

Grundkurs tävlingsledning och tävlingskontroll, pass 2:

Att skapa rätt förutsättningar

Passets innehåll

- › Organisation
 - › Ansvar och uppgifter
 - › Skapa en organisation
 - › Funktioner och grupper – vad en tävlingsledare bör känna till om:
 - › Tävlingsadministration
 - › Banläggning, inkl. disciplinernas särarter
 - › Arena, inkl. mål
 - › Start

Att använda:

- › *Säkra processer*
- › *Planering*



Organisation

Ansvar och uppgifter

Varje funktion/grupp bör ha fått ett **avgränsat** ansvar och uppgifter, gärna med direkt **tilldelade resurser** i form av personal och ev. också vilken materiel som disponeras.

Det händer också att gruppen får en budget att hålla sig inom.

- › Exempel från Digitala arrangörshandboken:
 - › På hur tävlingsledningens och funktionernas ansvar och uppgifter vid tävlingar inom nivå 1 kan se ut enligt bilaga AH 01-C2.
 - › För tävlingar inom nivå 2-3 enligt bilaga AH01-C3.
 - › På att organisera sig vid mindre tävlingar med klubbens egna löpare hittar du i bilaga AH 01-C4.

Anpassa till just er tävling!



Organisation (forts.)

Organisationsexempel

Förtävlingar i nivå 1-2.
Kan användas i tillämpliga delar för övriga tävlingar.
Funktioner och grupper kan sammanslås!

Funktioner

Grupper (grp)

Tävlingsledning

(Bildar normalt en grupp där funktionsansvariga bör ingå)

Tävlingsledare
Bitr. tävlingsledare
Ekonomiansvarig
Tävlingssekreterare
Personalansvarig (Lärgruppsansvarig)

Bilaga 1 till AH 001 Värt att veta för Tävlingsledare. Sida 2 (2)

Kontrollanter mm

TK, BK, KK, Coach, Jury

Tävlingsadm (Sekr/Teknik)

Sekretariats grp
Speaker grp
Arenaprod. grp
Teknik grp
Online grp
Utläsnings grp
Röd utg. grp
Tävlingsexp. grp
Basenhets grp
Direktanm. grp

Banor/ Karta/ Mark (Arena skogen)

Kartrikt. grp
Banlägg. grp
Kontrolluts. grp
+ vakter
Vilttrapport grp
Markägark. grp
Träningsp. grp

Start/Samling/ Förstart

Bygg, el grp
(Sanitets grp)
Vätska grp
Saml. förstart grp
Tidstart grp
Service grp

Trafik/Parkering

Vägvisnings grp
Parkerings grp
Transport grp
Bussnings grp

Arena

Bygg. grp
El grp
Mål grp
VIP grp
Sanitets grp
(Dusch o Toa)
Sjukvårds grp
Vätska grp
Tält grp
Resultat grp
Material o
Skylt grp
Miljö/Säkerh. Grp
Miniknat grp
Barnassnings grp

