

Äventyrstafetten 2015

Start:

Lördagen den 30 maj klockan 15.00, Lida.

Laguppställning:

Antal lag anmäls på Eventor senast den 22 maj, klockan 23.59. Laguppställningar och lagändringar kan göras på Eventor fram till klockan 13.00 på tävlingsdagen.

Nummerlappar:

Ska bäras på samtliga sträckor. Finns i lagkuverten.

Växling:

Inkommande löpare målstämplar och växlar sedan med nästkommande löpares karta, som rycks från planket. På parallellsträckorna växlar första löparen i mål – var uppmärksamma på vilka kartor som hänger kvar på planket! Eventuella extrakartor på parallellsträckorna lämnas på väg till startpunkten. Efter växling/målgång får löparen behålla sin karta. Observera att alla banor är mycket korta, så löpare bör göra sig redo (tömma och checka SportIdent-pinnen) i god tid.

Förbjudet område:

Markerat med violett raster på kartan och absolut förbjudet att beträda, gäller främst sträcka tre.

Uppföljare:

Skugga tillåten på samtliga sträckor.

Banläggare:

Linnéa Engstedt, engstedt.linnea@gmail.com. Tel: 070-778 28 99

Sträckor:

Sträcka 1 – Häxan

Nivå: Grön/snitslad bana

Längd: 0,6 km

Karta: 1: 4000, sprintnorm.

Antal löpare: 1-3

Utrustning: SportIdent-pinne.

Banan:

Snitslad banan för lagets yngsta löpare. Kontroller redovisade på kartan och bemannade med funktionärer i terrängen. En av kontrollerna som ska besökas finns hemma hos skogens häxa (även den utefter snitseln). Uppföljare rekommenderas inte: låt det bli en del av äventyret att få springa själv eller enbart tillsammans med en/två kompis/kompisar. Banan börjar med masstart, klockan 15.00.

Sträcka 2 – Trollen

Nivå: Orange

Längd: Ungefär 1,7 km

Karta: 1:10 000

Antal löpare: 1

Utrustning: SportIdent-pinne, ev. kompass.

Banan:

Alla kontroller, utom den sista, har blivit stulna av skogens troll! Någonstans i varje kontrollring smyger ett troll omkring med en SportIdent-enhet, det gäller att hitta trollet – stämpla – och sedan fortsätta vidare till nästa kontroll.

Sträcka 3 – Sjöjungfrun

Nivå: Gul

Längd: 0,8 km

Karta: 1: 4000, sprintnorm.

Antal löpare: 1

Utrustning: SportIdent-pinne, flytväst, luftmadrass. Observera att skor behövs även på denna sträcka.

Banan:

En del kontroller på denna, annars helt vanliga, orienteringsbana är placerade så att det krävs simkunnighet för att nå dem. (Luftmadrassen måste medtas runt hela banan.)

Sträckan 4 – Träskmonstren

Nivå: Vit

Längd: 0,7 km

Karta: 1: 4000, sprintnorm.

Antal löpare: 1-3

Utrustning: SportIdent-pinne, ev. kompass, oömma kläder.

Banan:

Det bor inga träskmonster utefter den här banan, men det finns risk att löparna ser ut som sådana efteråt. Dessutom finns det inslag av hinder som måste passeras längst vägen, banan är därför ingenting för lagets största eller längsta löpare.

Sträcka 5 – Skattkartan

Nivå: Orange

Längd: Varierande, men inte mer än 2,7 km.

Karta: Först oklar, sedan 1:10 000

Antal löpare: 1

Utrustning: SportIdent-pinne, ev. kompass.

Banan:

Sträckan består av två delar. På den första har löparen chans att besöka flera piratskatter. Vid skatterna samlas pengar som kan användas för att köpa sig till en kortare bana under del två. Frågan är vad som går fortast: leta efter skatter och springa en kort bana eller inte leta och springa en längre?

Godkänt lag vars sistasträckslöpare först stämplar i målenheten vinner.