



Handbók leikja

2021

Samþykkt af stjórn KSÍ 18.
02.2021 í samræmi við grein 1.4 í
reglugerð KSÍ um knattspyrnumót

Reglur, ábendingar
og tilmæli til
félaga um
framkvæmd leikja
í meistaraflokki

EFNISYFIRLIT

Skrifstofa KSÍ.....	1
Inngangur	2
Aðgöngumiðar og skírteini	3
Samstarfsaðilar.....	4
Leikvangur	6
Framkvæmd og umgjörð leiks.....	9
Þjónusta.....	12
Starfsfólk heimaliðs.....	13
Fjölmiðlar – aðstaða.....	15
Fjölmiðlar – þjónusta.....	18
Skráning úrslita og leikskýrslu	20
Viðbótarefni	22

Þessa handbók ásamt viðbótarefni (gátlistar, skýringarmyndir, leiðbeiningar, tilmæli) er að finna á vef KSÍ.

SKRIFSTOFA KSÍ

Sími
Tölvupóstur / Vefur

510-2900
ksi@ksi.is / www.ksi.is

Á **vef KSÍ** er að finna upplýsingar um allt sem viðkemur starfsemi KSÍ. Sérstaklega skal bent á upplýsingar um knattspyrnumótin. Einnig er hægt að nálgast þar nöfn dómara og eftirlitsmanna einstakra leikja.

Mótavakt KSÍ í síma **510-2925** er starfrækt yfir keppnistímabilið fram að auglýstum leiktíma í mótum í meistaraflokki. Símanúmer mótavaktar er einnig neyðarsímanúmer móta- og dómaranefndar utan ofangreinds tíma.

INNGANGUR

Leiðbeiningar þessar eru ætlaðar öllum félögum við framkvæmd leikja í meistaraflokki karla og kvenna. Sérstaklega er þó tekið mið af leikjum í Pepsi Max deildum og Lengjudeildum og aðalkeppni Mjólkurbikarsins.

Fastnúmer leikmanna

Leikmaður sem leikur í Pepsi Max deild karla, Lengjudeild karla og Pepsi Max deild kvenna skal hafa sama númer í öllum leikjum í deildinni og einnig þegar hann tekur þátt í Mjólkurbikarnum. Leikmenn hvers félags skulu númeraðir frá 1 til 99 en þó skal númerið 1 aðeins úthlutað markverði. Einungis er hægt að úthluta númeri aftur ef viðkomandi leikmaður hefur haft félagaskipti úr félaginu (á ekki við um tímabundin félagaskipti). Félög í Pepsi Max deild karla og kvenna og Lengjudeild karla skulu tilkynna KSÍ um númer leikmanna fyrir upphaf Íslandsmóts. Tilkynna skal um fastnúmer nýrra leikmanna til KSÍ í síðasta lagi einum degi fyrir leik. Í öllum öðrum mótum meistaraflokks á vegum KSÍ skulu leikmenn bera númer 1-99. Þar er ekki skylda að leikmaður beri sama treyjunúmer allt keppnistímabilið.

A- og B leikmannalistar

Félögum í Pepsi Max deild karla og Lengjudeild karla ber að senda til KSÍ, viku fyrir fyrsta leik, svokallaða A- og B leikmannalista, sbr. 9. gr. reglugerðar KSÍ um knattspyrnumót. Leikmannalistarir eru nánar skilgreindir í ákvæðum 9.2.1. og 9.2.2. en aðeins þeir leikmenn sem þar eru skráðir geta verið á leikskýrslu í leikjum í Pepsi Max deild karla og Lengjudeild karla. Framkvæmdastjóra KSÍ er heimilt að vísa til aga- og úrskurðarnefndar meintum brotum á ákvæðum reglugerðar KSÍ um knattspyrnumót. Listarnir þurfa að vera uppfærðir, ef við á, og sendir aftur til skrifstofu KSÍ að loknu félagaskiptatímabili.

Leikmannamyndir á vef KSÍ

Á vef KSÍ er boðið upp á þann möguleika að birta mynd af leikmanni í upplýsingaspjaldi viðkomandi leikmanns. Félög eru sérstaklega hvött til að senda portrettmyndir af sínum leikmönnum til KSÍ, eigi síðar en viku fyrir fyrsta leik.

Eingöngu eru birtar myndir af leikmönnum meistaraflokka og þær myndir sem birtar eru þurfa að koma frá félagi viðkomandi leikmanns. Félag leikmannsins ber jafnframt ábyrgð á því að tryggja að myndir af leikmönnum séu uppfærðar (t.d. eftir félagaskipti eða þegar skipt er um búninga/samstarfsaðila). Myndir af leikmönnum og fyrirspurnir um leikmannamyndir á vef KSÍ sendist á media@ksi.is.

Þegar myndir eru sendar þarf að taka bakgrunninn af myndunum og skrá nafn á hverja mynd fyrir sig með nafni leikmannsins og fyrstu sex tölur í kennitölu hans.

Dæmi: *Sigurður Sigurðsson-250489*

AÐGÖNGUMIÐAR OG SKÍRTEINI

Pepsi Max deild

1. *Almennur miði í Pepsi Max deild*
 - a. Seldur af hverju félagi fyrir sig.
 - b. Prentaður af Pepsi (Ölgerðinni) - eða rafrænn í gegnum miðasöluappið *Stubb*.
2. *Almennir miðar fyrir starfsfólk og viðskiptavinum Pepsi (Ölgerðarinnar) og aðra sem fyrirtækið býður, og fyrir notkun í markaðs- og kynningarstarfi fyrir Pepsi Max deildina.*
 - a. Pepsi (Ölgerðin) á rétt á samtals 600 almennum boðsmiðum á heimaleiki hvers félags yfir sumarið, en þó aldrei fleiri en 100 miða á hvern og einn leik (600 alls, aldrei fleiri en 100 á stakan leik).
 - b. Ákveðið verður í samráði Ölgerðarinnar og viðkomandi félaga hvaða leiki er um að ræða.
 - c. Félögin þurfa ekki að afhenda Pepsi (Ölgerðinni) neina miða, Ölgerðin tekur frá almenna miða þegar/ef þeir eru prentaðir fyrir mót. Miðar Ölgerðarinnar verða vel aðgreinanlegir frá almennum miðum félaganna.
 - d. Félög rukka Pepsi (Ölgerðina) beint í lok keppnistímabils. Framvísa þarf öllum prentuðum miðum sem hafa skilað sér hjá viðkomandi félagi.

KSÍ skírteini

Handhafi **A**-aðgönguskírteinis útgefna af KSÍ hefur ókeypis aðgang að öllum leikjum fyrir sig einan. Handhafi aðgönguskírteinis fyrir tiltekna deild (**PD, 1D, 2D, 3D, 4D, KV, 1KV**) útgefna af KSÍ hefur ókeypis aðgang að leikjum í viðkomandi deild fyrir sig einan.

Handhafi **F**-aðgönguskírteinis (fjölmiðlar) útgefna af KSÍ hefur ókeypis aðgang að öllum leikjum í deild og bikar fyrir sig einan, enda sé viðkomandi að starfa við leikinn, og gildir þá sem aðgangspassi að fjölmiðlaaðstöðu.

Öll aðgönguskírteini KSÍ eru gefin út rafrænt í gegnum miðasöluappið *Stubb*.

Sérprentaðir aðgöngumiðar

Munið eftir merki mótanna ef aðgöngumiðar eru sérprentaðir af félögunum fyrir leiki í Pepsi Max deild, Lengjudeild eða Mjólurbikar (sjá einnig „Þáttur samstarfsaðila“).

Miðasöluappið *Stubb*

Stubb auðveldar stuðningsmönnum að kaupa miða á leiki í Pepsi Max deildum og Lengjudeildum. Stuðningsmaður kaupir miða í appinu og virkjar svo við inngang, sýnir öryggisgæslu í hliðinu miðann í símanum og þarf svo að halda inni óvirkja takka í 2 sekúndur þannig ekki sé hægt að nota miða aftur. Við það dettur miðinn strax út. Ef miði er ekki virkjaður eða notaður þá dettur hann út eftir leik/miðnætti og ekki hægt að nota.

Uppgjör á miðasölu í gegnum *Stubb* eru mánaðarleg og beint til félaga.

SAMSTARFSAÐILAR

Þáttur samstarfsaðila

Lögð er þung áhersla á að félögin haldi merki samstarfsaðila móta á lofti. Framlag þeirra er mikið, ekki síst þáttur þeirra í kynningu mótanna. Fyrirtækin leggja mikla áherslu á að auka verðmæti samstarfsins eins mikið og mögulegt er með ýmsum aðgerðum og því eru félögin hvött til að eiga gott samstarf við þessi fyrirtæki, enda fara hagsmunir allra þessara aðila saman.

