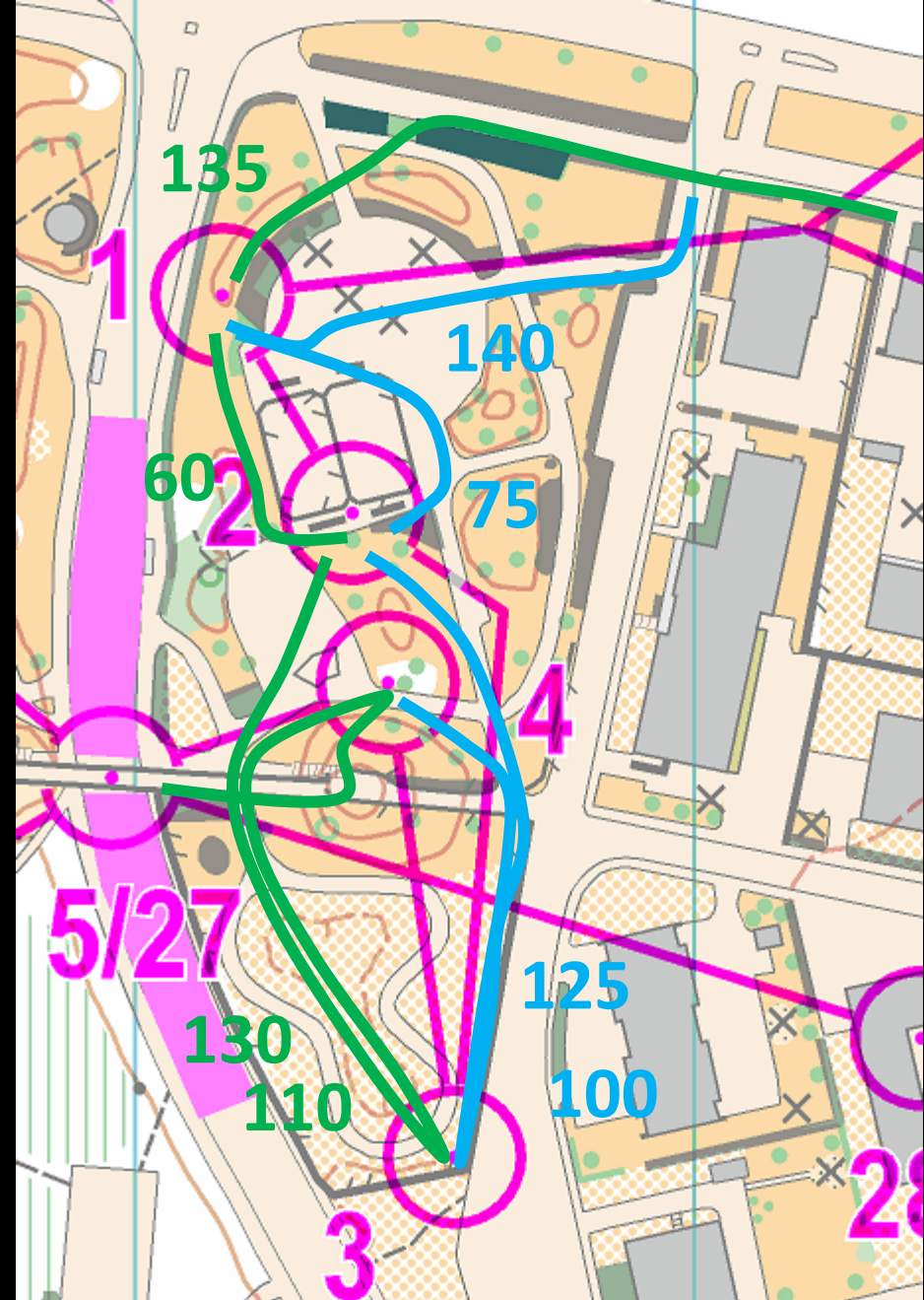


# Rata A

## Alkulämmittely Hevosenkäpöpuistossa

Ykköselle tiheikössä olevan aukon kautta (135m) on helppo ja nopea valinta

Kolmoselle ja neloselle kierrot alikulun kautta ovat 5-10 metrin lisämatkoista huolimatta nopeampia, ellei nyt sitten *parkour* ole vahva lajisi – yhden väkäsän aidanhan saa ylittää.

