

Mode d'emploi

34 paires – 3 séances – MeMx3 – 3x18 donnes Bridgemates™ fortement conseillés

Présentation du mouvement :

1 ligne fixe de 7 paires et 3 lignes de 9 paires - 3 séances de 18 (2*9 tours) donnes – Chaque paire rencontre toutes les autres paires SAUF 7.

En pratique : une section A de 8 tables et une section B de 9 tables. La paire 9 de la ligne qui joue en EOA commence en 8NSA.

Pré-requis : avoir 3 séries de donnes dupliquées à l'avance pour chaque séance.

Pour toutes les séances le mouvement des étuis est classique : les étuis descendent d'une table à chaque changement.

Mouvement :

Section A : Mitchell élargi – Les donnes sont jouées simultanément à la table 1 et à la table 8. Il y a deux séries de donnes en relais entre les tables 5 et 4. Les étuis descendent d'une position à chaque tour. Les Est-Ouest montent d'une table. **EO8 devient NS8 puis EO1.** Imprimer le carton guide de la table 8A dans Magic Contest
Section B : Mitchell classique de 9 tables.

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.

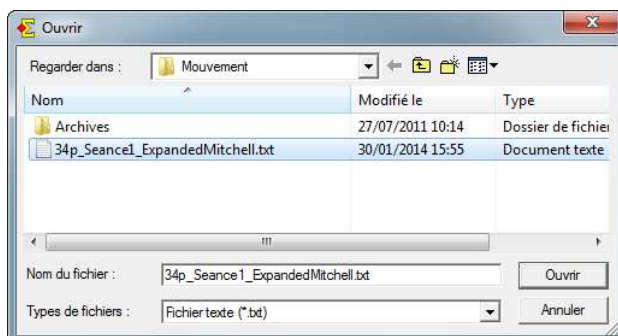
NE JAMAIS SUPPRIMER UNE PAIRE DANS LA FENÊTRE FFB !

Quelques conseils

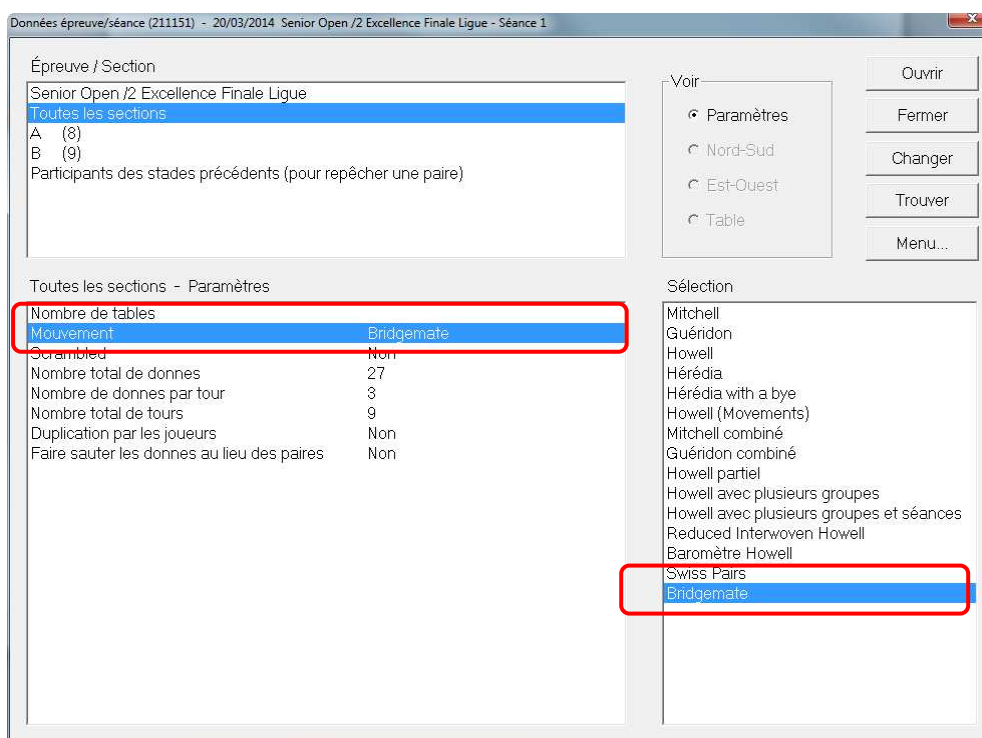
- 1- Nous vous conseillons de créer les 3 séances avant le début de la compétition. [En cas de changement de paire, le faire dans la fenêtre FFB de la première séance, il se fera automatiquement pour les autres séances]
- 2- Le mouvement ne fonctionne qu'avec 34 paires. Vous pouvez à la rigueur avoir une paire fantôme. Mais il faudra à chaque séance aller dans Menu de l'épreuve – Saisie des noms pour la renseigner comme telle. (avant d'avoir créé les données Bridgemates)
- 3- Au début de chaque séance, positionner les donnes de la section A en partant de la table 1 et en n'oubliant pas les deux séries à poser sur le guéridon puis mettre une série complète à côté de la table 8A. Il n'est plus nécessaire de partager physiquement les donnes entre les tables 1A et 8A. A la fin de la position la table 8 transfère ses donnes à la table 7 et la table 1 les stocke.
- 4- Le changement des donnes du guéridon devrait être effectué par l'arbitre.