Auglýsingar og umfjöllun

Munið eftir merki keppinnar í auglýsingum þar sem við á (merki Pepsi Max deildar, Lengjudeildar og Mjólkurbikarsins), í prentuðum auglýsingum/kynningum jafnt sem rafrænum. Mikilvægt er að forráðamenn félaga, leikmenn, þjálfarar og starfsmenn noti rétt heiti mótanna í umfjöllun og tali t.d. um Pepsi Max deildina (ekki úrvalsdeild) þar sem við á.

Veggspjöld til að auglýsa leiki

Munið eftir merki keppinnar ef veggspjöld eru notuð til að auglýsa leiki í Pepsi Max deildinni, Lengjudeildinni og Mjólkurbikarnum.

Leikskrár félaga – Merki mótanna og heilsíðuauglýsing

Gefi félag í Pepsi Max deild eða Lengjudeild út leikskrá fyrir keppnistímabilið skal birta heilsíðuauglýsingu frá samstarfsaðilanum í henni og merki deildarinnar á forsíðu.

Gefi félag út einblöðung eða litla leikskrá fyrir hvern leik er fullnægjandi að vera með merki mótsins á forsíðu.

Munið því eftir merki Pepsi Max deildar, Lengjudeildar og Mjólkurbikars og munið að nota rétt heiti móta í umfjöllun. Munið eftir að birta nöfn dómara, aðstoðardómara og eftirlitsmanns í leikskrá eða einblöðungi sem kemur út á hverjum leik. Upplýsingar um þau nöfn verður að finna á vef KSÍ.

Merkingar á ermum búninga liða

Treyjur leikmanna í Pepsi Max deildum karla og kvenna skulu bera merkingar keppinnar á báðum ermum. Í úrslitaleikjum Mjólkurbikarsins skulu treyjur bera merkingar keppinnar á báðum ermum. Þessar merkingar standa utan við reglugerð um búnað knattspyrnuliða og takmarka ekki aðrar auglýsingar sem leyfilegar eru á búningum (athugið að þessar merkingar eiga ekki að vera ofan á öxlinni).

Pepsi Max leikurinn – Einn leikur hjá hverju félagi

Ölgerðin mun standa fyrir uppákomum á einum heimaleik hvers félags í Pepsi Max deildum og mun Ölgerðin jafnframt vinna með viðkomandi félagi hverju sinni til að brydda upp á nýjungum á leikjunum. Markmiðið er auðvitað að auka skemmtanagildi viðburðarins.

Viðurkenningar í Pepsi Max deildum

Viðurkenningar fyrir mótshluta í Pepsi Max deildum verða gerðir upp í sjónvarpi og þeir fulltrúar félaga sem hljóta viðurkenningar boðaðir í sjónvarpssal til að taka á móti viðurkenningunni og veita viðtal.

Auglýsingaskilti samstarfsaðila

- ↪ Á leikvöllum í Pepsi Max deildum karla og kvenna skulu vera þrjú 1x8 eða 2x4 metra Pepsi Max skilti á besta stað (m.t.t. sjónvarps). Þá skal einnig vera 1x12 metra eða 2x6 metra Pepsi Max skilti gegnt áhorfendum. Sjá nánar í viðauka.
- ↪ Óski Lengjan þess skulu vera tvö 1x4 eða 2x4 metra Lengjudeildarskilti á besta stað (m.t.t. sjónvarps) á leikvöllum í Lengjudeildum karla og kvenna. Sjá nánar í viðauka.
- ↪ Frá og með 32-liða úrslitum Mjólkurbikars karla og 8-liða úrslitum Mjólkurbikars kvenna skulu skilti með merki keppinnar vera staðsett við völlinn (ef við á). Sjá nánar í viðauka. Í úrslitaleikjum beggja kynja, á Laugardalsvelli, er notast við LED ljósaskilti.
- ↪ Um skiptingu auglýsinga milli aðila í úrslitum Mjólkurbikars karla og kvenna er fjallað í sérstöku vinnuskjali fyrir bikarúrslitaleiki. Um er að ræða jafnskiptingu milli þriggja aðila (félags A, félags B og MS/KSÍ). Engar auglýsingar eða aðrar merkingar frá samkeppnisaðilum MS geta verið á leikvanginum. Skilti bakhjarla KSÍ við þak austurstúku Laugardalsvallar eru ekki tekin niður á bikarúrslitaleikjum. Skilti bakhjarla KSÍ á vegg austurstúku eru tekin niður, óski félögin þess sérstaklega.
- ↪ Félög eru minnt á að engin skilti á leikvöllum eiga að skyggja á skilti samstarfsaðila móta. Auglýsingaréttur samstarfsaðila við leikvöllinn er í fremstu röð skilta og enginn annar getur tekið yfir það svæði sem úthlutað er þeim samstarfsaðila. Engin önnur skilti geta verið ofan á / undir eða skyggt á þessi skilti á nokkurn hátt.

Fánar samstarfsaðila

- ↪ Á leikjum í Pepsi Max deildum karla og kvenna skal flagga 6 Pepsi Max fánum. Minnt er á að Pepsi Max fánarnir eiga að vera áberandi og áhorfendum þarf að vera ljóst að þeir séu að koma á leik í Pepsi Max deildinni. Staðsetning Pepsi Max fána ætti að miðast við það.
- ↪ Á leikjum Lengjudeildar karla og kvenna skal flagga 3 Lengjudeildarfánunum
- ↪ Á leikjum Mjólkurbikarkeppni karla og kvenna skal flagga fána keppinnar.
- ↪ Á öllum leikjum skal fáni KSÍ vera uppi ásamt þjóðfánanum.
- ↪ Í Pepsi Max deildum karla og kvenna skal Pepsi Max fáni vera borinn út á undan liðunum þegar þau ganga til leiks (eða kominn út á völl í viðeigandi staðsetningu).

LEIKVANGUR

Aðstaða áhorfenda

Aðstaða áhorfenda á leikvöllum hefur batnað og mun batna verulega á næstu árum, en stöðugt þarf að huga að úrbótum og sækja á bæjaryfirvöld um aðstoð. Mikilvægt er að áhorfendur hafi ekki aðgang að leikvelli, leikmönnum eða dómurum. Salernis-aðstaða þarf að vera fullnægjandi. Stefna ætti að því að veita áhorfendum eins góða aðstöðu og þjónustu og mögulegt er, eins og öðrum mikilvægum viðskiptavinum. Hafið jafnframt í huga kröfur um aðstöðu og aðgengi fyrir fatlaða stuðningsmenn.

Ólíkir hópar áhorfenda

Áhorfendur koma á völlum á ólíkum forsendum. Sumir vilja sitja í rólegheitum og njóta þess að horfa á knattspyrnuleik, án þess að vera í miðjum harðasta kjarna stuðningsmanna. Börn eru einnig mikilvægur hluti áhorfenda og taka verður tillit til þarfa barnanna og fjölskyldna þeirra. Félögin eru því hvött til að afmarka svæði í áhorfenda-aðstöðu fyrir hörðustu stuðningsmannahópa – bæði fyrir heimalið og gestalið. Staðsetningar þarf vitanlega að kynna fyrir hópunum þegar þeir koma á svæðið.

Bílastæði

Félög eru minnt á að merkja leið að bílastæðum og að stjórna umferð þar þannig að aðkoma áhorfenda að leikvelli verði sem best. Munið að huga að bílastæðum fyrir aðkomulið, dómara og eftirlitsmann.

Markatafla og klukka

Félögum í Pepsi Max deildum og Lengjudeildum ber að hafa markatöflu og klukku á leikvelli sínum og starfsmann til að sinna henni.

Í öllum leikjum á að stöðva vallarklukku þannig að hún sýni 45 mín. í lok fyrri hálfleiks og 90 mín. í lok leiks. Sama gildir þegar leikir eru framlengdir, þ.e. að vallarklukka sýni 15 mín. í lok fyrri hálfleiks framlengingar og 30 mín. í lok framlengingar.

Risaskjái á völlum félaga eru góð leið til að eiga samskipti við vallargesti og auka jákvæða upplifun þeirra af viðburðinum. Standi til að sýna sjálfan leikinn á risaskjánum (í heild sinni eða hluta) þarf að hafa reglur UEFA um slíkt í huga, sér í lagi hvað varðar endursýningar á atvikum leiksins og gæta þess að reglum og tilmælum UEFA/KSÍ sé fylgt (sjá nánar í viðauka).

