

# Anleitung zum Benutzen der Chatfunktion, TL-Rufe und Alerts bei BBO

Links unterhalb des Chatbereiches ist ein Button:

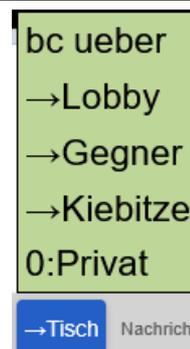
Dieser kann verschiedene Texte enthalten; allen gemeinsam ist, dass sie davor einen → haben.



Folgende Standardempfänger gibt es:

Text	Wer kann es lesen?	Funktion
Lobby	Alle, die in der Lobby sind.	???
Turnier	Alle, die im Turnier sind.	z. B. Infos für alle Turnierteilnehmer (eigentlich nur TLs) Oder wenn man z. B. am Ende sich bei jemand bedanken möchte (TL, Orga) <b>Der Empfänger „Turnier“ ist nicht für Turnierleiterrufe da (s. u.) oder um sich mit jemandem fürs nächste Turnier zu verabreden. (Privatchat)</b>
Tisch	Alle am Tisch (Spieler, Kiebitze, TL)	Zum Grüßen, sich vorstellen (wenn man es will), Konversation, nachdem eine Runde beendet wurde (aber nur bedingt während eines Boards)
Gegner	Nur die Gegner	z. B. für Fragen und ausführliche Auskünfte an die Gegner
Kiebitze	Nur die Kiebitze	Falls man etwas nur an die Kiebitze schreiben möchte.
0:privat	Hiermit leite ich einen Privatchat ein (s.u.)	Wenn man mit einem Bekannten oder Freund etwas besprechen will, der woanders auf BBO unterwegs ist, oder wenn nicht jeder mitlesen soll oder es die anderen gar nicht interessiert (z. B. Spielen wir morgen?). Oder man will sich bei jemandem entschuldigen. <b>Funktioniert nur, wenn beide nicht gerade ein Board in einem Turnier spielen. Wenn nur einer gerade spielt, dann kann dieser etwas versenden, aber nichts "empfangen" (außer einer der beiden ist TL im entsprechenden Turnier.)</b>
NAME	Der entsprechende Spieler (z.B. BC Ueber)	Hier kann man direkt einen Privatchat nutzen, denn man vorher schon geöffnet hat.

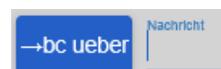
Man kann die Adressaten auswählen, indem man auf den Button klickt. Dann erscheint eine Liste, dort wählt man aus, was oder wen man ansprechen will. (Hier im Beispiel ist der Grundzustand Tisch)  
Was zur Auswahl steht, ist abhängig davon, wo man sich gerade befindet.



Wählt man "0:Privat" aus, erscheint ein Eingabefeld. In dieses trägt man den Spielernamen der Person ein, mit der man sprechen möchte, und bestätigt mit einem Klick auf "OK". (Groß-/Kleinschreibung ist egal)



Daraufhin ändert sich der Text des Ursprungsbuttons und man kann eine Nachricht an die entsprechende Person schreiben.



Der eingestellte Empfänger verändert sich meistens nur, wenn man ihn manuell verstellt (Ausnahmen z. B. Beenden eines Turniers), also darauf achten, dass man den richtigen ausgewählt hat (z. B. Tisch, Turnier).

## TL-Rufe

Wenn man eine TL rufen möchte, klickt man oben links auf den blauen Button mit den 3 Strichen

Dort wählt man den Punkt "Turnierleitung rufen" aus.

Daraufhin geht der Dialog "Turnierleitung bitte!" auf, dort trägt man eine kurze Begründung ein.  
z. B. "Board 3 bitte korrigieren"  
Anschließend klickt man auf "Turnierleitung rufen" oder, wenn es sich erledigt haben sollte, auf "Abbruch".



## Alerts

Bei BBO muss man seine Gebote selber alertieren und nicht der Partner.

Wenn man sein Gebot alertieren muss, klickt man entweder vor dem Auswählen des Gebotes "Alert" an (Button wird rot) und gibt dann seinen kurzen Erklärungstext daneben bei "Erklären" ein.



Wenn man die Funktion "Reizung bestätigen" aktiviert hat (Empfehlung) kann man nach Auswählen des Gebots "Alert" anklicken und seinen Text eingeben. (Man erkennt die aktivierte Funktion daran, dass neben der Reizstufe ein "OK" steht, sobald man ein Gebot ausgewählt hat.)

Sollte man vergessen haben, sein Gebot zu alertieren, klickt man sein Gebot in der Reizung an und kann dann noch eine Erklärung abgeben.

## Persönliche Einstellungen

Aktivieren der Funktion "Reizung bestätigen"

Dazu geht man ganz rechts auf den Reiter "Konto" und dann oben auf den Punkt "Settings"

und schiebt dann bei "Spielen" den Schalter "Reizung bestätigen" nach rechts; er wird grün.

Falls man auch beim Spielen einer Karte Sicherheit vor verklicken haben will, schiebt man den Schalter "Verteilung bestätigen" auch nach rechts. Nun wird eine Karte erst dann gespielt, wenn man diese zweimal mit etwas Verzögerung angeklickt hat.

