans le silence adverse, et que vous avez 11 H ou plus ainsi que l'une des mains indiquées ci-dessous, vous pouvez utiliser l'enchère de 2 T Relais allemande. Votre partenaire enchérira 2K, et votre prochaine enchère va permettre de vous décrire : avec 11-12 H et exactement 5 cartes dans votre majeure + 4 cartes dans l'autre majeure, vous annoncez cette majeure ; toujours avec les mêmes points et votre majeure cinquième mais sans l'autre majeure 4^{ème} , dites 2SA ; toujours les mêmes 11-12 H mais 6 cartes ou plus dans votre majeure, répétez votre majeure ; avec 11-12 H, avec 3 cartes ou plus à Cœur, dans la séquence 1C-1P-1SA-2T-2K, dites 2C. Avec 13 H et plus, exactement 5 cartes dans votre majeure et exactement 4 cartes dans une mineure, dites 3 dans la mineure. Avec 13 à 17 H et exactement 5 cartes dans votre majeure, dites 3SA. Après avoir précisé ainsi votre main, la suite des enchères devient naturelle.

3SA Pari (ou Gambling): L'ouverture de 3SA Pari montre une mineure affranchie d'au moins 7 cartes sans As ou Roi extérieur.

4^{ème} Couleur Forcing 1 Tour: Vous utilisez la quatrième couleur forcing 1 tour dans 2 cas principaux. Le premier: vous avez répondu 1 dans une majeure et vous avez 5 cartes ou plus dans cette majeure ; vous voulez donc trouver le fit 5-3 ou rendre la séquence forcing avec une main unicolore majeur. Le deuxième cas : vous avez une main qui semble bien se prêter à un contrat à Sans-Atout mais vous n'avez pas d'arrêt suffisant dans la quatrième couleur. La quatrième couleur forcing montre une main au moins propositionnelle de manche et est complètement artificielle, c'est-à-dire ne donnant aucune indication dans la couleur nommée.

4^{ème} Couleur Forcing de Manche: Il y a 3 cas essentiels à l'utilisation d'une quatrième couleur forcing de manche. Le premier: vous avez répondu 1 dans une majeure et vous avez 5 cartes ou plus dans cette majeure ; vous voulez

donc trouver le fit 5-3 ou rendre la séquence forcing avec une main unicolore majeur. Le deuxième cas : vous avez une main qui semble bien se prêter à un contrat à Sans-Atout mais vous n'avez pas d'arrêt suffisant dans la quatrième couleur. La quatrième couleur forcing montre une main au moins propositionnelle de manche et est complètement artificielle, c'est-à-dire ne donnant aucune indication dans la couleur nommée. Le troisième cas est que vous voulez rendre forcing votre soutien du partenaire dans sa seconde couleur. Son emploi exige un minimum de 13 HL et de 11 H car la séquence devient forcing de manche. Il s'agit d'une enchère complètement artificielle.

6 cartes mineures autorisées pour 1SA: Quand cette convention est utilisée, vous pouvez ouvrir d'1SA avec une main comportant une mineure sixième si le reste de la main a les caractéristiques requises pour l'ouverture d'1SA. Si elle n'est pas utilisée, vous devez ouvrir ce genre de mains d'1T ou d'1K.

Astro : Sur l'ouverture de 1SA, si vous avez 6H ou plus, vous pouvez faire un Astro avec un bicolore 5-5 et 3+ levées de jeu (4+ vulnérable contre non vulnérable), ou un bicolore 5-4 et 4+ levées de jeu (5+ vulnérable contre non vulnérable). Faites un 2T Astro avec les Cœurs et une mineure, ou 2K avec les Piques et une autre couleur.

Baron: Cette convention fait partie du système Précision uniquement. Sur votre ouverture d'1T Précision, si le partenaire annonce 2SA et que vous avez une main régulière (pas de couleur sixième, de singleton, de distribution 5majeure-4-2-2), faites un 3T Baron pour demander à votre partenaire d'annoncer ses couleurs quatrièmes dans l'ordre.

Blackwood à cinq clés. Une enchère Blackwood 4SA est une demande de clés. Les clés sont les quatre as, et le roi d'atout. Si aucune couleur d'atout n'a été agréée, la dernière couleur nommée avant 4SA est la couleur d'atout. Si aucune couleur n'a été nommée, les quatre as sont les seules quatre clés. Le partenaire enchérit 5T avec 0 ou 3 clés, 5K avec 1 ou 4 clés, 5C avec 2 ou 5 clés mais pas la Dame d'atout, et 5P avec 2 ou 5 clés avec la Dame d'atout.

Blackwood: Le 4SA Blackwood demande son nombre d'As au partenaire. Le partenaire répond 5T avec 0 ou 4 As, 5K avec 1 As, 5C avec 2 As et 5P avec

3 As. Si l'ouvreur dit maintenant 5SA, c'est une demande de nombre de Rois, sur laquelle le partenaire répond 6T avec 0 ou 4 Rois, 6K avec 1 Roi, 6C avec 2 Rois et 6P avec 3 Rois.

Brozel: Sur l'ouverture d'1SA, avec 13 points ou plus et une couleur sixième, faire un contre Brozel. Avec 6 points d'honneurs ou plus, deux couleurs cinquièmes, et plus de 3 levées de jeu (plus de 4 si vulnérable contre non vulnérable), faire le bicolore Brozel: 2T avec les Cœurs et les Trèfles, 2K avec les Cœurs et les Carreaux, 2C avec les Cœurs et les Piques, 2P avec les Piques et une mineure, ou 2SA avec les deux mineures. Avec 4 cartes ou plus dans trois couleurs et 16 points ou plus au total, faites un saut au niveau de trois dans votre chicane ou singleton.

BW 5 clés 41-30: Un 4SA Blackwood 5 clés 41-30 interroge le partenaire sur ses cartes-clés, comme le fait un Blackwood 5 clés, mais les réponses de 5T et 5K sont inversées : 5T montre 4 ou 1 clés, 5K montre 3 ou 0 clés (les autres réponses sont inchangées).

Cappelletti. Une intervention immédiate sur l'ouverture de 1SA décrit une main unicolore ou bicolore, comme suit : 2T montre une main unicolore, 2K montre un bicolore en majeures, 2C montre un bicolore à cœur et dans une mineure, et 2P montre les piques et une mineure. Dans le cas d'une enchère de 2T, le partenaire fait un «relais» à 2K pour permettre au contreur de nommer sa couleur (ou de passer si la couleur est Carreau). Dans le cas de 2C ou 2P, le partenaire peut soit passer ou soit enchérir 2SA pour permettre à l'intervenant de nommer sa mineure.

Checkback Stayman: Cette convention vous aide à trouver un fit 5-3 dans votre majeure ou 4-4 dans la majeure non nommée quand vous êtes répondant. Si les enchères ont été 1 mineure-1 majeure-1SA et reviennent jusqu'à vous sans intervention, et que vous avez au moins 10H, cinq cartes dans votre majeure, ou quatre cartes dans la majeure non nommée, et que vous jouez le Checkback Stayman, sans être 5-5 ou mieux en majeures, vous annoncez 2 Trèfles pour la recherche d'un fit en majeure. Votre partenaire annoncera votre majeure avec 3 cartes en soutien, annoncera la majeure non nommée

avec 4 cartes, ou annoncera un 2K artificiel qui dénie un soutien de 3 cartes dans votre majeure et 4 cartes dans la majeure non nommée.

Contre d'orientation d'entame: Quand les adversaires ont enchéri dans une couleur de façon artificielle, parce que l'enchère est conventionnelle, vous pouvez faire un Contre d'entame pour indiquer au partenaire que vous avez une teneur en honneurs dans cette couleur. Ainsi il peut entamer cette couleur s'il se retrouve à l'entame. Si vous faites un Contre d'entame à bas palier, en dessous du niveau de 4, vous devez non seulement avoir une force mais aussi une longueur pour supporter un éventuel surcontre des adversaires. Les exigences de *Bridge Academy* pour les Contres d'entame sont les suivants : au niveau de 2, au moins 5 cartes commandées par 3 honneurs ; au niveau de 3, au moins 4 cartes et 2 des 3 gros honneurs ; aux niveaux au-dessus, il vous suffit de l'As ou de Roi-Dame.

Contre enchère d'essai: Si vous avez ouvert d'1 en majeure, que votre adversaire de gauche contre ou intervient, que votre partenaire vous soutient au niveau de 2 et que votre adversaire de droite nomme la couleur en dessous de votre majeure au niveau de 3, faites un contre enchère d'essai si vous avez 16-18 points.

Contre négatif: Quand votre partenaire ouvre de un à la couleur et que le joueur suivant intervient au niveau de un ou de deux, un contre négatif est un appel pour les couleurs non-annoncées. En particulier, cela montre 4 cartes dans la ou les majeures non annoncées ou 5-6 cartes en majeure avec une main trop faible pour annoncer la majeure directement. Dans le système français La Majeure Cinquième, faites un contre négatif avec au moins 8 points et sans une majeure quatrième non nommée sur l'intervention d'1K ou sur l'intervention d'1C ; faites un contre négatif avec au moins 8 points et 4 cartes ou plus dans les couleurs non-nommées sur l'intervention d'1P, sur l'intervention de 2T ou sur l'intervention de 2K ; faites un contre négatif avec au moins 11 points et 4 cartes ou plus dans les couleurs non-nommées sur l'intervention plus élevée que 2K.

Contres de soutien: Après votre ouverture, votre partenaire en réponse annonce une majeure quatrième ou plus, et l'adversaire de droite intervient au niveau de un sur la couleur de votre partenaire, faites un contre de soutien qui montre trois cartes dans la couleur du partenaire. Après votre ouverture, le partenaire en réponse annonce une majeure quatrième ou plus, et l'adversaire de droite contre, faites un surcontre de soutien qui montre trois cartes dans la couleur du partenaire.

Conventionnel sur Conventionnel: Si les adversaires font une intervention conventionnelle de 2SA sur l'ouverture d'1 en majeure du partenaire, que vous avez 10-12 points ainsi qu'un fit huitième ou cinq cartes dans la majeure non annoncée, utilisez l'enchère «Conventionnel sur Conventionnel» : annoncez 3T pour les Cœurs, 3K pour les Piques.

CO-PAin: Sur une intervention adverse après l'enchère de 4SA Blackwood du partenaire, si vous jouez le Copin (CO-PAin): Contre montre 0 as, passe un as, l'enchère la plus économique 2 as, la suivante 3 as, et la troisième 4 as. Si vous jouez le Blackwood 5 clefs et le Copin : Contre montre 0 ou 3 clefs, Passe 1 ou 4 clefs, et l'enchère la plus économique montre 2 ou 5 clefs.

Crowhurst: En jouant le standard anglais/Acol, des problèmes surviennent lors de la séquence 1X-P-1Y-P1SA car la zone de l'ouvreur est étendue : de 12 à 16 H ou même de 11 à 16 H. La convention Crowhurst permet de proposer la manche et aussi de retrouver un fit majeur 5-3. Si l'on joue le Crowhurst après la séquence 1X-1Y-1SA, l'enchère de 2T est complètement artificielle et demande au partenaire de décrire à la fois sa force et la présence de 3 cartes dans la couleur du répondant. Avec une force maximale (15-16), l'ouvreur répond 2SA ce qui établit une séquence forcing de manche. Avec 14 H ou moins, l'ouvreur répond 2 dans la majeure du répondant s'il a 3 cartes dans cette majeure, 2 C si l'ouverture était d'1C et que l'ouvreur y possède 5 cartes (répétition des cœurs avec 5 cartes), dit 2 dans l'autre majeure avec 4 cartes dans cette autre majeure sinon dit 2K dans tous les autres cas. La séquence se poursuit de façon naturelle. Pour utiliser le Crowhurst, le répondant doit avoir une main propositionnelle de manche (10 H et plus) car l'emploi de cette convention fait jouer au moins au niveau de 2SA.

Cue-bids de contrôle : Ce sont de bons outils pour explorer les chelems. En règle générale après que la couleur d'atout a été fixée, une enchère au-dessus du niveau de trois de la couleur d'atout, dans une couleur non-enchérie est un cue-bid de contrôle. Habituellement le contrôle est l'as de cette couleur, mais dans certains cas c'est une chicane. Les enchères suivantes dans de nouvelles couleurs sont aussi des cue-bids de contrôle, et quand la couleur est nommée pour la seconde fois, il s'agit d'un contrôle de second tour (roi ou singleton). Après qu'un cue-bid de contrôle a été fait, les enchères peuvent prendre fin seulement par un retour dans la couleur agréée (ou à Sans-Atout) au niveau de la manche ou plus haut. Si la couleur d'atout agréée est une mineure, l'enchère d'une couleur non-nommée en-dessous de 3SA n'est pas un cue-bid de contrôle mais montre soit une couleur naturelle soit un arrêt pour jouer à Sans-Atout.

Cue-bids fantômes : Si les adversaires interviennent par un bicolore sur l'ouverture du partenaire, que vous avez au moins 10 points d'honneurs et soit trois cartes en soutien (quatre cartes si vous jouez Le standard anglais/Acol) dans la majeure du partenaire ou quatre cartes en soutien dans la mineure du partenaire, annoncez la moins chère des deux couleurs des adversaires (ou la couleur des adversaires s'il n'y en a qu'une des 2 qui est connue) ; c'est un Cue-bid fantôme. Quand les adversaires interviennent par un bicolore sur l'ouverture du partenaire qui montre deux couleurs, et que vous avez au moins 10 points d'honneurs et cinq cartes dans la quatrième couleur, annoncez la plus chère des deux couleurs des adversaires (Cue-bid fantôme).

Cue-Bids Limites ou plus : Quand le partenaire ouvre d'1 en majeure, si le joueur numéro 2 intervient, vous pouvez utiliser un Cue-Bid Propositionnel ou plus dans la couleur adverse pour montrer 10 DH et plus avec un fit troisième ou plus. Quand cette convention est utilisée, et après le même début d'enchères, un soutien à saut montre une main de 0 à 6 DH et au moins 4 cartes dans la majeure du partenaire.

D.O.N.T. : Sur l'ouverture de 1SA, faites un contre D.O.N.T avec 6H ou plus, 4 ou 4,5 levées de jeu (5 ou 5,5 si vulnérable contre non vulnérable), et une couleur sixième. Avec 6H ou plus, 5 levées de jeu ou plus (6 ou plus si

vulnérable contre non-vulnérable), et une couleur sixième, annoncez votre couleur au niveau de trois. Autrement, si vous avez 6H ou plus, vous pouvez faire un D.O.N.T avec un bicolore 5-5 et 3+ levées de jeu (4+ si vulnérable contre non vulnérable), ou un bicolore 5-4 et 4+ levées de jeu (5+ vulnérable contre non vulnérable). Faites une enchère de 2T D.O.N.T avec les Trèfles et une autre couleur, 2K avec les Carreaux et une majeure, ou 2C avec les deux majeures.

Demandes d'atout Epsilon: Cette convention fait partie du système Précision uniquement. Sur une interrogative d'atout Gamma, à laquelle votre partenaire a répondu, si vous possédez dans la ligne les trois gros atouts (ou les deux gros atouts et 20 points), faites une interrogative d'atout Epsilon en annonçant la couleur la moins chère où vous avez le plus de perdantes. Avec AR ou AD dans cette couleur, le partenaire fera une réponse au 5^{ème} niveau; avec un As ou une chicane dans cette couleur, le partenaire fera une réponse au 4^{ème} niveau; avec le Roi ou un singleton dans cette couleur, le partenaire fera une réponse au 3^{ème} niveau; avec la Dame ou un doubleton dans cette couleur, il fera une réponse au deuxième niveau, sinon il répondra au niveau juste au-dessus.

Demandes de contrôle Gamma: Cette convention fait partie du système Précision uniquement. Sur votre ouverture d'1T Précision, si le partenaire fait une enchère naturelle d'1C, 1P, 2T, ou 2K, et que vous avez quatre cartes en soutien, faites une redemande Gamma interrogative d'atout en soutenant la couleur du partenaire. Avec ARDxx ou mieux dans cette couleur, le partenaire répond au sixième ou au septième niveau; avec AR, RD ou AD, et 6 cartes dans cette couleur, il répond au cinquième niveau ; avec un gros honneur (As, Roi ou Dame) et 6 cartes dans cette couleur, il répond au quatrième niveau ; avec AR, RD ou AD, et 5 cartes dans cette couleur, il répond au troisième niveau ; avec un gros honneur et 5 cartes dans cette couleur, il répond au deuxième niveau ; sans gros honneur dans cette couleur, il répond au premier niveau.

Drury inversé: En réponse à une enchère d'ouverture de un en majeure en troisième ou quatrième position, une enchère Drury inversé de 2T du répondant (qui a passé à l'origine) demande à l'ouvreur d'enchérir 2K avec une

ouverture *forte*, et de faire autrement tout autre enchère. Si vous sélectionnez à la fois le Drury et le Drury inversé, *Bridge Academy* suppose que votre intention est de jouer le Drury inversé.

Drury: En réponse à une ouverture de un en majeure en troisième ou quatrième position, une enchère Drury de 2T du répondant (qui a d'abord passé) demande à l'ouvreur d'enchérir 2K avec une main d'ouverture *faible*, et sinon de faire tout autre enchère.

Eastern Cue-bids: Faites un Eastern Cue-Bid avec une main forcing de manche semi-régulière et un arrêt dans la couleur de l'adversaire de droite. Votre main doit compter 13H ou plus, sans singleton, chicane, ou couleur sixième. Si le partenaire a ouvert d'1C ou d'1P, ne faites pas un Eastern Cue-Bid avec un fit de trois cartes ou plus dans sa couleur. L'enchère de 3SA Eastern peut être faite avec des mains forcing de manche semi-régulières qui sont fittées dans la majeure du partenaire et avec un arrêt dans la couleur de l'adversaire de droite.

Échappatoires D.O.N.T. sur 1SA: Quand les adversaires contrent punitivement l'ouverture d'1SA de votre partenaire, vous pouvez utiliser le dégagement DONT : surcontre montre une main unicolore, 2T montre un bicolore Trèfle + autre couleur, 2K montre un bicolore Carreau + majeure, 2C montre les 2 majeures, 2P montre une main avec des Piques et passe est utilisé avec les mains qui supportent de jouer 1SA contré.

Échappatoires Helvic sur 1SA: Quand les adversaires contrent punitivement l'ouverture d'1SA de votre partenaire, vous pouvez utiliser le dégagement Helvic : surcontre montre une main unicolore, 2T montre les mineures, 2K montre les Carreaux et les Coeurs, 2C montre les majeures et 2P montre une main avec des Piques et des Trèfles. Si vous passez, c'est soit que vous supportez de jouer 1SA contré, soit que vous avez une main bicolore Coeurs-Trèfles ou Piques-Carreaux.

Enchère de 2 Benjamin: Ouvrez de 2K Benjamin avec 23DH ou plus et soit une main régulière soit une couleur sixième, soit avec 9 levées de jeu ou plus et au moins 4H en dehors de votre longue. Autrement, ouvrez d'un 2T Benjamin

avec (1) 8 levées de jeu ou plus et ARDxxxx ou ARDVxx dans une couleur; (2) Deux couleurs avec ARDxx ou ADVxxx ou mieux; (3) Une couleur avec ADVxxx et une couleur avec AV10xxx ou mieux; (4) 21DH ou plus, au moins une couleur cinquième, et au moins une chicane ou un singleton. Ouvrez d'un 2C ou 2P Benjamin avec 5H ou plus, 6 Cœurs ou Piques, et une main trop faible pour ouvrir au niveau de un (2 majeur faible). (En quatrième position, ouvrez d'un 2C ou 2P Benjamin avec 9H ou plus, 6 Cœurs ou Piques, et une main trop faible pour ouvrir au niveau de un.)

Enchère de 2 faible. Une ouverture de 2K, 2C, ou 2P montre au moins six cartes dans la couleur d'enchère, avec cinq points d'honneurs ou plus, mais une force insuffisante pour ouvrir au niveau de un. L'ouverture de 2T est utilisée pour montrer une enchère de deux fort dans n'importe quelle couleur ou une main régulière de 23-24 points d'honneurs (l'ouverture de 2SA étant zonée 21-22 H).

Enchère directe d'une couleur majeure au niveau de cinq: Cette convention consiste à nommer la couleur majeure d'atout au niveau de 5, alors qu'il aurait été possible de la nommer au niveau de 4 ou que le partenaire l'a nommé au niveau de 4 (de la manche). Il s'agit d'une de chelem. C'est une demande de contrôle de la couleur nommée par les adversaires ou de la seule couleur non-annoncée au cours des enchères. Les réponses à cette demande sont (1) passe sans contrôle, (2) six dans la couleur d'atout agréée avec le contrôle de second tour (roi gardé ou singleton), (3), rarement, 5SA avec le roi gardé comme suggestion pour jouer 6SA, et (4) toute enchère dans une couleur ainsi que le cue-bid de la couleur adverse garantit un contrôle de premier tour dans la couleur critique. S'il apparaît qu'il n'y a pas vraiment de couleur non-contrôlée, l'enchère libre de cinq demande la qualité de l'atout, et la réponse est le plus souvent une affaire de jugement.

Enchères d'essai dans la couleur courte: Après le soutien du partenaire au niveau de deux de votre ouverture en majeure, faites une enchère d'essai dans la couleur courte avec une main propositionnelle de 17 à 18 points. Une enchère d'essai dans la couleur courte se fait avec un singleton ou une chicane dans cette couleur. S'il y a une intervention et que vous ne pouvez pas

annoncer votre couleur au niveau de trois, faites l'enchère la plus économique possible, en tant qu'enchère d'essai généralisée.

Enchères d'essai dans la couleur longue: Après le soutien du partenaire au niveau de deux de votre ouverture en majeure, faites une enchère d'essai dans la couleur longue avec une main propositionnelle de 17 à 18 points. Vous devez faire l'enchère d'essai dans la couleur annexe (d'une longueur de trois cartes minimum) où vous avez le plus de perdantes. S'il y a une intervention et que vous ne pouvez pas annoncer la seconde couleur au niveau de trois, faites l'enchère la plus économique possible, en tant qu'enchère d'essai généralisée.

Enchères d'essai: longue/courte: Après le soutien du partenaire au niveau de deux de votre ouverture en majeure, avec une main propositionnelle de 17-18 points, vous devez utiliser l'enchère d'essai. Si vous jouez les enchères d'essai à la fois dans la couleur courte et longue, faites une enchère d'essai dans la couleur courte, dans une couleur annexe où vous avez un singleton ou une chicane. En l'absence d'un singleton ou d'une chicane, faites une enchère d'essai dans la couleur longue, dans la couleur où vous avez le plus de perdantes. Après 1C-P-2C-P, 2P est une enchère d'essai généralisée dans la couleur courte. Après 1P-P2P-P, 2SA est une enchère d'essai généralisée dans la couleur courte. Toutes les enchères d'essai dans la couleur longue sont naturelles exceptée la séquence 1C-P-2C-P-2SA qui est une enchère d'essai dans la couleur longue (les Piques).

Flannery: Une ouverture de 2K montre exactement cinq cœurs et quatre piques, dans une zone de 11-15 points d'honneurs. Ces mains sont difficiles à enchérir en utilisant les méthodes standard.