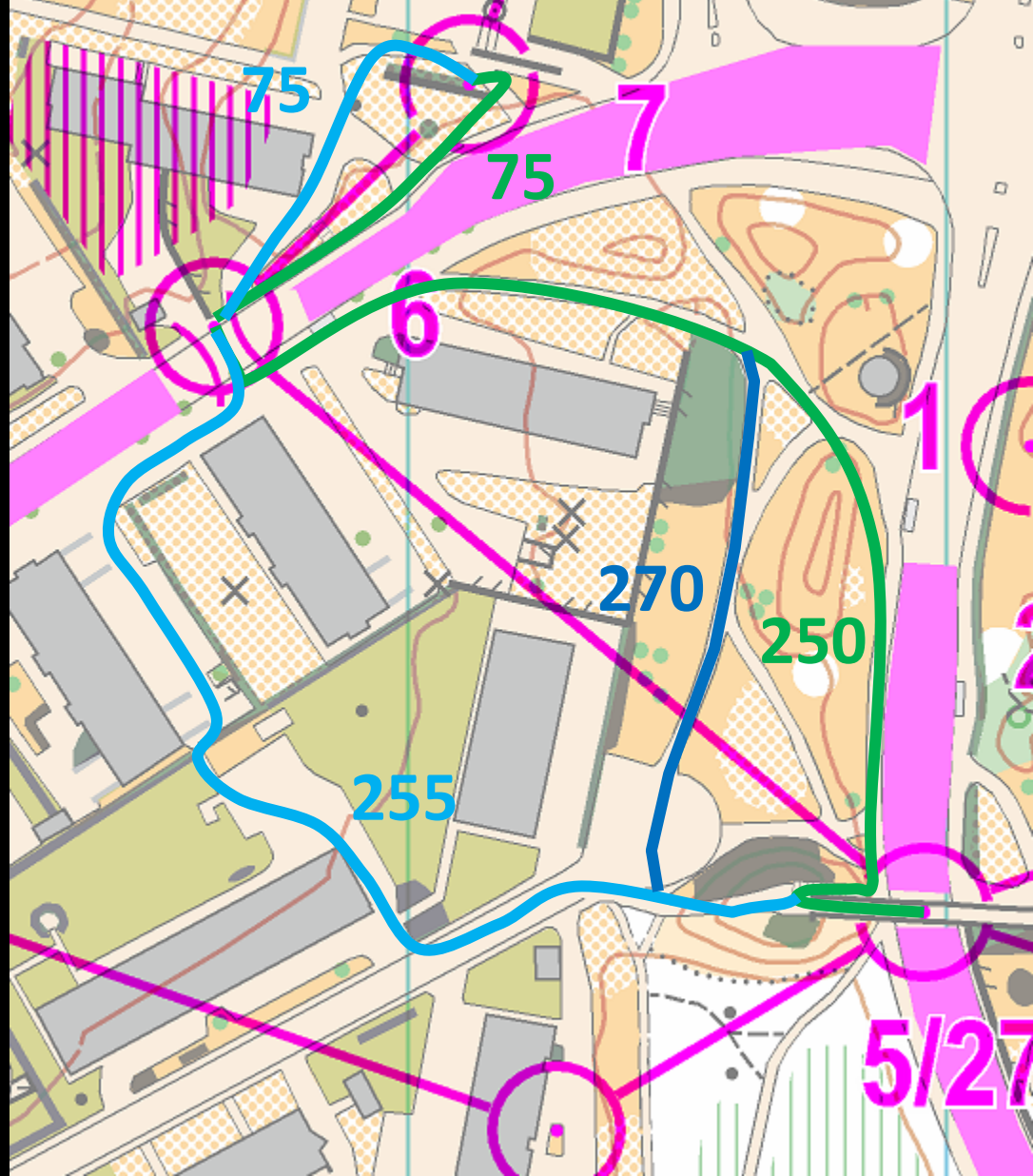


# Rata **A** B C F

## Ensimmäinen reitinvalinta

Ellet ehdi jo sillalla päättää, että oikealle portaista alas (250m), niin teet heti väärän valinnan.

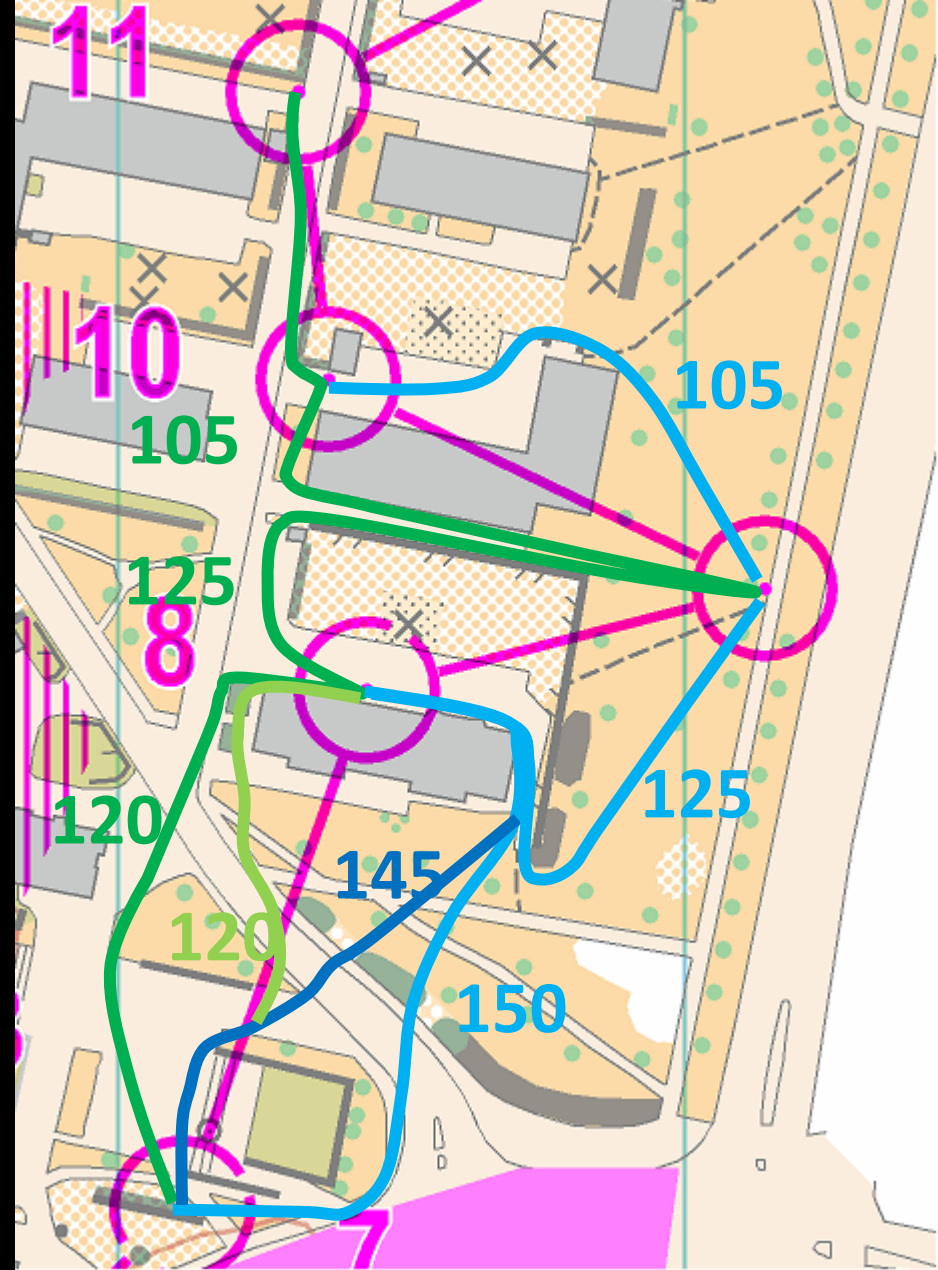
Valinta oikealle (270m) vasta alhaalla ei enää kannata, sillä jatko eteenpäin vasemman kautta (255m) on mutkista huolimatta nopeampi



