

Mode d'emploi

46 paires – 2 ou 3 séances - Mitchell Etendu + Mitchell Guéridon – 48 ou 72 donnes

Présentation du mouvement :

3 lignes de 12 paires et une ligne de 10 paires

Les paires rencontrent 24 ou 36 paires

Une section de 11 tables en Mitchell étendu de 12 positions

Une section de 12 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 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 46 paires. Vous pouvez avoir une paire fantôme, ou à la rigueur deux.
4. Il est conseillé de dupliquer trois séries de donnes (une pour la section A et deux pour la section B pour éviter le partage des donnes entre les tables 1 et 12. Une série sera disposée sur les tables, l'autre sera en attente à côté de la table 12. La table 1 récupérera les donnes jouées et la table 12 injectera les donnes dans le tournoi au fur et à mesure.
5. Imprimer pour chaque séance les cartons-guides de la section A : Menu Imprimer/Carton-guide/Carton-guide avec le nom des joueurs (format paysage) et les disposer sur chaque table. ⚠ Attention au mouvement de paires la table 11 dans la section A.

Préalable :

- Télécharger les fichiers nécessaires au mouvement.
- Dézipper les fichiers dans Documents/Magic Files/Mouvements. Vous avez à votre disposition deux fichiers : 46p_ME_MG_48d et la notice d'utilisation.

Mise en place sur le site de gestion :

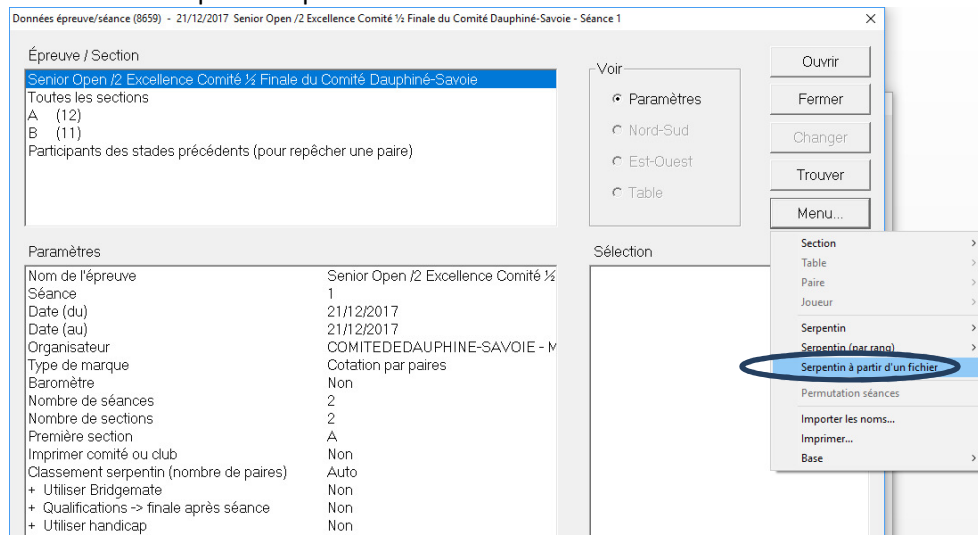
- Mettre en place avec deux sections, deux ou trois séances, 12 tours de deux donnes.
- Exporter vers Magic Contest/Magic Import.

Traitement initial dans Magic Contest :

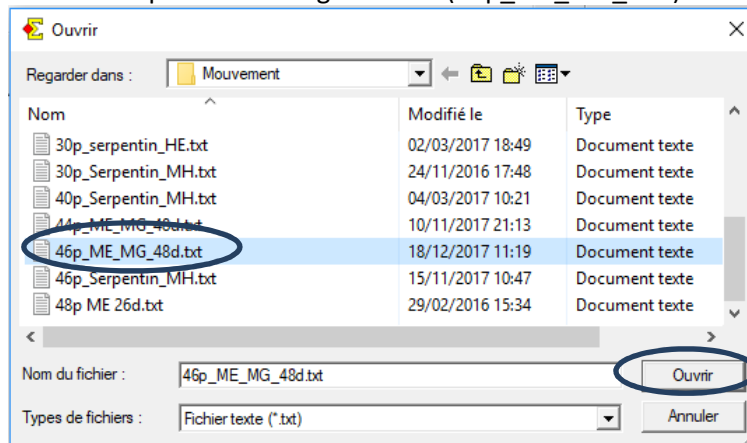
1. Serpentin à partir du fichier

Il faut d'abord mettre les paires en place pour la première séance. Le serpentin est fait à partir d'un fichier. Si vous devez changer les paires fixes, ne le faites qu'après avoir fait le serpentin à partir du fichier. Les sections sont pour l'instant à 12 et 11 tables.

