

Seikkailuohjeet

(päivitetty 11.6.2024)

LUE OHJEET HUOLELLA ENNEN TAPAHTUMAA!
KESKEISIMMÄT JÄRJESTELYT JA TURVALLISUUSOHJEET TIIVISTETTYNÄ

Tule terveenä paikalle.

Seikkailumateriaalin nouto

Joukkumateriaalin noutoon seikkailutapahtuman kansliaan voi tulla vain kapteeni (tai joku muu), jolloin vältetään suuremmat ruuhkat. Joukkumateriaalien nouto tapahtuu tapahtumapäivän aamuna tapahtumakeskuksessa Siilin Ladun ns. LatuRastin Majalla (Kumpusentie 45, Siilinjärvi). Ole hyvissä ajoin liikkeellä.

Huoltoalue

Huoltoalue tapahtumakeskuksessa. Muuta huoltoaluetta ei järjestäjän toimesta ole. Mutta koska osa tapahtumasta on lähellä Siilinjärven toria, on joukkueen mahdollista huoltaa itseään matkan varrella haluamallaan tavalla. Osa reitistä poikkeaa taajamasta. Tällöin joukkueen huoltotoimenpiteet tapahtuu soveltaen mukana kuljetettavia omia ja kaverin repusta löytyviä tavaroita, eväitä ja juomia.

Tapahtumakeskuksen huoltoalueella on seikkailun jälkeen tarjolla yhteissauna LatuRastin Majalla (sisältyy osallistumismaksuun). Vessat ovat normaalisti käytössä Laturastilla koko seikkailun ajan. Pyydämme seikkailijoita huolehtimaan käsihygieniasta.

Ruokailut.

Seikkailijoille on tarjolla keittoruoka seikkailun päätteeksi. Ruokailu järjestetään tapahtumakeskuksessa. Muistakaa hyvä käsihygienia.

Palkintojenjakotilaisuus

Palkinnot arvotaan. Palkintojen **arvontatilaisuus** järjestetään su 25.8.2024 klo 15.00 tai n. 1h sisällä ensimmäisen joukkueen saavuttua seikkailureissultaan. Ne joukkueet, jotka eivät ole tuolloin vielä tulleet takaisin seikkailustaan, saavat arvan osuessa palkintonsa maaliin saavuttuaan. Arvotut palkinnot jaetaan vain paikan päällä tapahtuman yhteydessä. Palkintoja ei lähetetä jälkeempään.

SEIKKAILUN YLEISKUVAUS 2024

Seikkailijoita odottaa Siilinjärven taajama-alueen läheiset urbaanit latupohjat, polut, kevyenliikenteen väylät, hurjat vuoret ja osin laakeat vesistökin. Kovin syvälle metsään ei tässä tapahtumassa mennä. Mutta lähellä luontoa liikutaan kuitenkin, niin kuin järjestävän organisaation tapahtumat yleensäkin. Samalla tutuksi tulee runsas kattaus Siilinjärven alueen luontoliikuntamahdollisuuksia, mukavan leppoisa fillarointipätkiä, makoisa vesistötehtävä tai pari, aavistuksen urbaania pyöräsuunnistusta, seikkailutapahtumien luonteeseen kuuluen vaihtelevia sekä savolaisen kieroja ja mieleenpainuvia quest-tehtäviä elämyksineen.

Tapahtumaan voivat osallistua kaikki pirteät, liikunnalliset, iloisen ennakkoluulottomat 18 vuotta täyttäneet. Lisäksi vanhemman/huoltajan kirjallisella luvalla seikkailuun voivat osallistua perus-/hyväkuntoiset nuoret.

Osallistujilta ei edellytetä aikaisempaa kokemusta oikeastaan mistään, mutta kaikesta kokemuksesta on ehdottomasti apua tehtävistä selviytymisessä ja pisteiden keruussa.

