

JOUER AVEC SES PARTENAIRES SUR BBO

Pour Jouer sur BBO il faut d'abord s'inscrire (on peut le faire gratuitement).

Une fois inscrit, vous avez de nombreuses possibilités : jouer seul, sans partenaire, contre d'autres joueurs ou contre un ou des robots, mais aussi suivre des matchs.

Dans ce document, nous vous proposons une aide :

- pour vous inscrire sur BBO (I)
- pour vous entraîner à jouer ou kibbitzer sur BBO (II)
- pour organiser une table avec des amis(III)
- pour créer un match par quatre (IV)

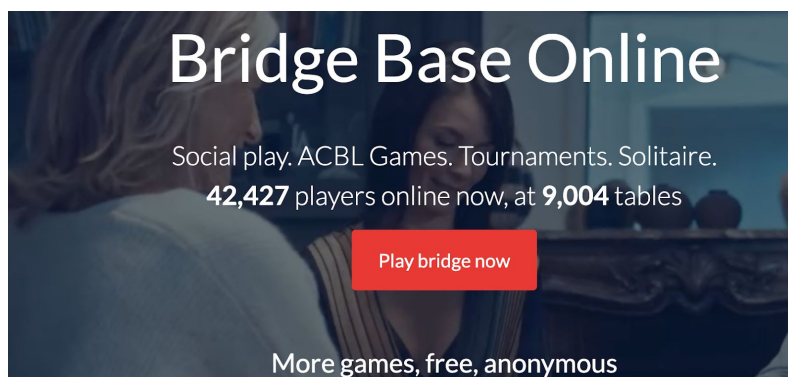
I. S'INSCRIRE SUR BBO

A. Saisir BBO dans votre navigateur Internet, et chercher le site ci-dessous :

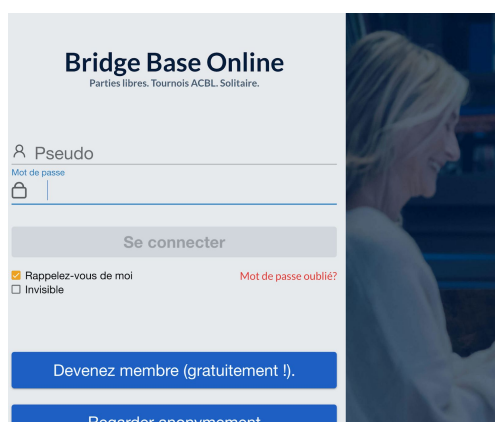
Bridge Base Online - Play Online Bridge

Bridge Base Online. Free, unlimited bridge. Social play. ACBL Games. Tournaments. Solitaire. 849 players online now, at 824 tables. Play bridge now. OR.

B. Cliquer sur Bridge Base Online - Play Online Bridge, vous voyez apparaître :



C. Cliquer sur "Play bridge now", l'écran suivant apparaît :



Cliquer sur "Devenez membre (gratuitement !)"

- D. **Remplir la fiche de renseignement**, au moins les mentions obligatoires
- choisir un **pseudo** (pas trop courant, il sera refusé)
 - choisir votre **mot de passe**, répéter le
 - noter votre **email**
 - indiquer éventuellement votre nom, votre niveau et votre pays puis **accepter** les conditions pour s'inscrire et **cliquer sur "S'inscrire"**

The screenshot shows a registration form with the following fields and options:

- Pseudo** (Obligatoire): Max 10 characters, 0/10
- Mot de passe** (Obligatoire): Max 10 characters, 0/10
- Confirmer le mot ...** (Obligatoire): Max 10 characters, 0/10
- E-mail** (Obligatoire):
- Nom réel**:
- Numéro ACBL**:
- Autres**:
- Niveau de jeu**: Privé, Novice, Débutant, Intermédiaire, **Avancé** (highlighted), Expert, Niveau mondial
- Pays**: Ethiopia, Faroe Islands, Fiji, Finland, **France** (highlighted), French Polynesia, Gabon

At the bottom, there is a checkbox for "Je suis d'accord avec [Conditions](#)" and a "S'inscrire" button. Below the form are two buttons: "Aide" and "Protection des coordonnées".

Vous devez maintenant, aller consulter votre messagerie, et cliquer sur le lien du mail, avant de pouvoir jouer sur BBO. (nouveau)

Voilà, vous êtes dorénavant inscrit sur BBO, vous pouvez maintenant transmettre votre pseudo à d'autres adhérents du CVB qui pourront vous inviter à un tournoi...

