

idræt | motion | samvær



Stævne- og turnerings- tilrettelæggelse



Dansk
Firmaidrætsforbund

INDHOLDSFORTEGNELSE

Afsnit	Beskrivelse	Side
	Indholdsfortegnelse	01
1.1	Turneringsformer	02
2.1	CUP-turnering	03
3.1	Alle mod alle turnering	14
4.1	FASE 1 - Stævnearrangementer og forberedelse af stævnet	31
5.1	FASE 2 – Indbydelse og tilmelding	36
6.1	FASE 3 - Stævneplanlægning	44
7.1	FASE 4 – Stævnets afvikling og afslutning	54
8.1	Løbende turneringer	55

Opgaver	Beskrivelse	Side
2.10	Opgave 1	12
3.15	Opgave 2	28
4.5	Opgave i budgetlægning	35
5.7	Indbydelse til Fastelavnsstævne i indefodbold	42
6.7	Lektionsopgave - Pulje/Pulje-stævne	50
6.9	Opgave 3 - Pulje/Cup-stævne	52

Bilag	Beskrivelse	Side
8.7	Opgave for en løbende turnering	61
8.9	Kalender	63
8.10	Oversigtsskema	64
8.11	Kontrolskema	65
8.12	Baneskema	66
8.13	Dommerseddel	67
8.14	Resultatliste	68

Turneringsformer

Hvad er en turnering?

En turnering var oprindeligt en middelalderlig kampleg mellem riddere til hest. I vore dage betyder ordet turnering - i idrætsmæssig sammenhæng - en regelmæssigt tilbagevendende konkurrence i sportsskampe.

De mest anvendte turneringsformer

Vi vil beskæftige os med de 2 mest anvendte turneringsformer, CUP-turneringen og "Alle mod alle" turneringen - samt kombinationer af disse 2 turneringsformer.

Kendetegn

CUP-turneringen kendetegnes ved at:

1. Deltagerne udelukkes efter første nederlag.
2. Deltagerne får ikke lige mange kampe (CUP turneringen kræver derfor mindre spilletid end "Alle mod alle" turneringen).
3. Svage deltagere kan nå langt i turneringen.
4. Vinderen af turneringen er ikke nødvendigvis turneringens bedste deltager.

"Alle mod alle" turneringen kendetegnes ved at:

1. Alle deltagere møder hinanden lige mange gange.
2. Alle deltagere får lige mange kampe.
3. Slutplaceringen er et udtryk for deltagernes gennemsnitlige styrkeforhold.
4. Vinderen af turneringen er turneringens gennemsnitligt bedste deltager.

Anvendelse

CUP turneringen anvendes ved turneringer med kort afviklingstid og ved turneringer, hvor man ønsker at give svage deltagere en chance for at vinde turneringen. Turneringsformen er derfor egnet for turneringer, hvor der spilles om præmier, oftest pokaler - deraf udtrykket pokalturnering.

Alle mod alle turneringen anvendes ved turneringer med lang afviklingstid kaldes derfor også en løbende turnering - og ved turneringer, hvor man ønsker at finde den gennemsnitligt bedste deltager. Turneringsformen er derfor egnet for turneringer, hvor man spiller om et mesterskab.

Da turneringsformen som nævnt er meget tidskrævende og da styrkeforholdet deltagerne imellem kan være meget stort, inddeles deltagerne ofte i klasser efter styrke. Hver klasse tildeles et navn efter styrkeniveau, og hver klasse spiller om et mesterskab.

Eksempler på klassenavne:

- RÆKKE A, B, C osv.
- SERIE 1, 2, 3 osv.
- 1. DIVISION, 2. DIVISION osv.

Er der mange deltagere i en klasse, kan det være nødvendigt at opdele klassen i mindre enheder. Disse benævnes PULJE eller GRUPPE efter antallet af deltagere. En PULJE er på max. 5 hold og en GRUPPE er fra 6 - 12 hold.

Turneringsformen anvendes også ved stævner af 1 til 2 dages varighed.

CUP turneringen

Opstillingsformer

CUP turneringen forekommer i 2 opstillingsformer, regulær opstilling og irregulær opstilling. Forskellen på de 2 former er, at man ved den irregulære opstilling har oversiddere, hvilket også betyder, at den irregulære opstilling er den sværeste at lave.

Regulær opstilling

Den regulære opstilling forekommer, når antallet af deltagende hold er lig med en potens af 2. For at kunne vide om det deltagende antal hold i en turnering giver en regulær opstilling, må vi kunne regne os frem til potensrækken af 2.

Potens, eksponent og potensrækken

Matematisk betyder ordet potens et produkt af lige store faktorer. Eller sagt med andre ord. Potens er det resultat (facit) man får ved at gange et tal (faktoren) et bestemt antal gange med sig selv.

F.eks. vil en potens af 2 være 2-tallet ganget med sig selv et bestemt antal gange.

Således er 2 i første potens – skrevet $2^1 = 2$

i anden potens – skrevet $2^2 = 2 \times 2 = 4$

i tredje potens – skrevet $2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$

Det tal man skriver over 2-tallet (faktoren) kaldes eksponenten.

Eksponenten er det gradstegn ved potensen, der angiver hvor mange gange faktoren skal ganges med sig selv.

F.eks. $2^4 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 16$

Potensrækken er de potenser (facit), der fremkommer ved fortsat at lade eksponenten vokse med 1.

F.eks. $2^1 = 2$, $2^2 = 2 \times 2 = 4$, $2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$, $2^4 = 16$, $2^5 = 32$ og $2^6 = 64$.

Som det kan ses af ovenstående eksempel, vil potensrækken af 2 blive ved med at fordoble facit, hver gang vi ganger med faktoren.

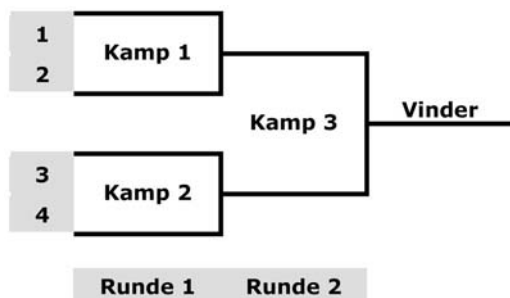
Potensrækken af 2 bliver derfor: 2, 4, 8, 16, 32, 64 osv.

Hvordan laves en regulær opstilling?

Betingelserne for at lave en regulær opstilling er, at antallet af deltagende hold er lig med en potens af 2.

Vi vælger til eksempel et holdantal på 4, der er lig med 2^2 .

Disse 4 hold nummererer vi 1, 2, 3 og 4, og stiller dem op under hinanden.



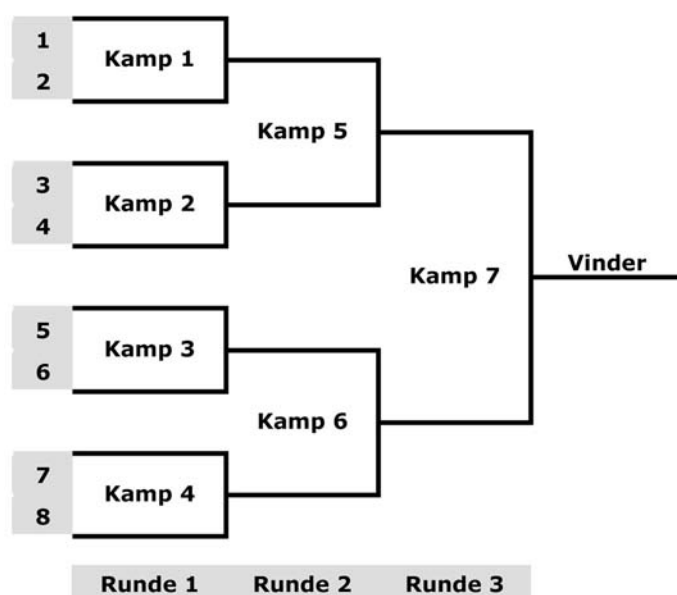
Nu lader vi henholdsvis hold 1 og hold 2 spille mod hinanden - den kamp kalder vi for KAMP 1 - og hold 3 og hold 4 spille mod hinanden - den kamp kalder vi for KAMP 2. Disse to kampe benævnes RUNDE 1.

Den næste kamp, der skal spilles - KAMP 3, bliver mellem vinderen af KAMP 1 og vinderen af KAMP 2. Denne kamp benævnes RUNDE 2.

Vinderen af kamp 3 har vundet turneringen.

Som det fremgår af diagrammet, så skal der 3 kampe og 2 runder til for at afvikle en turnering med 4 hold.

Vælger vi et holdantal på 8 – der er næste tal i potensrækken = 2^3 - og benytter samme fremgangsmåde som før, får vi en opstilling, der ser således ud.



Irregulær opstilling

Den irregulære opstilling forekommer, når antallet af deltagende hold **ikke** er lig med en potens af 2. Det betyder, at et eller flere hold må sidde en runde over.

Hvordan laves en irregulær opstilling

For at lave en irregulær opstilling, skal der først foretages nogle beregninger til brug herfor.

Beregning af oversiddere

I formelsamlingen afsnit 2.5 findes formlen for antal oversiddere.

$NHP - S = \text{Antal oversiddere}$ ($NHP = \text{Nærmeste Højeste Potens}$).

Hvis holdantallet S er lig med 3, er NHP lig med 4.

Disse tal indsat i formlen giver $4 - 3 = 1$, dvs. et oversiddende hold i første runde.

Hvis holdantallet er lig med 5, er $NHP = 8$ og indsat i formlen giver det $8 - 5 = 3$ oversiddere i første runde.

Oversiddere

Oversiddere indsættes altid i runde 1. Derved opnår man, at opstillingen bliver regulær fra og med runde 2, og man sikrer sig, at intet hold kan komme direkte i finalen, uden at have spillet.

Deling af oversiddere

Hvis der kun er 'en oversidder i turneringen, indsættes denne nederst i opstillingen under runde 1.

Er der flere oversiddere, deles de i to portioner og indsættes henholdsvis øverst og nederst i opstillingen under runde 1.

Ved et lige antal oversiddere halveres disse, og den ene halvdel indsættes øverst og den anden halvdel nederst i opstillingen under runde 1.

Ved et ulige antal oversiddere bliver der ved deling, 1 oversidder mere i den ene portion end i den anden. Den største portion oversiddere skal altid indsættes nederst i opstillingen under runde 1.

Ovenfor fandt vi ud af, at der ved et holdantal på 5 hold var 3 oversiddere.

Oversiddere i 1. runde deles op i to portioner med hhv. 1 og 2 oversiddere.

Portionen med 1 oversidder indsættes øverst i opstillingen, og portionen med de 2 oversiddere indsættes nederst i opstillingen.

Antal kampe i 1. runde

I formelsamlingen afsnit 2.5, findes formlen for antal kampe i 1. runde.

$S - NLP =$ Antal kampe i første runde (NLP = Nærmeste Lavere Potens).

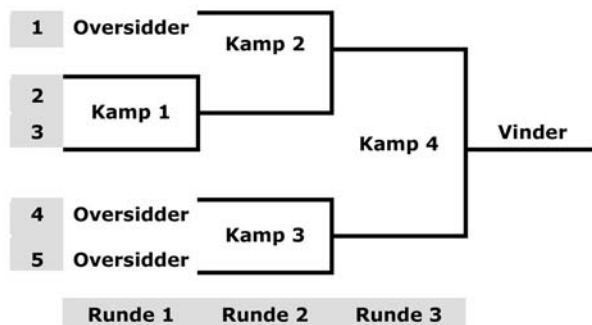
Ved et holdantal på 5 bliver $NLP = 4$.

Tallene indsat i formlen giver $5 - 4 = 1$, dvs. 1 kamp i første runde.

Da eksemplet tager udgangspunkt i et holdantal på 5, så er det nu muligt at lave en opstilling for de 5 hold.

Oplysninger til opstillingen:

- Antal oversiddere = $NHP - S = 8 - 5 = 3$.
- Oversidderne deles i 1 foroven og 2 forneden i runde 1.
- Antal kampe i første runde = $S - NLP = 5 - 4 = 1$.



Som det fremgår af diagrammet, så skal der 4 kampe og 3 runder til for at afvikle en turnering med 5 hold.

Cupturnering

Finalerne

Resterer der 4 kampe i turneringen kaldes disse kvartfinaler.

Resterer der 2 kampe i turneringen kaldes disse semifinaler.

Resterer der 1 kampe i turneringen kaldes denne for finalen.

Formler og eksempler

Ved at sammenligne de to opstillingsformer, regulær og irregulær opstilling, med varierende holdantal, kan man finde nogle regelmæssigheder, hvoraf man kan udarbejde formler og udlede retningslinjer til brug for beregninger af ønskede oplysninger til opstilling af turneringsskemaet.

S = Samtlige deltagende hold.

S - 1 = Antal kampe i turneringen.

NHP = Nærmeste Højere Potens i forhold til S

Anvendes til beregning af antal oversiddere ved irregulære opstillinger, f.eks. S = 11, NHP = 16.

NHP - S = Antal oversiddere i turneringen.

NLP = Nærmeste Lavere Potens i forhold til S

Anvendes til beregning af antal kampe i 1. runde ved irregulære opstillinger, f.eks. S = 11, NLP = 8.

S - NLP = Antal kampe i 1. runde.

S : 2 = Antallet af kampe i første runde ved regulær opstilling.

Eksponenten til en potens af 2 = Antallet af runder ved regulær opstilling.

F.eks. $8 = 2^3$ der giver 3 runder.

Eksponenten til NHP af 2 i forhold til S = Antallet af runder ved irregulær opstilling.

F.eks. S = 11, NHP = 16 = 2^4 der giver 4 runder.

Når oversidderne i en irregulær opstilling indsættes i 1. runde, vil opstillingen blive regulær fra og med 2. runde.

Beregning af tidsforbrug

Vi skal nu til at beregne, hvor megen tid der skal bruges ved afvikling af et stævne.

Begreber og formler

For at kunne beregne stævnetiden må vi indføre nogle begreber og formler:

Spilletid: Det antal minutter der spilles pr. kamp.

Finaletid: Finalens spilletid.

Kamptid: Spilletid + den tid, der beregnes til udskiftning mellem 2 kampe (1 min.).

Pausetid: Den tid der tillægges, når et hold skal spille 2 kampe i umiddelbar forlængelse af hinanden.

Banetid: Den samlede tid man benytter banen.

Banetiden fremkommer ved følgende beregning:

$(\text{Antal kampe} - 1) \times \text{kamptid} + \text{finaletid} + \text{evt. pausetid}$.

Stævnetid: Det samlede tidsforbrug til afvikling af stævnet.

Stævnetiden fremkommer ved følgende beregning:

Banetid + tiden til klargøring, åbning, præmieoverrækkelse, afslutning og oprydning.

Kontroltid: Rådighedstiden for lokalet - stævnetiden.

Et eksempel -**et CUP-stævne med deltagelse af 5 hold (irregulær opstilling):**

Til beregning af stævnetiden oplyses følgende:

- Der er 1 bane til rådighed fra kl. 10.00 - 11.00.
- Der skal ikke regnes med tid til klargøring af banen.
- Åbning af stævnet er anslået til 1 minut.
- Præmieoverrækkelsen er anslået til 3 minutter.
- Afslutningen er anslået til 1 minut.
- Oprydningen er anslået til 6 minutter.
- Spilletiden er fastsat til 10 minutter.
- Pausen mellem 2 kampe er fastsat til 1 minut.
- Der skal afvikles 4 kampe med deltagelse af 5 hold.

