**F- JA G-IKÄISTEN JÄÄKIEKKO-OTTELUIDEN KUULUTUS**

**Ennen ottelua:**- Pyydä ottelun pöytäkirjoista kopiot, jotta voit kuuluttaa oikeat pelaajat (Huom, jos pöytäkirjoihin tulee muutoksia, tee ne myös omaan versioosi)  
- Asenna kelloon ottelun peliaika ja asettaa kello valmiuteen aloittaa ottelu (kellossa näkyy 0:00, katso erillinen ohje kellon käytöstä)  
- Ota paperia, lyijykynä ja ajanottokello tai kännykkä valmiiksi esille   
- Laita musiikki valmiiksi ja voit soittaa sitä ennen ottelua  
 **Kuuluta noin 10 min ennen ottelua:***Hyvää ”iltapäivää” arvoisa yleisö ja tervetuloa seuraamaan harjoitusottelua/Hämeen alueen Leijonaliigaottelua.*

*Ottelussa pelaavat seuraavat joukkueet:*

*Pukukoppipäädyssä kotijoukkue Sisu Punainen ja HPK Oranssi.  
Joukkueet pelaavat seuraavissa kokoonpanoissa:*(Vierasjoukkue kuulutetaan ensin) *HPK Oranssi:* mv, kenttäpelaajat *Sisu Punainen:* mv, kenttäpelaajat

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Jääkonepäädyssä pelaavat Sisu Valkoinen ja HPK Musta.  
Joukkueet pelaavat seuraavissa kokoonpanoissa:*(Vierasjoukkue kuulutetaan ensin) *HPK Musta: mv, kenttäpelaajat  
Sisu Valkoinen: mv, kenttäpelaajat*

*Ottelun pelinohjaajina toimivat \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ja \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*Peliaika on \_\_\_\_\_\_ min (yleensä 20-50 min) ja otteluiden välisen tauon pituus on 2 min.*

**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

**Muista:**  
- Paina Start, kun ottelu alkaa (katso että kentällä ollaan valmiina), kello käy ottelun loppuun asti ja summeri soi automaattisesti – kelloa ei pysäytetä ottelun aikana lainkaan  
- Ottelu alkaa vaihtojen jälkeen, kun pelinohjaaja heittää kiekon pelikentän keskialueelle   
- Yhden vaihdon pituus on 2 min aloituksesta, kun aika on kulunut, kuuluta ”VAIHTO”; katso vaihtoajat suoraan ottelukellosta: 2 min, 4 min, 6 min …. kohdalla kuuluta ”vaihto”  
- Hakion ottelukellon aika säätyy 5 min välein. Jos otteluaika on ”pariton luku” niin venytä viimeistä vaihtoa 1 minuutilla ja kuuluta ”tämä on ottelun viimeinen vaihto”  
- Voit soittaa musiikkia ennen ottelua ja vaihtotauoilla. Käännä musiikin ääni pois kun peli alkaa. Musiikin voi soittaa cd:ltä tai kännykästä/tabletista

**Kuulutukset ottelun aikana**

*Pukukoppipäädyssä Sisu ensimmäinen maali, maalintekijä nro \_\_\_\_\_ ja pelaajan nimi \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

Seuraa peliä kirjureiden pöytäkirjoista ja muistiinpanoista.

Kuuluta väliaikatietoja otteluista, koska yleisö ei näe pelin tilannetta tulostaululta.

*Pelitilanne pukukoppipäädyssä, Sisu johtaa maalein 3-2*

*Pelitilanne jääkonepäädyssä, HPK johtaa maalein 5-4*

**Korjaus:**

*Korjaus joukkueen \_\_\_\_\_ kolmanteen maaliin:   
  
Maalin tekijä numero: \_\_\_\_\_\_\_, pelaajan nimi: \_\_\_\_\_***\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

**Kuuluta ottelun jälkeen:***Ottelu päättyi tulokseen: Sisu maalit \_\_\_\_, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (vierasjoukkue)maalit\_\_\_\_.*

Sisu Hockey kiittää pelaajia, pelinohjaajia ja muita toimihenkilöitä sekä yleisöä ottelusta ja toivottaa kaikille hyvää päivän jatkoa (tai jos vierasjoukkue on muualta niin turvallista kotimatkaa).

Säädä kello takaisin näyttämään aikaa, ota laitteista virta pois ja lukitse pöytä.  
Palauta avain takaisin roikkumaan vahtimestarin kopin oven viereiseen koukkuun.

**Huomio:**

* Älä soita musiikkia, jos kentällä on loukkaantunut pelaaja.
* Kuuluta maalintekijät ja tulosseurannat ottelun aikana, ei tauoilla.
* CD-soittimen ääni säädetään kohdata CD.
* Mikrofonin ääni säädetään kohdasta MIC.
* Kännykästä soitettavan musiikin ääni säädetään kohdasta LS.
* Koko laitteen äänen voimakkuus säätyy punaisesta volume säätimestä.
* Testaa musiikin ja kuulutusäänen voimakkuus ennen ottelun alkua
* Jos jotain on rikki, niin ilmoita siitä vahtimestareille