

SPRINT-FM 2026

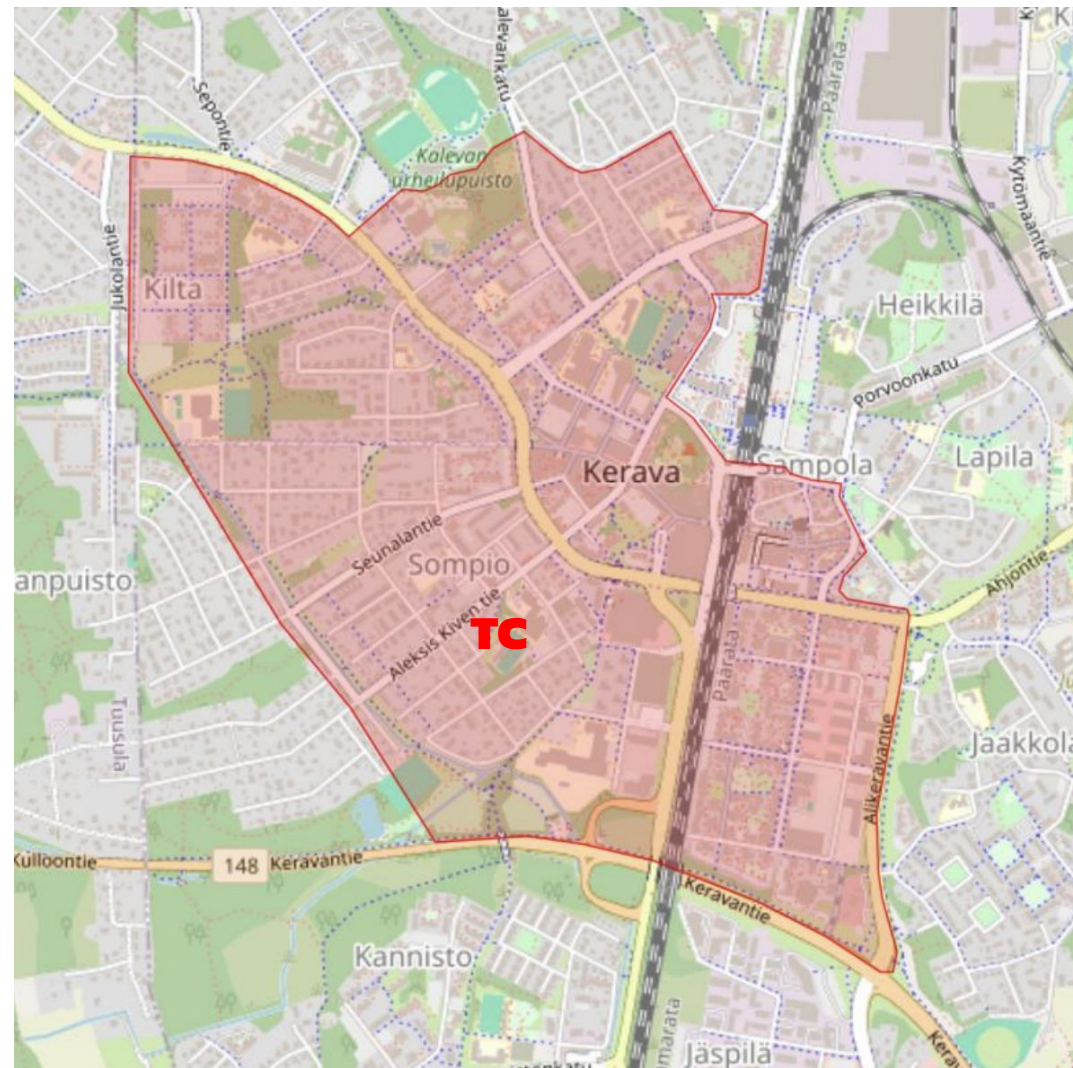
Kervo 10.5.2026



Allmän information, TC

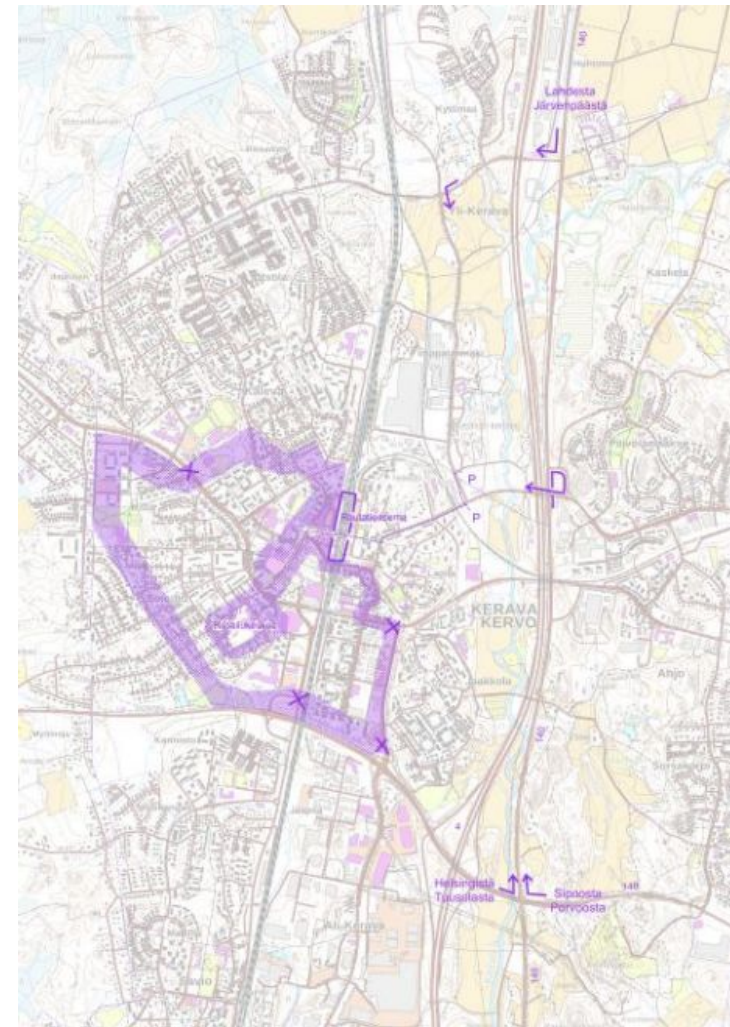
- Tävlingsidan:
<https://skuusi.sporttisaitti.com/sm-sprintti-2026/kilpailijoille/>
Arrangör: SK Uusi
- Tävlingsdirektiv på svenska:
<https://bin.yhdistysavain.fi/1587526/ILNGnHYbmAfwRfvsqcRE0dymu3/T%C3%A4vlingsdirektiv.pdf>
- Tävlingscentrum är Sompio skola, Aleksis Kiventie 18, 0420 KERVO

Tävlingscentrum i förhållande
till tävlingsområde



Ankomst och parkering

- Evenemangets parkeringsplats är på adressen [Kytömaantie 2, 04200 KERVO](#). Från parkeringsområdet finns vägvisning till tävlingscentrum, avstånd **1,8 km**.
- Vägvisning till parkeringsplatsen för dig som kommer med bil:
 - För ankommande från norr via väg #140 (Lahdentie) vid Kervo.
 - För ankommande från söder via väg #140 (Lahdentie) vid Kervo.
 - För ankommande från öster via väg #140 (Lahdentie) vid Kervo.
 - För ankommande från väster via väg #140 (Lahdentie) vid Kervo.
- OBS! Om du närmar dig vägvisningen från Tusby ska du köra Kulloontie (väg #148) till väg #140, därifrån följer du vägvisningen till parkeringsplatsen.
- **Det är förbjudet att köra genom Kerava centrumområde till parkeringsområdet.**
- Rekommenderad ankomst med tåg. Från järnvägsstationen finns en skyltad rutt till tävlingscentrum, cirka **600 meter**.



