

Deelnemersboekje



De 29^{ste} Ardennen Oriëntatie Tocht



2011



Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
Voorwoord	2
De AOT	3
Uit de oude doos	4
De groene bladzijde	5
Geen spel zonder regels	6
Sing Along	8
De paden op, de lanen in	9
De Staff van 2011	10
Puzzeltijd	13
Alles draait om Bonus	14
Impressie	17
Wedstrijd!	18
Routebeschrijving	19
Aantekeningen	20



Deelnemersboekje negenentwintigste Ardennen Oriëntatie Tocht (AOT) 2011, georganiseerd door Scouting OPV-Schoonoord uit Oosterbeek.

- Stukjes** : Lisa Visser, Michelle Hermsen, Angelique Vedder.
Samenstelling : Lisa Visser, Michelle Hermsen, Angelique Vedder, Douwe Heuvel en Rens Bourgonjen.
Lay-out : Lisa Visser, Michelle Hermsen.
Logo AOT'11 : Lisa Visser, Angelique Vedder.
Zetwerk / kopie : Lisa Visser, Michelle Hermsen, Angelique Vedder.



Voorwoord

Ahoy deelnemers,

Voor jullie ligt het deelnemersboekje van de AOT 2011!

De AOT van 2011 wordt gehouden in het gebied rondom Suxy (België). We hebben weer een mooie tocht voor jullie uitgezet. Dit jaar heeft de AOT als thema: "Piraten". Wie kent ze niet; stelende dieven op zee, blauwbaard, kapitein Haak enzovoort....

In dit boekje vind je naast alle gebruikelijke serieuze informatie ook wat zaken die je humeur opvrolijken. Wat te denken van een piraten woordzoeker? Kortom het boekje staat weer vol met allerlei leuke dingen!

We hebben zelfs een echte wedstrijd! Meer details zijn te vinden verderop in het boekje.

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 29^e AOT. Jullie ook?

Succes met jullie voorbereidingen en tot 10 juni!

De AOT-Staff 2011

Contactpersoon:

Angelique Vedder +31657888409

info@ardennenorientatietoicht.nl

www.ArdennenOrientatieToicht.nl

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

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 minimumaantal 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 minimumaantal lopen, dus bv. 3 of 4 van de 4 als 2 het minimumaantal 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 \pm 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-knipstel moeten overgenomen worden in het postenboekje. Het FP-knipstel 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. We zien allemaal dat dit oude logo's zijn maarrrr uit welk jaar komen deze??

We horen graag jullie verhalen!



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	<ul style="list-style-type: none">- Aankomst vanaf 18:00 uur- Opening om 23:00 uur
Zaterdag: Let op! Vandaag moet je zelf voor eten zorgen!	<ul style="list-style-type: none">- Wekken- Starten- Soeppost- Finish- Avondeten- Vrije tijd; gezellig samenzijn- Slapen
Zondag: Vandaag wordt het eten door ons verzorgd	<ul style="list-style-type: none">- Wekken- Starten- Soeppost- Sprintpost – Finish- Avondeten- Vrije tijd; gezellig samenzijn- Bekendmaking uitslag- Slapen
Maandag	<ul style="list-style-type: none">- 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 meer 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.
- 7. 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.

8. **De derde persoon met rugzak is bepalend voor de sprinttijd van een groep. Dit geldt ook voor de finishtijd op beide dagen.**
9. **Groepen van rechts gaan voor.**
10. **Winnaar wordt de groep met de kleinste totaal tijd.**

De totaal tijd wordt verkregen uit de som van de looptijd en de straf tijd, 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.
11. **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 straf tijd van minimaal 3 uur.
12. **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 straf tijd (op de voorafgaande dag). Ook kunnen we je in zo'n geval niet op tijd wekken.
13. **Het is niet toegestaan om gebruik te maken van caravans, vouwwagens, campers, etc.**
14. **Deelnemers mogen geen gebruik maken van Staff-materiaal in het algemeen.**

Gebeurt dit toch dan staat er een straf tijd van minimaal 3 uur op. Hier valt b.v. ook het slapen onder Staff zeil / tenten onder. Overleg eventueel met de kampcoördinator.
15. **Het achterlaten van wegwerptentjes, zeiltjes e.d. op de kampterreinen stellen we niet op prijs.**

