

Ratamestarin lausunto 11.09.2019

Yleistä kilpailusta

Vuoden 2019 Lost In Kainuu -seikkailukilpailu seikkaillaan Paltamo-Kivesvaara-Manamansalo -alueella.

Reittien varrella seikkailijoita odottavat Paltamo-Kivesvaara-Manamansalo -alueiden hienot kainuulaiset vaaramaisemat, vaihtelevat MTB-maastot, alueen eri vesistöjen monet mahdollisuudet, monipuoliset vaara- ja kangasmaastot sekä vaihteleva ja laadukas kattaus erilaisia quest-tehtäviä. Kaikissa sarjoissa seikkailujoukkueet pääsevät jälleen nauttimaan jylhistä ja hienoista Kainuulaisista erämaamaisemista ja luonnon rauhasta, mutta toki tänä vuonna on tarjolla myös hieman urbaanimpaakin ympäristöä.

HUOM! Pyydämme seikkailijoita tänäkin vuonna huomioimaan, että seikkailussa seikkaillaan valtion, kuntien ja yksityisten henkilöiden maa-alueilla, joissa roskaaminen on ehdottomasti kiellettyä! Mikäli joukkue jättää roskia seikkailureitilleen on järjestäjällä mahdollisuus antaa vähintään 60 min aikasakko tai tarvittaessa jopa hylätä joukkueen suoritus. Pyritään pitämään siis yhdessä luonto yhtä puhtaana kuin se on ennen seikkailukilpailua – Kiitos.

Extremely Lost -sarjassa miehet ja sekajoukkueet kiertävät saman radan, mutta rata voi koostua eri joukkueilla eri järjestyksessä suoritettavista osioista. Extremely Lost -sarjan naisten sarjassa on oma rata, jossa voi myös eri joukkueilla voi olla eri järjestyksessä suoritettavia osioita.

Lost ja Almost Lost -sarjoissa kaikki joukkueet kiertävät saman radan, mutta rata voi koostua eri joukkueilla eri järjestyksessä suoritettavista osioista.

Kaikissa sarjoissa ja kaikilla radoilla käytetään niin sanottuja cut-off -rasteja. Cut-off -rastien numerot ja aikataulut on merkattu joukkueen reittikirjaan. **Mikäli joukkue saapuu cut off -rastille cut-off -ajan jälkeen, niin se ohjataan eteenpäin reittikirjassa merkatulle seuraavalle rastille.** Tällä pyritään siihen, että joukkueet saataisiin maaliin kohtuullisilla aikaeroilla ja suorittamaan mahdollisimman suuren osan quest-tehtävistä. Joukkueet voivat myös omaehtoisesti edetä reitillä seuraaville rasteille, mikäli näkevät tämän tarpeelliseksi. Myös kokonaisia yksittäisiä seikkailun osioita voidaan jättää suorittamatta mikäli joukkue ei jostain syystä pysty etenemään annetussa maksimiaikataulussa. Reittikirjaan on merkattu myös Quest-tehtävapisteen aukioloajat. Quest-tehtävien suorittaminen on sallittua vain rastin aukioloaikojen mukaisesti!

Radat, hajonnat, kartat ja suunnistustaito sekä Emit-leimausjärjestelmä

Radat:

Extremely Lost, 24h, arvioitu kokonaismatka optimireittiä pitkin 250 km (pe-la)

Lost-sarja, 16-18h, arvioitu kokonaismatka optimireittiä pitkin 200 km, (pe-la, yötauko)

Almost Lost -sarja, 6-8h, arvioitu kokonaismatka optimireittiä pitkin 75 km, (la, päiväkisa)

Arvioidut matkat, kulkuvälineet ja maastohuomioita

Extremely Lost -sarja (24h yhtäjaksoinen seikkailu)

Seikkailun arvioitu kokonaismatka on optimireittiä pitkin noin 250 km. Voittajajoukkueen arvioitu aika on 21-22 h. Suurin osa kilpailun aikana taitettavasta matkasta kuljetaan omilla maastopyörillä tai järjestäjän tarjoamalla Suomen Armeijan polkupyörillä. Ratamestari suosittelee kaikille Extremely Lost -sarjan kilpailijoille kuitenkin kunnollista maastopyörää, jolla pystyy ajamaan turvallisesti heikommillakin poluilla. Pyörillä liikutaan pääsääntöisesti hiekka- ja asfalttiteillä sekä erikokoisilla poluilla, mutta matkan varrella on paljon myös erittäin haasteellisia maastoajopätkiä, joilla pääsee kokeilemaan omaa maastoajoketteryyttään.

