

# Guide de l'arbitre RealBridge

---

Il s'agit d'un guide destiné aux arbitres, aux enseignants et aux dirigeants de clubs, expliquant en détail comment organiser un tournoi à l'aide de l'application Web RealBridge.

Révisé le 21 décembre 2020

## Écran de connexion à la session

### Processus de connexion

(Modifié le 21 décembre 2020)

- 1) Il existe trois liens différents pour les trois rôles différents de Joueur, Arbitre, et Organisateur. Chaque personne doit utiliser le bon lien. L'arbitre et l'organisateur peuvent également jouer. Une session peut avoir plusieurs arbitres et organisateurs.
- 2) Dans le coin supérieur droit de la page de connexion, vous pouvez choisir la langue à utiliser. Cela change la langue dans toute l'application RealBridge. Chaque utilisateur a son propre paramètre de langue. Par exemple, un joueur peut définir le français et un autre peut définir l'anglais. Actuellement, RealBridge peut être utilisé en anglais, français et italien.
- 3) Entrez le nom complet. Si deux personnes portent le même nom, elles doivent actuellement ajouter quelque chose pour le rendre unique, par exemple "Jane Smith 1", "Jane Smith 2" (*cela changera à l'avenir*).
- 4) Identification : ce que vous préférez :
  - a. Généralement: Numéro de licence, pseudo, ou e-mail.
  - b. Ces données sont incluses dans le champ USEBIO.
  - c. Il peut être laissé vide.
- 5) La clé de session est intégrée au lien.
- 6) Interface utilisateur à contraste élevé : cochez pour les personnes daltoniennes.
- 7) Ceux qui ont plus d'une caméra et d'un microphone peuvent choisir parmi les menus déroulants.

### Vérification du matériel

Sur la page de connexion, pour toutes les personnes avec caméra: un aperçu vidéo est situé en bas à gauche. Une barre de son indique si le microphone fonctionne (horizontal, vert, allant de gauche à droite).

La meilleure façon de tester avant de jouer, et d'auto-diagnostiquer les problèmes et la résolution, est de visiter la [page de test de la caméra](#).

Les joueurs n'ont pas besoin d'avoir de vidéo et de son, bien que cela améliore l'expérience utilisateur. Nous recommandons que l'organisateur et l'arbitre aient les deux.

## Fenêtre principale (Salle d'attente) : vue de l'arbitre et de l'organisateur.

### Dans la bande jaune en haut de l'écran

- 1) Le nom de la personne apparaît en haut à gauche.
- 2) **Le nom de la session** est l'endroit où vous nommez le tournoi. Cela fait partie des noms de fichiers pour les fichiers de sortie. Il apparaît également sur la feuille de route et le classement. Comme organisateur, vous pouvez modifier le nom directement. Vous devez le faire avant le début du premier tour.
- 3) Onglets

- a) **USEBIO** produit 3 fichiers (USEBIO sans LIN, USEBIO avec LIN, PBN). Peut être utilisé à tout moment. La version USEBIO est 1.2
- b) **Advanced** a actuellement des fonctionnalités pour:
  - i) Entrées pour USEBIO (actuellement paramètres de club et de session).
  - ii) Importer / exporter la configuration de session.
  - iii) Déplacer les joueurs d'un siège de la table, vers la salle d'attente.
  - iv) Redémarrage de session.
  - v) Destruction de session.
- c) **Scores**
  - i) Pour l'organisateur / arbitre, affiche les scores des donnes terminées, y compris pour le tour en cours.
  - ii) Pour les joueurs dans le tournoi, affiche les scores des tours terminés.

Voir aussi la section sur le [détail des scores](#)

### Sous la bande jaune - à droite

(Modifié le 21 décembre 2020)

- 1) Informations sur le tournoi
- 2) Onglets pour ajouter et supprimer des tables (*changera légèrement*)
  - a) Ajoutez des tables (y compris des demi-tables) quand vous le souhaitez, jusqu'à la fin du premier tour.
  - b) Supprimez les tables quand vous le souhaitez, jusqu'à la fin du premier tour (uniquement des tables vides ou des demi-tables). Retirer une table permet également de ranger et de condenser.  
Voir [Jeu en cours](#) pour en savoir plus.
- 3) Numéro du tour actuel
- 4) Informations sur le minuteur.
- 5) L'onglet **Paramètres de session** ouvre la fenêtre.
- 6) L'onglet d'**Ouverture de session**. Permet aux joueurs de rejoindre la session. Tant que vous n'avez pas cliqué dessus, les joueurs ne peuvent pas se connecter. Seuls les arbitres et l'organisateur peuvent se connecter. Si un joueur essaie de se connecter, il verra un message disant: « L'arbitre n'a pas encore ouvert la session ». L'idée est de permettre à l'organisateur de renseigner le nom de la session, de saisir les paramètres de session et d'ajouter des tables, avant l'arrivée des joueurs. Tout cela peut également être fait après l'ouverture de la session.
- 7) **Démarrer les tours**. Cela apparaît après avoir cliqué sur **Ouvrir la session**. Cela change de nom en fonction du tour. Au début de chaque tour, il disparaît, puis il réapparaît quand suffisamment de tables sont terminées pour que vous puissiez commencer le prochain tour. Voir [Déplacer les joueurs pour le prochain tour](#) pour plus de détails. Pour réduire le risque de démarrer accidentellement un tournoi trop tôt, pour le premier tour, il suffit de cliquer deux fois. Après le premier clic, L'onglet devient **Confirmer**. Si vous n'appuyez pas sur **Confirmer**, après cinq secondes, L'onglet revient à dire **Démarrer le tour 1**.