Gerber: Cette convention s'utilise encore mais est très rare d'emploi. 4T est un Gerber en réponse à l'ouverture d'1SA, de 2SA et de 3SA (si on ne joue pas le 3SA Pari dans ce dernier cas), ou dans les séquences suivantes (les adversaires ne se manifestant pas) : 1SA-2T-2X-4T, 1SA-2K-2C-4T ou 1SA-2C2P-4T. Le 4T Gerber est une demande d'As dont voici les réponses : 4K avec 4 ou 0 As, 4C avec 1 As, 4P avec 2 As et 4SA avec 3 As. Celui qui a employé

le 4T Gerber peut maintenant utiliser le 5T Gerber qui demande les Rois : 5K avec 4 ou 0 Rois, 5C avec 1 Roi, 5P avec 2 Rois et 5SA avec 3 Rois.

Ghestem: Faire une intervention Ghestem sur une ouverture de un à la couleur avec 5 cartes ou plus dans une des deux couleurs non nommées, et 5-11H. Sur l'ouverture d'1T, dites 2K pour montrer les majeures, 2SA pour montrer les Cœurs et les Carreaux, ou dites 3T pour indiquer un bicolore Pique-Carreau. Sur les ouvertures d'1K, 1C ou 1P, 2SA montre un bicolore des 2 couleurs les moins chères, 3T un bicolore des 2 plus chères et le cue-bid les 2 extrêmes (la moins chère et la plus chère des couleurs non-nommées).

Hello: Sur une ouverture d'1SA, faites un 2T Hello pour montrer soit 6+ Carreaux et 10+ points H (12+ points H avec 6-3-2-2), ou 5+ en majeure et 4+ en mineure et 10+ points H (12+ points H avec 5-4-2-2). Sur une ouverture d'1SA, faites un 2K Hello pour montrer 6+ Cœurs et 10+ points H (12+ points H avec 6-3-2-2). Sur une ouverture d'1SA, faites un 2C Hello pour montrer soit 8+ points H et 5-5 ou mieux en majeures (9+ points H avec 5-5-2-1), ou 10+ points H et 5-4 ou plus en majeures. Sur une ouverture d'1SA, faites un 2P Hello pour montrer 6+ Piques et 10+ points H (12+ points H avec 6-3-2-2). Sur une ouverture d'1SA, faites un 2SA Hello pour montrer 6+ Trèfles, 12+ points H, et un singleton ou une chicane. Sur une ouverture d'1SA, faites un 3T Hello pour montrer 10+ points H, 5+ Trèfles, et 5+ Carreaux.

Interrogative Mathe: Si vous ouvrez d'1 en majeure, et que votre partenaire fait un soutien propositionnel, si vous avez 19 points ou plus, utilisez l'interrogative Mathe pour la recherche d'un singleton chez le partenaire. Si le partenaire ouvre d'1 à la couleur que vous lui avez répondu 1 dans une majeure et qu'il vous soutient au niveau de 3 dans cette majeure, avec 12 points ou plus, utilisez l'interrogative Mathe pour rechercher un singleton chez le partenaire. Cette interrogative est 3P si votre fit est à Cœur, 3SA si le fit est à Pique.

Interrogatives demandes de contrôle: Si vous totalisez 32 points dans votre ligne avec un fit huitième, que les adversaires ne se sont pas manifestés, que vous avez des contrôles de premier tour dans toutes les couleurs sauf une, si

cette couleur se situe sous la couleur d'atout, annoncez-la au niveau de cinq comme demande de contrôle.

Joséphine: Une enchère de 5SA qui ne suit pas un Blackwood à 4SA est une demande sur le nombre de gros honneurs à l'atout. Le partenaire doit dire 7 dans la couleur agréée avec deux des trois gros honneurs. Si la couleur d'atout n'a pas été agréée, un saut à 5SA considère que l'atout est la dernière couleur nommée avant 5SA. Une réponse de 6T, si les trèfles ne sont pas la couleur d'atout, montre seulement l'as ou le roi d'atout ; une réponse de 6K, si la couleur agréée n'est pas une mineure, montre seulement la Dame d'atout. Sinon, le répondant enchérit au niveau de six dans la couleur d'atout.

Landy: Sur une ouverture de 1SA, un 2 Trèfles Landy montre un 4-4 ou mieux en majeures et 13DH ou plus. Si vous jouez le Landy, les autres interventions sur l'ouverture de 1SA sont naturelles.

Lebensohl après intervention sur 1SA: Cette convention fournit la possibilité de distinguer certaines mains faibles des mains fortes. Une réponse de 2SA est une enchère de transfert artificielle, pour obliger le partenaire à enchérir 3T. Le répondant peut ensuite passer ou enchérir au niveau de trois ou tout autre couleur au-dessus pour conclure. Une réponse au niveau de trois dans une nouvelle couleur est naturelle et forcing, qu'elle soit ou non une enchère à saut. Si la couleur du répondant se situe à un niveau supérieur à celui de la couleur d'intervention, recourir au Lebensohl n'est normalement pas nécessaire, puisqu'une réponse au niveau de deux est faible et non-forcing, comme dans les enchères standards.

Lebensohl après l'enchère de deux faible contrée : Quand le partenaire fait un contre d'appel sur une enchère de deux faible, la réponse de 2SA demande au partenaire d'enchérir 3T. Le répondant peut alors passer ou enchérir dans une couleur au-dessus pour conclure. Une couleur annoncée au niveau de trois en réponse au contre d'appel est alors constructive, bien que non-forcing.

Michaels Cue-Bid. Convention utilisée pour décrire une main bicolore qui est soit faible soit forte mais pas moyenne. Une enchère de 2T sur une ouverture de 1T, ou de 2K sur 1K, montre les cœurs et les piques. Une enchère de 2C

sur 1C ou 2P sur 1P montre l'autre majeure et une mineure indéterminée. Les deux couleurs doivent être en général au moins cinquièmes. Une enchère de 2SA du partenaire demande au de nommer la mineure. Une deuxième enchère du cue-bidder (autre qu'en réponse à 2SA) montre que le cuebid était fort (17 points ou plus).

Mini-Multi: Cette convention fait partie du système standard anglais/Acol. En ouvrant d'un 2K Mini-Multi, vous avez un deux faible dans l'une ou l'autre majeure (5H ou plus, une majeure sixième, et une main trop faible pour ouvrir au niveau de un). Votre partenaire répond comme si vous aviez ouvert d'un 2K Multi.

Mini-Roman 2K: Utiliser l'ouverture de 2K Mini-Roman avec les mains vraiment tricolores (4-4-4-1 ou 5-4-40) et une force de 11 à 15 H.

Multi-Roman: Cette convention fait partie du système standard anglais/Acol. En ouvrant d'un 2K Multi-Roman, vous avez soit 17 à 24H et une distribution 4-4-4-1, ou une enchère de deux faible dans l'une ou l'autre majeure (5H ou plus, une majeure sixième, et une main trop faible pour ouvrir au niveau de un). Bien que vous puissiez avoir une main forte, votre partenaire assumera la signification main faible jusqu'à votre prochaine enchère, aussi répondra-t-il comme si vous aviez ouvert d'un 2K Mini-Multi.

Namyats: Utilisez les Namyats (ouvertures de 4T et 4K) avec une main comportant une majeure longue (septième solide ou huitième et plus) et une main plus forte que celle d'une ouverture en barrage de 4C ou 4P. Non vulnérable contre vulnérable, utilisez le Namyats avec une main de 7 levées de jeu ou plus, à égale vulnérabilité, avec 8 levées de jeu et plus, à vulnérabilité défavorable, avec 9 levées de jeu et plus. Les ouvertures de 4C et 4P montrent moins de levées de jeu que les Namyats. Avec 10 levées de jeu ou plus, la main est trop forte pour un Namyats et doit être ouverte de 2T.

Nouvelle mineure forcing: Comme le Checkback Stayman, cette convention vous aide à trouver un fit 5-3 en majeure ou 4-4 dans la majeure non nommée quand vous êtes répondant. Si les enchères ont été 1X-1Y1SA et reviennent jusqu'à vous sans intervention, que vous avez au moins 10H, cinq

cartes dans votre majeure ou quatre cartes à Cœur après 1X-1P-1SA, sans un 5-5 ou mieux dans les majeures, vous annoncez votre meilleure mineure non-nommée pour la recherche d'un fit 4-4 en majeure. Votre partenaire annoncera 2C avec quatre Cœurs si les Cœurs n'ont pas été nommés. Autrement, votre partenaire annoncera votre majeure avec un soutien de 3 cartes, avec saut s'il est maximum. Autrement, votre partenaire annoncera SA avec un arrêt dans la couleur non-nommée, avec un saut à 3SA s'il est maximum. Autrement, votre partenaire reviendra dans la couleur d'ouverture ou annoncera la mineure non «nommée» pour montrer une couleur quatrième.

Ogust. En réponse à votre enchère de deux faible, si votre partenaire annonce 2SA, la convention Ogust vous permet de décrire votre main en une enchère. Annoncez 3SA avec ARDxxx ou mieux dans votre couleur, 3K avec 5-8H et deux des trois honneurs dans votre couleur, 3T avec 5-8H et au moins un des trois honneurs dans votre couleur, 3P avec 9H ou plus et deux des trois honneurs dans votre couleur ou 3C avec 9H ou plus et au moins un des trois honneurs dans votre couleur.

Ouvertures Trèfle court. Si vous jouez le Carreau quatrième, une ouverture d'1T ne garantit seulement que 2 cartes et l'ouverture d'1K en garantit au moins 4. Si vous ouvrez d'1T avec 2 cartes à T, c'est que votre main comporte les 2 majeures quatrièmes, un Carreau troisième. Sauf dans ce cas précis, l'ouverture d'1T comportera trois cartes, pas de Carreau quatrième ni de majeure cinquième.

Permet 1SA avec un 5-4-2-2. Quand cette convention est utilisée, vous pouvez ouvrir d'1SA avec une main 5-4-2-2. Si elle n'est pas utilisée, vous ne pouvez ouvrir qu'avec des mains régulières (4-3-3-3, 4-4-3-2 ou 53-3-2).

Permet 1SA avec une majeure 5^{ème}. Quand cette convention est utilisée, vous pouvez ouvrir d'1SA avec une main comportant une majeure cinquième si le reste de la main a les caractéristiques requises pour l'ouverture d'1SA. Si elle n'est pas utilisée, vous devez ouvrir ce genre de mains d'1C ou d'1P.

Recontres. Si le partenaire contre une enchère d'ouverture de un à la couleur, et que l'adversaire de droite soutient la couleur d'ouverture (jusqu'à 4K),

le contre du quatrième jouer est d'appel (on l'appelle recontre). Le recontre montre un intérêt pour les couleurs non nommées, et renvoie la balle au partenaire. Similairement, si le partenaire intervient sur la couleur d'ouverture, et que l'adversaire de droite soutient la couleur d'ouverture, un contre est un appel et montre les deux couleurs non-nommées. La force minimum requise pour un recontre dépend du niveau de l'enchère de l'adversaire de droite. Le minimum requis du Baron est de 6 points au niveau de deux, de 8 points au niveau de trois, et de 10 points au niveau de quatre.

Rép. au 2T fort: 2C Double Négatif: Si vous jouez 2C en réponse comme un contre négatif sur l'ouverture de 2T du partenaire, l'enchère de 2K montre 4H ou plus (ou 3H et un roi) et elle est forcing de manche, 2C montre 0-3H sans As ou Roi, 2SA montre une réponse positive (8H ou plus) et une solide couleur cinquième ou plus à Cœur.

Rép. au 2T fort: en contrôles: Sur l'ouverture de 2T, si vous répondez en contrôles, comptez vos contrôles. Comptez 2 contrôles pour chaque as, et un pour chaque roi. Avec 0-1 contrôles et moins de 6 points d'honneurs, dites 2K; avec 0-1 contrôles et 6 points d'honneurs ou plus, dites 2C; avec 2 contrôles, dites 2P; avec 3 rois et pas d'as, dites 2SA; avec un roi et un as, dites 3T; avec 4 contrôles, dites 3K; avec 5 contrôles ou plus, dites 3C. Dans Forum D, sur l'ouverture de 2T, si vous répondez en contrôles, 2K montre de 0-7H et pas d'As, 2SA montre 8H ou plus et pas d'As; 3SA montre deux As ou plus, 4SA montre trois As ou plus et 2C, 2P, 3T, ou 3K montrent l'As de la couleur annoncée.

Rép. au 2T fort: par paliers: Sur l'ouverture de 2T, si vous répondez par paliers, 2K montre de 0-3H, 2C montre 4-6H, 2P montre 7-9H et 2SA montre 10H ou plus.

Répétition barrage: Vous avez ouvert d'1 en majeure et votre partenaire vous a soutenu au niveau de 2, si votre adversaire de droite passe, utilisez la répétition barrage de 3 dans votre couleur avec au moins 6 cartes et maximum 16 points de soutien. Après le même début d'enchères, si votre adversaire de droite enchérit au niveau de trois sous votre majeure, utilisez la répé-

tition barrage pour montrer 15 à 16 points et moins de quatre cartes dans la couleur de l'adversaire, ou avec maximum 16 points et six cartes ou plus dans votre majeure.

Réponse de changement de couleur à saut faible: En réponse à une ouverture de un à la couleur, un changement de couleur à saut (une enchère à saut dans une nouvelle couleur) au niveau de 2 montre 2 à 5 points d'honneurs et une couleur sixième ; un changement de couleur à saut au niveau de 3 montre 2 à 7 points d'honneurs et une couleur septième.

Réponses positives inhabituelles à 1T: Cette convention fait partie du système Précision uniquement. Sur l'ouverture d'1T Précision du partenaire, si vous avez un tricolore 4-4-4-1, et 8 points H ou plus, vous pouvez utiliser une réponse conventionnelle: 2C pour annoncer un singleton Cœur, 2P pour indiquer un singleton Pique, 3T pour montrer un singleton Trèfle et 3K pour un singleton Carreau.

Robinson: Lorsque vous jouez le Robinson sur l'ouverture adverse d'1 SA, le contre montre une main avec une mineure au moins cinquième et une majeure quatrième; 2T montre les 2 majeures, 2K un unicolore majeur ; 2C montre 5 cartes à C et une mineure quatrième ou plus ; 2P Montre 5 cartes à P et une mineure quatrième ou plus. Les interventions Robinson sont de style agressif mais exigent au moins 10 HL et 8 H ; si la vulnérabilité est défavorable, ou que votre enchère oblige votre partenaire à parler au niveau de 3, un peu de force supplémentaire ou de distribution est exigé.

Rois spécifiques: Pour la recherche d'un grand chelem, faites une demande de rois spécifique. Votre enchère de 5SA demande au partenaire d'annoncer son ou ses rois.

Sans-Atout inhabituel: Une intervention directe de 2SA sur une ouverture de un à la couleur montre une main de force faible à moyenne (dépendant de la vulnérabilité), et d'au moins cinq cartes dans chacune des 2 couleurs les plus basses non annoncées.

Saut faible en intervention. Une intervention à saut après une ouverture à la couleur est barrage, et montre au moins six cartes dans la couleur, avec environ 7 à 11 points d'honneurs.

Signal d'arrêt Wolff : Lorsque vous jouez le relais Wolff, après que le partenaire a fait une seconde enchère avec saut à 2SA, 3T et 3K sont des enchères artificielles demandant à l'ouvreur des informations sur sa main. 3T est la plus faible des 2 enchères. Vous devrez l'utiliser avec une main qui nécessitera de s'arrêter à 3K, 3C ou 3P, ou bien avec une main longue à Trèfle et un espoir de chelem. Vouloir s'arrêter au niveau de 3 signifie que vous avez au plus 6 points H ou moins, une couleur au moins cinquième et une courte (singleton ou chicane) ou sinon une couleur au moins sixième ; avec ce genre de main, dites 3T. Avec toutes les mains de manche, vous désirez rechercher les fits majeurs 5-3 ou 4-4 et vous dites 3K. Evidemment, avec un 5-5 majeur avec un potentiel de manche, faites directement l'enchère de 3C.

Singleton à l'As ou au Roi autorisés pour 1SA : Quand cette convention est utilisée, vous pouvez ouvrir d'1SA avec une main comportant un singleton à l'As ou au Roi si le reste de la main a les caractéristiques requises pour l'ouverture d'1SA. Si elle n'est pas utilisée, vous devez ouvrir ce genre de mains d'1T ou d'1K ou d'1C ou d'1P.

Smolen (ou Chassé-croisé): Cette convention permet à l'ouvreur de 1SA de devenir le déclarant dans la couleur majeure longue du répondant. Avec un cinq-quatre ou six-quatre majeur, le répondant, après avoir reçu la réponse de 2K au 2T Stayman, fait un saut au niveau de trois dans sa majeure quatrième. L'ouvreur peut alors soutenir l'autre majeure du répondant avec un soutien de trois cartes ou enchérir 3SA avec un doubleton. Le répondant, avec une couleur majeure sixième, peut enchérir au niveau de quatre dans la couleur juste au-dessous de la majeure longue (Texas à retardement).

Soutien en majeure invitationnel: Un soutien à saut au niveau de trois dans une couleur majeure montre 10-12 points et est une invitation à la manche. Si vous jouez le 1SA forcing (voir au-dessus), le saut montre 4 cartes en soutien. Autrement, 3 cartes avec un honneur est acceptable. Quand vous

jouez les soutiens majeurs propositionnels, vous employez généralement le 2SA Jacoby pour exprimer les fits majeurs forcings.

Soutiens artificiels à 2T/2K après un Contre : Si vous jouez les réponses artificielles en mineures sur les ouvertures de 1 en majeure, les enchères de 2T et 2K après un contre adverse sont des soutiens constructifs dans la majeure du partenaire et les soutiens directs au niveau de 2 sont faibles et barrages, avec seulement 3 atouts. Donc, avec un fit de 3 cartes et moins de 7 points H, dites 2 dans la majeure de votre partenaire. Avec 3 cartes et 7 à 9 H, dites 2T. Avec 4 cartes et 7 à 9 H, dites 2K.

Soutiens Bergen Inversés: Sur l'ouverture d'1 en majeure du partenaire, faire un soutien Bergen au niveau de trois dans cette majeure avec 4 atouts ou plus et 0-5 points; dire 3K avec 4 atouts ou plus et 6-9 points; dire 3T avec 4 atouts ou plus et 10-12 points; dire 3 dans l'autre majeure avec 4 atouts ou plus et 13 points ou plus, et une courte (singleton ou chicane) si vous ne jouez pas les Splinters. L'enchère de 3SA indique un fit de 3 cartes, 13-16S, une main régulière avec des arrêts dans les 3 autres couleurs (orientée vers le jeu à SA). Si vous jouez les Soutiens Bergen Inversés, vous utilisez la convention 2SA Jacoby pour montrer un soutien forcing en majeure.

Soutiens Bergen: Sur l'ouverture d'1 en majeure du partenaire, faire un soutien Bergen au niveau de trois dans cette majeure avec 4 atouts ou plus et 0-5 points; dire 3T avec 4 atouts ou plus et 6-9 points; dire 3K avec 4 atouts ou plus et 10-12 points; dire 3 dans l'autre majeure avec 4 atouts ou plus et 13 points ou plus, et une courte (singleton ou chicane) si vous ne jouez pas les Splinters. L'enchère de 3SA indique un fit de 3 cartes, 13-16S, une main régulière avec des arrêts dans les 3 autres couleurs (orientée vers le jeu à SA). Si vous jouez les Soutiens Bergen, vous utilisez la convention 2SA Jacoby pour montrer un soutien forcing en majeure.

Soutiens en mineures inversés: Alors que 1T-2T et 1K-2K dans les systèmes standards sont des enchères faibles et 1T-3T et 1K-3K sont des enchères fortes, cette signification est inversée quand on joue les soutiens en mineures inversés. L'idée est de garder un espace de dialogue avec les mains fortes et

de faire un barrage avec les mains faibles. Le soutien simple d'une mineure montre un minimum de 10 points au total et au moins un soutien par quatre cartes dans la mineure d'ouverture.

Soutiens majeurs classiques: Un soutien à saut de l'ouverture du partenaire d'1P ou d'1C montre une main de 13 à 16 points de soutien avec au moins un gros honneur troisième à l'atout. Après avoir passé, ce soutien à saut ne montre que 10 à 12 points de soutien.

Soutiens majeurs forcings: Un soutien à saut sur l'ouverture d'1 en majeure montre une main de 13-16 DH et une teneur Dxx ou mieux dans la couleur d'ouverture. (Si vous avez passé d'entrée, cette enchère ne montre plus que 10-12 DH).

Splinters: En réponse à une ouverture de 1 en majeure, un double changement de couleur à saut montre un singleton ou une chicane, au moins un soutien par quatre cartes à l'atout, et 13 à 16 points de soutien. Voici tous les splinters possibles : 3P sur 1C; 4T et 4K sur 1C et 1P; 4C sur 1P.

Stayman aux mineures: Quand on utilise le Texas majeur (mais pas mineur), la réponse de 2P à une ouverture de 1 Sans-Atout n'est pas considérée comme une enchère naturelle, puisque le répondant peut enchérir 2C en Texas pour les Piques. La Stayman aux mineures utilise la réponse de 2P pour montrer au moins un cinq-quatre dans les couleurs mineures et un intérêt pour la manche, ou au moins quatre-quatre dans les couleurs mineures et un intérêt pour le chelem. Il est alors possible d'explorer le chelem dans la couleur mineure fittée ou de choisir l'alternative de jouer à Sans-Atout. La réponse de 2P dénie une majeure quatrième.

Stayman étendu: Si vous jouez le Stayman étendu, vous nommez votre majeure au niveau de 3 si vous êtes maximum (17H si vous jouez le SA 15-17 par exemple). Si vous détenez les 2 majeures, vous dites les Carreaux (2K si minimum, 3K si maximum). Si vous n'avez pas de majeure quatrième, vous dites 2SA avec une main minimum, 3T avec une main maximum.

Stayman Puppet en réponse à l'ouverture d'1SA: En réponse à l'ouverture d'1SA, utiliser le Puppet Stayman 2T avec 23 H dans la ligne (ou plus) et au moins une majeure 3^{ème} ou 4^{ème}. Si la main comporte une majeure cinquième (ou plus), n'utilisez pas le Puppet Stayman sauf avec un bicolore majeur exactement 5-4.

Stayman Puppet en réponse à l'ouverture d'2SA: Sur l'ouverture de 2SA du partenaire, vous possédez au moins 3 points H, et au moins une majeure quatrième ou troisième, sans majeure cinquième, faites un Puppet Stayman à 3T. Le partenaire annoncera sa majeure cinquième s'il en a une, sinon, avec une ou 2 majeures quatrièmes, il dira 3K, et sans majeure quatrième 3SA.

Stayman Transfert: Sur l'ouverture d'1T de votre partenaire, vous répondez 1SA pour montrer une main régulière sans majeure cinquième, et le partenaire dit 2T Stayman, faites un Stayman Transfert à 2K avec quatre cartes à Cœur, à 2C avec quatre cartes à Pique mais sans quatre cartes à Cœur. Sans majeure quatrième, vous répondez 2P.

Stayman: En réponse à l'ouverture d'1 SA du partenaire, faites un 2T Stayman avec un total de 23 points H ou plus dans la ligne et exactement 4 cartes dans une majeure. Utilisez également le 2T Stayman, quelle que soit votre force, avec une majeure 4^{ème} et l'autre 5^{ème} ou plus, ou bien encore, quelle que soit votre force, une courte à Trèfle (singleton ou chicane) et une longueur de 3 à 5 cartes dans les autres couleurs. En réponse à l'ouverture de 2SA de votre partenaire, utilisez le 3T Stayman avec au moins 3 points H et exactement 4 cartes dans une majeure.

