



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

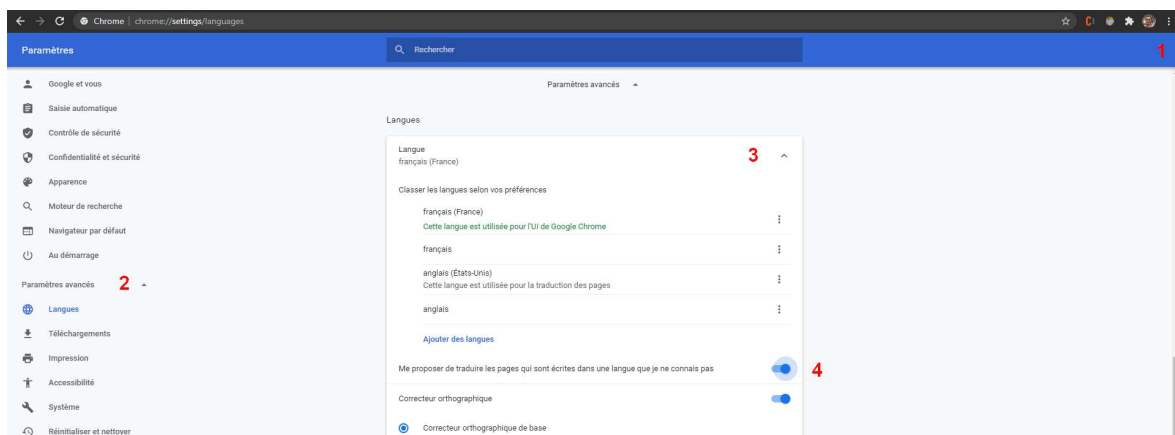
DÉMARRAGE DU TOURNOI

1- Prérequis

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

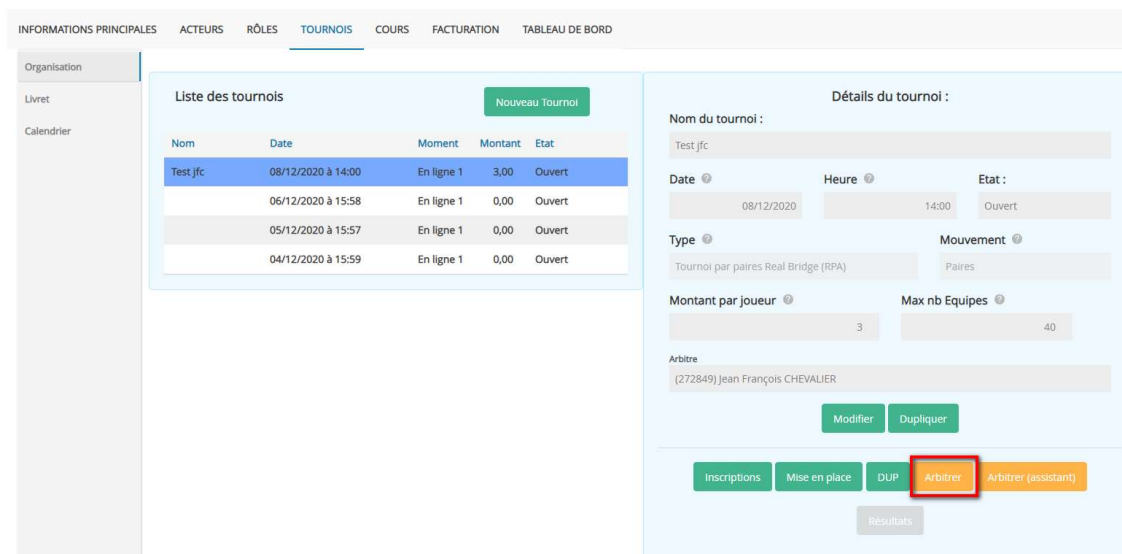
Si on ne le fait pas, les symboles sur les cartes A, R, D, V ... peuvent être modifiés.

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

La mise en place du tournoi n'est possible que le jour même du tournoi, il est inutile de la faire plus de 15-20 minutes avant le début du tournoi.