Service

Marka grp
Utspisnings grp
Logi grp
Funktionär grp

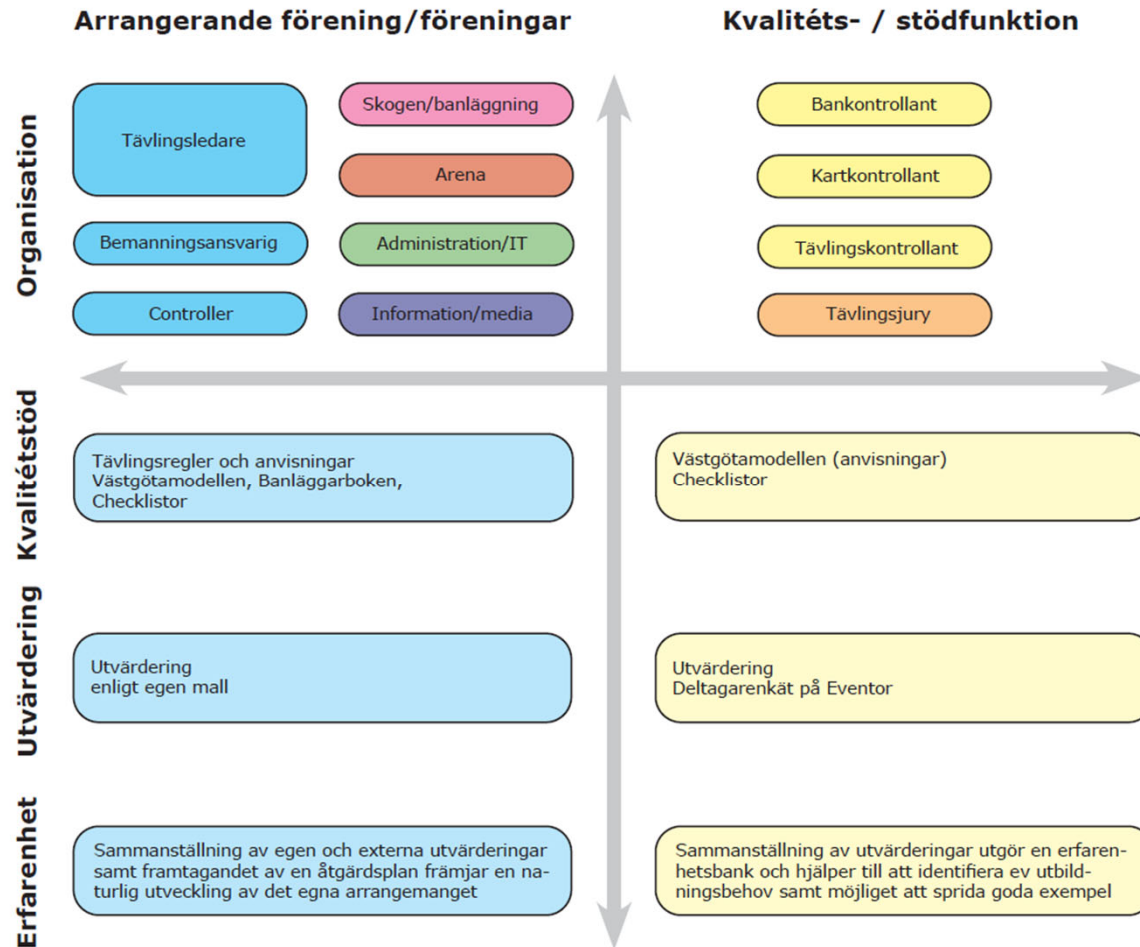
Marknad

Sponsor grp
Ceremoni grp
Pris grp
Profilkälad grp
Besöks grp

Info/Media

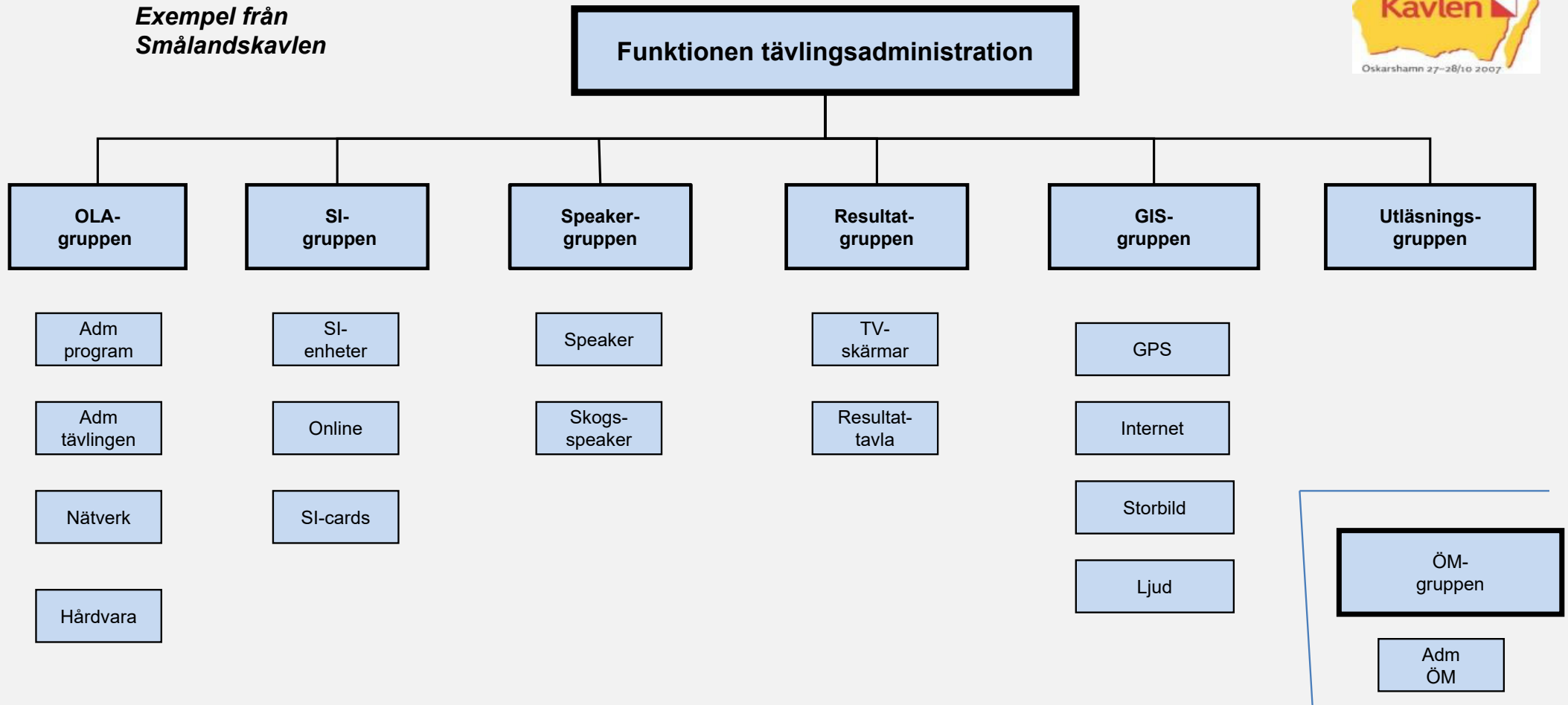
Internet grp
Media grp
Info grp

Västgötamodellen



Funktionen tävlingsadministration

Exempel från
Smålandskavlen



Organisation (forts.)

Skapa organisation

För att planera och genomföra arrangemanget skapas en enkel eller en mer omfattande organisation beroende på tävlingens storlek och övriga förutsättningar.

- › Se till att alla känner till hur tävlingen är organiserad. På så sätt ökar förståelsen för vilka funktioner och grupper som bör samverka så att inga aktiviteter faller mellan stolarna.
- › Det är tävlingsledningen i samråd med funktionsansvariga som skapar en ändamålsenlig organisation. Den egna gruppen organiseras senare, i samband med planeringen.



