

SVÆRDKAMP

DELTAGERBREV 2026

Adventurespejd
siden 1955

Kære deltager på Sværdkamp 2026

Om tre uger er det pinse og tid til årets Sværdkamp! Derfor modtager I nu deltagerbrevet.

DET ER – som altid – VIGTIGT, AT I LÆSER DELTAGERBREVET GRUNDIGT! Mange informationer får I kun her; de bliver ikke gentaget på Sværdkamp. Så læs det!

Vi håber I kan bruge tiden indtil da på de fleste forberedelser, som fx at skaffe et ur, et telt og måske lidt udklædning.

JERES FØRSTE SVÆRDKAMP?

Vi er rigtig glade for, at der er mange nye navne på deltagerlisten – og vi gør alt, hvad vi kan for, at I får en fed weekend!

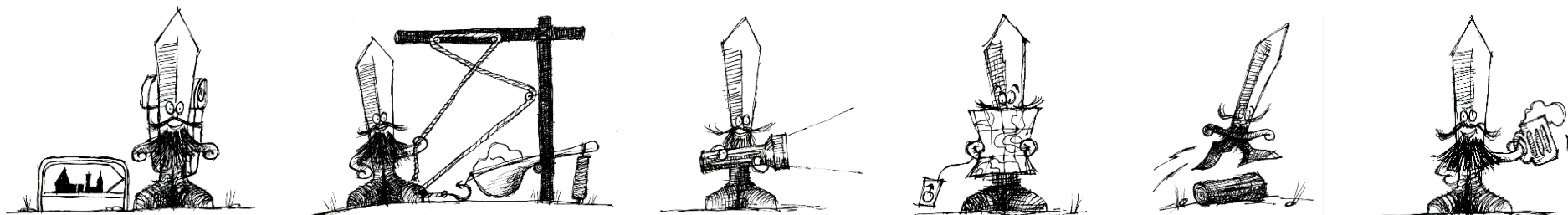
Har I spørgsmål, er I altid velkomne til at kontakte teamet på mail, telefon eller SoMe. Og vil I have lidt tips og tricks, kan I finde det på vores [hjemmeside](#). Her kan I læse gode råd fra garvede deltagere på Sværdkamp, f.eks. om arbejdsplads i teltet og pakning af grej til dagløbet.

ÅRETS TEMA

Sidste år var temaet "Sværdkamp tager svendeprøven". Der blev knoklet og arbejdet med mange fine værker, og nogle fandt ud af, at de havde flere tommelfingre, end de kan bruge.

Nu er det blevet tid til at lægge håndværksdiplomerne fra jer og i stedet for dyrke jeres indre barn og naturlige eventyrlyst, når:

Sværdkamp tager på eventyr



Tid, sted og pakkeliste

HVOR OG HVORNÅR

Tidlig ankomst (valgfri):

Fredag 6. juni kl. 19:00-22:00 ved Brejning Efterskole (Møllegårdsvej 1, 7080 Børkop).

Start:

Lørdag 23. maj ved Fredericia Rådhus

Indtjekning kl. 9:30-10:00 for alle sjak.
Dagløbet starter kl. 10:00.

Slut:

Mandag 25. maj kl. 12:00 Brejning Efterskole;
Møllegårdsvej 1, 7080 Børkop

MATERIALELISTE

For at komme vellykket gennem Sværdkamp er det vigtigt, at I medbringer alle materialer på materialelisten. Der kan ske ændringer!

Den gældende materialeliste ses på svaerdkamp.dk/praktisk/materialeliste/

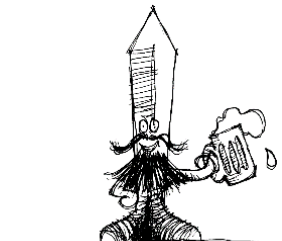
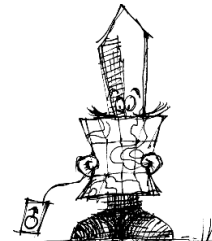
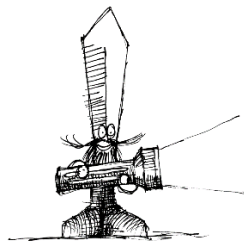
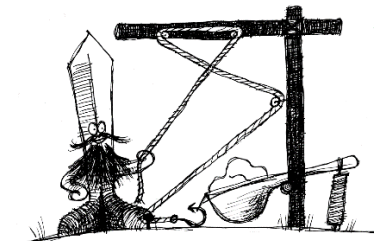
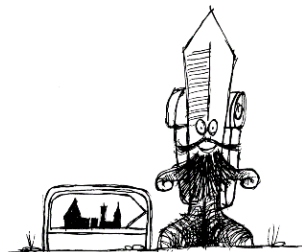
Det er jeres eget ansvar at følge med her.

