



PM –

Lagkonkurransen 2023

Gjør dere klare for årets råeste lagkonkurransen! Målet med konkurransen er å samle flest mulig poeng, og å ha det gøy sammen som lag. Hvert lag består av 2 til 5 løpere som **holder sammen** gjennom hele løypa. De hjelper hverandre med å finne poster, løpe jungelløypa, løse quizen etc. Hvert lag har én felles brikke.

Lagledere må gjøre deltagerne kjent med innholdet i PM. En voksen eller eldre ungdom kan være med laget i skogen ved behov. Vi oppfordrer til at laget likevel orienterer så mye som mulig selv uten voksen innblanding.

Maksimaltid:

Løypa skal gjennomføres på **maksimalt én time**. For tidsforbruk utover dette **trekkes 3 poeng pr 30. sekund**. Postene hentes inn ca 10 min etter makstid.

Kart:

Målestokk 1:7500, 5 m ekvidistanse. Postbeskrivelse er på kartets fremside (kun symboler) og bakside, med utfyllende informasjon. Postene er markert på kartet med kode. Kartet blir delt ut på forhånd.

Start:

Det er **fellesstart kl 14:00**. Starten går vest på samlingsplass. Møt opp minst 10 minutter før start, og husk å nulle brikken. Det er mange som skal løpe ut i skogen samtidig. La de eldste barna få slippe lengst frem i startfeltet, yngre barn og voksne som skal følge stiller lengre bak. Følg merking nordover til startpost på turveien. Det stemples ikke på startpost, men alle skal løpe forbi startposten.

Poster:

Det er 32 poster med ulik vanskelighetsgrad, hvor 31 er markert på kartet. Den siste posten er festet på en forholdsvis harmløs Østmarkaulv som beveger seg i terrenget. Hver post gir fra 5 til 20 poeng i henhold til poengtabellen på baksiden av kartet, og det er mulig å sanke ekstrapoeng på enkelte av postene.

Flere av postene har uvanlig postplassering eller en ekstra utfordring. Les postbeskrivelsen og informasjonen på baksiden av kartet nøye før start! På quiz-post minner vi om at spørsmålene skal besvares uten hjelpemidler, og uten hjelp fra eventuelt voksne/eldre ungdommer som skygger laget.

Postene i lagkonkurransen kan ha både stor og liten postskjerm, og stemping både på stemplingsbukk og hengende enheter. Enkelte poster er felles med mellomdistansen. Det er mange poster i terrenget som ikke benyttes av lagkonkurransen. Stemping på disse postene gir ingen poeng, men får heller ingen konsekvens for laget.

Det er mange deltakere på lagkonkurransen, og det kan oppstå noe kø på postene nærmest samlingsplass. Stemple raskt, og trekk deretter unna posten før veien videre planlegges, slik at andre slipper frem. Ta hensyn til andre løpere, og slipp frem til de som løper raskere.

Laget må selv planlegge hvilke poster de vil forsøke å finne ut innen tidsfristen, og i hvilken rekkefølge.

Målgang:

Post 175 må tas til slutt, og laget følger merking inn til mål. Hele laget skal være samlet ved stemping på målpost. Laget blir registrert og brikke lest av etter målpassering. Det er viktig at alle lag, og alle i laget, passerer mål.

Det kommer mange i mål samtidig. Ha tålmodighet og følg anvisninger fra arrangør. Alle vil få lest av brikke og få premie, men det kan bli litt kø.

Utstyr:

Alle lag har én felles EMIT-brikke for elektronisk stemping og tidtaking. Det er viktig at det benyttes den brikken laget er påmeldt med. Alle løpere skal ha startnummer (finnes i lagsposen), og minst én klokke for å holde styr på makstid.

Endringer:

Endringer av brikkenummer gjøres i informasjonsteltet senest kl 12 på løpsdagen. Evt endringer av lagoppstilling holder klubbene rede på selv.

Resultater:

Fullstendig poengberegning for alle lag blir hengt opp på samlingsplass så snart dette er klart etter lagkonkurransen, og publiseres i Eventor.

Premier:

Det er fine deltakerpremier til alle!

Informasjon:

Informasjon før O-festival-helgen, kontakt Dagrún Brox Rayamajhi (45412791).

Under O-festivalen er det informasjon ved informasjonsteltet.