Uppgift

Skapa organisation

Diskutera och skapa ett första utkast till vår tävlingsorganisation och föreslå funktioner (och grupper) inkl. ev. sammanslagningar. Presentera för övriga och motivera varför.

Tid: 20 min



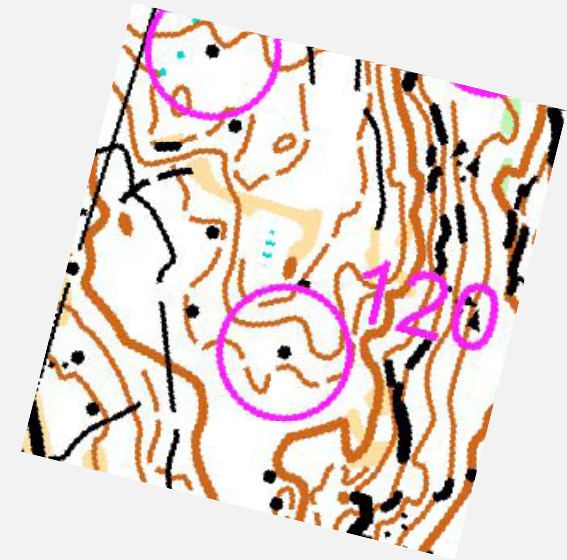
Funktionen banläggning

Läs mer: [AH 03 Värt att veta för funktionen banläggning](#)

Disciplinernas särarter

Profilen för:

- › **Långdistans** är vägvalsbedömning och fysisk utmaning.
- › **Medeldistans** är teknisk orientering.
- › **Sprintdistans** är hög fart och snabba beslut.
- › **Ultralång distans** är extrem fysisk utmaning och vägvalsbedömning.
- › Disciplinen **stafett** är ”kamp man mot man/kvinna mot kvinna”.
- › Disciplinen **natt** är vägvalsbedömning i lättframkomlig terräng.



Läs mer på SOFT:s hemsida under *Tävla* → *Discipliner & Klasser* → [Disciplinernas särarter](#).