TIDTABELL OCH DIREKTIV GRUPP 1 (R1)

- I FM-sprinten har R1-klasserna (M21E, H20, H18, H17, H16, H15, H14, W21E, D20, D18, D17, D16, D15, D14) en starttröskel i kvalet och i A-finalen
- **START 1, ta med egen påse för klädtransport!**
- OBS! Två nummerlappar delast ut både i kval och final! Egna säkerhetsnålar behövs, **totalt 8 st!** De fästs på tävlingsdräktens fram- och baksida.
- Varje tävlande som deltar i A-finalen (R1) får en emiTag-stämpelskort tillsammans med nummerlappen.
- Tävlande i klasserna M21E och W21E får nummervästar och gps-sändare i A-finalen.
- **Vid start i kvalet och A-finalen används en förstart före den egentliga starttiden, enligt följande:**
 - **25 min kval / 12 min A-final** före egen starttid: förflyttning från förstart till start
 - 4 minuter före start: de tävlande kallas till startfållan
 - 3 minuter före start: Emit-nollning
 - 2 minuter före start: kontrollbeskrivningar
 - 1 minut före start: förflyttning till kartorna; kartan får tas vid startögonblicket



TIDTABELL OCH DIREKTIV GRUPP 2 (R2) SAMT ALLA B-FINALER

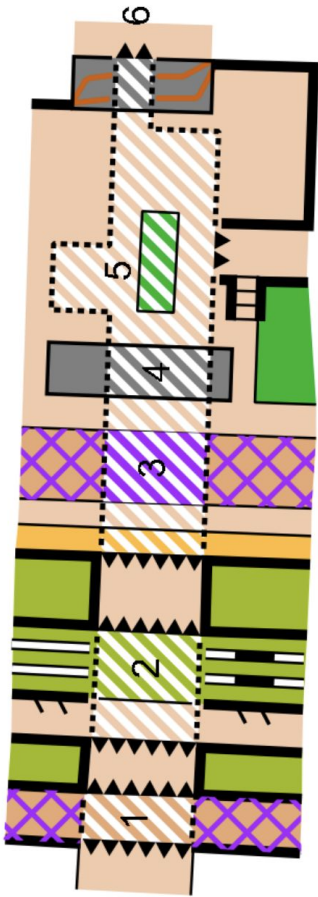
- R2-klasserna har ingen starttröskel i kval, A-final eller B-final. Inte heller B-finalerna i R1- klasserna har starttröskel.
- Tävlingsnummer för **R2-klasserna delas ut i vid infon i tävlingscentrum.**
 - Egna säkerhetsnålar (**8 st**) **krävs** för nummerlapparna. Nummerlapparna är två och fästs på tävlingsdräktens fram- och baksida.
- Till kvalstarten finns orange snitsling som man inte får avvika från; man ska hålla sig på den markerade ruten.
- A- och B-finalerna för R2-klasserna går via start 3 (blå snitsling) och start 4 (orange snitsling). [Kontrollera din startplats i startlistan.](#)
- I R2-klasserna samt för B-finalister i R1- och R2- klasserna finns **ingen** klädtransport från startplatsen tillbaka till tävlingscentrum.
- Avstånd från tävlingscentrum till starterna:
 - R2 kval (Start 2, orange snitsling) 370 meter
 - R2 A-final, en del av klasserna (Start 3, blå snitsling) 1200m
 - R1 och R2 B-final, en del av klasserna (Start 3, blå snitsling) 1200m
 - R1 B-final och R2 A eller B-final, en del av klasserna (Start 4, orange snitsling) 2000m



