

Prérequis :

- ☞ Pour diriger un tournoi RealBridge, il faut avoir le rôle « arbitre » (ou administrateur) de l'entité dans l'espace métier.
- ☞ Le tournoi doit avoir été créé sur [FFB](#) par l'arbitre ⇒ Les joueurs peuvent s'inscrire. Ils reçoivent alors un mail de confirmation d'inscription.
- ☞ Le tournoi doit ensuite avoir été créé par la FFB sur RealBridge (c'est fait le matin du tournoi et les joueurs reçoivent un deuxième mail avec un lien).
- ☞ L'arbitre qui met en route le tournoi doit être celui qui a été renseigné lors de la création (ou avoir été désigné comme arbitre adjoint).

|  |  |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Se connecter sur le <a href="#">site de la Fédération dans l'espace métier</a>.</li> <li>2) Cliquez sur <b>Entités</b> dans la colonne de gauche ⇒ Sur la page qui s'affiche, choisir l'entité pour laquelle vous créez le tournoi dans « Consultation de mes entités »</li> <li>3) En haut de la page qui s'affiche, dans le menu « <i>Informations principales Acteurs Rôles Tournois ....</i> », cliquez sur <b>Tournois</b></li> <li>4) Dans la liste des tournois qui s'affichent, cliquez sur le tournoi concerné. ⇒ Le détail du tournoi s'affiche sur la droite.</li> <li>5) Cliquez sur <b>Mise en place</b> ⇒ La mise en place sert uniquement à faire le serpent. Le mouvement, le nombre de tours joués et le nombre de donnes par tour se paramètrent dans RealBridge. La mise en place bloque l'inscription des joueurs. Il n'est plus possible de s'inscrire au tournoi. Si nécessaire "<a href="#">Rouvrir les inscriptions</a>" et ne pas oublier de "<a href="#">Refaire la mise en place</a>".</li> <li>6) Cliquez sur le bouton <b>Arbitrez</b> ⇒ L'arbitre est "transporté" dans la salle d'attente du tournoi sur le site de RealBridge d'où il pourra gérer le tournoi</li> </ol> | <p><b><u>Sur le site de la FFB</u></b><br/><b><u>(espace métier)</u></b></p> |
|--|--|

|   |   |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>7) Cliquez sur <b>Paramètres de la séance</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Méthode de marque : <b>Paires</b> ou <b>Paires IMP</b> ⇒ cotation habituelle du TPP en points de match (pourcentage) ou cotation en IMP.</li> <li>• Mouvement : <b>Switched Mitchell</b> ⇒  Il faut qu'il y ait autant (ou plus) de tables que de tours joués sinon choisir Howell (1 vainqueur). Ne jamais choisir Mitchell 2 vainqueurs.</li> <li>• Donne par tour..⇒.. fonction du nombre de donnes jouées et du mouvement choisi.</li> <li>• Nombre de tours..⇒ il faut que (donne par tour) x (nbre de tours) = nbre de donnes.</li> <li>• Durée par tour : par exemple <b>15m, 14 :30</b>.</li> <li>• Première donne : en principe <b>1</b>.</li> <li>• Auto alertes : <b>ne pas cocher</b> (Comme à la table, on alerte les enchères du partenaire).</li> <li>• Écrans : <b>ne pas cocher</b> (Comme en tournois de régularité, il n'y a pas d'écran).</li> </ul> </li> <li>8) Validez par <b>OK</b></li> <li>9) Cliquez sur <b>Ouvrez la séance</b> ⇒ les joueurs peuvent s'asseoir.  <b>Ne plus ouvrir les inscriptions</b></li> <li>10) Vérifiez si toutes les tables sont complètes : <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ On ne peut pas commencer si une table est vide.</li> <li>☞ Mais on peut démarrer le tournoi avec une table incomplète.</li> <li>☞ S'il y a deux tables incomplètes ou une table vide (ou plus) cliquer sur "-" pour réduire le nombre de tables. Les paires concernées seront automatiquement repositionnées."</li> <li>☞ Si un seul joueur d'une paire est présent, il faut le renvoyer en salle d'attente en cliquant sur « Avancé »</li> <li>☞ On peut rajouter des paires/tables jusqu'à la fin du premier tour.</li> <li>☞ Si on a choisi "Switched Mitchell", il faut toujours autant (ou plus) de tables que de tours joués.</li> </ul> </li> <li>11) Cliquez sur <b>Démarrer le tour 1</b></li> </ol> | <p><b><u>Sur le site de RealBridge)</u></b></p> |
|---|---|

## Annexes :

### 1) Type de mouvement

| 15 à 18 donnes |                 |                 |                   | 24 ou 25 donnes |                 |                 |
|----------------|-----------------|-----------------|-------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Mouvement      | Nombre de tours | Donnes par tour | Nombres de tables | Mouvement       | Nombre de tours | Donnes par tour |
| Howell         | 3               | 6               | <b>2</b>          | Howell          | 3               | 8               |
| Howell         | 5               | 3               | <b>3</b>          | Howell          | 5               | 5               |
| Howell         | 6               | 3               | <b>4</b>          | Howell          | 6               | 4               |
| Howell         | 9               | 2               | <b>5</b>          | Howell          | 8               | 3               |
| Howell*        | 9               | 2               | <b>6</b>          | Howell          | 8               | 3               |
| Howell*        | 9               | 2               | <b>7</b>          | Howell          | 12              | 2               |
| Howell*        | 9               | 2               | <b>8</b>          | Howell          | 12              | 2               |
| Sw. Mitchell   | 9               | 2               | <b>9</b>          | Howell          | 12              | 2               |
| Sw. Mitchell   | 9               | 2               | <b>10</b>         | Howell          | 12              | 2               |
| Sw. Mitchell   | 9               | 2               | <b>11</b>         | Howell          | 12              | 2               |
| Sw. Mitchell   | 9               | 2               | <b>12 et +</b>    | Sw. Mitchell    | 12              | 2               |

\* ou Switched Mitchell 6 tours de 3 donnes

### 2) Quelques rappels

- Pour faire un Switched Mitchell, il faut autant (ou plus) de tables que de tours joués.
- Ne jamais faire un Mitchell 2 vainqueurs.
- On ne peut pas démarrer un tournoi avec une table vide ou deux tables incomplètes (mais on peut démarrer le tournoi avec une seule table incomplète).
- Si des joueurs (inscrits au tournoi) arrivent en retard, on peut rajouter des tables jusqu'à la fin du 1<sup>er</sup> tour.
- Une fois que vous avez ouvert une séance et que des joueurs sont à la table ne rouvrez plus les inscriptions au tournoi.

### 3) Assistance RealBridge uniquement

L'assistance Real bridge est réservée aux arbitres des tournois Real Bridge et uniquement dans les cas urgents. Vous ne devez en aucun cas communiquer ce n° aux joueurs de vos tournois.

Xavier Schurer : 06 80 42 79 13

[Ce document a été rédigé par Jean-Louis PELISSON (Besançon Bridge Club) ]