Hljóðkerfi

Félögum í Pepsi Max deildum og Lengjudeildum ber að hafa hátalarakerfi á leikvöllum sínum. Mikilvægur þáttur í umgjörð leiksins er að koma skilaboðum og upplýsingum til áhorfenda.

Aðstaða liða

Heimafélag skal kappkosta að búa báðum liðum sem besta aðstöðu. Í búningklefum beggja liða skal vera nuddbakkur og tafla fyrir leikrænar leiðbeiningar þjálfara. Búningsklefar, ásamt vinnuaðstöðu og þjónustusvæði, skulu að öllu jöfnu vera aðgengilegir fyrir bæði lið tveimur tímum fyrir leik. Æskilegt er að takmarka aðgengi aðila sem eru óviðkomandi leiknum og framkvæmd hans að fyrrgreindum svæðum frá þeim tíma. Aðkomulið kemur með sína eigin knetti til upphitunar.

Aðstaða eftirlitsmanns KSÍ

Eftirlitsmanni skal útvegað sæti á besta stað í stúku, eða á öðrum góðum stað sé stúka ekki til staðar.

Aðstaða dómara og aðstoðardómara

Lágmarksbúnaður í dómaraherbergi eru stólar, borð, tölva með nettengingu (vegna skráningar á leikskýrslu), skriffæri og flögg fyrir aðstoðardómara. Æskilegt er einnig að þar séu til staðar boltapumpa, loftmælir og vog. Munið eftir aðstöðu fyrir fjórða dómara þegar við á. Taka þarf frá upphitunarsvæði á vellinum fyrir dómara leiksins.

Upphitunarsvæði dómara



Leikvöllur

- ☞ Góður og sléttur leikvöllur er ein af forsendum skemmtilegrar knattspyrnu. Grasvelli ætti að slá á leikdegi (sláttuhæð 25-30 mm).
- ☞ Kynnið ykkur lágmarksstærð leikvalla í reglugerð KSÍ um knattspyrnuleikvanga.
- ☞ Það er á ábyrgð heimaliðs að leikvöllur sé rétt merktur (helst eftir línu) og að það sé gert tímanlega. Mikilvægt er í þessu sambandi að fylgjast vel með veðri. Í mikilli vætu getur þurft að endurstrika línur rétt fyrir leik og í hálfleik.
- ☞ Dómari og aðstoðardómarar skulu í sameiningu skoða leikvöll og vallaraðstæður fyrir leik. Fulltrúi heimafélags og/eða vallaryfirvalda skal ætíð vera tiltækur og einnig viðstaddur óski dómari þess.
- ☞ Það er alfarið á valdi dómara að ákvarða hvort leikvöllur og vallaraðstæður séu fullnægjandi og hvort leikur skuli fara fram.
- ☞ Ef leikvöllur er vökvaður fyrir leik og/eða í leikhléi, ber að upplýsa andstæðinginn um slíkt. Jafnframt ber þá að vökva báða leikhluta vallarins.

Varamannaskýli

Í öllum leikjum í meistaraflokki er gerð krafa um varamannaskýli og skulu þau rúma a.m.k. 14 manns. Vakin er athygli á því að í keppni meistaraflokks mega varamenn vera allt að 7 og allt að 7 menn í liðsstjórn. Á varamannabekk sitja aðeins þeir sem skráðir hafa verið á leikskýrslu. Félög skulu gæta þess að varamenn og liðsstjórn verði ekki fyrir aðkasti áhorfenda, t.d. með því að girða af varamannaskýli þar sem við á og nauðsynlegt þykir að gera slíkt. Mælt er með að fjarlægð girðingar til hliðar frá varamannaskýlum sé a.m.k. 10 metrar og 5 metrar aftur fyrir skýlin, þar sem því verður við komið.

Skiptisþjöld

Skiptisþjöld skulu vera til staðar á leikvöllum og skulu notuð til að auðvelda leikmannaskipti. Þar sem við á þurfa spjöldin a.m.k. að geta sýnt númer frá 1 upp í 99. Skiptisþjöldin skulu staðsett milli varamannaskýla eða hjá fjórða dómara.

Sjúkrabörur

Sjúkrabörur skulu vera tvær á öllum leikjum. Heimalið þarf að manna þær (2-4 starfsmenn). Í Pepsi Max deildum, Lengjudeildum og í Mjólkurbikarnum (frá 32-liða úrslitum karla og frá 16-liða úrslitum kvenna) fá meiddir leikmenn ekki meðhöndlun á leikvelli. Þeir skulu fara út fyrir leikvöll til meðferðar og skal aðeins gera undantekningu þegar markvörður á í hlut eða dómari telur að um alvarleg meiðsli geti verið að ræða. Dómarinn skal kanna hvort leikmaðurinn geti farið sjálfur af velli, en láta ella bera hann út af á sjúkrabörum.

Læknir eða sjúkrabjálfi á leikjum

Í staðalformi leikmannasamnings er þess getið í kafla um skyldur félags að samningafélag skuli „sjá til þess að á leikjum meistaraflokks sé til taks læknir, hjúkrunarfræðingur eða sjúkrabjálfi“.

Hjartastuðtæki

Hjartastuðtæki á að vera til staðar á öllum leikvöngum og aðgengi að því auðvelt og fljótlegt komi upp sú staða að nota þurfi tækið á og/eða við leiksvæðið.

Mörk

Mörkin og netin skulu vera samkvæmt knattspyrnulögunum. Minnt er á, að markstangir og þverslá skulu vera hvítar að lit. Einnig þurfa að vera til staðar varamörk.

Hornfánar

Minnt er á að lágmarkshæð hornfána er 1,5 m. Heimilt er að setja merki knattspyrnusambands eða knattspyrnufélags, merki viðkomandi keppni o.s.frv. á hornfánana. Ekki er heimilt að setja auglýsingar á hornfána.

Auglýsingaskilti

Fjarlægðir frá auglýsingaskiltum að leikvelli verða að standast mannvirkjareglugerð. Þetta þarf sérstaklega að hafa í huga ef stríkaður keppnisvöllur er færður til innan leiksvæðisins á keppnistímabilinu.

- ↪ Fjarlægð milli hliðarlínu og auglýsingaskilta skal vera a.m.k. 4 metrar.
- ↪ Fyrir aftan mark skal fjarlægðin vera a.m.k. 5 metrar, en má minnka smám saman í 3 metra við hornfána.
- ↪ Tveggja metra há auglýsingaskilti skulu vera 6 metra frá endalínu.
- ↪ Liggjandi auglýsingar á öryggissvæði vallarins skulu vera 1 metra fyrir aftan endalínu og 1 metra frá marki. Auglýsingarnar mega ekki skyggja á aðrar auglýsingar eða hafa truflandi áhrif á umgjörð leiks. Ekki er heimilt að vera með liggjandi auglýsingu á hliðarlínu valla.

Auglýsingarnar skulu vera úr efni sem er ætlað til slíkra nota og festar á þann hátt að þær færast ekki úr stað né valdi hættu fyrir leikmenn eða aðra. Auglýsingarnar verða að þola að gengið sé á þeim.

Fánar og fánastangir

Á leikvöngum í Pepsi Max deild skulu vera a.m.k. 12 fánastangir, en 6 í Lengjudeild.

FRAMKVÆMD OG UMGJÖRÐ LEIKS

Covid-19

Við framkvæmd leikja og umgjörð leiks þarf að hafa reglur KSÍ um sóttvarnir vegna Covid-19 í huga, til viðbótar við reglur, ábendingar og tilmæli sem sett eru fram í Handbók leikja. Sóttvarnarreglurnar eru aðgengilegar á vef KSÍ undir „Mót“.

Umgjörð leikja skal vera í anda íþróttarinnar

Framkvæmdaraðili leiks skal leitast við að skapa umgjörð í kringum leikinn af sönnum íþróttanda og er því óheimilt að gera nokkuð það í umgjörð leiksins sem mismunað getur félögum. Þetta getur átt við um vinnu boltakrakka, yfirborð leikvallarins, notkun hljóðkerfis og annað í tengslum við umgjörð og framkvæmd leiksins.

Dagur, tími og leikvöllur

Munið að láta alla hlutaðeigandi vita ef leikdegi, leiktíma og/eða leikvelli hefur verið breytt frá mótaskrá.

