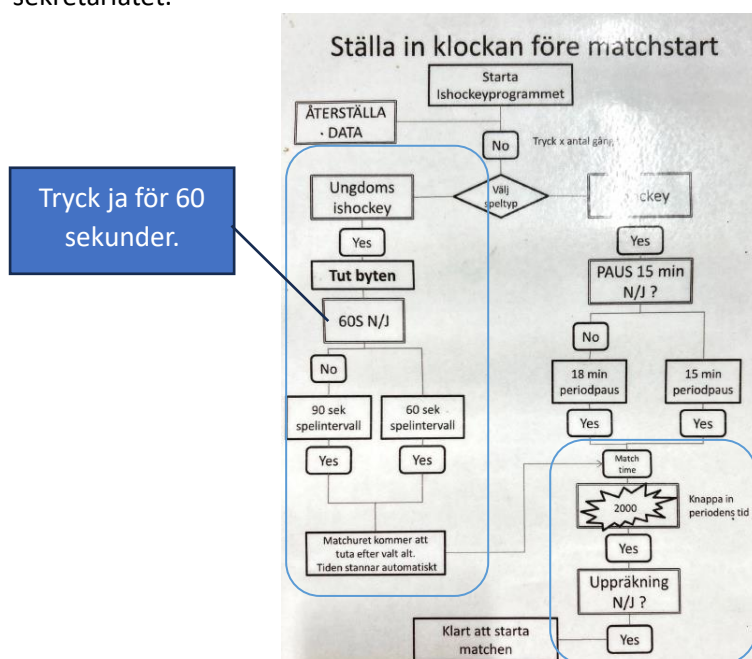


# Instruktioner till sekretariatet under poolspel U8/U9



## Innan poolspelet startar

- Säkerställ att ni har spelschemat för dagen tillgängligt i sekretariatet.
- Programmera klockan för poolspel enligt instruktionen nedan. Den finns även på A4 i sekretariatet.



**Säkerställ att matchklockan fungerar. Varje match spelas i 1x15 min med 1 minuts pipbyten.** Det innebär att spelet på samtliga planer startas samtidigt och bryts med ett pip ljud varje minut. Då byter alla spelarna på samtliga isplaner.

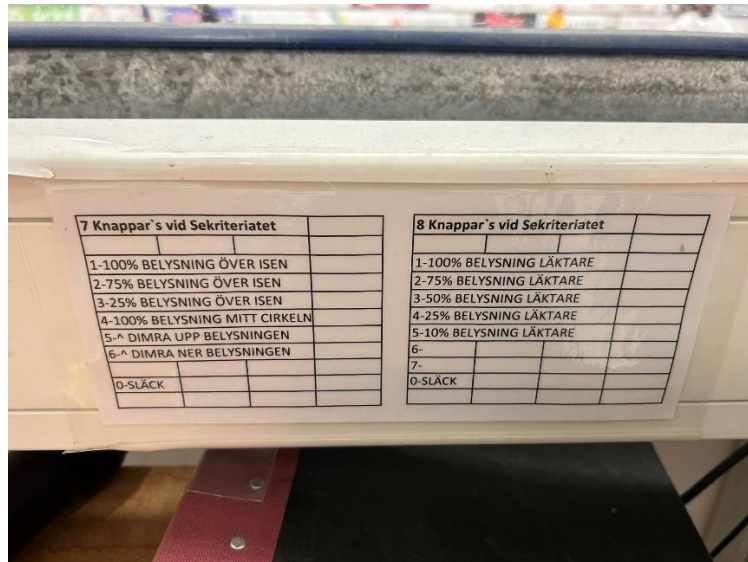
Ni delar upp uppgifterna i sekretariatet mellan er, en sköter klockan och den andra musik/mikrofon. Det är bra att ni även nämner för domarna vem som sköter klockan så dom vem som har den uppgiften.

- Starta bakgrundsmusik när ismaskinen är på isen. Koppla in er med valfri telefon till högtalaranläggningen med 3,5mm kontakt, saknar er telefon detta så finns en adapter till både Iphone och USB-C hos ledarna. **Testa er fram till lagom volym för intro!** Det ska inte upplevas för lågt för att få en bra stämning bland publiken. **Prova även att mikrofonen funkar och att volymen för den är rätt.**



- Innan match presenterar ni er för domarna och försäkrar er om att dom vet att det är pipbyten 1minut samt 15minuters matchtid.
- Spelarna går in till intro med rökmaskin och blinkande lampor. Därför ska ishallen släckas ner. Stäm av med ansvarig ledare för dagen vilken tid som belysningen ska släckas för introt. Gör ett test innan så ni vet hur ni släcker och tänds ishallen. Den enda belysningen som ska vara tänd är den som lyser upp mittcirkeln där Kårebocken placeras.





- Låten som spelas till introt heter **"Winners Anthem"** med artisten **"KSHMR, Zafir"** och finns på Spotify. Spelarna kommer göra entré **1 min och 2 sek** in i låten. Ishallen förblir släckt och låten spelas till samtliga lag har klivit in på isen.
- När alla lag kommit ut tänds ni belysningen över isen och på läktaren.
- När spelarna är ute på isen efter introt ropar ni ut i högtalarna och hälsar samtliga lag välkomna till Lugnets ishall och dagens poolspel. Ni ropar sedan ut lagen och vilka planer de ska spela på inför varje omgång under poolspelet. Matchschema fås av ansvarig ledare.
- Matchen startas när domarna på alla planer gemensamt släpper pucken. Klockan startas.
- När klockan piper stannar den själv. Matchen återupptas när domarna gemensamt släpper pucken. Det är därför viktigt att ni har visuell kontakt med domarna hela tiden.
- Sekretariatet stannar bara klockan utanför pipbyten om domarna bryter spelet för samtliga spelplaner, exempelvis i händelse av en skadad spelare.
- Musik spelas i högtalarna mellan varje pipbyte. Dela därför uppgifterna så en är ansvarig för klockan och en person för musik och mic. Förslag på spellista för detta är **"Falu If Team 2016"**