Les présentations diffèrent sur ordinateur et tablettes ou smartphones, mais toutes les fonctions décrites ici se retrouvent sur tous les matériels.

Bien mettre l'application en grand écran ; vous pouvez modifier la répartition de l'ensemble en cliquant sur les barres horizontales et verticales qui partagent les différents espaces.

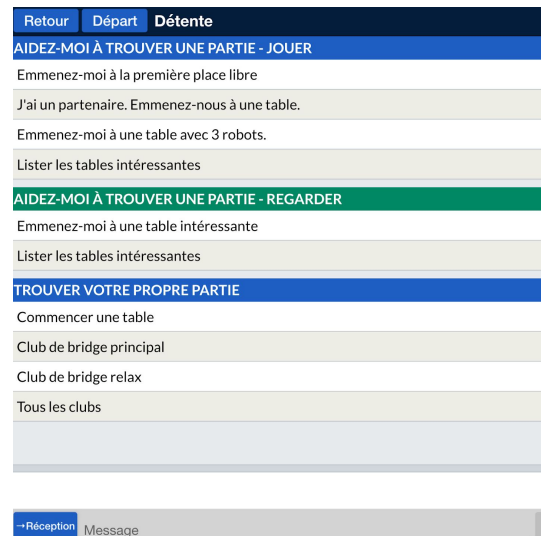
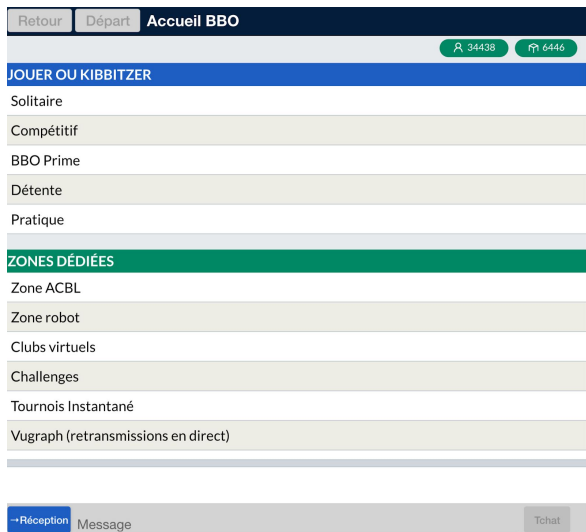
Avant de jouer avec vos partenaires, il est recommandé de découvrir le logiciel... Bonne continuation !

II. JOUER OU KIBBITZER SUR BBO

Avant de contacter vos partenaires, il est recommandé de vous entraîner à jouer pour découvrir les principales fonctions du logiciel. Il y a plusieurs possibilités, on peut commencer par rejoindre une table déjà constituée

A. Rejoindre seul une table déjà constituée

Sur l'écran d'accueil de BBO, choisir "détente" puis "Emmenez-moi à la première place libre"



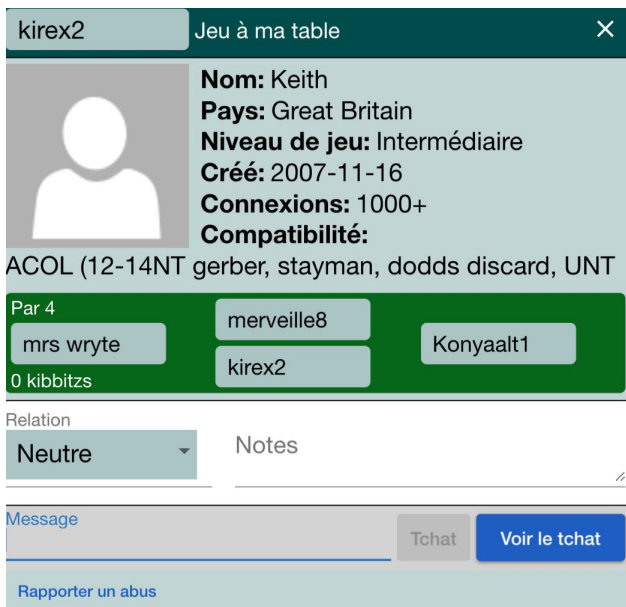
Le logiciel vous emmène immédiatement à une table...



