



REITTIKIRJA

KILPA/YLEINEN

Tämä reittikirja sisältää ohjeet ja aikataulun
Lohjanjärven II Yöseikkailun
reitit selvittämiseksi. Ohjeita tulee reitillä lisää sekä
kartoissa että erillisinä teksteinä. Lukekaa ja säilyttäkää
kaikki saamanne materiaali huolellisesti koko kilpailun
ajan.

Hyvää seikkailumieltä!

Yleiset ohjeet

Joukkueen on kuljettava yhdessä, lukuun ottamatta melontaosuudella rasteilla käymistä, ellei reittikirja, karttateksti tai miehitetty asema anna toisenlaista kirjallista lupaa. Mikään suullinen lupa ei ole pätevä ellei tässä reittikirjassa niin sanota. Järjestäjä voi antaa suullisia ohjeita, mutta mikäli niillä muutetaan kirjallisia ohjeita ne annetaan myös kirjallisina.

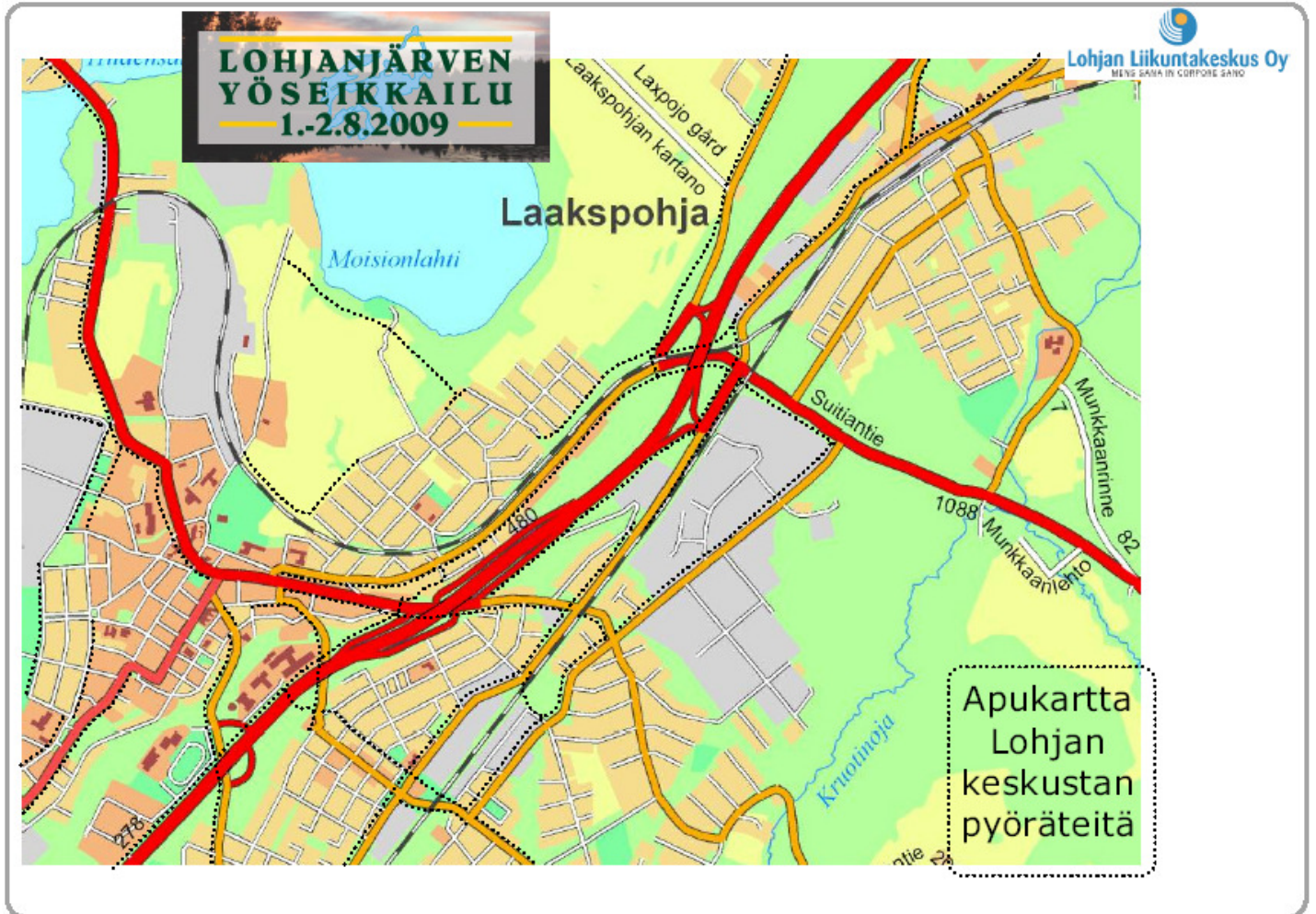
Rasteilla sekä kontrollipisteillä on suunnistuksen rastisymboli, ylätunnisteena Lohjanjärven Yöseikkailun logo. Rastit ovat kooltaan A4 tai A5. Kilpasarjalla on lisäksi rasteja, joissa on lisäohjeita. Kussakin rastissa on koodi sekä tunnus. Koodi on annettu reittikirjassa/kartassa, tunnus pitää kilpailijan kirjata kilpailukorttiin oikeaan kohtaan. Pihtileimasimella varustetulla rastilla tunnuskirjaimen sijaan lukee "pihtileimaus".

