

Mode d'emploi

18 paires – 2 séances - Howell Entrelacé + Mitchell – 34/51 donnes

Présentation du mouvement :

2 lignes de 9 paires

Toutes les paires se rencontrent

- Une séance en Howell entrelacé de 18/27 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 16/24 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 18 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.
5. A la séance 1, il y a partage des donnes entre les tables 4 & 5, et 6 & 7, et un guéridon aux tables 3 et 5. Il vaut mieux avoir deux séries de donnes dupliquées, pour éviter le partage .

Préalable :

- Télécharger les fichiers nécessaires au mouvement.
- Dézipper les fichiers dans Documents/Magic Files/Mouvements. Vous avez à votre disposition deux fichiers : 18p Serpentin HE.txt et la notice d'utilisation.

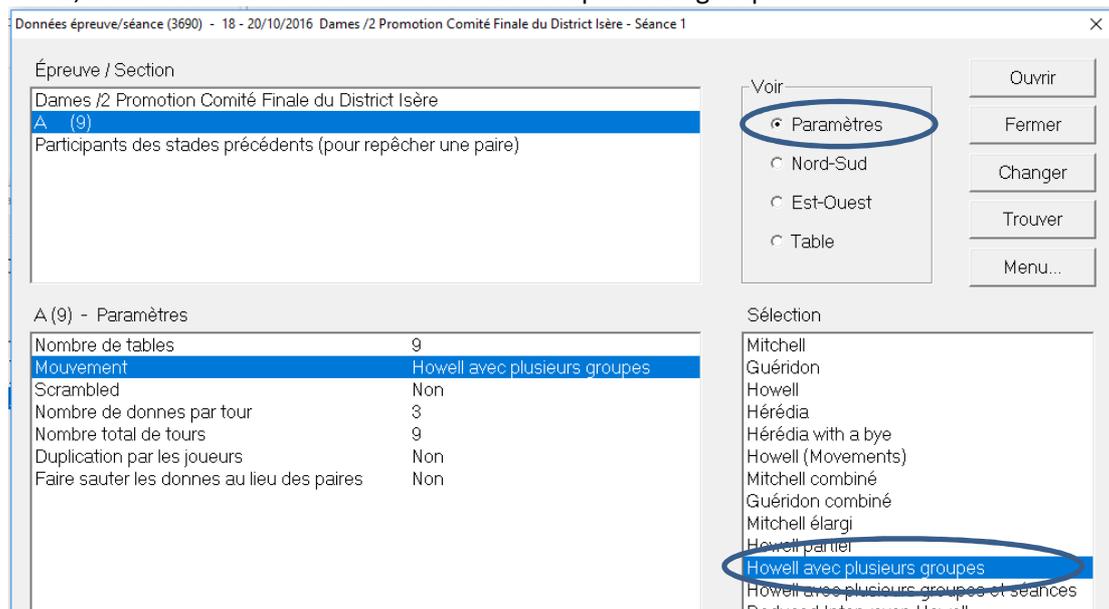
Mise en place sur le site de gestion :

- Mettre en place avec une section, deux séances, 9 tours de 2/3 donnes.
- Exporter vers Magic Contest/Magic Import.

Traitement initial dans Magic Contest :

1. Paramètres

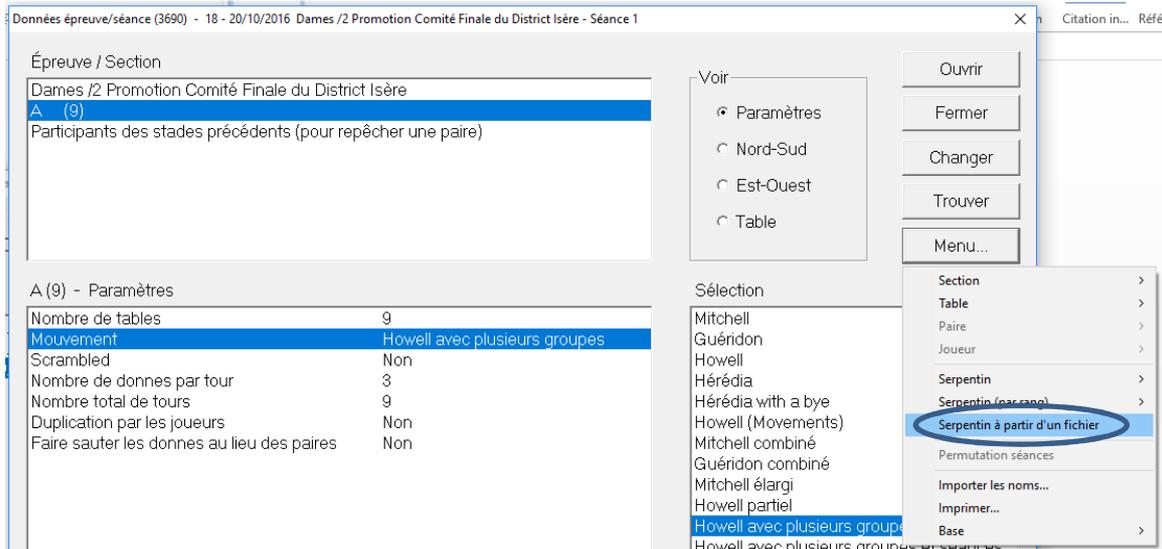
Dans la fenêtre FFB, il faut déclarer le tournoi en Howell avec plusieurs groupes.