Pausetid:

Ved standardopstillingen for 5 hold (se irregulær opstilling) er kamprækkefølgen den, at vinderen af kamp 1 umiddelbart efter spiller kamp 2 og vinderen af kamp 3 umiddelbart efter spiller i kamp 4 (finalen). Der skal altså indlægges 2 pauser - normalt af 5 minutters varighed.

Pausetiden kan i dette tilfælde reduceres ved, at ændre kamprækkefølgen til kamp 1, 3, 2 og 4, hvorfor vi vælger denne rækkefølge.

Kamptid	10+1	= 11 minutter
Banetid:	$(4 - 1) = 3 \times 11 + 10$	= 43 minutter
Pausetid:		= 5 minutter
Åbningstid:		= 1 minut
Præmieoverrækkelse:		= 3 minutter
Afslutning:		= 1 minut
Oprydning:		= 6 minutter
Stævnetid i alt:		= 59 minutter

Kontroltid:

Rådighedstiden var 60 minutter, stævnetiden 59 minutter, vi har altså 1 minuts mere tid til brug for justering ved evt. tidsoverskridelse.

Faremoment:

I CUP-turneringer skal der i alle kampe findes en vinder. Derfor bør man ved tidsberegningen tage højde for evt. forlænget spilletid, eller i turneringsreglerne gøre opmærksom på, at uafgjorte kampe afgøres ved lodtrækning, eller anden form for afgørelse.

Indplacering af hold

Indplacering af de 5 hold i opstillingskemaet foretages ved enten seedning eller lodtrækning.

Seedning

Seedning anvendes, når styrkeforholdet mellem holdene er meget stor.

De 2 bedste hold indplaceres som hhv. nr. 1 og 5, således at de ikke møder hinanden før end i finalen.

Almindelig lodtrækning

Denne lodtrækningsform giver alle holdene lige store chancer.

Lodtrækningen foregår ved at der trækkes lod mellem 5 nummererede sedler med cifrene 1 - 5.

Rent praktisk nævnes et af holdene ved navn, og der trækkes en seddel med det nummer som holdet skal placeres i opstillingsrækkefølgen og holdets navn påføres samtidig sedlen og så fremdeles.

Lodtrækning med specielle ønsker

Hvis der er hold, der har specielle ønsker om spilletidspunkt, kan lodtrækningen foregå som i nedennævnte eksempel.

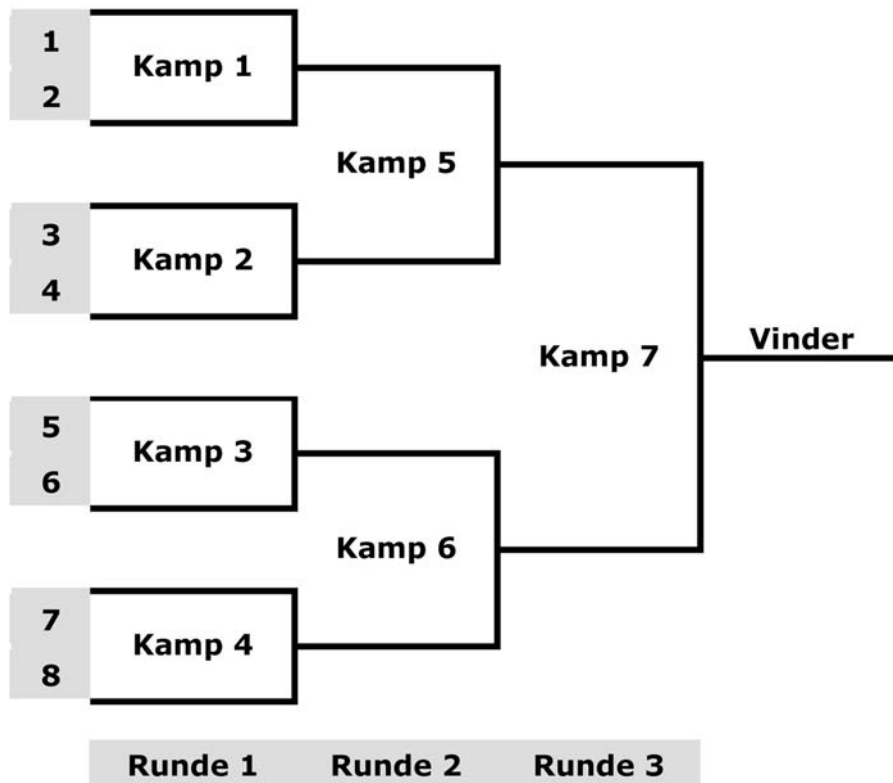
Oplysninger om specielle ønsker:

1 hold kan tidligst spille efter kl. 10.10 og et andet hold skal være færdig senest kl. 10.55.

- Man beregner først starttidspunkterne for de 4 kampe:
Kamp 1 skal spilles kl. 10.01, kamp 3 kl. 10.12, kamp 2 kl. 10.23 og kamp 4 kl. 10.39.
Starttidspunkterne påføres opstillingskemaet, og man har en baneplan.
- Derefter finder man de to yderpunkter af ønskerne.
- Så kontrollerer man på opstillingskemaet, om de specielle ønskers yderpunkter kan opfyldes. Da præmieoverrækkelsen og afslutningen er overstået kl. 10.53, er der ingen problemer for holdet, der skal være færdig kl. 10.55, og vi konstaterer, at holdet, der først kan spille efter kl. 10.10, kan indplaceres på opstillingsnumrene 1, 4 og 5.
- Sedler med holdnavne og ønsker lægges i en stak, således at de hold, der kan indplaceres på alle pladser lægges nederst. Hold med ønsker lægges ovenpå, således at hold med helt specielle ønsker (yderpunkterne) ligger øverst.
I dette tilfælde er der kun et hold, som ikke kan indplaceres på alle pladser, og da dette hold kun kan indplaceres på numrene 1, 4 og 5, lægges disse numre i »hatten«, og lodtrækning foretages for dette hold alene.
Ud for den udtrukne seddels nummer i opstillingsrækken påføres holdets navn.
Sedlerne nr. 2 og 3 lægges i »hatten« til de tiloversblevne sedler, og den resterende lodtrækning foretages som almindelig lodtrækning.

Herefter er der så tilbage at skrive den endelige turneringsplan.

Diagram for en CUP-Turnering med 8 hold



OPGAVE 1**CUP-stævne med 21 hold****Oplysninger:**

- Der disponeres over en hal en søndag fra kl. 12.00 - 16.00.
- Spilletid pr. kamp er 10 minutter (alle kampe afgøres indenfor spilletiden).
- Der er 1 minut til udskiftning mellem 2 kampe.
- Der skal ikke afsættes tid til: Åbning, præmieoverrækkelse, afslutning og oprydning.
- Der er tilmeldt 21 hold.
- Et hold har bedt om tidligst at komme til at spille kl. 13.00.
- Et hold kan først spille efter kl. 14.00.

Opgaver:

- Lav en baneplan med kampnummer og klokkeslet.
- Find frem til på hvilke numre i opstillingsrækken holdene med specielle ønsker kan indplaceres.

Indsæt og beregn:

S =

NHP =

NLP =

Antal oversiddere NHP - S =

Antal kampe i første runde S - NLP =

Antal kampe i alt S - 1 =

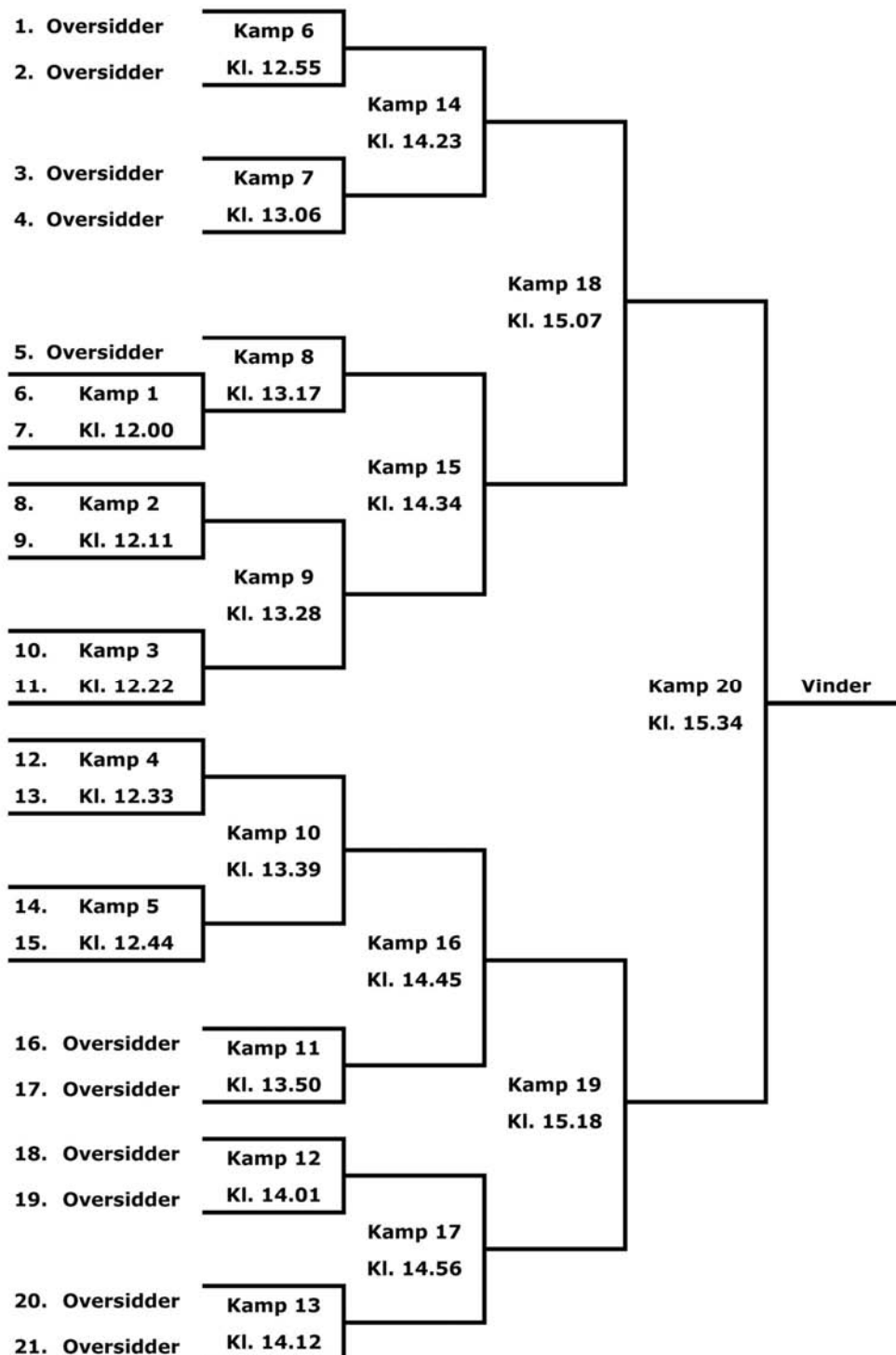
Kamptid =

Banetid =

Pausetid =

Stævnetid =

Løsningsforslag på OPGAVE 1 – et CUP-stævne med 21 hold



Antal holdkampe = $S(21) - 1 = 20$ kampe.

Antal oversidder NPH $(32) - S(21) = 11$ hold.

Antal kampe i 1. runde $S(21) - NLP(16) = 5$ kampe.

Holdet som først kan spille efter kl. 13.00 kan deltage som nr. 3-4-5-16-17-18-19-20-21.

Holdet som først kan spille efter kl. 14.00 kan deltage som nr. 18-19-20-21.

Alle mod alle - turneringen

"Alle mod alle" - turneringen forekommer som en enkelt eller dobbelt turnering. Forskellen er, at holdene i dobbelt turneringen møder hinanden 2 gange modsat enkelt turneringen, hvor holdene kun møder hinanden 1 gang.

Opdeling i puljer og grupper

Da begge turneringsformer er meget tidskrævende og samtidig velegnet til inddeling efter styrkeforhold, så opdeles de deltagende hold i puljer eller grupper.

En pulje består af maksimum 5 hold og en gruppe fra 6 - 12 hold.

Anvendelse

Dobbelt turneringen anvendes ved turneringer, som strækker sig over en længere periode, hvor holdene normalt er opdelt i grupper. Denne turneringsform kaldes også en løbende turnering.

Dobbelturneringen anvendes også ved stævner af flere dages varighed.

Enkelt turneringen anvendes normalt ved et dagsstævne eller weekend stævne, hvor holdene er opdelt i puljer.

Hvordan findes kampantallet for det enkelte hold i en enkeltturnering

Når der skal laves en "Alle mod alle" turnering er udgangspunktet, at alle hold i en pulje eller gruppe skal møde hinanden.

Formler m.m.

Inden vi kan gå i gang med at lave turneringsopstillingen, skal der foretages nogle beregninger.

S = Samtlige hold i puljen eller gruppen

Da det enkelte hold skal møde samtlige hold i puljen eller gruppen, men ikke kan spille mod sig selv, bliver formelen for kampantallet for det enkelte hold i puljen eller gruppen.

S - 1 = Kampantallet i puljen eller gruppen for det enkelte hold.

Er der for eksempel 4 hold i en pulje, bliver det enkelte holds kampantal = $4 - 1 = 3$

Hvordan findes kampantallet for en enkeltturnering

Nu skulle man tro, at man ved at gange antallet af hold ($S = 4$) med det enkelte holds kampantal (3), fandt frem til antallet af kampe i puljen/gruppen. At dette ikke er tilfældet skyldes at en kamp, der spilles mellem 2 hold, for begge holds vedkommende bliver talt med som 1 kamp, og altså indgår i regnestykket 2 gange. Derfor skal vi dividere kampantallet med 2 for at finde antallet af kampe i puljen eller gruppen.

$$\frac{S \times (S - 1)}{2} = \text{Antal kampe i puljen eller gruppen ved en enkeltturnering.}$$

Vi indsætter tallene og får $\frac{4 \times 3}{2} = 6$

At dette er rigtigt kan vi bevise ved nedenstående diagram, hvor det enkelte holds kampe er symboliseret ved en »kasse«.

Hold 1	1 - 2	1 - 3	1 - 4
Hold 2	2 - 1	2 - 3	2 - 4
Hold 3	3 - 1	3 - 2	3 - 4
Hold 4	4 - 1	4 - 2	4 - 3

Der er ud for hvert hold 3 kasser, hvilket passer med, at det enkelte hold skal spille 3 kampe. Der er i alt 12 kasser, svarende til 12 kampe.

Sammenligner vi kasserne med hhv. hvid og grå baggrund, så fremgår det at holdene parvis optræder begge steder, og derved kommer til at møde hinanden 2 gange.

Ved at tæller kasserne med hhv. hvid og grå baggrund fremkommer resultatet 6, der er et udtryk for at der spilles 6 kampe i en enkeltturnering.

Hvordan findes kampantallet for det enkelte hold i en dobbeltturnering

Når der skal laves en dobbeltturnering er udgangspunktet, at alle hold i en pulje eller gruppe møder hinanden 2 gange.

Formler m.m.

Ud fra de beregninger, som er omtalt ovenfor, bliver formlen for kampantallet for det enkelte hold i puljen/gruppen.

$$(S - 1) \times 2 = \text{Kampantallet i puljen eller gruppen for det enkelte hold.}$$

Er der for eksempel 4 hold i en pulje, bliver det enkelte holds kampantal $= (4 - 1) \times 2 = 6$.

