



## Manual för tävlingsansvariga

Tävlingsledare: Håkan Norberg 070-551 47 84

### Före turneringen ska arenaansvariga

- Minst 1 representant av de arenaansvariga på varje arena ska delta på möten före och efter turneringen. Samtliga arenaansvariga ska vara medvetna om vad som sagts på de möten som varit, ta del av utskickade protokoll och höra av sig till den/de som deltagit på mötet för att ta del av ytterligare information.
- Vara pålästa på Piteå Summer Games **regelverk**.
- Alla arenaansvariga får:
  - "Crew"-band med telefonnummer till övriga ansvarspersoner (ger gratis mat i personalmatsalen eller till arenan närliggande skolor för mat)
  - Namnskylt
  - Pikétröja
  - Hoodie (Finns inte ny version varje år. Man får enbart ny om den gamla bytts ut eller om man är ny som arenaansvarig)

Denna klädsel inklusive den gula signalvästen märkt "Competition" är obligatorisk att bära under arbetspassen! Hoodien används beroende på väder.

- Hämta Arenalåda, västar, "Competition"-västar, domartröjor och bollar på Nolia ishall.
- Kvällen innan turneringen (torsdag) så kontrolleras morgonens första domare (arenaansvariga ringer ut till dessa för att kontrollera att de kommer på sitt/sina pass). I vissa fall ringer arenaansvariga även till långväga domare på morgonen och lyssnar om de behöver lotsning till rätt arena.

### Under turneringen

- Se till att arenan är förberedd inför turneringen med de skyltar som tillhandahållits av Piteå Summer Games i "Arenalådan". Detta för att få allt kring och på arenan att fungera så smidigt som möjligt. Glöm ej att kolla parkeringsmöjligheter och ev. skyltning till detta. Tänk på att utryckningsfordon ska kunna passera trots ev. parkeringskaos. **Sponsormaterial måste hängas upp!**
- Bra med extra bemanning på arenan under slutspelsmatcherna
- Arenaansvariga ska delta i de möten som anordnas för tävlingsgruppen
- Att vara arenaansvarig innebär att man ska fungera som matchvärd på arenan och se till att allt fungerar utanför planen och att stämningen är god. Stå gärna mellan lagen under matchen. Håll gärna lite koll även på resultat. Hitta ett gott samspel med domaren, vars ansvar är vad som händer på planen. Ex:



- Då en domare avvisar (utvisar) en ledare som uppträder olämpligt. Då är det matchvärdens ansvar att ta hand om den avvisade/utvisade (oftast upprörda) ledaren och leda bort honom till kortsidan (social kompetens - är en positiv fördel).
  - Vid en eventuell skada, så är det den arenaansvarige som skall ta vid. **VÅGA FATTA BESLUT**. Stoppa match – **Ringa ambulans**. Kontakta sjukvårdsgruppen. Oftast så kan den skadade flyttas till på sidan av planen – men det beror på skadans art och omfattning.
  - Den arenaansvarige bör hjälpa domaren med tillsägelse till de lag som tjuvar med flygande byten: Den spelare som skall byta – måste först hinna av planen – innan ersättaren får springa in. Detta gör man lämpligast i början på varje match - då första tjuvbytena sker).
  - Gå gärna in på planen i halvtid och "lyssna av (prata) med domaren". Stötta/uppmuntra (framförallt yngre domare).
- Arenaansvariga ska röra sig runt på arenan för att kunna finnas till hands för så väl domare, ledare, lag och publik. Som arenaansvarig är man ansikte utåt för Piteå Summer Games och ska, på ett serviceinriktat, positivt och lösningsfokuserat sätt, försöka få de som är på arenan att känna sig välkomna och sedda. Ex:
    - Att vara glad, vänlig, utåtriktad och försöka hälsa gästerna på arenan välkomna (gärna dela ut en Piteå Summer Games cupbilaga – samtidigt) och upplysa om kiosk, toa m.m.
    - Att hälsa lagen välkomna och informera om vissa saker (var spelarna kan vara, var dessa fyller på vatten, var toa finns etc.)
    - Ta emot **laguppställningar** innan matcherna. Dessa **ska lämnas till arenasekretariatet** och ej till domaren.
    - Vid behov ska arenaansvarig kunna utgöra en "myndig person" och på ett tydligt men trevligt sätt kunna tillrättvisa olämpliga beteenden kring planen från såväl ledare, spelare och åskådare.
  - På vissa arenor används speaker. Detta innebär att det ska finnas personal för att sköta speakerbåset samtidigt som det alltid ska finnas arenaansvariga synliga och rörliga ute på arenan. **Speakertexter från sponsorer måste läsas upp om det inte finns förinspelat material att "klicka igång"**! Hur ni delar upp detta arbete fördelar ni själva mellan de arenaansvariga som jobbar.
  - Vid utlåning av material på arenan så som västar eller bollar fyller arenaansvarig och det lånande laget/personen i blanketten "**Kvittens av material**" som finns i den blå "Arenapärmen". Om arenaansvariga lånar ut material ex. västar eller bollar är de själva ansvariga att se till att dessa återlämnas. Därför är det bra att ha namn och telefonnummer till de som lånat material.
  - Ligg hela tiden steget före:
    - Har lagen som ska spela nästa match kommit? (Efterlysning/vägledning av utländska lag kan ibland erfordras)



