



SPRINT FM

2023

Lahtis 9.9.2023



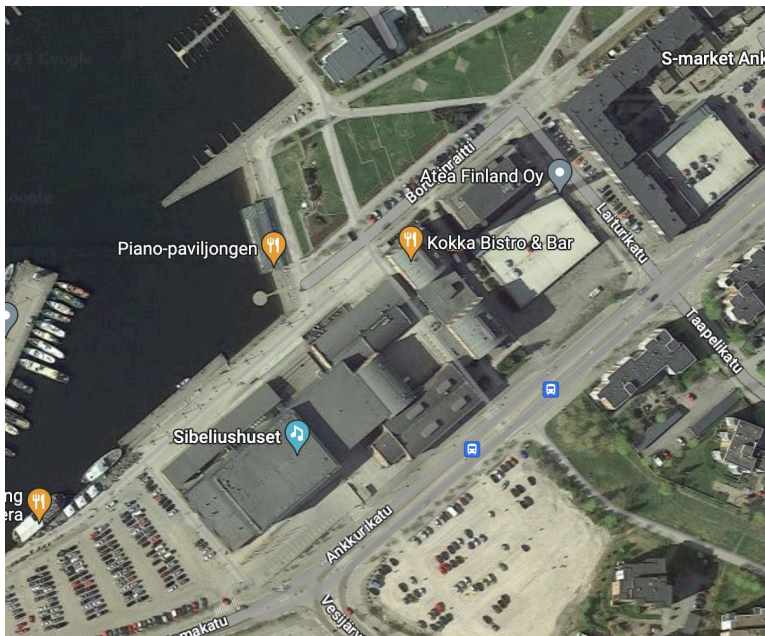
Allmän information

- Tävlingsidan: <https://www.ls37.fi/suunnistustapahtumat/sprint-sm/>
Arrangör: Lahden Suunnistajat -37
- Tävlingsdirektiv på [svenska](#)
- Vägvisning: Det är obligatoriskt att följa vägvisningens startpunkt till TC, från Kartanonkatu och Jalkarannantie rondellen ([60.987057, 25.644581](#))
- Parkering i parkeringshus och stadsparkeringar. Mera info [här](#).
Parkering är förbjuden i tävlings- och området. Ankomst från parkeringen till TC endast via snitsling.
- Det finns en markerad väg till starttröskeln från TC, men tävlande kan även gå direkt till starttröskeln (Grupp 1).
- Starttröskeln är vid [Lahden yhteiskoulu](#)

