

Hur hanterar jag ett banläggningsprojekt?

Bakgrund:

- ❖ Skog/karta
- ❖ Ev. uppdelning mellan 2 tävlingar från samma arena
- ❖ Arena fastlagd
- ❖ Förslag på möjliga startplatser
- ❖ Tillstånd från markägare, samråd med jaktlag



Mina förberedelse:

- ❖ Sammanställning över klasser, deras banlängd, nivå, skala
- ❖ Utifrån tidigare liknande tävling förväntade deltagarantal

Reguljära långdistansklasser (klasserade (startande))									
			min/km vinnar	min/km 4:	min/km sista				r
D10	10 (11)	2,5	9:10	13:18	19:19	H10	13 (13)	2,5	
D12	10 (10)	3	9:07	10:46	19:20	H12	9 (9)	3	
D14	5 (5)	4	13:23	15:51	16:52	H14	11 (12)	4	
D16	5 (5)	5	10:08	19:21	22:06	H16	12 (12)	5,5	
D18	3 (3)	5,5	10:09		14:11	H18	7 (7)	6,5	
D20	4 (4)	6	8:49	14:10		H20	0	7,5	
D21	10 (10)	8	7:21	7:48	10:50	H21	9 (13)	10	
D35	1 (1)	6	12:16			H35	1 (1)	7,5	
D40	6 (10)	6	8:51	14:27	15:41	H40	7 (7)	7,5	
D45	5 (9)	5,5	10:46	14:20	24:48	H45	10 (11)	7	
D50	8 (10)	5	8:38	12:17	21:08	H50	19 (20)	6,5	

Hur hanterar jag ett banläggningsprojekt?

Bakgrund:

- ❖ Skog/karta
- ❖ Ev. uppdelning mellan 2 tävlingar från samma arena
- ❖ Arena fastlagd
- ❖ Förslag på möjliga startplatser
- ❖ Tillstånd från markägare, samråd med jaktlag

Mina förberedelse:

- ❖ Sammanställning över klasser, deras banlängd, nivå, skala
- ❖ Utifrån tidigare liknande tävling förväntade deltagarantal

Varför?

