



# Regelförslag och tips för klubbävlingar



## Syfte

---

Att tävla under vänskapliga former är ett sätt att snabbare utvecklas som pilot samtidigt som man har kul tillsammans med sina klubbkamrater.

Detta dokument innehåller tips och exempel på hur klubbävlingar kan utföras samt några exempel på grenar och regler för dessa. Syftet är att inspirera intresse i klubbarna genom att visa exempel på kul tävlingar för alla licensgrader och samtidigt sänka tröskeln genom att tillhandahålla en grund i form av regler och andra tips.

Dokumentet är avsett att vara levande så kommentarer, ideer på nya grenar och tävlingar etc, kan skickas till SSFF/TK:s ordförande.

### Revisionshistoria

<u>Datum</u>	<u>Revision</u>	<u>Ändringar</u>	<u>Författare</u>
2004-04-15	pA1	Utkast	M.Österberg
2004-05-05	A1	Första godkända version	M.Österberg
2014-02-07	pA2	PPC förenklad aut. administration	S Rolfsson



# Genomförande

## Allmänt

---

Enkla tävlingar kan med små medel göra den vanliga flygningen på hemmahanget eller fältet mycket mer intressant och lärorik. Att ordna en klubbävling behöver inte vara svårt och komplicerat. De flesta har en ganska klar bild av hur en tävling ska gå till och vad som krävs för att den ska bli lyckad.

### Detta behövs:

1. Ett regelverk
2. En tävlingsledare
3. Priser

### Några tips för ett lyckat genomförande:

- Utlys i god tid att en tävling kommer att hållas genom alla klubbens till buds stående kanaler (web, maillista anslagstavla etc.).
- Uppmuntra deltagande som en kul grej utan att göra för stort väsen av prestationen.
- Engagera icke flygande anhöriga och vänner som funktionärer.
- Skaffa rejäla priser, tex. genom att tigga spons från företag i närområdet.
- Det är kul att få priser så fixa priser till så många som möjligt av deltagarna.

Kontinuitet i verksamheten kan förbättras genom att grundlägga olika "traditioner" kring tävlingar i klubben, tex:

- Alltid ha en liten enkel tävling på fältet om nog många är intresserade (trekamp, landning etc.)
- Ett större klubbmästerskap en viss helg varje år med klubbmästare inom alla licensgrader.
- En cup eller liga som löper över året i distans eller sammalagda resultat från tävlingar på fältet.
- osv. ....

Det finns många grenar och tävlingsformer att välja bland. Nedan listas ett antal olika tävlingsformer och tävlingsgrenar som referens. Givetvis är det fritt att hitta på egna varianter. Se bara till att avpassa svårighetsgraden efter deltagarnas erfarenhetsnivå / licensgrad!

## Tävlingsformer

---

Förutom att bara tävla i en gren rakt av finns olika varianter som kan hjälpa till att göra det hela mer intressant och/eller anpassar tävlingen till olika rådande omständigheter.

### **Trekamp**

I en trekamp ingår tre olika grenar som bestämts i förväg. Det kan till exempel vara:

- Tid i luften + pricklandning + balanseringsbana
- Tre olika balanseringsmoment
- Bean-bag + pricklandning + balanseringsmoment

Speciellt enkelt är det om alla tre momenten kan utföras i ett svep under ett flyg vilket gör att resultatet för alla tre momenten kan summeras direkt. Exempel: Piloten startar, flyger tid i luften eller bean-bag. Landar på pricken och följer upp med att direkt balansera en bana som startar vid landningspricken.

### **Insattävlan**



Alla deltagare lägger en slant i en pott som delas 50/30/20 mellan 1:an, 2:an och 3:an. Detta är en vanlig variant inom tex. skytteklubbar men hittills inte så utbredd inom flygsporten.

