

Skellefteå Floorball Cup

Speaker och sekretariat

Skellefteå Floorball Cup är Skellefteås största årligen återkommande idrottsevenemang.

2026 deltar 163 lag från Ukraina, Finland och Sverige. Skellefteå Floorball Cup arrangeras av Skellefteå FBC, Skellefteå IBK, Skellefteå IBS och Clemensnäs IF.



Vår Cup!

Glädje & stolthet över att göra detta rekordstora arrangemang tillsammans för och med så många.



Värdskap!

Bemötandet och det lösningsorienterade tillvägagångssättet gentemot deltagare och besökare, inte minst alla utifrån Skellefteå och utifrån Sverige.



Försäljning!

Varenda liten försäljning vi lyckas med under genomförandet kommer sammantaget att göra stor skillnad för vårt ekonomiska slutresultat = nettot till varje förening som kommer att kunna delas ut.

Speaker

6 min innan matchstart:

- Speaker läser inför match: **Skellefteå Floorball Cup har glädjen att hälsa spelare, domare och publik välkomna till match.**
- Speaker läser inför match: **Skellefteå Floorball Cup presenteras i samarbete med Skellefteå kommun, Sparbanken Nord och Coop.**
- Speaker presenterar aktuell match med klass/lag och läser inför match upp laguppställningarna, exempelvis:
Dagens match spelas i klassen P11 mellan hemmalaget Sörböle och gästande Norrböle. Norrböle ställer upp med följande lag ... Sörböle ställer upp med följande lag ...

Under match:

- **Mål:** Speaker kommunicerar händelser under match, exempelvis:
– **15.25 i första perioden tar Sörböle ledningen med 1–0. Genom nr. 12 Håkan Boström, assisterad av nr. 10 Per Oskarsson.**
– **17.00 i den andra perioden utökar Sörböle till 2–0 ... 18.00 i andra perioden reducerar Norrböle till 1–2 ... 19.45 kvitterar Norrböle till 2–2 genom mål av nr. 3 ... assisterad av nr. 6 ...**
- **Utvisning:** Speaker kommunicerar, exempelvis: **Spelare nr. 32 i Sörböle Sanna Östman utvisas 2 minuter för slag, tiden 8:22.**
- Speaker påminner minst en gång i samband med varje match om möjligheten att handla i kiosken på arenan.

Finalmatcher (guld, silver, bronsmatcher)

Speaker påannonserar att det handlar om medaljstrider!

Speaker efter bronsmatch:

– Jag vill be båda lagen att ställa upp mittemot varandra på mittplan. ... Vi gratulerar Norrböle till bronsmedaljen i året upplaga av Floorball Cup och tackar motståndarna för en väl genomförd match och hoppas att vi får se er åter även nästa år.

– Och så får vi be Norrböles lagkapten att komma och hämta pokalen. ... Stort grattis! ... (Applåder)

Spela gärna någon vinnarlåt!

Vid finaler

Speaker efter match:

– Matchen är slut, varmt tack för en välspelad och spännande final! Jag vill be båda lagen att ställa upp mot varandra på mittplan. ... Först vill vi gratulera Silvermedaljörerna Umeå City med en varm applåd!

– Och så får vi be Umeå Citys lagkapten att komma och hämta silverpokalen. ... Stort grattis! ... (Applåder)

- Någon från sekretariatet går fram och delar ut pokal till först silverlaget och sedan till guldlaget.

– Och nu, vinnare av Skellefteå Floorball Cup 2026 i klassen Flickor 15/16: Skellefteå IBS! ... (Applåder) ... så får vi be Skellefteå IBS lagkapten att komma och hämta Guldpokalen! Spela gärna någon vinnarlåt!

- Speaker påminner om att segrande lag i tävlingsklasser har gratis anmälningsavgift till SFBC nästa år 2027.
- Speaker påminner om att segrande lag ska samlas och ställa upp för lagfotografering mellan spelarbåsen (Balder A) och i B-hallen (Eddahallen)

Musik

Spela musik på uppvärmning, inför matchstart tills dess att matchen är igång. Har ni möjlighet att spela mållåtar gör ni det också. Man får definitivt spela vid varje avbrott (när domaren blåser). Inget krav men det ger en levande och pulserande atmosfär i matchen. Spela vilken musik du vill med vetskapen om att du representerar SFBC. Alltså inget direkt stötande såklart. Nedan finner du exempel på användbar musik (Spotify):