Avant le démarrage du tournoi vous devez aller faire la mise en place du tournoi. (dans l'espace métier – Entité/tournoi/tournoi à mettre en place)

La mise en place sert uniquement à faire le serpentini : les paires sont placées dans le tournoi en fonction de leur indice de valeur pour permettre de l'équilibre des lignes¹. Le mouvement, le nombre de tours joués et le nombre de donnes par tour se paramètrent dans Real Bridge.

La mise en place bloque l'inscription des joueurs. Il n'y a aucune raison de la faire à l'avance : si vous voulez bloquer les inscriptions limitez le nombre de tables (ou mettez-le à 0).

Faire et défaire la mise en place sans raison peut vous conduire à faire des erreurs et bloquer votre 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 ! Si besoin, cliquez sur « Modifiez » puis « RAZ tournoi ».

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.

¹ Équilibrage sur 2 tables. Les tournois Real Bridge n'ont qu'une section avec un nombre de tables illimité.

3- Jouer et arbitrer en même temps en ouvrant deux fenêtres

Cette fonctionnalité vous permet d'arbitrer sans quitter votre table en ouvrant deux fenêtres. Vous pouvez l'utiliser si vous avez deux écrans sur votre ordinateur ou un ordinateur et une tablette.

Dans un premier temps, connectez-vous avec votre lien joueur soit via l'email reçu soit via votre espace licencié. Cela vous permettra d'avoir la caméra active à la table où vous jouez.

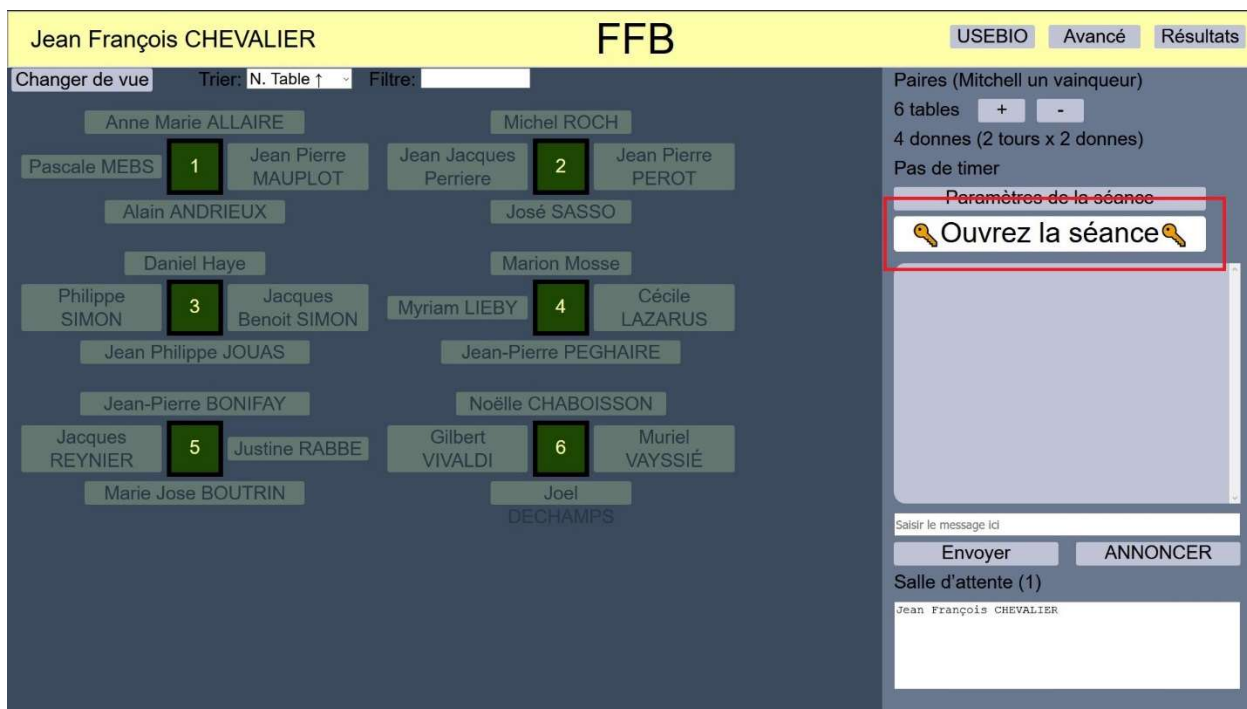
Ensuite, ouvrez un autre navigateur ou une nouvelle fenêtre sur votre navigateur allez dans l'espace métier sur votre tournoi et connectez-vous via le lien arbitre, cela va ouvrir une nouvelle fenêtre qui va vous permettre de voir en continu la salle d'attente et de faire changer sans avoir à quitter votre table.

