

Aantekeningen

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
Voorwoord	2
De AOT	3
Uit de oude doos	4
De groene bladzijde	5
Geen spel zonder regels	6
Oudervets griezelen	8
De paden op, de lanen in	9
De Staff van 2010	10
Puzzeltijd	13
Alles draait om Bonus	14
Impressie	17
Griezelquotes / schaakprobleem	18
Routebeschrijving	19
Aantekeningen	20



Deelnemersboekje achtentwintigste Ardennen Oriëntatie Tocht (AOT) 2010, georganiseerd door Scouting OPV-Schoonoord uit Oosterbeek.

Stukjes : Lisa Visser, Michelle Hermsen, Angelique Vedder
Samenstelling : Lisa Visser, Michelle Hermsen, Angelique Vedder
Lay-out : Lisa Visser, Michelle Hermsen, Angelique Vedder
Logo AOT'09 : Angelique Vedder/Lisa Visser
Zetwerk / kopie: Lisa Visser, Michelle Hermsen, Angelique Vedder

© 1983-2010 AOT-Staff. Alles uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd, mits dit positief bijdraagt aan het aantal deelnemers!

Oplossing Schakpuzzel:
1. P15 x e7+ : Kg8 - f8
2. P e7 - g8+ : Kf8 - g8
3. Db4 - f8+ : Pd7 x f8
4. Pg6 - e7#

Voorwoord



Bonjour deelnemers,

Voor jullie ligt het deelnemersboekje van de AOT 2010!

De AOT van 2010 wordt gehouden in het gebied rondom Manhay in België. We hebben weer een mooie tocht voor jullie uitgezet. Dit jaar heeft de AOT als thema: "Ouderwets griezelen". Wie kent ze niet; oude griezelfilms als Frankenstein, Dracula enzovoort?!

In dit boekje vind je naast alle gebruikelijke serieuze informatie ook wat zaken die je humeur opvrolijken. Wat te denken van griezelrecepten, griezelquotes, uit de oude doos en natuurlijk een AOT-puzzel. Kortom het boekje staat weer vol met allerlei leuke dingen!

Belangrijk voor jullie als deelnemer is het schaakprobleem uit het boekje! Vergeet dit probleem dus niet op te lossen, voordat jullie naar de AOT komen!

Na een wat trage start met de inschrijvingen van de verschillende teams, is het deelnemersaantal de afgelopen weken toch nog flink opgelopen. Hier zijn wij ontzettend blij mij. Hoe meer zielen, hoe meer vreugd nietwaar?! Vaste teams die al jaren meedoen, nieuwe teams en zelfs een team dat na een tiental jaren weer mee gaat doen dit jaar!

Laten we er met zijn allen weer een mooie AOT van maken!
Wij wensen jullie allemaal veel leesplezier.

Wij hebben al zin in de 28^e AOT. Jullie ook?

Succes met jullie voorbereidingen en tot 21 mei!

De AOT-Staff 2010

Contactpersoon:

Angelique Vedder +31657888409

info@ardennenorientatietoicht.nl

www.ArdennenOrientatieTocht.nl

<http://ardennenorientatietoicht.hyves.nl/>

Routebeschrijving

De AOT is dit jaar in de omgeving van Manhay (België). Het eerste kampterrein ligt dit jaar bij plaatsje Odeigne.

Routebeschrijving:

- Neem op de E25 afrit nr. 50
- Ga aan het eind van de afrit rechtsaf (N89), richting La Roche.
- Ga na ruim 2 km rechtsaf, richting Odeigne.
- Volg deze weg 3 km, rij Odeigne binnen.
- Blijf de hoofdweg volgen richting Manhay (ski de fond).
- Houd op de splitsing bij de school links aan (langs de school rijden, de school ligt aan de linkerkant).
- Daarna bordjes CS Odeigne (sportveld) volgen.
- Na 200 meter zie je links het kampterrein.

De GPS-coördinaten van het eerste kampterrein (voor de TOMTOM):

N50° 15.52'

E5° 41.42'

Let op! Gebruik GPS is niet toegestaan tijdens de AOT.

De AOT is een pittige oriëntatie-looptocht met wedstrijd-element. Het gebruik van GPS zien wij als oneerlijke concurrentie in de wedstrijd, en is daarom niet toegestaan. Als een team wordt betrapt op gebruik hiervan, diskwalificeren we dat team.

Wij hechten veel waarde aan kaartlezen en andere 'klassieke' oriëntatie-technieken: Het ontdekken van de grote lijnen en de structuur van een landschap, en dat gebruiken bij het oriënteren. We zouden dit willen omschrijven als 'landschap lezen'. Het bewerken van de kaart, dat we doen, is er onder andere op gericht, om deze technieken tot hun recht te laten komen. Wat is er nu mooier, dan om onder een plaatje door te lopen, of om een stukje buiten de kaart om te lopen en de kick te kennen als je daarna goed uitkomt.