SFBC-spellista



SFBC-mållåtar



Liverapportering Cupmanager



- Ladda ner Cupmanager Admin-appen som finns gratis på Appstore eller Google Play i din mobil. Länk till **webbversion** av CM-appen:
<https://static.cupmanager.net/adminapp/www/#/app/start/overview>
Kod för att liverapportera resultat: **H4A8G3**
- När du angett den koden så klickar du på **Results**, då kommer du vidare till våra arenor, du väljer den arenan du ska rapportera för.
- Där kommer du in till alla matcher som ligger på den aktuella dagen, klicka dig vidare till aktuell match och klicka på **Start game**. **Obs!** Matchen är inte startad än, så ingen fara ... :-)
- Klicka i alla spelare i hemmalaget och välj **Confirm** längst upp, sen gör du samma med bortalaget.

- Efter det är vi redo för start. Du startar matchen genom att trycka på **Start game** samtidigt som tidtagaren startar matchen. Då kommer sidan att se ut enligt följande:

← Back
Game 123456789

HOME-TEAM ⚡

Timeout TO

10. Player Home 1

11. Player Home 2

12. Player Home 3

Unknown player

0 - 0

Period 1

▬▬ Pause game!

Score

Make goal

Penalties

2 min

5 min

2+10

Match penalty

AWAY-TEAM ⚡

Timeout TO

10. Player Away 1

11. Player Away 2

12. Player Away 3

Unknown player

- För att rapportera ett mål tryck på **Make goal** efter det så väljer du spelaren i listan som gjorde målet.

Skulle spelaren saknas i listan så välj **Unknown player**.

Direkt du valt målskytt så kommer du direkt till att välja vem som får assist. Välj spelaren direkt, är målet utan assist så välj **No assist**.

← Back
Game 123456789

HOME-TEAM ⚡

Timeout TO

10. Player Home 1

11. Player Home 2

12. Player Home 3

Unknown player

0 - 0

Period 1

⌚ 00'08

▬▬ Pause game!

Score

Make goal ✕

Scorer:

Player Home 1 ✕

Choose an assist

No assist

AWAY-TEAM ⚡

Timeout TO

10. Player Away 1

11. Player Away 2

12. Player Away 3

Unknown player

- Vid utvisningar så gör likadant, välj ex **2 min** och sen väljer du spelaren. Om du trycker på **Pause game** så kommer du vidare och kan avsluta period 1, när nästa period startar väljer du **Start period 2**. När matchen är slut så kollar du att den är korrekt rapporterad och sen trycker du **Pause game** och sen **End Game**.

Då är du klar med denna match.

Matchprotokoll

- Utskrivna matchprotokoll finns i arenapärmen.
På det skriver ni in alla händelser under själva matchen för båda lagen, precis som vid vilken match som helst. Exempelvis:

| Per | Tid | Nr | Mål | Pass | Utv | Kod |
|----------------|-------|---|-----|--------------------------------------|------------------------------|-----------|
| Mål 1 | 02:32 | H9 | 1-0 | H27 | | |
| Utvisning 2 | 03:47 | B14 | | | U2 | 101 |
| Period? | När? | Vem? Målskytt först, "H" för Hemmalag | | Pass? Passare "H" för Hemmalag | | |
| Period? | När? | Vem blev utvisad? "B" för Bortalag | | | Utv hur många minuter? | Utv. kod? |

- Man skriver alltså först in vilken period det är, sedan tiden på matchuret, numret på spelaren (med ett H före på hemmalagets spelare och ett B före om det är en bortalagsspelare), och slutligen mål eller utvisning (ev kod för den sistnämnda)
- Protokollförare kontrollerar att båda lagen fyllt i matchprotokollet före match och att domare signerar efter match.
- Protokollförare sätter in det färdiga matchprotokollet i arenapärmen.
- Städa undan, håll rent och snyggt i hallen och runt sek.
- Du kan gå av ditt arbetspass först när ersättare är på plats.
- All viktig information och löpande resultatrapportering finns på hemsidan: www.skellefteafloorballcup.se

Glädjespridare och matchens lirare

- Grön nivå (6–9 år).** Domare i samarbete med tränare utser matchens glädjespridare.
- Blå nivå (9–12 år).** Speaker/protokollförare utser gemensamt matchens glädjespridare.
- Matchens lirare** delas ut i vissa slutspelsmatcher i **tävlingsklassen**. Speaker/protokollförare utser gemensamt matchens lirare. Kommunicera vinnaren bland spelarna i båda lagen och dela ut priset som finns i sekretariatet till vederbörande.



Vid frågor eller funderingar ring Sekretariatansvarig 070 29 22 748 (Benjamin Åkerlund).