



ARBITRER UN TOURNOI SUR REALBRIDGE

Présentation

Ce tutoriel explique comment arbitrer un tournoi de régularité par paires organisé sur Real Bridge.

Pour la création du tournoi sur ffbridge.fr se reporter au document : Tutoriel - Créer un tournoi RealBridge dans l'espace métier

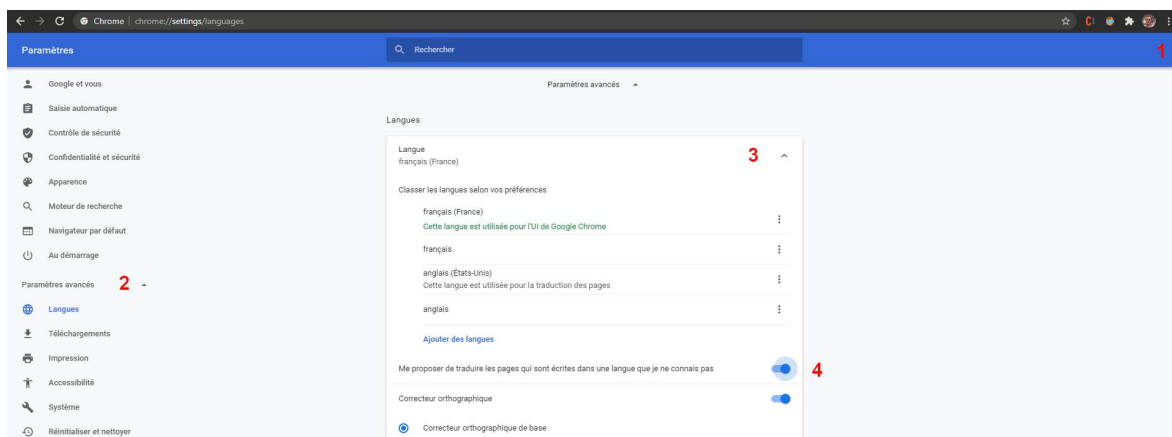
DÉMARRAGE DU TOURNOI

1- Prérequis

Si vous utilisez Chrome, vous devez absolument désactiver l'option de traduction des pages en langue étrangères.

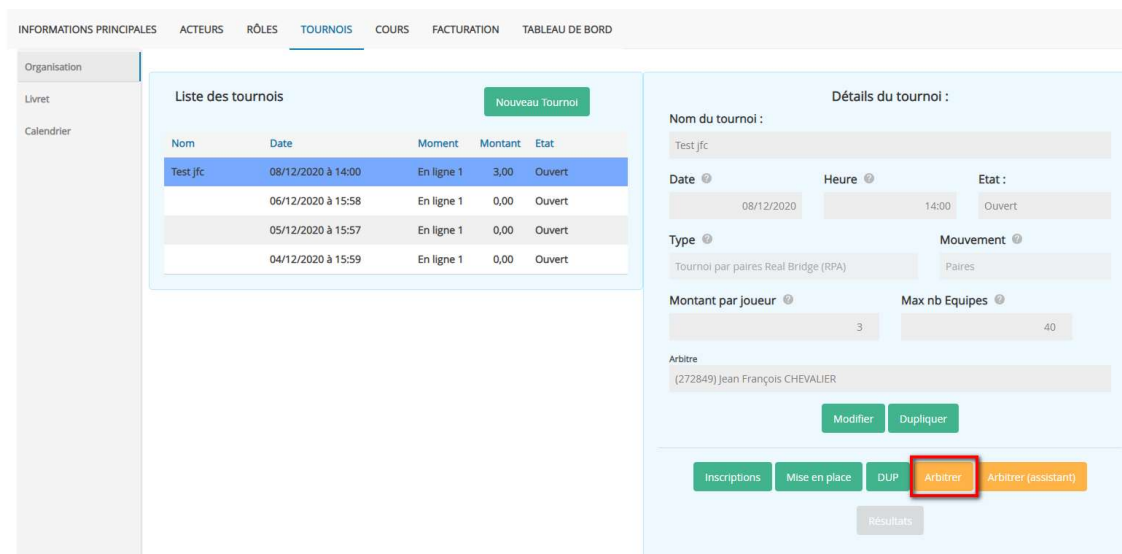
Si on ne le fait pas, les symboles sur les cartes A, R, D, V ... peuvent être modifiés.