# Rata A

## Lahnaruohontien pihasoikkelo

Vasemmat valinnat ovat joka kerta nopeammat, myös silloin kun matkassa ei ole eroa - lenkkari ei taida oikein pitää kevätpehmeällä nurmikolla.



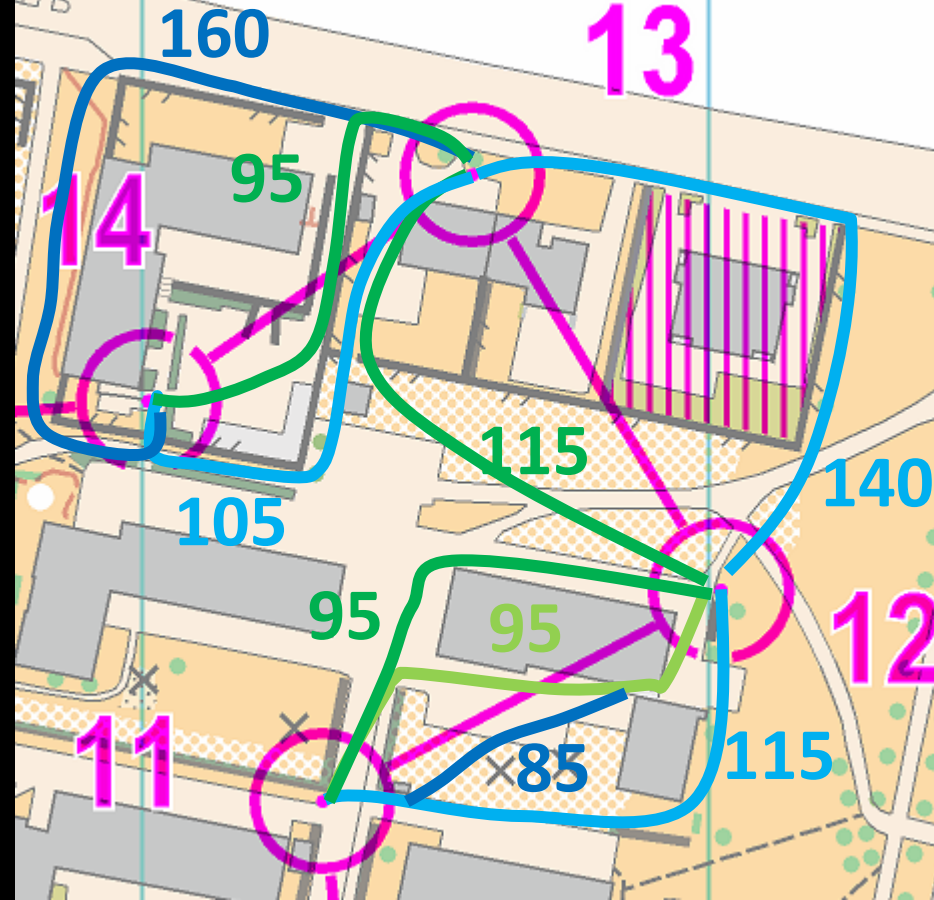
# Rata A F

## Lauttasaarentien katiskat

Ellet huomaa porttia (115m), tulee iso virhe (140m).

Seuraavalle rastille ei tällä kertaa kannata palata omia jälkiä, sillä naapuritontin läpijuoksulla selviää lyhemmällä (95m) matkalla.

Lauttasaarentien kautta kierrot (140m+160m) tuovat lisämatkaa yhteensä 90m.

