

# Arbetsuppgifter för poängutropare

Vad roligt att du ska vara tävlingsfunktionär på en konstsimstävling! **Poängutropare läser upp domarpoäng under figurtävlingen.** Prata med ansvariga i din förening om du har frågor inför eller under tävlingen. **Lycka till!**

## Bakgrund:

Vid en figurtävling i konstsim finns det ett *Poängsekretariat* vid varje domarpanel bestående av minst tre personer; två för att notera domarnas poäng (*Protokollförare*) och en för att läsa upp domarnas poäng (*Poängutropare*). Domarnas poäng ska läsas upp högt för att domarna och protokollförarna ska notera alla poäng.

## Inför:

- Säkerställ att du vet vilken figurpanel du ska vara vid samt vem som är *panelledare* (domaren närmast sekretariat).
- Gå med fördel igenom varandras uppgifter inom poängsekretariatet för att få ett bra samarbete under tävlingen.

## Under:

1. Läs upp domarpoängen *efter* att alla domare visar sina poäng. Påbörja inte uppläsningen innan alla domare visat sin poäng. Läs med fördel upp domarpoängen utan komma (,). Läs istället: fem sex eller femtiosex.
2. Börja läsa domarpoängen från den domare som sitter närmast poängsekretariatet.
  - a. Sitter domarna på två rader börjar du läsa domarpoängen från raden närmast poolkanten och närmast sekretariatet. Efter den främre raden, närmast poolkanten, läser du upp poängen från domaren i bakre raden närmast sekretariatet.

## Vid nollor:

- Gör panelledaren uppmärksam på om en domare visar noll (0). Då läses inga poäng upp högt.
- Gör panelledaren uppmärksam på om *alla* domare visar noll (0). Då läses inga nollor upp högt. Du meddelar protokollförarna att samtliga domarpoäng ska vara noll.
- Om poäng innehållande noll (0) ska läsas upp (bestäms av tävlingsledaren eller annan person utsedd av tävlingsledaren) säger du A eller Average istället för noll (0).