

# SPEAKER

1. Kontrollera att huvudströmmen är igång.  
Den gröna knappen lyser, till vänster på väggens kabellist.
2. På mikrofonen finns en grå knapp, som du trycker på när du ska prata (gröna lampor lyser när mikrofonen är igång).
3. **OBS!** När du pratat klart trycker du på knappen igen, för att tillfälligt stänga av mikrofonen.  
**Det är bara när du pratar som de gröna knapparna ska lysa.**



## FÖRE MATCH:

- **LÄS UPP TEXTEN OM SPORTSLIGT BETEENDE FRÅN SMÅLANDS ISHOCKEYFÖRBUND.**

*Det är speakerns uppgift att på ett korrekt och neutralt sätt meddela domarens och linjemännens domslut.*

### HÄLSA VÄLKOMNA, PRESENTERA LAGEN OCH DOMARNA.

#### *Exempel:*

Vi hälsar gästande lag med ledare och publik välkomna till Tranås och Stiga Arena och dagens match mellan TAIF och XX.

”XX” ställer upp med... (läs upp laguppställningen)  
TAIF ställer upp med... (läs laguppställningen).

Dagens domare är xx och xx.

## UNDER MATCH:

**Vänta gärna med att annonsera tills pucken är släppt och spelet är igång igen.**

- **AVBLÅSNINGAR**

Meddela anledningen till domarens och linjemännens avblåsningar.

Följande händelser brukar annonseras av speakern:

**icing, offside, flyttad målbud, spelare i målgården samt time-out.**

Fullt synliga och lättförståeliga händelser som t ex blockering och puck över sarg, ska inte meddelas.

- **GODKÄNDA MÅL OCH PASSNINGAR**

Informera om gjorde mål, målskytt, passningsläggare och tiden för målet.

Förmedla på ett sakligt och neutralt sätt orsaken till varför ett mål inte godkänts eller något annat som domaren meddelar.

#### *Exempel 1:*

”Tranås AIF tar ledningen med 1-0. Målskytt utan assist nummer 24 Anders Andersson. Tid 12.14.

#### *Exempel 2:*

”Västervik kvitterar till 2-2. Målskytt nummer 32 Oskar Oskarsson, assist av nummer 23 Per Persson. Tid 1.21.”

## ● **UTVISNINGAR**

Informera om utvisning, utvisad spelare, utvisningsorsak, straffets längd samt tiden för straffets utdömande.

*Exempel:*

” Nummer 20 i Tranås AIF Kalle Karlsson utvisas två minuter för hooking. Tid 13.32”.

Då spelare i båda lagen utvisas samtidigt ska alltid det gästande lagets utvisade spelare meddelas först.

”Nummer 12 i Västervik, Niklas Niklasson, samt nummer 10 i Tranås AIF, Olof Olofsson, utvisas vardera 2 minuter för roughing. Tid 7.45.”

I händelse av kvittering bör speakern meddela utvisningarna på vanligt sätt samt ange att kvittning tillämpas och ange hur många spelare lagen ska ha på isen.

”Nummer 12 i Västervik, Niklas Niklasson, samt nummer 10 i Tranås AIF, Olof Olofsson, utvisas vardera för 2 minuter för slashing. Utvisningarna kvittas och lagen fortsätter att spela 4 mot 5. Tid 8.15.”

## ● **UTVISNINGARS SLUT (LAG FULLTALIGT)**

Meddela då numerären på banan förändras beroende på att strafftiden på utvisningar tar slut.

*Exempel:*

”Tranås AIF är fulltaligt”.

”Tranås AIF är fulltaligt, och spelar 5 mot 4”.

## ● **NÄR EN MINUT ÅTERSTÅR AV PERIODEN (PERIOD 1 OCH 2)**

## ● **NÄR TVÅ MINUTER ÅTERSTÅR AV MATCHEN**

Meddela då återstår två minuter av matchen.

## **VID PERIODSLUT:**

- Meddela resultat, målskyttar och skottstatistik i den aktuella perioden. Hemmalagets resultat sägs alltid först.

## **EFTER MATCH:**

- Meddela resultat, målskyttar, skottstatistik, tid och namn. Gärna även utvisningsstatistik.
- Tacka lagen, domarna och publiken för matchen samt hälsa välkommen åter.

*Exempel:*

”Tranås AIF tackar (gästernas namn), domare och publik för dagens match och hälsar er varmt välkomna åter.”

# SPEAKERTEXT

*Läs denna text högt och tydligt före match.*

Smålands Ishockeyförbund och vi föreningar vill skapa god stämning i samband med våra ungdomsmatcher. Vi vill uppmana ledare, spelare och publik att visa respekt åt de aktiva på planen. Tänk på att det är barn och ungdomar som idrottar och att domarna är under utbildning.

Stötta spelarna genom att heja på dem och undvik att smutskasta motståndarna.

Hjälp domarna i deras svåra men viktiga roll som matchledare genom att visa respekt för deras beslut.

Tack för ditt stöd!