Til disciplinerne skal hvert sjak medbringe:

- Alle materialer på materialelisten
- En mindre rygsæk til brug under dagløbet
- Kompas og ur (ikke mobiltelefon) til alle i sjakket til o-løb
- Løbetøj og løbesko til o-løb og forhindringsbane

Derudover får I brug for følgende til at komme godt igennem weekenden:

- Telt (ikke festival-pavillon og ikke for stort (se næste side!))
- 2 stk 10 l brandspand til teltet
- 3-5 stk spande el. lign. til sortering af jeres affald i teltet
- Skilt med sjaknavn og -nr. til lejrpladsen
- Forplejning fra lørdag morgen (og evt. fredag aften) til og med søndag eftermiddag
- Håndklæde
- Bestik, tallerken og viskestykke til banketten
- Dit mest eventyrlige dress til ballet søndag aften.
- Mobilepay til bar til banketten



Ankomst, lejrplads og brand

LEJRPLADS

Lejrpladsen opdeles i klynger, hvor I kan slå telte op. Alle sjak skal medbringe et flag/skilt med sjaknavn og -nummer til lejrpladsen og sætte det synligt op ved teltet.

Det er en god ide med et telt, hvor der er noget arbejdsplads som fx et lille bord.

Plænen ved Brejning er begrænset, så tag hensyn til hinanden og lad de helt store telte blive hjemme.

Vil I gerne have et stort køkkentelt med, bør I gå sammen flere sjak og deles om teltet.

Der bliver ikke plads til store festival-agtige pavilloner i år.

Der må ikke anvendes generator, og der er ikke adgang til strøm på lejrpladsen. Der vil være mulighed for opladning af mobiltelefoner (på eget ansvar; ladestationen er frit tilgængelig).

AFFALD

Ved ankomst til Sværdkamp får I en sorteringsvejledning, som I skal følge. Usorteret restaffald er I nødt til at tage med hjem, da vi ikke kan komme af med det. Affald er hvert år en ret stor udfordring for Sværdkamp. Derfor beder vi om, at I tager jeres medbragte sager med hjem igen; også selvom I ikke skal bruge det længere (fx gamle stole, presenninger, pap, gamle løbesko etc.). Vi ser også meget gerne, at I tager jeres håndværksopgaver med hjem.

BRANDSIKKERHED

Sjakket sørger selv for at fylde en brandspand med vand, som skal stå ved teltet.

Enkelte sjak medbringer varmekilder til teltene. Af hensyn til brandsikkerheden er det kun tilladt at anvende godkendte varmekilder (og isoleret skorsten) i telte, der også er godkendt til det. Der må ikke være nogen større gasflasker på lejrpladsen (dvs. ikke større end de sædvanlige engangsdåser til trangia på 450 gram).

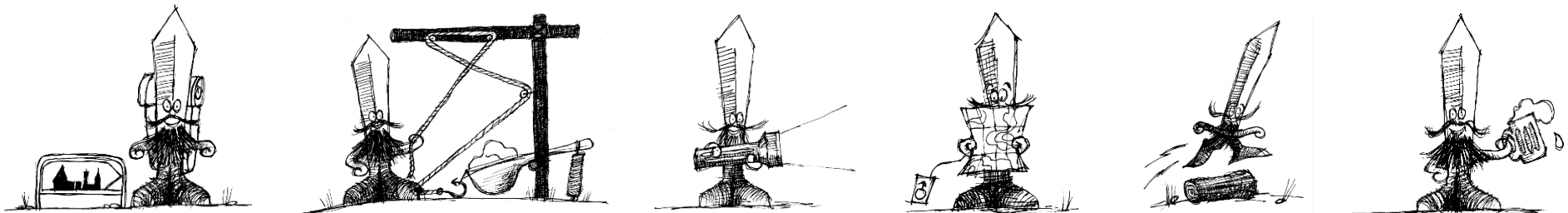
Det betyder også, at der ikke må bruges nogen former for gas til opvarmning i telte.