### Sous la bande jaune, en bas à droite - tchat

- 1) Texte du tchat (la couleur et le nom indiquent l'auteur). La boîte de discussion est plus grande pour les joueurs que pour les organisateurs, car les joueurs ont plus de place au sommet. Les appels à l'arbitre sont encadrés par des symboles de losange et identifient le joueur et la table.
- 2) Onglet **Envoyer le tchat** pour envoyer le tchat au tournoi (tout le monde peut l'utiliser).
- 3) L'onglet **ANNONCE** n'est visible que pour l'arbitre / l'organisateur. Les annonces sont envoyées à toutes les tables et au tournoi. Les annonces sont centrées et délimitées par des symboles de pique.
- 4) Onglet **Tournoi**: le panneau montre la liste des personnes dans le tournoi, le nombre entre parenthèses indique le nombre de personnes dans le tournoi.

### Sous la bande jaune (à gauche) des tables

(Modifié le 21 décembre 2020)

- 1) **Onglet de changement de vue.** Vous pouvez afficher la liste des tables sous forme de diagramme ou de grille. Cela bascule entre les deux vues.
- 2) **Liste déroulante de tri.** Modifie l'ordre dans lequel les tables sont affichées. Par défaut, il les affiche par ordre de numéro de table. Les options disponibles sont :
  - a) Numéro de table, ordre croissant
  - b) Numéro de table, ordre décroissant
  - c) Tables avec des sièges vides en premier
  - d) Tables lentes d'abord
  - e) Tables rapides d'abord
  - f) Meilleurs scores en premier
- 3) **Le filtre** vous permet de rechercher un joueur par son nom. Entrez n'importe quelle partie du nom du joueur, et la liste des tables affichera uniquement les tables qui correspondent.
  - a) En vue « diagramme », une table avec quatre sièges. En mode « grille », un tableau où les lignes sont les tables et les colonnes sont les positions.
    - i) Cliquez sur le siège (par exemple, **Sit E** ) pour vous asseoir (tout le monde peut le faire). Le siège est maintenant affiché comme occupé.
    - ii) Cliquez sur le numéro de la donne pour voir celle-ci et donner des décisions ou de l'aide (seul un organisateur ou un arbitre peut le faire). Pour quelqu'un d'autre qui regarde depuis le tournoi, la table a maintenant une bordure orange et le nom de la personne présente est affiché. À la table, vous apparaissez dans le coin supérieur gauche.
    - iii) Après le départ de l'arbitre ou de l'organisateur, la table redevient borduré de noir.
    - iv) Si la table a appelé un arbitre, mais qu'il n'est pas encore arrivé à la table, la table a une bordure rouge. Voir [Appels de l'arbitre](#) .
    - v) Si le tournoi est par équipes ou en cas de tables d'entraînement, sous le numéro de table se trouve une case pour le nom de l'équipe ou le nom de la table. Cliquez dessus pour le modifier. Pour les tables d'entraînement, vous voudrez peut-être étiqueter vos tables pour des catégories particulières de joueurs, comme "Novices" ou "Joueurs sans partenaires".
    - vi) Lorsqu'une table a terminé le tour, la couleur passe du vert au gris-brun



## Détails des paramètres de session

(Modifié le 21 décembre 2020)

- 1) Choisissez la méthode de notation pour configurer le tournoi. Actuellement :
  - a) Entraînement (pour le jeu supervisé)
  - b) Par équipes
  - c) Paires Pourcentage/MP
  - d) Paires IMP
- 2) Choisissez le mouvement. La liste comporte actuellement :
  - a) Mitchell (2 gagnants)
  - b) Mitchell rotatif (1 gagnant)
  - c) Howells
  - d) Suisse (avec un nombre impair d'équipes, l'équipe avec un score le plus bas qui n'a jamais été relai le sera).

