

Arrangementshåndbok

OSI Volleyball – Kamper i øvre divisjoner

1. versjon

1 Innledning	3
2 Til deg som er kampansvarlig	3
3 I forkant av arrangementet	4
4 Rollefordeling	4
5 Kommentator	5
5.1 Hvordan skal det kommenteres under kamp	5
6 Opprigg	6
7 Hvordan det skal rigges	7
7.1 Scoreboard	7
7.2 Musikk	7
8 Sekretariat	9
8.1 Escoresheet	9
8.2 Datavolley	9
8.3 Scoreboard	9
8.4 Poengtavle	10
9 Balltrillere	10
10 Mopper	10
11 Kiosk	10
12 Musikk og speaker	11
12.1 Musikk	11
12.2 Speaker	11
12.2.1 Mal for hva speakeren skal si	11
13 Streaming	12
14 Nedrigg	12

1 Innledning

Intensjonen med denne håndboka er å gjøre det mer oversiktlig hva som er den enkeltes arbeidsoppgave ved funking av våre arrangementer i Domus Athletica. I løpet av en sesong arrangerer vi omtrent 30 seriekamper, som krever en del dugnad. Erfaringsmessig er det mange som er litt uklare på hva som er deres oppgaver, så målet med dette skrivet er å gjøre det lettere å funke. Spørsmål om funking eller denne håndboka kan rettes til arrangementsansvarlig i OSI Volleyball på mail: arrangement@volley.osi.no.

2 Til deg som er kampansvarlig

Det vil alltid være en fra styret som er kampansvarlig. Hvem dette er skal det bli gitt informasjon om til dugnadsansvarlige i forkant av funking. Alle skal komme en time før kampstart, inkludert deg, og det er derfor greit å benytte seg av den gode tiden du har. Sjekk at alt fungerer, som mikrofon osv, slik at dette ikke sjekkes noen minutter før kampstart, og eventuelt risikerer å utsette kampstart. Få hjelp til det som eventuelt ikke fungerer som det skal i god tid, slik at kampene kan starte etter planen.

Som kampansvarlig er det viktig at du kan de forskjellige rollene og kan hjelpe lag med funking. Du blir den personen alle kontakter dersom det er noe som ikke fungerer som det skal, dersom noen lurte på noe, og dersom noe mangler. Derfor vil det lønne seg å ha forberedt seg godt. Her kommer en liste med ting du som kampansvarlig bør tenke på før du har dratt til hallen.

- Husk å skrive ut alt i mappen: Til deg som er kampansvarlig
- Husk å tenke slik som bortelaget tenker. "Hva er det fint om arrangøren har fikset før du kommer, og hva forventer du at arrangøren har fikset?" For det er nå du som er arrangør.
- Er det helt krise, og du ikke får tak i kampansvarlig, ta kontakt med Kåre Martin Aurmo Haugen, Herman Palm, Elise Sør Dahl eller Maren Mansika for hjelp, alle har god kontroll på det meste og har arrangert et par kamper tidligere. Bedre å spørre de om et par ting for mye, enn en ting for lite. Alle vil bare at serierunden skal være så bra som overhodet mulig, så spør om det du lurte på.

- Funkelagene blir påminnet dugnad dagen før kamp, så her regner jeg med at 99% stiller opp til dugnad, så dette slipper dere tenke på. Still i OSI-genser og ta med litt godt humør, så går det nok veldig bra!

3 I forkant av arrangementet

For at vi skal unngå at lag glemmer å møte til funking, blir de minnet på om dette senest 4 dager før kamp ved at det gis beskjed til dugnadsansvarlig på de respektive funkelagene. SoMe-ansvarlig i styret har ansvar for å lage arrangement på Facebook som publiseres senest en uke før kampene.

4 Rollefordeling

Denne sesongen vil det være tre lag som funker hver hjemmekamp, og arbeidsoppgavene til de tre funkelaga er som følger:

A: DataVolley (2 trengs her hvis de som gjør dette er nye), Escore, Speaker¹/Musikk, Streaming (+1 kommentator²).

