Deutscher Frisbeesport-Verband e.V.

DFV-Leitfaden für die Ausrichtung von DFV Ultimate Veranstaltungen
Version 2019.1

Zweck und Geltungsbereich

Der Leitfaden dient als Richtlinie für die Ausrichtung von DFV Ultimate Veranstaltungen und gilt für alle DFV-Turniere. Ebenfalls soll der Leitfaden auch als Hilfsmittel für alle anderen Turniere – überall in Deutschland – dienen.

Bestrebungen der DFV Ultimate Abteilung

Die Ultimate Abteilung des DFV strebt an, dass in Deutschland über den Saisonverlauf DFV-Turniere und möglichst viele Ligen gemeinsam am gleichen Ort ausgetragen werden. Weiterhin soll den Spielern eine Teilnahme an offiziellen Turnieren möglichst günstig angeboten werden.

Teil A) Bewerbung um die Ausrichtung

1. Bewerbung

Die Bewerbung soll fristgerecht (siehe Übersicht über die Vergabe von DFV-Turnieren) über das jeweilige Formular eingereicht werden.
Indoor: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf2y9NyQ7lP2gq3Vl3_ux_v47OvtP0xHIO-lRxB8i1e5oqKvw/viewform
Outdoor: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScoNYpX3ZpSkCCrsMUyy4EUxbjbVOXLziFGTzeCX3dNbsJePg/viewform
Bis zu diesem Termin werden Bewerbungen gesammelt und vom Event Komitee verglichen. Die Entscheidung soll vom Event Komitee innerhalb von 14 Tagen getroffen werden. Nach der Frist werden die Turniere nach dem Prinzip "*first come first served*" vergeben. (Wiederum hat das Event Komitee 14 Tage Zeit um eine Zusage zu geben oder aus triftigen Gründen abzulehnen.)

Das Formular besteht aus 3 Tabellenblättern:
1. Allgemeinen Informationen (Altersklasse, Untergrund, Division, Liga, Region, Veranstaltungsort, Datum, Ausrichter, Spielfeld, Verpflegung
2. Angaben zu den Kosten mit Empfehlungen

1.1 Allgemeine Rechte und Pflichten des Ausrichters

Der Ausrichter ist für die reibungslose Durchführung der Veranstaltung verantwortlich. Zu seinen Pflichten zählen die Bereitstellung der Spielfelder und sanitären Anlagen in ausreichender Anzahl und Qualität, die Möglichkeit der Übernachtung der Spieler für den kompletten Turnierzeitraum, sowie die Versorgung der Spieler tagsüber.
Dazu gehört auch die Durchführung aller turnierrelevanten Aufgaben wie Spiel- und Spirit-Score-Ergebnisse sammeln, speichern und veröffentlichen, sowie rechtzeitig neue Spielpartien an einem zentralen Ort zu veröffentlichen.

Obligatorisch:

- Spielfelder
- sanitäre Anlagen
- Trinkwasser
- medizinische Versorgung: erste Hilfe Pack und Eis
- Turnierdirektor
- Übernachtungsmöglichkeit
- Frühstück wahlweise
- Verpflegung tagsüber

(Optional sind: Abendessen/Party/Players Package/usw.)

1.2 Anzahl an Feldern je Turnier

Die Anzahl der Teams je Turnier ergibt sich anhand des Spielmodus sowie der Anzahl der Anmeldungen (z.B. in den jeweiligen unteren Ligen).

Generell gilt: Je mehr Felder zur Verfügung stehen desto besser. So kann schlechtem Wetter oder ähnlichem Behinderungen entgegengewirkt werden.

Mindestanforderung für die Ausrichtung von Outdoor Turnieren:
Daumenregel: Ein Ultimate Spielfeld pro 4 Teams.