Ook hiervoor kunnen we een straf tijd van minimaal 3 uur voor uitdelen. Neem je eigen afval zo veel mogelijk ook weer mee naar huis.
16. **Boetes van boswachters of iets dergelijks die voortkomen uit handelingen vanuit jezelf zijn voor eigen rekening, de AOT is er niet aansprakelijk voor.**
17. **De winnaars van de AOT mogen voor het jaar daarop een tentbordnummer reserveren.**
18. **In alle overige gevallen beslist altijd de Staff.**

Nieuwe regel:

19. **Verdovende middelen zijn verboden op de AOT. Bij constatering van gebruik of bezit zal actie ondernomen worden.** Denk daarnaast aan het feit dat het gedoogbeleid niet geldt in het buitenland!



de paden op, de lanen in

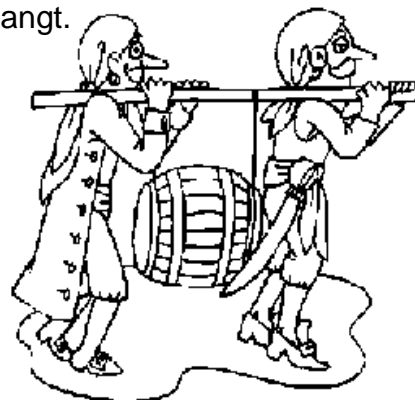
- Tijdens de looptocht nemen jullie in je rugzakken mee wat je denkt nodig te hebben. Dat is per groep minimaal mee: kompas, kaartboekmeter, passer, slaapzak, tentje o.i.d., paspoort, EHBO spul, schrijfgerei, millimeterliniaal, telefoon, knutselsetje (schaar, lijm, plakband).
- Het eten (voor vrijdag 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.
- 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.
- 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.
- Tijdens de AOT geldt het volgende noodnummer:

Angelique

+31657888409

Deze dient 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 2011

Arrrr! 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 werkgroepen zijn : **AL**gemeen, **RO**ute, **PU**blic **RE**lations, **TE**am **I**nschrijving & **I**nternet, **ST**afzaken & **TR**ansport, **MA**Teriaal, **FO**urage, **AD**ministratie.



Barney Chumbucket aka **Rein Krol** (bestuur | RO | 20° AOT).
Het organiseren zit Rein in het bloed. Ook dit jaar heeft hij zich weer bemoeid met de kaart. Dit jaar is het zijn 20° AOT die hij mede organiseert. Dus grijp je kans en feliciteer hem.

William Peckerwood aka **Bart de Wild** (bestuur | STTR | 9° AOT).
Na Rein is Bart het 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 en Mark.



Skylar Birdbrain aka **Remco Ulrich** (bestuur | penningmeester | PR | 8° AOT). Het geld van de AOT wordt altijd goed bijgehouden door Remco. Hij is namelijk de penningmeester van de AOT. Moet je dus geld betalen tijdens de AOT, ben je altijd welkom bij Remco.

Evelyne Hidalgo aka **Angelique Vedder** (bestuur | secretaris | AL | AD | 7° 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 hulp gekregen van Douwe, Rens, Lisa en Michelle.



Vinny Smythe aka **Teunis Teunissen van Manen** (bestuur | voorzitter | MT | 5° AOT). Ook dit jaar is Teunis de voorzitter van de AOT. Vorig jaar was de AOT door onder andere hem een groot succes. Dit jaar zijn de plannen nog veel beter. Zet hem op Teunis!

John Morgan aka **Tjalling Heuvel** (bestuur | STTR | 7° AOT).
Ook wel AOT-coureur genoemd. Transport zal dit jaar onder andere verzorgd worden door Tjalling. Deze man helpt graag waar nodig is.



Caroline Cooke aka **Ilse Wittenberg** (bestuur | TII | PR | 6° AOT).
Dit jaar heeft Ilse plaatsgenomen in het bestuur en in de werkgroep TII en PR. Mede dankzij Ilse heeft de AOT in de krant van Huissen gestaan en in de Scouts Info!

Bailey Yellowbeard aka **Douwe Heuvel** (bestuur | AL | 4° AOT).
Actief in het bestuur en de werkgroep algemeen. Zijn tweelingbroer Ruurd gaat dit jaar ook mee met de AOT. Ze lijken vreselijk op elkaar maar door een andere piraten naam, kun je ze misschien beter uit elkaar houden.





Enrico Straw aka **Lex Aalbers** (TII | MT | 4° AOT).

Voor een beetje vrolijkheid moet je bij Lex zijn. Een grapje hier en een grapje daar, dat heeft Lex snel voor elkaar! De site ziet er verzorgd uit door de samenwerking tussen Bart, Mark en natuurlijk Lex.