- e) Baromètre (le nombre de tables doit être pair). Si une paire souhaite changer d'adversaire ou de position, ils doivent changer de siège à leur table entre les tours. Voir l'annexe C pour plus de détails et des conseils.
- f) Tournoi en round robin (avec un nombre impair de table, il y aura un relai).
- 3) Réglez les donnes par tour et nombre de tours. Faites attention à la cohérence.
- 4) Le cas échéant, choisissez l'échelle VP (Points de Victoire). La case ne sera activée que lorsque cela est pertinent.
- 5) Réglez la minuterie, si nécessaire. Le minuteur est à titre indicatif seulement. Il apparaît sur chaque table, sous la donne, et aussi dans le tournoi. Vous pouvez spécifier des minutes entières ou des minutes et des secondes.
- 6) Le paramètre « première donne » vous permet de commencer à une donne autre que 1, si vous jouez un seul tournoi en plusieurs sessions, par exemple de 1 à 24 le matin, et de 25 à 48 l'après-midi.
- 7) Si nécessaire, choisissez le paramètre « auto-alertes/explications ». Si ce n'est pas coché (et que les écrans ne sont pas utilisés), les alertes devront être faites par le partenaire de l'enchérisseur (comme dans le bridge en vis-à-vis) (*provisoire*).
- 8) Si nécessaire, utilisez le mode « avec écran ».
- a) L'écran s'abaisse lorsque les cartes sont acceptées. (légèrement différent pour les équipes - « l'acceptation » du score entraîne un abaissement de l'écran)
- b) L'écran est soulevé à la réclamation ou au dernier tour.
- c) Avec des écrans et des alertes normales : cette partie du système va changer sous peu.
- 9) Si vous utilisez des donnes pré distribuées, chargez un fichier PBN des donnes.
- a) Cliquez sur Choisir un fichier
- b) Sélectionnez un fichier
- c) Le système affiche le nombre de donnes chargées
- d) Un message de confirmation indiquant le nom du fichier s'affiche en texte jaune
- e) Si le fichier contient moins de donnes que spécifié pour le tournoi, le système ajoute des donnes supplémentaires, en s'assurant que les nouvelles donnes ont les bons numéros d'étui. Par exemple, pour un tournoi de 24 donnes commençant à la donne 1, si PBN a des donnes distribuées de 9 à 14, alors le système créera 1 à 8 et 15 à 24. (*provisoire*).

**Session settings**

Matchpoint pairs ▾ scoring method

Mitchell (2 winners) ▾ movement

None ▾ VP scale

2 boards per round

2 number of rounds

0m time / round (eg 15m, 14:30) Show min only ▾

1 first board

---

self-alerts and written explanations

"screens" - video calls with one opponent only

---

Load PBN file: Scegli file Nessun file selezionato

No PBN file loaded

OK Cancel

#### Notes sur les mouvements

Mouvement Mitchell: vérifié par Ian Mckinnon (auteur de *Duplicate Bridge Schedules*).

Mouvement Howell: vérifié par Ian Mckinnon (Variation de Flower). La paire la plus rapide doit être placée à **1E/W** pour minimiser les goulots d'étranglement. Voir les [tables relais](#).

## Options avancés de l'organisateur

(Modifié le 21 décembre 2020)

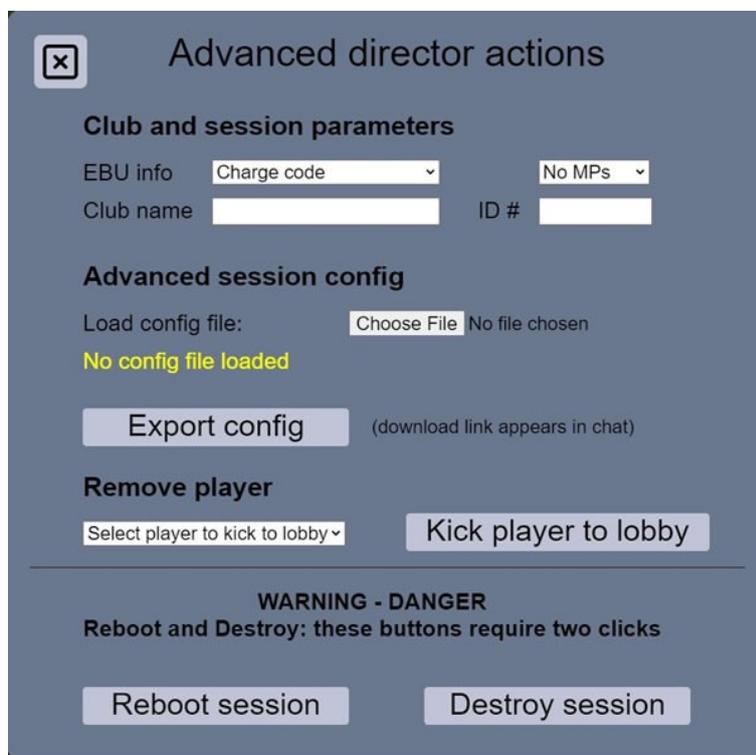
- 1) Paramètres du club et de la session.
  - a) Ces paramètres concernent les tournois fédéraux.
  - b) Les paramètres seront affichés dans le fichier USEBIO.
- 2) Configuration de session avancée
  - a) Importer la configuration de session.
    - i) Cliquez sur Choisir un fichier
    - ii) Sélectionnez un fichier
    - iii) Le système affiche "Fichier chargé avec succès".
    - iv) Un message de confirmation indiquant le nom du fichier s'affiche en texte jaune.
    - v) Dans la vue de la salle d'attente, les joueurs sont assignés à leurs bons sièges.
  - b) Exporter la configuration de session.

Cela exporte l'état actuel de la session, pour une utilisation dans la prochaine session d'un tournoi multissession.

