

TORSDAGSRUTINER STANDARDGRUPPEN

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 26 brickor är lagda och finns till höger i bokhyllan. Normalt spelas 20-22 brickor.
Bordsnummer	Lägg ut röda bordsnummer efter behov.
Bridgemate	Placera ut B-Bridgemate.

B-datorn	Starta B-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

Under tävlingen

Importera namn	Kan göras när som helst under eller efter första ronden.
Rondtider	Håll koll på rondtiderna och uppmana långsamspelare att hålla tiden.
Fika	Fika efter halva tiden.

Efter tävling

Resultat	Redovisa preliminära hcp- och scratchresultat. Priser till vinnarna 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.
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"