Búnaður sem þarf að vera til staðar í heimaleikjum í blaki

- ❑ Keppnisvöllur.
  - Vel merktur með löglegum 5cm línum.
- ❑ Afmarkað keppnissvæði.
  - 6,5 m frá endalínu og 4,5 m frá hliðarlínu.
  - Notast skal við auglýsingaskilti, borða eða eitthvað sem ekki stafar hætta af.
- ❑ Löglegt keppnisnet og góðar antennur.
- ❑ Varanet og antennur til vara ef að búnaður skemmist í upphitun eða leik.
- ❑ Púðar utan um súlur og uppistöður.
- ❑ Viðurkenndur dómarastóll sem er varinn/fóðraður.
  - Dómari þarf að geta staðið með augnhæð 50cm fyrir ofan netbrún.
- ❑ Keppnisboltar (5-6 stk).
- ❑ A.m.k. tvær fullar boltakörfur fyrir upphitun.
- ❑ Búningsaðstaða fyrir heimalið, gestalið og dómara.
- ❑ Keppnislýsing í sal.
- ❑ Unbroken pop-up skilti í Unbrokendeildum.
  - Þarf að sjást í útsendingu þannig gott að hafa við ritaraborð.
- ❑ Línuvarðaflögg 2-4 stk.
- ❑ Spjaldtölvur fyrir dómara og festingar á súlur, helst 3 stk til að hafa eina til vara.
  - Spjaldtölvur á varamannabekkjum í Unbrokendeildum eru valkvæðar, en mælt er með þeim.
- ❑ Varamannabekkir og 2 stólar fyrir þjálfara hjá hvoru liði.
  - Merkja skal upphitunarreit fyrir aftan varamannabekk.
- ❑ Ritaraborð og stólar.

- ❑ Fartölva með e-scoresheet forriti og Adobe PDF reader.
    - Helst önnur til vara ef að sú fyrsta dettur út og þá er hægt að færa USB lykilinn yfir og halda áfram.
- ❑ USB lykill sem er alltaf í tölvu þegar e-scoresheet er í gangi.
- ❑ Sér nettenging fyrir blakleikjabúnað (ekki hægt að nota opið net í íþróttahúsum).
- ❑ Geniusbúnaður uppsettur (sími, nettæki og hulstur) í Unbrokendeildum.
    - Búið að gera test með starfsmanni og vera tengdur á Slack.
- ❑ Upptökubúnaður fyrir tölfræðigreiningu í Unbrokendeildum.
    - Myndavél eða sími með góða upplausn skal vera í góðu hulstri og stillt upp vel -> Dæmi um uppsetningu á Tölfræðimyndavél.pdf
- ❑ Leikklukka tengd við stóran skjá.
- ❑ Stigaflettispjald sem er notað ef leikklukka dettur út.
- ❑ Moppur og handklæði þar sem starfsmenn og leikmenn geta auðveldlega gripið í og þurrkað svita af gólfinu.
- ❑ Sendiraðablöð og pennar -> https://bli.is/umgjord-og-hlutverk-2/
- ❑ Útprentuð leikskýrsla ef að tölvukerfi hrinur -> https://bli.is/umgjord-og-hlutverk-2/
- ❑ Aðstaða fyrir tónlistarstjóra og kynni í Unbrokendeildum.
    - Míkrafónn og hátalarakerfi sem virkar.
- ❑ Aðstaða fyrir sölu aðgöngumiða og veitinga.

Samtals þarf 9-10 starfsmenn í kringum hvern leik (ritari, leikklukka, tónlist, kynnir, 2 línuverðir, 2-3 boltasækjar, miðasala og umsjón með útsendingu).

Hvað þarf að gera áður en leikur hefst?

Í vikunni fyrir leik:

- ❑ Setja inn fréttir um leik og búa til viðburði á samfélagsmiðlum.
  - Muna að nota Unbroken nafn og lógó í öllum auglýsingum.
  - Hér má finna öll lógó: BLÍ lógó
- ❑ Miðasala komin í gang í gegnum Stubb eða sambærilegt.
- ❑ Athuga að allir leikmenn liðsins séu löglegir.

4-24 klst. fyrir leik:

- ❑ Ræsa e-scoresheet og velja *New Match* og keyrir *Check an official match*. Ef einhver villa kemur upp þá skal hafa samband við mótastjóra samstundis.
- ❑ Samþykkja leikmannalista/roster liðsins fyrir leikinn.

1 klst fyrir leik:

- ❑ Starfsmenn leiks mæta og setja upp keppnisvöll samkvæmt reglugerð. Völlur skal vera tilbúinn eigi síðar en 45 mínútum fyrir upphaf leiks.
- ❑ Keppnissvæði afmarkað og boltar tilbúnir fyrir upphitun liða.
- ❑ Kveikt á Genius útsendingarbúnaði og haft samband í gegnum Slack ef að það koma upp villur.
- ❑ Myndavél fyrir tölfræðigreiningu sett upp á sinn stað (þarf ekki að kveikja fyrr en leikmannakynningar hefjast).

