

Saimaa Challenge 2022, Kapteenien kirje 2, julkaistu 11.5.2022

Hei kaikki seikkailijat!

Tämä on Kapteenien kirje 2, joka sisältää ennakkotietoja ja -ohjeita Saimaa Challenge -seikkailusta ja sen aikatauluista.

Lue kirje huolella läpi ja jaa se myös joukkuekaverillesi.

KILPAILUKESKUS

Kilpailukeskuksena toimii Saimaanharjun koulu, Ankeriaantie 10, 54915 Taipalsaari

[Saimaanharjun Koulu](#)

Saimaanharjun koulun sekä kuntosalin wc- ja suihkutilat ovat kilpailijoiden käytettävissä.



Paikoitus

Paikoitusalueina toimivat Saimaanharjun koulun paikoitusalue, sekä Konstun jääkiekkokaukalon monttu. Jääkiekkokaukalolle ajetaan Montuntien kautta.

Kilpailukanslia

Saimaanharjun koulun sisällä

WC:t ja suihkut

WC ja suihkutiloja löytyy sekä Saimaanharjun koulun sisältä, että koulun pihalla sijaitsevan kuntosalin yhteydestä.

Ruokailu

Kilpailun jälkeen tarjottava ruoka jaetaan koulun ruokalassa. Tila on käytettävissä myös itse ruokailuun. Menu kerrottu kohdassa: Maaliintulon jälkeen.

Reittisuunnittelu

Joukkueet voivat käyttää reittisuunnitteluun Saimaanharjun koulun sisältä löytyvää ruokala-tilaa.

Lähtö-, vaihto- ja maalialue

Kilpailun lähtö- ja maalialueena toimii Saimaanharjun urheilukenttä. Ks. tarkemmin alueella toimiminen myöhemmin ohjeista.

Pyörän pesu

Kilpailun jälkeen kilpailijoilla on mahdollisuus käydä pesemässä pyörä Saimaanharjun koulun vesipisteellä.

AIKATAULUT

Perjantai 13.5.2022

19:00 Challenge-sarjan materiaalien jako alkaa Kilpailukansliassa (Saimaanharjun koulun sisällä)

22:00 Challenge-sarjan materiaalien jako perjantai-iltana päättyy

Lauantai 14.5.2022

05:00 Challenge-sarjan materiaalien jako jatkuu kilpailukansliassa (Saimaanharjun koulun sisällä)

06:30 Challenge-sarjan kapteenien puhuttelu lähtöalueella (Urheilukenttä)

07:00 Challenge-sarjan lähtö

08:00 Adventure-sarjan materiaalien jako alkaa kilpailukansliassa (Saimaanharjun koulun sisällä)

09:00 Explore-sarjan materiaalien jako alkaa kilpailukansliassa (Saimaanharjun koulun sisällä)

09:30 Adventure-sarjan kapteenien puhuttelu lähtöalueella (Urheilukenttä)

10:00 Adventure-sarjan lähtö

10:30 Explore-sarjan kapteenien puhuttelu lähtöalueella (Urheilukenttä)

11:00 Explore-sarjan lähtö

17:00 Palkintojen jako

20:00 Maali sulkeutuu - **Huom! Aikaa jatkettu tunnilla**

GPS-seurantalaitteet

Kaikki joukkueet varustetaan GPS-lähettimellä, jotka jaetaan kilpailuaamuna. Joukkueen tulee kantaa GPS-lähetintä mukana koko kilpailun ajan reppuun kiinnitettynä. Lähettimen tarkempi kiinnitys ohjeistetaan lähempänä kilpailun alkua. Joukkue on korvausvastuussa kadonneesta laitteesta. Kadonneesta tai palauttamatta jääneestä GPS-lähetimestä peritään 200€ maksu.

Kilpailun seuranta

Kaikkien joukkueiden GPS-seuranta löytyy kilpailun alettua osoitteesta: <http://gpsseuranta.net>.

Live-lähetys

Live-lähetys toteutetaan Youtuben kautta Streamattuna. Live-streamin osoite julkaistaan perjantaina Saimaa Challenge Facebook ja Instagram tileillä, sekä tapahtuman nettisivuilla.

Emit-kortit

Kilpailussa rastien leimaamiseen käytetään sähköistä EMIT-leimausjärjestelmää. EMIT-korttien numerot kerätään materiaalin noudon yhteydessä.

Joukkueet jotka tarvitsevat vuokra-EMIT:n, voivat lunastaa sen ennen kilpailua kilpailukansliasta. Vuokratut EMIT-kortit on palautettava kilpailun jälkeen kilpailukansliaan. Joukkue on korvausvastuussa kadonneesta vuokra EMIT-kortista. Kadonneesta tai palauttamatta jääneestä vuokratusta EMIT-kortista peritään 90€:n maksu.

REITTISUUNNITTELU JA KILPAILUUN VALMISTAUTUMINEN

Reittisuunnittelua varten on käytössä koulun ruokala. Otathan huomioon, tiloissa voi olla ruuhkaa. Reittejä voi toki suunnitella myös ulkona tai omassa autossa.

