

# Instrucciones para jugar equipos

## en RealBridge

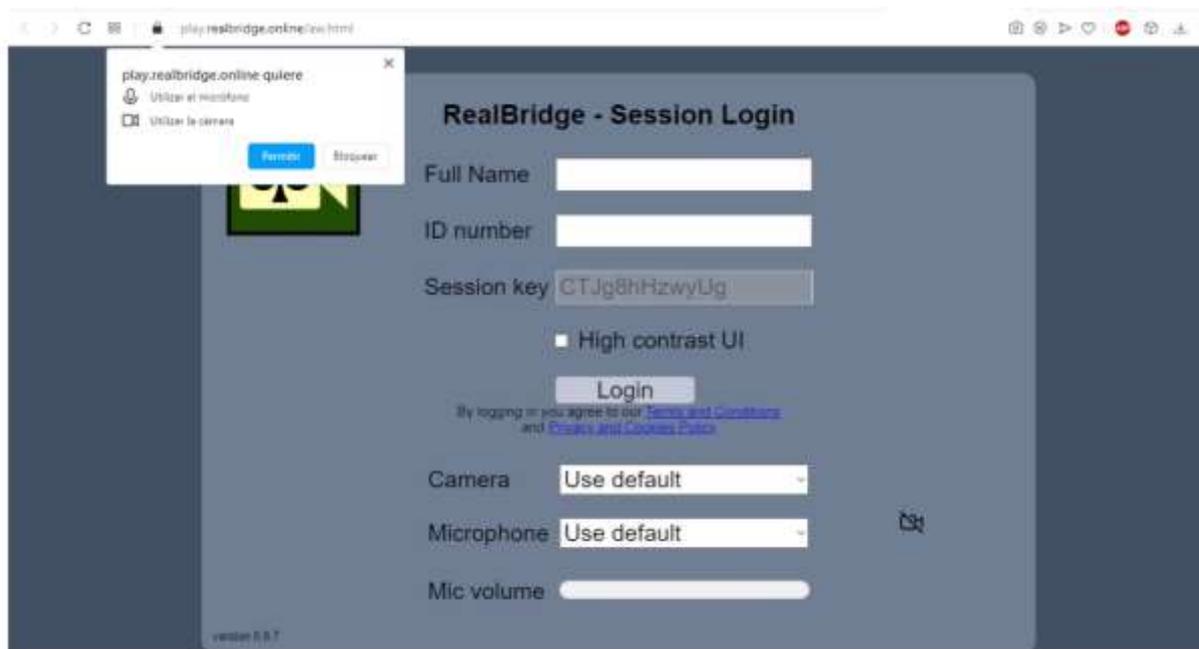
1. A cada torneo en RealBridge se accede pinchando en un enlace que os vamos a enviar por correo y/o que estará en la página web de la AEB (en la información del torneo). El enlace será, por ejemplo (éste ya no es válido, es de un torneo anterior):

<https://play.realbridge.online/bk.html?p=23085&q=JB7n1tsGG0zz>

aunque a veces también os daremos un enlace “corto” para que lo podáis teclear en vuestro navegador si fuera necesario. Por ejemplo (éste ya no es válido, es de un torneo anterior):

<https://tinyurl.com/yacgvtrr>

2. Cuando pinchemos con el enlace, lo primero que aparecerá es una ventana parecida a la siguiente (todas las imágenes que mostraremos pueden ser un poco distintas en función de si entramos desde un ordenador portátil, desde un teléfono, desde una tablet, etc.):



Esta ventana es para entrar directamente en el torneo de Realbridge que vamos a jugar (no es como BBO, que primero entramos en el “lobby” y luego nos invitan a un torneo). Hay dos cosas importantes a hacer en esta pantalla: a) Darle al botón (si aparece) de “**Permitir**” cuando nos pregunten si damos permiso a que Realbridge utilice nuestra cámara y nuestro micrófono, como se ve en la figura en la parte de

arriba a la izquierda; y b) Poner **nuestro nombre y primer apellido** en el primer recuadro en blanco (“Full Name”).

Si todo va bien, tenemos que ver nuestra imagen en el recuadro previsto para ello, y también comprobar que la línea del micrófono (en verde en la siguiente imagen) se mueve cuando hablamos.

Terms and Conditions and [Privacy and Cookies Policy](#)'. Below this are dropdown menus for 'Camera' and 'Microphone', both set to 'Use default'. At the bottom left is a 'Mic volume' slider with a green bar indicating volume. On the right side, there is a small video window showing a man speaking. The version number 'version 0.8.7' is in the bottom left corner."/>

RealBridge - Session Login

Full Name

ID number

Session key

High contrast UI

By logging in you agree to our [Terms and Conditions](#) and [Privacy and Cookies Policy](#)

Camera

Microphone

Mic volume

version 0.8.7

Finalmente apretamos en el botón “Login” para entrar en el torneo.

- Una vez en el torneo, el árbitro habrá preparado tantas mesas como equipos estén jugando el torneo. Cada equipo tiene asignada una mesa, donde aparece el nombre de su equipo. Por ejemplo, en la siguiente figura vemos el torneo cuando aún no nos hemos “sentado” en ninguna mesa y las vemos todas (en este torneo hay 6 equipos),

Como se ve, en la mesa 1 se debe sentar el equipo de nombre “Maccabi” (en círculo rojo) y sólo hay uno de sus jugadores (Gabriel Carrasco) sentado en posición Norte. Si Usted fuera de ese equipo, debería pinchar en Sur (si va a jugar de pareja con Gabriel) o en cualquiera de Este/Oeste (si Gabriel es compañero de equipo pero no es su pareja en el siguiente partido).



4. Mientras no empiece el torneo, Usted estará en la mesa con sus compañeros de equipo, a los que verá gracias a las cámaras y podrá hablar con ellos, tal y como se ve en la siguiente imagen:



5. Cuando empiece la primera ronda, los jugadores de su equipo que estén en N-S se quedarán en la mesa y, de repente, aparecerán en Este-Oeste los contrarios de esa ronda. En cambio, los jugadores de su equipo que estén en E-O serán llevados a la mesa del otro equipo, donde jugarán contra los N-S de ese equipo. Lo importante es que nadie tiene que hacer nada para eso, es todo automático.



- Después de jugar la ronda, el programa automáticamente llevará a los jugadores E-O de vuelta a la mesa de su equipo, donde podrán comentar las manos que han jugado mientras esperan a la siguiente ronda.

Si en la siguiente ronda un jugador del equipo NO va a jugar, entonces debe abandonar la mesa (con el botón “Leave”) para que su compañero de equipo que vaya a jugar ocupe su lugar. Esos cambios sí que tienen que hacerlos los jugadores, NO es algo automático que haga el programa.

- Cualquier problema que se produzca, hable primero con sus compañeros de equipo para ver si ellos saben cómo resolverlo (para ver las cartas más grandes, para salir de la mesa, si se le queda bloqueado el programa, etc.). Si no le pueden ayudar, llame entonces (botón “Director”).