Prickcupen

på inspriationsdagen i Skoghall 2026-11-21

Enligt tradition sedan många år tillbaka arrangerar OK Djerfs medlemmar Stads-OL under vinterhalvåret. Detta genomförs på torsdagskvällar på olika platser i Karlskoga. I samband med det arrangeras sedan 2022 Prickcupen, en serie med rafflande masstartslopp och specialgafflade banor enligt ett handikappsystem som gör att alla från nybörjare till elit kan tävla mot varandra. **Prickcupen är mycket uppskattad i Djerf vilket visat sig bland annat genom att deltagarantalet har ökat för varje år som gått sedan starten 2022. Nu ger vi fler chansen att prova Prickcupskonceptet i samband med inspirationsdagen i Skoghall!**

Anmälan

Via Eventor senast tisdag 17 november. Ett fåtal kartor finns för direktanmälan.

Anmälningsavgift

30 kr som swishas till Värmlands orienteringsförbund, 123-606 01 15. I priset ingår träning och dusch.

Samlingsplats

Hammarö arena, på sydvästra sidan.

Dusch

Erbjuds i Hammarö arena.

Karta

Kartutsnitt Skoghall (ritad enligt skogsnorm 1:15000)

Skala

1:7500

Klasser, banlängder och löptider

Prickcupsklasser:

- **Prickcupen:** Banlängden beror på antalet prickar (se info om ranking längre ner) men löpvägen blir någonstans mellan 5-12 km och tanken är att det ska ta ca 42 minuter för alla.
- **Lilla Prickcupen:** Även här beror banlängden på antalet prickar men här är löpvägen som minst 3 km. Välj denna klass om du vill prova att springa med prickar men tycker att 5 km är för långt.

Man kan även springa banorna som vanlig bana utan prickar:

- **Långa banan som vanlig bana:** 4 km fågelvägen, 5 km kortaste löpvägen (banan som används i Prickcupen).
- **Korta banan som vanlig bana:** 2,5 km fågelvägen, 3 km kortaste löpvägen (banan som används i Lilla Prickcupen).

Samlingstider och starttider

- **Prickcupen:** Samling 9:45 för att sätta prickar. Masstart kl. 10:15. Däremellan ges ca 10 minuter till uppvärmning. **Var gärna på plats i god tid för att vi ska hinna dela ut kartor till alla innan 9:45.**
- **Lilla Prickcupen:** Samling 10:10 för att sätta prickar. Masstart kl. 10:30. Däremellan ges ca 5 minuter till uppvärmning.
- **Vanlig bana utan prickar:** Fri starttid mellan 9:45-10:30

Tidtagning

Start- och målstämpling med Sportident, men ingen stämpling vid kontrollerna. Kontrollerna markeras med små skärmar. Lånebrickor finns att låna. “Stämpling” vid kontrollerna sker genom att nudda skärmen med handen.

Regler för Prickcupen

Handikappsystem och ranking

Alla deltagare springer samma bana men med olika förbjudna områden som markeras med röda prickar på kartan (∅=8mm). Prickarna placeras på kartan av konkurrenterna, se avsnittet “startprocedur”.

Antalet prickar på varje persons karta framgår av en seedningslista. Ju snabbare man är desto fler röda prickar får man på sin karta. Tanken är att banan ska ta ungefär 42 minuter för alla deltagare.

Startrankingen baseras på hur många prickar man i snitt hade per deltävling under den föregående säsongen. Nya deltagare rankas in genom uppskattning av nivån jämfört med övriga deltagare.

Eftersom många är nya vid detta tillfälle rekommenderar vi att ni tittar på rankinglistan på nästa sida. Där ser ni rankingen för dem som brukar delta i OK Djerfs Prickcupen. Fundera gärna på vilka djerfare du tror att du är jämn med, om du känner till dem. Det kan hjälpa dig att avgöra hur många prickar du bör ha. Är du osäker? Fråga gärna på plats!

Prickcupen 2026-2027

Ranking inför premiären 12/11

Namn	Antal prickar
Rasmus Pettersson	14
Håkan Pettersson	13
Edvard Pelander	11
Linus Bodin Liliegren	10
Pär Jansson	10
Per Jansson	9
Daniel Brohede	9
Jonas Brännmyr	9
Daniel Hellberg	8
Mats Welander	8
Robin Persson	8
Jens Malmros	7
Senad Subasic	6
Alexander Selinder Back	6
Wilhelm Selinder Back	6
Jan Hansson	6
Tord Karlsson	6
Jesper Nordengren	5
Mats G Andersson	5
Fredrik Adolfsson	5
Johan Selinder	5
Lisa Malmros	5
Elin Larsson	4
Simon Gaude Palmlöv	4
Andreas Wittskog	4
Håkan Lindberg	3
Viktoria Lindberg	3
Lucas Bodin Liliegren	3
Hans Ring	2
Amanda Jakobsson	2
Amanda Jansson	2
Ann-Sofi Welander	2

Startprocedur

1. Innan samlingen ska deltagarna få en karta märkt med namn och antal prickar.
2. Samling. Deltagarna ställer sig i en cirkel med sin karta och ett varsitt ark med prickar i händerna.
3. Deltagarna skickar sin karta till personen som står till vänster. Detta upprepas tre gånger så att kartorna flyttas tre personer bort.
4. Deltagarna sätter 1 röd prick på kartan man håller i och skickar sedan vidare kartan till vänster. Samarbete/tips mellan personerna som står intill varandra uppmuntras.
5. Steg fyra upprepas tills alla kartor har fått rätt antal prickar. När en karta har uppnått rätt antal prickar läggs den åt sidan och plastas in.
6. Tömning av SI-brickor.
7. Utdelning av kartor.
8. Masstart (ej startstämpling).

Regler

- Ytan som täcks av röda prickar på kartan är förbjudet område, likväl som tomtmark och violett-rastrerade områden.
- Prickarna får inte placeras så att de nuddar violett raster (förbjudna områden), helblått vatten (t.ex. sjö/älv) eller kartkanten.



- Om någon kontroll är instängd av förbjudna områden får man ta bort en prick **(ny regel 2026-2027)**.
- Det är *inte* tillåtet att springa utanför kartan.

Tips

De förbjudna områdena gör oftast störst skillnad om de sitter:
- nära kontroller.
- i områden med stor andel tomtmark.

Se exempelvis sträckan från starten till ettan i exempelbanan nedan.

Exempelbana

Här är ett exempel på hur en del av en bana kan se ut med prickar.



Tävlingsledare och kontaktperson

Rasmus Pettersson, 072-0211105, raspet.rp@gmail.com