

Mode d'emploi

28 paires – 2 séances - Howell Entrelacé + Mitchell Guéridon – 54 donnes

Présentation du mouvement :

2 lignes de 14 paires

Toutes les paires se rencontrent

- Une séance en Howell entrelacé de 26 donnes - Chaque paire rencontre les paires de sa ligne - Deux paires fixes en NS 1 et EO 14
- Une séance en Mitchell Guéridon – 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 28 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..
5. Il y a partage des donnes entre les tables 1 et 14. 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 14. A la fin de chaque position, la table 1 conserve les donnes jouées, et la table 14 prend les donnes dans la pile en attente. Dans ce cas les étuis devront être dupliqués. S'il y a 27 paires, il n'y a pas de partage et les étuis peuvent être donnés à la main.

Préalable :

- Télécharger les fichiers nécessaires au mouvement.
- Dézipper les fichiers dans Documents/Magic Files/Mouvements. Vous avez à votre disposition trois fichiers : 28p_IG_56d.bws et 28p8IG_56d_serpentin.txt et la notice d'utilisation.

Mise en place sur le site de gestion :

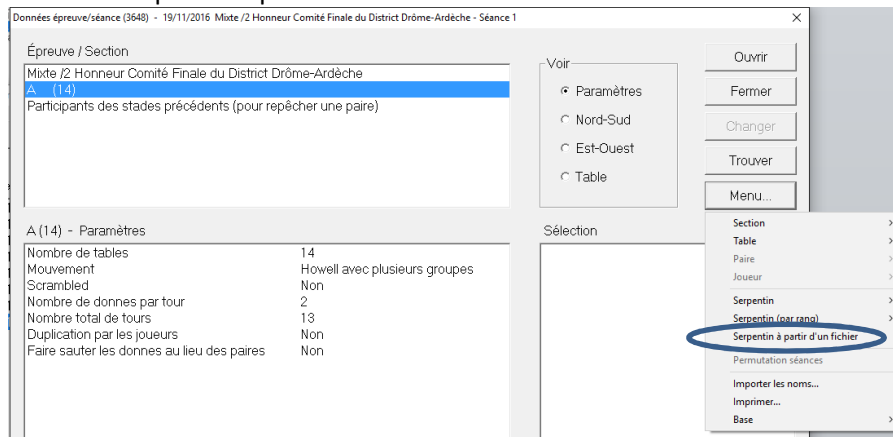
- Mettre en place avec une section, deux séances, 13 tours de deux donnes.
- Exporter vers Magic Contest/Magic Import.

Traitement initial dans Magic Contest :

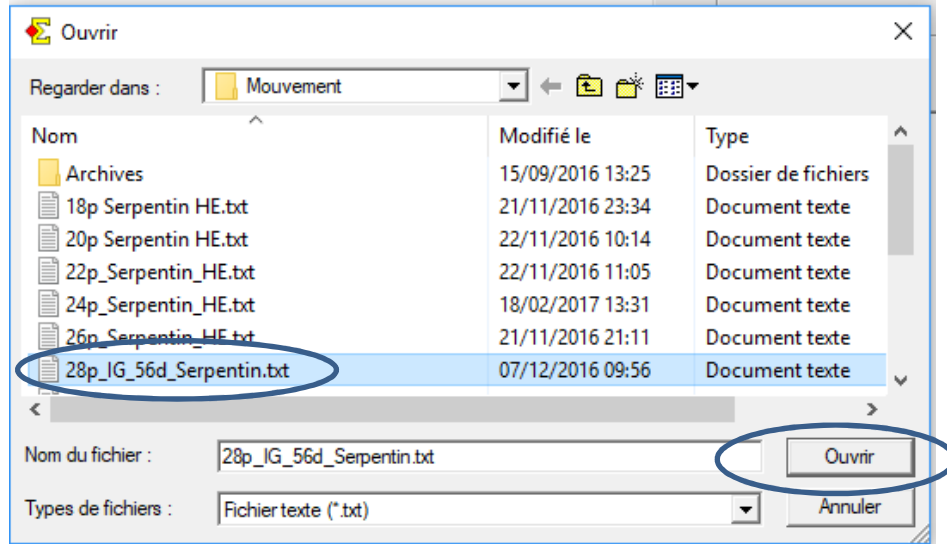
1. Serpentin à partir du fichier

Il faut d'abord mettre les paires en place pour la première séance. Le serpent est fait à partir d'un fichier. Un serpent 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 serpent à partir du fichier.

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



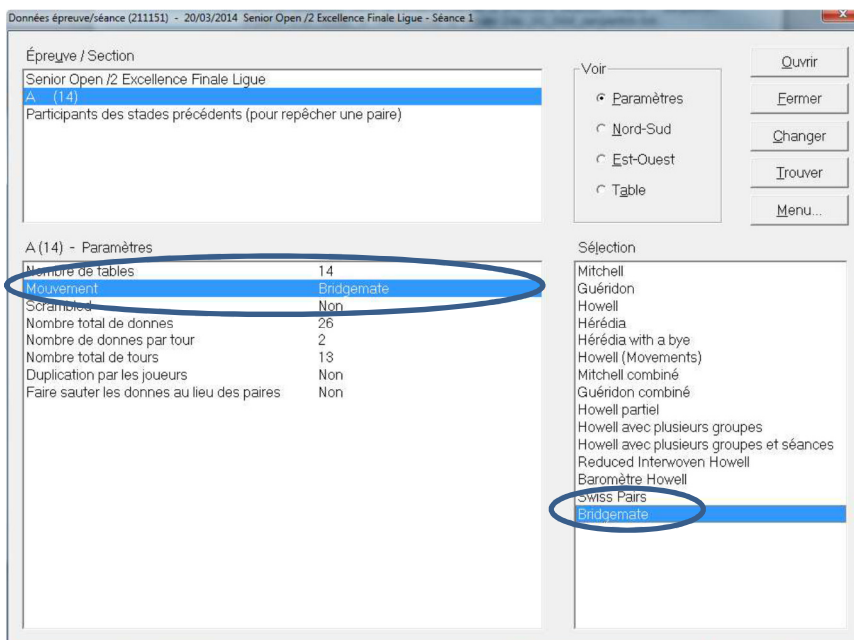
- Sélectionner le fichier correspondant à l'organisation (28p_IG_56d_serpentintxt et ouvrir