B: Fire balltrillere.

C: Poengtavle (både flipper og Scoreboard), Kiosk x2, Mopper. En av disse baker også kake.

Dette betyr at alle funkelag stiller med 4 personer i hallen. Oppmøte for alle funkelag er 60 min før kampstart! Funkelag C stiller med en kake dersom de funker første kampen den dagen. Ved n kamper gir dette n kaker. Les mer om hva de ulike oppgavene innebærer i kapittelene 7-12.

Ved serierunder der det spilles både herre og damekamp, er funkelag A ansvarlige for å stille nettet mellom kampene.

¹ Bare dersom våre faste speakere ikke kan. Dette vet kampansvarlig.

² Bare dersom våre faste kommentatorer ikke kan. Dette vet kampansvarlig.

5 Kommentator

Funkelag A stiller med en kommentator til elitekamper (H1), de gangene det ikke stiller noen fra kommentatorgruppa. Det er et krav fra TV2 med kommentatorer, og det må derfor følges.

Vi ønsker selvfølgelig at kommentatorgruppa tar alle kampene, men dersom det ikke er mulig vil funkelag A stille med en kommentator. Om de trenger å stille, vil dette bli gitt beskjed om.

5.1 Hvordan skal det kommenteres under kamp

Det kan være greit å huske på følgende:

Spør deg selv, når du har sett sportsarrangementer på tv med kommentatorer, hva er det de gjør bra? Hva kan jeg ta med meg når jeg skal kommentere? Alle har sett sport på tv, slik at man har et grunnlag. Det trenger ikke være volleyball, men det er klart at det hjelper å ha sett litt av det også.

- Vær forberedt. Se gjennom laglister og les stats fra tidligere kamper som et minimum.
- Vær engasjert for spillet, ikke laget.
- Bruk sunn fornuft
- Spør deg selv, hva ønsker jeg å vite hvis jeg ser på en kamp på tv.
- Det gjør ingenting om man sier feil av og til. Tør og drite deg litt ut, hva er det verste som kan skje?
- Gjør ditt beste og ha det gøy!

Prøv å innfri det du selv hadde forventet av en kommentator, hvis du satt hjemme og så kamp på tv.

Et par konkrete ting som er greit å ha med seg som man kan si litt om:

- Hvilke lag spiller
- Form
- Skader
- Nøkkelspillere
- Tabellsituasjon
- Tidligere oppgjør

6 Opprigg

Funkelagene er ansvarlige for opprigg. Rollene er slike:

Funkelag A:

- Oppsett av nett og dommerstol i rett høyde.
- Hente bord til sekretariat. Disse finnes også på lager A
- Rigge opp utstyr for musikkansvarlig, speaker, statistikkfører, m.m.
- Hente oppstillingslapper og poengtavle fra kampbaggen på messaninen og baller på ballrommet.
- Rigge til stream og kommentatorboks. Instrukser finner dere i klubbhåndboka. Eller fysisk på messaninen.

Funkelag B:

- Hente ut stoler. 9 stoler på hver benk, og fire til sekretariatet.
Disse finner du i lager A
- Hent vant/gjerde som er i lager B. Vante brukes ikke på langsiden hvis tribunen er ute.
- Plassere stoler langs langveggen med tribunene når vi ikke tar ut tribunene. dette vet kampansvarlig.
- Gjøre klar to søppelsekker bak vær av lagbenkene. Søppelstativ finnes på lager A, og søppelsekker i mesaninen.

Funkelag C:

- Sette opp bord for kiosken, enten nede hvis tribunen er ute eller oppe hvis vi ikke har tribunen ute.
- Koke kaffe/sette ut varer
- Henge opp meny/prisliste

Alt dette skal være gjort senest 45 minutter før kampstart.