Système en service après 1SA en intervention: Si vous gardez votre système après l'intervention d'1SA, c'est-à-dire que votre adversaire de droite a ouvert d'1 à la couleur et que vous avez dit 1SA en intervention, toutes les conventions (comme Stayman et Texas) restent en vigueur et les réponses de l'intervenant gardent la signification habituelle. Si vous ne gardez pas le système en service, toutes les réponses habituelles (comme le Stayman et les transferts) n'existent plus et toutes les enchères du répondant deviennent naturelles.

Texas à saut: En réponse à une ouverture à Sans-Atout, une enchère de 4K montre six coeurs et une main forte, et une enchère de 4C montre six piques et un jeu fort. L'ouvreur à Sans-Atout enchérit 4C ou 4 K, et 4P sur 4C.

Texas: Quand votre partenaire ouvre de 1SA et que vous avez une majeure cinquième (ou plus), vous faites un «transfert» pour les coeurs en enchérissant 2K et pour les piques en disant 2C. Après la rectification de l'ouvreur, vous passez avec une main faible, enchérissez 2SA pour inviter à la manche ou 3SA pour jouer la manche si votre couleur est cinquième ; le partenaire est tenu de vous fitter avec 3 cartes (ou plus) dans votre majeure sinon de jouer à Sans-Atout. Si votre couleur est sixième, vous enchérissez au niveau de trois dans votre couleur pour inviter à la manche ou au niveau de quatre pour jouer la manche.

Transfert mineur (2SA -> 3K): Votre partenaire ouvre d'1SA, faites un transfert pour les trèfles en annonçant 2P, ou 2SA pour les Carreaux. Pour faire un transfert en mineure vous devez posséder au moins six cartes dans la mineure, sans majeure cinquième. Avec une main faible (au plus 22 points H dans la ligne), il vous faut une mineure septième pour faire un transfert, avec une main intermédiaire (23 à 24 points H dans la ligne), faites un transfert sans majeure quatrième; avec une main forte (25 points H ou plus dans la ligne), faites un transfert sans majeure quatrième et soit une chicane ou 30 points ou plus dans la ligne. Le partenaire dit 3T en réponse à 2P et 3K en réponse à 2SA. Si le partenaire dit 2SA en réponse à 2P, ou 3T en réponse à 2SA, c'est une super-acceptation montrant un SA maximum et au minimum Axx, Rxx, QVx, xxxx ou mieux dans la couleur. Comme la réponse de 2SA sur l'ouverture d'1SA n'est plus naturelle, vous êtes obligé de passer par le 2T Stayman pour pouvoir inviter à la manche : 1SA-2T-2x-2SA.

Transfert mineur (3T -> 3K): Votre partenaire ouvre d'1SA, faites un transfert pour les Trèfles en mettant 2P, ou 3T pour les Carreaux. Pour faire un transfert en mineure vous devez posséder au moins six cartes dans la mineure, sans majeure cinquième. Avec une main faible (au plus 22 points H dans la ligne), faites un transfert avec une mineure septième, ou sixième accompagnée d'une chicane ou d'un singleton; avec une main intermédiaire (23 à

24 points H dans la ligne), faites un transfert sans majeure quatrième et une chicane; avec une main forte (25 points H ou plus dans la ligne), faites un transfert sans majeure quatrième et soit une chicane soit 30 points ou plus dans la ligne.

Transferts Échappatoire sur 1SA: Quand les adversaires contrent punitivement l'ouverture d'1SA de votre partenaire, vous pouvez utiliser les Transferts Exit: passe montre une main bicolore sinon faites un transfert pour votre couleur, ce qui permet à l'ouvreur d'1SA de jouer le contrat. Le surcontre montre les Trèfles, ensuite chaque dénomination montre la couleur au-dessus (2T montre les K etc.)

Walsh: Jouant le Walsh, si vous avez 13 HL ou plus, un carreau au moins cinquième et une majeure quatrième, vous devez dire d'abord 1K sur l'ouverture d'1T du partenaire, et vous nommerez votre majeure quatrième en inversée au tour suivant. Avec moins de 13 HL, annoncez tout de suite votre majeure quatrième sans parler des Carreaux. Jouant le Walsh, si vous avez ouvert d'1 en mineure et que le partenaire a répondu 1C, vous n'avez pas à annoncer votre pique quatrième avec une main régulière ; si le partenaire a de quoi jouer la manche, il les annoncera en inversée, sinon 1SA sera le bon contrat. De la même façon, si le partenaire a répondu 1K à votre ouverture d'1T, vous n'annoncez pas votre ou vos majeures quatrièmes mais vous dites 1SA avec une main régulière.

Western Cue-bids: Faites un Western Cue-Bid avec une main forcing de manche semi-régulière sans arrêt dans la couleur de l'adversaire de droite et 13H ou plus. Sur l'ouverture d'1C ou d'1P du partenaire vous ne pouvez pas avoir un fit de trois cartes ou mieux dans sa couleur, de chicane ou de couleur sixième, et un singleton est autorisé uniquement dans une couleur annoncée par le partenaire.

Zone de l'ouverture d'1SA: Vous pouvez, si vous le désirez, jouer l'ouverture de 1 Sans-Atout montrant une autre force que 16-18 points H. Vous pouvez placer la limite inférieure entre 12 à 16 points. La hauteur supérieure sera

dans tous les cas de deux points plus haute que la borne inférieure, donnant une marge de trois points.

Zone de l'ouverture d'2SA : Vous pouvez jouer l'ouverture de 2SA avec une amplitude de 2 ou 3 points, la limite inférieure minimum étant de 19H et la limite supérieure maximum de 24H. Par exemple, vous pouvez jouer 2SA montrant 20-21H, ici une amplitude de 2 points, ou bien 22-24H, une amplitude de 3 points.

3.1 Explications sur les Conventions d'entame et la signalisation

Voici un ensemble de conventions d'entame et de signalisation utilisables dans *Bridge Academy*. Pour plus d'information sur la façon d'indiquer ces conventions, voir la section Selection de profils de paire.

Entames à la couleur

Les entames **Rusinow** permettent de faire savoir au partenaire si vous avez entamé d'une couleur commandée par l'As par As-Roi ou par Roi-Dame. Avec une sequence d'honneurs, vous entamez le second. Par exemple, vous entamez du Roi dans une couleur commandée par As-Roi, de la Dame avec une couleur commandée par Roi-Dame, etc. Exception : si les deux honneurs sont secs, il faut entamer le plus fort : le Roi avec Roi-Dame secs par exemple ; lorsque vous jouez ensuite la Dame, le partenaire comprend que vous n'avez pas d'autre carte dans la couleur. De la même façon, vous entamez de l'As avec As-Roi secs, puis jouez le Roi ensuite, etc.

La liste complète des entames Rusinow dans *Bridge Academy* est la suivante : R avec ARx, D avec RDx, V avec DVx, 10 avec V109 ou V10x, 9 avec 109x, D avec RD109 ou RD10x, V avec DV9x, 10 avec V108x, V avec ADV, 10 avec AV10, 10 avec RV10x, 9 avec A109, 9 avec R109x, 9 avec D109x, As avec AR secs, Roi avec RD secs, Dame avec DV secs, Valet avec V10 secs, 10 avec 109 secs. Les entames Rusinow ne sont utilisées que contre des contrats à la couleur.

Les entames **Journaliste** à la couleur ressemblent assez aux entames Rusinow (et sont très différentes des entames Journaliste à Sans-Atout). En plus d'entamer dans la seconde meilleure dans le cas de séquences de 2 honneurs, vous entamez la troisième meilleure d'une séquence brisée de 3 honneurs venant d'une couleur troisième ou quatrième, votre cinquième meilleure d'une solide couleur cinquième (ou plus) sans honneurs en séquence, et votre plus forte en-dessous du 9 dans les couleurs anémiques.

La liste complète des entames Journaliste dans *Bridge Academy* est la suivante : la plus forte de xx, xxx, xxxx ou xxxxx ; Roi de ARx, Dame de RDx, Valet de DVx, 10 de V109 ou de V10x, 9 de 109x, 8 de 98x, Dame de RD109 ou de RD10x, Valet de DV9x, 10 de V108x, Valet de ADV, 10 de AV10, 10 de RV10x, 9 de A109, 9 de R109x, 9 de D109x, la troisième ou la cinquième meilleure de Hxx+ (incluant 10xx) et HHx+, où H est un honneur, HH deux honneurs qui ne se suivent pas, enfin la seconde meilleure de 9xx.

Les entames **Zéro ou 2 au-dessus** sont aussi connues sous l'appellation de « Le Valet dénie » ou « Valets, 10 et 9 codés ». L'entame du Valet montre que l'entameur ne détient pas de carte supérieure au Valet. L'entame du 10 ou du 9 montre que l'entameur détient soit 2 cartes soit aucune supérieure.

La liste complète des entames Zéro ou 2 au-dessus dans *Bridge Academy* est la suivante : Dame de DV ou DVx, Valet de V10, V109 ou V10x, 10 de 109x, de 109, Dame de DV9x, Valet de V109x, 10 de RV10x, 9 de R109x, 9 de D109x, celle qu'on veut (sauf le 9) de RD109, la Dame de ADV, le 10 de AV10, le 9 de A109.

Les entames **MHB** sont utilisées quand on entame de 3 petites cartes (ou de 9xx ou encore 98x) La carte du milieu est entamée, ensuite la plus forte et en dernier la plus basse. MHB signifie Milieu, Haut, Bas.

Les **Entames à la couleur** sont classées en 2 cas généraux. Si les entames à la couleur sont **3^{ème}-/ 5^{ème}**, la troisième meilleure est entamée lorsqu'il s'agit d'une couleur troisième ou quatrième solide sans séquence d'honneurs, et la cinquième meilleure est entamée dans une solide couleur cinquième ou plus sans séquence d'honneurs. Si l'on joue **4^{ème} meilleure** à la couleur, on

entame la troisième meilleure des couleurs troisièmes solides sans honneurs en séquence, et la quatrième meilleure des couleurs quatrièmes solides de quatre cartes ou plus (sans honneurs en séquence). Ces cas généraux s'appliquent quand on entame de Hxx+ et HHx+ où H est un honneur et HH des honneurs qui ne se suivent pas.

Entames à Sans-Atout

Les entames **Journaliste** à SA sont les suivantes : As avec ARD10 ou ARV10/ARVx, demandant au partenaire de débloquer un honneur ou sinon de donner le compte ; Dame avec Dame Valet, (ou avec RD109, demandant dans ce cas au partenaire de jeter le Valet) ; Roi avec les autres teneurs, y compris AsR ou RD : le Valet avec V10, montrant que le Valet est la plus haute carte ; le 10 avec des teneurs incluant à la fois le Valet et le 10, ou le 10 et le 9 et un honneur supérieur (As, Roi ou Dame), donc l'entame du 10 promet l'As, le Roi ou la Dame en plus du Valet ou du 9 ; le 9 de 10 9 sans honneur supérieur. L'entame de la plus forte carte d'une couleur sans honneur, ou la seconde meilleure, permet de décourager le partenaire de continuer dans cette couleur. L'entame d'une petite carte permet d'indiquer un ou deux honneurs dans la couleur (petit prometteur).

La liste complète des entames Journaliste à SA dans *Bridge Academy* est la suivante : la plus forte de xx ou xxx, la plus petite de xxxx ou xxxxx, la plus petite de Hxx (ou 10xx) où H est un honneur, As de ARD10, de ARV10 ou de ARVx, Dame de RD109, Roi de AR, Roi de ARx (ou petit), Roi (ou petit) de RDx, Dame (ou petit) de DVx, Valet (ou petit) de V10x, 9 de 109x, Roi de RDVx ou de RD10x, Dame de DV10x ou DV9x, Valet de V109x ou V108x, Dame de ADVx, 10 de AV10x, 10 de A109x, 10 de RV10x, 10 de R109x, 10 de D109x, 9 de 9xx, 8 de 98x, la plus petite de Hxx+ et HHx où H est un honneur et HH 2 honneurs non contigus.

Les entames **Zéro ou 2 au-dessus** sont aussi dénommées "le Valet dénie" ou "Valet, 10 et 9 codés". L'entame du Valet montre que l'entameur n'a pas de carte supérieure au Valet. L'entame du 9 ou du 10 montre que l'entameur a zéro ou 2 cartes supérieures à celle d'entame.

La liste complète des entames Zéro ou 2 au-dessus à SA dans *Bridge Academy* est la suivante : As ou Roi de ARD10, As ou Roi de ARV10, 10 (ou Roi ou Dame) de RD109, Dame (ou petit) de DVx, Valet de V10x, 10 (ou petit) de 109x, Roi de RDVx, Dame de DV10x ou DV9x, Valet de V109x ou V108x, Dame de ADVx, 10 (ou petit) de AV10x, 9 de A109x, 10 de RV10x, 9 de R109x, 9 de D109x.

Les entames **MHB** sont utilisées quand on entame de 3 petites cartes (ou de 9xx ou encore 98x) La carte du milieu est entamée, ensuite la plus forte et en dernier la plus basse. MHB signifie Milieu, Haut, Bas.

Les **entames à Sans-Atout** sont classées en 3 types généraux. Si les entames sont du type **3^{ème}/5^{ème}**, la troisième meilleure est entamée avec une couleur **3^{ème}** ou **4^{ème}** solide (sans séquence d'honneurs), et la **5^{ème}** meilleure est entamée d'une couleur cinquième ou plus solide (sans séquence d'honneurs). Si l'on joue **4^{ème} meilleure**, la **3^{ème}** meilleure est entamée d'une couleur **3^{ème}** ou **4^{ème}** solide (sans séquence d'honneurs). Si l'entame à Sans-Atout est **la plus petite**, cette plus basse carte provient d'une couleur **3^{ème}** ou plus solide (sans séquence d'honneurs). Ces 3 types d'entame s'appliquent avec des couleurs du genre Hxx+ et HHx+ où H est un honneur et HH 2 honneurs non consécutifs.

Signalisation

Si la **Signalisation sur l'entame** est réglée sur **Oui**, toute carte jouée par le partenaire de l'entameur est porteuse de sens, sinon il faut mettre **Non**.

Dans le cas où la **Signalisation sur l'entame** est réglée sur **Oui**, alors le choix de la signalisation sur l'entame du partenaire détermine la signification de la carte fournie par le partenaire de l'entameur. Le **compte** signifie que le partenaire de l'entameur joue des cartes qui indiquent son nombre de cartes dans la couleur entamée. L'**Attitude** signifie que le partenaire de l'entameur appelle ou refuse dans la couleur entamée par la carte qu'il fournit. L'attitude peut être montrée par le système carte **Paire/impaire** : une carte impaire (3, 5, 7, ...) indique un intérêt pour la couleur entamée, une carte paire étant

décourageante. Lorsque le partenaire de l'entameur n'a que des cartes impaires, une carte haute (9 ou 7) est décourageante, et pour encourager avec seulement des paires, il faut jouer la plus forte.

Si l'**Attitude : défausse d'une grosse carte** est réglée sur **Appelle**, le jeu d'une grosse carte est un appel dans la couleur, et le jeu d'une basse carte montre le désintérêt. Dans le cas contraire (réglée sur **Refuse**), le joueur montre son désintérêt pour la couleur en défaussant une grosse carte et son intérêt en jetant une petite carte.

Si **Compte : défausse haut-bas** est réglé sur **Pair**, le joueur montrera un nombre de cartes pair dans la couleur est jouant gros-petit (d'abord une grosse carte puis une carte plus petite), et donc un nombre impair de cartes en jouant petit-gros.

Si **Compte : défausse haut-bas** est réglé sur **Impair**, il s'agit du signal inverse : jouer une carte haute puis plus tard une plus petite montre un nombre impair de cartes dans la couleur, et jouer une petite carte (puis plus tard une plus grosse) montre un nombre pair de cartes.

Dans le cas où **Première défausse significative** est réglé sur **Oui**, le choix de **La première défausse indique généralement** détermine le sens de la défausse d'un défenseur. **Attitude** signifie que le joueur indique un intérêt ou non dans la couleur défaussée. **Compte** signifie que le joueur donne le compte de la couleur défaussée (nombre de cartes pair ou impair). Pair/Impair signifie que le défenseur jette une carte impaire pour montrer un intérêt dans la couleur, une carte paire pour montrer un désintérêt. Pour montrer l'intérêt avec uniquement des cartes paires, il faut jouer la plus grosse possible, et pour montrer le désintérêt avec uniquement des cartes impaires, il faut jouer la plus grosse. **Lavinthal** et **Attwood** (Lavinthal inversé) montre que le joueur peut indiquer le désintérêt pour la couleur défaussée et l'intérêt pour une autre couleur : dans le système **Attwood**, la défausse d'une grosse carte montre l'intérêt pour la couleur au-dessus de celle défaussée (supposons que je défausse le 8 de Carreau lorsqu'on joue Trèfle : je montre un intérêt pour la couleur au-dessus, soit Cœur) et la défausse d'une basse carte montre

l'intérêt pour la couleur en dessous (si je défausse le 3 de Carreau dans ce même exemple, je montre un intérêt pour les Piques, car les Piques sont en quelque sorte la première couleur en dessous des Carreaux et des Trèfles). Dans le système **Lavinthal**, les défausses montrent également un intérêt pour une des 2 autres couleurs (en dehors de la couleur dans laquelle on ne fournit pas et de celle dans laquelle on défausse). La défausse d'une grosse carte montre l'intérêt pour la couleur la plus haute des 2 restantes, une petite carte montre l'intérêt pour la couleur la moins chère des 2 restantes. Ainsi, la défausse d'un gros pique lorsque Cœur est demandé montre un intérêt pour les Carreaux (la plus chère des Trèfles et des Carreaux, couleurs restantes) et la défausse d'un petit Cœur montre un intérêt pour les Trèfles.

Appel de Smith par le partenaire de l'entameur. Ce signal est utilisé par le partenaire de l'entameur dans les contrats à Sans-Atout. S'il est réglé sur **Non**, il n'est pas utilisé, sinon il a 2 variantes. Quand le déclarant joue une couleur (de sa main ou du mort) différente de celle de l'entame, si le partenaire de l'entameur fournit une carte dans une situation où le compte n'a pas d'importance, alors cette carte est chargée de sens selon sa hauteur : si **Appel de Smith par le partenaire de l'entameur** est réglé sur **Haut-Bas**, le partenaire de l'entameur fournit une grosse carte pour décourager la continuation de la couleur d'entame, alors qu'une basse carte est un encouragement. Si **Appel de Smith par le partenaire de l'entameur** est réglé sur **Bas-Haut**, le partenaire de l'entameur fournit une haute carte dans le même contexte pour encourager la continuation de la couleur et une basse carte pour la décourager.

L'appel de Smith de l'entameur, de la même façon, est utilisé par l'entameur dans un contrat à Sans-Atout pour montrer s'il est intéressé par sa couleur d'entame. Si cette option est réglée sur **Non**, l'appel de Smith n'est pas utilisé. S'il est réglé sur **Oui**, lorsque le mort ou le déclarant joue une couleur (différente de celle de l'entame), si l'entameur joue une grosse carte, et que ce n'est pas une situation où il faut donner le compte, il indique un intérêt pour la continuation de la couleur entamée, s'il joue une petite carte, il montre le désintérêt. Dans ce cas Appel de Smith est réglé sur **Haut-Bas**. L'appel de

Smith peut aussi être réglé sur **Bas-Haut** si on le joue inversé : fournir une petite carte montre l'intérêt pour la couleur d'entame et une grosse carte le désintérêt.

Si **Compte sur l'entame adverse** est réglé sur **Non**, les défenseurs ne donnent pas le compte lorsque le déclarant joue du mort ou de sa main. Sinon, s'il est réglé sur **Oui**, les défenseurs donnent le compte lorsque le déclarant joue du mort ou de sa main. Le signal de compte consiste comme toujours à indiquer son nombre de cartes (nombre pair ou impair) dans la couleur jouée.

Si la **Signalisation à l'atout** est réglée sur **Aucune**, les défenseurs ne pratiquent aucune signalisation dans la couleur d'atout. Sinon, si elle est réglée sur **Haut-Bas** avec 3+, quand un défenseur fournit à l'atout, il montre 3 cartes ou plus en jouant gros-petit et moins de 3 cartes en jouant petit-gros. Sinon, si cette signalisation est réglée sur **Vinje**, la première carte fournie à l'atout renseigne sur la « parité » de la main. Une grosse carte jouée en premier montre une main impaire (par exemple 4-3-3-3, 5-3-3-2 ou 5-4-3-1, etc. c'est-à-dire une main où il y a 3 couleurs impaires), une petite carte montrant une main « paire » (par exemple 4-4-3-2, 5-4-2-2, 5-4-4-0, c'est-à-dire une main comportant 3 couleurs paires.)

4-Touches spéciales et choix dans les Menus

Il existe cinq possibilités de sélection dans les menus, les icônes de la barre d'outils, et les touches spéciales, selon la phase où l'on se trouve.

- 4.1 Fonctions toujours accessibles
- 4.2 Fonctions disponibles de l'Ecran Principal
- 4.3 Fonctions disponibles pendant les enchères et le jeu de la carte
- 4.4 Fonctions disponibles pendant les enchères
- 4.5 Fonctions disponibles pendant le jeu de la carte

La barre d'outils est l'ensemble des icônes situées juste en dessous des menus. Cliquer sur une icône de la barre d'outils équivaut à faire une sélection dans un menu.

La barre d'état est au bas de l'écran. Pendant qu'une donne se joue, elle montre qui doit jouer, le numéro de la donne, la vulnérabilité, le contrat joué, et le nombre de levées remportées par chaque ligne.

4.1 Fonctions toujours accessibles

Fichier / Configurer l'imprimante Permet de configurer l'imprimante.

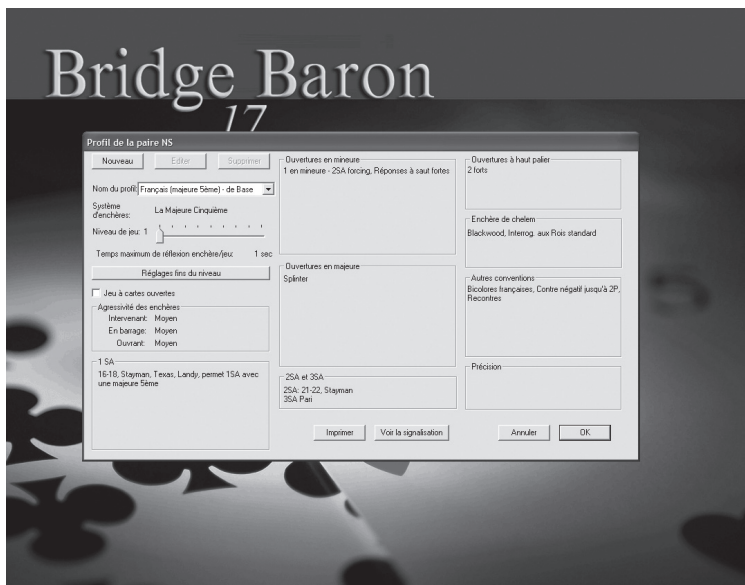
Fichier / Remplir et imprimer le formulaire d'enregistrement Vous permet l'enregistrement de *Bridge Academy* par fax ou par courriel, de façon à ce que nous puissions vous contacter et vous accorder des remises sur les versions à venir de *Bridge Academy*. **Fichier / Remplir et imprimer le bulletin de commande** Vous permet l'enregistrement supplémentaire des CD de Tournois, de Bridge Manager et des autres produits par fax ou par courriel. **Fichier / Visiter le site de Bridge Academy** Ouvre la page internet de *Bridge Academy* dans votre navigateur, afin que vous puissiez commander d'autres produits, vous renseigner sur les correctifs de *Bridge Academy*, et vous tenir au courant des améliorations futures de *Bridge Academy* et des produits additionnels.