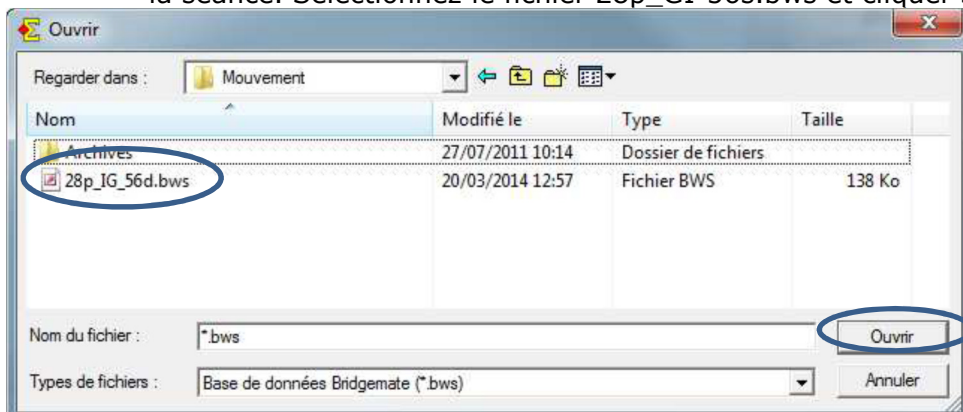
- Si nécessaire, permuter les paires fixes

2. Mouvement

- Dans les paramètres (en cliquant sur [A (14)]) choisir comme Mouvement : **Bridgemate**



- Cliquez sur « **Ouvrir** ». Le programme va ensuite vous demander le fichier .bws correspondant à la séance. Sélectionnez le fichier 28p_GI-56s.bws et cliquer sur Ouvrir.

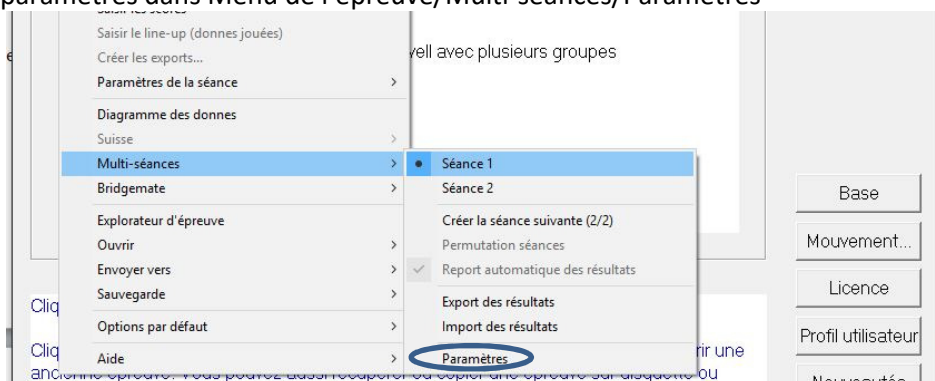


3. Traitez votre séance comme d'habitude

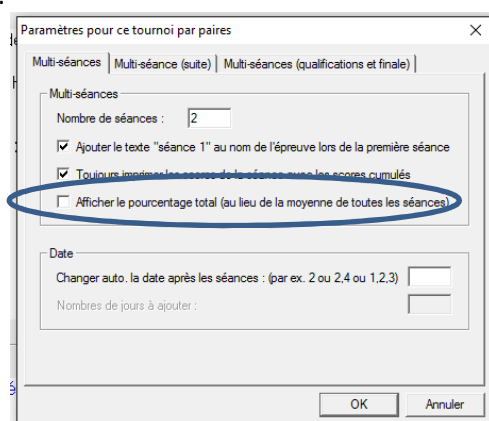
- Imprimez les cartons-guides et disposez-les sur les tables
- Il est souhaitable que les paires NS s'occupent du transfert des étuis (ils descendent d'une table comme d'habitude).
- Si une paire est absente, il faut la déclarer comme fantôme dans le Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms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

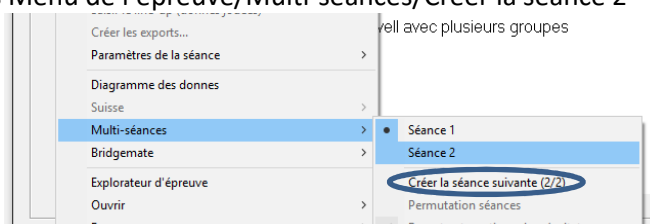
- Changer les paramètres dans Menu de l'épreuve/Multi-séances/Paramètres



- 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



- **Ne faites pas de permutation**, mais recommencez la procédure décrite en 2.
- Uniquement après avoir créé la deuxième séance : cliquer sur **Menu de l'épreuve > Bridgemate > Paramètres** et décocher « **Utiliser les numéros de table du Mitchell** » pour ne pas avoir de problème d'affichage des noms dans les Bridgemates.

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.