Ensikertalaisille vinkkinä: reitin merkkauksessa hyödyllisiä ovat yliviivaustussit, joilla karttoihin voi valmiiksi piirtää reitin, jota pitkin suunnittelee kulkevansa. Lisäksi esim. teräväkärkisestä tussista voi olla hyötyä muiden haluamiensa merkintöjen tekemiseen.

Jokainen joukkue saa käyttöönsä kaksi kappaletta jokaista kilpailussa tarvittavaa karttaa. Kilpailukartat ovat pääasiassa A3 kokoisia ja reittikirja A4 kokoinen. Jokin kartoista voi olla myös A4 kokoinen.

Joukkue on itse vastuussa karttojen ja muiden kilpailumateriaalien suojaamisesta kilpailun ajaksi.

Ensikertalaisille vinkkinä: Karttojen suojaamiseen voi käyttää suunnistuksen karttamuoveja, jotka voi sinetöidä esimerkiksi kirkaalla pakkausteipillä. Toinen esimerkki karttojen suojaamiseksi on niiden päällystäminen kontaktimuovilla. Muista varata sakset mukaan.

Siirrä ennen kilpailun alkua kaikki henkilökohtaiset/joukkueen yhteiset tavarat vaihtoalueelle. Vaihtoalueena toimii koko nurmikenttä.

Kilpailun johtaja pitää kapteenien puhuttelun puoli tuntia ennen jokaisen sarjan alkua. Kapteenien puhuttelu on tapahtuma, jossa järjestäjä kertoo vielä viime hetken ohjeet ja muistutukset joukkueille. Tämä on myös tilaisuus, jossa joukkueet voivat vielä kysyä tarkentavia kysymyksiä kilpailusta ja sen reitistä. Vähintään toisen joukkueen jäsenen on hyvä olla paikalla. Kapteenien puhuttelu pidetään lähtöalueella.

Joukkueen on huolehdittava EMIT-kortin nollaamisesta lähtöön siirryttäessä. Tämä tarkoittaa EMIT-kortin muistin tyhjentämistä. Nollaaminen tapahtuu käyttämällä EMIT-korttia lähtöalueen yhteydessä olevassa EMIT-kortin nollaukseen tarkoitettussa leimasimessa. Pidä korttia leimasimessa vähintään kolmen sekunnin ajan. Nollaus-piste sijoitetaan niin, että se on helposti nähtävissä ja löydettävissä. Lisäksi järjestäjä muistuttaa ja ohjeistaa nollaamisessa. Nollaamisesta muistutetaan myös kapteenien puhuttelussa ja vielä ennen lähtöä, mutta nollauksen suorittaminen on joukkueiden omalla vastuulla. Ilman nollausta EMIT-kortilla voi olla vanhoja leimoja niin paljon, etteivät kaikki kilpailun rastileimat mahdu kortille.

YLEISTÄ KILPAILUSTA

Kilpailun järjestäjän puhelinnumero kilpailun aikana: 040 7713474 (löytyy myös kartoista)

Reitti suoritetaan reittikirjan mukaisesti, jonka joukkueet saavat kilpailumateriaalin mukana.

Kilpailussa ei ole käytössä CUT OFF:eja, eli aikarajoja, jotka lyhentävät aikarajan jälkeen määrättyyn pisteeseen saapuneiden joukkueiden reittejä. Joukkue voi kuitenkin itsenäisesti lyhentää reittiään jos katsoo sen tarpeelliseksi esim. ehtiäkseen maaliin ajoissa. (Ks. tulosten määräytyminen)

Kaikissa sarjoissa eteneminen tapahtuu suunnistaen jalkaisin, pyörillä ja kajakeilla meloen. Lisäksi kilpailuun kuuluu QUEST-tehtävärasteja, jotka suoritetaan järjestäjän ohjeiden mukaisesti.

Kilpailu alkaa prologitehtävällä, joka selviää kunkin sarjan lähdössä.

Kilpailureitti koostuu kahdesta lenkistä, joiden välissä käydään kertaalleen kilpailukeskuksessa vaihto-/huoltoalueella. Joukkueen on säilytettävä kaikkia kilpailussa tarvitsemiaan välineitä tällä alueella. Tällaisia ovat esimerkiksi pyörät, vaihtovaatteet, energia- ja juomatäydennykset, sekä muut huoltotarvikkeet. Kentän huoltorakennuksesta on saatavilla vettä.

Ensikertalaisille vinkkinä: Näppärintä vaihtoalueella olevat tavarat on pakata ja säilyttää henkilökohtaisessa kannellisessa muovilaatikossa, jolloin tavarat pysyvät tallessa ja kuivina.