Fichier / Acheter en ligne chez Bridge Academy Ouvre la page qui permet de passer une commande de la société Great Game Products dans votre navigateur, afin que vous puissiez commander des donnes supplémentaires des Tournois ACBL (voir aussi Que sont les Tournois sur CD-Rom ?), Bridge Manager (Un programme compagnon qui ajoute de nouvelles possibilités à *Bridge Academy*, en anglais seulement), ou à tout autre produit.

Fichier / Enregistrement de Bridge Academy en ligne Vous permet de vous enregistrer comme utilisateur de *Bridge Academy*, de façon à ce que nous puissions vous contacter et vous accorder des remises sur les versions à venir de *Bridge Academy*.

Fichier / Quitter Pour quitter *Bridge Academy*.

Options / Profil de la Paire NS Montre le profil de la paire Nord-Sud; depuis l'écran principal, vous pouvez changer le profil de la paire. **Options / Profil de la Paire EO** Montre le profil de la paire Est-Ouest; depuis l'écran principal, vous pouvez changer le profil de la paire.



Options / Sauver les options en quittant Change la sauvegarde automatique des options (oui ou non).

Affichage / Barre d'outils Montre ou cache la barre d'outils.

Affichage / Barre d'état Montre ou cache la barre d'état.

Affichage / Face des cartes Change les figures utilisées pour la face des cartes.

Affichage / Dos des cartes (Barres d'outils : icône Dos des cartes) Change la couleur du dos des cartes.

Affichage / Tapis (Barres d'outils : icône Tapis) Change la couleur du tapis de la table.

Affichage / Texte de la table Change la couleur du texte imprimé sur la table pendant le Match de bridge et les Tournois ACBL .

Affichage / Surbrillance des cartes (Barres d'outils : icône Surbrillance) Change la couleur de surbrillance de la carte sélectionnée à l'aide du clavier.

Evaluation / Statistiques du joueur Présente les statistiques cumulées.

Aide / Prise en main Vous propose la Prise en main de l'aide.

Aide / Comment utiliser l'aide Décrit la façon dont se présentent les fichiers d'aide selon Microsoft.

Aide / Recherche de l'aide sur Vous permet d'obtenir de l'aide sur un mot ou une phrase spécifique.

Aide / Sommaire Vous présente le Sommaire

Aide / Nouveautés Ouvre la page web *Bridge Academy* des nouveautés dans votre navigateur, pour que vous puissiez découvrir les mises à jour de *Bridge Academy* et consulter les dernières informations sur *Bridge Academy*.

Aide / Apprendre le Bridge Vous propose la partie Apprendre le Bridge de l'aide.

Aide / Apprendre le bridge avec Baron Vous propose la partie Apprendre le bridge avec Baron de l'aide.

Aide / A propos des Conventions d'enchères Vous propose la partie A propos des Conventions d'enchères de l'aide.

Aide / Qu'est-ce que Bridge Manager? Vous amène à l'écran d'aide de Qu'est-ce que Bridge Manager?.

Aide / Qu'est-ce que les Tournois sur CD-Rom? Vous amène à l'écran d'aide de Que sont les Tournois sur CD-Rom?.

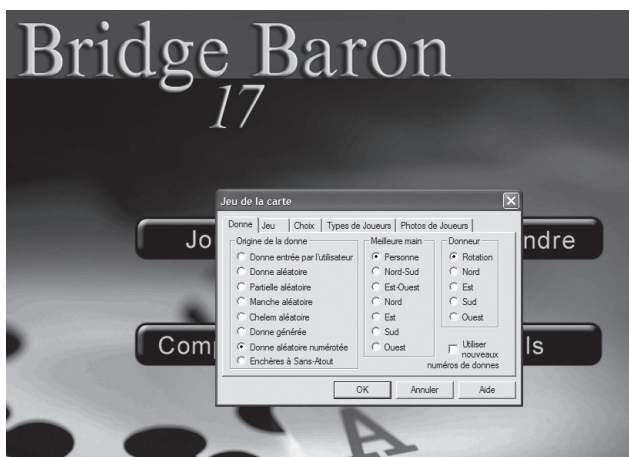
Aide / A propos de Bridge Academy Vous montre les noms de tous les braves programmeurs qui ont participé à *Bridge Academy*.

4.2 Fonctions disponibles sur l'écran principal

Fichier / Imprimer un ensemble de données Imprime un ensemble de données.

Fichier / Vérifier la disponibilité de mises à jour pour Bridge Academy Vous permet de vérifier facilement par internet s'il existe des mises à jour gratuites de votre version de *Bridge Academy*, et ensuite de les installer.

Options / Paramètres de jeu Spécifie pour chaque joueur s'il s'agit d'un humain ou de l'ordinateur ; fixe le type de bridge que vous jouez, la force de chacune des mains, ainsi que des options sur l'aspect, le son et l'interface utilisateur.



Options / Paramètres par défaut Fixe toutes les options à leurs valeurs d'origine.

Options / Enregistrer les options Enregistre le jeu d'options actuelles dans un fichier.

Options / Charger les options Charge le jeu d'options issu d'un fichier précédemment enregistré.

Programme / Outils Accède à la Bibliothèque de donnes et au Générateur de donnes, en cliquant sur le bouton Outils sur la fenêtre d'accueil.

Programme / Jouer Accède à Jouer au Bridge et à Jouer au Bridge en ligne, en cliquant sur le bouton Jouer sur la fenêtre d'accueil.

Programme / Compétition Accède à Tournois de Bridge et à Match de Bridge, en cliquant sur le bouton Compétition sur la fenêtre d'accueil.

Programme / Apprendre Accède à Conventions et à Challenges en cliquant sur le bouton Apprendre sur la fenêtre d'accueil.

4.3 Fonctions disponibles pendant les enchères et le jeu de la carte

Fichier / Imprimer l'information sur la donne (Barre d'outils : icône *Imprimante*) Imprime la donne en cours.

Actions / Afficher le score Affiche le tableau de score.

Actions / Fin du jeu automatique (Barre d'outils: icône *A*) Demande à *Bridge Academy* d'enchérir et de jouer le reste de la donne actuelle automatiquement à votre place.

Actions / Analyser le Par du contrat *Bridge Academy* vous dira ce que devrait être le contrat final et combien de levées vous réaliserez en tant que déclarant, si les 4 joueurs enchérissaient et jouaient à cartes ouvertes.

Actions / Retour en arrière sur les enchères/le jeu (F9) (Barre d'outils: icône *R*) Reprend votre dernière enchère ou carte jouée. En appuyant sur cette touche à plusieurs reprises, vous pouvez revenir précisément au début de la séquence d'enchères ou au début du jeu de la carte.

Actions / Avancer enchères/jeu (F8) (Barre d'outils : icône *Avancer*) Passe sur une enchère ou un jeu de la carte qui avait été repris.

Actions / Conseil (F2) (Barre d'outils: icône *?*) Montre l'enchère ou la carte recommandée par *Bridge Academy*.

Actions / Donne suivante (Barre d'outils : icône *N*) Sautte le reste de la donne actuelle et redistribue.

Actions / Abandonner le jeu (Barre d'outils : icône *X*) Abandonne la donne actuelle et retourne à l'écran principal.

Evaluation / Evaluation de la main Explique comment *Bridge Academy* évalue les mains. Votre main actuelle est évaluée, et les divers facteurs d'évaluation sont calculés et affichés.

Evaluation / Interprétation de la séquence d'enchères Vous montre dans sa totalité l'interprétation de la séquence d'enchères par *Bridge Academy*. Pour chaque main est affiché un tableau montrant le compte des points et la longueur des couleurs tels qu'indiqués par les enchères, tous les contrôles de premier ou de second tour, ainsi que le nom de la convention utilisée (le cas échéant) par chacun des joueurs pour la dernière enchère. Les fenêtres d'interprétation et d'enchères peuvent être affichées à l'écran en même temps dans la plupart des résolutions d'écran.

Mains / Toutes visibles (F5) (Barre d'outils: icône Toutes visibles) Vous permet de voir toutes les mains. Pour faire disparaître ces mains de l'écran, faire à nouveau ce choix.

Mains / Est-Ouest visibles (Barre d'outils: icône mains Est-Ouest) Montre ou cache les mains d'Est-Ouest.

Mains / Nord-Sud visibles (Barre d'outils: icône mains Nord-Sud) Montre ou cache les mains de Nord-Sud.

Mains / Joueur actuel visible (Barre d'outils: icône Main de sud) Vous laissez voir la main actuelle de l'enchérisseur ou du joueur lorsque plus d'un humain joue.

Conseil (F2) (Barre d'outils: icône ?) Indique l'enchère ou la carte recommandée par *Bridge Academy*.

4.4 Fonctions disponibles pendant les enchères

Actions / Enchérir automatiquement Demande à *Bridge Academy* d'enchérir automatiquement le contrat à votre place.

Actions / Force une enchère Vous permet de changer une enchère produite par n'importe quel joueur.

4.5 Fonctions disponibles pendant le jeu

Afficher / Dernière levée Affiche une fenêtre montrant les cartes jouées à la dernière levée. La fenêtre reste affichée jusqu'à ce que vous la fermiez.

Actions / Revoir les enchères Vous permet de revoir la séquence d'enchères.

Actions / Revoir le jeu de la carte Vous permet de revoir le jeu de la carte dans sa totalité.

Actions / Lire les commentaires Pendant que vous jouez une donne de la Bibliothèque de donne, montre le commentaire sur cette donne.

Actions / Recherche à cartes ouvertes Un solveur à cartes ouvertes. Vous pouvez faire appel à ce solveur qui détermine le jeu optimal en voyant les 4 mains.

Actions / Revendication (Barre d'outils: icône C) Revendique ou concède certaines ou la totalité des levées restantes.

Actions / Force un jeu Vous permet de changer n'importe quel jeu produit par n'importe quel joueur.

5. Options disponibles

Bridge Academy est à la fois puissant et facile à utiliser. Expliquées plus bas se trouvent les nombreuses options disponibles pour personnaliser la façon dont le programme fonctionne. (Pour avoir des conseils sur la façon d'utiliser ces options pour améliorer votre jeu, voir Apprendre le Bridge avec *Bridge Academy*). Pour accéder aux options, appuyez sur le menu **Options**. Les options sont regroupées en trois catégories : **Paramètres de jeu**, **Profil de la paire NS** et **Profil de la paire EO**. Vous pouvez aussi réinitialiser les options à leur paramètres d'origine, les enregistrer automatiquement quand vous quittez le programme, ou manuellement sauver et charger les options.

Paramètres de jeu présente 5 items : **Donne**, **Jeu**, **Choix**, **Types de Joueurs**, et **Photos de Joueurs**.

Donne vous permet de contrôler la distribution des mains. Six des choix sous **Origine de la donne** (**Donnes aléatoires**, **Partielles aléatoires**, **Manches aléatoires**, **Chelems aléatoires**, **Donnes aléatoires numérotées**, et **Enchères à Sans-Atout**) détermine les types de donnes que l'ordinateur générera. *Bridge Academy* peut générer 53 octillions de donnes possibles – soit 53 milliards de milliards de milliards, soit 53 644 737 765 488 792 839 237 440 000 donnes possibles pour être exact. Chaque donne est représentée par un numéro de donne, et chaque numéro de donne générera toujours la même donne. Cela va vous permettre de rejouer une donne ou de soumettre la donne à quelqu'un d'autre en notant simplement son numéro. Chaque fois que vous démarrez le programme, le numéro de la première donne est sélectionné aléatoirement, et les donnes suivantes sont numérotées consécutivement. Ainsi, vous obtenez une nouvelle donne à chaque fois que vous commencez à jouer.

Avec n'importe lequel de ces 6 réglages, vous pouvez cocher **Utiliser les nouveaux numéros de donnes** ou laisser la case décochée. Si vous cochez **Utiliser les nouveaux numéros de donnes**, *Bridge Academy* choisira parmi les 53 octillions de donnes possibles – mais les numéros de donnes seront

très longs (comme N4505-62198-43182-01845-21272-75417). Si vous ne cochez pas **Utiliser les nouveaux numéros de donnes**, *Bridge Academy* se limitera à piocher parmi 2 milliards de donnes (2 147 483 647 pour être précis) – et le numéro de la donne sera plus court (environ 10 chiffres).

Si vous choisissez **Donne entrée par l'utilisateur**, vous saisissez les cartes de chaque joueur. Choisir **Donne générée** vous permet de charger et ensuite de jouer des séries de donnes que vous avez créées et enregistrées en utilisant le Générateur de donnes.

L'option **Meilleure main** vous laisse décider de la force des mains. Si elle n'est pas initialisée à **Personne** (dans ce cas, les mains sont vraiment attribuées au hasard), le Baron regarde les mains après qu'elles sont distribuées et donne la meilleure main ou la meilleure paire de mains en fonction des points d'honneurs au joueur (ou à la paire) de votre choix. Si, par exemple, vous désirez vous entraîner en défense, vous pouvez initialiser cette option à **Est-Ouest** : dans ce cas, la ligne Est-Ouest aura toujours plus de jeu que Nord-Sud, et sera donc la plupart du temps en attaque (et vous en défense).

L'option **Donneur** permet de fixer le donneur de façon permanente. Si vous désirez vous entraîner aux ouvertures, par exemple, vous pouvez décider d'initialiser le donneur à **Sud**, ainsi Sud sera toujours donneur. Si vous désirez que les joueurs soient donneur à tour de rôle, choisissez **Rotation**.

Le **Jeu** vous permet de choisir le **Type de jeu** que vous désirez jouer, parmi : **Duplicate** (choix par défaut), **Robre**, **Chicago Robre** (bridge en quatre donnes), **Duplicate Chicago** (bridge de comparaison en quatre donnes), ou **Donne isolée**. Si vous choisissez **Duplicate** ou **Duplicate Chicago**, vous avez la possibilité de rendre **Invisible** le jeu en parallèle ; dans ce cas, vous verrez seulement le score obtenu par le jeu en parallèle, pas le jeu lui-même. Vous pouvez aussi le jeu en parallèle à être **Immédiat** ; dans ce cas, ce jeu sera fait aussi vite que possible, la vitesse étant fonction du niveau de jeu de chacune des paires.

Le **Jeu** vous permet aussi de initialiser des options afin que *Bridge Academy* soit aussi facile à utiliser que possible. Si vous préférez toujours jouer en

mode automatique rapide, cocher la case **Toujours en mode automatique rapide**. Si, après avoir vu votre main, vous désirez toujours entreprendre de faire les enchères en vue du contrat, cocher la case **Toujours enchérir le contrat**. Si vous ne voulez pas faire tourner les mains afin que la main du déclarant soit en bas de l'écran, cocher la case **Pas de rotation des mains**. Si vous êtes dérangé par la flèche qui indique celui qui doit jouer, cocher la case **Ne pas afficher la flèche**. Si vous ne voulez pas révéler la position de vos singletons quand vous jouez avec d'autres humains, assurez vous que la case **Jeu automatique des singletons** n'est pas en fonction. Remarque : *Bridge Academy* ne tient pas compte de la rapidité de votre jeu (hésitations par exemple) dans sa façon de jouer.

Les **Choix** vous permettent d'initialiser la façon dont les conseils seront fournis, et si l'ordinateur doit faire une pause ou non à la fin d'une levée dans un jeu réalisé par un humain. Les choix par défaut sont conseils seulement sur demande, et pause après la levée.

Les options **Lecture d'une donne PPL** sur l'écran de saisie vous permet d'afficher automatiquement les enchères, le jeu de la carte et les 4 mains quand vous lisez une donne de la Bibliothèque de donnes.

Les options **Son** sur l'écran **Choix** vous permettent de sélectionner si vous voulez ou non que *Bridge Academy* fasse des félicitations vocales, annonce ses conseils, ou encore annonce chaque enchère et chaque carte jouée.

L'option **Types de Joueur** vous permet de jouer avec une à quatre personnes, chacune tenant le rôle d'un des 4 joueurs. (Le choix par défaut est Sud comme joueur humain et l'ordinateur pour les trois autres sièges). Après une enchère et le jeu d'une carte, toutes les mains sont cachées jusqu'à ce que le joueur suivant clique sur Montrer le joueur actuel dans le menu Mains.

L'option **Photo de joueur** vous permet de choisir une photo pour chaque joueur quand sa main est cachée.

Profil de la paire NS et **Profil de la paire EO** vous permettent de paramétrer votre système d'enchères, vos conventions, votre niveau de jeu et votre signalisation; pour plus de détails, voir la rubrique Choix de Profils de paire.

Paramètres par défaut replacera toutes les options à leur valeur par défaut.

Sauver les paramètres en quittant : si ce choix est coché, la combinaison d'options choisie pour la séance présente sera enregistrée et chargée à nouveau la prochaine fois que vous utiliserez *Bridge Academy*. S'il n'est pas coché, la combinaison d'options la plus récemment enregistrée restera en vigueur, et tout changement effectué au cours de la séance sera perdu.

Le menu **Affichage** vous permet de changer la couleur des dos de carte, du tapis de la table, et de la surbrillance des cartes. Vous pouvez choisir de n'avoir aucune surbrillance de la carte en choisissant le blanc comme couleur de surbrillance.

Evaluation: Le menu Evaluation permet d'accéder aux fonctions **Evaluation de la main** et **Interprétation de la séquence d'enchères**.

Evaluation de la main. En cliquant sur ce choix quand c'est à votre tour d'enchérir, vous pouvez obtenir une évaluation de votre main : points, levées de défense et levées de jeu, avec une explication sur la façon dont sont comptés les points.

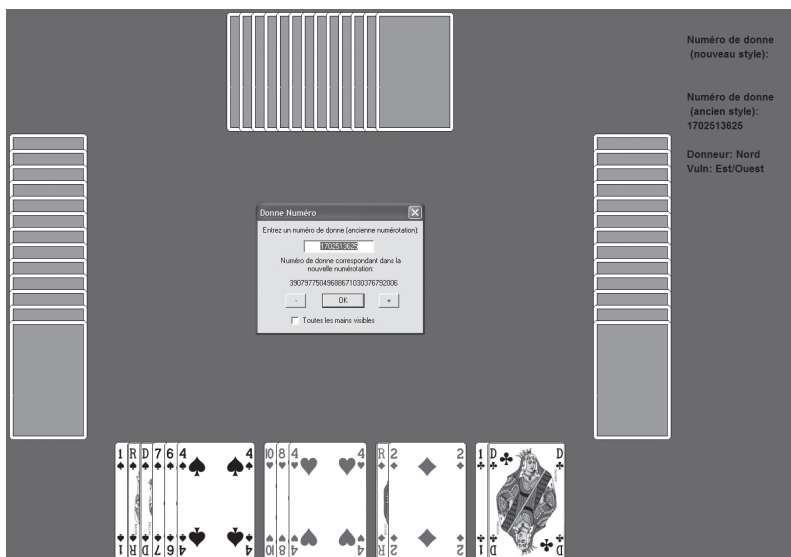
Interprétation de la séquence d'enchères. En utilisant cette fonction quand c'est votre tour d'enchérir, vous accédez à un écran montrant ce que l'on sait de chaque main sur la base de la séquence d'enchères faite jusqu'ici.

B-LES DIFFÉRENTS PROGRAMMES DE BRIDGE ACADEMY

6 – Le jeu

6.1 Jouer au bridge

Bridge Academy peut générer 53 644 737 765 488 792 839 237 440 000 différentes donnes aléatoires, et jouer aussi bien avec vous que contre vous. Quand vous installez ce programme, il est configuré pour jouer le Bridge de comparaison, mais *Bridge Academy* peut jouer dans un des quatre systèmes différents: Donne Isolée, Bridge Robre, Bridge de comparaison, ou Chicago. Ceux-ci sont expliqués plus loin. Pour changer de système de jeu, déroulez le menu **Options**, sélectionnez **Paramètres de jeu**, cliquez sur l'onglet **Jeu**, et sélectionnez le type de jeu sous **Type de Jeu**.



Pour jouer au bridge avec *Bridge Academy*, quand vous revenez à *Bridge Academy*, cliquez sur le bouton **Jouer**, puis sur **Jouer au bridge**.

- 6.1 Donne Isolée
- 6.2 Bridge Robre
- 6.3 Bridge de comparaison
- 6.4 Robre Chicago (Partie en 4 donnes)
- 6.5 Systèmes d'enchères

6.1 Donne Isolée

Dans le mode « donne isolée », vous jouez des donnes une après l'autre, sans report du score d'une donne à l'autre. Dans ce mode, vous pouvez spécifier le donneur et la vulnérabilité si vous le désirez.

6.2 Bridge Robre

Si vous êtes un joueur de bridge occasionnel, vous avez probablement joué uniquement au Bridge Robre. Dans cette forme de jeu, vous êtes opposé à l'autre paire. Si vous détenez de meilleures cartes que vos adversaires et que vous les maniez bien, vous devriez gagner. Vous pouvez jouer associé au même joueur ou changer de partenaire à chaque robre.

Chaque donne est jouée une fois, et les scores sont inscrits au-dessus et en-dessous de la ligne du tableau de scores. 100 points en-dessous de la ligne équivaut au gain de la manche, et la première paire à marquer deux manches remporte le Robre.

6.3 Bridge de Comparaison

A peu près toutes les compétitions sérieuses de bridge se jouent en Bridge de comparaison. Chaque donne est jouée plusieurs fois par différentes paires,

et c'est votre score comparé à celui des autres paires qui détiennent vos cartes qui est important. Votre objectif est de faire mieux que les autres paires avec les mêmes cartes. Vos vrais adversaires pour la marque ne sont pas les personnes contre qui vous jouez à la table, mais plutôt les autres paires de votre ligne (dans votre orientation). De cette façon, la part de chance devient un facteur beaucoup moins important que dans le Bridge Robre.

Le Bridge de comparaison utilise un système de score modifié, de façon à ce que chaque donne puisse être scorée séparément contrairement au Bridge Robre où les scores sont cumulés. La principale différence est que vous obtenez un bonus de 50 points en réalisant une partielle (moins que 100 points en dessous de la ligne), et un bonus de 500 points -ou 300 selon la vulnérabilité -en réalisant une manche.

Il y a deux formes principales de Bridge de comparaison : le Tournoi par paires et le Match par quatre. *Bridge Academy* propose le Tournoi par quatre, et joue en tant que votre partenaire, vos deux équipiers, et vos quatre adversaires. (Vous pouvez jouer du Tournoi par paires avec les donnes du Tournoi ACBL).

Vous jouez d'abord une donne en mode normal, et ensuite le Baron prend votre place et joue la même donne, ainsi votre score peut être comparé avec celui du Baron. De cette façon vous pouvez comparer votre niveau à celui du Baron.

Si vous jouez la marque Total de points, votre score sur une donne devrait être la simple différence entre les points que vous avez marqués et ceux que votre adversaire ont marqués. Pour réduire les effets de gros scores sur quelques donnes, les scores sont attribués d'après le tableau des Points de Match International (ou IMP). Ce tableau attribue de 0 à 24 IMP selon la différence entre les scores des 2 équipes sur une donne. *Bridge Academy* utilise ce tableau pour calculer votre score. (Vous pouvez voir un tableau IMP (imprimable) pendant que vous consultez le score du Match en cliquant **Tableau IMP**).

