



Arrangera tävling – Lathund

Här följer en liten lathund om allt man kan tänka på när man arrangerar en av distriktets tävlingar/sammandrag. Mycket av nedanstående är baserat på erfarenheter under senare år.

I god tid före tävlingen:

Boka med fritidskontoret i god tid. Det brukar vara lättast att vara först innan de andra idrotterna tar sitt. När tävlingen börjar närma sig är det bra att **kolla om bokningen verkligen är OK**, så vi inte står där med dubbelbokad hall.

Hur är det med **materiel i hallen**? Finns fungerande stolpar/nät? Övrig materiel som behövs, resultattavlor, antenner, protokoll (vilken typ), pennor, visselpipor, mätsticka el dyl för kontroll av näthöjd. Matchbollar??

Utse också redan nu en liten organisation för själva tävlingen. Vem/vilka finns i sekretariatet under dagen? Det krävs att det är någon som inte deltar i spelet/domarskapet. Var kan vi ha sekretariatet i hallen? Vem kan ordna en liten **kiosk** (föräldrar)?

Skicka egen inbjudan till Tävlingsledningen för vidare befordran till klubbarna senast 2 veckor före tävlingen. Skriv på inbjudan namn på kontaktperson med mobilnummer, vägbeskrivning till hallen, anmälningsadress och hälsa välkomna.

Just före tävlingen:

Dagarna före tävlingen kontrollerar du ovanstående. Framförallt måste du **organisera sekretariatet** då om du inte gjort det innan. Då har du också fått in anmälan från deltagande lag och arbetet med lottningen börjar.

När du gör spelschema kan du tänka på enkla saker som att fler grupper med få lag ger färre matcher än få grupper med många lag. En **3-lagsgrupp kräver 3 matcher, en 4-lagsgrupp kräver 6 matcher och 5-lagsgrupp kräver 10 matcher** innan alla har mött alla i gruppen. 4 lag i gruppen blir $4 \times 3/2 = 6$, 5 lag ger $5 \times 4/2 = 10$ osv. **Glöm inte heller seedningen** av lag: aktuell serieplaceringen avgör seedningen.

På detta sätt blir det jämna grupper och det blir mera rättvist kring sluttabeln. **Saknar du lottningsmallar tar du kontakt med Tävlingsledningen.**

Planera spelprogrammet på ett sådant sätt att tävlingen blir färdigspelad på eftermiddagen. **Framemot 4-tiden bör tävlingen senast vara slut.** Om du får **många matcher** kan du kanske **spela 2 set/match** eller till och med **börja vid 5-5**. Fundera också om du skall göra skillnader i detta mellan gruppspel och slutspel.

Om du får grupper med olika antal lag kan du redan nu fundera på att låta gruppen med många lag spela parallellt på 2 banor i första omgången så minskar du väntetiden inför slutspelet.

Vis av erfarenheter bör du också **ha beredskap för att lag får förhinder** och inte dyker upp till tävlingen. Det är bra att ha alternativt spelprogram med sig för t ex spel med ett lag mindre än anmälda. På det sättet slipper du på tävlingsdagens morgon göra om hela programmet från början med tidsspillan som följd.

Bestäm tid med dina medarbetare tidigt på tävlingsdagens morgon så ni hinner **"duka upp" inför tävlingen innan alla lagen** kommit på plats.

Tävlingsdagen:

Kom i god tid! Börja med omklädningsrummen, fördela lagen någorlunda jämnt med lagnamn på dörrarna. Du som är tävlingsledare sätter dina kompisar i arbete med att sätta upp nät, antenner, domarstolar, visselpipor till förste- och andre domare, resultattavlor, sekreterarbord?

Näthöjder i cm:

Klass	Herr/Dam
Senior	243/224
U 20	243/224
U 18	235/218
U 16	224/210
4-manna, level 6-7	210 för alla
4-manna, level 4-5	200 för alla
Kidsvolley, level 1-3	200 för alla

Under tiden plockar du i ordning sekretariatet, ser till att protokollens huvud är ifyllda och sorterade.

Sätt upp tävlingschema på väl synlig plats gärna en bit från sekretariatet så får du vara ifred senare.

Hur är det med *hallens dispenser?* Om *inget friområde* finns vid baslinjen måste ni *tejpa upp* en linje för serve. Vi skall inte stå och balansera på ett ben (man får ha en fot innanför) så som det ibland blir. Markera en ny linje cirka 2 meter från närmsta hinder som sedan gäller som servelinje. Ibland finns ingen *mittlinje* under nät markerad på alla planer, tejpa i så fall.

När lagen anländer ser du till att ligga ett steg före hela tiden och "prickar av" allteftersom de kommer.

Kräv in spelklarlistor från lagen. Kontrollera spelklarlistorna. *Ej spelklara spelare* redovisas i rapporten som du skickar till Tävlingsledningen efter tävlingen.

PASSA TIDER! Har du i inbjudan meddelat att tävlingen skall börja klockan 9.00 bör informationen vara gjord före. *Samla gärna alla lagledare* och gå igenom poängräknig, ev servelinje, när pauser skall ske, undringar kring funktionärens agerande och protokoll samt annat som alla bör veta. Bestäm också vid en eventuell information starttid för första matchen. *Se till att matcherna startar i utsatt tid.*

Dela gärna ut spelprogram till de deltagande lagen.

När första matcherna är igång kan du luta dig tillbaka och njuta av dina goda förberedelser men ganska snart måste du blicka framåt.

Vad händer nästa omgång, vem spelar och vilka funktionerar?

Med god framförhållning kommer ditt tidsschema att hålla. *Anteckna resultat efter varje match* på spelprogrammet som du satt upp. Se också till att sekretariatet hela tiden är bemannat.

När gruppspelen börjar lida mot sitt slut skall du *förbereda slutspelet*. Redan tidigt kan du se vilka lag som skall mötas. Om du *riskerar bollräkning* i någon grupp kan du vara förberedd genom att *tidigt räkna bollarna i färdigspelade matcher* och sedan endast addera sista matchens resultat. Då kommer slutspelet snabbt igång.

När slutspelet är avslutat är det viktigt för dig att samla ihop resultat och spelarlistor med de anteckningar som du gjort över icke spelklara spelare.

Dina medhjälpare rensar hallen och hjälps åt att se till att *inget blir kvarglömt*.

Efter tävlingen

Resultaten tillsammans med *rapporten skickas snarast till tävlingssektorn* efter tävlingen, helst samma dag för vidare befordran till klubbar och tidningar. I rapporten får du *gärna anteckna dina egna synpunkter* om vad som gått bra eller mindre bra under tävlingen och *du måste anteckna icke spelklara spelare*. *Kontrollera gärna senare på webben att resultaten är de rätta*