Sur le diagramme ci dessous, merveille8 est en Nord, et joue avec kirex2 en Sud. kirex2 est capitaine (c'est lui qui a ouvert la table, et il a pour cela une couronne)

Le joueur qui doit enchérir (ou jouer par la suite) a son nom surligné en jaune. Ici, c'est à merveille8 d'enchérir, elle clique sur passe ou sur 1... et la couleur apparaît, P, C, K, T, et SA.

Chaque joueur peut se renseigner sur les autres joueurs, et en particulier voir les conventions jouées, quand elles sont renseignées.



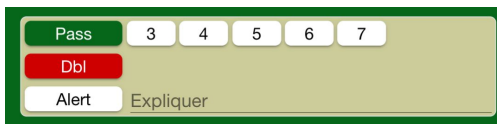
Ici, le joueur en Nord est anglais, il joue fréquemment et il a indiqué ses conventions : Acoll...

Dans relation, il est indiqué neutre vous avez la possibilité plus loin de saisir et repérer vos amis (onglet personnes)

Vous avez ici la possibilité de lui écrire en écrivant dans la zone message puis en appuyant sur Tchat

Les enchères ont avancé, ici Est et Ouest ont été remplacés par des robots (lorsqu'un joueur quitte la table, il est immédiatement remplacé par un autre joueur ou par un robot).

Est a alerté : attention, sur BBO, c'est

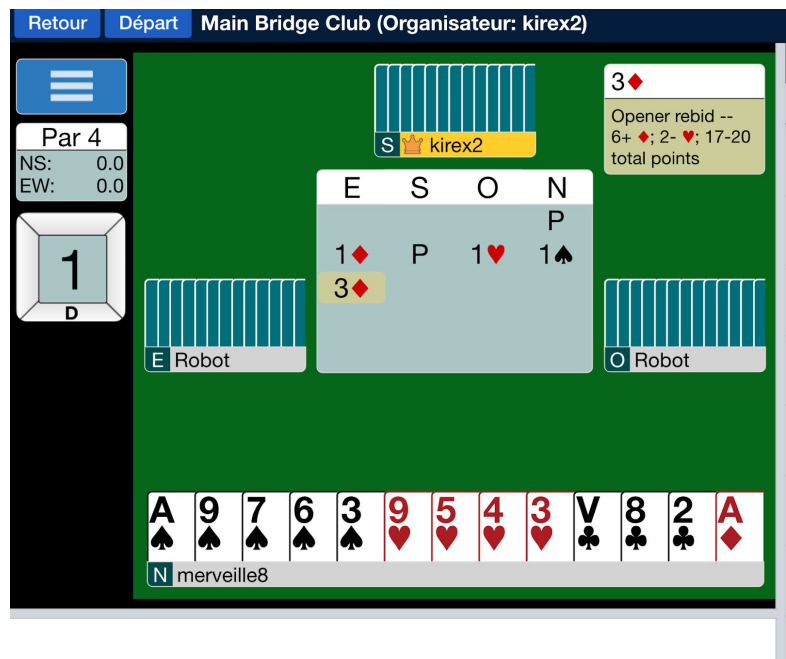


l'enchérisseur qui alerte, soit en cliquant sur alerte dans la zone d'enchères avant d'enchérir, soit en cliquant sur l'enchère effectuée comme ici (le 3K est encadré)

Sur l'écran, vous avez à gauche :

Retour: permet de quitter la table... Par correction prévenez les joueurs en tapant Bye dans la zone message pour la table

Mais aussi trois icônes intéressantes



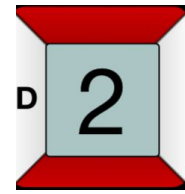
Cette icône - appelée hamburger - permet en particulier, en cas d'erreur de demander à ses adversaires Undo (je veux changer mon enchère ou ma carte) ; en tournoi amical, on accepte toujours... Elle permet également de modifier la présentation des cartes (diagrammes ou dessin)



Cette icône indique le score en IMP (par 4) et les points de chaque ligne

Par 4	
NS:	-6.8
EW:	6.8

Vous avez ensuite le numéro de donne, le donneur et la vulnérabilité Ici, Ouest Donneur, NS vulnérables. En cours de jeu, en cliquant sur cette icône vous avez un rappel des enchères.