KOM IHÅG SPRINTREGLERNA OCH FÖRBJUDNA OMRÅDEN

- Förbjudna områden på svenska:
<https://bin.yhdistysavain.fi/1587526/iWPeLCn2cGryPd5S3ZbN0dxIxp/F%C3%B6rjudna%20omr%C3%A5den%20i%20sprintorientering.pdf>
- Kartsväng i klasserna M21E1, W21E1, H17, H17B, H18, H18B, H20, H20B
- **I området finns flera tvåplansobjekt och alla klasser kommer att stöta på dem. Kontroller har inte placerats i tvåplansområden för tydlighetens skull. Sätt dig in i beskrivningsanvisningarna så att du vet var du får springa.**
- I alla klasser är kontrollbeskrivningarna tryckta på kartan och finns även som lösa vid start.
- WRE: maxstorleken på kontrollbeskrivningarna är 180 x 50 mm





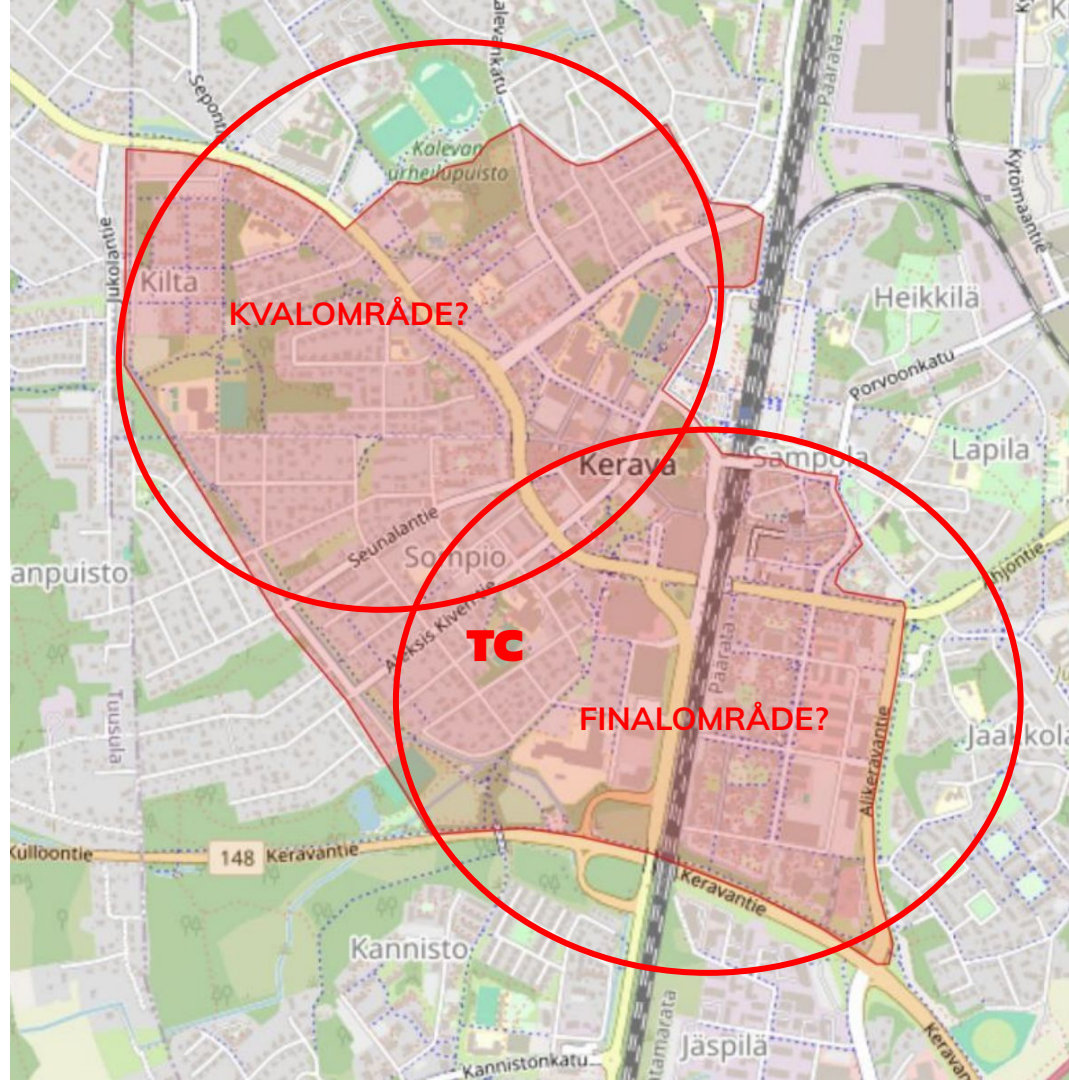
TERRÄNGINFO

Tävlingen avgörs i Kerava. En tågbanan går genom tävlingsområdet.