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

SEIKKAILUN SÄÄNNÖT

- Ilmoittautuminen on vahvistettu, kun osallistumismaksu on maksettu kokonaisuudessaan.
- Joukkueen jäseniä voi vaihtaa tapahtuman starttiin asti. Startin jälkeen ei joukkueen jäseniä saa vaihtaa.
- Jokainen osallistuja seikkailee omalla vastuullaan. Seikkailijat vastaavat itse omasta vakuutusturvastaan. Järjestäjällä on vastuuvakuutus, joka korvaa järjestäjien virheestä aiheutuneet henkilö- ja esinevahingot.
- Seikkailijoiden on noudatettava järjestäjien ja reittikirjan antamia sääntöjä ja ohjeistuksia. Järjestäjät voivat antaa seikkailun kuluessa lisä-/erityisohjeita. Ko. tilanteissa on noudatettava aina järjestäjän antamia lisäohjeita, vaikka ne poikkeaisivat säännöissä tai reittikirjassa annetuista ohjeista.
- **HUOMIO!** Joukkuemateriaalin jakamisen jälkeen reittiin etukäteen tutustuminen paikan päällä (siis maastossa / rasteilla yms.) on ehdottomasti kielletty. Mikäli joukkue havaitaan ennen tapahtuman alkua reitin varrella tutustumassa reitteihin tai rastipisteisiin, niin tämä aiheuttaa tapahtumasta poissulkemisen. Muuten reitteihin ja rasteihin tutustumista ei ole rajoitettu mitenkään (kartat, nettisivut, karttapalvelut yms.).
- Joukkueen jäsenten tulee liikkua ryhmässä. Ensimmäisen ja viimeisen joukkueen jäsenen etäisyys saa olla maksimissaan 100 m. Rastihenkilöstö tai reittikirja voi sallia etäisyyteen poikkeuksia. Mikäli joukkue havaitaan todistetusti liikkuvan erillään (yli 100 metrin etäisyydellä toisistaan, niin joukkueelle voidaan antaa pistesakkoa (vähennetään 5p / sääntöriike) tai räikeissä tapauksissa (esim. useita todennettuja säännön rikkomiskertoja) tarvittaessa hylätä joukkueen suoritus.
- Seikkailijoiden on ehdottomasti noudatettava normaaleja liikennesääntöjä! Pyöräillessä on pidettävä kypärää.
- Roskaaminen reitillä on EHDOTTOMASTI kielletty. Roskaamisesta voidaan antaa joukkueelle pistesakkoa 20p tai jopa suorituksen hylkäys. Kunnioitetaan luontoa erityisellä otteella!
- Mahdollisesta keskeyttämisestä on ilmoitettava reittikirjassa ja reittikartassa ilmoitettuun puhelinnumeroon.
- Seikkailijoilla on toisen joukkueen auttamisvelvollisuus onnettomuustilanteissa.

- Järjestäjät voivat keskeyttää tapahtuman, mikäli Seikkailijat tai järjestäjät ovat vaarassa tai jostain muusta vakavasta syystä.
- Järjestäjän reitille ja rasteille asettamia yhteistyökumppaneiden mainoksia ei saa poistaa eikä peittää.
- Järjestäjillä on oikeus puuttua joukkueiden kulkureittiin, mikäli eteneminen ei suju aikataulussa.
- Maali suljetaan klo 16.30. Mikäli joukkue saapuu maaliin sulkemisajan jälkeen, niin tästä annetaan 20 pisteen sakko.
- Varustelistassa mainitut joukkueen pakolliset varusteet ja jokaisen joukkueen jäsenen pakollisen varustuksen **reppu** on oltava mukana koko tapahtuman ajan. Järjestäjä voi joillakin rasteilla sallia poikkeuksia tähän sääntöön. Tällöin seikkailijoiden on noudatettava annettuja ohjeita.
- Järjestäjä voi tehdä joukkueille varustetarkastuksen ja puutteellisesta varustuksesta joukkue voidaan hylätä tai antaa vähintään 20 pisteen sakko. Järjestäjä voi määrätä tähän poikkeuksia.
- Seikkailussa noudatetaan ADT:n doping-sääntöjä sekä reilun pelin sääntöjä.
- Järjestäjä voi hylätä sääntöjä rikkoneet joukkueet.

LOPPUTULOSTEN MUODOSTUMINEN

Seikkailun lopputulosten sijoitusjärjestys muodostuu seuraavien periaatteiden mukaisesti: Eniten pisteitä reitiltä kerännyt joukkue voittaa, mutta palkinnot arvotaan.

Joukkueiden sijoitusjärjestyksessä otetaan huomioon seuraavat asiat seuraavassa tärkeysjärjestyksessä:

- Kaikki tehtävärastit on suoritettu. Jos jonkin tehtävän suoritus puuttuu kokonaan, vähennetään joukkueen loppupisteistä automaattisesti 20 pistettä
- Sakot: mahdolliset joukkueen saamat pistesakot vähennetään joukkueen pisteistä.
- Hyvitykset: mahdolliset joukkueen saamat hyvitykset.
- Muut huomiot: mahdolliset muut huomiot, jotka vaikuttavat joukkueen loppusijoitukseen.