Pour cela, cliquez sur les 3 points verticaux en haut et à droite de la page puis sur paramètres – Paramètres avancés, dépliez l'onglet « Langues » et décochez « me proposer de traduire... ». Le chemin peut différer en fonction de votre version de Chrome.



Pour pouvoir arbitrer un tournoi RealBridge vous devez avoir été renseigné comme arbitre du tournoi dans l'espace métier. Vous serez alors automatiquement reconnu comme tel.

Si vous ne jouez pas le tournoi, il faut aller dans l'espace métier Entité / Tournoi et cliquer sur « Arbitrer » pour rejoindre le tournoi.



2 rôles arbitres différents :

Arbitre : il peut arbitrer à la table et modifier un score.

Arbitre-adjoint : il peut arbitrer à la table mais ne peut modifier les scores.

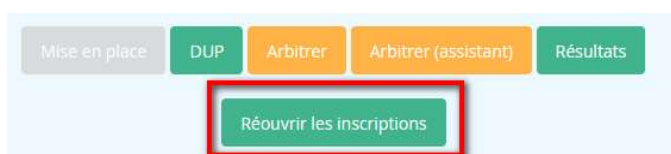
Les deux peuvent jouer le tournoi mais, dans ce cas, ils ne peuvent consulter les scores que des données qui sont terminées.

2- Mise en place du tournoi

Avant le démarrage du tournoi vous devez aller faire la mise en place du tournoi. Prévoyez de la faire assez à l'avance : c'est elle qui détermine la place des joueurs et permet qu'ils arrivent directement à leur table en cliquant sur le lien du tournoi. Pour faire la mise en place, allez dans l'espace métier / « **Votre entité** » / **Tournoi** et cliquez sur « **Mise en place** ».



Une fois la mise en place faite il n'est plus possible de s'inscrire au tournoi. Si nécessaire, cliquez sur « **Rouvrir les inscriptions** » :



N'oubliez pas ensuite de refaire la mise en place !

Une fois arrivé dans Real Bridge la première chose à faire est de paramétrer le mouvement, le nombre de donnes par tour et de tours à jouer.

3- Jouer et arbitrer en même temps

Option 1

Utilisez un seul ordinateur, en utilisant le même navigateur, connectez-vous deux fois et mettez vos fenêtres côte à côte. Si vous disposez de deux moniteurs, vous pouvez aussi les placer sur la fenêtre de gauche, pour jouer, et sur la fenêtre de droite, pour arbitrer.

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

Option 2

Utilisez deux appareils. Par exemple, un ordinateur pour jouer et une tablette (ou un smartphone pour arbitrer). Il est possible d'arbitrer en utilisant un smartphone, mais pas de jouer.

Notes :

Nous prévoyons d'améliorer les fonctions de notification pour les arbitres qui jouent et ceux qui ne jouent pas.

Gardez à l'esprit que votre microphone peut transmettre votre voix à deux tables, si vous êtes effectivement à ces deux tables et que vous n'avez pas coupé le son de l'une d'entre elles.

4- Présentation de la salle d'attente

Pour accéder aux paramètres du tournoi, il faut vous rendre dans RealBridge et, si vous êtes joueur, quitter la table où vous êtes assis pour rejoindre la salle d'attente. (cliquez sur « **Quitter** » en bas et à droite de l'écran)

Vous arrivez dans la salle d'attente d'où vous allez pouvoir gérer votre tournoi :



Voyons les fonctionnalités proposées :

- 1-** Vous pouvez modifier la vue des tables ou les trier selon plusieurs critères :
 - N° de tables ascendants ou descendants,
 - Place vide
 - Table la plus lente
 - Table la plus rapide
 - Résultats

- 2-** Les paramètres actuels de votre tournoi sont affichés ici. C'est aussi ici que vous pouvez ajouter ou supprimer une table(en cliquant sur + ou -).