Hvordan findes kampantallet for en dobbeltturnering

Ud fra kasse-figuren kan vi ligeledes udlede formlen for antallet af kampe i puljen/ gruppen ved en dobbeltturnering.

$$S \times (S - 1) = \text{Antal kampe i puljen eller gruppen ved en dobbeltturnering}$$

Ved at indsætte tallene fra før, så bliver resultatet: $4 \times 3 = 12$, hvilket passer med antallet af kasser og kampe.

Et nyt eksempel

For en gruppe på 6 hold, er antallet af kampe i en:

Dobbelturnering

$$S \times (S - 1) = 6 \times (6 - 1) = 30 \text{ kampe.}$$

Enkeltturnering

$$\frac{6 \times (6 - 1)}{2} = 15 \text{ kampe}$$

Holdantallets betydning for tidsforbrug og antal kampe i en turnering

Pulje A	Pulje B
Hold 1	Hold 1
Hold 2	Hold 2
Hold 3	Hold 3

Det er tidligere blevet nævnt, at man ved stævner normalt opdeler holdene i puljer af maksimum 5 hold. Tager vi eksemplet fra før med 6 hold i en enkeltturnering, vil man ved at opdele holdene i 2 puljer a' 3 hold, benævnt pulje A og B, kunne reducere kampantallet fra 15 til 6 kampe – *se beregning nedenfor*.

Da puljerne er lige store ganger vi med 2 og får antallet af kampe for de to puljer.

$$2 \times \frac{3 \times (3 - 1)}{2} = 6 \text{ kampe}$$

Vi kan ud fra eksempelet se, at jo flere puljer eller grupper en turnering opdeles i, jo færre kampe skal der spilles, med et mindre tidsforbrug som følge heraf.

Turneringsopstilling - Alle mod alle

En turneringsopstilling angiver i hvilken rækkefølge holdene skal spille.

Krav til opstillingen

Ved udarbejdelse af turneringsopstillingen må det tilstræbes at intervallerne mellem et holds enkelte kampe bliver lige store.

Samtidig skal holdene så vidt muligt placeres først og sidst lige mange gange.

Dette har bl.a. betydning for hvem der skal skifte trøjer, give bolden op, eller stille op under uret.

Hjælpemidler

Der findes ikke noget egentligt regelsæt for opstillingen, men der findes hjælpemidler i form af opstillingsformer.

Opstillingsformer

Der forekommer i "Alle mod alle" - turneringer 3 opstillingsformer.

1. Turneringsopstilling for løbende turneringer A (TOL- A).
2. Turneringsopstilling for løbende turneringer B (TOL- B).
3. Turneringsopstilling for stævner (TOS).

Opstillingsformerne TOL- A og TOL- B angiver rækkefølgen holdene skal spille i, antallet af omgange og hvilke hold der skal spille i den enkelte omgang.

Omgange

Omgange anvendes ved turneringer med tidsintervaller mellem et bestemt antal kampe, afviklet på et givet tidspunkt.

Begrebet omgange har derfor især betydning ved løbende turneringer, f.eks. en udendørsturnering der afvikles over 8 mandage.

Opstillingsformernes anvendelse

TOL- A kan anvendes både ved en enkelt- og dobbeltturnering.

TOL- A anvendt på en enkeltturnering

Krav til kombinationen: Holdene i de enkelte grupper skal alle møde hinanden 1 gang. I hver omgang skal holdene spille 1 kamp med undtagelse af grupper med ulige antal hold.

Et eksempel med 6 hold

Antal kampe i gruppen = $6 \times (6 - 1) : 2 = 15$ kampe.

1. omgang	2. omgang	3. omgang	4. omgang	5. omgang
1 - 6	5 - 1	1 - 4	3 - 1	1 - 2
2 - 5	6 - 4	5 - 3	4 - 2	3 - 6
3 - 4	2 - 3	2 - 6	6 - 5	4 - 5

Et eksempel med 7 hold

Antal kampe i gruppen = $7 \times (7 - 1) : 2 = 21$ kampe.

1. omgang	2. omgang	3. omgang	4. omgang	5. omgang	6. omgang	7. omgang
1 - 7	6 - 1	1 - 5	2 - 3	3 - 7	6 - 3	1 - 3
2 - 6	5 - 7	3 - 4	1 - 4	5 - 2	7 - 4	5 - 4
3 - 5	4 - 2	7 - 6	6 - 5	4 - 6	2 - 1	7 - 2

BEMÆRK, at 1 hold sidder over i hver omgang.

TOL- A anvendt på en dobbeltturnering

Krav til kombinationen: Holdene i de enkelte grupper skal alle møde hinanden 2 gange. I hver omgang skal holdene spille 1 kamp, med undtagelse af puljer eller grupper med et ulige antal hold.

Et eksempel med 6 hold

Antal kampe i gruppen = $6 \times (6 - 1) = 30$ kampe.

Runde	1. omgang	2. omgang	3. omgang	4. omgang	5. omgang
1. runde	1 - 6	5 - 1	1 - 4	3 - 1	1 - 2
	2 - 5	6 - 4	5 - 3	4 - 2	3 - 6
	3 - 4	2 - 3	2 - 6	6 - 5	4 - 5

Runde	6. omgang	7. omgang	8. omgang	9. omgang	10. omgang
2. runde	6 - 1	1 - 5	4 - 1	1 - 3	2 - 1
	5 - 2	4 - 6	3 - 5	2 - 4	6 - 3
	4 - 3	3 - 2	6 - 2	5 - 6	5 - 4

Når alle hold i en dobbeltturnering har spillet mod hinanden 1 gang, kaldes det for en runde.

En dobbeltturnering består af 2 runder. 2. runde afvikles som 1. runde, men med den forskel, at tallene i de enkelte kampe er endevendt i forhold til 1. runde.

TOL- A
Turneringsopstilling for en enkeltturnering

Hvert hold spiller 1 kamp pr. omgang.

I grupper med 5-7-9 og 11 hold er der en oversidder i hver omgang.

Hold	1. omg.	2. omg.	3. omg.	4. omg.	5. omg.	6. omg.	7. omg.	8. omg.	9. omg.	10. omg.	11. omg.
5	1-5	3-5	3-2	1-3	4-3						
	2-4	4-1	5-4	5-2	2-1						
6	1-6	5-1	1-4	3-1	1-2						
	2-5	6-4	5-3	4-2	3-6						
	3-4	2-3	2-6	6-5	4-5						
7	1-7	6-1	1-5	2-3	3-7	6-3	1-3				
	2-6	5-7	3-4	1-4	5-2	7-4	5-4				
	3-5	4-2	7-6	6-5	4-6	2-1	7-2				
8	1-8	7-1	1-6	5-1	1-4	3-1	1-2				
	2-7	8-2	2-5	6-2	2-3	4-2	3-4				
	3-6	5-3	3-8	7-3	5-7	8-5	5-6				
	4-5	6-4	4-7	8-4	6-8	7-6	7-8				
9	1-9	5-9	5-4	7-9	5-2	5-7	9-6	3-9	8-7		
	2-8	8-1	1-7	3-5	9-4	1-4	2-1	1-5	4-3		
	3-7	7-2	2-6	4-8	6-8	3-2	8-5	7-6	6-5		
	4-6	6-3	8-3	6-1	1-3	9-8	4-7	2-4	9-2		
10	1-10	9-1	1-8	7-1	1-6	5-1	1-4	3-1	1-2		
	2-9	5-4	4-9	8-2	2-5	6-2	2-3	4-2	3-4		
	3-8	10-8	6-7	10-3	3-9	10-4	5-10	8-5	5-7		
	4-7	7-2	2-10	6-4	4-8	7-3	6-9	10-6	8-6		
	5-6	6-3	3-5	9-5	7-10	8-9	7-8	9-7	9-10		
11	1-11	6-9	7-11	3-7	11-10	6-1	5-9	4-11	9-8	5-2	9-10
	2-10	10-1	1-9	8-1	8-5	10-3	1-7	1-5	1-4	3-1	2-1
	3-9	8-3	2-8	9-2	7-2	5-4	2-6	3-2	11-6	7-4	4-3
	4-8	2-4	4-6	6-5	6-3	11-2	3-11	10-6	5-3	6-8	8-11
	5-7	11-5	10-5	4-10	9-4	8-7	10-8	9-7	7-10	11-9	7-6
12	1-5	12-1	1-7	6-1	1-10	11-1	1-4	3-1	1-2	9-1	8-1
	2-6	11-2	2-3	9-2	2-5	7-2	2-10	4-2	3-9	2-8	12-2
	10-3	3-4	4-9	3-8	12-3	3-6	11-3	5-6	8-4	5-3	3-7
	4-11	5-7	10-5	5-4	4-7	10-4	12-5	7-12	11-5	4-12	6-4
	7-9	6-8	12-6	7-10	6-11	5-8	6-9	10-8	6-7	10-6	9-5
	8-12	9-10	8-11	11-12	8-9	9-12	8-7	9-11	12-10	7-11	11 - 10

TOL-B anvendt på en dobbeltturnering

Krav til kombinationen: Holdene i de enkelte grupper skal alle møde hinanden 2 gange, og skal i hver omgang spille 2 kampe.

Bemærk: Der er ingen oversiddere ved ulige antal hold i gruppen.

I grupper med et lige antal hold, vil der være et ulige antal omgange.

1. runde er afsluttet når halvdelen af kampene i den midterste kolonne/3. omgang er spillet.

I grupper med et ulige antal hold, vil der være et lige antal omgange.

1. runde er afsluttet, når halvdelen af omgangene er spillet.

Et eksempel med 6 hold

Antal kampe i gruppen $6 \times (6 - 1) = 30$ kampe.

	1. omgang	2. omgang	3. omgang	4. omgang	5. omgang	
	1 - 6	1 - 4	1 - 2	1 - 5	1 - 3	
	2 - 5	2 - 6	3 - 6	3 - 2	2 - 4	
1. runde	3 - 4	5 - 3	4 - 5	4 - 6	5 - 6	2. runde
	5 - 1	4 - 2	6 - 1	3 - 5	2 - 1	
	2 - 3	3 - 1	5 - 2	4 - 1	6 - 3	
	6 - 4	6 - 5	4 - 3	6 - 2	5 - 4	

Fordele og ulemper ved TOL-B

Udover at hvert hold kommer til at spille 2 kampe pr. omgang, reduceres antallet af omgange til mindst halvdelen i forhold til TOL-A.

TOL-B er mere tidskrævende end TOL-A pr. omgang.

Antallet af det totale antal kampe for de 2 opstillingsformer er den samme.

Eksempler på TOL-B med 5-12 hold kan ses på bilag 3.8 og 3.9.

Disse eksempler giver oplysning om det samlede forbrug af tid pr. omgang. Den opgivne tid skal fratrækkes 1 minut hvis omgangen ikke efterfølges af en ny omgang.

TOL-B anvendt på en dobbeltturnering med 5 – 9 hold

Hvert hold spiller 2 kampe pr. omgang.

Spilletiden er 11 minutter og kamptiden 12 minutter.

Antal Tid pr. omg.	1. omg.	2. omg.	3. omg.	4. omg.	5. omg.	6. omg.	7. omg.	8. omg.	9. omg.	10. omg.	11. omg.
5 60	1-5	1-3	5-1	3-1							
	2-4	5-2	4-2	2-5							
	3-5	4-3	5-3	3-4							
	4-1	2-1	1-4	1-2							
	3-2	5-4	2-3	4-5							
6 72	1-6	1-4	1-2	1-5	1-3						
	2-5	2-6	3-6	3-2	2-4						
	3-4	5-3	4-5	4-6	5-6						
	5-1	4-2	6-1	3-5	2-1						
	2-3	3-1	5-2	4-1	6-3						
	6-4	6-5	4-3	6-2	5-4						
7 84	1-5	5-7	6-5	5-1	7-5	5-6					
	4-2	6-1	7-2	2-4	1-6	2-7					
	1-7	2-3	1-3	7-1	3-2	3-1					
	3-5	4-6	5-4	5-3	6-4	4-5					
	2-6	5-2	6-3	6-2	2-5	3-6					
	3-4	3-7	7-4	4-3	7-3	4-7					
	7-6	4-1	2-1	6-7	1-4	1-2					
8 96	1-8	7-1	1-4	3-1	1-7	6-1	6-7				
	2-7	8-2	2-3	4-2	2-8	5-2	5-8				
	1-6	7-3	5-7	6-3	1-5	8-6	2-4				
	3-8	5-1	1-2	8-1	3-7	4-1	1-3				
	2-5	8-4	6-8	5-4	2-6	7-5	8-7				
	4-7	6-2	3-4	7-2	4-8	3-2	6-5				
	3-6	5-3	5-6	8-5	3-5	7-4	4-3				
	4-5	6-4	7-8	7-6	4-6	8-3	2-1				
9 108	1-9	1-7	9-2	1-5	9-1	7-1	2-9	5-1			
	2-8	2-6	7-4	6-8	8-2	6-2	4-7	8-6			
	5-9	7-9	9-8	2-1	9-5	9-7	8-9	1-2			
	8-1	6-1	3-2	5-7	1-8	1-6	2-3	7-5			
	7-2	5-2	7-6	9-6	2-7	2-5	6-7	6-9			
	6-3	8-3	4-1	4-3	3-6	3-8	1-4	3-4			
	5-4	9-4	8-5	8-7	4-5	4-9	5-8	7-8			
	3-7	3-5	1-3	2-4	7-3	5-3	3-1	4-2			
	4-6	4-8	6-5	3-9	6-4	8-4	5-6	9-3			

TOL-B anvendt på en dobbeltturnering med 10 – 12 hold

Hvert hold spiller 2 kampe pr. omgang.

Spilletiden er 11 minutter og kamptiden 12 minutter.

Antal Tid pr. omg.	1. omg.	2. omg.	3. omg.	4. omg.	5. omg.	6. omg.	7. omg.	8. omg.	9. omg.	10. omg.	11. omg.
10 120	1-10	1-8	1-6	1-4	1-2	1-9	2-8	1-5	1-3		
	2-9	6-7	10-4	2-3	3-4	4-5	1-7	2-6	5-8		
	3-8	8-2	5-1	5-10	10-1	8-10	5-2	4-1	2-1		
	9-1	7-1	6-2	3-1	9-2	9-4	8-4	10-5	4-3		
	10-8	6-4	7-10	4-2	8-3	8-1	6-1	3-2	7-5		
	7-2	3-5	4-8	9-7	7-4	5-3	10-7	9-6	6-8		
	5-4	2-10	3-9	8-5	6-5	7-6	5-9	8-7	10-9		
	6-3	4-9	2-5	10-6	9-10	10-2	3-10	4-10	2-4		
	4-7	10-3	7-3	7-8	8-6	3-6	4-6	3-7	7-9		
5-6	9-5	8-9	6-9	5-7	2-7	3-9	9-8	6-10			
11 132	1-11	7-2	3-5	8-9	10-4	11-1	2-7	5-3	9-8	4-10	
	2-10	9-1	11-8	6-10	2-11	10-2	1-9	8-11	10-6	11-2	
	11-6	2-8	4-3	7-9	3-10	6-11	8-2	3-4	9-7	10-3	
	5-7	5-4	5-2	8-6	4-1	7-5	4-5	2-5	6-8	1-4	
	10-1	3-7	7-11	10-7	11-3	1-10	7-3	11-7	7-10	3-11	
	9-2	9-11	8-10	11-5	1-2	2-9	11-9	10-8	5-11	2-1	
	6-5	1-8	9-4	1-3	9-6	5-6	8-1	4-9	3-1	6-9	
	8-3	4-6	2-6	2-4	7-8	3-8	6-4	6-2	4-2	8-7	
	7-4	10-5	1-7	5-1	5-9	4-7	5-10	7-1	1-5	9-5	
	3-9	6-3	10-9	4-11	6-7	9-3	3-6	9-10	11-4	7-6	
4-8	11-10	6-1	3-2	8-5	8-4	10-11	1-6	2-3	5-8		
12	5-1	1-7	8-9	8-7	12-10	12-2	10-9	11-6	6-3	1-3	12-4
144	6-2	2-3	6-11	6-9	6-7	8-1	8-6	7-4	4-10	2-4	3-5
	5-7	6-1	5-8	10-8	4-12	2-6	5-10	12-11	9-6	9-3	2-12
	12-1	7-10	9-12	7-12	10-6	8-12	9-4	1-6	3-11	2-1	4-6
	6-8	9-2	3-6	5-6	7-11	1-5	11-8	10-7	4-1	4-8	7-3
	11-2	3-8	11-1	9-11	8-4	6-4	6-12	4-5	10-2	11-9	5-9
	9-7	12-6	2-5	2-10	11-5	9-5	7-5	3-12	12-9	8-10	8-2
	12-8	10-5	12-3	12-5	2-8	4-11	4-3	10-1	1-11	5-11	6-10
	10-3	4-9	4-7	1-4	9-1	3-10	2-11	9-8	8-5	7-6	11-7
	11-4	8-11	1-10	11-3	5-3	7-9	1-12	5-2	2-7	10-12	1-9
	9-10	5-4	7-2	4-2	1-2	11-10	3-2	8-3	5-12	6-5	10-11
	3-4	11-12	10-4	3-1	3-9	3-7	7-1	2-9	7-8	7-12	1-8

Beregning af antal omgange og kampe pr. omgang pr. gruppe

Specielt ved løbende turneringer er det af betydning for planlægningen, at man kan beregne antallet af omgange og kampe pr. omgang.