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 :



Prenez le temps de paramétrer le tournoi avant d'ouvrir la séance. (Voir 5- page 7)

Ouvrez la séance : Tant que vous ne cliquez pas sur « ouvrez la séance » les joueurs ne peuvent accéder au tournoi.

Une fois que vous avez ouvert la séance et que des joueurs sont à la table ne rouvrez plus les inscriptions au tournoi : la nouvelle mise en place va « casser » les paires et les joueurs ne seront plus assis en face de leur partenaire. Vous allez avoir du mal à tout remettre en place pour démarrer 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 / joueur (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 Paramètres de la séance :

Paramètres de la séance

Paires méthode de marque

Switched Mitchell (1) mouvement

Aucun barème des PV

2 donnes par tour

2 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

Levée 1 retards (entame/mort/3e) / /

Charger le fichier PBN: Aucun fichier sélectionné.

Aucun fichier PBN chargé

Méthode de marque

Table d'entraînement : pour jouer sans cotation.

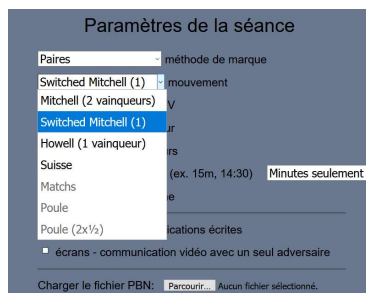
Équipes : match/4

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

Paires IMP : cotation en IMPs

Mouvement

Choix du mouvement : le principe est le même que pour un tournoi présentiel : on rencontre le plus possible d'adversaires en évitant de rejouer 2 fois la même paire.



Mitchell 2 vainqueurs : Mitchell classique (ne **jamais** utiliser)

Switched Mitchell (1) : Mitchell avec un seul vainqueur² - Option à préférer à la précédente

Howell (1 vainqueur)

*Suisse*³

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

En pratique :

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

* ou switched Mitchell 6 tours de 3 donnes

² 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.

³ 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).

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.

15:00 durée par tour (ex. 15m, 14:30) Minutes seulement
 1 première donne Minutes seulement
 Afficher mm:ss
 auto-alertes avec explications écrites

Attention à la syntaxe !

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.

auto-alertes avec explications écrites

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

Levée 1 retards

Permet d'imposer un délai avant le jeu de chacune des 3 premières cartes de la 1^{ère} levée. Évite la transmission d'INA par un jeu trop rapide

Levée 1 retards (entame/mort/3e) 5 / 5 / 0

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 aussi télécharger des fichiers DUP depuis l'espace licencié. Option à privilégier : le téléchargement de fichier PBN depuis Real bridge provoque parfois l'apparition d'une 14^e carte dans les jeux.

6- Ouvrir la séance

Jean François CHEVALIER FFB USEBIO Avance Résultats
 Changer de vue Trier N. Table Filtre
 Anne Marie ALLAIRE Michel ROCH
 Pascale MEBS 1 Jean Pierre MAUPLLOT Jean Jacques Perriere 2 Jean Pierre PEROT
 Alain ANDRIEUX José SASSO
 Daniel HAYE Marion MOSSE
 Philippe SIMON 3 Jacques Benoit SIMON Myriam LIEBY 4 Cécile LAZARUS
 Jean Philippe JOUAS Jean-Pierre PEGHAIRE
 Jean-Pierre BONIFAY Noëlle CHARBOISSON
 Jacques REYNIER 5 Justine RABBE Gilbert VIVALDI 6 Muriel VAYSSIE
 Marie Jose BOUTRIN Joel DECHAMPS
 Paires (Mitchell un vainqueur)
 6 tables + -
 4 donnes (2 tours x 2 donnes)
 Pas de timer
 Paramètres de la séance
 Ouvrez la séance
 Envoyer ANNONCER
 Salle d'attente (1)
 Jean François CHEVALIER

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

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 une table incomplète.