- 3-** En cliquant sur « paramètres de la séance » vous allez pouvoir paramétrer votre tournoi (nombre de tours, de donnes par tour, minuteur, n° de la 1^{ère} donne, écrans)

- 4- Cliquez sur « **Démarrer tour 1** » pour lancer le tournoi.
- 5- Vous retrouvez ici l'ensemble des tables du tournoi ainsi que les places / joueurs (fond blanc = le joueur est à la table).
- 6- Vous retrouvez ici les chats envoyés. « **Envoyer** » permet de chatter avec les joueurs alors qu'« **Annoncer** » permet de donner des informations importantes à l'ensemble du tournoi tels que le démarrage du tournoi ou le changement de tours.
- 7- Ici se trouve la liste des joueurs qui sont dans la salle d'attente.
- 8- USEBIO permet de générer le fichier avec les résultats du tournoi.
- 9- « **Avancé** » permet d'accéder à des fonctionnalités avancées pour le tournoi.
- 10- « **Résultats** » affiche les résultats du tournoi.

5- Paramétrage de la séance

Cliquez sur Paramètre de la séance :

Paramètres de la séance

Tables d'entraînement ▾ méthode de marque
▾ mouvement
Aucun ▾ barème des PV
30 donnes par tour
1 nombre de tours
0m durée par tour (ex. 15m, 14:30) Minutes seulement ▾
1 première donne

auto-alertes avec explications écrites
 écrans - communication vidéo avec un seul adversaire

Charger le fichier PBN: Choisir un fichier Aucun fichier n'a été sélectionné
Aucun fichier PBN chargé

Méthode de marque

Table d'entraînement : pour jouer sans cotation.

Équipes : match/4

Paires : cotation habituelle du TPP en points de match (pourcentage)

Paires IMP : cotation en IMPs

Mouvement

Mitchell 2 vainqueurs : Mitchell classique

Switched Mitchell (1) : Mitchell avec un seul vainqueur¹ - Option à préférer à la précédente

Howell (1 vainqueur)

Suisse²

Donnes par tour et **tours** à paramétrer en fonction du nombre de donnes que vous voulez faire jouer et du mouvement choisi.

Durée par tour : 15 = 15 minutes, 14:30 = 14 minutes et 30 secondes. Vous pouvez rajouter/retirer du temps à chaque position. Le temps est indicatif, c'est l'arbitre qui déclenche les changements.

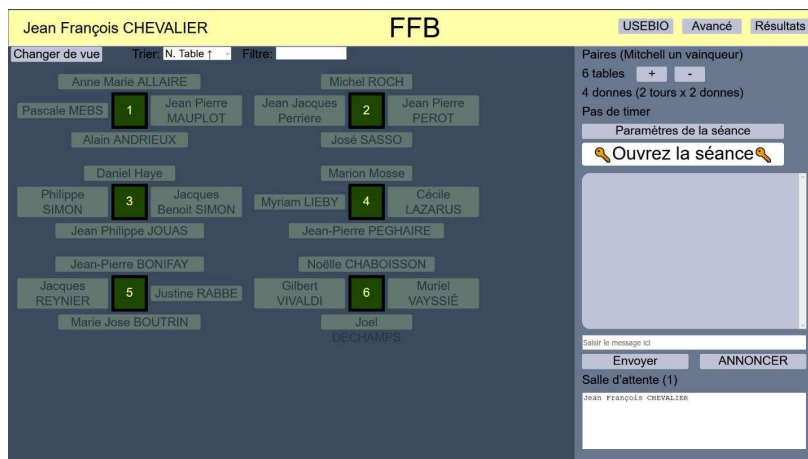
Première donne : démarre le tournoi à la donne x. Intéressant pour des tournois en plusieurs séances, ne concerne pas les tournois de club.