Búningar liða (og litblinda)

Glukkustund fyrir leik skulu forráðamenn beggja liða sýna dómurum keppnisbúninga sína. Að öðru leyti ákveður dómari hvar og hvenær hann skoðar búnað leikmanna fyrir leik. Séu búningar keppnisliðanna of líkir að mati dómara, ber aðkomuliði að leika í varabúningi. Samkvæmt reglugerð KSÍ um búnað knattspyrnuliða skulu aðallitir varakeppnisbúnings vera aðrir en litir aðalkeppnisbúnings. Hér þarf að gæta þess að litirnir séu aðgreinanlegir m.t.t. litbindu. Gæta skal þess jafnframt að búningur markvarðar sé ekki líkur búningum útileikmanna liðanna.

Gæta þarf sérstaklega að búningum liða, litum þeirra og samsetningu, þegar um er að ræða leik í beinni sjónvarpsútsendingu. Ákjósanlegast er að annað liðið sé í ljósum búningum og hitt í dökkum, þar sem því verður við komið.

Í viðauka með Handbók leikja er að finna yfirlit yfir búninga liða í leikjum Pepsi Max deilda, skv. upplýsingum frá félögunum. Fylgið því yfirliti, en gerið ráðstafanir þar sem þarf sbr. litblindu. Tilkynnið um breytingar.

Athugið að leikmaður má ekki klæðast búningi sem á eru blóðblettir. Hafið því ávallt ónúmeraða treyju og buxur til taks á varamannabekk fyrir leikmann sem verður fyrir því að fá blóð í búning sinn.

Litblinda:

1 af hverjum 12 körlum og 1 af hverjum 200 konum er litblind. Litblinda getur haft áhrif á alla sem tengjast knattspyrnu - áhorfendur, leikmenn, þjálfara, dómara og aðra starfsmenn í kringum leikinn. Félögum er sérstaklega bent á að hafa litblinda þátttakendur leiksins í huga við litaval á keppnisbúningum sínum.

Algeng litblinda:

- Rauður-grænn-grár (algengasta litblindan).
- Blár-ljósblár-fjólublár.
- Gulur-appelsínugurur.
- Gulur-rauður.
- Rauður-vínrauður-brúnn.

Í einhverjum tilfellum getur verið snúið að koma í veg fyrir árekstra, en ef algengasta litblindan hér að ofan er höfð í huga, eða að annað liðið sé í ljósum búningum en hitt í dökkum, þá gerbreytir það leiknum fyrir litblinda.

Leikur skal byrja á réttum tíma

Liðin eru minnt á að koma strax úr búningaklefa þegar dómari kallar þau til leiks. Allir leikmenn skulu ganga saman til leiks. Leikurinn skal hefjast á réttum tíma. Það er sérstaklega mikilvægt þegar leikur er í beinni útsendingu sjónvarps að hann hefjist ekki fyrir en útgefinn leiktími segir til um. Hálfleikurinn ætti að vera nákvæmlega 15 mínútur og alls ekki styttri sé um beina sjónvarpsútsendingu að ræða.

Frítt á leiki

Ef boðið er frítt á tiltekna leiki, t.d. í boði ákveðins fyrirtækis, þá þarf hver og einn vallargestur að vera með aðgöngumiða á völlinn, til að hægt sé að fylgjast nákvæmlega með fjölda áhorfenda. Þannig mætti t.d. bjóða fólki að sækja frímiða á ákveðinn stað fyrir viðkomandi leik (eða bjóða fólki að sækja miða í miðasöluappið Stubb þar sem við á). Það skiptir máli að áhorfendatölur séu áreiðanlegar og eins nákvæmar og hægt er.

Heiðursgestur, mínútuþögn o.fl.

Þegar félag býður heiðursgesti á leik, sem heilsar upp á liðin áður en leikur hefst, er nauðsynlegt að kynna slíkt fyrir aðkomuliði og dómara þannig að fullt tillit verði tekið til þess. Tilkynnið einnig dómara ef lukkukrakkar fylgja liðum út á völlinn, ef haldin verður mínútuþögn fyrir leikinn, eða ef um aðrar uppákomur er að ræða. Jafnframt þarf að tilkynna sjónvarpsrétthafa um allar slíkar uppákomur ef um beina útsendingu er að ræða.

Skemmtiatriði

Félög þurfa að laða að áhorfendur. Skemmtiatriði, lukkudýr, hressileg tónlist og aðrar uppákomur fyrir leik eða í hálfleik geta haft góð áhrif á aðsókn.

Rafknúin gjallarhorn, trommur og/eða önnur hljóðfæri

Vakin er athygli á rafknúnum gjallarhornum sem notuð eru á meðal (oftast) hörðustu stuðningsmanna liðanna. Það er algjörlega á valdi vallaryfirvalda á hverjum stað fyrir sig að setja reglur um gjallarhorn, trommur og/eða önnur hljóðfæri. Það sem ber að hafa í huga er að notkunin trufli ekki aðra vallargesti og hafi bein (neikvæð) áhrif á upplifun þeirra af leiknum.

Ef notkunin gengur út á að hvetja stuðningsmenn til dáða og stýra stemmningunni ætti ekki að gera athugasemdir við notkunina. Ef hins vegar gjallarhornið er notað til að koma miður fallegum skilaboðum áleiðis, til hvaða aðila sem er, ætti tafarlaust að gera viðeigandi ráðstafanir.

Boðvangurinn

Boðvangurinn er vinnusvæði þjálfara og annarra starfsmanna liðanna sem skráðir eru á leikskýrslu. Þar ættu engir aðrir að vera nema þeir sem skráðir eru á leikskýrsluna. Þjálfarar og aðrir starfsmenn verða að fá vinnufrið á sínu svæði.

Keppnisknettir

Í Pepsi Max deildum og í Mjólkurbikarkeppni karla (frá og með 32-liða úrslitum) leggur heimalið til 7 löglega og eins leikknetti. Í öðrum deildum og í öðrum umferðum Mjólkurbikarkeppni karla leggur heimalið til 3 eins leikknetti. Þeim skal komið fyrir í dómaraklefa áður en dómarar mæta til leiks.

Boltakrakkar

Heimalið skipar boltakrakka sem gæta aukaknatta (gott er að hafa sérstaka boltastanda). Félög skulu gefa krökkunum fyrirmæli um að leika sér ekki með aukaknetti. Í leikjum Pepsi Max deilda og Lengjudeilda klæðast boltakrakkar vestum með merki deildarinnar. Í úrslitaleikjum Mjólkurbikarkeppni karla og kvenna (og í öðrum leikjum í beinni útsendingu) klæðast boltakrakkar vestum/treyjum með merki bikarsins (ef við á). Boltakrakkar skulu vera 12 ára eða eldri (4. flokkur).

Lukkukrakkar

Fyrir hvern leik í Pepsi Max deildum ganga lukkukrakkar inn á leikvöllinn með liðunum, í búningum sinna félaga. Fjöldi lukkukrakka í hverjum leik og fyrirkomulag er samkomulagsatriði milli félaganna sem leika.

Dómarar og aðstoðardómarar

Félög eru minnt á að tryggja örugga brottför dómara og aðstoðardómara af vettvangi leiksins.

Skilagrein

Eftir leiki í Mjólkurbikarkeppninni ganga félögin sameiginlega frá skilagrein á sérstöku eyðublaði sem KSÍ hefur gefið út. Eyðublaðið er aðgengilegt á vef KSÍ sem formúlusett Excel-skjal undir „Um KSÍ“. Fjöldi áhorfenda skal ávallt koma skýrt fram.

Í leikjum bikarsins greiða félögin sjálf 20% framkvæmdargjald sem rennur til heimaliðs og ferðakostnað aðkomuliðs og skal sá kostnaður færður á skilagreinina. Skilagreinin skal berast til skrifstofu KSÍ innan 8 daga frá leikdegi ásamt greiðslu í tapsjóð sem greiðist af nettótekjum frá og með 16 liða úrslitum sem hér segir:

- ↪ 10% í 16 og 8 liða úrslitum
- ↪ 15% í undanúrslitum og úrslitaleik

ÞJÓNUSTA

Aðkomulið

Fulltrúi heimafélags tekur á móti aðkomuliði og vísar því til búningsklefa. Í hálfleik og í leiklok skal vera kaffi (og/eða te) í klefanum fyrir liðið og svaladrykkir.

Móttaka gesta og veitingar

Það er sjálfsgöð kurteisi að bjóða forráðamönnum aðkomuliðs og eftirlitsmanni KSÍ (ásamt öðrum gestum heimaliðsins) í veitingar í hálfleik. Slíkt þarf að gera með ákveðnum hætti fyrir leik. Í sumum tilfellum eru forráðamenn gestaliðs komnir á leikstað á sama tíma og leikmenn og þjálfarar (70-90 mínútum fyrir leik). Þá er auðvitað sjálfsagt að bjóða fólki upp á kaffi.

