

Mode d'emploi

24 paires – 2 séances - Howell Entrelacé + Mitchell Guéridon – 46 donnes

Présentation du mouvement :

2 lignes de 12 paires

Toutes les paires se rencontrent

- Une séance en Howell entrelacé de 22 donnes - Chaque paire rencontre les paires de sa ligne - Deux paires fixes en NS 1 et EO 14
- Une séance en Mitchell Guéridon de 24 donnes – Chaque paire rencontre toutes les paires de l'autre ligne

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 24 paires. Vous pouvez avoir une paire fantôme, ou à la rigueur deux.
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.  A la table 12, il y a pivot des paires NS et EO à certaines positions. Le plus simple de faire pivoter l'étui à ces positions.
5. Il y a partage des donnes entre les tables 1 et 12. Pour éviter ce partage, vous pouvez préparer deux séries d'étuis. Une série est installée normalement sur les tables, l'autre série est en attente à la table 12. A la fin de chaque position, la table 1 conserve les donnes jouées, et la table 12 prend les donnes dans la pile en attente. Dans ce cas les étuis devront être dupliqués. Avec 23 paires, il n'y a pas de partage, vous pouvez faire donner les donnes à la main.

Préalable :

- Télécharger les fichiers nécessaires au mouvement.
- Dézipper les fichiers dans Documents/Magic Files/Mouvements. Vous avez à votre disposition deux fichiers : 24p_Serpentin_HE.txt et la notice d'utilisation.

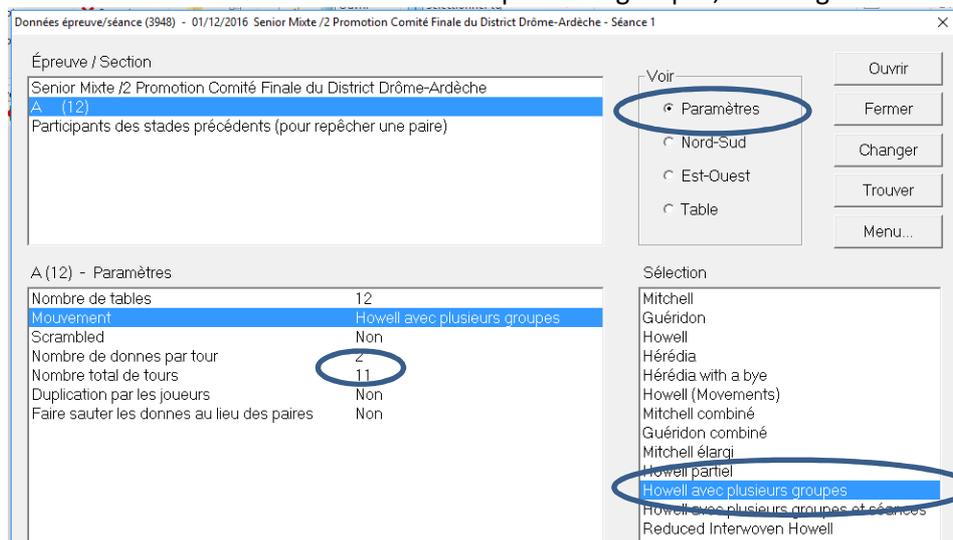
Mise en place sur le site de gestion :

- Mettre en place avec une section, deux séances, 12 tours de deux donnes.
- Exporter vers Magic Contest/Magic Import.

Traitement initial dans Magic Contest :