Auto-alerte avec explication écrite : par défaut, le joueur alerte l'enchère de son partenaire et l'explique oralement. Vous pouvez choisir d'imposer que ce soit le joueur qui enchérit qui alerte et que l'explication soit donnée par écrit.

écrans – communication vidéo avec un seul adversaire : simule des écrans. Il faut alors alerter ses enchères et celles de son partenaire.

Charger le fichier PBN : à utiliser quand vous voulez faire jouer des donnes prédistribuées à l'avance (tournoi en donnes commentées par exemple). Vous pouvez convertir des fichiers dup en PBN dans Magic Contest ou dans Dealer 4. Dans le futur, les fichiers dup pourront être téléchargés directement depuis l'espace métier à l'avance.

6- Ouvrir la séance



Cliquez sur « Ouvrir la séance » pour permettre aux joueurs d'y accéder.

¹ Les donnes sont inversées à 90° à certaines positions, c'est transparent pour les joueurs. Les paires sont aussi souvent associées qu'opposées aux autres paires. Permet de faire un classement général.

² Les positions de chaque tour sont établies en fonction du classement à l'issue du tour précédent. Les premiers se rencontrent, etc. Normalement les paires ne se rencontrent qu'une fois (sauf si pas assez de paires par rapport au nombre de tours).

7- Démarrage de la séance

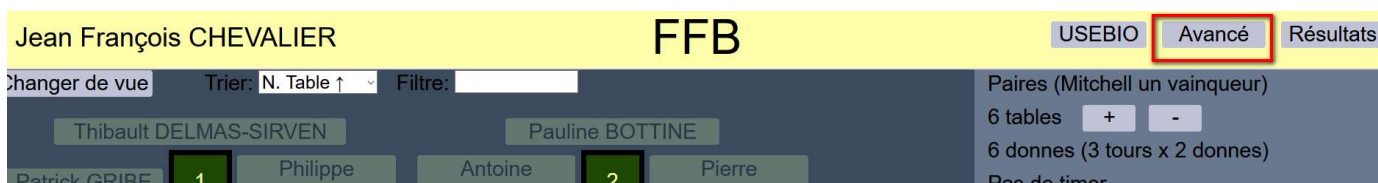
Commencez par vérifier si toutes les tables sont complètes. **Vous ne pouvez démarrer un tournoi si une table est vide !**

Si c'est le cas ou si vous avez une seule table incomplète, vous pouvez faire une annonce de bienvenue aux joueurs et démarrer le tournoi.

Si vous avez deux tables incomplètes (ou plus ou une table vide) (cas où des joueurs inscrits ne sont pas connectés), il faut supprimer une table et compléter les deux tables incomplètes de façon à démarrer le tournoi avec au plus un tournoi.

