



## Chcesz przeżyć wspaniałą przygodę z Tobą i mapą w rolach głównych?

Zabierz kogoś ze sobą dla lepszej zabawy lub wystartuj samodzielnie w **Marszu na Orientację**.

### A czym są te całe Marsze na Orientację?

To rodzaj gry terenowej w której na podstawie mapy musisz trafić na punkty kontrolne i potwierdzić je na karcie startowej. Warunkiem minimalnym jest potwierdzenie co najmniej jednego punktu kontrolnego na trasie i powrót na metę przed jej zamknięciem. To podstawa, niżej natomiast znajdziesz informacje ułatwiające rozgrywkę.

### Na początek **START**

Właśnie otrzymałeś i trzymasz właśnie w ręce **kartę startową** oraz **mapę**. Przeczytaj uważnie wszystkie informacje jakie podano na mapie: legendę, długość trasy, limit czasu, ile punktów masz potwierdzić, zadania dodatkowe. Sprawdź skalę mapy, jeśli konkurencja ją przewiduje. Drugą rzeczą jest karta startowa – pilnuj jej jak oka w głowie, jeśli ją zgubisz będziesz zdyskwalifikowany.

### Limit czasu

Podawany jest w postaci sumy dwóch liczb. **Pierwsza to limit podstawowy** – określa ile dla przeciętnego uczestnika zajmie przejście trasy w spokojnym tempie marszowym. **Druga to limit spóźnień** – określa czas dodatkowy który uczestnik może wykorzystać. Po rozpoczęciu zabawy policz kiedy skończą się limity.

**PAMIĘTAJ!** Jeśli przyjdiesz wcześniej na metę, przed zakończeniem limitu podstawowego, nie zyskujesz nic. **Nie biegaj**, żeby być pół godziny przed czasem, lepiej postaw na precyzję. Za każdą minutę w limicie spóźnień dostaniesz 1pkt karny. To bardzo mało. Czasem lepiej jest spóźnić się kilka minut, a potwierdzić dodatkowy punkt kontrolny.

Jednak **nie warto spóźniać** się powyżej limitu spóźnień – za każdą minutę po limicie spóźnień dostaniesz 10 pkt karnych – 9 minut spóźnienia po limicie spóźnień to tak, jakbyś ominął jeden punkt kontrolny!



## Punkt Kontrolny (PK)

Na mapie zaznaczony jako **okrąg** (PK znajduje się w jego środku! z dokładnością do 2 mm w skali mapy), w **terenie najczęściej lampion** czyli kwadrat złożony z dwóch trójkątów prostokątnych białego i kolorowego z napisanym dwulitrowy kodem PK.

## Co zrobić jak stoi się już przy Punkcie Kontrolnym?

Jeśli widzisz lampion to jest duże prawdopodobieństwo że jesteś we właściwym miejscu ale **dokładnie sprawdź** czy to na pewno tu. Lampionów w lesie jest wiele, ale tylko niektóre z nich są dobre, są tzw. „haczyki” (punkty stowarzyszone za które otrzymasz po 25 pkt karnych).

Jeśli jednak masz pewność że to TU to weź kredkę, która wisi przy lampionie i wpisz nią w pierwsze wolne pole karty startowej numer punktu kontrolnego z mapy (np. PK3, PK14) i przepisz dwulitrowy symbol (kod) z lampionu.

Nie ma kredki przy lampionie. Wpisz swoim długopisem numer punktu i symbol z lampionu oraz skrót BK (od „brak kredki”).

## A co jeśli nie ma lampionu w miejscu gdzie powinien być punkt?

Jeśli masz pewność, że jesteś w prawidłowym miejscu, a lampionu tu nie ma (np.: możesz zauważyć, że są ślady po jego zerwaniu przez uczynnych grzybiarzy) wpisz w pierwszą wolną kratkę skrót „BPK” i numer brakującego punktu.

Uważaj, jeśli jednak punkt stoi na swoim miejscu, a ty się pomyliłeś dostaniesz 90 pkt karnych za brak potwierdzenia i 30 pkt karnych za wpis mylny!

A co jeśli przepisałem zły punkt kontrolny bo po kilku krokach zobaczyłem inny lampion?

## PAMIĘTAJ NA KARCIE STARTOWEJ NIE WOLNO KREŚLIĆ!

W pierwszej wolnej kratce wpisz prawidłowy punkt kontrolny. Sędzia weźmie pod uwagę ostatni wpis dotyczący danego punktu, karząc Cię 10 pkt karnymi za zmianę potwierdzenia. Za skreślenia może Cię zdyskwalifikować!



