

DN3/2 TRAITEMENT DE L'ÉPREUVE AVEC MAGIC CONTEST

Assistance : en cas de problème pour la mise en place avant le début de l'épreuve vous pouvez joindre JF CHEVALIER ou Claude DADOUN à la FFB. En cours d'épreuve vous pouvez joindre Xavier SCHURER au 06.80.42.79.13. (Le samedi de 12h à minuit et le dimanche de 11h00 à 18h00).

Principe :

- La compétition se déroule en 6 séances ;
- Chaque paire joue au total 5 donnes contre toutes les autres paires ;
- Les paires sont réparties de façon équilibrée dans 3 groupes de 11. La paire n°17 est la paire pivot : elle sera fixe dans l'Howell ; C'est la seule paire fixe, elle pourra si besoin être permutée avec une autre paire.
- Pour chaque séance il y a un tournoi Howell de 6 tables (chaque paire joue contre la paire pivot et les 10 autres paires de son groupe) et un tournoi Mitchell de 11 tables (chaque paire rencontre les 11 paires d'une des deux autres groupes) ;
- Les séances sont de 22 ou 33 donnes. Pour chaque séance il faut prévoir 2 séries de donnes pré-dupliquées (de 22 ou 33 donnes) ;
- La mise en place des 6 séances de l'épreuve peut être faite au préalable. Il sera possible de modifier une paire ou de créer un relais ultérieurement.
- **Ne jamais supprimer une paire dans la fenêtre FFB mais la déclarer « fantôme » dans Menu de l'épreuve – Saisir les noms – Saisir les noms**

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 deux séries de fichiers : 34p_MH77d_MH88d si vous faites jouer 77 donnes le 1^{er} week-end (22-22-33) et 88 donnes le second week-end (33-22-33) et 34p_MH88d_MH77d si vous faites jouer 88 donnes le 1^{er} week-end (33-22-33) et 77 donnes le second week-end (22-22-33).

Mise en place sur le site de gestion

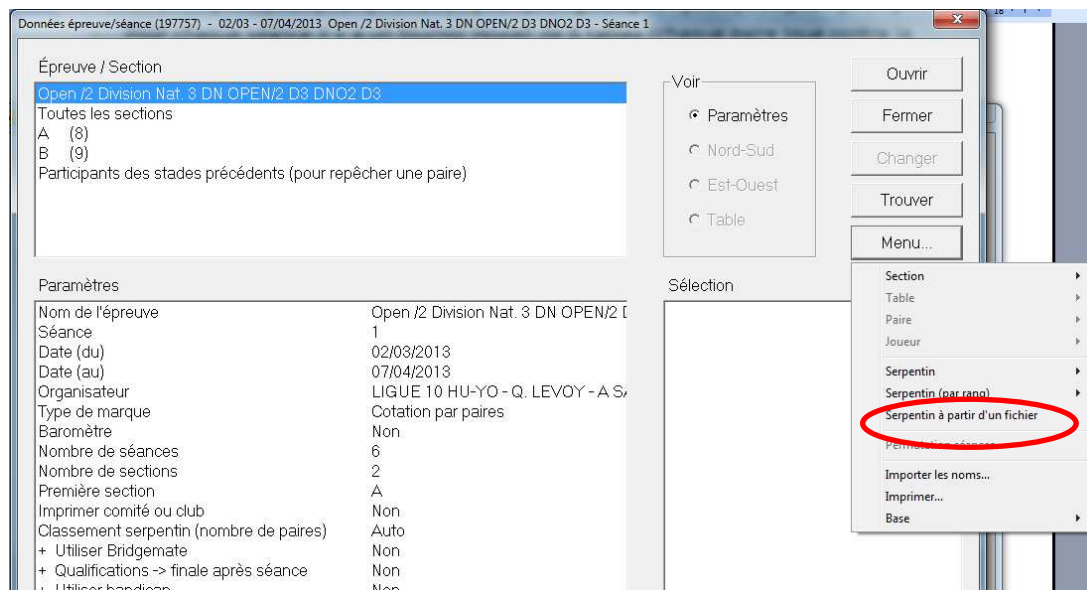
- Le seul élément important à renseigner est le nombre de séances. Les autres paramètres (nombre de donnes, etc.) seront automatiquement mis à jour dans Magic Contest. Peu importe le nombre de sections et/ou de tables par section.
- Une fois la mise en place faite il faut faire l'export vers Magic Contest.

Traitement initial dans Magic Contest

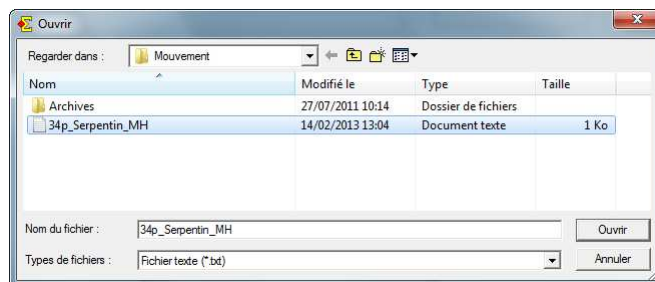
Il faut d'abord mettre les paires en place pour la première séance. Le serpentín est fait à partir d'un fichier. Un serpentín automatique n'est pas possible à cause de l'Howell. Si vous devez changer la paire fixe, ne le faire qu'après avoir fait le serpentín à partir du fichier.