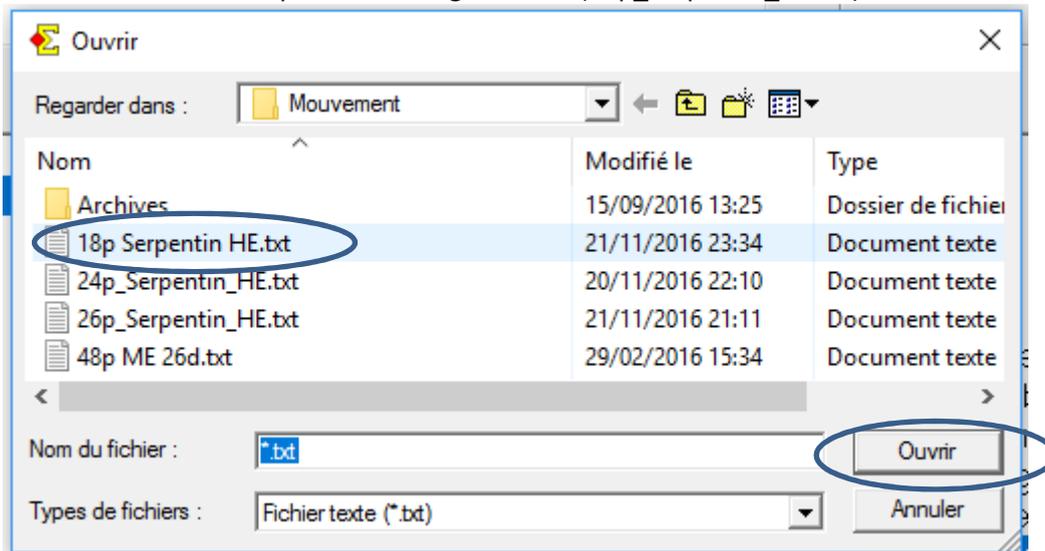
2. Serpentin à partir du fichier

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 (18p_Serpentin_HE.txt) et ouvrir



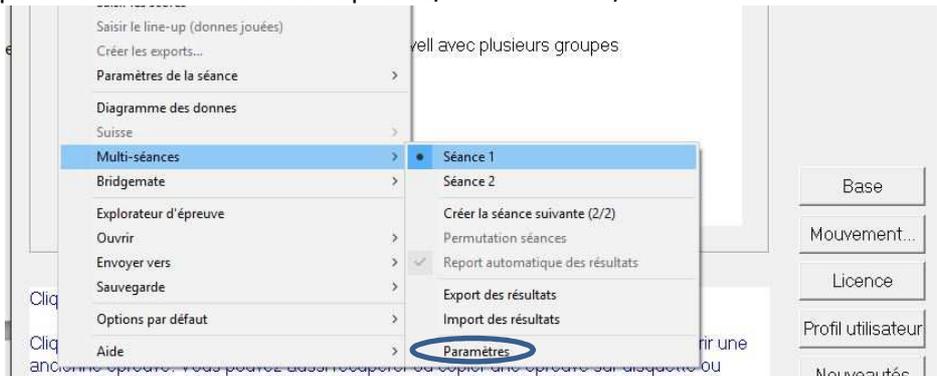
- Pour utiliser les Bridgemates, choisir Oui dans « Utiliser Bridgemates »