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

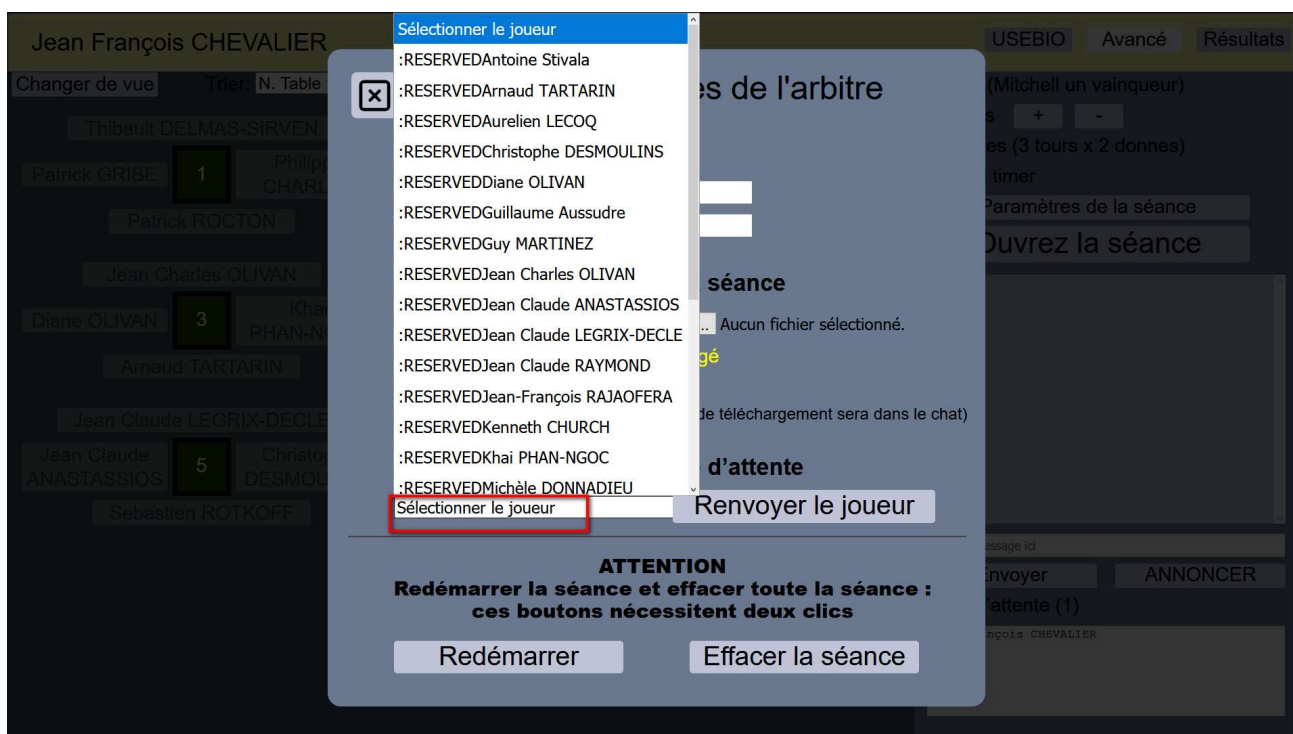
Renvoyer un joueur en salle d'attente

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

The screenshot shows the FFB interface. At the top, the name 'Jean François CHEVALIER' is on the left, 'FFB' is in the center, and 'USEBIO', 'Avancé', and 'Résultats' are on the right. Below this, there are controls for 'Changer de vue', 'Trier: N. Table ↑', and 'Filtre:'. The main area displays player names in a grid: Thibault DELMAS-SIRVEN, Pauline BOTTINE, Patrick GRIBE, Philippe, Antoine, and Pierre. There are also indicators for '1' and '2' next to some names. On the right side, there are statistics: 'Paires (Mitchell un vainqueur)', '6 tables' with '+' and '-' buttons, '6 donnes (3 tours x 2 donnes)', and 'Pas de timer'.

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 que cette table est remplie, si vous voulez permettre aux joueurs 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

8.1. 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.

8.2. Après le premier tour

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

8.3. 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

Ici, la table 1a fini le tour 2 alors que la table 2 joue la 11^è 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.

8.4. 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 **nulle part pour aller** (lorsqu'on joue encore à la table de destination), vont à une table virtuelle, appelée « table en attente ». Voir [8.5. 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 8.10. Écourter une donne.

