

YVES COSTEL

PSYCHIC
A TORONTO

5th ANNUAL WORLD
COMPUTER BRIDGE CHAMPIONSHIP



"WBRIDGE5"
software

LES CINQUIÈMES CHAMPIONNATS DU MONDE DES PROGRAMMES DE BRIDGE ONT EU LIEU CETTE ANNÉE DU 24 AU 28 JUILLET, À TORONTO, DANS LE CADRE DE LA SESSION D'ÉTÉ DE LA LIGUE AMÉRICAINE DE BRIDGE (ACBL).



la première fois, les matchs se sont déroulés automatiquement. Chaque match nécessitait quatre ordinateurs, connectés en réseau, avec, sur chacun, un exemplaire d'un logiciel de bridge connaissant uniquement sa propre main. Un programme installé sur un des ordinateurs, le *Table Manager* (TM), développé par Ian Trackman de Blue Chip Bridge, distribuait les mains, transmettait les enchères et les cartes jouées à chaque exemplaire de logiciel, et faisait les comptes. Son rôle était analogue au serveur des sites de bridge en ligne sur Internet. Les seules opérations manuelles qui restaient à effectuer par l'opérateur (humain) étaient la configuration du logiciel en fonction de la feuille de conventions adverse, au début de chaque match, et la saisie de la signification des enchères alertées.

Tout s'est remarquablement bien déroulé. Cette méthode permet de faire un nombre suffisant de matchs (2×170 pour chaque logiciel en trois jours, pendant le *round robin*) et présente un aspect plus satisfaisant pour le public que précé-

demment, quand les logiciels connaissaient les quatre mains. À l'avenir (dès le prochain championnat, on l'espère), il sera possible de transmettre les matchs en direct sur un site de bridge en ligne. Seule ombre au tableau, l'implantation du protocole de communication avec le TM nécessite une quantité de travail considérable. Ceci explique le faible nombre de participants (six, voir en fin d'article).



la grande histoire de ces championnats a été « l'affaire Hoogli ». Début avril, un Néo-Zélandais répondant au doux nom de Jeremy Claptrap¹ présenta la candidature de son logiciel, appelé Hoogli. Ses messages étaient écrits dans un anglais très formel, que j'avais du mal à comprendre. Le concurrent britannique m'apprit par la suite que ce style n'était plus utilisé depuis l'époque victorienne.

Les choses se compliquèrent très sérieusement quand ce concurrent déclara ne pas pouvoir assister aux championnats car, ayant été espion de sa Gracieuse Majesté pendant son jeune temps (avant et pendant la guerre), Jeremy Claptrap était une fausse identité, qu'il avait conservée par la suite. Plus inquiétant, il jouait à l'époque le rôle d'un nazi, et il était toujours recherché par le Mossad, qui a la rancune tenace. Il ne pouvait pas quitter la Nouvelle-Zélande, seul pays où il était en sécurité. Bien évidemment, en tant qu'espion, il refusait de communiquer son adresse et son numéro de téléphone ! Il aurait également pu invoquer son grand âge comme excuse pour ne pas venir, car un rapide calcul lui donnait environ quatre-vingt dix ans. Si cela n'est pas exceptionnel au bridge, les gens de cet âge ayant des compétences en informatique sont rares. Qui plus est, le vieillard en question était insomniaque, car la majorité de ses messages étaient émis entre 2h00 et 4h00 du matin, heure de Nouvelle-Zélande. Pour la manipulation du programme, c'était son petit-fils, Ron, qui s'en chargerait. Celui-ci n'avait aucune connaissance en bridge et serait assisté par Matt Ginsberg, qui, bien que n'ayant pas le temps de faire participer son propre programme (GiB), s'était fort aimablement proposé de l'assister.

La supercherie a été découverte quand deux des participants ayant des talents de *hacker* se sont aperçus que Hoogli n'était autre que GiB. En

1. Ridicule ou bobard, dans la langue de Shakespeare ?

effet, chaque participant devait envoyer aux autres une version de son logiciel pouvant être connectée au TM et la version de Hoogli s'avéra en réalité une version dégradée de GiB.

