

SVÆRDKAMP

DELTAGERBREV 2023

Adventurespejd
siden 1955

Ohøj kammerat! Du har lige taget hul på deltagerbrevet til Sværdkamp 2023 – og deltagerbrevet er som altid spækket med vigtig info! Mange informationer får I kun her; de bliver ikke gentaget på Sværdkamp. Så læs det uanset om du deltager 1. eller 10. gang! Og har I spørgsmål, er I altid velkomne til at kontakte teamet på mail, telefon eller Facebook.

JERES FØRSTE SVÆRDKAMP?

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

For at undgå at deltagerbrevet bliver for langt, har vi kun det mest nødvendige info med her. På svaerdkamp.dk/praktisk/tips-og-tricks/ kan I læse nogle gode råd fra garvede deltagere på Sværdkamp, f.eks. om arbejdsplads i teltet og pakning af grej til dagløbet.

Svendborg har en stærk historie inden for det maritime, og derfor bliver det nok også en kende vådt, når vi udfolder årets tema:

Sværdkamp går planken ud!

Søsport, sejlerlivet, sejlsportens traditioner... Vi tolker temaet bredt og kommer langt omkring i det maritime univers. Og der kommer også til at gå pirat i den, i hvert fald til banketten, hvor hat, klo eller klap for øjet vil være særdeles passende accessories, når madholdet også byder på lækker, caribisk inspireret buffet.

HVOR OG HVORNÅR

Evt. tidlig ankomst (valgfri):

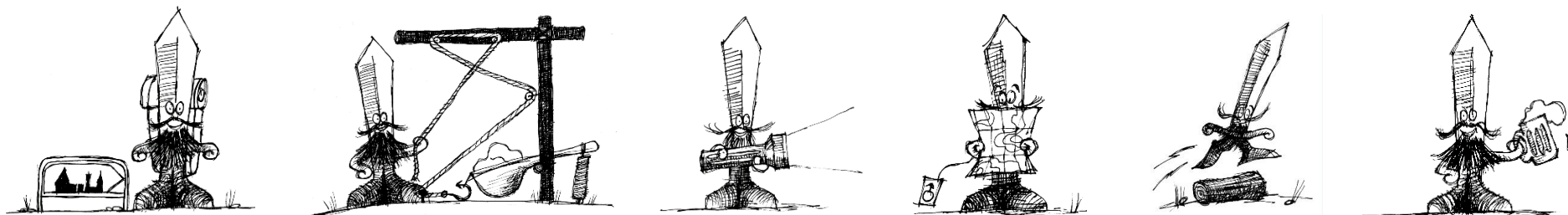
Torsdag 4. maj kl. 19:00-22:00 på Thurøbund Spejdercenter (Grastenvej 204c, 5700 Svendborg).

Start:

Fredag 5. maj på torvet (adr.: Torvet, 5700 Svendborg).
Indtjekning kl. 9:30-10:00 for alle sjak
Dagløbet starter kl. 10:00

Slut:

Søndag 7. maj kl. ca. 12:00 på Thurøbund Spejdercenter



Pakkeliste

For at komme vellykket gennem Sværdkamp er det vigtigt, at I medbringer alle materialer på pakkelisten. Der kan ske ændringer! Den gældende materialeliste ses på svaerdkamp.dk/praktisk/materialeliste/. Det er jeres eget ansvar at følge med her – også gerne på Facebook.

På dagløbet skal hvert sjak medbringe:

- Piratflag m. sjaknavn, -nr., snor til ophæng
- Saks
- Plastikflaske, ca. 0,25 liter
- Svømmetøj, håndklæde og dykkerbriller til alle
- Skiftetøj til alle
- Tape
- Ståltråd, jern (sort) eller rustfri, *ikke* galvaniseret, 1 rulle
- Lidt sandpapir fx grov, mellem, fin
- Stemmejern, gammelt
- Fladskruetrækker, gammel
- Trangia el. tilsvarende
- Skål, grydeske, skærebæret,
- Skriveredskaber
- Engangslighter m. lang hals
- Grov fil

- Fukssvans, gerne slidt
- Evt. finersav/dekupørsav
- Kniv/dolk
- Valgfri pind, ca. 15 cm, 1-3 cm tyk
- Korkprop
- Persille, lille dusk
- 3 store kartofler

