

Abläufe und Vorgaben bei Verbandsturniere der Ultimate-Jugend

- Ultimate Abteilung (UA) Deutscher Frisbeesportverband e.V. (DFV) -

Stand: 21.12.2024

Wichtige Links zur Planung der Jugend-Saison:

- a) **Homepage Ultimate-Jugend**
inkl. Jugend-Ultimate Regeln, FAQ usw.
<https://www.frisbeesportverband.de/verband/juniorensport/ultimate-jugend/>
- b) **Mitgliedermeldung:**
www.dfv-mv.de
- c) **Team- und Kadermeldung zu den Verbandsturnieren:**
www.dfv-turniere.de
- d) **Ergebnisdienst / Ultiorganizer**
www.scores.frisbeesport.de
- e) **Blanko Spielpläne:**
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VYFUvBFo-7n_dx5o_yzU5fHnAyNv9EVVetnalWUvU4Q/edit?gid=229507752#gid=229507752
- f) **Spirit of the Game Auswertungstool:**
<https://www.frisbeesportverband.de/home/sportarten/freestyle/bewertungstool/>
- g) **Appendix DFV**
<https://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2022/02/Appendix.pdf>

Einleitung:

Durch das vorliegende Dokument wird versucht, die Abläufe einer Jugend-Ultimate Saison (indoor/outdoor) transparenter zu gestalten. Das Dokument soll insbesondere für Ausrichter*innen und Turnierdirektionen hilfreich sein. Ebenso profitieren Coaches, Eltern und Spieler*innen davon, überprüfen zu können, ob sie einen wichtigen Schritt in ihrer Saisonplanung vergessen haben.

Phase I: Saisonplanung

1. **Terminierung und Aufruf zur Ausrichtungsbewerbung**
Termine, Aufruf zur Ausrichtungsbewerbung und Bewerbungsfristen für die Ausrichtung werden vom Jugendkomitee der UA über die Homepage, Wurfpost und Telegram-Gruppe ca. 6 Monate vor dem Event mitgeteilt.
2. **Prüfung der Bewerbungen**
Bewerbungen werden vom Jugend- und Eventkomitee des DFV geprüft und die Ausrichtung der Events vergeben.

3. Veröffentlichung der Verbandsturnier-Orte

Die Austragungsorte werden im DFV-Sheet und bei www.dfv-turniere.de durch das Jugendkomitee eingetragen. Die Ausrichter-Teams bekommen Schreibrechte für das Event bei dfv-turniere.de und können ab dann selbstständig mit den teilnehmenden Teams über diese Plattform kommunizieren.

Phase II: Planung Qualifikationsturniere („Qualis“)

4. Meldung der Teams bei www.dfv-turniere.de

Die Teams der Ultimate-Jugend-Region (N, W, NO, SW, SO) können sich dann bei dfv-turniere.de mit ihren Kadern melden bis zum Meldeschluss (ca. 14-21 Tage vor dem Event). Die teilnehmenden Teams werden vom Jugendkomitee auch im DFV-Sheet eingetragen.

Alle teilnehmenden Kinder und Jugendliche müssen über www.dfv-mv.de gemeldet sein. Erst daraufhin können diese Spieler*innen auch bei dfv-turniere.de im Kader für eine Indoor- oder Outdoor-Saison in ihrer Altersklasse einem Kader zugeordnet werden.

Die Kadermeldungen der Spieler*innen können bis zu einem Tag vor der jeweiligen Quali noch geändert werden.

5. Kontaktaufnahme der Ausrichterteams mit den teilnehmenden Teams

Die Ausrichterteams sollten möglichst frühzeitig Kontakt zu den teilnehmenden Teams der Region aufnehmen und die Höhe der Kosten mitteilen und eigene Zahlungsdeadlines setzen. Teamfees und optionale Frühstücks- und Übernachtungsgelder sollten auch per Quittung belegt werden können, damit die teilnehmenden Teams die Gelder ggf. von ihren Vereinen erstattet bekommen.