Le Bridge de comparaison Chicago est identique au Bridge de comparaison, excepté que vous jouez toujours précisément quatre donnes, avec le donneur

et la vulnérabilité qui changent comme dans un Robre Chicago (Bridge de 4 Donnes).

6.4 Robre Chicago (Parties en 4 donnes)

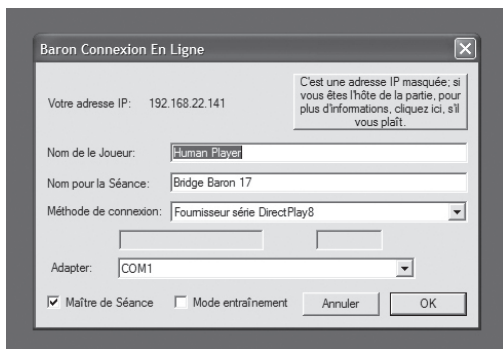
Le Chicago est identique au Bridge Robre mis à part que chaque robre se dispute en exactement quatre donnes. Pour commencer, Nord est donneur et personne n'est vulnérable. Le donneur et la vulnérabilité changent en suivant le tour de table, la ligne non-donneur est vulnérable à la seconde et troisième donne et les deux lignes sont vulnérables à la quatrième donne. Les partielles se reportent d'une donne à l'autre, et si à la fin une ligne a un score de partielle, elle reçoit un bonus de 100 points.

Note: la version originale du Chicago avait la vulnérabilité des donnes 2 et 3 inversée, alors que la ligne donneur était vulnérable. Le système le plus récent, où la ligne non-donneur est vulnérable comme indiqué ci-dessus, conduit à des enchères plus compétitives.

6.5 Jouer au bridge en ligne

Remarque: pour jouer en ligne, vous devez avoir DirectX version 8.0 ou supérieure installé sur votre machine. Si vous avez Windows NT 4.0, vous ne pourrez jouer en ligne que lorsque Microsoft rendra DirectX 8.0 disponible pour Windows NT4.0. A l'heure actuelle, cette disponibilité reste incertaine.

La fonction **Jouer en ligne** vous permet de jouer avec ou contre d'autres utilisateurs de *Bridge Academy* partout dans le monde par internet ou modem, ou par la connexion des ordinateurs à un réseau local (LAN) ou par une connexion en série directe. Vous pouvez vous associer à trois autres joueurs possesseurs de *Bridge Academy*, pour faire une partie à quatre joueurs humains (chacun étant l'un des 4 joueurs Sud, Ouest, Nord et Est). S'il y a moins de quatre joueurs humains, l'ordinateur tiendra les cartes des joueurs manquants. Vous désirez connaître les propriétaires de *Bridge Academy* avec lesquels vous désirez jouer.



Pour jouer au Bridge en ligne, quand vous retournez à *Bridge Academy*, cliquez sur le bouton **Jouer**, puis sur **Jouer en ligne**. Quand vous cliquez sur **Jouer en ligne**, on vous demande dans le cas où vous allez être l'hôte, si vous avez défini les profils de paire, le type de jeu et la provenance des données ; si c'est le cas, cliquez sur **Oui**, sinon cliquez sur **Non**, réglez-les puis retournez à **Jouer - Jouer en ligne**. Après avoir cliqué sur **Oui**, on vous demandera votre **Nom de joueur**. En dessous, vous verrez une liste à choix déroulante vous proposant 4 choix possibles comme **Fournisseur de service** :

- **Connexion IPX pour DirectPlay**, si vous voulez utiliser une connexion de réseau local (LAN);
- **Connexion Internet TCP/IP pour DirectPlay**, pour une connexion par internet;
- **Connexion Modem pour DirectPlay**, pour une connexion par modem;
- et **Connexion Série pour DirectPlay**, pour une connexion d'ordinateurs directe par port série.

Choisissez l'un d'eux. Cochez ensuite **Hôte de session** si vous désirez être l'hôte de la session sinon, décochez bien **Hôte de session** si vous souhaitez rejoindre une partie hébergée par quelqu'un de votre connaissance. Si vous

êtes Hôte de session, vous devrez indiquer le **Nom de la session**. (Vous pouvez accepter le nom par défaut).

Si vous n'avez pas coché **Hôte de session**, et que vous êtes connectés par internet, vous devrez entrer **L'adresse IP** de l'hôte (qui est le joueur hébergeant la session). Pour Windows 98 et ME, l'adresse IP peut être obtenue en cliquant sur **Démarrer -Exécuter**, puis en tapant **winipcfg** comme nom de commande, suivi d'un appui sur la touche **Entrée** : vous verrez ainsi l'adresse IP que le serveur vous a attribué. Pour Windows 2000 et XP, cliquez sur **Démarrer -Tous les programmes (-Accessoires)** puis sur « Invite de commandes ». Tapez **ipconfig** puis appuyez sur la touche **Entrée**. L'adresse IP peut être communiquée par téléphone ou par courriel. Tous les joueurs doivent, bien sûr, être connectés à l'internet.

Si vous n'avez pas coché **Hôte de session** et que vous connecté à un autre ordinateur directement ou par modem, vous devrez entrer le numéro de téléphone de l'ordinateur distant.

Une fois choisi d'être **Hôte de session** ou non, d'avoir indiqué l'adresse IP ou le numéro de téléphone, si vous n'êtes pas **Hôte de session**, cliquez sur **OK**. Si vous êtes Hôte de session, *Bridge Academy*, vous êtes directement à la table, sinon *Bridge Academy* va essayer d'entrer en contact avec l'ordinateur distant, puis, une fois la liaison établie, vous fera entrer à la table. Une fois arrive à la table, vous pouvez choisir un siège vide en cliquant sur **S'asseoir en Nord**, **S'asseoir en Est**, **S'asseoir en Sud** ou **S'asseoir en Ouest**. Le siège choisi, pour changer votre système d'enchères, faites dérouler le menu **Options** et choisissez **Profil de la paire NS** ou **Profil de la paire EO** selon votre ligne. Choisissez un profil de paire en cliquant sur la flèche déroulante à côté du profil courant (généralement «**Profil NS en ligne**» ou «**Profil EO en ligne**») pour ouvrir le menu déroulant. Cliquez maintenant sur le profil de paire choisi, par exemple **Std Americain Yellow Card -Intermédiaire** ou **ACOL -Élaboré** ou **Précision -de Base** etc. ou encore l'un des systèmes que vous avez vous-même élaboré. Une fois le profil de paire changé, les autres joueurs reçoivent un message dans leur fenêtre de discussion tout en bas de l'écran leur signalant que vous avez mis à jour votre carte de conventions.

Si vous jouez avec un partenaire humain, un seul des 2 joueurs doit modifier le profil de paire. Quand apparaît le message indiquant que l'un des partenaires a modifié la carte de conventions, l'autre partenaire peut consulter le profil de paire en faisant dérouler le menu **Options** puis en choisissant **Profil de la paire NS** ou **Profil de la paire EO** selon les cas. Vous pouvez également consulter le profil de la paire adverse par les mêmes commandes mais vous ne pourrez bien sûr pas le changer.

Quand vous êtes satisfait de votre profil de paire, cliquez sur le bouton «**Prêt**» dans la partie droite haute de l'écran pour indiquer que vous êtes prêt à jouer. Le jeu ne peut démarrer avant que les joueurs humains ne soient prêts. Dès que tous ont cliqué ce bouton, le créateur de la table démarre la partie.

Remarque : les options choisies par le créateur de la séance seront celles transmises à chacun des joueurs qui la rejoindront.

Pendant le jeu, vous pouvez envoyer un message d'encouragement à votre partenaire, ou un compliment (ou un défi !) à vos adversaires. Tapez votre message dans le bas de la fenêtre de discussion, et appuyez la touche «**Entrée**» ou cliquez sur **Envoyer**.

Jouer une partie en ligne

Quand vous jouez en ligne, votre main est toujours en bas de l'écran. Le jouer à votre gauche est votre adversaire de gauche, votre partenaire est en haut et votre adversaire de droite à votre droite.

Une fois la partie en ligne démarrée vous savez quand c'est votre tour d'enchérir au fait que vous pouvez cliquer sur les enchères. (Durant les enchères, quand ce n'est pas à votre tour d'enchérir, vous ne pouvez cliquer que sur **Interpréter**.) Quand c'est à votre tour, cliquez sur votre enchère. Quand les enchères sont terminées, cliquez sur **OK** pour démarrer le jeu de la carte.

Lorsque c'est votre tour de jouer, la flèche sur l'écran pointe vers vous. Si vous êtes le déclarant, vous devez faire jouer le mort à son tour. Si votre partenaire

est l'ordinateur, et qu'il est le déclarant, vous jouez également votre main et la sienne. Pour jouer, cliquez sur la carte que vous voulez jouer.

Si vous cliquez par erreur sur une enchère ou sur une carte autre que celle choisie, déroulez le menu Actions et cliquez sur **Retour en arrière sur les enchères/le jeu**. Une fenêtre de confirmation s'ouvre, et vous cliquez sur **Oui**. Vous attendez maintenant que les autres joueurs acceptent ou non votre demande. Si l'un des joueurs refuse, vous recevez un message indiquant que votre requête a été rejetée; cliquez sur **OK**. Si tous les joueurs ont accepté votre requête, vous recevez un message signalant que tous les joueurs ont accepté votre requête. Cliquez sur **OK** et refaites votre enchère ou rejouez votre carte.

Si un joueur demande à reprendre son enchère ou sa carte, vous recevez un message indiquant que le joueur demande un retour en arrière. Si vous approuvez sa requête, cliquez **Oui**. Vous recevez alors un message signalant que tous les joueurs ont accepté la requête ou que l'un des joueurs l'a refusée. Cliquez sur **OK** et dans le cas où la requête a été acceptée, le joueur peut refaire son enchère ou rejouer sa carte.

Si vous arrivez au point où vous savez à combien de levées peut prétendre chaque camp, déroulez le menu **Actions** et cliquez sur **Revendication**. Une fenêtre apparaît, dans laquelle vous pouvez choisir le nombre de levées que vous revendiquez. Déroulez le menu pour choisir ce nombre de levées et cliquez sur **OK**. Votre revendication est soumise aux autres joueurs et à l'ordinateur ; vos adversaires voient maintenant les 4 mains et peuvent ainsi juger de votre revendication.

Si l'ordinateur ou un adversaire rejette votre revendication, vous en êtes informé par un message, disant que quelqu'un a rejeté votre revendication ; cliquez **OK**. A partir de là, le jeu doit continuer, sachant que vos adversaires voient les 4 jeux.

Si tout le monde accepte la revendication, vous recevez un message le disant ; cliquez sur **OK**. A partir de là, la donne se termine.

À la fin de la donne, vous découvrez le score pour cette donne ; cliquez sur **OK**. Si vous jouez en **Marque Robre**, vous passez tout de suite à la donne suivante. Si vous jouez en **Marque par 4**, il est alors procédé au jeu à nouveau par l'ordinateur.

Si vous jouez avec l'option **Montrer la donne rejouée**, après avoir vu le score pour votre camp, on vous demande si vous voulez que la donne soit rejouée rapidement ou non. Cliquez sur Oui ou **Non** selon votre souhait. La donne est alors rejouée par l'ordinateur, enchères et jeu de la carte. La donne rejouée, vous voyez le score obtenu par l'ordinateur et la différence entre vos scores en IMP ; cliquez sur **OK** pour passer à la donne suivante.

Toutefois, si vous jouez sans l'option **Montrer la donne rejouée**, après avoir vu votre score, et avoir cliqué sur **OK**, vous verrez immédiatement le score à l'autre table ainsi que la différence en IMP. (En effet, l'ordinateur a enchéri et joué de façon invisible et vous ne voyez que le résultat sans voir la donne jouée). Cliquez sur **OK** pour passer à la donne suivante.

Problèmes divers

Question: Quand je sélectionne **Séance d'accueil** ou **Joindre la séance**, j'obtiens une erreur.

Réponse: Vous avez besoin d'installer DirectX version 9, une bibliothèque Microsoft. Procurez-vous le DirectX version 9 sur le site Microsoft : (À l'heure actuelle, la page exacte est ici : <http://www.microsoft.com/directx/homeuser/downloads/default.asp>)

Question: Quel protocole dois-je choisir pour me connecter avec d'autres joueurs?

Réponse: Si vous êtes connecté dans votre maison et avez 2 ordinateurs reliés par un câble série, choisissez «**Connexion en série pour DirectPlay**». Si vous êtes connecté dans votre maison et que vous avez 2 ordinateurs ou plus connectés en réseau local, choisissez «**Connexion IPX pour DirectPlay**». Si

vous voulez vous connecter avec un ami qui a le téléphone (et un modem), choisissez «**Connexion Modem pour DirectPlay**».

Le cas le plus compliqué est “**Connexion Internet TCP/IP pour Direct-Play**”, utilisé pour la connexion à l'internet. Après avoir sélectionné **Séance d'accueil** dans **Jouer en ligne**, celui qui choisit **Joindre la séance** doit connaître l'adresse IP de votre ordinateur ! L'adresse IP de votre ordinateur vous est attribuée après que vous vous soyez connecté à l'internet par votre fournisseur internet. Chaque fois que vous vous déconnectez et reconnectez à nouveau à l'internet vous obtenez une adresse IP différente ! Si vous n'êtes pas connecté à l'internet vous ne verrez pas d'adresse IP. Les démarches à suivre pour se connecter à **Connexion Internet TCP/IP pour DirectPlay** sont:

- Se connecter à l'internet.
- Lancer *Bridge Academy*, cliquez sur le bouton **Jouer**, puis sur **Jouer en ligne**.
- Quand vous cliquez sur **Jouer en ligne**, on vous demande dans le cas où vous allez être l'hôte, si vous avez défini les profils de paire, le type de jeu et la provenance des données ; cliquez sur **Oui**. Après avoir cliqué sur **Oui**, on vous demandera votre **Nom de joueur**.
- Donner à votre ami votre adresse IP sans vous déconnecter de l'internet. (Si vous n'avez pas 2 lignes téléphoniques, envoyez un courrier électronique à votre ami!)
- Nommer la séance, cochez ensuite **Hôte de session**, ensuite sélectionner **Connexion Internet TCP/IP pour DirectPlay** et cliquez **OK**.
- Votre ami doit suivre les démarches suivantes :
- Se connecter à l'internet.
- Lancer *Bridge Academy*, cliquez sur le bouton **Jouer**, puis sur **Jouer en ligne**.

- Quand vous cliquez sur **Jouer en ligne**, on vous demande dans le cas où vous allez être l'hôte, si vous avez défini les profils de paire, le type de jeu et la provenance des données ; cliquez sur **Oui**. Après avoir cliqué sur **Oui**, on vous demandera votre **Nom de joueur**. Ensuite sélectionner **Connexion Internet TCP/IP pour DirectPlay**.
- Décochez bien **Hôte de session**.
- Entrer l'adresse IP communiquée par le meneur et cliquer **OK**.

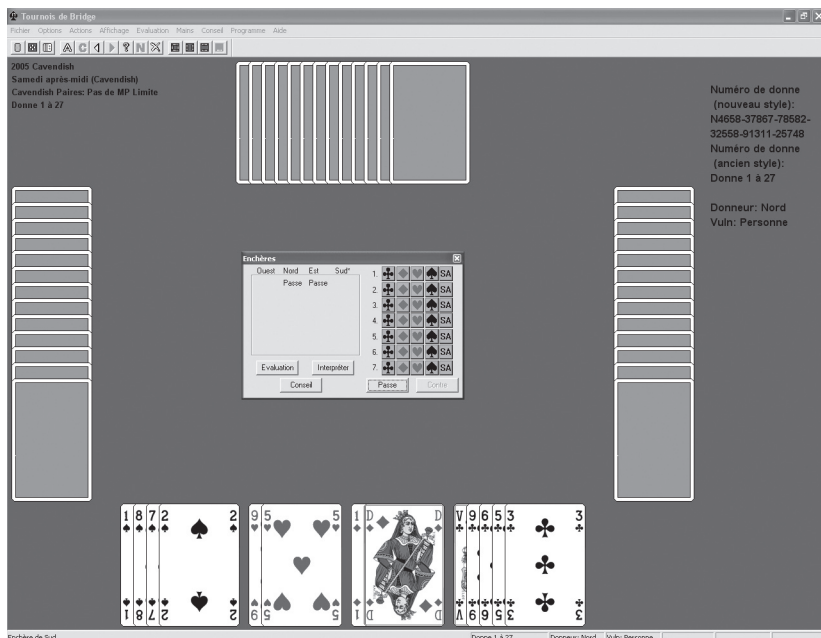
7-La compétition

7.1 Les tournois de bridge

Pour participer à un tournoi de bridge, quand vous retournez à *Bridge Academy*, cliquez sur le bouton **Compétition**, puis sur **Tournois**.

Le programme Tournois vous permet de jouer des donnes provenant de tournois réellement joués. Beaucoup de ces tournois sont des championnats de bridge nord-américains (NABC) organisés par la fédération américaine (ACBL). Vous pouvez jouer dans n'importe quel tournoi listé et voir quel aurait été votre résultat si vous aviez joué réellement ce tournoi.

Une fois que vous avez cliqué sur **Tournois**, vous sera présentée une liste de tournois ACBL. *Bridge Academy* inclut quatorze tournois du championnat nord-américain (NABC): NABC automne 1972 à Lancaster PA, NABC automne 1974 à San Antonio, NABC automne 1977 à Atlanta, NABC été 1984 à Washington DC, NABC été 1986 à Toronto, NABC automne 1986 à Atlanta, NABC été 1990 à Boston, NABC automne 1991 à Indianapolis, NABC printemps 1993 à Kansas City, NABC été 1993 à Washington DC, NABC été 1994 à San Diego, NABC été 1997 à Albuquerque, NABC automne 1997 à St-Louis, et NABC printemps 1998 à Reno. *Bridge Academy* inclut également le Cavendish 2005, le Cavendish 2006, le 2006 NSWBA ANC Butler Open Selection, un championnat américain de l'hiver 2004 (Blue Hen Sectional), un championnat américain de l'automne 2004 (Diamond State Sectional), un championnat américain de l'hiver 2005 (Blue Hen Sectional), un championnat américain de l'automne 2005 (Diamond State Sectional), un championnat américain de l'hiver 2006 (Blue Hen Sectional), et un championnat américain de l'automne 1995 (Baltimore Regional). Choisissez l'un des 23 tournois pour démarrer. (Nous tenons à remercier Bob Hamman pour la préparation des tournois Cavendish, l'Association de bridge du Delaware pour la mise en forme de ses tournois, le NSWBA pour la mise en forme de ses tournois, et les Fournitures de Bridge DOOP pour la préparation des tournois du championnat NABC de 1997. DOOP Bridge Supplies, 5310 Whitcomb Drive, Madison, WI 53711, USA, (608)271-1789.)



Après avoir choisi un tournoi, on vous présente une liste des jours et des périodes. Vous jouerez alors un tournoi de 26 à 32 donnes contre le Baron, et vos scores seront comparés à ceux obtenus par les joueurs dans le tournoi et vous recevrez les points correspondants. Après avoir joué toutes les donnes, vous pourrez voir votre classement dans le tournoi.

La plupart des tournois sont en Match Points (scorage du tournoi par paires : un point de match pour chaque paire dont vous surpassez le score et un demi-point de match pour chaque paire dont vous égalez le score). Les tournois Cavendish sont scores en multiduplicate (IMPS) : à chaque donne, vous obtenez la somme de vos IMPS en vous comparant à la totalité des paires assises dans votre ligne (vous êtes limités à 17 IMP multipliés par le nombre de comparaisons). Les tournois 2006 NSWBA ANC Butler Open Selection (et un tournoi du Blue Hen Sectional 2004) sont scores en Butler (scorage à la

médiane) : votre score est comparé à un par calculé sur l'ensemble des scores et vous recevez des IMP d'après la différence entre votre score et le par.

À la fin de chaque donne, vous verrez le score de toutes les paires qui ont joué cette donne. Si vous cochez « Affichez le contrat supputé aux autres tables », vous verrez le contrat que *Bridge Academy* a envisagé comme étant le meilleur et les levées faites aux autres tables, même si quelquefois *Bridge Academy* peut rencontrer quelques difficultés à bien deviner le contrat. Si vous cliquez sur un score particulier, vous verrez tous les contrats possibles et les levées réalisées découlant de ce score. (Nous remercions avec gratitude l'assistance de Joshua Heyer.)

Certaines épreuves ne sont pas « open » et vous jouez dans votre catégorie, cette catégorie étant déterminée par des fourchettes de Masterpoints ACBL (comparables à des points d'expert, si ce n'est qu'ils sont cumulés année après année). Par exemple, dans la feuille récapitulative des scores pour un tournoi « catégorisé » 1500/1000/500, la Colonne A montrera le classement de toutes les paires, la colonne B montrera le classement de ceux qui n'ont pas plus de 1000 Masterpoints ACBL, et la colonne C montrera le classement de tous ceux qui n'ont pas plus de 500 Masterpoints. Les trois colonnes vous concernent si vous avez moins de 500 Masterpoints (assez analogue à 4^{ème} catégorie), les colonnes A et B si vous avez entre 501 et 1000 Masterpoints (assez analogue à 3^{ème} catégorie), et seulement la colonne A si vous avez entre 1001 et 1500 Masterpoints (assez analogue à 2^{ème} catégorie). Si vous avez au dessus de 1500 Masterpoints (assez analogue à 1^{ère} catégorie), vous n'auriez pas dû être admis à jouer dans ce tournoi.

Great Game Products vend 11 CD de tournois de bridge supplémentaires contenant chacun 36 tournois ACBL. Plusieurs tournois sont en préparation et seront bientôt proposés à la vente. Pour plus de détails, voir la partie Que sont les tournois sur CD-Rom?.

Pour commander des tournois supplémentaires, sélectionnez **Fichier | Commander en ligne**, ou **Fichier | Bulletin de commande de tournois**, ou contactez nous à :

7.2 Le match de bridge

Pour participer à un Match, quand vous retournez à *Bridge Academy*, cliquez sur le bouton **Compétition**, puis sur **Match de bridge**.

Ce programme vous permet de jouer un match (en 16 donnes maximum). Vous choisissez en premier le nombre de donnes que vous voulez jouer et la méthode de score que vous voulez utiliser -Points de Match International (**IMP**), **Points à la donne**, ou **Total des points**. Vous jouez d'abord les donnes, ensuite deux autres personnes peuvent jouer les mêmes donnes à leur tour. Si vous préférez, l'ordinateur peut jouer les mains à la place d'un des humains. (Si vous désirez que l'ordinateur joue rapidement les mains, sélectionnez **Rejouer rafale** sous **Baron rejoue** dans l'écran **Options de Match**).

Vous n'êtes pas obligé de finir un match que vous avez démarré à une place donnée. Après que vous (ou un autre joueur) ayez terminé le nombre de donnes sélectionnées pour le match, vous avez la possibilité d'enregistrer le match sur disque. Vous pourrez le charger plus tard et d'autres joueurs pourront jouer les mêmes donnes et comparer leur score au vôtre.

Vous avez une large marge de manœuvre pendant les matchs. Vous pouvez varier le temps de réflexion du déclarant et des défenseurs ; de plus, vous pouvez ajouter des handicaps aux matchs si vous le désirez. Chaque joueur peut également utiliser sa ou ses propres conventions préférées ; pour cela le joueur choisit **Conventions d'enchères** du menu **Match de bridge** avant de sélectionner **Rejouer joueur humain**.