Utifrån kartans och stadens uppbyggnad kan man spekulera i att den nordligare delen av kartan, som består av fler bostadsområden, används i morgonen kval, medan finalen avgörs i det mer komplexa området i södra/östra delen av staden.

Det området ger möjlighet att korsa tågbanan via broar och undergångar, vilket kan skapa utmanande och intressanta vägvalsalternativ.

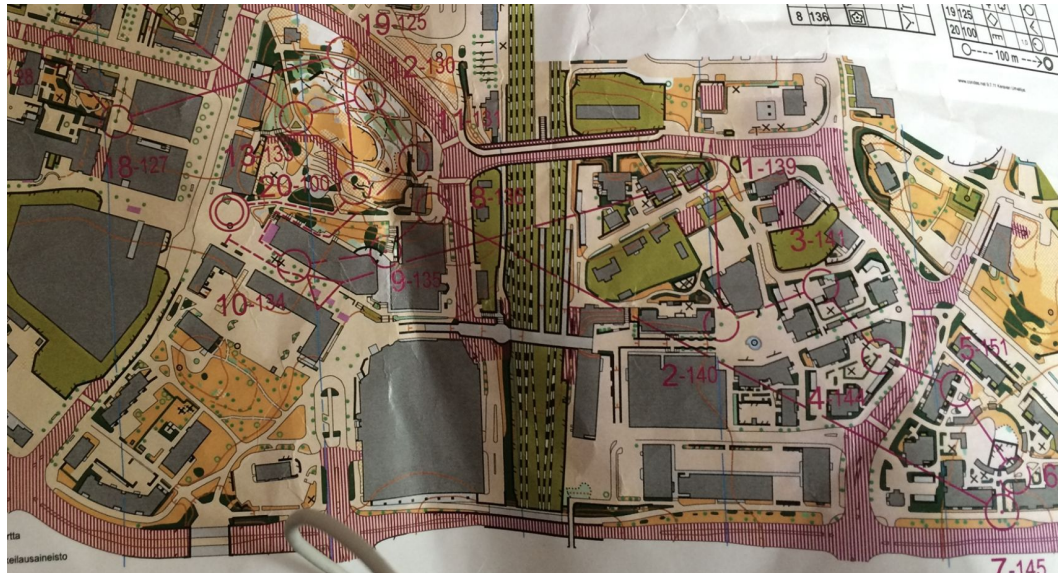
Kom ihåg att vara flexibel i ditt mindset, detta är endast spekulationer.