Veitingasala

Veitingasölu þarf að undirbúa vel enda mikilvæg þjónusta við áhorfendur. Seljið alla drykki helst í plast- eða pappamálum. Glerflöskur eru bannaðar.

Ef drykkir eru seldir í plastflöskum með skrúfutappa ætti að taka tappann af áður en kaupanda er afhent flaskan. Ef drykkir eru seldir í áldósum ætti að opna dósina áður en kaupanda er afhent dósina. Upp hafa komið mál þar sem lokuðum plastflöskum eða áldósum er kastað í dómara, starfsmenn eða áhorfendur. Ef tappinn er tekinn af plastflöskunni eða áldósinn opnuð er mun erfiðara að kasta flöskunni/dósinni.

Dómarar og eftirlitsmaður

- ✎ Dómari og aðstoðardómarar skulu vera komnir á leikstað eigi síðar en klukkustund fyrir leik og skal fulltrúi heimafélags taka á móti þeim. Ef dómari er ekki mættur 45 mínútum fyrir leik skal strax haft samband við mótavakt KSÍ (510-2925).
- ✎ Heitir drykkir og svaladrykkir skulu vera til reiðu í dómaraherbergi fyrir leik, í leikhléi og eftir leik.
- ✎ Eftirlitsmaður KSÍ skal koma á leikstað eigi síðar en klukkustund fyrir leik og skal hann strax hafa samband við fulltrúa heimafélags og dómara. Hann skal fullvissa sig um að aðbúnaður aðkomufélags sé í lagi.
- ✎ Bjóðið eftirlitsmanni upp á heita drykki fyrir leik og í hálfleik (athugið að hann fer ekki inn í dómaraklefan í hálfleik).
- ✎ Eftirlitsmaður er opinber fulltrúi KSÍ á leik. Hann þarf að eiga frjálsan aðgang að öllu vallarsvæðinu fyrir leik og meðan á leik stendur. Hlutverk eftirlitsmanns er annars vegar að gefa skýrslu um frammistöðu dómara og aðstoðardómara og hins vegar um allt er varðar framkvæmd leiks og umgjörð hans. Að leik loknum skal eftirlitsmaður fara til dómaraherbergis og staðfesta leikskýrslu með áritun sinni og kennitölu.
- ✎ Fyrir leik og eftir að leik lýkur skulu dómari og aðstoðardómarar að jafnaði hafa algert næði í búningsherbergi sínu. Undantekningar eru óhjákvæmileg samskipti þeirra við eftirlitsmann og fulltrúa félaganna. Heimafélag skal gæta þess, að þeir verði ekki fyrir óþarfa truflun og þá skal alls ekki ónáða í leikhléi.

STARFSFÓLK HEIMALIÐS

Ábyrgðarmaður leiksins

Félög ættu að tilgreina einn aðila sem er ábyrgur fyrir framkvæmd leiksins og umgjörð hans. Ábyrgðarmaðurinn stjórnar öllum aðgerðum og verður að vera staðsettur þannig á leikvanginum að auðvelt sé að ná til hans. Þá verður að nást í hann símleiðis fyrir leik, á meðan á leik stendur og eftir leik. Mikilvægt er að dómara og eftirlitsmaður geti leitað til hans, sem og fulltrúar gestaliðs, fulltrúar fjölmiðla og aðrir. Ábyrgðarmaðurinn gefur sig fram við dómara og eftirlitsmann þegar þeir mæta til leiks. Í flestum tilfellum ætti þetta að vera framkvæmdastjórinn. Athugið að hann ætti ekki jafnframt að gegna hlutverki öryggisstjóra, fjölmiðlafulltrúa, tengiliðs við stuðningsmenn, og/eða öðrum stórum hlutverkum í framkvæmd leiksins.

Öryggisstjóri

Í samræmi við reglur leyfiskerfis KSÍ hafa félög í Pepsi Max deild karla skipað öryggisstjóra heimaleikja. Hann skal vera tiltækur á öllum heimaleikjum félagsins og hafa náð samstarf við vallaþul og ábyrgðarmann leiksins. Æskilegt er að viðkomandi hafi reynslu af skipulagningu gæslumála á íþróttaviðburðum eða öðrum ámóta samkomum og gerð er krafa um að hann uppfylli þau skilyrði sem skilgreind eru í leyfisreglugerð KSÍ.

Tengiliður við stuðningsmenn / Tengiliður við fatlaða stuðningsmenn

Í samræmi við reglur leyfiskerfis KSÍ hafa félög í Pepsi Max deild karla skipað sérstakan tengilið við stuðningsmenn og jafnframt sérstakan tengilið við fatlaða stuðningsmenn og er þeim báðum ætlað að hafa náð samstarf við öryggisstjóra.

Helstu hlutverk beggja:

- Tengill milli knattspyrnufélagsins og stuðningsmanna liða þess, ábyrgur fyrir upplýsingagjöf til allra viðeigandi aðila.
- Þarf að þekkja siði og venjur helsta stuðningsmannahóps og njóta trausts bæði stuðningsmannanna og fulltrúa félagsins.
- Hefur samband við tengiliði hjá öðrum félögum fyrir leiki til að afla upplýsinga og veita upplýsingar um fyrirætlanir og venjur stuðningsmanna liðanna.

Tengiliður við fatlaða stuðningsmenn:

- Heldur einnig utan um stuðning við fatlaða stuðningsmenn og tryggir aðgengilega aðstöðu og þjónustu fyrir þá.

Gæslumenn

Gæslu má skipta í tvennt, annars vegar er um að ræða gæslu við ytri mörk leikvalla og hins vegar við leikvöll. Heimafélag er ábyrgt fyrir öryggi leikmanna, dómara, aðstoðardómara og eftirlitsmanns. Skal þess vandlega gætt að nauðsynleg öryggisgæsla sé til staðar og að leikmenn, dómara og aðstoðardómara fái fylgd að og frá leikvelli þannig að áhorfendur eða forráðamenn félaga eigi ekki óhindraðan aðgang að þeim (sérstaklega í leikslok). Gefið þessum aðilum skýr fyrirmæli þannig að gæslan bregðist ekki. Þetta er sérlega mikilvægt, þegar ekki er unnt að aðskilja leiðir leikmanna og dómara annars vegar og áhorfenda hins vegar. Munið að ævinlega þarf sérstaka menn til að gæta öryggis dómara og aðstoðardómara. Lágmarksfjöldi gæslumanna í Pepsi Max deildum og Lengjudeildum er 5. Athugið að gæslumenn skulu vera auðkenndir á áberandi hátt til að ekki fari á milli mála hverjir eru í gæslu. Athugið einnig að gæslumenn eru starfsmenn leiksins og eiga því að gæta fyllsta hlutleysis og gæta framkomu sinnar gagnvart dómurum, áhorfendum og öðrum.

Starfsmenn á öryggisvæði vallarins

Starfsmenn leiks sem þurfa að sinna störfum sínum inni á öryggisvæði vallarins skulu vera auðkenndir á áberandi hátt til að ekki fari á milli mála að þeir séu þar til að sinna hlutverki sínu. Þetta getur t.d. átt við um vallarstarfsmenn, starfsmenn félaganna og aðra.

Kynnir (vallarpulur)

Býður fólk velkomid til leiks í viðkomandi móti. Jafnframt ætti hann að vekja athygli vallargesta á því að leikskýrslu leiksins megi þá þegar nálgast á vef KSÍ. Vallarpulur kynnir liðin (fyrst gesti), dómara og eftirlitsmann við upphaf leiks, tilkynnir hverjir skora mörk og þegar skiptingar eiga sér stað, auk þess að tilkynna um mörk sem skorud eru í öðrum leikjum sem fara fram á sama tíma. Ekki er mælt með því að vallarpulur tilkynni um hverjir hljóti áminningar í leiknum, hvorki leikmenn né aðrir. Stuðningi vallarpular við heimalið í gegnum hátalarakerfi vallarins ætti að stilla í hóf og slíkt ætti ekki að eiga sér stað á meðan leikur er í gangi.

