

# Mode d'emploi

## 40 paires – 3 séances - Mitchell + Howell – 78 donnes

### Présentation du mouvement :

3 lignes de 13 paires plus une paire pivot (la n°22)  
Toutes les paires se rencontrent  
Une section de 13 tables en Mitchell de 13 positions  
Une section de 7 tables en Howell.  
Une paire fixe.

### 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 40 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 : 40p\_Serpentin\_MH.txt, et la notice d'utilisation.

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

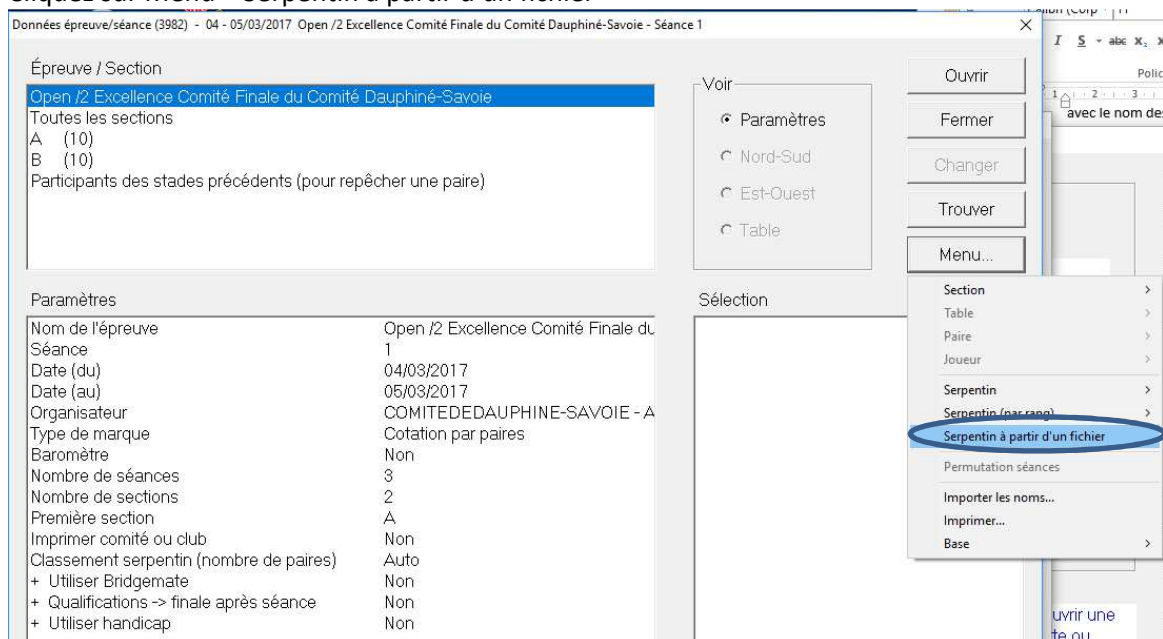
- Mettre en place avec deux sections, trois séances, 9 tours de deux donnes.
- Exporter vers Magic Contest/Magic Import.

### Traitement initial dans Magic Contest :

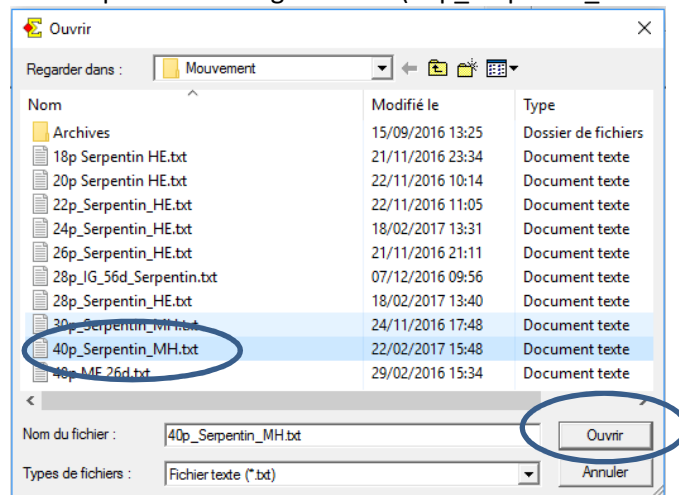
#### 1. Serpentin à partir du fichier

Il faut d'abord mettre les paires en place pour la première séance. Le serpentín est fait à partir d'un fichier. Si vous devez changer les paires fixes, ne le faites qu'après avoir fait le serpentín à partir du fichier.