MUSIK

Igen i år skal vi være tæt på beboelse. Særligt fra lejrpladsen kan vi komme til at støje en del i flere dage. Derfor beder vi jer om at begrænse den høje musik i teltene, også af hensyn til nabosjakket. Hjælp hinanden med at huske det.

FORPLEJNING

I skal selv sørge for forplejning fra I ankommer til og med søndag eftermiddag. I kan evt. grille på et anvist sted (ikke i eller nær teltene).



Program 2026

Fredag 22. maj

19:00 Teltpladsen er åben
22:00 Seneste mulighed for pladsanvisning.

Lørdag 23. maj

09:30-10:00 Indtjekning
10:00 Velkomst og start på dagløb
16:30 Dagløb slutter
18:00 Deltagermøde, udlevering af hemmelig opgave
20:00-20:30 Spørgetime om hemmelig opgave
22:30 Natløb

Søndag 24. maj

08:00-09:00 Hemmelig opgave afleveres
10:00 O-løb og forhindringsbane
12:30-17:00 Badene er åbne
18:30 Banketten åbner
02:00 Banketten lukker

Mandag 25. maj

09:00 Morgenmad i teltåbningen
10:00-11:00 Fælles oprydning
11:00 Præmieoverrækkelse og afslutning

ANKOMST FREDAG

Det er op til jer, om I møder op fredag aften på Brejning eller først lørdag morgen i Fredericia by. Fredag aften er teamet på lejrpladsen og anviser pladser i tidsrummet 19:00-22:00. Kommer I efter kl. 22, kan I risikere at skulle flytte teltet lørdag morgen inden dagløbet. Lørdag kan I få anvist plads efter dagløbets afslutning.

START LØRDAG

Når I kommer til start lørdag 9:30-10:00, skal I tjekkes ind. Hvis I først ankommer lørdag morgen, har I ved indtjekning mulighed for at aflevere bagage, som I ikke skal bruge under dagløbet og få det kørt til skolen. Giv teamet besked senest mandag før løbet, hvis I har brug for det.

DAGLØB

Umiddelbart efter velkomsten lørdag morgen går starten på dagløbet, som er et stort opgaveløb. Vi anbefaler, at I medbringer det, I skal bruge på dagløbet i hver sin lille dagtursrygsæk, da I kommer til at gå en del, både samlet og hver for sig.

Ved starten får I udleveret detaljeret info om dagløbet, hvor der står hvilke materialer, I skal bruge. Læs det grundigt; god planlægning betaler sig.

Der må naturligvis ikke benyttes hverken bil, cykler, bus, rulleskøjter, elløbehjul eller andet køretøj med hjul. Alle skal bære tørklædet synligt.

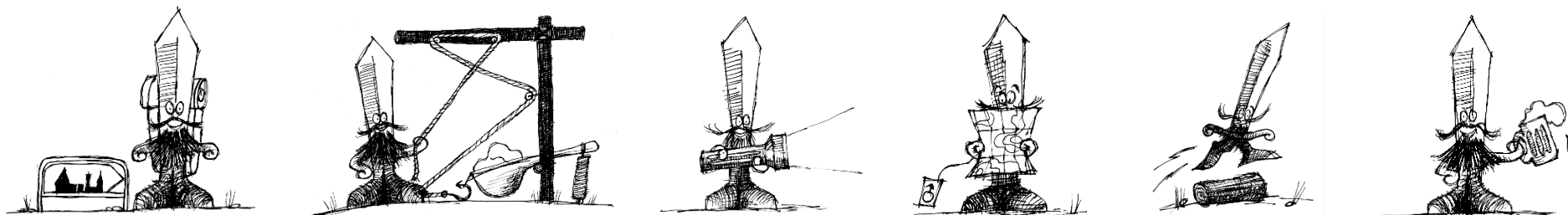
HEMMEG OPGAVER

Kl. 18:00 får I udleveret instruktion og materialer til den hemmelige opgave, der er en større håndværksmæssig opgave. Kl. 20:00 kan I stille spørgsmål til teamet i spørgetimen.