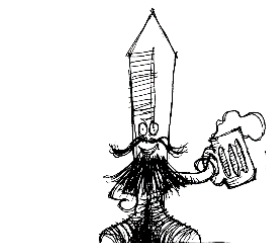
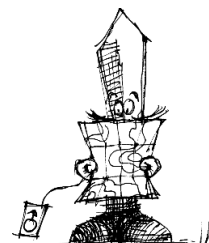
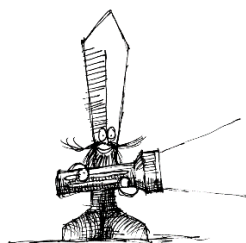
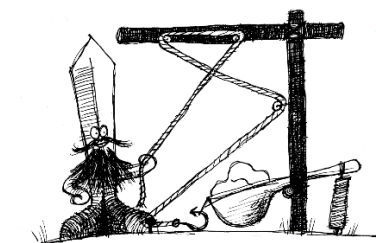
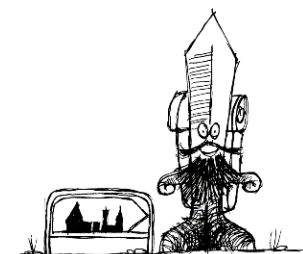
Til de øvrige discipliner skal I foruden ovenstående også bruge følgende:

- Cykelslanger, 2 stk, kan være brugte
- Konservedåser, 3 stk, tomme, ca. str. 400g
- 20-25 mm bor
- Boremaskine
- Bøjlesav
- Eyeliner
- Klar neglelak
- 10-20 grillspyd
- Træbor, der passer til jeres grillspyd
- Sekundlim (stor tube)
- Alubakker, 3 stk. (ca. str. som stor leverpostej)
- Latexhandsker
- Krum/forgrenet naturpind, ca. 2-3 cm tyk, ca 30-50 cm lang
- Krumnål

- Papir og vandfast skriveredskab
- Flagermuslygte på petroleum m. brændetid ca. 2 timer
- Fukssvans
- Kompas og ur (ikke mobiltelefon) til alle i sjakket

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

- Udstyr til udendørs overnatning inkl. telt
- 10 l brandspand til teltet
- Spande/lign. til sortering af affald i teltet
- Skilt med sjaknavn og -nr. til lejrpladsen
- Forplejning fra fredag morgen (og evt. torsdag aften) til og med lørdag eftermiddag
- En mindre rygsæk til hvert sjakmedlem til brug på dagløbet
- Løbetøj, -sko og skiftetøj til o-løb og forhindringsbane
- Håndklæde
- Bestik, tallerken og viskestykke til banketten
- Din indre pirat (og evt. pirat-/caribisk udklædning)
- Mobilepay til kiosk og bar



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. Men lejrpladsen er ikke så stor i år, for vi vil gerne holde alle sjak rimelig tæt på centret. Plejer I at have det største telt med, vil vi derfor gerne opfordre til, at I overvejer, om det er nødvendigt – eller måske kan I dele? For at give alle sjak en god oplevelse, beder vi jer om at lade store festival-pavilloner blive hjemme og ikke at sætte flere telte sammen.

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).

Det er ikke muligt at køre helt til teltpladsen, så husk det, når I pakker.

AFFALD

Ved ankomst til Sværdekamp får I en sorteringsvejledning, som I skal følge. Usorterede restaffald er I nødt til at tage med hjem, da vi ikke kan komme af med det. Affald er en udfordring for Sværdekamp. 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 så vidt muligt.

BRANDSIKKERHED

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

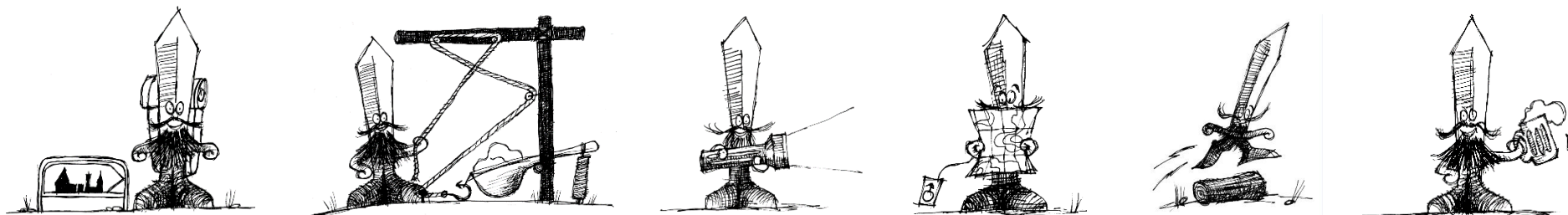
Thurøbund Spejdercenter ligger tæt ved naboerne. Særligt på lejrpladsen kan vi komme til at genere dem i flere dage. Derfor beder vi jer om at begrænse den høje musik i teltene, også af hensyn til nabosjakket.