### **Serie/Cup/Liga**

En ligatävling/cuptävling är en tävling som pågår under en längre period under vilken resultat kan presteras och rapporteras. Exempel på ligor/cuper är:

- Distansliga
- Poängplockar-cup
- Pricklandning-cup
- Serieresultat (total) av alla klubbävlingar på fältet under en säsong

Många klubbar har en lokal distansliga som gäller från det egna fältet. Varianter som även elever och P1:or kan vara med i är pricklandningsliga och PPC.

## **Tävlingsgrenar**

---

Nedan listas ett antal tävlingsgrenar samt rekommendationer för vilka licensgrader dessa kan vara lämpliga. Den exakta utformningen av regler och utförande lämnas åt respektive tävlingsarrangör att bestämma. Det är dock viktigt att man lägger stort allvar vid att begränsa svårighetsgrad och prestationskrav i de fall man tillåter piloter de lägre licensgraderna att delta. Piloternas förmåga att råka illa ut bör hellre överskattas och deras förmåga att flyga underskattas, än tvärtom. Säkerheten måste komma främst!

### **Pricklandning** - *Lämplig för Elever och uppåt*

Tävlingen i pricklandning går till ungefär som det låter, man landar på en prick.

**Här är det viktigt att alla är helt på det klara med att stall av skärmen ger 0 poäng !**

*Utförliga regler finns i Appendix 1.*

### **Poängplockar-Cup** - *Lämplig för Elever och uppåt*

Rundningar av ett antal fördefinierade vändpunkter med olika poäng ska samlas ihop under en viss tidsperiod. Handikapsystem som utjämnar poäng mellan licensgrader kan användas. *Utförliga regler finns i Appendix 1.*

### **Tid i luften** - *Lämplig för Elever och uppåt*

Enkel tävling som korar den snålaste gnidpiloten, alternativt den med bästa tidssinnet. Två varianter:

- **Längst tid i luften**
- **Exakt tid i luften** - Piloten ska landa efter en exakt tid (tex. 5 minuter) utan att ha en klocka med sig.

Säger sig själv att den som spiralar ner eller slarvar med korrekt medvind, bas och final får poängavdrag. Ytterligare regler behövs knappast.

### **Balansering** - *Lämplig för Elever och uppåt*

Mycket rolig och nyttig tävlingsvariant där deltagarna ställs inför en eller flera svårigheter som de ska balansera sig genom. Några möjliga varianter:

- **Bana med hinder** (stockar, stenar, backar, kurvor vattenpölar, hoppa hopprep etc.)
- **Tvekamp** – Två eller flera piloter balansera på tid eller först genom en bana.
- **Fristil** – Ett konstnärligt program med trix som poängsätts av en jury eller domare.

Denna typ av tävling kan mycket underhållande för åskådare, även icke flygande!

### **Bean-bag drop** - *Lämplig för P1 och uppåt*

Går ut på att släppa en **bean-bag** från luften för att träffa mål på marken. Lämpligen bör *min* samt *max* -höjder gälla för att släppa samt regler som säger att korrekt inflygning måste genomföras med god kontroll.



En *bean-bag* skall vara konstruerad så att den i möjligaste mån ej ger skador på människor eller fordon. En enkel konstruktion utgörs av en strumpa fylld med sand, riskorn eller liknande som knyts samman med en 30-50 cm lång streamer gjord av plastband (snitselband).

Att ta med bean-bags i selen och släppa på mål kräver en hel del simultankapacitet och vana att hantera skärmen vilket gör det olämpligt för ovana piloter. Därför rekommenderas det inte för piloter under P1.

Det bör också noteras att det generellt sett förbjudet enligt BCL-T att släppa saker från en flygskärm, men exempel på undantag finns i flera flygsporter, tex. ballong, varför det kan anses legio under förutsättning att det sker under kontrollerade former där risk för skador är eliminerad.

### **Hangtävlingar** - *Lämplig för P2 och uppåt.*

Att tävla på hanget är en spännande och publikfriande tävlingsvariant. Några exempel på grenar kan nämnas:

- **Pylon race** - race på tid, eller med två samtidiga piloter, i en bana runt pyloner (pinnar).
- **Bean bag drop** – släppa bean-bags i en eller flera tunnor, eller andra mål, med olika poäng.