Najważniejsze **ZASADY** wypełniania kart startowych podczas Imprez na Orientację

1. Pola (kratki) wypełniamy po kolei począwszy od 1, wpisując kolejne znalezione PK. **Nie wolno zostawiać kratek pustych** (puste mogą zostać tylko po ostatnim wpisie).

2. W kratkach **piszemy kredką z PK**: zawsze symbol PK z numerem punktu na mapie (niezależnie, czy numer pokrywa się z numerem nadrukowanym w kratce na karcie startowej),

Nie należy (chyba, że BK) wpisywać własnym pisakiem. Jest to na ogół zbyteczne, natomiast grozić może dyskwalifikacją lub ukaraniem.

3. **Nie wolno kreślić, przekreślać**. Jeśli chcemy dokonać zmiany wpisu: cały wpis w kratce bierzemy w kółko (najlepiej kredką obecnego dobrego PK, lecz niekoniecznie) a w pierwszym wolnym polu dokonujemy nowego wpisu. Kreślenie, zamazywanie itp. mogą spowodować całkowitą dyskwalifikację, zgodnie z przepisami. Pod uwagę brany jest przy sprawdzaniu tylko ostatni pasujący wpis

Poniżej przykład dobrego wypełnienia karty startowej.

PK 1	PK 1	PK 2	PK 3	PK 4	PK 4
1	KP	12	JK	4	KL
BŁ				PJ	

Jeśli szukasz już długo w terenie i nie możesz znaleźć punktu kontrolnego, pamiętaj że nie musisz znaleźć wszystkich punktów kontrolnych. Za nie potwierdzenie jednego dostaniesz 90 pkt karnych. To ty decydujesz ile punktów potwierdzasz.

**Zbuduj własną taktykę.** Możesz iść tempem marszowym i powinieneś bez problemów zmieścić się w limicie. Czasem warto stanąć i zastanowić się dłużej nad wyborem odpowiedniego punktu. Ale pamiętaj o kontroli upływającego czasu. Czasem warto nie iść za innymi grupami, a ruszyć według własnej logiki. **Kolejność wpisywanych punktów i tak nie ma znaczenia.** Gdy jesteś w limicie spóźnień nie warto iść po punkt kontrolny na drugi koniec lasu. Po limicie spóźnień trzeba czym prędzej iść na metę, bo łatwo zyskać więcej punktów karnych niż jak ich nie potwierdzimy.



## Na koniec Meta.

Tu oddaj kartę startową sędzieja sprawdzi jak Ci poszło. A o wynikach dowiesz się z protokołu imprezy.

## Słowniczek:

**PK** - punkt kontrolny: na mapie na ogół okrąg (PK znajduje się w jego środku! z dokładnością do 2 mm w skali mapy), w terenie najczęściej lampion.

**BK (wpis na karcie)** - brak kredki: wpis (własnym pisakiem/kredką innego PK) oznajmiający brak przyrządu do pisania (najczęściej kredki) na PK w terenie.

**BPK (wpis na karcie)** - brak PK: wpis (własnym pisakiem...) oznajmiający brak PK w terenie, gdzie powinien stać (i brak go w odległości 2 mm w skali mapy lub 5 m w terenie); bo być może ktoś ten PK ukradł itd...

**potwierdzenie PK** - odpowiedni wpis do karty startowej, najczęściej kredką.

**lampion** - żargonowa nazwa PK w terenie, posiada dwuliterowy kod.

## Jak liczymy punkty karne w Marszach na Orientację

- spóźnienie w limicie spóźnień (druga liczba limitu czasu) – **1 pkt za 1 minutę**
- spóźnienie ponad limit spóźnień – **10 pkt za 1 minutę**
- nie wpisanie punktu kontrolnego – **90 pkt**
- punkt mylny (PM) – **30 pkt**
- punkt stowarzyszony (PS) – **25 pkt**
- zmiana, czyli przebitka (ZM) – **10 pkt** jak uznamy, że jednak inny PK jest poprawny i faktycznie będzie dobry
- błędny opis PK na karcie startowej (OPIS) – **10 pkt** jak nie ma numeru PK w kratce lub nie ma koloru kredki lub inny błąd opisu
- niewykonanie zadania specjalnego – **10 pkt**