

Ouvrir un match par 4 sur BBO (Bridge Base Online)

JMD 06 84 05 61 79

delorme.jean-marie@orange.fr

version du 19/04/20 ♣ ♦ ♥ ♠

Tutoriel avec **Chrome ou Firefox** (sous Safari ça ressemble...mais c'est différent ;)).

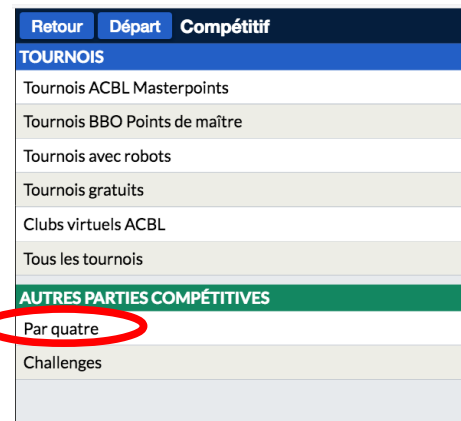
Ce Tutoriel permet de créer un match par 4 (duplicate) de 12 donnes, c'est la **première mi-temps**. Pour la deuxième mi-temps de 12 donnes, voir la fin.

Connectez-vous à BBO avec votre pseudo et votre mot de passe.

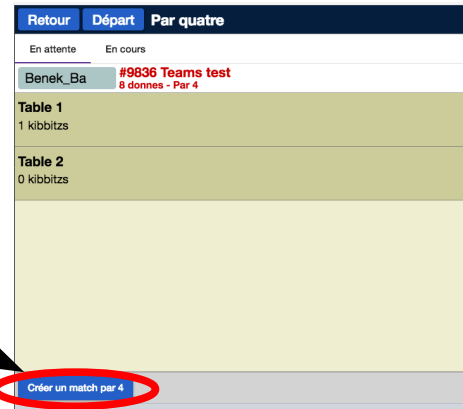
Cliquez sur « Compétitif ».



Cliquez sur « Par quatre ».



Cliquez sur « Créer un match par quatre ».



Vous arrivez sur cette page :

Identification sera l'étape 1

Options sera l'étape 2

Réserver des places sera l'étape 3

Attention à ne pas faire trop tôt
« Créer un match »
sera la **dernière** étape.

The screenshot shows a form titled "Créer un match par 4" with a close button (X) in the top right corner. At the top, there are three tabs: "Identification" (highlighted with a red circle), "Options" (highlighted with a purple circle), and "Réserver les places" (highlighted with a green circle). Below the tabs, the "Identification" section contains three input fields: "Titre", "Description", and two fields for "Équipe 1" and "Équipe 2". At the bottom of the form, there are two buttons: "Créer un match par 4" (highlighted with a blue circle) and "Fermer".

Étape 1 : identification

Remplissez les cases comme dans l'exemple.
(rajoutez un s à confinés ©)

This screenshot shows the same "Créer un match par 4" form, but with the "Identification" tab selected and filled with example data. The "Titre" field contains "Coupe des confinés ABO", the "Description" field contains "Tour 1", and the "Équipe 1" and "Équipe 2" fields contain "Nom 1" and "Nom 2" respectively. The "Créer un match par 4" and "Fermer" buttons are visible at the bottom.

Etape 2 : Options

Vérifiez bien « Par 4 ».

Très important,
changez 8 en 12.

Je vous conseille de décocher ceci,
ainsi les kibbitz (spectateurs) qui
voient les 4 mains ne pourront pas
parler avec les joueurs (le bridge possède
une éthique tout de même).

Gardez « Accepter les Undos »,
ainsi en cas de mauvais clic (misclick)
son auteur peut cliquer sur Undo (s'il le trouve ☺)
et refaire son enchère ou changer sa carte.

