

# 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 :

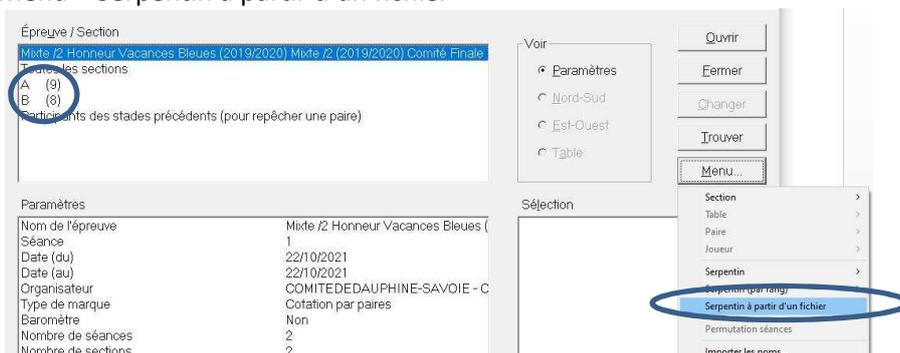
- Mettre en place avec une section, deux séances, 11 tours de deux donnes.
- Exporter vers Magic Contest/Magic Import.

### Traitement initial dans Magic Contest :

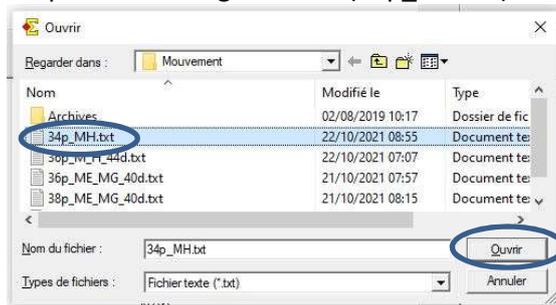
#### 1. Serpentin à partir du fichier

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.

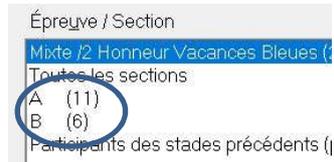
- Cliquez sur Menu – Serpentin à partir d'un fichier



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



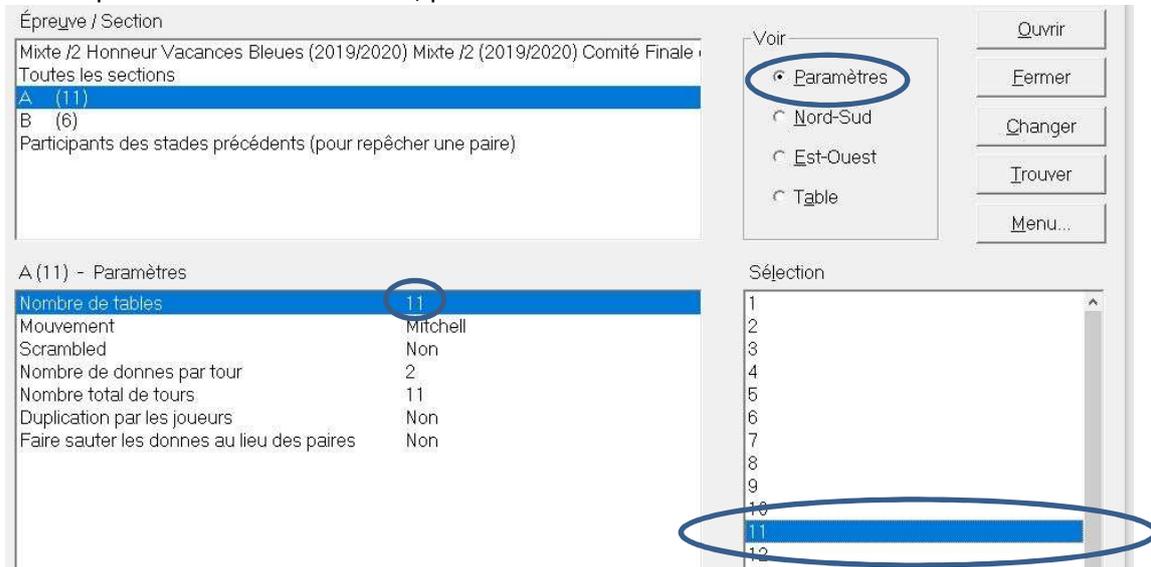
- Le programme crée deux sections : Section A à 11 tables et section B à 6 tables