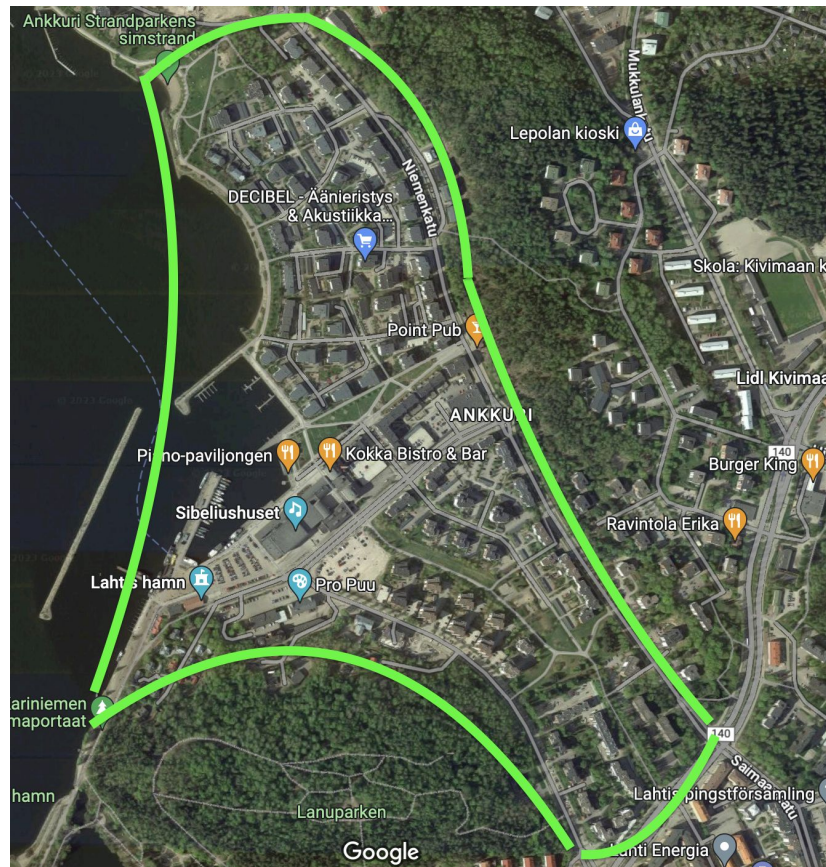


Tävlingsområde





TC är möjligtvis omkring Sibeliushuset eller på gräsplan norröver??



Tävlingsområde





Gammal karta över området:

https://www.mysport.fi/mysport/my-domma/show_map.php?user=arttu.syrjalainen&map=5335

Terrängen

Terrängen består av ett område med höghus . Terrängen är snabbloft (Höjdskillnaden på banorna ca. 0-15m).

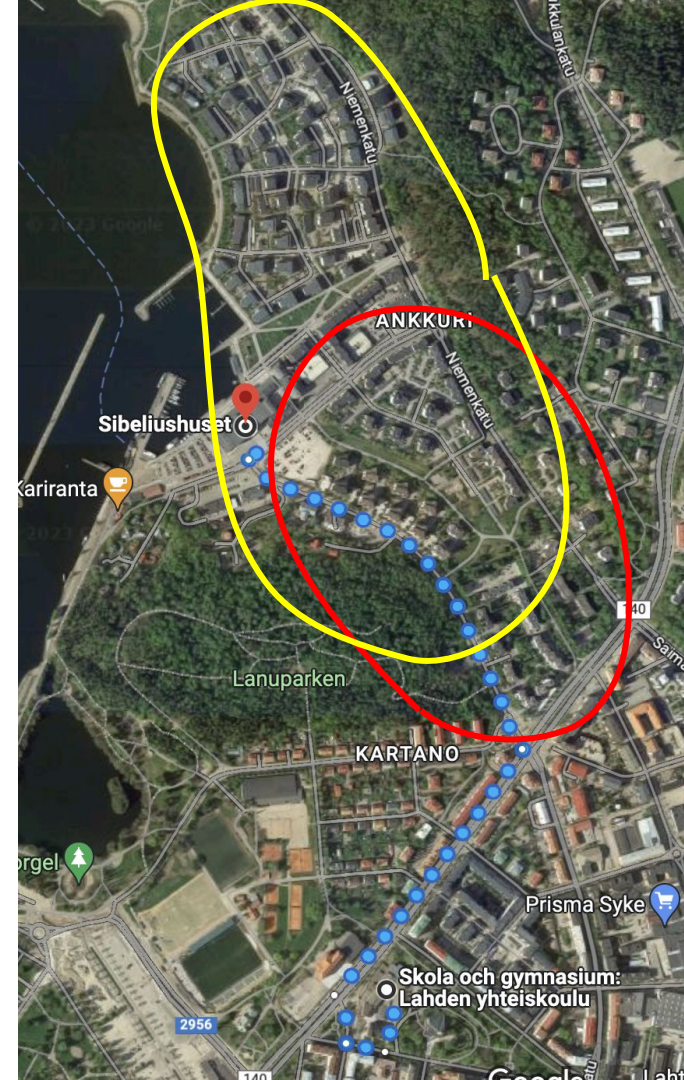
- Bekanta dig närmare med terrängen via Google maps och [street view](#)
- Flygbilder t.ex. via [bing maps fågelperspektiv](#) eller [kartta.fi](#)

Den norra delen ser mer **mångsidig** ut + **långa staket och buskar**. Den södra delen är öppen och troligtvis mera snabbloft, med andra ord enklare navigering och små tidsskillnader!



