

## Välkommen till tävlingfunktionärsutbildning!

Vi ordnar i samverkan med Mellannorrlands Simförbund en utbildning för dig som vill bli tävlingfunktionär i simning, och bidra till att våra simmare har möjlighet att tävla på hemmaplan.

Vår kursledare är Christina Vosveld. Under tävlingen kommer Hans Skoglund vara vår tävlingsledare, och det är då du kommer att ha din praktik för att få intyg att du gått utbildningen.

**Plats** Paradiset, konferensrummet Adam, en trappa ned vid receptionen.

**Tid** Söndag 27 mars, kl. 10.00 – 17.00  
(Praktiken görs under valfritt pass under Övikssimmet 9–10 april.)

**Kostnad** ÖASS står för kurskostnaden, fika och lunch.

**Anmälan** Senast tisdag 22 mars via länk under "Övikssimmet 2022" på vår webbplats. Under "Välj organisation" söker du och väljer: Örnsköldsviks Allmänna SS" Meddela oss om ev. matalleriger till [kontaktoass@gmail.com](mailto:kontaktoass@gmail.com).

**Förkunskaper** Inga förkunskaper krävs

**Viktig information!** Varje familj med simmare i TK2 eller högre och som tävlar, ska bidra med minst en person som är funktionärsutbildad. TK1 ansvarar för fikaförsäljningen på tävling. Självklart är alla föräldrar till tävlingssimmare välkommen att gå funktionärsutbildning oavsett träningsgrupp.

**Har du funderingar?** Kontakta Marie Norberg (funktionärsansvarig ÖASS) på telefon 070-664 41 54.

### Varför ska du gå funktionärsutbildningen?

- Med en funktionärsutbildning får du större inblick i barnens/ungdomarnas simintresse och förstår vad simteknik, diskningar och resultat innebär.
- För att anordna tävlingar behöver klubben ha funktionärer. För varje pass behövs minst 12 tävlingfunktionärer för att kontrollera start/målgång och vändning.
- De stora tävlingarna är en viktig inkomstkälla för klubben och det är ett gemensamt ansvar att få tävlingarna att fungera.
- Om vi blir tillräckligt många tävlingfunktionärer så kan man dela på ansvaret.
- Det är ingen speciellt svår eller betungande uppgift att vara tävlingfunktionär, men det krävs en utbildning.

