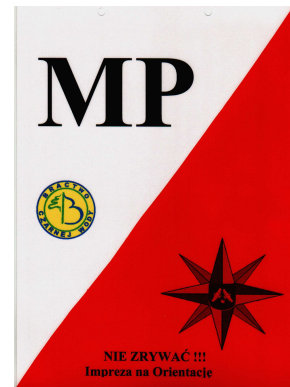


ZASADY

KOCIEWSKIEJ KAJAKOWEJ IMPREZY NA ORIENTACJĘ „Zapora Żur 2015”

1. **Zadaniem zawodników jest odnalezienie w limicie czasowym (3,5 godziny – 210 minut) 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, w drugiej kolejności czas przebycia trasy.**
4. Mapa ma niepełną treść. Jej elementy (drogi, poziomic) są tylko w otoczeniu punktów kontrolnych.
5. Punkty znajdują się na brzegach Zalewu Żurskiego lub w niewielkiej od nich odległości (do 150 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 kratek.**
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, nie otrzymuje się punktów za jego odnalezienie.**
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										Kategoria		TM		BPK (PS)					
LIMIT										1 5 7									
Etap										TS		0 2 9		BPK (PS)					
120+30										ΔT				PS (PS)					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AA	SD	GH	DR	EW	HY	TR	PK												
7	9	10	10	10	LOP	LOP													
BH	OP	ZN	GH	GG	FF	MK													
WYNIK																			