



16. Lost In Kainuu Adventure 4.–5.9.2026 – Kajaani

RATAMESTARIN LAUSUNTO 2

julkaistu 31.8.2026

Yleistä kilpailusta

Tänä vuonna seikkaillaan Kajaanin ja sen lähialueiden (ehkä vähän kauempienkin alueiden) hienoissa maastoissa ja maisemissa. Seikkailun kilpailukeskus sijaitsee Kajaanin Seppälässä Kainuun ammattiopiston toimipisteen ympäristössä. Kajaanin ympäröivien alueiden erittäin vaihtelevat ja hienot MTB-maastot, makeat vesistötehtävämahdollisuudet ja upeat luontokohteet sekä laadukas kattaus erilaisia quest-tehtäviä tekevät seikkailusta unohtumattoman

Seikkailun lajeja ovat tänä vuonna maastopyöräily, juoksu, trekkaus, suunnistus, melonta (ei kaikissa sarjoissa), erilaiset köysitehtävät, makoiset vesistötehtävät sekä aiempien vuosien tapaan ylläritehtäviä, joita ei ole seikkailukisoissa ennen nähty!

Lost in Kainuu Adventuren kaikkiin sarjoihin voivat osallistua kaikki perussuunnistus- ja uimataidon omaavat 18 vuotta täyttäneet hyväkuntoiset henkilöt. Lisäksi vanhemman/huoltajan kirjallisella luvalla seikkailun Almost Lost ja Casually Lost sekä Casually Charged -sarjoihin voivat osallistua 15–17-vuotiaat perussuunnistus- ja uimataidon omaavat hyväkuntoiset nuoret. Sarjoissa osallistuilta ei edellytetä aikaisempaa köysikokemusta. Mahdollinen köysikoulutus järjestetään tarvittaessa ennen kilpailun yhteislähtöä kilpailukeskuksessa.

HUOMIO! Extremely Lost 24 H -sarjassa on tänä vuonna bussikuljetus lähtöpaikalle perjantaina 4.9. aamulla.

- **Kuljetus on pakollinen kaikille joukkueille ja joukkueen jäsenien pyörille!**
- Pyörät on jätettävä järjestäjän kuljetukseen **pe 4.9. klo 7.00 mennessä.**
- Bussikuljetus **joukkueen jäsenille lähtee klo 7.30.** Lue tarkemmat ohjeet kilpailuohjeista.
- Lisäksi Extremely Lost -sarjan joukkueet voivat jättää seikkailun puolivälissä sijaitsevalle huoltopisteelle Dropbagit. **Dropbagit on jätettävä klo 7.15 mennessä.**

HUOMIO! Lost 16–18 H -sarjan yötaukopaikka sijaitsee tänä vuonna poikkeuksellisesti muualla kuin kilpailukeskuksessa.

- **Yötaukopaikka sijaitsee noin seikkailun puolivälissä.**
- Tästä johtuen Lost-sarjan joukkueille on yöpaikalle **yöpymisvarusteiden ja huoltovarusteiden varustekuljetus.**
- Jokaiselle joukkueelle on varattu joukkueateriaaliin varustekuljetusta varten **2 kpl 150 litran jätessäkkejä** sekä ylimääräiset joukkueenumerot ja nippusiteitä säkkien sitomiseen ja joukkueenumeroiden säkkeihin kiinnittämistä varten
- **Näihin säkkeihin on mahdollista jättää kaikki tavarat** mitä tarvitsette yöpymiseen yötaukopaikalla eli teltat, makuupussit ja -alustat, eväät, vaatteet jne.
- **Varusteet on jätettävä kuljetukseen perjantaina klo 8.00–9.30 välisenä aikana.**
- Lost-sarjan joukkueiden on hyvä myös huomioida varsinaisen Kajaanissa (Seppälän KAO:lla) sijaitsevan kilpailukeskuksen joukkuepaikka varusteiden säilytyksen osalta.



16. Lost In Kainuu Adventure 4.–5.9.2026 – Kajaani

RATAMESTARIN LAUSUNTO 2

julkaistu 31.8.2026

Kaksipäiväisen Extremely Lost 24 H -sarjan lähtö tapahtuu perjantaina 4.9. klo 10.00 salaisesta paikasta, jonne bussikuljetus lähtee kilpailukeskuksesta klo 7.30. Seikkailun lähtöpaikka selviää joukkuemateriaalissa olevista reittikirjoista ja -kartoista.

