

Den intrikata konsten att räkna Puh-poäng:

1. Deltagarna rangordnas efter löptid (eller i andra hand efter antal tagna kontroller).
2. Sista på listan får 10 poäng, näst sista 15 poäng osv uppåt så långt resultatlistan räcker. Personer med samma resultat får alla den lägre poängen och hoppet upp till nästa deltagare blir i motsvarande grad större.
3. Fempoängsstegen förutsätter att marginalen till närmast bakomvarande är större än 4 minuter. Är den inte det reduceras poängen enligt följande.

1 sekund till och med 1 minut: minus 4 poäng

1.01 – 2.00: minus 3 poäng

2.01 – 3.00: minus 2 poäng

3.01 – 4.00: minus 1 poäng

Observera att flera bakomvarande kan vara inom reduceringsintervallet och att alla i så fall ska räknas med. Är det tätt i resultatlistan kan det alltså bli stora reduceringar, men den som är bättre får alltid minst en poäng mer än nästa. Är någon över fyra minuter bättre än ett gäng med små skillnader kan det förstås också bli stor skillnad på utdelningen på bara en plats i resultatet.

4. Normal segrarlön i en Puhtävling är 40 poäng (minus eventuell reduktion). Det betyder att om sju eller fler personer har deltagit i tävlingen är poänglistan klar efter punkt 3 ovan. Har färre än sju deltagit måste poängen uppgraderas till normalnivån. Vid sex deltagare, med 35 som högsta poäng, blir höjningen $40/35 (=1,14)$ gånger erhållen grundpoäng. Vid fem deltagare är multiplikatorn $40/30 (=1,33)$, vid fyra $40/25 (=1,6)$, vid tre $40/20 (=2,0)$ och vid två $40/15 (=2,66)$. En ensam deltagare får 40 poäng. Normala avrundningsregler gäller.
5. Ensam banläggare får 40 poäng, banläggare i par får 30 poäng var.