**Checkliste SCA Verbandspiele**

**Vor dem Wochenende**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zeitpunkt** | **Tätigkeit** |
|  | Herunterladen aktuelle Version «Spielleiterhandbuch» <https://www.curling.ch/news/ausbildung> |
|  | Abgleich Checkliste nach Spielleiterhandbuch Swiss Curling  |
|  | Kontrollliste ***Time-Outs*** erstellen |
|  | Kontrolliste ***Game Line-Ups*** erstellen |
|  | ***TMD / TID*** ausdrucken und lesen  |
|  | Prüfen, ob gelieferte Rinkmasterdatei funktioniert  |
|  | Vorbereitung Team-Meeting (1. Runde) resp. Teaminfo ab Runde 2 |
|  | Drucken ***Teamformationsblätter*** (nur 1. Liga-Wochenende) |
|  | Drucken ***Game Line-Ups*** (genügende Anzahl für Teams) |
|  | Abholen Präsente |

1. **Spieltag**

|  |  |
| --- | --- |
| **Zeit** | **Tätigkeit** |
|  | Eintreffen in der Halle und letzte Absprachen (Stv, Eismeister, Restaurant) |
|  | Funktionstüchtigkeit der Spielzeituhr überprüfen und einstellen |
|  | Drucken ***Zeitnehmerformulare*** (alle Ligen) |
|  | Drucken Kontrolliste ***Game Line-Ups*** |
|  | Drucken Kontrollliste ***Time-Outs*** |
|  |  |
|  | **Vor Beginn 1. Runde** |
|  | Team-Meeting resp. Team Info, gem. Vorbereitung |
|  | Überprüfen/Korrigieren Teamformationen im Rinkmaster (nur 1. Liga Wochenende) |
|  |  |
|  | 1. **Runde**
 |
|  | Überprüfen, ob alle Game Line-Ups vorliegen (30 Min vor Einspielen) |
|  | Spieluhr auf Einspielzeit einstellen |
|  | Einspielen & LSD (Kommandos gemäss Spielleiterhandbuch) |
|  | LSD berechnen & Hammer setzen |
|  | Zeit auf Uhr auf 120 / 90 / 60 Minuten einstellen |
|  | Spielbeginn > Uhr starten! |
|  | Spiele & Time-Outs beobachten |
|  | Eingabe Ersatzspieler und LSD im Rinkmaster  |
|  | Rinkmaster führen und regelmässig im Internet aktualisieren |
|  | Game Line-Ups auf Excel-Datei übertragen (nur A- und B-Ligen Nachwuchs) |
|  | LSD überprüfen & Liste drucken und aushängen (nur A- und B-Ligen Nachwuchs) |
|  | Ausserordentliche Vorfälle während der Runde für Spielleiterbericht schriftlich festhalten |
|  | Time-Outs auf Zeit und Anzahl kontrollieren; auf Liste eintragen |
|  | Kontrolle, ob Teams in Zeitlimite sind, damit alle Ends gespielt werden können, ansonsten ermahnen (ab Spielmitte) |
|  | 15 Min vor Ablauf der Spielzeit im Eisbereich aufhalten und kontrollieren, dass die Teams zügig zu Ende spielen, damit alle Ends gespielt werden können |
|  | Uhrzeit Spielende erfassen & Zeitnehmerformulare unterschreiben lassen |
|  | Resultate überprüfen, evtl. ergänzen |
|  | Alle Spiele im Rinkmaster auf ***«nicht mehr aktuell»*** setzen |
|  | Rangliste prüfen und ins Internet senden |
|  | Runde abschliessen und evtl. Vorbereitungsarbeiten nächste Runde  |
|  |  |
|  | ***Analog Runde 1 vorgehen***  |

**Folgetage**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Eintreffen in der Halle und letzte Absprachen (Stv, Eismeister, Restaurant) |
|  | Funktionstüchtigkeit der Spielzeituhr überprüfen und einstellen |
|  | Systeme hochfahren und überprüfen |
|  |  |
|  | **Analog vorherige Runden** |
|  |  |
|  | Abschluss Rinkmaster , Rangliste prüfen und ins Internet übertragen |
|  | Feedbacks von Teams und Coaches zum Wochenende einholen  |
|  | Feedbackrunde mit Stv, Eismeister und evtl. RestaurantPunkte aufnehmen für Spielleiterrapport |

**Abschlussarbeiten**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Retournieren Rinkmaster-Datei |
|  | Erstellen & einreichen Hallenabrechnung |
|  | Erstellen & einreichen Spielleiterbericht |
|  | Teamformationsblätter scannen & senden (nur 1. Liga Runden) |
|  | Game Line-Ups scannen & senden |
|  | Line-Up-Tabelle senden |
|  | Wichtigste Punkte für kommende Ligaspiele schriftlich festhalten  |