Instrukcja 7BA Licytacja — pełny dokument

Wersja 08.11.2026

Spis treści

1. **Wstęp — jak zbudowany jest serwis**
2. **Konta i administrator 7BA**
3. **Trening pary**
4. **Trening z trenerem**
5. **Biblioteki materiałów**
6. **Lekcje brydża — instrukcja dla prowadzącego**
7. **Zawodnicy i postępy nauki**
8. **Nauka rozgrywki**
9. **Nauka wistu**
10. **Turnieje PBN, znaczniki L / R / W i analiza z grupą**

Wstęp — jak zbudowany jest serwis

Strona główna serwisu (licytacja.7ba.pl) ma dwa kafle: **Licytacja w parze** (adres `/para/`) i **Narzędzia dla trenera**. Narzędzia wymagają zalogowania. Panel trenera jest ułożony według tego, co chcesz zrobić:

- **Zajęcia z zawodnikami**: **Trening dla pary** (powtórzenie treningu, który już się odbył, albo nowy trening) i **Lekcja brydża** (lekcja dla grupy na wspólnym ekranie).
- **Materiały**: **Nauka licytacji**, **Nauka rozgrywki** i **Nauka wistu** mają po trzy strony: **Biblioteka materiałów**, **Przygotowanie materiałów** i **Rozpocznij zajęcia**. Osobno działa biblioteka **Lekcje, quizy, fiszki** (prezentacje, quizy i fiszki) oraz **Turnieje PBN**.
- **Zarządzanie nauką**: Zawodnicy i postępy nauki.

Górne menu: Narzędzia trenera, Nowy trening, Lekcje, Biblioteki, Zawodnicy, Moje Treningi, Konto. Na stronach modułów i bibliotek menu ma też przycisk **Przewodnik**. Otwiera on okno z instrukcją krok po kroku dla bieżącej strony. Przewodnik obejmuje wszystkie grupy: treningi, biblioteki, lekcje, naukę rozgrywki, naukę wistu i Turnieje PBN. Eksport i import zestawów (przeniesienie na inne konto albo do pliku) znajdziesz na dole stron bibliotek.

Jedna droga przez materiały

Wszystkie trzy moduły działają według tego samego wzorca:

1. **Przygotowanie materiałów** — tutaj powstają rozdania, zestawy i lekcje. Plakietki z ikoną są w dwóch grupach: **Utwórz** (**Nowe rozdanie · Nowy zestaw · Nowa lekcja**) i **Narzędzia modułu** (w licytacji generator i tematy generowania, w wiście ustalenia wistowe). Każda plakietka z grupy **Utwórz** od razu tworzy materiał i otwiera jego edycję.

2. **Biblioteka materiałów** — sześć segregatorów w tej samej kolejności: **Lekcje gotowe**, **Lekcje w trakcie przygotowania**, **Zestawy gotowe**, **Zestawy w trakcie przygotowania**, **Rozdania gotowe**, **Rozdania w trakcie przygotowania**. Biblioteka niczego nie tworzy — przeglądasz, oznaczasz jako gotowe, edytujesz i usuwasz.
3. **Rozpocznij zajęcia** — sekcje **Lekcje** → **Zestawy** → **Otwarte zajęcia** w rozwijanych listach. Tutaj wybierasz gotową lekcję albo zestaw i zaczynasz zajęcia.

Nazwy i układ są takie same w licytacji, rozgrywce i wiście; różnią się funkcje modułu (trening dla pary, stół rozgrywki, odpowiedzi wistowe). Kolory modułów: licytacja — pastelowy niebieski, rozgrywka — złoty, wist — zielony.

Pliki PBN i analiza

Pliki PBN wgrywasz **tylko w Turniejach PBN**. Zatwierdzony turniej możesz analizować z grupą, a przy każdym rozdaniu masz trzy kółka **L / R / W**: kopiują rozdanie do biblioteki licytacji, rozgrywki albo wistu. Kółka na stole analizy i w widoku turnieju mają wspólny stan. Prywatny **Przegląd trenera** nie liczy się do statusu analizy. Szczegóły: rozdział „Turnieje PBN, znaczniki L / R / W i analiza z grupą".

Moduł **Lekcje brydża** służy do prowadzenia zajęć na wspólnym ekranie: prezentacje z rozdaniami, slajdami, fiszkami i quizami, pokazywane krok po kroku na osobnym ekranie zawodników. Szczegóły opisuje rozdział „Lekcje brydża — instrukcja dla prowadzącego".

Konta i administrator 7BA

Pierwsze uruchomienie administratora

Pierwsze konto przygotowuje wykonawca przez narzędzie uruchamiane z terminala, z prywatnej konfiguracji poza katalogiem strony. Nie ma publicznego przycisku nadania roli, domyślnego hasła ani klucza w adresie. Po przygotowaniu ustaw własne hasło jednorazowym linkiem z lokalnej wiadomości testowej.

Zaloguj się adresem i hasłem, następnie wybierz „Panel administratora". Podczas pierwszej konfiguracji dodaj pokazany klucz TOTP do swojej aplikacji uwierzytelniającej i wpisz aktualny kod. Zachowaj prywatnie osiem kodów odzyskiwania - każdy działa raz i nie zostanie ponownie pokazany. Nie wysyłaj klucza ani kodów w rozmowie.

Każde nowe logowanie administratora wymaga 2FA. Samo hasło nie daje wglądu do panelu ani prywatnych bibliotek. Stary admin_key i stare osobiste linki nie logują do nowego systemu.

Akceptacja trenera

1. Trener rejestruje nazwę, adres i hasło.
2. Potwierdza adres przyciskiem z jednorazowego linku.
3. Administrator po 2FA widzi konto oczekujące i wybiera „Zatwierdź / odblokuj" albo „Odrzuć".
4. Po zmianie statusu trener loguje się ponownie.

Zaproszenie przygotowane przez administratora nadal wymaga potwierdzenia adresu i ustawienia hasła. Dopiero potem zgłoszenie oczekuje na zatwierdzenie. Adresy istniejące wcześniej przy stolikach nie są automatycznie

aktywnymi trenerami.

Blokada i odblokowanie

„Zablokuj" zachowuje dane, unieważnia logowania i wstrzymuje linki zawodników do sesji tego trenera. „Zatwierdź / odblokuj" przywraca dostęp do zasobów, ale nie przywraca starych ciasteczek. Trener musi ponownie się zalogować. Publiczna para i J&J pozostają dostępne bez kont trenerskich.

Panel nie pozwala blokować własnego konta administratora ani zmieniać innych administratorów przez zwykłą listę trenerów.

Wgląd w prywatne treści

Administrator może odczytywać prywatne sesje i raporty innych trenerów. Każdy taki odczyt jest zapisywany w audycie. Wgląd nie przekazuje linków umożliwiających edycję i nie pozwala zmieniać cudzych odzywek, komentarzy ani zatwierdzonego raportu. Własne treningi administrator prowadzi z uprawnieniami właściciela.

Starsze sesje i biblioteki

Sam zgodny adres e-mail nie stanowi dowodu autorstwa. Aktywny trener może przyłączyć wcześniejszy trening lub zestaw, podając także prywatny klucz z dawnego linku. Zawodnik może potwierdzić udział tylko własnym linkiem N/S i zgodnym adresem.

Przy braku klucza administrator może przeprowadzić osobną weryfikację, zapisać jej uzasadnienie i jawnie przypisać zasób aktywnemu kontu. Odwołanie przypisania zachowuje treść. Stary link nie cofa odwołania; potrzebna jest ponowna weryfikacja administratora. Te operacje są audytowane.

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.

Demo

Publiczne demo opisuje rozdział „Trening z trenerem", sekcja „Publiczne demo".

Przy odzyskiwaniu dostępu

Reset hasła unieważnia wcześniejsze sesje. Dla administratora nadal wymagany jest kod 2FA albo niewykorzystany kod odzyskiwania. Utrata wszystkich metod 2FA wymaga osobnej pomocy operatora i weryfikacji tożsamości; nie ma publicznego obejścia.

Konto trenera

Załóż konto: nazwa, e-mail i hasło mające co najmniej 12 znaków. Potwierdź adres linkiem z wiadomości; otwarcie linku pokazuje formularz, a przycisk potwierdza adres. Następnie konto oczekuje na akceptację administratora. Do tego czasu możesz korzystać z publicznej pary, J&J i demo. Nie jest wymagane konto WordPress.

Po akceptacji zaloguj się adresem i hasłem. Odzyskanie hasła odbywa się jednorazowym linkiem; zmiana hasła wylogowuje wszystkie urządzenia. Administrator ma uprawniony, zapisywany w audycie wgląd do prywatnych sesji i raportów trenerów.

Trening pary

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

Treść jak w rozdziale „Konta i administrator 7BA” — zob. Środowisko testowe: poczta testowa.

Trening z trenerem

Nowy trening i rozpoczęcie (E4)

Nowy trening: najpierw wybierz, skąd wezmą się rozdania. Możesz **powtórzyć trening, który już się odbył** (sekcja „Powtórz trening, który już się odbył”, przycisk „Powtórz z tymi rozdaniami”) albo przygotować nowy: z generatora, z rozdań wpisanych ręcznie, z Biblioteki Materiałów Licytacyjnych albo z pliku PBN. Każde źródło kończy się wspólnym ekranem, na którym kolejno:

1. zaznaczasz rozdania do treningu;
2. w **Konfiguracja treningu** wybierasz tryb (**Samodzielny** — bez Ciebie, **Nadzorowany** — z Tobą), licytację, raporty i wysyłkę linków;
3. na końcu w **Uczestnicy** wybierasz zawodników z bazy (albo dopisujesz nowych) i wpisujesz omawiane zagadnienia — zobaczysz historię wybranych zawodników w tym temacie;
4. klikasz „Uruchom sesję z wybranymi rozdaniami”.

Formularz generatora nie pyta o zawodników — wskazujesz ich dopiero na końcu. Bez uczestników trening się nie uruchomi.

Zestawy do treningu są w **Bibliotece materiałów** w sześciu segregatorach; do treningu nadają się **Zestawy gotowe** i **Rozdania gotowe**. Plik PBN najpierw wgrywasz w **Turniejach PBN**, a rozdania kopiujesz z turnieju kółkiem **L** do **Rozdań w trakcie przygotowania**.

Kilka par w treningu samodzielnym: w części **Uczestnicy** kliknij **Dodaj kolejną parę** (najwyżej 8 par). Każda para dostaje te same rozdania w tej samej kolejności, własne linki i własny raport; pary grają niezależnie, każda w swoim tempie. Po uruchomieniu zobaczysz stronę **Trening grupowy** z linkami każdej pary i **zestawieniem licytacji** — przy każdym rozdaniu licytacje wszystkich par obok siebie. Zestawienie widzisz tylko Ty; w „Moje Treningi" prowadzi do niego odnośnik „Wszystkie pary i zestawienie licytacji". Trening nadzorowany (z Twoim udziałem) zawsze obejmuje jedną parę — dla większej grupy przygotuj lekcję.

