

Sisu-Seikkailu Winter 2025, Kapteenikirje 2.4.2025



Hei!

Kapteenikirje sisältää oleellimmat ennakkoinfot Sisu-Seikkailu Winteristä. Lue kirje huolella läpi ja välitä kirje joukkueen kaikille jäsenille..

Tapahtumakeskus: Kontiolahden ah-stadion, Napak ympintie (Kontiolahti)

Tapahtuman johto: Lauri Kontkanen 040-7596177

Yhteydenotot ennen/jälkeen Sisu-Seikkailun: sisuseikkailu@gmail.com

1 Aikataulu, Lauantai 5.4.2025

- Tapahtumakeskus Selkien koululla aukeaa la klo 9.00
- Materiaalin jako klo 9.30 alkaen
- Kapteeni-info sisällä klo 10.15
- Lähdöt klo 11.00 (ryhmittäytyminen lähtöön klo 10.45 alkaen)
- Pientä naposteltavaa maalissa klo 12-15.30.
- Maali sulkeutuu klo 15.

Vaihtoalue sijaitsee ah-stadion päärakennuksen vieressä ampumapenkan puolella.

3 Tapahtumakeskuksen palvelut

- WC x 5
- Suihkut
- Parkkipaikat
- Tulospalvelu
- Pientä naposteltavaa (maaliteltassa / kahviossa)
- Reittien suunnittelutilaa kahvio / mediasali
- Ei opastusta tapahtumapaikalle

4 Pientä naposteltavaa ja lähialueen ravintolat

Seikkailun jälkeen on tarjolla pientä energiapitoista naposteltavaa klo 12-15.30. Tarjolla on:

5 Varusteet ja varusteiden säilytys

Joukkueen pakolliset varusteet:

- **Emit-kortti** (vuokra-emit varataan sen maksaneille, löytyy materiaalikassista)
- Ennakkotiedoista poiketen ainakin Sisu-sarjalle on tulossa GPS-lähetin, joka sijoitetaan repun yläosaan paremman signaaliyhteyden takia
- Puhelin (Sim-kortillinen ja toimiva, vedenpitävästi pakattuna, suositellaan ladattavaksi 112-sovellus. Tapahtuman johdon numerot tallennettuna puhelimeen.)
- **Valo (ennakkovarusteiden lisäksi)**, suositellaan mieluiten kaksi valon lähdettä)
- EA-välineet (vähintään 4 kpl laastareita, 1 metriä urheiluteippiä, ensiside, avaruuslakana vähintään 1,5m x 2m)
- Järjestäjän antama reittikirja + kartat
- Energiaa ja juomaa
- Numerolaput näkyvillä rintapuolella tai reppuun kiinnitettynä
- Reppu x 1
- 1 takki per osallistuja (voi olla myös päällä)
- (suositellaan kompassia)
- ~~1-2 x lumikengät (questeillä tarjolla lumikenkiä 1 pari / joukkue)~~ => **Lumikenkiä ei tarvita!**
- Pyöräilykypärä, pakollinen niille, jotka pyöräilevät
- Sukset
- Pyörään suositellaan laittamaan punainen huomiovalo taakse.

Suositteluvia varusteita ja vinkkejä:

- Tusseja reitin piirtämiseen / suunnitteluun
- Lukko pyörään (Sisu-sarjalla suunnistusosuudella pyörillä ei välttämättä ole vartiointia)
- teippiä reittikirjan suojaamiseen
- Nippusiteitä 2-3 kpl (nippuside kartan kulmaan sidottuna saa hyvän "karttatelineen", kun laittaa repun rintanaruihin kiinni)

Vaihtopaikka ja muu tapahtuman aikainen varustus ja säilytys

- Vaihtoalue on ah-stadionin päärakennuksen vieressä latujen puolella.

6 Tapahtuman kulku

Pyörien jättö

Sukset ja pyörä(t) jätetään vaihtoalueelle ennen starttia saapumista.

Mateliaalin haku ja reitin suunnittelu

Jokainen joukkue hakee omatoimisesti materiaalikassin tai materiaalit itse poimien infosta.

Materiaalit jaetaan joukkueumeron/nimen perusteella. Katso joukkueumerosi etukäteen

lähtölistasta, jotka julkaistaan viimeistään perjantai-iltana. Joukkueet suunnittelevat karttojen ja reittikirjan perusteella oman reittinsä.

Lähtöön ryhmittäytyminen

Lähtöön ryhmittäydytään klo 10.45 alkaen. Klo 10.50 alkaen annetaan vielä viimeiset ohjeet.