8.5. Tables en attente

Voir section précédente, 8.4. 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.

8.6. Revendications et Annulations

Annulations (Undo's)

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.

8.7. Problème de (dé)connexion

Real Bridge demande une correction correcte à internet.

Si un joueur a des problèmes de connexion, invitez -le à se rapprocher de sa box Internet s'il est en WIFI. Il faut aussi qu'il vérifie qu'il a bien fait les mises à jour de son système d'exploitation et/ou de son navigateur. Un simple changement de navigateur peut résoudre le problème.

Dans environ 5% des cas, un nombre trop important de déconnexion ne permet pas de jouer sur Real Bridge. Ces joueurs devront éviter de faire des tournois tant qu'ils n'auront pas trouver la solution.

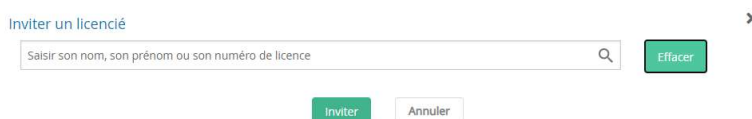
Quand un joueur est déconnecté définitivement vous pouvez le remplacer soit par l'arbitre (qui n'a qu'à prendre sa place) non-joueur soit en invitant un joueur.

8.8 inviter un joueur (à remplacer)

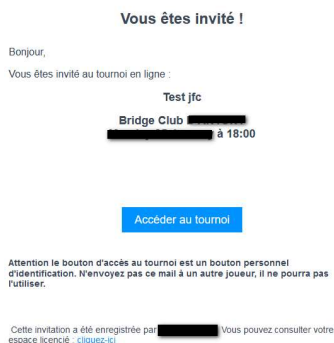
[Le joueur invité ne paie pas ses droits de table mais le club sera facturé du montant du reversement à la FFB (1,375€ ou 1,92 € à ce jour)]

Dans un premier temps, et si nécessaire, allez renvoyer un joueur en salle d'attente joueur qui a abandonné le tournoi (voir page 8).

Allez dans l'espace métier, sélectionnez votre tournoi et cliquez sur « inviter », saisissez le n° de licence du joueur à inviter.



Le joueur reçoit alors un email avec un lien de connexion.



Après avoir cliqué sur « Accéder au tournoi » il se retrouvera en salle d'attente et vous n'aurez plus qu'à l'inviter à rejoindre la place que vous souhaitez.

8.9. Annuler 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. Les deux paires se verront attribuer 50%.

8.10. Mettre fin à une donne

Seul un Arbitre à la table en tant qu'Arbitre peut écourter 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.

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

8.11. 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 hand summary interface. At the top left, it indicates 'Dn 1, Dnr N' and '3♠ = N'. The players are listed as Laurent RIGAUD (O) and Nathalie FREY (S). The cards for each player are: RIGAUD (♠ D10975, ♥ AV104, ♦ 4, ♣ A74) and FREY (♠ RV3, ♥ D92, ♦ AD932, ♣ V6). A score display shows two zeros. On the right, the partner's name is Pierre SCHMIDT (N), and the cards are: (♠ 62, ♥ R863, ♦ R1075, ♣ 983). Below this is a results table:

	O	N	E	S
1♠		P		3♦
X 3♠		P		P
P				

Marque ajustée artificielle

The screenshot shows a bridge game interface. On the left, there's a list of pairs under the heading 'NS'. In the center, a hand layout is displayed with cards for both sides. A dropdown menu is open over the hand, showing options for artificial marks: '+/=', '+/-', '+/+ ', '-/-', and '+/+ '. A red box highlights the '+/-' option. On the right, there's a table with columns 'Ent.', 'Résultat', and 'Points'.

Ent.	Résultat	Points
10	100	8 0
10	50	4 4
10	50	4 4
8	50	4 4
4	100	0 8

Pour saisir une marque ajustée artificielle cliquez sur la case de gauche et saisissez la marque voulue (+/- = 60% NS et 40% EO) + : 60% / = : 50% / - : 40%

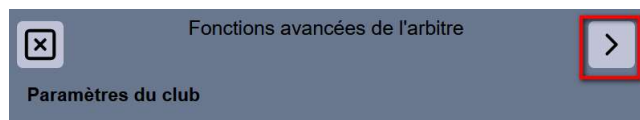
Après changement d'un résultat, une étoile est visible à côté du résultat modifié pour celui qui consulte tous les résultats.