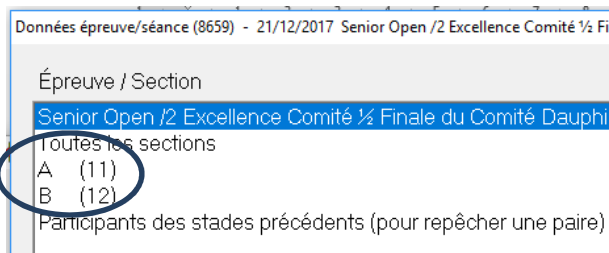
- Cliquez sur Menu – Serpentin à partir d'un fichier



- Sélectionner le fichier correspondant à l'organisation (46p_ME_MG_48d) et ouvrir



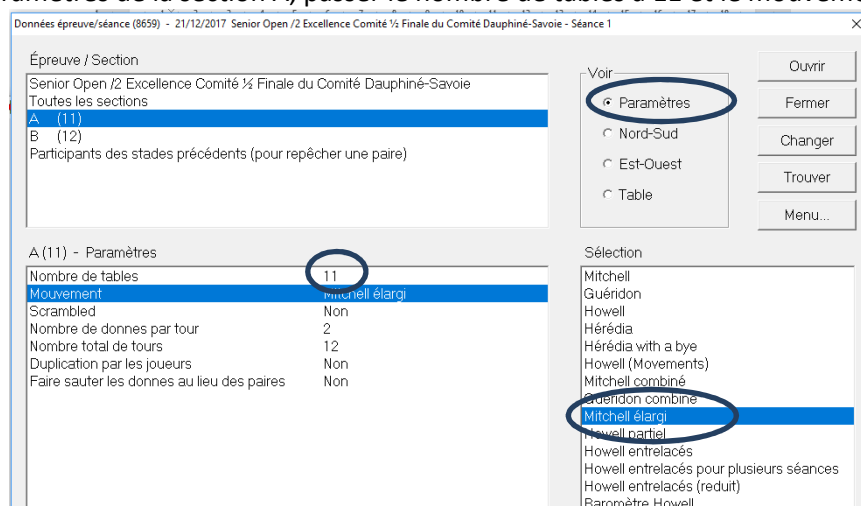
- La section A passe à 11 tables et la section B à 12.



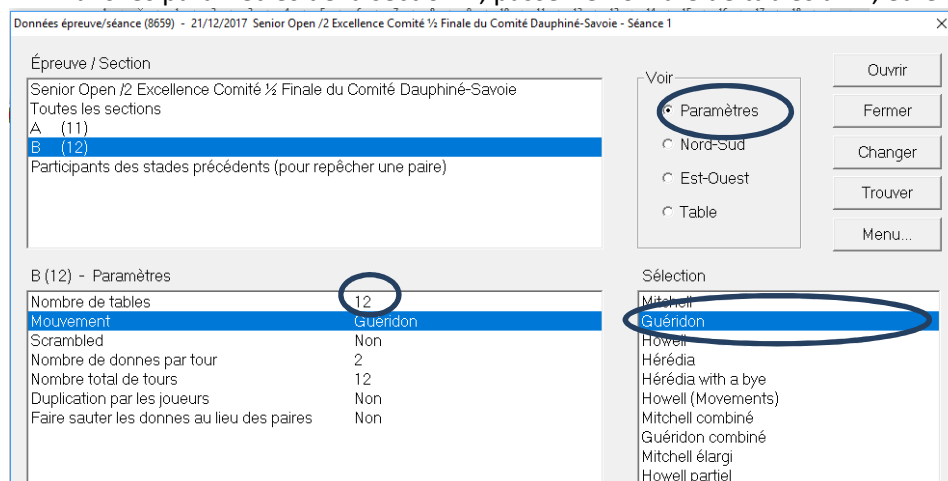
- Si nécessaire, permuter les paires devant rester fixes (les NS 1 à 10 dans la section A)