Créer un match par 4

Identification Options Réserver les places

Marque

- Par 4
- Board-A-Match
- Points totaux

Nombre de donnes
12

Source de la donne

- Utiliser des donnes aléatoires
- Utiliser des donnes sauvegar

Sélectionner un dossier

Options

- Accepter les kibbitz
- Permettre aux kibbitz de parler avec les joueurs
- Accepter les Undos
- Baromètre

Créer un match par 4 Fermer

Etape 3 : Réserver des places

Vous notez les pseudos des joueurs de chaque équipe

Ici les 4 joueurs de l'équipe 1

Ici les 4 joueurs de l'équipe 2

Nord et Sud de l'équipe 1
joueront contre Ouest et Est de l'équipe 2.
Nord et Sud de l'équipe 2
joueront contre Ouest et Est de l'équipe 1.

Créer un match par 4

Identification Options Réserver les places

Réserver les places (Facultatif)

Nom 1

Nord
Ouest Est
Sud

Nom 2

Nord
Ouest Est
Sud

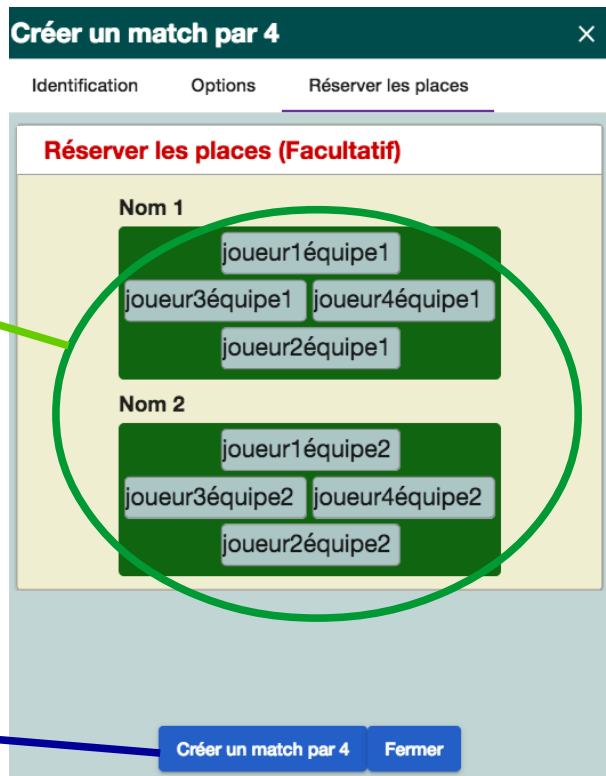
Créer un match par 4 Fermer

Vous arrivez à ceci

Vous y êtes presque...

Vous vérifiez que
tous les joueurs sont bien connectés.

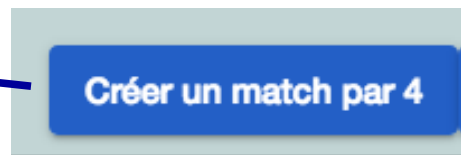
Vous cliquez sur « Créer un match par 4 ».



Tous les joueurs doivent accepter.
Si un joueur n'est pas connecté, le logiciel le dit...
Si un joueur refuse, ou se trompe, clique à côté,
n'est pas présent assez tôt, le logiciel vous le dit...

En cas de refus pas de panique, on vous dit qui n'a pas respecté la règle, contactez-le en privé afin de vérifier qu'il est bien là. Puis de nouveau cliquez sur « Créer un match par 4 »

Attendre quelques secondes quand on vous dit que les 8 joueurs ont accepté et que le match va être créé.



Pourvu que ça marche...

Quand vous aurez fini la première mi-temps, après une petite pause dont la durée est à convenir avec les différents concurrents, il vous faudra recommencer tout pour réaliser la deuxième mi-temps. Les étapes sont les mêmes sauf la place des joueurs.

Attention à la deuxième mi-temps,

par exemple, vous pouvez **garder la même équipe 1** et **dans l'équipe 2 inverser Nord et Ouest et inverser Sud et Est.**