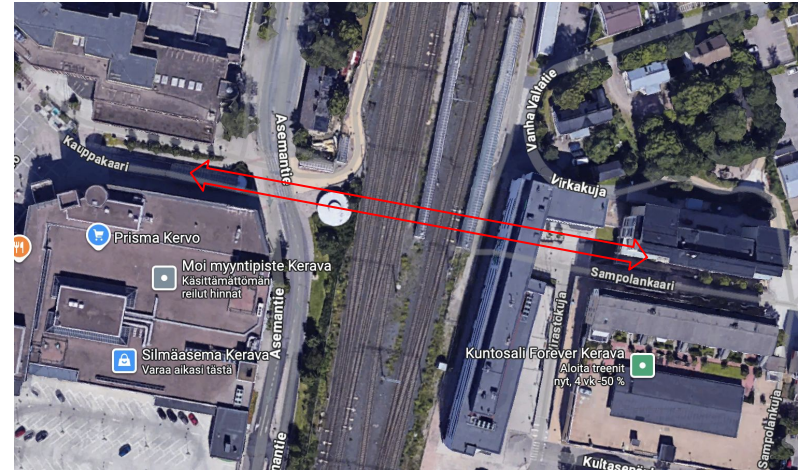
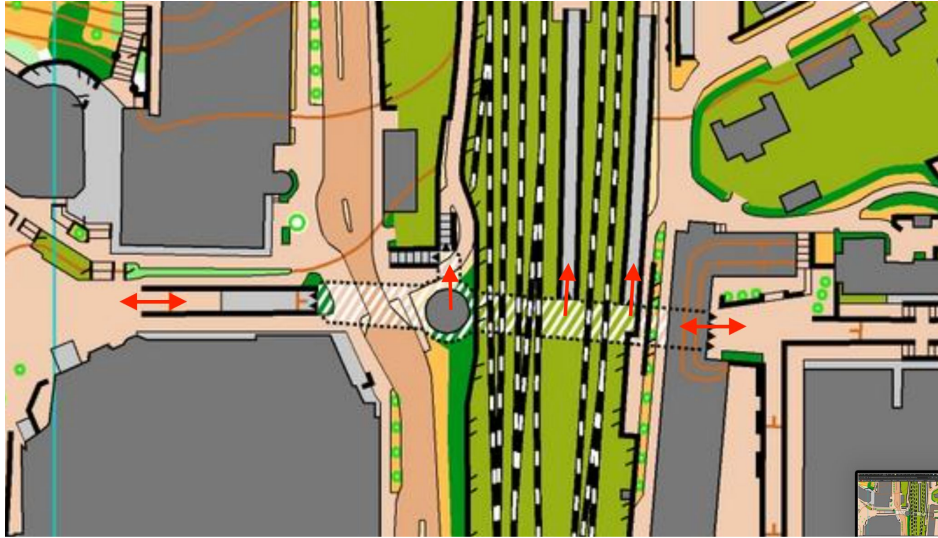
GAMLA KARTOR

[På denna sida finns gamla kartor över området](#) (enligt gammal kartritningsnorm). På sprint-FM kommer kartan av vara ritad enligt dagens norm.

