XLIII NOCNE MARSZE NA ORIENTACJĘ „DARŻLUB”

CZARNA WODA

1/2.12.2018

www.skpt.gdansk.pl/darzlub

STUDENCKIE KOŁO PRZEWODNIKÓW TURYSTYCZNYCH
WWW.SKPT.GDANSK.PL

TRASA MAŁO TRUDNA -14km

„Krtek a raketa”

Mapa w skali 1:25 000,
warstwice ciągłe co 5 metrów, przerywane gęściej
aktualność mapy lata 70-te XX wieku

Liczba punktów kontrolnych (PK): **12**
Wszystkie PK są lampionami.
Kolejność potwierdzania PK jest obowiązkowa!

Sposób potwierdzania PK: numer z mapy + kod lampionu oba napisane kredką lub z perforacją „dziurkaczem”

PK6 - lampion + ognisko z możliwością wykorzystania 60 min. stop czasu

Limit czasu:
390 min. + 120 min. limitu. spóźnień

Godzina „0” : 17:00

Ognisko czynne: 20:00-0:30

Zamknięcie mety: 7:00

Telefon organizatorów: 736 618 590

Budowniczy: Paweł Ć.

WSPARCIE:

EPAMIR SKLEP GÓRSKI

tuttu.pl sklepy turystyczne GDAŃSK, AL. GRUNWALDZKA 82 GH MANHATTAN

waytech SKLEP PODRÓŻNIKA

ROBERT'S PROFESJONALNE PRODUKTY PUCHOWE

FIZJOTERAPIA -GDAŃSK- FIZJOLAB EST 2015 FEEL THE CHANGE

@AdasTrenuje

ALEXANDER A

trojmiasto.pl

1. Świat jest pełen niespodzianek, dlatego pamiętaj o kompasie, sprawnej latarce oraz odblaskach, żeby podobnie jak Krecik uniknąć nieprzyjemnych przygód.
2. Mapy okolic Czarnej Wody pamiętające czasy pierwszych odcinków Krecika nie są w pełni aktualne. Po drodze oprócz ścieżek naszych przyjaciół zwierząt możecie także napotkać nowe drogi i przecinki, dlatego podczas wycieczki warto zachować ostrożność.
3. Mapa jest w skali 1:25000 co oznacza, że 1 cm z mapy odpowiada 250 metrom w terenie.
4. Zbliżając się do punktu mierz odległość:
   - licząc parokroki (krok lewą + prawą nogą) - w zależności od długości kroku wykonując 45-60 parokroków pokonuje się 100 m w płaskim terenie,
   - mierząc czas - idąc szybkim marszem w ciągu 1 minuty pokonuje się około 85 metrów, ale warto wziąć poprawkę na swoje tempo marszu
   - porównując ukształtowanie terenu z mapą.
5. Na 6. Punkcie kontrolnym znajdziesz lampion, który należy potwierdzić na karcie startowej, niedaleko którego będzie ognisko z możliwością „zatrzymania” czasu spędzonego na trasie. Trzeba jednak oddać kartę startową oraz mapy wszystkich członków drużyny.
6. Gdy się zgubisz nie panikuj. Spróbuj wrócić do ostatniego miejsca, w które zgadzało się z mapą lub kierować się w kierunku innego wyraźnego elementu mapy (główna droga, rzeka, wyraźna przecinka). Pamiętaj żeby uważniej kontrolować kierunek oraz przebytą odległość.
7. Wspólne pokonywanie trasy z innymi drużynami nie jest dozwolone, dlatego wystrzegaj się go.
8. Uważaj na punkty stowarzyszone (PS), które mogą być rozmieszone w pobliżu właściwych punktów kontrolnych, jednak nie bliżej niż 2 mm mierząc na mapie.
9. Po przekroczeniu czasu podstawowego każda rozpoczęta minuta limitu spóźnień będzie kosztować 1 punkt karny. Wystrzegaj się jednak przekroczenia limitu spóźnień, ponieważ każda minuta jest wtedy karana 10 punktami karnymi.
10. Po powrocie do bazy pamiętaj o zmianie ubrudzonego obuwia na czyste.
11. Pośród łąk nad brzegiem Wdy czeka na Ciebie zasłużony odpoczynek, posiłek oraz dla najlepszych nagrody.

STUDENCKIE KOŁO PRZEWODNIKÓW TURYSTYCZNYCH
WWW.SKPT.GDANSK.PL