RASTIPISTEET

- Käytännössä jokainen tehtäväpaikka on miehitetty ja questin pitäjä/rastinpitäjä huolehtii joukkueen suorituksen.
- Jokainen seikkailun quest -tehtävä tuo joukkueelle pisteitä tehtävästä riippuen (tehtäväpaikka on merkattu joukkueiden reittikirjoihin ja -karttoihin).
- Maastossa on Siilin Ladun järjestämät liput tai muut maastosta erottuvat rastipistemerkinnot. Seikkailussa ei ole käytössä suunnistuksesta tuttuja rastilippuja eikä leimauspaikkoja.
- Jos joukkue ei ollenkaan käy jollakin tehtävällä, niin tämä aiheuttaa pistevähennyksen (20 p). Tällöin joukkue siirtyy tuloslistalla niiden joukkueiden taakse joilla ko. rastipiste on suoritettu.
- Lopputuloksissa korkeimmalle sijoittuvat ne joukkueet, jotka ovat kiertäneet täydellisesti ja oikeassa reittikirjan mukaisessa järjestyksessä kaikki seikkailun eli tehtävä ja myös suorittaneet seikkailutehtävät (questit). Toisin sanoen siis ne joukkueet, jotka ovat pystyneet kiertämään seikkailuradan mahdollisimman pitkään

oikeassa järjestyksessä ilman tehtävien tai rastien väliin jättämisä, sijoittuvat lopputuloksissa korkeimmille sijoille.

- Kaikkien täsmälleen saman tehtävä- ja seikkailukokonaisuuden kiertäneiden joukkueiden välisen sijoituksen ratkaisee parempi kokonaispistemäärä.
- Joukkue katsotaan käyneen hyväksytysti tehtävarastilla, kun joukkue on yrittänyt suorittaa tavalla tai toisella tehtävän ja saanut saaliikseen tuomarin (tehtävarastin pitäjän) päättämän pistemäärän. Saavutettu pistemäärä ei välttämättä käy joukkueelle selväksi vielä tehtävarastilla, sillä tuomari saattaa käyttää pisteiden jakamiseen aikaa ja harkintaansa kokonaisuus huomioiden.
- Seikkailussa ei ole Emit-leimausjärjestelmä tai muu leimausjärjestely käytössä

SAKOT

- Mikäli joukkue saa jostakin syystä pistesakon tehtävarastilla (esim. suorittamaton quest-tehtävä... "ette edes yrittäneet") se huomioidaan joukkueen pistekertymässä.
- Mikäli jostain syystä joukkueelle joudutaan antamaan myös erillinen pistesakko (esim. maalin sulkeutumisajasta myöhästyminen), niin nämä pistesakot vähennetään joukkueiden kokonaispisteistä maaliintulon jälkeen.
- Quest-tehtävän suorittamatta jättämisestä tulee pistemenetyks. Näin ollen ko. joukkue putoaa kaikkien niiden joukkueiden taakse tuloslistalle, jotka ovat suorittaneet ko. Quest-tehtävän hyväksytysti.

HYVITYKSET

- Mahdollisista jonotuksista tehtävarasteille ei saa pääsääntöisesti hyvitystä, sillä tässä seikkailussa ei taistella aikaa vastaan.
- Järjestäjä voi tehdä poikkeuksia, mikäli jonotusaika jollakin rastilla venyy kohtuuttoman pitkäksi ja varsinkin, jos joukkue keksii luovasti soveltavaa teeman mukaista tekemistä odotusajalle (esim. Seikkailu Siili 2024 teemaan sopivaa puuhaa).
- Seikkailussa voi tulla myös muita erilaisia tilanteita, joissa joukkueelle tai joukkueille järjestäjä antaa aikahyvityksen, mutta nämä katsotaan tapauskohtaisesti, mikäli seikkailun tuomarineuvosto näin päättää.

MUUT HUOMIOT

- **PAKOLLINEN SEIKKAILUVARUSTUS**
Pakollisen varustuksen löydät verkkosivuilta [Siilinlatu.fi](https://siilinlatu.fi)→Seikkailusiili2024
→Osallistujille
- Huom! Pakollisissa varusteissa on sekä joukkueen pakolliset, että henkilökohtaisesti pakolliset varusteet.

