



Mindre krolfstævner

Generelt

Dette er en opskrift på hvordan man kan lave mindre krolfstævner, og i denne forbindelse er ”mindre” op til 120 spillere.

Mindre krolfstævner er f. eks. et stævne med naboklubberne, et kommunemesterskab, regionsmesterskab, klubmesterskab eller et åbent stævne med fri tilmelding.

Hvis man har et åbent stævne, tror jeg det er klogt ikke at give stævnet et alt for prangende navn, da det kan skræmme deltagere væk. ”VM, nej uha – det er jeg slet ikke god nok til”. Brug andre navne som f. eks. ”Knudekrolf” eller hvad I nu selv kan finde på.

Hvis man vil blande nybegyndere med klubbens egne ”proffer”, tror jeg det kunne være smart at spille for par, sådan at der er 2 spillere om 1 kugle. En prof. og en amatør spiller sammen.

Invitationen

På invitationen skal der nok på visse af stævnerne stå et max. antal deltagere for at forhindre man bliver helt oversvømmet, og så skal der være en tilmeldingsfrist så man kan nå at lave det indledende arbejde.

Skriv selvfølgelig sted, dato og kl. men også gerne sluttidspunkt og hvad der er af muligheder for forplejning undervejs.

Er det ikke DKU’s standardregler, skal dette også offentliggøres.

Skriv IKKE hvad præmierne er og til hvilke placeringer, for så har man fuld frihed til at bytte rundt på dem. Skriver man det, så SKAL man også overholde det man har skrevet.

Nogle år giver DKU tilskud til annonceringer hvis stævnet er åbent.

Før stævnet

Nu er der lidt forskel på om man har computer eller ej, og om man har den med til stævnet.

Ingen computer

Print den tomme formular fra nettet ud eller få den tilsendt fra DKU.

Skriv navnene ind så sent som muligt, da der kan (vil) komme ændringer.

Computer

Hent Excel eller Open Office regnearket på nettet. Excel er det bedste.

Tast navne ind, men vær klar over at der kan komme ændringer, så vent så længe som muligt med at skrive ud.

Dagen før stævnet laves kampsedlerne klar. Personligt foretrækker jeg nye modstandere i hver runde. Man skal have adgang til en printer.

Udskriv deltagerlisten selv om du har computeren med. Hvis nu!!!

Skal du have computeren med, så husk forlængerledning, strømfordeler, strømforsyning osv. Nogle steder er der kun stikkontakter med 2 ben hvor computere ofte har 3 ben. Sørg for at du kan klare denne situation.

På dagen

Her er der ALTID ændringer. Det skal rettes manuelt på kampsedlerne og på deltagerlisten. Har du computeren med, så slet dem der er afbud fra. Er der kommet ekstra spillere, så sæt dem ind i stedet for et afbud, men det skal OGSÅ rettes manuelt på kampsedler og deltagerliste.

Registrer resultater undervejs så du ikke har en pukkel til sidst. Det tager sin tid.

Dobbeltjek! – Der sker nemt både taste-, læse- og skrivefejl.



Mindre krolfstævner

Når alt er registreret skal der trykkes på sorteringsknappen i regnearket og så har man spillernes slagspilplaceringer. Har man ikke computer med, skal der manuelt tælles slag sammen for alle spillerne. Tjek og dobbelttjek (man kan regne forkert). Marker dem der skal have præmier. Pas på hvis spillere står lige. Gør dig klart hvem der er forrest og hvorfor (ofte bedste runde).

Efter stævnet

Hvis du synes resultatet skal offentliggøres i Krolfposten og på DKU's hjemmesider, skal der sendes en historie og resultater til DKU. Billeder modtages også gerne.

Regler for slagspillet

Slagspillet udregnes normalt på følgende måde:

- 1) Færrest slag
- 2) Hvis lige, da bedste runde
- 3) Hvis lige, da bedste næstbedste runde
- 4) Hvis lige, da bedste tredjebedste runde

Er det stadig lige har de samme placering eller der skal arrangeres omkamp.

Laver man andre regler, bør disse offentliggøres på invitationen.