

L'enchèrodromme.

Étape 1 : On définit le profil des donnes à enchérir sous bridge analyseur.

Par exemple des donnes pour comparer rectification fittée et à minima sur 2sa, pour comparer 2 forts à couleur essentielle et un 2 fort unique, pour s'entraîner en vue d'adopter une nouvelle convention, etc.

Étape 2 : On tire 100 donnes sous ce profil et, toujours sous bridge analyseur, on constitue avec elles un fichier de type .PBN semblable à ceux qu'utilise BBO.

Étape 3 : Un programme en basic permet de transformer le fichier .PBN en fichier .HTML qu'on envoie sur le serveur. Ici le fichier s'appelle « rectif.html ». Ce fichier permet à ceux qui s'y connectent de visualiser, enchérir ou même jouer les donnes embarquées selon la valeur du paramètre act (activité) présent dans le lien qui appelle le programme. Ici act=en2 (enchères à 2).

Étape 4 : On crée 2 liens par table (un pour Sud un pour Nord) avec l'adresse permettant d'atteindre rectif.html suivie des paramètres utiles sous la forme ?pos=0&act=en2&tabl=1&nom=vs&ntn=0
Les paramètres essentiels sont pos=0 ou 2 pour Sud ou Nord ; act=en2 pour activité enchères à 2 ; tabl=1, 2,... = numéro de la table, ntn=0 ou 2 selon que c'est Sud ou Nord qui note le contrat final. etc.
Attention : Si plusieurs paires enchérissent en même temps, il faut leur attribuer des numéros de tables différents.
En table 5 (table d'essai de l'enchèrodromme)



Derrière l'image de sud (pos=0) table 5 on trouve le lien

<https://witp.fr/bridge/rectif.html?pos=0&act=en2&tabl=5&nom=ab&ntn=0>

Derrière l'image de nord (pos=2) table 5 on trouve le lien

<https://witp.fr/bridge/rectif.html?pos=2&act=en2&tabl=5&nom=mm&ntn=0>

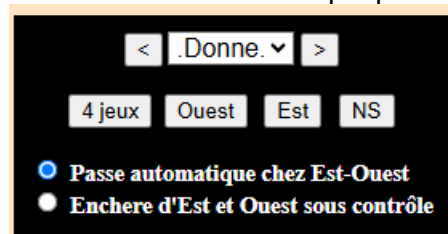
Dans les liens modifiez juste tabl=5 en tabl=6 pour créer la table 6.

À la table 5 on jouera la rectification fittée, à la table 6 on ne la jouera pas et on comparera les résultats après quelques dizaines de donnes.

On peut cliquer sur le lien Sud puis sur le lien Nord et passer d'un onglet à l'autre pour essayer le programme en solitaire ou partager les 2 liens avec un ami distant.

SUD donneur commence les enchères quand il reçoit un message disant que Nord est connecté.

SUD est directeur. Chaque paire décide qui occupe la place de Sud et qui notera le contrat final (ntn=0 ou 2).



À la fin des enchères, le directeur reçoit le panneau de contrôle ci-contre qui permet de dévoiler les jeux de nord-sud (bouton **ns**) ou les 4 jeux (bouton **4 jeux**) afin de noter le contrat final.

Dévoiler les jeux appelle le panneau de notation du contrat final.

La notation, elle aussi est obligatoire.

Ce panneau permet aussi de passer à la donne suivante **>** ou de choisir le numéro de la prochaine donne **donne**.

NOTATION DU CONTRAT

contrat **3sa** par **SUD**

- GC à 60% ou + **1800**
- PC à plus de 50% **1100**
- PC à 50% **500**
- Manche à 50% ou + **600**
- Partielle réussie **150**
- 1 de chute **-100**
- 2 ou + de chute **-300**

ENVOYER

Les contrats sont notés grossièrement en fonction du mérite des enchérisseurs.

Les joueurs regardent les 2 jeux et évaluent honnêtement le contrat demandé selon sa hauteur et sa probabilité de réussite (l'autre paire pourra contrôler).

