Instrukcja — trening pary

Wersja 08.11.2026

Spis treści

1. **Trzy rozwijane sekcje formularza**
2. **Podgląd kart i druk raportu**
3. **Utwórz trening**
4. **Licytacja i korekty**
5. **Zakończenie i raport**
6. **Pełne rozdania i naprzemienność**
7. **Edytor kart, PBN i biblioteka**
8. **Moje Treningi i odzyskanie dostępu**
9. **Środowisko testowe: poczta testowa**

Trzy rozwijane sekcje formularza

Kliknij nagłówek sekcji, aby ją rozwinąć lub zwinąć. Możesz otworzyć kilka sekcji jednocześnie. Zwijanie nie usuwa wpisanych danych.

1. **Dane zawodników** — imiona, adresy e-mail i wybór kontaktów. W treningu z trenerem tej sekcji nie ma: uczestników wskazujesz na końcu, na ekranie wyboru rozdań.
2. **Ogólne ustawienia sesji** — rodzaj licytacji, sposób przygotowania rozdań, liczba rozdań i rozdający; w treningu z trenerem także adresaci raportu i automatyczne zaproszenia.
3. **Generator parametrów rozdania** — założenia i naprzemienność, warunki rąk N/S oraz pary. Po wyborze rozdań ręcznych w tej sekcji znajdziesz edytor kart.

Przycisk utworzenia stolika pozostaje pod sekcjami. Jeśli jest nieaktywny, przeczytaj komunikat pod formularzem i popraw wymagane pola. Sekcje obsługujesz też klawiaturą: Tab, następnie Enter lub spacja.

Podgląd kart i druk raportu

Odkryte dwie ręce są obok siebie. Cztery ręce mają układ brydżowy: N u góry, W po lewej, E po prawej i S na dole. Podgląd używa oznaczeń kierunków, bez nazwisk i HCP; tło E/W ma nieco inny odcień. Raporty w aplikacji i podczas edycji są kolorowe (piki, kiery, kara, trefle w swoich kolorach, zaznaczone odzywki wyróżnione). „Wersja do druku / PDF" ma ograniczoną kolorystykę: karty czarne i pogrubione, symbole kolorów w ramkach, zaznaczenia oznaczone numerem i obramowaniem — czytelne także bez kolorów. W oknie drukowania wybierz „Zapisz jako PDF". Zasady dostępu do nieodkrytych kart pozostają bez zmian.

Utwórz trening

Podaj nazwy Gracza N i Gracza S oraz opcjonalne e-maile. Wybierz od 1 do 30 rozdań, rozdającego, generator lub edytor/PBN. Warunki generatora obejmują HCP, długości kolorów, typ ręki i wymagania pary. Komunikaty formularza wskazują sprzeczne warunki; popraw je przed utworzeniem.

Jednostronnie N i S licytują swoje pozycje, E/W pasują. Dwustronnie Gracz N steruje N oraz E i widzi te dwie ręce, a Gracz S steruje S oraz W i widzi te dwie ręce. Kolejność stołu pozostaje N–E–S–W; program pokazuje pozycję, za którą aktualnie licytujesz. Nazwa gracza nie zależy od rozdającego.

Po utworzeniu zachowaj link właściciela i przekaż każdemu jego link gracza. Właściciel ma dostęp do eksportu całej serii PBN; nie przekazuj jego linku jako zwykłego zaproszenia.

Licytacja i korekty

Klikaj dozwolone odzywki w kasecie; kontra i rekontra są dostępne, gdy pozwala na nie aukcja dwustronna. „Cofnij moją odzywkę" usuwa ostatnią Twoją odzywkę oraz późniejsze odzywki, przywracając właściwą kolej. W dwustronnym treningu dotyczy to obu sterowanych pozycji.

Po zakończeniu aukcji możesz odkryć karty i nadal poprawiać sekwencję do zamknięcia serii. Dopiero „Zakończ serię" zamraża aukcje. Do kolejnego rozdania przechodzicie, gdy obaj potwierdzicie gotowość. Generator pozwala wymienić bieżące aktywne rozdanie lub zmienić warunki przyszłych; parzystość naprzemienności pozostaje liczona od początku serii.

Zakończenie i raport

Dowolny gracz może potwierdzić „Zakończ serię", także przed ostatnim rozdaniem. Po potwierdzeniu nie można już zmienić aukcji. Raport zawiera tylko ostateczne odzywki; cofnięte odzywki nie wracają. Wysyłka na podane adresy następuje po zamknięciu serii; ponowne zakończenie jej nie powiela.