Absolutes Maximum an Teams:
1 Feld - Max. 5
2 Felder - Max. 10
3 Felder - Max. 16
4 Felder - Max. 20
5 Felder - Max. 24
6 Felder - Max. 30
7 Felder - Max. 36
8 Felder - Max. 40
9 Felder - Max. 44
10 Felder - Max. 48

Mindestanforderung für die Ausrichtung von Indoor Turnieren: Eine Halle pro 8 Teams.

1.3 Anzahl an Spielern

Je Team sollte man mit durchschnittlich 15 Spielern Outdoor und 10 Spielern Indoor rechnen.
Für Übernachtung und Frühstück ist mit durchschnittlich 12 Personen Outdoor und 8 Personen Indoor zu rechnen.

1.4 Maße und Qualität der Spielfelder

Spielfeldmaße Outdoor: *Die Spielfeldmaße sind möglichst genau anzugeben.*
Wenn möglich sollten die Spielfelder gemäß den WFDF-Regeln 100 m lang und 37 m breit sein. Die Minimalmaße für ein Feld auf einem offiziellen DFV-Turnier sind 90 m x 32 m. Je näher an den WFDF Vorgaben desto besser.

Genauso wichtig wie die Spielfeldgröße sind die Sicherheitsabstände zwischen den Feldern und der Abstand zum nächsten Objekt außerhalb der Spielfeldlinie (min. 2 m – besser 3 m). Werden diese Abstände unterschritten, so muss dies explizit genau beschrieben werden. Schutzmaßnahmen sollten, wenn möglich, getroffen werden.

Beschaffenheit
Der Untergrund soll so ebenerdig wie möglich sein und keine Löcher aufweisen. Oberfläche (Löcher, Wellen) und Härte sowie Möglichkeit der Bewässerung sollen genau beschrieben sein. Kunstrasen der neuen Generation (mit Stollen bespielbar) ist zulässig.

Spielfelder Indoor:
Benötigt wird eine Dreifelderturnhalle (Handballfeld). Kleinere Spielfelder werden nicht akzeptiert. Die Hallenhöhe soll min. 5 m betragen. Wichtig sind die Sicherheitsabstände zwischen Feldern (min. 2 m) und der Abstand zum nächsten Objekt außerhalb der Spielfeld Linie (min. 2 m). Werden diese Abstände unterschritten, so muss dies explizit genau beschrieben werden. Schutzmaßnahmen sind erforderlich und müssen beschrieben werden.
Bitte die Beschaffenheit des Bodens beschreiben. Reiner Beton mit Gummierung ist nicht erlaubt. Schwingboden wird bevorzugt.

Schlafmöglichkeiten
Eine kostengünstige Unterbringung (z.B. Zelte, Schlafhalle) sollte vorhanden sein. Sollten hierfür Kosten entstehen, können diese entweder in die Teamfee einkalkuliert werden oder (sollte ein Betrag pro Person anfallen) dieser extra ausgewiesen und optional 'buchbar' sein.
Bitte bei der Bewerbung Art der Unterbringung (Zelten am Gelände, Campingplatz, Schlafhalle etc.) angeben, sowie die Adresse der Unterbringung und Entfernung zur Sportanlage.

1.6 Sanitäre Anlagen
Duschen, Umkleiden und Toiletten sind in ausreichender Zahl zur Verfügung zu stellen.
- Umkleiden: ca. 1 Umkleide pro 4 Teams
- Toiletten: ca. 1 Toilette pro 2 Teams
- Duschen: ca. 1 Duschkopf pro Team

1.7 Medizinische Versorgung
Sanitäter müssen nicht vor Ort sein. Eine Rufnummer für Sanitäter und eine Wegbeschreibung zum nächsten Krankenhaus ist allen Teams zur Verfügung zu stellen. Es sollte bekannt sein, in welchen Teams es ausgebildete Ärzte oder Physiotherapeuten gibt. Diese Personen sollten gefragt werden, ob sie für Notfälle zur Verfügung stehen. Im Gegenzug sollten diese Spieler von allen Gebühren befreit werden.

