



## Roller och ansvar BTU11

**Istränare** – Planerar och leder is- och fysträning samt teori utifrån föreningens och lagets riktlinjer. Utgår ifrån säsongspanering och övningar som finns i lagets övningsbank. Planerar och anordnar matchsammandrag och cuper, vid matcher kan det ingå att vara både ledare och domare. För mer specifika riktlinjer för ledare se dokument "Säsongspanering och filosofi BTU11". Ansvar:

- Mattias Carlsson
- Per Utterström
- Petter Eriksson
- Johan Grimstahl
- Jakob Gunler
- Elisabeth Holm-Säker
- John Hurtig

**Fysansvarig** - Ansvarar för lagets fysträning, oftast i anslutning till ett ispass, längd ca 20-30 min. Fokus på koordination, balans och styrka med egen kroppsvikt. Ansvar:

- Jakob Gunler
- Johan Grimstahl

**Målvaktsansvarig** – Är med på specifika målvaktsträningar och följer upp och påminner lagets målvakter om hur de kan utvecklas. Ansvar:

- John Hurtig

**Lagledare** – Sköter det administrativa kring laget som t.ex. försäljning och kommunikation till spelare, ledare och föräldrar via lagets hemsida på [www.laget.se](http://www.laget.se). Ansvar:

- Per-Johan Lönnqvist

**Materialförvaltare** – Hjälper till med att slipa spelarnas skridskor och tar hand om lagets materialväska mm, finns tillgänglig vid träning och match. Ansvar:

- John Hurtig
- Dan Enbom

**Kassör** – Ansvarar för lagets ekonomi och lagkassa. Ansvar:

- Petter Eriksson

**Sponsoransvarig** - Sköter kontakter och avtal kring sponsring av laget.

- Per Utterström

**Föräldrar** – Skjutsar spelare till och från lagets aktiviteter, förser spelare med komplett utrustning (för detaljer se dokument Spelarmaterial & utrustning) och tvättar utrustning och tröjor vid behov. Föräldrar ser också till att inte närvara i båset under träning eller match för att låta laget och spelarna fokusera fullt ut på sin uppgift. För mer tips och råd se Svenska ishockeyförbundets Föräldrafolder. Vid seriesammandrag och eventuellt egna cuper måste föräldrar också vara beredda att ställa upp på att baka och sälja fika m.m.