Toisen kaksipäiväisen sarjan eli Lost 16–18 H lähtö tapahtuu perjantaina 4.9. klo 10.00 kilpailukeskuksesta.

Yksipäiväisten Almost Lost -sarjan, Casually Lost -sarjan sekä uuden Casually Charged -sarjan yhteislähtö tapahtuu lauantaina 6.9. klo 8.00 Kajaanin Seppälän kilpailukeskuksesta, jossa sijaitsee myös kaikkien sarjojen maali.

Seikkailun kaikkien joukkueiden pakollinen kilpailun aikainen huolto- ja leirialue sijaitsee kilpailukeskuksen välittömässä läheisyydessä.

Extremely Lost -sarjassa miehet ja sekajoukkueet kiertävät saman radan, mutta rata voi koostua eri joukkueilla eri järjestyksessä suoritettavista osioista. Extremely Lost -sarjan naisten sarjassa on oma rata, jossa voi myös eri joukkueilla voi olla eri järjestyksessä suoritettavia osioita.

Lost-, Almost Lost -ja Casually Lost -sarjoissa kaikki joukkueet kiertävät ko. sarjoissa saman radan, mutta sarjan rata voi koostua eri joukkueilla eri järjestyksessä suoritettavista osioista.

Kaikissa sarjoissa ja kaikilla radoilla käytetään niin sanottuja cut-off-rasteja. Cut-off-rastien numerot ja aikataulut on merkattu joukkueen reittikirjaan. Mikäli joukkue saapuu cut-off-rastille cut-off-ajan jälkeen, niin se ohjataan eteenpäin reittikirjassa merkatulle seuraavalle rastille. Tällä pyritään siihen, että joukkueet saataisiin maaliin kohtuullisilla aikaeroilla ja suorittamaan mahdollisimman suuren osan quest-tehtävistä. Joukkueet voivat myös omaehtoisesti edetä reitillä seuraaville rasteille, mikäli näkevät tämän tarpeelliseksi. Myös kokonaisia yksittäisiä seikkailun osioita voidaan jättää suorittamatta mikäli joukkue ei jostain syystä pysty etenemään annetussa maksimiaikataulussa. Reittikirjaan on merkattu myös Quest-tehtävapisteen aukioloajat. Quest-tehtävien suorittaminen on sallittua vain rastin aukioloaikojen mukaisesti!

Radat, hajonnat, kartat ja suunnistustaito sekä Emit-leimausjärjestelmä

Radat:

Extremely Lost, 24 H

- arvioitu kokonaismatka optimireittiä pitkin on 242 km (pe-la)

Lost-sarja, 16-18 H

- arvioitu kokonaismatka optimireittiä pitkin 183 km, (pe-la, pakollisella yötauolla)



16. Lost In Kainuu Adventure 4.–5.9.2026 – Kajaani

RATAMESTARIN LAUSUNTO 2

julkaistu 31.8.2026

Almost Lost -sarja, 6-8 H

- arvioitu kokonaismatka optimireittiä pitkin 79 km, (la, päiväkilpailuna)

Casually Lost -sarja 3-4 H

- arvioitu kokonaismatka optimireittiä pitkin 42 km (la, päiväkilpailu)

Hajonnat:

Kilpailun radoilla on käytössä hajonta. Hajonta tarkoittaa sitä, että samankin sarjan joukkueilla voi olla erijärjestyksessä joitakin tehtävä-, suunnistus- ja siirtymäosioita, kuitenkin niin, että saman sarjan joukkueet kiertävät suorituksen loppuun mennessä täysin saman radan. Kaikki tehtävä-, suunnistus- ja siirtymäosioiden radat on kierrettävä numerojärjestyksessä. Seuratkaa ehdottomasti omien **kilpailukarttojenne** ja **reittikirjojenne** kiertojärjestystä ja ohjeita!

Kartat ja suunnistustaito:

Joukkuemateriaalissa jaetaan kaikki reittikartat ja lisäksi mahdollisia muita karttoja eri tehtäviä varten. Lisäksi seikkailun aikana quest-tehtäväpaikoilla saatetaan jakaa lisäkartoja.

Extremely Lost -ja Lost-sarjan reittikarttojen mittakaavat ovat 1:7 500–1:45 000.