Folgendes Erste Hilfematerial sollte in ausreichender Menge zur Verfügung stehen:

Eis (in kleinen Tüten) oder Kühlpacks: Innerhalb von maximal 100 m zu erreichen
- Je Team min. 2 Packs auf Vorrat

Bei große Turnieren an mehreren Stellen

Erste Hilfe Material:
Obligatorisch
- Wässrige Schleimhaut- und Wundantiseptik (250 mL)
- 1x Wund-Desinfektion (50 mL)
- 2x Mullbinde/Wrap (8 cm breit)
- Mullkompressen (20 St – 10 cm x 10 cm)
- 4x Hautverschluß (proxi-strip) 12,7 mm x 100 mm (6 Stück im Packet)
- 10x Sterile Pflaster (10 cm x 8 cm)

- 15x Sterile Pflaster (7,2 cm x 5 cm)
- 2x Pflaster Rolle (zum Abscheiden)

Nice to Have (Beispiele):
- 2x Mullbinde (10 cm x 5 m)
- 3x Mullbinde (8 cm x 5 m)
- 3x Nonwoven Swabs (10 x 10 cm)
- 2x Verbandsgaze imprägniert mit Vaseline (10 x 10 cm)
- 10x Sterile Wundverband/Pflaster (7,2 cm x 5 cm)
- 4x Hautverschluß (proxi-strip) 6.4 mm x 80 mm (3 Stück im Packet)
- verschieden breite Tapes

2 Kosten und Budget

Es ist gestattet mit einem DFV-Turnier Gewinn zu erzielen, denn gute Arbeit soll entlohnt werden. Gleichzeitig wird gebeten den Spielern eine Teilnahme an offiziellen Turnieren möglichst günstig anzubieten.

2.1 Kalkulation / Richtwerte

Alle Kosten die beim Ausrichter anfallen, werden auch von diesem getragen. Die Summe aller unten genannten Ausgaben inklusive des geplanten Gewinns sollen durch die Teamfee abgedeckt sein.
Darüber hinaus angebotene Leistungen, sollen wahlweise angeboten werden.

Teamfees beinhalten:
- Spielfelder / Sportanlage
- Sanitäre Anlagen
- medizinische Versorgung / erste Hilfe
- Turnierdirektor / Personalkosten
- Player's Package
- sonstige Fixkosten
- 1x Wasserkasten pro Wochenende bzw. die leicht erreichbare Möglichkeit zur Flaschenauffüllung

Teamfee kann beinhalten:
- Übernachtungsmöglichkeit ohne Aufpreis.

Teamfee beinhalten in der Regel nicht:
- Frühstück wahlweise
- Verpflegung tagsüber
- Abendessen
- „Optional" Übernachtung

Hier gelten die folgenden Richtwerte:
- Teamfee pro Tag ohne Frühstück 100 €
- Frühstück wahlweise max 5 € pro Spieler

Falls diese Werte überstiegen werden, muss der Veranstalter eine Begründung angeben. (z.B.: Wir bieten folgende Sonderservice an: Teure Felder, Übernachtungshalle, Zeltplatz teuer, etc.). Kosten für besondere Personalausgaben (Scorekeeper, etc.) dürfen zusätzlich sein, können aber vom Event Komitee abgelehnt werden.

Der Turnierausrichter kann weitere Leistungen zu festgelegten Kosten anbieten, die die Spieler individuell annehmen oder ablehnen können. Personalkosten für Buffet und Party sollten bei Verkauf von Speisen und Getränken auch dadurch abgegolten werden.

Anmerkung zum Players Package:

Das Players Package sollte keine großen Sonderkosten verursachen. Wir wollen Spieler nicht zwingen etwas zu kaufen, das sie nicht haben wollen (z.B. eine unattraktive Scheibe). Das Players Package sollte hauptsächlich aus gesponsertem Material bestehen. Darüber liegende Ausgaben müssen vom Event Komitee genehmigt werden. Falls eine Turnierscheibe für alle beinhaltet sein soll, so darf diese den Spielern mit 3 € berechnet werden. Dies wird als kostenneutral angesehen.

