

Mode d'emploi

34 paires – 2 séances - Mitchell + Howell – 44 donnes

Présentation du mouvement :

3 lignes de 11 paires + une paire pivot

Les paires rencontrent 22 autres paires

Une section de 11 tables en Mitchell de 11 positions

Une section de 6 tables en Howell.

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 trois 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 36 paires. Vous pouvez avoir une paire fantôme.
4. Imprimer pour chaque séance les cartons-guides de la section B : 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 : 34p_M_H.txt et la notice d'utilisation.

Mise en place sur le site de gestion :

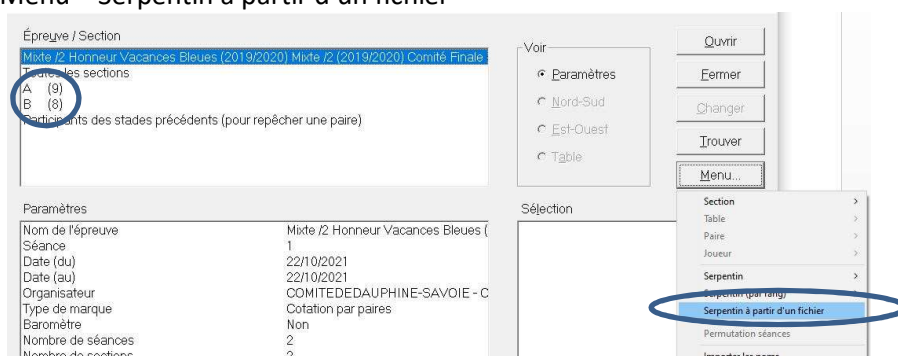
- Mettre en place avec une section, deux séances, 11 tours de deux donnes.
- Exporter vers Magic Contest/Magic Import.

Traitement initial dans Magic Contest :

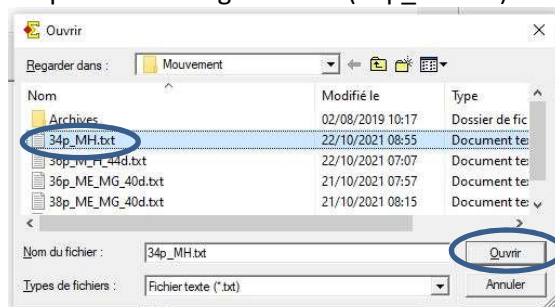
1. Serpentin à partir du fichier

Il faut d'abord mettre les paires en place pour la première séance. Le serpentin est fait à partir d'un fichier. Si vous devez changer les paires fixes, ne le faites qu'après avoir fait le serpentin à partir du fichier. Les sections sont pour l'instant à 9 et 8 tables.

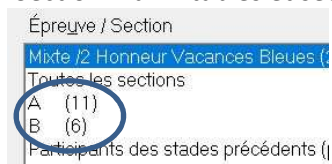
- Cliquez sur Menu – Serpentin à partir d'un fichier



- Sélectionner le fichier correspondant à l'organisation (34p_MH.txt) et ouvrir



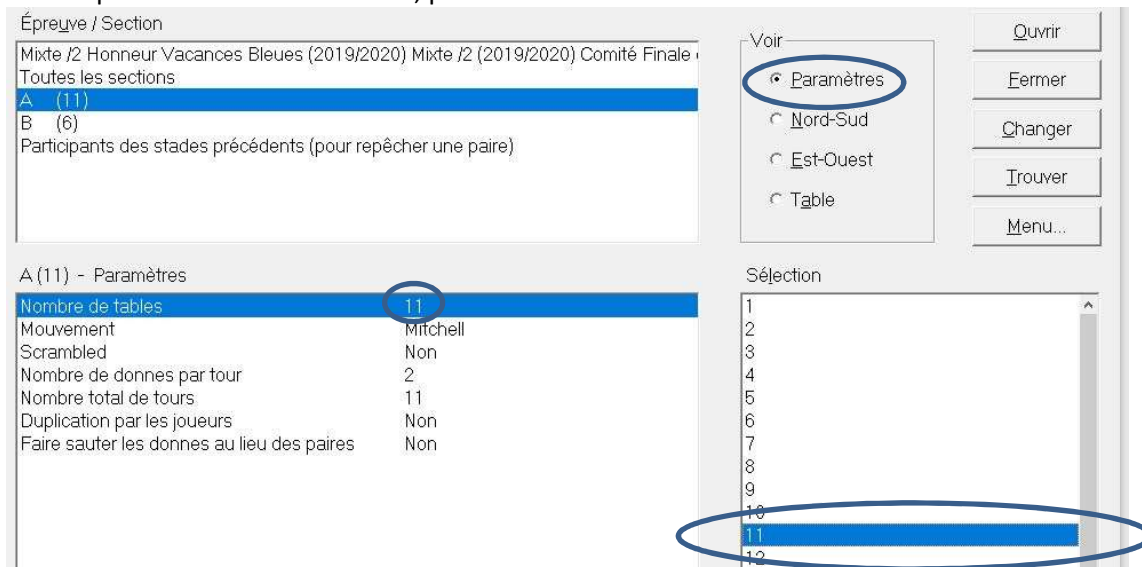
- Le programme crée deux sections : Section A à 11 tables et section B à 6 tables



