

Oppgaver i Ruter til Organisasjonsdagene 2014

Alle velger de(n) oppgaven(e) de føler passer til sitt nivå. Oppgavene er klassifisert etter vanskelighetsgrad på følgende måte:

- Grønn: Lette oppgaver for dem som har lite eller ingen erfaring med Ruter
- Gul: Middels oppgaver for dem som bruker Ruter i klubben
- Rød: Kompliserte oppgaver for dem som arrangerer lagturneringer eller avanserte turneringsformer.

For å lette flere av oppgavene er det produsert ferdige navnelister, kortfiler o.l. Disse kan lastes ned herfra:

[Lenke](#)

Forberedelser:

- Ta med deg PC og gjerne en Bridgemateserver til organisasjonsdagene. (Selve Bridgemate er ikke nødvendig.)
- Ha gjerne Ruter installert om du ikke har brukt det før – kan lastes ned [herfra](#).
- Skaff din klubblisens. Den er sendt ut til ruteransvarlig i din klubb – dersom du ikke får tak i den send en epost til ruter@bridge.no, så sender vi den til deg.
- Vi er til stede hele lørdagen for å bistå med å gjøre deg klar til oppgavene.

Rapportering:

Vanligvis er det ikke ønskelig at man rapporterer testturneringer til NBF og til klubbens hjemmeside. Men denne helgen er et unntak – *rapporter alt dere ønsker!*

Et hint når det gjelder rapportering er alltid å starte med datoen i dette formatet først:

År-Måned-Dag – 2014-04-01

Da vil alltid siste spillekveld havne øverst på hjemmesiden. Dersom man ønsker turneringen skal ha et navn i tillegg setter man inn dette etter datoen:

2014-04-01-klubbmesterskap2014

Alt dere rapporterer i helgen blir slettet uken etter.

Oppgave 1: Kom i gang – sett opp din første klubbturnering

Du er helt fersk i Ruter og skal sette opp din første klubbturnering.

Kvelden ser slik ut:

- 5,5 bord
- 27 spill
- 3 spill per runde
- Dublerte kort
- Rapport skal sendes NBF etter spilling
- Resultatene skal ligge på klubbens hjemmeside
- ØV på bord 6 sitter over i første runde

Deltakerliste finner du her:

[Lenke](#)

To navn er ikke med på deltakerlisten, disse må legges inn manuelt:

- Harald Berre Skjæran
- Sten Bjertnes

Kortfil finner du her:

[Lenke](#)

Oppgave:

Sett opp kvelden – tast inn resultater manuelt i runde 1

Rapporter så turneringen til NBF og hjemmeside

Kortfilen skal være innlest og dobbel dummy-analyse gjennomført.

Oppgave 2: Klubbens vårturnering – 4 av 6 kvelder teller

Klubben din vil arrangere en vårturnering over seks kvelder. Men av erfaring vet du at ikke alle har muligheten til å møte opp alle gangene, så styret i klubben har besluttet at de fire beste kveldene teller med i sammendraget.

Kveld 1 ser slik ut:

- 5,5 bord
- 27 spill
- 3 spill per runde
- Dublerte kort
- Rapport skal sendes NBF etter spilling
- Resultatene skal ligge på klubbens hjemmeside
- ØV på bord 6 sitter over i første runde

Kveld 2 ser slik ut:

- 7 bord
- 28 spill
- 4 spill per runde
- Dublerte kort
- Rapport skal sendes NBF etter spilling
- Resultatene skal ligge på klubbens hjemmeside
- Ingen oversitt

Deltakerliste finner du her:

[Lenke kveld 1](#) (Knut Brinchmann og Nils-Otto Eliassen har ikke meldt seg på på forhånd, så disse må legges inn manuelt)

[Lenke kveld 2](#)

[Kortfil kveld 1](#)

[Kortfil kveld 2](#)

Oppgave:

Sett opp kveld 1 og kveld 2 og generer tilfeldig resultat ved hjelp av Ruter.

