

Mode d'emploi

22 paires – 2 séances - Howell Entrelacé + Mitchell – 42 donnes

Présentation du mouvement :

2 lignes de 11 paires

Toutes les paires se rencontrent

- Une séance en Howell entrelacé de 22 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 20 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 22 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, 11 tours de deux donnes.
- Exporter vers Magic Contest/Magic Import.

Traitement initial dans Magic Contest :

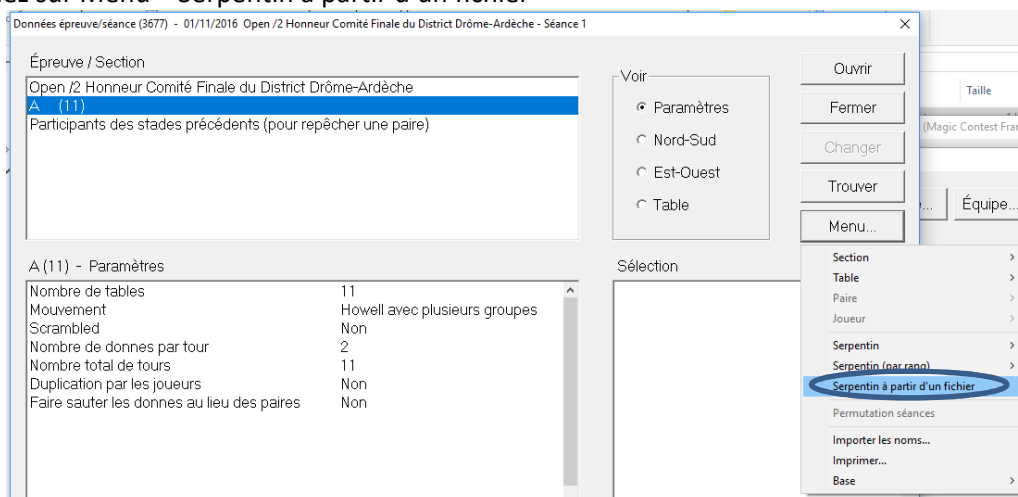
1. Paramètres

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

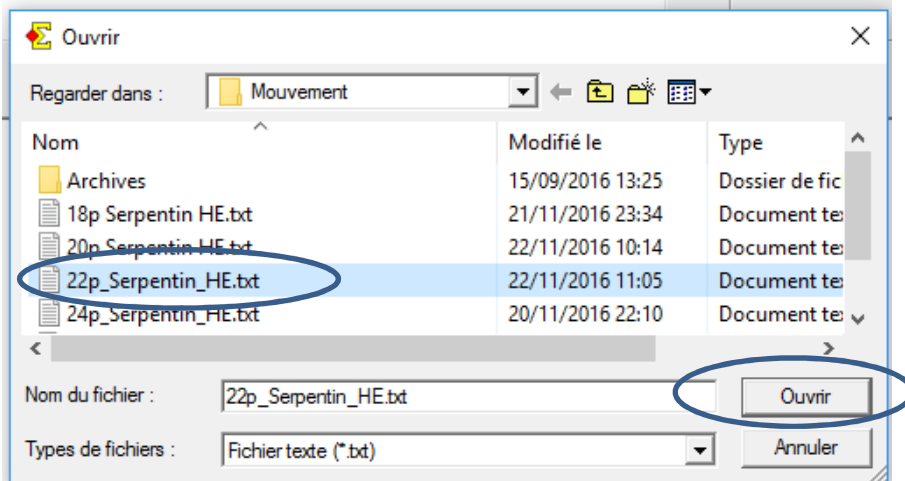
2. Serpentin à partir du fichier

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 (22p_Serpentin_HE.txt) et ouvrir



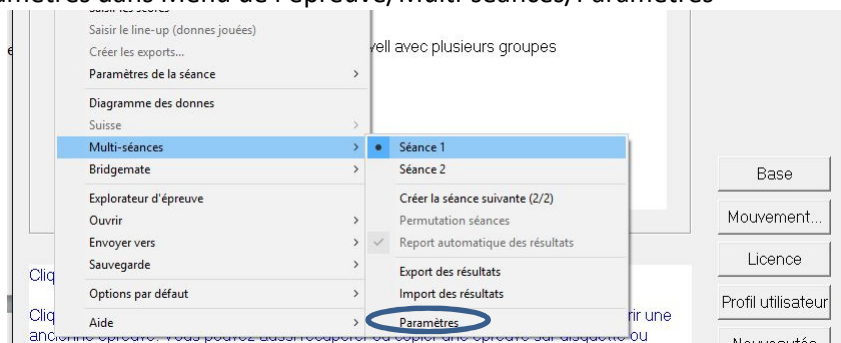
- Pour utiliser les Bridgemates, choisir Oui dans « Utiliser Bridgemates »