Une fois la donne jouée, vous pouvez revoir le score, la donne, ce qu'ont fait les autres tables et en manoeuvrant les touches sous le diagramme rejouer les levées et passer à la donne suivante. Il faut pour cela cliquer sur l'onglet "Historique" (sur le côté pour PC/Mac, en bas sur tablette)

Onglet historique

Le logiciel stocke 50 de vos donnes, vous pouvez donc revoir plusieurs matchs, en cliquant sur "mains jouées récemment", même après la fin de la partie et après déconnexion (le numéro de la donne 9 est alors différent, il faut un peu chercher..).

Ici présentation en diagramme, en cliquant sur l'hamburger, vous avez le dessin des cartes.

Nb : sur tablette, le diagramme n'apparaît qu'après avoir cliqué sur un résultat.

Donne	Résultat	Ns	Eux	Ns	Eux
45	3♠S+2	200			1.7
46	3♠N=	140		3.9	
47	2SAE+2		180	0.9	
48	3SAE-1	50		5.6	
49	2SAS=	120		2.7	
50	3SAN-1		50		2.1

D 9	N Galapotim ♠R54 ♥A862 ♦AR85 ♣98	
O TeViolette ♠A1073 ♥D5 ♦10943 ♣V102	O N E S 1♦ P 1♠ P 1SA P 3SA P P P	E Eric Eteve ♠82 ♥109743 ♦DV ♣A754
	S merveille8 ♠DV96 ♥RV ♦762 ♣RD63	

3SA Nord
0 0

Donne précédente Levée précédente Levée suivre Donne suivre Autres tabl

B. Inviter un ami

Vous devez pour cela connaître son pseudo et vérifier qu'il est connecté.

Vos amis connectés apparaissent quand vous cliquez sur "Personnes" (sur le côté pour PC/Mac et en bas sur tablette).

Onglet Personnes

Il est recommandé de saisir vos amis en bas dans ajouter une ami (et ajouter). En basculant sur la droite le bouton "montrer hors ligne", vous pouvez voir tous vos amis, connectés, en train de jouer, ou hors ligne



Pseudo suivi d'un rond :



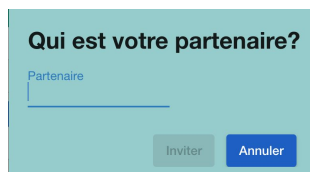
déconnecté



connecté, mais ne joue pas



connecté, et vous avez le nom du capitaine de sa table



Pour inviter un ami connecté, à partir de la page d'accueil de BBO, choisir "détente" puis sur la page "j'ai un partenaire, emmenez nous à une table" ; vous devez alors indiquer le pseudo de votre partenaire, qui pourra accepter votre invitation s'il est connecté.

Onglet compte

Dans cet onglet vous retrouvez dans "profil" ce que vous avez saisi à l'inscription (niveau, pays), mais aussi votre nombre de connexion, votre ancienneté ; vous pouvez préciser brièvement vos conventions dans la zone "autres". D'autres options sont possibles (paramètres, conventions...).

