

# Umgjörð blakleikja



## Aðdragandi leiks

- Setja inn frétt á heimasíðu félagsins daginn fyrir leik þar sem fram kemur tímasetning og staðsetning leiksins auk annarra upplýsinga – hugsanlega fréttaskrif um gengi liðanna sem spila leikinn og stöðu í deild.
- Hengja upp veggspjald í íþróttahúsinu nokkrum dögum fyrir leik þar sem fram kemur hvaða lið spila og í hvaða deild og verð aðgöngumiða.
- Senda á fjölmiðlapóstlista **daginn fyrir leik og á leikdegi** til að auka líkurnar á því að þeir komi.
- **MIZUNO-segl** verður að hengja upp fyrir hvern einasta leik í úrvalsdeild karla og kvenna. Sé þessu atriði ekki fullnægt er BLÍ heimilt að sekta viðkomandi félag.
- Keppnisvöllur verður að vera afmarkaður. Frá endalínu 6,5 metrar og hliðarlínu 4,5 metrar. Notast skal við auglýsingaskilti, borða eða eitthvað sem ekki stafar hætta af.
- Muna að kveikja á vefmyndavél fyrir alla leiki (frekari upplýsingar koma síðar)

## Starfsmenn leikja

- **Sólarhring fyrir leik** – Ritari leiks skal ræsa **E-scoresheet** og velur **New Match** og keyrir **Check an official match**. Ef einhver villa kemur upp þá skal hafa samband við skrifstofu BLÍ.
- **a.m.k. 60 mín fyrir leik** - Starfsmenn leiksins þurfa að mæta til að setja upp net, taka fram bolta og boltakörfur og setja upp leikvöllinn þannig að **30 mín fyrir leik** sé allt tilbúið til þess að leikurinn geti farið fram.
- **40 mín fyrir leik - Tónlistarstjóri** þarf að vera mættur. Hann sér til þess að tónlist sé leikin í upphitun, í leikhléum og á milli hrina.
- **40 mín fyrir leik - Ritari** hefur störf. Hann ræsir **E-Scoresheet** og velur **Load an official match**. Yfirfara þarf leikmannaalista þannig að forritið sé klárt a.m.k. 20 mín fyrir leik.
  - Sækir réttan leik í uppgefnum lista
  - Skráir inn helstu upplýsingar, það sem ekki er fyrirfram uppsett í skýrslunni, þ.m.t. fullt nafn ritara og annarra starfsmanna.
  - Regulations þarf að vera stillt á **Best of 5**.
  - Fær endanlegan nafnalista frá liðunum og uppfærir lista inni í forritinu. Passar sérstaklega upp á að rétt númer séu skráð, merkir fyrirliða og frelsingja
  - Skráir inn þjálfara eða starfsfólk leiksins
  - Kemur að því að kerfið krefst LOGINS frá liðunum til að staðfesta listann. Það þarf að sýna liðunum listann svo liðið geti staðfest hann (þjálfari og fyrirliði saman á borðinu)
  - Kerfið leiðir mann svo áfram þangað til komið er í LINE-UPS
  - MUNA AÐ HAFNA **USB LYKIL** TENG DAN VIÐ OG HAKA VIÐ BACKUP Í SETTINGS
- **30 mín fyrir leik - Starfsmaður á DATAVOLLEY** hefur störf. Hann ræsir forritið og keyrir **Check an official match** til að tryggja tengingu við E-scoresheet þannig að allt sé klárt 15 mín fyrir leik.

- **30 mín fyrir leik - Starfsmaður á leikklukku** hefur störf. Tengir takkaborð og prófar hvort allt virki. Í leiknum er hann líka klár í að þurrka bleytu af gólfi ef aðstoðardómari óskar eftir því.
- **25 mín fyrir leik – Línuverðir** hefja störf. Hitta og ræða við dómara og fara yfir hlutverk og samskipti þeirra á milli.
- **15 mín fyrir leik - Boltafólk** hefur störf og aðstoðar leikmenn við upphitun. Boltafólk safnar síðan boltunum saman þegar dómari flautar 2 mín í leik og kemur sér á sína staði. Ágætt er ef boltafólk er með handklæði til að leikmenn fái alltaf þurran bolta.
- **10 mín fyrir leik - Kynnir** hefur störf. Hann sér um að kynna dómara leiksins, leikmenn í byrjunarliði, þegar skiptingar eiga sér stað og þegar lið taka leikhlé (sjá nánar í prótókoll leiks hér að neðan).

