

# Mode d'emploi

## 26 paires – 2 séances - Howell Entrelacé + Mitchell – 50 donnes

### Présentation du mouvement :

2 lignes de 13 paires

Toutes les paires se rencontrent

- Une séance en Howell entrelacé de 26 donnes - Chaque paire rencontre les paires de sa ligne + une paire de l'autre ligne – Il n'y a pas de paire fixe.
- Une séance en Mitchell incomplet de 24 donnes – Chaque paire rencontre toutes les paires de l'autre ligne sauf celle qu'elle a déjà rencontrée.

### Quelques conseils :

1. **En cas de forfait : il faut déclarer la paire « fantôme » dans Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms de la première séance. Si vous avez déjà créé les autres séances, il faut le faire pour toutes les séances.**  
**NE JAMAIS SUPPRIMER UNE PAIRE DANS LA FENÊTRE FFB !**
2. Nous vous conseillons de créer les deux séances avant le début de la compétition. [En cas de changement de paire, le faire dans la fenêtre FFB de la première séance, il se fera automatiquement pour les autres séances].
3. Le mouvement ne fonctionne qu'avec 26 paires. Vous pouvez avoir une paire fantôme.
4. Imprimer pour la séance 1 les cartons-guides : Menu Imprimer/Carton-guide/Carton-guide avec le nom des joueurs (format paysage) et les disposer sur chaque table.

### Préalable :

- Télécharger les fichiers nécessaires au mouvement.
- Dézipper les fichiers dans Documents/Magic Files/Mouvements. Vous avez à votre disposition deux fichiers : 26p\_Serpentin\_HE.txt et la notice d'utilisation.

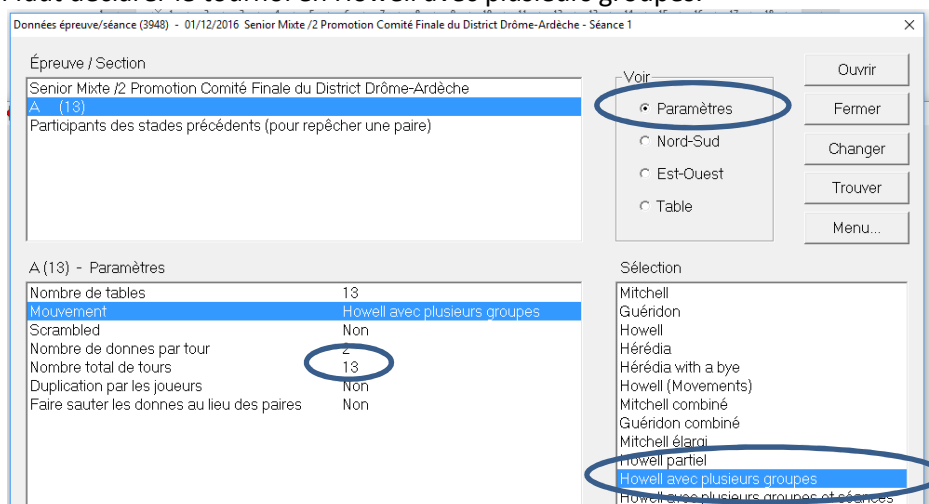
### Mise en place sur le site de gestion :

- Mettre en place avec une section, deux séances, 13 tours de deux donnes.
- Exporter vers Magic Contest/Magic Import.