De krävande manövrarna nära marken gör att riskfaktorn vid hangtävlingar blir hög. Därför rekommenderar vi inte att piloter under P2 tillåts delta i dessa.

## **Säkerhet**

---

I alla tävlingar är säkerheten det viktigaste. Alla som anordnar en tävling måste se till att inpränta i alla deltagare att det handlar om vänskaplig tävling och att alla tendenser till att ta chanser och flyga med sämre marginaler, tex kurva brant på lågan, kommer att behandlas med stort förakt och ådra sig spott och spe från övriga piloter. Här vilar ansvaret tungt på de ledande seniora piloterna vilka är de som sätter gällande attityderna för de yngre och mindre erfarna i klubben.

I detta dokument sägs att flera av tävlingsgrenarna också lämpar sig för elever och P1:or. Detta förutsätter förstås att det handlar om enkla moment i en vänskaplig tävling samt att all flygning måste ske inom gällande regelverk. Därför är det viktigt för tävlingsledaren (och klubbstyrelsen) att se till att inte hornen växer ut alltför mycket hos de tävlande och att ev. testosteronhalt hålls på en säker och lekfull nivå. Syftet med tävling är att skärpa skickligheten för att minska antalet olyckor, inte att öka antalet!



## Appendix1 – Regelsamling

---

Reglerna i detta appendix presenteras som referens för klubbar att ta hela eller delar av och använda i sina egna klubbävlingar. Detta är inte officiella regler fastslagna av SSFF för nationella mästerskap eller liknande. Egna varianter kan alltså konstrueras fritt utifrån dessa, men det rekommenderas att ta till sig alla de regeldetaljer som är avsedda att säkerställa säkerheten för deltagarna!

### 1. Pricklandning skärmflyg

---

Regler sammanställda av Riikka Viikuna 2004 utgående från FAI internationella regler för pricklandning.

Syftet med pricklandningstävlingar är som namnet beskriver - att landa precist - på en prick. I internationella tävlingar är pricken, "dead center", 3 cm i diameter. I andra tävlingar kan pricken och maximum resultatet vara större, detta beror helt och hållet på de tävlandes erfarenhetsnivå. I detta dokument är det möjliga maximum resultatet 10 m per runda.

Det är ytterst viktigt vid pricklandningstävlingar att piloten måste landa stående. Om piloten faller får han/hon maximum resultat. Fall betyder att någon del av pilotens kropp (utom fötterna) eller dennes utrustning tar i marken innan skärmen har fallit ner. Detta är en säkerhetsregel. **Att ställa skärmen ska inte ge någon fördel.**

#### Tävlingskategorier

Tävlingar kan organiseras både individuellt och i lag. I varje kategori (individuellt/lag) är vinnare piloten/lag som har lägst sammanlagt resultat. Lagtävling kräver minst tre piloter i ett lag.

#### Tävlingsplatsen

Tävlingar kan organiseras antingen med bergstart eller vinschstart. I båda fall ska pricklandningsområdet placeras så att alla tävlande kan nå området utan problem samt har en chans att göra en lugn final.

#### Antal rundor

Antal rundor i en tävling är 3-12 med minimum av 3 rundor för att tävlingen skall bli validerad.

#### Vindstyrkan

---

Maximum vindstyrka under tävlingen är 7 m/s. Tävlingen kan tillfälligt avbrytas för att vänta på att vindstyrkan avtar. Vindarna på högre höjder (som inte kan mätas) ska inte beaktas.

Det ska finnas tillräckligt många vindstrutar eller "streamers" i närheten av pricklandningsområdet. En av vindstrutarna ska vara på 5 m höjd och inte längre än 50 meter från pricken (dead center).

#### Pilotens utrustning

Normal skärmflygutrustning.