Fjölmiðlafulltrúi

Í samræmi við reglur leyfiskerfis KSÍ hafa félög í Pepsi Max deild karla skipað sérstakan fjölmiðlafulltrúa. Fjölmiðlafulltrúi heimaliðs þarf að vera tiltækur á öllum leikjum í Pepsi Max deild karla. Afar mikilvægt er að fjölmiðlafulltrúi sé sýnilegur þannig að fjölmiðlafólk geti leitað til hans. Hann skal hafa yfirumsjón með þjónustu við fjölmiðla á leikstað, sjá til þess að leikskýrslur berist og aðstoða við að afla viðtala að leik loknum. Þegar um beina útsendingu er að ræða gefur fjölmiðlafulltrúi sig fram við starfsfólk sjónvarpsstöðva fyrir leik og ræðir staðsetningu sjónvarpsviðtala í hálfleik og að leik loknum.

Æskilegt er að fjölmiðlafulltrúi hafi reynslu af fjölmiðlun, hafi þjónustulund og góða hæfileika í almennum samskiptum við fólk.

Ef mögulegt er ætti fjölmiðlafulltrúi að fylgja sínu liði í útileiki. Þátttaka hans í þjónustu við fjölmiðla að leik loknum (viðtöl) getur skipt sköpum, sérstaklega í beinum útsendingum.

Fjölmiðlafulltrúi á að fylgja sínu liði í úrslitaleikjum Mjólkurbikarsins og aðstoða við öflun viðtala að leik loknum.

Markaðsfulltrúi

Til að vinna að aukningu áhorfenda er lagt til að öll félög skipi sérstakan markaðsfulltrúa, sem hefur það hlutverk að vinna markvisst að því að auka fjölda áhorfenda á heimaleikjum síns liðs. Markaðsfulltrúinn ætti að vera virkur í skipulagningu og framkvæmd heimaleikja síns félags.

Almennt eru öll félög hvött til að skipa í fyrrgreindar stöður, burtséð frá því í hvaða deild er leikið og burtséð frá því hvort félagið undirgangist leyfiskerfi KSÍ.

FJÖLMIÐLAR – AÐSTAÐA

Aðstaða fulltrúa fjölmiðla

Starfsmönnum fjölmiðla þarf að skapa sem besta vinnuaðstöðu. Félög í Pepsi Max deild karla eru minnt á kröfur í reglugerð KSÍ um knattspyrnuleikvanga. Vinnusvæði fjölmiðla þurfa að vera vel skilgreind og aðgreind frá öðrum svæðum á leikvanginum, s.s. svæði keppnisliðanna og áhorfenda, með viðeigandi girðingu og/eða gæslu. Félög eru jafnframt minnt á að skapa sem besta aðstöðu til sjónvarps- og útvarpsendinga frá leikvöllum sínum.

Sjónvarp og útvarp – Aðkoma útsendingarbíla

Útsendingarbílar þurfa að hafa auðvelt aðgengi að leikvanginum og að vinnusvæði sjónvarps. Ábyrgðarmaður leiks eða fjölmiðlafulltrúi ætti að gefa sig fram við starfsfólk sjónvarps um leið og bíllinn kemur að leikvanginum og aðstoða eftir bestu getu þannig að undirbúningur útsendingar geti hafist og gangi snurðulaust. Aðgangur að rafmagni strax við komu er lykilatriði.

Æskilegt er að ljósleiðari sé á sama stað og rafmagnstengi fyrir útsendingarbíl. Allur leikurinn er tekinn upp í háskerpu (HD) og því nauðsynlegt að aðgengi að ljósleiðara sé til staðar strax við komu á leikvang, hvort sem um að ræða beina útsendingu með útsendingarbíl og viðeigandi útbúnaði eða einungis eina vél sem tekur upp leikinn.

Nauðsynlegt er öryggis vegna að útsendingarbílar séu afgirtir frá áhorfenda-svæðum og með viðeigandi gæslu þar sem þarf. Stórtjón getur orðið á búnaði sé hann rifinn fyrirvaralaust úr sambandi. Eins er augljóst að ef samband við rafmagn og/eða ljósleiðara rofnar, þá rofnar útsendingin.

Sjónvarp og útvarp - Lýsendur

Samkvæmt reglugerð KSÍ um knattspyrnuleikvanga er mælt með minnst tveimur föstum básum fyrir sjónvarpsþuli og útvarpsþuli. Þeir skulu vera fyrir miðjum velli, helst gegnt aðalstúku, sömu megin og aðalmyndavélarnar, undir þaki frekar en inni, og auðvitað með góðu útsýni yfir leikvöllinn, þannig að gæta þarf þess að hafa gluggana nógu stóra (gámaþjónustur eru með góðar lausnir). Plexigler eða annar álíka búnaður skal aðskilja þularbása frá áhorfendum þar sem við á. Í hverjum bás skal vera borð til skrifta o.fl. og básinn vel upplýstur. Þá skal vera símatengi í hverjum þularbás. Athugið að aðalmyndavél sjónvarps verður að vera sömu megin á öllum leikjum. Félögin verða að tryggja að myndatökumenn fylgi því.

Aðalmyndavél sjónvarps – Staðsetning og aðstaða

Kjörstaðsetning aðalmyndavélar sjónvarps er á móti aðalstúku þannig að áhorfendur séu í bakgrunni. Hæðin þarf að vera í 5 metrum eða ofar (t.d. ofan á tveimur gámum) og fjarlægð frá hliðarlínu ætti að vera a.m.k. 10 metrar (10-15). Myndavélin verður að geta séð allan völlinn. Engir áhorfendur (eða aðrar hindranir) ættu að vera fyrir framan aðalmyndavél. Ekkert má skerða útsýni og sjónarhorn aðalmyndavélar (frekar en annarra véla).

Hefðbundin uppsetning útsendingar er þannig að tvær myndavélar eru fyrir miðjum velli gegnt stúku ofan á gámnum (aðalmyndavél og vél fyrir nærmyndir). Myndavélar (2) á pöllum á hliðarlínu við sitt hvorn vítateiginn. Myndavél milli varamannabekkjja (þar sem því er við komið) eða til hliðar við varamannabekki. Sú vél fer að öllu jöfnu út á völl fyrir og eftir leik. Í sumum tilfellum er bætt við myndavél(um) fyrir aftan mörkin.

Sjónvarpsgámar – Myndatökumenn og öryggi þeirra

Gæta þarf vel að öryggi myndatökumanna á þeim völlum þar sem svokallaðir sjónvarpsgámar eru til staðar. Girðing ofan á gámnum þarf að vera trygg (hæð 140 cm), sem og stiginn upp á gáminn (fastur með þrepum). Myndatökumönnum verður að skapa öruggt og þægilegt vinnuumhverfi, enda starfa þeir oft við erfiðar veðurfarslegar aðstæður.

Sjónvarpsgámar – Hljóðeinangrun

Í sjónvarpsgámum verður að setja upp e.k. hljóðeinangrun svo hljómgæði lýsenda í útsendingum verði sem best (ekki „dóshljóð“). Úr þessu er auðvelt að bæta með t.d. steinullarplötum eða gardínum á veggina.

Viðtalsbakgrunnur fyrir sjónvarpsviðtöl

Félög ættu að setja upp viðtalsbakgrunna fyrir sjónvarpsviðtöl eftir leiki. Staðsetningar ættu að vera í samráði við fulltrúa sjónvarpsstöðvanna og KSÍ. Á viðtalsbakgrunninum ættu merki helstu samstarfsaðila félaganna auðvitað að vera, auk merkis Pepsi Max deildarinnar og merkis Mjólkurbikarsins í leikjum þeirra keppni, þar sem því verður við komið. Hafið bakgrunninn nógu stóran til að fleiri en einn miðill geti athafnað sig þar á sama tíma. Jafnvel betra er að vera með tvo bakgrunna.