Lähdöt

Lähdöt yhtä aikaa. Lähtöalueella on oltava viimeistään 10 minuuttia ennen lähtöaikaa. Ennen

lähtöä jokaisen joukkueen on nollattava EMIT-korttinsa lähtöalueella: Joukkueet joille on annettu

GPS-lähetin, varmistaa, että se on päällä.

Seikkailun aikana

Joukkueet kulkevat itse suunnittelemaansa reittejä pitkin ja vastaavat omasta suunnistuksesta.

Maali

Maali sulkeutuu lauantaina klo 15.00. Joukkueiden on oltava maalissa siihen mennessä.

Tarvittaessa voi jättää rasteja käymättä. Maali sijaitsee ampumahiihtostadionilla.

Maalissa palautetaan GPS-lähetin ja vuokra-emit.

Pesu ja ruokailu

Huoltokopeilta löytyy opasteet miesten ja naisten suihkutiloihin. Käytä vettä säästeliäästi, sillä lämmintä vettä on rajallisesti. Näin taataan lämmin vesi kaikille osallistujille. Ohjeellinen lämpimän veden käyttöaika 1 minuutti per osallistuja.

7 Leimausjärjestelmä ja GPS-seuranta

Leimaus tapahtuu Emit-leimausjärjestelmällä.

Ainakin Sisu-sarjan joukkueet kantavat seikkailun ajan GPS-lähetintä. Seurantalinkki julkaistaan Sisu-Seikkailun sivulla. Linkit päivittyvät 5-15 min ennen starttia. Palauta GPS maalissa.

8 Liikkuminen liikenteessä

Sisu-Seikkailussa liikutaan tänä vuonna jonkin verran muun liikenteen seassa.

Liikennesääntöjä tulee ehdottomasti noudattaa ja muun liikenteen seassa liikuttaessa noudattaa suurta varovaisuutta kaikkialla, etenkin risteysalueilla!

9 Ohjeita ja sääntöjä

Joukkueen jäsenten tulee kulkea koko suorituksen ajan näköetäisyydellä toisistaan ja molempien on käytävä rastin läheisyydessä **10 metrin** säteellä. Ulkopuolisen huollon käyttö suorituksen aikana on kiellettyä.

Tapahtumassa edetään rastipisteiden kautta numerojärjestyksessä. Reitin kokonaisuudessaan nopeimmin kiertänyt joukkue on sarjansa voittaja. Koko reitin kiertäneiden sijat määräytyvät maaliintuloajan mukaan. Seuraavaksi korkeimmalle sijoituksissa tulevat ne, jotka ovat kiertäneet rataa pisimmälle ilman puuttuvia rasteja. Jokaisesta puuttuvasta leimasta tulee 30–60 minuuttia sakkoa. Jos joukkue haluaa taistella sijoituksista ja aika on loppumassa kesken, kannattaa rataa kiertää mahdollisimman pitkälle oikeassa järjestyksessä ja tulla maaliin klo 15 mennessä.

Aikasakkoa voidaan lisäksi jakaa esimerkiksi kielletyn alueen ylittämisestä, puuttuvista pakollisista varusteista, sääntörikköistä tai suorittamattomista tehtävistä. Sakon suuruus määräytyy rikkeen suuruuden mukaan. Aikasakko lisätään joukkueen kokonaisaikaan. Roskaaminen on ehdottomasti kiellettyä. Roskiksia on tapahtumakeskuksessa.

10 Muu turvallisuus ja huolto

Kaikki joukkuekohtaiset pakolliset varusteet on oltava mukana koko seikkailun ajan, jollei reittikirjassa ole muuta mainittu tai rastihenkilö muuten ohjeistanut.

Pienen hädän sattuessa ota yhteyttä järjestäjiin: Lauri Kontkanen (040-7596177). Isossa hädässä soita suoraan 112. Keskeytyksestä tulee ilmoittaa myös järjestäjälle (mahdollisesta kyydityksen tarpeesta voi olla yhteydessä tapahtumajohtoon). Huom! Jokainen osallistuja vastaa itse omasta vakuutusturvastaan (omaisuus- ja tapaturmavahingot). Järjestäjällä on omaa toimintaansa varten vastuuvakuutus.