40 mín fyrir leik:

- ❑ Dómarar mæta og taka út völl og aðstæður.
  - Mæla net, antennur, bolta o.fl.
- ❑ Ritari hefur störf.
  - Passar að nettenging sé góð og USB lykill tengdur.
  - Sækir réttan leik í official match.
  - Skráir inn réttar upplýsingar um leik.

- Passar að leikurinn sé með rétt regulation:
    - Unbrokendeild – ELITE LEAGUE
    - 1. Deild – Other divisions best of 5 sets
    - Neðri deildir – Other divisions best of 3 sets
- Fær nafnalista og fer yfir hjá félögum ef roster var ekki samþykktur fyrir leik.
- Skráir inn starfsmenn leiksins.
    - Passa að skrá inn heilbrigðisstarfsmann undir Doctor hjá heimaliðinu.
- Setur upp og tengir spjaldtölvur fyrir dómara. Tengir spjaldtölvur fyrir varamannabekki ef þær eru til staðar.
- Fær fyrirliða/þjálfara hvors liðs til að samþykkja leikmannalista.
- Að lokum setja inn sendiraðir þegar þær berast.
- Passar að leikur sé skráður LIVE.

❑ Tónlistarstjóri mætir og byrjar upphitunartónlist.

❑ Starfsmaður á leikklukku hefur störf.

- Tengir takkaborð og prófar hvort allt virkar.
- Passar að það séu moppur og handklæði til staðar.

25 mín fyrir leik

❑ Línuverðir hitta og ræða við dómara og fara yfir hlutverk og samskipti í leiknum.

16 mín fyrir leik:

❑ Boltafólk hefur störf.

- Hjálpar í upphitun og hreinsar alla bolta af velli áður en leikur hefst.

❑ Kynnir hefur störf.

- Athugar allar tengingar og kynnir sér leikmannalista beggja liða.
- Kynnir sér um að kynna fyrir áhorfendum (sjá betur hér fyrir neðan):
    - Liðin sem mætast og deildina sem spilað er í, dómara leiksins og leikmenn í byrjunarliði.
    - Kynna hvaða leikmenn fara inn og út þegar gerðar eru skiptingar.
    - Hvaða lið og í hvaða stöðu leikhlé er tekið og hver staðan er.
    - Sigurvegari í lok hverrar hrinu og staðan í hrinunni.

- ❑ Dómarar flauta leikmenn af velli og **formleg upphitun hefst:**
    - 16 mín fyrir leik: Dómari flautar leikmenn af velli og mælir nethæð.
    - 15 mín fyrir leik: Dómari kallar fyrirliða til sín til að varpa hlutkesti, fyrirliðar samþykkja leikmenn á skýrslu.
    - 14 mín fyrir leik: Formleg upphitun hefst í 10 mín (ekki flautað á milli atriða).
    - 13 mín fyrir leik: Þjálfarar skila inn sendiröðum til dómara (MIKILVÆGT).
    - 4 mín fyrir leik: Formlegri upphitun lokið.
    - 3 mín fyrir leik: KYNNING leiksins – ALLIR leikmenn liðsins á ENDALÍNU, deildin og liðin kynnt til leiks og þau koma að neti og takast í hendur (ekki kynning á fyrirliðum og þjálfurum).
    - 2 mín fyrir leik: Liðin fara að bekknum, dómarar kynntir til leiks og svo eru byrjunarliðin kynnt inn á völlinn í númeraröð og þjálfari hvors liðs.

Eftir leik:

- ❑ Fyrirliðar gera athugasemdir í leikskýrslu AÐEINS ef að þeir tilkynntu dómara það á meðan að leik stóð beint eftir að atvik átti sér stað (Protest í leikskýrslu).
- ❑ Ritari klárar skýrslu.
- ❑ Fyrirliðar beggja liða skrifa undir skýrslu.
- ❑ Dómari skrifar undir skýrslu.
- ❑ Senda inn skýrslu - dómari bíður við tölvu þar til að það er komin staðfesting á því að leiknum hafi verið hlaðið upp.
- ❑ Félög skrifa umfjöllun og setja á sína heimasíðu og senda inn til fjölmiðla ásamt mynd í skýrri upplausn.
    - Ef að óformleg stigatalning fór fram má senda það með til fjölmiðla en formleg tölfræðigreining getur tekið allt að 36 tíma.
- ❑ Slökkva á Genius útsendingu (en aldrei áður en verðlaunafhending fer fram).
- ❑ Hlaða inn upptöku af leik á DataVolley til tölfræðigreiningar sama kvöld og leikur fer fram.
    - Ef að upptaka er ekki komin inn á DataVolley innan 12 tíma frá því að leikur hófst þá geta lið fengið sekt.