

## 1/Présentation

Il faut faire un **Mitchell élargi** +2 à 13 fois 2 donnes.

## 2/Préparation

- \* Copier le fichier mise en place « MEP11Tables » dans le sous-répertoire Mouvement de Magic Files soit : « Magic Files\Mouvement\ ». C'est son emplacement par défaut.
- \* Récupérez le fichier de la compétition dans FFBMétiers et sauvegardez-le dans Magic Import.
- \* Une fois le fichier FFB copié, ouvrez-la compétition.
  
- \* Transformez le Mitchell en **Mitchell élargi** avec le nombre de tours et de donnes corrects.
  
- \* Cliquez sur **Menu/Serpentin** à partir du fichier et sélectionner MEP11Tables
- \* Validez en cliquant sur **Ouvrir**.
- \* La mise en place est faite ainsi que le relais s'il y en a un.
  
- \* Vous pouvez ouvrir la séance et imprimer les cartons guides surtout pour les tables 9 et 11 (positions des joueurs) et les tables 4 et 5 (numéros des donnes à jouer) car guéridon.
- \* Ne pas oublier les diagrammes.
- \* Vous pouvez lancer les bridgmates pour commencer la séance

## 3/Permutation

Pendant la séance, ou après, tu créés la séance 2 :

- \* quand il te demande la permutation, tu cliques sur annuler.
  
- \* Tu vas dans menu de l'épreuve, saisir les noms, saisir les noms : tu cliques sur tables..., tables. Ramenez le curseur à gauche pour avoir les numéros des paires.
  
- \* Tu cliques dans la première case et tu modifies les numéros de paire pour arriver à une mise en place comme ci-dessous. Si le logiciel vous demande de modifier toute la ligne, cliquez sur non et allez à la case suivante.

101	201
204	202
205	203
206	102
207	103
208	104
209	105
210	106
212	107
109	108
213	211

- \* Si tu as un relais (logiquement la paire 102), il faut la basculer en NS donc en table 4NS, tu cliques sur la case, écris 102 et valide. Le relais sera en NS4 et la paire 206 est repassée en EW.
- \* Ne pas oublier les diagrammes.
- \* Vous pouvez lancer les bridgmates et commencer la 2<sup>ème</sup> séance.