



Arrangörsmmanual

Ungdomsslutspel Vattenpolo



Svenska
Simförbundet

Innehållsförteckning

1. Om arrangörsmanualen	3
2. Tidsplan	3
3. Information	3
3.1 Information inför finalspelet	4
3.2 Resultatrapportering	4
3.3 Referat	4
4. Turneringen	4
4.1 Spelform	4
4.2 Spelschema	5
4.3 Bassängtid	5
4.4 Spelplan	5
4.5 Storlek på mål	5
4.6 Matchlängd	6
4.7 Domare	6
4.8 Matchutrustning	6
4.9 Matchsekretariat	7
4.10 Tävlingsledning	7
5. Arrangemanget	8
5.1 Musik	8
5.2 Speaker	8
6. Prisceremoni	8
6.1 Plan för prisceremonin	8
6.2 Tidpunkt för prisceremoni	8
6.3 Utrustning	8
6.4 Priser	8
6.5 Prisutdelare	9

1. Om arrangörsmanualen

Denna manual är till för arrangörer av ett SM-slutspel för ungdomar. Syftet med denna manual är att beskriva de olika delmomenten i produktionen av ett slutspel i vattenpolo för ungdomar samt vilka resurser och utrustning som krävs för att genomföra slutspelet på ett bra sätt.

2. Tidsplan

Nedan följer en tidsplan för arrangören och SSF. Datumet som är satt är det senaste datumet åtgärden ska vara gjord.

Två månader innan slutspelet	Arrangör utses av SSF.
Tre veckor innan slutspelet	Information skickas ut till deltagande lag.
En vecka innan slutspelet	Ett detaljerat spelschema skickas in av arrangören till SSF.
En vecka innan slutspelet	Domare tillsätts av SSF.
Fem dagar innan slutspelet	Information läggs ut på SSF:s hemsida.
En dag efter slutspelet	Ett referat skickas till SSF av arrangören.

3. Information

Här listas vilken information som behöver skickas ut i samband med ett slutspel för ungdomar. Viss information skickas ut av SSF och viss information ges ut av den arrangerande föreningen.

3.1 Information inför finalspelet

Senast tre veckor innan finalspelet ska information gå ut till deltagande lag om finalspelet med information om format och ungefärliga tider.

Senast en vecka innan finalspelet ska fullständig information läggas ut på SSF:s hemsida och sociala medier angående SM-slutspelet. I denna information ska framgå:

- Var finalspelet är.
- Vilka lag som spelar.
- Information om de deltagande lagen.
- Annan information som kan vara av intresse för läsare.

All information inför finalspelet skickas ut av SSF.

3.2 Resultatrapportering

Resultatet ska läggas in i FX och arrangerande förening ansvarar för att resultatet anslås.

3.3 Referat

Arrangerande förening ansvarar för att ett referat skrivs från slutspelet som ska läggas ut på SSF:s hemsida samt eventuella sociala medier.

4. Turneringen

I detta avsnitt finns information angående reglementet kring det sportsliga som rör slutspelet.

4.1 Spelform

Ett SM-slutspel för ungdomar ska genomföras i ett gruppspel där alla möter alla en gång. Ettan och tvåan i gruppen möts sedan i en final i en match och trean och fyran i gruppen möts i en match om tredje plats i en match. Undantaget från detta är slutspelet i USM C där slutspelet genomförs enligt direktiv från SSF.

Om det är tre lag i ett slutspel så spelas ett gruppspel där ettan och tvåan i gruppen möts i en final i en match.

Om det är två lag i slutspelet så avgörs slutspelet i en final i bäst av två matcher där varje match ska räknas för sig. Om lagen vinner varsin match så följer straffläggning som avgör vilket lag som blir Svenska mästare. Om ett av lagen vinner en av matcherna och den andra slutar oavgjord så blir det lag som vunnit den ena matchen Svenska mästare.

Alla gruppsspelsmatcher i ett slutspel för ungdomar ska ha en vinnare. Om en match slutar oavgjord så följer straffläggning för att utse en vinnare. Målen vid straffläggning räknas inte in i lagets målskillnad men laget som vinner straffläggningen får ett plusmål i förhållande till slutresultatet.

Om fler lag hamnar på samma poäng i gruppspelen så avgörs inbördes placering i enlighet med § 30, Tävlingsbestämmelser för vattenpolo.

4.2 Spelschema

Arrangerande förening ansvarar för att ett spelschema görs. Spelschemat ska skickas till SSF senast en vecka innan slutspelet.

Spelschemat ska göras enligt följande nyckel:

Match 1 1:a norr - 1:a söder

Match 2 2:a söder - 2:a norr

Match 3 1:a norr - 2:a norr

Match 4 1:a söder - 2:a söder

Match 5 1:a norr - 2:a söder

Match 6 1:a söder - 2:a norr

Match 7 Bronsmatch

Match 8 Final

4.3 Bassängtid

Hur mycket bassängtid som krävs för respektive slutspel är beroende på hur många lag som deltar. Det är arrangerande föreningens ansvar att boka tillräckligt med bassängtid för att kunna genomföra slutspelet enligt punkten 3.1. Om det t.ex. är 4 lag som deltar så ska tid för tid för 8 matcher bokas in.