7 Hvordan det skal rigges

Vant på begge kortsider og på langsiden borte fra benkene, droppes på langsiden hvis man har tribuner. Vantene skal minst tre meter fra sidelinjen og sju meter fra baklinjen. **Ni stoler** utgjør en "lagbenk". Stolen nærmest nettet skal starte ved tremeter linjen. Sekretariatsbordet skal ha plass til fire personer. Det skal være fire stoler, en mopper og en håndduk ved bordet. Mopper fås i resepsjonen på SIO, håndklær i kampbag. Ett bord til bak sekretariats bordet til speaker/DJ. Rigg opp musikkanlegg bak sekretariatet, se hvordan på punkt 12 "Musikk og speaker". Fire kampballer hentes fra lageret og settes på bordet i sekretariatet. Dommerstol rigges opp. Bord for DataVolley/statistikk rigges til bak vantene på den ene kortsiden. Oppstillingslapper, PC, lader, og penner legges på sekretariatsbordet i god tid før kampstart. En ferdig rigget hall skal se omtrent ut som vist på figur 1.

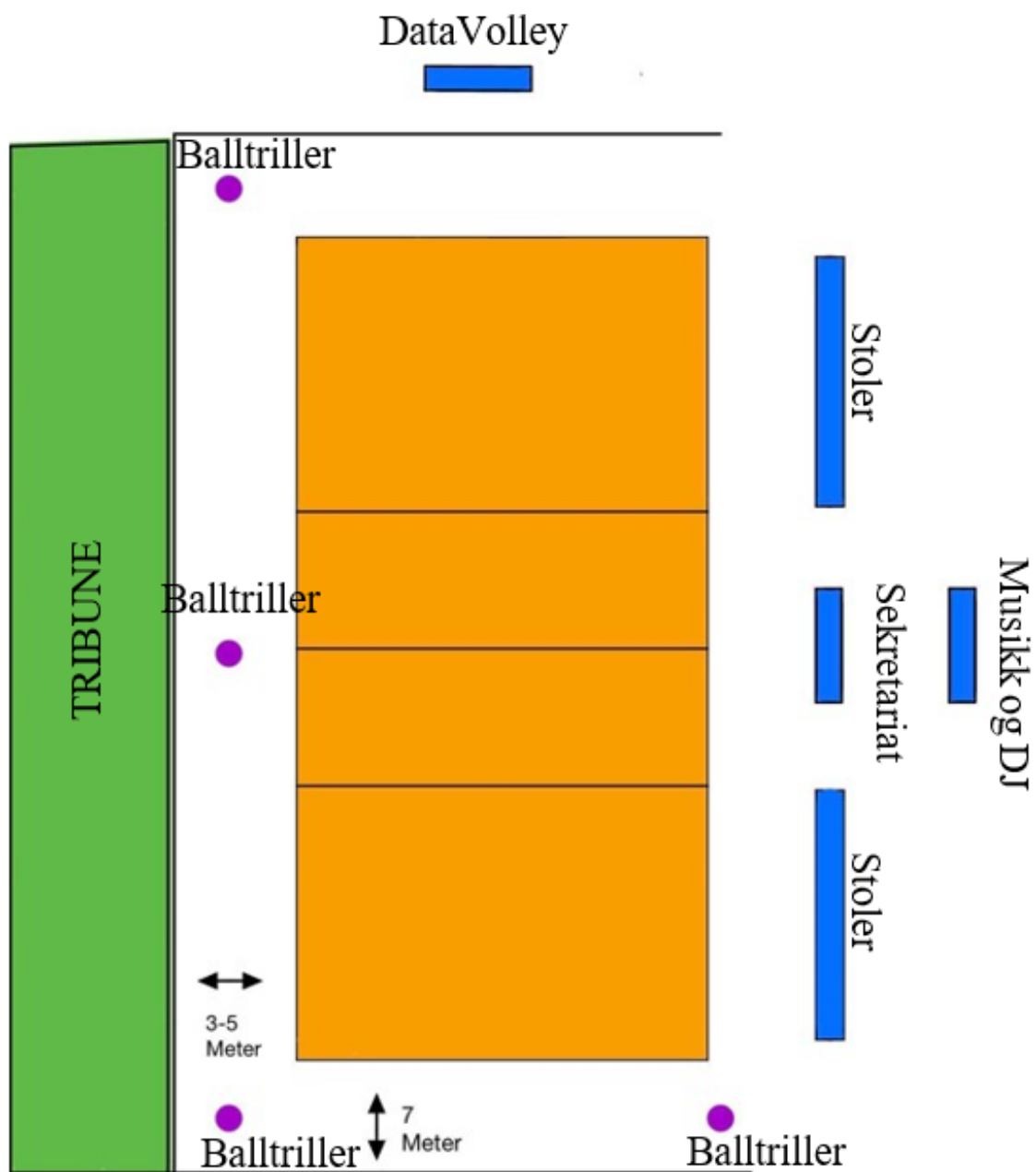
7.1 Scoreboard

Ligger oppå skap i lager B. Koble i ledning for å ha strøm og skru på ved å holde inne "Start" i 3 sekunder.

- Velg Volley-ball -> «Ok»
- Velg det første alternativet <1: 5x25pts 30sec > -> «Ok»

7.2 Musikk

Sett minijack i maskin eller telefon. Slå på de to største boksene (mikser og forsterker). Åpne Spotify e.l. etter ledningen er satt i. Start musikken. Juster volumet etter behov på den mellomste boksen.



Figur 1: Slik skal det se ut når alt er på plass.

8 Sekretariat

8.1 Escoresheet

Escoresheet føres på datamaskin. Maskinen ligger i kampbaggen på messaninen. Passordet til maskinen er oppgitt. Man bruker appen Escoresheet NVBF, som ligger på skrivebordet til maskinen. Selve føringen av kampskjema skal være idiotsikkert. En god sekretær jobber selvstendig og effektivt, men det er viktig å gi beskjed til 2.dommer med en gang dersom du mistenker at noe er feil.