    - i) Cliquez sur Exporter la configuration
    - ii) Un lien de téléchargement apparaît dans la fenêtre de discussion
    - iii) Depuis la salle d'attente, faites un clic droit sur le lien (CTRL-clic sur un Mac) pour enregistrer le fichier

Pour plus d'informations sur l'importation et l'exportation de la configuration de session, veuillez contacter l'équipe d'assistance.

- 3) Retirer un joueur  
Pour retirer un joueur d'une table et le déplacer en salle d'attente:
  - a) Sélectionnez le joueur
  - b) Cliquez sur Kick Player.
- 4) Redémarrer la session  
Pour effacer et redémarrer entièrement la session, cliquez deux fois sur **Redémarrer la session**. Cela
  - a) Supprime tous les joueurs.
  - b) Supprime tous les scores et mains joués jusqu'à présent.
  - c) Supprime toutes les tables.
  - d) Réinitialise les paramètres de session aux valeurs par défaut.Après cela, vous pouvez rejoindre la session et définir de nouveau les paramètres de session. Vos joueurs pourront se reconnecter. Cette option ne doit être utilisée qu'après une erreur grave, lorsque vous devez recommencer à zéro.
- 5) Détruire la session  
Pour détruire une session définitivement, cliquez deux fois sur **Détruire la session**. Cela
  - a) Supprime tous les joueurs.
  - b) Met fin définitivement à l'tournoi.
  - c) Stocke les scores, les mains, les enchères et le jeu sur le serveur de résultats RealBridge. Les joueurs peuvent afficher toutes ces informations en utilisant le même lien que celui utilisé pour rejoindre la session.
  - d) Supprime la session de l'écran d'administration du club. (Si vous avez déjà ouvert l'écran d'administration du club, une actualisation sera nécessaire pour le voir.)Après cela, vous ne pourrez plus utiliser cette session pour jouer. Le lien reste actif pour toujours, mais il s'agit désormais d'un lien vers les enregistrements sur le serveur de résultats. Cette option doit être utilisée une fois la session terminée et que vous avez enregistré tous les résultats, les mains, et le mouvement utilisé.



## Appels à l'arbitre

Une seule personne peut être à la table en tant qu'arbitre à un moment donné. Un organisateur peut également être présent, mais uniquement s'il est assis à une position.

Le joueur clique sur l'onglet Arbitre.

- 1) Tous les administrateurs reçoivent une notification (texte jaune dans le tchat, encadré par des symboles « carreau »).
- 2) Les joueurs à la table reçoivent une notification.
- 3) Depuis la salle d'attente, la bordure de la table devient rouge.

Un arbitre (ou organisateur) accède à la table en cliquant au milieu de la table.

- 1) Le réalisateur apparaît à la table, dans le coin supérieur gauche.
- 2) Le réalisateur voit les quatre mains.
- 3) Depuis la salle d'attente, la bordure de la table devient orange et le nom de l'arbitre s'affiche à côté de la table.

Lorsque l'arbitre quitte la table:

- 1) La bordure de la table redevient normale.

## Démarrer un tournoi

### Ajouter des tables

Cliquez sur « plus » pour ajouter une ou plusieurs tables avant le début de l'tournoi.

Pour ajouter des tables après le début, voir [Jeu en cours](#).

Pour tous les tournois par équipes, l'arbitre peut saisir le nom de l'équipe dans la case sous le numéro d'équipe (en tapant directement sur la table). Ce nom d'équipe est affiché dans tous les endroits qui affichent les résultats et les informations sur l'équipe.

## Combiner et supprimer des tables

À tout moment avant le début de l'tournoi, cliquez sur « moins » pour supprimer les tables vides ou pour combiner des tables à moitié pleines.

Ex: N / S à la table 1, adversaires manquants, et E / W à la table 7, adversaires manquants: ils se «marient» pour former une table entière.

Les tables entièrement vides sont supprimées.

## Demi-tables et position relais (changera légèrement)

Des demi-tables peuvent exister. Une demi-table peut être complétée pour la convertir en table complète. Voir [Jeu en cours](#) .

## Tables vides

(Modifié le 21 décembre 2020)

RealBridge ne vous permettra pas de démarrer un tournoi par paires ou par équipes avec une table complètement vide. Si vous avez besoin d'ajouter des tables lors du premier tour, vous pourrez toujours le faire après le début du tournoi.

Les séances d'entraînement peuvent être lancées avec des tables ouvertes. Lorsque les joueurs arrivent, ils peuvent s'asseoir et commencer. Ainsi, vous pouvez commencer à l'heure (ou même un peu plus tôt) et accueillir facilement les retardataires.

