

Taken Zaalleider

De zaalleider is verantwoordelijk voor de goede gang van zaken tijdens een clubavond.

De BCL-kasten bevinden zich achter in de zaal tegen de muur. Gerard en Frans hebben elk de twee sleutels.

De volgende zaken worden door de zaalleider uitgevoerd c.q. begeleid:

- ***Vóór het spelen:***

- Is rond 19.00 uur aanwezig.
- Helpt de inruimers bij de indeling van de tafels.
- Informeert bij de computerbediener naar het aantal paren in de lijn(en).
- Ontvangt de lijst met de indeling van de paren en de geprinte loopbriefjes van de computerbediener.
- Nummert de consumptiebrieven (liggen op de bar, zo niet in het Café vragen) overeenkomstig het aantal paren.
- Deelt de loopbriefjes met consumptiebrieven uit aan de binnenkomende leden.
- Laat rond 5 minuten voor halfacht alle spelers aan de juiste tafel plaatsnemen.
- Meldt bij de computerbediener dat iedereen er is of dat er meer/minder paren gekomen zijn.
- Geeft indien gewenst het bestuur resp. de TECO de gelegenheid mededelingen te doen.
- Noemt het aantal paren per groep en een eventuele stilzit.
- Meldt, zo nodig, waar de spellen niet op de tafels blijven liggen en waar ze dan wel heen moeten.
- Deelt tenslotte de juiste boards uit samen met de arbiter. We spelen met geduplicateerde spellen, dus niet meer schudden!
- Start de klok.

- ***Tijdens het spelen:***

- Schakelt arbiter in bij bridgetechnische problemen.
- Let aan het eind van elke ronde op de klok en op paren die nog kort voor de wissel aan het spelen zijn. In uitzonderingsgevallen de klok even stop zetten en/of bij erg trage spelers het spel afbreken en NG invoeren op hun Bridgemate. Als het bij herhaling dezelfde paren betreft, kan een arbitrale score gegeven worden.
- Geeft aan het eind van elke ronde aan wanneer er gewisseld mag worden en ziet er op toe dat niet iedereen die klaar is, al gaat lopen.
- Geeft na het eind van de 3^e ronde aan dat er pauze is. Klok laten doorlopen (2 minuten wisseltijd en enkele minuten van de 'nieuwe' ronde).
Als hij vindt dat de pauze lang genoeg geduurd heeft, iedereen weer naar de tafels sturen. Daarna de klok stoppen (stekker er uit en vervolgens stekker er in) en de klok weer starten.

- ***Na afloop van de laatste ronde:***

- Houdt ook de tijd van einde laatste ronde in de gaten.
- Geeft aan wanneer iedereen kan gaan opruimen.
- Ziet er op toe dat de spelers hun tafel opruimen en de materialen naar het verzamelpunt brengen en dat de Bridgemates naar de computertafel gebracht worden.
- Assisteert het inruimpaar en controleert of alles weer ingeleverd is en dat de boards en de tafelbladen in volgorde gelegd worden.
- Leest de uitslag voor en controleert of alle materialen uit de zaal in de kast opgeborgen zijn.
- Deelt de spelverdelingen van de betreffende avond uit (zitten in grote enveloppe voorzien van de datum in het krat van de boards) en legt de lege enveloppe weer in het krat bij de boards van die avond.
- Tenslotte de nazitters vragen naar het Café te gaan en samen met de inruimers de tafels en stoelen weer opstapelen tegen de muur.