SEIKKAILUN AIKATAULU

- On suositeltavaa, että joukkue saapuu paikalle virittäytymään tunnelmaan, laittamaan kalustoa kuntoon ja ilmoittautumaan hyvissä ajoin eli mieluusti klo 8.45.
- Kapteenien kokous klo 9.30 lähtöalueella
- Seikkailutapahtuma alkaa lähtöön järjestäytymisellä ja tervetulosanoilla klo 9.50.
- Startti on klo 10.00.

SEIKKAILUN TAPAHTUMAKESKUS

Seikkailun tapahtumakeskus ja -kanslia on Siilin Ladun LatuRastin Majalla osoitteessa Huvikumuntie 45, Siilinjärvi. Koko päärakennus on varattu Seikkailun tapahtumakeskuskäyttöön.

KÄYTÄNNÖN OHJEET

Joukkumateriaalin noutaminen on mahdollista tapahtumakeskuksen kansliasta sunnuntaina klo 8.00 alkaen. Joukkumateriaali sisältää mm. reittikirjan, reittikartat ja tapahtumaohjeet. Joukkumateriaalin noudon yhteydessä on ilmoitettava myös joukkueella mukana olevan puhelimen numero.

Keittoruoka on tarjolla Seikkailun jälkeen eli n. klo 14 →

Tapahtumakeskuksen huoltoalue (vessat, suihkut ja juomavesi) käytettävissä koko tapahtuman ajan. HUOM! Varusteiden kuivaamiselle ei ole varattu sisätiloja. Juomavesipiste on huoltoalueella kansliassa tai suihkuhuoneessa. Asuntoautoilla tai -vaunuilla majoittuminen huoltoalueelle ei ole sallittua! Tulen tekeminen maastoon ei ole sallittua!

Sauna

Seikkailun jälkeen on tarjolla yhteissauna (**sekasauna**). Peseytymistilat on toki eristetty sukupuolittain.

Joukkueet kuljettavat kaikki muut seikkailun reitillä tarvitsemansa huoltotarvikkeet itse mukanaan. Reitin varrella saattaa olla karttaan/reittikirjaan merkitty juomapiste. Tämän lisäksi seikkailussa saattaa olla joukkueilla tilaisuus ostaa reitin varrella elintarvikkeita, joten suosittelomme ottamaan mukaan pienen määrän käteistä ja/tai maksukortin.

Kapteenien kokous

Jokaisen joukkueen on valittava joukkueestaan kapteeni, joka edustaa joukkuetta lähtöalueella pidettävässä kapteenien kokouksessa. Kapteenien kokouksessa käydään läpi seikkailun reitti ja kapteenit voivat esittää järjestäjille kysymyksiä.

Puhelin

Joukkueella on oltava mukanaan vähintään yksi täyteen ladattu puhelin hätätilanteita varten. Puhelin on pakattava vesitiiviisti ja iskuja kestäväksi. Puhelimeen on tallennettava ennen lähtöä seikkailunjohtajan numero. Joukkueen puhelinnumero on ilmoitettava tapahtumakansliaan aamun ilmoittautumisen yhteydessä. Puhelimessa on oltava virta päällä ja joukkueen täytyy yrittää pystyä vastaamaan mahdollisiin järjestäjän puheluihin koko seikkailun ajan, mikäli tapahtuman aikana tulee jotakin tärkeää tiedotettavaa!

Pyöräily

Pyöräilyosuuksilla on aina käytettävä kypärää. Ajovalon ja takavalon käyttö on pakollista hämärän tai pimeään aikaan. Toivottavasti joukkueet seikkailevat maaliin ennen hämärää. Pyöräilyosuuden päättyessä kypärän voi jättää pyörän luo, ellei reittikirjassa tai rastilla muuta määrätä. Reittikirjan ohjeen noudattamatta jättäminen on peruste pistesakolle tai tarvittaessa rastihenkilöstö voi velvoittaa esimerkiksi hakemaan pyöräilykypärän ennen mahdollisen tehtävän suorittamista.

