

KOMUNIKAT STARTOWY

„KOMPANIA KORNA – cykl: Wiosenne CZARNE KORNO”

Prosimy o zapoznanie się z poniższymi informacjami organizacyjnymi.

Jeżeli nie zaznaczono inaczej, dotyczą one wszystkich tras rajdu czyli:

- Pieszej i Rowerowej Kompani KoRNEJ (24h)
- Pieszej i Rowerowej Kompani NiepoKoRNEJ (12h)
- Pieszej i Rowerowej Kompani BezKoRNEJ (7h)
- Wesołej Kompani (5h) czyli trasy Rodzinno-rekreacyjnej

1) INFORMACJE ORGANIZACYJNE:

a) Adres bazy rajdu:

Szkoła Podstawowa imienia Kazimierza Wielkiego w Lanckoronie
Ul. Szkolna 5,
34-143 Lanckorona

b) Parkingi:

ZAKAZ PARKOWANIA SAMOCHODÓW PRZY SZKOLE, gdzie zlokalizowana jest baza rajdu. Przepraszamy za niedogodności, ale warunki nie pozwalają na zaparkowanie pojazdów bezpośrednio pod szkołą.

Parkingi dostępne dla uczestników rajdu:

- przy urzędzie Gminy, ulica Krakowska 473
- za boiskiem „LKS Zryw Lanckorona”, ulica Sportowa 2
- wzdłuż ulicy Sportowej
- na Rynku (wyłącznie na miejscach do tego wyznaczonych)
- przy kościele w Lanckoronie

Wszystkie powyższe miejsca zostały oznaczone na mapkach znakiem „Parking” lub znaczkiem zielonego samochodu.

Parkować można także w każdym innym miejscu, zgodnie z przepisami Prawa o Ruchu Drogowym.