Zachowaj rękę w kolejnych rozdaniach (generator): zaznacz opcję, wpisz 13 kart albo kliknij „Wylosuj rękę według warunków" — ręka zostaje zablokowana, a generator losuje kolejne warianty drugiej ręki (np. stała ręka 1BA i 16 odpowiedzi). **Naprzemienne otwarcia**: warunki ręki otwierającej ma zawsze rozdający — w rozdaniach nieparzystych pierwszy rozdający, w parzystych jego partner. Przy naprzemienności możesz wybrać, czy stała ręka przechodzi razem z warunkami otwierającego (zawsze otwiera), czy zostaje u tego samego gracza.

Rozpocznij trening: w treningu nadzorowanym zaproszenia i wejście do stolika nie uruchamiają licytacji. Zawodnicy widzą komunikat „Czekamy na rozpoczęcie treningu" (także po odświeżeniu i z linku), a karty pojawiają się dopiero po kliknięciu „Rozpocznij trening" w panelu trenera. Trening samodzielny i licytacja w parze działają jak dotąd.

Trening samodzielny albo nadzorowany

Samodzielny: przygotowujesz rozdania i wysyłasz zaproszenia, ale nie musisz uczestniczyć. Zawodnicy sami licytują, odkrywają ręce (najpierw przewidziane do pokazania, potem — jeśli chcą — wszystkie cztery), przechodzą do kolejnych rozdań i po ostatnim rozdaniu klikają „Zakończ sesję". System zapisuje wyniki, przygotowuje roboczy raport i raz wysyła Ci raport wstępny e-mailem.

Nadzorowany: tylko Ty odkrywasz ręce („Odkryj ręce", „Odkryj wszystkie cztery ręce"), przechodzisz do następnego rozdania i kończysz sesję. Możesz wstrzymać trening z krótkim powodem (np. „omawiamy rozdanie") — zawodnicy nie licytują do wznowienia. Zawodnicy nie mogą wykonać tych czynności nawet z pominięciem przycisków. Tryb wybierasz na ekranie puli i możesz go zmienić w panelu trenera w trakcie sesji (np. przekazać sterowanie zawodnikom, gdy musisz odejść). Odświeżenie strony, chwilowa utrata internetu albo ponowne wejście do panelu niczego nie psują: stan jest zapisany na serwerze.

Podgląd wszystkich rozdań

W panelu trenera każdą zakładkę rozdania można otworzyć w dowolnym momencie. Status: *oczekuje* (przygotowany rozkład, zawodnicy jeszcze go nie widzą), *w trakcie* (aktualna licytacja) albo *zakończone* (rozkład, przebieg licytacji, kontrakt i informacja o odkryciu rąk). Twój podgląd nie odkrywa kart zawodnikom.

Trzy rozwijane sekcje formularza

Treść jak w rozdziale „Trening pary" — zob. Trzy rozwijane sekcje formularza.

Podgląd kart i druk raportu

Treść jak w rozdziale „Trening pary" — zob. Podgląd kart i druk raportu.

Powrót do szkicu i porządkowanie listy

Po zapisaniu szkicu wróć do „Moje Treningi". Własna sesja w analizie otwiera zapisaną roboczą wersję raportu. „Archiwizuj na mojej liście" przenosi kafel do Archiwum; „Przywróć" cofa tę zmianę. Archiwizacja nie usuwa danych, nie przerywa gry i nie zmienia wcześniejszych linków zawodników. Administrator porządkuje wyłącznie własną listę; cudzą sesję nadal ogląda tylko do odczytu.

„Oznacz jako przerwaną" zapisuje stan sesji do późniejszego wznowienia. Dalsza licytacja może być kontynuowana z tych samych linków. Inaczej działa „Zakończ serię i przygotuj szkic": zamyka licytację i rozpoczyna analizę raportu.

Profil, szablony i zawodnicy

W „Profil, szablony i grupy" ustaw nazwę, podpis raportu i domyślne ustawienia. Nowa sesja kopiuje te dane, a stare raporty pozostają bez zmian. Zmiana adresu konta wymaga hasła i potwierdzenia nowego adresu, następnie wylogowuje urządzenia.

Dodaj prywatnych zawodników, pary N/S i grupy. Na końcu przygotowania treningu, w części **Uczestnicy**, wybierz osobę z bazy, aby uzupełnić nazwę i adres. Ta lista nie jest wspólną, publiczną listą kontaktów aplikacji.

Przygotowane parametry zapisz pod nazwą jako prywatny szablon. Możesz mieć wiele szablonów; ponowne użycie kopiuje ustawienia do nowego treningu. „Powtórz z tymi rozdaniami" (w Nowym treningu) i „Utwórz nowy trening z tymi rozdaniami" (w Moje Treningi) kopiują karty i ustawienia, tworzy nowe linki i nie przenosi licytacji, komentarzy, gotowości ani zatwierdzonego raportu.

Utwórz serię i udostępnij linki

Twoje imię i adres e-mail pochodzą z konta — nie wpisujesz ich ponownie (zmienisz je w „Profil trenera"). Gracza N i Gracza S oraz ich opcjonalne e-maile podajesz na końcu, w części **Uczestnicy** ekranu wyboru rozdań. Wybierz od 1 do 30 rozdań, generator według warunków, losowe rozdania albo edytor/PBN. Wybierz „Tak" lub „Nie" przy automatycznej wysyłce linków. „Tak" przekazuje osobny link trenerowi i każdemu zawodnikowi z podanym adresem; „Nie" wyłącznie pokazuje linki do ręcznego przekazania. Wyboru dokonujesz przed uruchomieniem sesji. Link panelu zachowaj dla siebie. W pełnym trybie wymaga on także zalogowania na aktywne konto właściciela sesji; zawodnicy korzystają z własnych linków bez obowiązkowego konta.

Jednostronnie przeciwnicy E/W pasują. Dwustronnie trener licytuje za E/W, a zawodnicy nadal tylko za N i S. Wariant bez kart przeciwników ukrywa ich ręce w panelu gry; widok wszystkich czterech rąk włączasz osobną opcją lub przyciskiem „Pokaż pozostałe ręce". Wszystkie nowe rozdania są jednak kompletne i mają 52 karty.

Wybierz rozdania przed uruchomieniem

Generator (według warunków albo losowy) tworzy pulę 2 razy większą od zadanej liczby (np. 10 → 20 propozycji); rozdania z edytora, PBN i biblioteki trafiają do puli w całości. Pula jest prywatnie zapisana na koncie trenera. Zaznaczone rozdania możesz też „Zapisać w bibliotece" albo „Pobrać jako PBN". Obejrzyj propozycje i zaznacz dowolne: możesz zostawić mniej lub więcej niż pierwotnie planowano, od 1 do całej puli (maksymalnie 60). Dopiero „Uruchom sesję z wybranymi rozdaniami" tworzy stolik i uruchamia wybraną wysyłkę zaproszeń. Liczba rozdań sesji jest równa liczbie zaznaczeń.

Wybrane rozdania otrzymują osobny zapis PBN, a pierwotna pula pozostaje zachowana. Układ kart, rozdający i założenia wybranej propozycji nie zmieniają się podczas selekcji. Numery sesji są kolejne; numer źródłowy rozdania pozostaje w metadanych.

Prowadź trening i zaznaczaj odzywki

Panel pokazuje rozdania, aktualną kolej i gotowość zawodników. W dwustronnej aukcji wprowadź odzywkę E/W, kiedy przypada ich kolej. Możesz cofnąć swoją ostatnią odzywkę przeciwnika, jeżeli nikt po niej nie zalicytował. Zawodnicy cofają własne odzywki; zaznaczenia usuniętych odzywek znikają razem z nimi.

Kliknięcie odzywki zaznacza ją do omówienia. Dodaj notatkę przy zaznaczonej odzywce. Odczyt raportu nie zmienia aukcji ani zaznaczeń. Wymiana aktywnego rozdania generatora usuwa jego dotychczasową licytację i zaznaczenia po Twoim potwierdzeniu.

Prywatny szkic → zatwierdzenie → Roześlij

1. Wybierz „Zakończ serię i przygotuj szkic". Możesz zakończyć przed ostatnim rozdaniem. Aukcje zostają zamrożone. Ten przycisk nie wysyła raportów.
2. Otwórz „Roboczą wersję raportu". Na górze wpisz uwagi do całej sesji. „Wszystkie rozdania" pokazuje serię na jednej stronie; przyciski z numerami ograniczają widok do pojedynczego rozdania. Pod każdym rozdaniem są uwagi ogólne, a kliknięcie dowolnej odzywki otwiera jej pole komentarza bez przechodzenia do panelu gry. Szkic jest dostępny wyłącznie z uprawnieniami trenera, nie ze zwykłego linku raportu.
3. „Zapisz szkic" utrwala komentarze. „Zapisz i przerwij analizę" pozwala wrócić przez „Moje Treningi". Prywatny podgląd jest kolorowy; „Wersja do druku / PDF" ma ograniczoną kolorystykę.
4. Sprawdź treść i adresatów, następnie wybierz „Zatwierdź raport". Zatwierdzenie zapisuje **wersję** raportu i udostępnia ją zawodnikom. Aby coś poprawić, wybierz „Edytuj" (na stronie raportu albo w „Moje Treningi"): powstaje kopia robocza, a zawodnicy nadal widzą poprzednią wersję do czasu „Zatwierdź nową wersję". Wszystkie wcześniejsze wersje pozostają zapisane w „Historii wersji".
5. Dopiero osobne „Roześlij" przygotowuje wiadomości. Zatwierdzenie i przygotowanie wysyłki są oddzielne. Adresatów już obsłużonych nie wysyłamy ponownie. Jeśli prawdziwy transport został przerwany i wynik jest nieznany, nie powtarzamy go automatycznie; wymaga sprawdzenia przez operatora. Zapis .eml ani przyjęcie przez serwer poczty nie potwierdza doręczenia.

Raport zawiera ostateczną aukcję, komentarze i zaznaczone odzywki. Współdzielony raport zawodników zachowuje ochronę nieodkrytych kart. Prywatny podgląd trenera jest odrębny — nie przekazuj jego linku zawodnikom.

Widok rąk

Przed przygotowaniem wybierz, czy domyślnie pokazywać cztery ręce. Zwykle wystarcza N/S, a „Czy chcesz zobaczyć pozostałe ręce?" rozwija cały rozkład. Cztery ręce mają układ brydżowy: N u góry, W po lewej, E po prawej i S na dole. Trener ma taki widok również w trybie jednostronnym. Zawodnicy mogą oglądać pełny rozkład dopiero po dozwolonym odkryciu rozdania; ustawienie widoku nie ujawnia kart podczas gry.

Pełne rozdania i naprzemienność

Treść jak w rozdziale „Trening pary" — zob. Pełne rozdania i naprzemienność.

Moje Treningi i odzyskanie dostępu

Treść jak w rozdziale „Trening pary" — zob. Moje Treningi i odzyskanie dostępu.