Il est de bonne pratique d'envoyer aux autres concurrents un logiciel avec des performances dégradées, afin que ceux-ci ne l'utilisent pas pour en déterminer les faiblesses et modifier leur propre logiciel en conséquence. L'ennuyeux, dans l'histoire, était que la réalisation d'une version dégradée nécessite les sources du logiciel concerné. Le dernier message de Matt Ginsberg à ce sujet ne manquait pas de sel. Magnanime, il passait l'éponge, à condition que Claptrap lui révèle comment il s'était procuré le code source, qu'il s'engage à ne pas l'utiliser sans sa permission et qu'il lui fournisse le code de l'interface avec le TM. Jeremy Claptrap ne pouvait refuser un accord aussi généreux, d'autant plus qu'en fait, il n'était autre que Matt Ginsberg lui-même ! Celui-ci finit par l'admettre, après qu'un des concurrents ait découvert que Hotmail, où Claptrap avait son adresse électronique, fournissait les numéros IP² d'origine des messages et que ceux de Claptrap avaient des numéros de l'université d'Oregon, où Matt Ginsberg travaille³...



peu de bridge pour terminer. Wbridge5 a terminé troisième. Pour la première fois, il a utilisé la simulation dans certains cas déterminés des enchères (chelems, défenses et contres punitifs). Les résultats ont été mitigés, faute de temps pour la mise au point. Le programme a notamment péché par excès d'optimisme pour

2. Adresse physique de 12 chiffres identifiant de manière univoque un ordinateur connecté à Internet.
3. Matt Ginsberg avait-il donc si peur qu'une éventuelle défaite entache la réputation de GiB ? Gageons qu'il aurait de toute façon lui-même révélé le canular. (NDLR)

♠ V 8 5 4 3			
♥ 4 2			
♦ A R 3 2			
♣ 8 2			
♠ A R D 9 6	N O E S	♠ 10 7	
♥ A R V		♥ 10 9 7 6 3	
♦ 10		♦ V 8	
♣ D 10 9 5		♣ A R 7 4	
		♠ 2	
		♥ D 8 5	
		♦ D 9 7 6 5 4	
		♣ V 6 3	
	S O N E		
-	1♠	-	1SA
-	3♣	-	5♣
-	6♣	Fin	

les chelems. La donne ci-dessus, contre Micro-Bridge, est symptomatique. À cartes ouvertes, le chelem à Trèfle y est presque toujours. Il suffit que le Valet de Pique soit bien placé ou au maximum troisième, ou que l'impasse à la Dame de Cœur réussisse, ou encore que la Dame de Cœur soit seconde.

À cartes cachées, il en va tout autrement. Micro-bridge a entamé l'As de Carreau, puis a joué le Roi de Carreau, coupé. Une fois les atouts purgés, il faut choisir une ligne de jeu. Wbridge5 a joué en tête et a chuté. Je pense que c'est la meilleure ligne. Elle réussit si le Valet de Pique tombe. S'il est quatrième, on a toujours la possibilité de couper un Pique puis de tenter l'impasse à Cœur. « Dans l'autre salle », Micro-bridge a joué et réussi 4♥ (contrat que Wbridge5 aurait joué sans simulation), gagnant 13 IMPs.

On trouvera plus de détails sur le site de l'organisateur, Alvin Levy : <http://members.aol.com/allevy/Toronto/>. Les prochains championnats devraient avoir lieu à la fin août 2002, dans le cadre des Championnats du Monde de Montréal.

CONCURRENTS

NATION	LOGICIELS	OPÉRATEURS	URL
GB	Blue Chip Bridge	Ian Trackman, Mike Wittaker	www.bluechipbridge.co.uk
USA	Bridge Baron	Stephen Smith, George Yanakiev	www.bridgebaron.com
Pays-Bas	Jack	Hans Kuijk	www.jackware.nl
Japon	Micro Bridge	Tomio & Yumiko Uchida	www.osk.3web.ne.jp/~mcbridge
Allemagne	Q-Plus Bridge	Johannes Leber	www.q-plus.com
France	Wbridge5	Yves Costel	perso.chello.fr/users/y/yvescostel

ROUND-ROBIN		1	2	3	4	5	6	total
1	Jack	-	16	16	14	20	16	82
2	Micro Bridge	4	-	17	11	18	13	63
3	Wbridge5	4	3	-	14	18	20	59
4	Q-Plus Bridge	6	9	6	-	14	12	47
5	Bridge Baron	0	2	2	6	-	18	28
6	Blue Chip Bridge	4	7	0	8	2	-	21

La phase éliminatoire se déroulait en 15 matchs de 32 donnes, chaque logiciel affrontant tour à tour chacun des cinq autres (voir le tableau ci-contre). Les adversaires se partageaient 20 PV par match. La finale en 64 donnes opposait les deux premiers. Jack, qui partait avec un report (*carry over*) de 12 PV, l'a finalement emporté sur Micro Bridge par 136 à 84.