

## 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.

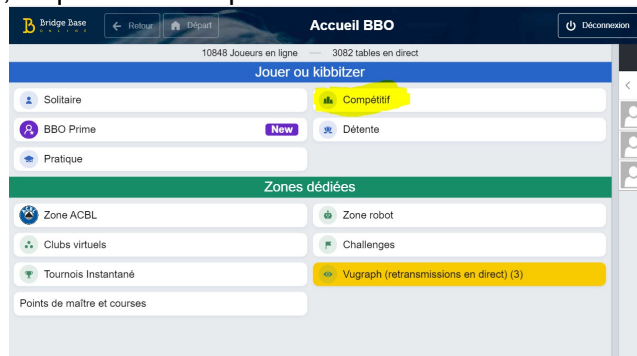
Leur demander de se connecter à l'heure indiquée et... **d'attendre !**

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.

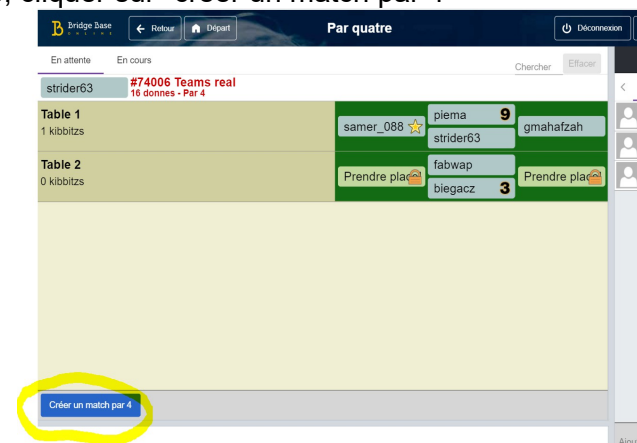
dans la fenêtre d'accueil, cliquer sur "compétitif"



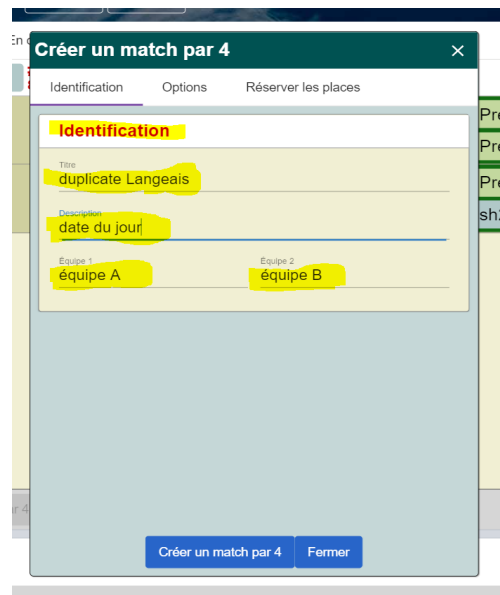
dans le nouvel affichage, cliquer sur "par quatre"



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



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

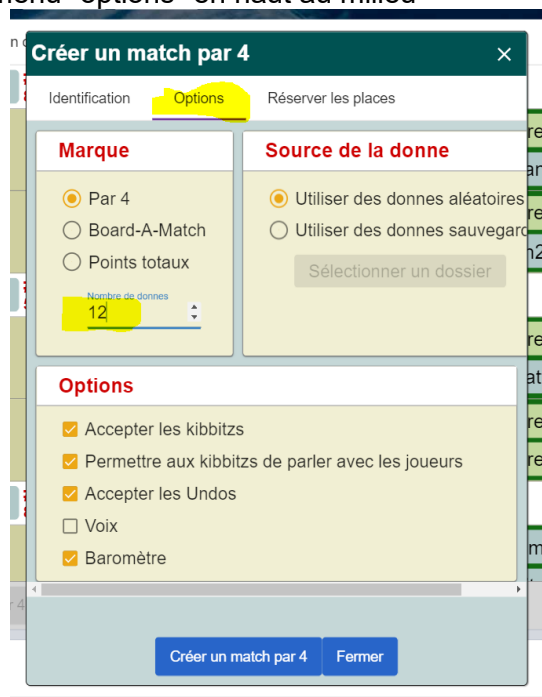


Il faut tout renseigner maintenant.

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



laisser la marque a priori par 4

ajuster le nombre de donnees (par défaut 8)

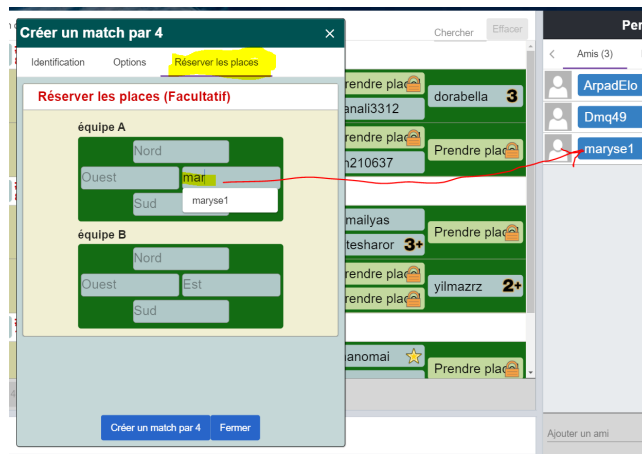
laisser la source des donnees aléatoires

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



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 réserver !

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 !