

## 1/Présentation

Il faut faire un **Mitchell élargi** +1 à 13 fois 2 donnes. Il est conseillé de dupliquer les donnes car table 1 et 12 jouent les mêmes.

## 2/Préparation

- \* Copier le fichier mise en place « MEP12Tables » 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 MEP12Tables, vérifiez les NS fixes
- \* 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 12 (positions des joueurs) et les tables 6 et 7 (numéros des donnes à jouer) car guéridon.
- \* Ne pas oublier d'enregistrer 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	109
102	203
209	204
210	205
211	206
212	207
213	208
201	103
202	104
110	105
111	106
108	107

- \* Si tu as un relais (logiquement la paire 110), il sera encore en NS10 et 6 paires seront encore en relais l'après-midi. Bien leur dire que le logiciel le prend en compte et pondère les résultats en fonction du nombre de donnes jouées.
- \* Ne pas oublier d'enregistrer les diagrammes
- \* Vous pouvez lancer les bridgemates et commencer la 2<sup>ème</sup> séance.