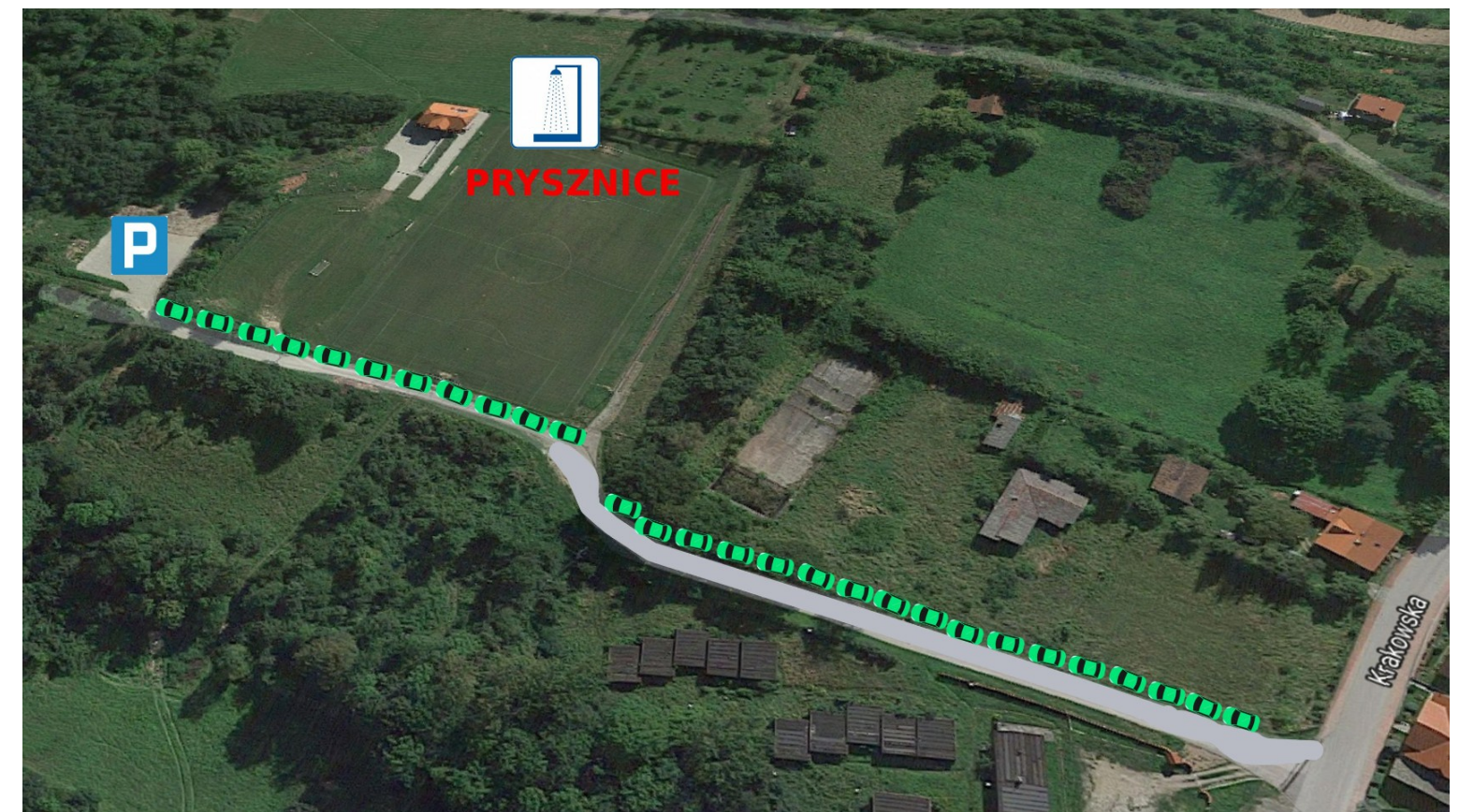
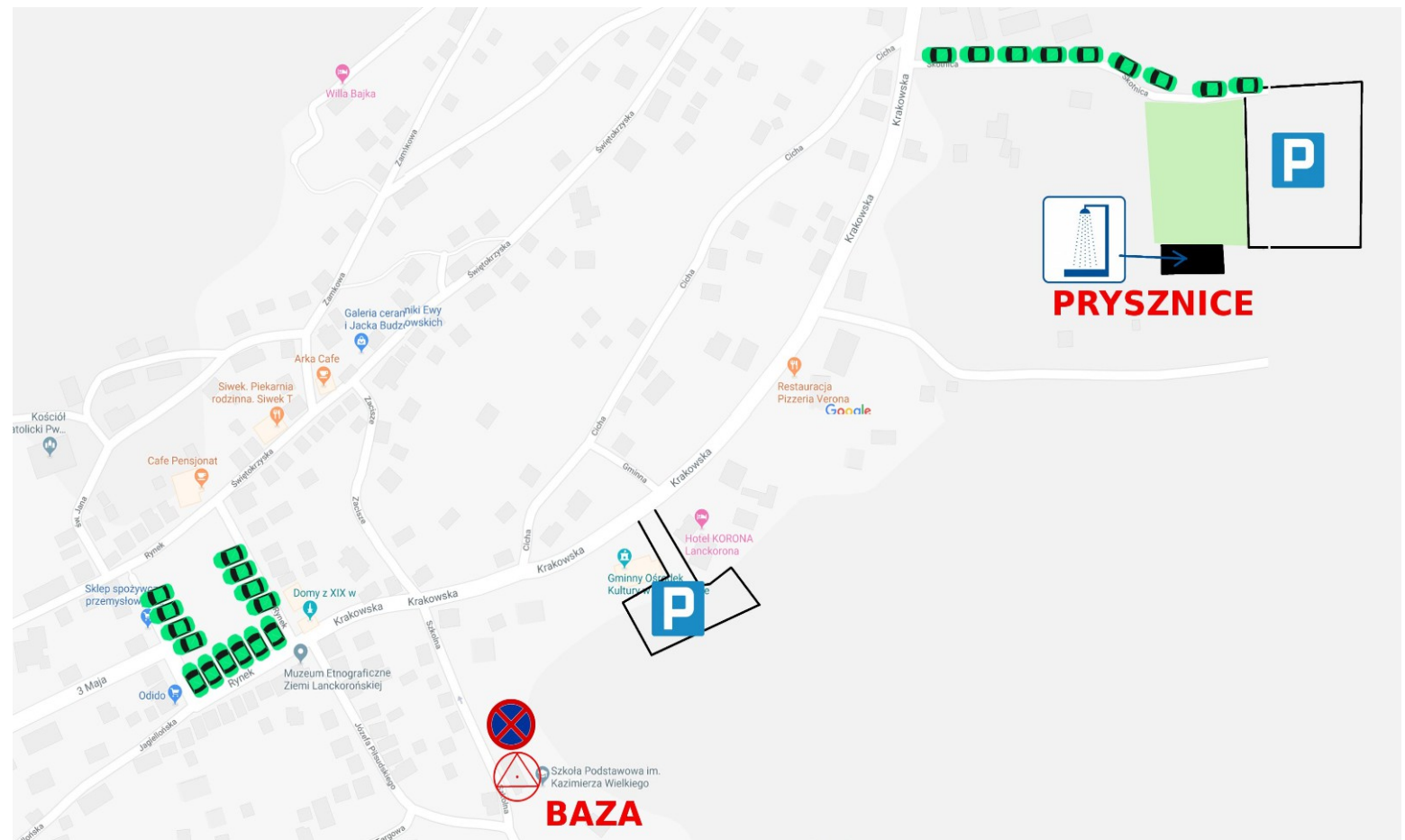
c) Prysznic:

W bazie rajdu dostępny jest węzeł sanitarny w postaci WC oraz umywalk.

Prysznicze dla uczestników rajdu zlokalizowane są w budynku „LKS Zryw Lanckorona” przy ulicy Sportowej 2.

Na mapkach miejsce to zostało również oznaczone.

MAPKI:



d) Warsztaty szermiercze w bazie rajdu:

Podobnie jak w zeszłym roku w bazie rajdu zorganizowane zostaną warsztaty szermiercze dla chętnych. Zapraszamy na nie zarówno dzieci jak i dorosłych.

Do wzięcia udziału w warsztatach wystarczy „dobre chęci” ponieważ cały potrzeby ekwipunek na nie dostarczy Szkoła Fechtunku ARAMIS (sprzęt ochronny, broń treningowa).

Chęć wzięcia udziału w warsztatach należy zgłaszać obsłudze rajdu – najlepiej bezpośrednio do instruktorów Szkoły Fechtunku ARAMIS.

Warsztaty odbywać będą się na bieżąco, po zebraniu się kilkuosobowej grupy chętnych.

2) INFORMACJE RAJDOWE:

Typy punktów kontrolnych

a) Punkty oznaczone na mapie czerwonymi okręgami wraz z numerami, np. 32, 69 itp.

Punkty te oznakowane będą w terenie za pomocą lampionu (płaskiego - w postaci biało-pomarańczowej kartki formatu A4 lub przestrzennego – biało-pomarańczowego lampionu do INO) wraz z perforatorem.

Potwierdzenie zaliczenia punktu odbywać się będzie poprzez przedziurkowanie odpowiedniej kratki na karcie startowej (na punkcie o numerze 33 dziurkujemy kratkę numer 33).

b) Punkty oznaczone na mapie czerwonymi okręgami wraz z numerami poprzedzonymi literą „X”, np. X35, X97.

Punkty te **nie będą oznakowane w terenie**. Zaliczenie punktu polegać będzie na odnalezieniu obiektu w terenie oraz wpisaniu na kartę startową odpowiedzi na zagadkę/zadanie. **Prosimy zatem pamiętać o zabraniu na trasę czegoś do pisania.**

Uwaga techniczna:

Odpowiedzi do zadań/zagadek będą bezpośrednio związane z danym obiektem w terenie. Warto zatem zwrócić uwagę na tablice pamiątkowe, opisy tych obiektów, informacje podane w ich bezpośredniej okolicy.

