

## Sisu-Seikkailu 2024, Kapteenikirje



Tervetuloa Sisu-Seikkailuun 8.6.2024 Kontiolahdelle!  
Tämä on Kapteenikirje, joka sisältää tärkeää infoa tapahtumasta.

**Tapahtumakeskus:** Kulhon koulu, Rekiraitti 9, KONTIOLAHTI

**Tapahtuman johto:** Lauri Kontkanen 040-7596177, talkoopäällikkö Matti Ikonen 0400-887965

**Yhteydenotot ennen/jälkeen Sisu-Seikkailun:** [sisuseikkailu@gmail.com](mailto:sisuseikkailu@gmail.com)

### 1 Aikataulu, Lauantai 8.6.2024

- Tapahtumakeskus Kulhon koululla aukeaa klo 07.30
- Materiaalien jako koululla alkaa sarjoittain porrastetusti klo 7.30 alkaen
- Lähdöt klo 8.30 (Puutec ja Sisu), klo 10 (Adventure, Rento ja Kulho)
- Arvontapalkintojen nouto suorituksen jälkeen klo 12-16
- Energiabuffassa pientä purtavaa klo 12-17
- Puutec-sarjan palkintojen jako klo 16
- Maali sulkeutuu klo 16
  
- Huom! Varsinainen kapteeni-info etänä jo ke 5.6. klo 20. Google Meet -linkki lähetetään sähköpostilla pari päivää ennakkoon. Kapteeni-info lähetetään myös sähköpostitse joukkueiden kapteeneille.