1. Paramètres

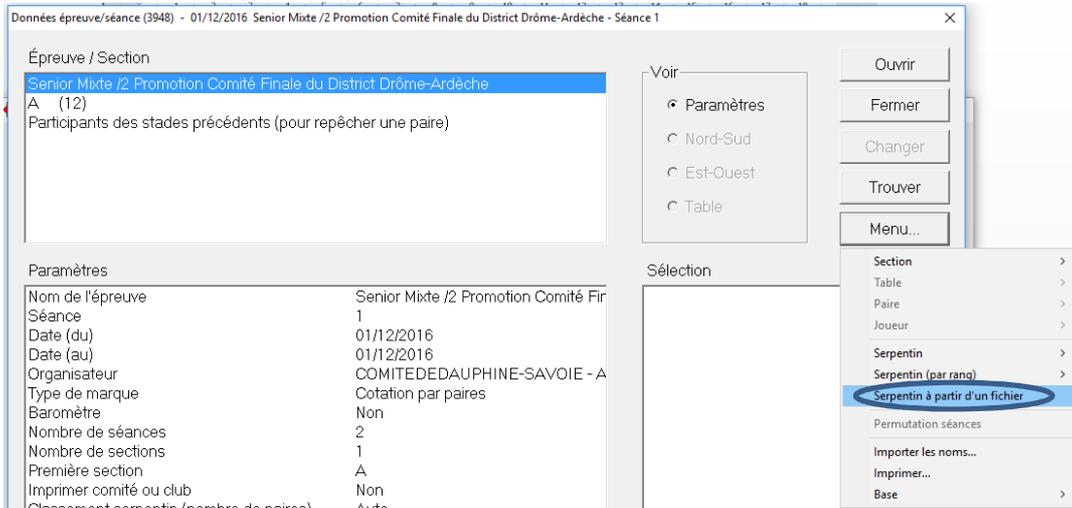
Dans la fenêtre FFB, il faut déclarer le tournoi en Howell avec plusieurs groupes, et changer le nombre de positions à 11.



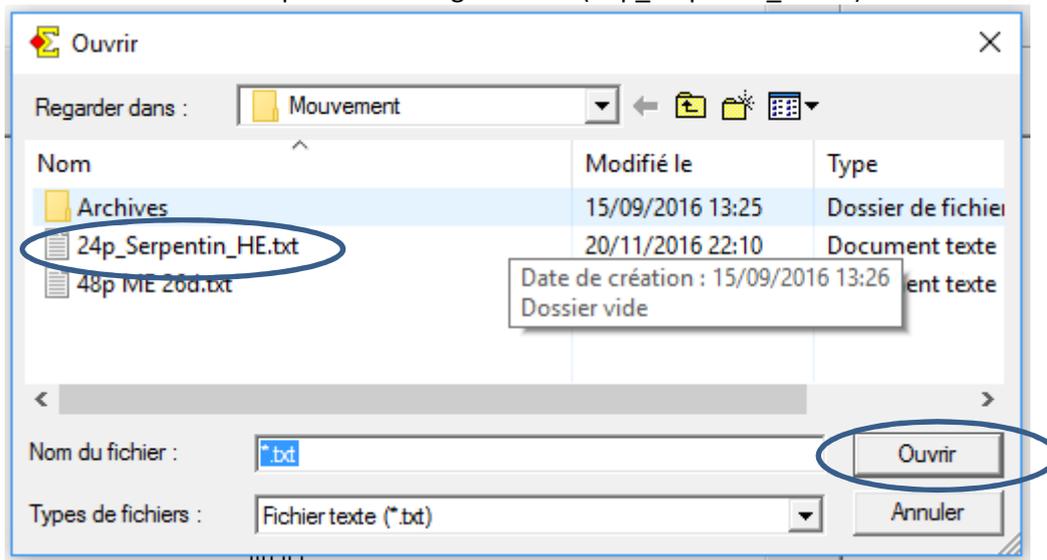
2. Serpentin à partir du fichier

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 (24p_Serpentin_EH.txt) et ouvrir