Funktionen banläggning (forts.)

Klasser att planera för

När man planerar ett tävlingsområde och en arena är det viktigt att man från början kontrollerar att det är möjligt att anordna:

- › Elitklasser
- › Inskolningsklass
- › Ungdomsbanor
- › Övriga banor som är kritiska

Enklast gör man detta genom att teoretiskt lägga några banor (stråk) och diskutera resultatet.



Funktionen banläggning (forts.)

Klasser, banlängder och nivåer

Finns i eget [dokument](#).

ÖPPNA KLASSER VÄSTERGÖTLAND

Öppen klass	U-Klass	Nivå	LÅNG	MEDEL	Skala
Inskolning 2km		Grön	Obligatorisk	Obligatorisk	1:7500
Mycket lätt 2km	U2	Vit	Obligatorisk	Obligatorisk	1:7500
Mycket lätt 4km		Vit	Frivillig	Frivillig	1:7500
Mycket lätt 7km		Vit	Frivillig	-	1:7500
Lätt 2,5km	U3	Gul	Obligatorisk	Obligatorisk	1:7500
Lätt 5km		Gul	Obligatorisk	Frivillig	1:7500
Medelsvår 3km	U4	Orange	Obligatorisk	Obligatorisk	1:7500
Medelsvår 5km		Orange	Obligatorisk	Frivillig	1:7500
Svår 3km		Blå	Obligatorisk	Obligatorisk	1:7500
Svår 5km		Svart	Obligatorisk	Obligatorisk	1:7500
Svår 7km		Svart	Obligatorisk	-	1:10000

Öppen klass	U-Klass	Nivå	ca	SPRINT	Skala
Inskolning		Grön	1,5	Obligatorisk	1:3000
Mycket lätt	U2	Vit	1,5	Obligatorisk	1:3000
Lätt	U3	Gul	2	Obligatorisk	1:3000
Medelsvår	U4	Orange	2,5	Frivillig	1:3000
Svår Kort			2,5	Obligatorisk	1:3000
Svår Lång			3,5	Obligatorisk	1:4000

ÅLDERSKLASSER

Damer	Medel	Lång	Herrar	Medel	Lång	Nivå	Kartskala
Banlängder för ungdomsklasser (till och med 16 år)							
D10	Ca 2,0 km	Ca 2,5 km	H10	Ca 2,0 km	Ca 2,5 km	Vit	1:7 500/1:7 500
D12	Ca 2,5 km	Ca 3,0 km	H12	Ca 2,5 km	Ca 3,0 km	Gul	1:7 500/1:7 500
D14	Ca 3,0 km	Ca 4,0 km	H14	Ca 3,0 km	Ca 4,0 km	Orange	1:7 500/1:7 500
D16	Ca 3,5 km	Ca 5,0 km	H16	Ca 3,5 km	Ca 5,5 km	Violett	1:10 000/1:10 000
Rekommenderade segrartider för vuxenklasser, inkl. elitklasser (från och med 17 år)							
D18	25-30 min	50-55 min	H18	25-30 min	50-55 min	Svart	1:10 000/1:15 000
D18 Elit	25 min	55-60 min	H18 Elit	25 min	55-60 min	Svart	1:10 000/1:15 000
D20	25-30 min	55-60 min	H20	25-30 min	55-60 min	Svart	1:10 000/1:15 000
D20 Elit	25 min	70-75 min	H20 Elit	25 min	70-75 min	Svart	1:10 000/1:15 000
D21 Kort	...	50-55 min	H21 Kort	...	50-55 min	Svart	1:10 000/1:15 000
D21	30-35 min	65-70 min	H21	30-35 min	65-70 min	Svart	1:10 000/1:15 000
D21 Elit	30-35 min	90-95 min	H21 Elit	30-35 min	90-95 min	Svart	1:10 000/1:15 000
D35	30-35 min	60-65 min	H35	30-35 min	60-65 min	Svart	1:10 000/1:10 000
D40	25-30 min	60-65 min	H40	25-30 min	60-65 min	Svart	1:10 000/1:10 000
D45	25-30 min	50-55 min	H45	25-30 min	50-55 min	Svart	1:7 500/1:7 500
D50	25-30 min	50-55 min	H50	25-30 min	50-55 min	Svart	1:7 500/1:7 500
D55	25-30 min	45-50 min	H55	25-30 min	45-50 min	Svart	1:7 500/1:7 500
D60	25-30 min	45-50 min	H60	25-30 min	45-50 min	Svart	1:7 500/1:7 500
D65	25-30 min	40-45 min	H65	25-30 min	40-45 min	Svart	1:7 500/1:7 500
D70	25-30 min	40-45 min	H70	25-30 min	40-45 min	Blå	1:7 500/1:7 500
D75	25-30 min	40-45 min	H75	25-30 min	40-45 min	Blå	1:7 500/1:7 500
D80	25-30 min	40-45 min	H80	25-30 min	40-45 min	Blå	1:7 500/1:7 500
Banlängder för vuxenklasser							
D85	Ca 2,0 km	Ca 2,5 km	I85	Ca 2,0 km	Ca 2,5 km	Blå	1:7 500/1:7 500
D90	Ca 1,5 km	Ca 2,0 km	H90	Ca 1,5 km	Ca 2,0 km	Blå	1:7 500/1:7 500
D95	Ca 1,0 km	Ca 1,5 km	I95	Ca 1,0 km	Ca 1,5 km	Blå	1:7 500/1:7 500