- Hur ser arenan ut? Är det rent, snyggt och ordnat? Är det ordning och reda på bord, stolar, tidningar o.s.v.? Behövs skräp plockas? Arenaansvarig ansvarar för renhållning och tömning av fyllda sopkärl – uppmana funktionärer eller eventuella sommarungdomar att hjälpa till med detta
- Är planen i gott skick? Målen på rätt plats? Står hörnflaggorna på plats? Hur ser kritningen ut? Syns plannumreringen? Hur ser det ut kring avbytarbänkar/avbytarbås?
- Är det varmt? Se till att dricka ordentligt och uppmana gärna de på arenan att göra detsamma.
- Arenaansvariga ska instruera domarna innan varje domarpass börjar så de vet
  - Vilka matcher de ska döma, utgå från den domarsättning *ni* har, inte det domarna har sedan tidigare (ifall något hunnit ändras)
  - Att de gula resultat korten alltid ska fyllas i och undertecknas av ledarna efter avslutad match och sedan lämnas in i tävlingssekretariatet på arenan.

**Kriterierna för att ge grönt kort och till vilka det kan ges. Exempelvis:**

**Hjälper skadad med- eller motspelare**

Sparkar ut bollen om någon ligger skadad.

Går fram och ser efter hur en skadad spelare mår.

**Visar respekt för alla**

Ber om ursäkt om man råkar sparka på någon.

Hälsar på motspelare och domare innan och efter match.

**Hjälper domaren**

Försöker inte påverka domarens beslut

Gnäller eller klagar inte på domslut

**Har en positiv attityd**

Peppar medspelare

Använder ett vårdat språk

och har de tillbehör de behöver

- Domartröja
- Visselpipa
- Gula resultat kort (fungerar även som gult kort)
- Gröna kort
- Röda kort
- Resultattelefon
- Liten blyertspenna
- Fotbollar.
  - Rätt storlek på bollen beroende på vilka matcher de dömer
  - Använd enbart de bollar ni fått med er från Nolia, dessa är officiella för Piteå Summer Games. Använd ej andra bollar än dessa!
- Domarfika: Till 5 mot 5 och 7 mot 7, 9 mot 9 samt 11 mot 11 linjedomare **som dömer två pass** i följd, exempelvis förmiddag + eftermiddag, eller som täcker upp i väntan på försenad



avlösning kan ni ge en biljett för domarfika. **Domarfika innebär:** En korv med bröd, en dricka, samt kaffe på arenan. Denna biljett lämnas i kiosken!

- 11 mot 11 domarna har sedan tidigare av Piteå Summer Games fått ett inplastat domarkort i nyckelband, som de ej lämnar in. Detta ska dock visas upp när de hämtar kaffe/korv i kiosken. Domarpassen berättigar **INTE** till hamburgare, utan de ska äta i skolmatsalen.
- Släpp aldrig iväg en domare från ett pass innan avlösaren/ersättaren har kommit!
- Kolla av så att båda ledarna har signerat de gula korten och häfta ihop dem med laguppställningarna. Spara alla dessa i en låda på er arena. Vid eventuella protester så fotas de hophäftade papperna av och mailas in till tävlingsledningen.
- Ring in resultaten efter matcherna enbart om resultatrapporteringen via app *inte* fungerar. Detta görs på telefonnummer 076-492 33 41 (Huvudtävlingssekreterariatet).
- Om en spelare får rött kort (och spelaren blir avstängd), ring och meddela nästa arena som ska ha laget om detta. Kolla i appen var laget ska spela. Ring även och meddela huvudtävlingssekreterariatet.
- Kontrollera och fylla i gula korten – dubbelkontrollera alltid (OBS Resultaten: 1-3 kan bli 3-1 även fast alla har signerat)
- Pricka av och dubbelkontrollera att resultaten blev rätt på nätet/Piteå Summer Games appen.
- Om ett lag vill lämna in en protest hänvisar ni dem till Huvudtävlingssekreterariatet på Nolia. Informera dem om att en inlämnad protest kostar 1000 SEK (ska betalas när protesten lämnas in). Skicka med dem en **protestblankett** som finns i den blå "Arenapärmen".
- Om en allvarlig/extraordinär händelse inträffar, som exempelvis i värsta fall kan leda till uteslutning ur turneringen, dokumentera ALLTID detta genom att fotografera samt fyll i blanketten "**Allvarlig/Extraordinär händelse**" där ni får beskriva händelseförloppet. Rapportera detta vidare till berörda personer och se till att det följs upp på lämpligt sätt.
- Om du/ni har en åsikt som ni vill ha fram till Piteå Summer Games som inte är akut, skriv ner denna i **Loggboken** som ni får med i er Arenalåda. Under hösten går dessa anteckningar igenom av kansliet.
- När sista matchen är spelad och det är dags att plocka ihop. Plocka samman all utrustning och lägg det rent, snyggt och prydligt i de förpackningar/lådor/påsar ni hämtade sakerna i. Kör sedan ner det till Nolia ishall där ni lämnar av sakerna för avprickning. Tänk på att det är någon som ska gå igenom allting efteråt så lämna tillbaka allt i samma skick som det såg ut när ni fick det (i möjligaste mån).



