

LBK Team10 Sekk-guide

Sekkprocess för Team10

De som sitter i sekket samlas samtidigt som kallade spelare. Inför matchen finns det några saker att ordna med samt att fördela rollerna: TSM/OVR, speaker, matchklocka, musik, utvisningar/räkna skott mellan er i sekket.

Att göra inför match:

1. Skriva ut laguppställningslistor för lagledare att fylla i samt därefter registrera spelare för hemma- och bortalaget i TSM/OVR lighters, se separata instruktioner för inloggning till TSM/OVR och dokumentet före, under och efter match. Dator och skrivare finns i konferensrummet på övre plan.
2. Kaffe/te ingår för sekkpersonal på matcher, fråga om det i caféet om så önskas.
3. Lås upp sekket. Nyckel har lagledare, tränare eller materialare.
4. Sätt på infravärmen.
5. Matcherna är 2x20 minuter. Utvisning 2 min. Time out 15 sekunder. Om inte tränare/lagledare/domare meddelar annat.
6. Kolla så att musksystemet och micken fungerar.
7. Se till att någon borrar hål för målen innan matchstart. Borren ligger i en hink som skickas ut på matchmålen.
8. Innan matchstart, sätt på matchbelysning.

Rollerna i sekket

TSM/OVR lighters

Sekretariatet ansvarar för att den spelade matchen registreras i ett program/system som heter TSM/OVR Lighters. I programmet registreras vilka som spelar, målgörare, assist, utvisning, byte av målvakt, skottstatistik och allvarliga skador (stäm av med lagledare/tränare om ni är osäkra på om skadan ska registreras eller ej).

För det behövs en dator som finns i konferensrummet (till höger när du kommer upp till caféet). (Lerum BK har två datorer för registrering av matcher.) Laguppställningslistor skriver ni ut från TSM/OVR. Det kan vara skönt att vara kvar i konferensrummet och fylla i laguppställningarna där. När det är dags att gå in i sekket tar ni med datorn dit och fyller i statistik under matchen.

Logga på datorn med lösenordet: LerumsBK

För att komma in på programmet och registrera matchen behöver du logga på wifi. Använd nätverket: Lerum_Guest, lösenordet för wifi byts varje vecka. Lagledaren har det aktuella lösenordet, om du inte kommer in.

För att logga in i programmet OVR Lighter/TSM behövs följande uppgifter

Användarnamn: 770116_jenand
Lösenord: m80388

Instruktionen för hur matchen registreras i OVR/TSM finns under Team10 laget/dokument. Om det inte fungerar att registrera matchen behöver spelarlistor på hemmalaget och bortalaget lämnas in i brevlådan utanför kansliet, efter matchens slut.

Speaker

Hälsa alla välkomna i micken (sätts på med skjutknapp på mikrofonen) - föreslagen text att säga finns i sekk-pärm. Speaker läser inför matchen upp laguppställningarna för respektive lag och börjar med bortalaget, berättar om vilken utvisning som domaren signalerar samt målgörare/assist (ev. icing, offside). I pärmen som ligger i sekken finns bilder på olika typer av utvisningar. Speakern tackar spelarna, domaren och publiken efter matchen.

Matchklockan

Tid, mål, utvisningar och timeout registreras på måltavlan mha av "matchklockan". Ställ in matchklockan, så den är redo för match. Manual finns i pärm i sekken. Välj ny match, välj spelform ishockey. Justera periodtiden om så önskas med hjälp av de blå pilarna. Förvalt är 20 minuter. Matchtiden räknas i effektiv tid, vilket innebär att klockan stannas vid domarens avblåsningar.

- Matchtiden 2x20. Stäm gärna av med tränare/lagledare.
- Utvisningstiden är 2 min.
- Timeout är 30 sekunder.
- Periodpausen är förinställd på 15 minuter, man kan starta igång den, men låta den räkna ned ca 5 minuter innan sista perioden startas.
- Det går att justera om klockan ska räkna uppåt eller nedåt med hjälp av de gula lodräta knapparna.



Vid periodslut stannar klockan av sig själv och hornet låter. Stäng då av hornet genom att trycka på blå horn-knapp. Nu är första perioden klar, då syns frågan om ni vill starta periodpaus på displayen. Välj då gul ångra-knapp. Nästa fråga som syns i displayen är om ni vill starta ny period. Välj OK

När matchen är slut, stäng av matchklockan på röda knappen bakpå (det tar en liten stund för vanlig klocka att visas på displayen ute i hallen när du stängt av), infravärmen, musikanläggning och lås sekket.

Musik

Spela musik vid avblåsningar och i paus, dock inte när någon är skadad. Sladd för inkoppling av mobil/läsplatta ligger vid mixerbord. Du kan behöva en omkopplare från sladden på mixerbordet till din mobil/läsplatta (i alla fall om du har en nyare iphone), en så kallad lightning till 3,5 mm-adapter, se infogad bild. Den får du i så fall ta med själv. Justera volym efter smak, glöm inte vrida upp volymen på din mobil till max.



Utvisningar

Sekket stöttar och släpper in och ut spelare från utvisningsbåsen.

Räkna skott

Räkna skott på mål. Bra om två i sekket gör det. Räkna endast de skott som skulle gått i mål om inte målvakten tagit dem. Skott i stolpe eller ribba räknas därför inte. Däremot skott som går i mål.

Avslutningsvis

Städa i sekket. Lämna tillbaka datorn i konferensrummet efter matchen, ev matchprotokoll i brevlådan utanför LBK kansli om ni inte lyckats registrera matchen i OVR/TSM.