



Instruktion Speaker VSK Ungdomscup Schysst Framtid cup

Allmänt

Kom i tid till ditt pass – innan du startar ska du gå igenom denna instruktion samt läsa igenom den säkerhetsplan som finns för cupen för att förstå din roll i händelse av behov av utrymning eller annan händelse

1: Säkerhetsplan

Som funktionär speakerbåset under VSK:s ungdomscup deltar du som en viktig del i vårt säkerhetsarbete.

Läs igenom dessa instruktioner och agera enligt dem vid behov.

Alla funktionärer bär under sina arbetspass under cupen en **funktionärsväst** – detta för att visa en tydlighet mot deltagare, ledare, vaktmästare, polis och räddningstjänst.

Du ska också innan ditt pass se efter var du har närmaste **brandsläckare, hjärtstartare samt nödutgång**. Från sekretariatet så hittar du brandsläckare precis bakom speakerbåset och en hjärtstartare har du i gången precis bakom båset.

2: Olycksfall:

Som speaker kan du påkalla domarens och andra funktionärers uppmärksamhet ifall det händer en incidens på is eller på läktaren. Matcherna ska avbrytas, diskutera med Säkerhetsansvarig om lagen ska plockas av is etc

Mathias 070-563 67 23

Funktionärer i sekretariatet är närmast den hjärtstartare som finns i "Tillbergagången" – hämtas vid behov.

3: Evakuering

Vid behov av evakuering av arenan kommer direktiv från säkerhetsansvarig att funktionärerna öppnar upp hela arenan och speakern går ut med följande meddelande:

Speakertext:

"På grund av omständigheter och säkerhetsskäl som vi inte råår över, så kommer matchen att avbrytas. Vi ber samtliga åskådare och spelare att lugnt lämna ABB Arena Syd. Följ funktionärernas direktiv och lämna arenan vid närmaste utgång. Gemensam återsamling är på den stora parkeringsplatsen utmed Hakonplan"

Efter att meddelandet läst upp så **ansvarar funktionärerna från sekretariatet för att läktaren bakom er är tom samt att omklädningsrummen 5-6 är utrymda.**

Återsamling sker vid stora parkeringen utmed Hakonplan.

4. Matchklocka

Under Schysst Framtid cup så har vi gemensam matchklocka för alla matcher.

När det är en minut före matchstart så säger du "en minut till matchstart", när det är dags för start så räknar du ner från 5 till 1 - kör och startar sedan klockan.

Alla matcher är 2*10 minuter. Ställ in klockan på Bandy och periodlängd 10 minuter. Klockan ska räkna upp och inte ner.

När det är cirka en minut kvar av halvleken/matchen meddelas det av speakern och sedan räknar vi ner från 5 till 1 när halvleken/matchen är slut.

Tryck på starta ny period under halvtidspausen

5. Speaker

Cirka fem minuter före matchstart så hälsar du spelare, ledare, föräldrar, domare välkomna till nästa match i Schysst Framtid Cup. Läs upp vilka matcher som spelas på vilka planer. Det är också trevligt om vi berättar vilka som dömer matcherna.

Efter matchen meddelas tex:

- information om nästa omgång matcher
- att det finns kiosk att handla kaffe, korv eller någon annat gott.

Efter tredje omgången så är det dags för isvård, då är det väldigt viktigt att du som speaker ber alla spelare att lämna isområdet och gå upp på läktaren eller till sina omklädningsrum. Vi kan inte ta in ismaskinen förrän barnen är borta.

6. Musik

I pauserna mellan matcher samt i den längre isvårdspausen så är det trevligt om det spelas lite musik. Det är också lite spännande för spelarna om vi före match kör ett litet "intro" – om det finns tid kommer vi att göra detta. Det finns förberett på en iPad i speakerbåset – Mathias Wendt ger information på plats

Instruktion Resultattavla ABB Arena

Om inte kontrollenheten till resultattavlan lyser så kolla att sladden sitter i ordentligt uttaget på högerväggen. Kontakten ska skruvas till höger för att fungera.

Ny match

1. Tryck på 1. Ny match
2. Tryck på 4. Pil ner för att välja Bandy – Tryck på 5. OK
3. Tryck på 6. Justera matchtid till 10 minuter – Tryck på 5. OK
4. Efter att du räknat mer från 5 till 1 – Tryck på 7. Start
5. När halvleken är slut Tryck på 3. Period slut
 - a. På frågan "Period slut, starta paus" – tryck på 9. Ångra – tryck sedan på 5. OK
 - b. Resultattavlan ska nu visa 10:00
6. Efter att det gått tre minuter och du har räknat mer från 5 till 1 – Tryck på 7. Start
7. När matchen är slut tryck på 7. Stopp
8. Tryck på 1. Ny match – Tryck 5. OK