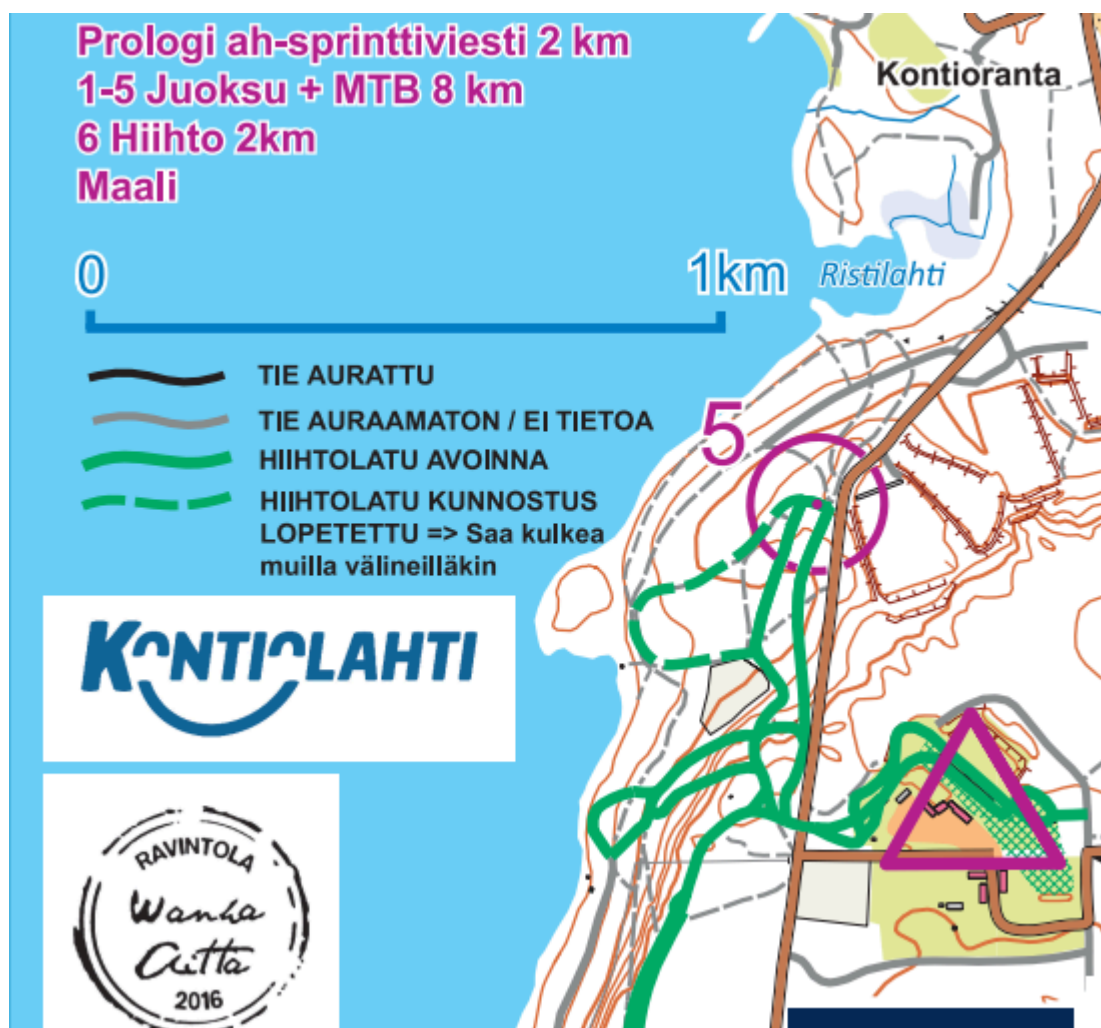
Suomen seikkailu-urheiluliitolla on myös tarjolla seikkailu-urheiluun räätälöity vakuutus. Halukkaiden kannattaa tutustua <https://www.seikkailu-urheilu.fi/vakuutus/>

Sisu-sarjan joukkueet vastaavat omasta pyörähuollostaan seikkailun aikana. Mukaan kannattaa varata yleisimmät korjaustarvikkeet (varakumi, rengasraudat, paikkaustarpeet ja pumppu).

11 Kartat ja reittikirjat

Kartat ja reittikirjat tulostetaan normaalille paperille kaikissa sarjoissa. Niiden suojaamiseen annamme materiaalin jaossa tarvittavat karttamuovit, jotka kannattaa tarvittaessa teipata vedenpitäväksi.

12 Mallikartta radasta, laduista ja teistä



13 Lumikenkäily (ei vuonna 2025)

Vähäisen lumimäärän takia lumikenkäilyosuus jää tällä kertaa pois.

14 Hiihto

Ah-stadionin ladut ovat vaihtelevassa kunnossa. Ampumapenkalla on vähiten lunta. Hiihtämään kuitenkin keskiviikkoillan tietojen mukaan päästään.

15 Questit ja ampumahiihdon sprinttiviesti

Questeillä eli yllätystehtävillä tuodaan esille ah-stadionin ja sen lähialueen erityispiirteitä.

Tänä vuonna spesiaalina on Suomelle menestystä tuonut ampumahiihdon sprinttiviesti, jossa on Sisu-Seikkailu Winteriin osallistuvilla neljä osuutta. Osuuksien pituudet ovat suurin piirtein 2 x 250 m ja 2 x 1000 m. Jokainen joukkueen jäsen käy ampumassa kertaalleen ampumapenkalla. Ammunnassa käytetään normaaleja ampumahiihdon aseita, eli ruudillisia pienoiskivääreitä.

