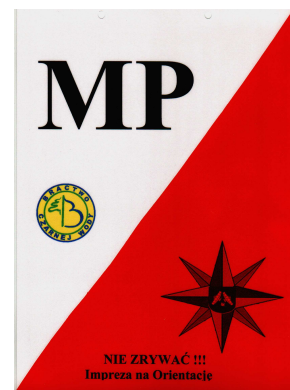


ZASADY

V KOCIEWSKIEJ KAJAKOWEJ IMPREZY NA ORIENTACJĘ „Zapora Żur 2018”

1. Zadaniem zawodników jest odnalezienie w limicie czasowym jak największej ilości punktów kontrolnych PK (oznaczonych białoczerwonymi lampionami).
2. Punkty mają różną wartość wagową (1 - 5 punktów), o czym informuje 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 kolejności miejsc decyduje ilość zdobytych punktów wagowych. Organizator może wprowadzić też kryteria dodatkowe.**
4. Mapa ma niepełną treść.
5. Punkty znajdują się na brzegach Zalewu Żurskiego lub w niewielkiej od nich odległości (do 350 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. **W razie pomyłki przy wpisywaniu PK na kartę startową zawodnik nie skreśla złego zapisu, tylko prawidłowo wpisuje go w następnej kratce.**
9. **Zawodnik może otrzymać punkty karne za wpisanie punktu stowarzyszonego, za wpisanie złego numeru PK lub brak numeru, za wpisanie BPK w sytuacji, gdy lampion był na punkcie, za przekroczenie limitu czasu.**
10. **W sytuacjach niejasnych lub w razie niebezpieczeństwa albo wypadku można/należy dzwonić na numer alarmowy, umieszczony na mapie.**
11. **Wszystkie powyższe zasady są istotne tylko dla ustalenia kolejności zajętych miejsc – najważniejsza jest dobra zabawa i sprawdzenie swoich umiejętności!!!**



Kolejność potwierdzeń obowiązkowa		LIMIT		TM		1 5 7		BPK (PS)	
Etap		120+30		TS		0 2 9		OPK (PS)	
Numer zespołu		1		ΔT				PS (PS)	
1	2	3	3	5	5	6	8	ZM (PS)	
AA	SD	GH	DR	EW	HY	TR	PK	OPK (PS)	
7	9	10	10	10	14	15		PM (PS) + MK (PS) + ZK (PS)	
BH	OP	ZN	GH	GG	LOP	FF	MK	Zad + Inne	
								Czas: T (S) T (M)	
WYNIK									