8.2 Datavolley

DataVolley er et statistikkprogram som skal føres på alle kamper i øvre divisjoner. Dette er kanskje den mest krevende oppgaven da man må ha god volleyballkunnskap og -forståelse. Man må også forberede seg på forhånd da man må jobbe raskt og effektivt. Øvelse gjør mester, ingen får det til perfekt første gang! I starten kan det være lurt å ha noen ved siden av seg som snakker flytende datavolleyspråk som hjelper til. NB: Den som fører DataVolley må ha med egen datamaskin!

8.3 Scoreboard

Sjekk punkt 7.1 for hvordan man starter Scoreboarden.

Et lag er «Visitors» og et lag er «Home». Dette er standard gjennom hele kampen. Som vil si at det ene laget er borte- og det andre er hjemmelag. De bytter heller ikke side mellom settene.

OSI er alltid hjemmelag. Greit å vite at scoreboarden er speilvendt av tavla oppe hvis man sitter i sekretariatet.

Ved time-outer trykker man på «Time-out».

Etter kampslutt trykker man på knappen under «Off» og holder inne i 3 sekunder.

8.4 Poengtavle

En person har ansvar for å flippe poeng. Poengflipping er enkelt; Følg med på kampen hele tiden, gi poeng på riktig side, og dobbeltsjekk med jevne mellomrom med fører av Escoresheet at dere er på samme stilling.

9 Balltrillere

Hver kamp skal ha fire balltrillere. En i hvert hjørne, på utsiden av vantet. Det spilles med 4 baller i øvre divisjoner, til en hver tid er en ball i spill mens de tre som står i hjørnene holder en ball hver. Den fjerde står på midten og er ansvarlig for å distribuere baller til hver side³. Baller skal ikke trilles mellom balltrillere mens en ballveksling pågår. Balltrillere skal også bidra under den offisielle nettoppvarminga.