S = antal hold.

TOL- A

Enkelt-turnering

Beregning af omgange ved **lige** antal hold.

Antal omgange = S - 1

Beregning af omgange ved **ulige** antal hold.

Antal omgange = S

TOL- A

Dobbelt-turnering

Beregning af omgange ved **lige** antal hold.

Antal omgange = (S - 1) x 2

Beregning af omgange ved **ulige** antal hold.

Antal omgange = S x 2

TOL- A

Enkelt- og dobbeltturnering

Beregning af antal kampe pr. omgang ved **lige** antal hold.

Antal kampe = S : 2

Beregning af antal kampe pr. omgang ved **ulige** antal hold.

Antal kampe = (S - 1) / 2

TOL- B

Dobbelt-turnering

Beregning af omgange.

Antal omgange = S - 1

Beregning af antal kampe pr. omgang.

Antal kampe = S

Turneringsopstilling for stævner (TOS)

Krav til kombinationen: Holdene i de enkelte puljer skal alle møde hinanden 1 gang.
 - Man skal undgå pausetid.

Eksempel med 8 hold, fordelt på 2 puljer a' 4 hold - puljerne benævnes A og B.

$$\text{Antal kampe: } 2 \times \frac{4 \times 3}{2} = 12 \text{ kampe}$$

Pulje A	(1)	A 4 - 1	(3)	A 1 - 3	(5)	A 1 - 2
		A 2 - 3		A 2 - 4		A 3 - 4

Pulje B	(2)	B 4 - 1	(4)	B 1 - 3	(6)	B 1 - 2
		B 2 - 3		B 2 - 4		B 3 - 4

Som det fremgår af pulje A og B, så er der brug for pausetid, idet 2 hold skal spille 2 kampe lige efter hinanden.

Her kan TOS benyttes, idet opstillingen benytter en sammenfletning af puljer med 4 og 5 hold i forskellige kombinationer, således at pausetid undgås.

For de 2 puljer i eksemplet ovenover bliver opbygningen (1) - (2) - (3) - (4) - (5) - (6). Altså skiftevis 2 A-kampe og 2 B-kampe, således at de 4 pausetider undgås.

TOS indeholder også det samlede forbrug af tid (kamptid) indenfor de enkelte sammenfletninger. Denne kamptid er udregnet med baggrund i de enkelte kampes **spilletid** på 10 min. og **kamptid** på 11 min.

Den opgivne tid skal fratrækkes 1 minut, såfremt sammenfletningen ikke efterfølges af nye kampe.

Ved de enkelte sammenfletningskombinationer er der angivet den tid (fra og til) de enkelte puljer anvender.

Eksemplet med de før omtale 8 hold, fordelt på 2 puljer a' 4 hold - benævnt A og B.

Pulje A begynder kl. 10.00 og tidspunktet nulstilles, således at referencepunktet for de efterfølgende beregninger kan tage udgangspunkt heri, altså tidspunktet nul (0).

Ved sammenfletning af 2 puljer med hver 4 hold, skal pulje A spille fra 0 og 110 minutter frem i stævnet, hvilket svarer til 1 time og 50 minutter. Med udgangspunktet kl. 10.00, så er pulje A færdig med stævnet kl. 10.00 + 1 t. 50 min. = Kl. 11.50.

Pulje B begynder efter at pulje A har spillet første runde, altså kl. 10.00 + 22 min. = Kl. 10.22 og slutter 132 minutter herefter, altså Kl. 10.00 + 2 t. 12 min. = Kl. 12.12.

De i sammenfletningerne benyttede bogstaver A og B udskiftes i takt med de pulje-benævnelser der anvendes i turneringsopbygningen.

Eksempel med 16 hold, fordelt på 4 puljer a' 4 hold - benævnt A, B, C og D.

Her anvendes 2 x sammenfletning af 2 puljer a' 4 hold.

Første gang sammenfletningen anvendes, ændres der ikke noget, da det vil være for pulje A og B.

Anden gang sammenfletningen bruges, ændres bogstaverne i sammenfletningen således at A ændres til C og B til D.

Herefter bliver de 2 første kampe i sammenfletningen benævnt C og de 2 næste for D osv.

TOS - Turneringsopstilling

Sammenfletning af puljer med 4 og 5 hold.

Spilletid pr. kamp 10 minutter.

Kamptid pr. kamp 11 minutter.

2 puljer a' 4 hold	
A 4 - 1	(0 - 110)
A 2 - 3	
B 4 - 1	(22 - 132)
B 2 - 3	
A 1 - 3	
A 2 - 4	
B 1 - 3	
B 2 - 4	
A 1 - 2	
A 3 - 4	
B 1 - 2	
B 3 - 4	
Kamptid 2 timer 12 minutter	

3 puljer a' 4 hold	
A 4 - 1	(0 - 121)
A 2 - 3	
B 4 - 1	(22 - 176)
A 1 - 3	
A 2 - 4	
B 1 - 3	
B 2 - 4	
C 4 - 1	(77 - 198)
C 2 - 3	
A 1 - 2	
A 3 - 4	
B 1 - 2	
B 3 - 4	
C 1 - 3	
C 2 - 4	
B 2 - 3	
C 1 - 2	
C 3 - 4	
Kamptid 3 timer 18 minutter	

1 pulje med 5 hold	
1 - 5	
2 - 4	
3 - 5	
4 - 1	
3 - 2	
5 - 4	
1 - 3	
5 - 2	
4 - 3	
2 - 1	
Kamptid 1 timer 50 minutter	

1 pulje med 5 hold (A) og 1 pulje med 4 hold (B)	
A 1 - 5	(0 - 176)
A 2 - 4	
B 4 - 1	(22 - 132)
B 2 - 3	
A 3 - 5	
A 4 - 1	
B 1 - 3	
B 2 - 4	
A 3 - 2	
A 5 - 4	
B 1 - 2	
B 3 - 4	
A 1 - 3	
A 5 - 2	
A 4 - 3	
A 2 - 1	
Kamptid 2 timer 56 minutter	

Turneringsformer

CUP/alle mod alle - kombinationer

Vi har indtil nu beskæftiget os med de 2 turneringsformer CUP-turnering og Alle mod alle - turnering, hver for sig.

Disse 2 former kan med fordel kombineres, hvilket ofte sker i praksis ved firmaidrætsstævner.

Der findes flere kombinationsformer - f.eks. Pulje/Pulje, Cup/Pulje og Pulje/Cup.

Et eksempel med Pulje/CUP-afvikling

6 hold opdeles i 2 puljer a' 3 hold.

Efter indledende puljekampe (alle mod alle) spiller puljevinderne en finalekamp efter CUP-systemet.

$$\begin{array}{rcl} \text{Antal kampe: } & 2 \times \frac{3 \times 2}{2} & = 6 \text{ kampe} \\ & & \\ 1 \text{ x finalekamp} & & = 1 \text{ kamp} \\ \hline \text{I alt} & & = 7 \text{ kampe} \end{array}$$

Et eksempel med Pulje/Pulje-afvikling

12 hold opdeles i 3 puljer a' 4 hold.

Efter de indledende puljekampe spiller puljevinderne en finalerunde i en pulje.

$$\begin{array}{rcl} \text{Antal kampe: } & 3 \times \frac{4 \times 3}{2} & = 18 \text{ kampe} \\ & & \\ & 1 \times \frac{3 \times 2}{2} & = 3 \text{ kampe} \\ \hline \text{I alt} & & = 21 \text{ kampe} \end{array}$$

Baneplan

Vi fortsætter med en turnering for 12 hold og udarbejder en baneplan.

En baneplan er en turneringsplan, hvor man endnu ikke har indsat holdnavne, men fortsat benytter referencetallene fra TOS og påfører klokkeslet og evt. kampnummer.

Vi ved, at der er 3 puljer a' 4 hold + 1 finalepulje med 3 hold, nemlig puljevinderne fra de 3 puljer A, B og C, hvilket giver 21 kampe.

Ved sammenfletning af 3 puljer med hver 4 hold bliver der ingen pausetid i de indledende kampe, hvilket medfører at baneplanen godkendes og stævnet påbegyndes kl. 10.00.

Kl. 10.00 A 4 - 1

Kl. 10.11 A 2 - 3

Kl. 10.22 B 4 - 1

Kl. 10.33 B 2 - 3

Kl. 10.44 C 4 - 1

Kl. 13.07 C 3 - 4 (sidste puljekamp)

Vi tilføjer herefter finalepuljen

Kl. 13.18 Vinder pulje A - vinder pulje B

Vinder pulje B - vinder pulje C

Vinder pulje C - vinder pulje A

Af baneplanen fremgår det, at vinderen af pulje B og C skal spille 2 kampe i træk, hvilket nødvendiggør at der indlægges 5 minutters pause mellem disse kampe.

13.18 Vinder pulje A - vinder pulje B

Pause

13.34 Vinder pulje B - vinder pulje C

Pause

13.50 Vinder pulje C - vinder pulje A

Det samlede forbrug af tid for afvikling af turneringen er:

21 kampe a' 11 minutter = 231 min.

2 x pausetid a' 5 minutter = 10 min.

I alt: = 241 min. = 4 timer og 1 minut

At resultatet giver 1 minut for meget skyldes, at vi har regnet med kamptid for alle 21 kampe. Den sidste kamp i et stævne skal jo kun beregnes med spilletiden. Derfor trækker vi det 1 minut fra, og resultatet er, at stævnet varer 4 timer fra kl. 10.00 - 14.00.

OPGAVE 2

Pulje/CUP-turnering

Bestyrelsen i Firmaklubben NN har fået rådighed over en hal i tidsrummet kl. 14.00 - 16.00 en lørdag eftermiddag.

Bestyrelsen beslutter sig for at invitere klubbens venner til at deltage i et lille hyggestævne i indendørs fodbold.

Der inviteres 7 hold, og alle har givet tilsagn om at deltage.

Opgaven går ud på at planlægge en fodboldturnering, der udnytter hallen bedst muligt, således at holdene får mest mulig spilletid.

Dette kan dog fraviges, såfremt der i stedet for udarbejdes en turneringsopstilling, der kun medfører en mindre reduktion i holdenes samlede spilletid, men som samtidig resulterer i, at stævnet bliver mere livligt.

Foretag de nødvendige beregninger, samt udarbejd en baneplan.

Løsningsforslag for OPGAVE 2

Pulje/CUP-turnering med 8 hold, hvor puljerne sammenflettes

De 8 hold inkl. eget hold, opdeles i 2 puljer a' 4 hold.

Pulje A	Pulje B	
1+2+3+4	1+2+3+4	= $2 \times \frac{4 \times (4-1)}{2}$ = 12 kampe
+ CUP-finale		= 1 kamp
		= 13 kampe

$$\text{Kamptid} = \frac{120 \text{ min.}}{13} = 9 \text{ min.}, \text{ rest } 3 \text{ min.}$$

12 x 9 (kamptid)	108 min. (Spilletid 8 min. og pausetid 1 min.)
1 x 4 (pausetid)	4 min.
1 x 8 (finaletid)	8 min.
	120 min.

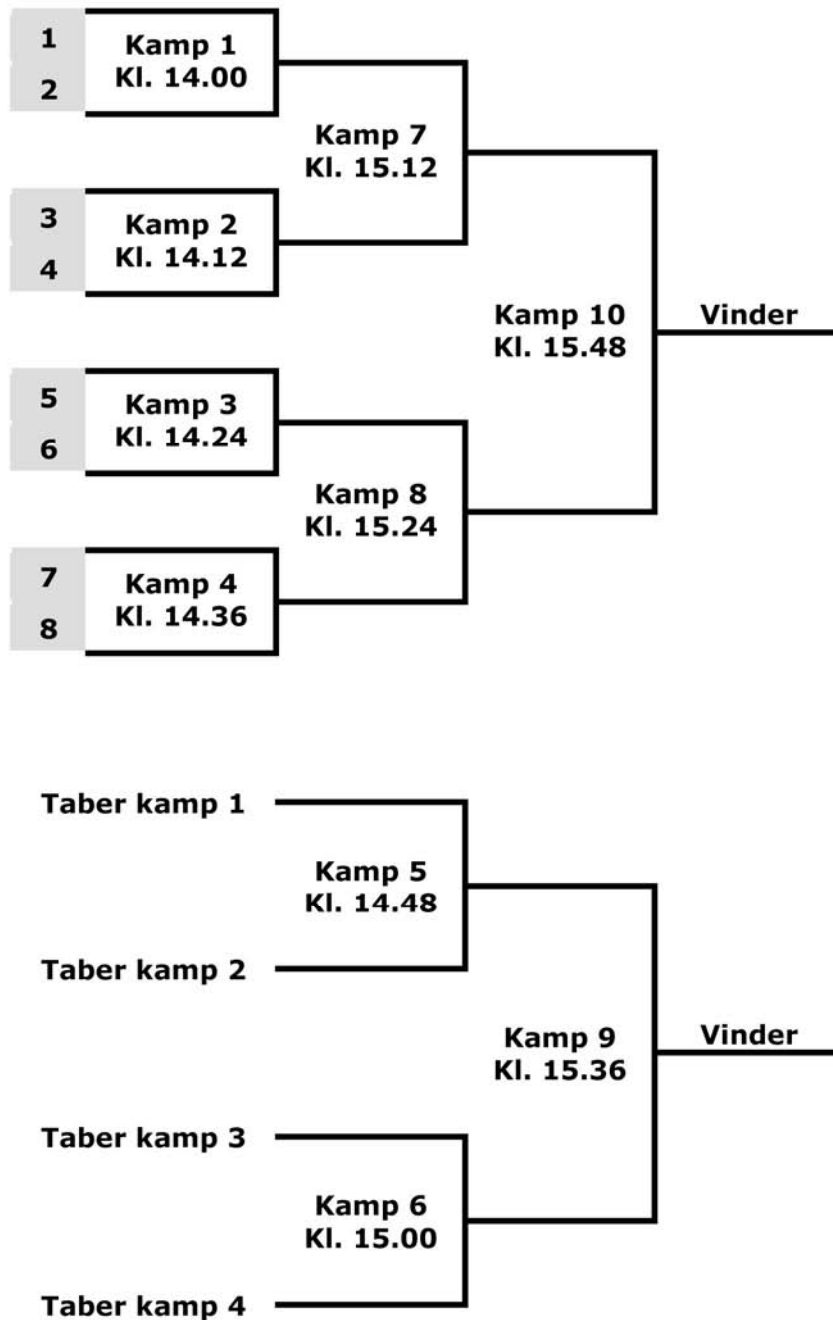
TURNERINGSOPSTILLING:

Kl. 14.00	A 4 - 1		Kl. 14.54	B 1 - 3
Kl. 14.09	A 2 - 3		Kl. 15.03	B 2 - 4
Kl. 14.18	B 4 - 1		Kl. 15.12	A 1 - 2
Kl. 14.27	B 2 - 3		Kl. 15.21	A 3 - 4
Kl. 14.36	A 1 - 3		Kl. 15.30	B 1 - 2
Kl. 14.45	A 2 - 4		Kl. 15.39	B 3 - 4
FINALE Kl. 15.52 – Vinder pulje A mod Vinder pulje B				

Hvert hold får herved mindst 3 kampe a' 8 min. = 24 minutters spilletid.

