



## RealBridge

Andy Bowles

Everyone in this event is probably now quite familiar with RealBridge, but we have been asked some questions about where it came from, how it works, and where it is going. This article gives some answers.

### Where did RealBridge come from?

RealBridge began as a lockdown project in April 2020. Graham Hazel, a former England junior international who now works in the online games industry, found himself at home with some time on his hands. By June he had the basics of what you can see now - a program where you could play bridge while seeing and talking to the other players.

Shireen Mohandes joined him, and a few frantic months later they had a product that was ready to release to the world. The early adopters included the English Bridge Union, the USBF, Bridge From Home in India, and a number of bridge clubs from different countries. After the commercial launch in November 2020, other clubs and NBOs followed.

### Who uses RealBridge?

RealBridge's customers are bridge clubs and bridge organisations. The objective is to provide a high-quality platform for organised bridge.

We work with bridge organisations all over the world, of all sizes, from small clubs with a weekly pairs event, up to national and zonal bodies. The platform is now used in over 50 countries, by more than 20 NBOs and more than 1000 bridge clubs.

During the pandemic we have helped all of these organisations to provide their members with something close to face-to-face bridge. As well as continuing to provide a game for their existing members, a lot of clubs have found new members, or reconnected with former members who had moved away.

We try to give organisers whatever they need to run an event successfully, in the way that they want to – many different formats and scoring-methods, with or without screens, with self-alerts or spoken alerts, with a simple interface for directors, an easy-to-use results interface, and a user-friendly but secure kibbitzing system.

### How does it work?

You will have noticed that RealBridge runs entirely in your web-browser, without any downloads or installations. It uses a technology called WebRTC, which is a standard for web audio/video calls implemented by browsers.

Separately, it also connects to the RealBridge game-server, which controls the movement, and the boards, keeps track of bids made and cards played, manages the scores, and sends results back to each player's web-browser.

So, when you are in RealBridge, you actually have multiple connections handling different functions.

### What happens next?

As the pandemic ends, many people are naturally keen to return to face-to-face bridge. Others are less certain, or want to continue to play some of their bridge online, or want to continue to play in clubs that are just too far to travel to. To meet this need, some bridge organisations are planning a mixture of face-to-face and online events; others are looking at hybrid events. RealBridge is working with its customers to make these plans work.

This EBL event has also demonstrated a number of benefits of playing electronically: no revokes or insufficient bids; no stacks of boards to manage; and, of course, much more secure. It also makes rulings easier and faster, because the directors had access to every bid and play, every explanation, and the time taken for each action.

Another area of interest is in online teaching. We are working on a range of new features to support online teaching and coaching.

### How did we do?

This isn't the first zonal qualifier that has been run on RealBridge, but it is the biggest, and we care a lot about making it a success. We'd be very pleased to hear your comments about our platform, good or bad.

Contact us at [support@realbridge.online](mailto:support@realbridge.online)

*(Da Google traduttore)  
(In caso di dubbio consultare l'originale)*

Online European Qualification Competitions For World Teams Championships 2021 and EBL Champions' Cup 2021



**RealBridge**  
Andy Bowles

Tutti in questo evento probabilmente ora hanno abbastanza familiarità con RealBridge, ma ci sono state poste alcune domande da dove viene, come funziona e dove sta andando. Questo articolo fornisce alcune risposte.

### **Da dove viene RealBridge?**

RealBridge è iniziato come un progetto di blocco nell'aprile 2020. Graham Hazel, ex nazionale juniores dell'Inghilterra che ora lavora nel settore dei giochi online, si è ritrovato a casa con un po' di tempo a disposizione. Entro giugno lui aveva le basi di ciò che puoi vedere ora: un programma in cui potevi giocare a bridge mentre vedevi e parlavi gli altri giocatori.

Shireen Mohandes si unì a lui, e pochi mesi dopo avevano un prodotto pronto per essere rilasciato a il mondo. I primi ad adottare includevano l'English Bridge Union, l'USBF, Bridge From Home in India e a numero di club di bridge di diversi paesi. Dopo il lancio commerciale nel novembre 2020, altri club e NBO seguirono.

### **Chi usa RealBridge?**

I clienti di RealBridge sono i club e organizzazioni di bridge. L'obiettivo è quello di fornire una piattaforma di alta qualità per il bridge organizzato.

Lavoriamo con organizzazioni di bridge in tutto il mondo, di tutte le dimensioni, dai piccoli club con un evento settimanale a coppie, fino agli organismi nazionali e zonali. La piattaforma è ora utilizzata in oltre 50 paesi, da più di 20 NBO (Federazioni Nazionali) e più di 1000 club di bridge.

Durante la pandemia abbiamo aiutato tutte queste organizzazioni a fornire ai propri membri qualcosa di vicino al bridge faccia a faccia. Oltre a continuare a fornire un gioco per i loro membri esistenti, molti club hanno trovato nuovi membri o riallacciato i rapporti con ex membri che si erano trasferiti.

Cerchiamo di dare agli organizzatori tutto ciò di cui hanno bisogno per gestire un evento con successo, nel modo in cui vogliono: molti diversi formati e modalità di punteggio, con o senza schermo, con auto-avvisi o avvisi vocali, con un semplice interfaccia per i direttori, un'interfaccia dei risultati facile da usare e un sistema di kibbitzing facile da usare ma sicuro.

### **Come funziona?**

Avrai notato che RealBridge funziona interamente nel tuo browser web, senza download o installazioni. Utilizza una tecnologia chiamata WebRTC, che è uno standard per le chiamate audio/video web implementato dai browser.

Separatamente, si collega anche al server di gioco RealBridge, che controlla il movimento e i boards, mantiene traccia delle licite fatte e delle carte giocate, gestisce i punteggi e invia i risultati al browser web di ciascun giocatore. Quindi, quando sei in RealBridge, hai effettivamente più connessioni che gestiscono diverse funzioni.

### Cosa succede dopo?

Alla fine della pandemia, molte persone sono naturalmente desiderose di tornare al bridge faccia a faccia. Altri sono meno sicuri, o vogliono continuare a giocare un po' del loro bridge online, o vogliono continuare a giocare in club che sono semplicemente troppo lontano per viaggiare. Per soddisfare questa esigenza, alcune organizzazioni ponte stanno pianificando una combinazione di incontri faccia a faccia e eventi online; altri stanno guardando eventi ibridi. RealBridge sta lavorando con i suoi clienti per far funzionare questi piani.

Questo evento EBL ha anche dimostrato una serie di vantaggi del gioco digitale: nessuna revoca o licite insufficiente ; nessuna pila di boards da gestire; e, naturalmente, molto più sicuro. Inoltre rende le decisioni più facili e veloci, perché i direttori avevano accesso a ogni dichiarazione e azione, a ogni spiegazione e al tempo impiegato per ogni azione. Un'altra area di interesse è l'insegnamento online. Stiamo lavorando su una serie di nuove funzionalità per il supporto online insegnamento e coaching.

### Come abbiamo fatto?

Questa non è la prima qualificazione a zona che si è svolta su RealBridge, ma è la più grande e ci teniamo molto rendendolo un successo. Saremmo molto lieti di ricevere i tuoi commenti sulla nostra piattaforma, buoni o cattivi che siano.

Contattaci a [support@realbridge.online](mailto:support@realbridge.online)

**Andy Bowles**