

## Funktionärs-PM

### Start och Mål

**Sprintcupen (deltävling)**  
**Salomonruschen och Vårby stafetten**  
**Höga Kusten Ski Tour (deltävling)**

### Allmän information

Vilka som är funktionärer och vem som är huvudansvarig för respektive funktion framgår i det dokument som mejlas ut via SportAdmin. Den som är huvudansvarig har i uppgift att kalla till ett planeringsmöte eller på annat sätt kommunicera med sina funktionärer, tex. via Supertext etc.

Huvudansvarig för varje funktion blir alltid kallad till ett tävlingsmöte av den som är Tävlingsledare.

Övrig information om tävlingen hittar du på [www.varby.nu](http://www.varby.nu)

### Att göra inför tävling

- Delta i Teamsmöte/tävlingsledning inför tävling.
- Skapa en Supertext-grupp för samtliga funktionärer som ingår i Start och Mål (för respektive Tävling). Används för att delge information, samlingstider, stämma av vilka som kan delta etc.
- Ha en dialog med ansvarig banläggare för tävlingen, (står i bemanningsplaneringen) för var Start och Mål ska byggas på tävlingsarenan.
- Samla gruppen kvällen innan tävling för att ställa i ordning/bygga Start och Mål. Tänk på att ha dialog med spårgruppen utifrån väderprognos, så att Start och Mål-bygget inte hindrar dragning av spår inför tävling.

### Innan tävlingsstart/Under tävling

- Hämta startlistor och tidur i sekretariatet.
- 2 personer som släpper iväg startande.
- 2 personer som lotsar in tävlande i startkön.

- 2 personer som skriver upp nummer vid målgång, på stort blädderblock som hämtas i sekretariatet. (stäm av med tidtagningsgruppen om detta behövs!)
- Vid stafetter – 1 person som ”klappar” igång starten. 2 personer som placerar ut åkarna på rätt plats. 2 personer som hjälper till vid växlingen och 2 personer som lotsar in åkare till start. Samt två personer som hjälper till som spårvakter vid utgång, efter målgång.

#### Efter tävling

- Plocka bort allt material vid station som ingår i Start och Mål.
- Allt material förvaras i stålcontainern. Förutom det som hämtats från sekretariatet.