FM-sprintstafett ordnades på samma område år 2018. [Här finns en karta från Teemu Oksanens kartarkiv.](#)

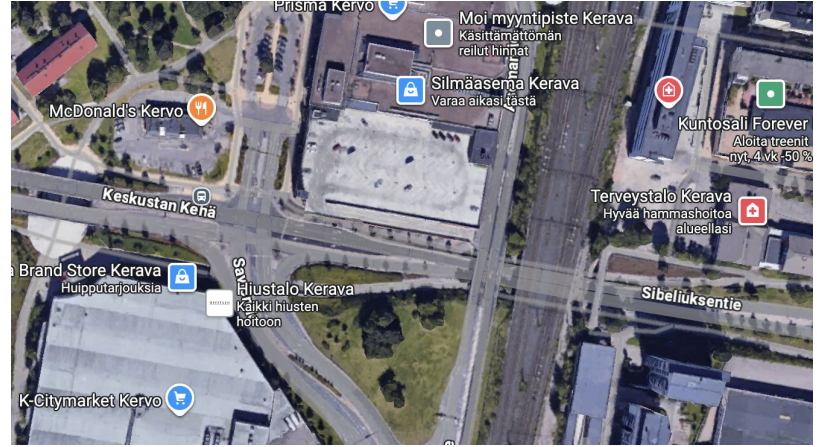
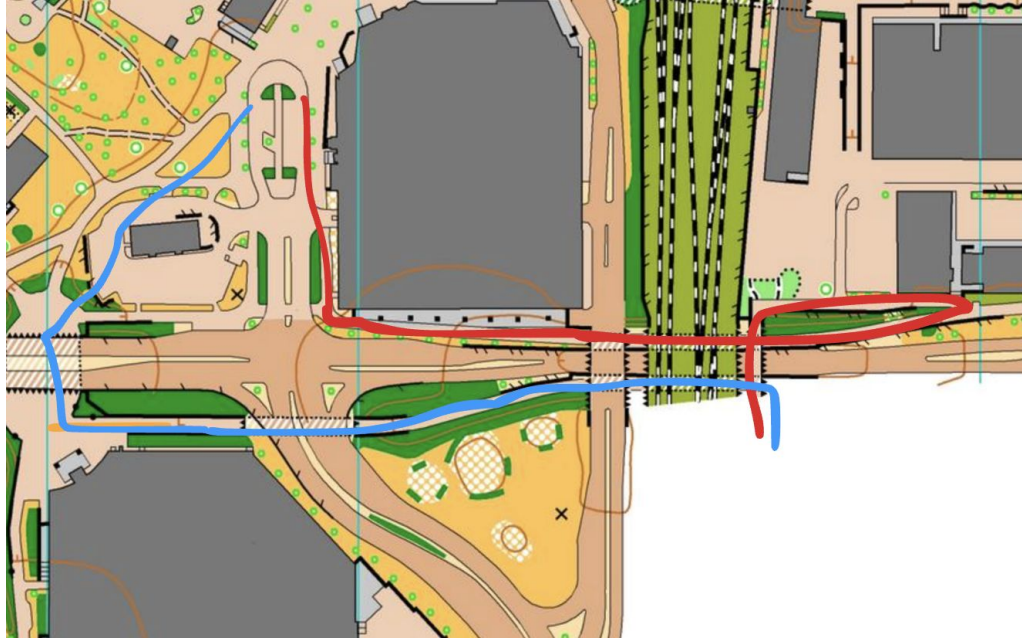


