Instrukcja — trening z trenerem

Wersja 27.10.2026

Spis treści

1. **Wstęp — jak zbudowany jest serwis**
2. **Trening z trenerem**
3. **Biblioteki rozdań**
4. **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".

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

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.

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

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”.

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.

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

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.

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

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.

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.

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.