Każdy trening z trenerem pokazuje stan raportu: **Roboczy** (przyciski „Wznów" i „Zatwierdź"), **Zatwierdzony** („Otwórz raport" do odczytu i „Edytuj") albo **Edytowany — zmiany niezatwierdzone** („Wznów", „Zatwierdź").

Pula, wybrany zestaw i trening są przypisane do aktywnego konta tworzącego sesję; na drugim urządzeniu zobaczysz też własne PBN, szablony i grupy.

Starsze dane nie są przyłączane tylko dlatego, że wpisano ten sam adres. Wybierz „Przypisz wcześniejszy trening" i potwierdź zgodny zweryfikowany adres oraz prywatny klucz z dawnego linku. Gdy go nie masz, potrzebna jest jawna weryfikacja administratora.

Blokadę konta trenera opisuje rozdział „Konta i administrator 7BA", sekcja „Blokada i odblokowanie".

Środowisko testowe: poczta testowa

Treść jak w rozdziale „Konta i administrator 7BA" — zob. Środowisko testowe: poczta testowa.

Publiczne demo

Demo nie wymaga konta. Obejmuje łącznie najwyżej dwa rozdania, jedną pulę i jedną sesję przez 24 godziny od utworzenia. Generator nie podwaja tej puli do czterech. Możesz przygotować karty, przekazać osobne linki N/S, licytować, komentować szkic, zatwierdzić raport i użyć „Roześlij".

W demo „Roześlij" przygotowuje wyłącznie prywatne podglądy i pliki .eml do pobrania. Żadna wiadomość nie trafia do odbiorcy, także po wybraniu automatycznych zaproszeń. Wszystkie linki, raporty, eksporty i podglądy wygasają razem z demo. Demo nie przenosi się do konta, nie przyznaje dostępu do kont i nie udostępnia prywatnej biblioteki.

Biblioteki materiałów

Moduł **Nauka licytacji** ma trzy miejsca o stałych rolach:

Miejsce	Do czego służy
Biblioteka materiałów (`biblioteka.php`)	Przeglądanie i porządkowanie sześciu segregatorów, otwieranie zestawów i rozdań.
Przygotowanie materiałów (`biblioteka-przygotowanie.php`)	Tworzenie nowych rozdań, zestawów i lekcji oraz generator i tematy.
Rozpocznij zajęcia (`licytacja-zajecia.php`)	Start treningu dla pary i prowadzenie lekcji; niczego nie tworzy poza nową lekcją i zestawem.

Na każdą z tych stron wchodzisz z karty **Nauka licytacji**. Wszystkie mają ten sam nagłówek: powrót do modułu, **Przewodnik krok po kroku**, **Instrukcję nauki licytacji** i główny przycisk **Biblioteka materiałów**.

Sześć segregatorów

Biblioteka ma zawsze tę samą kolejność i nazwy:

1. **Lekcje gotowe** — w licytacji ten segregator jest pusty; lekcje brydża prowadzisz z biblioteki **Lekcje, quizy, fiszki**.
2. **Lekcje w trakcie przygotowania** — także pusty; szkice prezentacji są w bibliotece lekcji.
3. **Zestawy gotowe** — zestawy rozdań dopuszczone do treningu i lekcji.
4. **Zestawy w trakcie przygotowania** — nowe zestawy i zestawy zaimportowane (JSON, PBN), które wymagają przejrzenia.
5. **Rozdania gotowe** — pojedyncze rozdania dopuszczone do użycia.
6. **Rozdania w trakcie przygotowania** — nowe rozdania oraz kopie z Turniejów PBN (znaczniki L, R, W).

Nazwę segregatora klikasz, żeby go rozwinąć. Książki na półce mają kolor modułu (licytacja — pastelowy niebieski RAL 5014). Licznik przy nazwie pokazuje liczbę pozycji.

Filtry i szukanie

- **Szukaj we wszystkim** nad półką znajduje zestawy i rozdania po nazwie, opisie, temacie i tytule rozdania.
- W każdym segregatorze jest własne pole **Szukaj** — zawęża tylko tę listę.
- **Pochodzenie** zawęża zestawy i rozdania do źródła: generator/temat, ręczne, JSON, PBN, ciekawe.
- **Turniej PBN** pokazuje tylko kopie z wybranego turnieju (pojawia się, gdy masz takie kopie).
- Filtry działają razem z wyszukiwaniem; **Wyczyść** przywraca pełną listę.

Zestaw

Zestaw to uporządkowana lista rozdań. Zmiana zestawu nie zmienia rozegranych treningów ani rozpoczętych lekcji.

- **Nowy zestaw** w Przygotowaniu tworzy pusty zestaw w **Zestawach w trakcie przygotowania**. Wypełnisz go rozdaniami z innych zestawów przyciskiem **Dodaj zaznaczone do mojego zestawu**.
- Zestaw gotowy otwiera się przyciskiem **Otwórz**. Na jego stronie są: nazwa, opis, **Co dalej?** (**Użyj w treningu**, **Utwórz lekcję**), lista rozdań i przyciski porządkowania (**Przesuń zaznaczone wyżej**, **Przesuń niżej**, **Usuń zaznaczone z zestawu**).
- **Oznacz jako gotowe** przenosi zestaw do **Zestawów gotowych**. **Cofnij do przygotowania** wraca do poprzedniego segregatora. Tylko zestawy gotowe są na ekranie **Rozpocznij zajęcia**.
- **Upublicznij** pokazuje zestaw innym trenerom do odczytu; **Ustaw jako prywatne** go chowa. Zapis zmiany w cudzym publicznym zestawie tworzy Twoją prywatną kopię.

Pojedyncze rozdania

Rozdania gotowe i w przygotowaniu mają własne akcje:

- **Edytuj** — otwiera edytor kart.
- **Oznacz jako gotowe** / **Cofnij do przygotowania** — zmienia segregator.
- **Upublicznij** / **Ustaw jako prywatne** — widoczność dla innych trenerów.
- **Dodaj do zestawu** — dopisuje rozdanie do wybranego zestawu albo tworzy **nowy zestaw**.
- Zaznaczone rozdania możesz połączyć w **Zestaw z zaznaczonych** (przypięty pasek na dole).

Rozdania użyte w zestawie albo lekcji nie dają się usunąć — komunikat mówi, gdzie są.

Pochodzenie i Turnieje PBN

Każda pozycja może mieć znacznik pochodzenia: **Generator / temat**, **Wprowadzone ręcznie**, **JSON**, **PBN** albo **Ciekawe**. Kopia z turnieju ma pełny opis **PBN · [turniej] · rozd. N**; filtr **Turniej PBN** pokazuje wszystkie kopie z wybranego turnieju.

Pliki PBN wgrywasz wyłącznie w **Turniejach PBN**. Kółka **L / R / W** przy rozdaniu kopiują je do **Rozdań w trakcie przygotowania** odpowiedniej biblioteki. W licytacji służy do tego kółko **L**. Szczegóły opisuje rozdział „Turnieje PBN, znaczniki L / R / W i analiza z grupą".

Tematy generowania

Tematy generowania to nazwane warunki generatora: 9 wbudowanych szablonów (np. „N otwiera 1BA (15–17)") oraz własne tematy, także z warunkami dla przeciwników E/W i regułami (np. zatrzymanie w kolorze). Temat nie zakłada systemu licytacyjnego — zakresy ustawiasz sam. Otwierasz je przyciskiem **Tematy generowania** w nagłówku Biblioteki albo z kafla w Przygotowaniu.

Edytor kart, PBN i biblioteka

Treść jak w rozdziale „Trening pary" — zob. Edytor kart, PBN i biblioteka.

Eksport, import i stare adresy

Eksport i import zestawów oraz lekcji (przeniesienie na inne konto albo do pliku) są na dole biblioteki. Stare adresy `biblioteka.php?lib=pbn`, `?lib=manual` i `?lib=interesting` nadal działają i otwierają właściwe pozycje w nowych segregatorach.

Lekcje brydża — instrukcja dla prowadzącego

Moduł: https://licytacja.7ba.pl/lekcje/prowadz.php
Opracowanie: 26 października 2026 r. (sprawdzone na działającej stronie)

1. Do czego służy moduł

Moduł służy do prowadzenia lekcji brydża na wspólnym ekranie: projektorze, monitorze albo ekranie udostępnianym podczas spotkania internetowego. Trener wybiera materiał, zapisuje uczestników, prowadzi pokaz i uzupełnia historię nauki.

W pracy używasz trzech miejsc:

Miejsce	Do czego służy
Lekcje, quizy, fiszki	Tworzenie i przechowywanie prezentacji, fiszek oraz quizów.
Prowadź lekcję	Wybór gotowej prezentacji, zagadnień i — na końcu — uczestników.
Panel prowadzącego	Sterowanie pokazem, podgląd notatek i rozwiązań oraz oznaczanie obecności.

Osobny **ekran zawodników** pokazuje treści ujawniane przez prowadzącego. Opisana wersja nie obejmuje samodzielnego odpowiadania przez każdego ucznia na jego własnym urządzeniu.

2. Szybki start — gdy masz gotową prezentację

1. Otwórz Prowadź lekcję i zaloguj się na konto uprawnione do korzystania z narzędzi trenera.
2. Wybierz **Lekcję z biblioteki „Lekcje, quizy, fiszki" (gotowa wersja)**. Lekcję przygotujesz w bibliotece „Lekcje, quizy, fiszki": nową, z Propozycji z J&J albo na bazie wcześniejszej (przycisk **Utwórz wariant**), a potem ją rozbudujesz i poprawisz.
3. Opcjonalnie wpisz **Nazwę zajęć**, np. „Grupa poniedziałkowa — odpowiedzi po 1BA".
4. Sprawdź **Omawiane zagadnienia**.
5. Na końcu zaznacz uczestników z bazy lub rozwiń **Nowi uczestnicy** i sprawdź historię wybranych uczestników.
6. Kliknij **Rozpocznij lekcję**.
7. Kliknij **Otwórz ekran zawodników**. Pokaż grupie to osobne okno.
8. Prowadź lekcję przyciskami **Dalej ▶** i **◀ Wstecz**. Zaznacz obecność.
9. Kliknij **Zakończ lekcję**, potwierdź i uzupełnij statusy nauki oraz notatki.

Najpierw wybierz prezentację, dopiero potem uzupełniaj uczestników i nazwę zajęć. Zmiana prezentacji przeładowuje formularz i może spowodować utratę niezapisanych wpisów.

3. Przygotowanie pierwszej prezentacji

Jeśli widzisz komunikat „Nie masz jeszcze gotowej lekcji", przejdź do **biblioteki „Lekcje, quizy, fiszki"**. Nową prezentację utworzysz też przyciskiem **Nowa lekcja** na ekranie **Rozpocznij zajęcia** (moduł Nauka licytacji) — od razu otworzy się edytor nowej prezentacji z dziedziną licytacja.