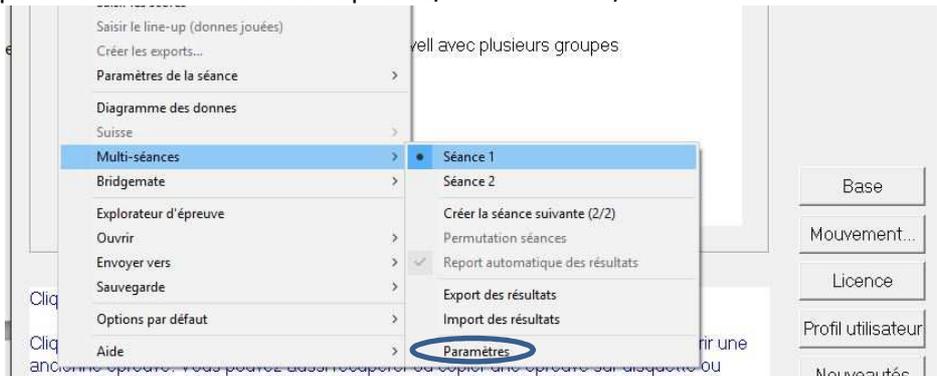
- Si nécessaire, permuter les paires fixes
- Pour utiliser les Bridgemates, choisir Oui dans « Utiliser Bridgemates »

3. Traitez votre séance comme d'habitude

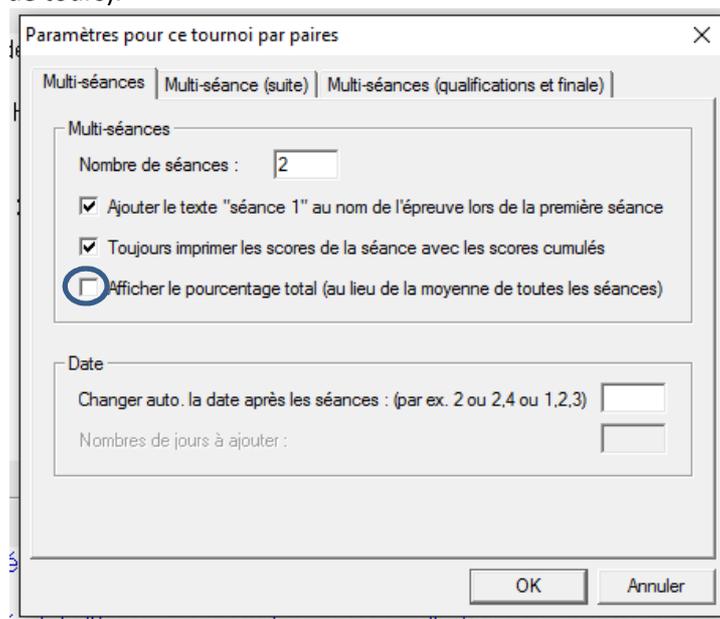
- Imprimez les cartons-guides et disposez-les sur les tables
- Il est souhaitable que les paires NS s'occupent du transfert des étuis (ils descendent d'une table comme d'habitude).
- Si une paire est absente, il faut la déclarer comme fantôme dans le Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms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

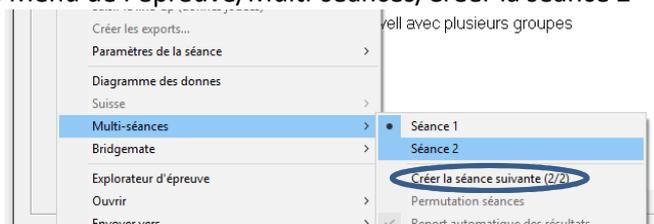
- Changer les paramètres dans Menu de l'épreuve/Multi-séances/Paramètres



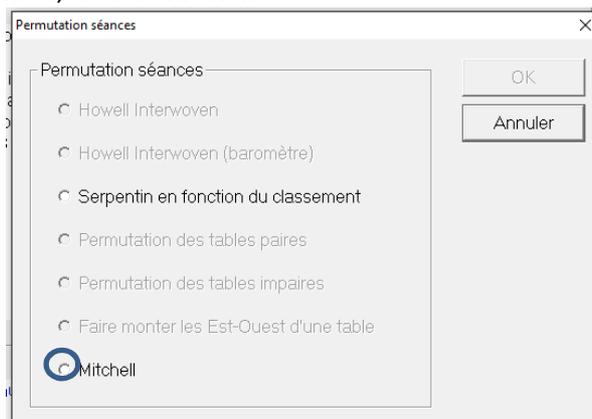
- Dans la fenêtre Paramètres pour ce tournoi par paires, décochez « Afficher le pourcentage total au lieu de la moyenne de toutes les séances (préférable pour toutes les organisations où toutes les séances ne comportent pas le même nombre de tours) ».