Wij weten ook wel, dat veel deelnemers naar de AOT toe komen, met de doelstelling om 'hem uit te lopen'. Daarom zorgen we ervoor, dat er een korte 'basisroute' is, met relatief weinig puzzels en grappen in de kaart. Zo krijgt elk team een uitdaging 'op maat'.

De Staff.

Griezelquotes

"There was a man. A dark man. He just sat there watching me.....through the rear view mirror. You..... you can't run from the dark man"

"it's alive! It's alive"

"Nothing on Earth so beautiful as the final haul on Halloween night."

"Hold on, man. We don't go anywhere with "scary," "spooky," "haunted," or "forbidden" in the title."

"If a man harbors any sort of fear, it makes him landlord to a ghost."

Schaakprobleem

Om alvast op te lossen voor de AOT!

Hersentraining:

Mat in 4



Oplossing:

1. _ _ _ _ ; _ _ _ _
2. _ _ _ _ ; _ _ _ _
3. _ _ _ _ ; _ _ _ _
4. _ _ _ _ #

Succes!

De AOT

Het doel van de AOT is het vinden van de snelste route langs verschillende posten. Op een door ons verstrekte kaart staan de meeste posten ingetekend. Met onze kaart zijn een aantal grapjes uitgehaald, zoals afgeplakte stukken kaart, spiegelstukken, toegevoegde of verwijderde heuvels of wegen, vul maar aan.... De route loopt van het basiskampterrein naar een tweede kampterrein en de volgende dag met een boog de ander kant om terug naar het basiskamp. Scoutingfenomenen die je tijdens de tocht tegen kunt komen zijn kruispeilingen, coördinaten en dergelijke. De ligging van de post wordt dan op deze manier kenbaar gemaakt. De informatie (coördinaten, hoeken, ...) die je hiervoor nodig hebt staan in de postenboekjes vermeld.

Bij het bepalen van je route moet je in ieder geval langs een aantal verplichte posten en langs een aantal keuzeposten. De keuzeposten zijn gemaakt zodat niet iedereen dezelfde route achter elkaar aan loopt. Jij stippelt met je groepje dus zelf de route uit die je zou willen lopen. De verplichte route zonder extra posten is ongeveer 25 kilometer. Van een groepje keuzeposten is een minimaal aantal verplicht, bijvoorbeeld 1 van de 2, of 2 van de 4. De keuzeposten zijn in principe gelijkwaardig, eventuele ongelijkwaardigheid (zwaar terrein of blinde vlek) wordt door een bonustijd gecorrigeerd. Je mag ook meer dan het minimaal aantal lopen, dus bv. 3 of 4 van de 4 als 2 het minimaal aantal is. Je krijgt daarvoor een bonustijd die volgens onze inschatting evenredig is met de hoeveelheid extra looptijd.

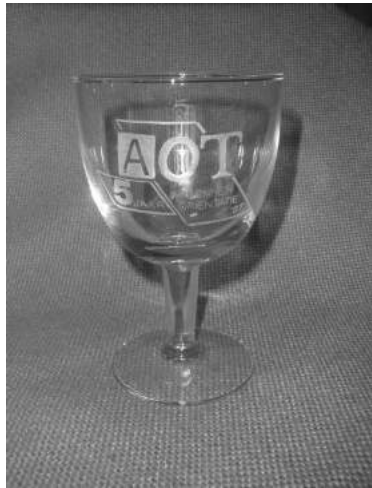
Als je genoeg spirit hebt kun je ook nog iedere dag 1 tot 3 echte bonusposten lopen. Ook voor deze bonusposten kun je bonustijd krijgen. Als je zondag bijna weer op het basiskampterrein bent, krijg je een laatste kans om bonustijden te verdienen. Dat kun je door zo snel mogelijk de ± 200 meter van de sprintpost naar het kampterrein te sprinten, met rugzak.... De snelste groep krijgt 45 minuten bonustijd, de 2e tijd verdient 40 minuten, de derde 35, enzovoort. Zoals je al merkt: bonustijd, daar draait alles om. "Is de tijd die we verdienen rendabel voor ons? Zullen we dan die post aandoen of niet?" Met bonustijd kun je namelijk je totaal tijd verkorten. Degene die de kortste totaal tijd heeft, heeft gewonnen. Precieze informatie over de grootte van de bonustijd staat in het postenboekje die je bij de start aan het begin van iedere loopdag krijgt. Op iedere post hangt een postenkaart en een FP (figurenperforator). Op de postenkaart staat een tekst. Zowel de tekst als het FP-knipseel moeten overgenomen worden in het postenboekje. Het FP-knipseel is het belangrijkste; de tekst dient ter controle bij twijfel.

