

Búnaður sem þarf að vera til staðar í heimaleikjum í blaki

- Keppnisvöllur
 - Vel merktur með löglegum 5cm línum.
- Afmarkað keppnissvæði.
 - 6,5 m frá endalínu og 4,5 m frá hliðarlínu
 - Notast skal við auglýsingaskilti, borða eða eitthvað sem ekki stafar hætta af.
- Löglegt keppnisnet og góðar antennur.
- Varanet og antennur til vara ef að búnaður skemmist í upphitun eða leik.
- Púðar utan um súlur og uppistöður.
- Viðurkenndur dómaraastóll sem er varinn/fóðraður.
 - Dómari þarf að geta staðið með augnhæð 50cm fyrir ofan netbrún.
- Keppnisboltar (5-6 stk) og amk.
- A.m.k. tvær fullar boltakörfur fyrir upphitun.
- Búningsaðstaða fyrir heimalið, gestalið og dómara.
- Keppnislýsing í sal.
- Unbroken pop-up skilti í Unbrokendeildum.
 - Þarf að sjást í útsendingu þannig gott að hafa við ritaraborð.
- Línuvarðaflokk 2-4 stk.
- Spjaldtölvur fyrir dómara og festingar á súlur, helst 3 stk til að hafa eina til vara.
- Varamannabekkir og 2 stólar fyrir þjálfara hjá hvoru liði.
 - Merkja skal upphitunarreit fyrir aftan varamannabekk.
- Ritaborð og stólar
- Fartölva með e-scoresheet forriti og Adobe PDF reader
 - Helst önnur til vara ef að sú fyrsta dettur út og þá er hægt að færa USB lykilinn yfir og halda áfram.

- USB lykill sem er alltaf í tölvu þegar e-scoresheet er í gangi.
- Sér nettenging fyrir blakleikjabúnað (ekki hægt að nota opið net í íþróttahúsum).
- Geniusbúnaður uppsettur (sími, nettæki og hulstur) í Unbrokendeildum.
 - Búið að gera test með starfsmanni og vera tengdur á Skype.
- Upptökubúnaður fyrir tölfraeðigreiningu í Unbrokendeildum.
 - Myndavél eða sími með góða upplausn skal vera í góðu hulstri og stillt upp vel -> [Dæmi um uppsetningu á Tölfraeðimyndavél.pdf](#)
- Leikklokka tengd við stóran skjá.
- Stigaflettsipjald sem er notað ef leikklokka dettur út.
- Moppur og handklæði þar sem starfsmenn og leikmenn geta auðveldlega gripið í og þurrkað svita af gólfinu.
- Sendiraðablöð og pennar -> <https://bli.is/umgjord-og-hlutverk-2/>
- Útprentuð leikskýrsla ef að tölvukerfi hrinur -> <https://bli.is/umgjord-og-hlutverk-2/>
- Aðstaða fyrir tónlistarstjóra og kynni.
 - Míkrafónn og hátalarakerfi sem virkar.
- Aðstaða fyrir sölu aðgöngumiða og veitinga.

Samtals þarf 9-10 starfsmenn í kringum hvern leik (ritari, leikklokka, tónlist, kynni, 2 línuverðir, 2-3 boltasækjar, miðasala og umsjón með útsendingu).

Hvað þarf að gera áður en leikur hefst?

Í vikunni fyrir leik:

- Setja inn fréttir um leik og búa til viðburði á samfélagsmiðlum.
 - Muna að nota Unbroken nafn og lógó í öllum auglýsingum.
 - Hér má finna öll lógó: [BLÍ lógó](#)
- Miðasala komin í gang í gegnum Stubb eða sambærilegt.
- Athuga að allir leikmenn liðsins séu löglegir -> [Löglegir leikmenn í úrvalsdeild og 1. deild 2024-2025](#)

4-24 klst. fyrir leik:

- Ræsa e-scoresheet og velja *New Match* og keyrir *Check an official match*. Ef einhver villa kemur upp þá skal hafa samband við mótastjóra samstundis.
- Samþykkja leikmannalista/roster liðsins fyrir leikinn.

1 klst fyrir leik:

- Starfsmenn leiks mæta og setja upp keppnisvöll samkvæmt reglugerð. Völlur skal vera tilbúinn eigi síðar en 45 mínútum fyrir upphaf leiks.
- Keppnissvæði afmarkað og boltar tilbúnir fyrir upphitun liða.
- Kveikt á Genius útsendingarbúnaði og haft samband í gegnum Skype ef að það koma upp villur.
- Myndavél fyrir tölfræðigreiningu sett upp á sinn stað (þarf ekki að kveikja fyrr en leikmannakynningar hefjast).