Ted Hatchetback aka **Mark de Bruijn** (TII | 1° AOT).

Hou je er niet van om op de foto te staan, kom dan maar niet in de buurt van Mark. Deze jongen houdt namelijk van foto's maken. Samen met Lex is hij druk bezig met de AOT site. Heb je eventuele leuke ideeën voor de site of leuke foto's, kan je op Mark afstappen.



Black Death Misty aka **Lisa Visser** (AL | 2° AOT).

Net als vorig jaar in de werkgroep algemeen. Ze is erg creatief en dus ook dit jaar weer verantwoordelijk voor het logo. Ze wil graag net zoals vorig jaar op de themapost staan, dus misschien zien jullie een bekend gezicht op jullie route!

Mary Slaughter aka **Michelle Hermesen** (AL | 2° AOT).

Zoals je misschien al hebt kunnen bedenken of lezen; Michelle zit weer in de werkgroep algemeen. Dankzij haar creatieve geest en hulp van de werkgroep, hebben we ook dit jaar een leuk thema. Nu hopen dat ze net zoals vorig jaar bij de thema post mag staan samen met Lisa.



Bobby Clive aka **Rens Bourgonjen** (AL | 1° AOT).

Vorig jaar hebben jullie hem misschien nog wel zien lopen. Dit jaar geen blaren voor Rens want hij zit nu in de werkgroep algemeen.

Quincy Greenbeard aka **Daniel Snijder** (FO | 5° AOT).

Samen met Seya en Nigel, is Daniel druk met Fourage. Dankzij deze mensen eten jullie dit weekend goed. Complimenten over het eten kun je kwijt bij Daniel.



Jen Teach aka **Seya Benschop** (FO | 5° AOT).

Ook dit jaar zit Seya weer in de werkgroep Fourage. En met hulp van Daniel en Nigel zal het eten weer top zijn op de AOT. Helaas gaat Seya dit jaar niet mee.

Diego the Dagger aka **Nigel Broekhuisen** (FO | 2° AOT).

Dit jaar wordt het eten onder andere ook door Nigel geregeld. Dus als het eten niet lekker is, klachten bij Nigel. Naast Fourage is Nigel ook Hubco.



Iggy Syd aka **Frans Keijzer** (RO | 6° AOT).

Frans is een drukke jongen die wel van gezelligheid houdt. Dit jaar heeft hij weer samen met de rest van werkgroep Route een geweldige kaart gemaakt.

Harley Bones aka **Gudo van Roest** (RO | 8° AOT).

Na jarenlang als externe staff heeft Gudo zijn integratie-crusus eindelijk voltooid en heeft plaats genomen in de werkgroep Route. Klachten over de kaart kun je dus kwijt bij Gudo.



Barney Dagger aka **Bert van den Born** (RO | 4° AOT).

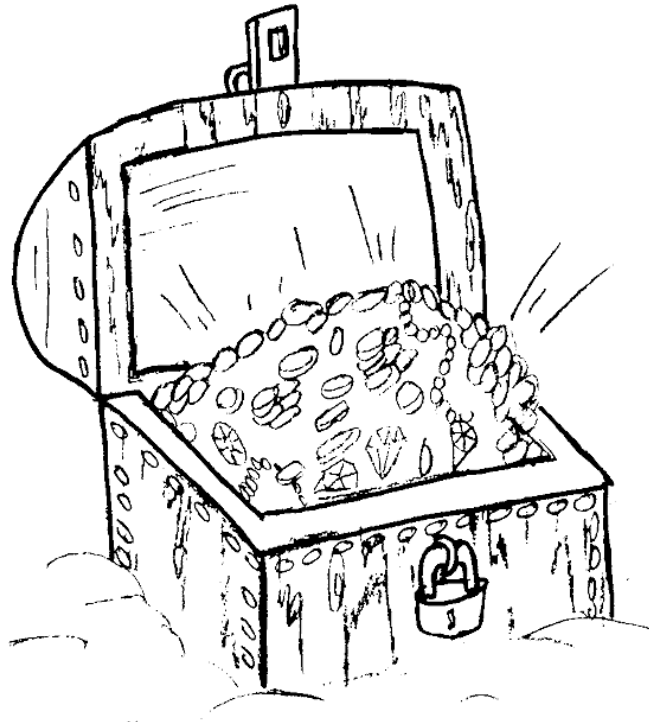
Heb je zin in koffie? 'S morgens, 's middags of 's avonds kun je terecht bij Bert. Deze man zorgt namelijk voor lekkere koffie tijdens de AOT.