Als je zeker bent dat je op de goede plaats bent, maar op de plaats hangt geen postenkaart, maak dan een goede beschrijving van de post. Het kan voorkomen dat een postenkaart verkeerd is opgehangen, of is zoekgeraakt / zoekgemaakt. Aan de hand van je beschrijving en schets en/of digitale foto kan dan alsnog door de Staff worden nagegaan of je op de goede plek bent geweest.

Uit de oude doos

Afgelopen jaar was het een succes! De rubriek 'uit de oude doos'. Dit jaar opnieuw deze rubriek. Dit jaar halen we twee herinneringen op. .

**Herinner jullie je deze nog? Iemand in de staff wel.
We horen graag jullie verhalen!**



Wie herkent deze jongeman met petje op?

Toen, in 1989, nog onervaren en kwam net kijken bij de AOT!



Impressie

AOT 2010: de kampterreinen.

Kampterrein 1 is een mooi grasland op een heuveltop (boven de 550 m hoogte), temidden van andere graslanden en behoorlijk vlak. Het heeft rondom een fraai uitzicht en het is er goed toeven als de zon schijnt. Het kan er heel flink waaien. Als je een tent laat staan op dit kampterrein, zorg dan dat hij heel goed is verankerd!!



Het bivak (of 'kampterrein 2') ligt een stuk lager en beschutter. Het is meer dan groot genoeg voor ons, zodat iedereen een redelijk vlak plekje kan vinden. Het wordt normaal gebruikt voor runderen. Het grenst aan een beekje, maar de toegang naar het beekje is steil en modderig.

Let op met glas:

Op het bivak mag absoluut geen glas achter blijven. Een koe graast niet selectief, glas gaat zo met het gras mee naar binnen. De gevolgen kun je wel raden. Wees dus voorzichtig met glas en ruim eventuele scherven op.

Om de kampterreinen mooi te houden en om geen overlast te veroorzaken in de omgeving, vragen wij jullie het volgende:

- Laat geen troep achter, ook niet op de posten. Op de soeppost en op het kamp zijn vuilniszakken.
- Doorsteken kunnen we jullie helaas niet toestaan. Blijf op de paden.
- Respecteer verboden gebieden.
- Gedraag je beleefd tegen iedereen die je tegenkomt.
- Ga je door een dicht hek, vergeet dan niet het weer dicht te doen.
- Zorg dat je andermans spullen (bijvoorbeeld hekken) niet beschadigt.
- Tenslotte: we zijn te gast in het gebied. Gedraag je dan ook als een goede gast. Zoals gemeld in het reglement: boetes voor eigen kosten!

Post 2 in bovenstaand voorbeeld is de bonuspost. Het lopen van post 2 kost je $31,2 + 58,5 - 59,7 = 40$ minuten extra. Hier komt nog 30% van de looptijd bij dus $0,3 \times (31,2 + 58,5) = 26,9$ minuten. De totale bonustijd is dan 66,9 minuten, dus naar boven afgerond 70 minuten.

We hebben ook nog de *verdeelbonuspost*. De bonustijd die je krijgt op zo'n post is niet volledig vast, maar bestaat uit een vast deel en een "te verdelen" deel. Het vaste deel krijgt elke ploeg die die post heeft aangedaan, het te verdelen deel wordt gelijk verdeeld over die ploegen. Het kan bijvoorbeeld zijn dat er $60 + 300 / n$ minuten bonustijd op de *verdeelbonuspost* staat. Hierbij staat 'n' voor het aantal teams dat de post loopt. Als 2 teams deze post aandoen verdienen ze dus elk $60 + 300 / 2 = 210$ minuten (!) maar als 'ie bezocht wordt door 12 teams dan krijgt elk team slechts $60 + 300 / 12 = 85$ minuten.

Denk bij een *verdeelbonuspost* dus niet alleen goed na of jullie de extra inspanning willen en kunnen leveren, maar probeer ook in te schatten hoeveel teams de post zullen aandoen en of het jullie dus voldoende tijd zal opleveren.

Dan rest ons nog te vertellen dat de bonustijden vóór in de postenboekjes staan. Deze tijden zijn grondig gecontroleerd, en gelden dus. Gebruik die bonustijden bij het kiezen van je route. Zoals je hebt gezien zijn bonustijden op keuzeposten er alleen voor om alle keuzeposten gelijkwaardig te maken. Maar het kan natuurlijk dat jullie sneller (denken te) lopen dan wij verwachtten. Dan heb je netto tijdwinst, dus een kleinere eindtijd. En dat is waar het uiteindelijk om draait in het klassement....



De groene bladzijde

Als nieuw team weet je misschien nog niet helemaal wat je kunt verwachten tijdens een AOT. Maar ook voor teams die al langer meelopen kan deze bladzijde een goede geheugensteun zijn!

Op deze bladzijde zullen wij kort wat advies geven voor eventuele bagage die jullie niet mogen vergeten en een kort overzicht geven wat jullie globaal elke dag kunnen verwachten.