Prosta lekcja oparta na rozdaniach

1. W sekcji **Nowy materiał** wybierz rodzaj **Prezentacja**.
2. Wpisz tytuł, zaznacz **Dziedziny (co najmniej jedna)** — licytacja, rozgrywka, wist; więcej niż jedna oznacza materiał mieszany — i wybierz **Podstawowy — szybki kreator**.
3. Kliknij **Utwórz**. Wybrane dziedziny zobaczysz później na półce i możesz je zmienić w edytorze.

4. W kreatorze uzupełnij kolejne części:
   - **Tytuł prezentacji** — tytuł i zagadnienia oddzielone przecinkami.
   - **Rozdania** — wybierz zestaw z biblioteki i kliknij **Pokaż rozdania**. Rozdania nie są zaznaczone automatycznie: zaznacz wybrane albo kliknij **Zaznacz wszystkie**, a następnie **Wstaw zaznaczone**. Możesz też skorzystać z generatora. Przycisk ↑ pozwala przesuwać rozdania w górę listy.
   - **Szablon** — wybierz układ pokazywania kart. Przy układzie z jedną ręką wybierz miejsce N, E, S lub W. Przy układzie z licytacją uzupełnij jej sekwencję.
   - **Pytania (opcjonalnie)** — wybierz pytanie standardowe i użyj **Ustaw dla wszystkich rozdań**, jeśli ma się powtarzać.
   - **Podgląd i zapis** — kliknij **Podgląd** u góry edytora. Podgląd pokazuje lekcję krok po kroku tak jak ekran zawodników (**◀ Wstecz**, **Dalej ▶**); **Pokaż wszystkie kroki** wyświetla całość jedna pod drugą, a **Zamknij podgląd** chowa podgląd. Notatki trenera są w podglądzie podpisane osobno. Po każdej zmianie otwórz podgląd ponownie.
5. Kliknij **Zapisz jako gotowe**. Jeśli pojawią się błędy, popraw wskazane pola. Ostrzeżenia przeczytaj przed potwierdzeniem.
6. Po komunikacie o zapisaniu gotowej wersji przejdź do **Prowadź lekcję**.

Do prostej lekcji wystarczą same rozdania — pytania i odpowiedzi nie są obowiązkowe. Prezentację można również rozpocząć z biblioteki rozdań poleceniem **Utwórz lekcję z zaznaczonych**.

Szkic a gotowa wersja

Polecenie	Znaczenie
Zapisz szkic	Zapisuje roboczą treść do dalszej edycji. Sam pierwszy szkic nie wystarcza do uruchomienia lekcji.
Zapisz jako gotowe	Tworzy utrwaloną wersję materiału, oznaczoną numerem, np. v1, v2.

Jeżeli poprawisz wcześniej gotową prezentację i zapiszesz tylko szkic, lekcja będzie korzystać z ostatniej gotowej wersji. Aby użyć poprawek w nowych zajęciach, ponownie wybierz **Zapisz jako gotowe**. Zmiana materiału nie podmienia wersji przypisanej do już rozpoczętej lekcji.

4. Slajdy, fiszki i quizy

W edytorze wybierz **Tryb rozszerzony**, gdy potrzebujesz własnych pytań do poszczególnych rozdań albo bardziej rozbudowanej lekcji.

Możesz dodawać:

Element	Zastosowanie
Slajd tekstowy	Wprowadzenie, zasada lub wyjaśnienie.
Komentarz trenera	Osobny slajd z komentarzem prowadzącego. **Uwaga:** mimo nazwy jest pokazywany zawodnikom.
Rozdanie	Omówienie kart, pytanie, odpowiedź i komentarz.
Fiszka	Pytanie, a następnie odsłaniana odpowiedź i opcjonalny komentarz.
Quiz	Pytanie z wariantami odpowiedzi i późniejsze ujawnienie rozwiązania.
Omówienie / podsumowanie	Najważniejsze wnioski z lekcji.

Elementy można przestawiać, kopiować, ukrywać i usuwać z prezentacji. **Ukryj** pomija element w pokazie, zachowując go w materiale. **Usuń z prezentacji** usuwa element z tej prezentacji, pozostawiając materiały źródłowe.

Rozdanie w trybie rozszerzonym: możesz wybrać układ (jedna ręka, cztery ręce, ręka z sekwencją licytacji), wpisać pytanie, **Odpowiedź — ukrytą do ujawnienia**, **Komentarz — ujawniany po odpowiedzi** oraz **Notatkę trenera**. Opcja **Osobny krok: odsłoń pozostałe ręce** (dla układu z jedną ręką i z licytacją) dodaje krok, w którym grupa zobaczy pozostałe ręce.

Fiszka: wpisz pytanie i odpowiedź; możesz dodać **Komentarz trenera (opcjonalnie)** oraz rozdanie. Odpowiedź jest wymagana w gotowej fiszce. Mimo nazwy komentarz fiszki jest pokazywany zawodnikom w osobnym kroku.

Quiz: wpisz pytanie i od 2 do 4 wariantów odpowiedzi. Zaznacz jeden poprawny. Przy wariantach możesz wpisać wyjaśnienia (pole „Błąd, ponieważ…"; przy wariancie poprawnym — wyjaśnienie poprawności), a także dodać **Komentarz trenera (opcjonalnie)** i rozdanie.

Fiszkę lub quiz zapisz jako gotowy materiał, a następnie wybierz go w prezentacji. Jeśli utworzyłeś ćwiczenie w osobnym oknie, użyj **Odśwież listę**. Na końcu zapisz również prezentację jako gotową.

Zmiana fiszki lub quizu nie aktualizuje automatycznie wcześniejszej gotowej prezentacji — trzeba zapisać jej nową gotową wersję.

Tylko **Notatka trenera** („nigdy na ekranie zawodników") jest przeznaczona wyłącznie dla prowadzącego. **Odpowiedź**, **Komentarz**, element **Komentarz trenera** oraz pole **Komentarz trenera** w fiszce i quizie mogą zostać pokazane grupie. Nie umieszczaj prywatnych uwag o uczestnikach w polach przeznaczonych do ujawnienia.

Samodzielna nauka — quizy i fiszki wysyłane zawodnikom

Gotowe quizy i fiszki możesz wysłać zawodnikom do rozwiązania samodzielnie, bez lekcji i bez Twojej obecności.

1. W **bibliotece „Lekcje, quizy, fiszki"** kliknij **Wyślij do samodzielnej nauki** przy gotowym ćwiczeniu albo otwórz zakładkę **Samodzielna nauka**.
2. Wpisz tytuł paczki i ważność linków (domyślnie 30 dni). Wybierz ćwiczenia: pojedyncze quizy i fiszki albo wszystkie ćwiczenia z gotowej prezentacji.
3. Zaznacz zawodników z bazy albo dopisz nowych i kliknij **Utwórz paczkę i wyślij**.

4. Zawodnik z adresem e-mail dostaje osobisty link pocztą. Zawodnikowi bez adresu przekaż link sam (**Kopiuj link** albo **WhatsApp**). Linki widać tylko raz, zaraz po utworzeniu paczki; zgubiony link zastąpisz przyciskiem **Nowy link** (wyniki zostają).

Zawodnik otwiera link bez logowania. W quizie wybiera odpowiedź, a potem widzi, czy jest poprawna, wyjaśnienia wariantów i Twój komentarz. W fiszce odsłania odpowiedź i sam zaznacza „Wiedziałem" albo „Nie wiedziałem". Na końcu widzi wynik i może rozwiązać paczkę ponownie.

Na stronie paczki widzisz, kto otworzył i ukończył ćwiczenia, **wynik pierwszego podejścia**, **najlepszy wynik** i liczbę podejść oraz to, które pytania sprawiły najwięcej trudności. Wyniki są także na karcie zawodnika w sekcji **Samodzielna nauka**. Statusów nauki system nie zmienia — ustawiasz je jak dotąd.

5. Wybór uczestników i zagadnień

Na stronie **Prowadź lekcję**:

1. Wybierz gotową prezentację. Obok tytułu widoczny jest numer jej wersji.
2. Wpisz opcjonalną nazwę zajęć. Gdy pozostawisz ją pustą, zostanie użyty tytuł prezentacji.
3. W części **Zagadnienia** wpisz zagadnienia oddzielone przecinkami, np. „otwarcie 1BA, Stayman, transfery". Pole może być wstępnie uzupełnione z prezentacji.
4. Na końcu, w części **Uczestnicy**, zaznacz osoby z bazy. Pole **Szukaj** filtruje listę po imieniu, nazwisku lub adresie e-mail. Gdy baza zawodników jest pusta, zamiast listy zobaczysz komunikat „Baza zawodników jest pusta — dopisz uczestników poniżej".
5. Aby dopisać nowe osoby, rozwiń **Nowi uczestnicy**. Formularz zawiera sześć miejsc. E-mail jest opcjonalny; istniejący już adres oznacza tę samą osobę, bez tworzenia duplikatu.
6. Sprawdź **Historię uczestników w planowanym temacie**. Dla zaznaczonych osób z bazy pokazuje ona statusy nauki, liczbę zajęć z danym zagadnieniem i obecności oraz ostatnie zajęcia.
7. Kliknij **Rozpocznij lekcję**.

Zapisanie osoby na lekcję nie oznacza jej obecności. Obecność nie oznacza automatycznie opanowania materiału.

6. Pokazywanie materiału grupie

Panel prowadzącego zawiera notatki, odpowiedzi i — zależnie od materiału — pełne ręce. Przed rozpoczęciem sprawdź, które okno widzą uczestnicy.

Przy osobnym monitorze lub projektorze: kliknij **Otwórz ekran zawodników**, przenieś nowe okno na ekran dla grupy i ustaw je na pełnym ekranie. Panel prowadzącego pozostaw na swoim monitorze.

Podczas spotkania internetowego: udostępniaj okno ekranu zawodników. Jeśli musisz udostępniać panel prowadzącego albo używasz lustrzanego obrazu ekranu, zaznacz **Widok zawodników (ukryj notatki i rozwiązania)**. Opcja ukrywa zaplecze z odpowiedziami, ale nie zastępuje osobnego okna; przed udostępnieniem sprawdź również widoczność listy uczestników i pozostałych elementów panelu.

Każde kolejne kliknięcie **Otwórz ekran zawodników** tworzy nowy dostęp do ekranu i unieważnia poprzedni link. Korzystaj z nowo otwartego okna.

Jeśli przeglądarka zablokuje wyskakujące okno, panel i tak wyświetli komunikat „Otwarto nowe okno ekranu zawodników”, a poprzedni link przestanie działać. Gdy okno się nie pojawi, zezwól na wyskakujące okna dla tej strony i kliknij przycisk ponownie.

7. Prowadzenie pokazu

Sterowanie	Działanie
Dalej ▶	Przechodzi do kolejnego kroku.
◀ Wstecz	Wraca o jeden krok.
→ lub **Page Down**	Kolejny krok z klawiatury.
← lub **Page Up**	Poprzedni krok z klawiatury.
Lista **Kroki**	Bezpośrednie przejście do wybranej części lekcji.
Pełny ekran	Powiększa bieżące okno; zwykle klawisz Esc pozwala z niego wyjść.