2.2 Zahlungen die NICHT den Ausrichter betreffen

Alle Forderungen und Zahlungen, die den Veranstalter nicht direkt betreffen, werden direkt über die Ultimate Abteilung des DFV verwaltet. Dies entlastet die Veranstalter und schafft Transparenz.
Hier sind folgende Zahlung zu tätigen: (für Details siehe Leitfaden für Teams)

Ultimate Saison Gebühr:
Pro Team und DFV Ultimate Saison wird eine Saisongebühr fällig. Diese beträgt
Indoor (ab 2 Turnieren): 60 €
Outdoor (ab 2 Turnieren): 100 €.

Reisekostenumverteilung:
Diese wird durch die DFV Ultimate Abteilung eingesammelt und umverteilt.

2.3 Sponsoring

Vor Abschluss eines Vertrages mit Sponsoren – insbesondere mit einem Flugscheibenhändler - ist der Vorstand der DFV Ultimate Abteilung zu kontaktieren, um zu überprüfen, ob dabei zwischen dem Verband und dem Ausrichter überschneidende Interessen vorliegen. Dasselbe gilt, falls ein Unternehmen Interesse bekundet, Deutsche Meisterschaften im Ultimate mit seinem Namen zu branden. Einschränkungen bzgl. des Abschlusses von Verträgen mit lokalen Sponsoren bestehen nicht. Typische Gegenleistungen, die der Ausrichter dem Sponsor bieten kann, sind Bannerflächen, Anzeigenflächen im Turnierheft sowie mediale Leistungen, die auf der Basis der örtlichen Öffentlichkeitsarbeit abgeschätzt werden können. Das öffentliche Interesse an DFV Ultimate Meisterschaften kann unter anderem durch folgende Maßnahmen verstärkt werden: Schirmherrschaft eines Bürgermeisters, Medienpartnerschaft mit einer lokalen Tageszeitung, Vereinbarung mit einem regionalen TV-Sender (z.B. Filmbericht zu den Finalspielen und Filmen der gesamten Finale gegen geringe Kosten).

Teil B) Vorbereitung der Veranstaltung

1 Anmeldung

1.1 Teams

Die Anmeldung der Teams erfolgt über https://www.dfv-turniere.de/ - ein Eventmanagement-System, das dem DFV zur Verfügung gestellt wird.
Der DFV erstellt die Veranstaltung mit dem entsprechenden Namen, Datum und Austragungsort und gibt dem Turnierdirektor die nötigen Adminrechte auf sein Turnier.
Der Veranstalter soll die Teams über die „Wurfpost“ zur Anmeldung auffordern.
Q&A für das Tool findet ihr hier.
>>>http://www.frisbeesportverband.de/index.php/mitgliederservice/qa-dfv-turniere-de/
Support zu dem Tool per Email an team(at)ultical.com.

Frist zur Anmeldung im Tool soll 6 Wochen vor dem geplanten Austragungstermin bzw. vor dem ersten Turnier der Saison. Teams haben nach dem Aufruf zur Anmeldung mind. 1 Woche Zeit um sich anzumelden und zu bezahlen.

Termine und Zahlungen:

Der Veranstalter des jeweiligen Turniers ist für das Erheben und Einziehen der Teamfees verantwortlich. Die Teamfee sollte spätestens 4 Wochen vor dem Turnier vom Veranstalter eingefordert werden.
Variable Zusatzkosten pro Spieler (Frühstück, Unterkunft, Abendessen etc.) dürfen ab 2 Wochen vor dem Turnier eingefordert werden. Deadline der Zahlung ist 1 Woche vor dem Turnier. (Eingang am Konto des TD – Zahlung sollte somit umgehend nach Bekanntgabe der Zahlen durchgeführt werden). Bei größeren Verzögerungen darf der Veranstalter einen Aufpreis von mind. 10 € pro Team und max. 10 % der Gebühren verlangen. Teams sollen für alle Zahlungen mind. 7 Tage Zeit erhalten.

