

## Mode d'emploi

### 50 paires – 3 séances – MeMx3 – 3x26 donnes Bridgemates™ fortement conseillés

#### Présentation du mouvement :

1 ligne fixe de 11 paires (NSA 1 à 11) et 3 lignes de 13 paires - 3 séances de 26 donnes (2\*13 tours) – Chaque paire rencontre toutes les autres paires SAUF 11.

En pratique : une section A de 12 tables et une section B de 13 tables. La paire 13 de la ligne qui joue en EOA commence en 12NSA.

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 12. Il y a deux séries de donnes en relais entre les tables 7 et 6. Les étuis descendent d'une position à chaque tour. Les Est-Ouest montent d'une table. **EO12 devient NS12 puis EO1.** Imprimer le carton guide de la table 13A dans Magic Contest

Section B : Mitchell classique de 13 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.**

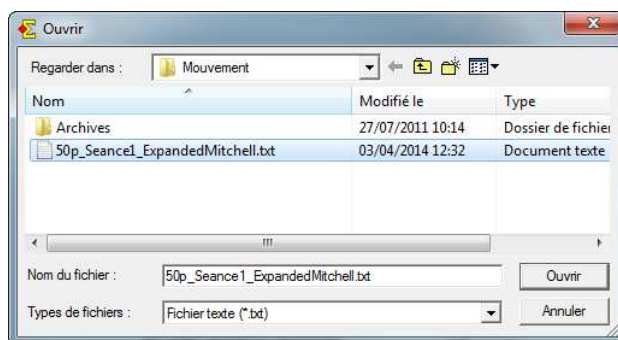
**NE JAMAIS SUPPRIMER UNE PAIRE DANS LA FENÊTRE FFB !**

#### Quelques conseils

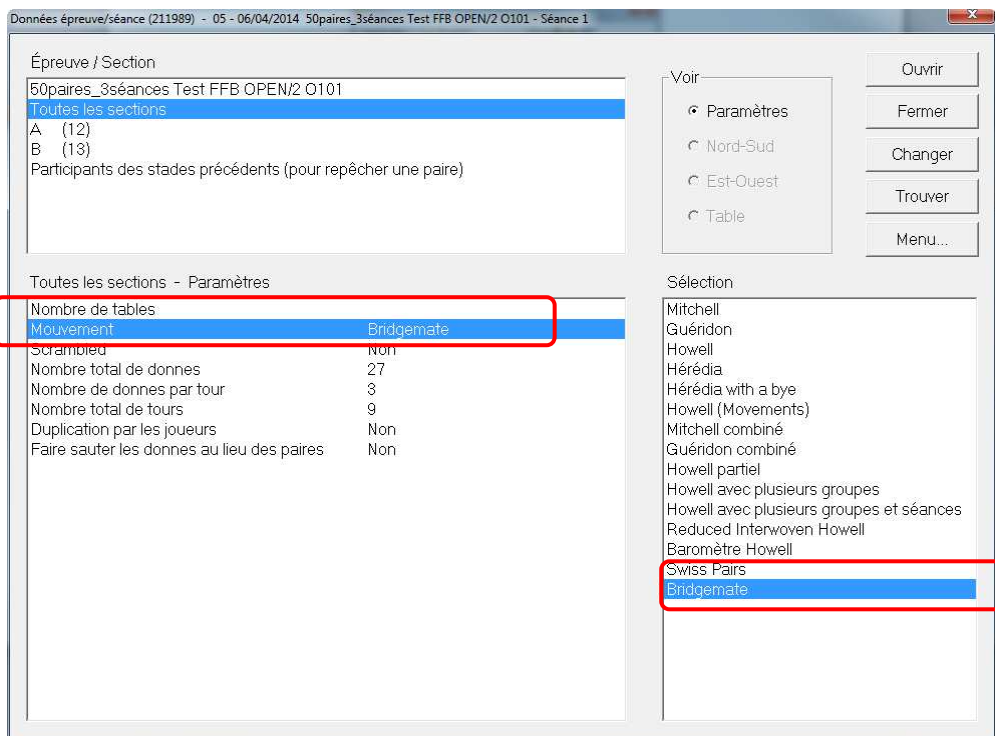
- 1- Nous vous conseillons de créer les 3 séances avant le début de la compétition. [En cas de changement de paire, le faire dans la fenêtre FFB de la première séance, il se fera automatiquement pour les autres séances]
- 2- Le mouvement ne fonctionne qu'avec 50 paires. Vous pouvez à la rigueur avoir 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 13A. Il n'est plus nécessaire de partager physiquement les donnes entre les tables 1A et 12A. A la fin de la position la table 12 transfère ses donnes à la table 11 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 :

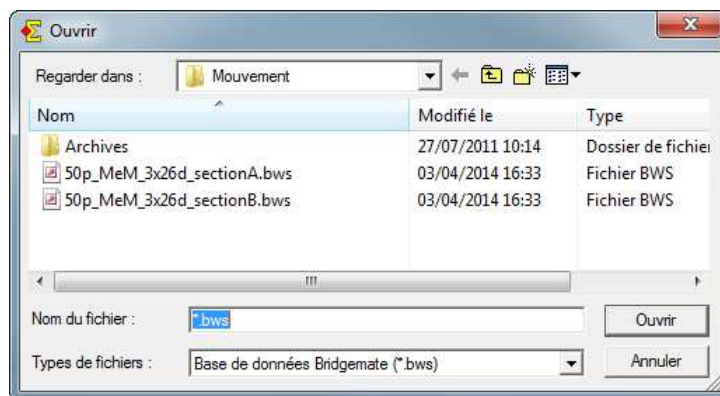
- 1- Copiez les 3 fichiers 50p\_Seance1\_ExpandedMitchell.txt, 50p\_MeM\_3x26d\_sectionA.bws et 50p\_MeM\_3x26d\_section B.bws dans le répertoire Documents/Magic Files/Mouvement
- 2- **Sur la base** : 1 section de 25 tables – 3 séances - 13 tours de 2 donnes
- 3- **Dans Magic Contest**
  - a. Faire une mise en place en serpentín à partir du fichier [50p\_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 50p\_MeM\_3x26d\_sectionA.bws et cliquez sur Ouvrir puis le fichier 50p\_MeM\_3x26d\_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)