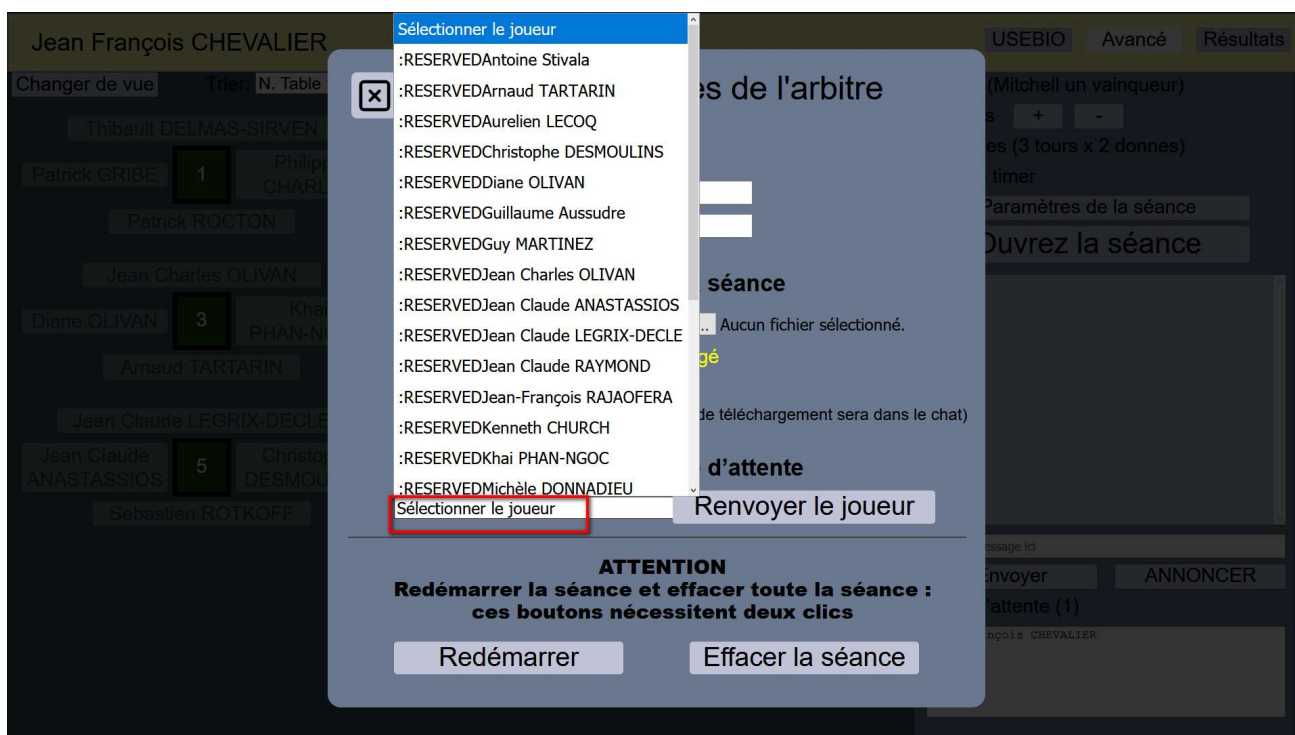
Lorsque vous supprimez une table, les joueurs présents complètent les tables incomplètes.

Si un seul joueur d'une paire est présent, vous pouvez le renvoyer en salle d'attente pour pouvoir prendre sa place pour une autre paire. Pour cela cliquez sur « Avancé »



Puis

Sélectionnez le joueur dans le menu déroulant et cliquez sur « Renvoyer en salle d'attente » :



Faites de même pour son partenaire.

Si des joueurs arrivent en retard vous pouvez rajouter des tables jusqu'à la fin du 1^{er} tour. si vous avez démarré le premier tour avec une demi-table, ou si vous avez rajouté une table après le départ, les places afficheront « **Ouvrir les places NS** » ou « **Ouvrir les places EO** ». Afin de permettre aux joueurs de s'asseoir, cliquez dessus.

Une fois cette table est remplie, si vous voulez leur permettre de jouer le premier tour, allez à la table et cliquer sur « Jouer tour ». Si vous ne le faites pas, les joueurs ne vont commencer à jouer qu'au deuxième tour.

8- Suite de la séance

6.1. Appel à l'arbitre

Quand un joueur appelle l'arbitre un message s'affiche dans le chat de l'arbitre en indiquant le n° de la table et le nom du joueur qui appelle. Pour vous rendre à la table, retournez dans la salle d'attente et cliquez sur le n° de la table.

6.2. Après le premier tour

Les boutons pour rajouter et supprimer les tables de retardataires disparaissent après le changement pour le deuxième tour.

