



Arrangörsinfo Kungsbackaleken 2024

Mål 5 mot 5 och sarger/nät 3 mot 3

Gemensamma mål 5 mot 5 finns i förråd bakom ishallen på Kungsbacka Sportcenter. Målen tillhör KGFS och ska lämnas åter efter varje avslutat arrangemang alternativt att de går vidare till nästa spelplats om sammandragen ligger nära varandra i tid. Arrangör ansvarar för transport till sin egen spelplats och vid längre uppehåll även i retur till Kungsbacka Sportcenter.

Tänk på att hantera målen varsamt och meddela KGFS om de är trasiga och/eller går sönder i samband med att ni är arrangörer.

Gällande nät och sarger till 3 mot 3-spel så är det ett antal föreningar som har så här äger ni som arrangör ansvar för att ni har tillräckligt antal för att genomföra sammandraget på ett bra sätt. Låna av varandra.

Spelschema och välkomstbrev

Efter att arrangerande förening fått antal deltagande lag av KGFS är det arrangörens ansvar att lägga ut spelschema och välkomstbrev med praktisk information (exempelvis gällande parkering, omklädningsrum, kiosk m m). Spelschemat publiceras senast en vecka innan arrangerande förenings sammandrag.

Tio dagar innan respektive sammandrag hänvisas specifika frågor gällande sammandraget till angiven kontakt i arrangerande förening. KGFS finns behjälpliga gällande frågor.

Det antal lag som respektive förening och ålderskull anmält för våren förväntas de delta med vid båda vårens sammandrag och därefter finns det möjlighet att justera antal inför höstens sammandrag. Även här förväntas respektive förening och åldersgrupp delta med samma antal lag för att underlätta för arrangerande föreningar när spelschema tas fram.

När ni sätter spelschema så försök att förlägga lagen på både för- och eftermiddag för de föreningar som deltar med fler än två lag per åldersklass.

Matchvärdar

Samtliga arrangerande föreningar förväntas ha matchvärdar på plats i enlighet med direktiv från Hallands Fotbollsförbund. Det är upp till arrangerande förening att avgöra antal matchvärdar, dock ska det alltid finnas minst tre på plats.