CUP-turnering

med deltagelse af 8 hold,
hvor taberne i den indledende runde
fortsætter i en trøstfinale (losers CUP)



Ved en CUP-turnering med trøstfinale (losers CUP) og en spilletid på 11 min. pr. kamp, opnår hvert hold at spille mindst 22 minutter.

Stævnearrangementer

Opbygning

Tilrettelæggelse og afvikling af et stævne omfatter 4 faser.

Fase 1: Forberedelse.

Fase 2: Indbydelse og tilmelding.

Fase 3: Stævneplanlægning.

Fase 4: Afvikling og afslutning.

FASE 1 – Forberedelse af stævnet

Arrangøren, der normalt er et udvalg – skal allerførst have afklaret følgende:

Stævnets form

Hvad: 5- mands, 7-mands, 11-mands, indfodbold, futsal eller?

Hvem: Damer, herrer, mixede hold eller?

Hvordan: Pokalstævne, åbent stævne, bymesterskab eller?

Tilladelse til afholdelse

Udvalget er ofte forpligtet til at indhente tilladelse til afholdelse af stævnet hos foreningens bestyrelse eller forretningsudvalg.

Bestilling af lokaler og anlæg

Vær opmærksom på, at bestilling af lokaler oftest skal ske et år før stævnets afholdelse.

Budget

Udarbejdelse af et budget for stævnet tjener mindst 2 formål:

1. Som et værdifuldt styringsredskab, der giver overblik over indtægter og udgifter, så udvalget løbende kan følge op herpå – skrider budgettet.
2. Til orientering for bestyrelsen og kassereren om det forventede økonomiske resultat af turneringen.

Møder og opgaveoversigt

Da det meste af det forberedende arbejde sker mellem udvalgets møder, så er det vigtigt, at få udarbejdet en opgaveoversigt, der angiver, hvem der gør hvad og hvornår.

Det giver udvalget mulighed for løbende at følge op på, om opgaverne er udført indenfor de fastsatte terminer, eller der skal indsættes korrigerende handlinger.

Stævnebudget

Til brug for budgetlægningen anvendes et budgetskeema.

Et stævnebudget er udvalgets økonomiske styringsredskab, der synliggør de forventede indtægter og udgifter - i alle dets faser fra planlægning, afvikling og afslutning.

Budgettet danner også grundlag for beregning af deltagergebyret, såfremt stævnet skal balancere eller give overskud.

For at udarbejde et realistisk budget, så er det nødvendigt at tage stilling til følgende spørgsmål:

Hvor mange skal inviteres? _____

Hvor mange hold/deltagere regnes der med? _____

Hvor mange rækker/grupper giver det? _____

Hvor mange kampe skal der afvikles? _____

Hvor lang tid vil turneringen/stævnet vare? _____

Først når disse spørgsmål er behandlet grundigt, og der er indhentet fornødne oplysninger så som priser mv., så kan de realistiske tal indsættes i budgettet.

Begynd med udgifterne, dernæst indtægterne (minus deltagergebyr), og beregn til slut deltagergebyret.

Skal det være et profit-stævne, så tages der højde herfor ved budgetlægning af indtægter.

Bemærkninger til budgetskaemaets enkelte rubrikker – se afsnit 4.4

UDGIFTER:	Bemærkninger til budgetindhold
Trykning:	Lay-outning, fotokopiering, bogtrykning, bringes i Klubbladet mv.
Udsendelse:	Egen omdeling eller ved postvæsenet som tryksag eller brev.
Lokaler:	Refusion gennem byordning eller fritidsloven.
Præmier:	Se DFIFs regler ved åbne-, kreds- og DM-stævner. Pokaler med inskription, vandrepokaler, brugspræmier mv.
Dommere:	Kørepenge, honorar og fortæring under stævnet.
Materialer:	Mindre materialeforbrug, skilte, bolde, overtrækstrøjer, leje af højtaleranlæg.
Forplejning:	Fortæring under stævnet til stævneledelsen, hjælpere og evt. dommere.
Møder:	Udgifter.
Telefon:	Udgifter udover fast ordning.
Kørsel:	Kørepenge til ledere.
INDTÆGTER:	
Sponsorstøtte:	Annoncer, reklamer, produkter mv.
Anden indtægt:	Lotteriindtægt.
Kontingent:	Kun ved løbende turneringer.
Tilmeldingsgebyr:	Find nettoudgiften (udgifter minus indtægter, ekskl. deltagergebyr). Dette tal divideret med det skønnede holdantal giver deltagergebyret. Deltagergebyret kan herefter reguleres - afhængig af om der ønskes et stævne, hvor økonomien balancerer, eller om der ønskes overskud på stævnet.

Budgetskema

Der udsendes invitation til: ____ klubber.

Der regnes med: ____ hold, fordelt på ____ herre ____oldboys ____damehold

Der regnes med: ____ puljer fordelt på ____ herre ____oldboys ____damehold.

Stævnet varer: ____ timer og ____ minutter.


**Dansk
Firmaidrætsforbund**
Budgetskema
Dato:
Udarbejdet af:

Budgetindhold	Udgifter	Indtægter	Aktuelle
Trykning af indbydelser			
Trykning af tilmeldingsskemaer			
Trykning af turneringsplan/program			
Trykning af resultatliste			
Trykning af plakater			
Trykning af annoncer			
Udsendelse af indbydelser/tilmeld.-skema			
Udsendelse af turneringsplan/program			
Udsendelse af resultatliste			
Udsendelse af plakater			
Lokaler/areal			
Præmier			
Dommerhonorar			
Materiale til stævnet/turneringen			
Forplejning under stævnet/turneringen			
Møder			
Telefon			
Kørsel			
Andet			
Sponsorstøtte			
Anden indtægt			
Tilmeldingsgebyr / kontingent			
I alt:			

Pris pr. hold kr. _____

OPGAVE
i budgetlægning
FODBOLD

Udvalgsformanden for BFS's fodboldudvalg har på et bestyrelsesmøde luftet tanken om et Pulje/CUP-stævne i februar 200X.

Udvalget, der i forvejen kører en løbende turnering, har en tilmelding på 55 herre-, 7 old boys- og 7 damehold fra 50 firmaidrætsklubber.

BFS's bestyrelse havde ikke noget imod, at udvalget afviklede et indefodbold stævne for de lokale herre-, old boys- og damehold, men BFS's forretningsudvalg vil se et budget for stævnet, inden de giver sin endelige tilladelse.

Forretningsudvalget gjorde i den forbindelse udvalget opmærksom på, at FFK har skænket 3 vandrepokaler.

BFS's sekretær oplyste på et møde, at man ikke skulle søge om hallen, da BFS havde idrætshallen fastelavns lørdag den 4. februar 200X, og at man rådede over den fra Kl. 08.00 - 18.30.

Prisen for hallen er om lørdagen er 300,- kr. i timen.

Fase 2 – indbydelse og tilmelding

I Fase 2 udarbejdes indbydelse og tilmeldingsskema til det stævne, som afvikles senere.

Under den forberedende Fase 1 fremkom mange af de oplysninger, som er nødvendige for udarbejdelse af indbydelsen. Men inden selve indbydelsen kan udformes og udsendes, må udvalget have afklaret følgende forhold:

Hvilke regler skal anvendes?

Tids- og handlingsplan for stævnet?

Hvem gør hvad? (arbejdsliste)

Regler for deltagelse

DFIFs regler: Henvi til fællesbestemmelser.

Egne regler Skal indeholde oplysninger om:

- Hvilke hold: Damer, herrer, mixed hold, ansatte, ægtefæller mv.
- Hvilke spillere: Fri deltagelse.
- Spillerstyrke: Seriespillere, divisionsspillere mv.
- Holdkort eller deltagerliste.

Regler for stævnet

DFIFs regler: Henvi til disse.

Foreningsregler: Henvi til disse.

Egne regler: Skal indeholde oplysninger om:

- Turneringsform: CUP, Pulje, Pulje/CUP mv.
- Indplacering: Lodtrækning og/eller seedning.
- Stævneomfang: Holdantal – minimum og maksimum.
- Aldersgrænse.
- Bundne spillere: 2 eller flere hold fra samme firma - samme spiller på flere hold.
- Spilletid: Spilletid i ordinære kampe og omkampe.
- Afbud: Sidste frist for rettidigt afbud.
Konsekvens ved for sent afbud eller udeblivelse.
- Overholdelse: Konsekvens ved for sen ankomst og udeblivelse fra kamp.
- Udvisning: Evt. karantæne regler.
- Protest: Hvordan og hvilken omkostning.
Hvem behandler protesten og hvordan.
- Tolkning: Hvem afgør tvivlsspørgsmål og hvem er højeste instans.
- Points: Hvordan findes vinderen ved indledende kampe og finalekampe.
- Påklædning: Fodtøj og spilledragt - hvem skifter hvis spilledragten er ens.
- Redskaber: Hvilke hjælpemidler må anvendes. Evt. regler om bestemte mærker.
- Opstilling: Antal spillere på banen, banehalvdel og hvem giver bolden op.
- Mødetidspunkt: Hvornår skal man melde sig på spillepladsen.

Spilleregler

DFIFs regler: Henvis til disse.

Foreningsregler: Henvis til disse.

Egne regler: Skal indeholde oplysninger om:

- Deltagerantal: Minimum og maksimum.
- Spilleplads: Har spillepladsen utraditionelle mål.
- Udskiftning: Hvordan, hvornår og hvor.
- Udvisning: Evt. tidsbegrænsning - hvem kontrollerer.

Andre regler: Hvis udvalget ønsker at indføre andre specielle regler, så må disse naturligvis også oplyses, som f.eks.:

- Kvittering: Kvittering for deltagerbetaling skal forevises.
- Tidtager: Hvert hold stiller en tidtager til rådighed.

Tidsplan

Tidsplanen er kernen i opbygningen af et stævne. Dels giver udarbejdelse af tidsplanen de resterende nødvendige oplysninger til brug for udformningen af indbydelsen, dels skitserer den arbejdsgangen for alt, hvad der skal ske indtil stævnet er færdigt.

Tidsplanens udarbejdelse

Udgangspunktet for udarbejdelsen af tidsplanen er selve datoen for stævnets afvikling.

Eksempel:

Vi vælger datoen den 4. februar 200X - jvf. opgaven »budgetlægning«.

Fra nu af og indtil den 4. februar skal der foregå en mængde forskellige aktiviteter, herunder:

Udarbejdelse, trykning, udsendelse af indbydelse og plakat, samt program og resultatliste.

For at fastlægge de datoer, hvor de enkelte aktiviteter skal ske, så regnes der baglæns fra den 4. februar – se afsnit 5.4

Program udsendes

Programmet skal iht. DFIF's regler være deltagerne i hænde senest 8 dage før stævnet.

Programmet afsendes 10 dage før stævnet - altså den 25. januar 200X.

Program trykkes

Efter aftale med trykkeriet afsættes der 2 dage til trykning. Det vil sige, at trykkeren skal have programmet den 23. januar.

Program udarbejdes

Programmet udarbejdes samme dag som stævneplanen.

Sekretæren har lovet at renskrive programmet dagen efter. Det tager altså tage 2 dage, hvilket medfører at programmet skal være udarbejdet den 21. januar 200X.

Tilmeldingsfristen

Klubberne får en dags respit til at få afleveret tilmeldingerne, hvilket medfører at tilmeldingsfristen er den 20. januar 200X.

Indbydelsen udsendes

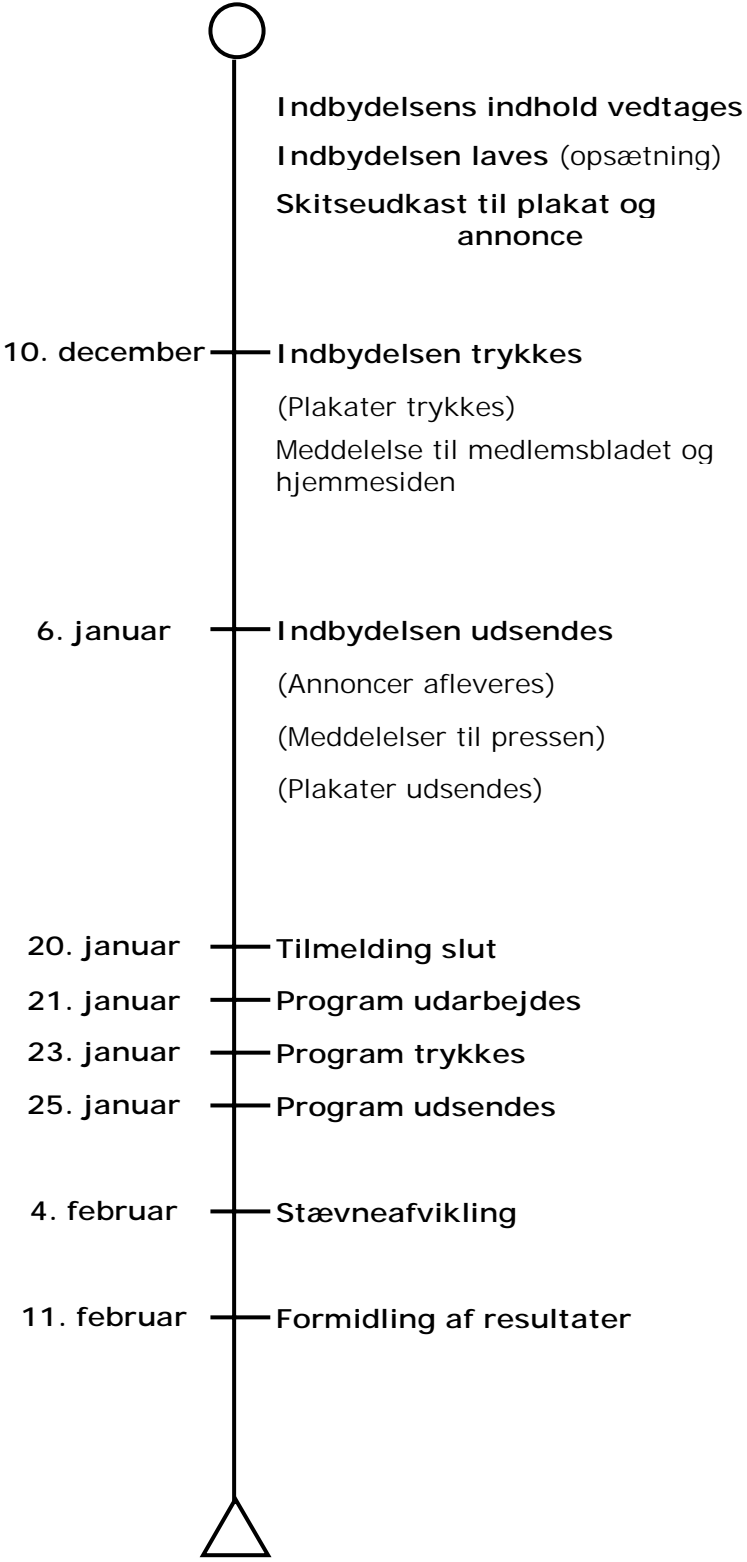
Det er vores hensigt, at give medlemmerne en rimelig tilmeldingsfrist, men ønsker ikke at udsende indbydelsen før virksomhederne starter op efter Nytår. Indbydelsen gøres klar til udsendelse den 6. januar.