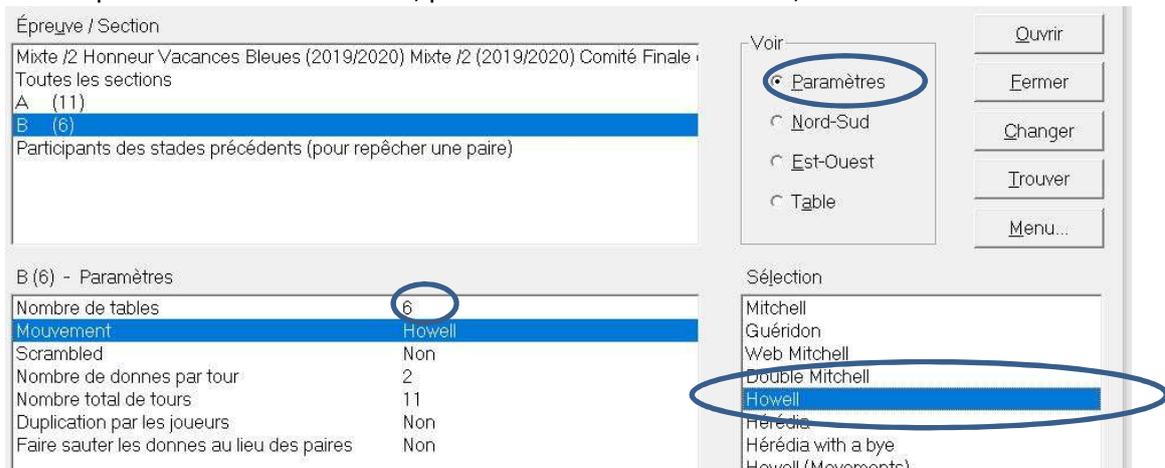
- Si nécessaire, permuter les paires fixes

## 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



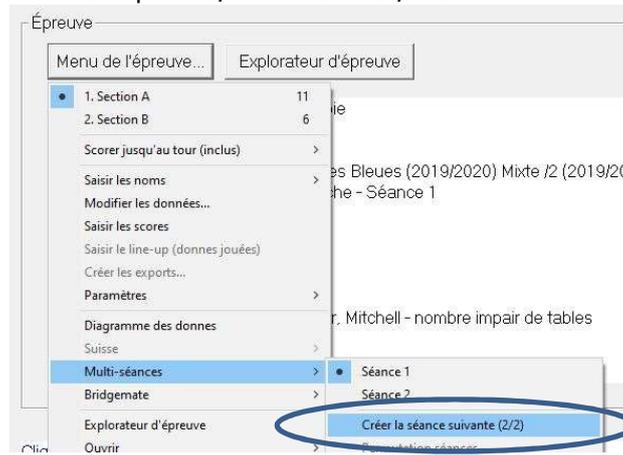
- Pour utiliser les Bridgemates (conseillé), choisir Oui dans « Utiliser Bridgemates »
- Ouvrir la séance

## 3. Traitez votre séance comme d'habitude

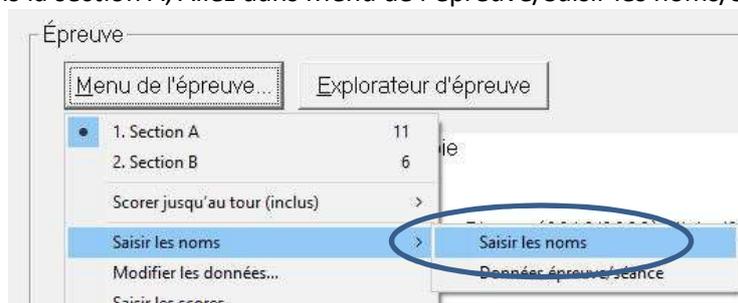
- Imprimez les cartons-guides pour la section B et disposez-les sur les tables. Le transfert des étuis devrait être effectué par l'arbitre.
- Si une paire est absente, il faut la déclarer comme fantôme dans le Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms à la première séance et avant de créer les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



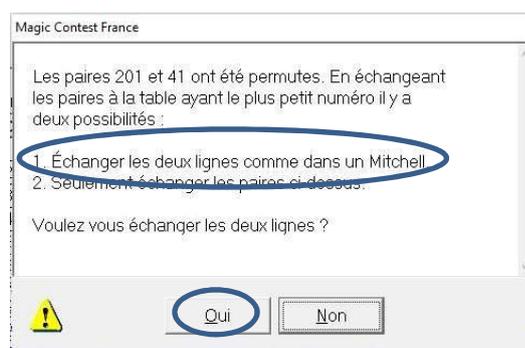
- Ouvrez votre séance **SANS FAIRE DE PERMUTATIONS**
- Nous allons faire une permutation entre les paires de l'Howell (sauf le pivot) et la ligne EO du Mitchell.
- Positionnez-vous dans la section A, Allez dans Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms



- 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.