Spekuleringar

- I kvalet endast södra delen (röda cirkeln) av tävlingsområdet?
- I finalen används hela området, men i kvalområdet finns nya konstgjorda hinder för att förändra området? Var förberedd på kluriga avstånd speciellt i finalen!
- H/D 21 har start vid TC/ i närheten av Sibeliushuset?



Övriga detaljer

- I klasserna H21 och D21 används **kartsväng**. Tävlände svänger kartan vid kontroll 5. Resten av banan fortsätter från en ny startpunkt som är på samma ställe som kontroll 5 och nästa kontroll är nummer 6.
- Startnummer används i alla klasser. G1 har numror vid starttröskel, G2 vid TC. **Ta med egna säkerhetsnålar!**
- Det finns lösa kontrollangivelser i startfållan både i kvalet och finalen. Kontrollangivelserna är också tryckta på kartan. Största storleken är 165x40mm.
- Skala 1:3000 i klasserna H/D50- och 1:4000 i övriga klasser. I tävlingen används vanlig Emit-stämpling. Kom ihåg att stämpla noggrant och backup-lapp.
- Det är förbjudet att röra sig i tävlingsområdet mellan kval och finaler. När målet stänger kl. 17.15 är det tillåtet att gå tillbaka i terrängen.



Start kval

KVAL

- Första start klockan 8.30.
- Grupp 1 och Grupp 2 har skilda starter
 - G1 klasserna har en starttröskel, som stängs klockan 8:30. Avståndet från TC till starttröskel är ca. 1,5 km.
 - G2 start är i tävlingscentralens närhet
- G1 har förstart. Från starttröskel till förstart 1200m, blåvit snitsling, upprop 20 minuter före egen start.
- **OBS! Det är förbjudet att använda telefoner (eller annan elektronisk utrustning vid starttröskeln)**



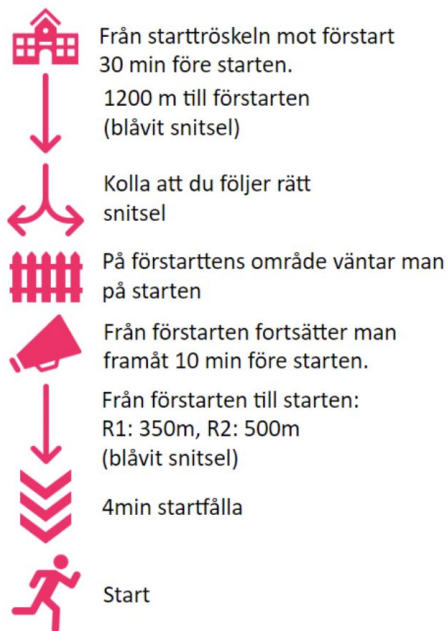
Startförfarande grupp 1, kval



Start final

FINAL

- I A-finalen används det olika starter för grupperna G1 och G2. **Starttröskel för alla är samma som i kvalet (1,5km från TC) och den stängs kl. 13:00.**
- **Till starterna går man via förstarten**
- **Klasserna H/D21 har en skild förstart. Den går man längs med en skild snitsel (gul).**
- I B-finalen används samma starter. Också förstart används. Första starten i B-finalen sker kl. 15.00.
















Startförfarande A-finalerna.



H/D21 Startförfarande A-final



Sprintorientering -förbjudna objekt på kartan

-  Ylipääsemätön jyrkänne
-  Ylipääsemätön vesialue
-  Ylipääsemätön suo
-  Läpipääsemätön kasvillisuus, pensasaita
-  Sillan tai tunnelin sisäänkäynti
(Karttamerkin voi vain alittaa)
-  Ylipääsemätön / läpipääsemätön muuri tai seinä
-  Ylipääsemätön / läpipääsemätön aita tai kaide
-  Kielletty alue (esim. pihamaa tai kukkapenkki)
-  Rakennus
-  Ylipääsemätön linjakohde (putkilinja)
-  Ylityskielto
-  Kielletty alue
-  Väliaikainen rakennelma tai suljettu alue



Om du upptäcker att du av misstag/av farten befinner dig på ett förbjudet område, återvänd tillbaka där du har sprungit till det tillåtna området. Då kan du **eventuellt** undvika att bli diskad (inte garanterat, men löns att springa tävlingen till slut).