Skróty przechodzenia nie działają podczas edycji pól formularza.

Krok nie zawsze oznacza nowe rozdanie. To samo rozdanie może mieć kilka etapów: pokazanie wybranej ręki, odkrycie pozostałych rąk, odpowiedź i komentarz — zależnie od przygotowania materiału. Fiszka ma trzy kroki: pytanie, odpowiedź i komentarz. Quiz ma dwa: pytanie i rozwiązanie.

W quizie przyciski wariantów (**A, B** — do **D**, zależnie od liczby wariantów) w części prowadzącego pokazują na ekranie zawodników komentarz do wariantu wskazanego przez uczestnika. Ponowne kliknięcie wybranego wariantu wyłącza ten wybór. Nie jest to formularz indywidualnych odpowiedzi uczniów.

> **Uwaga:** kliknięcie wariantu działa także na etapie pytania i od razu pokazuje grupie, czy wariant jest poprawny („✓ poprawna odpowiedź”), wraz z wyjaśnieniem. Klikaj wariant dopiero wtedy, gdy grupa skończy odpowiadać.

Nie wybieraj z listy późniejszego kroku z odpowiedzią, zanim grupa skończy pracować nad pytaniem — skok ujawnia treść wybranego etapu.

8. Obecność, przerwa i wznowienie

W panelu **Obecność** ustaw przy każdym uczestniku właściwy status: **Zapisany**, **Obecny**, **Nieobecny** lub **Usprawiedliwiony**. W panelu prowadzącego zmiana jest wysyłana od razu; zwracaj uwagę na ewentualne komunikaty błędów.

Po przerwie lub odświeżeniu można wrócić do zapisanego kroku. Na stronie rozpoczynania lekcji odszukaj **Ostatnie lekcje** i wybierz **Wznów pokaz** przy lekcji w toku. Nie klikaj ponownie **Rozpocznij lekcję**, jeśli chcesz kontynuować te same zajęcia.

Zakończoną lekcję można otworzyć przez **Otwórz**, a następnie użyć **Wznów lekcję** w panelu prowadzącego.

9. Zakończenie i zapis postępów

1. Kliknij **Zakończ lekcję** i potwierdź w okienku „Zakończyć lekcję?". Ekran zawodników pokaże zakończenie; prowadzący przejdzie do podsumowania zajęć. Jeśli okienko potwierdzenia się nie pojawia (np. przeglądarka blokuje okna dialogowe), lekcja nie zostanie zakończona — użyj zwykłej przeglądarki, np. Chrome.
2. Sprawdź obecność. Jeśli zmieniasz ją w podsumowaniu, kliknij **Zapisz obecność**.
3. W części **Zagadnienia i statusy nauki** wybierz status dla każdej osoby i zagadnienia:
   - **Omówione** — temat został omówiony;
   - **Przećwiczone** — temat został przećwiczony;
   - **Do powtórzenia** — potrzebny jest powrót do zagadnienia.
4. W razie potrzeby dodaj **Notatkę do zmian** i kliknij **Zapisz statusy**. Wybór **bez zmian** zachowuje dotychczasowy status.
5. Uzupełnij **Notatki z zajęć** i kliknij **Zapisz notatki**.

Do podsumowania prowadzi również link **Po lekcji: zagadnienia i statusy nauki**. Możesz tam dopisać pominiętego uczestnika oraz dodać zagadnienie. Zakończenie lekcji samo nie ustawia statusów nauki.

10. Porządkowanie biblioteki „Lekcje, quizy, fiszki"

Materiały są na rysowanej półce w trzech segregatorach: **Lekcje** (prezentacje), **Quizy** i **Fiszki**. Otwórz segregator, aby zobaczyć jego zawartość. Tabela pokazuje tytuł, dziedziny, stan, wersję i datę ostatniej edycji.

Gotowe prezentacje z dziedziną wyłącznie „licytacja" pojawiają się też na ekranie **Rozpocznij zajęcia** w sekcji **Lekcje**, na liście **Gotowe lekcje**. Pod listą jest linijka „Masz jeszcze N lekcje w przygotowaniu → Dokończ je w Bibliotece materiałów"; prowadzi do szkiców. Materiały mieszane oraz rozgrywkowe i wistowe prowadzisz wyłącznie z tej biblioteki.

Nad półką filtrujesz listy: **Stan** (szkice, gotowe, archiwum), **Dziedzina** (licytacja, rozgrywka, wist — także materiały mieszane, które mają ten znacznik), **Tylko mieszane** i **Szukaj** po tytule. Plakietki przy tytule pokazują dziedziny materiału; materiał z więcej niż jedną dziedziną jest oznaczony jako **mieszany** i prowadzisz go wyłącznie z tej biblioteki (lista „Lekcja brydża" pokazuje tylko lekcje dotyczące wyłącznie licytacji).

- **Edytuj** — otwiera roboczą treść materiału.
- **Utwórz wariant** — tworzy osobny wariant, zachowując oryginał; przydatne przy dostosowaniu lekcji do innej grupy.
- **Archiwizuj** — przenosi materiał do archiwum, zachowując wersje i przeprowadzone lekcje.
- **Przywróć** — przywraca materiał z archiwum.
- **Pytania standardowe** — pozwalają dopisywać własne często używane pytania. Zmiana tej listy nie zmienia pytań w już zapisanych wersjach materiałów.

11. Najczęstsze sytuacje

Sytuacja	Co zrobić
Nie mogę wybrać nowej lekcji	Sprawdź, czy utworzyłeś prezentację i zapisałeś ją jako gotową. Sama fiszka, quiz lub pierwszy szkic nie wystarczą.
Pokaz zawiera starą treść	Zapisz nową gotową wersję prezentacji i rozpocznij nowe zajęcia. Wcześniejsza sesja zachowuje swoją wersję.
Zniknęli zaznaczeni uczestnicy przed startem	Sprawdź, czy nie zmieniłeś prezentacji, co przeładowuje formularz. Wybieraj materiał przed uzupełnianiem reszty.
Nie otwiera się ekran zawodników	Sprawdź blokadę wyskakujących okien dla tej strony. Komunikat „Otwarto nowe okno" pojawia się także przy blokadzie. Ponowne otwarcie unieważnia poprzedni link.
Zawodnicy zobaczyli poprawną odpowiedź quizu za wcześnie	Kliknięto wariant A–D na etapie pytania. Ponowne kliknięcie tego samego wariantu wyłącza podświetlenie, ale grupa już je widziała.
„Zakończ lekcję" nic nie robi	Przeglądarka nie wyświetliła okienka potwierdzenia. Użyj zwykłej przeglądarki (np. Chrome).
Kreator nie dodał rozdań	Po **Pokaż rozdania** zaznacz rozdania (lub **Zaznacz wszystkie**) i kliknij **Wstaw zaznaczone**.
Stary ekran zawodników przestał działać	Użyj nowego okna utworzonego ostatnim kliknięciem „Otwórz ekran zawodników".
Uczestnicy widzą odpowiedzi zbyt wcześnie	Sprawdź, czy udostępniasz ekran zawodników oraz czy nie przeszedłeś już do etapu odpowiedzi.
Nie ma historii uczestnika	Nowa osoba może nie mieć historii; podgląd przed startem dotyczy zaznaczonych osób z bazy i wpisanych zagadnień.
Nie ma tabeli statusów nauki	Sprawdź, czy do zajęć przypisano uczestników i zagadnienia. Uzupełnij je w podsumowaniu.
Pojawia się błąd po zmianie kroku lub obecności	Nie zakładaj, że zmiana została zapisana. Po przywróceniu połączenia odśwież panel i sprawdź stan.

Podstawa opracowania

Odczytano lokalne pliki w `E:\_AI\Repo\7ba-licytacja-claude`: `lekcje/prowadz.php`, `lekcje/index.php`, `lekcje/edytor.php`, `lekcje/pokaz.php`, `lekcje/assets/editor.js`, `lekcje/assets/show.js`, odpowiednie fragmenty `lib/lessons.php`, `lib/players.php` i `zajecia.php`. Instrukcję porównano z nazwami kontrolek oraz logiką tych plików, a następnie zweryfikowano 26 października 2026 r. na działającej stronie licytacja.7ba.pl pełną próbą: utworzenie fiszki, quizu i prezentacji, rozpoczęcie lekcji z nowym uczestnikiem, ekran zawodników, kroki, obecność, zakończenie, statusy nauki, notatki, wznowienie i archiwizacja.

Zawodnicy i postępy nauki

Zawodnicy i postępy nauki: baza osób (imię i nazwisko, e-mail — ten sam adres oznacza tę samą osobę), historia zajęć z obecnością, omawiane zagadnienia ze statusami *Omówione / Przećwiczone / Do powtórzenia* i notatki trenera. Zapis na zajęcia nie oznacza obecności (w treningu obecność potwierdza pierwsza odzywka albo trener), a obecność nie oznacza opanowania — statusy ustawiasz w „Historia zajęć" lub na karcie zawodnika.

W historii są treningi, lekcje, nauka rozgrywki i analiza turnieju. Nauka rozgrywki zapisuje się przy rozpoczęciu lekcji razem z listą rozdań, a pierwsze wejście ucznia na stół oznacza go jako obecnego. Analiza turnieju trafia do historii, gdy dodasz uczestnika. Uczestnik pojawi się na karcie, jeśli pasuje do bazy po adresie e-mail albo dokładnym imieniu i nazwisku; w innym wypadku dopisz go w „Historia zajęć". Tam też dodasz zagadnienia omawiane na tych zajęciach.

Nauka rozgrywki

Nauka rozgrywki to trzecie narzędzie trenera obok treningów licytacyjnych i Turniejów PBN. Trener układa zadania rozgrywkowe, zbiera je w zestawy i lekcje, a potem prowadzi zajęcia przy wspólnym stole: uczeń rozgrywa rękę i dziadka, trener dokłada karty obrońców, pozostali uczniowie oglądają. Rozmowa odbywa się poza aplikacją (WhatsApp, Messenger, Google Meet).

Wejście i trzy ekrany

1. Zaloguj się jako trener.
2. Otwórz **Narzędzia trenera** → **Nauka rozgrywki**.

Strona startowa ma trzy karty:

- **Rozpocznij zajęcia** — gotowe lekcje, zajęcia z zestawu i przerwane zajęcia.
- **Biblioteka Materiałów Rozgrywkowych** — sześć segregatorów z tym, co już istnieje.
- **Przygotowanie materiałów** — tworzenie nowych rozdań, zestawów i lekcji.

Każde miejsce ma jedną rolę:

- **Przygotowanie materiałów** — tutaj powstają nowe rozdania, zestawy i lekcje. Niczego nie uruchamia.
- **Biblioteka Materiałów Rozgrywkowych** — tutaj tylko przeglądasz i porządkujesz materiały.
- **Rozpocznij zajęcia** — tutaj wybierasz gotową lekcję albo zestaw i prowadzisz zajęcia.