Piloter ska dock använda sådana skor som inte kan skada mätinstrumentet om det är elektroniskt.

#### Pricklandningsområdet

---

Pricken ska ligga på jämn yta på marken eller isen. Ingen madrass eller annat stötdämpande ska användas. Ytan ska vara av sådant material att piloten inte riskerar att halka på det.

Cirklar av radie 0,5 m, 2,5 m, 5 m och 10 m ska vara tydligt markerade på marken/isen. Om pricken är på marken kan ett lager sand hjälpa domare att se var piloten först kom i kontakt med marken.



Pricken ska placeras så att piloter kan flyga motvindsfinalen till pricken från alla riktningar (pricken kan flyttas under tävlingen men inte under samma runda).

### **Flygordning**

Före det första tävlingsflyget ska man lotta flygordningen. Piloter flyger sen i samma ordning under hela tävlingen, utom den sista rundan, då ordningen är enligt resultatställningen och med omvänd startordning så att piloten som leder flyger sist.

### **Tävlingen**

Piloter ska ha chans till ett träningsflyg före det första tävlingsflyget, om vädret tillåter.

Piloten måste vara färdig att starta när hans/hennes nummer är kallat av startledaren. Om piloten inte är färdig, får han/hon maxresultatet 10 m. Flygordningen kan förändras av startledaren om detta är nödvändigt av särskilda skäl (ex. materialfel som tvingar pilot till byte av utrustning). Piloter som inte flyger en viss runda får maxresultatet 10 m.

Startledaren ska anpassa startintervaller beroende på piloternas/skärmarnas glid/sjunktal. Alla piloter ska ha en möjlighet att göra en bra final utan att bli störda av andra piloter. Det är inte tillåtet att »köra om« på låg höjd. Den första piloten har företräde.

En duktig förflygare ska göra ett förflyg när tävlingen startar och om det har varit en lång paus i tävlingen. Förflygare ska försöka landa på pricken så att de tävlande får en uppfattning av väderförhållanden.

Det är inte tillåtet att ge radioinstruktioner till piloter i luften. Radion får endast användas av säkerhetsskäl.

Om tävlingen avbryts i mitten av en runda, så fortsätter sen tävlingen där den avbröts.

Om domare inte vill att en pilot landar på pricken utan flyger åt sidan, ska domare vifta med en röd flagga.

### **Final**

Piloten är på final när han/hon flyger mot pricken och chefsdomaren bedömer att piloten inte ska göra någon betydande ändring i flygriktningen.

### **Omstart**

Piloten måste be om en omstart från chefsdomaren innan han/hon skriver under sitt resultat. Detta måste göras innan han/hon pratar med någon annan person.

En omstart ogiltiggör det tidigare resultatet. Omstarter sker i slutet av rundan, om möjligt.

Piloten kan få en omstart av följande skäl:

- Vindstyrkan överstiger maximum tillåten nivå under de sista 30 sekunder innan piloten landar. I detta fall erbjuds piloten automatiskt en omstart. Piloten kan välja att acceptera sitt resultat eller att flyga igen (omstart). Piloten måste fatta beslutet direkt.
- Pilotens synfält mot pricken är skymt under finalen.
- Domare misslyckas nolla det elektroniska mätinstrumentet.
- Piloten väjer åt sidan för att undvika en annan pilot i luften och försöker inte landa på pricken.
- Det finns någon annan störning som har betydande påverkan på pilotens möjligheter att göra en bra final.
- Efter chefsdomarens bedömning p.g.a. ett tekniskt fel på pilotens utrustningen under flyget och förutsatt att piloten inte försöker landa på pricken.

### **Mätning**

Grundprincipen är att landningen "inom" dead center ger ett resultat 0.00 m. Resultat upp till 15 cm mäts oftast med ett elektroniskt instrument. Om det inte finns någon möjlighet att använda ett elektroniskt instrument, kan



resultaten mäts manuellt. Maximum distans som mäts i internationella tävlingar är 10 meter. Men som sagt, det går bra att göra avvikelser från de internationella reglerna.