Tips voor de bagagelijst:

- Tent (overnachting 1^e kampterrein)
- Tent/zeiltje (overnachting 2^e kampterrein)
- Kookspullen
- Goede kleding
- Goed schoeisel
- Regenkleding
- Eten voor vrijdagavond en zaterdag de gehele dag.
- Evt. wit t-shirt om logo op te drukken.

→ Zorg ervoor dat je voldoende water mee kunt nemen. Reken erop, dat je onderweg alleen op de soeppost water kunt bijvullen!

Globale dagindeling:	
Vrijdag	- Aankomst vanaf 18:00 uur - Opening om 23:00 uur
Zaterdag: Let op! Vandaag moet je zelf voor eten zorgen!	- Wekken - Starten - Soeppost - Finish - Avondeten - Vrije tijd; gezellig samenzijn - Slapen
Zondag: Vandaag wordt het eten door ons verzorgd	- Wekken - Starten - Soeppost - Sprintpost – Finish - Avondeten - Vrije tijd; gezellig samenzijn - Bekendmaking uitslag - Slapen
Maandag	- Ontbijt - Betaling barrekening - Einde AOT, vertrek naar huis

Geen spel zonder regels

Zoals bij ieder "kaartspel" zijn er ook bij de AOT spelregels om alles in goede banen te leiden.

1. Een groep bestaat bij de start uit 3 tot 5 personen, waarbij elke deelnemer tenminste zijn eigen persoonlijke bagage draagt. Wanneer er tijdens de tocht zoveel deelnemers uitvallen dat er minder dan 3 (niet-uitgevallen) groepsleden overblijven, dan is de groep gediskwalificeerd. De groep doet dan niet mee voor het klassement, maar ter vergelijking zullen hun tijden wel worden uitgerekend. Het lopen van de AOT gebeurt altijd op eigen risico. NB: ook wanneer iemand zijn rugzak afgeeft aan de Staff (doorloopt zonder bagage) wordt hij beschouwd als uitgevallen.
2. Met behulp van een door de Staff verstrekte kaart en eigen kompas en kaarthoekmeter zoekt een groep een eigen route langs tenminste de verplichte posten. De route wordt lopend en op geen andere wijze afgelegd. Straftijd voor liften e.d.: minimaal 6 uur.
3. Toegestaan is alleen het gebruik van de door de Staff verstrekte, gekopieerde kaart. Groepen die we tijdens de tocht met een eigen meegebrachte kaart, dan wel een niet-ingesealde GPS of andere elektronisch hulpmiddel voor de oriëntatie zien, worden gediskwalificeerd. We kunnen ons voorstellen, dat je graag je route wilt terugzien op je GPS. Daarvoor kun je je GPS door ons laten insealen bij de start. De seal mag na de finish in ons bijzijn weer worden geopend. Zo kan de GPS wel een 'track' maken, maar kun je hem onderweg niet aflezen.
4. De AOT bestaat uit verplichte posten, keuze- en bonusposten. Op van tevoren aangegeven posten is bonustijd te verdienen. De informatie over de posten en de bonustijden staan in het postenboekje, dat bij de start wordt verstrekt. De tijden die in het postenboekje vermeld staan, zijn bindend (voor uitleg over bonustijden zie elders in dit informatieboekje). Voor elke gemiste verplichte post geldt een straftijd van minimaal 3 uur. Ook het lopen van minder dan het minimum aantal posten van een groepje keuzeposten kost minimaal 3 uur per gemiste post.
5. Elke post moet met het gehele team, inclusief alle bagage, worden aangedaan.
Op het splitsen van een groep tijdens het lopen van de AOT staat een straftijd van minimaal 6 uur. Niet onder splitsen valt: het uitspreiden van het team om de exacte locatie van een post te vinden, als deze de teamleden niet precies bekend is. Voorwaarde hierbij is, dat alle leden van het team helpen zoeken en de teamleden binnen gehoorsafstand van elkaar blijven. Hierbij mag gebruik gemaakt worden van een fluitje, niet van een telefoon (of porto o.i.d.). Vervolgens moet de post natuurlijk alsnog door het gehele team worden aangedaan.
6. Op alle posten (ook op bemande) hangt een posttekst en een FP (figuur-perforator). Zowel de FP-knip als de posttekst moeten worden overgenomen op de daarvoor bestemde plaats in het bij de start verstrekte postenboekje.
De FP is primair, de posttekst dient te controle als de FP niet aanwezig is bij twijfel anderszins.