Pyöräily (hiekka- ja asfalttitiet): noin 160 km

Maastopyöräily (erikokoiset polut): noin 45 km

Juoksu/suunnistus: noin 30 km

Melonta: noin 15 km

Seikkailussa tulee olemaan 5 km swimrun-osio. Osiossa on uintiosuutta yhteensä noin 350-400 metriä. Uintiosuuksien pituudet vaihtelevat 20 m noin 80-100 m riippuen joukkueen taktiikasta. Uintiosuudelle jokainen seikkailija pukee päälle järjestäjän tarjoaman pelastusliivin. Joukkue voi halutessaan varata apuvarusteita swimrun-osioon oman halunsa mukaisesti. Emme rajoita varusteiden käyttöä millään tasolla. HUOM! Swimrun-tehtävässä joukkueen täytyy kantaa mukana yhtä pakollisen varustuksen reppua, jossa on GPS-laite...täten siis yhden joukkueen jäsenistä täytyy juosta koko ajan. Repun kanssa juoksijaa saa vaihtaa kesken Swimrun-osion.

Lisäksi kilpailun aikana joukkueet voivat varautua eripituisiin vesistötehtäviin ja maksimissaan noin 10-200 metrin uintipätkiin. HUOM! Muistakaa pitää pakollisessa varustuksessakin mainittu yksi urheilukerraston paita mukana, että mahdollisten vesistöosoiden jälkeen voitte vaihtaa lämmintä päälle. Lisäksi suosittelen vaihtokenkien mukana kuljettamista seikkailun ajan. Katsokaa joukkuekohtainen ja henkilökohtainen pakollinen varustus verkkosivuiltamme lostinkainuu.fi -> [Tapahtumainfo](#). Pakollisen varustuksen lisäksi dokumenteista löytyy suositellut varusteet -kohta, joka kannattaa myös huomioida varustusta suunniteltaessa. Lisäksi tarpeen mukaan kannattaa varata ylimääräistä lämmintä vaatetusta, koska yöt saattavat olla jo varsin viileitä tähän vuodenaikaan. Myös ajovaloon ja sen akun/patterien kestoon kannattaa satsata ettei valo lopu kesken yön aikana. Käytännössä pimeä aika kestää noin 10 tuntia klo 20.00 – 06.00.

Lost -sarja

Seikkailun arvioitu kokonaismatka on optimireittiä pitkin noin 200 km. Voittajajoukkueen arvioitu aika on 15-16 h. Suurin osa kilpailun aikana taitettavasta matkasta kuljetaan omilla maastopyörillä tai järjestäjän tarjoamalla Suomen Armeijan polkupyörillä. Järjestäjä suosittelee myös Lost-sarjaan ensisijaisesti maastopyörää. Pyörillä liikutaan pääsääntöisesti hiekka- ja asfalttiteillä sekä erikokoisilla poluilla, mutta matkan varrella on paljon myös erittäin haasteellisia maastoajopätkiä, joilla pääsee kokeilemaan omaa

maastoajoketteryyttään.

Pyöräily (hiekk- ja asfalttiet): noin 150 km

Maastopyöräily (erikokoiset polut): noin 30-35 km

Juoksu/suunnistus: noin 15-20 km

Melonta: noin 5 km

Seikkailussa tulee olemaan 5 km swimrun-osio. Osiossa on uintiosuutta yhteensä noin 350-400 metriä. Uintiosuuksien pituudet vaihtelevat 20 m noin 80-100 m riippuen joukkueen taktiikasta. Uintiosuudelle jokainen seikkailija pukee päälle järjestäjän tarjoaman pelastusliivin. Joukkue voi halutessaan varata apuvarusteita swimrun-osioon oman halunsa mukaisesti. Emme rajoita varusteiden käyttöä millään tasolla. HUOM! Swimrun-tehtävässä joukkueen täytyy kantaa mukana yhtä pakollisen varustuksen reppua, jossa on GPS-laite...täten siis yhden joukkueen jäsenistä täytyy juosta koko ajan. Repun kanssa juoksijaa saa vaihtaa kesken Swimrun-osion.