Reitti on jaettu useisiin jaksoihin, joissa käytetään kuvan mukaista tai siitä sovellettua "jaksokohtaista" kilpailukorttia. Kilpailukorteissa on kerrottu mikä rastikoodi tulee mihinkin ruutuun, pois lukien yksi Quest, jossa kirjataan rastitunnus aina seuraavalle riville.

Kilpailukortti annetaan aina miehitetyille rastille saavuttaessa asemamiehelle merkintää varten. Kilpailukortti on kooltaan n. 10 x 20 cm (A4 jaettuna kolmeen osaan). Kortissa on kaksi saraketta ja rastikoodi. Kilpailukortti on säänkestävää materiaalia ja sitä ei saa päällystää. Kuulakärkikynä on paras merkintäväline mikäli on kostea.

LOHJANJÄRVEN YÖSEIKKAILU 1.-2.8.2009		Lohjan Liikuntakeskus Oy HEIKKI SAARA OY COMPANY OY	
ST3.1	VA7	Joukkue n Kortti	1 1
ST3.2	VA8		
ST3.3	VA9	Joukkue Kilpajoukkue Jäsen 1 Jäsen 2	Sija kilpa/miehet
CP3	VA10		
ST3.4	VA11		
ST3.5	VA12		
ST3.6	VA13		
VA1	VA14		
VA2	VA15		
VA3	AP		
VA4			
VA5			
VA6			

Kuvassa on apukartta, johon on kuvattu Lohjan keskustan alueen pyöräteitä pisteiviivoin. Käytä apuna tarvittaessa.



Järjestäjien puhelinnumerot:

Ratamestari: Satunnainen Seikkailija: 0400-752 452

Tekninen tuki: Tohtori Ruohonen: 050-5421 209

Tuloslaskenta: Eräs Autosuunnistaja: 044-374 9187

Seikkailu - kilpa/yleinen

Peli alkaa klo 18:00 yhteislähtönä. Kilpailussa ei ole cut-offeja.

Jakso 1

Lajit: Questit 1 ja 2, suunnistus, pyöräily, uimapatjailu

QUEST 1: Järjestäjän suulliset ohjeet pätevät tässä. Suorittakaa tehtävä ja pääsette matkaan.

Pyöräily: Jakson aikana on selvitettävä kartan VALOKUVA tehtävän 15 karttaan merkittyä kohdetta.