Par exemple on a demandé 3sa et on les fait sans problème : on coche « manche à 50% ou + » et on clique sur envoyer. On marque 600 points.

On a demandé un grand chelem à 50% → note -100.

Un petit chelem à 50% → note +500. **On valide grâce au bouton **ENVOYER**.**

Le contrat et sa notation sont mémorisés dans un fichier propre à la table et en retour, un message nous dit que jusqu'ici on a marqué tant de points.

Sud attend ce message avant de cliquer sur **>** donne suivante dans le panneau de contrôle noir.

Les panneaux de contrôle et de notation disparaissent, la boîte d'enchères réapparaît pour enchérir la donne suivante.

Lors de la notation, il vaut mieux que Nord et Sud soient en contact par téléphone.

Remarque : 100 donnes ça fait beaucoup. On peut se mettre d'accord pour n'en faire que 10 ou 20 par séance. Lors de la prochaine séance le directeur appelle la donne 11 ou 21 et on continue.

Pour juger la rectification fittée, il aurait fallu intégrer les mains très faibles à majeure 5^e. Ici on veut simplement voir si la rectification fittée avantage ses partisans quand le répondant a une main positive.

On peut constituer ce type de fichier pour juger une convention quelconque (on la joue à une table pas à l'autre).

Exemples d'écrans

En cours d'enchères.

Sud a enchéri **2sa** et attend l'enchère de Nord.

POSITION SUD
DONNE N° : 1
VULNERABLES : EO
DONNEUR : SUD



Sud	ouest	Nord	Est
2 _{SA}	P		

SUD
Directeur



♠	R	3			
♥	A	9	7	5	2
♦	A	R	6		
♣	R	D	6		

3♣	3♦	3♥	3♠	3 _{SA}
4♣	4♦	4♥	4♠	4 _{SA}
5♣	5♦	5♥	5♠	5 _{SA}
6♣	6♦	6♥	6♠	6 _{SA}
7♣	7♦	7♥	7♠	7 _{SA}
P	X	XX	UNDO	

Après 3 « passe » consécutifs, à la fin des enchères, le contrat atteint est 3sa.

Les boîtes d'enchères disparaissent.

Le panneau de contrôle apparaît et Sud clique sur **NS** pour que les deux jeux soient visibles des 2 joueurs.

Le panneau Notation apparait. On clique sur « Manche à 50% ou + » puis sur **Envoyer**.

On attend le message annonçant le score total. Et on clique sur  pour passer à la donne suivante.

POSITION SUD
DONNE No : 1
VULNERABLES : EO
DONNEUR : SUD
CONTRAT : 3sa
DECLARANT : SUD



LEVEES
NS=0 EO=0

NOTATION DU CONTRAT

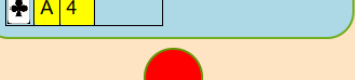
contrat **3sa** par **SUD**

- GC à 60% ou +
- PC à plus de 50%
- PC à 50%
- Manche à 50% ou +
- Partielle réussie
- 1 de chute
- 2 ou + de chute

ENVOYER

SUD
Directeur





< Donne >

4 jeux Ouest Est NS

● **Passé automatique chez Est-Ouest**

● **Enchère d'Est et Ouest sous contrôle**

Les panneaux de contrôle et de notation disparaissent. On retrouve l'écran précédent jeu de Sud et boîte d'enchères avec les cartes de la donne suivante. SUD est donneur. Il enchérit.

Extrait du fichier de notation table 2 donne 1 à 11 (version initiale)

```
2:D01:3sa:SUD:600
2:D02:3sa:SUD:600
2:D03:6c:NORD:1400
2:D04:6c:SUD:1400
2:D05:6c:SUD:1400
2:D06:6p:SUD:1400
2:D07:4c:NORD:600
2:D08:6p:SUD:-100
2:D09:3sa:SUD:600
2:D10:5c:NORD:600
2:D11:6c:SUD:1400
```