

Invitation:

Invitation (+ tilmelding og betalinger)

(DM-udvalget spørger jer om hvilke hold der har tilmeldt sig, så sørg for det er tilmelding pr hold og ikke klub)

Send den ud i god tid, gerne så klubber har mindst 2-3 uger før tilmeldingsfristen.

Skal indeholde:

- Tid og sted (både overnatning og baner)
- Mad og drikke (specielt hvordan får man frokost?)
- Fest og middag
- Pris
- Information (dfs.dk/dm – måske også facebookbegivenhed?)
- Info om tilmelding (inkl frist)
- Kontaktinfo

Husk at sende en reminder ud ca 1 uge før tilmeldingsfrist

Før stævnet:

Før stævnet, skal man samles og en stævneansvarlig skal udpeges til at samle tråde og uddele opgaver.

Spillested:

Spillestedet er det absolut vigtigste.

Er det indendørs, skal man ofte ud lang tid før, da hallerne kan være forudbestilt op til et år før. Vær opmærksom på om der er tilstrækkelig med omklædning. Derudover skal der også være enten elektronisk scoretavle & ur, eller en håndholdt af slagsen.

Udendørs er chancerne ofte lidt lettere, da mange fodboldklubber har mange baner. Kontakt formanden for klubben eller hvis de har en serviceleder. Tag et møde med ham og fortæl om ultimate samt banemålene, hvis han ikke kender det. Så viser man, at man er seriøs og de er mere villige til at kridte en Ultimatebane op.

Da målene på målzonen adskiller sig væsentlig fra en fodboldbane, kan de nemlig ikke bruges til fodbold den første uges tid, så derfor gælder det om at være på god fod med dem.

Når stævnet er veloverstået bør man udover at takke for samarbejde også give lidt vin.

2-3 flasker til 150-200 kr. giver en fantastisk goodwill

Husk ur, kuglepen samt måltavle ved hver bane. Evt. også et regelsæt.

Overnatning:

Overnatning er absolut vigtigt. Tag telefonbogen og søg efter skoler i umiddelbar nærhed af spillestedet.

Kontakt teknisk/serviceleder (pedel) på skolen. Gør det i god tid forud for stævnet. Forklar at man afholder et stævne og gerne vil låne lokaler til overnatning. Nogle er meget tilbageholdende, da de er vant til unge idrætsudøvere, der sviner, laver uorden eller lign. Men forklar at det drejer sig om voksne mennesker og der generelt er stille og roligt.

Få så vidt muligt lov til at låne klasseværelser, da gymnastiksale er for store. Dvs. hvis folk går i seng på forskellige tidspunkter i løbet af natten, kan de vække de andre hold, og da nogle er mere seriøse end andre, kan det blive et problem.

Vær opmærksom på, at man nogle steder skal informerer beredskabsstyrelsen om antal overnattende på skoler m.m.

Overnatning koster generelt 10-20 kr. pr. mand pr. nat.

Giv også pedellen vin efter endt samarbejde.

Festmiddag:

Ved weekendarrangementer er der altid festmiddag lørdag aften. Vælg om man vil spise på skolen (De fleste skoler har et alrum, kantine eller lign.) eller om man vil finde en restaurant. Er det et stævne med mange deltagere, kan der dog blive problemer med at finde steder med bordplads nok. Det er generelt også dyrere end hvis man gør det på skolen.

I begge tilfælde gælder det om at lave aftaler om mad til rimelige priser.

Spiser man på skolen, bør man være opmærksom på, at spillerne spiser meget mad efter en lang lørdag med kampe. Så bestil flere kuverter end tilmeldte deltagere. Arranger evt. maden, så der er et vist antal til hvert bord. Så undgår man, at nogle borde fylder op, mens andre ikke får noget. Vær også opmærksom på, om det er muligt at låne/leje service på skolen; Tallerkner, glas, bestik m.m. Kan koste omkring 5,- pr. kuvert.

I skal have 2x morgenmad og middag lørdag aften. I må gerne (men behøves ikke) stå for frokost lørdag og søndag. Sørg for at undersøge spillestedets muligheder (forpagter, cafeteria eller..?)

Øl/vand:

Selvom det er et "seriøst" stævne, så drikker ultimatespillere.

Beregn evt. ca. 5 øl pr. mand og 3-4 sodavand pr. mand.

Tag gerne lige priser, dvs. 5 kr., 10 kr. Osv.

Køb enten billige øl og sælg dem til 5,- eller gode øl og sælg til 10,- Folk køber generelt flere øl, når de er billige, men er også villige til at give 10,- for en Tuborg/Carlsberg. Vær opmærksom på ikke at tage ågerpriser.