Þráðlaust net í fjölmiðlaaðstöðu

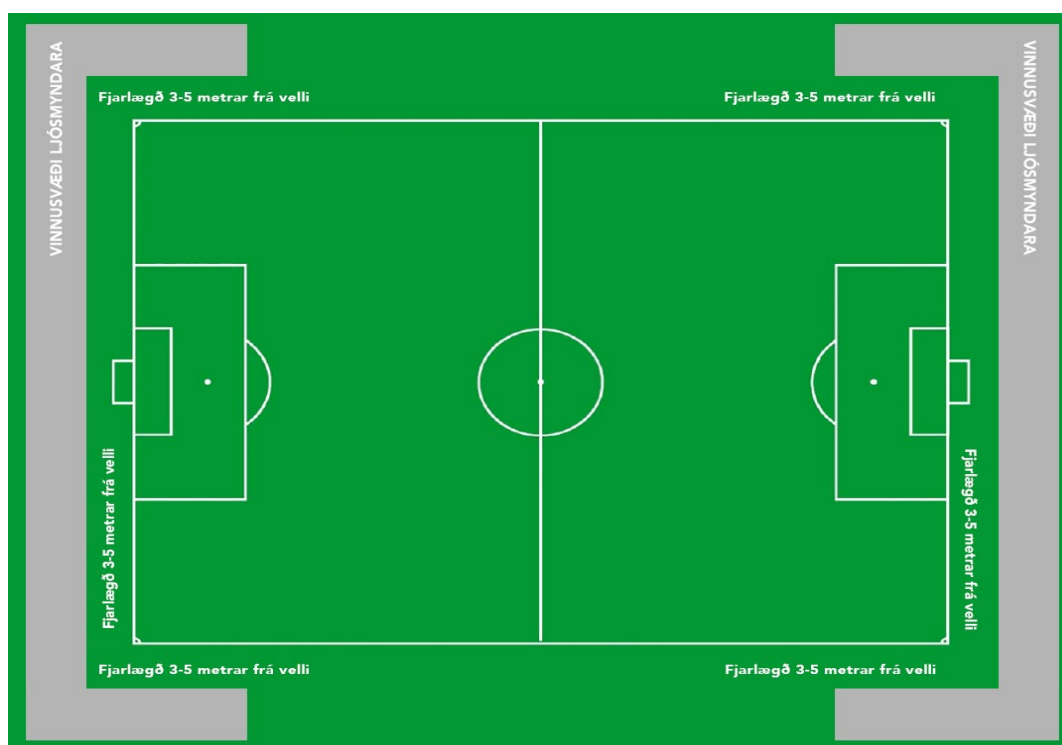
Minnt er á að setja verður upp þráðlaust net í aðstöðu fjölmiðla. Öflug og traust tenging við internet er algjör grundvallarforsenda þess að fulltrúar fjölmiðla geti unnið sitt starf. Aðgangur fjölmiðla að interneti verður að vera læstur með lykilorði sem einungis fulltrúar þeirra hafa aðgang að. Reikna ætti með að búnaður þráðlauss nets ætti að ráða við a.m.k. 20 tengingar.

Vinnusvæði ljósmyndara

Mikilvægt er að ljósmyndarar fái ekki mismunandi skilaboð um hvar þeir geti athafnað sig frá einum leik til annars á viðkomandi leikvangi. Meðan á leik stendur skulu ljósmyndarar eingöngu vera við endalínur, en við hliðarlínu þar sem því verður við komið, þó ekki ofar en að vítateigslínu (16 metra) og alls staðar í hæfilegri fjarlægð frá línunum vallarins (3-5 metra). Merkja ætti fjarlægðir með einföldum og skýrum hætti.

Ljósmyndarar skulu vera aðgreindir sérstaklega frá öðrum með þar til gerðum vestum. Grár eða brúnn litur er ákjósanlegur fyrir slík vesti, en einnig má notast við t.d. skærgræn. Ljósmyndarar eiga aldrei að fara inn á leikvöllinn, nema með sérstöku leyfi vallaryfirvalda.

Skýringarmynd - vinnusvæði ljósmyndara



FJÖLMIÐLAR – ÞJÓNUSTA

Aðgengi sjónvarpsrétthafa

Félög eru hvött til að taka vel í beiðnir fulltrúa sjónvarpsrétthafa um (aukið) aðgengi að leikmönnum, þjálfurum og öðrum fulltrúum sínum og greiða götuna eins og hægt er. Meiri og betri innsýn inn í starf félaganna og keppnisliða á þeirra vegum gerir knattspyrnuíþróttina meira aðlaðandi og verðmætari fyrir knattspyrnuáhugafólk, fyrirtæki/samstarfsaðila, fjölmiðla og aðra. Dæmi um slík verkefni eru myndefni frá svæðum þar sem allajafna eru ekki sjónvarpsmyndavélar (búningsklefi fyrir leik, liðsfundur) og veitir þannig innsýn í undirbúning fyrir leiki og nálægð við leikmenn og þjálfara sem stuðningsmenn upplifa allajafna ekki.

Sjónvarpsefni félaga (hreyfimyndir)

Félögum sem leika í í Pepsi Max deildum karla og kvenna og Mjólkurbikarnum er heimilt að mynda hreyfimyndir (sjónvarpsefni/Club TV) í tengslum við leiki í þeim mótum, að fenginni heimild frá sjónvarpsrétthafa (Stöð 2 sport). Sjónvarpsrétthafi hefur ávallt forgang varðandi staðsetningar myndavéla (fastar eða hreyfanlegar). Sjónvarpsmyndavél félags getur, að fengnu samþykki sjónvarpsrétthafa, myndað öll svæði leikvangsins, nema sjálfan leikflötinn á meðan á leik stendur. Sjónvarpsmyndavél félags getur í engum tilfellum farið inn á leikflötinn (fyrir leik, í hálfleik, eða eftir leik).

Félagi er skylt að afhenda / deila sjónvarpsmyndefni frá viðkomandi leik með sjónvarpsrétthafa, sé þess óskað. Sjónvarpsrétthafinn deilir jafnframt myndefni frá leikjunum með viðkomandi félögum, sé þess óskað. Félögum er að sjálfsgöðu heimilt að ljósmynda öll svæði leikvangsins, þar með talinn leikflötinn.

Í mótum þar sem ekki er um einkarétt á sjónvarpsútsendingum að ræða eru viðkomandi félög hvött til að streyma sínum leikjum og bjóða þannig sínum fylgjendum (þeim sem ekki komast á leikina sjálfa) upp á möguleikann að horfa á leiki í beinni vefútsendingu. Slík þjónusta eflir og styrkir tengslin milli liðsins og stuðningsmanna þess, auk þess að bjóða upp á möguleika á markaðssetningu og tekjuöflun. Leikir í meistaraflokkum sem eru sýndir í gegnum streymi félaga verða merktir með viðeigandi hætti (merki Club TV eða annað) í leikjalista viðkomandi móts á vef KSÍ.

Þjónusta við fjölmiðla

Leikskýrslu skal komið til fjölmiðla eins fljótt og mögulegt er. Þetta er sérstaklega mikilvægt þegar um beina sjónvarpsútsendingu er að ræða. Munið eftir veitingum handa fjölmiðlafólki (ekki gleyma ljósmyndurum og starfsfólki sjónvarpsrétthafa). Afar mikilvægt er að fjölmiðlafulltrúi félags sé til staðar og sé sýnilegur þannig að fjölmiðlafólk geti leitað til hans.

Sjónvarpsviðtöl

Fjölmiðlafulltrúi félags gefur sig fram við starfsfólk sjónvarpsstöðva fyrir leik og ræðir staðsetningu sjónvarpsviðtala í hálfleik og að leik loknum. Mikilvægt er að sýna samstarfsvilja og sveigjanleika svo hægt verði að ná sem bestum árangri fyrir alla aðila. Félög þurfa að gefa leikmönnum og þjálfurum skýr fyrirmæli um staðsetningu sjónvarpsviðtala.

Athugið að sjónvarpsrétthafi (Stöð 2 Sport) hefur alltaf forgang í viðtöl. Ef leikmaður eða þjálfari er að bíða eftir að fara í viðtal við Stöð 2 Sport í beinni útsendingu ætti að gæta þess að hann fari ekki fyrst í annað viðtal.

Viðtöl fulltrúa fjölmiðla við leikmenn og þjálfara

Mikilvægt er að gefa fjölmiðlafólki tækifæri á viðtölum við þjálfara og leikmenn að leik loknum hvort sem um beina útsendingu frá leiknum er að ræða eður ei. Hafið einnig í huga að prentmiðlar vinna oft á þröngum tímaramma, takið tillit til þeirra.

Athugið að blaðamenn ættu aldrei að fara inn fyrir girðingu og inn á völlinn í leikslok, ekki frekar en aðrir vallargestir. Aðeins fulltrúar sjónvarpsstöðvar í beinni útsendingu (rétthafi) geta verið fyrir innan girðingu.

Sjónvarpsvélar og ljósmyndarar eiga aldrei að vera inni í búningsklefa leikmanna, nema með samþykki viðeigandi aðila.

Í beinni sjónvarpsútsendingu:

↳ Fjölmiðlafulltrúi gefur sig fram við fulltrúa sjónvarpsrétthafa (Stöð 2 Sport) fyrir leik og ræðir staðsetningar og fyrirkomulag viðtala í hálfleik og að leik loknum. Viðtöl fyrir leik og í hálfleik geta farið fram hvar sem er, en viðtöl eftir leik ættu alltaf að fara fram hjá viðtalsbakgrunni.