Den hemmelige opgave skal afleveres søndag morgen mellem kl. 08:00 og 09:00.

NATLØB

Lørdag aften afbrydes hemmelig opgave af et natløb. Traditionen tro er natløbets form vidt forskellig fra år til år. Natløbet starter kl. 22:30 med en fælles instruktion. Det er ikke tilladt at arbejde videre på hemmelig opgave under natløbet.



O-LØB

Søndag kl. 10:00 starter orienteringsløbet, som er individuelt med tre forskellige baner. Sjakket sendes af sted samtidig efter en tidsplan og rækkefølge, som offentliggøres lørdag. Starttidspunktet I får, er det tidspunkt, I skal møde op ved starten og være klar. Husk at afsætte tid til at køre og parkere.

Postbeskrivelsen udleveres sammen med kortet. Max-tiden på hver bane er 2 timer. Der er en skrap tidsstraf, så overhold tiden!

På hver bane gives maksimumpoint til den løber, der er hurtigst med flest poster. Derefter kommer langsommere løbere med samme antal poster og derefter hurtigste løber med næstflest poster osv.

Der må ikke medbringes mobiltelefon, gps, kamera eller egne kort.

FORHINDRINGSBANE

Den sidste disciplin er forhindringsbanen. Banen skal gennemføres af alle i sjakket samlet og hurtigst muligt. Der må gerne overhales, men ikke obstrueres. Bagfrakommende har "forkørselsret". Hvis der opstår kø, vil ventetiden blive fratrukket sluttiden. En hjælper kan dømme, at en forhindring skal tages om, hvis der er blevet snydt.

SØNDAG EFTERMIDDAG

Søndag eftermiddag er der mulighed for et bad, inden en lur eller afslapning på lejrpladsen, mens du kigger på de sidste sjak, når de kommer tilbage fra forhindringsbanen

BANKET

Banketten åbner 18:30 til en sjov og festlig aften - husk spisegrej til den gode mad. Kom gerne udklædt, så du er klar til det helt store bal. Indslag er meget velkomne. Giv besked til teamet senest lørdag kl. 18, hvis I gerne vil byde ind med underholdning.

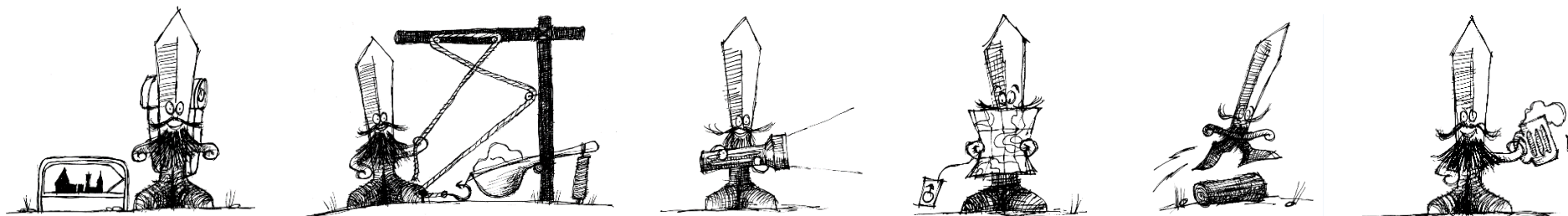
Banketten byder på kolde øl, sodavand og et udvalg af drinks. Det er ikke tilladt at medbringe egne drikkevarer til banketten. Banketten lukker senest kl. 02:00.

MANDAG

Mandag morgen bliver I vækket med morgenbrød på sengen af teamet.

Mandag kl. 10:00 skal hvert sjak stille med en person til fælles oprydning.

Inden afrejse skal I have godkendt jeres lejrplads og fjernet alt affald. Husk at sortere det, så vi kan komme af med det.



Konkurrence og point

KONKURRENCER

På Sværdkamp er der fire vandrepræmier: Sværdet, skjoldet, kyskhedsbæltet og stemningspokalen.