Pyörät on jätettävä aina reittikirjan/kartan/Questin järjestäjän osoittamalle paikalle, jossa on vartiointi järjestäjän puolesta. Pyöräilyosuuksilla saattaa olla joitakin osuuksia, jolloin pyörän voi jättää myös omaehtoisesti rastista kauemmaksi ja käydä leimaamassa rasti, mutta tällöin järjestäjä ei vastaa, mikäli pyörä varastetaan. Huomioikaa oman lukon kantaminen mukana, mikäli näette tämän tarpeelliseksi. Pyörän rikkoutuessa ajokelvottomaksi voi järjestäjän huoltoapua kysyä soittamalla reittikirjasta löytyvästä puhelinnumerosta. Huomioikaa, että vaihtopyöriä ei järjestäjällä ole tarjota. HUOM! Sähköpyörien käyttö on tässä seikkailussa sallittua. Pyöräilykengät (lukkopoljin) on ok, mutta niille saattaa olla rajoitteita joillakin tehtävärasteilla etenemisessä (esim. kanoottiin ei pyöräilykengillä). Varaudu siis lukkopoljinpyöräilykenkien lisäksi joillain muilla, pehmytpohjaisilla kengillä.

Melonta

Melontakalusto toimitetaan järjestäjän toimesta paikan päälle. Kalusto sisältää avokanootin lisäksi melat ja pelastusliivit. Avokanootin lisäksi käytössä on tarvittaessa kajakkeja (kaksikkoja). Melontareitin varrella voi olla mökkien tai asuntojen pihapiirejä, kunniota kotirauhaa. HUOMIO! Kanootteihin ei saa mennä pyörä- tai suunnistuskengissä, koska kanoottien pohjat vaurioituvat! Melontaosuudella on siis käytettävä juoksukenkiä tai muita vastaavia pehmytpohjaisia kenkiä.

Vesistötehtävät

Seikkailussa on tänä vuonna perinteisiä seikkailukilpailuista tuttuja vesistötehtäviä tapahtuman teemalla höystettynä. Varaudu uima-asulla (tai sellaiseksi mielestäsi kelpaavalla asulla) kastumaan ja vaihtamaan vaatteita.

Ensiapu ja turvallisuus

Ensiapua joukkue voi antaa omista pakollisista varusteista löytyvillä tarvikkeilla. Sanomattakin on selvää, että vakavissa onnettomuuksissa tulee soittaa ensiksi suoraan hätänumeroon 112 ja ohjeistaa ambulanssi onnettomuuspaikalle. Suosittelemme asentamaan seikkailupuhelimeen 112-SOVELLUKSEN, joka löytyy älypuhelinsovelluskaupoista. Tällöin vakavissa onnettomuustilanteessa kannattaa soittaa tämän sovelluksen kautta. Vakavasta onnettomuudesta tulee mahdollisuuksien mukaan ilmoittaa myös seikkailutapahtuman johtajalle. Puhelinnumero löytyy reittikirjasta.

Keskeyttäminen

Keskeyttäneiden joukkueiden on ilmoitettava keskeytyksestä välittömästi puhelimitse suoraan seikkailutapahtuman johtajalle (ks.puhelinnumero reittikirjasta).

Parkkipaikat

Sijaitsee tapahtumakeskuksen välittömässä läheisyydessä järjestäjän osoittamassa paikassa.

P-alueilta on noin 50m kävelymatka huoltoalueelle. Varusteiden jättöä/purkua varten auton voi siis jättää suoraan parkkiin ja jalkautua sitten huoltoalueelle. Katso tapahtumakeskuksen kartta tapahtumainfo-sivuilta.

Media

Toivottavasti saadaan mediahuomiota. Toimittajat ovat tervetulleita paitsi osallistumaan, myös tekemään juttuja tapahtumasta.

Foto

Tapahtumaa valo- ja videokuvataan ja materiaalia löytyy takuuvarmasti somesta. Osallistumalla julkisella paikalla järjestettävään tapahtumaan, annat samalla luvan kuvien julkaisulle julkisessa levityksessä (sosiaalinen media, lehdet jne). Siilin Latu ry ei järjestä minkään sortin kuvausta, mutta saattaa kuitenkin joutessaan räpsiä kuvia sieltä täältä.

Lähtö / Maali

Seikkailun lähtö ja maali ovat tapahtumakeskuksen välittömässä läheisyydessä. Maali sulkeutuu klo 16.30.

Yhteystiedot:

Seikkailutapahtuman johtaja/ratamestari: Tero Järvinen, 045 3536 150 seikkailu@siilinlatu.fi,
varalla Terttu Järvinen, 044 210 3316 , Tapahtuman järjestäjä: Siilin Latu ry