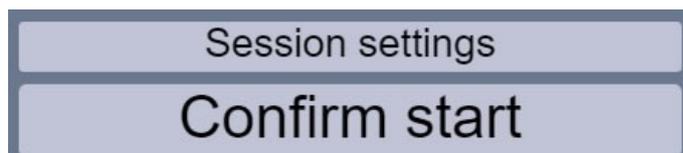
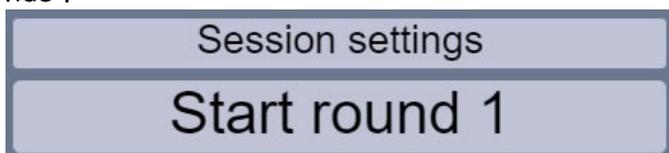
## Début du premier tour du tournoi

(Modifié le 21 décembre 2020)

Ne démarrez pas un tournoi par paires avec deux demi-tables. Si vous faites cela et que les trous ne sont pas remplis, vous serez coincé avec deux paires relais. Avant de commencer le tournoi, cliquez sur « moins » pour marier les demi-tables.

L'onglet **Démarrer le tour 1** démarre le tournoi. Après avoir cliqué dessus, cliquez sur **Confirmer** . Voir [Déplacer les joueurs pour le prochain tour](#) .

Si vous avez une table vide, vous verrez le message "Impossible de démarrer l'tournoi de paires avec une table vide".



## **Jeu en cours**

### Ajout de tables lors du premier tour

Dans un tournoi par paires, les tables ne peuvent être ajoutées qu'au premier tour, pas plus tard. Autrement dit, avant que le mouvement pour le deuxième tour n'ait été fait.

Dans un tournoi par équipes, vous ne pouvez pas ajouter une équipe après le départ.

### Ouverture et fermeture des sièges pendant le premier tour

Dans une épreuve par paires, si vous avez commencé le premier tour avec une demi-table, ou si vous avez ajouté une table après le départ, les positions vides porteront les mots «Ouvrir les sièges NS» ou «Ouvrir les sièges EW». Pour permettre aux joueurs de s'asseoir, cliquez sur ces positions.

### Commencer le jeu avec une paire tardive

Une fois qu'une table est remplie, si vous voulez leur permettre de jouer le premier tour, allez à la table et cliquez sur **Jouer le tour** . Si vous ne le faites pas, les joueurs commenceront par le deuxième tour.

## Supprimer des tables vides

Si vous avez ajouté une table au premier tour mais que vous n'en avez pas besoin, supprimez-la en cliquant sur l'onglet **Table tardive**. Cette méthode ne combinera pas deux demi-tables.

## Après le premier tour

Les onglets pour ajouter et supprimer des tables tardives n'existent pas après le déplacement pour le deuxième tour.

## Signification des nombres sur les tables

(Modifié le 21 décembre 2020)

En regardant une table de la salle d'attente, vous pouvez voir où en sont les joueurs dans le tour :

- 1.P Accueil des joueurs en début de match (par équipes et paires suisses uniquement)
- 1.0 Donne 1, étape des enchères
- 1,5 Donne 1, pli 5
- 1.E Donne 1 terminée, avant le début de la donne 2. (Les joueurs voient l'écran jaune, pour les appels à l'arbitre)
- 2,7 Donne 2, pli 7
- R1 Le premier tour est terminé.

## Déplacer les joueurs pour le prochain tour

Lorsque plus de la moitié des tables ont terminé le tour, l'onglet « Changer » s'affiche et est activé pour l'arbitre. Le nom de l'onglet indique à quel tour il se rapporte.

Il est recommandé de faire une annonce avant de démarrer un tour, ce qui permet aux gens de terminer leurs conversations. (*Va bientôt changer*)

Lorsque vous cliquez sur l'onglet « Changer » :

- 1) Les paires qui ont **terminé** le tour et qui peuvent bouger, le font
- 2) Les paires qui ont terminé mais qui n'ont **aucun part où aller** (lorsque la table de destination est toujours en cours de lecture), accèdent à une table virtuelle, appelée table relais. Voir les [tables relais](#). Ils reçoivent une notification, un message jaune au milieu de la table.
- 3) Les paires en **attente d'adversaires** reçoivent une notification, un message jaune au milieu de la table.
- 4) Les paires qui jouent **encore** continuent de le faire, mais dès qu'elles ont terminé, elles sont instantanément déplacées.

Si nécessaire, l'arbitre peut écourter une table. Voir [Fin des enchères](#).

## Tables relais

Voir la section précédente, [Déplacer les joueurs pour le prochain tour](#).

Les tables Relais ont le même numéro de table que la table pour laquelle la paire patiente.

À la table relais, ils reçoivent une notification au milieu de la table expliquant pourquoi ils attendent.

Depuis la salle d'attente, l'apparence est une table grisée. Cela peut se comparer à une demi-table et une table qui attend des adversaires. Pour faire la différence, la clef est de regarder la table adjacente à une table tardive. Voir l'annexe D pour plus de détails sur les mouvements.

## Réclamations et annulations (« undos »)

### Annulation

Selon le mode de jeu, ceux-ci peuvent aller de libéral (autorisé à annuler tous les 13 plis jusqu'au début des enchères), à entièrement interdits. La mise en œuvre actuelle ne permet que des annulations libérales. (*Va changer*)

Après une demande d'annulation, l'annulation doit être résolue avant que le jeu continue. Les résolutions possibles sont:

- 1) Les deux adversaires acceptent (ou, si la demande d'annulation a été faite par un défenseur pendant le jeu, le déclarant accepte)
- 2) Un adversaire refuse. Le jeu continue.
- 3) Un joueur quitte la table. L'annulation est annulée.