Indbydelsen trykkes

Trykkeren har meddelt, at han skal have indbydelsen senest den 10. december, for at overholde tidsfristen.

Indbydelsen udarbejdes

Indhold i indbydelsen udarbejdes, udformning og udseende fastlægges.

Tidsplan for: XXXXXXXXXX	Opgaveoversigt	
	Udføres af:	Checkes af:
 <p>Indbydelsens indhold vedtages Indbydelsen laves (opsætning) Skitseudkast til plakat og annonce</p> <p>10. december Indbydelsen trykkes (Plakater trykkes) Meddelelse til medlemsbladet og hjemmesiden</p> <p>6. januar Indbydelsen udsendes (Annoncer afleveres) (Meddelelser til pressen) (Plakater udsendes)</p> <p>20. januar Tilmelding slut</p> <p>21. januar Program udarbejdes</p> <p>23. januar Program trykkes</p> <p>25. januar Program udsendes</p> <p>4. februar Stævneafvikling</p> <p>11. februar Formidling af resultater</p>		

Indbydelse - indhold

Følgende punkter bør omtales i indbydelsen:

Hvem afholder stævnet?
Hvad slags stævne?
Hvilken idrætsgren?
Hvem afholdes det for?
Hvor afvikles det?
Hvilke dag (e)?
Hvilken dato (er)?
Hvem kan tilmelde sig?
Hvad spilles der om?
Hvilken turneringsform?
Hvor mange hold i puljerne?
Hvordan foregår inddelingen?
Hvor lang er spilletiden?
Hvilke turneringsregler?
Hvilke spilleregler?
Hvad koster det?
Hvordan betaler man?
Hvornår slutter tilmeldingen?
Hvordan tilmelder man sig?
Hvortil skal tilmeldingen ske?
Forventet starttidspunkt.
Forventet sluttidspunkt.
Overnatningsmulighed.

Tilmeldingsskema - indhold

Følgende punkter bør fremgå af tilmeldingsskemaet:

Hvilket stævne gælder skemaet til?
Hvilke hold tilmelder sig?
Hvilken forkortelse kan bruges?
Hvor mange hold?
Hvornår kan der spilles?
Program udsendes den?
Program sendes til?
Bindende underskrift og evt. stempel.

Skriftlig tilmelding via et tilmeldingsskema er tilrådeligt, fordi:

- 1) Udvalget sikres de nødvendige og korrekte oplysninger.
- 2) Mundtlig tilmelding er tidrøvende.

Husk: Ved tilmelding til åbne stævner skal DFIF's tilmeldingsskema anvendes.

Markedsføring

Markedsføring af arrangementer, stævner og turneringer foretages via de medier der er til rådighed i lokalområdet, så som:

Medlemsblad og hjemmeside

Såvel indbydelse som tilmeldingsskema kan offentliggøres i medlemsbladet og på foreningens hjemmeside.

Plakat

Ved store arrangementer kan informationen spredes via opsætning af plakater på steder, hvor målgruppen kommer i kontakt hermed.

Medtag kun de vigtigste oplysninger, så som:

Hvem, hvad, hvor, hvornår og hvor henvender man sig for at høre mere herom.

Annoncer

Indbydelse kan også foretages ved annoncering i de lokale blade. Igen gælder det kun om at medtage de vigtigste informationer.

Anden PR

Som supplement til ovennævnte markedsføring, bør det også overvejes at anvende andre medier, så som:

Dagspressen, lokalaviser, fag- og medlemsblade og lokalradioen.

Arbejdsopgaver

Alle de opgaver, som udvalget beslutter sig for at iværksætte, bør indføres i en tids- og handleplan, med angivelse af hvem der er ansvarlig for udførelsen af de oplyste opgaver.

Denne fremgangsmåde er medvirkende til at sikre, at der er en rimelig ansvars- og arbejdsdeling mellem udvalgsmedlemmerne, og at opgaverne er synliggjort.

Når opgaverne er udført, så opdateres oversigten.

Indbydelse til Fastelavnsstævne i indefodbold

BFS's fodboldudvalg indbyder herved vore tilsluttede klubber til at deltage i alle tiders
»FASTELAVNSSTÆVNE«.

Stævnet afvikles for dame-, old boys- og herrehold.

Stævnet afvikles **lørdag den 4. februar 200X** i BRØNDERSLEVHALLEN.

Ud over, at der i hver kategori spilles om en af firmaet FFK udsat vandrepokal, vil der i de indledende runder være masser af sportspræmier.

Stævnet afvikles som et kombineret Pulje/CUP-stævne.

De enkelte puljer vil bestå af mindst 4 hold, så hvert hold er garanteret mindst 3 kampe.

Inddelingen i puljerne foregår ved lodtrækning.

Spilletiden er 10 minutter pr. kamp. Ved omkamp 1 x 5 minutter.

Der spilles efter de af BFS udsendte turnerings- og spilleregler.

Prisen for deltagelse er sat så lavt som til kr. ____ pr. hold.

Beløbet indsættes på foreningens girokonto 082281, senest fredag den 20. januar 200X.

Tilmelding skal ske på medsendte tilmeldingsblanket, og der må kun tilmeldes 1 hold på hvert skema.

Tilmeldingen skal være udvalgsformanden i hænde, senest fredag den 20. januar 200X.

BFS/fodboldudvalget, v/Ole Nielsen, Haraldsvej 19, 9100 Mou - Tlf. 89 78 01.

TILMELDINGBLANKET

Nedennævnte hold tilmelder sig herved til

FASTELAVNSSTÆVNET - Lørdag den 4. februar 200X

Klubnavn: _____ tilmelder hermed
_____ Damehold _____ Old Boys hold _____ Herrehold

Holdets navn, evt. daglige forkortelse: _____

Holdet kan grundet arbejde først spille Kl.: _____

Program, som udsendes onsdag den 25. maj 200X, bedes sendt til:

Navn: _____

Adresse: _____

Telefonnr.: Privat: _____ og/eller Firma: _____

Bindende underskrift

Fase 3 - stævneplanlægning

Fase 3 i opbygningen af et stævne begynder, når tilmeldingerne er kommet udvalget i hænde.

Den centrale arbejdsopgave i denne fase er udarbejdelse af baneplan, stævneplan og program.

Baneplan

Baneplanen er en råskitse over puljeinddelinger, kamptidspunkter, holdnumre m.m. Planen er til udvalgets interne brug.

Hvordan laves et Pulje/CUP-stævne?

Nedenfor er vist fremgangsmåden ved udarbejdelse af baneplan til et Pulje/CUP-stævne.

1. Blyant, viskelæder, ternet papir.
2. Hvor mange tilmeldinger.
3. Hvor mange puljer.
4. Hvor mange hold i en pulje.
5. Hvor mange indledende kampe.
6. Hvor mange Pulje/CUP vinderkampe.
7. Hvilken puljesammensætning (skema TOS).
8. Turneringsopstilling for evt. cup-kampe.
9. Hvor lang tid varer stævnet.
10. Oversigt over puljernes spilletid (skema TOS).
11. Behandling af specialønsker fra deltagerne, så som:
 - Tilmeldinger uden ønsker lægges nederst.
 - Firmaer med flere tilmeldte hold lægges ovenpå.
 - Hold med ønsker om spilletid »før/efter kl.« lægges ovenpå.
 - Hold med helt specielle ønsker lægges øverst i bunken.
12. Find de to yderpunkter:
Kan ønskerne imødekommes?
13. Der udarbejdes:
 - Baneplan.
 - Kontrolskema.
 - Lodtrækningsedler.

Arbejdsdeling

Det er **vigtigt**, at der aftales en arbejdsdeling mellem formand og udvalgsmedlemmer, inden turneringsplanlægningen igangsættes - *det sparer både tid og ærgelser.*

Baneplan

Der udarbejdes der en baneplan, hvor der i første omgang kun påføres klokkeslæt, kampnummer og puljebenævneelse.

Eksempel:

Klokkeslæt	Kampnummer	Puljebenævneelse
10.00	1	A
10.11	2	A
10.22	3	A

15.52	33	Vinder A - Vinder B
16.08	34	Vinder B - Vinder C
16.24	35	Vinder C - Vinder A

Kontrolskema

Der udarbejdes et kontrolskema til hver pulje og der påføres puljebenævneelse samt holdnummer, der er afhængig af holdantallet i puljen.

Eksempel:

Lodtrækning

Til lodtrækningen fremstilles et antal sedler, der svarer til det tilmeldte antal hold, i h.t. Kontrolskemaet.

Der trækkes lod om:

- 1) Holdenes fordeling i puljerne og
- 2) Det enkelte holds nummer i den enkelte pulje.

Lodtrækningen foretages således:

Der tages 'en tilmelding ad gangen' - holdnavn og evt. ønsker læses op og registreres.

TILMELDINGBLANKET	
Nedennævnte hold tilmelder sig hermed til FASTELAVNSSTÆVNET - Lørdag den 4. februar 200X	
Klubnavn: _____ tilmelder hermed ____ Damehold ____ Old Boys hold ____ Herrehold	
Holdets navn, evt. Daglige forkortelse: _____	
Holdet kan grundet arbejde først spille Kl.: _____	
Program, som udsendes onsdag den 25. maj 200X, bedes sendt til:	
Navn: _____	
Adresse: _____	
Telefonnr.: Privat: _____ og/eller Firma: _____	

Bindende underskrift	

Nedennævnte hold har tilmeldt sig til FASTELAVNSSTÆVNET - lørdag den 4. februar 200X, på ovennævnte Tilmeldingsblanket, med følgende anvendelige informationer som:

Klubnavn

Tilmeldte Damehold, Oldboyshold og Herrehold.

Holdets navn, evt. forkortelse.

Holdønsker til spilletid.

Ud fra baneskemaet oplyses - i hvilken pulje holdet kan indplaceres.

Klokkeslæt	Kampnummer	Puljebenævnelse
10.00	1	A
10.11	2	A
10.22	3	A

15.52	33	Vinder A - Vinder B
16.08	34	Vinder B - Vinder C
16.24	35	Vinder C - Vinder A

Lodtrækningen gennemføres, men kun med de sedler i »hatten«, der bærer den puljebenævnelse, i hvilken holdet kan indplaceres.

Det udtrukne hold indplaceres i kontrolskemaet - der startes fra oven og der oplyses, når der ikke er plads til flere hold i puljen. Dette er en del af kontrollen – når denne oplysning kommer, skal den lodtræknings seddel der har puljebenævnelser fjernes.

The control scheme is a grid with columns labeled 'A', 'B', 'C', 'D', 'E', 'F', 'G', 'H', 'I', 'J', 'K', 'L', 'M', 'N', 'O', 'P', 'Q', 'R', 'S', 'T', 'U', 'V', 'W', 'X', 'Y', 'Z'. The grid shows a diagonal sequence of blue circular markers containing the letter 'D', starting from the top-left corner and moving down and to the right.

Ved hjælp af oversigten nedenfor og den udarbejdede puljesammensætning, styres hele processen.

Pulje A	9.00 - 10.50
Pulje B	10.50 - 12.40
Pulje C	12.40 - 14.30
Pulje D	13.02 - 14.52
Finalepulje	14.52 - 15.34

Puljebogstav oplyses, samt hvilke holdnumre der skal spille mod hinanden. Dette gøres i den rækkefølge, som er skitseret på TOS skemaet – *se nedenfor*.

TOS Turneringsopstilling for stævner – se afsnit 3.12

2 puljer a' 4 hold

A 4 – 1	B 1 - 3
A 2 – 3	B 2 - 4
B 4 – 1	A 1 - 2
B 2 – 3	A 3 - 4
A 1 – 3	B 1 - 2
A 2 – 4	B 3 - 4

Holdnumre omsættes til holdnavne. Navnene skal nævnes i samme rækkefølge, som numrene er blevet nævnt.

Baneskema

Registrer oplysninger på baneskemaet, herunder holdnavn - holdnavn og kontrollerer samtidig, at kampnummeret er korrekt.

Klokkeslæt	Kampnummer	Puljebenævnelse	Hold navn -	Hold navn
10.00	1	A		
10.11	2	A		
10.22	3	A		

15.52	33	Vinder A - Vinder 8		
16.08	34	Vinder B - Vinder C		
16.24	35	Vinder C - Vinder A		

Baneskemaet er nu færdig.

De oplysninger, der fremgår af baneplanen er:

- Kampnummer,
- Puljebenævnelse,
- Klokkeslet for enkelte kampe og
- Holdnavne (evt. forkortelser).

Disse informationer formidles til deltagerne inden stævnedagen, men baneplanen kan ikke uden videre udsendes til deltagerne, idet der mangler vigtige informationer.

Stævneinformationer videresendes til deltagerne via en stævneplan eller et program.

STÆVNEPLAN og PROGRAM

Stævneplan

Idrætsgren

Række

Spillested/tlf.

Dag(e)

Dato(er)

Puljebenævnelse

Kampnummer

Klokkeslet

Banenummer/ banehalvdel

Holdnavn (evt. forkortelse)

Program

Idrætsgren

Række

Spillested /tlf.

Dag(e)

Dato(er)

Arrangør

Art

Præmier

Regler

Spisemuligheder

Stævneledelse

Stævnejury

Puljeinddeling

Baneplan

Note:

Stævneledelsen, der normalt er udvalget, er ansvarlig for stævnets afvikling.

Stævnejuryen er øverste juridiske myndighed, der også behandler eventuelle protester.

Stævneplanen eller programmet er det informationsmateriale, der udsendes til deltagere senest 8 dage før stævnedagen.

Om man vælger at udsende en stævneplan eller et program er afhængig af stævnets karakter.

Hvis det er et årligt tilbagevendende stævne, og der udelukkende er gengangere, blandt deltagerne, kan det være tilstrækkeligt at udsende en stævneplan.

I de fleste tilfælde vil et egentligt program dog være at foretrække - deltagerne vil sætte pris på at have alle relevante oplysninger samlet et sted - og gerne i et indbydende program.

Hvem sendes program til?

- Deltagerne
- Spillestedet
- Pressen
- Dommerne
- Medlemsbladet
- Bestyrelsen
- Udvalgets medlemmer
- Udvalgets formand - 2 ekstra
- Udvalgets sekretær -2 ekstra
- Programannoncører

Præmier

Udvalget kender nu det nøjagtige antal præmier der er brug for, og kan beregne hvor dyre disse må være, ved at sammenholde antallet af præmier med det beløb der er afsat i budgettet.

Husk: At indgå aftale med præmieoverrækkerne og følge op herpå lige før stævnet.