Lisäksi kilpailun aikana joukkueet voivat varautua eripituisiin vesistötehtäviin ja maksimissaan noin 10-200 metrin uintipätkiin. HUOM! Muistakaa pitää pakollisessa varustuksessakin mainittu yksi urheilukerraston paita mukana, että mahdollisten vesistöosioiden jälkeen voitte vaihtaa lämmintä päälle. Lisäksi suosittelen vaihtokenkien mukana kuljettamista seikkailun ajan. Katsokaa joukkuekohtainen ja henkilökohtainen pakollinen varustus verkkosivuiltamme lostinkainuu.fi -> [Tapahtumainfo](#). Pakollisen varustuksen lisäksi dokumenteista löytyy suositellut varusteet -kohta, joka kannattaa myös huomioida varustusta suunniteltaessa. Lisäksi tarpeen mukaan kannattaa varata ylimääräistä lämmintä vaatetusta, koska yöt saattavat olla jo varsin viileitä tähän vuodenaikaan. Myös ajovaloon ja sen akun/patterien kestoon kannattaa satsata ettei valo lopu kesken yön aikana. Käytännössä pimeä aika kestää noin 10 tuntia klo 20.00 – 06.00.

Almost Lost -sarja

Seikkailun arvioitu kokonaismatka on noin 75 km. Voittajajoukkueen arvioitu aika on 7,5 h. Suurin osa kilpailun aikana taitettavasta matkasta kuljetaan omilla maastopyörillä tai järjestäjän tarjoamilla Suomen Armeijan polkupyörillä. Pyörillä liikutaan pääsääntöisesti hiekk- ja asfalttiteillä sekä erikokoisilla poluilla, mutta matkan varrella on paljon myös erittäin haasteellisia maastoajoketteryttää, joilla pääsee kokeilemaan omaa maastoajoketteryyttään.

Pyöräily (hiekk- ja asfalttiet): noin 55 km

Maastopyöräily (erikokoiset polut): noin 10 km

Juoksu/suunnistus: noin 5 km

Melonta: noin 5 km

Seikkailussa tulee olemaan lyhyt uintiosio, jonka pituus on noin 2 x 80-100 metriä. Uintiosuudelle jokainen seikkailija pukee päälle järjestäjän tarjoaman pelastusliivin.

Lisäksi kilpailun aikana joukkueet voivat varautua eripituisiin vesistötehtäviin ja maksimissaan noin 10-200 metrin uintipätkiin. HUOM! Muistakaa pitää pakollisessa

varustuksessakin mainittu yksi urheilukerraston paita mukana, että mahdollisten vesistöosioiden jälkeen voitte vaihtaa lämmintä päälle. Lisäksi suosittelen vaihtokenkien mukana kuljettamista seikkailun ajan. Katsokaa joukkuekohtainen ja henkilökohtainen pakollinen varustus verkkosivuiltamme lostinkainuu.fi -> [Tapahtumainfo](#). Pakollisen varustuksen lisäksi dokumenteista löytyy suositellut varusteet -kohta, joka kannattaa myös huomioida varustusta suunniteltaessa.

Hajonnat:

Kilpailun radoilla on käytössä hajonta. Hajonta tarkoittaa sitä, että samankin sarjan joukkueilla voi olla erijärjestyksessä joitakin tehtävä-, suunnistus- ja siirtymäosioita, kuitenkin niin, että saman sarjan joukkueet kiertävät suorituksen loppuun mennessä täysin saman radan. Kaikki tehtävä-, suunnistus- ja siirtymäosioiden radat on kierrettävä numerojärjestyksessä. Seuratkaa ehdottomasti omien **kilpailukarttojenne** ja **reittikirjojenne** kiertojärjestystä ja ohjeita tai järjestäjän Quest-rasteilla antamia ohjeita!

Kartat ja suunnistustaito:

Joukkuemateriaalissa jaetaan kaikki reittikartat ja lisäksi mahdollisia muita karttoja eri tehtäviä varten. Lisäksi seikkailun aikana quest-tehtäväpaikoilla saatetaan jakaa lisäkartoja. **Extremely Lost ja Lost** -sarjoissa reittikarttojen mittakaavat ovat 1:30 000-1:50 000. **Almost Lost -sarjan** reittikartta on 1:40 000.