Almost Lost -ja Casually Lost -sarjan reittikartat ovat 1:7 500–1:30 000.

Kartat sisältävät Maanmittauslaitoksen avointa aineistoa, joka on valmisteltu yhteistyössä Mapline Oy:n kanssa.

Huomioikaa mittakaavan vaikutus suunnistustehtäviin. Esim: 1:25 000 kartalla 1 cm kartalla tarkoittaa 250 metriä maastossa → vastaavasti 1:50 000 kartalla 1 cm kartalla tarkoittaa 500 metriä maastossa.

Muiden kilpailussa käytettävien karttojen mittakaavat vaihtelevat 1:1 000 – 1:25 000 välillä. Mittakaavoja ei ole välttämättä merkitty karttoihin. Joukkueissa riittää, kun yhdellä joukkueen jäsenellä on suunnistuksen perustaidot hallussa, mutta mielellään toki kaikilla jäsenillä jonkinlainen suunnistustaito. Lisäksi kompassin käyttötaito on erittäin hyvä ja suositeltava lisätaito. Erityisesti Extremely Lost -ja Lost-sarjoissa kompassin osaavasta käyttämisestä on varmasti suuri hyöty.

Kaikkiin seikkailukarttoihin on merkattu reitinvalintojen osalta vain tärkeimmät maastopäivitykset, joiden osalta kartta on pyritty päivittämään ajantasalle.

Huomiota kannattaa kiinnittää polkujen ja metsäautoteiden sekä ajourien merkkeilyyn. Osa poluista, metsäautoteistä ja ajourista on todella hyväkulkuisia ja osa samanlailla merkatuista kohteista voivat olla todella heikkokulkuisia, jolloin joukkueen tehtäväksi jää arvioida/arvata kulkukelpoisuutta. **Huomioikaa, että mahdolliset pitkospuut voivat olla erittäin liukkaita ja joissakin paikoissa myös erittäin huonokuntoisia.**



16. Lost In Kainuu Adventure 4.–5.9.2026 – Kajaani

RATAMESTARIN LAUSUNTO 2

julkaistu 31.8.2026

Rastien sijoittelussa on pyritty ottamaan huomioon esim. reittikarttojen pienimittakaava siten, että rastit sijaitsevat pääsääntöisesti erittäin selkeissä ja isoissa kohteissa. Suurimmat erot pienen mittakaavan kartalla (esim. 1:35 000 - 1:50 000) suunnistettaessa syntyvät reitinvalintojen vaikutuksesta. Suunnistuskarttoihin (1:1 000-1:15 000) päivityksiä ei ole juurikaan tehty, joten niiltä osin ajantasaisuusvirheitä saattaa löytyä useita, mutta näiden ei pitäisi vaikuttaa suunnistussuoritukseen merkittävästi.

Emit-leimausjärjestelmä:

Kilpailussa käytetään Emit-leimausjärjestelmää. Muistakaa leimata jokaisella rastilla, jolla on Emit-leimasin. Radat saattavat käydä samalla rastilla useamman kerran, joten aina rastille saavuttaessa on leimattava. **Muistakaa nollata Emit-kortti (nollauslaitteessa pitää punaisen valon vilkkua vähintään 5 kertaa) kaikissa yhteislähdöissä sekä lukea Emit-kortti maaliin saapumisen jälkeen järjestäjien koneelle. Kaikissa sarjoissa joukkueen Emit-kortti saatetaan lukea koneelle myös kesken kilpailun. Tämän jälkeen Emit-kortti nollataan välittömästi ennen seuraavalle etapille siirtymistä.**

Arvioidut matkat, kulkuvälineet ja maastohuomioita

Extremely Lost -sarja 24 H (24 h yhtäjaksoinen seikkailu)

Seikkailun arvioitu kokonaismatka on optimireittiä pitkin noin 242 km. Voittajajoukkueen arvioitu aika on 21 h. Suurin osa kilpailun aikana taitettavasta matkasta kuljetaan maastopyörillä. Ratamestari suosittelee kaikille Extremely Lost -sarjan kilpailijoille kunnollista maastopyörää, jolla pystyy ajamaan turvallisesti heikommillakin poluilla. Pyörillä liikutaan

pääsääntöisesti erilaisilla poluilla ja lisäksi hiekka- ja asfalttiteillä. Matkan varrella on paljon erittäin haasteellisia maastoajopätkiä, joilla pääsee kokeilemaan omaa maastoajoketteryyttään.

