



Pflichtenheft Trainings- und Spielbetrieb Sportverein Rümlang

| Was | Wann | Wer |
|--|---------------------|--------------------|
| Platzorganisation <u>vor</u> Training/Spiel | | |
| Eingangstore öffnen Heuel 1 und Heuel 2. | 1½ Std. vor Beginn | Abwart |
| Clubhaus öffnen. | 1½ Std. vor Beginn | Abwart |
| Kabinen öffnen. | 1½ Std. vor Beginn | Abwart/Trainer |
| Kabinen zuteilen und Hinweistafel beschriften. | 1½ Std. vor Beginn | Abwart |
| Tenü bereitstellen. | | Abwart |
| Tenü holen. | 1½ Std. vor Beginn | Trainer/Assistent |
| Matchball bereit stellen. | | Trainer/Assistent |
| Matchball an Schiedsrichter. | 1 Std. vor Beginn | Trainer/Assistent |
| Linienrichterfahnen an Schiedsrichter. | 1 Std. vor Beginn | Trainer/Assistent |
| Wasserkübel und Schwämme bereitstellen. | ½ Std. vor Beginn | Trainer/Assistent |
| Sanitätskoffer bereitstellen. | ½ Std. vor Beginn | Trainer/Assistent |
| Eckfahnen setzen. | ½ Std. vor Beginn | Trainer/Mannschaft |
| Getränke bereit stellen. | ½ Std. vor Beginn | Trainer/Assistent |
| Pausentee bereit stellen. | | Abwart |
| Flutlichtanlage einschalten. | | Trainer/Assistent |
| Platzorganisation <u>nach</u> dem Training/Spiel | | |
| Matchball versorgen. | nach Schluss | Trainer/Assistent |
| Linienrichterfahnen versorgen. | nach Schluss | Trainer/Assistent |
| Tore wegräumen. | nach Schluss | Trainer/Mannschaft |
| Eckfahnen versorgen. | nach Schluss | Trainer/Mannschaft |
| Material versorgen. | nach Schluss | Trainer/Mannschaft |
| (Wasserkübel, Teekübel, Sanitätskoffer, Bälle, Tenüs usw.) | | |
| <u>Mannschaftszonen säubern inkl. Gegner.</u> | nach Schluss | Trainer/Mannschaft |
| Flutlichtanlage ausschalten. | sofort nach Schluss | Trainer/Assistent |
| <u>Kabinen und Dusche reinigen inkl. Gegner.</u> | nach Schluss | Trainer/Mannschaft |
| Abfalleimer in den Abfallcontainer leeren. | | |
| Schiedsrichterspesen auszahlen gegen Quittung. | | Abwart |
| Clubhaus, alle Türen schliessen. | | Abwart |
| Eingangstore schliessen Heuel 1 und Heuel 2. | | Abwart |