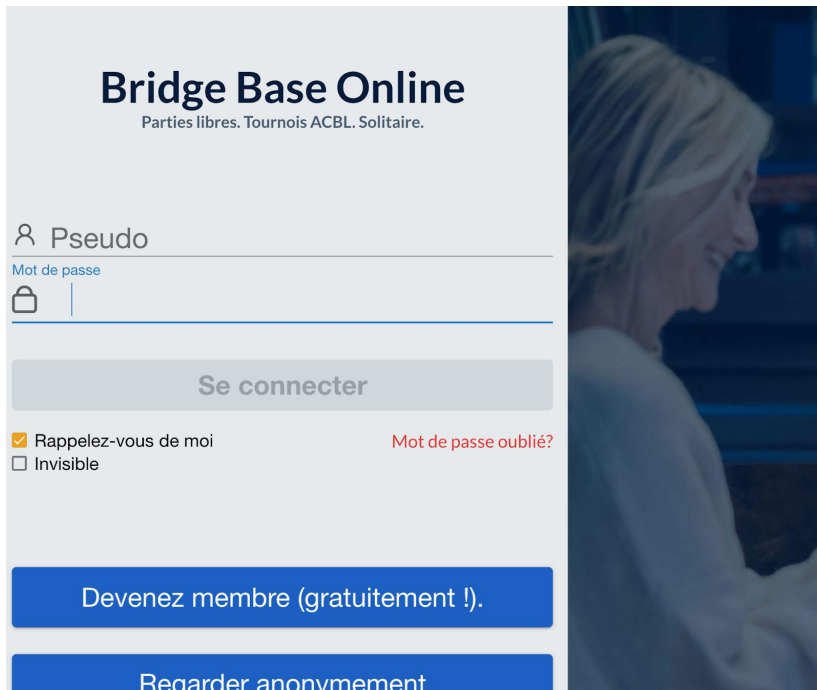
C. Kibbitzer

Si vous connaissez le capitaine ou un des joueurs, vous pouvez cliquer sur son icône, un pop up apparaît, vous pouvez cliquer sur "rejoindre" ce bouton apparaît à droite de son compte.

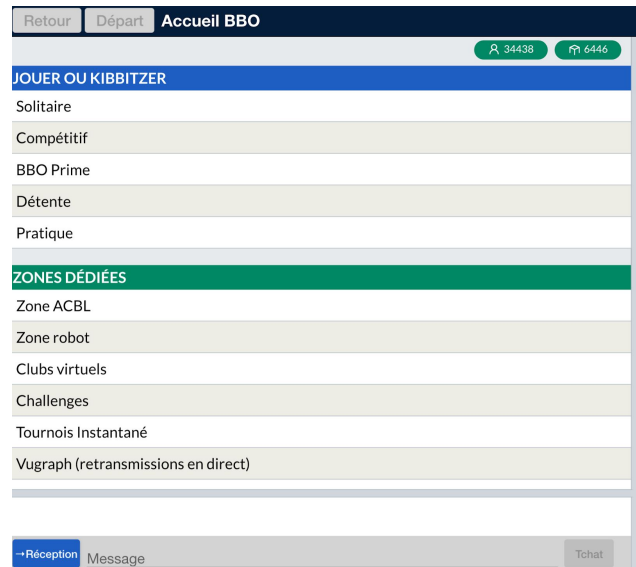
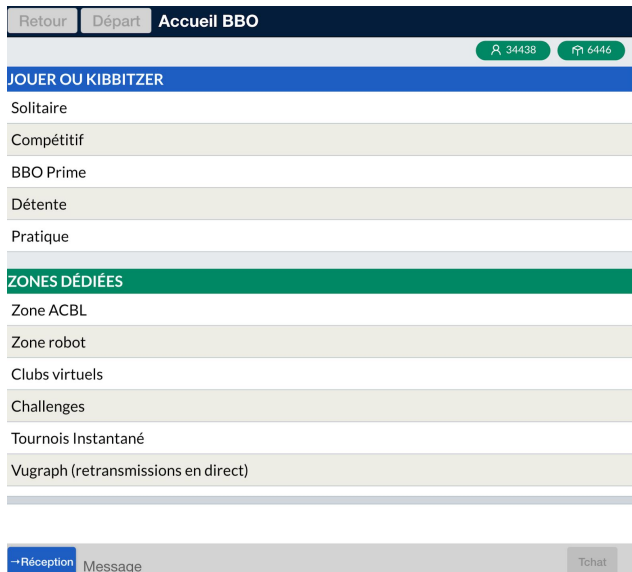
Le joueur peut accepter ou non que vous soyez kibbitz, c'est à dire que vous puissiez voir la table de jeu et son déroulement

III. Organiser un tournoi

- A. Il faut d'abord **vous connecter** en suivant les étapes A et B ci dessus, et une fois sur la page ci contre, saisir sur les deux premières lignes votre **pseudo** et votre **mot de passe**, puis cliquer sur "**se connecter**".