Dommere

Husk, ved bestilling af dommere hos den lokale dommerklub, at få oplyst hvilke dommere der anvendes, samt hvem der dømmes hvornår.

Spillestedet

Kontakt spillestedet for endelig bekræftelse af indgåede aftaler - er alt i orden?

Er der nogen uafklarede spørgsmål eller misforståelser?

Materialer

Sørg for, at der er et tilstrækkeligt antal bolde, overtrækstrøjer, stopure m.m. til rådighed.

PR

Program eller pressemeddelelse sendes til pressen - evt. ved personlig henvendelse.

Undersøg ved samme lejlighed, muligheden for at få brag resultater efter stævnet.

Resultatskemaer

Resultatskemaer til brug for stævneledelsen skal udarbejdes - et for hver pulje og evt. et der viser det samlede stævneresultat.

På disse skemaer skal resultaterne af de enkelte kampe løbende indføres.

Husk: Publikum og spillere vil også gerne kunne følge med – lav et stort oversigtsskema.

Opgaveoversigt

Den opgaveoversigt der har været omtalt i forbindelse med FASE 1 og FASE 2, må naturligvis tilføjes alle de arbejdsopgaver og navne, som vedrører FASE 3.

De vigtigste er nævnt tidligere f.eks.

- kontakt til spillestedet
- aftale om præmieoverrækker, osv.

LEKTIONSOPGAVE**Pulje/Pulje-stævne**

Lav et Pulje/Pulje-stævne i henhold til følgende oplysninger:

Der stilles en hal til rådighed fra Kl. 9.00 - 17.00.

Der er tilmeldt 14 herrehold og 4 damehold.

Spilletid: 10 min.

Pause mellem kampene: 1 min.

De 18 tilmeldte hold er som følger:

Herrer:	Hold navn	Evt. ønsker
	Politi	Ingen
	ABC	Ingen
	TIK	Ingen
	JEKA	Ingen
	ALM	Ingen
	BB	Ingen
	OE I	Efter Kl. 09.30
	OE II	Ingen
	ULT	Ingen
	CHR	Ingen
	HK	Sammen med dameholdene
	Kurt P.	Efter Kl. 13.30
	FIK	Efter Kl. 12.00
	MAGI	Ingen
Damer:	KGK	Efter Kl. 12.30
	NN	Ingen
	HK I	Sammen med herreholdet
	HK II	Sammen med herreholdet

Løsning på LEKTIONSOPGAVE

Pulje/Pulje-stævne

De 14 herrehold spiller i 2 puljer a' 5 hold (pulje A og B) og 1 pulje a' 4 hold (pulje C).

De 4 damehold spiller i 1 pulje med 4 hold (pulje D).

Antal kampe:

Pulje A Pulje B

$$1-2-3-4-5 \quad 1-2-3-4-5 = 2 \times \frac{5 \times (5-1)}{2} = 20 \text{ kampe}$$

Pulje C Pulje D

$$1-2-3-4 \quad 1-2-3-4 = 2 \times \frac{4 \times (4-1)}{2} = 12 \text{ kampe}$$

$$\text{Finalepulje A-B-C} = 1 \times \frac{3 \times (3-1)}{2} = 3 \text{ kampe}$$

} = 35 kampe

$$\begin{aligned} \text{Samlet kamptid (11 minutter x 35 kampe)} &= 384 \text{ minutter} \\ + \text{ pauser i finalepuljen (2 x 5 minutter)} &= 10 \text{ minutter} \end{aligned} \quad \left. \vphantom{\begin{aligned} \text{Samlet kamptid} \\ + \text{ pauser} \end{aligned}} \right\} \begin{aligned} &= 394 \text{ minutter} \\ &= 6 \text{ timer } 34 \text{ min.} \end{aligned}$$

(1)

Pulje A 09.00-10.50

Pulje B 10.50-12.40

Pulje C 12.40-14.30

Pulje D 13.02-14.52

Finalepulje 14.52 - 15.34

(2)

Pulje A 10.00-11.50

Pulje B 11.50-13.40

Pulje C 13.40-15.30

Pulje D 14.02-15.52

Finalepulje 15.52 - 16.34

HK sammen med dameholdet

Kurt P. efter 13.30

FIK efter 12.00

OE I efter 9.30

OE II samme firma

OE I efter kl. 9.30

HK I sammen med herreholdet

HK II sammen med herreholdet

KGK efter 12.30

Kurt P efter kl. 13.30

Baneskema

10.00	1	A	11.50	11	B	13.40	21	C	15.30	31	D
10.11	2	A	12.01	12	B	13.51	22	C	15.41	32	D
10.22	3	A	12.12	13	B	14.02	23	D	15.52	33	Vinder A – Vinder B
10.33	4	A	12.23	14	B	14.13	24	D	16.08	34	Vinder B – Vinder G
10.44	5	A	12.34	15	B	14.24	25	C	16.24	35	Vinder C – Vinder A
10.55	6	A	12.45	16	B	14.35	26	C			
11.06	7	A	12.56	17	B	14.46	27	D			
11.17	8	A	13.07	18	B	14.57	28	D			
11.28	9	A	13.18	19	B	15.08	29	C			
11.39	10	A	13.29	20	B	15.19	30	C			

OPGAVE 3**Pulje/CUP-stævne**

Foreningen BFS har inviteret til FASTELAVNSSTÆVNE i indefodbold for dame-, old boys- og herrehold.

Fodboldudvalget har fået stillet idrætshallen til rådighed lørdag den 4. februar 200X fra kl. 8.00 - 18.30.

Da tilmeldingerne forelå, var der 22 herre- og 4 damehold.

Her er de 26 tilmeldinger, oplistet med ønsker på spilletid.

KIF	1 herrehold	Ingen ønsker
HIK	1 herrehold	Ingen ønsker
SIS	1 herrehold	Ingen ønsker
SPR	1 herrehold	Ingen ønsker
ABV	1 herrehold	Ingen ønsker
API	1 herrehold	Ingen ønsker
NKT	1 herrehold	Ingen ønsker
AKI1	1 herrehold	Ingen ønsker
AKI2	1 herrehold	Ingen ønsker
AKI3	1 herrehold	Ingen ønsker
FV	1 herrehold	Ingen ønsker
SJ	1 herrehold	Ingen ønsker
ØRS	1 herrehold	Ingen ønsker
NBI	1 herrehold	Ingen ønsker
FIK	1 herrehold	Ingen ønsker
PMH	1 herrehold	Ingen ønsker
POST	1 herrehold	Ingen ønsker
KMD	1 herrehold	Efter kl. 10.00
DDB	1 herrehold	Efter kl. 15.30
SDS	1 herrehold	Efter kl. 15.00
TAXA	1 herrehold	Samme spilletid som dameholdet
TAXA	1 damehold	Samme spilletid som herreholdet
KTAS	1 herrehold	Kan ikke spille mellem kl. 14.00 – 16.00
BP	1 damehold	Ingen ønsker
HS	1 damehold	Ingen ønsker
FFK	1 damehold	Efter kl. 13.00

Løsningsforslag til OPGAVE 3

De 22 herrehold spiller i 2 puljer a' 5 hold (pulje A + B) og 3 pulje a' 4 hold (pulje C+D+E).
De 4 damehold spiller i 1 pulje med 4 hold (pulje F).

Antal kampe:

Pulje A	Pulje B				
1-2-3-4-5	1-2-3-4-5			$= 2 \times \frac{5 \times (5-1)}{2}$	= 20 kampe
Pulje C	Pulje D	Pulje E	Pulje F/Damer		
1-2-3-4	1-2-3-4	1-2-3-4	1-2-3-4	$= 4 \times \frac{4 \times (4-1)}{2}$	= 24 kampe
					} = 48 kampe
CUP-kampe				$= 5 - 1$	

Samlet kamptid (11 minutter x 48 kampe)	= 527 minutter	}		= 532 minutter
+ pauser i finalepulje (2 x 5 minutter)	= 5 minutter			= 8 timer 52 min.

Pulje A	09.30-11.20	Pulje D	13.32-15.22
Pulje B	11.20-13.10	Pulje E	15.22-17.12
Pulje C	13.10-15.00	Pulje F	15.44-17.34 (Damer)
		Finaler	17.34 - 18.22

Ønsker fra holdene:

Herrer:	SDS efter 15.30	(E2/3)	Damer: TAXA
	DDB efter 15.30	(E2/3)	FFK efter 13.00
	TAXA	(E1)	
	KTAS	(A-B)	
	KMD	(B-C-D-E)	
	AKI 1		
	AKI 2		
	AKI 3		
	KTAS ikke mellem 14.00 – 16.00		SDS og DDB efter kl.15.30

09.30	1	A	12.15	16	B	15.00	31	D	17.34	45	Vinder B – Vinder C
09.41	2	A	12.26	17	B	15.11	32	D	17.45	46	Vinder D – Vinder E
09.52	3	A	12.37	18	B	15.22	33	E	17.56	47	Vin. A – Vin. kmp. 45
10.03	4	A	12.48	19	B	15.33	34	E	18.12	48	Vind. Kmp. 46 og 47
10.14	5	A	12.59	20	B	15.44	35	F			Finalen
10.25	6	A	13.10	21	C	15.55	36	F			
10.36	7	A	13.21	22	C	16.06	37	E			
10.47	8	A	13.32	23	D	16.17	38	E			
10.58	9	A	13.43	24	D	16.28	39	F			
11.09	10	A	13.54	25	C	16.39	40	F			
11.20	11	B	14.05	26	C	16.50	41	E			
11.31	12	B	14.16	27	D	17.01	42	E			
11.42	13	B	14.27	28	D	17.12	43	F			
11.53	14	B	14.38	29	C	17.23	44	F			
12.04	15	B	14.49	30	C						

FASE 4 - STÆVNEAFVIKLING

Før og under stævnet

Stævnet kan have et sådant omfang, at det er nødvendigt at hente hjælp uden for udvalget til afviklingen.

Vagtliste

Derfor udarbejdes en vagtliste, således at alle nøje ved hvilke opgaver, de skal varetage på bestemte tidspunkter (tidtager, speaker, etc.).

Stævnejury og stævneledelse

Det oplyses på vagtlisten, hvem der udgør stævneledelse og stævnejury, og hvor disse personer opholder sig under stævnet.

Præmieoverrækkelse

Lav en aftale med en stedfortræder for den der skal overrække præmierne - den oprindelige aftale kan jo svigte.

Dommerens udeblivelse

Aftal med kampfordeleren hvor man kan henvende sig, hvis en dommer udebliver.

Oprydning

Udarbejd en opgaveoversigt for oprydning.

Efter stævnet

Udarbejd en opgaveoversigt til løsning af nedennævnte opgaver:

Referat fra stævnet

Skriv et referat med succeser, fiaskoer og gode råd til kommende stævner, medens det er i frisk erindring.

Resultater

- Hvem sender resultater til medlemsblad og pressen.
- Hvem trykker og udsender resultater til deltagerne.
- Hvem arkiverer resultatlister.

Afregning

Hvem afregninger med spillested, dommere m.v.

Budget gennemgang

Udvalget afslutter stævnet ved en gennemgang af regnskab i f.t. det udarbejdede budget.

Løbende turneringer

Indledning

Mange af de arbejdsopgaver, der anvendes ved løbende turneringer, adskiller sig ikke væsentligt fra dem der er omtalt tidligere, under stævnearrangementer.

Den følgende gennemgang er derfor koncentreret til udarbejdelse af selve turneringsplanen for en løbende turnering - svarende til fase 3 for stævnearrangementer.

Vi forudsætter, at udvalget har afklaret spørgsmålene vedr. ansøgninger, budget, regler og indbydelser, og at tilmeldingerne netop er tilgået udvalget.

Udvalget skal nu på et planlægningsmøde udfærdige en turneringsplan:

Udvalgets nuværende viden

- Hvilke baner råder man over.
- Tidsrummet hvor banerne er til rådighed.
- Hvor mange tilmeldinger der er indgået.
- Hvilke regler der skal anvendes.

Forarbejde

Følgende opgaver kan med fordel klares som hjemmearbejde af udvalgets enkelte medlemmer inden selve planlægningsmødet:

- Kontroller de tilmeldte holds lovlighed.
- Hvor mange grupper.
- Hvor mange hold i hver gruppe.
- Hvor mange kampe i alt.
- Udarbejd skema- og turneringsopstilling (TOL- A).
- Hvor mange dage kan der spilles på.
- Hvor mange kampe kan der spilles de enkelte dage.
- Hvor mange kampe kan der spilles i alt på banen/banerne.
- Udarbejd oversigtsskema.
- Udarbejd kontrolskema.
- Udarbejd baneskema.

Arbejdsdeling

Da et udvalg i de fleste tilfælde består af 3-4 medlemmer, kan følgende fordeling af opgaverne på de enkelte medlemmer være retningsgivende.

Formandens opgaver

Kontroller de tilmeldte holds gyldighed

Da formanden er udvalgets hovedansvarlige, og da han sandsynligvis er den person, der kender reglerne bedst, er kontrollen af tilmeldingernes gyldighed en naturlig opgave for ham.

Udregner hvor mange grupper holdene skal opdeles i

Grundigt kendskab til reglerne er en forudsætning for denne udregning. F.eks. kan der i reglerne være angivet et minimum eller maksimum krav til holdantal i grupperne.

Udregner antal hold i hver gruppe

Banekapacitet, økonomiske hensyn og reglerne kan være bestemmende for udregningen. Da en gruppe, som tidligere nævnt, består af 6 - 12 hold, så kan f.eks. 40 tilmeldte hold opdeles i:

- 4 grupper a' 10 hold
- 5 grupper a' 8 hold
- 4 grupper a' 7 hold + 2 grupper a' 6 hold osv.

Udregner hvor mange kampe der skal spilles i alt

Modsat de fleste stævnearrangementer, afvikles løbende turneringer normalt som dobbelt-turneringer, dvs. at holdene møder samme modstander 2 gange.

I følgende eksempler fremgår det tydeligt, hvor stor betydning det har for det samlede kampantal, hvis holdantallet i grupperne øges.

Ved f.eks. 40 tilmeldte hold, så giver nedennævnte gruppeopdeling følgende resultater.

- Ved 4 grupper a' 10 hold = $4 \times S \times (S - 1) = 4 \times 10 \times 9 =$ skal der spilles 360 kampe.
eller
- Ved 5 grupper a' 8 hold = $5 \times S \times (S - 1) = 5 \times 8 \times 7 =$ skal der spilles 280 kampe.

Fordele ved 4 grupper:

- De enkelte hold får flere kampe.
- Turneringen strækker sig over længere tid.

Fordele ved 5 grupper:

- Holdene kan bedre inddeles efter styrkeforhold, hvilket giver mere jævnbyrdige kampe.
- Mindre dommerhonorar.
- Hvis der er banetid i overskud, kan der afvikles en sideløbende CUP-turnering.

Turneringsopstilling - enkelt (TOL A)

Til en løbende turnering anvendes skemaet **Turneringsopstilling – enkelt (TOL A)**. Skemaet er udarbejdet således, at det enkelte hold får så ensartede tidsintervaller som muligt mellem kampene. Skemaet kan anvendes for grupper indtil 12 hold.

Når skemaet skal bruges til dobbeltturnering spilles første halvdel af turneringen som skemaet angiver.

Anden halvdel spilles i samme rækkefølge, men holdene nævnes omvendt. På denne måde vil alle holdene have haft samme fordele.

Disse skemaer medbringes i rigeligt antal til planlægningsmødet.