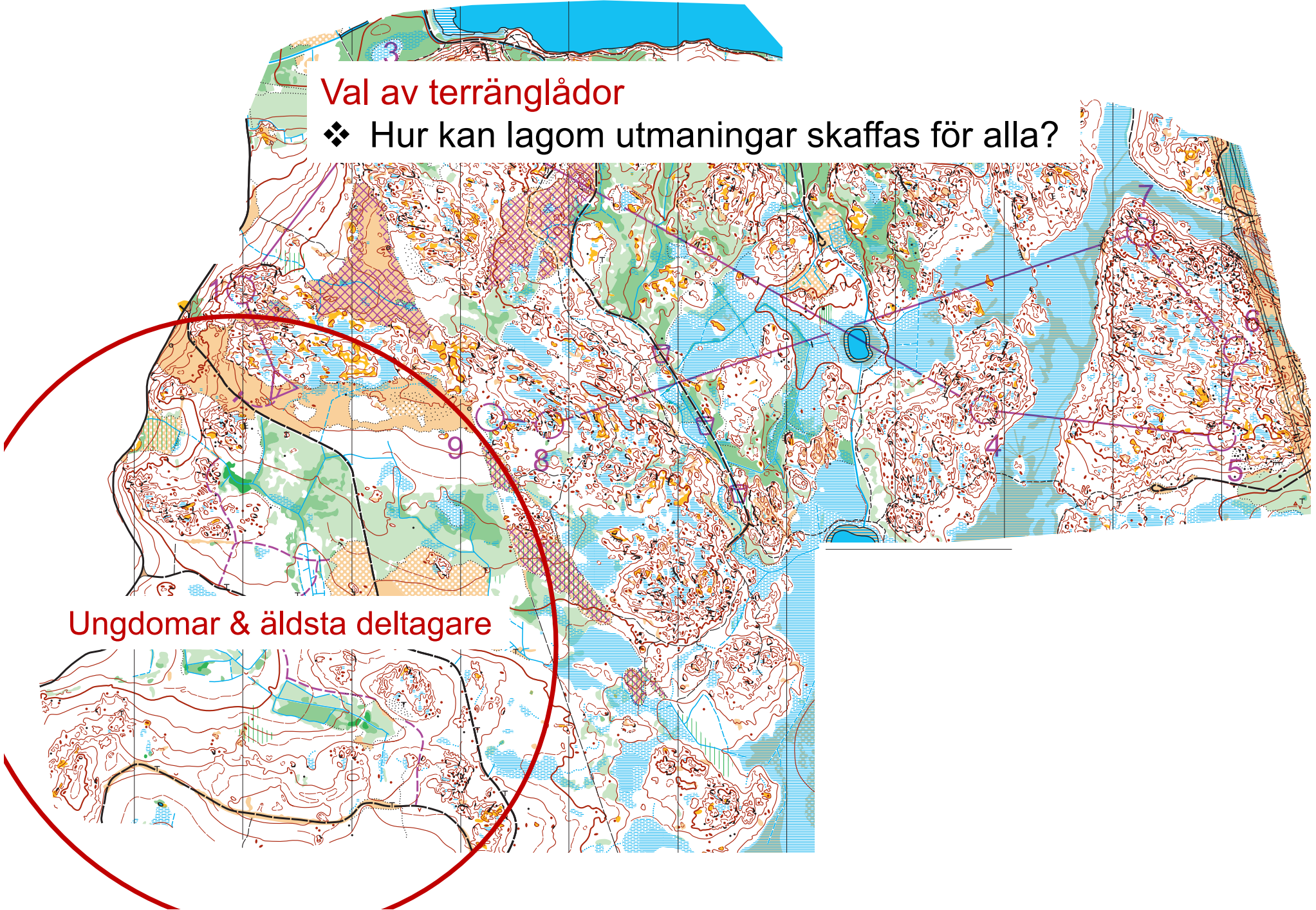
➤ Rätt bana till varje deltagare!

Lägg inte ihop klasser med olika nivå på samma bana trots att de kanske kan ha samma banlängd!

➤ Undvik onödig stora startdjup!

Lägg små klasser med samma bankrav ihop dock inte stora klasser

Bana	Start	Klass	Bana	Skala	Layout	Layout ID	Kartstorlek			Deltagare 2024	Storlek
1		H21	1	1:10000	A3:10000 L1, L3	R2, R3		kartvändning		13	15
2		D21	2	1:10000	A3:10000 L	R1				10	10
3		H20, H35/40	3	1:10000	A3:10000 L	R1				0 + 8	10
4b		H45	4b	1:7500	A3:7500 L1, L2	R5, R6		kartvändning		11	15
5a		H18	5a	1:10000	A3:10000 L	R1				7	10
...		...	...	...	...	...				...	...



Val av terränglådor

❖ Hur kan lagom utmaningar skaffas för alla?

Ungdomar & äldsta deltagare



1. Val av terränglådor

- ❖ Hur kan lagom utmaningar skaffas för alla?

2. Skissa några prototypbanor

- ❖ Kort – grön, vit, gul
- ❖ Mellan – röd, blå
- ❖ Lång – svart

3. Ut till terrängen!

- ❖ Går koncepten att omsättas i sin helhet?
- ❖ Passar områden för tänkta målgrupper?
- ❖ Finns det nya utmaningar?
- ❖ Kolla webbsidor för reserverade områden (miljö, kulturminne, avverkning)