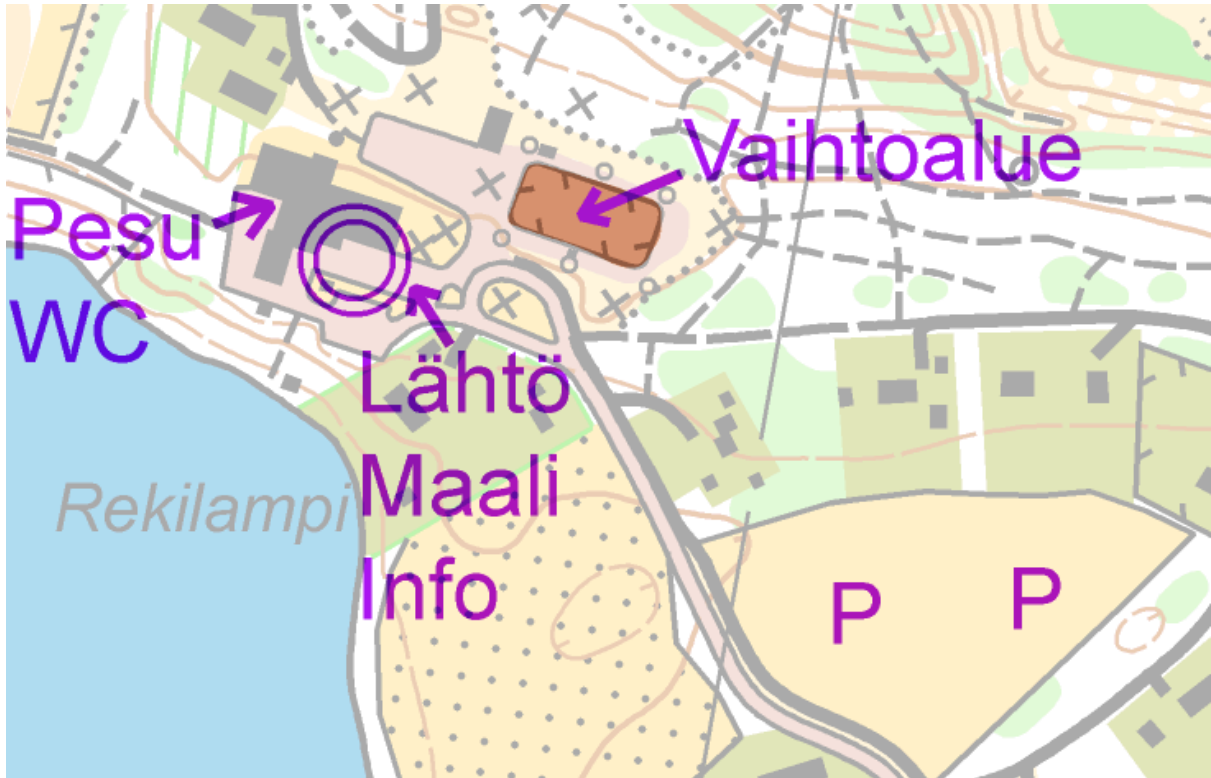
### Aamun aikataulut sarjoittain

	Materiaalinjako koululla	Lähtöön ryhmittäytyminen	Joukkueiden puhuttelu	Lähtö
Puutec	klo 7.30-8	klo 8.20	klo 8.25	klo 8.30
Sisu	klo 7.30-8	klo 8.20	klo 8.25	klo 8.30
Adventure	klo 8-9	klo 9.45	klo 9.50	klo 10.00
Rento	klo 8-9	klo 9.45	klo 9.50	klo 10.00
Kulho	klo 8-9	klo 9.45	klo 9.50	klo 10.00

Tapahtumakeskuksessa pysäköinti peltoparkissa, josta on matkaa koululle 200 m. Varusteet tuodaan peltoparkista ainoastaan jalan vaihtoalueelle (katso tapahtumakeskuksen kartta).

## 2 Tapahtumakeskuksen palvelut

- WC, suihkut, liikuntasali ja sisätilaa reittien suunnitteluun
- Sisu-shop (Sisu-Seikkailun tuotteita myynnissä)
- Energiabuffa seikkailun jälkeen (pientä makeaa ja suolaista purtavaa sekä juomaa)
- Info ja pieni kahvio



## 3 Osallistujien pakolliset varusteet ja varusteiden säilytys

Pakolliset varusteet:

- **Emit-kortti (Tarkista ennen lähtöä infosta, että kortin numero on listassa oikein)**
- Puhelin (Sim-kortillinen ja toimiva, vedenpitävästi pakattuna, suositellaan ladattavaksi 112-sovellus. Tapahtuman johdon numerot tallennettuna puhelimeen.)
- Energiaa ja juomaa oman suorituksen ajaksi
- Numerolaput näkyvillä (reussa, reidessä, rintapuolella)
- Kompassi
- Pyöräosuuksilla pyörä+kypärä jokaisella joukkueen jäsenellä
- Pilli (häätäpauksia varten)
- Ensiapupakkaus sisältäen vähintään: 4 laastaria, ensiside vähintään 1 m, urheiluteippi väh. 5 m x 4 cm, avaruuslakana väh 1m x 1,5m.
- Puutec-sarjalle lisäksi GPS-lähetin (saa järjestäjältä materiaalin jaon yhteydessä)

Suositteluvia varusteita:

- Sisäkumi, pumppu ja sisäkumin vaihtotyökalut
- Kartteline
- Haaleita yliviivaustusseja reitin suunnitteluun
- Lukko (polkupyörän voi joutua jättämään valvomatta reitin varrelle, joten jokainen joukkue huolehtii pyörien lukituksesta oman harkintansa mukaan. Järjestäjä ei vastaa reitin miehittämättömille rastipisteille jätetyistä varusteista.)

## **Varusteiden säilytys**

Tänä vuonna suurin osa (95-99 %) reiteistä kierretään ns. yhtenä lenkkinä. Kaikilla sarjoilla ei välttämättä ole vaihtoa itse tapahtumakeskuksessa. Lajivaihdot tapahtuvat siis matkan varrella 1-20 km säteellä tapahtumakeskuksesta. Varaudu kuljettamaan energiaa ja nestettä tarvittava määrä suorituksen aikana. Matkan varrelle pyritään tuomaan yksi vesipiste Rento, Adventure, Sisu ja Puutec -sarjoille.

