Créer un duplicate sur BBO avec des amis

Rassembler 2 équipes de 2 paires soit 8 joueurs et leur donner rendez-vous sur la plate-forme BBO à une date et un horaire précis.

Leur demander de se connecter à l'heure indiquée et... d'attendre !

Pour l'organisateur :

se connecter sur BBO

ajouter comme "amis", dans son propre profil, l'ensemble des 8 joueurs concernés si ce n'est pas déjà fait.

dans la fenêtre d'accueil, cliquer sur "compétitif"

Bridge Base	Accueil BBO				
10848 Joueurs en ligr	ne — 3082 tables en direct				
Jouer	Jouer ou kibbitzer				
Solitaire	da Compétitif				
8 BBO Prime New	2 🗴 Détente				
< Pratique					
Zones dédiées					
Cone ACBL	i Zone robot				
Clubs virtuels	Challenges				
🕐 Tournois Instantané	 Vugraph (retransmissions en direct) (3) 				
Points de maître et courses					

dans le nouvel affichage, cliquer sur "par quatre"

Bridge Base	Compétitif	U Déconnexion
	Tournois	
Tournois ACBL Masterpoints	Tournois BBO Points de maître	
Daylong Tournaments	Tournois avec robots	
Tournois gratuits	ACBL Virtual Clubs	
Tous les tournois		
Αι	tres parties compétitives	
Par quatre	Challenges	

dans le nouvel affichage, cliquer sur "créer un match par 4"

Bridge Base	← Retour	Par quatre	U Déconnexio
En attente E	in cours		Chercher Effacer
strider63	#74006 Teams real 16 donnes - Par 4		
Fable 1		piema	9 amahafaah
kibbitzs		strider63	gmanaizan
able 2		fabwap	Drandra place
kibbitzs		biegacz	3
Créer un match pa	r4		

S'ouvre alors une fenêtre "Créer un match par 4" avec un sous-menu de trois éléments en haut : identification, options, réserver les places

	Contraction of the		
Créer un ma	atch par 4	l .	×
Identification	Options	Réserver les places	
Identificat	ion		
Titre			
duplicate La	ingeais		
date du jour			
Équipe 1		Équipe 2	
equipe A		equipe B	
	Créer un m	atch par 4 Fermer	

Il faut tout renseigner maintenant.

le sous-menu "identification" est déjà ouvert

remplir le titre (il faut être imaginatif), la description (en général on met la date) et le nom des deux équipes (ici A et B)

cliquer ensuite sur le sous-menu "options" en haut au milieu

n d	Créer un match par	4 ×
	Identification Options	Réserver les places
	Marque	Source de la donne
D	 Par 4 Board-A-Match Points totaux Nantee de dennes 12 	 Utiliser des donnes aléatoires ren Utiliser des donnes sauvegard Sélectionner un dossier
	Options	atte
	 Accepter les kibbitze Permettre aux kibbit Accepter les Undos 	s izs de parler avec les joueurs ren
r 4	Baromètre	ma
	Créer un m	hatch par 4 Fermer

laisser la marque a priori par 4

ajuster le nombre de donnes (par défaut 8)

laisser la source des donnes aléatoires

et dans les options ne rien changer ou presque

Remarque : on décoche généralement la case « permettre aux kibbitz de parler avec les joueurs » si on veut jouer tranquillement, mais il est aussi possible d'interdire carrément les kibbitz en décochant la première case « accepter les kibbitz ».

L'option Baromètre est intéressante, elle permet de connaître les scores au fur et à mesure sur l'autre table.

cliquer ensuite sur le sous-menu "réserver les places" en haut à droite

Créer un match par 4 ×	Chercher	Pers
Identification Options Réserver les places		< Amis (3) Ho
Réserver les places (Facultatif)	rendre pla dorabella 3	ArpadElo
équipe A Nord Ouest mai	rendre pla@ 1210637 Prendre pla@	Dmq49 maryse1
équipe B Nord Ouest Est	rendre pla@ rendre pla@ rendre pla@ rendre pla@ rendre pla@	
	anomai 🔶 Prendre pla@ .	
Créer un match par 4 Fermer		Ajouter un ami

il faut rentrer le pseudo des 8 joueurs en cliquant successivement sur les champs grisés Nord, Sud, Est, Ouest de chaque équipe.

S'ils sont déjà connectés, la frappe des premières lettres provoque une proposition d'un ou plusieurs pseudos, ce qui accélère le processus ; dans l'exemple la frappe de « mar » provoque la proposition de « maryse1 », joueur connecté et ami.

Remarque : on remplit bien les joueurs des 2 équipes et non les tables !

Le logiciel fera automatiquement jouer la paire NS-A avec la paire EO-B et bien évidemment la paire EO-A avec la paire NS-B.

Tout est prêt :

l'organisateur doit alors vérifier que les 8 joueurs sont connectés (d'où l'importance de les avoir déclarés comme "amis")

S'ils le sont, alors (**et à ce moment-là seulement***) cliquer sur "créer un match par 4" en bas de la fenêtre et laisser cette fenêtre ouverte, elle pourra resservir !

Cela provoque l'envoi aux joueurs d'invitations à participer à un match et ceux-ci doivent répondre positivement dans un délai assez court.

L'organisateur voit s'afficher furtivement les joueurs qui ont accepté/refusé l'invitation.

1) Tout le monde a accepté, le match peut commencer, tout va bien... (L'organisateur peut alors fermer la fenêtre de création de match).

2) Au moins l'un des joueurs n'a pas vu l'invitation et n'a donc pas répondu : il faut recommencer l'envoi des invitations en cliquant à nouveau sur « créer un match par 4 » en bas de la fenêtre que l'on avait gardée ouverte jusqu'à ce que...

3) L'un des joueurs s'est déconnecté entre temps : le match ne peut pas démarrer et il faut relancer le match quand on voit le joueur concerné à nouveau connecté...

Remarque finale : ce processus crée seulement la première mi-temps d'un match avec la paire NS-A contre la paire EO-B et la paire EO-A contre la paire NS-B.

Pour créer la seconde mi-temps, l'organisateur doit TOUT saisir à nouveau en faisant tourner l'équipe B de 90° dans le sens de son choix quand il renseigne à nouveau le sous-menu « réserver les places ». Pour distinguer les deux mi-temps, on peut donner un nom différent au match.

*Si l'organisateur clique sur « créer un match par 4 » avant d'avoir renseigné les noms de joueurs, il ne maîtrise plus rien et n'importe quel joueur au monde peut venir s'asseoir à la table !