L'ordinateur notera le score donne après donne et comparera le premier score de chaque donne avec le dernier. A la fin il montrera le score total pour chaque joueur. En cliquant sur **Suivant** et **Précédent** vous pouvez obtenir une comparaison des scores de deux joueurs quelconques. Vous pouvez imprimer le résultat sur une imprimante ou l'enregistrer dans un fichier texte. Vous pouvez voir le tableau imprimable des Points de Match International en cliquant sur **Tableau IMP**.

8. S'entraîner aux conventions d'enchères

Pour choisir le système d'enchères et de conventions à utiliser pendant les enchères et le jeu de la carte, regardez la partie Choisir des profils des paires.

Le programme Conventions vous permet de vous entraîner aux conventions d'enchères sur des millions de donnes différentes. Pour apprendre les conventions avec le programme Conventions, quand vous retournez à *Bridge Academy*, cliquez sur le bouton **Apprendre**, puis sur **Conventions**.

En utilisant le programme Conventions, vous vous entraînerez sur des donnes qui se prêtent parfaitement aux conventions sur lesquelles vous vous entraînez. Vous pouvez aussi choisir «marge d'erreur», pour vous entraîner sur des donnes qui ne correspondent pas exactement aux conventions sur lesquelles vous vous entraînez mais qui s'en rapprochent.

Sur l'écran d'entraînement aux conventions, entrez le nombre de donnes que vous désirez pour vous entraîner par convention à côté de **S'entraîner aux donnes par convention**. Cochez **annoncer la convention avant la donne** si vous désirez savoir le nom de la convention sur laquelle vous vous entraînez à chaque donne, ou décochez **annoncer la convention avant la donne** si vous ne désirez pas le savoir. Cochez **créer marge d'erreur** si vous désirez avoir à la fois des donnes appropriées aux conventions d'enchères sur lesquelles vous vous entraînez mais aussi des donnes qui s'en rapprochent ou décochez **créer marge d'erreur** si vous désirez uniquement avoir des donnes parfaitement appropriées aux conventions d'enchères sur lesquelles vous vous entraînez. Sélectionnez chaque convention pour lesquelles vous désirez vous entraîner en cliquant sur le nom de la convention en dessous de **Conventions disponibles** et ensuite cliquez sur la flèche pointant la gauche pour déplacer cette convention en dessous de **S'entraîner aux conventions**. Si vous décidez de ne pas vous entraîner à une convention qui est listée en dessous de **S'entraîner aux conventions**, cliquez sur le nom de la convention et ensuite cliquez sur la flèche tournée vers la droite pour la déplacer en dessous de

Conventions disponibles. Vous n'avez généralement pas besoin de changer la **Graine aléatoire initiale**, car elle est initialisée à chaque démarrage de *Bridge Academy*.

Une fois que vous avez sélectionné les conventions sur lesquelles vous voulez vous entraîner, et que vous avez coché ou décoché **annoncer la convention avant la donne** et **créer marge d'erreur**, cliquez sur **Générer**. Le programme Conventions créera les donnes avec lesquelles vous vous entraînerez aux conventions d'enchères. Une fois les donnes créées, le bouton **S'entraîner** deviendra disponible ; si vous êtes fatigué d'attendre la génération toutes les donnes, vous pouvez cliquer **Stop**. Sinon, cliquez sur **S'entraîner** pour commencer l'entraînement aux conventions d'enchères.

Quand vous vous entraînez à une convention sur une donne, si vous avez coché **annoncer la convention avant la donne**, le programme vous dira le nom de la convention. Ensuite les enchères commenceront jusqu'à ce soit le moment d'utiliser la convention (ou de ne pas l'utiliser si vous avez coché **créer marge d'erreur**).

A ce moment là, vous pouvez cliquer sur votre enchère. Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez cliquer sur **Conseil** ; vous pouvez aussi cliquer sur **Interpréter** pour obtenir l'interprétation des enchères par *Bridge Academy*, ou **Evaluation** pour avoir une évaluation de votre main par *Bridge Academy*, comme vous le faites habituellement quand vous jouez au bridge avec *Bridge Academy*.

Une fois votre enchère choisie, le programme Conventions vous dira immédiatement si vous avez bien fait d'utiliser la convention (ou, si vous cochez **Créer marge d'erreur**, si vous avez bien fait de vous abstenir d'utiliser la convention). Si votre choix est correct, le programme Conventions vous le dira. Si vous étiez supposé enchérir une convention, mais que vous ne l'avez pas fait, le programme Conventions vous dira l'enchère que vous auriez dû faire, la convention que vous auriez dû utiliser, et la raison pour laquelle vous auriez dû faire cette enchère. Si vous étiez supposé vous abstenir d'utiliser une convention, mais que vous l'avez tout de même utilisée, le programme

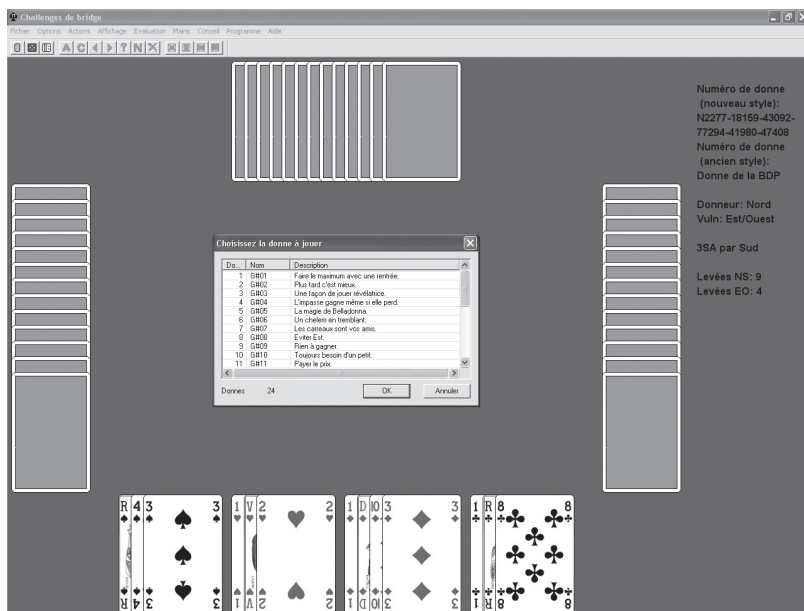
Conventions vous dira que vous n'auriez pas dû utiliser la convention, et la raison pour laquelle vous n'auriez pas dû l'utiliser.

Vous pouvez à ce moment là finir les enchères. Le programme Conventions vous rappellera à nouveau la convention que vous étiez supposé enchérir -ou peut-être supposé vous abstenir d'enchérir -et quelle enchère vous auriez dû faire -ou vous abstenir de faire. Vous pouvez à ce moment là passer à la donne d'entraînement suivante en cliquant **Donne suivante** ; vous pouvez aussi **Réenchérir** la donne ou **Quitter** le programme Conventions.

9-Les challenges

Pour tester votre jeu de la carte avec le programme Challenges, quand vous retournez à *Bridge Academy*, cliquez sur le bouton **Apprendre**, puis sur **Challenges**.

Les Challenges comprennent 216 problèmes de donnes préparées par Easley Blackwood, une des personnalités importantes du bridge en Amérique depuis des années, l'inventeur de la convention Blackwood, et l'auteur de plusieurs livres de Bridge. Les **Challenges Blackwood 2007** sont 24 tout nouveaux problèmes de bridge sélectionnés spécialement pour *Bridge Academy*. Les **Challenges Blackwood 2006**, **Challenges Blackwood 2005**, **Challenges Blackwood 2004**, **Challenges Blackwood 2003**, **Challenges Blackwood 2002**, **Challenges Blackwood 2001**, **Challenges Blackwood 2000** et **Challenges Blackwood classiques** sont 192 problèmes repris des versions précédentes de *Bridge Academy*.



Ce sont des problèmes de jeu de la carte du déclarant adaptés au Bridge Robre, et l'objectif du déclarant (Sud) est d'assurer son contrat sans chercher à faire des surlevées. Comme ces donnes sont prévues pour des joueurs confirmés, attendez-vous à en trouver certaines difficiles.

On vous donne les enchères et l'entame, après quoi vous commencez à jouer la donne d'habitude. Si vous faites une erreur au jeu de la carte, le programme vous le fait savoir, et ne vous laisse pas continuer tant que vous n'avez pas trouvé le jeu correct. Souvent l'ordre exact des cartes jouées n'est pas important. Si vous êtes confronté à un choix de cartes à jouer qui semblent équivalentes, le programme vous demande d'utiliser les règles suivantes :

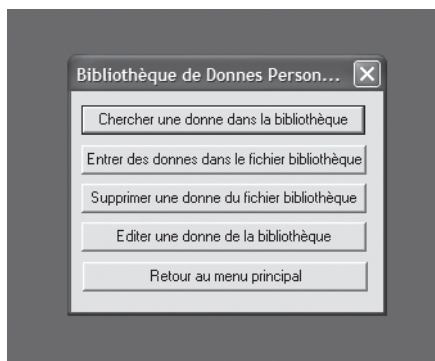
1. Quand vous encaissez des couleurs maîtresses secondaires, jouez la couleur la plus chère d'abord.
2. Jouez les couleurs maîtresses secondaires avant d'encaisser les atouts restants.
3. Quand vous rentrez en main ou qu'au contraire vous « montez » au mort, préférez la couleur la plus chère si vous avez le choix.
4. Quand vous encaissez des gagnantes de vos 2 mains, jouez la carte la plus forte d'abord.
5. Quand vous défaussez, jetez les petites cartes avant les honneurs et défaussez la couleur la moins chère d'abord.

Si vous avez besoin d'un conseil pendant que vous jouez la donne, vous pouvez cliquer sur **Conseil**, ou cliquer sur **Actions / Conseil**, ou cliquer sur l'icône de la barre d'outils **?**, ou encore appuyer sur la touche **F2**. Pour une explication des caractéristiques essentielles de la donne, vous pouvez cliquer sur **Actions / Lire les commentaires**.

10-La bibliothèque de donnes

Pour utiliser le programme Bibliothèque de donnes, quand vous retournez à *Bridge Academy*, cliquez sur le bouton **Outils**, puis sur **Bibliothèque de donnes**.

Ce programme vous permet d'enregistrer et d'éditer des donnes dans un fichier. Vous pouvez utiliser la Bibliothèque de donnes pour enregistrer une donne de *Bridge Academy* que vous venez de jouer, ou vous pouvez aller directement à la Bibliothèque de donnes et entrer les cartes, les enchères et le jeu de la carte d'une donne. Une fois la donne saisie, vous pouvez ajouter un commentaire avant de l'enregistrer.



Après avoir joué une donne, quand vous sélectionnez **Enregistrer la donne dans la BPD**, vous devez indiquer un nom de fichier. Si le nom de fichier existe déjà, la donne sera ajoutée à ce fichier; ce qui permet d'enregistrer plus d'une donne par fichier. Ensuite vous pouvez donner un nom à la donne, une brève description, ainsi que des commentaires. (A noter que le numéro de la donne ne sera pas enregistré automatiquement, donc si vous souhaitez avoir la possibilité d'identifier la donne par son numéro ultérieurement vous devriez inclure ce numéro dans le commentaire). Vous pouvez aussi inclure jusqu'à trois notes sur les enchères, et vous pouvez indiquer la dernière levée

critique. Au-delà de cette levée critique, les autres levées n'ont pas besoin d'être précisées, et le programme pourra éventuellement finir la donne tout seul.

Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **Outils**, puis sur **Bibliothèque de donnes**. Vous pouvez alors retrouver une donne enregistrée, entrer de nouvelles donnes, effacer ou éditer une donne enregistrée.

Si vous cliquez sur **Effacer une donne de la bibliothèque**, vous pouvez sélectionner un fichier, et sélectionner une donne à effacer de ce fichier. Si vous cliquez sur **Editer une donne de la bibliothèque**, vous pouvez sélectionner un fichier, et choisir une donne à éditer. Vous pouvez éditer les mains, les enchères, le jeu de la carte, et les notes sur les enchères.

Si vous cliquez sur **Lire une donne de la bibliothèque**, vous pouvez sélectionner un fichier, et une donne précise de ce fichier. On vous demandera si vous voulez enchérir et jouer la donne comme elle a été préparée, et si vous répondez **Non** à cette question l'enchère et le jeu de la carte définis lors de la saisie de la donne ne seront pas exigés. Si vous répondez **Oui** à cette question, vous serez tenu d'enchérir et de jouer selon ce qui a été prévu, c'est-à-dire jusqu'à la fin des enchères, du jeu de la carte, ou jusqu'à la levée critique.

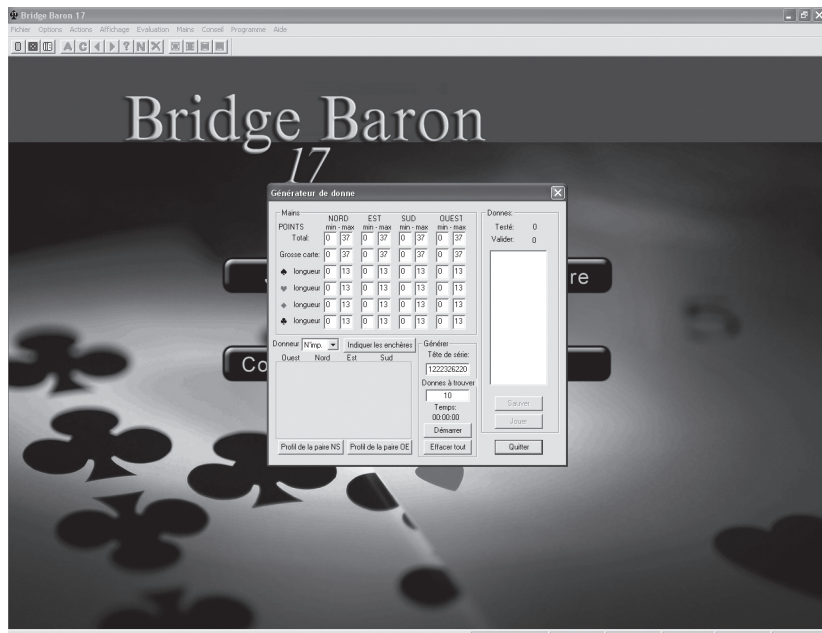
Si vous avez besoin d'un conseil pendant que vous jouez la donne, vous pouvez cliquer sur **Conseil**, cliquer sur **Actions / Conseil**, cliquer sur l'icône ? sur la barre d'outils, ou appuyer la touche **F2**. Pour une explication des caractéristiques essentielles de la donne, vous pouvez cliquer sur **Actions / Lire les commentaires**.

Si vous cliquez sur **Entrer des donnes dans la bibliothèque**, vous devez saisir en premier les mains de chacun des joueurs. Vous devez ensuite cliquer sur **Entrer les enchères** ce qui vous permettra de définir la vulnérabilité et le donneur. Vous pouvez ensuite entrer une séquence d'enchères ou spécifier un contrat. Vous pouvez aussi entrer une séquence d'enchères partielle (ou pas de séquence d'enchères) en entrant les enchères que vous désirez, et ensuite en cliquant sur **Arrêter de saisir et sauver la donne!**

Vous pouvez ensuite cliquer sur **Enregistrer** pour sauver la donne. Vous pouvez aussi cliquer sur **Notes sur les enchères** pour entrer des alertes ou d'autres explications sur les enchères. Si un contrat ou des enchères ont été spécifiées, vous pouvez cliquer sur **Entrer jeu** pour entrer un jeu de la carte complet ou partiel, ou seulement l'entame. Après avoir saisi le jeu, vous pouvez cliquer sur **Dernière levée critique** comme décrit ci-dessus.

Vous pouvez aussi utiliser la Bibliothèque de donnes pour lire les fichiers PBN (Portable Bridge Notation). Après avoir cliqué sur **Lire des donnes de la bibliothèque**, sélectionnez «**Type de fichiers : Portable Bridge Notation (*.pbn)** ». Ensuite choisissez un fichier PBN (qui doit être dans un format Export, PBN 1.0 standard). Après avoir sélectionné un fichier, vous pouvez cliquer sur **Préc** et **Suiv** pour vous déplacer dans les donnes du fichier, ou vous pouvez aller directement à une donne particulière en entrant son numéro et en cliquant sur **Aller à la donne** . Quand vous sélectionnez une donne, son libellé apparaît, et vous pouvez cliquer sur **Charger** pour jouer cette donne. A noter que seul *Bridge Academy* lit les mains, le contrat, et les notes du fichier PBN. Plusieurs fichiers PBN peuvent être trouvés sur le Web à : <http://home.iae.nl/users/veugent/pbn.html>

11. Générateur de donnes



Pour utiliser le programme Générateur de donnes, quand vous retournez à *Bridge Academy*, cliquez sur le bouton **Outils**, puis sur **Générateur de donnes**.

Le Générateur de donnes vous permet de créer des donnes à contraintes qui spécifient le compte de points et la distribution. Vous pouvez également créer des donnes destinées à des séquences d'enchères particulières. Dans ce cas, les donnes que vous générez dépendent de la carte de conventions que Nord-Sud utilisent, aussi bien que de la carte de conventions qu'Est-Ouest utilisent.

La sélection du Générateur de donnes à partir de l'écran principal vous amène à l'écran sur lequel vous précisez vos critères. Pour chacune des mains, vous pouvez fixer les points (d'honneurs ou totaux), la distribution des couleurs, le donneur, une séquence d'enchères, et/ou les conventions d'enchères que vous désirez voir actives pendant la création de la donne. Vous pouvez également spécifier le nombre de donnes que vous désirez générer (10 par défaut), et le numéro de la série, qui est le numéro de la donne à partir duquel la recherche sur vos donnes à contraintes débutera.

Faites attention à n'indiquer que les critères qui sont importants. Si, par exemple, vous spécifiez les honneurs et le total des points et les distributions des couleurs pour les quatre mains, le générateur de donnes peut chercher indéfiniment sans trouver une seule donne respectant toutes les contraintes. Et si vous aggravez le problème en spécifiant également une séquence d'enchères, il est peu probable que des donnes correspondantes soient trouvées.

En général, vous devriez spécifier les points d'honneurs si vous désirez créer des donnes à Sans-Atout et le points DH si vous désirez créer des donnes de contrats à la couleur. Si vous choisissez d'imposer la séquence d'enchères, vous ne pourrez pas en plus spécifier le compte des points ou la distribution des couleurs. En effet le compte des points et la distribution des couleurs sont implicitement dictés par la séquence d'enchères, et ajouter ces spécifications est au mieux superflu et au pire gênera le générateur de donnes dans sa recherche pour trouver les donnes correspondantes.

Par exemple, supposez que vous désirez générer des donnes où Sud a 20 points ou plus mais pas de majeure cinquième, et Nord a 10 points ou plus. Sous **NORD**, dans la colonne **min**, dans la rangée **Total**, entrez «10»; cela obligera Nord à avoir 10 points ou plus. Sous **SUD**, dans la colonne **min**, dans la rangée **Total**, entrez «20»; cela obligera Sud à avoir 20 points ou plus. Sous **SUD**, dans la colonne **max**, dans la rangée des **Piques**, entrez «4»; cela obligera Sud à avoir au maximum 4 piques. Sous **Sud**, dans la colonne **max**, dans la rangée des **Cœurs**, entrez «4»; cela obligera Sud à avoir au maximum 4 cœurs. Ensuite cliquez sur **Démarrer**.

Pour prendre un autre exemple, supposez que vous désirez générer des donnes où Sud ouvre d'1SA, Nord répond 2T, et Sud réenchérit à 2C, mais vous ne faites pas attention aux enchères d'Est-Ouest. Au **Donneur**, choisissez **Sud**; cela obligera Sud à être donneur. Puis cliquez sur **Indiquer les enchères**. Cliquez sur **1SA** pour la première enchère ; ceci forcera Sud à déclarer 1SA. Cliquez sur **N'importe quelle enchère** pour la suivante ; ceci permettra à Ouest de faire l'enchère de son choix. Cliquez sur **2T** pour la prochaine enchère ; ceci forcera Nord à répondre 2T. Cliquez sur **N'importe quelle enchère** pour la suivante ; ceci permettra à Est de faire l'enchère de son choix sur les 2T de Nord. Cliquez **2C** pour l'enchère suivante ; ceci obligera Sud à dire 2C comme première redemande. Cliquez sur **Terminé** pour clore la séquence d'enchères spécifiées. Cliquez maintenant sur **Démarrer**.

Quand vous avez fini de rentrer vos critères, cliquez sur **Démarrer**. A chaque donne générée, son numéro apparaît dans la fenêtre Donnes. S'y trouvera aussi un compteur des donnes testées et des donnes correspondant aux contraintes trouvées. Vous pouvez choisir de jouer les donnes immédiatement, en les enregistrant ou non, ou de les enregistrer pour les utiliser plus tard. Pour les sauvegarder, vous devez leur donner un nom de fichier ; si vous les jouez sans les enregistrer, les donnes seront perdues (bien qu'en notant leur numéro, vous pouvez les retrouver en entrant ce numéro quand vous jouez en mode Donnes aléatoires numérotées).

Pour retrouver un ensemble de donnes générées que vous avez enregistrées, dans le menu **Options**, sélectionnez **Paramètres de jeu**, et cliquez sur l'onglet **Donne** ; sous **Origine de la donne**, sélectionnez **Donne générée**. Ensuite, à partir de l'écran d'accueil, cliquez sur le bouton **Jouer**, puis sur **Jouer au bridge**. Vous verrez apparaître une liste des fichiers que vous avez créés, et il suffit de cliquer sur le nom d'un fichier pour retrouver l'ensemble des donnes ainsi nommé. Vous pouvez ensuite jouer les donnes dans *Bridge Academy* comme s'il s'agissait de n'importe quel autre type de donnes.

Nouvelles fonctions du moteur Bridge Baron 17

1. Nous avons ajouté gratuitement de quatre nouveaux Tournois de Bridge: le Cavendish 2006 (scoré en multiduplicate), le 2006 NSWBA ANC Butler Open Selection (scoré en Butler), un championnat américain de l'automne 2005 (Diamond State Sectional), et un championnat américain de l'hiver 2006 (Blue Hen Sectional).
2. Nous avons ajouté 4 nouvelles conventions d'enchères, telles que Namyats, Contre d'Orientation d'Entame, Signal d'Arrêt Wolff, et Soutiens Artificiels à 2T/2K après un Contre. Vous pouvez maintenant ouvrir ou non de 1SA avec des 6 cartes mineures, ou avec un singleton à l'As ou au Roi. Vous pouvez maintenant choisir Stayman-Puppet après 1SA. Pour sélectionner ces conventions, voir la partie Choix de Profils de paire. Pour plus d'informations à propos de ces conventions, voir la partie A propos des conventions d'enchères.
3. Nous avons amélioré le jeu de la carte et les enchères.
4. Nous avons ajouté 24 nouveaux problèmes de donnes (challenge) pour un total de 216 Challenges.
5. Nous avons amélioré la partie graphique de l'interface.

C-QUOI DE NEUF DANS BRIDGE ACADEMY ?

12. Apprendre le Bridge

Votre CD *Bridge Academy* inclut le programme (en anglais seulement) « Learn to Play Bridge » (« Apprendre à Jouer au Bridge »), présenté par la Fédération américaine (www.acbl.org). Si vous êtes débutant au bridge, ce programme peut vous apprendre les règles du Bridge et vous présenter les enchères et le jeu de la carte.