6.3. Signification des numéros sur les tables

Regarder une table à partir de la salle d'attente permet de voir à quel stade du tour sont les joueurs :

1.0	Donne 1, enchères
1.5	Donne 1, levée 5
1.F	Donne 1 complétée, avant le début de Donne 2. (Les joueurs voient l'écran jaune, pour les droits et appels à l'arbitre)
2.7	Donne 2, levée 7
T1	Tour 1 est terminé

Changer de vue Trier: N. Table ↑ Filtre:

S'asseoir en N

S'asseoir en O

1 T2 Frédéric Lacroix Nathalie FREY

2 4.11 Manuel PRUNIER Laurent RIGAUD

Laurent DANZIGER Pierre SCHMIDT Thierry GAGNAIRE

Paires IMP (Mitchell avec changement d'orientation)
2 tables
4 donnes (2 tours x 2 donnes)
7m par tour
Tour 2 temps restant: 03:35 + m - m

Ici, la table 1 a fini le tour 2 alors que la table 2 joue la 11^e levée de la donne 4. La table 2 est cerclée de jaune parce qu'un arbitre est présent à la table. Son nom s'affiche.

6.4. Changement pour le tour suivant

Lorsque plus de la moitié des tables ont complété le tour, le bouton **Déplacer** est affiché et activé pour l'Arbitre. Le bouton indique de quel tour il s'agit.

Il est conseillé d'annoncer le déplacement préalablement, afin de permettre aux joueurs de conclure leur conversation.

Lorsqu'on clique sur le bouton Déplacer :

- Les paires qui ont **complété** le tour, et qui peuvent se déplacer, le font.
- Les paires qui doivent se déplacer et qui ont complété le tour, mais qui ont **nette part pour aller** (lorsqu'on joue encore à la table de destination), vont à une table virtuelle, appelée « table en attente ». Voir [6.6. Tables en attente](#). Ces paires reçoivent une notification, un Post-it jaune, au milieu de la table.
- Les paires **en attente d'adversaires** reçoivent une notification, un Post-it jaune au milieu de la table.
- Les paires qui **jouent encore** continuent de jouer, mais elles changent pour la position suivante dès qu'elles ont terminé.

Si nécessaire, l'Arbitre peut METTRE FIN à une donne. Voir [6.8. Écourter une donne](#).

6.5. Tables en attente

Voir section précédente, [6.4. Changement pour le tour suivant](#).

Une table en attente a le même numéro de table que la table vers laquelle la paire en attente doit se déplacer.

À la table en attente, la paire reçoit une notification au milieu de la table expliquant pourquoi ils sont en attente.

À partir de la salle d'attente, ceci ressemble à un cache transparent gris sur la table.

6.6. Revendications et Annulations

Annulations (Undos)

Après une demande d'annulation, l'annulation doit être résolue avant que le jeu puisse se poursuivre. Les 3 possibilités sont :

- Les deux adversaires acceptent (ou, si la demande était formulée par un défenseur pendant le jeu, le déclarant accepte)
- Un adversaire refuse. Le jeu continue.
- Un joueur quitte la table. La demande d'annulation est supprimée.

Revendications

Seuls le déclarant ou le flanc peuvent revendiquer. On peut revendiquer à tout moment après l'entame.

Une fois que le déclarant a revendiqué, les deux défenseurs reçoivent une notification pour accepter ou refuser la revendication.

Une fois qu'un défenseur a revendiqué, le déclarant et l'autre défenseur reçoivent une notification pour accepter ou refuser la revendication. (Ceci parce qu'un défenseur peut contester la revendication de son partenaire - Loi 68B2)

Après une revendication, elle doit être résolue. Les résolutions possibles sont :

- Les deux joueurs acceptent.
- Un joueur conteste la revendication. Les joueurs devraient appeler l'Arbitre pour le/la laisser juger. Sinon le jeu continue, avec les quatre mains visibles pour la paire qui ne

revendique pas. Notez que l'apparence et la disposition changent pour la paire qui ne revendique pas.

- Un joueur quitte la table. La revendication est annulée.