4.4 Spelplan

Samtliga slutspelsmatcher för ungdomar ska spelas med en planlängd på 25 meter, förutom USM C som ska spelas med en planlängd på 20 meter. Om arrangören inte har möjlighet till att spela på 25 meters längd så ska matcherna spelas på en planlängd som är så nära 25 meter som möjligt. Planlängden gäller samtliga matcher. Planbredden bestäms av respektive arrangör.

4.5 Storlek på mål

I USM C ska storleken på målen vara 2,5 x 0,8 meter. Övriga ungdomsslutspel ska spelas med mål avsedda för seniormatcher.

4.6 Matchlängd

Följande matchlängder gäller för de olika åldersklasserna:

Junior 4 x 8 minuter

USM A 4 x 8 minuter

USM B 4 x 6 minuter

USM C 4 x 6 minuter

Dessa matchlängder gäller utan undantag i samtliga slutspelsmatcher.

4.7 Domare

I ett slutspel för ungdomar så ska matcherna i möjligaste mån dömas av två domare. I finalmatcher ska matcherna dock alltid dömas av två domare. Undantag från denna bestämmelse kan endast göras om bassängutrymmet inte tillåter två domare i en finalmatch.

SSF tillsätter domare till slutspelen för ungdomar och ersättningen till dessa betalas av SSF.

4.8 Matchutrustning

Följande matchutrustning ska finnas under ett SM-finalspele för ungdomar i vattenpolo.

- Tillräckligt antal målburar med hela nät.
- Linor för avgränsning av spelplan.
- Resultattavla som visar mål, tid och utvisningar.
- Elektroniska 30-sekundersklockor under finalerna om de spelas på helplan.
- Extra tidtagarur.
- Resultatblock för manuell målredovisning.
- Bord och stolar till sekretariat.
- Protokoll.
- Röda, vita, blå och gula flaggor till sekretariatet.
- Visselpipa till sekretariatet.
- Gula koner till markeringar av 5-meterslinje.
- Röda koner till markeringar av 2-meterslinje.
- Tillräckligt antal godkända bollar.
- Första förband.

För arrangemangets skull så är det mycket viktigt att utrustningen är på plats och funktionell eftersom det är en starkt bidragande faktor till arrangemangets kvalitet.

4.9 Matchsekretariat

I matchsekretariaten ska minst två personer sitta för att föra protokoll samt sköta resultattavlan. Det är upp till arrangören att se till att det finns tillräckligt med folk med kompetens för detta så att behovet täcks. Sekretariatuppgifterna kan även läggas ut på deltagande lag och det är arrangören som fördelar dessa uppgifter.

4.10 Tävlingsledning

Det ska finnas en tävlingsledning tillgänglig som tolkar tävlingsbestämmelserna när det behövs. Tävlingsledningen utses av SSF tillsammans med arrangören.

5. Arrangemanget

Det är upp till arrangerande förening att genomföra sitt eget arrangemang och det är arrangörens fantasi som sätter begränsningarna.

Ett arrangemang kan dock enkelt lyftas genom ett par enkla åtgärder. De åtgärder som SSF anser vara det enklaste sättet att lyfta ett arrangemang är genom att spela musik och att ha en speaker.

5.1 Musik

En viktig detalj för hur evenemanget uppfattas är den musik som spelas under och mellan matcherna. Musik kan spelas mellan matcherna samt under pauser och andra avbrott i spelet. Musiken bör ha ett tempo så att publiken får en positiv känsla av den.

5.2 Speaker

En bra speaker är mycket viktig för hur publiken uppfattar matcherna och hur intressant de tycker de är att titta på. Speakern bör kunna entusiasmera publiken och ha en bra röst vilket kan lyfta arrangemanget avsevärt.

6. Prisceremoni

6.1 Plan för prisceremonin

Arrangerande förening bör redan innan finalmatcherna spelas ha en klar plan på hur prisceremonin ska gå till. Det är viktigt att de deltagande lagen inför prisceremonin vet om var de ska stå osv. för att undvika missförstånd när priserna väl delas ut.

6.2 Tidpunkt för prisceremoni

Prisceremonin ska ske i direkt anslutning till den sista finalmatchen. Det är viktigt att allt är på plats i god tid innan dess och att lagen är informerade inför prisceremonin. Då det kan prisutdelningen gå smidigt till och publiken hinner inte avlägsna sig från arenan.

6.3 Utrustning

Medaljer för varje spelklass ska finnas på plats på brickor i god tid innan prisceremonin startar.

6.4 Priser

SSF tillhandahåller medaljer till ettan, tvåan och trean i herr- respektive damklass och skickas ut till respektive arrangör innan slutspelet.

6.5 Prisutdelare

Prisutdelare bör vara en av följande kategorier av personer:

- Representant för SSF.
- Representant för den arrangerande föreningen.

Prisutdelaren bör även ha assistans av en eller fler personer som hjälper till med medaljutdelningen. Arrangören utser dessa personer efter det behov som finns.

SSF vill med denna manual önska alla arrangörer lycka till samt även tacka alla föreningar som arrangerar slutspelen och gör dem till en härlig upplevelse för våra ungdomsspelare!