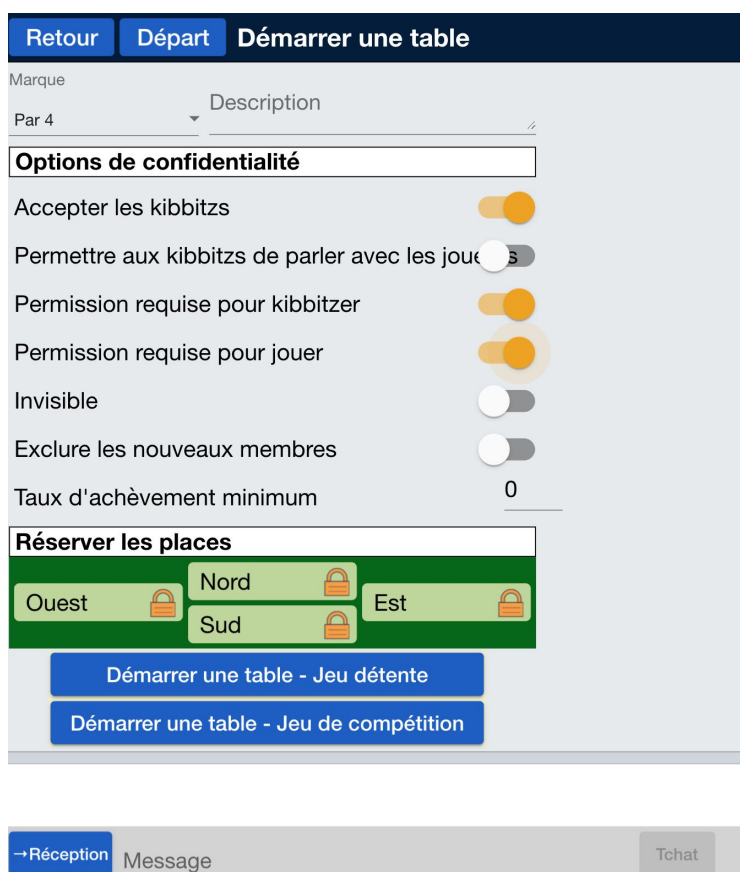


- B. L'écran situé à gauche ci dessous apparaît, cliquer sur "**détente**" puis sur l'écran suivant situé à droite cliquer sur "**Commencer une table**" :



C. L'écran suivant est votre tableau de bord de capitaine !

En haut on voit "par 4", si on active la liste déroulante, on voit que l'on peut **laisser 4** ou choisir "**par paires**" (cotation IMP ou PP)



Mettre à droite (jaune) le bouton "accepter les kibbitz"
"permission requise pour kibbitzer"
"permission requise pour jouer"

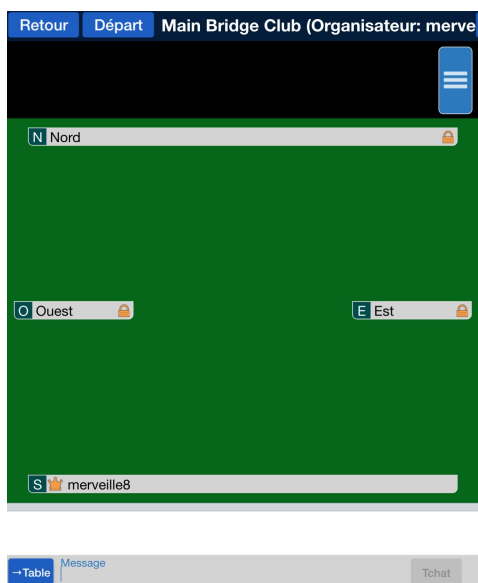
Il est conseillé de laisser le bouton à gauche pçur les autres options;

NB : en laissant accepter les kibbitz, vous permettez à des joueurs de vous suivre. Intéressant entre amis et partenaires... et pour suivre de bons joueurs !

En descendant l'ascenseur, on voit la table pour réserver les places autour de la table virtuelle.

Réserver les places pour vos trois partenaires en saisissant leur pseudo BBO à la place que vous leur attribuez à la table : BBO leur affiche une invitation ils cliqueront dessus et

ainsi rejoindront la table.



En bas, cliquer sur "**Démarrer une table - jeu de compétition**" : la table s'affiche, sur la position non réservée, on voit "prendre place, cliquer dessus, votre pseudo s'affiche.

La couronne indique le capitaine... et le cadenas signifie que la place est réservée.

Le jeu démarre une fois que tous les joueurs ont rejoint la table.

Saluer les présents dans la zone message (choisir Table au lieu de Kibbitz)

En cas de déconnexion d'un joueur, il faut l'inviter à rejoindre en cliquant sur la position.