Le Bridge est un jeu de cartes qui se joue à quatre joueurs, en 2 équipes de 2 jouant l'une contre l'autre. Les joueurs se placent autour de la table et occupent une position nommée selon les points cardinaux. Un joueur sera donc Sud, Ouest, Nord ou Est. Une équipe sera formée des joueurs placés en Sud et Nord, l'autre équipe par les joueurs Ouest et Est. On parle donc de ligne Nord-Sud ou de ligne Est-Ouest pour désigner ces 2 équipes. Le jeu se joue avec un jeu de 52 cartes. Il y a quatre couleurs : Pique, Cœur, Carreau, et Trèfle. La hauteur des cartes de la plus forte à la moins forte est as, roi, dame, valet, dix, et de neuf à deux. Les cartes les plus fortes (de l'as au dix) sont appelées des honneurs.

Chaque donne se compose de 2 parties : une séquence d'enchères dont le but est de déterminer le contrat qui sera joué, et le jeu de la carte pendant lequel le camp qui a remporté les enchères essaie de réaliser son contrat et l'autre camp essaie de l'en empêcher. Pendant la séquence d'enchères, c'est le donneur qui a le premier la parole et chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, peut enchérir à son tour. La séquence d'enchères est finie lorsque 3 joueurs successifs ont dit « Passe », c'est-à-dire n'ont pas fait d'enchère. A la fin du jeu de la carte, des points sont attribués au gagnant de la séquence d'enchères s'il a rempli son contrat, ou aux adversaires s'il ne l'a pas réalisé (on dit qu'il a chuté son contrat).

- Déroulement de la séquence d'enchères
- Objectifs des enchères
- Mécanismes du jeu de la carte
- Stratégies de base du jeu de la carte
- La marque
- Pour aller plus loin

12.1 Déroulement de la séquence d'enchères

Une enchère est la combinaison d'un niveau (un nombre de 1 à 7) et d'une couleur (ou Sans-Atout). Le niveau est le nombre de levées qui doivent être réalisées au dessus d'un nombre de levées minimum imposé pour toutes les enchères annoncées au niveau de un (six levées). Exemple : si je fais l'enchère de 3 Trèfles, je m'engage à réaliser $6 + 3 = 9$ levées à l'atout Trèfle. Le contrat peut être à la couleur (une couleur est alors la couleur d'atout), ou à sans-atout (il n'y a pas de couleur d'atout). Pendant la séquence d'enchères chaque enchère qui suit l'enchère annoncée doit être plus forte que la précédente. Si les niveaux d'enchère sont différents, le niveau le plus haut prédomine. Par exemple, une enchère au niveau de 2 est plus forte que toute enchère au niveau de 1. Si deux enchères sont au même niveau, l'enchère dont la couleur est la plus chère prédomine. L'ordre des couleurs est Trèfle, Carreau, Cœur, et Pique, avec Sans-atout qui est l'enchère la plus forte. Ainsi, 1 Cœur est plus fort qu'1 Trèfle ou 1 carreau, mais moins qu'1 Pique ou 1 Sans-atout. Il y a deux enchères spéciales, contre et surcontre, lesquelles augmentent les primes et les pénalités en cas de réussite ou d'échec d'un contrat.

Le donneur est le premier à pouvoir faire une enchère, mais il peut passer son tour en disant « Passe ». Quand un joueur fait la première enchère, on dit qu'il ouvre les enchères, et son enchère est appelée l'ouverture. Les enchères continuent dans le sens des aiguilles d'une montre, avec la possibilité pour chaque joueur de faire une enchère plus forte que celle qui vient d'être faite ou

de passer (décliner l'enchère). Si les 4 joueurs passent, la donne est annulée, et le jeu se poursuit avec la donne suivante. Passer à un moment dans la séquence d'enchères ne vous empêche pas de revenir dans les enchères plus tard.

Les enchères se poursuivent jusqu'à ce que trois joueurs consécutifs passent. C'est la dernière enchère produite avant les 3 passes qui détermine le contrat final. Le camp qui a remporté le contrat est dit en attaque, l'autre camp est en défense. Le nombre du contrat (plus 6) représente le nombre de levées qui doivent être réalisées par le camp en attaque et la couleur établit la couleur d'atout (prise au sens large, puisque Sans-atout est une sorte de couleur spéciale). Par exemple, si le contrat est 4 Cœur, le contrat consiste à réaliser $6 + 4 = 10$ levées avec les cœurs comme couleur d'atout (si vous en faites plus, tant mieux). Le déclarant est le joueur de l'équipe qui a le premier nommé la couleur du contrat. Par exemple si Sud dit 1 Trèfle et Nord 3 Trèfle, c'est Sud qui jouera ce contrat.

12.2 Objectifs des enchères

La séquence d'enchères détermine l'équipe qui tentera de réaliser un contrat. L'objectif des enchères est de trouver le bon contrat pour votre équipe ou d'empêcher les adversaires de faire de même. Pendant la séquence d'enchères vous échangez des informations avec votre partenaire, comme : la force de votre main ou la longueur de vos couleurs. Vous allez essayer avec votre partenaire de trouver un juste niveau pour le contrat et la couleur la plus appropriée pour être la couleur d'atout (ou sinon, envisager la possibilité de jouer à Sans-Atout).

Vous ne pouvez pas transmettre toutes les informations concernant votre main dans une enchère. Le principe consiste à décrire votre main au fur et à mesure que les enchères progressent. Vos enchères tenteront d'indiquer les longueurs de certaines couleurs et la force globale de votre main. Parfois une enchère ne correspondra pas à une couleur de votre main, mais elle pourra avoir une signification artificielle, ou encore une question particulière

au partenaire à propos de sa main. Bien sûr, si vous n'avez rien à décrire, vous pouvez simplement passer tout au long de la séquence d'enchères.

Différentes méthodes pour évaluer la valeur des mains ont été développées depuis les premiers jours du bridge. Le décompte des points a été popularisé par Charles Goren dans les années 1930 et c'est toujours la méthode largement la plus utilisée. Il prend en considération aussi bien les honneurs que les couleurs courtes. Goren attribue une valeur de 4 points pour un as, 3 points pour un roi, 2 points pour une reine, et d'1 point pour un valet. Pour les couleurs courtes, il attribue une valeur de 1 point pour un doubleton (deux cartes dans une couleur), 2 points pour un singleton (une carte dans une couleur), et 3 points pour une chicane (aucune carte). Cette sorte de points est appelée points de distribution. Ces points reflètent assez bien le potentiel d'une main à produire des levées, et Goren les considéra faciles à utiliser pour la moyenne des joueurs de bridge.

La valeur d'une main en points est la somme des points d'honneurs et de distribution. Les points d'honneurs sont utilisés pour estimer une enchère à Sans-atout (car les valeurs constituées par des courtes ne sont exploitables que s'il y a un atout et que l'on peut réaliser des levées par la coupe), alors que le compte total de point (donc honneurs plus distribution) est utilisé pour les enchères à la couleur.

Quand vous considérez une couleur comme une couleur d'atout potentielle, n'oubliez pas qu'il est préférable de posséder au moins huit cartes dans la couleur entre vos deux mains. Neuf ou plus est encore mieux, mais une couleur d'atout septième sera à éviter, spécialement par des joueurs débutants, à moins qu'il n'y ait pas d'autres alternatives. En effet, si vous avez 7 atouts dans votre camp, les adversaires en auront 6, et l'avantage ne sera pas assez net.

L'expérience a montré qu'il faut environ 26-27 points (distribution + honneurs, en additionnant la valeur des 2 mains) pour réaliser 10 levées à l'atout Pique ou Cœur, ce qui correspond au contrat de 4 Pique ou de 4 Cœur. Pour réaliser un 9 levées à Sans-Atout, il faut avoir diagnostiqué une force combiné de 25

points d'honneurs, ce qui correspond au contrat de 3 Sans-atout. Pour réaliser 11 levées à Carreau ou à Trèfle, donc jouer un contrat de 5 Carreau ou de 5 Trèfle, on considère qu'il faut en moyenne un total de 28-29 points DH (Distribution + Honneurs). Ces 3 contrats ne sont pas évoqués par hasard : ce sont des manches, c'est-à-dire des contrats qui comportent un bonus important si on les réussit. En dessous de la manche, on parle de partielle, mais au-dessus de la manche, il existe 2 types de contrat encore plus rémunérateurs : le petit chelem et le grand chelem : un petit chelem (toutes les levées sauf 1) demande un minimum de 33 points pour être réalisé et un grand chelem (toutes les levées) un minimum de 37 points.

12.3 Fonctionnement du jeu de la carte

Le joueur à gauche du déclarant pose la première carte sur la table, appelée entame. L'entame faite, le partenaire du déclarant devient le mort : il dispose ses cartes de façon à ce qu'elles soient visibles sur la table et ne participe pas au jeu de la carte. Les joueurs jouent à tour de rôle, toujours dans le sens horaire. En tant que déclarant vous jouez à la fois vos cartes et les cartes du mort, pendant que les défenseurs jouent leurs propres cartes, donc vous jouez une carte du mort après l'entame, le partenaire de l'entameur joue ensuite et vous jouez en dernier : la première levée a été jouée. Quelle carte jouer ? La seule règle du bridge est qu'il faut fournir à la couleur, c'est-à-dire que si le premier joueur joue par exemple du Carreau, vous devez en jouer aussi. C'est la seule obligation : on n'est pas obligé de monter (comme à la belote), et si on ne possède pas de carte de la couleur demandée, on peut défausser ou couper (dans ce dernier cas, uniquement s'il s'agit d'un contrat à la couleur). Le gagnant du plis est celui qui a fourni la plus haute carte (à Sans-atout, il s'agit de la plus haute carte dans la couleur demandée, à l'atout, les cartes de la couleur d'atout priment sur celles de la couleur demandée : supposons qu'on joue à l'atout Pique, et qu'on a joué Valet de Trèfle, Roi de Trèfle, As de Trèfle et 2 de Pique : c'est celui qui a joué le 2 de Pique qui remporte la levée). Le joueur qui a remporté la levée est celui qui entame la levée suivante.

Le déclarant tente de remporter assez de levées pour réaliser le contrat, alors que les défenseurs essaient de remporter assez de levées à tous les deux pour faire chuter le contrat.

12.4 Stratégies de base du jeu de la carte

Dans le jeu de la carte il y a plusieurs façons de remporter des levées. L'une d'entre elles est de jouer les plus hautes cartes d'une couleur non jouée. Initialement, c'est l'as, mais plus tard dans le jeu une carte comme le quatre peut être la plus haute carte des cartes non-jouées.

D'autres manoeuvres impliquent de jouer une carte qui n'est pas la plus haute carte non-jouée mais qui est plus la haute de toutes celles que possèdent les adversaires qui jouent après vous. Par exemple, supposez que vous ayez l'as et la dame dans une couleur et que vous êtes la deuxième ou troisième personne à jouer. Si le roi est dans la main de l'adversaire qui joue avant vous, et qu'il décide de ne pas jouer le roi, vous pouvez remporter la levée avec votre dame. Vous avez fait une impasse.

Finalement, à un contrat à la couleur, si vous êtes chicane dans la couleur entamée, vous pouvez jouer un atout. Cette action est connue sous le nom de couper, et cet atout remportera la levée à moins qu'un atout plus fort soit joué par la suite au cours de la levée.

Dans un contrat à la couleur les experts se concentrent sur les perdantes du déclarant et du mort et sur la possibilité d'éliminer ces perdantes par la coupe, les impasses, ou de les défausser sur des gagnantes. A un contrat à Sans-Atout, ils se concentrent sur les levées gagnantes et les gagnantes potentielles qui peuvent être affranchies en capturant les fortes cartes de l'adversaire ou par des impasses.

12.5 La marque

Quand un contrat est réalisé, on ne compte que les levées à partir de la septième (les 6 premières ne comptent pas). Chaque levée à l'atout Trèfle ou

Carreau compte 20 points; chaque levée à l'atout Pique ou Cœur compte 30 points. A Sans-Atout la première levée compte 40 points et les suivantes 30 points. Exemple : vous venez de réaliser le contrat de 4 Piques. Pour les levées, vous marquez donc 30 multiplié par 4 soit 120 points. Quand vous faites plus de levées que le contrat demandé vous avez fait une ou plusieurs surlevées. Vous jouiez 3 Trèfles (soit 9 levées) et vous avez remporté 11 levées : vous avez donc rempli votre contrat plus 2 surlevées. Ces surlevées ont la même valeur que les levées « normales ». Si votre contrat est une partielle, vous recevez un bonus de 50 points qui s'ajoutent aux points des levées. Si vous jouez une manche (3 SA, 4 Cœur ou 4 Piques, 5 Trèfle ou 5 Carreau), vous percevez un bonus de 300 ou 500 points (selon la vulnérabilité) qui s'ajoute aux points de levées.

Quand vous avez chuté, c'est vos adversaires qui reçoivent des points. Les points qui leur sont attribués sont compris dans une zone allant de 50 à 600 points pour chaque levée manquante pour arriver au contrat demandé.

Quand vous estimez que vous pouvez marquer plus en défendant ou en faisant chuter vos adversaires qu'en jouant un contrat vous même, c'est une bonne stratégie de contrer les adversaires quand c'est votre tour d'enchérir. Les adversaires, à leur tour, peuvent surcontrer s'ils sont confiants dans la réussite de leur contrat. Quand vous jouez un contrat contré ou surcontré, que vous réussissez, vous recevez deux fois ou quatre fois la marque pour chaque levée au dessus de la limite imposée (six) et 100 à 400 points par surlevée. Quand vous chutez un contrat contré ou surcontré, les pénalités augmentent en conséquence.

Un contrat pour 12 levées est appelé un petit chelem. Si vous enchérissez et réussissez un petit chelem, vous recevez un bonus de 500 points si vous n'êtes pas vulnérable ou de 750 points si vous êtes vulnérable. Un contrat pour 13 levées (toutes) est appelé un grand chelem. Si vous enchérissez et réussissez un grand chelem, vous recevez un bonus de 1000 points si vous n'êtes pas vulnérable ou de 1500 points si vous êtes vulnérable, qui s'ajoutent au bonus de manche et aux points des levées.

La marque du Bridge Robre et du Bridge de comparaison est fondamentalement la même, mais il existe quelques différences. Dans le bridge robre la première ligne à marquer une manche devient vulnérable et la première ligne à remporter deux manches gagne le robre. Si la ligne gagnante marque deux manches à zéro, elle obtient 700 points de bonus. Si l'autre ligne remporte une manche avant que la ligne gagnante obtienne deux manches, la ligne gagnante n'obtient que 500 points de bonus. Il est possible d'être la première ligne à remporter deux manches et de perdre le robre par la suite si vous avez chuté des contrats à plusieurs occasions.

Dans le bridge robre, vous pouvez recevoir des points de bonus dans un contrat à la couleur si vous possédez des honneurs - quatre ou cinq honneurs d'atout dans une main. Le bonus est de 100 points pour quatre honneurs et de 150 points pour cinq honneurs. Si vous êtes à Sans-Atout, vous recevez 150 points si vous possédez les quatre as dans une main.

Dans le bridge de comparaison chaque donne est une donne indépendante dans laquelle le donneur et la vulnérabilité sont prédéterminés. S'ajoutant au score de base, qui donne 90 points pour réussir 3 piques ou 100 points pour réussir 3 Sans-Atout, vous obtenez 50 points de plus pour réussir une partie, 300 points pour réussir une manche si vous n'êtes pas vulnérable, et 500 points pour réussir une manche si vous êtes vulnérable.

12.6 Pour aller plus loin

La meilleure façon d'apprendre le jeu est de s'y entraîner, et *Bridge Academy* est l'outil parfait pour s'entraîner. La section suivante présente des suggestions pour les joueurs débutants, les joueurs moyens, et les joueurs expérimentés qui utilisent *Bridge Academy* afin d'améliorer leurs enchères et leur jeu de la carte. Le jeu de bridge présente un nouveau challenge à chaque donne. Les joueurs confirmés prennent plaisir à discuter sur la façon d'enchérir une main, le jeu de la carte demande souvent des manipulations inhabituelles et de la créativité. Cela explique, entre autres, la popularité sans précédent de ce jeu, plus de 70 années après sa création.

13. Apprendre avec *Bridge Academy*

Votre CD *Bridge Academy* inclut le programme (en anglais seulement) « Learn to Play Bridge » (« Apprendre à Jouer au Bridge »), présenté par la Fédération américaine (www.acbl.org). Si vous êtes nouveau au bridge, ce programme peut vous apprendre les règles du bridge et vous initiez aux enchères et au jeu de la carte du bridge.

Bridge Academy peut être utilisé comme un outil d'enseignement pour les joueurs qui débutent le bridge aussi bien que pour les joueurs expérimentés. Tous les joueurs peuvent utiliser l'enchère et le jeu de la carte recommandés de Baron. Vous trouverez là d'autres suggestions pour utiliser le programme en vue d'améliorer votre jeu. Les liens sur les diverses sections du fichier d'aide vous fourniront plus de renseignements sur les diverses fonctions et caractéristiques.

- Suggestions pour les débutants
- Suggestions pour les joueurs moyens
- Suggestions pour joueurs expérimentés

13.1 Suggestions pour les débutants

Pendant les enchères, cliquez sur **Evaluation** pour obtenir l'évaluation d'une main. Cela montre les points d'honneurs, les points de distribution, les points d'enchères, les levées de défense, et les levées de jeu de votre main. Pour chaque catégorie il existe un texte expliquant le calcul de cette catégorie. Apprendre à compter vos levées est essentiel pour trouver les bonnes enchères.

Cliquez sur **Interprétation** pendant les enchères pour obtenir l'interprétation de la séquence d'enchères. Cela vous explique comment le Baron interprète la séquence d'enchères jusqu'à son point actuel. Pour chaque main sont

montrés : les longueurs des couleurs, les points d'honneurs, et le total des points.

Utilisez le donneur fixe pour travailler sur les enchères. Placez le donneur en Sud pour vous entraîner aux enchères d'ouverture, ou placez-le en Nord pour vous entraîner aux réponses à l'ouverture. Placez le donneur en Est pour travailler sur les interventions.

Jouez les donnes avec les quatre jeux visibles à l'écran (en sélectionnant **Mains I Toutes visibles**, en appuyant sur le bouton **F5**, ou en cliquant sur l'icône **Toutes les mains** de la barre d'outils). Cela vous aidera à reconnaître et à comprendre les stratégies de vos adversaires et de votre partenaire.

Rejouez les donnes que vous estimez pouvoir mieux jouer.

Essayez les Tournois de Bridge pour vous habituer à jouer en bridge de comparaison. (Quand vous avez joué les trois tournois inclus gratuitement avec *Bridge Academy*, vous pouvez commander des tournois supplémentaires en sélectionnant **Fichier I Commander en ligne** ou **Fichier I Formulaire de commande de tournois**. Pour plus de précisions, voir la partie Que sont les tournois sur CD-Rom ?).

13.2 Suggestions pour les joueurs moyens

Entraînez-vous sur les diverses conventions d'enchères en utilisant le programme de Conventions.

Augmente le niveau de jeu de Baron jusqu'à au moins 11.

Dans le menu **Options**, sélectionnez **Paramètres de jeu**, cliquez sur l'onglet **Données**, et sous **Afficher conseil**, sélectionnez **Annoncer si différent**. Quand vous faites une enchère ou un jeu de la carte différent de celui que *Bridge Academy* a recommandé de jouer, *Bridge Academy* vous le dira. Etant donné que ce n'est qu'un message et qu'il ne vous a pas donné le conseil attendu, vous pouvez essayer une autre enchère ou jeu de la carte qui vous semblent être plus appropriés.

Entrez et jouez des donnes tirées de revues ou de livres. Enregistrez ces donnes dans la Bibliothèque de donnes ainsi vous pouvez les retrouver et les jouer plus tard.

Travaillez votre jeu en tant que déclarant ou votre jeu en défense exclusivement. Sur le menu **Options**, sélectionner **Paramètres de jeu**, cliquer sur l'onglet **Donne**, et sous **Meilleure Main**, sélectionnez **Nord-Sud** ou **Est-Ouest**. Jouez avec la meilleure main en Nord-Sud fera de vous le déclarant de la plupart des contrats, alors qu'en donnant la meilleure main à Est-Ouest vous fera jouer en défense la plupart du temps.

Jouez en Bridge de comparaison contre *Bridge Academy*. Après avoir joué la donne, regardez le Baron la rejouer. Faites attention aux différences et voyez qui prend les bonnes décisions.

Travaillez les enchères de chelem. Dans le menu **Options**, sélectionner **Paramètres de jeu**, et cliquer sur l'onglet **Donne** ; sous **Origine de la donne**, sélectionnez **Chelem aléatoire**, et sous **Meilleure Main**, choisissez **Nord-Sud**. Cela générera des donnes qui laissent à Nord-Sud une bonne chance de jouer des chelems.

13.3 Suggestions pour les joueurs expérimentés

Augmente le niveau de jeu de Baron jusqu'à au moins 21.

Utilisez la Bibliothèque de donne pour créer des bibliothèques de donnes. Vous pouvez créer des bibliothèques différentes pour y classer les différents types de donnes comme jeux de sécurité, squeezes, jeux de coupes, ou ce que vous désirez. Retrouver des donnes de ces bibliothèques vous permettra de vous entraîner sur les différentes techniques chaque fois que vous le désirerez.

Travaillez avec votre partenaire préféré sur les enchères en faisant de Nord et Sud des joueurs humains. (Sur le menu **Options**, sélectionnez **Joueurs**, et cliquez sur le bouton **Humain** pour **Nord** et **Sud**). Vous pouvez imprimer un ensemble de mains de votre partenaire pour éviter de vous partager le clavier

à tour de rôle, en sélectionnant **Imprimer un ensemble de donnes** dans le menu **Fichier**.

Fixez l'origine de la donne sur Partielles aléatoires, Manches aléatoires, Chelems aléatoires, ou Enchères à Sans-Atout pour vous entraîner sur les enchères de ces types de mains. (Sur le menu **Options**, sélectionnez **Paramètres de jeu**, et cliquez sur l'onglet **Donne** ; sous **Origine de la donne**, et sélectionnez le type de main que vous désirez). Pour aller plus loin, vous pouvez configurer des distributions de mains particulières en utilisant le Générateur de donnes.

Jouez un Tournoi de Bridge contre le Baron.

14. Que sont les tournois sur CD-Rom?

Bridge Academy inclut 23 Tournois de Bridge gratuits:

- 1 NABC automne 1972 à Lancaster PA,
- 2 NABC automne 1974 à San Antonio,
- 3 NABC automne 1977 à Atlanta,
- 4 NABC été 1984 à Washington DC,
- 5 NABC été 1986 à Toronto,
- 6 NABC automne 1986 à Atlanta,
- 7 NABC été 1990 à Boston,
- 8 NABC automne 1991 à Indianapolis,
- 9 NABC printemps 1993 à Kansas City,
- 10 NABC été 1993 à Washington DC,
- 11 NABC été 1994 à San Diego,
- 12 NABC été 1997 à Albuquerque,
- 13 NABC automne 1997 à St Louis,
- 14 NABC printemps 1998 à Reno,
- 15 le Cavendish 2005,
- 16 le Cavendish 2006,
- 17 le 2006 NSWBA ANC Butler Open Selection,
- 18 un championnat américain de l'hiver 2004 (Blue Hen Sectional),

- 19 un championnat américain de l'automne 2004 (Diamond State Sectional),
- 20 un championnat américain de l'hiver 2005 (Blue Hen Sectional),
- 21 un championnat américain de l'automne 2005 (Diamond State Sectional),
- 22 un championnat américain de l'hiver 2006 (Blue Hen Sectional),
- 23 et Tournoi régional de Baltimore automne 1995.