FORPLEJNING OG KIOSK

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

Madhensyn: Skriv til os hurtigst muligt på info@svaerdkamp.dk hvis I har særlige madhensyn, fx vegetarer.

I kan proviantere lidt til den søde tand eller til at slukke tørsten i kiosken. Lørdag efter forhindringsbanen sælger vi traditionen tro grillpølser, som I kan nyde, mens I ser på forhindringsbanen. I kan betale med Mobilepay. I kan også købe et Sværdekampmærke til uniformen for 15 kr.



Program 2023

Torsdag 4. maj

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

Fredag 5. maj

09:30-10:00 Indtjekning
10:00 Velkomst og start på dagløb
16:30 Dagløb slutter
18:00 Infomøde, udlevering af hemmelig opgave
20:00-21:00 Spørgetime om hemmelig opgave
22:00 Natløb

Lørdag 6. 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

Søndag 7. maj

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

ANKOMST TORSDAG

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

Hvis I skal til og fra centret med offentlig transport, kan I bestille en tur med Flex trafik (der kører ikke bus hele vejen).

START FREDAG

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

DAGLØB

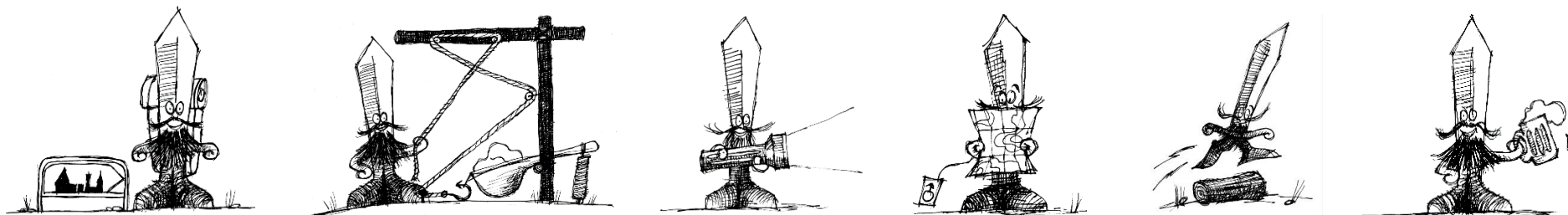
Umiddelbart efter velkomsten fredag morgen går starten på dagløbet, som er et stort opgaveløb. Vi anbefaler, at I medbringer det, I skal bruge på dagløbet i hver sin lille dagtursrygsæk, da I kommer til at gå en del, både samlet og hver for sig.

Ved starten får I udleveret detaljeret info om dagløbet, hvor der står hvilke materialer, I skal bruge, og hvor mange man skal være på en given post. Læs det grundigt; god planlægning betaler sig.

Der må naturligvis ikke benyttes hverken bil, cykler, bus, rulleskøjter 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. Ud over de materialer, der står på materialelisten, kan I evt. medbringe lidt materialer til udsmykning af opgaven.



Kl. 20:00 kan I stille spørgsmål til teamet i spørgetimen.

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

NATLØB

Fredag aften afbrydes hemmelig opgave af et natløb. Traditionen tro er natløbets form vidt forskellig fra år til år. Natløbet starter kl. 22:00 med en fælles instruktion. I får mere info om årets natløb udleveret sammen med hemmelig opgave.

Det er ikke tilladt at arbejde videre på hemmelig opgave under natløbet.

O-LØB

Lørdag kl. 10:00 starter orienteringsløbet, som er individuelt med tre forskellige baner. Sjakket sendes af sted samtidig efter en tidsplan og rækkefølge, som offentliggøres fredag. 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 egnet 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.

LØRDAG EFTERMIDDAG

Lørdag eftermiddag serverer vi lækre gourmet grillpølser, som du kan nyde, mens du kigger på de sidste sjak på forhindringsbanen.

Der vil også være mulighed for at få et bad.

BANKET

Banketten åbner 18:30 til en sjov og festlig aften i telt - husk spisegrej til den gode mad og måske en varm trøje. Kom gerne udklædt, så du matcher pirat-temaet eller måske den caribiske buffet... Indslag er meget velkomne.