Vin er straks værre at beregne, men sats på 1 flaske pr. 8-9 deltagere.

Husk at der ved udendørs stævner er flere spillere, der har noget at spille for om søndagen. Derfor er festen normalt større til indendørs finalestævne.

Ved lige priser, kan man nøjes med 5'ere, 10'ere samt 20'ere til byttepenge. Sørg for rigelig med byttepenge, da folk som regel kun har sedler med sig. Moilepay & Swipp kunne også være en mulighed.

Køb papirsduge, servietter, fyrfadsllys, stanniol til at lægge på tallerkner og lys på dem, samt affaldssække.

Morgenmad:

Efter en lang nat skal der morgenmad på bordet. Morgenholdet har en stor opgave, da de foruden oprydningen, også skal sørge for morgenmad, som regel samme sted som festen er foregået.

Aftal med en lokal bager, at I får et vist antal franskbrød. Indkøb smør, syltetøj, pålægschokolade, ost, kaffe, te, mælk & juice.

Sørg for, at have adgang til kaffemaskine, el-kedler samt termokander.

Indkøb evt. frugt; bananer, æbler, pærer samt appelsiner. Folk har brug for meget energi til søndagens kampe.

Oprydning:

Sørg for at have mange frivillige hjælpere og sørg for at fordele folk, så der både er folk til oprydning søndag morgen samt folk til at sørge for afvikling af stævnet. Det kan snildt risikere at skulle overlappe hinanden en søndag, så en del frivillige er ofte et ultimativt krav.

Økonomi:

Som ved barpriser, skal der ikke tages ågerpriser. Alligevel skal man naturligvis have et vist overskud, når man investerer mange kræfter i et stævne.

Et forslag er at samle alle priser i en, dvs. Overnatning, morgenmad festmiddag m.m.

Morgenmad kan man ofte sætte til en pris på 25-30 kr. pr mand.

I indbydelsen til klubberne skriver man deltagergebyret samt alt hvad det dækker.

Det man oftest tjener mest på, er barsalget samt en smule på morgenmaden.

Kampudstyr:

Indendørs: kegler, malertape og minestrimmel. Til forlinje, brick og 2m bag baglinjen. Desuden også halur.

Udendørs kan klubben enten vælge selv at kridte banen op efter korrekte mål, ellers er det muligt at benytte sig af DFSUs trådbaner. Trådbanerne findes i både øst og vest, kontakt DM-udvalget for at få kontaktoplysninger på indehaverne, så I sikre jer at de kommer frem. Banerne skal stå klar ½ time inden første kamp, så holdene kan bruge banerne til opvarmning. Såfremt det er muligt markeres end zones og brick med kegler.

Med hensyn til **score boards, kampmapper med scoresheets, kuglepenne og stopur** skal al udstyret ligge klar ved alle baner ved første kamps kampstart. Kontakt også her dm-udvalget for at høre, hvem der ligger inde med disse remedier.

Spirit afgives via resultat.dfsu.dk og ikke længere via papirsedler.

Skadestaske

DM-udvalget er ansvarlig for denne, men den arrangerende klub bør aftale nærmere med udvalget.

Uheld: Er uheldet ude og meget alvorligt henvises til 112. Er uheldigt mindre alvorligt, men alligevel med brug for behandling, refunderer DFSU taxabonner til skadestuen, kvittering sendes til kasserer@dfsu.dk.

Tidstagning og resultater

Har klubben mulighed for at skaffe faste scorekeepere (tidstagere) er det naturligvis at foretrække, ellers er det det vindene holds ansvar at føre score/tage tid ved den efterfølgende kamp. Det er dog vigtigt, at den arrangerende klub har skaffet tidstagere til den første kamp på kampdagen.

Glemte sager

Glemte sager – fx discs – bør indsamles af den arrangerende klub og en liste/billeder af fundne ting sendes til de deltagende klubber (hhv. klubber-vest@dfsu.dk og klubber-ost@dfsu.dk - evt også på facebookside for 'ultimatespillere Danmark'), således at den rette ejermand hurtigt får

sine ejendele igen.

Præmier

I skal have spiritpræmier og desuden asti/champagne til alle vindere. DM-udvalget kommer ikke med andet end medaljer og pokaler

DM-udvalgets opgaver

- Kampprogram
- Medaljer + pokaler
- Skadestasker (i samarbejde med arrangør)
- Baner + udstyr til udendørs (i samarbejde med arrangør)
- Præmieoverrækkelsen