



Sekretariat

Uppgifter:

- Meddela hallansvarig att man är på plats
- Meddela sittande sekretariat att man är på plats och är redo att byta
- Kontakt med domarna innan match
- Uppvärmningsbollar har lagen själva med sig
- Se till att matcherna börjar på utsatt tid
- Se till så minst tre extra matchbollar finns tillgängliga om det behövs under matchen (hallvärden har dom)
- För matchprotokoll på webben – varje lag kommer till er och gör eventuella ändringar direkt via webben
- Om tekniken inte fungerar – Använd penna och papper och skriv ner händelserna och rapportera i efterhand
- Utse matchens lirare – dela ut tröja
 - Gruppspel: 1 Matchens lirare per match
 - Slutspel: 2 Matchens lirare per match, 1 i varje lag
- Skriva upp resultat från matcherna på "resultattavlan" i hallen mellan matcherna

Matchens Lirare:

Här är lite tips på vad ni kan titta efter för att utse matchens lirare

- Den som utmärkt sig genom sportsligt uppträdande
- Även det förlorande laget kan ha haft en spelare som gjort väldigt bra ifrån sig
- En målvakt kan avgöra matcher
- En back som offrar sig för laget genom hårt jobb i defensiven
- Anfallare som gjort förarbetet till målen

Speaker:

Tips på återkommande saker ni kan nämna och säga i mikrofonen

- "Nästa match är i F12 klassen och spelas mellan Älvsjö AIK IBF och Örby IS"
- "Domare i matchen är Nils Bengtsson och Bengt Nilsson"
- Annonsera mål med tid, målgörare och assist. "12.45 gör/utökar/kvitterar/reducerar Älvsjö AIK IBF genom nr 3 Bengt Bengtsson, assisterad av nr 6 Sven Svensson"
- Meddela resultat efter avslutad match "I matchen i F12 klassen vann Älvsjö AIK IBF över Örby IS med 1-0."
- Påminn caféförsäljning: "Caféet är öppet och säljer kaffe, bullar, korv med bröd, och annat gott & nyttigt, välkomna".





OBS. Om det är utländska lag som spelar i er hall får ni gärna ta det även på engelska om ni är komfortabla med det.

Musik och klocka:

- Testa ljud i både ljudanläggning och matchklockan inför första matchen för dagen
- **I klasserna P/F11-13 visar vi inga resultat på tavlan**
- Inför varje match, säkerställa att klockan är inställd för att starta matchen
- Ändra period i periodpaus
- Sköta tiden under matchen
 - Klockan stannas endast vid mål, utvisningar och om domaren visar att klockan ska stannas med en "timeout" gest
 - Ingen effektiv speltid under matcherna
- Spela musik mellan matcherna och i pauser i matchen
- Ni står för musiken själva

Matchprotokoll

Se bilagan "Resultatrapportering".

- Använd penna och papper och notera om det skulle hända mycket och lägg in i appen i efterhand

