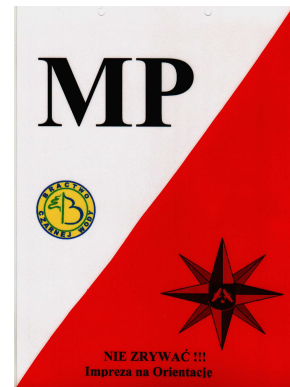


ZASADY KOCIEWSKIEJ KAJAKOWEJ IMPREZY NA ORIENTACJĘ „Zapora Żur 2016”

1. Zadaniem zawodników jest odnalezienie w limicie czasowym jak największej ilości punktów kontrolnych PK (oznaczonych białoczerwonymi lampionami).
2. Punkty mają różną wartość wagową (1, 2, 3, 4, 5, 7 punktów), o czym decyduje kolor kółka na mapie. Punkt kontrolny PK leży dokładnie w środku kółka. Trasę należy zaplanować tak, aby uzyskać jak największą sumę punktów wagowych. Nie trzeba odnaleźć wszystkich PK. Nie obowiązuje kolejność odnajdywania PK.
3. O zwycięstwie decyduje ilość uzyskanych punktów wagowych.
4. Mapa ma niepełną treść.
5. Punkty znajdują się na brzegach Zalewu Żurskiego lub w niewielkiej od nich odległości (do 300 metrów od linii brzegowej). Umieszczono je w dających się jednoznacznie zidentyfikować miejscach w terenie i na mapie – na skrzyżowaniach dróg, skarpach, zakrętach granic kultur (np. pole – las), krańcach zatok, na wzniesieniach lub w obniżeniach. W pobliżu niektórych PK mogą być punkty stowarzyszone PS o podobnym położeniu, mające utrudnić orientację. Nie są one naniesione na mapę. Zawodnik odszukuje tylko punkty kontrolne PK – znajdujące się na mapie.
6. Po dotarciu do punktu kontrolnego zawodnik wpisuje go na karcie startowej. Wpis zawsze składa się z numeru PK (z mapy) oraz kodu z lampionu (dwie litery). W razie braku lampionu w odnalezionym punkcie (mógł np. zostać zdjęty przez przypadkowego przechodnia), w karcie wpisuje się jego numer i BPK – brak punktu kontrolnego.
7. Wpisu na karcie startowej dokonuje się pisakiem znajdującym się na PK. Można numer PK i jego kod wpisać długopisem i kratkę choć częściowo zamalować pisakiem z PK. Ułatwia to odczytanie kodu, gdy karta startowa ulegnie zamoczeniu. W razie braku pisaka zapisu dokonuje się długopisem i dodaje BK – brak kredki.
8. Każdy PK powinien być wpisany w kolejnej kratce karty startowej – nie zostawiamy wolnych kretek.
9. W razie pomyłki przy wpisywaniu PK na kartę startową zawodnik nie skreśla złego zapisu, tylko prawidłowo wpisuje go w następnej kratce.
10. Za wpisanie na kartę startową punktu stowarzyszonego PS odejmuje się 1 punkt wagowy. Za wpisanie złego numeru PK odejmuje się 0,5 punktu wagowego. Za wpisanie BPK w sytuacji, gdy lampion był na punkcie, otrzymuje się 1 punkt karny.
11. Jeśli zawodnik przekroczy limit czasu do 30 minut – za każde 3 minuty odejmuje się 1 punkt wagowy. W razie spóźnienia powyżej 30 minut – za każdą minutę powyżej tego limitu odejmuje się 1 punkt wagowy.
12. W sytuacjach niejasnych lub w razie niebezpieczeństwa albo wypadku można/należy dzwonić na numer alarmowy, umieszczony na mapie.
13. Wszystkie powyższe zasady są istotne dla ustalenia kolejności zajętych miejsc – najważniejsza jest dobra zabawa i sprawdzenie swoich umiejętności!!!



Kolejność potwierdzeń obowiązkowa		LIMIT		TM		BPK (PS)	
Numer zespołu		Etap		TS		GPK (PS)	
1		120+30		0 2 9			
Nazwa i etap							
1	2	3	4	5	6	7	8
AA	SD	GH	DR	EW	HY	TR	PK
7	9	10	10	10	LOP	LOP	
BH	OP	ZN	GH	GG	FF	MK	
						WYNIK	