Maastopyöräily (erikokoiset polut): noin 65 km

Gravel-pyöräily (hiekka- ja asfalttitiet sekä ajopolut): noin 133 km

Juoksu/trekking/suunnistus: noin 25 km

Melonta: noin 19 km

Lisäksi kilpailun aikana joukkueet voivat varautua eripituisiin vesistötehtäviin ja maksimissaan noin 10–200 metrin uintipätkiin. Seikkailussa tulee olemaan joitakin vesistötehtäviä eri ajankohdissa. Mikäli vesistötehtävissä tarvitaan uimapatjoja tai pelastusliivejä tms., niin tällöin järjestäjä tarjoaa välineet tehtäväpaikalla. Joukkueet eivät tarvitse tänä vuonna omia uimapatjoja. Emme kuitenkaan rajoita joukkueiden varustautumista millään tapaa, joten, jos joukkue haluaa, niin esimerkiksi myös uimapatjat voi ottaa mukaan seikkailuun.

HUOM! Muistakaa pitää pakollisessa varustuksessakin mainittu yksi urheilukerraston paita mukana, että mahdollisten vesistöosioiden jälkeen voitte vaihtaa lämmintä päälle. Lisäksi



16. Lost In Kainuu Adventure 4.–5.9.2026 – Kajaani

RATAMESTARIN LAUSUNTO 2

julkaistu 31.8.2026

suosittelen vaihtokenkien mukana kuljettamista seikkailun ajan. Katsokaa joukkuekohtainen ja henkilökohtainen pakollinen varustus verkkosivuiltamme lostinkainuu.fi -> [Tapahtumainfo](#). Pakollisen varustuksen lisäksi dokumenteista löytyy suositellut varusteet -kohta, joka kannattaa myös huomioida varustusta suunniteltaessa. Lisäksi tarpeen mukaan kannattaa varata ylimääräistä lämmintä vaatetusta, koska yöt saattavat olla jo varsin viileitä tähän vuodenaikaan. Myös ajovaloon ja sen akun/patterien kestoon kannattaa satsata ettei valo lopu kesken yön aikana. Käytännössä pimeä aika kestää noin 10 tuntia klo 20.00 – 06.00.

Lost -sarja

Seikkailun arvioitu kokonaismatka on optimireittiä pitkin noin 183 km. Voittajajoukkueen arvioitu aika on 12 h 45 min. Suurin osa kilpailun aikana taitettavasta matkasta kuljetaan maastopyörillä. Järjestäjä suosittelee myös Lost-sarjaan ensisijaisesti maastopyörää. Pyörillä liikutaan pääsääntöisesti erilaisilla poluilla ja hiekka- ja asfalttiteillä sekä ajopoluilla. Matkan varrella on paljon erittäin haasteellisia maastoajopätkiä, joilla pääsee kokeilemaan omaa maastoajoketteryyttään.

Maastopyöräily (erikokoiset polut): noin 30 km

Gravel-pyöräily (hiekka- ja asfalttitiet sekä ajopolut): noin 125 km

Juoksu/trekking/suunnistus: noin 24 km

Melonta: noin 4 km

Lisäksi kilpailun aikana joukkueet voivat varautua eripituisiin vesistötehtäviin ja maksimissaan noin 10–200 metrin uintipätkiin. Seikkailussa tulee olemaan joitakin vesistötehtäviä eri ajankohdissa. Mikäli vesistötehtävissä tarvitaan uimapatjoja tai pelastusliivejä tms., niin tällöin järjestäjä tarjoaa välineet tehtäväpaikalla. Joukkueet eivät tarvitse tänä vuonna omia uimapatjoja. Emme kuitenkaan rajoita joukkueiden varustautumista millään tapaa, joten, jos joukkue haluaa, niin esimerkiksi myös uimapatjat voi ottaa mukaan seikkailuun.