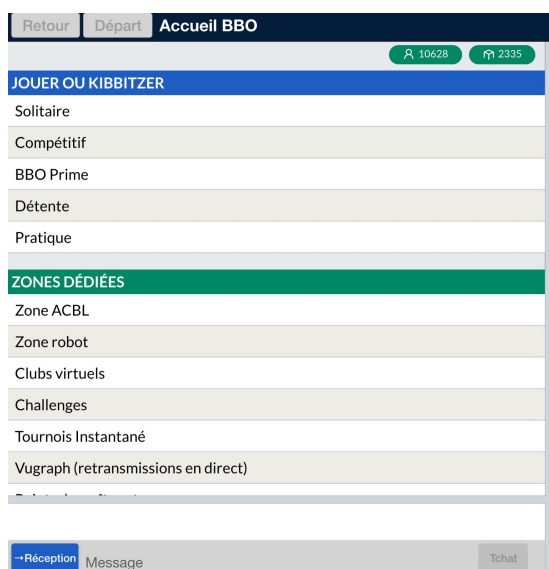
IV. Créer un match par quatre

Il faut être inscrit depuis plus de 15 jours avec au moins 100 connexions pour pouvoir créer un match par 4.

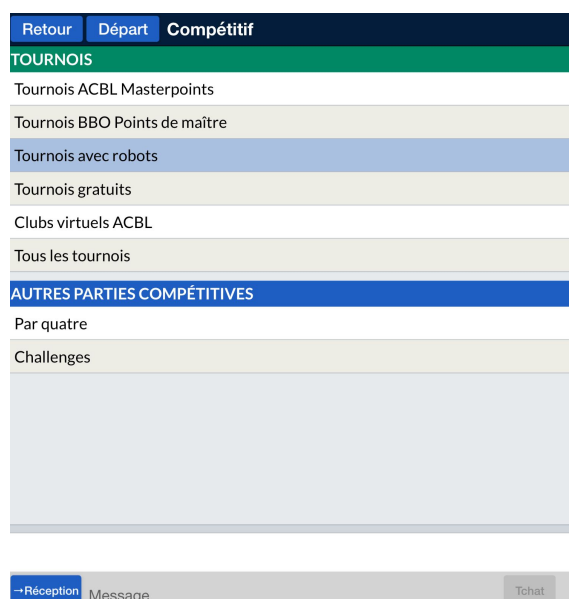
A. Sans mouvement

Après connexion

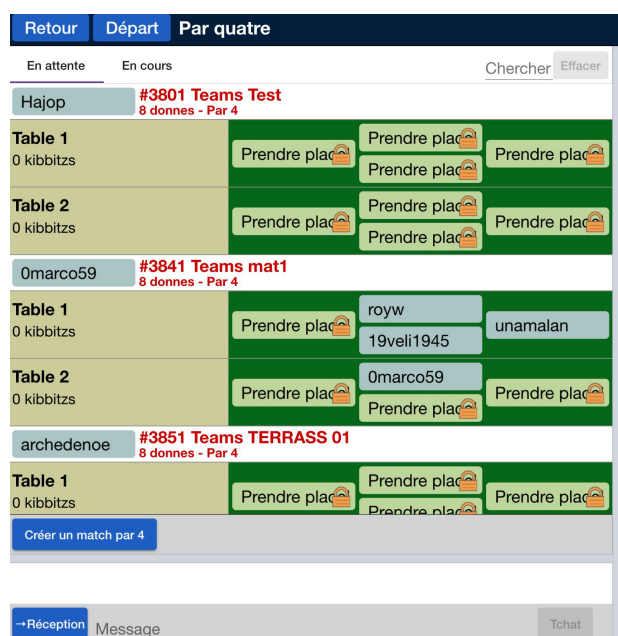
Sur la page d'accueil, dans la rubrique "Jouer ou Kibbitzer" cliquer sur "Compétitif"



et page suivante, sous la rubrique "autres parties compétitives" cliquer sur "Par quatre"



Dans la page "Par quatre",



vous voyez les matchs par quatre en attente ou en cours

Cliquer sur "Créer un match par quatre", en bleu en bas à gauche

Un pop up apparaît,

**Attention, il faut remplir les onglets avant de créer le match
(bouton en bas à ne pas actionner)**

Vous pouvez saisir dans "identification" les mentions facultatives, puis

Cliquer sur "Options"

Marque : indiquer le nombre de donnes
Il est conseillé de garder des donnes aléatoires et les options proposées, en particulier l'option baromètre qui permet de voir le score instantané dès qu'une donne a été jouée à deux tables

The screenshot shows the 'Créer un match par 4' window with the 'Identification' tab selected. It contains input fields for 'Titre', 'Description', 'Équipe 1', and 'Équipe 2'. At the bottom, there are two buttons: 'Créer un match par 4' and 'Fermer'.