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

De staff wordt dit jaar aangevuld met de volgende mensen:

- *Nancy Cooke* aka **Alice Gomers**
- *Brant Smythe* aka **Arno Huibers**
- *Helga Scabb* aka **Fransje van Slooten**
- *Ursula Hacke* aka **Ingeborg Baars**
- *Laszlo Mauvebeard* aka **James Willis**
- *Sophie Slasher* aka **Janneke Krechting**
- *Ted Bones* aka **Maarten de Jong**
- *Wilma Scarr* aka **Marleen van Zalm**
- *Nancy Bellamy* aka **Patricia Streng**
- *Maurice the Hatless* aka **René van Dijk**
- *Wallace Knock* aka **Ricardo Reuselaars**
- *Slasher Blaine* aka **Ruurd Heuvel**
- *Hester the Pink* aka **Selma Maussart**
- *Guideon Clive* aka **Yorick Post**
- *Eve the Pink* aka **Yvette Maussart**

Zij zijn een onmisbare aanvulling!



Puzzeltijd!

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

Zeerovers
piratencode
ooglapje
verkleed
kanon

papegaai
goudstukken
kraaiennest
haak
schatkist

roodbaard
rum
zee
vlag
kaart



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.

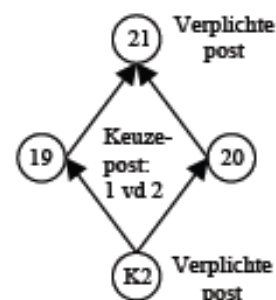
Voor ons is het nu zaak om uit te rekenen hoelang jullie daar gemiddeld over gaan lopen. Dit gebeurt door de afstanden tussen telkens twee posten op te meten. We meten daarbij langs de meest waarschijnlijke route, dus ook rekening houdend met eventuele geintjes in de kaart (bv. Blinde vlek). We bekijken 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 aantrekkelijkere 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.

Post - nummers		Afstand (mm)			Tot. Afst.	Tot. Tijd (min)
		Cat.1	Cat.2	Cat.3		
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



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 voorlaatste 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.

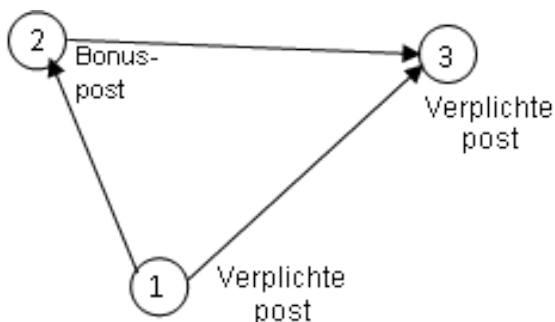
De bonustijd van een keuzebonuspost is in principe gelijk aan de extra looptijd die het aandoen van de post kost, ten opzichte van de post waarlangs de snelste route loopt. De route K2-19-21 kost 66,1 minuten terwijl de route K2-20-21, 82,6 minuten kost. Dat betekent dat het aandoen van post 20 je 16,5 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

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....



Impressie

Kampterrein 1 is mooi beschut gelegen glooiend grasland, temidden van andere graslanden.

Het kampterrein ligt aan een doodlopende weg. Het nabijgelegen dorpje ligt op voldoende afstand; dit zorgt voor rust en privacy. Vlakbij het kampterrein ligt een watertje.



Het bivak (of 'kampterrein 2') is een verrassing dit jaar!

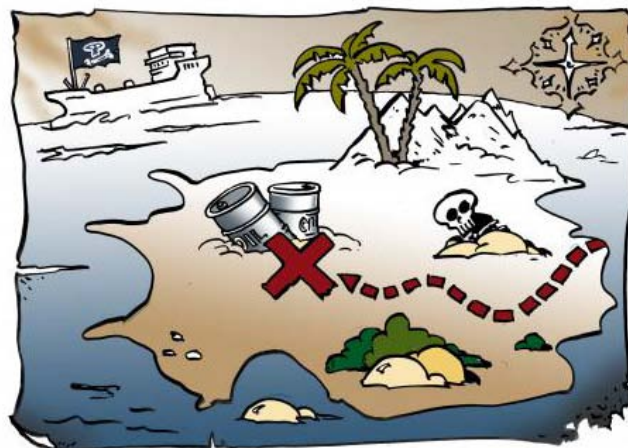
We hebben contact met een boer en mogen op één van zijn weilanden staan. Hij kan ons pas op de dag van aankomst aangeven welk weiland we mogen gebruiken. . . Dus afwachten maar!