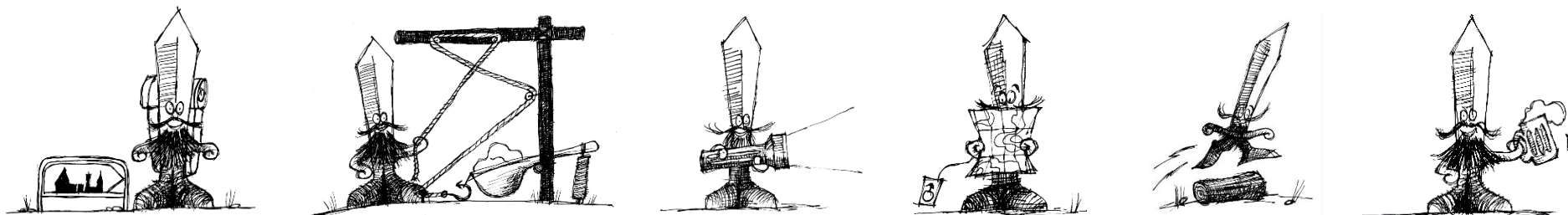
Giv besked til teamet senest fredag kl. 18, hvis I gerne vil byde ind med underholdning.

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

SØNDAG

Søndag morgen bliver I vækket med morgenbrød på sengen. Kiosken vil også køre rundt med kolde sodavand og Cocio.

Søndag 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

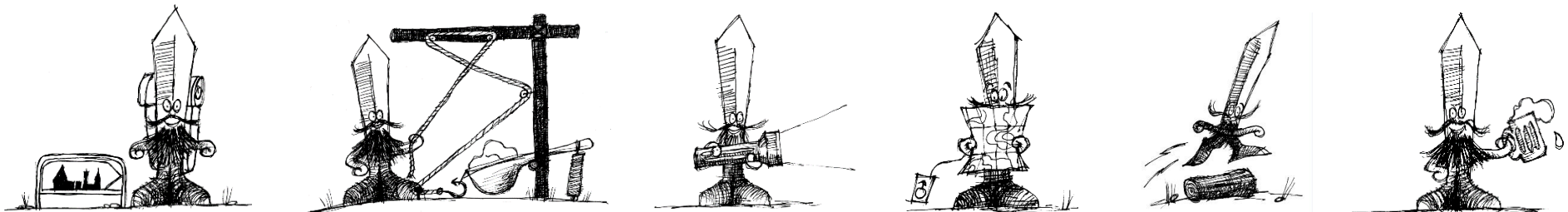
DISKVALIFIKATION

For at deltage i konkurrencen skal hele sjakket gennemføre alle discipliner. Hvis en person ikke gennemfører en disciplin (fx udgår på forhindringsbanen), deltager sjakket uden for konkurrencen.

Der gives stadig point, men sjakket får ikke en placering. Det er uanset om fraværet skyldes en skade eller fætter Fredes konfirmation.

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 lørdag under banketten. Hvis du er synligt beruset, kan du ikke deltage i en disciplin. 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. Tager du gode billeder i løbet af weekenden, vil vi meget gerne have en kopi! 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.

Hvis du bare ikke kan få nok af Sværdkamp, så er vi selvfølgelig også online. Følg med på Facebook, og deler du

noget på twitter og instagram, så brug #svaerdkamp.

TEAMET

I år består teamet af både nye og gamle kendinge, og vi glæder os til at vise jer, hvad vi har fundet på.

Mia Rix, chef og dagløb
Lone Hasling Pedersen, dagløb
Mathias Lindskov Classen, dagløb
Rasmus Fuhlendorf, hemmelig opgave
Dennis Villefrance, hemmelig opgave
Mads Kristensen, hemmelig opgave
Jesper Egholm Nielsen, O-løb
Torben Sopper Vinther, O-løb
Rune Lyhne, forhindringsbane
Helene Schiermer, forhindringsbane
Ulrik Holm, logistik
Vibeke Søndberg Horup, mad

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 info@svaerdkamp.dk eller skrive til os på Facebook.

Under hele arrangementet kan teamet kontaktes på telefon +45 53 70 80 64 eller selvfølgelig direkte, bare kom forbi! På gensyn den 4. eller 5. maj i Svendborg og på Thurø - vi glæder os til at se jer til dette historiske Sværdkamp, den sidste på St. Bededag.

Vi ses!

SVÆRDKAMPTEAMET :-)