10 Mopper

Det skal være en mopper på hver kamp. Mopperen går kun inn på banen mellom sett, i timeout og når 2.dommer ber om det. I timeout går man raskt over banen på innsiden av tremeteren, ellers mopper man kun der 2.dommer ber om at det blir moppet. Hør med 2.dommer i forkant av kampen om når han ønsker at du mopper.

11 Kiosk

To personer har ansvar for kiosk. Vi tar ikke lenger cash, så kioskvarer betales via Vipps til "OSI Volleyball". Har man ikke koden på vipps, kan man søke opp OSI Volleyball på send eller scanne koden.

Kioskansvarlige begynner å rigge kiosken 60 min før kampstart. Rigges oppe ved tribunene. Sett på kaffe så fort som mulig (dommeren er glad i kaffe før kamp!)* Kiosken består av to bord. Sett frem salgsvare fra messaninen. Sett

³ Se figur

frem varene slik at det ser innbydende ut. Heng opp QR-kode-plakatene for vipps og menyen.

12 Musikk og speaker

12.1 Musikk

Personen som har ansvaret for musikken skruer denne på og av mellom hvert poeng. Når en ballveksling er over settes musikken på. Musikken stoppes igjen når 1.dommer tar ut armen for serve. Det skal også spilles musikk før kampstart og mellom settene.

12.2 Speaker

Personen som styrer musikken er i noen tilfeller også speaker (med mindre det er satt opp en annen speaker). Speakeren sin oppgave er å være informativ og skape engasjement. Speakeren trenger ikke å være helt upartisk, men noen krav stilles. Speakeren skal ikke:

- Kritisere dommeravgjørelser
- Være ufin mot motstanderlaget
- Være leder for heiagjengen

12.2.1 Mal for hva speakeren skal si

Fem minutt før kampstart stiller laga seg opp på rekke. Førstedommeren blåser lagene inn på banen, og speakeren begynner å snakke entusiastisk:

”Jeg vil på vegne av OSI Volleyball ønske hjertelig velkommen til kamp i Domus Athletica. Dagens motstander er <LAGNAVN>. Bortelaget har sin kaptein i spiller <NUMMER>, <NAVN>, og sin trener i <NAVN>. Så, på hjemmelaget OSI har vi kaptein i spiller <NUMMER>, <NAVN>, og trener <NAVN>. Dagens førstedommer er <NAVN>. Og dagens andredommer er <NAVN>. Vi ønsker lagene, dommerene og publikum en god kamp, og håper på mye bra volleyball her på Domus Athletica!”

Lagene går så av banen. På signal fra førstedommer (nesten med en gang!) begynner speaker å lese opp lagoppstillingen til lagene. Man leser bortelaget først, og man leser spillerene i stigende rekkefølge etter draktnummer. Liberoen blir alltid lest opp til slutt. Bruk stemningsfull bakgrunnsmusikk når hjemmelaget sine spillere presenteres. Underveis i kampen kan speaker snakke så mye han føler for selv. Den eneste restriksjonen er at speaker ikke kan snakke under ballveksling. Det vil si i intervallet fra dommer blåser for serv, til dommer blåser av ballvekslinga. Den som spiller musikk, må følge de samme kravene, og ikke spille musikk mens ballvekslinger pågår. Det er klart kjekkest for publikum med en aktiv speaker! Til slutt er det viktig å takke for kampen, til spillere, trenere, publikum og ikke minst alle lagene som har hatt funkeoppgaver under kampen.

13 Streaming

Streamingansvarlig og kommentatoren tar hovedansvar for at streamen er oppe og går som den skal. Blussvolley: Her velger du hva som skal være synlig for seer under streamen.

14 Nedrigg

Alle lag som har funket på dagens siste kamp skal bidra til nedrigging. Banen rigges ned, streamingutsyret skal rigges ned, kiosk ryddes, sekretariatet rigges ned, slå av scoreboard, søppel plukkes på tribunen/banen++. Forlat messaninen, tribunen og hallen slik du ønsker å finne den! **Det er viktig at ingen går før dette er i orden!**