### Traitement initial dans Magic Contest :

#### 1. Paramètres

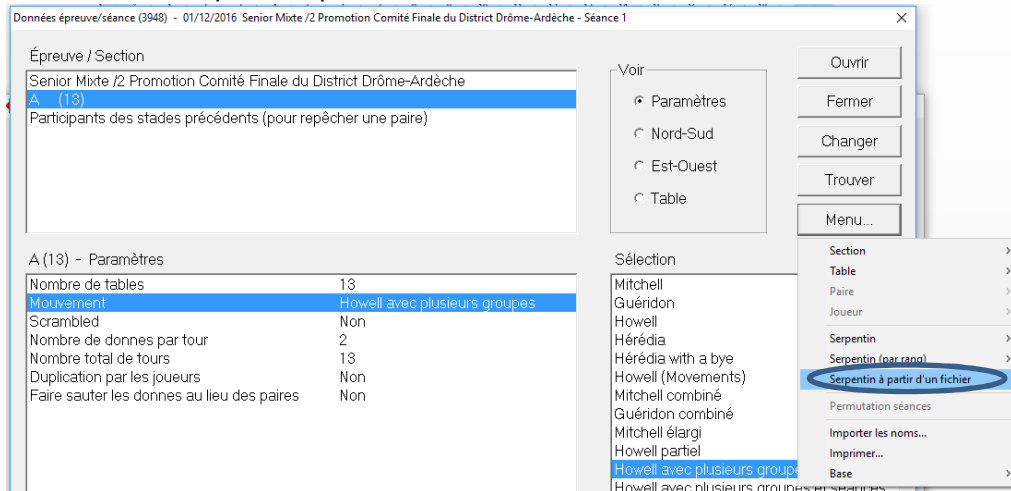
Dans la fenêtre FFB, il faut déclarer le tournoi en Howell avec plusieurs groupes.



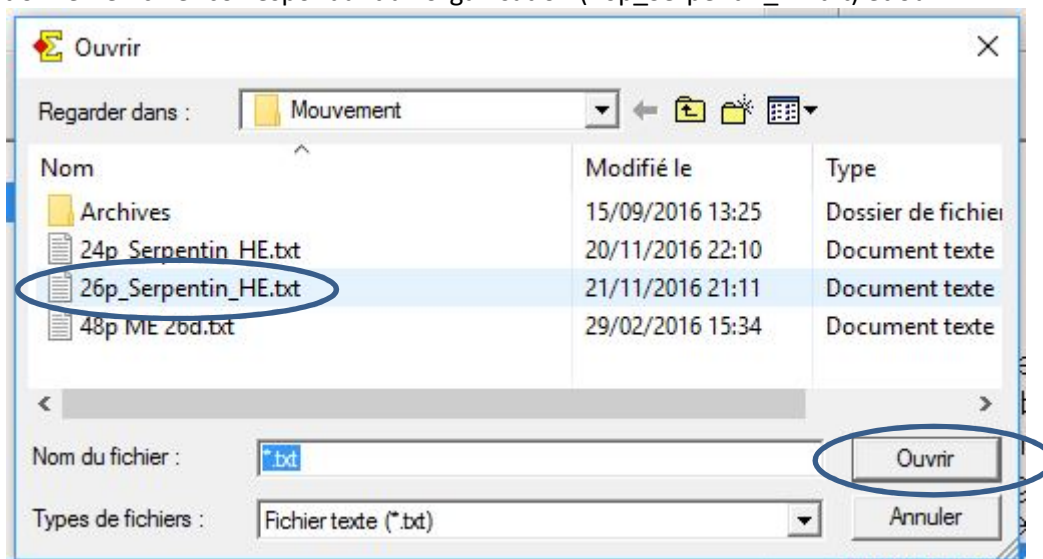
#### 2. Serpentin à partir du fichier

Il faut d'abord mettre les paires en place pour la première séance. Le serpentin est fait à partir d'un fichier. Un serpentin automatique n'est pas possible à cause de l'Howell Entrelacé. Si vous devez changer les paires fixes, ne le faites qu'après avoir fait le serpentin à partir du fichier.

- Cliquez sur Menu – Serpentin à partir d'un fichier



- Sélectionner le fichier correspondant à l'organisation (26p\_Serpentin\_EH.txt) et ouvrir