Kartat sisältävät Maanmittauslaitoksen avointa aineistoa.

Huomioikaa mittakaavan vaikutus suunnistustehtäviin. Esim: 1:25 000 kartalla 1 cm kartalla tarkoittaa 250 metriä maastossa → vastaavasti 1:50 000 kartalla 1 cm kartalla tarkoittaa 500 metriä maastossa.

Muiden kilpailussa käytettävien karttojen mittakaavat vaihtelevat 1:1000 – 1:25000 välillä. Mittakaavoja ei ole välttämättä merkattu karttoihin. Joukkueissa riittää, kun yhdellä joukkueen jäsenellä on suunnistuksen perustaidot hallussa, mutta mielellään toki kaikilla jäsenillä jonkinlainen suunnistustaito. Lisäksi kompassin käyttötaito on erittäin hyvä ja suositeltava lisätaito. Erityisesti Extremely Lost -sarjassa kompassin osaavasta käyttämisestä on varmasti suuri hyöty.

Kaikkiin seikkailukarttoihin on merkattu reitinvalintojen osalta vain tärkeimmät maastopäivitykset, joiden osalta kartta on pyritty päivittämään ajantasalle. Huomiota kannattaa kiinnittää polkujen merkkaukseen. Osa poluista on todella hyväkulkuisia ja osa samanlailla merkatuista poluista osa voi olla heikkokulkuisia, jolloin joukkueen tehtäväksi jää arvioida/arvata polkujen ajokelpoisuutta. Rastien sijoittelussa on pyritty ottamaan huomioon esim. reittikarttojen pienimittakaava siten, että rastit sijaitsevat pääsääntöisesti erittäin selkeissä ja isoissa kohteissa. Suurimmat erot pienen mittakaavan kartalla (esim. 1:35 000 - 1:50 000) suunnistettaessa syntyykin reitinvalintojen vaikutuksesta. Suunnistuskarttoihin (1:1 000-1:15 000) päivityksiä ei ole juurikaan tehty, joten niiltä osin ajantasaisuusvirheitä saattaa löytyä useita, mutta näiden ei pitäisi vaikuttaa suunnistussuoritukseen merkittävästi.

Emit-leimausjärjestelmä:

Kilpailussa käytetään Emit-leimausjärjestelmää. Muistakaa leimata jokaisella rastilla, jolla on emit-leimasin. Radat saattavat käydä samalla rastilla useamman kerran, joten aina rastille saavuttaessa on leimattava. **Muistakaa nollata Emit-kortti (nollauslaitteessa pitää punaisen valon vilkkua vähintään 5 kertaa) kummankin päivän alussa sekä lukea Emit-kortti maaliintulon jälkeen järjestäjien koneelle. Kaikissa sarjoissa joukkueen emit-kortti saatetaan lukea koneelle myös kesken kilpailun. Tämän jälkeen emit-kortti nollataan välittömästi ennen seuraavalle etapille siirtymistä.**

Seikkailutehtävät (Quest-tehtävät)

Seikkailussa tulee olemaan molempina päivinä seikkailurasteja (Quest-tehtäviä), joissa haastetaan kilpailijat sekä fyysisesti että henkisesti monenlaisiin eri tehtäviin. Osa seikkailutehtävien sisällöstä paljastuu kilpailijoille vasta kyseiselle rastille saavuttaessa ja osasta kilpailijat saavat etukäteen tiedon kilpailun reittikirjasta. Seikkailutehtävät on pyritty suunnittelemaan siten, että osallistujilla ei tarvitse olla etukäteen kokemusta kyseisistä tehtävistä. Jokainen joukkue voi lähteä seikkailuun omien rajojen ja tuntemustensa puitteissa.

HUOMIO! Seikkailutehtäviä pääsee suorittamaan vain niiden aukioloaikojen puitteissa. Ennen seikkailutehtävän aukioloaikaa ja sen jälkeen tehtävien suorittaminen ei ole mahdollista! Aukioloajat on merkattu joukkueiden reittikirjaan.

Lopputulosten muodostuminen:

Lukekaa seikkailun kilpailuohjeet sivuiltamme lostinkainuu.fi -> Tapahtumainfo.