Ernaast staat het stukje Excelsheet, dat gebruikt is voor de berekening van de bonustijden bij deze posten. De linker twee kolommen geven aan van welke post naar welke post gemeten is. De drie kolommen daarnaast bevatten de afstand tussen die posten (in millimeters), zoals gezegd onderverdeeld in terreincategorieën. In de eennalaatste kolom staat de totale afstand tussen de twee posten. De laatste kolom is de belangrijkste. Hij bevat de looptijd tussen de posten, berekend uit de afstand vermenigvuldigd met de loopsnelheid (per categorie). Hierbij wordt natuurlijk rekening gehouden met de kaartschaal.

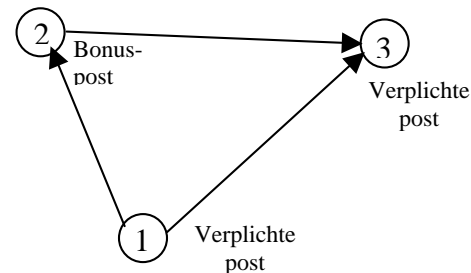
De bonustijd van een keuzebonuspost is in principe gelijk aan de extra looptijd die het aandoen van de post kost, ten opzichte van de post waarlangs de snelste route loopt. De route K2-19-21 kost 66,1 minuten terwijl de route K2-20-21, 82,6 minuten kost. Dat betekent dat het aandoen van post 20 je 16,5 minuten meer kost dan het aandoen van post 19. De bonustijd op post 20 wordt dan 15 of 20 minuten. We ronden vaak af naar boven.

Er zijn altijd groepen die alle posten willen lopen (K2-20-19-21). De bonustijd die je daarmee kunt verdienen is weer gelijk aan de extra looptijd. Hier is dat dus 25 minuten (reken maar na).

Het berekenen van de bonustijden voor andere combinaties van posten, bijvoorbeeld "3 van de 4", gaat in principe hetzelfde. Omdat er nu veel meer verbindingen zijn tussen de posten wordt het wel veel ingewikkelder om uit te rekenen.

Bonusposten

Bonusposten geven jullie de gelegenheid om je totaaltijd ver naar beneden te brengen. Dus als je toch energie genoeg hebt en je houdt van fraaie plekken in de natuur, dan zijn de bonusposten speciaal voor jou! De bonustijd op een bonuspost hangt weer af van het verschil tussen de langste en de kortste route. Bonusposten liggen meestal buiten de normale route, maar zijn wel lucratief (als je fit genoeg bent). Je krijgt bovenop de extra looptijd namelijk nog een bonus van 30% van de looptijd. Hieronder volgt een voorbeeld.



Postnummers	tot. Tijd (min)
1 3	59,7
1 2	31,2
2 3	58,5

Alles draait om de bonus

Soms horen wij denken: "Hoe komt de Staff toch aan die rare bonustijden?" Nou dat zullen we jullie eens uitleggen. Het begint allemaal na het uitzetten, er is een schema gemaakt waar alle posten op staan die door jullie gelopen gaan worden. Hier op is ook te zien of het verplichte posten, keuze- of bonusposten zijn.

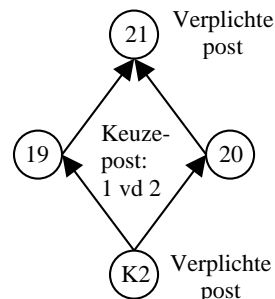
Voor ons is het nu zaak om uit te rekenen hoelang jullie daar gemiddeld over gaan lopen. Dit gebeurt door de afstanden tussen telkens twee posten op te meten. We meten daarbij langs de meest waarschijnlijke route, dus ook rekening houdend met eventuele geintjes in de kaart (bv. Blinde vlek). We bekijken hierbij wat de zwaarte van elk stuk route is. We onderscheiden drie terreincategorieën, met elk een bijbehorende loopsnelheid. De afstanden worden per categorie ingevoerd in een Excelsheet. Aan de hand van deze gegevens geeft Excel ons de looptijden tussen de posten. Voor het berekenen van de bonustijden moet er onderscheid worden gemaakt tussen keuze- en bonusposten.

Keuzebonusposten

Aan keuzeposten kunnen bonussen toegekend worden. Dit doen we om de keuzeposten die niet gekozen zouden worden vanwege onaantrekkelijke ligging (langere looptijd) gelijkwaardig te maken aan de aantrekkelijker keuzeposten. Het is dus de bedoeling om zo een aantal min of meer gelijkwaardige routes te creëren.

Hoe het werkt kan het makkelijkst worden uitgelegd aan de hand van het onderstaande schematische plaatje. Dit is het eenvoudigste geval, twee verplichte posten (K2 en 21) met daartussen twee "1 van de 2" keuzeposten (19 en 20). Dat betekent dus dat je twee mogelijke routes hebt : K2-19-21 of K2-20-21. Het zijn overigens posten uit de AOT '99.