3. Traitez votre séance comme d'habitude

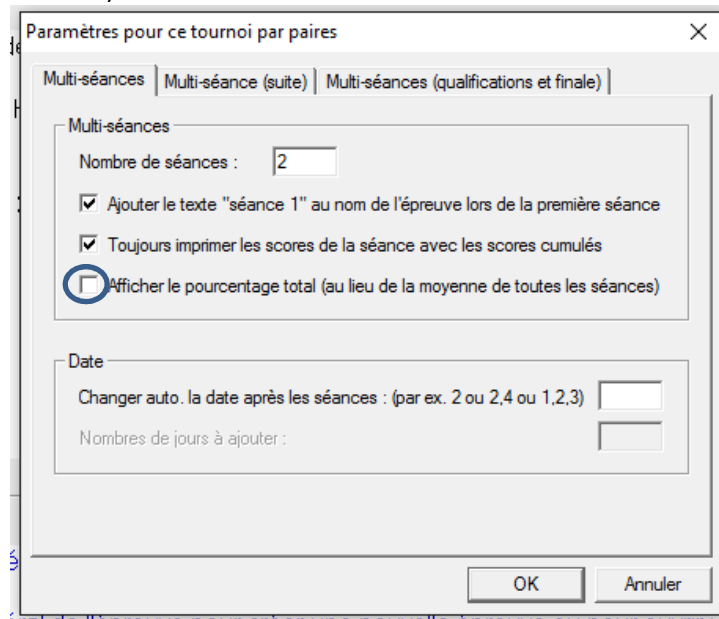
- Imprimez les cartons-guides et disposez-les sur les tables
- Il est souhaitable que les paires NS s'occupent du transfert des étuis (ils descendent d'une table comme d'habitude).
- Si une paire est absente, il faut la déclarer comme fantôme dans le Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms 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

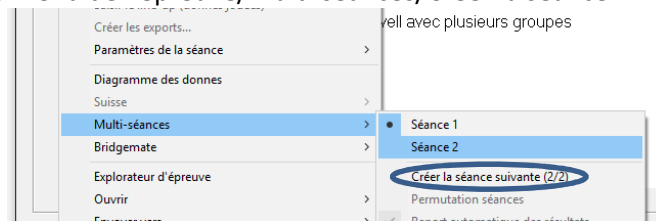
- Changer les paramètres dans Menu de l'épreuve/Multi-séances/Paramètres



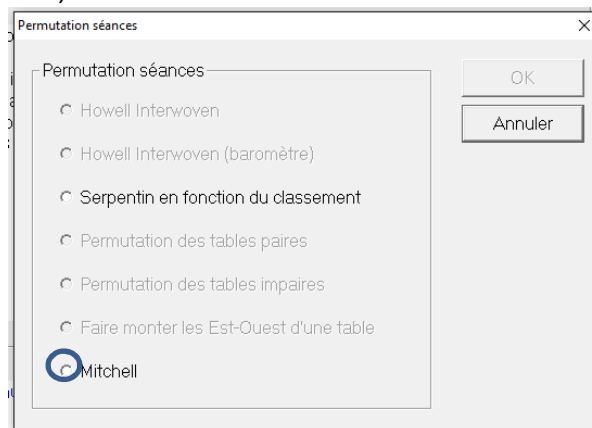
- Dans la fenêtre Paramètres pour ce tournoi par paires, décochez « Afficher le pourcentage total au lieu de la moyenne de toutes les séances (préférable pour toutes les organisations où toutes les séances ne comportent pas le même nombre de tours).



- 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 10 positions et ouvrez votre séance

Données épreuve/séance (3677) - 01/11/2016 Open /2 Honneur Comité Finale du District Drôme-Ardèche - Séance 2

Épreuve / Section

Open /2 Honneur Comité Finale du District Drôme-Ardèche

A (11)

Participants des séances précédentes

Voir

- ☒ Paramètres
- ☐ Nord-Sud
- ☐ Est-Ouest
- ☐ Table

Ouvrir

Fermer

Changer

Trouver

Menu...

A (11) - Paramètres

Nombre de tables	11
Mouvement	Mitchell
Scrambled	Non
Nombre de donnes par tour	2
Nombre total de tours	10
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

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

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

01/11/2016 Open /2 Honneur Comité Finale du District Drôme-Ardèche - Séance 2 (Magic Contest France - Version 4.10.2.3)

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...

Paramètres de la séance >

Saisir les noms

Données épreuve/séance

Séance 2

Quitter

Imprimer...

Trouver un joueur...

- Cliquez sur 211, tapez 210 et « Entrée ».

10	110	210	
11	111	211	

- Recliquez sur 211 qui est passé à la ligne supérieure et tapez 209 et « Entrée »

10	110	211	
11	111	210	

- 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>	211	M
2	<u>102</u>	201	M
3	<u>103</u>	202	M
4	<u>104</u>	203	M
5	<u>105</u>	204	P
6	<u>106</u>	205	M
7	<u>107</u>	206	M
8	<u>108</u>	207	M
9	<u>109</u>	208	S
10	<u>110</u>	209	M
11	<u>111</u>	210	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.