**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)  
- Ota paperia, lyijykynä ja ajanottokello tai kännykkä valmiiksi esille

**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 25-50 min) ja otteluiden välisen tauon pituus on 2 min.*

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

**Muista:**  
- Paina Start, kun ottelu alkaa, kello käy ottelun loppuun asti ja summeri soi automaattisesti – kelloa ei pysäytetä ottelun aikana lainkaan  
- Ottelun pitäisi alkaa molemmilla kentillä yhtä aikaa, käynnistä samalla ajanotto sekuntikellolla tai kännykällä  
- Yhden vaihdon pituus on 90 s aloituksesta, kun aika on kulunut, kuuluta ”VAIHTO”  
- Voit soittaa musiikkia ennen ottelua ja vaihtotauoilla. Käännä musiikin ääni pois kun peli alkaa

**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.