Umgjörð heimaleiks í Deildarbikar BLÍ

Umgjörð leikja í Deildarbikarnum skal vera í samræmi við umgjörð leikja í **1. deildum**. Leikið er best of 5 eða þar til annað liðið hefur unnið þrjár hrinur.

Heimalið ber ábyrgð á að keppnisstaður og nauðsynlegur búnaður séu tilbúin tímanlega fyrir leik. Ef að einhverjar spurningar vakna varðandi búnað og fleira skal hafa samband tímanlega.

Þetta þarf að vera til staðar

- Löglegur keppnisvöllur, net og netspírur.
- Að lágmarki 4 keppnisboltar, auk bolta fyrir upphitun.
- Ritaraborð og 2-3 stólar.
- Tölva (með windows stýrikerfi) með nýjustu útgáfu af **e-Scoresheet**.
    - USB-lykill tengdur við tölvuna meðan á leik stendur sem öryggisafrit.
    - Stöðugt netsamband fyrir mótabúnað.
- **Tvær Android-spjaldtölvur fyrir dómara**, tengdar sama neti og ritaratölvan og með festingum við dómarastólpa.
    - Þetta á sérstaklega við um félög sem eru með lið í úrvals- og 1. deild. Önnur lið geta fengið undanþágu á þessum búnaði.
    - Einnig er hægt að sækja e-scresheet forritið í android síma og nota í staðinn fyrir spjaldtölvur.
- Leikklukka eða stigatafla.
- Dómarastóll (eða kista sem gott og stabílt er að standa á) fyrir aðaldómara.
- Útprentaðar sendiraðir og gott að hafa prentaða leikskýrslu til vara ef tæknileg vandamál koma upp.
    - Hægt að finna sendiraðablöð á heimasíðu BLÍ undir mótamál -> umgjörð og hlutverk.
- Tvö flögg fyrir línuverði.

Starfsfólk leiks

Heimalið þarf að tryggja að eftirfarandi starfsfólk sé til staðar:

- Ritari.
- Stigavörður/aðstoðarritari.
- Tveir línuverðir.
- Að lágmarki tveir boltasækjarar.

Starfsfólk þarf að mæta tímanlega svo hægt sé að yfirfara búnað og hefja leik á auglýstum tíma. Sjá neðar prótókól fyrir leiki.

Línuverðir skulu vera í hlutlausum klæðnaði og ekki í keppnisbúningi liðs.

Fyrir leik

Mikilvægt er að opna ritaratölvuna með góðum fyrirvara og ganga úr skugga um að:

- Windows og e-Scoresheet séu uppfærð,
- netsamband virki,
- dómaraspjaldtölvur tengist rétt,
- leikurinn sé sóttur rétt inn í e-Scoresheet,
- leikmannalistar séu tilbúnir og réttir.

Ekki er ráðlagt að bíða með þessa yfirferð þar til upphitun hefst.

Annað

Afmörkun keppnissvæðis er **ekki krafa í 1. deild tímabilið 2026–2027** og því ekki krafa í Deildarbikarnum að svo stöddu.

Tónlist og leikmannakynningar eru ekki skylda, en félög eru hvött til að skapa góða umgjörð í kringum leikinn ef aðstæður leyfa.

Genius-búnaður og tölfræðiskráning sem gerð er krafa um í Unbrokendeildum og Kjörísbikar er ekki krafa í Deildarbikarnum.

BLÍ sér um niðurröðun dómara og greiðir dómarakostnað.

Hvað þarf að gera áður en leikur hefst?

Í vikunni fyrir leik

❑ Staðfesta leikdag, leiktíma og keppnisstað við BLÍ.

❑ Setja inn frétt á samfélagsmiðla um leikinn og búa til viðburð. Gott að merka BLÍ á samfélagsmiðlum og þá deilum við fréttunum áfram.

❑ Ganga úr skugga um að leikmannalisti liðsins í **Deildarbikarnum** sé réttur í mótakerfinu og að allir leikmenn séu með gilda leikheimild.

❑ Tryggja að starfsfólk leiksins sé mannað:

- ritari,
- stigavörður/aðstoðarritari,
- tveir línuverðir,
- að lágmarki tveir boltasækjarar.

❑ Ef heimalið ætlar að vera með **kynnir og/eða tónlistarstjóra** er gott að ganga frá þeirri mönnun með góðum fyrirvara.

❑ Ganga úr skugga um að nauðsynlegur búnaður sé til staðar og virki.

4–24 klst. fyrir leik

❑ Ræsa e-Scoresheet, velja **New Match** og keyra **Check an official match**.

❑ Ganga úr skugga um að réttur leikur komi upp og að leikmannalistar séu réttir.

❑ Ef villa kemur upp skal hafa samband við mótastjóra BLÍ með góðum fyrirvara.

- Best að hafa samband á messenger við Rósborgu Halldórsdóttur.

❑ Uppfæra tölvu og e-Scoresheet ef þess þarf. Ekki bíða með uppfærslur þar til komið er að leik.

1 klst. fyrir leik

❑ Heimalið hefur uppsetningu keppnisvallar og búnaðar.

- ❑ Net, netspírur, dómarastóll, ritaraborð og stigatafla sett upp.
- ❑ Keppnisboltar og boltar fyrir upphitun tilbúnir.
- ❑ Tölva fyrir e-Scoresheet ræst og nettenging prófuð.
- ❑ USB-lykill tengdur við tölvuna.
- ❑ Dómaraspjaldtölvur settar upp, tengdar sama neti og ritaratölvan og prófaðar.
- ❑ Sendiraðir og annar nauðsynlegur varabúnaður tilbúinn við ritaraborð.
- ❑ **Valfrjálst:** Ef nota á tónlist og hljóðkerfi er búnaður settur upp og prófaður.