## **4 Tapahtuman kulku**

### **Parkkeeraus ja varusteiden tuonti**

Peltoparkista on 200 m matka tapahtumakeskukseen. Varusteet tuodaan jalkaisin Kulhon koulun piha-alueelle.

### **Mateliaalin haku ja reitin suunnittelu**

Jokainen joukkue hakee omatoimisesti materiaalikassin infosta. Materiaalit jaetaan joukkueumeron perusteella. Katso joukkueumerosi etukäteen lähtölistasta, jotka julkaistaan noin viikkoa ennen tapahtumaa. Joukkueet suunnittelevat karttojen ja reittikirjan perusteella oman reittinsä.

### **Lähtöön ryhmittäytyminen**

Lähtöön ryhmittäydytään 10-15 minuuttia ennen starttia, jolloin pidetään vielä lyhyt info/puhuttelu.

### **Lähdöt**

Lähdöt tapahtuvat porrastetusti yllä olevan aikataulun mukaan. Lähtöalueella on oltava viimeistään 10 minuuttia ennen kyseisen sarjan lähtöaikaa. Ennen lähtöä jokaisen joukkueen on nollattava EMIT-korttinsa lähtöalueella. Puutec-sarjalaiset ja GPS:n tilanneiden joukkueiden on huolehdittava, että GPS-lähetin on päällä. Lähdöt tapahtuvat klo 8.30 (Puutec ja Sisu -sarjat) ja klo 10.00 (Adventure, Rento ja Kulho -sarjat).

### **Prologi**

Ensimmäinen osuus on prologi, joka suoritetaan ohjeistuksen mukaan. Tämän jälkeen sarjat hajaantuvat omille reiteilleen.

### **Seikkailun aikana**

Joukkueet kulkevat itse suunnittelemaansa reittejä pitkin ja vastaavat omasta suunnistuksesta.

### **Maali**

Maali sulkeutuu lauantaina klo 16.00. Joukkueiden on oltava maalissa siihen mennessä. Tarvittaessa voi jättää rasteja käymättä. Maali sijaitsee tapahtumakeskuksessa Kulhon koululla. Maalissa palautetaan GPS-lähetin ja vuokra-emit.

### **Pesu ja energiabuffa**

Osallistumishintaan kuuluu maalin energiabuffan tarjoilut. Peseytymiseen on erilliset miesten ja naisten suihkutilat. Käytä vettä minimimäärä, niin lämmintä vettä riittää myös viimeisille seikkailijoille.

## 5 Yleistä

### Leimausjärjestelmä

Leimaus tapahtuu Emit-leimausjärjestelmällä. Ennen lähtöä tarkasta, että Emit-kortin numero vastaa lähtölistassa olevaa Emit-numeroa. Jos numerot eivät täsmää, käy tulospalvelussa ilmoittamassa oikea numero.

### Osallistujatietojen päivittäminen

Joukkueiden tulee päivittää itse osallistujatietonsa osoitteessa <https://salakka.iki.fi/sisu/> . Kysy tarvittaessa neuvoa [sisuseikkailu@gmail.com](mailto:sisuseikkailu@gmail.com).

### Ohjeita ja sääntöjä

Joukkueen jäsenten tulee kulkea koko suorituksen ajan näköetäisyydellä toisistaan ja molempien on käytävä rastilla 15 m säteellä. Ulkopuolisen huollon käyttö suorituksen aikana on kiellettyä. Liikennesääntöjä tulee noudattaa ja muun liikenteen seassa liikuttaessa noudattaa suurta varovaisuutta! Räikeistä rikkomuksista tulee sakkoa.