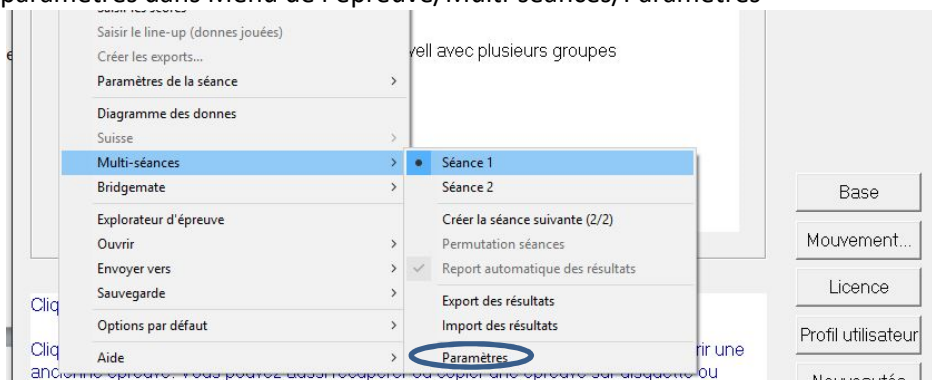
- Pour utiliser les Bridgemates, choisir Oui dans « Utiliser Bridgemates »

### 3. Traitez votre séance comme d'habitude

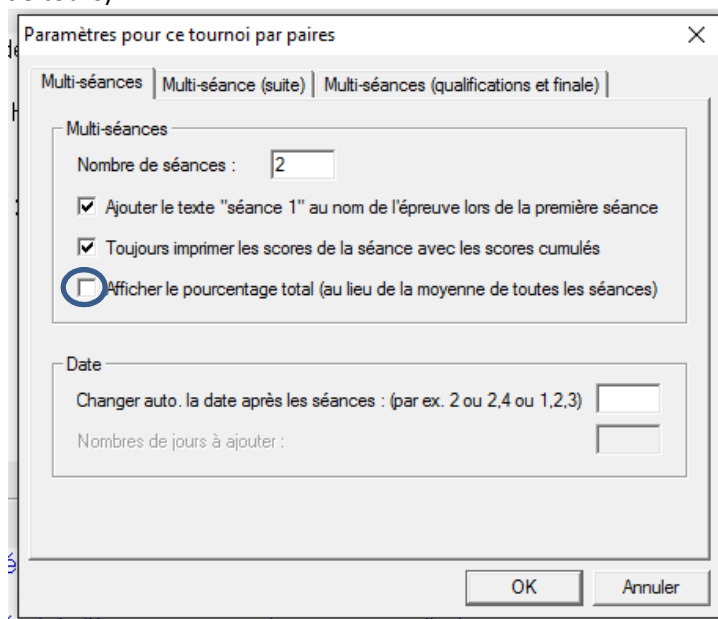
- Imprimez les cartons-guides et disposez-les sur les tables
- Il est souhaitable que les paires NS s'occupent du transfert des étuis (ils descendent d'une table comme d'habitude).
- Si une paire est absente, il faut la déclarer comme fantôme dans le Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms à la première séance et avant de créer les données Bridgemates. Si vous avez créé préalablement la deuxième séance, il faudra aussi la déclarer comme fantôme dans la deuxième séance.

### 4. Créer la séance suivante

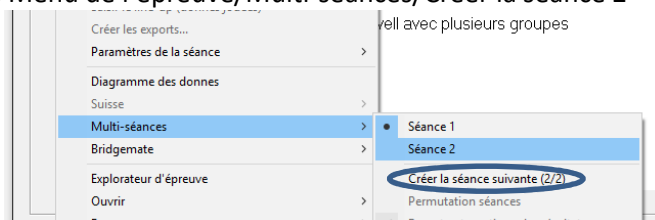
- Changer les paramètres dans Menu de l'épreuve/Multi-séances/Paramètres



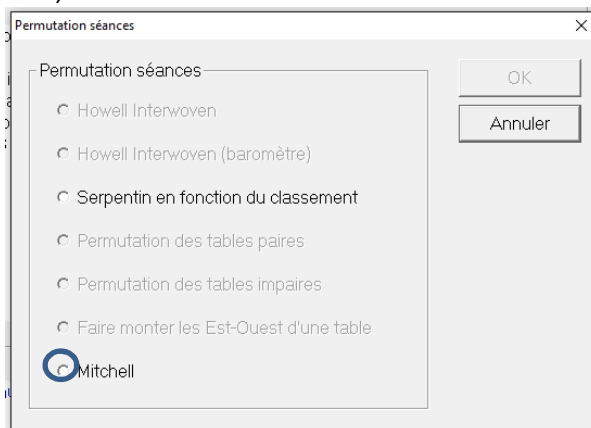
- Dans la fenêtre Paramètres pour ce tournoi par paires, décochez « Afficher le pourcentage total au lieu de la moyenne de toutes les séances (préférable pour toutes les organisations où toutes les séances ne comportent pas le même nombre de tours).