		Afstand (mm)				
Post-nummers		cat. 1	cat. 2	cat. 3	tot. Afst.	Tot. Tijd (min)
K2	19	96	10	-	106	39,6
K2	20	112	-	-	112	39,6
20	19	68	-	-	68	24,1
20	21	80	26	-	106	43,0
19	21	35	25	-	60	26,5



- Op de soeppost krijgt iedereen een verplichte rust van 30 minuten. Op de sprintpost (vlak bij het kampterrein) stopt de looptijd bij aankomst, en wordt zo snel mogelijk gestart met sprinten. Op de overige bemande posten geldt een facultatieve rust van precies 15 minuten.
Je mag dus doorlopen of exact zo lang blijven rusten. Je facultatieve rusttijd wordt afgetrokken van je looptijd, dus het beïnvloedt je eindtijd niet.
- De derde persoon met rugzak is bepalend voor de sprinttijd van een groep. Dit geldt ook voor de finishtijd op beide dagen.
- Groepen van rechts gaan voor.
- Winnaar wordt de groep met de kleinste totaaltijd.
De totaaltijd wordt verkregen uit de som van de looptijd en de straftijd, verminderd met de bonustijd en eventuele facultatieve rusttijden.
Je tijd begint te lopen op je starttijd, die van te voren wordt aangegeven. Je wordt door ons een uur voor je starttijd gewekt.
- Het postenboekje dient heel te zijn bij de finish van dag 1 en dag 2.
Extreem beschadigde pagina's wordt gezien als fraude en wordt bestraft met een straftijd van minimaal 3 uur.
- Het is verplicht om op het door de Staff aangegeven kampterrein te overnachten.
Overnachten in gebouwen, de bosrand, etc. is dus niet toegestaan. Overleg in twijfelgevallen met de kampcoördinator. Wanneer er toch buiten het kamp wordt geslapen kost dat minimaal 6 uur straftijd (op de voorafgaande dag). Ook kunnen we je in zo'n geval niet op tijd wekken.
- Het is niet toegestaan om gebruik te maken van caravans, vouwwagens, campers, etc.
- Deelnemers mogen geen gebruik maken van Staff-materiaal in het algemeen. Gebeurt dit toch dan staat er een straftijd van minimaal 3 uur op. Hier valt b.v. ook het slapen onder Staff zeil / tenten onder. Overleg eventueel met de kampcoördinator.
- Het achterlaten van wegwerptentjes, zeiltjes e.d. op de kampterreinen stellen we niet op prijs.
Ook hiervoor kunnen we een straftijd van minimaal 3 uur voor uitdelen.
Neem je eigen afval zo veel mogelijk ook weer mee naar huis.
- Boetes van boswachters of iets dergelijks die voortkomen uit handelingen vanuit jezelf zijn voor eigen rekening, de AOT is er niet aansprakelijk voor.
- In alle overige gevallen beslist altijd de Staff.

NIEUWE REGEL DIT JAAR:

- De winnaars van de AOT mogen voor het jaar daarop een tentbordnummer reserveren.



Ouderwets griezelen

Het thema van dit jaar is, het was je waarschijnlijk al opgevallen, "Ouderwets griezelen". Het thema is terug te zien in het logo van dit jaar, maar ook tijdens de AOT zelf zal er aandacht besteed worden aan het thema! Hoe? Dat is nog een verrassing!

Hieronder een kleine impressie van dit thema!

Griezelrecept: Witches Bowl

Ingrediënten: (Dit is bedoeld als punch dus schrik niet van de hoeveelheden,)

- 1 L. sprite.
- 1 L. witte wijn met bubbels (champagne kan ook)
- 0,5 L. bleu curacao
- 0,5L Wodka
- Peche melba ijs
- 1 tros druiven



Bereidingswijze: Gooi alles bij elkaar in een kom behalve de druiven en meng het met een staaf mixer. Je krijgt dan een schuimende vuil blauwe mix. Doe er dan de druiven bij evt. zonder pitten en velletje.

Griezelrecept: Pompoentaart

Ingrediënten:

Voor het deeg: 100 g bloem, 20 g amandelpoeder, 75 g boter, 1 el fijne tafelsuiker, 1 tl geraspte citroenschil, 1 eierdooier, 1 snufje zout,

Voor de garnering: 500 g vruchtvlies van een pompoen naar keuze, 80 g acaciahoning, 2 eieren, 3 tl gemalen specerijen: kaneel, kruidnagel, nootmuskaat en gember, 1 el bruine rum, 1 el arrowroot, 2 el amandelpoeder.

