

Til deg som skal jobbe i banesekretariat

Ansvarlig Banesekretariat er Rune F. Sommer (926 91 632)

1. Møt opp i god tid, og se gjerne et par kamper hvis mulig før din egen vakt for å lære.

Pass på at dere har dette utstyret:

(Førstevakt i banesek. i Håkons og Kristins Hall har ansvar for å ta med seg utstyret fra hovedsekretariatet hver morgen. I øvrige haller ordner hallansvarlig utstyr).

Nettbrett, lader og nødlader – pass på at du får med brettet som er merket med din bane. Brukes til å rapportere resultater og for å se spillelister (Cup Manager Admin app), samt informasjon (Lillehammer-cup app). Informasjon om nettverk og evt. nettverkskode på eget ark ved behov.

Vester – i tilfellet begge lagene har like drakter, bruker bortelaget vester.

Baller – Det skal hele tiden være 2 baller, en kampball og en reserveball som ligger i sekretariatet.

Stoppeklokke – sekretariat har ansvaret for å ta tiden på alle kampene, og passe tiden under utvisningene. Stoppeklokke bør brukes i tillegg til hall/bane-klokken som backup.

Horn – brukes til å varsle kampstart og kampslutt dersom varsling på hall/bane-klokke ikke fungerer.

Reglement – for å ha oversikt over hvilke regler som gjelder under turneringen.

Papir og penn – greit å ha til notering underveis. F. eks. tidspunkt for utvisninger.

De siste årene har vi brukt en telefon til rapportering av resultat, målscorer etc. Denne er kuttet ut i år. Resultater registreres på nettbrettet etter kampslutt. Se detaljer i punkt 4.

Dommerkort benyttes ikke. Det skrives heller ikke ut kamplister. Disse finner du på nettbrettet.

2. Gjennomføring av kamp

- Sjekk kamplisten på CupManager-appen. Se hvilke lag som skal spille og hvilken årsklasse de hører til. Kontroller at opplysningene stemmer med fremmøtte lag.
- Pass på at lagene setter seg på riktig sted. Bortelag og hjemmelag skal være merket på hver side av sekretariatet. Det er maks 12 spillere og 2 lagledere på benken under kampen.
- Pass på at begge lag er klare til kampstart, det er 1 min mellom hver kamp og et veldig tett kampprogram. Kampen er tapt hvis man ikke er klar ved riktig oppstartstidspunkt. Har i utgangspunktet ikke tid å vente. Registrer walk-over på appen hvis et lag ikke møter. Se pkt. 4 for mer info.
- Sjekk at dommeren er klar. Ved behov må dommer minnes på det tette programmet slik at man kommer i gang så raskt som mulig.
- Kampen blåses i gang av dommer og dere starter klokken. Digital bane/hall-klokke med resultatvisning skal være tilgjengelig på alle baner.
- G19 og J19 spiller i 19 minutter. Øvrige klasser spiller i 14 minutter. Egne regler for finalene søndag.
- Register mål på tavle i hallen. Manuell flip-over finnes i reserve hvis elektronisk tavle svikter.

FORTSETTER PÅ BAKSIDEN

- Viktig å følge nøye med på kampen, passe på at laglederne holder seg på henvist plass, og at det ikke er for mange spillere på banen. Det er banesekretariatets ansvar at kampene gjennomføres uten problemer.
- Ved utvisninger, pass på tiden. Viktig at laget som får kort ikke setter inn spillere for tidlig:
 - Gult kort: 1 minutt (spilleren kan komme inn igjen etter utvisning)
 - Rødt kort: 3 minutter (spiller går rett i garderobe/tribune og får ikke spille videre).
- Gule og røde kort kan dessverre ikke registreres på app. Her må det sendes sms via egen mobil til resultatservice på tlf. 90 86 65 90. Trenger ikke å gjøre dette umiddelbart. Ta det når ledig tid. **SMS skal skrives slik: Gult kort: Kampnr + GK (for Gult Kort) + hjemme/bortelag og draktnr. F. eks. 2201444 GK H7 (gult kort til spiller nr 7 på hjemmelag). Evt. RK for rødt kort og B for bortelag. F. eks. 2201444 RK B7 (rødt kort til spiller nr 7 på bortelag).**
- Ved kampslutt blåser dere i hornet, og stopper kampen på resultatavlen. Be dommeren godkjenne resultatet og legg det inn på app på nettbrettet. Se pkt. 4.
- Hvis appen ikke fungerer normalt skal resultat rapporteres inn manuelt. Du sender da sms via din egen mobil til resultatservice på 90 86 65 90. **SMS skal skrives slik: Kampnummer + mål_hjemmelag + mål_bortelag. Eksempel: 21010116 5-2**

3. Rutine etter siste kamp hver dag:

Kristins og Håkons Hall: Ta med nettbrettet inkl. lader og nødlader til hovedsekretariatet. Baller, vester, horn etc. kan stå ved banen.

Øvrige haller: Hallansvarlig har ansvar for utstyret og setter nettbrett på lading.

4. Bruk av Cup Manager Admin-app (resultatrapportering og spillelister)

- Dersom du ikke logges på automatisk står kode på nettbrettet.
- Velg Lillehammer-cup
- Trykk Results og sjekk at riktig bane kommer opp. Appen er satt opp for hver enkelt bane.
- Kampliste for din bane den aktuelle dagen kommer opp
- Trykk på den øverste kampen
- Når kampen er slutt legges riktig resultat inn og du går videre til neste kamp
- Er mulig å endre på et bekreftet resultat ved å trykke på rødt kryss ved siden av "Finished". Endre resultat og bekreft på nytt.
- Blir det en walk-over legger du inn resultat 3-0 til laget som vinner (som oftest fordi motstander ikke møter). Trykk også på ruten "Walkover" under resultatfeltet.
- I sluttspillkamper som ender med straffekonk legges resultat etter straffer inn. F. eks. kampen ender 2-2 etter ordinær tid. Hjemmelaget scorer på 3 straffer og bortelaget på 2. Resultat legges da inn med 5-4 til hjemmelaget.
- Spillelister kan sjekkes i appen. I stedet for "Results" velger du "Speaker". Lister for lagene som spiller kommer da opp.