

LEBRIDGE.ONLINE MODE D'EMPLOI

Inscrivez-vous pour avoir un accès gratuit à l'ensemble du site pendant quelques jours. Vous recevrez par @mail un identifiant et un mot de passe qui vous permettront de vous connecter.

Les modules

Les modules permettent de naviguer à l'intérieur du site. L'accès aux différents modules dépend du type d'abonnement.

Les élèves du bridge scolaire ont accès à la partie « Découverte », les élèves des écoles de bridge ont accès aux deux premières parties (découverte + perfectionnement), l'abonnement complet donne accès à la totalité du site. Chaque module ouvre sur un menu.

<i>Découverte</i>	<i>Perfectionnement</i>	<i>Maitrise</i>
<u>Pour bien débiter</u> Les bases pour comprendre le BRIDGE et commencer à jouer.	<u>Plus d'enchères</u> Pour devenir un partenaire recherché.	<u>Donnes commentées</u> Jouez à votre guise et regardez la solution commentée.
<u>Aller plus loin</u> Tout ce qu'il faut savoir sur les enchères de base.	<u>Tournoi pédagogique</u> Niveau "Perfectionnement" Comparez vous aux autres joueurs	<u>Entraînement par thème</u> Enchérissez et jouez en fonction du thème choisi.
<u>Tournoi pédagogique</u> Niveau "Découverte" Comparez vous aux autres joueurs	<u>Le jeu en face du mort</u> L'essentiel du jeu avec le mort.	<u>Duplicate</u> S'entraîner au duplicate contre l'ordinateur.
<u>Bridge scolaire</u> Cadets 1ère année	<u>Les plans de jeu</u> Plan de jeu à sans-atout, à l'atout et en défense	<u>Tournoi pédagogique</u> Niveau "Maitrise" Comparez vous aux autres joueurs.
<u>Bridge scolaire</u> Cadets 2ème année	<u>Entame et signalisation</u> La parité, les appels, la carte juste.	<u>Tournoi Duplicate</u> Jouez comme en Duplicate et participez au classement général
	<u>Cours en ligne</u> Les donnes de votre professeur	<u>Tournoi</u> Jouez en tournoi par paires et comparez vos résultats avec les autres joueurs.

Le module « Cours en ligne » est accessible aux élèves des professeurs qui ont créé leur espace personnel. Ils y trouveront les donnes choisies par ce dernier.

Le « Tournoi duplicate » est une formule inédite qui permet de se mesurer aux autres adhérents en jouant sous la forme d'un match par quatre associé aux EST/OUEST d'une table de référence. Le classement est actualisé au fur et à mesure de l'arrivée des résultats. Les tournois doivent être joués dans la semaine.

Les donnes de la table de référence ont été préalablement jouées par le programme WBRIDGE5 d'Yves Costel champion du monde des programmes de bridge et partenaire de lebridge.online.

Les tournois pédagogiques fonctionnent comme les tournois duplicate sauf que les enchères sont imposées. Il sont proposés sur 3 niveaux.

Les menus

Les menus donnent accès aux zones de jeu correspondant au thème choisi.

Exemple de menu : « Le jeu en face du mort »

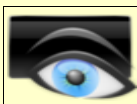
Technique du jeu avec le mort	
<u>Les communications</u>	Compter ses levées, ne pas se bloquer.
<u>L'affranchissement</u>	Donner pour recevoir.
<u>Les impasses</u>	Comment faire des levées autrement qu'avec des cartes maitresses.
<u>La coupe du côté court</u>	Les coupes qui font gagner des levées.
<u>La défausse</u>	Se débarrasser des cartes perdantes.
<u>Laisser passer</u>	Laisser passer pour couper les communications adverses.
<u>Le minutage</u>	Jouer mais dans quel ordre ?
<u>Le coup à blanc</u>	Garder des communications entre les deux mains.
<u>Elimination placement de main</u>	Une autre façon de déshabiller l'adversaire.
<u>L'adversaire dangereux</u>	Donner la main du bon côté.
<u>Le compte des mains</u>	Aller à la recherche des renseignements afin de reconstituer les jeux adverses.
<u>Cumuler les chances</u>	Ne pas mettre tous ses oeufs dans le même panier.
<u>Le Squeeze</u>	Il manque une levée, un squeeze est-il possible ?

Les zones de jeu

Le jeu interactif se déroule dans les zones de jeu. (Zone verte sur votre écran).
 Suivant les cas plusieurs zones de jeu peuvent s'afficher sur une même page. Chaque zone est indépendante. Il est possible de passer de l'une à l'autre sans inconvénient. Certaines pages n'en contiennent qu'une, c'est le cas des tournois.



- Signification des différents boutons apparaissant dans les zones de jeu -

4 jeux	Permet de voir les 4 mains. Quand cette option est activée si vous cliquez sur « aide » l'ordinateur jouera à cartes ouvertes.
2 jeux	Retour au jeu normal. Si vous cliquez sur « aide » l'ordinateur jouera sans connaître les jeux adverses et ne fera pas toujours le maximum.
Bis	Pour recommencer le jeu de la carte
Suite	Pour reprendre le déroulement de la partie
Aide	Demande à l'ordinateur de jouer à votre place. Pour obtenir le commentaire du jeu de la carte (quand il y en a un) il faut cliquer sur « aide » à partir de la première carte. Les commentaires s'afficheront dans les moments importants.
Annuler	Retire la dernière enchère ou la dernière carte jouée
	Calcule le nombre de levées que le déclarant pourrait réaliser suivant la cartes sélectionnée. Le chiffre s'affiche au dessus des mini cartes.

Confirmation des cartes ou des enchères :

Pour éviter les erreurs de « clic », ou de « doigt » sur les appareils tactiles, il est possible de demander confirmation du choix effectué.

Pour les enchères si celles-ci ne sont pas imposées il suffit de cocher la case « confirmer l'enchère » figurant au dessus de la zone de jeu.



L'enchère sélectionnée s'affichera dans la zone verte en dessous de l'aire de jeu. Il faudra cliquer dessus pour confirmer le choix ou la changer par une autre enchère de la boîte à enchères.

Pour le jeu de la carte il faut faire de même en utilisant les « mini cartes » qui s'affichent sous l'aire de jeu. Une confirmation est demandée pour valider la carte sélectionnée. Le bouton « annuler » permet de modifier le choix avant que la carte ne soit envoyée.

Exemple :

On doit choisir une des 3 cartes à Coeur. Si on clique sur le Valet de Coeur du haut on ne pourra pas revenir en arrière. Si on clique sur le Valet de Coeur des « mini cartes » ce dernier sera isolé et on pourra confirmer ou annuler.

