

1. Se connecter sur BBO : (ce tuto est basé sur la version «WEB» i.e. depuis un navigateur)
<https://www.bridgebase.com/v3/>

2. 3 points/suggestions à retenir avant de commencer la création du Duplicata :

2.1 Ajouter des pseudos en tant qu'amis :

Dès que vous connaissez les 8 joueurs,
vous pouvez rechercher les pseudos correspondants et les mettre dans vos amis :

- sélectionner onglet vertical «Personnes» à l'extrême droite
- sélectionner l'onglet «Amis» (en haut)
- saisir le nom du pseudo (en bas, en-dessous «ajouter un ami»),
- et cliquer sur «Ajouter»

2.2 Préparation du Duplicata avant que les 8 joueurs soient connectés

on peut aussi préparer le match, sans le lancer, sans que les autres joueurs soient en ligne s'ils sont dans la liste des "amis" ils apparaîtront sans avoir besoin de les saisir en totalité, il faut simplement les sélectionner

2.3 le plus simple est de visualiser ceux qui sont connectés via l'onglet "Personnes" et de lancer le Duplicata dès que les 7 autres sont connectés.

CREATION D'UN DUPLICATA

1. Sélectionner «Compétitif» dans la partie «Jouer ou kibbitzer» :



2. Sélectionner «Par quatre» dans la partie «Autres parties compétitives» :



3. Dans l'écran suivant, cliquer directement en bas : «Créer un match par quatre» :



4. Paramètres de Création d'un match par 4 :

- Titre
- Nombre de Donnes
- Réserver les places en indiquant les 8 pseudos

4.1 Onglet Identification :

×
Créer un match par 4

Identification
Options
Réserver les places

Identification

Titre

Description

Équipe 1 Équipe 2

Créer un match par 4
Fermer

×
Créer un match par 4

Identification
Options
Réserver les places

Identification

Titre

Description

Équipe 1 Équipe 2

Créer un match par 4
Fermer

4.2/ Onglet Options : ajuster le nombre de donnes : ici 16 (par défaut : 8)

Créer un match par 4 [X]

Identification Options Réserver les places

Marque

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

Nombre de donnes
16

Source de la donne

- Utiliser des donnes aléatoires
- Utiliser des donnes sauvegardés

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

4.3/ Onglet «Réserver les places» :

Attention au piège (on se trompe souvent la 1ère fois !) :

**on déclare la composition des équipes,
(1ère équipe : joueurs 1,2,3,4 ; 2ème équipe : joueurs 5,6,7,8)
et c'est BBO qui positionnera les joueurs aux 2 tables**

Créer un match par 4 [X]

Identification Options Réserver les places

Réserver les places (Facultatif)

Equipe A

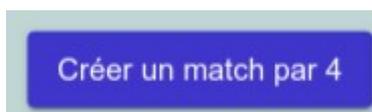
1 3 4 2

Equipe B

5 7 8 6

Créer un match par 4 Fermer

5. Finaliser la création : cliquer en bas «Créer un match par 4»



Remarque : les nouveaux utilisateurs BBO ne peuvent pas créer de match par 4 :



6. Envoyez ensuite un message d'information au «Tournoi» (aux 2 tables) :

6.1 Sélectionner «Tournoi» avant d'envoyer le message

6.2 Envoyez le message d'annonce de description du tournoi aux participants :

Version avec un seul match :

*vous allez jouer 1 tournoi de 16 donnes (1 seule position)
Bon après-midi.*

Version avec 2 matchs :

*vous allez jouer 2 tournois de X donnes chacun.
A la fin du 1^{er} tournoi, restez connecté sur BBO, et patientez ;
le second match sera lancé dès que les 2 tables auront terminé de jouer.*

6.3 Re-sélectionner «Table» afin de ne pas envoyer d'informations illicites à l'autre table

7. Optionnel : si vous souhaitez organiser 2 matchs consécutifs :

7.1 Relever le score de chacun des 2 matchs

*A la fin du 1^{er} match, le créateur relève le score : par exemple : 24-10
(idem à la fin du 2^{ème} match)*

7.2 Création du 2^{ème} match

Dans l'onglet «Réserver les places» :

Rappel : on déclare la composition des équipes,
(1^{ère} équipe : joueurs 1,2,3,4 ; 2^{ème} équipe : joueurs 5,6,7,8)
et c'est BBO qui positionnera les joueurs aux 2 tables

les 4 joueurs de l'équipe A sont inchangés :

	1	
3		4
	2	

Par contre, on permutera les paires de l'équipe B : NS passe en EO et vice-versa

	7	
5		6
	8	

7.3 En cas d'erreur ou d'impossibilité de création du 2^{ème} match (pb techniques divers) :

Il peut vérifier à tout moment que les 7 autres joueurs sont resté connectés.

Si dans l'intervalle de 10mn, le créateur n'arrive pas à créer le 2^{ème} match,
alors il peut prendre la décision d'annuler le 2^{ème} match,
et envoie un message aux 7 autres joueurs participants afin de les informer :

*Création 2eme match impossible ;
les joueurs X et Y vont pouvoir créer 2 tables de 4
afin de continuer notre séance.
Restez connecté à BBO, encore un peu de patience.*