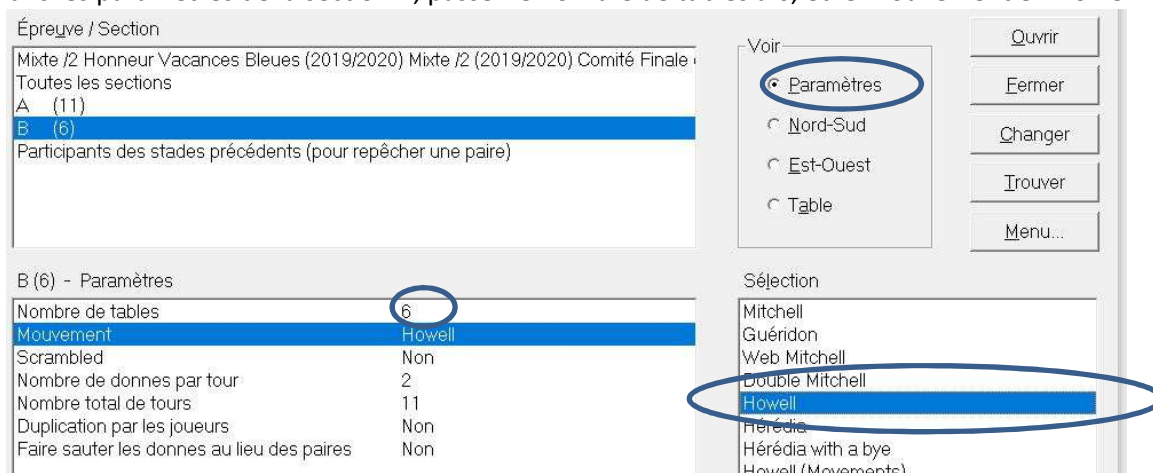
- Si nécessaire, permuter les paires fixes

2. Paramétrage des sections

- Dans les paramètres de la section A, passer le nombre de tables à 11.



- Dans les paramètres de la section B, passer le nombre de tables à 6, et le Mouvement en Howell



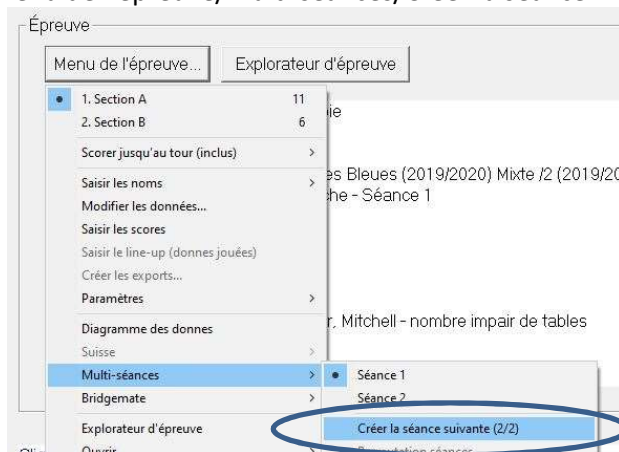
- Pour utiliser les Bridgemates (conseillé), choisir Oui dans « Utiliser Bridgemates »
- Ouvrir la séance

3. Traitez votre séance comme d'habitude

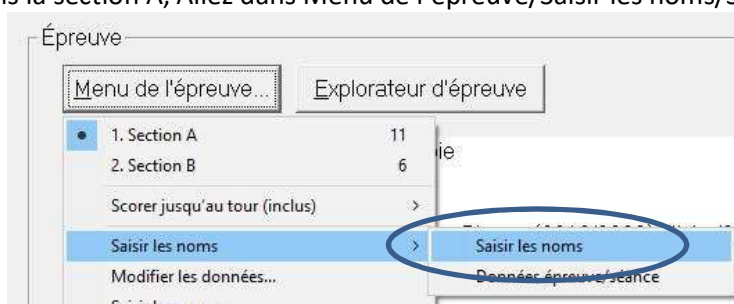
- Imprimez les cartons-guides pour la section B et disposez-les sur les tables. Le transfert des étuis devrait être effectué par l'arbitre.
- Si une paire est absente, il faut la déclarer comme fantôme dans le Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms à la première séance et avant de créer les 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

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



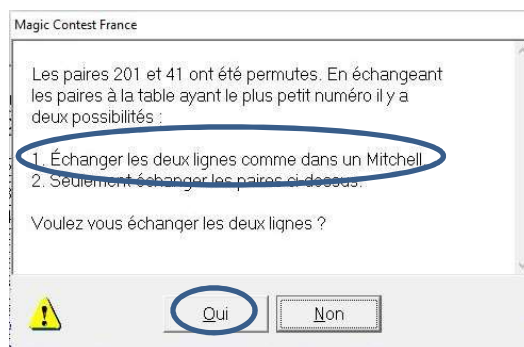
- Ouvrez votre séance **SANS FAIRE DE PERMUTATIONS**
- Nous allons faire une permutation entre les paires de l'Howell (sauf le pivot) et la ligne EO du Mitchell.
- Positionnez-vous dans la section A, Allez dans Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms



- Vous obtenez le tableau des positions.

Saisie des noms: Section A		
Table	N-S	E-O
1	101	201
2	102	202
3	103	203
4	104	204
5	105	205
6	106	206
7	107	207
8	108	208
9	109	209
10	110	210
11	111	211
12	112	212

- Cliquez sur 201, saisissez 41 + « Entrée » et validez en cliquant sur « Oui » quand le programme vous demande si vous voulez échanger les deux lignes. Cela va échanger les paires de l'Howell avec la ligne EO du Mitchell



5. Traitez votre séance comme d'habitude

Pensez à imprimer les cartons-guides pour la section B.