



Ratamestarin lausunto 4.8.2024

Yleistä tapahtumasta

Vuonna 2024 seikkailijoita odottaa Siilinjärvellä tällä kertaa pyöräilyn osalta pääosin urbaanit päällystetyt tiet. Pitkä pätkä on myös hiekkatietä. Reitille osuu myös polkua harjumaastoineen ja latu-uraa. Joka tapauksessa reitillä eteneminen voidaan luokitella helpoksi pyöräillä.

Matkaa taitetaan mukavissa pätkissä. Vaikka kokonaisuutena kertyy n. 35 km (reitinvaihtelu tietenkin vaikuttaa), ei tämä ole raskas pyöräilymatka. Ja koska tässä ei taistella aikaa vastaan, voit tehdä pyöräilystä niin leppoisaa kuin haluat.

Eli reitti on suunniteltu niin, että se ei ole erityisen vaativa fyysisesti. Huomioitavaa on, että tässä seikkailutapahtumassa pärjää tavallisella fillarilla aivan mainiosti.

Joskus joukkueita voi olla reitillä ruuhkaksi asti. Rata ja tehtävät on suunniteltu siten, että jonoja ei pitäisi pahasti syntyä. Jos kuitenkin jono syntyy, on joukkueille varattu puuhaa tätä tilannetta varten..

Pääpainoa ei ole laitettu myöskään suunnistukseen, vaikka sitä tällä kertaa mukana hiukan onkin.

Tulemme vielä tarkentamaan ennalta arvioituja maaliintuloaikoja sekä eri tehtävärastien kestoja. Ihanneaikaa ei ole, sillä tehtävärastilla saattaa vierähtää aikaa tehtävän suorituksen vaatiman luovuuden tai taiteellisuuden pisteitä pyydystettäessä.

Perinteiseen tapaan seikkailijoita odottaa pyöräilyn ja jalkaisin liikkumisen lisäksi vesillä liikkumista. Vesistötehtävät ovat hauskaa matalan kynnyksen tekemistä, johon taatusti kaikki uskaltavat ottaa osaa.

Jos vesistötehtävää/-tehtäviä luonnehdin hauskaksi, saa joukkue laadukkaaseen kattauksen muita quest-tehtäviä, jotka ovat jokainen vaihtelevan hullunkurisia. Lisäksi tarjolla on Siilin Latu ry -takuulla upeita luontoelämyksiä ja seikkailun luonteeseen kuuluvia fyysisen ja psyykkisen nautinnon elämyksiä.

Seikkailun aikana edetään ainakin maastopyöräillen, jalkaisin (myös suunnistaen), meloen sekä suorittaen ylläritehtäviä, jotka eivät ole ihan vakiokamaa seikkailutapahtumissa.

Siili Seikkailuun voivat osallistua kaikki perus suunnistus- ja uimataidon omaavat 18 vuotta täyttäneet hyväkuntoiset henkilöt. Lisäksi vanhemman/huoltajan kirjallisella luvalla seikkailun voivat osallistua perus suunnistus- ja uimataidon omaavat hyväkuntoiset nuoret. Osallistujilta ei edellytetä aikaisempaa kokemusta oikeastaan muusta, kuin pyöräilystä ja pyöräilyyn liittyvistä liikennesäännöistä turvallisen seikkailun takaamiseksi. Tämä olkoon



seikkailutapahtuma, joka saa sinut innostumaan ensi kerralla vaativammasta seikkailukisasta.

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 vähintään piste- tai aikasakko tai tarvittaessa jopa hylätä joukkueen suoritus. Pyritään pitämään siis yhdessä luonto yhtä puhtaana, kuin se on ennen seikkailua – Kiitos.

Tapahtumakeskuksena toimii LatuRastin Maja osoitteessa Huvikumuntie 45. Joukkueiden on mahdollista palata kesken seikkailun tapahtumakeskukseen, jos sellaiseen tulee jostain syystä tarve. Seikkailureitti ei kuitenkaan kulje lähdön jälkeen enää tapahtumakeskuksen kautta. Tapahtumakeskuksessa on mahdollista säilyttää joukkueiden varusteita (esim. tarvikelaukut, rinkka tms), mikäli sellaiseen on tarvetta.

Seikkailussa seikkailee 2-3 hengen sekajoukkueet, jotka kiertävät kaikki saman radan ja tehtävät. Reitille on järjestetty kuitenkin **hajonta**, joten joukkueen on oltava tarkkana seuraavan oman tehtävärastin suhteen.

Siili Seikkailussa saatetaan käyttää 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, joukkue ohjataan eteenpäin reittikirjassa merkitylle seuraavalle rastille. Tällä pyritään siihen, että joukkueet saataisiin maaliin kohtuullisilla aikaerolla 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 merkitty myös Quest-tehtävapisteyden aukioloajat. Tehtävien suorittaminen on sallittua vain rastin aukioloaikojen mukaisesti!