## Réclamations

Le déclarant ou un défenseur peut réclamer. Une réclamation peut être faite à tout moment après l'entame. Une fois que le déclarant a réclamé, les deux défenseurs sont invités à accepter ou à rejeter la réclamation. Après qu'un défenseur ait réclamé, le déclarant et l'autre défenseur sont tous deux invités à accepter la réclamation. (Ceci est dû au fait qu'un défenseur est autorisé en vertu de la loi 68B2 à s'opposer à la réclamation de son partenaire.)

Après une réclamation, la réclamation doit être résolue. Les résolutions possibles sont:

- 1) Les deux joueurs acceptent.
- 2) Un joueur rejette la réclamation. Les joueurs doivent appeler l'arbitre pour statuer. Alternativement, le jeu continue, le côté non réclamant voyant les quatre mains. Notez que l'apparence et la disposition changent pour le côté non réclamant.
- 3) Un joueur quitte la table. La réclamation est annulée.

## Donne non jouée

(Modifié le 21 décembre 2020)

Cela ne peut être fait que par un arbitre à la table en tant qu'organisateur, et seulement après que les cartes aient été présentées aux joueurs. La donne est notée comme moyenne des deux côtés.

## Terminer une donne

Cela ne peut être fait que par un arbitre à la table en tant qu'organisateur, et seulement après que les cartes aient été présentées aux joueurs. Le jeu se termine à ce stade. Initialement, le score montre les tours effectués par le déclarant jusqu'à ce point. Si le jeu n'a pas commencé, le résultat est affiché comme « passe général ».

Normalement, l'arbitre modifiera le résultat par la suite.

## Changements de score

(Modifié le 21 décembre 2020)

Dans la fenêtre Scores, pour toute donne terminée ou écourtée, l'arbitre peut modifier le contrat, le déclarant et le résultat. L'arbitre peut également donner un score artificiel ajusté. Voir l'annexe B. Après une modification d'un score, une étoile apparaît à côté du résultat modifié pour quiconque visualise les scores.

## Détail des scores

(Modifié le 21 décembre 2020)

- 1) Lors d'un tour, un organisateur ou un arbitre (qui n'est pas assis à une table) voit les résultats de tous les donnes terminées.
- 2) Un joueur (y compris un arbitre / organisateur) ne peut voir que les résultats et la comparaison des tours terminés, ainsi que des tables terminées du tour en cours.
- 3) Une fois qu'une table a terminé tous les donnes du tour, les joueurs peuvent voir les résultats et les comparaisons avec les autres tables.
- 4) Par exemple, jouer 3 tours de table:
  - a) Après avoir terminé la donne 1, les joueurs peuvent voir le diagramme de la donne 1, leurs propres enchères et jeu de la carte, ainsi que toutes les alertes ou explications fournies.
  - b) Après avoir terminé la donne 2, les joueurs peuvent voir ces informations pour les donnes 1-2.

- c) Après avoir terminé la donne 3 et le tour, les joueurs peuvent voir les informations complètes du tour de 1 à 3 à chaque table qui a terminé le tour, ainsi que les IMP ou pourcentages/MP. Ces informations sont mises à jour au fur et à mesure que d'autres tables complètent chaque tour.
- 5) Nous vous conseillons d'utiliser l'expression « faire défiler » pour décrire la capacité de revoir l'enchère, le jeu de la carte, les explications écrites et les alertes. C'est l'action de cliquer sur le résultat (partout où cela existe, par exemple résultats, feuille de route, etc.).
- 6) Lorsqu'un score a été ajusté par l'arbitre, l'organisateur le voit immédiatement. Les joueurs le verront à la fin du tour, ou plus tôt.

## Exportation des résultats, diagrammes, enchères et du jeu de la carte

Cliquez sur L'onglet **USEBIO** et trois fichiers sont générés par le système. Ceux-ci peuvent être enregistrés. (Va changer légèrement)

Les fichiers sont:

- 1) Fichier USEBIO 1.2
- 2) Fichier USEBIO 1.2 avec lecture (données LIN dans le fichier USEBIO)
- 3) Dossier PBN

Commande Windows pour enregistrer : clic droit

Commande Mac pour enregistrer : CTRL et cliquez en même temps

Commande Android pour enregistrer : appuyez et maintenez

## Communication

En tant qu'arbitre / organisateur, la fenêtre de discussion montre ce que vous avez vu pendant toute la session. Si vous rejoignez une table, vous ne voyez pas le chat saisi avant votre arrivée. Si vous quittez RealBridge et que vous vous reconnectez, la fenêtre de discussion est vide, comme si vous n'y étiez jamais allé auparavant.