Kafelek jest widoczny tylko na trening.7ba.pl i tylko po włączeniu modułu. Na licytacja.7ba.pl i na test-licytacja moduł jest wyłączony.

Przewodnik w menu modułu prowadzi krok po kroku przez wszystkie opcje: rodzaje rozdań, zestaw, lekcję i jej status, uczniów, linki i pocztę, prowadzenie stołu oraz kopiowanie pozycji z Turniejów PBN.

Tytuły automatyczne

Nowe rozdanie, zestaw i lekcja dostają tytuł w formacie `DD.MM GG.MM XXXX`, np. `01.11 14.35 K7M2`: dzień i miesiąc, godzina oraz cztery znaki bez łatwych do pomylenia (0, O, 1, I, L). Tytuł jest wypełniony i można go zmienić. Zestaw ma przedrostek `Zestaw`, a lekcja `Lekcja`.

Puste pole tytułu przy zapisie też dostaje tytuł automatyczny. **Wyczyść** w edytorze generuje nowy tytuł i usuwa szkic.

Przygotowanie materiałów

Ekran ma trzy plakietki z ikoną w grupie **Utwórz**:

- **Nowe rozdanie** — otwiera edytor rozdania.
- **Nowy zestaw** — od razu tworzy pusty zestaw i otwiera okno jego kompletowania.
- **Nowa lekcja** — od razu tworzy lekcję w przygotowaniu i otwiera jej stronę. Ten sam przycisk jest na ekranie **Rozpocznij zajęcia**.

Importu PBN nie ma już w Przygotowaniu. Plik PBN wgrywasz w **Turniejach PBN**, a rozdania kopiujesz z turnieju kółkiem **R** do **Rozdań w trakcie przygotowania**.

Wspólne zestawy

W bibliotece rozgrywki każdy trener widzi publiczne pozycje innych trenerów. Rozdania oznaczone `.ai`, np. `4.3.2.ai`, powstały z pomocą AI i mogą zawierać błędy, dlatego przed zajęciami trzeba je przejrzeć. **Skopiuj do moich materiałów** tworzy Twoją własną kopię. Możesz ją zmieniać, a oryginał zostaje bez zmian.

Nowe rozdanie

Edytor pozwala ułożyć rozdanie:

- **Tytuł** — wypełniony automatycznie, edytowalny.
- **Tryb** — „Cztery ręce" albo „Tylko ręka i dziadek".
  - Cztery ręce: wszyscy gracze mają tyle samo kart (1–13), bez powtórzeń.
  - Ręka i dziadek: wypełniasz tylko rękę rozgrywającego i dziadka; obie mają tyle samo kart, a ręce obrońców są ukryte.
- **Kontrakt** — poziom, miano, kontra i rozgrywający.
- **Wychodzi** — gracz, który wistuje; domyślnie przeciwnik po lewej rozgrywającego.
- **Lewy zadania** — ile lew ma wziąć strona rozgrywającego. Przy pustym rozdaniu pole idzie za liczbą kart.
- **Dodaj licytację** — opcjonalna kasetka z odzywkami i wyborem rozdającego. Licytacja pojawia się przy rozdaniu w tabelce W N E S.
- **Wskaż kartę wistu** — opcjonalny wybór miana i koloru. Karta pojawia się przy rozdaniu jako informacja i sama się nie zagrywa. Przy czterech rękach musi być w ręce wistującego, a przy dwóch nie może być u rozgrywającego ani dziadka.
- **Instrukcja** — widoczna dla uczniów od początku.
- **Rozwiązanie** — ukryte do chwili, gdy trener je odkryje.

Ręce są obok klawiatury w układzie stolika: N u góry, S na dole, W po lewej, E po prawej. Kliknięcie ręki wybiera gracza.

Kliknij kartę, żeby przypisać ją wybranemu graczowi; drugie kliknięcie zdejmuje kartę. Gdy trzech graczy ma po 13 kart, wolne karty same przechodzą do czwartego. Reguła działa tylko przy dodawaniu karty, więc pełne rozdanie można poprawiać. Pełna ręka nie przyjmie kolejnej karty — najpierw zdejmij jedną.

Notka przy siatce przypomina, że rozdanie może być pełne (po 13 kart) albo niepełne, a wszyscy wpisani gracze muszą mieć tyle samo kart. Pasek pokazuje stan, np. „po 5 kart — rozdanie niepełne".

Zapis jest możliwy tylko dla poprawnego rozdania. Zapisane rozdanie pojawia się w **Rozdaniach gotowych** albo **w trakcie przygotowania** — zależnie od stanu.

Nowy zestaw

Okno kompletowania działa w dwóch trybach: nowego zestawu i dodawania do istniejącego.

- U góry nowego zestawu jest pole tytułu z propozycją `Zestaw ...`; można je zmienić.
- **Rozdania bez zestawu** — lista rozdań spoza zestawów.
- **Rozdania w zestawach** — każdy zestaw rozwija się i pokazuje swoje rozdania. To podgląd zawartości, a nie kopiowanie.
- Każdy wiersz ma tytuł (otwiera edytor w nowej karcie), kontrakt, liczbę kart i tryb.
- Wyszukiwarka filtruje wszystkie listy i sama otwiera część z trafieniem.
- Przypięty pasek pokazuje licznik „n z 50" i przycisk **Utwórz zestaw** albo **Dodaj do zestawu**.

Wybranie rozdania z innego zestawu nie zabiera go tamtemu zestawowi: to samo rozdanie może być w kilku zestawach, a jego poprawka działa wszędzie. To samo rozdanie widoczne na kilku listach liczy się raz. Rozdania już będące w uzupełnianym zestawie są zaznaczone i zablokowane. Kolejność w zestawie odpowiada kolejności zaznaczania; potem poprawisz ją na stronie zestawu. Limit 50 rozdań pilnuje przeglądarka i serwer.

Nowy zestaw może być pusty. Utworzenie zestawu i zapis rozdań to jedna czynność: błąd nie zostawia pustego zestawu. Po zapisie otwiera się strona zestawu.

Na stronie zestawu są: nazwa, **Dodaj rozdania** (otwiera okno kompletowania), kolejność rozdań, usuwanie pozycji i **Zapisz zestaw** na dolnym pasku. Zestaw możesz od razu oznaczyć jako gotowy i uruchomić z niego zajęcia na ekranie **Rozpocznij zajęcia** (sekcja **Zestawy**, lista **Zajęcia z zestawu**). Zestaw w przygotowaniu i pusty nie startują.

Biblioteka Materiałów Rozgrywkowych

Biblioteka niczego nie tworzy i nie uruchamia. Ma sześć segregatorów w stałej kolejności:

1. **Lekcje gotowe** — gotowe lekcje; **Otwórz** i **Usuń**.
2. **Lekcje w trakcie przygotowania** — lekcje, którym brakuje oznaczenia jako gotowa.
3. **Zestawy gotowe** — zestawy dopuszczone do zajęć.
4. **Zestawy w trakcie przygotowania** — nowe i zaimportowane (JSON, PBN) do przejrzenia.
5. **Rozdania gotowe** — pojedyncze rozdania dopuszczone do użycia.
6. **Rozdania w trakcie przygotowania** — nowe i skopiowane z turniejów kółkiem **R**.

Nad półką jest **Szukaj we wszystkim** oraz filtry **Pochodzenie** i **Turniej PBN**. Każdy segregator ma własne pole **Szukaj**. Pozycje można **Upublicznić** albo **Ustawić jako prywatne**; zmiana cudzej publicznej pozycji tworzy Twoją prywatną kopię. Rozdania użyte w zestawie albo lekcji nie dają się usunąć — komunikat mówi, gdzie są.

Lekcja rozgrywki

Lekcja to plan zajęć: tytuł, do 50 rozdań i grupa do 9 zawodników. Ma status:

- **w przygotowaniu** — można ją zapisywać i poprawiać, ale nie startuje,
- **gotowa** — można ją rozpocząć.

Nowa lekcja i lekcja utworzona z zestawu zaczynają jako **w przygotowaniu**. Lekcje istniejące przed wdrożeniem też są w przygotowaniu, dopóki trener ich nie oznaczy.

1. Na ekranie **Rozpocznij zajęcia** albo w **Przygotowaniu materiałów** kliknij **Nowa lekcja** — od razu powstaje pusta lekcja i otwiera się jej strona. Tytuł jest już wypełniony.
2. Kliknij **Dodaj zestaw**, **Dodaj rozdanie** albo **Dodaj uczestników** i zaznacz, co ma wejść do lekcji. W **Dodaj rozdanie** jest też **Utwórz nowe rozdanie**.
3. Uczestników możesz wyszukać, zaznacz do 9 i wskaż, kto **Gra**. Pierwszy zaznaczony dostaje rolę grającego, pozostali oglądają.
4. Kliknij **Zapisz lekcję** na dolnym pasku. Przycisk jest aktywny, gdy lekcja ma choć jeden element.
5. W sekcji **Zestaw materiałów do lekcji** sprawdź wybór. Kolejność ustawiasz liczbami; „usuń" wyjmuje pozycję z lekcji, ale zostawia rozdanie w bibliotece.
6. Kliknij **Oznacz jako gotową**. Przycisk zapala się po zapisaniu lekcji z co najmniej jednym rozdaniem, a niezapisana zmiana znów go wyszarza.

Edytuj gotową lekcję otwiera listę gotowych lekcji; po wyborze lekcja otwiera się na tym samym ekranie.

Gotowa lekcja ma przyciski **Wróć do przygotowania** i **Rozpocznij zajęcia**. Zapis gotowej lekcji bez rozdań automatycznie przywraca ją do przygotowania z komunikatem. Start lekcji w przygotowaniu jest odrzucany także przy ręcznym żądaniu.

Utwórz nowe rozdanie w lekcji najpierw zapisuje tytuł, kolejność i zawodników, potem otwiera edytor. Po zapisaniu rozdania wracasz do lekcji z nową pozycją.

Zarchiwizowani zawodnicy są przy starcie pomijani, a ich imiona pojawiają się w komunikacie.

Zajęcia na żywo

Na ekranie **Rozpocznij zajęcia** są trzy rozwijane listy:

1. **Gotowe lekcje** — wybierz **Rozpocznij**. Pusta lekcja i lekcja w przygotowaniu nie startują.
2. **Zajęcia z zestawu** — wybierz **Rozpocznij** przy gotowym, niepustym zestawie. Powstaje kopia rozdań; późniejsze zmiany zestawu nie zmieniają rozpoczętych zajęć.
3. **Trwające i przerwane** — **Wróć** otwiera stół w tym samym miejscu, a **Zakończ** zamyka zajęcia i wyłącza linki uczniów. Wpis w historii zawodnika zostaje.