Tapahtumassa edetään rastipisteiden kautta numerojärjestyksessä ellei toisin mainita. Reitin kokonaisuudessaan nopeimmin kiertänyt joukkue on ykkönen. Koko reitin kiertäneiden sijat määräytyvät maaliintuloajan mukaan. Seuraavaksi korkeimmalle sijoituksissa tulevat ne, jotka ovat kiertäneet rataa pisimmälle ilman puuttuvia rasteja. Lisäksi jokaisesta puuttuvasta leimasta tulee sakkoa (keskusrasti vähintään 20 min, muu rasti 60 min). Jos joukkue haluaa taistella sijoituksista ja aika on loppumassa kesken, kannattaa rataa kiertää siis mahdollisimman pitkälle oikeassa järjestyksessä ja tulla maaliin vasta viime tingassa jättäen loput rastit pois. Jokaisen sarjan lopussa on kuitenkin Quest, jossa on jaossa parhaille suorituksille oma palkinto.

Mikäli joukkue lopettaa rastien keräämisen kesken reitin, se ei saa leimata enää tarkoituksellisesti myöhemmillä rasteilla. Rasteilla saa toki käydä, mutta keskeytyksen jälkeiset leimaukset aiheuttavat turhaa hämminkiä tulospalvelussa. Tahottamasti unohtuneen tai löytymättömän rastin jälkeen voi jatkaa normaalisti suoristusta.

Aikasakkoa voidaan lisäksi jakaa esimerkiksi puuttuvista pakollisista varusteista, sääntörikkeistä tai suorittamattomista tehtävistä. Sakon suuruus määräytyy rikkeen suuruuden mukaan. Aikasakko lisätään joukkueen kokonaisaikaan. Roskaaminen on ehdottomasti kiellettyä. Matkan varrelle tulee muutamia roskapusseja vaihtopaikoille, joihin voi laittaa kertyneet roskat.

Sääntöihin voi tulla poikkeuksia, jotka mainitaan reittikirjassa tai kartoissa.

### Kartat ja reittikirjat

Joukkueen jokainen jäsen saa karttasetin. Materiaalikassi sisältää yhden vedenkestävän karttasetin. Lopuille jäsenille tulostetaan normaalille paperille ja näille kartoille varataan karttamuovit. Reittikirjat tulostetaan normaalille paperille, ja materiaalin yhteydessä jaamme lisäksi yhden A4 karttamuovin per joukkue reittikirjan suojaamista varten.

Reittikirjassa on kerrottu perusinfot, reitin kiertojärjestys ja muut tarpeelliset infot.

## **Köysitehtävä**

Tänä vuonna Sisu-Seikkailussa on Puutec, Sisu, Adventure ja Rento -sarjoilla köysitehtävä. Pyrimme tarjoamaan tehtävän jokaiselle joukkueen jäsenelle seikkailun aikana. Mikäli tehtäväpiste ruuhkautuu, niin siinä tapauksessa vain yksi joukkueen jäsen suorittaa tehtävän. Tehtävä on kuitenkin auki myös seikkailun jälkeen vähintään klo 17.30 saakka, joten sen voi käydä kokemassa myös seikkailun jälkeen! Kulho-sarjalaiset pääsevät kokemaan harvoin tarjolla olevan köysitehtävän varsinaisen seikkailun jälkeen.

## **Turvallisuus**

Vedessä liikuttaessa on kilpailijalla aina oltava päällään melonta-, pelastus- tai kelluntaliivit. Kaikki joukkuekohtaiset pakolliset varusteet on oltava mukana koko seikkailun ajan, jollei reittikirjassa ole muuta mainittu.

Tapaturman sattuessa ota yhteyttä järjestäjiin (Matti Ikonen 0400-887965, Lauri Kontkanen 040-7596177). Jos tapaturma on iso, niin soita suoraan yleiseen hätänumeroon 112. Keskeytyksestä tulee ilmoittaa myös järjestäjälle (mahdollisesta kyydityksen tarpeesta voi olla yhteydessä tapahtumajohtoon). Huom! Jokainen osallistuja vastaa itse omasta vakuutusturvastaan (omaisuus- ja tapaturmavahingot).

Nähdään Sisu-Seikkailussa!

Terveisin,  
Lauri ja ratamestaritiimi