

Glenncupen 2024

Cupvärd information



Allmänt

1. Du är ansiktet utåt för Cupen. Var trevlig och försök hålla dialoger med tränare och var lyhörd för eventuella synpunkter, beröm, eller klagomål.
2. Se dig själv som en sorts Cupvärdmästare. Du ska inte lösa allt men du ska kunna ta emot alla frågor och försöka ta reda på svar.

Mottagning av nytillkomna lag:

1. I början av dagen – var alert och håll utkik på nya lag som kommer till hallen.
2. Hälsa lagledaren/tränaren välkommen till cupen och visa dem vilket omklädningsrum de ska ha (vissa lag får dela – se Omklädningsrumsschema!).
3. Fråga lagledaren om de har fyllt i turneringsprotokollet i förväg.
Om JA, då tar du det och lämnar det sedan till speaker/protokollförare
Om NEJ, då ger du dem ett tomt protokoll att fylla i innan första match
4. Förklara för även för lagledaren att vi ser det som absolut viktigast att lagen befinner sig spelklara inför nästa match 5 minuter innan, och att vi måste vara hårda på att hålla tiden eftersom vi bara har ett tajt tidsschema hela dagen.
5. Meddela också att Diplom hämtas uppe i sekretariatet efter sista match.
6. Säg att uppvärmingsbollar ligger i korgar bredvid planen och att dessa ska läggas tillbaka i aktuell bollkorg efter uppvärmning. Uppvärmningsbollarna är färgade.
7. Meddela även till lagledare/tränare att om det är något de undrar över så kan de kontakta dig.
8. Hälsa dem än en gång välkomna och säg att ni hoppas att de ska få en rolig dag.

Under matcher

1. Om någon ledare eller förälder ropar okvädesord eller på annat sätt beter sig dåligt mot domaren eller annan funktionär har du rätt att ingripa och tala den aktuella personen till rätta, på ett vänligt men bestämt sätt att;
(Exempel: "Öjebyns IBF har som grundsyn att inte tolerera den här typen av beteende, så vi får be dig lugna ner dig, eller så måste du lämna hallen. Dessutom är detta arrangemang stämplat med Värdefullt och då måste vi agera mot den här typen av beteende...")
2. Gå runt med ett smile på dina läppar hela passet och hälsa på så många som möjligt, och sprid positivitet runt omkring dig och hela arrangemanget.

Efter matcher

1. Tala med domaren och ge stöd och positiv feedback
2. Ge även positiv feedback till ledare i lagen, om läge uppstår. För gärna trevliga dialoger med alla inblandade så sprider det en positiv stämning.

SMÅPLAN – Glenncupen 2024

Speaker & Tidtagares information



Allmän information som tidtagare

1. Se till att vara uppmärksam hela tiden du har rollen som tidtagare/speaker
2. Du har en viktig roll för att hela cupen skall flyta på så bra som möjligt.
3. Glöm inte att säga 10 sekunder till matchstart, sedan startas match med "Hesa Fredrik
4. Mellan matcher... påminn gärna om att Kiosken är öppen där vi säljer kaffe, godbitar, drickor godis och hamburgare.
5. Dra gärna lite kuriosas, att Glenncupen firar 32 år och har arrangerats i en följd sedan starten 1989 - men som fick ställa in 3 raka Covid-år.
6. Arrangörsföreningen Öjebyns IBF, som är Norrbottens största förening med hela 429 licensierade spelare denna säsong.
7. Påminn lag som ska spela cupen att lämna in ett turneringsprotokoll som finns att hämta i sekretariatet (finns i Cup-pärmen för hallen).
8. Agera seriöst inget flamsande som speaker i och med att du är Cupens röst!

3 minuter innan nästa matchstart.

1. Meddela i mikrofonen att nästa matcher kommer att spelas klockan ____ (se matchlistan) på "Plan A" möts... och på "Plan B", möts... och på "Plan C", möts
2. Påminn om att vi har Kiosken ute i foajén, där vi säljer drickor, kaffe, godbitar och godis och (hamburgare eller varmkorv eller klämmackor).

2 minuter innan matchstart, ställ in matchklockan på 20 minuter

1. TRYCK på "Ny match", välj innebandy och ställ in matchtiden på 20 minuter
2. Instruktionsbok finns på plats

1 minut innan nästa matchstart.

1. Meddela i mikrofonen att samtliga lag gör sig beredda och att de ska ställa upp för tekning.
2. Kontrollera att domarna är klara och att dom ställt upp lagen för tekning.
När lagen är klara på alla tre planer är så blåser NI igång matchen från sekretariatet med en domarpipa.
Blås REJÄLT!!

