

---

## **Mode d'emploi**

**28 paires – 3 séances - MH – 81 donnes**

---

### **Présentation du mouvement :**

3 lignes de 9 paires et une paire pivot (NSB1 fixe) - 3 séances de 27 donnes (3\*9 tours) – Chaque paire rencontre toutes les autres paires.

Section A = Mitchell 9 tables

Section B = Howell 5 tables

Pré-requis : avoir des donnes dupliquées à l'avance.

Une seule paire fixe (la paire pivot dans l'Howell)

***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 !***

### **Quelques conseils**

- 1- Nous vous conseillons de créer les 3 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]
- 2- Le mouvement ne fonctionne qu'avec 28 paires. Vous pouvez à la rigueur avoir une ou deux paires fantômes.

### **Préalable :**

- Télécharger les fichiers nécessaires au mouvement depuis le site Intranet de la FFB [Gestion documentaire > Arbitrage > Documentation Magic Contest > Mouvements spéciaux] en choisissant les fichiers correspondant à votre organisation (nombre de donnes par séance identique)
- Dézipper les fichiers dans Documents > Magic files > Mouvements. Vous avez à votre disposition trois fichiers : 28p\_MH\_3s\_81d\_section\_A.bws, 28p\_MH\_3s\_81d\_section\_B.bws et 28p\_Serpentin\_MH.txt (en plus des fichiers d'aide).

### **Mise en place sur le site de gestion**

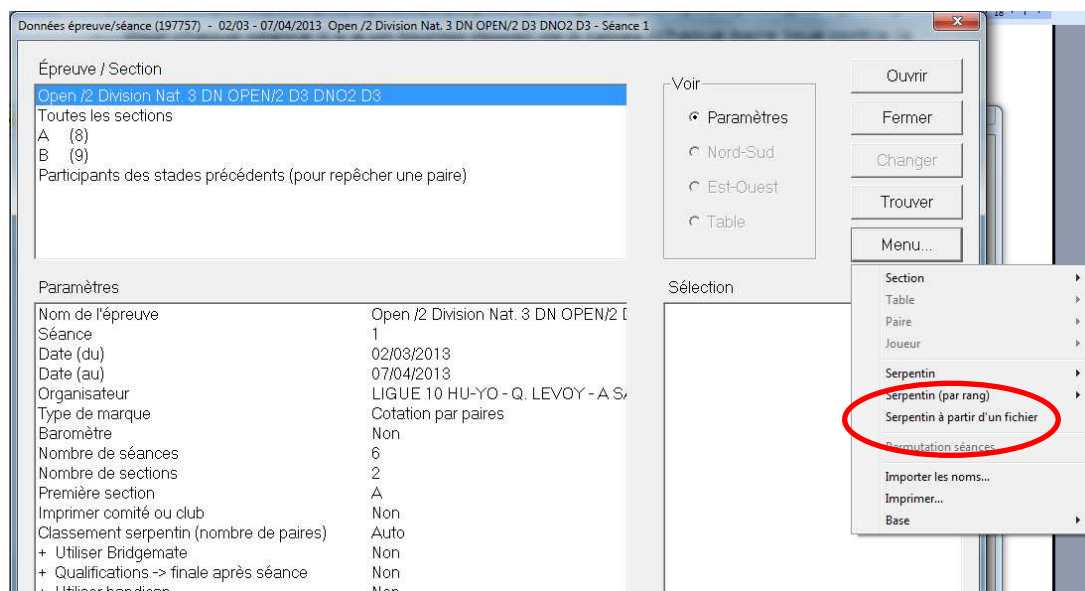
- Le seul élément important à renseigner est le nombre de séances. Les autres paramètres (nombre de donnes, etc.) seront automatiquement mis à jour dans Magic Contest. Peu importe le nombre de sections et/ou de tables par section.
- Une fois la mise en place faite il faut faire l'export vers Magic Contest.

## Traitement initial dans Magic Contest

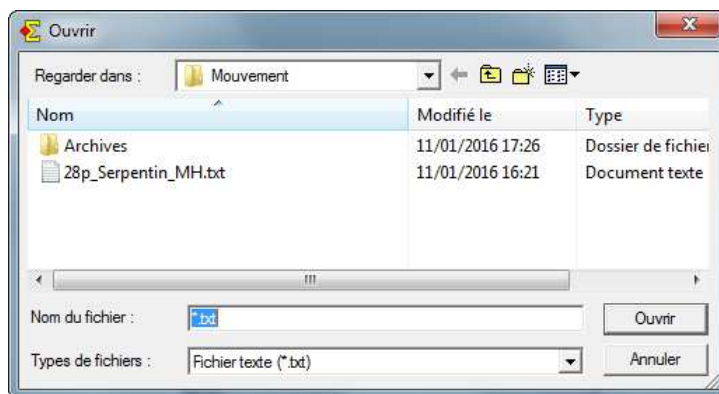
*Il faut d'abord mettre les paires en place pour la première séance. Le serpentín est fait à partir d'un fichier. Un serpentín automatique n'est pas possible à cause de l'Howell. Si vous devez changer la paire fixe, ne le faire qu'après avoir fait le serpentín à partir du fichier.*