URHEILUKENTÄLLÄ TOIMIMINEN

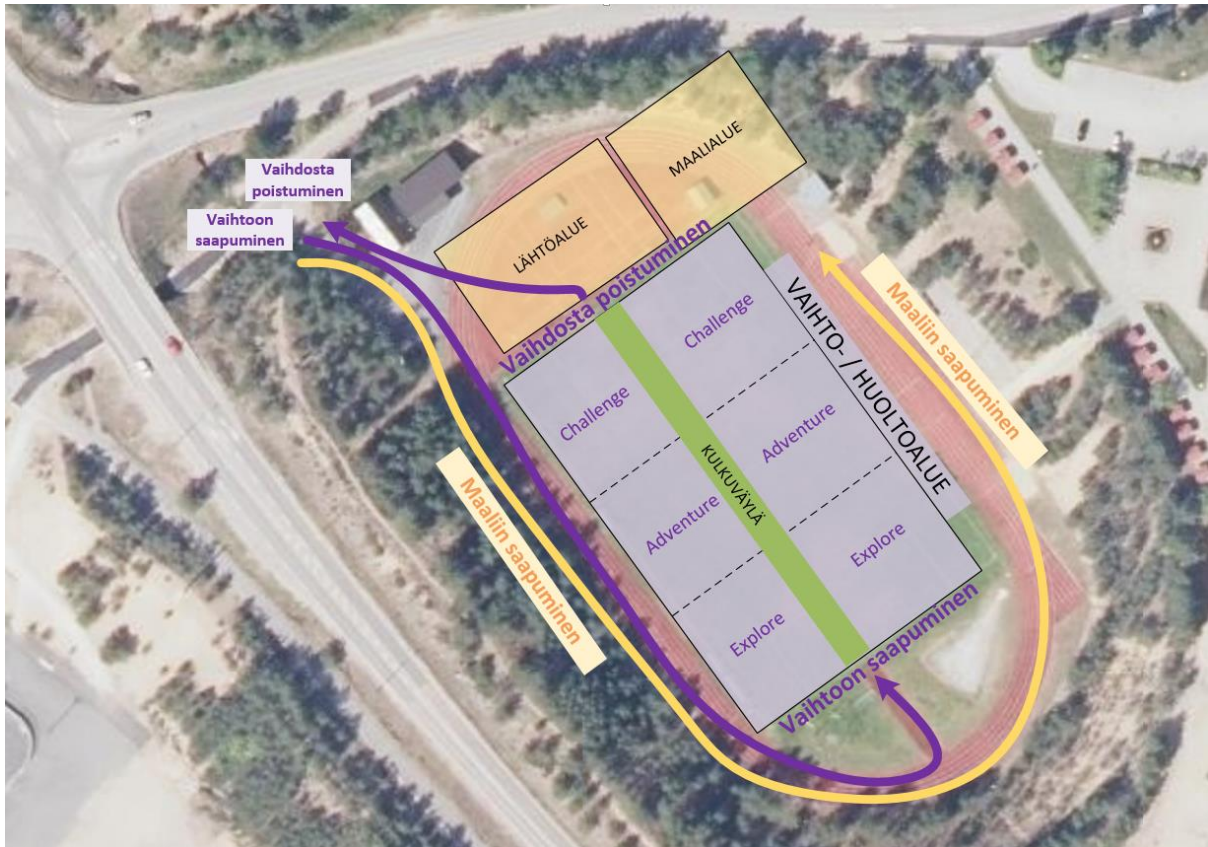
Ota urheilukentällä liikkeessasi huomioon muut kilpailijat. Huomioi, että sarjat aloittavat kilpailun eri aikoihin. Toisilla voi olla jo kilpailu käynnissä, kun itse vielä siirrät tavaroitasi vaihtoalueelle. Kilpailun aikana alueella voidaan liikkua samanaikaisesti niin pyörin kuin jalkaisin. Oman kilpailun jo päätyttyä huomioi, että muilla kilpailu voi olla vielä kesken.

Lähtö ja maali sijaitsevat urheilukentän pohjoisosassa. Täällä tapahtuu myös kilpailua edeltävä kapteenien puhuttelu.

Samainen kenttä toimii myös joukkueiden huolto-/vaihtoalueena, jossa joukkueet säilyttävät kilpailussa tarvitsemiaan tavaroita. Vaihtoalueena on kentän nurmialue.

Nurmialuetta ei rajata näkyvin merkein eri osiin, mutta koska kaikki joukkueet kulkevat vaihtoalueen lävitse, toivomme, että kentän keskelle jätettäisiin avoin väylä kulkua varten. Jokainen joukkue voi valita oman vaihtopaikan kentältä vapaasti, mutta toivomme, että Challenge-sarjan joukkueet ottaisivat vaihtopaikan kentän pohjoispäädyssä, Adventure kentän keskiosassa ja Explore kentän eteläpäädyssä. Näin jokainen joukkue löytää helpommin omat tavaransa vaihtoon saapuessa. Ks. kuva alla.

Kilpailun aikana kulku urheilukentälle ja sieltä pois tapahtuu kentän luoteiskulmasta. Poislukien prologi, jossa toimitaan prologin ohjeiden mukaisesti.



LÄHTÖ JA PROLOGI

Kilpailun lähtö tapahtuu urheilukentän pohjoisosasta. Lähtöalueella, ennen lähtöä joukkueille jaetaan prologissa tarvittavat materiaalit. Prologin materiaalia ei saa tutkia ennen kuin kilpailun lähettäjä antaa siihen luvan.