6.7. Sauter une donne

Peut uniquement être réalisé par un Arbitre à la table en tant qu'Arbitre, et uniquement une fois que les cartes ont été montrées aux joueurs. Le donne est supprimé du tournoi pour ces participants. *La donne n'est donc pas prise en compte pour leurs résultats (= moyenne tournoi de FFBclubnet)*

6.8. Écouter une donne

Seul un Arbitre à la table en tant qu'Arbitre peut écouter une donne, et uniquement une fois que les cartes ont été montrées aux joueurs. Le jeu se termine immédiatement. Initialement la marque montre les levées déjà prises par le déclarant. Si le jeu de la carte n'a pas encore commencé, le résultat s'affiche comme Tous passent.

Normalement l'Arbitre modifiera le résultat plus tard.

L'arbitre fait sauter une donne quand il ne veut pas qu'elle soit prise en compte dans le résultat final. Il l'écoute quand il sait qu'il va attribuer une marque ajustée

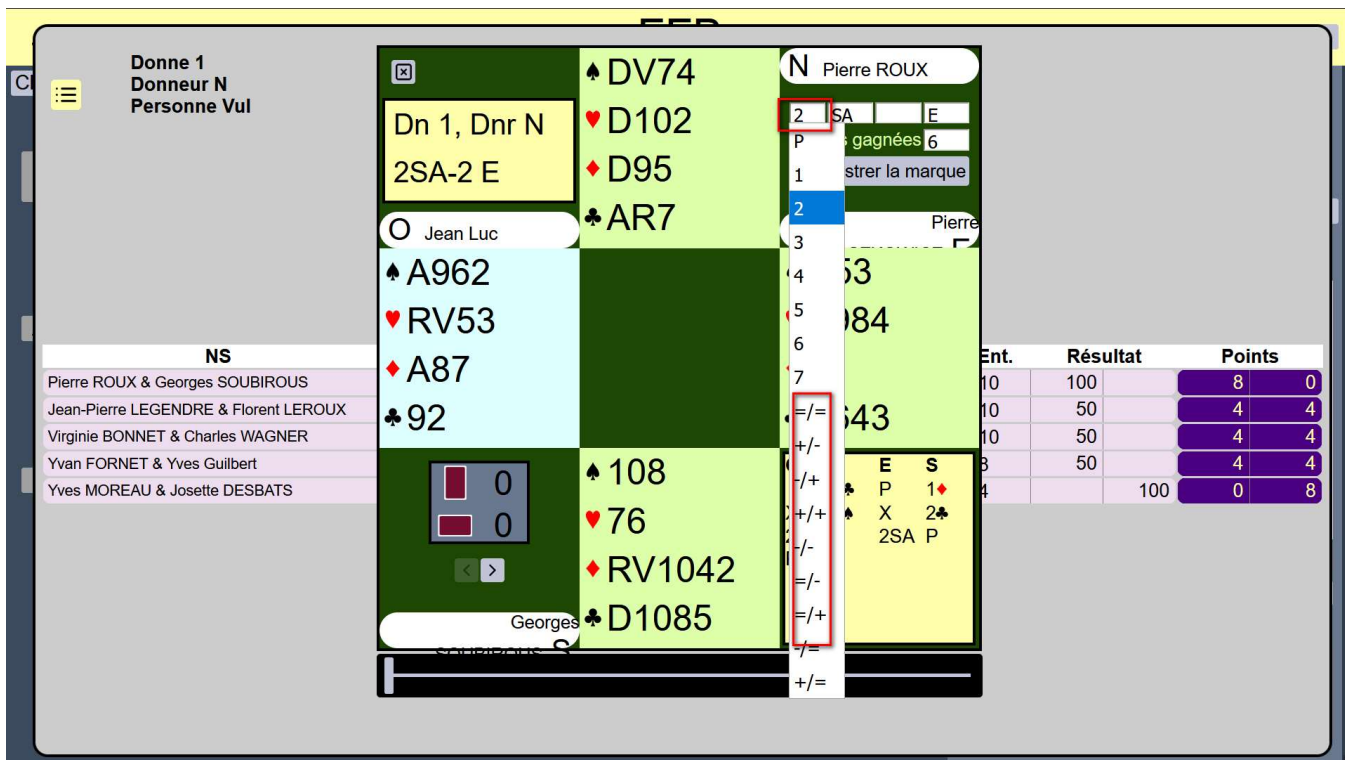
Exemple : une table démarre en retard la première position et n'a pas le temps de jouer la dernière donne. Si l'arbitre décide de ne pas prendre en compte cette donne il la saute