Område med två nivåer

- I kvalet används det ett område med två nivåer (parkeringshall), som är märkt på kartan med symbol “512.3 Område med två nivåer” (nummer 3). Det är möjligt att passera nedre nivån i ställen som är märkt med symbol “512.1 ingång till bron eller tunneln” (nummer 4). Passering på andra ställen är hindrat med röd-vitt plast band

1. Förbjudet område utan kantstreck
2. Förbjudet område med kantstreck (märkt i terrängen med rödvit band)
3. Område med två nivåer
4. Ingång till nedre nivån
5. Byggt staket (Blått staket i terrängen)



Område med två nivåer

- Studera t.ex. parkeringshallen [BE Group](#) vid [Laiturinkatu](#) via Google street view



Andra förbjudna områden

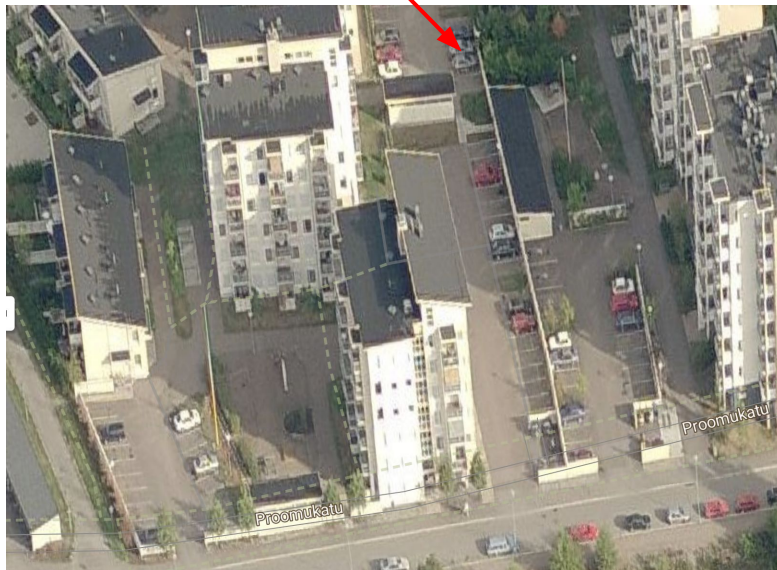
- Byggda staketen är märkt på kartan med symbol “518 Staket eller räcke, passering/överträdelse förbjudet”. I terrängen är de byggda som blå staket. Exempel i bilden
- I kvalet har alla klasser en obligatorisk övergång över en väg. Före övergången finns en kontroll som **alla** besöker. Snitseln över vägen börjar vid kontrollen. Alla tävlande måste följa snitseln över vägen.



SPRINT

- Var ett steg före i orienteringen → Även i sprintorientering är det viktigt att kunna förenkla. Ta hjälp av stora hus och andra byggnader. Vid kontrolltagning är det extra viktigt med finorientering. Förstå var kontrollen är placerad med hjälp av kontrolldefinitionerna.
- Kolla hela sträckan innan du gör vägvalet/springer i väg. Annars finns stor risk för att du springer in i en återvändsgränd!
- Tävlingsområdet är litet → Många orienterare runtomkring. Fokusera på dig själv och din orientering.
- Snabba beslut
- Kolla terrängen på förhand via google maps och street view
- Gör en gameplan för dagen

Långa stängsel/murar



LYCKA TILL!

OK TRIAN

OK 7

SOLF IK

TRINEX