



ARRANGØRMAL KLUBBLØP OG BYGDAKAMP

Løpsleder

- Fordeling av arbeidsoppgaver
- Bistå med utstyr
- Avtale med grunneier(e)
- Eventuell avtale med bomveiere
- Legg ut info om løpet på Facebook, gruppa Verdal OK treninger, noen dager før løpet med oppmøtetid og sted og påse at det ligger info om løpet på nettsida til Verdal OK (Mari K. N. Frøseth og Ole Morten Frøseth som har tilganger). Legg inn Googlemaps koordinater slik at ukjente lettere finner fram.
- Ansvar for å hente Brikkesys-PC
- Merking av vei
- Ansvar for at resultat publiseres på brikkesys.no, og at MTR leveres Ole M. Frøseth raskt etter løpet.
- Annonsering i Innherred dagen før løpe (annonsefrist kl 11 dagen før det skal i avisa) (gjelder kun O-karusell)
- Gi Frol og Skøyнар beskjed i god tid om oppmøtested, merking osv slik at de kan informere sine løpere. (gjelder Bygdakamp)

Løypelegger:

- Legging av løyper.
- Organisering av utsetting og innhenting av poster
- Gjør avtale med Asbjørn Frøseth om printing av kart i god tid.
- Sende kartfil med løyper, evt inntegna på papirkart, til Asbjørn Frøseth senest søndag kveld før løpet! Ved innsending av OCAD-fil, må bakgrunnskart/kartutsnitt være med.
- Ansvar for at kodeoversikt på hver løype sendes løpsleder for innlegging i Brikkesys.
- Merking til start, oppsett av startpost. Bruk startbukk hvor det står: husk å registrere deg før du starter.
- Merking fra siste post til mål, oppsett av målpost
- Sette opp et eksemplar av alle løyper slik at folk får se løypa før de velger løype og kjøper kart.
- Ansvar for at kart, plastlommer og lånebrikker bringes til løpet

Om løypene

Bygdakamp

N 1,5: Nybegynnerløype i lett terreng langs ledelinje(e). Merkes hvis ledelinje forlattes.

C2: Lett løype med poster på tydelige detaljer langs ledelinje. Merkes hvis lengre strekk i terreng mellom ledelinje.

B3: Løype i godt terreng. Poster/strekk kan være i terreng hvis det er oppfangende ledelinje i bakkant. Bruk store og tydelige detaljer.

A4: Vanskelig løype O-teknisk, men unngå sterk kupering og mye grønt.

C5: Samme nivå som C2.

A6: Vanskelig løype.

O-karusell/treningsløp

- Råttassløype 1-1,5 km, gjerne med flere sløyfer
- C-løype, 2-3 km
- I tillegg løyper ut fra hvilken løpstype det er. Se oppsett i infoskrivet om O-karusell som ligger på hjemmesida.

Start og mål (3 personer ved Bygdakamp):

- Starttid kl. 18.00 – 19.30 (gjelder Bygdakamp)
- Start 1 stk: køordner ved start. Ansvar for opp- og nedrigging av start.
- Start/registrering/mål (2 stk):
 - Før start; registrering av løpere i brikkesys. Dette er viktig for at vi skal ha kontroll over hvem som er i skogen.
 - Ved målgang: registrering av løpere i brikkesys, utskrift av strekktider
 - Ansvar for opp- og nedrigging av mål

Salg (2-3 personer ved bygdakamp)

- Vi har VIPPS nr 107347.
- Før løpet: Salg av kart og plastmappe (kr 50,- pr løper, maks 150,- pr familie (foreldre og barn) (gjelder Bygdakamp)
- På klubblop: under 17 år: gratis, over 17 år: 50,-.
- Under løpet: Salg generelt. Salg kaffe kr 15,-, brød kr 15,-. Ønsker gjerne påsmurt i tillegg til kaker, slik at vi gjør oss erfaring med begge deler. (Gjelder Bygdakamp)
- På klubblop: salg av kaffe kr 10,-, kaffebrød kr 20,-.
- Løperdrikke (saft og vann)
- Etter løpet: Opptelling av kasse
- Fyll ut oppgjørsskjema for kontanter og send til kasserer. Sett inn kontanter i bank, kto 4440.31.12000.
- Salgsansvarlig: Ansvar for nødvendig innkjøp, fordeling av "bakeoppgaver" blant hele arrangementsstaben.
 - Kopper, servietter

- Telt/presenning (hvis behov)

Parkering (0-4 personer): (gjelder Bygdakamp)

- Antall avhengig av parkeringsfasiliteter og eventuell innkreving av bompenger/parkeringsavgift

Utstyr: Hentes i lageret hos Magnhild Kvaal i Sognan 11.

Leiebrikker:

Hvert lag tar med leiebrikker i en boks, som vi setter i startteltet (gjelder Bygdakamp). Noterer opp utlån.

PR

Vi ønsker mest mulig blest rundt løpene, inviter Innherred eller skriv litt selv og send til avisa. Reklamer for løpene på Facebook og på hjemmesida. Send gjerne en sak til avisa i ettertid med bilder og resultater. Resultatfil kan enkelt lastes ned fra Eventor når resultatene har kommet dit.