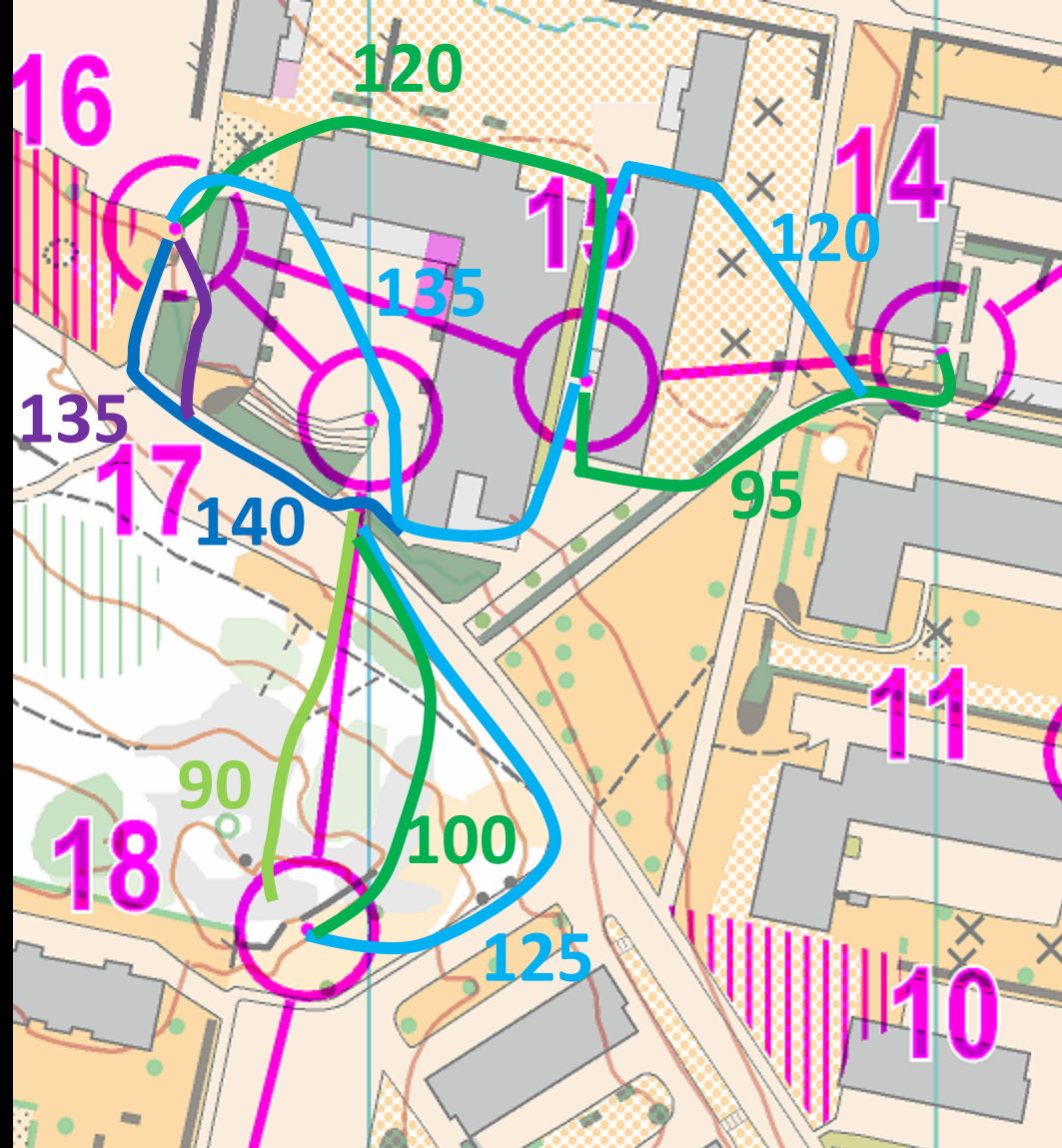


# Rata A

## Koulun kiemurat

Rastille 16 on virhe, jos valitset vasemman (140m) kierron. Koulun pihan poikkijuoksu korjaa virhettä vain vähän (135m), sillä oikea kierto (120m) on helppo ja nopea.

Rastille 18 keskeltä (100m) on nopein, sillä oikea (90m) ei ehkä osu jyrkänteiden väliin - muualtahan et saa alas tulla. Tiekierto (125m) on nyt lumien kadottua hitain.