## Demandes d'aide courantes

(Modifié le 21 décembre 2020)

Situation	Conseil
Je ne peux pas jouer une carte du mort	Vérifiez le paramètre « confirmation » de l'interface utilisateur. <b>N'appelez jamais cela un double-clic.</b> Conseillez de regarder l'icône Paramètres et de lire la description du mode « confirmation ».
Ma boîte aux enchères est absente	Vérifiez si c'est à leur tour d'enchérir. Un joueur n'obtient une boîte d'enchères que lorsque c'est à son tour d'enchérir.
Je ne peux pas entamer	Vérifiez si l'enchère est terminée. Lorsque les enchères sont terminées, le contrat est affiché en bas à gauche.
Dernier pli impossible de le voir	Vérifiez si le joueur a déjà joué au tour suivant.
Plainte de pouvoir revoir le dernier pli lorsque le partenaire a joué	Comme, dans le bridge en vis-à-vis, on peut ne pas ranger sa carte jouée pour bien assimiler le pli en cours : Voir le dernier tour est l'équivalent de cela, car dans le jeu en ligne, vous ne retournez pas physiquement votre carte pour terminer le tour.
La prochaine donne n'apparaîtra pas	Une donne terminée à un indicateur E. Un joueur a empêché la prochaine donne d'apparaître en cliquant sur <b>Pause</b> . <b>Ils doivent maintenant cliquer sur OK.</b>
L'onglet « Tour suivant » n'est pas visible	Moins de 50% des tables ont terminé le tour.

## Annexe A: Notes sur la notation

(Modifié le 21 décembre 2020)

### Neuberg

Pour les scores intermédiaires, RealBridge utilise désormais la [formule de Neuberg](#) (en anglais).

### Relais dans les tournois VP (points de victoire)

Dans une équipe suisse ou en Round Robin, avec un nombre impair d'équipes, utilisant des PV, les matchs avec relais sont marqués comme 12 PV.

De même, dans une paire suisse avec un nombre impair de paires, en utilisant des PV, les matchs relais sont marqués comme 12 PV.

Ces résultats sont inclus dans le fichier USEBIO.

## Annexe B: Ajustement des scores

(Modifié le 21 décembre 2020)

### Notes ajustées attribuées

Vous pouvez attribuer n'importe quel résultat à une donne.

### Scores ajustés artificiels

Il existe neuf options:

= / =

+ / -

- / +

+ / +

- / -

= / -

= / +

- / =

+ / =

Les ajustements sont dans l'ordre NS / EW, donc + / = signifie AVE + pour NS, AVE pour EW.

Les « ajustements multiples pour une paire » est traité différemment par certains systèmes de notation. La méthode que nous avons utilisée est conforme au libellé des lois et vérifiée par un membre du comité de la WBF. Nous calculons les scores comme ceci:

- 1) Calculer le «pourcentage brut» des donnes jouées.
- 2) Appliquer tous les ajustements AVE-.  
Si le pourcentage brut est > 40%, appliquez tous les ajustements AVE-.  
Si votre pourcentage brut est < 60%, appliquez tous les ajustements AVE+.
- 3) Recalculer le pourcentage de session et appliquez les derniers ajustements.  
C'est à ce moment que l'AVE+ > 60% ou l'AVE- < 40% se produit.

### IMPs: équipes et X-IMPs

Pour les équipes, le retrait pour infractions AVE- se traduit par moins trois IMP (-3). L'ajustement n'est appliqué que d'un seul côté.

Pour les X-IMP, les retraits pour AVE- donne moins deux IMP (-2). L'AVE+ est plus deux (+2).

Si l'ajustement «s'équilibre», il va dans les colonnes normales de score IMP. C'est:

- 1) = / = juste 0
- 2) + / - +3 pour la première équipe
- 3) - / + +3 pour la deuxième équipe

Si l'ajustement ne s'équilibre pas, alors le score IMP pour la donne est de 0 et les ajustements vont dans une colonne séparée (invisible) (le total des scores / PV sera donc correct).

Pour les matchs en face à face, seuls = / =, + / - et - / + sont sélectionnables.

Pour plus d'informations sur ce sujet, veuillez consulter [le livre blanc de l'EBU](#), (en anglais) ou en France, le Règlement National de Compétition (article 110 et suivants), sur le site fédéral (Documents, Arbitrage, Code et règlements).

### Quand peut-on voir un score ajusté ?

- 1) Lorsque l'arbitre fait un ajustement, l'organisateur le voit immédiatement.
- 2) Dans la plupart des cas, les joueurs verront des ajustements pour un tour précédent dès que l'ajustement est effectué. S'ils se déconnectent et se reconnectent, ils verront les ajustements de score à la fin du tour.
- 3) Un joueur en salle d'attente ne verra les scores actualisés qu'à la fin du tour.

La règle simplifiée est la suivante:

- 1) À la fin du tour, tous les scores indiqués reflètent les ajustements.
- 2) L'organisateur voit toujours les scores actualisés immédiatement.

## Annexe C: Conseils aux arbitres / organisateurs

(Modifié le 21 décembre 2020)

### Nom de la session

N'oubliez pas de mettre le nom de la session dans la bande jaune en haut de l'écran. Utilisez un nom significatif. Ce nom:

- 1) Est affiché dans les résultats, en haut des écrans de résultats.
- 2) Est enregistré dans le fichier USEBIO.
- 3) Est enregistré dans les fichiers journaux de RealBridge.
- 4) Apparaît sur votre facture.

