

Arbetsuppgifter för speaker

Vad roligt att du ska vara tävlingsfunktionär på en konstsimstävling! **Speaker kommenterar tävlingen; de tävlanden, poäng och hälsar välkomna samt annonserar meddelanden om tävlingen.** Prata med ansvariga i din förening om du har frågor inför eller under tävlingen. **Lycka till!**

Inför:

- Bekanta dig med mikrofonen och ljudet.
- Läs igenom startlistor och körschemat så du vet vilka grenar du ska vara speaker vid och vilka namn som ska läsas upp. Vet du inte hur du ska uttala ett namn kan du leta reda på föreningens tränare och fråga, detta kan smidigt göras under morgonens lagledarmöte.

Under – för Barn/Ungdom/Junior/Senior:

Innan tävling:

1. Meddela musiktest för nästa startande: *“Musiktest för startande nummer [n]”*.
 - a. Från startnummer 2 görs detta efter att domarpoäng & protokoll från STC/DTC lämnats till sekretariatet.
2. Pausa några sekunder efter musiktestet är klart.
3. Hälsa startnummer [n] välkommen: *“Välkommen startnummer [n]”*.

Efter tävlande:

1. Efter tävlande simmat klart sitt musikprogram tystas musiken. Tacka sedan alla simmare samt reserv med förnamn: *“Tack [förnamn] från [förening]”*. Punkterna innan ”Innan tävling” och punkt 1 ”Efter tävling” upprepas sedan för alla startande.
2. Tacka alla domare och tekniska kontrollanter efter sista tävlande är klar. Obs. detta görs efter att alla domarpoäng samt protokoll från STC/DTC lämnats in till sekretariatet och tävlingsledaren lämnat över resultat.
 - *“Tack alla domare och tekniska kontrollanter. Nästa [programpunkt] startar klockan [tid].”*

Efter tävlande (görs eventuellt, fråga tävlingsledaren):

- Paus några sekunder efter punkt 1 ovan. Därefter meddelas preliminär totalpoäng samt eventuella basemarks (BM) och nollor från föregående tävlande.
 - *“Vi har ett preliminärt resultat för tävlande [n]. En total på XX poäng (med basemarks på element X, Y.. och nolla på element X, Y...)”*