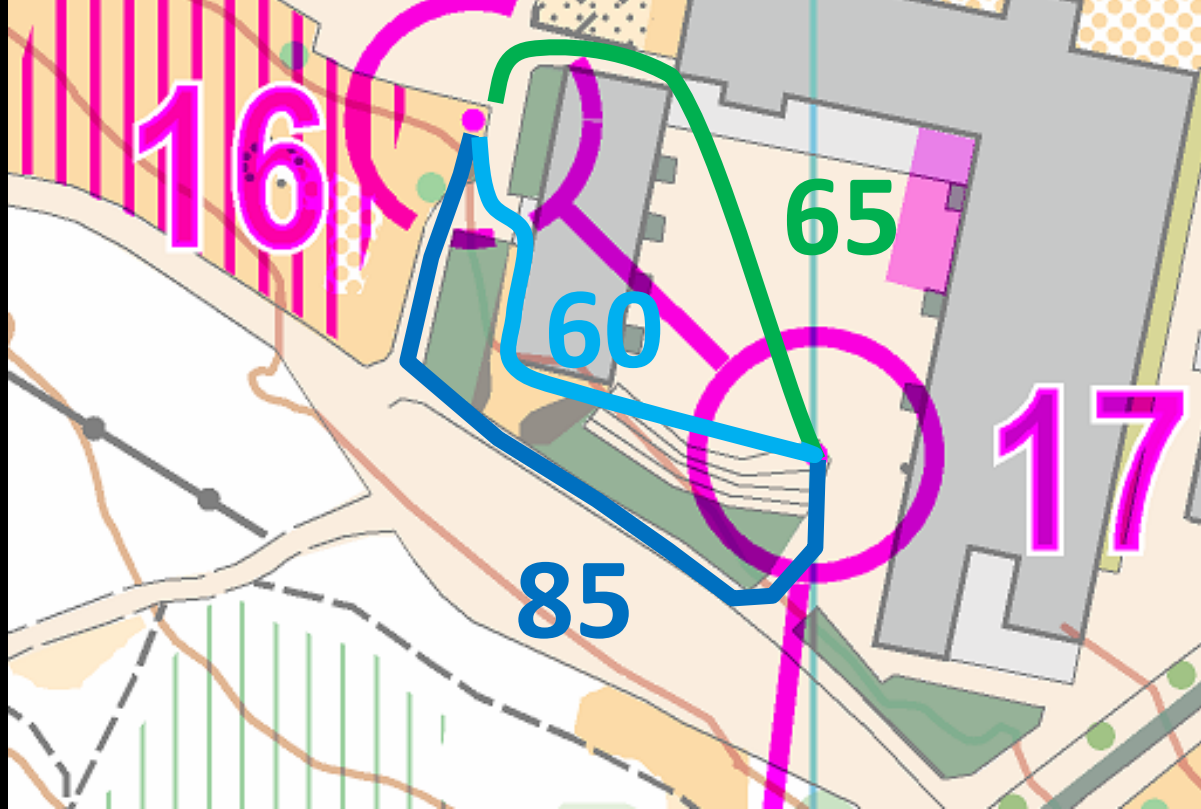


# Rata A B C F

## Nurkkia hipoen

Vaikka valinta oikealta talon nurkkia hipoen on lyhyempi (60m), niin silti koulun pihan poikki (65m) on nopeampi.

Kadulle paluu on sen sijaan on aivan liian pitkä (85m) kierto.

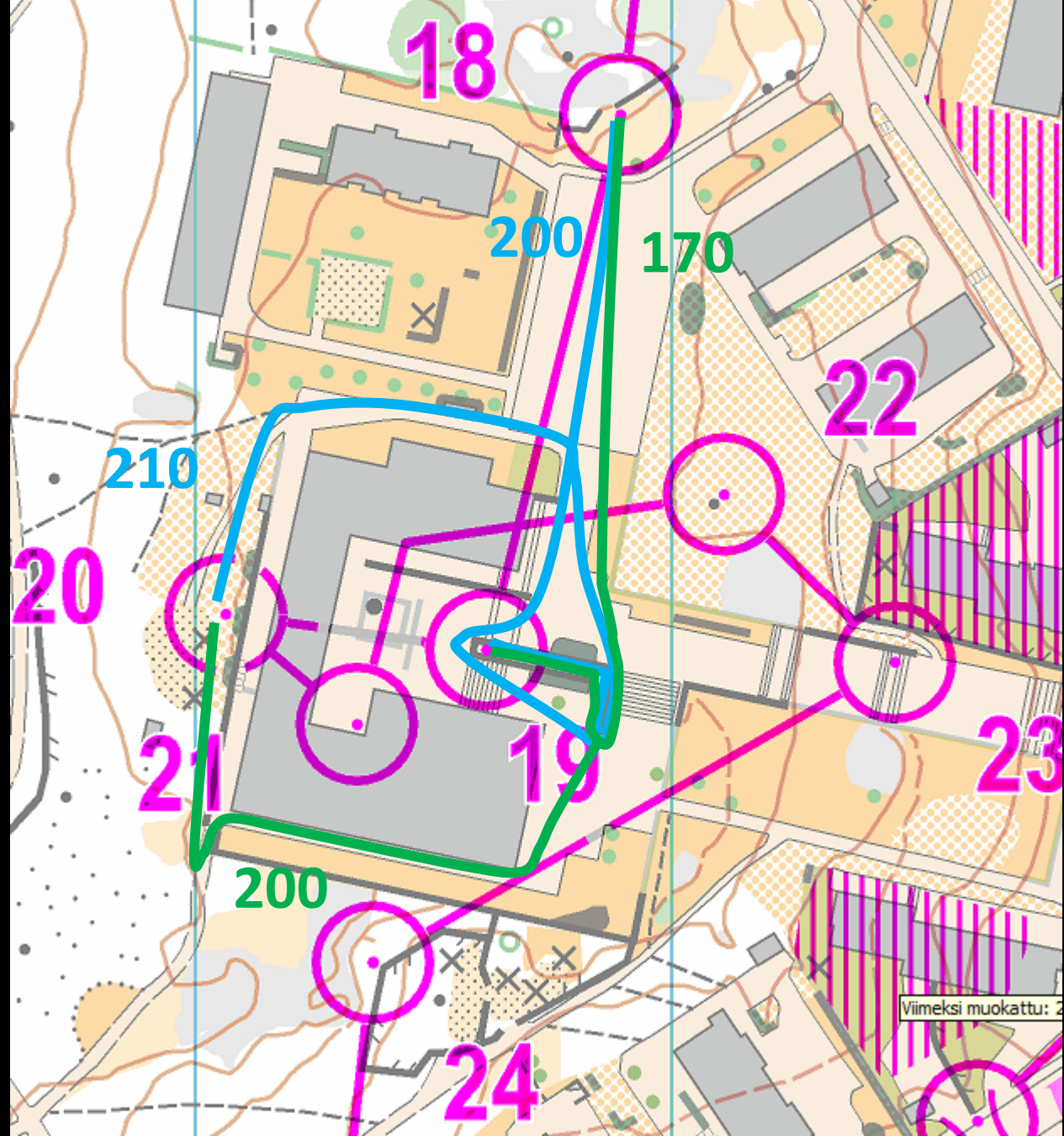


# Rata A

## Kirkonmäki 1

Kellonsoittajan polun rastille (19) on kulku luettava etukäteen – jos lähdet kiertämään oikealta (200m), matkaa tulee liikaa, sillä vasen on oikea valinta (170m).

Seuraavalle rastille oikealta (200m) on nopeampi, kunhan olet ehtinyt valita ajoissa.