Samtals fjöldi starfsmanna við leik eru 9 - 10 (Tónlistarstjóri, ritari (e-scoresheet), Datavolley, leikklukka, 2 – 3 boltafólk, kynnir og 2 línuverðir).

## Hvað þarf að vera til staðar á ritaraborði?

- Tölva með E-Scoresheet forriti.
- Prentari
- USB lykill
- Viðurkennd leikklukka, helst með niðurtalningu í leikhléum. Þjalla þarf að vera á leikklukkunni til tilkynna um leikmannaskiptingar.
- Sendiraðablöð
- Pennar
- Flettitafla
- Moppa og handklæði. Hlutverk starfsmanns á leikklukku að þurrka svita ef dómari óskar eftir því. Ágætt líka að boltafólk sé með handklæði til að leikmenn fái alltaf þurran bolta.
- Ef tölvukerfið klikkar af einhverjum ástæðum og ekki hægt að skrá leiksýrslu í gegnum **E-scoresheet** þá þarf að handskrifa skýrslu. [Hún er sótt HÉR.](#)

## Hvað þarf að vera til staðar í íþróttahúsinu

- Viðurkenndur **dómarastóll sem er varinn/fóðraður**, með palli nógu háum fyrir dómara. Dómari þarf að **standa** við enda netsins með augnhæð 50 cm fyrir ofan netbrún.
- Viðurkenndur keppnisbúnaður og sérstaklega mikilvægt að **púðar séu utan um uppistöðurnar**.
- Keppnisnet og antennur. Varanet og vara-antennur þurfa að vera til staðar.
- Keppnisboltar þurfa að vera nýir eða nýlegir, fimm til sex boltar til staðar.
- Frelsingjavesti þarf að vera til staðar á ritaraborði.
- Línuvarð aflögg 4 stk.
- Spjaldtölvur fyrir dómara - 3 stk. Gott að hafa eina til vara.
- Ritaborð og stólar fyrir starfsmenn.
- Skiptisþjöld, númeruð frá 1-20
- Varamannabekkir og 2 stólar fyrir þjálfara hjá hvoru liði

- Aðstaða til að hafa tónlist og kynni.
- Aðstaða fyrir sölu aðgöngumiða og veitinga.
- Aðstaða fyrir blaðamenn og nettenging fyrir blaðamenn.
- Aðstaða fyrir myndatökumann, tæknimann og þuli (sjónvarpsleikir)
- Áhorfendastúka sem tekur að lágmarki 100 manns
- Búningsklefar fyrir bæði lið auk dómara og aðra starfsmenn.
- Ef áhorfendur eru fleiri en 300 þarf tvo starfsmenn í öryggisvörslu.
- Pláss til að setja upp auglýsingaspjöld eða staðir til að hengja upp fána styrktaraðila Íslandsmótsins og/eða blakdeildarinnar.

## Aðgerðir eftir leik

- Aðaldómari, fyrirliðar og ritari þurfa að yfirfara og staðfesta leikskýrslu í E-scoresheet með LOGIN.
- Mikilvægt er að íþróttahúsið fái úrslitin úr leiknum strax ef ske kynni að fjölmiðlar hringja þar inn til að fá úrslitin.

Notið ykkar heimaleiki til að selja auglýsingar og kynna ykkar stuðningsaðila. Það er einn besti vettvangurinn til þess að koma sér í góða samningsstöðu, sérstaklega í sjónvarpsleikjum.

## DÓMARAR - MÆTI EKKI SEINNA EN 30-40 mín fyrir leik

- Þá á ritarinn að vera mættur og byrjaður að undirbúa rafræna leikskýrslu.
- Dómarar mæla bolta, athuga skiptisþjöld og annan búnað s.s. eins og varanet.

### Prótokóll

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 skýrslu

14 mín fyrir leik: Formleg upphitun hefst í 10 mín.

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 hliðarlínu og ganga inn á miðjan völl. Fyrirliði A kynntur, þjálfari A kynntur – og svo fyrirliði B kynntur og þjálfari B kynntur.

2 mín fyrir leik: Byrjunarliðin sitja á bekknum og eru kynnt inn á völlinn í númeraröð

0 mín fyrir leik: Leikur hefst

Eftir leik er mikilvægt að klára skýrslu, fá undirritun (LOGIN) hjá fyrirliðum, ritara og dómurum og senda.

Dómarar meta framkvæmd leiksins og taka saman umsögn ef þess þarf og senda til Blaksambandsins.

*Uppfært, sept 2019*