3. Traitez votre séance comme d'habitude

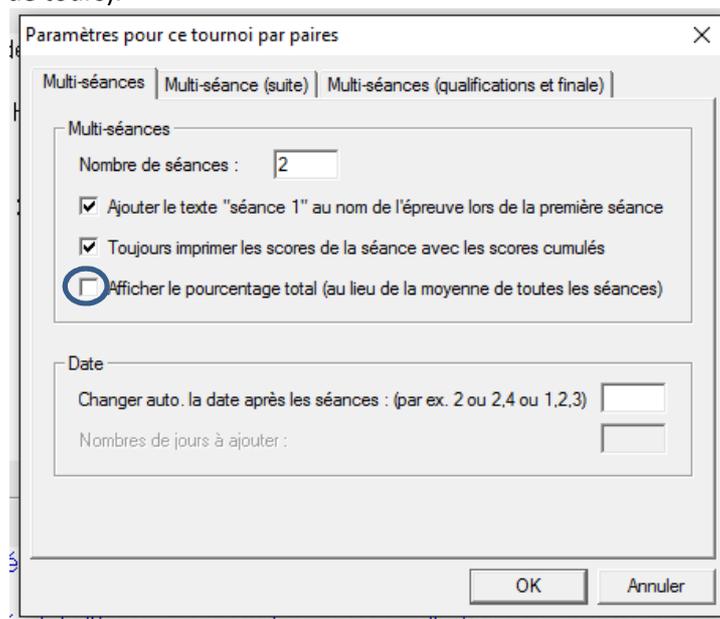
- Imprimez les cartons-guides et disposez-les sur les tables
- Il est souhaitable que les paires NS s'occupent du transfert des étuis (ils descendent d'une table comme d'habitude), **sauf pour les tables 4 à 7, où l'arbitre devrait s'occuper du transfert (il gère les guéridons avec deux séries d'étuis pour dispatcher à chaque position une série d'étuis entre les tables 4-5 et les tables 6-7).**
- 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

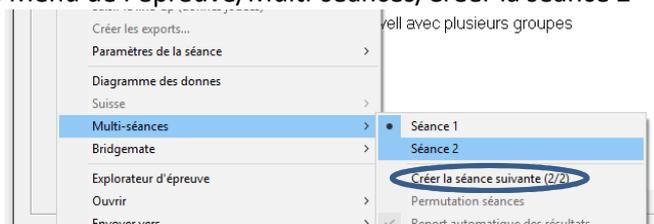
- Changer les paramètres dans Menu de l'épreuve/Multi-séances/Paramètres



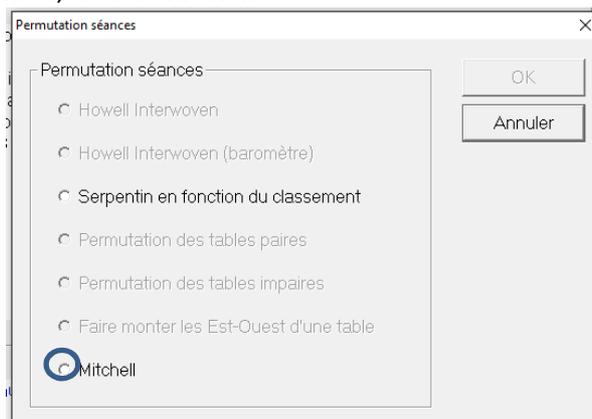
- Dans la fenêtre Paramètres pour ce tournoi par paires, décochez « Afficher le pourcentage total au lieu de la moyenne de toutes les séances (préférable pour toutes les organisations où toutes les séances ne comportent pas le même nombre de tours) ».