Tänä vuonna seikkailun lopputulokset määritetään saavutettujen rastipisteiden muodossa, joten aiempien vuosien aikasakkojärjestelmä on historiaa.

Seikkailun sakot ja pistemenetykset

Huomioitavaa on, että jokainen seikkailun rastipiste (reittikirjaan ja -karttoihin merkatut rastipisteet - myös quest-rastipisteet) merkitsee yhtä rastipistettä, jonka joukkue saa, kun käy hyväksytysti rastilla. Lisäksi seikkailutehtävärastipisteillä on erilainen sakkojärjestelmä, josta toimintapisteiden kirjallinen ohje informoi joukkueita ennen tehtävän aloittamista. Pääsääntönä on, että mahdolliset sakkorangaistukset kärsitään välittömästi tehtävän suorittamisen jälkeen ja joukkueen matka jatkuu tämän jälkeen normaalisti. Yleensä sakkorangaistuksena on jonkin ylimääräisen tehtävän tms. suorittaminen tai vaihtoehtoisesti 15 minuutin aikasakko, joka kärsitään suoraan paikan päällä odottamalla 15 min - tämän odotusajan joukkue voi luonnollisesti käyttää vaikka huoltotoimenpiteisiin tms. Jos syystä tai toisesta käy niin, että joukkue joutuu jättämään suorittamatta jonkun tehtävän, leimaa virheellisesti tai leimauksia uupuu, niin tällöin joukkueelle ei tule rastipistemerkintää ko. rastipisteestä ja/tai tehtävästä.

Mahdolliset lisäksi joukkueille määrätyt aikasakot lisätään joukkueiden loppuaikoihin sekä perjantaina että lauantaina viimeistään maalissa.

Lopputuloksissa korkeimmalle sijoittuvat ne joukkueet, jotka ovat kiertäneet täydellisimmin ja oikeassa reittikirjan mukaisessa järjestyksessä kaikki seikkailun rastit ja suorittaneet seikkailutehtävät (questit).

Toisin sanoen siis ne joukkueet, jotka ovat pystyneet kiertämään seikkailuradan mahdollisimman pitkään oikeassa järjestyksessä ilman tehtävien tai rastien väliin jättämiä, sijoittuvat lopputuloksissa korkeimmille sijoille.

Kaikkien täsmälleen saman rastipiste kokonaisuuden kiertäneiden joukkueiden välisen sijoituksen ratkaisee parempi loppuaika.

Vesipisteet ja huolto:

Extremely Lost ja Lost -sarjoissa on molempina päivinä vesipisteitä 2-3 kpl (ks. reittikirja).

Almost Lost -sarjassa vesipisteitä on 2-3 kpl (ks. reittikirja).

GPS-seuranta

Kaikissa sarjoissa (Extremely Lost, Lost ja Almost Lost) käytetään GPS-seurantaa.

GPS-seurantalaite jaetaan kaikille joukkueille.

GPS-seurantalaite on kannettava mahdollisimman ylhäällä (esim. repun ylätasku) hartioiden korkeudella ja se on pidettävä koko matkan ajan järjestäjän tekemässä pakkauksessa!

GPS-laitteen kanssa ei saa uida!

Extremely Lost -sarja

Perjantaina GPS-laitteet jaetaan E-Lost -sarjan joukkueille klo 8.00 alkaen Kivesvaaran Jättiläisenmaan kisakansliasta. GPS-laitteita ei kerätä missään vaiheessa seikkailua joukkueilta pois. Kaikki GPS-laitteet kerätään maalissa pois.

Lost-sarja

Perjantaina GPS-laitteet jaetaan Lost-sarjan joukkueille klo 8.00 alkaen Kivesvaaran Jättiläisenmaan kisakansliasta. GPS-laitteita ei kerätä missään vaiheessa seikkailua joukkueilta pois. Kaikki GPS-laitteet kerätään maalissa pois.

Almost Lost -sarja

Lauantaina GPS-laitteet jaetaan Almost Lost -sarjan joukkueille Kivesvaaran Jättiläisenmaan kisakansliasta klo 6.00 alkaen. Kaikki GPS-laitteet kerätään maalissa pois.

Tervetuloa seikkailemaan Kainuuseen, Paltamoon ja Kivesvaaran Jättiläisenmaahan!

Ratamestari, Jukka Liuha