6. Spielpläne

Nach dem Meldeschluss der Teams (ca. 14-21 Tage vor dem Event) kann der Spielplan für die Qualis in Zusammenarbeit zwischen den Ausrichterteams und dem Jugendkomitee erstellt werden.

Es ist ausdrücklich erwünscht, dass die Turnierdirektionen der Qualis zuerst selbst versuchen Spielpläne auf Grundlage der Jugend-Ultimate Regeln bzgl. Spieldauer und maximaler Spielzeit pro Kind/Jugendlicher zu erstellen.

Außerdem kann sich an den Spielplänen des DFV für Erwachsenen-Ultimate orientiert werden:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VYFUvBFo-7n_dx5o_yzU5fHnAyNv9EVVetnalWUvU4Q/edit?gid=229507752#gid=229507752

Das Jugendkomitee muss die Chance haben, die Spielpläne rechtzeitig einsehen und überprüfen zu können.

Der Spielplan sollte spätestens 7 Tage vor dem Event feststehen und von den Ausrichterteams an die teilnehmenden Teams mitgeteilt werden.

7. **Vorbereitung des Ergebnisdienstes bei www.scores.frisbeesportverband.de (Ultiorganizer)**

Die Ausrichterteams oder das Jugendkomitee teilen den finalen Spielplan dem Spielplankomitee der UA des DFV mit. Dieses Komitee wird den Spielplan beim Ultiorganizer einpflegen. Die Ausrichterteams bekommen vom Spielplankomitee Admin-Rechte, um später die Ergebnisse einzugeben. Es wird empfohlen, sich frühzeitig mit der Bedienung vom Ultiorganizer zu beschäftigen.

8. **SotG-Auswertung**

Rechtzeitig vor dem Event wird das Spiritkomitee/Jugendkomitee Hinweise zur Spirit of the Game-Auswertung an die Ausrichterteams verschicken.

Phase III: Durchführung Qualis

9. **Prüfung der Kaderlisten**

Die Ausrichterteams sind verpflichtet die Kaderlisten der teilnehmenden Teams zu überprüfen. Dafür müssen die Kaderlisten ausgedruckt werden durch die Druckfunktion bei dfv-turniere.de und die Coaches/Betreuer*innen der teilnehmenden Teams unterschreiben die Vollständigkeit der Kader, bzw. Streichen nicht-teilnehmende Spieler*innen.

Die geltenden Regeln der Mindestanzahlen sind den Jugend-Ultimate Regeln zu entnehmen.

Die Ausrichterteams müssen die unterschriebenen Kaderlisten aufbewahren und dem Jugendkomitee ggf. als Foto zusenden, falls es zu Unstimmigkeiten kommen sollte.

Kinder und Jugendliche, die nicht am Tag des Verbandsturnier gemeldet sind, dürfen nicht teilnehmen. Teams, die diese Regel nicht einhalten, starten außer Konkurrenz.

10. **Felder Jugend-Ultimate**

Die genauen Angaben zu den Feldgrößen im Jugend-Ultimate finden sich auf der Homepage der Ultimate-Jugend und im verlinkten FAQ zu den geltenden Regelungen:

<https://www.frisbeesportverband.de/verband/juniorensport/ultimate-jugend/>

11. **Scoring**

Die TD muss ein zuverlässiges Zählen der Punkte während der Spiele gewährleisten. Es wird im Jugend-Bereich empfohlen hierfür Freiwillige (Eltern, erwachsene Vereinsmitglieder, Gäste) zu nutzen. Für die Zeitnahme werden klare Signale (z.B. Pfeifen, Jingles o.ä.) empfohlen.

12. **Eintragung der Ergebnisse**

Die Ausrichterteams sind verpflichtet die Ergebnisse des Verbandsturnieres beim Ultiorganizer (www.scores.frisbeesportverband.de) einzutragen. Dies ist spätestens bis einen Tag nach dem Event zu gewährleisten.