Funktionen banläggning (forts.)

Banläggningen är kritisk

- › Har ni vårtävling? Tänk på att banor behöver vara klara före snön kommer. Bankontrollanten behöver få erforderlig tid.
- › Är kontrollpunkterna och bansträckningar anpassade för barn och ungdom?
- › Har viltzoner och förbjudna områden valts och snitslas av så att det inte råder några tveksamheter i tävlingsfart? (tänk på att även elitlöparna kan göra parallellfel!)
- › Har ni kollat med distriktet om de har banläggare för ungdomsbanor och rutiner för detta?

Tips! Läs gärna mer om svårighetsnivå *Tävla – [Klasser](#), svårighetsnivåer, segrartider & banlängder.*

Kartan är basen för orienteringen och banläggningen

- › Följer kartan normen?
- › Hur är det med läsbarheten och hur gör ni med tryck så småningom?
- › Är kartan lämplig för typen av orientering och tillräckligt stor?
- › Rätt skala för rätt distans?
- › Kan man anordna rättvis orientering på den?
- › Finns den? Finns den inte, hur kan ni säkra att den kommer fram i tid?



Funktionen banläggning (forts.)

1. Utsättning av markeringar i tävlingsområdet (i god tid för tävling)

- › När väl bankontrollen börjat bör man vara försiktig med att ändra numreringen – svåra fel kan uppstå genom förväxling!
- › Viktigt att mängden kontroller balanseras.

2. Utsättning av kontrollställningar och skärmar (dagen före tävling)

- › Kontrollställningen kan bestå av en stolpe, pinne eller bock som stämplingsenheten fästs på.
- › Viktigt att kontrollpunkten kontrolleras via markeringen i skogen.
- › Kontrollställning får inte flyttas utan banläggarens medgivande och kontroll.

3. Utsättning av numrerade stämplingsenheter (på tävlingsdagen)

- › Utsättaren har en utsättarbana som härstammar från samma Ocad-fil som tävlingsbanorna. Vid återkomsten ska utsättaren få godkänt vid utläsning.
- › Utsättningsansvarig (ex. banläggaren) ger ok att starta tävlingen = "skogen klar!".



Funktionen banläggning (forts.)

Andra viktiga frågor för banläggningen är

- › Varvningskontroll
- › Elektronisk rapportering från skogen
- › Vätska i skogen
- › Startmetod, individuell eller gemensam start
- › Antal starter
- › Spridningsmetoder

Alla dessa påverkar disponeringen av tävlingsområdet. Även de moderna medierna ställer krav på banläggningen för att fungera.

Att diskutera i klubben

Diskutera hur varvningskontroll, elektronisk rapportering och vätska i skogen påverkar arrangemanget!



Funktionen arena

Arenan är basen för hela arrangemanget. Det finns många ”krav”:

- › Den ska ge möjlighet till nära starter och fina banor.
- › Det ska gå att ta sig dit – trafik och parkering är viktiga.

Det ska rymmas mycket på arenan:

- › Själva målområdet med målfällor från sistakontrollen.
- › Tält (eller regnskyddat utrymme): information (ev. inkl. öppna klasser), sekretariat, servering och ev. speakerfunktion.
- › Dusch och toa.
- › Ev. också plats för klubb-tält, prisutdelning, mini/knatteknat, överdragskläder mm.