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

8.12. Transformer une paire déconnectée définitivement en table relais

Quand une paire est définitivement déconnectée, vous pouvez la supprimer du tournoi et transformer sa table en table relais. Cela vous évite d'avoir à annuler les donnes à chaque position.

Procédure : Depuis la salle d'attente cliquez sur « Avancé » puis sur la flèche en haut et à droite pour accéder à la 2è page.



Sélectionnez la paire à transformer en table relais dans le menu déroulant puis validez en cliquant sur « **Supprimer** ».



Ne faites JAMAIS jouer 2 paires en relais l'une contre l'autre : le système ne le supporte pas et le classement deviendrait aberrant.

8.13. 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.

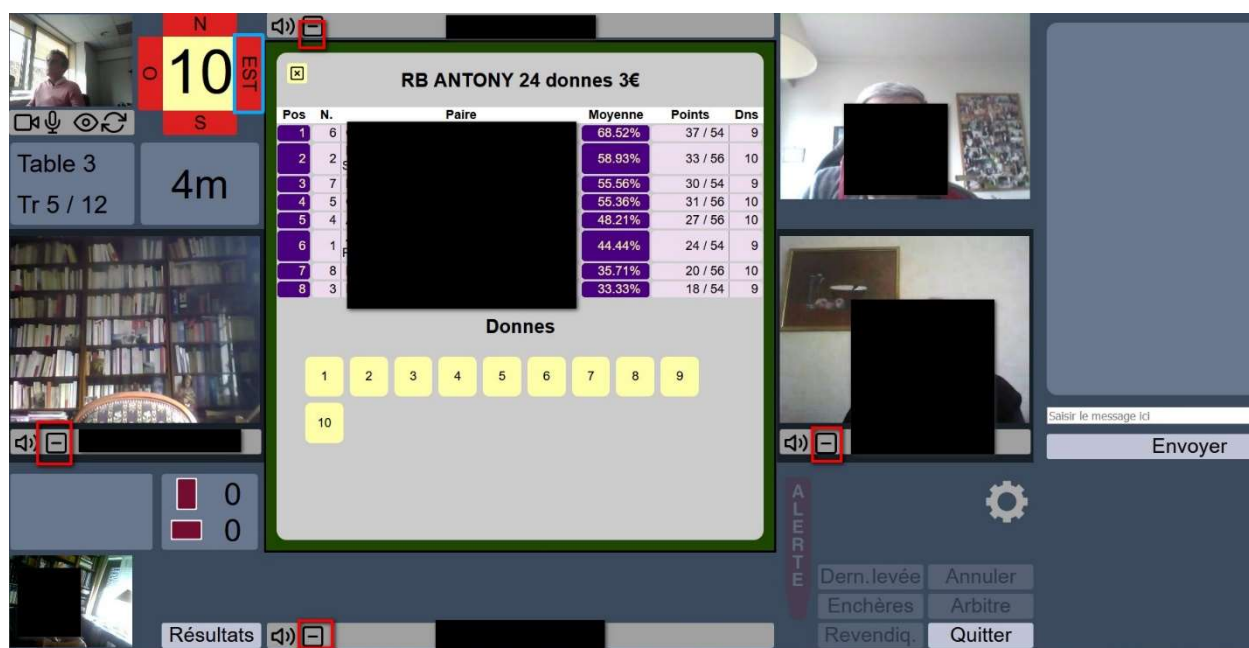
Les demandes d'aide les plus fréquentes

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 .

8.14. Discuter avec 1, 2 ou 3 joueurs à la table.

Il est possible d'échanger via micro et caméra avec 1, 2 ou 3 des joueurs présents à la table. Pour cela, il suffit de couper le micro des autres joueurs en cliquant sur l'icône  à gauche de leur nom.



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.



Si vous avez à corriger un score après la publication des résultats, il faut aller supprimer les résultats du tournoi dans l'espace métier (**rubrique résultats**) avant de le remonter à nouveau.

Une assistance est à votre disposition de 13h à 21 h au 06.80.42.79.13. (uniquement pour les vraies urgences) et à assistance@ffbridge.fr (à préférer pour les questions non urgentes)