Voor de taartvorm: 1 klontje boter

Bereidingswijze: Bereid het deeg 3 uur tevoren: doe de bloem in de mengbeker van de keukenmachine. Voeg het amandelpoeder, de boter, citroenschil, suiker, zout en eierdooier toe. Meng alles snel op de hoogste stand tot het deeg zich tot een bol vormt. Bewaar het deeg 3 uur in een plastic zak in de koelkast. Neem het deeg uit de koelkast en laat het ongeveer 30 minuten rusten op kamertemperatuur. Vet een springvorm van 24 cm doorsnee in met boter. Rol het deeg uit en bekleed de taartvorm ermee. Zet de taartvorm in de koelkast terwijl de garnering wordt gemaakt. Verwarm de oven voor op 250 graden Celsius. Snijd het vruchtvlies van de pompoen in grove stukken en stoom die 15 tot 20 minuten of tot ze zeer zacht zijn. Schep de stukjes pompoen in de mengkom van de keukenmachine en voeg de eieren, honing, specerijen, rum en arrowroot toe. Meng 1 minuut op de hoogste stand tot een gladde crème. Neem de vorm uit de koelkast, bestrooi de deegbodem gelijkmatig met het amandelpoeder en schenk de pompoencrème erin. Zet de vorm 50 minuten in de oven. Laat afkoelen, haal de taart uit de vorm en dien op.

Puzzeltijd!

A W A N D E L T O C H T D P B T
T E I F I O R L U V S W O T H M
N E L E Z E I R G O S C T O L E
E O T R A A T N E O P M O P L U
W F X O L O P S H S I A A D M R
S E E E F S S N N K E L F E F O
P H E I G L E B G E D G N P T R
I E E I L N S I U H K O O P S L
N S O A N E R E T S K N I P M S
R V L E E R M U I S C H A K E N
Y O D M E M W X R R S M V R Q E
Q R R E V E M X E O E H O S F R
A P N E L E Z Z U P N E T Y I R
A G R B E F M B S K A X C M F Y
N L O L K S V E L B R E S O Y R
A I E M O L X S O D T C E S E C

Zoek de volgende woorden:

frankenstein
vleermuis
griezelen
heks
ardennen

wandeltocht
pompoentaart
schaken
belgie
pinksteren

teams
spin
wolf
spookhuis
puzzelen

De paden op, de lanen in

Maar de Staff doet het niet alleen. Elk jaar worden er weer mensen meegevraagd.

De Staff wordt dit jaar aangevuld met de volgende mensen:

- Tjalling Heuvel
- Nigel Broekhuizen
- Thijs Hendriks
- Ilse Wittenberg
- Bert van den Born
- Arno Huibers
- Liesbeth Voorhoeve
- Gudo van Roest
- Patricia Streng
- Ricardo Reuselaars
- Yorick Post
- Maureen van Elk
- Robert Klomp

Zij zijn een onmisbare aanvulling!



- Tijdens de looptocht nemen jullie in je rugzakken mee wat je denkt nodig te hebben. Dat is per groep minimaal mee: kompas, kaarthoekmeter, passer, slaapzak, tentje o.i.d., paspoort, EHBO spul, schrijfgerei, millimeterliniaal, telefoon, knutselsetje (schaar, lijm, plankband).
- Het eten voor (vrijdag en) de hele zaterdag moet je zelf verzorgen en meesjouwen. Zondag en maandag zorgen wij voor alle maaltijden. Neem zelf bord, mok en bestek mee.
- Vrijdagavond zijn jullie vanaf 18:00 uur welkom op het kampterrein, de opening is dezelfde avond om ongeveer 23:00 uur.
- Neem je eigen afval zoveel mogelijk zelf mee naar huis. Wij hebben al veel en kunnen het lastig kwijt. Wegwerptentjes e.d. mogen niet worden achtergelaten op het tweede kampterrein, maar moeten worden meegenomen.
- Vrijdag, zaterdag, en zondag wordt er door ons drinken verkocht. Dit wordt per groep bijgehouden op een streeplijst. Je wordt verzocht dit maandag **tussen 09.00 u en 11.00 u** af te rekenen bij de penningmeester van de Staff (Remco). Je levert dan ook je tentbordje in en in ruil daardoor krijg je een naambandje en de door jouw team ingeleverde T-shirts.
- Ook het AOT-logo van dit jaar kunnen jullie weer op een T-shirt laten drukken. Wil je een logo op je T-shirt, lever dit dan bij de start op zaterdag in. Zorg ervoor dat je je eigen T-shirt hebt gemerkt en dat je het samen met de T-shirts van je teamgenoten in 1 zak afgeeft (geen vuilniszak!). Je krijgt de T-shirts na afloop van de AOT.
- Tijdens de AOT geldt het volgende noodnummer:

Angelique

+31657888409

Ze dienen om dringende berichten van het thuisfront door te geven of voor dringende zaken tijdens de tocht zelf. We bevinden ons in een gebied waar we niet overal bereik hebben. Als beide nummers onbereikbaar zijn, spreek dan een bericht in. We controleren regelmatig of er berichten zijn.

- Tip: veel groepen hebben kant en klare stickertjes bij zich om voorzien van hun doorkomsttijd op de postenkaarten te plakken.
- Zorg dat je bij een post geen rommel achterlaat. De knipsels uit de FP's neem je of mee of je gooit ze in het afvalzakje die bij de postkaart hangt.