Vid matchstart

1. När lagen är klar på alla planers så startar du matchen att trycka på Ikonen för START
2. Låt tiden gå utan att du stänger av den... fram till minut 20 då den kommer att tuta av sig självt.

Under match (OBS! Byten vid minuterna 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, och 18)

1. Var uppmärksam och ropa BYTE vid minut 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, och 18.
2. Stoppa Aldrig klockan... Vid skador är det upp till domarna att så snabb som möjligt ta hjälp av ledare för att få av ett barn som gjort sig illa, sedan fortsätter matchen.

När matcher är färdigspelade

1. Direkt efter det så meddelar du vilka matcher som precis har spelats.
"På plan A har så var match mellan __ och __ färdigspelad, och på plan B har __ och __ spelat, samt plan C... Vi tackar samtliga lag för väl genomförda och roliga matcher"
2. Sedan meddelar du vilka matcher som ska starta efter detta.
"Nästa matcher startar klockan ____ och spelas på Plan A mellan... och på Plan B mellan och slutligen på plan C lirar..."
3. Påminn åter igen om kiosken och om tid finns... Nämt lite om kuriosan!

Övrigt

Glöm inte att påminna att lagen ska hämta sina Diplom i sekretariatet!

LYCKA TILL!



DOMARENS INFORMATION

Glenncupen, Småplaner – 2024



Allmänt: Agera som ledare/tränare när du dömer

1. Befinn dig alltid på planen när du dömer och följ med i spelet.
Tänk dig själv som att du vore tränare för barnen, och agera därefter
2. När du dömt för någonting, förklara då varför du blåste av genom att prata tydligt och pedagogiskt till barnet som "felade" – om möjligt visa tydligt med ditt kroppsspråk.
3. Prata gärna med spelarna under hela matchen, typ "Bra kämpat"... "Snyggt mål"... "Härlig täckning"... "Läckert pass"
Håll i gång en bra stämning och jobba med ett leende på läpparna.
4. ROPA "Håll ner klubborna"... (om du ser att det finns risk för hög klubba)"
5. Våga döma. Använd pipan ordentligt, gör "starka" tecken – "Inget mesande...!"
6. VIKTIGT. Kom iklädd BLÅ ÖIBF Hoodie, och vid behov om färgbyte så tar du på dig en Väst av avvikande färg.

Regler att vara speciellt uppmärksam på

1. MÅLGÅRDEN
om en försvarare uppenbarligen befinner sig i innanför målgården och förhindrar ett mål (upptejpad med silvertejp) blåser du FRISLAG till anfallande lag tre meter rakt utanför målområdet.
Om en anfallare får bollen på liknande sätt blåses FRISLAG till försvarande lag.
2. HÖG KLUBBA – Viktigaste regeln att blåsa för i den här åldern
Frislag.
3. LIGGANDE SPEL
Frislag.
4. UPPENBART HÅRT/MEDVETET SLAG PÅ KLUBBAN
Frislag.
5. KASTAD KLUBBA
Frislag.
6. HANDS OCH NICK
Frislag.
7. ONÖDIGT HÅRDA KNUFFAR
Frislag. Tala barnet som kanske ofta knuffar eller slår på klubban till rätta att man inte får göra så där för då kan man göra illa motståndaren och sig själv till slut.
8. STRAFFAR
Döm ej STRAFF vid något tillfälle – tillämpa bara frislags även om det är given straff.
9. MÅL
Efter mål – spring snabbt och hämta bollen och ställ upp för tekning.
10. FRISLAG
Avståndet från frislagsläggaren ska vara 2 meter från försvarande lag. Tala om det för motståndet och visa hur långt ifrån man måste stå.

2 minut innan matchstart

1. Gå till planen med en matchboll, och förklara för ledarna att nu är uppvärmningen slut, och att det är två minuter till matchstart. Detta hör du från Speakern.

1 minut innan matchstart

1. Samla bägge lagen och be dem ställa upp på var sin planhalva. 3 mot 3 en tekare var. Speakern meddelar också detta.

Sekunder innan matchstart, och inför varje byte

1. När du är klar med dina lag så ger du tecken till sekretariatet att "din plan" är klar
2. Matchen startas sedan från speakerns "Tuta". Därefter startar bägge matcherna med tekningen och klockan rullar utan stopp i 24 minuter.
3. När speakern ropar "BYTE!" (minuterna 2, 4, 6, 10, 12, 14, 16, och 18 min) hämtar du snabbt bollen och gör klart för tekning från mittpunkten.
Försök samla spelarna snabbt för tekning så slipper det gå onödiga sekunder till spillo.
4. Se till att alla tre spelarna är inne samtidigt i bägge lag innan du blåser igång tekningen. *Alla planerna behöver inte starta om samtidigt efter byte!*