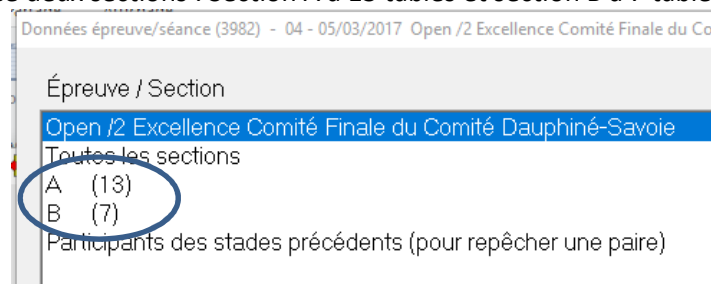
- Cliquez sur Menu – Serpentin à partir d'un fichier



- Sélectionner le fichier correspondant à l'organisation (40p\_Serpentin\_MH.txt) et ouvrir



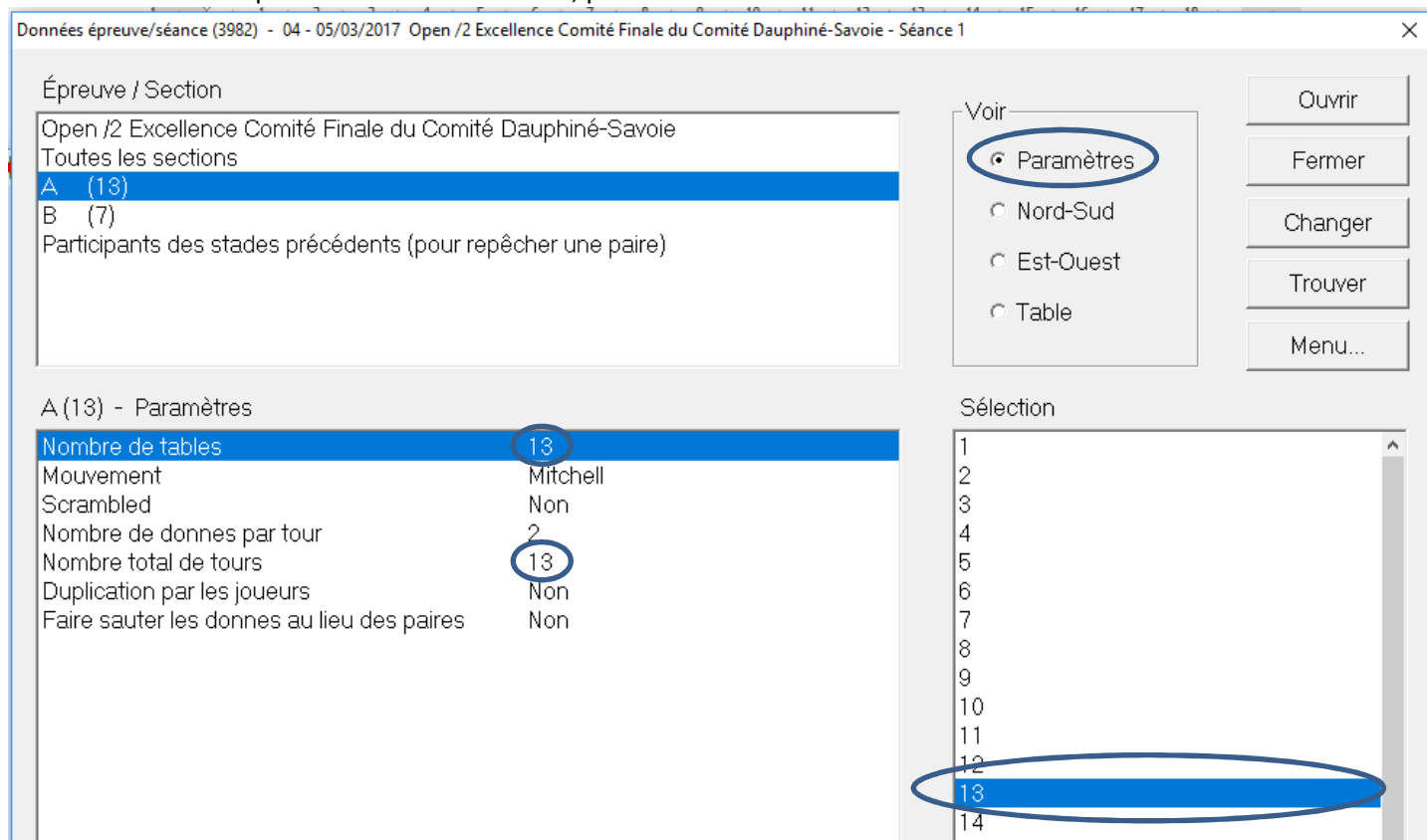
- Le programme crée deux sections : Section A à 13 tables et section B à 7 tables



- Si nécessaire, permuter les paires fixes

## 2. Paramétrage des sections

- Dans les paramètres de la section A, passer le nombre de tables et le nombre de tours à 13.