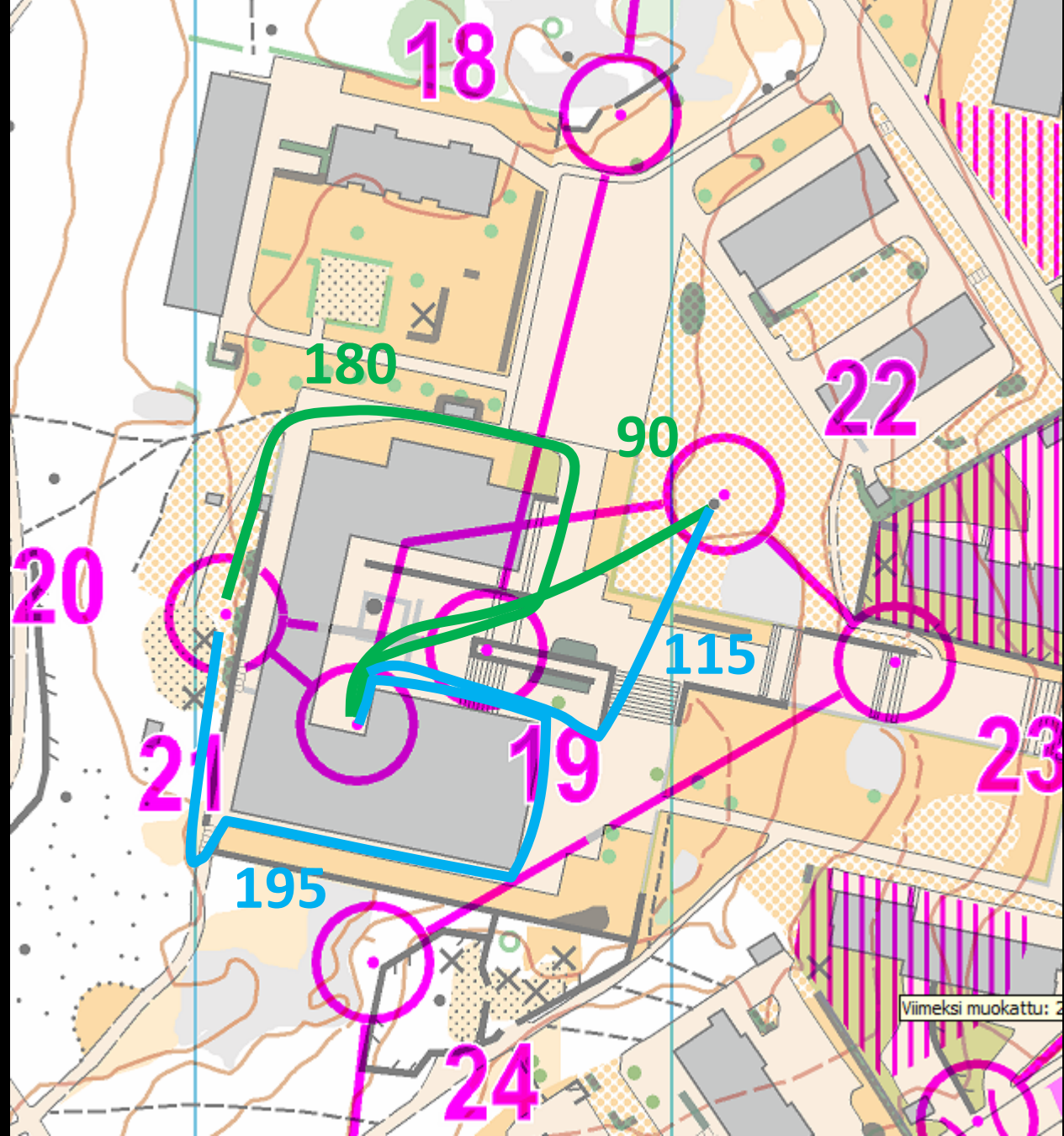


# Rata A

## Kirkonmäki 2

Paluu takaisin kirkon pihalle on vasemman kautta (180m) nopeampi kuin mutkikas kierto oikealta (195m).