Kartalla SIIRTYMÄ3 käy rastit ST3.1, ST3.2, ST3.3 ja aja CP3:lle. Kartta SIIRTYMÄ3 sekä kilpailukortti luovutetaan järjestäjälle tehtävien ajaksi ja ne palautetaan kun viimeinen tehtävä täällä on suoritettu.

Uimapatjailu: Kukin joukkueen jäsen täyttää uimapatjansa ja käy yhdessä rastit U2.1, U2.2 ja U2.3 uimapatjaa käyttäen vapaassa järjestyksessä.

QUEST 2: Järjestäjän suulliset ohjeet pätevät tässä. Suorittakaa tehtävä ja saatte kartan PALAPIKA.

Suunnistus: Karttaan on piirretty ensimmäinen rastiväli. Rastilla on piirretty seuraava rastiväli. Käy rastit PP1, PP2, PP3, PP4, PP5, PP6, PP7, PP8 ja PP9, palaa sitten CP3:een ja saat kartan SUUNNISTUS. Käy rastit S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8 ja palaa CP3:een. Saat SIIRTYMÄ3-kartan ja kilpailukortin takaisin.

Pyöräily: Muista VALOKUVA-tehtävä! Käy rastit ST3.4, ST3.5 ja ST3.6, palaa sitten kilpailukeskukseen (AP).

Jakson tavoiteaika on noin 3 h 50 min

Jakso 2

Lajit: Quest 3, juoksu, pyöräily, melonta,

Sprinttijuoksu: Toimi kartalla SPRINTTI olevan ohjeen mukaisesti ja palaa takaisin AP:lle.

Pyöräily: Kartalla SIIRTYMÄ1 käy rastit ST1.1, ST1.2 ja aja CP1:lle.

Melonta: Järjestäjän osoittamaa kalustoa käyttäen käy rastit M1, M2, M3, M4 ja palaa takaisin CP1:lle, josta saat materiaalin Q3:n suorittamiseksi.

QUEST 3: Järjestäjän suulliset ohjeet pätevät tässä. Suorita tehtävä polkupyörää käyttäen ja palaa CP1:lle.

Pyöräily: Palaa kilpailukeskukseen (AP).

Jakson tavoiteaika noin 2 h 45 min

Jakso 3

Lajit: Quest 4, pyöräily, trekking

Pyöräily: Kartalla SIIRTYMÄ2 käy rasti ST2.1 ja aja CP2:lle.

QUEST 4: Järjestäjän suulliset ohjeet pätevät tässä. Tyyli on vapaa. Tehtävän hyväksytysti suoritettuanne saatte kartan TREK1.

Trekking: Kartalla TREK1 käy rastit TR1.1, TR1.2, TR1.3, TR1.4, TR1.5, TR1.6 ja TR1.7, palaa sitten CP2:lle.

Pyöräily: Palaa kilpailukeskukseen (AP).

Jakson tavoiteaika noin 2 h 30 min

Jakso 4

Laji: rullaluistelu

Rullaluistelu: Kartalla RULLALUISTELU käy rastit RL1, RL2, RL3, RL4, RL5 ja RL6, palaa sitten kilpailukeskukseen (AP).

Jakson tavoiteaika noin 1 h 10 min

Jakso 5

Laji: trekking

Trekking: Kartalla TREK2 käy rastit TR2.1, TR2.2, TR2.3, TR2.4, TR2.5, TR2.6, TR2.7, TR2.8, TR2.9, TR2.10, TR2.11, TR2.12 ja TR2.13, palaa sitten kilpailukeskukseen (AP), saavut maaliin.

Jakson tavoiteaika noin 1 h 40 min

Kello 9:00 sunnuntaiaamuna kilpailukeskus ja AP siirtyvät rakennuksen toiseen päähän mikäli jollakulla on silloin vielä suoritus kesken.