- Dans les paramètres de la section B, passer le nombre de tables à 7, le nombre de tours à 13 et le Mouvement en Howell

Données épreuve/séance (3982) - 04 - 05/03/2017 Open /2 Excellence Comité Finale du Comité Dauphiné-Savoie - Séance 1

Épreuve / Section

Open /2 Excellence Comité Finale du Comité Dauphiné-Savoie

Toutes les sections

A (13)

B (7)

Participants des stades précédents (pour repêcher une paire)

Voir

- ☒ Paramètres
- ☐ Nord-Sud
- ☐ Est-Ouest
- ☐ Table

Ouvrir

Fermer

Changer

Trouver

Menu...

Sélection

Mitchell

Guérison

Howell

Hérédia

Hérédia with a bye

Howell (Movements)

Mitchell combiné

Guérison combiné

Mitchell élargi

Howell partiel

Howell avec plusieurs groupes

B (7) - Paramètres

Nombre de tables	7
Mouvement	Howell
Scrambled	Non
Nombre de donnes par tour	2
Nombre total de tours	13
Duplication par les joueurs	Non
Faire sauter les donnes au lieu des paires	Non

- 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

04 - 05/03/2017 Open /2 Excellence Comité Finale du Comité Dauphiné-Savoie - Séance 1 (Magic Contest France - Version 4...

Épreuve

Menu de l'épreuve...

Explorateur d'épreuve

- 1. Section A 13
- 2. Section B 7
- Scorer en incluant les tours: Tous les tours
- Saisir les noms
- Modifier les données...
- Saisir les scores
- Saisir le line-up (donnes jouées)
- Créer les exports...
- Paramètres de la séance
- Diagramme des donnes
- Suisse
- Multi-séances
- Bridgemate
- Explorateur d'épreuve
- Ouvrir
- Envoyer vers

Créer la séance suivante (2/3)

Quitter

Imprimer...

Trouver un joueur...

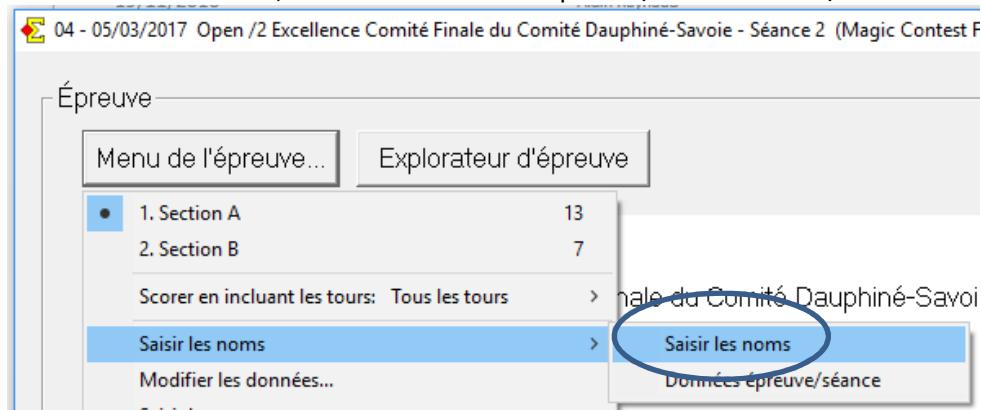
Base

Mouvement...

Licence

Profil utilisateur

- Ouvrez votre séance **SANS FAIRE DE PERMUTATIONS**
- Nous allons faire une permutation circulaire entre les trois lignes (EOA⇒NSA - ⇒B⇒EOA - NSA⇒B)
- Positionnez-vous dans la section A, Allez dans Menu de l'épreuve/Saisir les noms/Saisir les noms