Suurita prologi ohjeiden mukaisesti ja jatka vaihtoalueen kautta kilpailua reittikirjan mukaisesti. Muista ottaa vaihdosta mukaan seuraavalla osuudella tarvittavat pakolliset varusteet.

Ensikertalaisille vinkkinä: Prologi on kilpailun lyhyt alkutehtävä, jonka tarkoituksena on saada joukkueiden välille pieniä eroja ja iso samaan aikaan lähtevä joukko jonomaiseksi, ennen kuin he lähtevät suorittamaan varsinaista reittikirjan mukaista reittiä. Lukekaa prologin ohjeet huolella ja rauhassa. Tässä vaiheessa voitte ainoastaan pilata oman kilpailunne hätäilemällä.

VAIHTOON SAAPUMINEN JA SIELTÄ POISTUMINEN

Vaihtopaikalle siirrytään kulkemalla urheilukentän suoraa pitkin kentän eteläpäättyyn ja sieltä nurmialueelle.

Nurmialueella siirrytään kentän keskiosaa pitkin joukkueen omalle huoltopaikalle.

Matkaa jatketaan kulkemalla pois nurmialueelta sen pohjoispäädystä ja sieltä edelleen pois urheilukentältä sen luoteiskulmasta.

MAALIIN SAAPUMINEN

Maaliin saapuminen tapahtuu kiertämällä urheilukenttää $\frac{3}{4}$ kierrosta ympäri juoksurataa pitkin. Maali sijaitsee urheilukentän pohjoiskulmassa. Muista leimata maalissa maalileima EMIT-kortille.

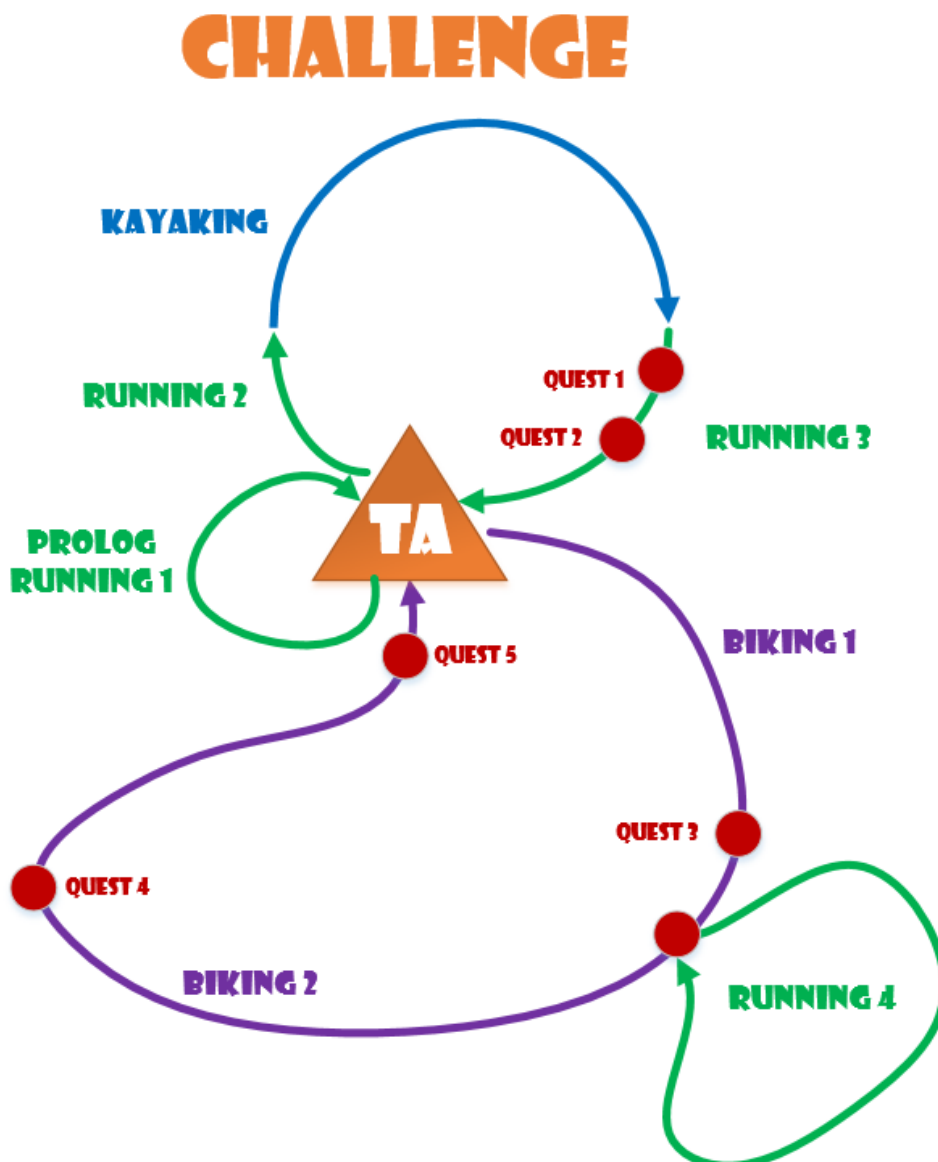
CHALLENGE-SARJA

Sarjan maksimisuoritus aika on 13h (7:00-20:00)

Lajikohtaiset matkat ovat suuntaa antavia kuljettavasta todellisesta kokonaismatkasta. Joukkueen reitinvalinnat vaikuttavat lopulliseen matkaan:

- 20 km juoksua
- 15 km melontaa
- 70 km pyöräilyä

HUOM! Köysitehtävä suoritetaan samalla lenkillä melonnan kanssa. Köysitehtävässä pakollisena varusteena pyöräilykypärä. Pyöräilykypärä on otettava mukaan melonnan sisältävälle lenkille, mutta sitä ei tarvitse käyttää kuin köysitehtävän aikana. Melonnan ajaksi kypärän voi omalla vastuulla jättää melontarantaan.