AMPUMASUORITUS: Aseet ovat koko ajan ampumapaikoilla valmiina. Niitä ei kuljeteta selässä viestin aikana. Ampumapenkan henkilöstö on asettanut lippaan valmiiksi aseeseen. Osallistujan vastuulla on tehdä itse latausliike ennen jokaista viittä laukausta. Ennen starttia mediasalissa on muutama ekoase, joilla voit harjoitella latausliikettä ja ampumista. Kannattaa hyödyntää tämä mahdollisuus!

Aseen tulee osoittaa koko ajan ampumataulujen suuntaan. Mikäli aseeseen tulee suorituksen aikana häikkää, niin laske ase alas ja nosta käsi ongelman merkiksi pystyyn. Näin penkan henkilöstö tulee auttamaan mahdollisessa häiriötilanteessa.

SAKKOKIERROKSET: Jokainen joukkueen jäsen katsoo oman suorituksen jälkeen sakkojen määrän ja kiertää sen mukaan oikean määrän sakkokierroksia. Sakkokierrosten jälkeen tullaan suoraan vaihtoon.

AMMUNTAJÄRJESTYS: Ampumapenkalla on käytössä 10 asetta ja mukana on 20 joukkuetta, joten eri sarjat ampuvat ja kiertävät kahta eri pituista lenkkiä hieman eri aikaan sprinttiviestin aikana, jotta jonotusta ei syntyisi. Lopullinen järjestys selviää lauantaiaamuna, mutta esimerkkinä näin:

Sisu-sarja:

1. kierros 1000 m (kierroksen lopussa ei ammuntaa)
2. kierros 1000 m (lopussa ammunta, mikäli tyhjiä paikkoja)
3. kierros 250 m (lopussa ammunta)
4. kierros 250 m (lopussa ammunta, mikäli ei ole jo ampunut)

Adventure

1. kierros 250 m (kierroksen lopussa ammunta)
2. kierros 250 m (lopussa ammunta, mikäli tyhjiä paikkoja)
3. kierros 1000 m (lopussa ammunta, mikäli ei ole jo ampunut)
4. kierros 1000 m (lopussa ammunta, mikäli ei ole jo ampunut)

16 Ratatiedot ja osuuspituudet

Kaikkien sarjojen radat ovat Sisu-Seikkailu Winterin nettisivuilla ilmoitetun Tapahtumainfon suuntaiset. Alla sarjakohtaisia tarkennuksia ja huomioita radoista.

Sisu 30 km

Prologina ampumahiihtosprinttiviesti 2 km. Pyöräilyä 14 km, juoksu 4 km, pyöräilyä 9 km, hiihto 3 km. Muut yllätystehtävät 1-2 kpl. Vaihtoja 1-2 kpl ah-stadionilla.

Adventure 17 km

Prologina ampumahiihtosprinttiviesti 2 km. Pyöräily&juoksu 12 km, hiihto 3 km. Muut yllätystehtävät 1-2 kpl. Vaihtoja 1-2 kpl ah-stadionilla. Max 1 pyörä per joukkue.

Rento 12km

Prologina ampumahiihtosprinttiviesti 2 km. Pyöräily&juoksu 7 km, hiihto 2 km. Muut yllätystehtävät 1-2 kpl. Vaihtoja 1-2 kpl ah-stadionilla. Max 1 pyörä per joukkue.

15 Palkinnot ja arvontapalkinnot

Kaikkien osallistujien kesken arvotaan arvontapalkintoja. Lunastus tapahtuu maalissa seikkailun jälkeen.

Sisu-sarjan kolme parasta miestiimiä sekä kolme parasta nais-/sekatiimiä palkitaan. Tuloksissa korkeimmalle pääsevät ne joukkueet, jotka ovat kiertäneet eniten rasteja. Tasatuloksissa ennempään maaliin tullut on parempi.

Muuta

- Osallistumisen voi siirtää sairastapausten takia ensi vuoden tapahtumaan (Hyvitys -50% maksetusta summasta).
- Siirto-oikeus on voimassa myös kesän Sisu-Seikkailuun (28.6.).
- Jos pari sairastuu, niin seikkailija voi liittyä johonkin joukkueeseen kolmanneksi jäseneksi, mikäli löytää jostakin joukkueesta tilaa. Ilmoita tästä tapahtuma-aamuna tulospalveluun.

Nähdään historian toisessa Sisu-Seikkailu Winterissä lauantai! Jännitys tiivistyy!

Seikkailuterveisin,

Lauri ja muu Sisu-Seikkailun väki