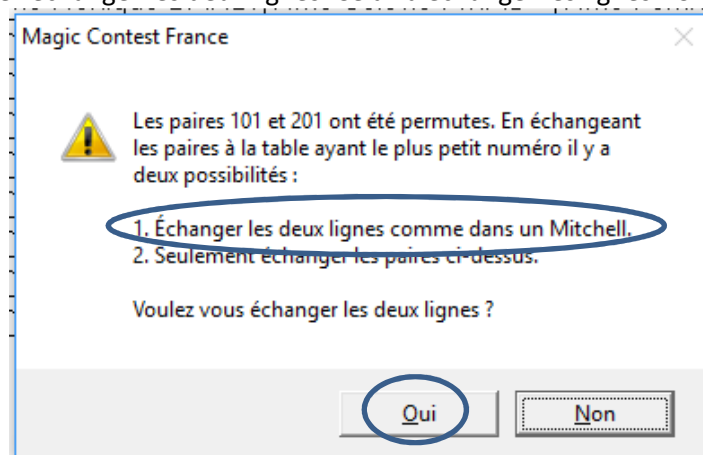


- Vous obtenez le tableau des positions.

Saisie des noms: Section A

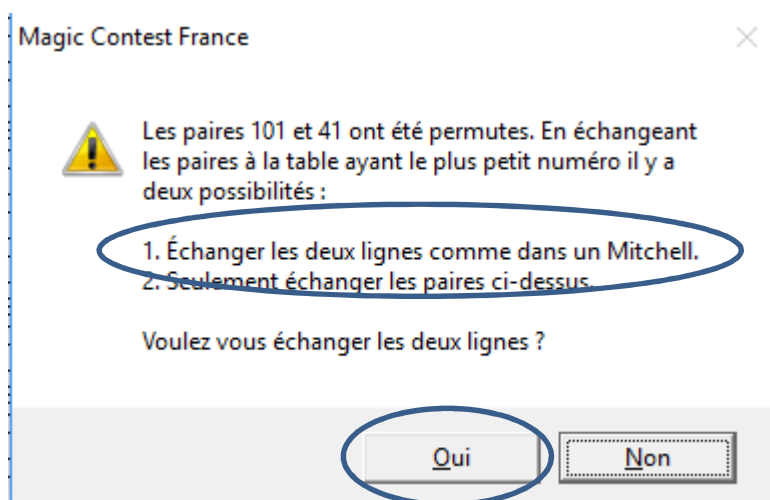
Table	N S	E-O	
1	101	201	↕
2	102	202	↕
3	103	203	↕
4	104	204	↕
5	105	205	↕
6	106	206	↕
7	107	207	↕
8	108	208	↕
9	109	209	↕
10	110	210	↕

- Cliquez sur 101, saisissez 201 + « Entrée » et validez en cliquant sur « Oui » quand le programme vous demande si vous voulez échanger les deux lignes. Cela va échanger les lignes NSA et EOA.



- Puis cliquez sur 101 et saisissez 41, et validez l'échange des deux lignes.

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

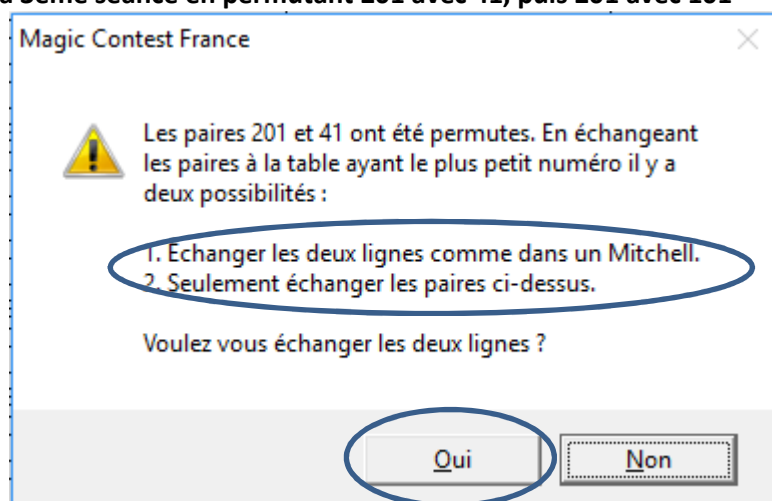


##### 5. Traitez votre séance comme d'habitude

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

##### 6. Suivez la même procédure pour créer la 3ème séance en permutant 201 avec 41, puis 201 avec 101

Saisie des noms:		Section A
Table	N-S	E-O
1	201	41
2	202	42
3	203	43
4	204	44
5	205	45
6	206	46
7	207	47
8	208	48
9	209	49



Saisie des noms:		Section A
Table	N-S	E-O
1	41	201
2	42	202
3	43	203
4	44	204
5	45	205
6	46	206
7	47	207
8	48	208
9	49	209
10	50	210