2. Paramétrage des sections

- Dans les paramètres de la section A, passer le nombre de tables à 11 et le mouvement à Mitchell élargi



- Dans les paramètres de la section B, passer le nombre de tables à 12, et le mouvement en Guéridon



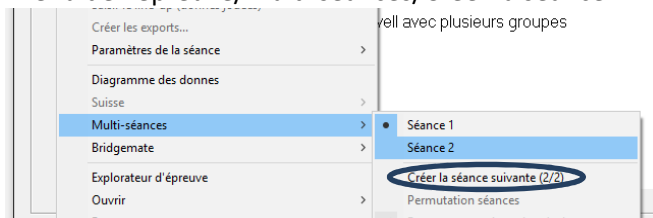
- Pour utiliser les Bridgemates, choisir Oui dans « Utiliser Bridgemates »
- Ouvrir la séance

3. Traitez votre séance comme d'habitude

- Imprimez les cartons-guides pour la section A et disposez-les sur les tables. Surveillez le mouvement des paires à la table 11 dans la section A.
- 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

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



- Ouvrez votre séance **SANS FAIRE DE PERMUTATIONS**
- Nous allons faire une permutation circulaire entre les lignes EOA, NSB et EOB (EOA⇒EOB⇒NSB⇒EOA)
- Positionnez-vous dans la section B, Allez dans Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms

Saisir les noms - Section B - 10/12/2016 Mixt

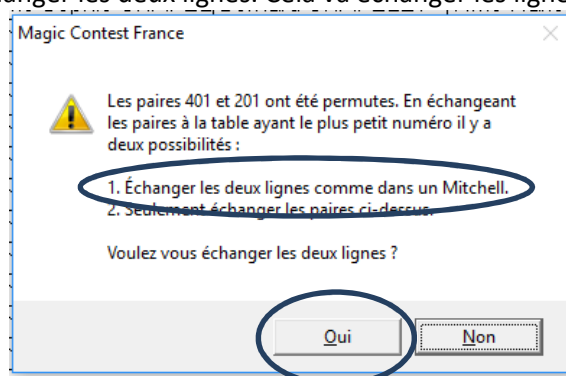
Menu de l'épreuve... Menu des

Table... Paire... Jou

Saisie des noms: Section B

Table	N-S	E-O	
1	301	401	M
2	302	402	M
3	303	403	M
4	304	404	M
5	305	405	M
6	306	406	M
7	307	407	M
8	308	408	M
9	309	409	M
10	310	410	M
11	311	411	M
12	312	412	M

- Cliquez sur 401, saisissez 201 + « Entrée » et validez en cliquant sur « Oui » quand le programme vous demande si vous voulez échanger les deux lignes. Cela va échanger les lignes EOA et EOB.



- Puis cliquez sur 301 et saisissez 401, et validez l'échange des deux lignes.

- Positionnez-vous dans la section A, Allez dans Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms

Saisie des noms:		Section A	
Table	N-S	E-O	
1	101	302	E
2	102	303	C
3	103	304	M
4	104	305	M
5	105	306	C
6	106	307	M
7	107	308	M
8	108	309	M
9	109	310	F
10	110	311	M
11	301	312	F

- Cliquez sur 301, saisissez 311 + « Entrée » et répondez « non » quand Magic Contest vous propose d'échanger les deux lignes

N-S	E-O	
101	302	I
102	303	C
103	304	I
104	305	I
105	306	C
106	307	I
107	308	I
108	309	I
109	310	I
110	301	I
311	312	I

- Cliquez sur 301, saisissez 310 + « Entrée » et répondez « non » quand Magic Contest vous propose d'échanger les deux lignes, et ainsi de suite jusqu'à obtenir :

N-S	E-O
101	301
102	302
103	303
104	304
105	305
106	306
107	307
108	308
109	309
110	310
311	312

5. Traitez votre séance comme d'habitude

Pensez à imprimer les cartons-guides pour la section A et à surveiller la table 11 dans la section A.

6. Suivez la même procédure pour la 3ème séance si nécessaire.