Mätningen görs i meter och centimeter. Landingen är den punkten som är pilotens första markkontakt. Resultatet är 0.00 m om pilotens första markkontakt är inom dead center. Om piloten landar utanför 10 m cirkel (radie från pricken på 10 m) får han/hon resultatet 10 m. Piloten måste landa på fötter. Om piloten faller får han/hon maximum resultat 10 m. Fall betyder att någon del av pilotens kropp (utom fötterna) eller dennes utrustning tar i marken innan skärmen har fallit ner. (speed bar räknas inte)

Om piloten landar med båda fötterna ihop eller annars sp att punkten av första kontakt kan inte bestämmas, mäter domarna resultatet från den punkten som är längst bort.

### **Mätinstrument**

Automatiskt elektroniskt mätinstrument mäter upp till 15 cm. Piloten måste trycka tillräckligt på mätinstrumentet så att det ger ett resultat. Om piloten landar på det elektroniska mätinstrumentet och det är ur funktion, mäter domarna resultatet manuellt.

## **Resultat**

---

Pilotens slutresultat är de sammanlagda resultaten från samtliga tävlingsrunder. Efter 5 eller flera rundor kan det sämsta resultatet räknas bort. Detta gäller individuell tävling. I lagtävling räknas alla resultat.

Om ett lag i tävlingen enligt reglerna är t.ex. 5 piloter och något lag har bara 4 tävlande, får laget då ett maximum resultat för varje runda för den piloten som saknas.

Om två eller flera piloter har samma resultat efter den sista rundan, ska dessa piloter flyga igen, så många gånger som behövs för att skilja dem åt. Om denna situation inträffar i lagtävling ska hela laget flyga en gång till. Om det inte finns tid för detta, ska laget välja en pilot att representera hela laget.

### **Domare**

Domare är neutrala personer som observerar och mäter piloternas prestationer. Det behövs minst tre domare för en pricklandningstävling (internationellt behövs det minst 7). En av domarna är en chefsdomare.

Domare ska stå på olika sidor av pricken så att de har full syn på pilotens landning från alla håll. Domarna ska vara eniga om punkten för första kontakt och om fall/icke-fall. Chefsdomare kan stoppa tävlingen för säkerhetsskäl, t.ex. om vindstyrkan ökar över maximum nivån.

Piloten ska skriva under sitt resultat på protokollet när det har mätts. Så accepterar han/hon resultatet.

En person behövs för att hålla koll på vindstyrkan. Om vinden ökar över 7 m/s, ska denna person ge signal, t.ex. genom att tuta i ett signalhorn

Chefsdomaren håller koll på piloternas finaler, och bedömer när piloten har påbörjat sin final. Han/hon ska också hålla koll på hur piloterna är separerade i luften.





## 2. Poängplockar-cup (PPC)

---

Syftet med PPC tävlingar är att krydda flygningen runt hemmafältet eller berget med ett enkelt tävlingsmoment som ska fungera för alla pilotkategorier. Hängglidare, tandem och singelskärm tävlar i samma Cup. Alla piloter på alla nivåer kan bli PPC-piloter!

### **Alt 1 : Reglerna anpassade för att passa en automatiserad administration – (flightlog och paralogg.se)**

Runt fältet/berget definieras ett antal förbestämda vändpunkter. Varje vändpunkt har ett poängtal. Att ta/plocka en punkt innebär att flyger inom ett visst bestämt avstånd från vändpunkten. Man bör välja punkter som tydligt kan ses från luften för att förenkla för piloter utan flyginstrument.

Pilot loggar sitt flyg med GPS.

(har man inget flyginstrument med GPS, fungerar en smartphone i fickan med t ex appen GPSdump.)