HUOM! Muistakaa pitää pakollisessa varustuksessakin mainittu yksi urheilukerraston paita mukana, että mahdollisten vesistöosioiden jälkeen voitte vaihtaa lämmintä päälle. Lisäksi suosittelen vaihtokenkien mukana kuljettamista seikkailun ajan. Katsokaa joukkuekohtainen ja henkilökohtainen pakollinen varustus verkkosivuiltamme lostinkainuu.fi -> [Tapahtumainfo](#). Pakollisen varustuksen lisäksi dokumenteista löytyy suositellut varusteet -kohta, joka kannattaa myös huomioida varustusta suunniteltaessa. Lisäksi tarpeen mukaan kannattaa varata ylimääräistä lämmintä vaatetusta, koska yöt saattavat olla jo varsin viileitä tähän vuodenaikaan. Myös ajovaloon ja sen akun/patterien kestoon kannattaa satsata ettei valo lopu kesken yön aikana. Käytännössä pimeä aika kestää noin 10 tuntia klo 20.00 – 06.00.



16. Lost In Kainuu Adventure 4.–5.9.2026 – Kajaani

RATAMESTARIN LAUSUNTO 2

julkaistu 31.8.2026

Almost Lost -sarja

Seikkailun arvioitu kokonaismatka on noin 79 km. Voittajajoukkueen arvioitu aika on 6 h 45 min. Suurin osa kilpailun aikana taitettavasta matkasta kuljetaan maastopyörillä. Pyörillä liikutaan pääsääntöisesti hiekkateilla ja ajopoluilla sekä muilla erikokoisilla poluilla, mutta matkan varrella on paljon myös erittäin haasteellisia maastoajopätkiä, joilla pääsee kokeilemaan omaa maastoajoketteryyttään.

Maastopyöräily (erikokoiset polut): noin 24 km

Gravel-pyöräily (hiekk- ja asfalttiet sekä ajopolut): noin 36 km

Juoksu/trekking/suunnistus: noin 15 km

Melonta: noin 4 km

Lisäksi kilpailun aikana joukkueet voivat varautua eripituisiin vesistötehtäviin ja maksimissaan noin 10–200 metrin uintipätkiin. Seikkailussa tulee olemaan joitakin vesistötehtäviä eri ajankohdissa. Mikäli vesistötehtävissä tarvitaan uimapatjoja tai pelastusliivejä tms., niin tällöin järjestäjä tarjoaa välineet tehtäväpaikalla. Joukkueet eivät tarvitse tänä vuonna omia uimapatjoja. Emme kuitenkaan rajoita joukkueiden varustautumista millään tapaa, joten, jos joukkue haluaa, niin esimerkiksi myös uimapatjat voi ottaa mukaan seikkailuun.

HUOM! Muistakaa pitää pakollisessa varustuksessakin mainittu yksi urheilukerraston paita mukana, että mahdollisten vesistöosioiden jälkeen voitte vaihtaa lämmintä päälle. Lisäksi suosittelen vaihtokenkien mukana kuljettamista seikkailun ajan. Katsokaa joukkuekohtainen ja henkilökohtainen pakollinen varustus verkkosivuiltamme lostinkainuu.fi -> [Tapahtumainfo](#). Pakollisen varustuksen lisäksi dokumenteista löytyy suositellut varusteet -kohta, joka kannattaa myös huomioida varustusta suunniteltaessa.

Casually Lost -sarja

Seikkailun arvioitu kokonaismatka on noin 42 km. Voittajajoukkueen arvioitu aika on 3 h 20 min. Suurin osa kilpailun aikana taitettavasta matkasta kuljetaan maastopyörillä. Pyörillä liikutaan pääsääntöisesti hiekk- ja asfaltteilla sekä erikokoisilla poluilla, mutta matkan varrella on paljon myös erittäin haasteellisia maastoajopätkiä, joilla pääsee kokeilemaan omaa maastoajoketteryyttään.

Maastopyöräily (erikokoiset polut): noin 17 km

Gravel-pyöräily (hiekk- ja asfalttiet sekä ajopolut): noin 17 km

Juoksu/trekking/suunnistus: noin 8 km

Lisäksi kilpailun aikana joukkueet voivat varautua eripituisiin vesistötehtäviin ja maksimissaan noin 10–200 metrin uintipätkiin. Seikkailussa tulee olemaan joitakin vesistötehtäviä eri ajankohdissa. Mikäli vesistötehtävissä tarvitaan uimapatjoja tai pelastusliivejä tms., niin tällöin järjestäjä tarjoaa välineet tehtäväpaikalla. Joukkueet eivät tarvitse tänä vuonna omia uimapatjoja. Emme kuitenkaan rajoita joukkueiden



16. Lost In Kainuu Adventure 4.–5.9.2026 – Kajaani

RATAMESTARIN LAUSUNTO 2

julkaistu 31.8.2026

varustautumista millään tapaa, joten, jos joukkue haluaa, niin esimerkiksi myös uimapatjat voi ottaa mukaan seikkailuun.