### Une fois le tournoi terminé

Pour utiliser le serveur de résultats, vous **ne devez pas redémarrer la session** sinon vous perdez vos «résultats permanents».

La bonne procédure consiste :

- 1) Assurez-vous que vous avez effectué tous les ajustements souhaités.
- 2) Assurez-vous que vous avez enregistré tous les fichiers USEBIO, fichiers PBN, fichiers de paramètres dont vous avez besoin.
- 3) **Détruisez** la session, idéalement dans les quelques heures suivant la fin de l'tournoi.

Une fois que vous avez fait cela, le lien reste actif pour toujours et amène les joueurs aux résultats.

### Utilisation de l'onglet Reconnexion

Rappelez aux joueurs d'utiliser L'onglet de reconnexion toutes les heures ou à d'autres moments s'ils remarquent des problèmes vidéo ou audio. C'est la paire de flèches courbes près de leur nom, à droite de l'œil.

### Aller à la table en tant qu'arbitre

Il est toujours préférable / plus sûr de rejoindre la table en cliquant sur la table, à moins que vous n'ayez l'intention de jouer.

En particulier: lors du premier tour, s'il y a une paire relai, évitez de vous asseoir dans les sièges de la paire manquante. Si vous le faites, le mouvement pensera que vous allez jouer.

## Big Sur - Big problèmes !

**Pour les utilisateurs de Mac:** La dernière version de MacOS («Big Sur») a créé des problèmes d'utilisation du navigateur Safari. Donc, si vous avez des utilisateurs de MacBook et iMac qui sont passés à «Big Sur», veuillez leur demander de ne pas utiliser Safari. Tout autre navigateur comme Chrome fonctionnera correctement.

**Les utilisateurs d'iPad** doivent continuer à utiliser Safari.

## Jouer et diriger en même temps

### Option 1

Utilisez un seul appareil, en utilisant deux fenêtres du même navigateur, connectez-vous deux fois et placez vos fenêtres côte à côte. Sinon, si vous avez deux moniteurs, disposez une fenêtre à gauche pour jouer et une fenêtre à droite pour diriger.

Si vous utilisez deux navigateurs différents (par exemple Chrome et Edge), votre appareil photo ne fonctionnera que sur l'un d'entre eux.

### Option 2

Utilisez deux appareils. Par exemple, un ordinateur pour jouer et une tablette (ou un smartphone) pour diriger. Il est possible de diriger à l'aide d'un smartphone, mais pas de jouer.

### Remarque :

RealBridge est une application libre (sans droits). Nous prévoyons d'améliorer les fonctionnalités de notification pour les réalisateurs joueurs et non joueurs.

Gardez à l'esprit que votre microphone peut émettre votre voix sur deux tables, si en fait vous êtes aux deux tables et que vous n'en avez pas coupé une.

## Matchs par équipe

Expliqué à l'aide d'un exemple: 4 tours de 8 donnes. (Bien sur, n'importe quel nombre de tours, et de donnes sont possibles)

Demandez à chaque équipe de s'asseoir à leur table. L'arbitre commence le premier tour.

- 1) Le système déplace les joueurs Est / Ouest pour chaque paire de matchs.
- 2) A la fin du premier tour (8 donnes jouées)... les deux tables indiquent R1, et la couleur de la table passe du vert à une couleur grise/champignon.
- 3) Le système ramène les joueurs Est / Ouest à leurs tables d'origine, pour un post mortem
- 4) Pendant ce temps, les joueurs peuvent choisir de:
  - a) Rester comme ils sont
  - b) Changer de partenariat, y compris demander aux 5e et 6e membres de l'équipe de se joindre, et à une autre paire de quitter
  - c) Changer de position

Vous voudrez peut-être demander aux capitaines de s'entendre sur qui va changer de siège. Ou peut-être pouvez-vous convenir que les équipes paires changent l'Est / Ouest en Nord / Sud.

Bien sûr, si vous voulez un changement d'adversaire obligatoire, alors vous devez convenir que les deux équipes dans le match ne font pas la même chose.

Maintenant, en tant qu'arbitre, commencez le deuxième tour (tables 9 à 16).

La suite du match suit les étapes ci-dessus.

## Liste de contrôle de l'arbitre

- 1) Nommez la session - bande jaune
- 2) Ajouter des tables
- 3) Etablir les paramètres de session

- 4) Options Avancés pour le nom et le numéro du club, si nécessaire
- 5) Ouvrez la session maintenant, ou 45 minutes avant l'heure du jeu (recommandé)
- 6) Vérifiez avant de commencer
- 7) Supprimer les tables inutiles / vides
- 8) Assurez-vous que vous n'avez pas deux demi-tables
- 9) Reconsidérez votre mouvement. Vous voudrez peut-être changer de Howell à Mitchell, ou vice versa.
- 10) Démarrez le tournoi
- 11) 45 minutes plus tard, rappelez-vous de cliquer sur Reconnexion
- 12) Obtenez vos fichiers USEBIO et PBN et n'oubliez pas de les enregistrer
- 13) Environ une heure après la fin de la session: Destroy (via Advanced)