Kartat ja suunnistustaito:

Seikkailu ei sisällä vaativia suunnistustehtäviä. Kartanlukutaidosta on toki apua tehtävärastilta toiselle siirryttäessä. Suunnistustaitoja tärkeämpää on maalaisjärjen käyttö, luova hulluus, muisti, tehtävien suoritukseen heittäytyminen ja hauskanpito. Joukkuemateriaalissa jaetaan kaikki reittikartat ja lisäksi mahdollisia muita karttoja eri tehtäviä varten. Lisäksi seikkailun aikana quest-tehtäväpaikoilla saatetaan jakaa lisäkartoja tai matkatehtäviä.

Kartat eivät välttämättä ole missään tunnetussa mittakaavassa ja voivat olla käsin piirrettyjä.

Muiden tapahtumassa 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 (edes suuntavaistoa hiukan), mutta mielellään toki kaikilla jäsenillä saa olla jonkinlainen suunnistustaito ja älykkyys siitä, missä joukkue on menossa.

Rastien sijoittelussa on pyritty ottamaan huomioon esim. reittikarttojen pieni mittakaava siten, että rastit sijaitsevat pääsääntöisesti erittäin selkeissä ja isoissa kohteissa. Lisäksi tehtävärastien sijoittelussa on kiinnitetty huomiota turvalliseen pyöräilyyn.

Arvioidut matkat, kulkuvälineet ja maastohuomioita

Seikkailun arvioitu kokonaismatka on 35 km. Ensimmäisen joukkueen arvioidaan olevan maalissa n. 5h lähdön jälkeen. Ensimmäinen ei tosin ole välttämättä voittaja, sillä tehtävärasteilla saadut pisteet ratkaisevat seikkailun yhteenlasketut kokonaispisteet. Suurin osa tapahtuman aikana taitettavasta matkasta kuljetaan omilla polkupyörillä. Vaikka kisan pääse helposti läpi millä tahansa tavallisella fillarilla, ratamestari suosittelee kuitenkin kaikille maastopyörää, jolla pystyy ajamaan turvallisesti heikommillakin poluilla ja alamäkeä. Pyörillä liikutaan hiekka- ja asfalttitiellä ja lisäksi erilaisilla poluilla

Lisäksi tapahtuman aikana joukkueet voivat varautua eripituisiin vesistötehtäviin järjestäjältä saatavan kaluston avulla. Reitin alussa on vesistötehtävä. Varaudu jo alkuun niin, että sinulla on uima-asu alla/päällä.

Seikkailun eri osiot ja kunkin mukana kuljetettavan välineen käyttötarve selviää seikkailun reittikirjasta tai oikeastaan yleensä vasta (ja viimeistään) tehtävärastilla.

Seikkailutehtävät (Quest-tehtävät):

Seikkailussa tulee olemaan molempina päivinä miehitettyjä seikkailurasteja (Quest-tehtäviä), joissa haastetaan joukkueet monenlaisiin eri tehtäviin. Tehtävät ovat monesti ongelmanratkaisua tavalla tai toisella. Seikkailutehtävien sisältö paljastuu joukkueelle vasta kyseiselle rastille saavuttaessa ja osasta joukkueet saattavat saada vihiä etukäteen tiedon reittikirjasta. Seikkailutehtävät on pyritty suunnittelemaan siten, että osallistujilla ei tarvitse olla etukäteen kokemusta kyseisistä tehtävistä. Jokainen joukkue voi lähteä seikkailuun omien rajojensa 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:

Vaikka kyse ei ole kilpailusta, muodostuu jokaisen joukkueen suorittamista tehtävistä joukkueelle pisteitä. Pisteet antaa tehtävärastin henkilökuntana toimiva tuomari. Hänellä on ylin päätäntävalta pisteiden jaossa. Hän voi myös hylätä joukkueelta ko. tehtävärastin suorituksen.



Pisteiden saamiseksi joukkueen on suoriuduttava seikkailutehtävästä tehtävarastilla annettujen ohjeiden mukaisesti. Arvosteluun voi vaikuttaa tehtävään käytetty aika, luovuus, heittäytyminen jne. Liian pitkään kestävästä suorituksesta voi saada koko tehtävän osalta hylätyn eli nolla pistettä.

Seikkailu Siili 2024 tapahtumassa on teemana suomalaiset tosi TV sarjat. Tehtävarasteilla saattaa olla tehtävänä, tietovisaa, näyttelemistä, nikkaroimista, etenemistä, kuvaamista tai kuvailua jne. Joukkueet joutuvat laittamaan itseään peliin seikkailun pisteitä saadakseen. Kannattaa siis lukea kunkin tehtävän ohjeet ja seikkailun yleiset ohjeet. Seikkailun ohjeet löytyy Seikkailun kotisivulta.

Lopputulokset muodostuu kaikkien tehtävarastien pisteiden summasta.
Palkinnot arvotaan kaikkien osallistuneiden kesken.

Seikkailun Ratamestari

Tero Järvinen, 4.8.2024