↳ Skömmu fyrir leikslok fær fjölmiðlafulltrúi upplýsingar hjá fulltrúa sjónvarpsrétthafa um hvaða leikmönnum er óskað eftir í viðtal. Þjálfarar beggja liða koma fyrstir í viðtal, strax eftir að flautað er af, og þá gefst fjölmiðlafulltrúanum tími til að sækja þá leikmenn sem óskað var eftir. Þjálfarar og leikmenn eiga að vera klárir í viðtal strax eftir leik og fara ekki fyrst inn í búningsklefa.

Í öðrum leikjum og fyrir alla aðra fjölmiðla:

↳ Fjölmiðlafulltrúi kynnir fyrir blaðamönnum og öðrum viðeigandi aðilum hvar leikmenn verði til taks í viðtöl eftir leik. Staðsetning ætti að vera ákveðin fyrir keppnistímabilið í samráði við fjölmiðla, nærri búningsklefum, og ætti að haldast óbreytt milli leikja.

↳ Mikilvægt er að fjölmiðlafulltrúi félags sé nálægur til að aðstoða fjölmiðla við öflun viðtala. Að öllu jöfnu ættu leikmenn og þjálfarar að vera klárir í viðtöl eigi síðar en 10 mínútum eftir að leik lýkur.

Fjölmiðlafulltrúar félaga eru hvattir til að þrýsta á fulltrúa fjölmiðla að sameinast um viðtöl, sérstaklega við þjálfara liðanna. Ótækt er að þjálfari þurfi að fara í einstaklingsviðtal við alla þá fjölmiðla sem viðstaddir eru leikinn, jafnvel 7-8 viðtöl eftir einn leik.

Úrslitaleikur í Mjólkurbikarkeppninni

Í úrslitaleik Mjólkurbikarkeppninnar getur einungis sjónvarpsrétthafi fengið viðtöl við þjálfara og/eða leikmenn allt þar til verðlaunaafhendingu og myndatöku lýkur. Þegar sjónvarpsrétthafi hefur lokið sínum viðtölum og sinni útsendingu er fréttamönnum annarra miðla hleypt að.

Félög sem leika til úrslita í Mjólkurbikarkeppninni þurfa að virkja fjölmiðlafulltrúa sína á leiknum, til að styðja fulltrúa sjónvarpsrétthafa við öflun viðtala fyrir leik, í hálfleik og sér í lagi eftir leik.

SKRÁNING ÚRSLITA OG LEIKSKÝRSLU

Leikskýrsla - Form og vinnulag

- Vinna við gerð leikskýrslunnar fer fram með lykilorði viðkomandi félaga á svæðinu „Innri vefur“ á vef KSÍ.
- Hvert félag stofnar lista (leikskýrslulista) yfir leikmenn/forráðamenn í viðkomandi aldursflokki.
- Leikskýrslan er skráð með því að velja viðkomandi leik og velja leikmenn/forráðamenn á hana úr tilheyrandi leikskýrslulista.
- Þegar bæði lið hafa fyllt út leikskýrsluna er hún prentuð út, undirrituð af fulltrúum beggja félaga og afhent dómara leiksins, eigi síðar en 45 mínútum fyrir leik. Bæði félög geta fyllt út skýrsluna með góðum fyrirvara, þess vegna daginn áður. Sú skráning er aðeins aðgengileg viðkomandi félagi og birtist ekki á vef KSÍ fyrr en klukkustund fyrir skráðan leiktíma. Skýrslan er hins vegar ekki aðgengileg til útprintunar fyrr en klukkustund fyrir upphaflegan leiktíma.
- Í leikjum þar sem dómari er tilnefndur af KSÍ skal hann skrá atburði leiksins á leikskýrslu og staðfesta hana áður en hann yfirgefur leikstað. Í búningsherbergi dómara þarf því að vera nettengd tölvu til afnota fyrir dómara leiksins. Í öðrum leikjum ber heimalið ábyrgð á að fylla út leikskýrslu eftir leik og skila frumriti til KSÍ.

Það er á verksviði og ábyrgð heimafélags að koma frágenginni leikskýrslu til dómara á réttum tíma.

Breyting á leikskýrslu

Eftir að útfyllingu leikskýrslu er lokið, hún verið undirrituð af tilskildum aðilum og skilað til dómarsins og leikur ekki hafinn, gilda eftirfarandi fyrirmæli um breytingar á henni.

Breyting á byrjunarliði

Ef einhver byrjunarliðsmanna getur ekki leikið vegna óvæntra meiðsla/veikinda gildir eftirfarandi:

1. Strikað er yfir nafn leikmannsins á leikskýrslunni.
2. Einhver af áður skráðum varamönnum tekur sæti hans í byrjunarliðinu og ör dregin á leikskýrsluna sem sýnir hvaða varamaður kemur í byrjunarliðið.
3. Í stað varamannsins kemur svo leikmaður sem ekki var áður skráður á upphaflegu leikskýrsluna.
4. Leikmaðurinn sem ekki gat byrjað leikinn má ekki sitja á varamannabekk liðsins í leiknum.

Breyting á varamönnum

Ef einhver varamanna getur ekki leikið vegna óvæntra meiðsla/veikinda gildir eftirfarandi:

1. Strikað er yfir nafn varamannsins á leikskýrslunni.
2. Í stað varamannsins kemur svo leikmaður sem ekki var skráður á upphaflegu leikskýrsluna.
3. Varamaðurinn sem ekki gat leikið má ekki sitja á varamannabekk liðsins í leiknum.

Breyting á markmönnum

Ef enginn þeirra markmanna sem skráðir voru á leikskýrsluna getur leikið vegna óvæntra meiðsla/veikinda gildir eftirfarandi:

1. Strikað er yfir nafn markmannanna á leikskýrslunni.
2. Nýir markmenn eru skráðir á skýrsluna þannig að ljóst sé hver komi í stað hvers.
3. Markmennirnir sem reyndust ófærir um að leika mega ekki sitja á varamannabekk liðsins í leiknum.

Almennt í ofangreindum tilvikum

1. Liðið getur áfram haft jafn marga varamenn og reglugerð um viðkomandi knattspyrnumót segir til um.
2. Áfram er hægt að gera jafn margar skiptingar og reglugerð um viðkomandi knattspyrnumót segir til um.
3. Nauðsynlegt er að upplýsa eftirlitsmann og aðra hlutaðeigandi um breytinguna.

Að leik loknum

Þar sem dómari er tilefndur af KSÍ skal hann skrá atburði leiksins og staðfesta leikskýrslu áður en hann yfirgefur leikstað og skal því nettengdur tölvubúnaður vera í búningsherbergi dómara til afnota. Í öðrum leikjum skal heimalið skrá skýrsluna í gagnagrunn KSÍ og koma frumriti hið fyrsta til skrifstofu KSÍ.

Áhorfendatölur

Eftir hvern leik skal heimalið koma upplýsingum um heildarfjölda áhorfenda (börn, fullorðnir og boðsmiðar meðtaldir - ekki bara seldir miðar) til eftirlitsmanns KSÍ áður en leik lýkur og jafnframt skrá töluna í leikskýrsluformið á vef KSÍ þar sem við á.

VIÐBÓTAREFNI

Viðbótarefni hjálagt hér fyrir aftan í þessari röð:

1. Búningar: Búningar liða í Pepsi Max deild karla
2. Búningar: Búningar liða í Pepsi Max deild kvenna
3. Framkvæmd leiks: Minnislisti - Skyldur við samstarfsaðila
4. Framkvæmd leiks: Minnislisti – Framkvæmd og tímatafla leikja í deild og bikar
5. Framkvæmd leiks: Staðsetningar skilta í Pepsi Max deild
6. Framkvæmd leiks: Staðsetningar skilta í Mjólkurbikarkeppninni
7. Framkvæmd leiks: Staðsetningar skilta í Lengjudeildinni
8. Framkvæmd leiks: Tímaáætlun (niðurtalning) fyrir leiki í deild og bikar
9. Framkvæmd leiks: Dagskrá fyrir leik þegar lið ganga til leiks – Pepsi Max deildin
10. Framkvæmd leiks: Dagskrá fyrir leik þegar lið ganga til leiks - Mjólkurbikarkeppnin
11. Vallarmál: Merking knattspyrnuvallar
12. Vallarmál: Upphitun leikmanna fyrir leiki
13. Framkvæmd leiks: Risaskjái - Reglur og tilmæli

Þessa handbók ásamt viðaukum er að finna á vef KSÍ.