1- Serpentin à partir du fichier

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

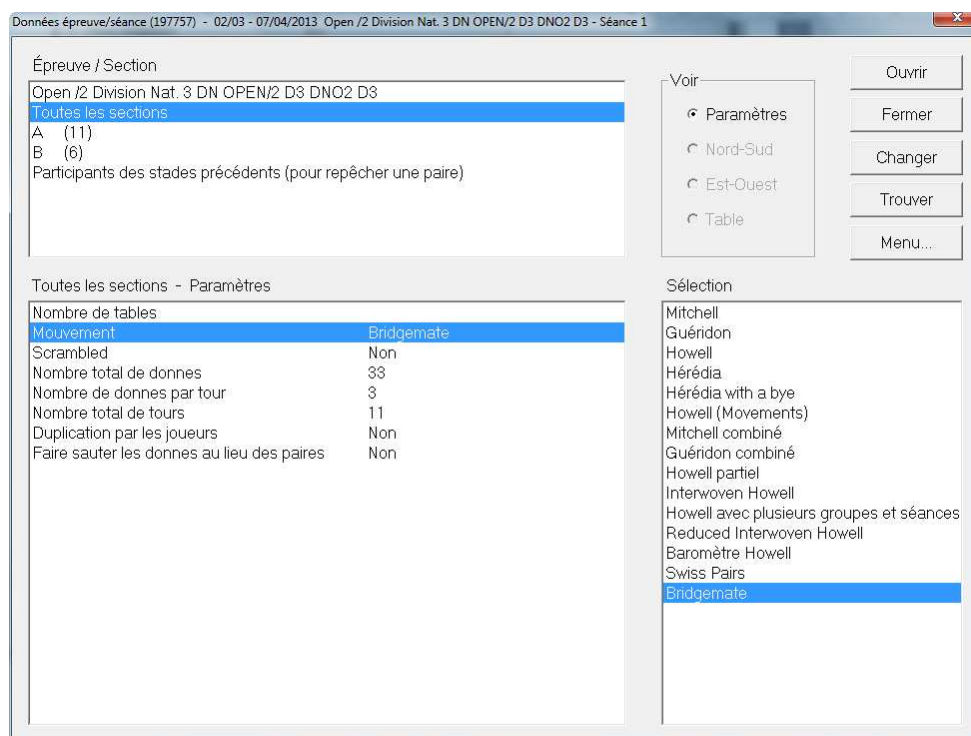


- Sélectionner le fichier correspondant au serpent (34p_serpentin_MH)



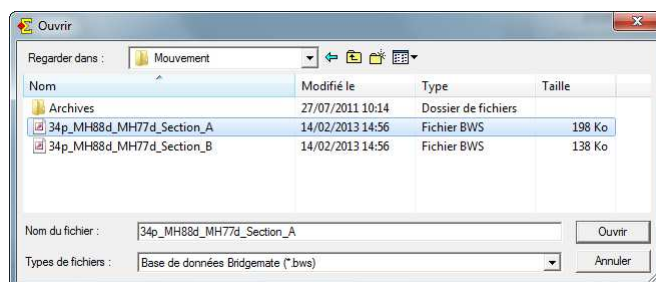
- Si nécessaire permuter la paire fixe.
- Pour utiliser les Bridgemates choisir Oui dans « Utiliser Bridgemate ».

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

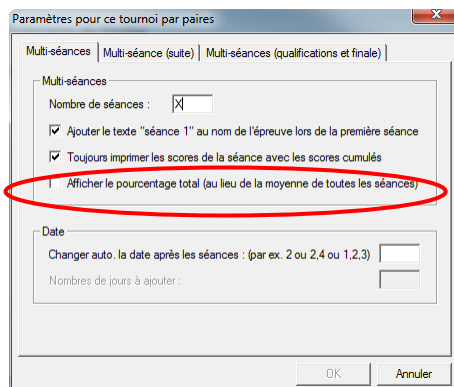


2- Création de la 1^{ère} séance

- 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 »



- **Uniquement pour la première séance et avant de créer les suivantes** : ouvrir la séance, cliquer sur Menu de l'épreuve > Multi séances > Paramètres et décocher « Afficher le pourcentage total (au lieu de la moyenne de toutes les séances) »
[Cela afin d'éviter que les joueurs soient perturbés par la pondération effectuée par Magic Contest en fonction du nombre de donnes différent selon les séances]



- **Uniquement pour la première séance et avant de créer les suivantes** : modifier le paramétrage des scores « Bye » - voir document joint.

Traitez votre séance comme d'habitude

- Pour l'Howell vous pouvez soit utiliser les cartons-guides fournis (sans nom des joueurs) soit les imprimer 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 chaque séance et avant de créer les données Bridgemate (ou de saisir les scores).

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^{ère} 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.

Quelques conseils

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 donnes affiché sinon les joueurs suivants vont pouvoir le consulter.

Si l'épreuve se déroule dans deux centres différents

Vous pouvez faire un week-end avec Bridgemate et l'autre sans...

L'arbitre du 1^{er} week-end devra faire une sauvegarde (Menu de l'épreuve > Sauvegarde > Créer une sauvegarde), récupérer le fichier de sauvegarde dans Magic Export et le faire parvenir à l'arbitre du 2nd week-end qui n'aura qu'à recopier le fichier dans Magic Import pour restaurer l'épreuve sur son ordinateur.