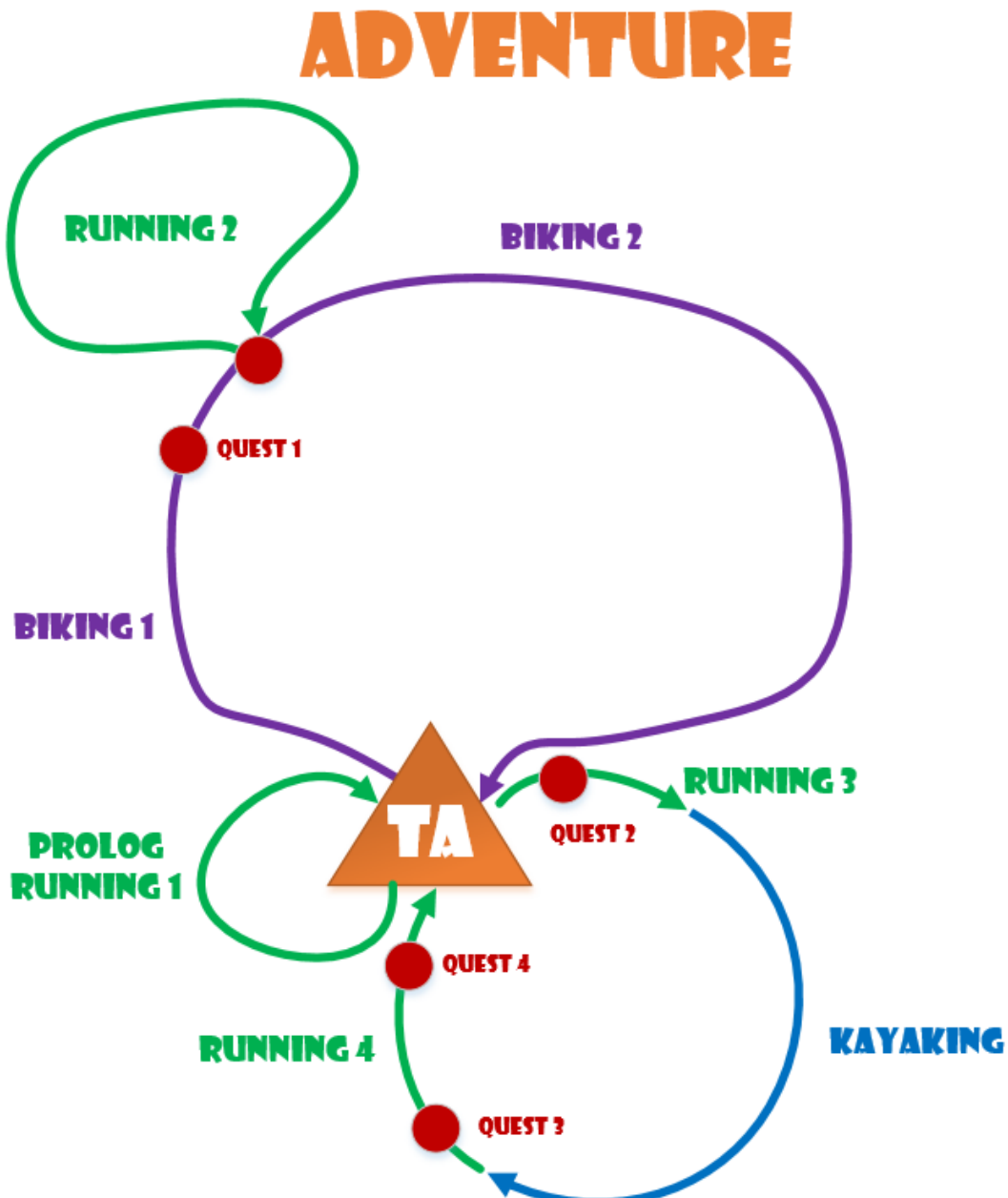
ADVENTURE-SARJA

Sarjan maksimisuoritus aika on 10h (10:00-20:00)

Lajikohtaiset matkat ovat suuntaa antavia kuljettavasta todellisesta kokonaismatkasta. Joukkueen reitinvalinnat vaikuttavat lopulliseen matkaan:

- 12 km juoksua
- 8 km melontaa
- 35 km pyöräilyä

HUOM! Köysitehtävä suoritetaan samalla lenkillä melonnan kanssa. Köysitehtävässä pakollisena varusteena pyöräilykypärä. Pyöräilykypärä on otettava mukaan melonnan sisältävälle lenkille, mutta sitä ei tarvitse käyttää kuin köysitehtävän aikana. Melonnan ajaksi kypärän voi omalla vastuulla jättää melontarantaan.