### 1- Serpentín à partir du fichier

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

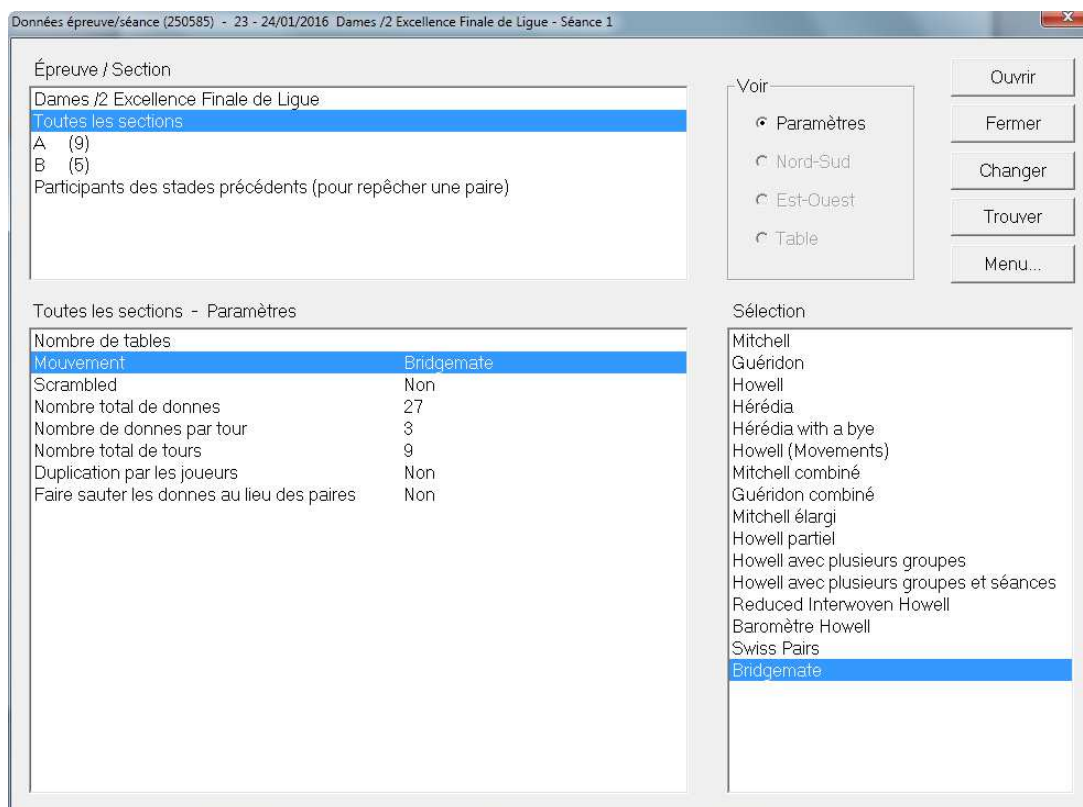


- Sélectionner le fichier correspondant au serpentín (28p\_serpentin\_MH)



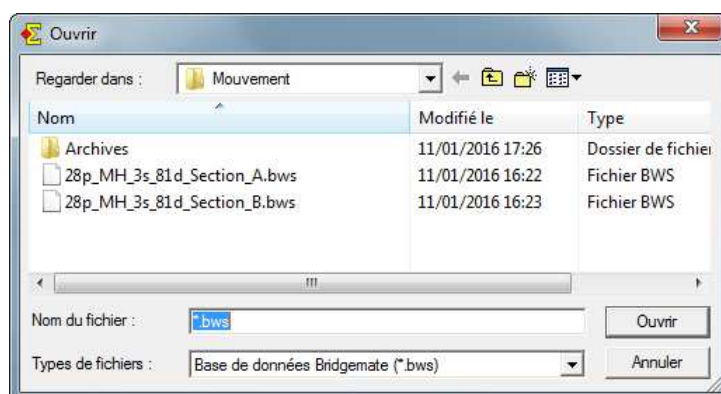
- Si nécessaire permuter la paire fixe.
- Pour utiliser les Bridgemates choisir Oui dans « Utiliser Bridgemate ».

- Sélectionnez « Toutes les sections puis mouvement et choisir « Bridgemate ». (Impératif même si vous n'utilisez pas les Bridgemates)



## 2- Création de la 1<sup>ère</sup> séance

- Cliquer sur « Ouvrir » dans la fenêtre FFB de la séance 1
- Dans la fenêtre qui s'ouvre choisir le mouvement pour la section A puis cliquez sur « ouvrir »
- Puis choisir le mouvement pour la section B et cliquez sur « Ouvrir »



### **Traitez votre séance comme d'habitude**

- Pour l'Howell vous pouvez imprimer les cartons-guides dans Magic Contest.
- Il est souhaitable que l'arbitre s'occupe du transfert des étuis de l'Howell (ou vérifie à chaque tour le bon transfert).
- 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 Bridgemate (ou de saisir les scores). Si vous aviez créé préalablement les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> séance il faut aussi la déclarer fantôme dans ces séances.

### **Pour créer les séances suivantes**

Menu de l'épreuve > Multiséances > Créer la séance suivante.

Puis, une fois dans la fenêtre FFB, procéder comme pour la création de la 1<sup>ère</sup> séance. Il n'est pas nécessaire de faire des permutations.

Vous pouvez créer toutes les séances avant le début de l'épreuve, l'arbitre n'a alors plus qu'à ouvrir la séance qu'il doit traiter.

### **Conseil :**

Si vous utilisez les Bridgemates et que vous y affichez les diagrammes : prévenez les joueurs de l'Howell qu'il ne faut pas laisser le diagramme des données affiché sinon les joueurs arrivant à la table après le changement vont pouvoir le consulter.

13/01/2016