### **Regler Alt1**

- Piloten avgör själv vilka vändpunkter han/hon väljer att plocka.
- Punkterna skall passeras friflygandes, ej på annat sätt (såsom motorflyg, landtransport...).
- Varje vändpunkt poäng adderas med de andra under ett och samma flyg.
- En vändpunkt ger bara poäng en gång under ett flyg.
- Flera flyg får göras under en dag,  
(samma punkt kan då ge poäng flera gånger samma dag, men endast en gång per flyg.)
- Piloten väljer startplats och flyger inom gällande säkerhetskrav.  
Startplatsen kan vara godtycklig, men får alltså ej vara inom poängområdet för någon av punkterna.
- Poängrapportering: Flyg loggas med tracklogg (ladda ner med GPSdump och ladda upp) på <http://www.flightlog.org>
- PPC-vinnare är den som samlat flest poäng under tävlingsperioden, som kan vara ett kalenderår (eller en definierad period t.ex. en helg på ett flygställe). Deltävlingar under begränsade perioder och på godtyckliga platser på jorden är möjliga, tex. i samband med en SverigeCup-tävling, eller under en klubbresa utomlands.

### **Validering**

Valideringen är automatisk från uppladdade trackloggar.

Om någon, mot förmodan, protesterar mot flyg, eller vissa punkter i ett flyg (t ex pga uppgifter om passering av punkt på annat sätt än friflyg) så finns möjligheten att flyg/punkter kan undantas från sammanräkning.

(Tävlingsledning avgör ev. protester och meddelar webmaster på [paralogg.se](http://paralogg.se) i de fall flyg eller punkter under flyg skall diskvalificeras.)

### **Förberedelse av en tävling**

PPC-tävlingen ges ett namn, samt en tävlingsperiod fastställs.

Normalradien som man skall understiga för att ta en punkt fastställs (normalt 400m)

En fil med vändpunkter (waypointfil.kml) skapas där poängen per punkt anges, samt ev avsteg från normalradien anges i beskrivningen av punkten. T ex "Härkeberga Kyrka (2p) Cyl: 100 m"

Denna fil kan användas för att ladda punkterna i piloternas GPS.

(Se appendix nedan för mer detaljer om filens utseende)

Tävlingsarrangören kontaktar Webmaster på [paralogg.se](http://paralogg.se) och får tävlingen upplagd för automatisk validering.

Piloterna anmäler sig genom ett mail med uppgift om namn på pilot och tävling till Webmaster på [paralogg.se](http://paralogg.se).

(Webmaster på [paralogg.se](http://paralogg.se) nås f n på [staffan@rolfsson.com](mailto:staffan@rolfsson.com))

### **Resultatsammanställning**

Resultaten uppdateras kontinuerligt och visas på <http://www.paralogg.se/ppcComps>

Välj din tävling och du kan se vändpunkterna på en karta, ladda ner vändpunktsfilen och se resultat.



### **Alt 2 Manuellt, enligt regler lånade från Åre SDFK (PPC-2003)**

Runt fältet/berget defineras ett antal förbestämda vändpunkter. Varje vändpunkt har ett poängtal. En rundning innebär att man flyger in i en 90 graders sektor bakom vändpunkten sett från landningsplatsen. Sektorerna sträcker sig max 1 km bortom vändpunkten.

#### **Regler Alt2**

- Piloten avgör själv vilka vändpunkter han/hon väljer att runda.
- Varje vändpunkt adderas med de andra under ett och samma flyg.
- En vändpunkt ger bara poäng en gång under ett flyg.
- Flera flyg får självklart göras under en dag.
- Piloten väljer startplats och flyger inom gällande säkerhetskrav. Startplatsen kan vara godtycklig.
  
- För Elevlicens och P1 gäller:  
Poängsumman blir endast giltig efter regelrätt inflygning med minst en 360, medvind, bas, final och landning på huvudlandningen.  
Alla utelandningar ger noll poäng. Likaså att nått och jämt lyckas ta sig in på landningen utan riktig inflygning.
  