HUOM! Muistakaa pitää pakollisessa varustuksessakin mainittu yksi urheilukerraston paita mukana, että mahdollisten vesistöosioiden jälkeen voitte vaihtaa lämmintä päälle. Lisäksi suosittelen vaihtokenkien mukana kuljettamista seikkailun ajan. Katsokaa joukkuekohtainen ja henkilökohtainen pakollinen varustus verkkosivuiltamme lostinkainuu.fi -> [Tapahtumainfo](#). Pakollisen varustuksen lisäksi dokumenteista löytyy suositellut varusteet -kohta, joka kannattaa myös huomioida varustusta suunniteltaessa.

Seikkailutehtävät (Quest-tehtävät)

Seikkailussa tulee olemaan molempina päivinä seikkailurasteja (Quest-tehtäviä), joissa haastetaan kilpailijat sekä fyysisesti että henkisesti monenlaisiin eri tehtäviin. Osa seikkailutehtävien sisällöstä paljastuu kilpailijoille vasta kyseiselle rastille saavuttaessa ja osasta kilpailijat saavat etukäteen tiedon kilpailun reittikirjasta. Seikkailutehtävät on pyritty suunnittelemaan siten, että osallistujilla ei tarvitse olla etukäteen kokemusta kyseisistä tehtävistä. Jokainen joukkue voi lähteä seikkailuun omien rajojen ja tuntemustensa puitteissa.

HUOMIO! Seikkailutehtäviä pääsee suorittamaan vain niiden aukioloaikojen puitteissa. Ennen seikkailutehtävän aukioloaikaa ja sen jälkeen tehtävien suorittaminen ei ole mahdollista! Aukioloajat on merkattu joukkueiden reittikirjaan.

Lopputulosten muodostuminen:

Lukekaa seikkailun kilpailuohjeet sivuiltamme lostinkainuu.fi -> [Tapahtumainfo](#).

Vesipisteet ja huolto:

Extremely Lost ja Lost -sarjoissa on molempina päivinä vesipisteitä 3–5 kpl (ks. reittikirja).
Almost Lost -sarjassa vesipisteitä on 3–4 kpl (ks. reittikirja)
Casually Lost -sarjassa vesipisteitä on 2–3 kpl (ks. reittikirja).

GPS-seuranta

Kaikissa sarjoissa käytetään GPS-seurantaa.

GPS-seurantalaite on kannettava mahdollisimman ylhäällä (esim. repun ylätasku) hartioiden korkeudella ja se on pidettävä koko matkan ajan järjestäjän tekemässä pakkauksessa! GPS-laitteen kanssa ei saa uida, mutta uimapatjailla saa, kun laite on pakattu vesitiiviisti esimerkiksi pakollisen varustuksen reppuun! **HUOMIO! JOUKKUE ON ITSE VELVOLLINEN TARKISTAMAAN ENNEN LÄHTÖÄ, ETTÄ GPS-LAITE ON PÄÄLLÄ ELI SIINÄ VILKKUU VALOT SÄÄNNÖLLISESTI!**



16. Lost In Kainuu Adventure 4.–5.9.2026 – Kajaani

RATAMESTARIN LAUSUNTO 2

julkaistu 31.8.2026

Extremely Lost ja Lost -sarjat

Perjantaina GPS-laitteet jaetaan sarjojen joukkueille seuraavasti:

Extremely Lost -sarja: klo 06.00–07.00 kisakansliasta.

Lost-sarja: klo 06.00–09.30 kisakansliasta.

GPS-laitteita ei kerätä missään vaiheessa seikkailua joukkueilta pois. Kaikki GPS-laitteet kerätään maalissa pois.

Almost Lost ja Casually Lost -sarjat

Lauantaina GPS-laitteet jaetaan sarjojen joukkueille kisakansliasta klo 6.00 alkaen. Kaikki GPS-laitteet kerätään maalissa pois.

Tervetuloa seikkailemaan Kainuuseen ja Kajaanin alueen hienoihin maisemiin!

Ratamestari, Jukka Liuha

PS. Pidätämme vieläkin oikeuden kaikenlaisiin muutoksiin 😊