EXPLORE-SARJA

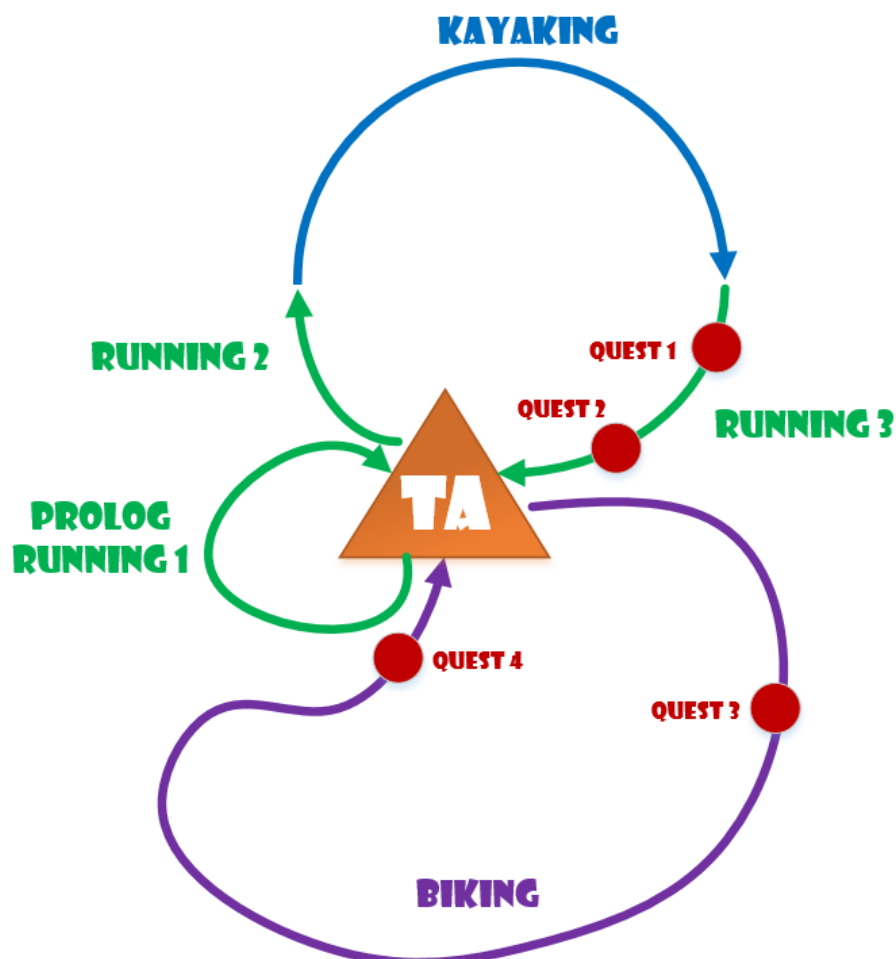
Sarjan maksimisuoritus aika on 9h (11:00-20:00)

Lajikohtaiset matkat ovat suuntaa antavia kuljettavasta todellisesta kokonaismatkasta:

- 6 km juoksua
- 5 km melontaa
- 25 km pyöräilyä, josta helppokulkuista polkua/metsäuraa reitinvalinnasta riippuen enintään 3km.

HUOM! Köysitehtävä suoritetaan samalla lenkillä melonnan kanssa. Köysitehtävässä pakollisena varusteena pyöräilykypäri. Pyöräilykypäri on otettava mukaan melonnan sisältävälle lenkille, mutta sitä ei tarvitse käyttää kuin köysitehtävän aikana. Melonnan ajaksi kypärän voi omalla vastuulla jättää melontarantaan.

EXPLORE



MELONTA

Melonta suoritetaan järjestäjän tarjoamalla Star Duo-kajakkikaksikoilla.

Jokainen joukkue saa käyttöönsä yhden kajakin, kaksi melaa ja kahdet liivit. Kajakeissa ei ole aukkopeitteitä, mutta oman käyttäminen on sallittua, jos sellainen löytyy ja uskoo sen sopivan Star Duo kajakkiin.

Liivien käyttö meloessa on pakollista.

Omien kajakkien, melojen tai liivien käyttäminen ei ole mahdollista.

Kaikki jäät ovat alueelta lähteneet, mutta vesi on ymmärrettävästi kylmää ja mahdollinen tuuli lisää kylmän vaikutusta. Tämä on syytä ottaa pukeutumisessa huomioon ja pukeutua esimerkiksi kuorivaatteisiin, jotka pitävät lämpöisenä ja suojaavat roiskuilta vedeltä.

Huomioita melonnan pukeutumiseen:

- Ylävartalo tekee työtä, mutta siihen kohdistuu tuuli ja veden roiskeet
- Alavartalo on staattisempi ja tuulelta suojassa, mutta vasten kajakkia joka kelluu kylmässä vedessä
- Vaihtoalueelle voi varata vaihtovaatteita ja toiset kengät hikisten/kastuneiden tilalle ja vaihtaa vaateista tarvittavilta osin huollossa käydessä.