40 mínútum fyrir leik

❑ **Dómarar mæta** og fara yfir völl og aðstæður:

- nethæð og uppsetningu nets,
- antennur,
- keppnisbolta,
- dómarastól og annan búnað.

❑ **Ritari hefur störf:**

- sækir réttan leik í *Official Match*,
- skráir upplýsingar um leikinn,
- tryggir að rétt *regulation* sé valið: **Other divisions – best of 5 sets**,
- skráir starfsfólk leiksins,
- setur upp og tengir spjaldtölvur dómara,
- fær fyrirliða/þjálfara liðanna til að staðfesta leikmannalista,
- skráir sendiraðir þegar þær berast,
- tryggir að leikurinn sé skráður **LIVE**.

❑ **Stigavörður/aðstoðarritari** hefur störf og prófar stigatöflu/leikklukku.

❑ Moppur og handklæði skulu vera tilbúin við völlinn.

❑ **Valfrjálst:** Tónlistarstjóri mætir og byrjar upphitunartónlist þegar liðin eru komin á völl.

25 mínútum fyrir leik

❑ Línuverðir mæta og gefa sig fram við dómara.

❑ Boltasækjarar mæta og kynna sér hlutverk sitt.

❑ Allt starfsfólk leiksins skal nú vera komið á sinn stað og tilbúið.

❑ **Valfrjálst:** Kynnir mætir, prófar hljóðkerfi og kynnir sér leikmannalista beggja liða.

- Ef kynnir er notaður getur hann fylgt handriti sem er neðst í þessu skjali.

16 mínútum fyrir leik – formleg upphitun

16 mín. fyrir leik: Dómari flautar leikmenn af velli og mælir nethæð.

15 mín. fyrir leik: Fyrirliðar mæta í hlutkesti og staðfesta leikmannalista.

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

- Ath. Að í þessum leikjum þá flautar dómari ekki þegar skipt er um smass í 4 og smass í 2. Þjálfarar og leikmenn reyna að miða við 3 mínútur á hvorri hlið
- Síðustu 3 mínútur í upphotun er skipt á milli liða. Hvort lið fær 90 sek til að nýta allan völlinn í uppgjafir á meðan hitt liðið fer útaf velli á meðn.

13 mín. fyrir leik: Þjálfarar skila inn sendiröðum.

4 mín. fyrir leik: Formlegri upphitun lýkur og liðin undirbúa sig fyrir leik.

3 mín. fyrir leik – valfrjálst: Ef leikmannakynning er notuð eru liðin kynnt til leiks.

2 mín. fyrir leik – valfrjálst: Dómarar og byrjunarlið kynnt.

Á settum leiktíma: Leikur hefst.

Eftir leik

❑ Ritari klárar rafræna leikskýrslu.

❑ Fyrirliðar beggja liða staðfesta/skrifa undir skýrsluna.

❑ Dómari staðfestir/skrifar undir skýrsluna.

❑ Athugasemdir eða mótmæli eru aðeins skráð samkvæmt gildandi reglum um slíkar athugasemdir í leik.

❑ Leikskýrslan er send inn og dómari bíður þar til staðfest hefur verið að henni hafi verið hlaðið upp í mótakerfið.

❑ **Valfrjálst:** Kynnir tilkynnir úrslit leiksins og tónlist má vera í gangi á meðan liðin ganga frá velli.

❑ **Valfrjálst:** Félög skrifa umfjöllun og setja á sína heimasíðu og senda inn til fjölmiðla ásamt mynd í skýrri upplausn.

❑ Heimalið gengur frá keppnisvelli og búnaði.

Handrit fyrir kynna í Deildarbikar

14 mín fyrir leik. Á meðan upphitun stendur má (ekki nauðsynlegt) kynna leikmannalista beggja liða. Ávallt skal byrja á að kynna gestaliðið.

4 mín fyrir leik flauta dómarar og leikmenn fara út af vellinum.

3,5 mín fyrir leik raða lið sér á endalínu síns vallarhelmings.

Kynna skal deildina og hvaða lið eru að mætast

Dæmi: Góðan daginn og verið velkomin í íþróttahúsið _____ þar sem lið _____(gestalið)___ mætir heimaliði _____ í Deildarbikar kvenna/karla.

Lið fara svo að neti og heilsast.

2 mín fyrir leik (strax í framhaldi) eru dómarar kynntir

Dæmi: Aðaldómari leiksins er _____ og aðstoðardómari _____.

1,5 mín fyrir leik er byrjunarliðin kynnt ásamt þjálfara (gestalið fyrst).

Við kynnum til leiks byrjunarlið ____(gestalið)_____ númer xx _(nafn)___...,númer xx__(nafn)___.... og frelsingi númer xx __(nafn)__. Þjálfari __(gestalið)_____ er ___(nafn)____.

Svo sama fyrir heimaliðið.

Góða skemmtun!

Kynnar skulu einnig á meðan leik stendur:

- Tilkynna hver tók leikhlé og í hver staðan er þegar leikhlé er tekið.
    - *Dæmi: _(lið)___tekur leikhlé í stöðunni x:x (alltaf segja fyrst stig þess liðs sem tekur leikhléið).*
- Kynna skiptingar með nafni og númerum leikmanna sem skipta.
    - Dæmi: _(lið)___ gerir skiptingu í stöðunni x:x. Leikmaður númer xx ___(nafn)___ kemur inn á fyrir leikmann númer xx___(nafn)____.
- Tilkynna sigurvegara og stöðu í lok hverrar hrinu og í lok leiks.
    - Dæmi _(lið)___ vinnur hrinuna x:x og leiðir leikinn x:x.