Lag en poengserie som gir deg et sammenlagtresultat basert på prosent og rapporter kveld 1 og kveld 2 til denne poengserien. Har du tid kan du gjerne lage resultater for resten av kveldene og rapportere disse til poengserien for å sjekke at bare de fire beste kom med.

Oppgave 3: Monrad parturnering over 1 dag

Du har fått ansvaret for å arrangere klubbens årlige storturnering med forbundspoeng. Påmelding har ligget ute på NBFs påmeldingsmodul en god stund, og dere har fått 52 par.

Turneringen ser slik ut:

- 52 par
- Monrad med forsinkelse (2 trukkede runder i starten)
- 4 spillsrunder
- 16 runder
- Dublerte kort
- Rapport skal sendes NBF etter spilling og resultatene publiseres på klubbens hjemmeside

Deltakerliste:

[Lenke](#)

Kortfil:

[Lenke](#)

Oppgave:

Sett opp Monradturneringen og generer tilfeldige resultater. Trekk nye runder etter at hver runde er ferdig slik at nye startposisjoner blir generert. Etter runde fire blir det noen problemer, slik at du i runde 6 må skrive ut nye slipper for runde 4 med startposisjoner for runde 7. Vis dette til veileder i Forhåndsvisning.

Oppgave 4: Klubbkveld delt i 2 deler

Dere har avholdt nybegynnerkurs i bygda og fått mange nye ungdommer inn i klubben. Disse kan ikke holde på til klokken 22:30 slik dere pleier, så styret i klubben har bestemt at dere skal dele klubbkvelden i to. Først skal det arrangeres en 15-spillsturnering for alle, så en 12-spillsturnering for de som kan "være oppe sent". Men de gamle i klubben vil gjerne at du lager en resultatliste for hele kvelden i tillegg, slik at de "får et kveldsresultat slik de alltid har gjort".

Kvelden ser slik ut:

Del 1:

- 8 bord
- 15 spill
- 3 spill per runde
- Rapporter turneringen til NBF og klubbens hjemmeside

Del 2:

- 6 bord
- 12 spill
- 3 spill per runde
- Rapporter turneringen til NBF og klubbens hjemmeside

Deltakerliste:

[Del 1](#)

[Del 2](#)

Kortfil:

[Del 1](#)

[Del 2](#)

Oppgave:

Lag de to delturneringene og generer tilfeldige resultater. Lag også et sammenlagtresultat for de to delene og få dette ut på hjemmesiden. Turneringen får ikke automatisk klubbpoeng under 18 spill, så du må også gi NBF beskjed om at turneringen har vært avholdt.

Oppgave 5: Singelturnering med 34 spillere

Du skal være turneringsleder for en singelturnering med 34 spillere. Dere skal spille 36 spill over en lørdag med etterfølgende dans.

Turneringen ser slik ut:

- 34 spillere
- 36 spill
- 3 spill med hver makker
- Dublerte kort
- Turneringen skal rapporteres til NBF og klubbens hjemmeside

Deltakerliste:

[Lenke](#)

Kortfil:

[Lenke](#)

Oppgave:

Sett opp singelturneringen og bruk tilfeldige resultater til å fullføre den. Turneringen skal rapporteres til NBF og klubbens hjemmeside.

Hint:

Singelturnering med to oversittspillere fører i mange tilfeller til at seks spillere sitter over hver runde. Du må være kreativ får å løse dette, men et lite tips er å sørge for at det alltid blir én eller fire spillere på hvert bord.

Oppgave 6: Lagturnering – arranger 4. divisjon med 10 lag

Kretsen din skal arrangere en pulje i 4. divisjon, og siden du er den mest kompetente turneringslederen i kretsen får du i oppgave å holde kontroll på dette.

Turneringen består av:

- 10 lag
- 9 kamper
- 24 spill per kamp
- 2 halvrunder per kamp
- Butler

Deltakerliste:

[Lenke](#)

Kortfil kamp 1

[Lenke](#)

Oppgave:

Du skal sette oppe 4. divisjonspuljen og starte Bridgemate (går fint selv uten server). Så skal du bruke tilfeldige resultat til å få gjennomført kamp 1. Butler skal beregnes og publiseres på nett.