1.2 Spieler und Spielerlisten

Alle Spieler offizieller DFV Turniere müssen einem eingetragenen Verein angehören, der im DFV gemeldet ist. Die Anmeldefrist von Spielern soll bis zum Turniertag laufen. Falls der Turnierdirektor aus logistischen Gründen früher eine ungefähre Spielerzahl braucht, soll er bei den Teamverantwortlichen eine entsprechende Abfrage einstellen. Jedes Team muss im DFV-Eventmanagement-System eine Spielerliste hinterlegt haben. Diese soll 2 Woche vor dem Turnier vollständig sein. Änderungen sind danach noch möglich. Der Turnierdirektor erinnert 14 Tage vor dem Turnier an fehlende Rückmeldungen der Teams und informiert, falls notwendig, über Änderungen oder Besonderheiten bzgl. des Turniers.

2 Kommunikation mit den Teams

Der Turnierdirektor übernimmt die Kommunikation mit den Teams und stellt sicher, dass er alle nötigen Informationen von den Teams für die Ausrichtung erhält, zum Beispiel mit wie vielen Spielern reist jedes Team an, welche Teams reisen schon am Vorabend an und benötigen zusätzliche Übernachtung etc. Anzahl der Spieler, Anzahl der Frühstückenden, etc.
Teams sind verpflichtet, alle eingeforderten Informationen spätestens 7 Tage nach der Anfrage abzugeben.

3 Kommunikation mit dem DFV

Der Turnierdirektor ist erster Ansprechpartner für den DFV. Der Spielplan wird vorrangig vom Spielmoduskomitee der DFV Ultimate Abteilung erstellt. Der Turnierdirektor darf die Einteilung der Felder in Absprache mit dem DFV übernehmen.

Teil C) Durchführung der Veranstaltung

1 Anreise und Unterbringung der Teams

Der Ausrichter ist dafür verantwortlich, Teams, die schon am Vorabend des Turniers anreisen, zu koordinieren. Es sollen ein oder zwei Ansprechpartner (inkl. Handynummer) vorab an die Teams kommuniziert werden, die am Anreisetag zur Verfügung stehen. Wenn es bei der Unterbringung der Teams bestimmte Regeln gibt (z.B. Halle muss tagsüber bis xx Uhr geräumt sein, keine Straßenschuhe in der Schlafhalle...), sind diese Informationen an die Teams zu kommunizieren und am besten am Übernachtungsort auszuhängen. Die Parkplatzsituation ist vorab zu klären und bei Bedarf an die Teams zu kommunizieren.

2 Verpflegung

2.1 Wasser

Der Ausrichter ist dafür verantwortlich, dass eine ausreichende Versorgung mit Trinkwasser sichergestellt ist. (Wasserhähne/Kanister…). Wahlweise können auch Wasserkisten zur Verfügung gestellt werden.

2.2 Frühstück

Im Frühstück sollte pro Tag enthalten sein:

- Brötchen/Semmeln (2,5 pro Gast)
- Wurst- und Käseauswahl
- Marmelade, Butter, Magarine
- Cornflakes, Müsli, Milch, Joghurt
- Obst (1 Banane pro Gast, je 1 Apfel pro 3 Gäste)
- Gemüse (Gurke, Paprika)
- Kaffee, Tee

Wünschenswert: O-Saft, Schokocreme, Frischkäse, Vollkornsemmeln

2.3 Verpflegung tagsüber

Der Ausrichter ist dazu verpflichtet, tagsüber Verpflegung für die Teams anzubieten. Umfang und Qualität ist nicht weiter definiert.
Dem Ausrichter ist es gestattet, selbst mitgebrachte Speisen und Getränke zu verbieten (z.B: falls die Bewirtung einer lokalen Gaststätte obliegt). Teams sollen davon unbedingt vorher in Kenntnis gesetzt werden.