6.9. Marque ajustée

Dans la fenêtre Résultats, pour tout donne complété, l'Arbitre peut changer le contrat, le déclarant et le résultat.

The screenshot shows a bridge game interface with the following details:

- Contract:** Dn 1, Dnr N (3♠ = N)
- Declarer:** Laurent RIGAUD
- Opponent:** Laurent DANZIGES
- Hand 1 (Top Left):** ♠ D10975, ♥ AV104, ♦ 4, ♣ A74
- Hand 2 (Bottom Left):** ♠ RV3, ♥ D92, ♦ AD932, ♣ V6
- Hand 3 (Bottom Right):** ♠ A84, ♥ 75, ♦ V86, ♣ RD1052
- Hand 4 (Middle Right):** ♠ 62, ♥ R863, ♦ R1075, ♣ 983
- Scoreboard (Right):** Shows 13 rounds with 'Levées gagnées' (tricks won) for each round. Round 9 is highlighted.
- Scoreboard (Bottom Right):** Shows a table with columns N, E and rows 1♠, 3♠, X, P.
- Bottom Left:** A score display showing 0 and 0.
- Bottom Center:** Nathalie FREY S



Pour saisir une marque ajustée artificielle cliquez sur la case de gauche et saisissez la marque voulue (+/- = 60% NS et 40% EO)

Après changement d'un résultat, une étoile est visible à côté du résultat modifié pour celui qui consulte tous les résultats.

Jean-Pierre BONIFAY & Marie Jose BOUTRIN	Jacques Benoit SIMON & Philippe SIMON	*3SA= E	♦10	600	7.8	0.3
--	---------------------------------------	---------	-----	-----	-----	-----

6.10. Communication

En tant que Arbitre/Arbitre Adjoint, la fenêtre chat montre ce que vous avez vu pendant la séance entière. Si vous vous joignez à une table, vous ne voyez pas le chat saisi avant votre arrivée. Si vous quittez RealBridge et vous rentrez de nouveau, la fenêtre chat est vide.

Les demandes d'aide les plus fréquentes

Situation	Conseils
Je n'arrive pas à jouer une carte du Mort	Vérifier le réglage de l'interface utilisateur à deux clics. Jamais l'appeler double-clic. Inviter à aller dans les Réglages, et à lire l'option du mode à deux clics.
Ma boîte à enchères n'apparaît pas	Vérifier à qui le tour d'enchérir. Un joueur dispose d'une boîte à enchères uniquement à son tour d'enchérir.
Je n'arrive pas à entamer	Vérifier si les enchères sont terminées. Lorsque les enchères sont terminées, le contrat est affiché en bas à gauche, près des tas de plis.
Levée précédente—je n'arrive pas à la voir	Vérifier si le joueur a déjà fourni une carte à la levée suivante.
Plainte concernant la consultation de la levée précédente lorsque son partenaire a déjà joué	Expliquer que ce n'est pas possible quand le partenaire a rejoué pour la levée suivante conformément au Code.
La donne suivante n'apparaît pas	La donne indique E[/F ?]. Un joueur a empêché l'apparition de la prochaine Donne en cliquant sur Pause. Ce joueur doit cliquer sur OK.

9- Publication des résultats sur le site FFB

Retournez sur l'espace métier du site FFB / Entité / tournoi et sélectionnez le tournoi.

Cliquez sur « Résultats » pour les importer.

