

PM äventyrsdagen 2025

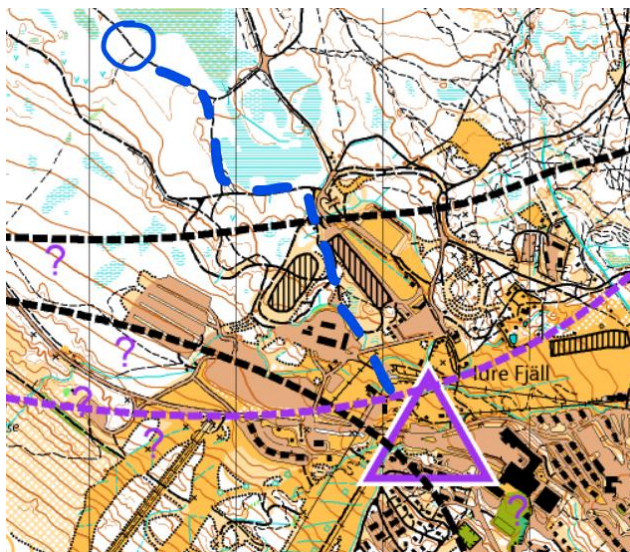
Årets äventyrsdag är för alla och allas insats är lika viktig!

INFÖR ÄVENTYRSDAGEN

Måndag kväll kommer ni att träffa era lagkompisar på öppningsceremonin. Efter ceremonin väntar 5 uppdrag. När uppdragen är klara hämta ni ut ert lags nummerlapp från Rikslägrets kansli i Fjällviolen. Uppdragen ska rapporteras in via Google Forms. QR-kod finnas på pappret laget får med uppdraget. En rapportering per lag krävs.

SAMLINGSPLATS

Tisdagen den 24 juni samlas lagen på den plats som GPS-koordinaterna 61.897398, 12.820296 visar. Ni samlas i era lag. Nummerlappen sitter på magen när du kommer till Arenan.



SAMLINGSTID

14.00 HD 14 – Äventyrsdagen startar 14.15

15.00 HD 16 – Äventyrsdagen startar 15.15

START

Alla lag får ett startkuvert. Startkuvertet innehåller alla OL banor, en MTBO karta och en penna.

Ni väljer själva vilket/vika uppdrag ni vill börja med. Först till kvarn.

Dagen kommer innehålla 26 uppdrag varav 21 uppdrag i boet, 4 uppdrag som är orienteringsbanor och 1 MTBO uppdrag. Alla uppdrag har olika karaktär och kräver olika antal deltagare. Det är upp till er att ta reda på uppdragen. Har du egen cykel och hjälm ta gärna med den.

OBS! Planera tiden väl, det är viktigt att komma tillbaka i tid för att inte förlora poäng. Ni har 2.5 h på er i årets äventyrsdag.

TIDTAGNING OCH STÄMPLING

Sker med hjälp av SportIdent. Varje lag behöver ta med 1 (en) SportIdent pinne som registrerar de insamlade poängen efter varje genomfört uppdrag. Laget behöver en Sportidentpinne av nyare variant, SIpinne10 och uppåt, som klarar 128 kontroller. Denna SI-pinne behöver ni registrera i kansliet innan Äventyrsdagen startar då detta är ert lags SI-pinne. Kansliet är öppet mellan 7-8 & 11-12 på tisdag.

Pinnen stämplas ut när Äventyrsdagen avslutas vid en målfunktionär.

EGEN SI-PINNE

Varje deltagare förväntas ha med sig en egen SI pinne i en stängd bakficka. Detta för att OL-banorna har stämplingsenheter där lagets SI-pinne ej får användas. Alla lagmedlemmar förväntas inte springa OL-banorna men möjlighet till detta finns. Dessa SI-pinnar kommer ej kopplas till ert lag. Arrangörer tilldelar ej SI-pinnar för de som vill springa OL-banorna. Ni får byta SI-pinnar i laget med varandra för att hjälpas åt.

OL-BANOR

För att springa en OL-bana, måste funktionär till OL-banor passeras för töm, check, start- & målstämpling, detta för att kunna få poäng till laget.

MIDDAG

Det är annorlunda middagstider efter Äventyrsdagen. HD 14 lagen samt alla ledare som inte är funktionärer ska äta sin middag kl 17.00 eller 17.30. Alla HD 16 lagen samt funktionärer kommer äta sin middag kl 18.00 eller 18.30. Det är av yttersta vikt att följa dessa tider för middag för att undvika köbildning i matsalen. Viss väntan kan uppstå den kvällen.

REGLER

- Laget tjänar 10 poäng för varje stämplad kontroll.
- Alla uppdrag kräver olika antal personer. Laget fördelar uppdragen själva mellan lagmedlemmarna och kan alltså därför göra flera uppdrag samtidigt.
- När ett uppdrag är godkänt i Boet tillåts laget stämpla i en enhet hos den funktionär som är ansvarig för uppdraget.
- Ni har 2.5h på er. Sluttid för HD 14 är 16.45 och för HD16 17.45. Tänk att använda tiden väl. Det är mycket möjligt att ni inte kommer hinna göra alla uppdrag.
- När laget stämplar ut sin SI-pinne är Äventyrsdagen avslutad. Detta får göras när laget känner sig färdiga, dock senast kl 16.45 för HD 14 och kl 17.45 för HD16.
- Kom ihåg att hjälpas åt och vara snälla mot varandra.
- Även om du har råkat bli skadad under lägret så finns det uppdrag att genomföra i Boet som samlar ihop viktiga poäng till ditt lag. Så alla kan vara med och samla poäng till laget och allas insats är lika viktig!
- Om lagen har lika många poäng i totalen så kommer det avgöras på en utslagsfråga vilka lag som vinner. Utslagsfrågan finns på kansliet under kvällen, mellan 18.30 - 19.30. Ni väljer själva ifall ni vill säkra upp och besöka oss på kansliet då resultatlistor inte kommer hinna publiceras innan dess.