Det är ett mycket **tvärfunktionellt arbete** att skapa arenan. Nästan alla funktioner behöver på något sätt delta i arbetet.

Funktionen arena (forts.)

Fler krav ur arrangörssynpunkt

- › Det ska finnas el och vatten.
- › Ambulans ska enkelt ta sig dit och det ska gå att transportera dit alla förnödenheter utan att köra sönder marken.
- › Speakern ska ha god sikt till löparna.
- › Helst ska man inte se sista avgörande kontrollen.

Fler krav för gästerna (deltagarna)

- › Den ska vara vacker och trivsamt.
- › Publiken ska få en god överblick över de som går i mål.
- › Det ska vara lätt att hitta.
- › Den ska erbjuda hög resultatservice – inte minst genom uppkoppling mot Internet.



Funktionen arena (forts.)

Viktiga punkter

- › Ordna **skriftligt avtal** med markägaren och bestäm ev. ersättning.
- › Gör **tidplan** när saker ska vara klara.
- › Gör en **skiss** så att alla funktioner i förväg ser sin del. Tänk utifrån deltagarens perspektiv. Nära mellan resultat och servering osv.
- › Säkra tillgång till **el** tidigt!
- › Materialansvarig har ett stort jobb. Viktigt att vara precis!
- › Definiera hur **transporter** ska fungera till och från arenan.
- › **Vem gör vad** och när under arenabyggnationen – en speciell ledare?
- › Planera för **dåligt väder**. Gäller ALLA funktioner!!!
- › Rivningen är lika viktig som byggnationen. Utan en bemanningslista åker många funktionärer hem och några få blir kvar och får riva och transportera bort allt.



Funktionen arena (forts.)

Målet

Speciella saker att tänka på när det gäller målet

- › Vem sätter ut målenheterna?
- › Vem snitslar (tydligt och snyggt) från sistakontrollen?
- › Vem ser till så att det blir en tydlig mållinje?



Funktionen start

[AH 05: Värt att veta för startfunktionen](#)

Att tänka på vid startprocessen

- › Förberedelser av kartor och kontrollbeskrivningar.
- › Vägen från arenan till start.
- › Startförloppet (startplatsen).
- › Snitsling till startpunkt (kritiskt!) och placering av startpunkt för att undvika gening.

... och ev. karantän/förstart vid SM-tävling.



Funktionen start (forts.)

Förberedelser av kartor och kontrollbeskrivningar

Det här är en mycket känslig del i arrangemanget. Det är viktigt att det finns en utvecklad och kvalitetssäker process innan sorteringstillfället, det går inte kontrollera sig till riktighet. Arbetet är ett samspel mellan banläggare och starter.

- › Håll kontroll på att kartor och definitioner är riktiga – rätt banfil?
- › Se efter att kartorna sorteras och packas mot rätt startplats!
- › Märk och packa kartor klassvis!
- › Lugn och ro, utan trängsel, ska råda.

Notera! Ett fel här kan både drabba en enskild löpare, men även en hel klass.

Notera! Kontrollera kritiska klasser en gång extra! Ett tips är att skriva ut kartorna med påtryckta kontrollbeskrivningar.



Funktionen start (forts.)

Vägen från arenan till start

Vägen till start bestäms, i stora drag, i den allra första planeringsfasen.

- › Det finns ibland en konflikt i att skapa bra banor och att ha kort och enkel väg till start. Tävlingsledaren kan tvingas att balansera detta.
- › Ett långt väg till start brukar inte vara någon stor fråga för vuxna om den går genom en bra terräng och att den framgår av tävlings-PM.
- › Förenkla för barn och ungdomar. Föräldrar/ledare ska kunna följa till start.

Övrigt att tänka på

- › Om startplatsen kräver mer än cirka 10 minuter lätt uppvärmningsjogging från tävlingsarenan ska toaletter finnas i närheten av startplatsen. (Tidigare c:a 1000 m.)Ska även finnas vid karantän/förstart, om sådan finns.
- › Vid varmt väder, ha gärna dryck vid start.
- › Bestäm i god tid var nummerlappar delas ut.



Funktionen start (forts.)

Startförloppet

Två olika principer: Med och utan startstämpling, med dold och icke dold karta.