Ja sitten seuraavalle rastille metsään puiden oksia kyyristellen



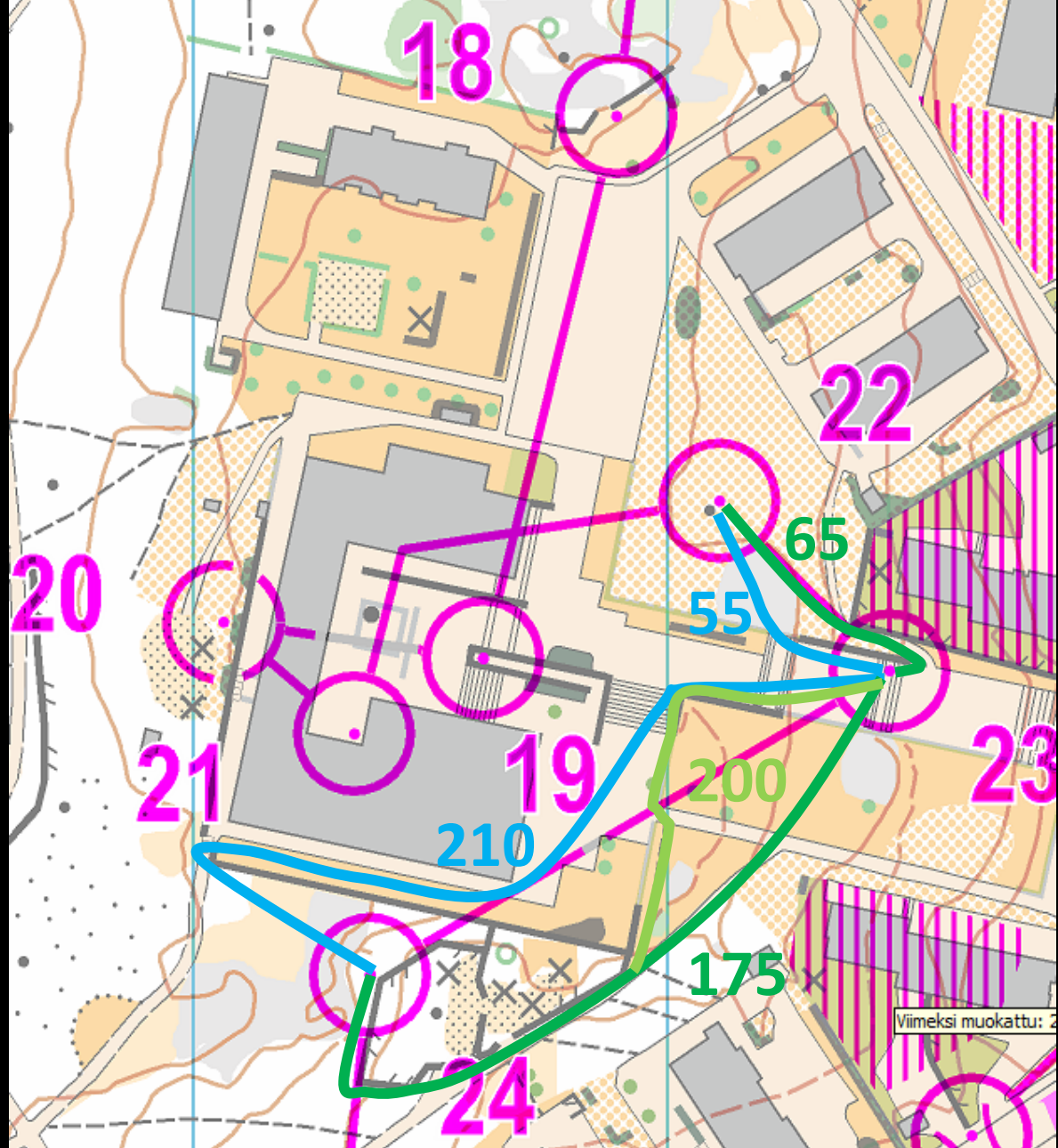


# Rata A F

## Kirkonmäki 3

Rastille 23 vasen (65m) ja jyrkkä mutka on nopeampi kuin oikea (55m) muurin ylitse, jossa *parkourista* on taas hyötyä.

Jos valitse vasemman ja pääset yli harmaan muurin (175m), hyvä. Ellet, niin silti selviät lyhyemmällä (200m) matkalla kuin kaverisi, joka valitsee oikean kierron (210m)



