

---

# Mode d'emploi

## 32 paires – 3 séances - Mitchell Guéridon – 48 donnes

---

### Présentation du mouvement :

4 lignes de 8 paires

Les paires rencontrent 24 paires

Deux sections de 8 tables en Mitchell Guéridon

### 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 trois 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 32 paires. Vous pouvez avoir une paire fantôme.

### Préalable :

4. Dupliquez 4 séries de 18 donnes pour chaque séance. En effet, il y a partage des donnes entre les tables 1 et 8 dans chaque section. Une série est installée normalement sur les tables, l'autre série est en attente aux tables 8. A la fin de chaque position, les tables 1 conservent les donnes jouées, et les tables 8 prennent les donnes dans la pile en attente.

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

- Mettre en place avec deux sections, trois séances, 8 tours de deux donnes.
- Exporter vers Magic Contest/Magic Import.

### Traitement initial dans Magic Contest :

#### 1. Paramétrage des sections

- Dans les paramètres des sections, vérifiez que vous êtes bien en Mitchell Guéridon.
- Pour utiliser les Bridgemates (conseillé), choisir Oui dans « Utiliser Bridgemates »
- Ouvrir la séance

#### 2. Traitez votre séance 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.

#### 3. Créer la séance suivante

- Créez votre séance dans Menu de l'épreuve/Multi-séances/Créer la séance 2 et faites un auto-mouve pour les permutations

#### 4. Traitez votre séance comme d'habitude, puis créez la troisième séance comme ci-dessus