Linijka pod **Gotowymi lekcjami** pokazuje, ile lekcji czeka w przygotowaniu i prowadzi do segregatora **Lekcje w trakcie przygotowania**.

- **Trener** widzi wszystkie karty, gra za obrońców i może zagrać każdą inną kartę, żeby pokazać wariant; cofa ruchy, przechodzi między rozdaniami, odkrywa rozwiązanie i karty obrońców, zmienia role i zamyka zajęcia.
- **Grający** dokłada karty rozgrywającego i dziadka; jest najwyżej jeden grający naraz.
- **Oglądający** widzi to samo co grający, ale nie klika.

Uczniowie wchodzą osobnymi linkami bez konta. Link jest ważny domyślnie 14 dni i można go odebrać albo wydać nowy.

Uczniowie i linki

Panel trenera pozwala dodać ucznia z bazy zawodników albo spoza bazy:

- **Dodaj z bazy** — wybierz osobę i rolę. Uczeń zaczyna bez linku; imię i adres są kopiowane do zajęć.
- **Dodaj i pokaż link** — dla osoby spoza bazy: imię, rola i ważność linku. Link pokazuje się raz.
- **Roześlij linki** — wysyła pocztę uczniom, którzy mają adres i nie mają jeszcze wydanego linku. Wynik podaje liczbę wysłanych, nieudanych i pominiętych. Nieudana wysyłka cofa wydanie linku, żeby można było spróbować ponownie.
- **Kopiuj linki** — wydaje linki pozostałym uczniom i pokazuje listę „imię: link" do wklejenia. Lista zostaje w panelu do odświeżenia strony i można ją skopiować ponownie.
- **Nowy link** — unieważnia poprzedni adres, także wysłany mailem; aplikacja pyta o potwierdzenie.
- **Odbierz** — natychmiast blokuje dostęp.
- **Uczyń grającym / oglądającym** — zmiana działa od razu, bez nowego linku.

Przy uczniu widać stan: „bez adresu e-mail", „link nie wydany", „link wydany" i „wszedł". Automatyczne akcje nigdy nie unieważniają wydanego linku.

Prowadzenie

- **Cofnij** — usuwa ostatnie zdarzenie (kartę, wyjście obrońcy albo zmianę zwycięzcy).
- **Od początku** — czyści rozdanie i ponownie ukrywa karty oraz rozwiązanie.
- **Odkryj / Ukryj karty** — pokazuje lub chowa niezagrane karty obrońców i rozwiązanie.
- **◀ / ▶ rozdanie** — zmienia rozdanie; każde ma własny przebieg i własny znacznik odkrycia.
- **Dodaj rozdanie** — wyszukuje rozdanie w bibliotece i dopisuje je na koniec zajęć. Trwające rozdania i ich przebieg zostają; biblioteka i lekcja się nie zmieniają. Limit to 50 rozdań. Obok jest link **Nowe rozdanie w edytorze**, który otwiera edytor w nowej karcie.
- **Zakończ zajęcia** — usuwa stan i unieważnia linki; rozdania, zestawy i lekcje zostają.

Przebieg przy czterech rękach

Silnik pilnuje kolejki, dołożenia do koloru i liczy lewy. Grający klika swoje karty, trener karty obrońców. Po osiągnięciu celu i po ostatniej lewie stół pokazuje wynik.

Przebieg przy dwóch rękach

Silnik nie zna rąk obrońców. Każda lewa ma po jednej karcie rozgrywającego i dziadka oraz ewentualnie wyjście obrońcy:

- Trener wskazuje kolor wyjścia, opcjonalnie wysokość. Sama wysokość nie jest potrzebna, gdy nie ma znaczenia.
- Po wyjściu obrońcy gra najpierw ręka, potem dziadek (albo odwrotnie, zależnie od miejsca).
- Gdy lewę weźmie obrońca, trener wskazuje jego kolejne wyjście.
- Program proponuje zwycięzcę lewy; przed następnym zagraniem trener może go zmienić jednym kliknięciem.

DD (double dummy)

DD liczy przeglądarka trenera, tylko przy czterech rękach i dopiero po kliknięciu **Analiza DD**. Ten sam przycisk ją chowa. Przy każdej legalnej karcie pojawia się liczba lew strony, która jest na ruchu, przy najlepszej grze obu stron. Uczniowie nie dostają DD ani skryptu DD.

Kopiowanie z Turniejów PBN i analizy

W widoku turnieju i na stole analizy przy bieżącym rozdaniu są kółka **L / R / W**. Kółko **R** kopiuje rozdanie do **Rozdań w trakcie przygotowania** biblioteki rozgrywki. Kopia ma znacznik pochodzenia **PBN · [turniej] · rozd. N**; jej stan zmienisz w bibliotece. Kółka w widoku turnieju i na stole analizy mają wspólny stan. Szczegóły: rozdział „Turnieje PBN, znaczniki L / R / W i analiza z grupą".

- W środku lewy pozycja cofa się do początku tej lewy.
- Tytuł i liczbę lew uzupełnia trener; propozycja liczby lew jest wyliczana z kontraktu i już wziętych lew.
- Do rozdania nie trafiają nazwiska ani dane par.
- Pozycje bez pełnego układu (np. końcówki PBN bez rąk obrońców) nie są przenoszone — ułóż je ręcznie w edytorze.
- Po skopiowaniu rozdania przejdź do biblioteki, uzupełnij je i skompletuj zestaw.

Czego nie ma

- Samodzielnej pracy ucznia bez trenera.
- Czatu i dźwięku w aplikacji.
- Zapisu prób i wyników; po zajęciach zostają rozdania, zestawy i lekcje.
- Automatycznej gry obrońców.
- Eksportu rozdań rozgrywkowych do PBN i udostępniania ich innym trenerom.

Ograniczenia i wskazówki

- Zajęcia mają najwyżej 9 aktywnych uczniów i jednego grającego; lekcja ma najwyżej 50 rozdań.
- Link ucznia domyślnie wygasa po 14 dniach; trener może wydać nowy.
- Po zamknięciu zajęć linki przestają działać, a stan gry jest usuwany.
- Poczta wychodzi tylko wtedy, gdy serwer ma skonfigurowaną wysyłkę. W trybie testowym wiadomości zapisują się jako pliki `.eml` i nie trafiają do skrzynek.
- Jeśli strona wygląda staro, odśwież Ctrl+F5.
- Kolory i układ są stonowane, zgodne z wyglądem trening.7ba.pl; na telefonie wiersze kart zawijają się, a stół układa się w dwie kolumny.

Nauka wistu

Nauka wistu to osobne narzędzie trenera obok licytacji, Turniejów PBN i Nauki rozgrywki. Uczy wyboru karty obrońcy: pierwszego wistu, jego kontynuacji po zobaczeniu dziadka oraz wistu w środku rozdania. Każdy uczeń

wybiera kartę sam, a trener odkrywa odpowiedzi naraz i wskazuje kartę do dalszej gry. Rozmowa odbywa się poza aplikacją (WhatsApp, Messenger, Google Meet).

Wejście i trzy ekrany

1. Zaloguj się jako trener.
2. Otwórz **Narzędzia trenera** → **Nauka wistu**.

Strona startowa ma trzy karty:

- **Rozpocznij zajęcia** — gotowe lekcje, zajęcia z zestawu i otwarte stoły.
- **Biblioteka Materiałów Wistowych** — sześć segregatorów z tym, co już istnieje.
- **Przygotowanie materiałów** — nowe rozdanie, zestaw, lekcja i zestawy ustaleń.

Kafelek jest widoczny tylko na trening.7ba.pl i tylko po włączeniu modułu flagą `wist_enabled`.

Rozdanie wistowe

Rozdanie (w bibliotece nazywane też pozycją) różni się punktem startu:

- **Pierwszy wist** — pierwszą kartę zagrywa obrońca po lewej rozgrywającego. Gdy jest nim uczeń, pierwsza decyzja dotyczy tej karty. Program proponuje tę pozycję.
- **Wist środkowy** — zadanie zaczyna się od zagranych kart z początku rozdania. Po ich odtworzeniu kolejka musi przypadać na ucznia. Tak zapisujesz też zadanie, w którym pierwszą kartę ma zagrać partner.

Pola rozdania:

- tytuł z automatyczną propozycją w formacie `DD.MM GG.MM XXXX`, np. `01.11 14.35 K7M2`;
- poziom 1 podstawowy, 2 średni, 3 zaawansowany;
- kontrakt: poziom, miano, kontra lub rekontra, rozgrywający;
- licytacja jako tekst;
- pozycja ucznia — jeden z obrońców, nigdy rozgrywający ani dziadek;
- ręka ucznia i dziadek — obowiązkowe; ręce partnera i rozgrywającego — obie albo żadna;
- zagrane karty — tylko przy wiście środkowym, w kolejności od pierwszego wyjścia;
- ustalenia wistowe i sygnały — wybrany zestaw;
- instrukcja i opcjonalne pytanie do przemyślenia, widoczne od początku;
- wzorzec pierwszej decyzji: karty najlepsze i dopuszczalne;
- omówienie, ukryte do odkrycia rąk, i notatki trenera, nigdy niewidoczne dla ucznia.

Ręce wpisujesz z początku zadania, a nie tylko karty pozostałe: zagrane karty są odtwarzane tak samo jak ruchy na stole. Wszystkie wpisane ręce mają tyle samo kart, liczonych z kartami zagranymi w zadaniu. Gdy partner i rozgrywający nie są wpisani, program pilnuje tylko, żeby karta wskazana przez trenera nie leżała w znanej ręce i nie była już zagrana; dokładanie do koloru sprawdza trener.

Wzorzec opisuje tylko pierwszą decyzję. Oceny późniejszych decyzji daje trener na żywo.

Zestawy ustaleń

Zestaw ustaleń to nazwany tekst konta trenera: rodzaj wistów i znaczenie sygnałów. Zadanie wybiera jeden zestaw albo żaden, a uczeń widzi go pod licytacją przez całe zajęcia. Zajęcia pracują na kopii tekstu, więc późniejsza zmiana zestawu dotyczy nowych zajęć. Zestawu użytego w zadaniu nie można usunąć.

Zestaw i lekcja

Zestaw to uporządkowana lista od 0 do 50 rozdań; jedno rozdanie może być w wielu zestawach. Poprawa rozdania jest widoczna we wszystkich zestawach, a rozpoczęte zajęcia grają na kopii z chwili startu.

Lekcja wistu ma tytuł, status **robocza** albo **gotowa**, do 50 rozdań i opcjonalną grupę do 9 zawodników. Do zajęć wchodzi tylko lekcja gotowa i niepusta. Dodanie zestawu kopiuje jego listę do lekcji, a późniejsza zmiana zestawu nie zmienia lekcji.

Na ekranie **Rozpocznij zajęcia** przycisk **Nowa lekcja** od razu tworzy lekcję i otwiera jej edycję. **Nowy zestaw** od razu tworzy pusty zestaw i otwiera jego kompletowanie — dokładnie tak samo jak plakietki w Przygotowaniu materiałów.