40 mín fyrir leik:

- Dómarar mæta og taka út völl og aðstæður.
 - Mæla net, antennur, bolta o.fl.
- Ritari hefur störf
 - Passar að nettenging sé góð og USB lykill tengdur.
 - Sækir réttan leik í official match.

- Skráir inn réttar upplýsingar um leik
- Passar að leikurinn sé skráður best of 5
- Fær nafnalista og fer yfir hjá félögum ef roster var ekki samþykktur fyrir leik.
- Skráir inn starfsmenn leiksins.
- Setur upp spjaldtölvur fyrir dómara.
- Fær fyrirlíða/þjálfara hvors liðs til að samþykkja leikmannalista.
- Að lokum setja inn sendiraðir þegar þær berast.
- Passar að leikur sé skráður LIVE
- ☐ Tónlistarstjóri mætir og byrjar upphitunartónlist.
- ☐ Starfsmaður á leikklukku hefur störf.
 - Tengir takkaborð og prófar hvort allt virkar
 - Passar að það séu moppur og handklæði til staðar.

25 mín fyrir leik

- ☐ Línuverðir hitta og ræða við dómara og fara yfir hlutverk og samskipti í leiknum.

16 mín fyrir leik:

- ☐ Boltafólk mætir
 - Hjálpar í upphitun og hreinsar alla bolta af velli áður en leikur hefst
- ☐ Kynnir mætir
 - Athugar allar tengingar og kynnir sér leikmannalista beggja liða.
 - Kynnir sér um að kynna fyrir áhorfendum (sjá betur hér fyrir neðan):
 - liðin sem mætast og deildina sem spilað er í
 - dómara leiksins
 - leikmenn í byrjunarliði og þjálfara
 - kynna hvaða leikmenn fara inn og út þegar gerðar eru skiptingar
 - hvaða lið og í hvaða stöðu leikhlé er tekið og hver staðan er
 - sigurvegari í lok hveggjar hrinu og staðan í hrinunni
- ☐ Dómarar flauta leikmenn af velli og **formleg upphitun hefst:**
 - 16 mín fyrir leik: Dómari flautar leikmenn af velli og mælir nethæð

- 15 mín fyrir leik: Dómari kallar fyrirliða til sín til að varpa hlutkesti, fyrirliðar samþykkja leikmenn á skýrslu.
- 14 mín fyrir leik: Formleg upphitun hefst í 10 mín (ekki flautað á milli atriða).
- 13 mín fyrir leik: Þjálfarar skila inn sendiröðum til dómara (MIKILVÆGT).
- 4 mín fyrir leik: Formlegri upphitun lokið.
- 3 mín fyrir leik: KYNNING leiksins – ALLIR leikmenn liðsins á ENDALÍNU, deildin og liðin kynnt til leiks og þau koma að neti og takast í hendur (ekki kynning á fyrirliðum og þjálfurum)
- 2 mín fyrir leik: Liðin fara að bekknum, dómara kynntir til leiks og svo eru byrjunarliðin kynnt inn á völinn í númeraröð og þjálfari hvors liðs.
- 0 mín fyrir leik: Leikur hefst

Eftir leik:

- Fyrirliðar gera athugasemdir í leikskýrslu AÐEINS ef að þeir tilkynntu dómara það á meðan að leik stóð beint eftir að atvik átti sér stað.
- Ritari klárar skýrslu
- Fyrirliðar beggja liða skrifa undir skýrslu
- Dómari skrifar undir skýrslu
- Senda inn skýrslu - dómari bíður við tölvu þar til að það er komin staðfesting á því að leiknum hafi verið hlaðið upp.
- Félög skrifa umfjöllun og setja á sína heimasíðu og senda inn til fjölmiðla ásamt mynd í skýrri upplausn.
 - Ef að óformleg stigatalning fór fram má senda það með til fjölmiðla en formleg tölfræðigreining getur tekið allt að 36 tíma.
- Slökkva á Genius útsendingu (en aldrei áður en verðlaunafhending fer fram)
- Hlaða inn upptöku af leik á DataVolley til tölfræðigreiningar sama kvöld og leikur fer fram.
 - Ef að upptaka er ekki komin inn á DataVolley innan 12 tíma frá því að leikur hófst þá geta lið fengið sekt.