

Viktiga punkter för ungdomstävlingar i orientering version 2

1. Allmänt

Nedan finns punkter som är viktiga för att få orienteringstävlingar som är bra för ungdomar. Allt finns inte här utan man måste som vanligt följa SOFT:s tävlingsregler och instruktioner som hittas på orientering.se. BanläggARBOKEN innehåller mycket information om hur banorna ska utformas. Ett bra råd är att arrangera de speciella ungdomstävlingarna Vårserien och Närnattcupen med samma organisation som en vanlig orienteringstävling.

2. BanläggARSTÖD för ungdomsbanor

GOF-ungdom har en roll som kallas "banläggARSTÖD för ungdomsbanor". Här ges stöd till banläggARE vid alla arrangemang inom GOF. Information om vem som har rollen och hur man når denna person finns på GOF:s web-sida under Ungdom/Arrangera/BanläggARSTÖD ungdomsbanor.

3. Arena

- Vid speciella ungdomstävlingar som Vårserien och Närnattcupen är det viktigt att alla avstånd är korta. Helst inte längre än 500 m från parkering till arena. Avståndet till start ska också vara kortast möjligt.

4. Banor

- Egna banor för alla klasser. Undantag kan vara K-klasser som kan dela bana med annan klass.
- Separata stråk för inskolning och U1. Grön bana med och utan glada/sura gubbar.
- Nya stigar med heldragen snitsel på marken kan underlätta i områden med få ledstänger.
- Startpunkt för grön och vit bana ska utformas så att löparen från tidsstarten följer en ledstång fram till startpunkten och fortsätter efter samma ledstång mot första kontrollen. Startpunkt vid en förgrening ska inte användas.
- Var noga med att följa regler för distansernas karaktär även för ungdomsbanor.

5. Startlista

- Minst två minuters startmellanrum i alla klasser (en vid sprint).
- Kortklasser ska starta tidigt.
- Tillräckligt med utrymme mellan klasser med samma bana för att få plats för efteranmälda.

6. Start

- Separat fällor för klasser med fri starttid. Minst två fällor för fri starttid vid Vårserien.
- Starthjälpspersonal för inskolning och U-klasser.
- Skuggkartor för inskolning och U-klasser.
- Startstämpling markerad med tydlig skylt i rätt höjd.
- Startpunkt markerad med skärm och skylt "STARTPUNKT".

7. I terrängen

- Placera skärmar i stigmörningar rätt med tanke på hur banan fortsätter. Placera i innerkurva.
- Glada/sura gubbar placeras så att de inte syns från kontrollen. Vid otydligheter kan glad gubbe förtydliga. Använd A5-format på gubbarna.

8. Miniknat

- Undvik övriga banors tävlingsområde.
- Egen start och eget mål vid arenan.
- Karta i färg.
- Använd SportIdent för stämpling.
- Tydligt snitslat hela banan

9. Prisutdelning

- Ange antalet pris i ungdomsklasserna vid resultattavlan.
- Ange tidpunkt för prisutdelning.