Melontakäsineiksi suositellaan lämpöisiä vedenpitäviä hanskoja. Esimerkiksi:

- Neopreenikäsineet
- Lämpöiset sormikkaan joiden päällä kumihanskat.
- Veden kestävä/vettä hylkivät työhanskat

Melontaturvallisuus

- Järjestäjän toimesta alueella tulee liikkumaan moottorivene seuraamassa melontaa. Se ei luonnollisesti voi olla koko ajan joka paikassa, joten tarkkaile ja pitäkää huolta myös kilpakumppaneistanne.
- Melokaa rantojen tuntumassa, jos se on mahdollista.
- Pilli käden ulottuvilla ja sen käyttäminen hätän hetkellä auttaa muita huomaamaan ja paikantamaan teidät paremmin.
- Suojatkaa puhelin vedeltä ja pitäkää se tavoitettavissa.
- Tallentakaa kilpailun johdon numero puhelimeen helposti löydettäväksi: 040 7713474 (löytyy myös kartoista)
- Vakavissa hätätilanteissa soittakaa ensin yleiseen hätänumeroon 112.

JOUKKUEKOHTAISET PAKOLLISET VARUSTEET

- Emit-kortti
- GPS-lähetin repun yläosaan sijoitettuna
- Puhelin (Sim-kortillinen ja toimiva, vedenpitävästi pakattuna, suositellaan ladattavaksi 112-sovellus. Tapahtuman johdon numerot 040 7713474 tallennettuna puhelimeen.)
- Ensiapupakkaus (haavan sidonta, urheiluteippiä, avaruuslakana)
- Vedenpitävä kynä
- Challenge-sarjassa kompassi

HENKILÖKOHTAISET PAKOLLISET VARUSTEET

- Polkupyörä (sähköpyörät kielletty. Poikkeuksena Explore-sarjassa, jossa käyttö mahdollista erillisellä ilmoituksella varsinaisen kilpailun ulkopuolella)
- Pyöräilykypärä (käyttöpakko pyöräillessä ja köysitehtävässä. [Kypärä on otettava mukaan melonnan sisältävälle osuudelle, koska köysitehtävä suoritetaan melonnan jälkeen.](#) Kypärää ei tarvitse käyttää melonnassa. Kypärää ei ole myöskään pakollista kuljettaa mukana melonnassa, vaan sen voi omalla vastuulla jättää melontarantaan)
- Kilpailunumero (näkyvillä koko kilpailun ajan)
- Hanskat (käytettävä köysitehtävässä)

SUOSITELLUT VARUSTEET

- Reppu
- Kompassi (pakollinen Challenge -sarja)
- Pilli melontaan
- Energiaa ja juotavaa oman suorituksen ajaksi
- Vararengas, pumppu ja muita pyörän korjausvälineitä
- Pyörän karttateline
- Sään mukainen vaatetus ja mahdollisia vaihto-/varavaatteita reppuun ja vaihtoalueelle kylmettymisen estämiseksi
- Kuivapusseja mukana kuljetettavien vaatteiden suojaamiseksi
- Käsidesi
- laastareita/rakkolaastareita

NOUDATETTAVAT SÄÄNNÖT

Kilpailussa liikutaan taajama-alueella, yleisillä teillä ja poluilla, sekä kaikille avoimessa maastossa, muun liikenteen ja ihmisten seassa.

Muut ihmiset on ehdottomasti otettava huomioon ja yleisiä käytöstapoja noudatettava. Ihmisten piha-alueita tulee kunnioittaa ja niiden läpi kulkeminen on kielletty, ellei sitä erikseen ole sallittu.

Liikennesääntöjä tulee noudattaa ja muun liikenteen seassa liikuttaessa on noudatettava suurta varovaisuutta etenkin risteysalueilla.

Joukkueen jäsenten täytyy pysyä koko kilpailun ajan näkö- ja kuuloyhteydellä toisistaan, eikä heidän välimatka saa olla yli 100m, ellei tehtävärasteilla toisin ohjeisteta.

Rastit leimataan EMIT-kortilla, ellei reittikirjassa tai muissa kilpailun aikaisissa ohjeissa muuta mainita.

GPS-lähettimen on käytävä jokaisella rastilla.

Joukkueen molempien jäsenten on käytävä 10 metrin etäisyydellä rastista, ellei reittikirjassa tai muissa kilpailun aikaisissa ohjeissa muuta sallita.

Omien paperisten ja sähköisten karttojen, sekä paikannuslaitteiden käyttö kilpailun aikana ja reittisuunnittelussa on kielletty. Sykemittarit, GPS-tallentimet ja muut suoritusta mittaavat laitteet on sallittu.

Ulkopuolisen huollon käyttö suorituksen aikana on kiellettyä.

Joukkueelle ja kilpailijoille määrätty pakolliset varusteet on kuljetettava mukana koko kilpailun ajan, ellei reittikirjassa ole muuta mainittu tai rastihenkilö muuta ohjeistanut.