4. Banläggning

- ❖ Utgå från skissen och all samlad info

5. Optimera

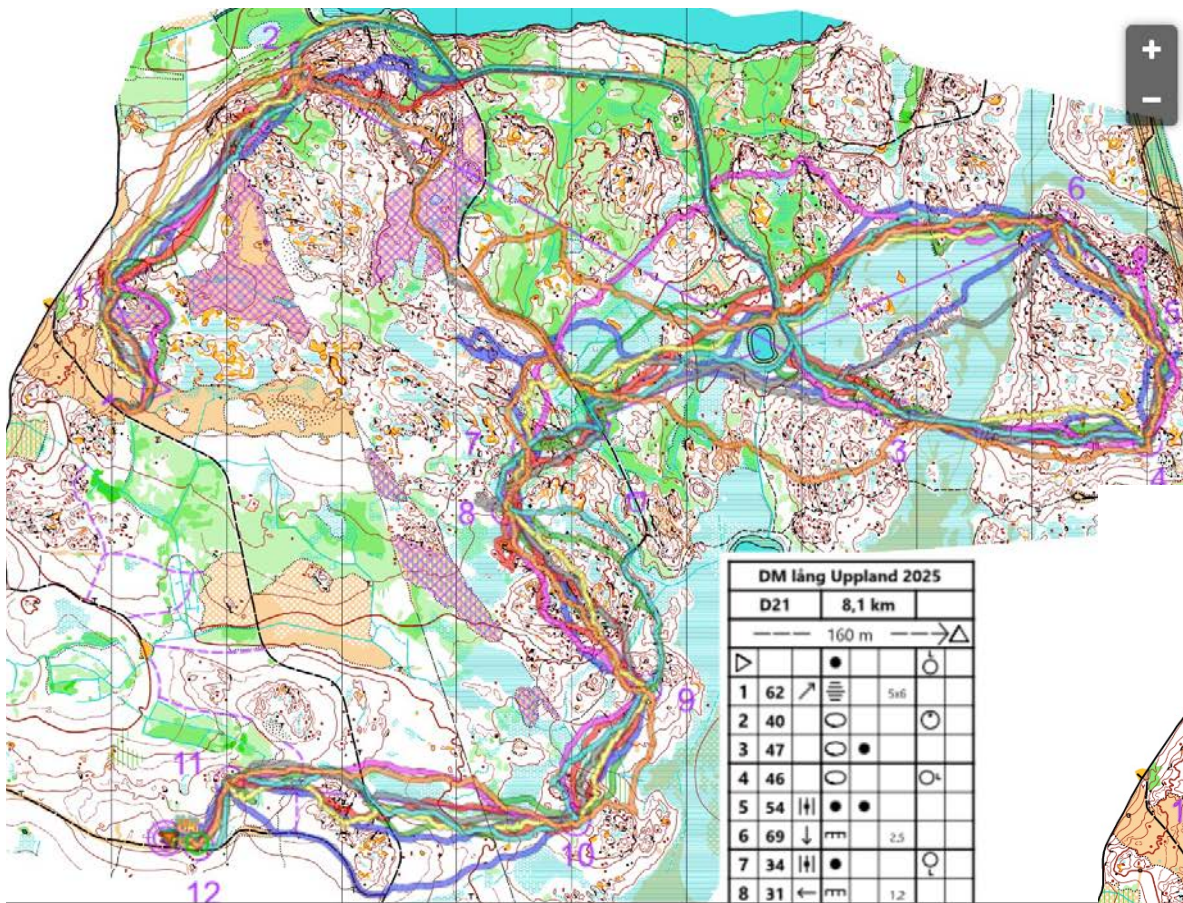
- ❖ Hitta bästa vägvalen
- ❖ "Gaffla" in fler banor om det behövs liknande
- ❖ Lägg in effektiva eller förväntade deltagarsiffror i banläggningsprogram -> användningsstatistik
- ❖ Optimera användning av kontroller & sträckor!

6. Ut till terrängen!

- ❖ Markering

7. Bantryck

- ❖ Beställa i tid
- ❖ Fixa layout
- ❖ Skicka iväg beställningen



Utvärdering

❖ Hur gick det? Livelox!