- För P2 och uppåt gäller:  
Landning på huvudlandningen ger full poäng, utelandning ger poängavdrag med 50%.
  
- Handikappsystem:  
Elevlicens multiplicerar flygets poängsumma med 2.  
P1 behåller poängsumman oförändrat.  
P2 dividerar poängsumman med 2.  
Comp-2/Instruktör dividerar poängsumman med 3.

(Inga decimaler tack! Avrundning nedåt till närmaste heltal.)

- Båda piloterna i ett tandemekipage får full poäng för flyget men båda räknar med handikapp för den av piloterna som har högst licensgrad.
- För den som höjer sin licensgrad under året gäller att handikappräkningen för nya licensgraden tillämpas från den dag instruktören skrivit på elevkortet.
- Poängrapportering: *Enligt system som klubben definerat, via web, SMS eller liknande.*
- PPC-vinnare är den som samlat flest poäng under ett kalenderår (eller en definerad period tex. En helg på ett flygställe). Deltävlingar under begränsade perioder och på godtyckliga platser på jorden är möjliga, tex. Under en klubbresa utomlands.

#### **Validering**

Heder och samvete räcker gott och väl. Om någon protesterar så blir flyget ogiltigt såvida man inte kan styrka sin prestation med GPS eller kompisintygande



### Appendix detaljer PPC:

#### Filformat vändpunktsfil "waypointsPPCxxx.kml"

Valfritt filnamn med ändelsen .kml

(filformat som kan öppnas av bl a Google Earth samt laddas ned till GPS mha t ex GPS-dump)

#### Innehåll:

<pre>&lt;?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?&gt; &lt;kml xmlns="http://www.opengis.net/kml/2.2"       xmlns:gx="http://www.google.com/kml/ext/2.2"&gt;   &lt;Document&gt;     &lt;name&gt;Fenix PPC 2014&lt;/name&gt;     &lt;Snippet&gt;&lt;/Snippet&gt;     &lt;Folder&gt;       &lt;name&gt;Waypoints&lt;/name&gt;     &lt;Placemark&gt;       &lt;name&gt;FPC01&lt;/name&gt;       &lt;description&gt;Harkeberga kyrka (1 p) Cyl: 100 m&lt;/description&gt;       &lt;Point&gt;         &lt;coordinates&gt;17.187642,59.693043&lt;/coordinates&gt;       &lt;/Point&gt;     &lt;/Placemark&gt;     &lt;Placemark&gt;       &lt;name&gt;FPC02&lt;/name&gt;       &lt;description&gt;Silo vid Hogby gard, vid travbanan (2 p)&lt;/description&gt;       &lt;Point&gt;         &lt;coordinates&gt;17.158449,59.697019&lt;/coordinates&gt;       &lt;/Point&gt;     &lt;/Placemark&gt;     ... och så vidare med fler punkter...   &lt;/Folder&gt; &lt;/Document&gt; &lt;/kml&gt;</pre>	<p>Tävlingens namn</p> <p>(1:a) punktens namn (1:a) beskrivning</p> <p>(1:a) koordinater</p> <p>(2:a) punktens namn (2:a) beskrivning</p> <p>(2:a) koordinater</p> <p>osv...</p>
--	--

För att skapa en ny fil, kopiera texten ovan och spara som ett .txt.

Lägg in dina egna namn och punkter.

Döp om filen med ändelsen .kml och testa den genom att öppna den med Google Earth.

#### Tänk på att:

- Punkternas namn bör vara korta då många GPS-instrument bara visar de första 5-8 tecknen i namnet)
- Viktigt att poäng anges enligt exemplet ovan i format ">Punktens beskrivning (n p)<" där n är ett tal mellan 1 och 999.
- Om punkten skall ha en avvikande cylinderstorlek så anges den enligt exemplet i format "">Punktens beskrivning (n p) Cyl: ccc m<" där ccc är ett tal som beskriver cylinderns radie i meter. Om det ej anges, får punkten standardradien beskriven för tävlingen.