Jednocześnie Organizator **zaleca zrobienie zdjęcia obiektu**, będącego przedmiotem zadania/zagadki, ponieważ w sytuacjach kontrowersyjnych lub niejasnych, okazanie tego zdjęcia może posłużyć do rozstrzygnięcia wątpliwości na korzyść zawodnika.

(przyda się zatem aparat fotograficzny lub telefon z taką funkcją).

Przykład zagadki z punktu „X” z zeszłego roku:

Punkt kontrolny: Łabajowa Skała

Zagadka: „Ranią palce szukając uchwytu,
Wciąż wyżej i wyżej, niemal do Boga
Nowe przejścia – ich powód zachwytu
Jaką nazwę nosi 53-cia droga?”

Odpowiedź: Jęki królika (do odczytania z tablicy pod skałą).

c) Punkty oznaczone na mapie czerwonymi okręgami wraz z numerem oraz dopiskiem „+K”, np. 83 + K (nie dotyczy trasy Rodzinno-Rekreacyjnej, Wesołej Kompani 5h).

Punkty te oznakowane będą w terenie za pomocą lampionu (płaskiego - w postaci biało-pomarańczowej kartki formatu A4 lub przestrzennego – biało-pomarańczowego lampionu do INO) wraz z perforatorem. Na tych punktach, na lampionie Zawodnik znajdzie instrukcję dotarcia do dodatkowego punktu nie oznaczonego na mapie (kamrata).

d) Punkty nie oznaczone na mapie - KAMRATY (nie dotyczy trasy Rodzinno-Rekreacyjnej, Wesołej Kompani 5h)

Niewielka ilość punktów kontrolnych nie będzie naniesiona na mapę, odkryje się Zawodnikom dopiero po zdobyciu innych, konkretnych punktów kontrolnych (oznaczonych na mapie „+K”), na których na lampionie Zawodnik znajdzie instrukcję dotarcia do kamrata.

Kamraty zlokalizowane będą NIE DALEJ niż 500 metrów od punktu zaznaczonego na mapie i dającego wskazówkę o lokalizacji kamrata (typu +K). Wartość wagowa kamrata wynosić będzie ZAWSZE 40 punktów przeliczeniowych (niezależnie od ich numeru na karcie startowej). Kamrat może być punktem różnego typu, zarówno lampionem lub zadaniem. Numery Kamratów będą bezpośrednio powiązane z punktem na nie kierującym: Punkt kierujący na kamrata numer 73 będzie miał numer „73 + K”, Kamrat punktu 73, to punkt K73.

Przykładowo:

Oznaczenie na mapie punktu kontrolnego postaci: „73 + K” oznaczać będzie, że na punkcie 73, wartym 70 pkt przeliczeniowych, znajdziecie lampion z instrukcją jak dotrzeć do dodatkowego punktu K73, wartego 40 pkt przeliczeniowych.

Instrukcja może mieć postać: dodatkowej mapy, podanego azymutu i odległości lub/i opisu słownego

Uwaga techniczna:

Może się zdarzyć, że zawodnik trafi/wpadnie na Kamrata w drodze na punkt jawny.

*(Obrany wariant przejazdu może prowadzić obok takiego dodatkowego punktu, gdyż odległość między punktem jawnym a Kamratem jest **NIE WIĘKSZA niż 500m**).*

W takim wypadku, należy takie zdarzenie potraktować jako łut (13,67 grama) szczęścia i podbić Kamrata przed punktem jawnym.

Na trasie rajdu **NIE MA PUNKTÓW STOWARZYSZONYCH**, więc nie należy obawiać się zebrania takiego punktu.

Dodatkowo Kamraty będące lampionami, będą miały na tymże lampionie podpisy: np. K73.