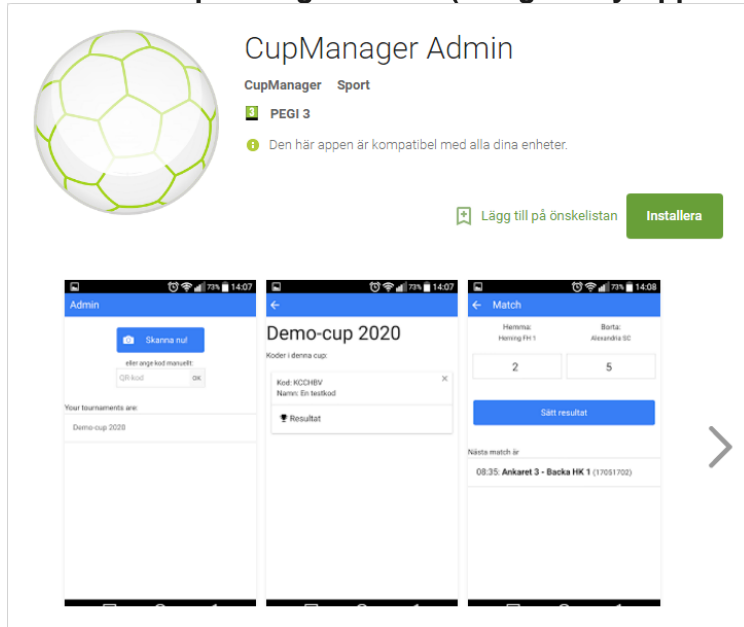
### Efter turneringen

- Alla som jobbar som arenaansvarig kan ta en biljett till måndagens funktionärsfest som gäller för den arenaansvarige med respektive.
- Under hösten får samtliga arenaansvariga inbjudan till en utvärdering av turneringen som varit. Denna är väldigt värdefull för att kunna utveckla och göra kommande turneringar ännu bättre. Därav är det viktigt med deltagande från samtliga arenor.

Kör hårt och njut! 😊

## Resultatrapportering Arena

Ladda ner Cup Manager Admin (Google Play/App Store)



Du kan också komma åt samma funktioner som finns i appen genom webben, via dator eller mobil på adressen <http://adminapp.cups.nu>

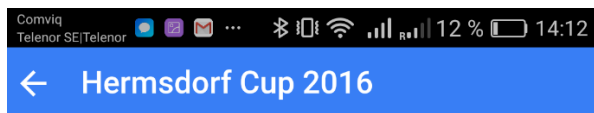
**OBS!** Inga matcher syns i matchlistan förrän aktuell matchdag.

Starta appen och **skriv in textkoden** (Finns på insidan av arenapärmen)

Tryck **OK**

(Klicka på turneringens namn för att fortsätta)

Starta resultatinputningen genom att välja "Results"




## Hermsdorf Cup 2016

QR-codes from this cup:

Code: PF84R4 ×

Name: All arenas

---

 Results





Välj önskad arena.

Välj match att rapportera.

Lägg in slutresultat.

Match 21073300

Hemma: Norrköpings HK 2

Borta: Staffanstorps HK 2

2

5

Walkover?

Sätt resultat

Nästa match är

13:00 **Bjärnums HK - H43 Lund 3** (21073...

Om resultatet blir felaktigt rapporterat så kan du enkelt klicka på matchen, klicka på det röda krysset, lägg in rätt resultat och klicka på **"Set new result"**.

Observera!

Det är inte möjligt att registrera gula eller röda eller gröna kort i appen, utan endast slutresultat.

Kontakta Huvudtävlingens för att registrera ytterligare detaljer (röda kort).