

Skellefteå loorball Cup

Speaker och sekretariat

Skellefteå Floorball Cup är Skellefteås största årligen återkommande idrottsevenemang.

2025 deltar 150 lag, varav 53 utifrån Skellefteå kommun, varav 15 från Finland. Skellefteå Floorball Cup arrangeras av Skellefteå FBC, Skellefteå IBK, Skellefteå IBS och Clemensnäs IF.



Vår Cup!

Glädje & stolthet över att göra detta rekordstora arrangemang tillsammans för och med så många.



Värdskap!

Bemötandet och det lösningsorienterade tillvägagångssättet gentemot deltagare och besökare, inte minst alla utifrån Skellefteå och utifrån Sverige.



Försäljning!

Varenda liten försäljning vi lyckas med under genomförandet kommer sammantaget att göra stor skillnad för vårt ekonomiska slutresultat = nettot till varje förening som kommer att kunna delas ut.

Speaker

6 min innan matchstart:

- Speaker läser inför match: ***Skellefteå Floorball Cup har glädjen att hälsa spelare, domare och publik välkomna till match.***
- Speaker läser inför match: ***Skellefteå Floorball Cup presenteras i samarbete med Skellefteå kommun, Sparbanken Nord och Coop.***
- Speaker presenterar aktuell match med klass/lag och läser inför match upp laguppställningarna, exempelvis:
Dagens match spelas i klassen P11 mellan hemmalaget Sörböle och gästande Norrböle. Norrböle ställer upp med följande lag ... Sörböle ställer upp med följande lag ...

Under match:

- **Mål:** Speaker kommunicerar händelser under match, exempelvis:
– ***15.25 i första perioden tar Sörböle ledningen med 1–0. Genom nr. 12 Håkan Boström, assisterad av nr. 10 Per Oskarsson.***
– ***17.00 i den andra perioden utökar Sörböle till 2–0 ... 18.00 i andra perioden reducerar Norrböle till 1–2 ... 19.45 kvitterar Norrböle till 2–2 genom mål av nr. 3 ... assisterad av nr. 6 ...***
- **Utvisning:** Speaker kommunicerar, exempelvis: ***Spelare nr. 32 i Sörböle Sanna Östman utvisas 2 minuter för slag, tiden 8:22.***
- Speaker påminner minst en gång i samband med varje match om möjligheten att handla i kiosken på arenan, äta måltider i restaurangen på Balder och köpa lotter med chans att vinna fina priser (se separat dokument i arenapärmen med prislista etc).

Musik

Spela musik på uppvärmning, inför matchstart tills dess att matchen är igång. Har ni möjlighet att spela mållåtar gör ni det också. Man får definitivt spela vid varje avbrott (när domaren blåser). Inget krav men det ger en levande och pulserande atmosfär i matchen. Spela vilken musik du vill med vetskapen om att du representerar SFBC. Alltså inget direkt stötande såklart. Nedan finner du exempel på användbar musik:

SFBC-spellista (Spotify: Skellefteå Floorball Cup): https://open.spotify.com/playlist/7elyVFKWl5qyiU9qoluQpH?si=6NMfW6iRSFCBuWYo_qBntg&pi=e-BX-t2N23QjWf

SFBC-mållåtar (Spotify: Mållåtar): https://open.spotify.com/playlist/7Bn36E0dFT3Bo0UFHw3qHJ?si=q9D_rSJHT-O8-BXILT2kpg&pi=e-nfZM8-zlQqu5

Ovan instruktioner är en guide och inget "facit". Vill du vara speaker på ett annat sätt – var det! Kom bara ihåg att hålla en god ton (du representerar SFBC), och försök på bästa sätt bidra till en trevlig upplevelse för såväl tävlande lag som åskådare.

Liverapportering Cupmanager

- Ladda ner appen **CupManagerAdmin** 
Access Code till cupen är **Q63A5K**
- När du angett den koden så klickar du på **Results**, då kommer du vidare till våra arenor, du väljer den arenan du ska rapportera för.
Där kommer du in till alla matcher som ligger på den aktuella dagen, klicka dig vidare till aktuell match, **Start game**.
- Klicka i alla spelare i hemmalaget och välj **Confirm** längst upp, sen gör du samma med bortalaget.
Efter det så kan du starta matchen genom att trycka på **Start game**.
- Då kommer sidan att se ut enligt följande:

← Back

Game 123456789

HOME-TEAM

Timeout

TO

10. Player Home 1

11. Player Home 2

12. Player Home 3

Unknown player

0 - 0

Period 1

Pause game!

Score

Make goal

Penalties

2 min5 min

2+10

Match penalty

AWAY-TEAM

Timeout

TO

10. Player Away 1

11. Player Away 2

12. Player Away 3

Unknown player

- För att rapportera ett mål tryck på **Make goal** efter det så väljer du spelaren i listan som gjorde målet.
Skulle spelaren saknas i listan så välj **Unknown player**.
Direkt du valt målskytt så kommer du direkt till att välja vem som får assist. Välj spelaren direkt, är målet utan assist så välj **No assist** (se bild på nästa sida).

Back

Game 123456789

HOME-TEAM

Timeout

10. Player Home 1

11. Player Home 2

12. Player Home 3

Unknown player

0 - 0

Period 1

00'08

Pause game!

Score

Make goal

Scorer:

Player Home 1

Choose an assist

No assist

AWAY-TEAM

Timeout

10. Player Away 1

11. Player Away 2

12. Player Away 3

Unknown player

- Vid utvisningar så gör likadant, välj ex **2 min** och sen väljer du spelaren.
Om du trycker på **Pause game** så kommer du vidare och kan avsluta period 1, när nästa period startar väljer du **Start period 2**. När matchen är slut så kollar du att den är korrekt rapporterad och sen trycker du **Pause game** och sen **End Game**.

Då är du klar med denna match.

Matchprotokoll

- Utskrivna matchprotokoll finns i arenapärmen.

På det skriver ni in alla händelser under själva matchen för båda lagen, precis som vid vilken match som helst. Exempelvis:

	Per	Tid	Nr	Mål	Pass	Utv	Kod
Mål	1	02:32	H9	1-0	H27		
Utvisning	2	03:47	B14			U2	101
	Period?	När?	Vem? Målskytt först, "H" för Hemmalag		Pass? Passare "H" för Hemmalag		
	Period?	När?	Vem blev utvisad? "B" för Bortalag			Utv hur många minuter?	Utv. kod?

- Man skriver alltså först in vilken period det är, sedan tiden på matchuret, numret på spelaren (med ett H före på hemmalagets spelare och ett B före om det är en bortalagsspelare), och slutligen mål eller utvisning (ev kod för den sistnämnda)
- Protokollförare kontrollerar att båda lagen fyllt i matchprotokollet före match och att domare signerar efter match.
- Räkna publik och fyll i publiksiffran (vid varje match).
- Protokollförare sätter in det färdiga matchprotokollet i arenapärmen.
- Städa undan, håll rent och snyggt i hallen och runt sek.
- Du kan gå av ditt arbetspass först när ersättare är på plats.

All viktig information och löpande resultatrapportering finns på hemsidan:
www.skellefteafootballcup.se

OBS! Speaker/protokollförare utser gemensamt matchens glädjespridare och kommunicerar vinnaren bland spelarna i båda lagen och delar ut priset till vederbörande som finns i sekretariatet. Priset ska helst gå till någon som har gjort något roligt under matchen.



Vid frågor eller funderingar ring Sekretariatansvarig 070 29 22 748 (Benjamin Åkerlund).