2.4 Abendessen

Der Ausrichter kann den Teams ein Abendessen anbieten, welches diese im Vorfeld buchen können, ist dazu aber nicht verpflichtet.

3 Spielfelder

Die Felder müssen zu Spielbeginn deutlich kenntlich markiert sein. Bei Feldlängen kleiner 100 m bis zu 96 m werden nur die Endzonen gekürzt, das Hauptspielfeld bleibt 64 m lang. Bei einer Feldlänge von 96 m sind die Endzonen also 16 m lang. Bei Feldlängen von 96 m bis 90 m bleiben die Endzonen 16 m lang und das Hauptspielfeld wird gekürzt.

Brickpunkte müssen markiert werden. Sie sollen immer 18 m von der jeweiligen Endzone entfernt sein. (Kreidespray bietet sich hieran)
Die Eckpunkte der Endzonen müssen mit deutlich sichtbaren Pylonen markiert werden.
An jedem Spielfeld muss ein Scoreboard stehen.

4 Kontrolle der Spielerlisten

Die Spielerlisten werden vom Ausrichter ausgedruckt und den Teamcaptains vor Turnierbeginn vorgelegt. Jeder Teamcaptain muss die Spielerlisten vor Beginn des ersten Spiels prüfen, ggfs. korrigieren und anschließend unterschreiben. Sollten Spieler händisch hinzugefügt werden, muss über www.dfv-turniere.de deren DFV-Angehörigkeit überprüft werden.

5 Spiel und Spirit Scoring

5.1. Scorezettel:

Es sind Scorezettel für Score und Spirit Scoring zu verwenden. Die offiziellen Scorebögen sind hier zu finden: http://www.frisbeesportverband.de/index.php/verband/ultimate/dfv-ua/. Diese sind in ausreichender Zahl (gern kleinformatig, um Papier zu sparen) auszudrucken und den Teams rechtzeitig zur Verfügung zu stellen.

Die Teams sind selbst dafür verantwortlich ihre Spiele zu scoren, sofern es keine externen Scorekeeper gibt. Am Ende jedes Spiels sind die Captains beider Teams dafür verantwortlich die ausgefüllten und unterschriebenen Scorezettel zum Turnierdirektor zu bringen.

5.2 Spielergebnisse:

Der Turnierdirektor ist dafür verantwortlich, während des Turniers den Spielplan aktuell zu halten.
Ergebnisse sollen, wenn möglich sofort, veröffentlicht werden über
http://scores.frisbeesportverband.de
Eine Beschreibung des Ultiorganizers findet man hier:
http://scores.frisbeesportverband.de/?view=admin/help&locale=de_DE.utf8

5.3 Spirit Ergebnisse

Die Ergebnisse der Spiritwertung werden nach dem Turnier veröffentlicht

Für die Erfassung steht ein Google Sheet Rechner zur Verfügung (bitte vor dem Ausfüllen eine Kopie erstellen): https://docs.google.com/spreadsheets/d/1me3UFcNdB_a6FsUIzkIGZr8JmUec3wcM30Dvc5b8mcw/edit#gid=1796027928

Die Teams können auch nachträglich dazu aufgefordert werden, ihre Spirit-scores einzureichen.
Spiritsieger sollte nur ein Team werden, das selber alle Spiriscoretzettel abgegeben hat. (Näheres regelt der Leitfaden zum Umgang mit der SOTG-Bewertung.)

Teil D) Nachbereitung

Nach dem Turnier sollen alle Ergebnisse auf
http://scores.frisbeesportverband.de/?view=frontpage
eingetragen sein. Außerdem sollte auf https://www.dfv-turniere.de die finalen Ergebnis- & Spirit-Platzierungen eingetragen werden. Optional ist eine Mail über die Wurfpost mit den Platzierungen.

Feedback an das DFV-Ultimate Event-Komitee bezüglich dieses und anderer zur Verfügung gestellter Dokumente ist hilfreich und erwünscht, so dass diese kontinuierlich verbessert werden können.