

TÄVLINGSINSTRUKTIONER

JUKOLARODEO 2019

*Tävlingen är en enmansstafett med 4-7 sträckor och genomförs på traditionsenligt sätt.
För dig som tidigare inte sprungit Juolarodeo eller vill ha full koll och gillar skriftliga instruktioner, bjuds här på ganska utförlig instruktion.*

Klass	Banor							Totalt
Jukola	Lätt 1,1 km	Urban 0,1 km	Stig 0,7 km	Punkt-ol 1,1 km	Sten-ol 0,9 km	Brunbild 1,0 km	Långsträckor 1,6 km	6,5 km
Venla	Lätt 1,1 km	Urban 0,1 km	Stig 0,7 km	Punkt-ol 1,1 km	Sten-ol 0,9 km	Brunbild 1,0 km		4,9 km
Mumin	Stig 0,7 km	Urban 0,1 km	Punkt-ol 1,1 km	Sten-ol 0,9 km	Brunbild 1,0 km			3,8 km
Sniff	Lätt 1,1 km	Urban 0,1 km	Stig 0,7 km	Punkt-ol 1,1 km	Brunbild 1,0 km			4,0 km
Lilla My	Lätt 1,1 km	Urban 0,1 km	Stig 0,7 km	Punkt-ol 1,1 km				3,0 km

Gemensam start, först startar Jukola + Venla och sedan övriga klasser samtidigt någon minut senare.

När du kommer till Ytterby, börja med att leta upp ditt startnummer i startlistan (finns på eventor, klubbstugan samt vid arenan). *Det är väldigt viktigt att ha koll på sitt startnummer!!*

Skriv ditt startnummer på handen med vattenfast penna (pennor finns vid klubbstugan samt på arenan). *Det är väldigt viktigt att ha koll på sitt startnummer!!*

Om du vill efteranmäla dig så prata med Maria så får du en vakansplats och ett startnummer.

Ta dig till start i god tid så du hinner till den muntliga arenagenomgången 18.20.

När alla samlats vid arenan genomför vi en muntlig genomgång.

Vid arenan finns en avsnitslad växlingsfälla med små plankor markerade med startnummer och "gafflingslappar" (=vilken ordning du ska springa dina olika banor, samt kartlådor markerade med de olika banorna. Efter att du tagit din karta kan du slänga gafflingslappen i framställd plastback "Lägg din lapp här"



Innan start skall alla tömma och checka sin bricka (vid arenan), *gör det gärna i god tid före start!*

Vid startsignal kommer alla att börja med att springa "en specialrunda på ängen" och därefter startstämpla innan ni springer genom växlingsfällan och tar "gafflingslapp" samt karta för er första bana.

Efter att du genomfört alla dina banor (lapparna i din hög är slut) så målstämplar du och stämplar ut vid "Sekretariatet" hos Maria.

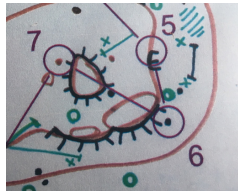
Lätt som en plätt! ☺

Extra förtydligande gällande de olika banorna:

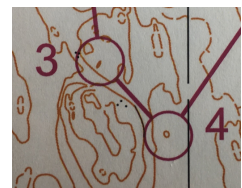
"Lätt" – Vanlig orienteringsbana på grön/vit nivå. Kontroller utmärkta med liten skärm + SI-enhet.



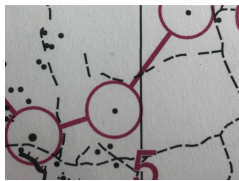
"Stig" – Snitslad sträcka på liten stig – blågul snitsel. Längs banan finns minst en kontroll med SI-enhet där du ska stämpla! (Ingen karta)



"Urban" – Mikroorientering på hemmagjord enkel karta, oklar skala ca 1:100, banan är ca 100m. Endast SI-enheter vid kontrollpunkterna!



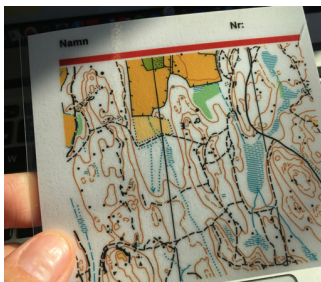
"Brunbild" – Reducerad karta med endast höjdkurvor. Kontroller utmärkta med liten skärm + SI-enhet.



"Sten-ol" – Karta med endast stenar och stigar. Kontroller utmärkta med liten skärm + SI-enhet.

"Långsträckor" – Vanlig bana. Kontroller utmärkta med liten skärm + SI-enhet.

"Punkt-ol" – Punktorientering innebär att deltagaren får en karta (laminerad) utan inritad bana. Deltagaren följer en snitslad bana och under genomförandet får man inte avvika från snitseln och man får heller inte prata med andra deltagare. Längs med snitseln finns ett antal kontrollpunkter som man med hjälp av en nål skall markera ut på kartan (markering sker sedan på baksidan från hålet till den siffran som representerar kontrollen man är på med hjälp av en permanentpenna). Vid de blå kontrollerna (3st) skall man markera var på kartan man befinner sig när man står i den markerade ruta som finns vid kontrollen och vid de gula kontrollerna (1st) ska man syfta mot en skärm som sitter uppsatt utanför banan. I en sådan ruta står då en syftkäpp och det sitter också uppe en kontrollbeskrivning som beskriver kontrollpunkten (ex. sten, söder om). Banan bedöms med hjälp av strafftid, en straffrunda (ca 30 sek) per millimeter fel med upp till 10 millimeter fel. Maxstraff i tid blir 5min.



Efter att du genomfört punkt-ol-banan lägger du kartan, **märkt med startnummer och namn** (pennor finns) i **Rättningslådan**” och sticker sen ut på nästa bana enligt din lapp-hög. När du kommit tillbaka från den så har

förhoppningsvis rättning skett och det sitter då en rättningsslapp fasthäftat vid ditt startnummer över din hög, där framgår det hur många **straffrundor** du ska genomföra. Rättningssmallen består av 10 st rutor. Om du lyckats placera alla kontroller rätt (= 0mm tillägg) så har du kryss i alla rutor och kan direkt lämna lappen till växlingsfunktionär och kan fortsätta med nästa bana. Om du t.ex. satt nålen 4mm fel totalt så är 6st av rutorna kryssade och du behöver alltså springa 4st straffrundor. Straffrundan innebär löpning bort till en kontroll ca 50m bort på ängen, kontrollen har en gammaldags stämpel där du ska stämpla i rutan, spring därefter tillbaka och varva startkontrollen. En stämpling/straffrunda! Det finns 2 olika straffrundor/kontroller, kortare för ungdomar under 15 år.