Let op met glas:

Op de kampterreinen mag absoluut geen glas achterblijven. 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!



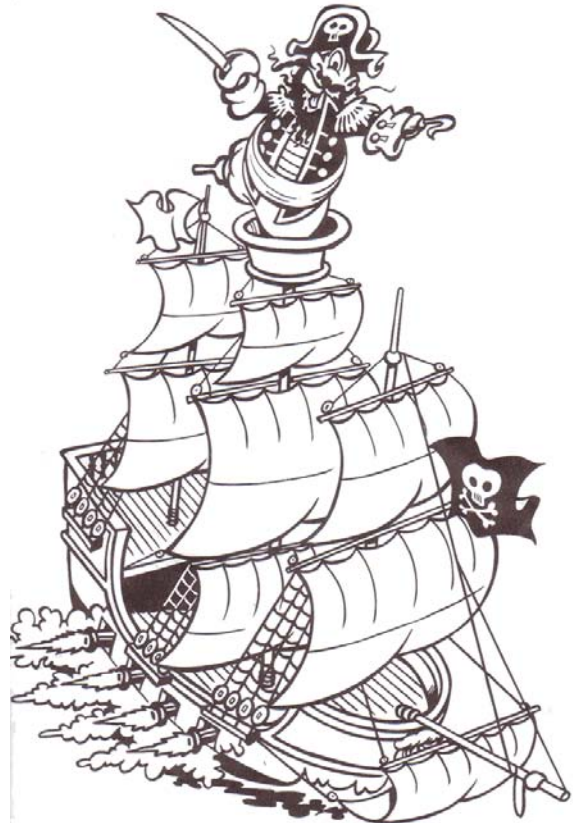
Wedstrijd!

Verkleedwedstrijd!

Dit jaar is uit de Werkgroep Algemeen een geweldig idee voortgevloeid. Dit jaar mag iedereen zich verkleden als..... Piraat, scheepsmatje, papagaai en noem maar nog meer gekke dingen die met het team van dit jaar te maken heeft. Wie zich het mooist verkleed verdient hiermee ook een prijs. Trek dus jullie mooiste/beste/ leukste kostuum uit de kast en neem hem mee naar de AOT!

Belangrijk is het volgende: *jullie hoeven NIET de HELE AOT verkleed rond te lopen. We willen graag dat iedereen op de zondagavond zijn of haar geweldig kostuum aantrekt en verder geniet van zijn of haar drankje terwijl de jury jullie geoordeeld. Wie de jury is, ja dat vertellen we jullie natuurlijk niet. Aan het eind van de avond zal de jury de winnaar bekend maken.*

Dus deelnemers doe jullie best!



routebeschrijving

De AOT is dit jaar in de omgeving van Suxy (België). Het eerste kampterrein ligt dit jaar bij het plaatsje Martilly.

Routebeschrijving vanaf Luik:

- Neem op de rotonde de 3^e afslag de oprit naar E25 op richting **Luxemburg/Spa/Bastogne**.
- Neem de afslag op E411 richting **Bruxelles/Namur/Neufchâteau**.
- Sla rechtsaf bij **Chaussée de Bastogne/N85**.
- Sla rechtsaf bij **Rue de la Bataille/N85**.
- Sla rechtsaf bij **Chaussée de France/N85**.
- Sla rechtsaf bij **Rue Marie-Thérèse**.
- Flauwe bocht naar links bij **Rue du Hérault**.
- Neem de 1^e afslag links om op de **Rue du Hérault** te blijven.
- Sla linksaf bij **Rue du Château-d'Eau**.
- Weg vervolgen naar **Faîte Rive**.
- Weg vervolgen naar **Faîte Rive**.



De GPS-coördinaten van het eerste kampterrein (voor het navigatiesysteem) zijn:

N 49°48.527'

E 005°22.789'

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.

Aantekeningen



tot ziens op de aot!



De AOT Staff

Ardennen Oriëntatie Tocht 2011
Georganiseerd door de AOT-stam van
Scouting OPV-Schoonoord uit Oosterbeek

Angelique Vedder +31657888409
<http://www.ArdennenOrientatieTocht.nl>
info@ardennenorientatietoicht.nl