GAMLA KARTOR OCH TERRÄNGBILDER



[Sampokaari gångväg under järnvägen](#)





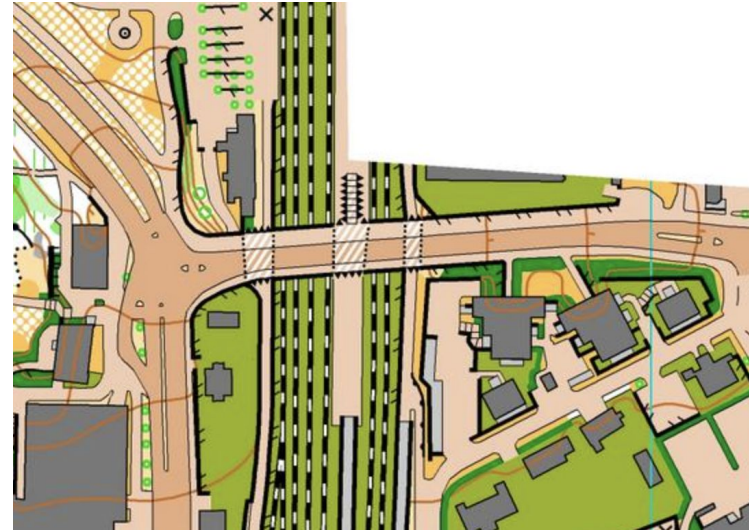
Sibeliuksentie/Kustaan Kehä





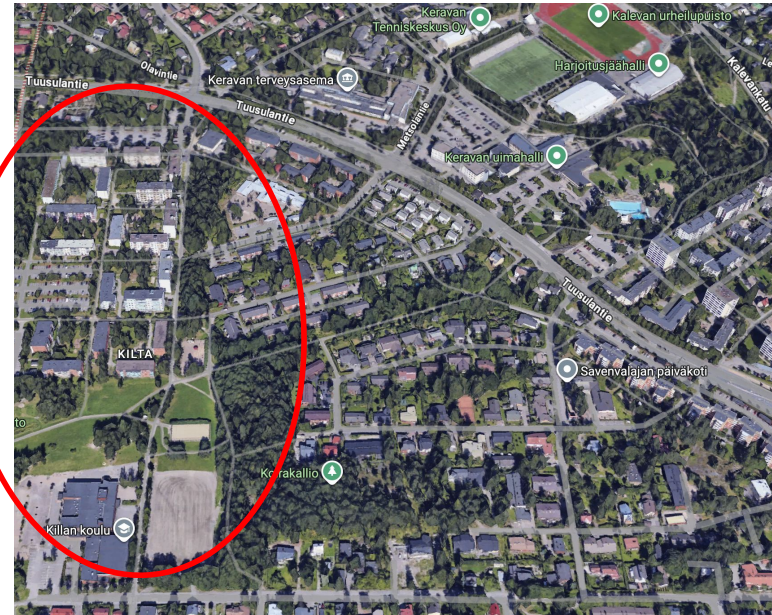
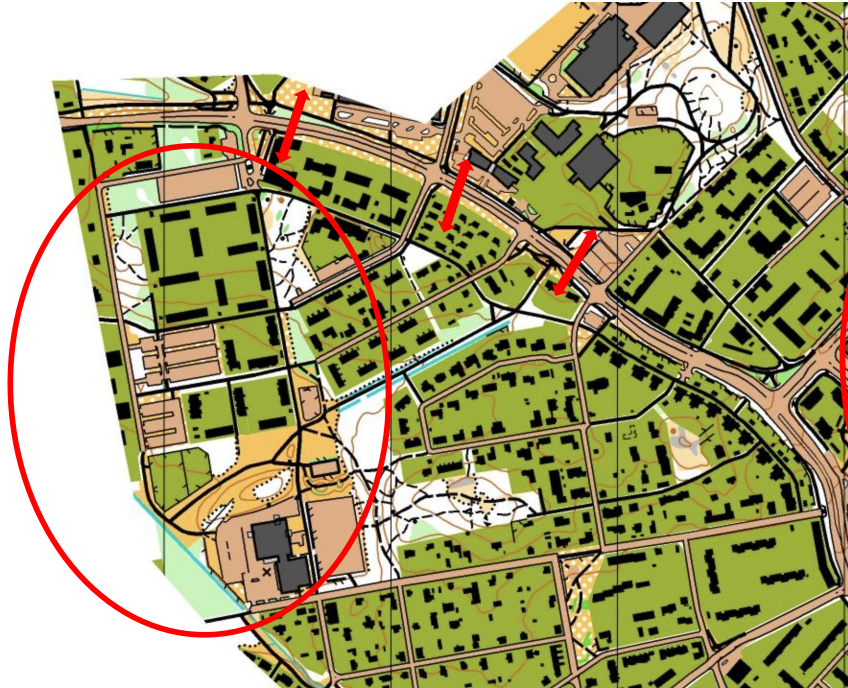
[Asemansilta](#)





Asemansilta





Bostadsområden (högshusområden) på norra sidan kan vara öppna (inte ritat med olivgrönt). Även här finns cykelvägar under den stora vägen.



- Kolla hela sträckan innan du springer i väg. Annars finns risk för att du springer in i en återvändsgränd!
- Vid ställen där du inte ser någon större längdskillnad mellan alternativen -fatta ett beslut och förverkliga ditt vägval fullt ut.
- På banan kommer det troligtvis att finnas **några mer avgörande, kanske längre, vägval**. Ofta försöker banläggaren **lägga flera korta kontrollavstånd strax innan** dessa för att göra det svårare att hinna läsa in vägvalet i förväg. Om det sker, ingen panik. Investera några extra sekunder i att skapa dig en tydlig plan och välj sedan vägval med övertygelse.
- Många orienterare omkring. Fokusera på dig själv och din orientering.
- Bekanta dig med svåra partier på förhand med hjälp av gamla kartor och google maps.
- Gör en gameplan för dagen. Tanka energi, sitt i skuggan, vila.
- Läs igenom tävlingsreglerna och förstå karttecken på förhand. Då behöver du inte vara osäker under tävlingen.
- Även i sprintorientering är det viktigt att kunna förenkla. Ta hjälp av stora hus och andra tydliga ställen i terrängen. Förstå var kontrollen är placerad med hjälp av kontrolldefinitionerna.



LYCKA TILL!