15. Problèmes et Foire Aux Questions

1. **Question:** Comment puis-je commander les mises à jour?

Réponse: De nouvelles versions de Bridge Baron sortent une fois par an, habituellement en Octobre; nous projetons de lancer Bridge Baron 18 en Octobre 2007.

2. **Question:** Comment puis-je commander les mises à jour automatiques?

Réponse: Si vous voulez, vous pouvez vous inscrire dans nos programmes de mises à jour automatiques. Ensuite à peu près chaque année, quand une nouvelle version de Bridge Baron est disponible, nous prélèverons votre carte de crédit du prix de la mise à jour (plus frais de port) et vous enverrons la nouvelle version.

Pour vous inscrire, sélectionnez le programme de mises à jour automatiques pendant que vous enregistrez *Bridge Academy* (ce qui se fait en sélectionnant **Enregistrement de Bridge Baron en ligne** du menu **Fichier**) ou contactez nous à l'adresse au dessus.

3. **Problème:** Quand je clique sur le bouton Jouer, et qu'ensuite je clique sur Jouer au bridge, j'obtiens une fenêtre qui me demande d'ouvrir un fichier *.dgf.

Solution: Votre option **Origine de la donne** est initialisée à **Donne générée**; remplacez-la sur **Donne aléatoire numérotée**. (Dans le menu **Options**, sélectionnez **Paramètres de jeu**, et cliquez sur l'onglet **Donne**; sous **Origine de la donne**, puis cliquez sur **Donne aléatoire numérotée**).

4. **Problème:** Quand je clique sur le bouton **Jouer**, et qu'ensuite je clique sur **Jouer au bridge**, j'obtiens une fenêtre me demandant de saisir les cartes des mains.

Solution: Votre option **Origine de la donne** est initialisée à **Donne entrée par l'utilisateur**; remettez-la sur **Donne aléatoire numérotée**. (Dans le menu **Options**, sélectionnez **Paramètres de jeu**, et cliquez sur l'onglet **Donne**; sous **Origine de la donne**, cliquez sur **Donne aléatoire numérotée**).

5. **Problème:** Quand j'ai terminé de jouer la donne, le bouton **Scorer cette donne** a disparu.

Solution: Votre option **Type de jeu** est initialisée à **Donne isolée**; choisissez d'autres types de jeux. (Dans le menu **Options**, sélectionnez **Paramètres de jeu**, et cliquez sur l'onglet **Jeu** ; sous **Type de jeu**, cliquez sur **Robre**, ou sur d'autres types de jeux que **Donne isolée**).

6. **Question:** Qu'est-ce-qu'une «Mise à jour»?

Réponse: Une mise à jour est une version complète et nouvelle de *Bridge Academy* disponible pour les possesseurs du précédent *Bridge Academy* à moitié prix plus frais de port. Une mise à jour est un programme autonome ; il diffère de toutes les versions précédentes de *Bridge Academy* que vous possédez. Par exemple, si vous possédez une version Macintosh, mais que vous désirez vous acheter la dernière version pour Windows 95/98/2000/Me/NT/XP, il s'agit bien d'une mise à jour.

7. **Question:** Comment puis-je enregistrer mes options *Bridge Academy*?

Réponse: Cliquez sur le menu **Options** en haut de l'écran. Si vous cochez la case **Sauver les options en quittant**, vos options seront automatiquement sauveées quand vous quitterez le programme.

8. **Question:** Comment puis-je obtenir de *Bridge Academy* qu'il utilise les conventions Blackwood et Gerber ?

Réponse: *Bridge Academy* utilise toujours les conventions Blackwood et Gerber. Par exemple, pour voir *Bridge Academy* enchérir le Blackwood, jouez la donne 1058; pour voir *Bridge Academy* enchérir le Gerber, jouez la donne 22790.

9. **Question:** Dans les tournois ACBL, pourquoi les contrats et les joueurs des autres tables ne sont pas montrés dans le tableau des scores ?

Réponse: L'ACBL ne nous a communiqué que les scores des tournois, pas les contrats joués. Elle nous a communiqué le nom des joueurs, mais nous ne pouvons pas les mentionner par respect pour leur vie privée.

16. Systèmes d'enchères

Bridge Academy vous donne la possibilité de choisir entre sept systèmes d'enchères, chacun peut être indépendamment fixé pour chaque ligne: La Majeure Cinquième (La Majeure Cinquième Française, le système joué en France) (par défaut), Deux-sur-un, standard anglais/Acol, Majeure cinquième du standard Américain, et Forum D. Diverses conventions au choix peuvent être jouées avec chaque système. (Pour plus d'informations à propos de ces conventions, voir la partie A propos des conventions d'enchères.) Les principaux éléments de chaque système sont les suivants:

La Majeure Cinquième: Ce système est celui joué en France. Une ouverture de un en majeure montre cinq cartes ou plus dans cette majeure. Dans le système de base, les ouvertures de 2K, 2C, et 2P sont fortes et naturelles, mais non forcing; une ouverture de 2T est forte, artificielle et absolument forcing. A l'occasion, vous pouvez jouer le 2 fort Benjamin avec ce système, auquel cas les ouvertures de 2C et 2P sont faibles, et 2T et 2K sont fortes et artificielles. Avec ce système, vous utilisez les enchères d'essai pour rechercher la manche, et la réponse de 2SA à un 2T Stayman montre les 2 majeures quatrièmes.

Majeure cinquième américaine: Ce système est basé sur les enchères de un Sans-Atout d'ouverture fortes (16-18 points H), les enchères d'ouverture d'une majeure cinquième, et les enchères d'ouverture de deux fort. Stayman, Blackwood, et Gerber sont en standard. La convention Stayman (2T en réponse à l'ouverture de un Sans-Atout du partenaire) est utilisée pour trouver un fit 4-4 dans une couleur majeure. Les conventions Blackwood et Gerber sont utilisées pour demander les as et les rois en vue de demander un chelem.

Système deux-sur-un: Le système deux-sur-un est semblable au système de la majeure cinquième américaine dans son ensemble. La principale différence est qu'une réponse au niveau de deux sur l'ouverture d'une couleur majeure est forcing de manche. Ainsi, une telle réponse doit être faite avec un point ou

deux supplémentaires par rapport à la réponse de la majeure cinquième. Le 1SA forcing, le soutien en majeure invitationnel, et les contres négatifs sont utilisés en jouant ce système.

Système standard anglais/Acol: Le système standard anglais/Acol, standard en Angleterre, est conçu autour du Sans-Atout faible (12-14 points d'honneurs). Les ouvertures d'une majeure quatrième sont normales. Les ouvertures de 2K, 2C, et 2P sont fortes (à peu près 8 levées de jeu) et invitationnelles, mais non forcing. Les mains très fortes sont ouvertes de 2T, la seule enchère d'ouverture forcing.

Précision: Précision est un système fondé sur le Trèfle fort (l'ouverture d'1T est une ouverture forte). Toutes les mains irrégulières de 16 H et plus sont ouvertes d'1T. En corollaire, toutes les autres ouvertures à la couleur au niveau de 1 sont limitées à la zone 11-15 H. L'ouverture de 2T est naturelle et montre 6 cartes et plus ou une couleur seulement cinquième s'il y a à côté une majeure 4^{ème}. Comme il n'y a plus d'ouverture d'1T naturelle, les mains régulières sont ouvertes d'1K même si les Carreaux sont la couleur la plus courte ; ainsi l'ouverture d'1K ne garantit que 2 cartes dans la couleur. Les mains tricolores courtes à Carreau (c'est-à-dire singleton ou chicane à Carreau) mais sans majeure 5^{ème} sont ouvertes de 2K. 2C et 2P sont faibles. Précision peut être joué avec différentes zones pour l'ouverture d'1SA mais la zone 14-16 est la plus commune. Précision utilise généralement les conventions Stayman, les transferts et les soutiens majeurs propositionnels.

Le standard américain Carte Jaune/Yellow Card (SAYC): Le standard américain SAYC est la variante la plus utilisée du standard américain majeure 5^{ème}. Il comprend les conventions suivantes : Stayman, transferts (Texas), soutien majeurs propositionnels, nouveau soutien majeur barrage, changement de couleur à saut forts, 2 faible, 2SA demande de renseignement, Blackwood, DOPI, enchère de grand chelem, cue-bids de contrôle, SA inhabituel en intervention, Michaels, intervention à saut faibles et contres négatifs. 1SA est dans la fourchette 15-17 H et 2SA 20-21 H.

Forum D: Forum D est le système officiel joué en Allemagne. C'est un système à base de majeure cinquième. Dans le système de base les ouvertures de 2K, 2C et 2P sont fortes, naturelles mais non forcing et l'ouverture de 2T est forte, artificielle et forcing. Ce système ressemble beaucoup à la Majeure Cinquième jouée en France et décrite ci-dessus. Il inclut l'ouverture une réponse de 2SA au 2T Stayman montrant les 2 majeures quatrièmes, un système de description des mains bicolores, un système de réponses aux As sur l'ouverture de 2T, des soutiens codifiés sur l'ouverture d'1 en majeure, une convention optionnelle appelée Relais 2T Allemand etc. Une autre convention optionnelle, le 2 Benjamin est très souvent jouée dans ce système : les ouvertures de 2C et 2P sont faibles, 2T et 2K sont fortes et artificielles. Remarquez que l'utilisation du Benjamin modifiera la façon d'enchérir de *Bridge Academy*.

Pour plus d'informations sur les enchères de *Bridge Academy*, cliquez sur **Évaluation** pour obtenir une explication sur la méthode d'évaluation des mains de *Bridge Academy*. S'il y a un doute sur la façon d'enchérir de *Bridge Academy*, cliquez sur **Interpréter** pour voir l'interprétation de la séquence d'enchères de *Bridge Academy* en ce qui concerne le calcul des points et des couleurs longues.

Les enchères de Bridge Academy

*La Majeure Cinquième**

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
16-18	Main régulière	1SA
21-22	Main régulière	2SA
23+	Main régulière	2T
24+	Toutes distributions	2T
20-23	Couleur sixième forte (sauf les Trèfles)	2 dans la couleur
20-23	Trèfles sixièmes forts	1T
13-19	Couleur sixième forte	1 dans la couleur
22-23	Une couleur par ARxxx	2 dans la couleur
13-21	Une majeure cinquième	1 dans la majeure
13-21	Sans majeure cinquième	1 en mineure
	Une mineure longue affranchie plus Kx ou DVx dans une couleur annexe	3SA
	Une couleur septième, sans levee de défense dans une couleur annexe, faible	3 dans la couleur

Réponses à l'ouverture de 1 à la couleur

<i>Points</i>	<i>Enchère</i>
Avec un soutien de 3 cartes ou + dans la majeure d'atout	
6-10	Soutien simple
11-12	Soutien à saut
13-15	Soutien à double saut
16+	Nouvelle couleur
Avec un soutien de 5 cartes ou + en mineure	
6-10	Soutien simple
11-12	Soutien à saut
13+	Nouvelle couleur ou SA
Avec une main régulière	
6-10	1SA
11-12	2SA
13-15	3SA
Autrement	
6-15	1 dans la couleur la plus chère
10-15	2 dans la couleur la moins chère
16+	Saut dans une nouvelle couleur

Réponses à l'ouverture de 1SA

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
0-40	Majeure cinquième	Annoncer la couleur en dessous de la majeure (transfert)
0-7	Pas de majeure cinquième	Passe
8+	Majeure quatrième	2T Stayman
8-9	Pas de majeure quatrième	2SA
10+	Pas de majeure quatrième	3SA

Interventions et contres d'appel sur l'ouverture d'1 à la couleur

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
15-18	Distribution de Sans-Atout	1SA
13-15	couleur de 5 cartes	1 ou 2 dans la couleur
16 et +	couleur de 5 cartes	Contre
13 et +	pas de couleur cinquième	Contre

Interventions et Contre de pénalité sur l'ouverture d'1SA

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
13-15	Couleur solide	Intervention
16 et +		Contre

*Basé sur l'utilisation du Stayman, Blackwood, et Gerber. Utiliser des conventions optionnelles changera les enchères de Baron en conséquence.

Majeure cinquième américaine Ouvertures Points Enchère

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
13-22	5 cartes en majeure	1 dans une majeure
13-22	Pas 5 cartes en majeure	1 dans une mineure
16-18	Main régulière	1SA
22-24	Main régulière	2SA
25 +	Main régulière	3SA
23 +	Couleur cinquième	2 dans cette couleur

Réponses à l'ouverture d'1 à la couleur

<i>Points</i>	<i>Enchère</i>
Avec un fit de 3+ cartes	
6-10	Soutien simple
11-12	Changement de couleur**
13-16	Soutien à la manche**
17 +	4SA Blackwood
Avec une main régulière sans fit	
6-10	1SA
13-15	2SA
16-17	3SA
Sinon	
6-18	1 dans une couleur quatrième
10-18	2 dans une couleur
19 +	Saut dans une nouvelle couleur

Réponses à l'ouverture de 1SA

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
En-dessous de 9	5 cartes en majeure	2 dans la majeure
9 et +	5 cartes en majeure	3 dans la majeure
8 et +	majeure(s) quatrième(s)	2 T Stayman
8-9	pas de majeure quatrième	2SA
10-14	pas de majeure quatrième	3SA
15 et +	pas de majeure quatrième	4T Gerber (Les conditions d'intervention et de contre d'appel sont les mêmes que pour la majeure cinquième. Voir ci-dessus).

*Basé sur l'utilisation du Stayman, Blackwood, et Gerber. Utiliser des conventions optionnelles changera les enchères de Baron en conséquence.

**Si l'adversaire de droite enchérit ou contre, ou si vous avez une main avec laquelle vous avez passé, un soutien à la manche montrera 11 ou 12 points.

Système de 2-sur-1

Pour *Bridge Academy*, le système de deux-sur-un est identique à la majeure cinquième du standard américain, avec ces différences :

1. Une réponse au niveau de deux à une ouverture d'1 Cœur ou d'1 Pique est forcing de manche. Cela signifie que la main doit avoir au moins 12 points. Chaque enchère qui suit est forcing jusqu'à ce que la manche soit atteinte.
2. Le 1SA forcing, le soutien en majeure invitationnel, et le Contre négatif sont automatiquement en fonction.

Système standard anglais/Acol*

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
12-14	Distribution de Sans-Atout	1SA
20-22	Distribution de Sans-Atout	2SA
12-19	5 cartes ou une couleur longue	1 dans la couleur
15-19	4-3-3-3	1 dans la couleur quatrième
15-19	4-4-3-2	avec 1 majeure quatrième, 1C ou 1P avec 2 majeures quatrièmes, 1C avec 2 mineures quatrièmes, 1T
12-19	4-4-4-1	si un singleton noir, la couleur du milieu si un singleton rouge, couleur en dessous du singleton
	Couleur forte, 8 levées de jeu	2 dans la couleur
	Main bicolore forte	2 dans la couleur la plus chère

Réponses à l'ouverture d'1 à la couleur

<i>Points</i>	<i>Enchère</i>
Avec un fit de 4+ cartes	
6-9	Soutien simple
10-12	Soutien à saut
Avec une distribution de Sans-Atout	
6-10	1SA
11-12	2SA
13-15	3SA
Sinon	
6-12	1 dans une couleur au-dessus
9-12	2 dans la couleur la moins chère
13 +	Saut dans une nouvelle couleur

Réponses à l'ouverture de 1SA

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
moins de 12	majeure cinquième	2 dans la majeure
12+	majeure cinquième	3 dans la majeure
11+	majeure quatrième	Stayman 2T
11-12	pas 4 cartes en majeure	2SA
13-18	pas 4 cartes en majeure	3SA
19 +	pas 4 cartes en majeure Gerber	4T

(Les conditions d'intervention et de contre d'appel sont les mêmes que pour la majeure cinquième. Voir ci-dessus).

*Basé sur l'utilisation du Stayman, Blackwood, et Gerber. Utiliser des conventions optionnelles changera les enchères de Baron en conséquence.

Précision*		
Points	Ouvertures	Enchère
14-16	Main régulière	1SA
23-24	Main régulière	2SA
25+	Main régulière	3SA
16+	Toutes distributions	1T
11-15	Une majeure cinquième	1 dans la majeure
11-13	Main régulière	1K
11-15	(4=4=1=4, 4=4=0=5, 3=4=1=5, ou 4=3=1=5)	2K
11-15	au moins 6 cartes à Trèfle	2T
11-15	au moins 5 cartes à Trèfle et une majeure quatrième	2T
11-15	au moins 2 cartes à Carreau	1K
3-10	Majeure 6ème correcte	2 dans la majeure
3-10	Couleur 7ème correcte	3 dans la couleur

Réponses à l'ouverture de 1T

Points	Ouvertures	Enchère
8 +	Majeure cinquième	1 dans la majeure
8-10	Main régulière	1SA
11-13	Main régulière	2SA
14 +	Main régulière	3SA
8 +	Une mineure cinquième	2 dans la mineure
8 +	4-4-4-1	1K
3-7	Majeure 6ème correcte	2 dans la majeure
3-7	Couleur 7ème correcte	3 dans la couleur
0-7	Toutes distributions	1K

Réponses à l'ouverture de 1K/1C/1P

<i>Points</i>	<i>Enchère</i>
Avec un soutien de 3 cartes ou + dans la majeure d'atout	
6-9	Soutien simple
10-12	Soutien à saut
13 +	2SA (Jacoby)
Avec un soutien de 5 cartes ou + en mineure	
6-10	Soutien simple
11-16	Soutien à saut
17 +	Nouvelle couleur
Avec une main régulière	
6-10	1SA
11-12	Nouvelle couleur
13-15	2SA
16-18	3SA
Autrement	
6-18	1 dans la couleur la plus chère
10-18	2 dans la couleur la moins chère
19 +	Saut dans une nouvelle couleur

Réponses à l'ouverture de 1SA

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
0-40	Majeure cinquième	Annoncer la couleur en dessous de la majeure (transfert)
0-8	Pas de majeure cinquième	Passe
9 +	Majeure quatrième	2T Stayman
9-10	Pas de majeure quatrième	2SA
11 +	Pas de majeure quatrième	3SA

Réponses à l'ouverture de 2T

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
13 +	Couleur sixième	3K/3C/3P
13-16	Main régulière, pas de majeure cinquième	3SA
13 +	Autrement	2K
8-12	Majeure cinquième	2 dans la majeure
9-12	Main régulière	2SA
11 +	Autrement	2K
3-8	3-4 cartes à Trèfle	3T
0-7	au moins 5 cartes à Trèfle	5T
0-10	Autrement	Passe

Réponses à l'ouverture de 2K

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
9-12	Couleur cinquième	3C/3P/4T
10-13	au moins 7 cartes à Carreau	3K
10-16	Majeure cinquième	4 dans la majeure
10-16	au moins 5 cartes à Trèfle	5T
10 +	Autrement	2SA
0-9	au moins 7 cartes à Carreau	Passe
0-9	au moins 6 cartes à Carreau, pas de couleur quatrième	Passe
0-9	Autrement	2C/2P/3T (couleur la plus longue)

(Les conditions d'intervention et de contre d'appel sont les mêmes que pour la majeure cinquième. Voir ci-dessus).

*Basé sur l'utilisation du Stayman, Blackwood, Gerber, Soutien en majeure invitationnel et Texas. Utiliser des conventions optionnelles changera les enchères de Baron en conséquence.

Le standard américain Carte Jaune/Yellow Card (SAYC)*

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
13-22	5 cartes en majeure	1 dans une majeure
13-22	Pas 5 cartes en majeure	1 dans une mineure
15-17	Main régulière	1SA
20-21	Main régulière	2SA
22-24	Main régulière	2T
25 +	Main régulière	3SA
23 +	Couleur cinquième	2T
3-11	Carreau, Cœur ou Pique 6ème correct	2 dans la couleur
3-11	Couleur 7 ^{ème} correcte	3 dans la couleur

Réponses à l'ouverture d'1 à la couleur

<i>Points</i>	<i>Enchère</i>
Avec un soutien de 3 cartes ou + dans la majeure d'atout	
6-9	Soutien simple
10-12	Soutien à saut
13 +	2SA
Avec un soutien de 5 cartes ou + en mineure	
6-10	Soutien simple
11-16	Soutien à saut
17 +	Nouvelle couleur
Avec une main régulière	
6-10	1SA
11-12	Nouvelle couleur
13-15	2SA
16-18	3SA
Autrement	
6-18	1 dans la couleur la plus chère
10-18	2 dans la couleur la moins chère
19 +	Saut dans une nouvelle couleur

Réponses à l'ouverture de 1SA Points Enchère

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
0-40	Majeure cinquième	Annoncer la couleur en dessous de la majeure (transfert)
0-7	Pas de majeure cinquième	Passe
8 +	Majeure quatrième	2T Stayman
8-9	Pas de majeure quatrième	2SA
10-15	Pas de majeure quatrième	3SA
16 +	Pas de majeure quatrième	Gerber 4T

(Les conditions d'intervention et de contre d'appel sont les mêmes que pour la majeure cinquième. Voir ci-dessus).

*Basé sur l'utilisation du Stayman, Blackwood, Gerber, Enchère de 2 faible, Soutien en majeure invitationnel et Texas. Utiliser des conventions optionnelles changera les enchères de Baron en conséquence.

Forum D*

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
16-18	Main régulière	1SA
19-20	Main régulière	1 of minor
21-22	Main régulière	2SA
23-24	Main régulière	2T
25-27	Main régulière	3NT
23+	Toutes distributions	2T
17-22	Couleur sixième forte (sauf les Trèfles) avec 2 des gros honneurs et 8 à 8,5 levées de jeu dans la main	2 dans la couleur
21-22	Très belle couleur cinquième ou couleur sixième forte (sauf les Trèfles)	2 dans la couleur
13-21	Une majeure cinquième	1 dans la majeure
13-21	Sans majeure cinquième	1 en mineure
3-10	Une couleur septième convenable	3 dans la couleur

Réponses à l'ouverture de 1 à la couleur

<i>Points</i>	<i>Enchère</i>
Avec un soutien de 3 cartes dans la majeure d'atout	
6-10	Soutien simple
11 up	Nouvelle couleur
Avec un soutien de 4 cartes ou + dans la majeure d'atout	
6-10	Soutien simple
11-12	Soutien à saut
13-14	Soutien à double saut
15+	Nouvelle couleur
Avec un soutien de 5 cartes ou + en mineure	
6-10	Soutien simple
11-12	Soutien à saut
13+	Nouvelle couleur ou SA
Avec une main régulière	
6-10	1SA
11-12	2SA
13-15	3SA
Autrement	
6-15	1 dans la couleur la plus chère
10-15	2 dans la couleur la moins chère
16+	Saut dans une nouvelle couleur

Réponses à l'ouverture de 1SA

<i>Points</i>	<i>Ouvertures</i>	<i>Enchère</i>
0-40	Majeure cinquième	Annoncer la couleur en dessous de la majeure (transfert)
0-7	Pas de majeure cinquième	Passe
8+	Majeure quatrième	2T Stayman
8-9	Pas de majeure quatrième	2SA
10+	Pas de majeure quatrième	3SA

(Les conditions d'intervention et de contre d'appel sont les mêmes que pour la majeure cinquième. Voir ci-dessus).

*Basé sur l'utilisation du Stayman, Blackwood, et Gerber. Utiliser des conventions optionnelles changera les enchères de Baron en conséquence.