Zajęcia na żywo

Zajęcia startują z gotowej lekcji albo z gotowego zestawu. Trener ma do 9 uczniów z osobistymi linkami bez konta, ważnymi domyślnie 14 dni. Działają: wybór z bazy zawodników, **Kopiuj linki**, **Roześlij linki** i **Nowy link**.

Przebieg zadania:

1. Stół pokazuje uczniowi kontrakt, licytację, ustalenia, instrukcję, jego rękę i widoczne lewy.
2. Kolejka przypada na ucznia, więc zaczyna się punkt decyzji. Każdy klika kartę i może ją zmieniać do odkrycia odpowiedzi.
3. Trener widzi na bieżąco, kto i co wybrał. Uczniowie widzą tylko swój wybór i liczbę oddanych odpowiedzi.
4. Trener naciska **Pokaż odpowiedzi**. Wszyscy widzą rozkład kart i imiona, a przy pierwszej decyzji także wzorzec. Odpowiedzi nie można już zmieniać, a odkrycie nie czeka na brakujące odpowiedzi.
5. Trener wskazuje kartę do dalszej gry. Domyślnie podświetlona jest karta najlepsza z wzorca, a gdy jest ich kilka — pierwsza.
6. Trener zagrywa karty partnera, rozgrywającego i dziadka; gdy znów przypada kolej ucznia, wraca punkt decyzji. Przycisk **Zagraj za uczniów** pomija decyzję, gdy karta jest oczywista.
7. W dowolnej chwili trener może odkryć wszystkie ręce i omówienie oraz przejść do następnego zadania.

Cofnij usuwa ostatnią kartę i przywraca odkryte odpowiedzi punktu. **Od początku** czyści odpowiedzi i znów ukrywa dziadka w zadaniu z pierwszym wistem. Zadanie nie musi trwać do końca rozdania; kończy je trener.

Co widzi uczeń

Dane	Do wskazania pierwszego wistu	Później	Po odkryciu rąk
Własna ręka, licytacja, ustalenia, instrukcja	tak	tak	tak
Karty zagrane	tak	tak	tak
Dziadek	tylko w wiście środkowym	tak	tak
Reszta partnera i rozgrywającego	nie	nie	tak, gdy są wpisane
Wzorzec	nie	po odkryciu odpowiedzi pierwszej decyzji	tak
Omówienie	nie	nie	tak
Notatki trenera	nigdy	nigdy	nigdy
Odpowiedzi innych	do odkrycia nie	do odkrycia nie	tak

Serwer buduje odpowiedź osobno dla roli i ucznia; karty nie są wysyłane i ukrywane dopiero w przeglądarce. Odkrycie rąk dotyczy tylko bieżącego zadania, a powrót do początku ponownie ukrywa ręce, odpowiedzi i dziadka.

DD i telefon

Liczby lew przy kartach (double dummy) widzi tylko trener i tylko przy czterech znanych rękach; skrypty DD ładuje wyłącznie widok trenera. Uczeń na telefonie widzi swoją rękę i wybór bez przewijania tabeli.

Kopiowanie z Turniejów PBN

W widoku turnieju i na stole analizy kółko **W** kopiuje bieżące rozdanie do **Rozdań w trakcie przygotowania** biblioteki wistu. Kopia ma znacznik pochodzenia **PBN · [turniej] · rozd. N** i czeka na przejrzenie. Kółka w obu miejscach mają wspólny stan; szczegóły opisuje rozdział „Turnieje PBN, znaczniki L / R / W i analiza z grupą”.

Po zajęciach

Zamknięcie usuwa stan, odpowiedzi i linki. Rozdania, zestawy i lekcje zostają, próby nie są zapisywane, a zajęcia pojawiają się w historii zawodników z rodzajem **nauka wistu**.

Turnieje PBN, znaczniki L / R / W i analiza z grupą

Turnieje PBN to jedno miejsce na plik PBN: import raz, lista turniejów, widok rozdań oraz kopiowanie rozdań do bibliotek. Stare adresy analizy (`analiza-turnieju.php`, `analiza/stol.php`) działają dalej.

Wejście i praca bez logowania

1. Otwórz **Narzędzia trenera** → **Turnieje PBN**.

2. Zaloguj się kontem trenera albo wybierz **Kontynuuj bez logowania**.

Bez logowania możesz importować pliki i analizować je z grupą, ale nie zapiszesz niczego do bibliotek. Dostajesz wtedy **link powrotu** do swoich turniejów — zachowaj go, bo daje dostęp do Twoich importów. Zapis do bibliotek wymaga konta trenera.

Import pliku

Rozwiń **Importuj plik PBN** i:

1. wpisz **Tytuł turnieju** (opcjonalnie — pusty tytuł dostanie nazwę z pliku),
2. wybierz **Plik PBN** (do 10 MB, do 5000 zapisów) albo wklej tekst w **Albo wklej PBN**,
3. kliknij **Wczytaj i pokaż raport**.

Najpierw zobaczysz podgląd: rozpoznany format, kodowanie, liczbę rozdań i zapisów stołów, a także **Uwagi do pliku**, **Odrzucone rekordy** i konflikty numeracji. Nic nie trafia na listę przed zatwierdzeniem.

- Zaznacz rozdania, które wchodzą do turnieju (czyste są zaznaczone od razu).
- Rozdania w konflikcie układu możesz dopuścić polem **dopuszczam rozdania w konflikcie**.
- Kliknij **Zatwierdź turniej**. Od tej chwili źródło jest niezmienne: możesz z niego tworzyć kolejne zestawy i sesje, ale nie zmieniasz zaimportowanych rozdań.
- **Anuluj import (usuwa tylko ten podgląd)** porzuca niezapisany podgląd.

Lista turniejów

Tabela pokazuje **Turniej**, **Datę**, liczbę **Rozdań**, liczbę **Zapisów stołów** i kolumnę **Status analizy**.

- **Nowy** — turniej nie ma jeszcze żadnej sesji analizy.
- **W toku N · Zakończone N** — liczba sesji grupowych w danym stanie. Nazwa stanu jest przyciskiem: najechanie, fokus albo pierwsze dotknięcie otwiera dymek z listą sesji (nazwa, data, liczba rozdań i uczestników, stan oraz link powrotu). Esc i kliknięcie obok zamykają dymek.
- **niezatwierdzony** — tylko dla niedokończonego importu.

Nad listą działają **Szukaj** (nazwa albo data) i filtr **Status analizy**: **Wszystkie / Nowe / W toku / Zakończone**. Filtry łączą się z wyszukiwaniem.

Widok turnieju

Kliknij nazwę turnieju. Zobaczysz tabelę rozdań: rozdanie, rozdającego i założenia, zapisy stołów (bez nazwisk), wybór stołu do rozgrywki i wistu oraz kolumnę **Do bibliotek**.

Znaczniki L / R / W

Przy każdym rozdaniu są trzy kółka:

- **L** — kopia do biblioteki licytacji (**Rozdania w trakcie przygotowania**),
- **R** — kopia do biblioteki rozgrywki,

- **W** — kopia do biblioteki wistu.

Kółko pełne oznacza, że kopia istnieje; puste — że jej nie ma. Jedno rozdanie może mieć od 1 do 3 znaczników. Kliknięcie pustego kółka kopiuje rozdanie z wybranego stołu (dla **L** — układ) i pokazuje komunikat z liczbą skopiowanych, podłączonych i już oznaczonych pozycji.

Kliknięcie pełnego kółka pyta **„Usunąć też kopię z biblioteki?"**:

- **OK** usuwa kopię tylko wtedy, gdy jest nietknięta (ten sam tytuł i treść) i nieużyta w zestawie ani lekcji;
- **Anuluj** zostawia kopię i zdejmuje wyłącznie znacznik.

Kopia ma pochodzenie **PBN · [turniej] · rozd. N**. W bibliotece filtrujesz ją polem **Turniej PBN** i znacznikiem pochodzenia **PBN**.

Na dole listy jest przypięty pasek: **Zaznacz wszystkie**, licznik zaznaczonych, hurtowe przyciski **L / R / W** i **Analizuj z grupą**. Zaznaczenie rozdania i użycie L/R/W kopiuje wszystkie zaznaczone pozycje. Gość nie widzi znaczników L/R/W; serwer odrzuca ich użycie.

Sesje analizy z grupą

Pod tabelą rozdań jest sekcja **Sesje analizy z grupą** — wyłącznie Twoje sesje z tego turnieju: nazwa/grupa, data, liczba rozdań, liczba uczestników, stan oraz przyciski:

- **Wróć do sesji** — sesja w toku,
- **Otwórz** — sesja zakończona,
- **Wznów** — ponowne otwarcie sesji zamkniętej.

Prywatny **Przegląd trenera** ma osobny wiersz i nie liczy się do statusu analizy.

Analizuj z grupą

Zaznacz rozdania i kliknij **Analizuj z grupą**. W polu **Nazwa sesji / grupa** wpisz nazwę (podpowiedź: `[turniej] – [data]`). Jeśli istnieje już sesja grupowa z dokładnie tym samym zestawem rozdań, strona pyta **Wróć do istniejącej / Utwórz nową** i nie tworzy duplikatu przed decyzją.

Przegląd trenera

Przy każdym rozdaniu jest przycisk **Przeglądaj**. Pierwsze kliknięcie zakłada prywatną sesję trenera dla tego turnieju (bez uczestników i linków zaproszeń) i otwiera wybrane rozdanie na stole analizy. Kolejne kliknięcia wracają do tej samej sesji. Sesja prywatna ma pełne narzędzia (licytacje stołów, rozgrywkę, DD, notatki) i kółka L/R/W, ale nie pojawia się na liście sesji grupowych ani w **Statusie analizy**.

Stół analizy

Na stole analizy przy bieżącym rozdziale widzisz trzy kółka **L / R / W** — tylko trener-organizator z kontem. Uczestnicy i goście ich nie widzą, a serwer odrzuca próbę zapisu. Stan jest wspólny z widokiem turnieju (ta sama tabela, te same funkcje i ta sama zasada odznaczania). R/W biorą bieżący zapis stołu w sesji, L — układ rozdania.

Kółka zastąpiły dawne przyciski „Zapisz rozdanie w bibliotece” i „Do biblioteki rozgrywkowej”; przycisk „Do biblioteki wistowej” również nie jest już potrzebny — jego rolę przejęło kółko **W**.

Ograniczenia i wskazówki

- Turniej z więcej niż 200 rozdziałami nie otworzy prywatnego przeglądu (limit zestawu analizy).
- Lista turniejów wykonuje dodatkowe zapytanie o sesje dla maksymalnie 200 pozycji.
- Dymek statusu na telefonie jest oknem nad treścią i nie kotwiczy się przy znaczniku.
- Po usunięciu kopii z biblioteki znacznik gaśnie; usunięcie rozdania z biblioteki czyści też znacznik.
- Status analizy dotyczy tylko sesji grupowych; **Przegląd trenera** jest poza nim.