I konkurrencen om sværdet deltager konkurrencesjak, hvor ingen er fyldt 24 år. Pigesjak kæmper desuden også om kyskhedsbæltet. Oldboyssjak (24+) konkurrerer om skjoldet. Alle kan vinde stemningspokalen.

POINT

De forskellige discipliner på Sværdkamp giver forskelligt antal point i det samlede pointregnskab.

Dagløb: 350 Sværdkamppoint
Hemmelig opgave: 250 Sværdkamppoint
Natløb: 150 Sværdkamppoint
O-løb: 150 Sværdkamppoint
Forhindringsbane: 100 Sværdkamppoint
SAMLET: 1000 Sværdkamppoint

Antal Sværdkamppoint for en disciplin behøver ikke være det samme som det

højest opnåelige antal point for disciplinen (disciplinpoint). I nogle discipliner er der intet sjak, som opnår alle disciplinpoint, men det sjak, der har klaret sig bedst på disciplinen (og dermed vundet disciplinen), får automatisk tildelt det fulde antal Sværdkamppoint.

Eksempel: En disciplin giver fx max 1000 disciplinpoint og 200 Sværdkamppoint. Bedste sjak på disciplinen opnår 800 disciplinpoint. Dårligste sjak på disciplinen opnår 302 disciplinpoint. Pointværdi = $200/800 = 0,25$ Sværdkamppoint pr. disciplinpoint.
Bedste sjak: $800 * 0,25 = 200$ point
Dårligste sjak: $302 * 0,25 = 75,5 = 75$ point

DISKVALIFIKATION

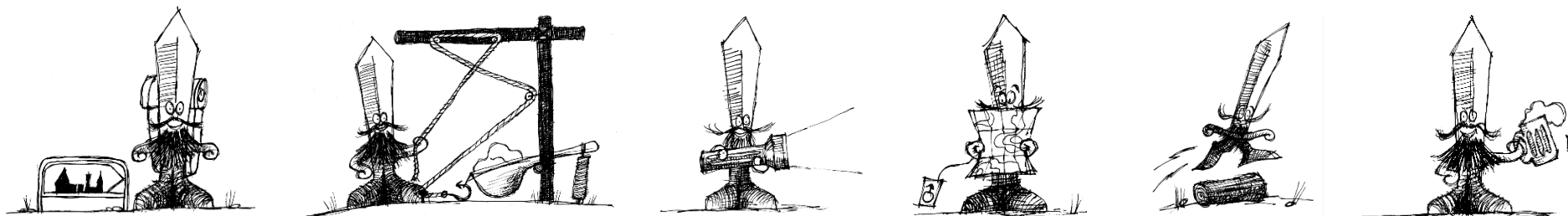
For at være med i konkurrencen skal alle tre deltagere i sjakket stille til start til alle discipliner. Hvis alle tre personer ikke er med i alle discipliner, deltager sjakket uden for konkurrencen.

STEMNINGSPOKAL

Sværdkamp er ikke kun konkurrence, det handler også om at have det sjovt.

Stemningspokalen handler om at skabe god stemning under hele Sværdkamp. Så husk dit bedste humør og spred en god stemning fra du ankommer, til du tager hjem. Den legendariske vandrepokal bliver tildelt det sjak, som har bidraget med den bedste stemning gennem hele Sværdkamp. Sjakkene vil blive bedømt på 'spejderånd', udklædning og det gode humør.

Det er ikke et krav for at vinde stemningspokalen, at sjakket har bidraget med et indslag til banketten, men det vil indgå i den samlede vurdering.



Alkoholdning, SoMe og teamet

ALKOHOLDNING

Sværdkamp er et seniorløb, men også et seriøst spejderarrangement. En "hyggeøl" på lejrpladsen er OK, men husk at festen hører til søndag under banketten. Det handler for os om sikkerhed, respekt for hjælperne og ordentlighed på et spejderløb. Er I i tvivl om tolkningen, så opfordrer vi til (som altid), at I bruger jeres sunde fornuft.

BILLEDER, VIDEO, SoMe

Både vi og I er vilde med billeder og video fra Sværdkamp. For en god ordens skyld vil vi gøre opmærksom på, at du som deltager kan forvente, at billeder og video, hvor du optræder, bliver anvendt i vores PR på Facebook, instagram, hjemmeside mv. efter løbet.