De staff van 2009

Ta ta ta taaa! Zie hier de organisatie van dit jaar! Achter elke naam staat waar hij/zij actief in is, en het aantal AOT's als Staff. De verschillende organisatieonderdelen zijn: ALgemeen, ROute, Public Relations, Team Inschrijving & Internet, STafzaken & TRansport, MaTeriaal, FOurage, Aministratie.

Rein Krol (bestuur | RO | 19° AOT).
Het organiseren zit Rein in het bloed. Ook dit jaar heeft hij zich weer bemoeid met de kaart. Op naar je 20° AOT als organisatie Rein!!



Bart de Wild (bestuur | TII | 8° AOT).
Na Rein is Bart de langst betrokken stafflid. Onmisbaar bij de AOT. Hij houdt zich nog steeds bezig met de website, maar heeft een gedeelte van de taken overgedragen aan Lex.

Remco Ulrich (bestuur | penningmeester | PR | 7° AOT).
Wie in de buurt komt van het geld van de AOT, komt in de buurt van Remco. Deze handige zakenman heeft de touwtjes na al die jaren nog steeds goed in handen.



Angelique Vedder (bestuur | AD | AL | 6° AOT).
Dit jaar is Angelique druk bezig met zowel het berekenen van de uitslag (de administratie), als met de werkgroep algemeen. Gelukkig heeft zij bij de werkgroep algemeen de hulp gekregen van twee jonge enthousiaste dames, waaraan zij met een gerust hart een gedeelte van het werk kan overlaten.

Teunis Teunissen van Manen (bestuur | voorzitter | MT | 4° AOT).
Dit jaar is Teunis gedeeld voorzitter met Rein. Met veel plezier helpt hij de AOT organiseren en houdt de touwtjes in handen!



Seya Benschop (bestuur | FO | 4° AOT).
Seya is dit jaar een nieuw gezicht in het bestuur. Zij heeft al een paar jaar meegeholpen in de werkgroep Foerage. Nu is zij verantwoordelijk voor deze werkgroep. Samen met Daniël zorgt zij goed voor het eten van de Staff en van jullie als deelnemers!

Niels Masselink (bestuur| RO | 5° AOT).
Dit jaar heeft Niels plaats in het bestuur van de AOT. Samen met Rein en Frans heeft hij een mooie route gemaakt dit jaar!



Frans Keijzer (RO | 5° AOT).
Frans in drie woorden: blij, druk en chaotisch. Maar grafisch erg handig. Daarom ook de betrokkenheid bij het maken van de kaart dit jaar!

Lex Aalbers (TII | 3° AOT).
Mensen veranderen niet snel. . . Voor een beetje vrolijkheid moet je bij Lex zijn. Een grapje hier en een grapje daar, dat heeft Lex snel voor elkaar!



Janneke Krechting (STTR | 6° AOT).
Janneke is al jaren vrolijk aanwezig bij de AOT staff. Soms als externe staff, maar dit jaar als actieve staff in de werkgroep STTR. Maar ook schroomt zij niet haar hulp aan te bieden, wanneer andere werkgroepen hulp nodig hebben!

Daniel Snijder (FO | 4° AOT)
Daniel gaat al drie jaar als externe staff mee. Dit jaar draait hij samen met Seya de werkgroep Foerage. Samen zorgen zij onder andere voor uw avondeten. Dus jullie weten bij wie te klagen. . .



Lisa Visser (AL | 1° AOT)
Eén van de twee nieuwe dames dit jaar. Lisa is erg creatief !
Het is dan ook niet verwonderlijk dat ze zich dit jaar heeft aangesloten bij de werkgroep algemeen. Samen met Michelle zal zij dit jaar voor een verrassing tijdens de AOT zorgen !

Michelle Hermesen (AL | 1° AOT)
Zoals duidelijk is, is Michelle de andere nieuwe dame dit jaar. Ook Michelle is creatief. Lisa en Michelle hebben dan ook het thema van dit jaar bedacht. De verrassing waarover hierboven gesproken wordt, zal dan ook te maken hebben met het thema!



Waldo (RO | 1° AOT)
Meestal wordt hij 'Wally' genoemd. Hij is dit jaar voor het eerst bij de AOT. Hij is actief betrokken bij de werkgroep route.

Tot ziens op de AOT!



De AOT Staff

Ardennen Oriëntatie Tocht 2010

Georganiseerd door de AOT-stam van
Scouting OPV-Schoonoord uit Oosterbeek

Angelique Vedder +31657888409

<http://www.ArdennenOriëntatieTocht.nl>

info@ardennenorientatietoht.nl

Deelnemersboekje



De 28^{ste} Ardennen Oriëntatie Tocht



2010