Antal spilledage

Ved hjælp af en kalender – se bilag 8.9, udarbejdes der en kladde med alle de dage (måned, ugedag, dato), hvor det er muligt at afvikle turneringskampe.

Hvor mange kampe kan der i alt spilles på banen/banerne.

Først udregnes hvor mange kampe, der kan spilles pr. dag på en bane. Først og sidst på sæsonen skal man være opmærksom på solnedgangstidspunktet (sommertid!)

Herefter udregnes det maksimale kampantal for hver spilledag.

En sammentælling vil da vise det samlede maksimale kampantal.

Kampantallet sammenlignes med formandens kalkulation af kampantal.

Er der afvigelser herfra, så iværksættes korrigerende handlinger, men det må ikke gå ud over kvaliteten af turneringen, samt fastsatte retningslinier og regler skal respekteres.

Udarbejder oversigtsskema

Et oversigtsskema kan se ud som bilag 8.10.

Dette skema hjælper til at sikre, at et hold ikke kommer til at spille på uønskede tidspunkter.

Skemaet påføres klokkeslet for solnedgang og evt. antal kampe i ugen. Der påføres månedsnavn samt de datoer, hvorpå der kan spilles. Disse oplysninger tages fra den udarbejdede kalenderkladde.

Da antallet af grupper også er kendt udarbejdes et skema, der gælder for hele sæsonen – 'et for hver gruppe.

Skemaerne påføres gruppebogstaver.

På selve planlægningsmødet påføres følgende:

- Numre (afhængig af holdantal).
- Holdnavne.
- Efter kl./Før kl. (Afhængig af holdenes ønsker).
- Hvis et hold ikke kan spille på bestemte dage skraveres feltet udfor holdet den/de pågældende dag(e).
- Modstandernes nummer.

Kontrolskema

Et kontrolskema kan se ud som bilag 8.11.

Ved hjælp af skemaet kan det kontrolleres, at alle holdene får spillet det antal kampe, som er planlagt.

På planlægningsmødet påføres:

- Gruppebogstav.
- Nummer.
- Holdenes navne.

Under udarbejdelse af turneringsplanen påføres dato ud for førstnævnte hold, og under modstanderens nummer.

Baneskema

Et baneskema kan se ud som bilag 8.12 (beregnet for 1-3 baner).

Til planlægningsmødet bør der medbringes et rigeligt antal skemaer.

På planlægningsmødet påføres:

- Banenummer.
- Datoer.
- Måned.
- Klokket.

Under udarbejdelse af turneringsplanen påføres gruppebogstav og holdnavne.

Planlægningsmøde

Til mødet hvor turneringsplanen skal udarbejdes medbringes:

- Blyanter.
- Viskelæder.
- Ternet papir.

Arbejdsdeling

Det er **vigtigt**, at der aftales en arbejdsdeling mellem formand og udvalgsmedlemmer, inden turneringsplanlægningen igangsættes - *det sparer både tid og ærgelser*.

Opgaven kunne f.eks. deles ud på 4 personer der har ansvar for følgende opgaver:

Tilmeldinger, Oversigtsskemaer, Kontrolskemaer og Baneskemaer.

Først gennemgår udvalget de tilmeldinger, som formanden har godkendt.

Dernæst påføres:

- Kontrolskemaerne navne på de hold, der findes i de enkelte grupper.
Opstillingen afgør, hvilke hold der mødes i første runde.
- Baneskemaerne dato og kamptidspunkt.
- Oversigtsskemaerne navne på de hold, der er i de enkelte grupper, samt deres ønsker.
Opstillingen skal være magen til den der er lavet på kontrolskemaet.

Turneringsplanen udarbejdes

Når disse opgaver er udført, kan selve turneringsplanen udarbejdes.

Dette kan foregå effektivt og sikkert, ved at der systematisk hentes relevante data til opdatering af turneringsplanen - på følgende måde:

Turneringsopstillingskemaet (TOS)

Fra opstillingskemaet hentes oplysninger om gruppebogstav samt holdnumre, som f.eks. 1-10, 2-9, 3-8 osv.

Kontrolskemaer

Fra kontrolskemaet hentes information om, hvem der skal spille - ved at oversætte holdnumre til holdnavne.

Oversigtsskemaer

Fra oversigtsskemaet hentes oplysninger om, hvilke hold der ikke kan spille den pågældende dag eller tidspunkt.

Baneskemaer

Er der ingen hindringer for at et hold kan spille den pågældende dag og tidspunkt, så følges nedenstående procedure.

Hvis holdet derimod ikke kan spille i h. t. deres ønske, så starter man med denne kamp den efterfølgende spilledag.

Procedure:

- Der informeres om hvilken dato man er nået til.
- Der oplyses rækkebogstav, samt de 2 holdnumre der skal møde hinanden.
- Holdnumre omsættes til holdnavne.
- Der indsættes dato, udfør det hold, som er nævnt først.
I vandret række er det hjemmekampe, og i den lodrette række udekampe.
- Der indsættes holdnummer udfør de enkelte holds navne, under den fastsatte dato.
- Holdnavne påføres baneskemaet, i den rækkefølge de bliver oplyst.
Der startes med tidligste klokkeslet på bane 1 til 3.
- Hvis et hold først kan spille på et senere tidspunkt, så registreres kampen den efterfølgende spilledag i h. t. det ønskede tidspunkt/klokkeslet.
Kampen registreres på bane 1, men hvis denne bane er optaget, da på bane 2 osv.

Kontrol

- De enkelte holds kampintervaller kontrolleres løbende.
- Når turneringsplanen er færdig, kontrolleres det at alle felter på kontrolskemaerne er udfyldt og at kampantallet stemmer overens med de klokkeslet, der er påført baneskemaerne.

Skulle der alligevel være opstået en fejl, så vil denne hurtigt blive opdaget ved at sammenholde kontrolskemaer og oversigtsskemaer.

Turneringsplanen skulle nu være påført dato, måned, klokkeslet og holdnavne.

Ved renskrivningen påføres kampnumre, begyndende med tidligste klokkeslet for bane 1-2-3 og Turneringsplanen er nu færdig.

Turneringsplanen sendes til:

- Dommerklubbens kampfordeler.
- Medlemsbladet sammen med kontaktmandsadresselisten.
- Hvis der ikke findes et medlemsblad, må turneringsplanen udsendes direkte til de deltagende hold, evt. indeholdt i et egentligt turneringsprogram.

Dommersedler

Inden turneringspremieren må der udarbejdes dommersedler med følgende rubrikker:

- Banenummer,
- Klokkeslet,
- Holdnavne,
- Dommerunderskrift og bemærkninger fra dommeren - se bilag 8.13.

Resultatskemaer

Endelig skal der udarbejdes 2 resultatskemaer for hver enkelt gruppe - se bilag 8.14.

Navnene på de hold som deltager i en gruppe påføres skemaet i samme rækkefølge som på kontrolskemaet. Ligeledes påføres de numre som fremgår af kontrolskemaet.

OPGAVE

for en løbende turnering

Et udvalg bestående af 3 - 4 medlemmer skal planlægge en udendørsturnering i 7 mands fodbold, hvor holdene møder hinanden 2 gange (en dobbeltturnering).

Udvalget har i tidsrummet medio april - medio september, 3 baner til rådighed, med undtagelse af sommerferien.

Der spilles på tirsdage og torsdage i h.t. tilmeldingsskemaet.

Grupperne består af 6 -12 hold i h.t. reglerne.

Der er en fast aftale med Forretningsudvalget om, at alle hold skal spille i april, maj, juni, august og september.

Oplysninger

Udarbejd en turneringsplan for de 36 hold.

I gruppe A:

Kan 2 hold først spille efter kl. 18.00 og
1 hold kan ikke spille om torsdagen.

I gruppe B:

Kan 1 hold ikke spille efter kl. 18.00 og
1 hold kan ikke spille på følgende datoer: 20/4, 25/5, 22/6 og 24/8.

I gruppe C:

Kan 1 hold først spille efter kl. 18.00.

I gruppe D:

Vil et hold helst spille før kl. 18.00.

(Denne oplysning anvendes kun såfremt gruppe D anvendes i turneringsplanlægningen).

Løsningsforslag til den løbende dobbeltturnering med deltagelse af 36 hold opdelt i 4 grupper a' 9 hold

Måned	April						Maj						Juni							
Dag	Ti.	To.	Ti.	To.	Ti.	To.	Ti.	Ti.	To.	Ti.	To.	Ti.	To.	Ti.	To.	To.	Ti.	To.	Ti.	To.
Dato	11	13	18	20	25	27	2	9	11	16	18	23	25	30	1	6	8	13	15	
Kampe	4	6	9	9	9	9	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	

Måned	August						September											
Dag	Ti.	To.	Ti.	To.	Ti.	To.	Ti.	To.	Ti.	To.	Ti.	To.						
Dato	8	10	15	17	22	24	29	31	5	7	12	14						
Kampe	9	9	9	9	9	9	6	6	6	6	4	4	I alt 288 kampe					

Gruppe A
Gruppe B
Gruppe C
Gruppe D

a, b, c, d, e, f, g, h, i

a, b, c, d, e, f, g, h, i

a, b, c, d, e, f, g, h, i

a, b, c, d, e, f, g, h, i

4 x (9 x 8) = 288 kampe
Gruppeinddeling og ønsker

1 Aa	1 Ba	1 Ca	1 Da
2 Ab	2 Bb	2 Cb	2 Db
3 Ac Efter kl. 18.00	3 Bc	3 Cc	3 Dc Før kl. 18.00
4 Ad	4 Bd	4 Cd Efter kl. 18.00	4 Dd
5 Ae	5 Be Efter kl. 18.00	5 Ce	5 De
6 Af Efter kl. 18.00	6 Bf	6 Cf	6 Df
7 Ag	7 Bg	7 Cg	7 Dg
8 Ah Ikke torsdag	8 Bh	8 Ch	8 Dh
9 Ai	9 Bi *	9 Ci	9 Di















* Ikke den 20/4+25/5+ 22/6+24/8

BANESKEMA

Dato	Kampe	Klokken	Gruppe	Bane 1	Gruppe	Bane 2	Gruppe	Bane 3
11/4		17.15	A	Aa – Ai	A	Ab – Ah	B	Ba – Bi
		18.00	A	Ac – Ag				
13/4		17.15	B	Bb – Bh	B	Bc – Bg	B	Bd – Bf
		18.00	A	Ad – Af	C	Ca – Ci	C	Cb – Ch
18/4		17.15	C	Cc – Cg	D	Da – Di	D	Dc – D7
		18.00	C	Cd – Cf	D	Db – Dh	D	Dd – Df
		18.45	A	Ae – Ai	A	Ah – Aa	A	Ag – Ab
20/4		17.15	B	Bh – Ba	B	Bg – Bb	B	Bf – Bc
		18.00	A	Af – Ac	C	Ce – Ci	C	Ch – Ca
		18.45	C	Cg – Cb	C	Cf – Cc	D	De – Di
25/4		17.15	D	Dh – Da	D	Dg – Db	D	Df – Dc
		18.00	B	Be – Bi	A	Ae – Ad	A	Aa – Ag
		18.45	A	Ab – Af	A	Ah – Ac	B	Ba – Bg
27/4		17.15	B	Bb – Bf	B	Bh – Bc	C	Ca – Cg
		18.00	B	Be – Bd	C	Ce – Cd	C	Cb – Cf
		18.45	C	Ch - Cc	D	De - Dd	D	Da - Dg

KALENDER

APRIL	MAJ	JUNI	AUGUST	SEPTEMBER
Lø 1	Ma 1	To 1	Ti 1	Fr 1
Sø 2	Ti 2	Fr 2	On 2Sol ned 20.12	Lø 2
Ma 3	On 3Sol ned 19.49	Lø 3	To 3	Sø 3
Ti 4	To 4Kr. H-fartsdag	Sø 4	Fr 4	Ma 4
On 5Sol ned 18.53	Fr 5Dk Befrielse	Ma 5Grundlovsdag	Lø 5	Ti 5
To 6	Lø 6	Ti 6	Sø 6	On 6Sol ned 18.50
Fr 7	Sø 7	On 7Sol ned 20.46	Ma 7	To 7
Lø 8	Ma 8	To 8	Ti 8	Fr 8
Sø 9	Ti 9	Fr 9	On 9Sol ned 19.58	Lø 9
Ma 10	On 10Sol ned 20.02	Lø 10	To 10	Sø 10
Ti 11	To 11	Sø 11Pr. Henrik	Fr 11	Ma 11
On 12Sol ned 19.07	Fr 12	Ma 12	Lø 12	Ti 12
To 13	Lø 13	Ti 13	Sø 13	On 13Sol ned 18.32
Fr 14	Sø 14	On 14Sol ned 20.52	Ma 14	To 14
Lø 15	Ma 152. pinsedag	To 15Valdemarsdag	Ti 15	Fr 15
Sø 16Dr. Margrethe	Ti 16	Fr 16	On 16Sol ned 19.42	Lø 16
Ma 17	On 17Sol ned 20.15	Lø 17	To 17	Sø 17
Ti 18	To 18	Sø 18	Fr 18	Ma 18
On 19Sol ned 19.21	Fr 19	Ma 19	Lø 19	Ti 19
To 20	Lø 20	Ti 20	Sø 20	On 20Sol ned 18.13
Fr 21Bededag	Sø 21	On 21Sol ned 20.55	Ma 21	To 21
Lø 22	Ma 22	To 22	Ti 22	Fr 22
Sø 23	Ti 23	Fr 23	On 23Sol ned 19.25	Lø 23
Ma 24	On 24Sol ned 20.27	Lø 24Skt. Hansdag	To 24	Sø 24
Ti 25	To 25	Sø 25	Fr 25	Ma 25
On 26Sol ned 19.35	Fr 26Kp. Frederik	Ma 26	Lø 26	Ti 26
To 27	Lø 27	Ti 27	Sø 27	On 27Sol ned 17.55
Fr 28	Sø 28	On 28Sol ned 20.55	Ma 28	To 28
Lø 29	Ma 29	To 29	Ti 29	Fr 29
Sø 30	Ti 30	Fr 30	On 30Sol ned 19.08	Lø 30
	On 31Sol ned 20.38		To 31	

 Dansk Firmaidrætsforbund		Kontrolskema												
		Gruppe	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.
														
														
														
														
														
														
														
														
														
														
														
														
														

Dommerseddel			
Bane		Kamp	
Klokken		Dato	
Hold 1		Mål	
Hold 2		Mål	
Bemærkninger			
Dommer			

Dommerseddel			
Bane		Kamp	
Klokken		Dato	
Hold 1		Mål	
Hold 2		Mål	
Bemærkninger			
Dommer			

Dommerseddel			
Bane		Kamp	
Klokken		Dato	
Hold 1		Mål	
Hold 2		Mål	
Bemærkninger			
Dommer			

Dommerseddel			
Bane		Kamp	
Klokken		Dato	
Hold 1		Mål	
Hold 2		Mål	
Bemærkninger			
Dommer			

Dommerseddel			
Bane		Kamp	
Klokken		Dato	
Hold 1		Mål	
Hold 2		Mål	
Bemærkninger			
Dommer			

Dommerseddel			
Bane		Kamp	
Klokken		Dato	
Hold 1		Mål	
Hold 2		Mål	
Bemærkninger			
Dommer			

Dommerseddel			
Bane		Kamp	
Klokken		Dato	
Hold 1		Mål	
Hold 2		Mål	
Bemærkninger			
Dommer			

Dommerseddel			
Bane		Kamp	
Klokken		Dato	
Hold 1		Mål	
Hold 2		Mål	
Bemærkninger			
Dommer			

Resultatliste

Gruppe	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.	Nr.
	