Samo zakończenie serii nie odkrywa kart. Raport współdzielony pokazuje ręce dopiero po ich odkryciu. Otwórz raport i wybierz „Drukuj / zapisz jako PDF". Wersja J&J używa tych samych zasad i zachowuje dodatkowe objaśnienia systemu.

Pełne rozdania i naprzemienność

Każde nowe rozdanie ma 52 unikalne karty: po 13 dla N, E, S i W. Generator spełnia warunki N/S i dopełnia ręce E/W. Wybierz pierwszy rozdający N, E, S albo W. W licytacji jednostronnej przeciwnicy pasują automatycznie, również gdy pierwszy rozdaje E/W.

Opcja „Naprzemiennie zamieniaj warunki N/S" dotyczy generatora. W rozdaniach nieparzystych obowiązują warunki początkowe; w parzystych zamieniają się całe zestawy warunków N/S oraz rozdający N↔S. Pierwszy rozdający musi wtedy być N albo S. Założenia pochodzą ze standardowego cyklu według numeru rozdania albo z opcji „brak".

Edytor kart, PBN i biblioteka

Wybierz rozdania ręczne, przypisuj karty graczom w siatce albo wpisz kolory w kolejności piki.kiery.kara.trefle. Przykład: AKW84.K9.AD7.1084; pusty kolor pozostaje pustym polem pomiędzy kropkami. Dodawaj rozdania zakładkami; przy każdym sprawdź rozdającego, numer PBN i założenia. Niewpisane karty rozdania ręcznego są dopełniane raz, przy zapisie kompletnego zestawu.

Plik PBN może zawierać od 1 do 60 pełnych rozdań, do 2 MB. Trening pary obejmuje najwyżej 30 rozdań; w treningu z trenerem rozdania z pliku trafiają do puli, z której wybierasz rozdania sesji. Import wymaga znanych 52 kart, rozdającego i założeń. Zachowuje dokładnie N/E/S/W, numer, rozdającego i założenia. Nie stosuje ponownie naprzemienności i nie przenosi oryginalnej licytacji do treningu. Błędny plik jest odrzucany w całości; brakujących kart importu program nie zgaduje.

Nowe zestawy są domyślnie prywatne. „Udostępnij publicznie" jest świadomym wyborem. Biblioteka PBN pozwala opisać temat, wiele kategorii i tagów, autora, źródło i pochodzenie. Oryginalny PBN pozostaje bez zmian; eksport treningowy zawiera kompletne karty i metadane. Proponowaną nazwę pliku można zmienić przed zapisem. Własny prywatny zestaw można udostępnić silnym linkiem oraz później unieważnić ten link.

Zmiana zawartości zapisuje nowy zestaw i nowy kod. Dotychczasowe sesje pozostają przypisane do pierwotnych kart. Ten sam zestaw można uruchamiać wielokrotnie, dla różnych uczestników. Eksport całej nowej serii jest dostępny właścicielowi albo trenerowi; token gracza nie pozwala pobrać ukrytych rąk. Starszym sesjom bez kompletu kart lub założeń program nie dopisuje wymyślonych danych.

Moje Treningi i odzyskanie dostępu

Wpisz e-mail przy tworzeniu treningu. Własne treningi znajdziesz w menu „Moje Treningi" po zalogowaniu na konto. Wspólna lista kontaktów w formularzu jest dostępna tylko po zalogowaniu.

Zaloguj się tym samym kontem na drugim urządzeniu, aby zobaczyć własne treningi. „Wznów" otwiera zapisany stan sesji: grę, a w treningu z trenerem także szkic analizy albo zatwierdzony raport. Odzywki, cofnięcia i komentarze zapisują się na serwerze. Zawodnik widzi własne treningi, trener przypisane mu sesje, administrator wszystkie. Link zawodnika nie nadaje praw trenera i potwierdza wyłącznie jego rolę N lub S. Linków z tokenami nie publikuj.

Środowisko testowe: poczta testowa

Dotyczy tylko lokalnego lub testowego środowiska, nie strony licytacja.7ba.pl. Żółty komunikat „Tryb testowy" oznacza zapis pełnych wiadomości do plików .eml zamiast wysyłki. Wiadomości nie dotrą do skrzynek uczestników. Dotyczy to zaproszeń, osobistych linków, potwierdzeń adresu, resetów hasła i raportów. „Zapisano .eml", „Przygotowano" ani „Przekazano do transportu" nie potwierdzają doręczenia wiadomości. Nie zmieniaj lokalnej konfiguracji na wysyłkę produkcyjną.