- Créez votre séance dans Menu de l'épreuve/Multi-séances/Créer la séance 2



- Dans la fenêtre de permutation, choisir Mitchell



- Dans la fenêtre des données, mettre 12 positions et ouvrez votre séance

Données épreuve/séance (3948) - 01/12/2016 Senior Mixte /2 Promotion Comité Finale du District Drôme-Ardèche - Séance 2

Épreuve / Section

Senior Mixte /2 Promotion Comité Finale du District Drôme-Ardèche

A (13)

Participants des séances précédentes

Voir

- Paramètres
- Nord-Sud
- Est-Ouest
- Table

Ouvrir

Fermer

Changer

Trouver

Menu...

A (13) - Paramètres

|  |          |
|--|----------|
| Nombre de tables                           | 13       |
| Mouvement                                  | Mitchell |
| Scrambled                                  | Non      |
| Nombre de donnes par tour                  | 2        |
| Nombre total de tours                      | 12       |
| Duplication par les joueurs                | Non      |
| Faire sauter les donnes au lieu des paires | Non      |

Sélection

|    |
|----|
| 1  |
| 2  |
| 3  |
| 4  |
| 5  |
| 6  |
| 7  |
| 8  |
| 9  |
| 10 |
| 11 |
| 12 |
| 13 |

## 5. Décalez les paires pour éviter les rencontres de la séance 1

- Allez dans Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms

01/12/2016 Senior Mixte /2 Promotion Comité Finale du District Drôme-Ardèche - Séance 2 (Magic Contest France - Version ...)

Épreuve

Menu de l'épreuve... Explorateur d'épreuve

Scorer en incluant les tours: Tous les tours >

Saisir les noms >

Modifier les données...

Saisir les scores

Saisir le line-up (donnes jouées)

Créer les exports...

Saisir les noms

Données épreuve/séance

Quitter

Imprimer...

Trouver un joueur...

- Cliquez sur 213, tapez 212 et « Entrée ».

|    |     |     |  |
|----|-----|-----|--|
| 12 | 112 | 212 |  |
| 13 | 113 | 213 |  |

- Recliquez sur 213 qui est passé à la ligne supérieure et tapez 211 et « Entrée »

|    |     |     |  |
|----|-----|-----|--|
| 11 | 111 | 211 |  |
| 12 | 112 | 213 |  |
| 13 | 113 | 212 |  |

- Faites ainsi jusqu'à ce que la paire 201 soit à la table 2. Vous devez obtenir :

Saisie des noms:

| Table | N-S        | E-O |    |
|-------|------------|-----|----|
| 1     | <u>101</u> | 213 | Mn |
| 2     | <u>102</u> | 201 | Mn |
| 3     | <u>103</u> | 202 | Mn |
| 4     | <u>104</u> | 203 | Mn |
| 5     | <u>105</u> | 204 | Mn |
| 6     | <u>106</u> | 205 | Mn |
| 7     | <u>107</u> | 206 | Mn |
| 8     | <u>108</u> | 207 | Mn |
| 9     | <u>109</u> | 208 | Mn |
| 10    | <u>110</u> | 209 | Mn |
| 11    | <u>111</u> | 210 | Mn |
| 12    | <u>112</u> | 211 | Mn |
| 13    | <u>113</u> | 212 | Mn |
|       |            |     |    |

#### 6. Traitez votre séance comme d'habitude

Imprimez la mise en place et traitez votre séance comme d'habitude.

**Conseil :** Si vous utilisez les Bridgemates et que vous y affichez les diagrammes, prévenez les joueurs lors de l'Howell de ne pas laisser les diagrammes affichés en quittant la table, sinon les joueurs arrivant à la table après le changement pourraient le consulter.