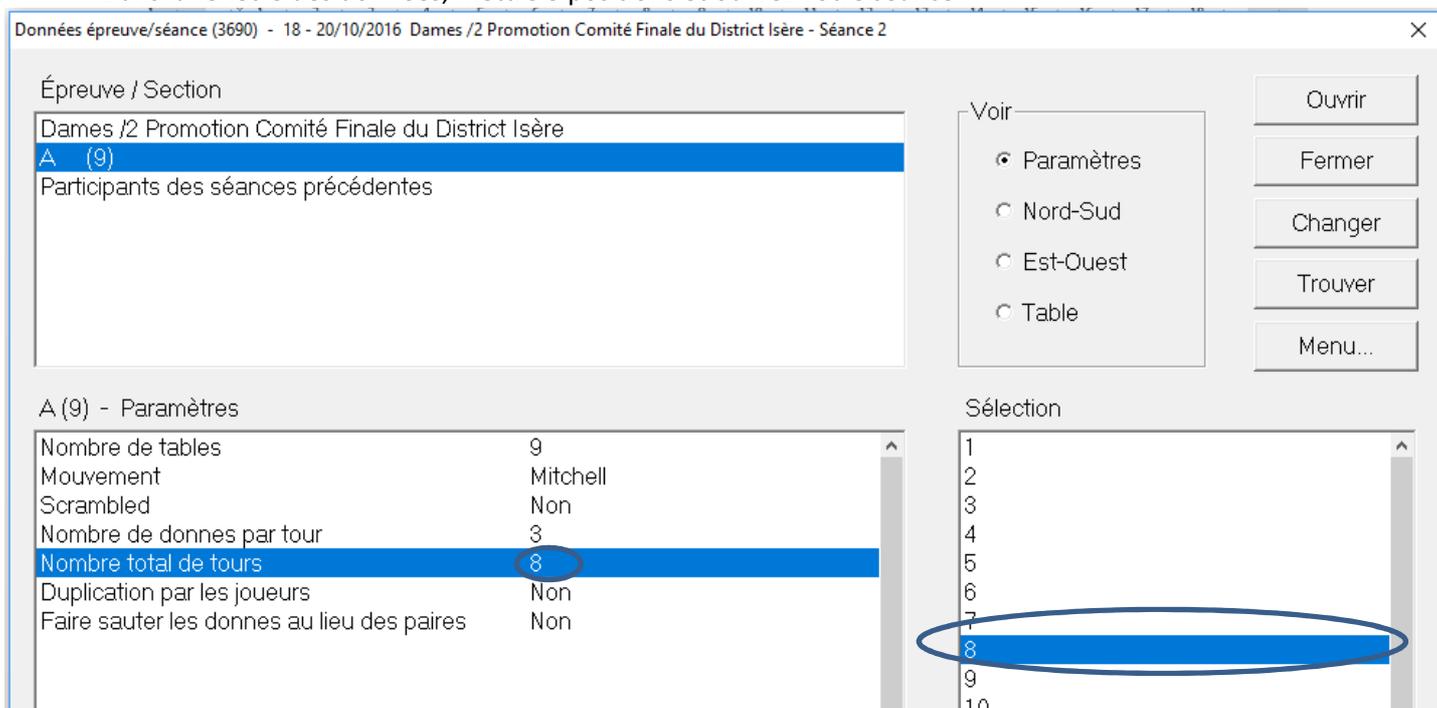
- Créez votre séance dans Menu de l'épreuve/Multi-séances/Créer la séance 2



- Dans la fenêtre de permutation, choisir Mitchell

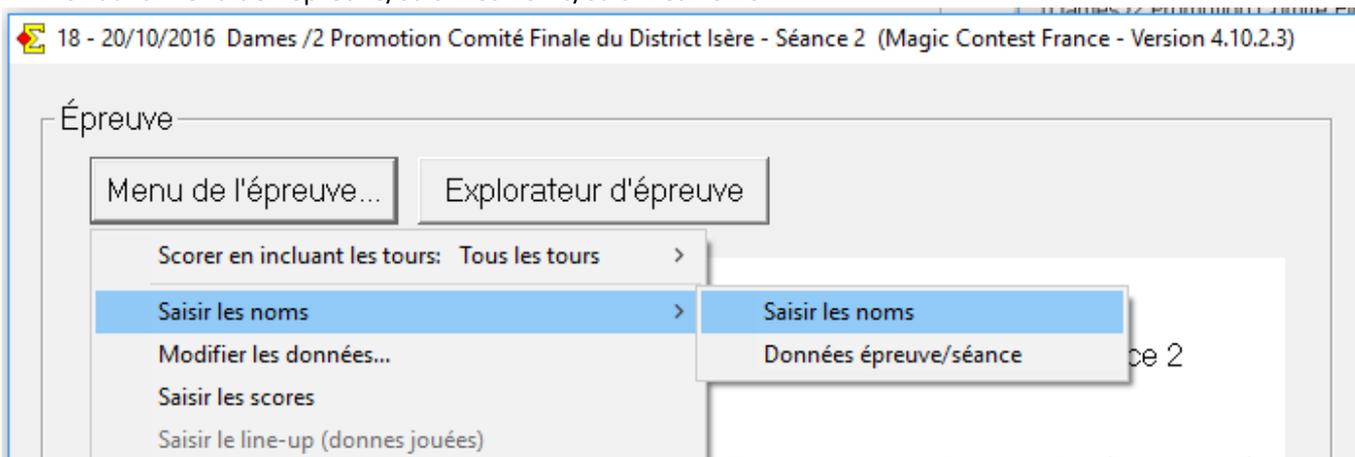


- Dans la fenêtre des données, mettre 8 positions et ouvrez votre séance



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

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



- Cliquez sur 209, tapez 208 et « Entrée ».

7	107	207	
8	108	208	
9	109	209	

- Recliquez sur 209 qui est passé à la ligne supérieure et tapez 207 et « Entrée »

7	107	207	
8	108	209	
9	109	208	

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

COURS DES HOMES.

Table	N-S	E-O	
1	<u>101</u>	209	M
2	<u>102</u>	201	M
3	<u>103</u>	202	M
4	<u>104</u>	203	M
5	<u>105</u>	204	M
6	<u>106</u>	205	M
7	<u>107</u>	206	M
8	<u>108</u>	207	M
9	<u>109</u>	208	M

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.