Instrukcja 7BA Licytacja — pełny dokument

Wersja 27.10.2026

Spis treści

1. **Wstęp — jak zbudowany jest serwis**
2. **Konta i administrator 7BA**
3. **Trening pary**
4. **Trening z trenerem**
5. **Biblioteki rozdań**
6. **Lekcje brydża — instrukcja dla prowadzącego**
7. **Zawodnicy i postępy nauki**

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).
- **Przygotowanie materiałów**: Biblioteka Lekcji, Rozdań Tematycznych, Rozdań Wprowadzonych Ręcznie, Rozdań PBN i Ciekawych Rozdań. Budujesz je we własnym czasie, a potem wielokrotnie wczytujesz do treningów i lekcji.
- **Zarządzanie nauką**: Zawodnicy i postępy nauki.

Górne menu: Narzędzia trenera, Nowy trening, Lekcje, Biblioteki, Zawodnicy, Moje Treningi, Konto. Na stronach treningu, bibliotek i lekcji menu ma też przycisk **Przewodnik**. Otwiera on obok serwisu okno z instrukcją krok po kroku dla tego modułu. Eksport i import zestawów (przeniesienie na inne konto albo do pliku) znajdziesz na dole stron bibliotek.

Moduł **Lekcje Bridge'a** 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 tematycznej 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.

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 rozdań

Biblioteki rozdań (E4)

Biblioteki rozdań: każda ma własne narzędzie tworzenia zestawu (generator na warunkach, edytor kart, import PBN). Przed zapisem widzisz wszystkie rozdania zaznaczone; odznacz te, których nie chcesz, i kliknij „Zatwierdź zestaw". Zestaw to lista rozdań — to samo rozdanie może być w wielu zestawach. „Użyj w treningu" i „Utwórz lekcję z zaznaczonych" wykorzystują zestaw (także ręczny) w treningu albo lekcji.

Biblioteka Ciekawych Rozdań

W **Bibliotece Ciekawych Rozdań** zbierasz w zestawach wybrane rozdania z dowolnego źródła. Zacznij od **Nowego pustego zestawu**, a potem dopisuj rozdania:

- z innych bibliotek: zaznacz rozdania i wybierz zestaw w „Dodaj zaznaczone do mojego zestawu" (zestawy ciekawych rozdań są na górze listy);
- prosto z generatora: na ekranie wyboru rozdań użyj „Zapisz zaznaczone w zestawie";
- z rozegranego treningu: w analizie treningu rozwiń „Dopisz rozdania z tego treningu do zestawu w bibliotece". Nowy zestaw z treningu trafia do tej biblioteki.

Rozdania nie są kopiowane, a powtórzenia są pomijane. Zestaw, który zbierałeś wcześniej w innej bibliotece, przeniesiesz przyciskiem **Przenieś do Biblioteki Ciekawych Rozdań** (zmienia tylko bibliotekę, rozdania zostają). Zestawy ciekawych rozdań wczytasz do treningu (Nowy trening, sekcja „5. Ciekawe rozdania") i do lekcji (na liście wyboru rozdań są oznaczone ★).

Edytor kart, PBN i biblioteka

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

Biblioteka rozdań i tematy generowania

„Biblioteka rozdań" przechowuje zestawy: nazwa, opis, temat, autor i lista rozdań. Rozdania dodajesz z puli treningu („Zapisz zaznaczone w bibliotece"), z importu PBN albo z innego zestawu — to samo rozdanie może należeć do wielu zestawów. Własne zestawy edytujesz (kolejność, usuwanie z zestawu, opis), możesz je udostępnić innym trenerom do odczytu i pobrać jako PBN. „Użyj w treningu" tworzy pulę z wybranych rozdań. Zmiany w bibliotece nie zmieniają rozegranych już treningów.

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

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
Biblioteka Lekcji	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 Lekcji (gotowa wersja)**. Lekcję przygotujesz w Bibliotece Lekcji: 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 Lekcji**.

Prosta lekcja oparta na rozdaniach

1. W sekcji **Nowy materiał** wybierz rodzaj **Prezentacja**.
2. Wpisz tytuł i wybierz **Podstawowy — szybki kreator**.

3. Kliknij **Utwórz**.
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 Lekcji** 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 Lekcji

W bibliotece można wyszukiwać materiały i filtrować je według rodzaju oraz stanu. Tabela pokazuje tytuł, rodzaj, autora, stan, wersję i datę ostatniej edycji.

- **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.