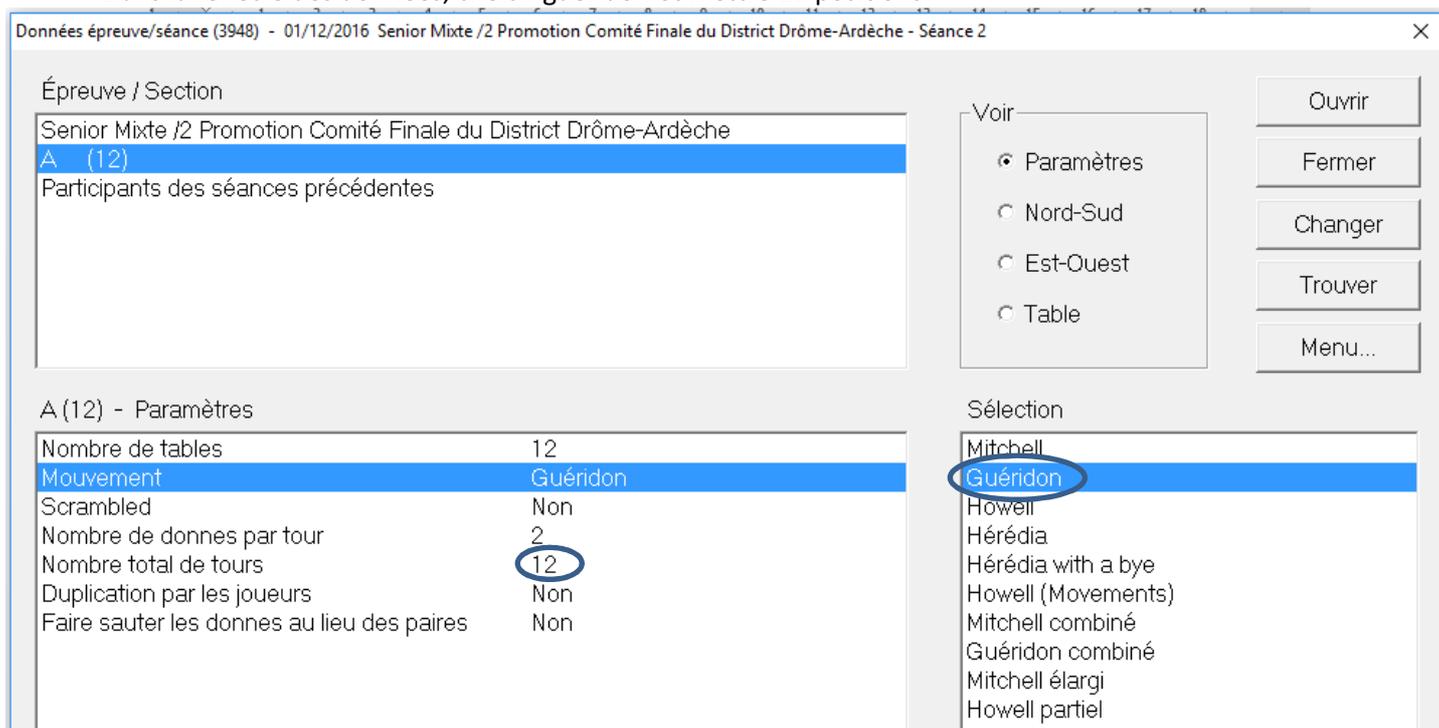
- Créez votre séance dans Menu de l'épreuve/Multi-séances/Créer la séance 2



- Dans la fenêtre de permutation, choisir Mitchell



- Dans la fenêtre des données, choisir guéridon et mettre 12 positions



5. 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.

S'il y a 23 paires, la table 14 est bye ; il n'y a donc pas de difficulté avec le pivot de l'étui à certaines positions.