Roskaaminen on ehdottomasti kielletty. Liikumme luonnossa ja haluamme myös kunnioittaa sitä. Kaikki tyhjät energiageelit, eväspaperit ja muut pakkaukset, jotka kilpailija mukaansa ottaa, on myös tuotava pois maastosta tai laitettava yleisiin roska-astioihin.

Sääntöjen rikkomisesta joukkueelle määrätään rikkeen suuruudesta riippuva aikasakko tai rikkeen ollessa räikeä, joukkue voidaan myös hylätä.

Havaituista sääntöjen vastaisista rikkeistä voi ilmoittaa kilpailun jälkeen kilpailukansliaan. Rikkeistä ilmoitusaikaa on palkintojen jakoon saakka. Rikkeet käsittelee kilpailunjohtaja.

MUU TURVALLISUUS

Tapaturman sattuessa ota yhteyttä kilpailun johtoon, päivystävä puhelinnumeron löytyy kilpailukartasta. Jos tapaturma on henkeä uhkaava tai muuten vakava, soita suoraan yleiseen hätänumeroon 112.

Havaitussa toiselle joukkueelle tapahtuneessa tapaturmatilanteessa on varmistettava, että loukkaantunut kilpailija/joukkue on kunnossa, autettava jos mahdollista ja varmistettava, että loukkaantuneet saavat tarvittavan avun / apu on tulossa. Jokaisen kilpailijan terveys on tärkeämpi kuin kilpailun lopputulos. Tällaisessa tilanteessa menetetty kilpailuaika hyvitetään lopputuloksissa, jos sillä on joukkueelle merkitystä.

Keskeytyksestä tulee ilmoittaa järjestäjälle, mahdollisesta kyydityksen tarpeesta voi olla yhteydessä kilpailukartassa ilmoitettuun numeroon.

Jokainen osallistuja vastaa itse omasta vakuutusturvastaan (omaisuus- ja tapaturmavahingot).

Järjestäjällä on omaa toimintaansa varten vastuuvakuutus.

TULOSTEN MÄÄRÄYTYMINEN

Joukkueiden sijoitus määräytyy loppuajan perusteella. Rastien väliin jättämisestä tulee sakkoa 1h normaaleilta rasteilta, 2h questeilta. Sakot lisätään loppu aikaan.

Ensisijainen oikean reitin tarkastaminen ja suoritusajan määrittäminen tapahtuu EMIT-kortin leimojen perusteella. Jos EMIT-kortti havaitaan maalissa vialliseksi, voidaan toisena tarkastuskeinona käyttää GPS-jälkeä.

Jokaisen sijoituksensa johdosta palkittavan joukkueen EMIT-kortin leimojen ja GPS-jäljen on vastattava toisiaan. Jos GPS-jälkeä ei ole saatu koko matkalta tallennettua laitteen viallisuuden takia, joukkuetta ei tästä rangaista. Jos GPS-laite on kilpailun aikana sammutettu tai huolimattoman käsittelyn johdosta kastunut ja täten hajonnut, voi sillä olla vaikutusta joukkueen loppu aikaan.

Joukkueen on tuloksen saamiseksi saavuttava maaliin ennen sen sulkeutumista. Ellei tämä ole mahdollista koko reitti kiertäen, täytyy joukkueiden lyhentää reittiä omatoimisesti. Lyhennyksestä aikasakkoa edellä mainitun mukaisesti.

MAALIINTULON JÄLKEEN

Maaliin tulon ja maalileimauksen jälkeen joukkue varmistaa, että sen EMIT-kortti luetaan järjestäjän toimesta.

GPS-lähetin ja mahdollisesti lainassa ollut EMIT-kortti on palautettava järjestäjälle.

Maaliintulon jälkeen joukkueilla on mahdollisuus ottaa itsestään virallinen kisakuva.

Explore -sarjan arvontapalkinnot voi noutaa kilpailukansliasta.

Kilpailukeskuksessa kilpailijoiden käytettävissä on WC- ja peseytymistilat. Pyydämme joukkueita toimimaan sisätiloissa ripeästi, jotta tilat eivät ruuhkaudu.

Joukkueille tarjotaan maalissa lämmin ruoka. Ruokavaihtoehdot ovat:

- Tomaattinen broileripasta
- Tomaattinen broileripasta (gluteeniton)
- Tomaattinen kasvispasta (gluteeniton)

Lisäksi vihreä salaatti ja tummaa ja vaaleaa leipää.

PALKINTOJEN JAKO

Challenge-sarjassa jokaisen sarjan kolme parasta joukkuetta palkitaan.

Adventure-sarjassa kolme parasta joukkuetta palkitaan.

Explore -sarjassa arvontapalkinnot. Joukkueet nähtävissä maaliin tullessa. Palkinnot voi noutaa kilpailukansliasta.

KYSYTTÄVÄÄ

Voit aina kysyä meiltä neuvoja sinua askarruttaviin asioihin sähköpostiosoitteen:

info@saimaachallenge.fi tai Saimaa Challenge [Facebook](#)- tai [Instagram](#)-sivujen kautta.