Deler du noget fra løbet på SoMe så brug #svaerdkamp.

SPØRGSMÅL

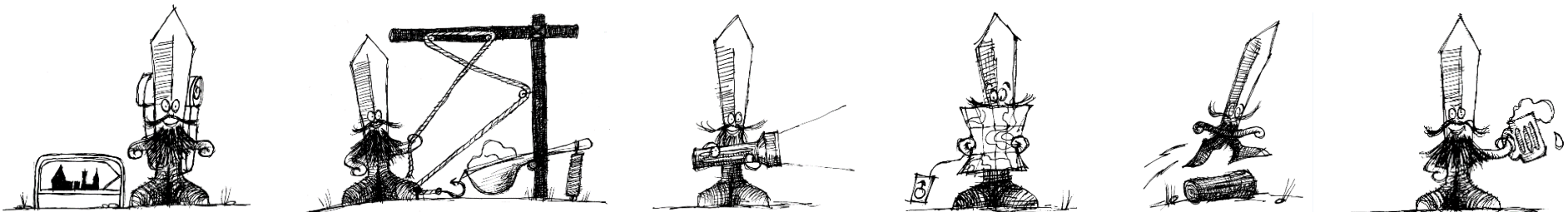
På Sværdkamps hjemmeside er der flere informationer om løbet, som kan være en hjælp. Vi opfordrer også til at bruge facebook-siden til at søge råd eller udveksle ideer.

Har I spørgsmål eller kommentarer, er I meget velkomne til at sende en mail til kontakt@svaerdkamp.dk eller skrive til os på Facebook.

Under hele arrangementet kan teamet kontaktes på telefon 30 66 24 04 eller 25 48 27 28. Du kan selvfølgelig også bare komme forbi under løbet!

På gensyn den 22. eller 23. maj - vi glæder os til at se jer i pinsen!

SVÆRDKAMPTEAMET :-)



MATERIALELISTE

Her kommer den udpenslede materialeliste for Sværdkamp 2026. For at komme vellykket gennem Sværdkamp er det vigtigt, at I medbringer alle materialer.

Der kan ske ændringer! Den gældende materialeliste ses på hjemmesiden. Det er jeres ansvar at følge med her – også gerne på Facebook.

Til dagløbet skal hvert sjak medbringe:

- Hobbykniv
- Boresving
- 3 mm bor
- kapsel fra glasflaske
- 10 cm pind ca. \varnothing 15 mm (gerne lige)
- Badetøj eller skiftetøj
- Svømmebriller
- Trangia
- Paletkniv
- Spiseske
- 2 røreskåle
- sekundlim
- 5 frysepose min. 1 liter
- 1 æg
- 500 g selvhærdende ler

- Metalfile
- Bålhandsker
- Skydelære
- 2 x 10 cm rundstok \varnothing 13
- Polygriptang
- 1 løg
- Peberfrugt
- Frisk persille
- En tallerken
- Skarp kniv
- Skærebræt
- Grydeske
- Målebæger (dl)
- Teske
- Skriveredskaber og papir
- Dolk
- Stemmejern 8-12 mm
- Hammer
- Fukssvans
- 1 x 40 cm rundstok \varnothing 8
- 1 Hvidløg
- Skæreunderlag
- Saks
- Stjerneskruetrækker, PH1
- Fladtang eller lign.

Til de øvrige discipliner skal sjakket foruden ovenstående også bruge:

- Dekupørsav
- Fintandet fukssvans
- Stemmejern/billedskærer værktøj
- Boremaskine
- Lille hammer
- Assorteret sandpapir
- 30 cm lineal, gennemsigtig
- Synål
- Hvid eller grå sytråd
- Knappenåle
- Stofklemmer ca. 10 stk.
- Stofsaks
- Min. 2 farver kort tusch til én person
- 2 x 40 cm rundstok \varnothing 8
- Stege/bolsjetermometer
- Mug
- En pose hundekiks
- Et spil kort
- Sekundlim
- Målebånd
- Kridt eller blyant
- 1-1,5 og 3 og 8 mm bor