Mise en place de la compétition :

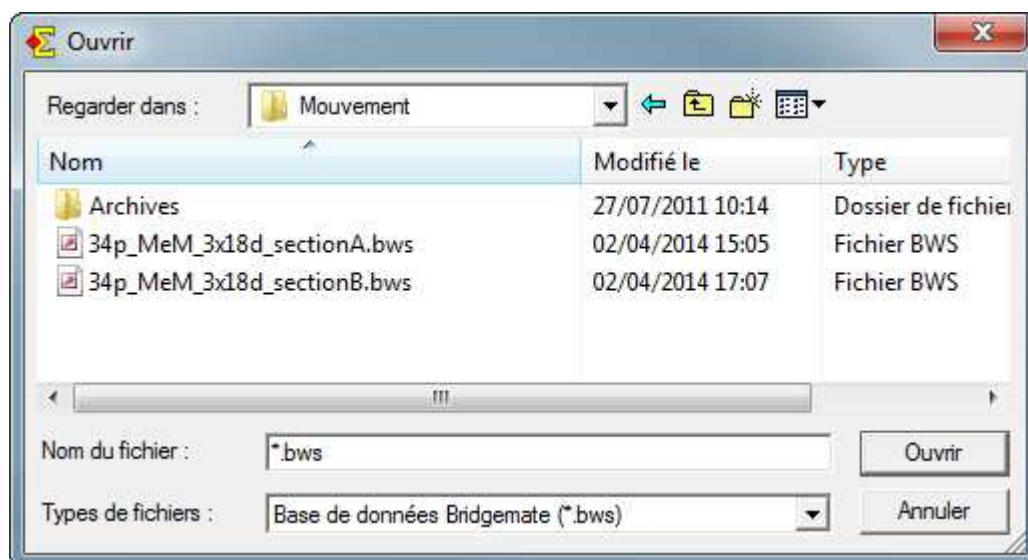
- 1- Copiez les 3 fichiers 34p_Seance1_ExpandedMitchell.txt, 34p_MeM_3x18d_sectionA.bws et 34p_MeM_3x18d_section B.bws dans le répertoire Documents/Magic Files/Mouvement
- 2- **Sur la base** : 1 section de 17 tables – 3 séances - 9 tours de 2 donnes
- 3- **Dans Magic Contest**
 - a. Faire une mise en place en serpentín à partir du fichier [34p_Seance1_ExpandedMitchell.txt] (pour un bon équilibre des lignes et des paires rencontrées)



- b. Dans les paramètres (sélectionnez toutes les tables) indiquez pour Mouvement : **Bridgemate**



- c. Cliquez sur « **Ouvrir** ». Le programme va ensuite vous demander le fichier .bws correspondant à chaque séance. Sélectionnez le fichier 34p_MeM_3x18d_sectionA.bws et cliquez sur Ouvrir puis le fichier 34p_MeM_3x18d_sectionB.bws et cliquez sur Ouvrir.



- d. Créer les séances suivantes (**Menu de l'épreuve / Multi-séances / Créer la séance suivante**) mais **NE FAITES PAS DE PERMUTATION INTERSEANCE** ! Cliquez sur ouvrir et recommencez la procédure décrite en c.
- e. Traiter votre épreuve comme d'habitude. (avec ou sans Bridgemate)