

Stap 3 – Bespreken en vastleggen

Omschrijving	Sportbond	Topsporter
<p>3.1 Maken en vaststellen gespreksagenda (te bespreken onderwerpen) De sportbond doet op basis van de gemaakte procesafspraken een voorstel, waar topsporters op reageren (bevestiging of voorstel van wijzigingen).</p>	X	X
<p>3.2 Bespreken van 'Afspraken topsport' Aan de hand van modelovereenkomst Topsporter-Bond worden de onderwerpen besproken. - De volgorde wordt bepaald in de gespreksagenda; - Hierbij wordt rekening gehouden met vier mogelijke varianten (zie 1.4); - Afhankelijk van de sport(discipline) worden algemene afspraken gemaakt. - Bespreken/herhalen procesafspraken korte termijn (planning, reactietermijn); - Bespreken evaluatiemoment (fase 5).</p>	X	X
<p>3.3 Vastleggen van 'Afspraken topsport' Verwerken van de gemaakte afspraken in de concept topsportovereenkomst(en).</p>	X	
<p>3.4 Reageren op concept overeenkomst(en) Topsporter-Bond Concept topsportovereenkomst(en) doornemen en indien nodig voorzien van aanpassingen/suggesties. Eventueel akkoord geven.</p>		X
<p>3.5 Definitief maken concept overeenkomst(en) Topsporter-Bond Opmaken van definitieve versie van overeenkomst(en) met juridische controle.</p>	X	
<p>3.6 Delen overeenkomst(en) met achterban Sportbond: delen met bestuur (bestuursvergadering, schriftelijk, etc.). Topsporters: met alle topsporters (bijeenkomst).</p>	X	X
<p>3.7 Terugkoppeling reacties achterban Reacties van achterban terugkoppelen aan de andere partij. Evt. in een bijeenkomst 'moeilijke' punten opnieuw bespreken.</p>	X	X
<p>3.8 Definitief maken overeenkomst(en) Topsporter-Bond Als de partijen het eens zijn, maken zij de overeenkomst(en) definitief en verspreiden ze. Juridische controle hierbij is wenselijk.</p>	X	X

In de tabellen staat geregeld dat zowel de sportbond als de topsporters de verantwoordelijkheid hebben om bij te dragen aan de activiteit. In de praktijk kan een van de twee partijen meer dan de ander het initiatief nemen of in de uitvoering betrokken zijn. Dat is aangegeven met een oranje X.