

Codage des états possibles des quatre joueurs assis à la table											
<p><i>Majuscule après les minuscules :</i> IP = Intervenant Passe, RE = Répondant à l'ouvreur enchéri, DE = Partenaire Intervenant enchéri</p> <p>Le Joueur n°1 est toujours le Donneur quelsoit sa position géographique à la table Chaque joueur à son tour de parole PASSE ou produit une ENCHERE. Chaque joueur est ainsi caractérisé par un état qu'il acquière lors de son premier tour de parole lorsqu'il produit une enchère différente de PASSE</p> <p>Règles codage: Caractère de tête: O=Ouvreur, P=Passee, OU I*=INTERVENANT ou R*= Répondant à l'Ouvreur, D*=Défenseur, V*= Intervenant en réveil, qui sont toujours suivis d'un second caractère qui précise leurs statuts, Enchère ou Passee. Second caractère suivi de minuscule : E= Enchère, P = Passee Minuscules groupées après des majuscules: adv = silence adverse, pos1,...,pos4 = position 1 à 4, si = Introduit des majuscules qui précisent la condition des états d'autres joueurs Majuscules après les minuscules : les mêmes que celles de tête</p>											
Joueur1	ETAT	CODAGE	ETAT	CODAGE	ETAT	CODAGE	ETAT	CODAGE	ETAT	CODAGE	
Le donneur prend ainsi deux états possibles											
TOUR 1	PASSE	Ppos1	BD de l'ouvreur en premier ou en Second. Classe mainrefDB								
	OUVRE	Opos1									
Joueur2											
Le Joueur2 derrière le donneur prend quatre états possibles en fonction des deux états possibles du donneur											
TOUR 2	PASSE	Ppos1	PASSE position2	Ppos2	BD de l'ouvreur en premier ou en Second. Classe mainrefDB						
		Ppos1	OUVRE Position2	Opos2							
	OUVRE	Opos1	L'INTERVENANT PASSE	IPpos2	BD de l'Intervenant derrière l'ouvreur. Classe: intervenantsecondbdsef						
		Opos1	L'INTERVENANT ENCHERI	IEpos2							
Joueur3											
Le Joueur3 dans la sequence d'enchères prend Huit états possibles en fonction des quatre états possibles des DEUX Joueurs précédents											
TOUR 3	PASSE	Ppos1	PASSE position2	Ppos2	PASSE position3	Ppos3	BD de l'ouvreur en Troisième ou Quatrième ou en Second. Classe: ouverturebdsefpos3ou4				
		Ppos1		OuvRE Position3	Opos3						
		Ppos1	OUVRE Position2	Opos2	PASSE de l'INTERVENANT position3	IPpos3	BD de l'Intervenant en Second ou en Troisième. Classe: intervenantsecondbdsef				
		Ppos1		ENCHERE INTERVENANT Position3	IEpos3						
	OUVRE	Opos1	PASSE de l'INTERVENANT Position2	IPpos2	PASSE du REpondant Silence Adverse	RPadvpos3	BD du Répondant dans le silence adverse. Classe: repondantbdsef				
		Opos1		ENCHERE du REpondant Silence Adverse	REadvpos3						
		Opos1	ENCHERE INTERVENANT position2	IEpos2	PASSE du REpondant si INTERVENTION	RPsilntpos3	BD du Répondant si Intervention adverse. Classe: Classe repondantsiinterventionbdsef				
		Opos1		ENCHERE du REpondant si INTERVENTION	REsilntpos3						
Joueur4											
Le Joueur4 dans la sequence d'enchères prend SEIZE états possibles en fonction des HUIT états possibles des Trois Joueurs précédents											
TOUR 4	PASSE	Ppos1	PASSE position2	Ppos2	PASSE position3	Ppos3	PASSE position4 (FIN DONNE sans contrat)	Ppos4	BD de l'ouvreur en Troisième ou Quatrième. Classe: ouverturebdsefpos3ou4		
		Ppos1		Ppos2	OuvRE Position4	Opos4					
		Ppos1		Ppos2	PASSE de l'INTERVENANT position4	IPpos4	BD de l'Intervenant derrière l'ouvreur. Classe: intervenantsecondbdsef				
		Ppos1		Ppos2	ENCHERE INTERVENANT Position4	IEpos4					
		OUVRE	Ppos1	OUVRE Position2	Opos2	PASSE de l'INTERVENANT position3	IPpos3	PASSE du REpondant Silence Adverse	RPadvpos4	BD du Répondant dans le silence adverse. Classe: repondantbdsef	
			Ppos1		Opos2	ENCHERE du REpondant Silence Adverse	REadvpos4				
			Ppos1		Opos2	ENCHERE INTERVENANT Position3	IEpos3	PASSE du REpondant si INTERVENTION	RPsilpos4	BD du Répondant si Intervention adverse. Classe repondantsiinterventionbdsef	
			Ppos1		Opos2	ENCHERE du REpondant si INTERVENTION	REsilpos4				
	OUVRE		Opos1	PASSE de l'INTERVENANT Position2	IPpos2	PASSE du REpondant Silence Adverse	RPadvpos3	CONTRAT FINAL si PASSE en REVEIL	VPpos4	BD d'Intervention en REVEIL siLence adverse. Classe reveilbdsef	
			Opos1		IPpos2	ENCHERE du REpondant Silence Adverse	REadvpos3	Enchere en REVEIL	VEpos4		
			Opos1		IPpos2	PASSE de l'INTERVENANT Silence Averse Position4	DPsiREetIPpos4	BD de l'Intervenant en Quatrième. Classe: intervenantpos4567bdsef			
			Opos1		IPpos2	ENCHERE INTERVENANT Silence AdversePosition4	DEsiREetIPpos4				
		OUVRE	Opos1	ENCHERE INTERVENANT position2	IEpos2	PASSE du REpondant si INTERVENTION	RPsilntpos3	PASSE Partenaire de l'INTERVENANT si PASSE du REpondant	DPsiRPetIEpos4	BD REPONSE à l'Intervenant si passee OU enchère du REpondant. Classe: partenaireintervenantbdsef	
			Opos1		IEpos2	ENCHERE Partenaire de l'INTERVENANT si PASSE du REpondant	DEsiRPetIEpos4				
			Opos1		IEpos2	PASSE Partenaire de l'INTERVENANT si ENCHERE du REpondant	DPsiREetIEpos4				
			Opos1		IEpos2	ENCHERE Partenaire de l'INTERVENANT si ENCHERE du REpondant	DEsiREetIEpos4				