› Lottad starttid, ej startstämpling

- A. Tävlingsklasser D/H18 och äldre. Dold karta.
- B. D/H16 och yngre. Se karta 1 min.

› Lottad starttid eller fri minutstart, startstämpling

- C. Tävlingsklasser D/H18 och äldre. Dold karta.
- D. D/H16 och yngre.

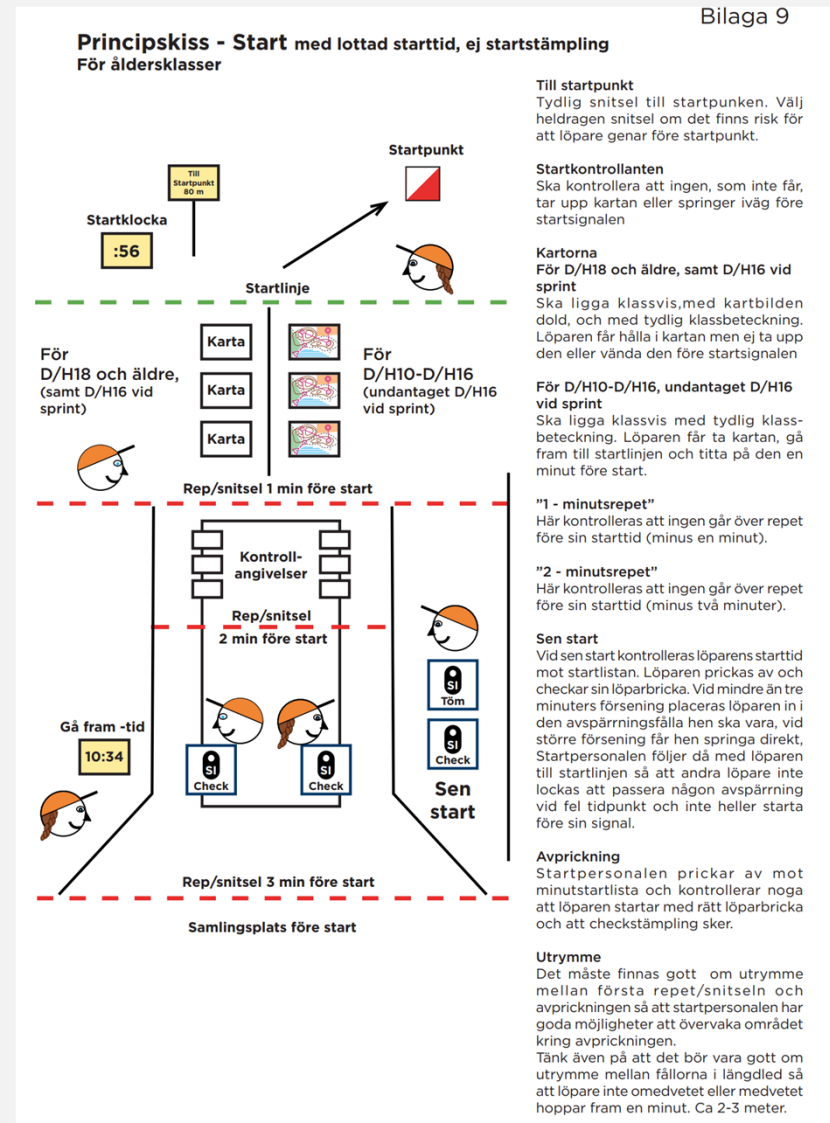
› Fri starttid och startstämpling

- Utvecklingsklasser, inskolning, öppna klasser.
- Obs! Ska fri starttid användas för öppna klasser flyttas startlinjen för dessa klasser så att löparna får kartan efter startstämpling.



Funktionen start (forts.)

Exempel



Funktionen start (forts.)

Att tänka på vid starten

- › Det ska råda lugn och ro vid starten så att deltagarna kan koncentrera sig. Vid all kommunikation med varandra och deltagarna, håll rösterna nere!
- › Det ska vara gott om plats i längsled så att ingen av misstag hänger på gruppen en minut före och därmed går fram en fålla för tidigt. Gärna 5 meter mellan fållorna.

Tips 1: Kontrollera gå fram-tiden, samt använd checkenhet, så är det enkelt att ha kontroll på vilka som startat och när.

Tips 2: Checka gärna startförloppet på SOFT:s hemsida.