The screenshot shows the 'Créer un match par 4' window with the 'Options' tab selected. It features two columns: 'Marque' with radio buttons for 'Par 4' (selected), 'Board-A-Match', and 'Points totaux', and a 'Nombre de donnes' field set to '8'; and 'Source de la donne' with radio buttons for 'Utiliser des donnes aléatoires' (selected) and 'Utiliser des donnes sauvegardées', along with a 'Sélectionner un dossier' button. Below these are checkboxes for 'Options': 'Accepter les kibbitz', 'Permettre aux kibbitz de parler avec les joueurs', 'Accepter les Undos', and 'Baromètre' (checked). At the bottom are 'Créer un match par 4' and 'Fermer' buttons.

Cliquer sur "Réserver les places"

The screenshot shows the 'Créer un match par 4' window with the 'Réserver les places' tab selected. The title is 'Réserver les places (Facultatif)'. It displays two teams, 'Équipe 1' and 'Équipe 2', each with a table layout. For each team, there are four input fields labeled 'Nord', 'Ouest', 'Est', and 'Sud' arranged in a 2x2 grid. At the bottom are 'Créer un match par 4' and 'Fermer' buttons.

Sous "Réserver les places"

Remplir les cases par les pseudos des joueurs ; remplir par équipe (team) et non par position à la table. C'est le logiciel qui va installer les joueurs plus tard. Si vous ne remplissez pas les cases, n'importe qui peut s'y mettre.
Nb : L'organisateur peut ne pas jouer.

Il faut que tous les joueurs soient connectés avant de créer et lancer les invitations.

Demander la connexion 10 min avant le match.

Ensuite :

Cliquer sur "Créer un match par 4".

C'est tout

Bon match !

Le détail et les résultats des donnes de chaque table est disponible dans l'onglet historique, au fur et à mesure si on choisit l'option baromètre, et en fin de match, les participants reçoivent un message de ce type :

Attendre un peu et en cliquant sur Try again, on a le détail des scores des donnes :

#	Our table			Score (IMPs)		Their table		
	TeViolette	isacvb	Cosoguiett	We	They	Spirou 27	Jeanjot	marta_29
1	4HN-1	50	—	—	2NN-1	50		
2	4SN=	-620		3	5HWx-3	-500		
3	1NE-1	-100	1		2SS+1	-140		
4	2HN=	-110	3		2SE-2	-200		
5	1HSx-3	800	12		2DW+3	150		
6	6SE=	1430	13		5SE+1	680		
7	4SS+1	-650	—	—	4SS+1	-650		
8	2CW+1	110	—	—	1NW+1	120		
9	4HE+1	650	—	—	4HE+1	650		
10	4HE-1	-100		7	2HE+2	170		
11	2CE+3	150		1	3CE+3	170		
12	3NW+1	430	—	—	3NW+1	430		
			Total	29	11			

B. Avec mouvement

Ce duplicate est plus complexe à monter, il est déconseillé dans un premier temps.
Merci à Frédéric IEGY de nous avoir transmis les informations ci dessous.

BBO ne gère qu'un demi match, le retour où les invités changent de table est un autre match qu'il faut paramétrer séparément (cf ci après)

Aller

Créer le match par quatre comme ci dessus

Options : le nombre de donnes est celui du demi match

Réserver : mettre les deux paires recevant en table 1, les deux paires visiteurs en table 2

BBO éclate les paires d'une même équipe au lancement du match.

Bien noter l'ordre de cette table 2, car pour paramétrer le retour il faudra interchanger les NS/EW

Retour

On crée un deuxième match en permutant NS et EW de la table 2

La somme des deux mi-temps est à faire à la main par les joueurs. Dans l'historique, on a le résultat IMP de chaque demi-match, le détail des donnes et des levées. En cliquant sur le rectangle bleu "Résultats", on a la feuille de score.

Nb : il faut un message d'autodiscipline sur le temps de jeu, sinon les deux équipes se désynchronisent et l'organisateur est submergé d'appels au moment délicat du paramétrage du retour. L'organisateur peut envoyer des messages à l'ensemble des joueurs du tournoi (zone tchat)