Ebenfalls müssen die sportlichen und Spirit-Platzierungen bei www.dfv-turniere.de eingetragen.

Die Nutzung von anderen Ergebnisdiensten (z.B. Ultimate-Tournament App) ist als zusätzlich und freiwillig zu betrachten.

13. Durchführung des Turnieres

Die Ausrichterteams sollten ein jugendfreundliches Verbandsturnier mit entsprechender Verpflegung, Erste-Hilfe-Material, ggf. Rahmenprogramm und einer Siegerehrung veranstalten.

Oberste Priorität hat hierbei, dass sicherer Sport betrieben werden kann.

14. Verantwortung der Turnierdirektion (TD)

Sollte es zu Schwierigkeiten bei der Turnierdurchführung kommen, ist der Fall zu dokumentieren. Es ist notwendig, im Anschluss eine möglichst zeitnahe Kontaktaufnahme zum Jugendkomitee, dem Vorstand der Ultimate Abteilung oder der Geschäftsführung des DFV vorzunehmen.

Entscheidungen, die Gefahren oder Konflikte abwenden, dürfen durch die TD getroffen werden.

15. Spirit of the Game-Wertung

Die Ausrichter sollten überprüfen, ob die teilnehmenden Teams die SotG-Wertungen durchführen und sie ggf. daran erinnern.

16. Mitteilung der Ergebnisse

Die TDs sind dazu aufgefordert, die sportlichen und Spirit-Platzierungen zeitnah nach dem Event über das Formular <https://forms.gle/p8NvHJrJwGQ1scF5A> mitzuteilen, sodass ein abschließender Turnierbericht auf der Homepage des DFV erscheinen kann.

Es ist nicht zwingend notwendig Ergebnisse über die Wurfpost zu verschicken.

Phase IV: Qualifikation der Teams für die Deutschen Jugend Ultimate Meisterschaften (DJUM)

17. Berechnung der qualifizierten Teams

Nach den zuletzt gespielten Qualis errechnet das Jugendkomitee durch die Leistungsfaktor-Berechnung die qualifizierten Teams einer DJUM. Daraus ergibt auch die Setzliste sowie die nachrückenden Teams.

18. Mitteilung der qualifizierten Teams

Das Jugendkomitee teilt die qualifizierten Teams über die Homepage sowie die Wurfpost und Telegramgruppe mit.

19. Rückmeldung der qualifizierten Teams

Die qualifizierten Teams müssen sich bis zu einer entsprechenden Meldefrist zur DJUM anmelden. Ggf. werden nachrückende Teams benannt.

Wichtig ist, dass qualifizierte Spieler*innen „festgespielt“ sind. Das heißt, eine Person muss mit dem Team zur DJUM in der jeweiligen Altersklasse antreten, mit

welcher sie sich qualifiziert hat. Genauere Regelungen können den Jugend-Ultimate-Regeln entnommen werden.

Phase V: Planung und Durchführung DJUMs:

Die TDs der DJUMs folgen den Anweisungen Punkte 4 -14, bis auf folgende Besonderheiten:

20. **Spielplan DJUM**

Der Spielplan wird federführend vom Jugendkomitee erstellt und gemeinsam mit den TDs hinsichtlich der Hallennutzung besprochen.

Der Spielplan für eine DJUM sollte spätestens 14 Tage vor dem Event finalisiert sein.

21. **Erhöhtes Maß an Verantwortung der TDs während der DJUM**

Die TD gewährleisten für die Sicherheit der teilnehmenden Teams und der zuschauenden Gäste.

Auch für die Einhaltung der Jugend-Ultimate-Regeln während der DJUM muss umsichtig gesorgt werden.

Bei Outdoor DJUMs: Die TDs sollten sich am DFV-Appendix unter B.3 orientieren im Falle von Gewitter.

Bei großer Hitze sollte es genügend Schattenplätze und Wassereimer an den Feldern geben.