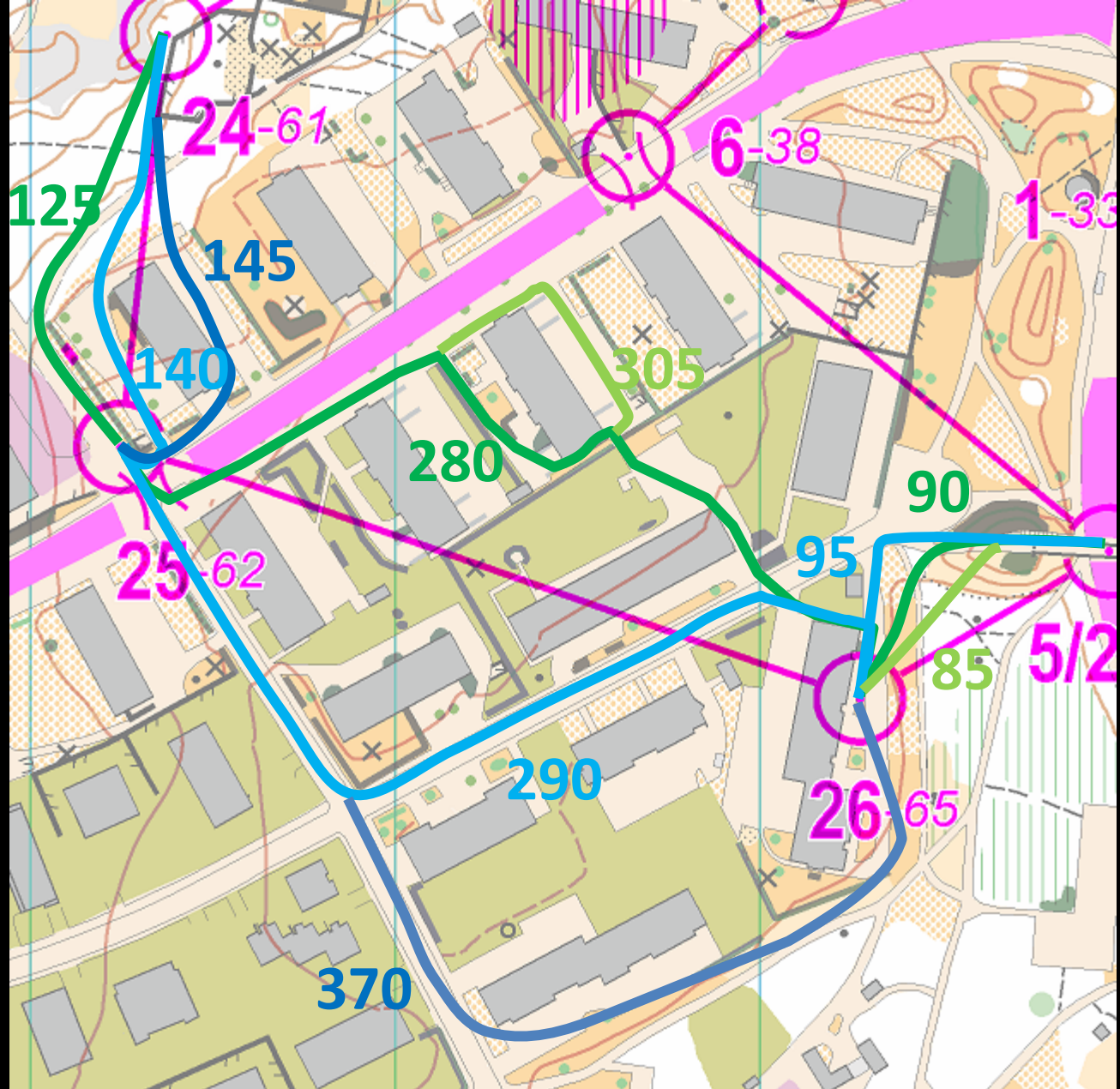
# Rata A B F

## Toinen reitinvalinta

Oikea kierto (290m)  
on baanaa ja taatusti  
nopein.

Pujotellen talon takaa  
(280m) on lyhyempi  
mutta jo hitaampi.

Helppo reitti on  
pitempi (305m),  
mutta sen sijaan  
kierto kaukaa oikealta  
(370 m) on jo aivan  
epätoivoinen valinta.

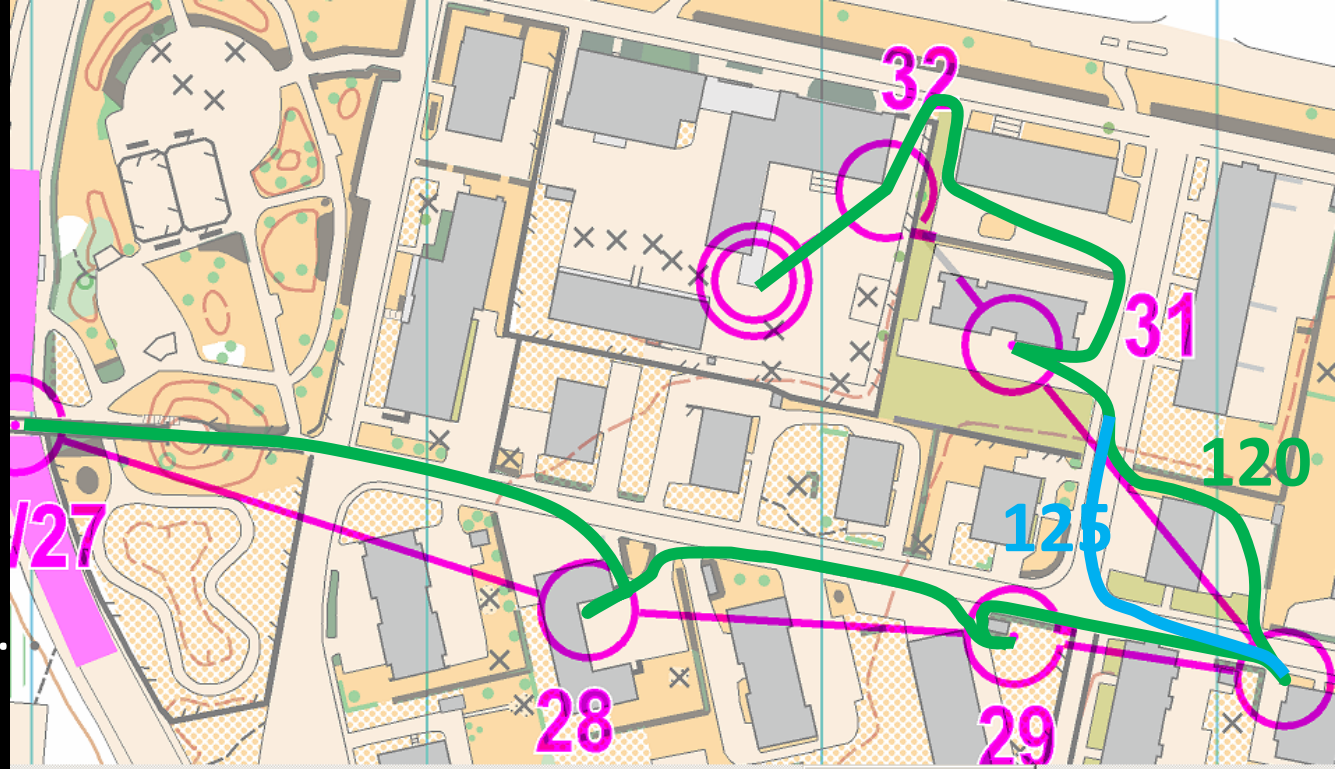


# Rata A F

## Loppusuora

Enää pelkää  
toteutusta – pidä pää  
kylmänä ja pujahda  
vain oikeisiin pihoihin.

Pari viime tipan  
kieltoa vei terän  
valinnoilta – huomaat  
paikat kuvastakin...



## ...ja ihan lopuksi

*Käy piirtämässä valintasi Reittihärveliin tai kommentoi, mitä mieltä olit tällaisesta intensiivisestä sprinttiradasta - pitkiin reitinvalintoihin ei matkan pituus ja taloyhtiöiden luvat antaneet myöten, mutta sellaisia jäi varastoon kuten legendaarinen Myllykallion ylitys.*

*sanekari@gmail.com*