

## MÅNDAGSRUTINER

### Före tävling

Allmänt	Öppna o tänd upp i lokalen. Kolla att allt ser bra ut och att det finns stolar vid alla bord.
Brickor	2 uppsättningar om 24 brickor är lagda och finns till vänster i bokhyllan
Bordsnummer	Lägg ut svart 1-12 och röd 1-12
Bridgemate	B-bridgemate programmeras om till kanal 0, kod 769. Placera ut A-Bridgemate på svarta bord och B-Bridgemate på röda bord.
Chromecast projektor	Starta med den vita fjärrkontrollen som ligger i vänstra bokhyllan
Tidur	Starta tiduret på lap-toppen i lilla rummet. Välj 2x7 min med 2 min byte.
Lottad placering	Görs av ass TL med kortlek (ligger överst på bokhyllan - kolla att den är komplett). Satsa initialt på 10 eller 11 bord dvs ta bort de högsta korten ur kortleken. Ta också ut det kort där du själv vill sitta.
A-datorn	Starta A-datorn o öppna Goggle o kolla inkorgen i G-mail, förmedla ev mail till berörda. Starta ruter och lägg upp tävlingen enligt "Praktisk handbok för Ruter" som finns under flik 1 i pärmen "Instruktioner tävlingsledare".
Uppmana...	... spelarna att sätta sig vid bordet 10 min innan start.
Hälsa välkomna...	.. och informera om tävlingen samt betalning mm
Starta tävlingen...	...och tiduret.

### Under tävlingen

Importerera namn	Kan göras när som helst under eller efter första ronden.
Rondtider	Håll koll på rondtiderna och uppmana långsamspelare att hålla tiden.
Fika	Ena gruppen efter 5 ronder o andra efter 6 ronder.
Visning på skärmar	Förbered för visning efter 3-4 ronder enligt nedan Tävlingsmeny / Inställningar / aktuell ställning. Översta kryssrutan ska vara ikryssad. Schema: 4. Projektor. Normal tävling. Löpande beräkning. Vänta tills nästa rond är färdigspelad. Tryck på ikonen längst upp till v på högra bildskärmen. Kolla att det ser rätt ut. När rond 6 är färdigspelad - tryck på de 3 lodräta punkterna längst upp till höger på den högra skärmen och "casta" aktuell ställning till Chromecast projector.

### Efter tävling

Resultat	Redovisa preliminära hcp- och scratchresultat. Priser till vinnarna i både hcp o scratch. Om samma vinnare går pris till 2;an i hcp.  Kontrollera misstänkta resultat (Skriv ut / rondresultat / misstänkta resultat /förhandsgranska / ok. Gör ev korrigeringar.  Ta ut både hcp- och scratchresultat o häng upp på tavlan. Rapportera tävling till Spader o Ruter. Programmera tillbaka Bridgemate B till kanal 1.
Övrigt	Stäng alla datorer,skärmar och projektor. Sortera guidekort och sätt tillbaka i pärmen. Sortera brickorna och återställ i bokhyllan. Ta hand om ev pengar i burken på kylskåpet. Kolla att det är släckt överallt (även toaletterna) o glöm inte att låsa när du går.  Rapportera ekonomin i XL-ark som skickas till kassören.

**Vad kan gå fel**

Se under flik 31 i pärmen "Instruktioner tävlingsledare"