

# Checklista

## Bra att tänka på inför ditt Run of Hope



### Uppstart

- Bestäm datum och tid
- Bestäm plats
- Bestäm bansträckning
- Uppskatta hur många du tror kommer delta på ditt lopp
- Registrera ditt lopp på [www.runofhope.se](http://www.runofhope.se)
- Uppdatera din arrangörssida med korrekt information om ditt event
- Ladda ner ditt digitala startkit och din QR-kod för swish
- Bestäm om ditt lopp ska ske fysiskt eller virtuellt
- Beställ dryck, nummerlappar och tshirts genom beställningsformuläret du får via mail

### Förberedelser

- Bjud in familj och bekanta och be dem att sprida ordet om ditt Run of Hope
- Marknadsför på sociala medier med hjälp av det digitala startkitet
- Skriv ut affischer och sätt upp i exempelvis matbutiken eller på din arbetsplats
- Kontakta lokalpress
- Be lokala företag att sponsra ditt event, antingen med pengar eller med produkter såsom fika eller lottvinster
- Sök tillstånd om så behövs
- Skriv ut deltagarlistor för att kunna pricka av dem vid ankomst
- Skicka ut nödvändig information till dina deltagare

### Under eventet

- Organisera registrering, start och målgång
- Märk upp banan noggrant så alla deltagare hittar
- Pricka av deltagare vid ankomst
- Sätt upp affisch med QR-kod
- Ta betalt av deltagare som inte betalat i förväg
- Hälsa alla välkomna och berätta varför du valt att arrangera Run of Hope
- Starta igång promenaden.
- Fota och filma (fråga deltagarna att det är okej).
- Tagga gärna dina bilder med @barncancerfonden
- Skapa en rolig dag för alla som deltar på ditt Run of Hope.

### Efter eventet

- Tacka för allas medverkan: deltagare, sponsorer och funktionärer
- Skicka ut diplom till deltagarna som du kan ladda ner från hemsidan, eller be deltagarna att skriva ut själva
- Sammanställ alla intäkter
- Betala in eventuella kontanter till Barncancerfonden. (gärna via din QR-kod)
- Återställ ditt eventområde som det var innan du kom dit
- Svara på din utvärderingsenkät som skickas ut tillsammans med resultatet för att hjälps oss förbättra Run of Hope