3) HARMONOGRAM IMPREZY:

Piątek 22 marca

19:00 – 22:30 Praca sekretariatu rajdu (przyjmowanie uczestników, pakiety startowe)

22:30 – Odprawa tras TP24 oraz TR24

23:00 – Start tras TP24 oraz TR24

Sobota 23 marca

6:00 – 10:30 - Praca sekretariatu rajdu (przyjmowanie uczestników, pakiety startowe)

7:30 – Odprawa tras TP12 oraz TR12

8:00 – Start tras TP12 oraz TR12

9:00 – Odprawa tras TR7

9:30 – Start trasy TR7

9:35 – Odprawa trasy TP7

10:00 – Start trasy TP7

10:30 – Odprawa trasy Rodzinno-rekreacyjnej (5h)

11:00 – Start trasy Rodzinno-rekreacyjnej

16:00 – Zamknięcie mety dla trasy Rodzinno-rekreacyjnej (5h)

Brak oddzielnej dekoracji. Dyplomy dla uczestników.

17:00 – Koniec czasu podstawowego dla tras TP7 oraz TR7

18:00 – Koniec limitu spóźnień dla tras TP7 oraz TR7

19:00 – Dekoracja tras TP7 oraz TR7

20:00 – Koniec czasu podstawowego dla tras TP12 oraz TR12

21:00 – Koniec limitu spóźnień dla tras TP12 oraz TR12

22:00 – Dekoracja tras TP12 oraz TR12

23:00 – Koniec czasu podstawowego dla tras TP24 oraz TR24

00:00 – Koniec limitu spóźnień dla tras TP24 oraz TR24

Niedziela 24 marca:

01:00 – 02:00 Wstępne wyniki tras TP24 oraz TR24

09:00 – Dekoracja tras TP24 oraz TR24

10:00 – Opuszczenie bazy przez uczestników rajdu

Limity spóźnień:

Dla tras 24h, 12h oraz 7h: trzy punkty przeliczeniowe za każdą rozpoczętą minutę spóźnienia.

Dla trasy Rodzinno-rekreacyjnej: 1 punkt za każde rozpoczęte 10 minut spóźnienia.

Spóźnienia większe niż *1 godzina* = dyskwalifikacja Zawodnika.

Uwaga – nastąpiła zmiana harmonogramu względem pierwszej wersji regulaminu:

Ze względu na dużą ilość zawodników na trasach TP7 oraz TR7, podjęliśmy decyzję o rozdzielaniu startów rowerzystów i piechurów, aby zwiększyć komfort obu startujących grup.

W praktyce trasa TR7 otrzyma dodatkowe 30 min gratis do swojego czasu rajdu.

4) **PRZECIEKI KONTROLOWANE** czyli podpowiedzi do zagadek, które spotkacie na trasie

Należy jednak uważać, bo słyniemy z podawania tonącym BETONOWYCH kół ratunkowych, więc należy traktować poniższe informacje z pewną dozą ostrożności :)

Jedno z zadań (wszystkie trasy)

Na rajdzie sprawdzimy jak mocne z Was Skurczybyki z mojej ukochanej dziedziny czyli Matematyki !!!

No i zapadła cisza... ale ja nie żartuję wcale

w jednym zadaniu pojawić się mogą FRAKTALE.

Jednak bez trwogi drogie Koleżanki i zacni Koledzy

nie będziemy wymagać od Was kosmicznej wiedzy

wystarczy wiedzieć, co się dzieje przy opcji zoom'u

gdy wejdiesz w nie w głąb jak w morze

użyć trzeba będzie też trochę rozumu

i niech spostrzegawczość w zadaniu Ci dopomoże...

Inne z zadań (trasy długie i średnie)

Z doniesień naszych szpiegów wynika,

że warto powtórzyć definicję LICZNIKA i MIANOWNIKA,

i zamiast wieczorami chadzać na jakieś libacje

poćwiczyć sobie podstawowe z nimi operacje..

Ja wiem, wiem - uznacie teraz, że jestem chory

bo w dzisiejszych czasach mamy od tego kalkulatory

ale żeby rozwiązaniem zadania przed nami się popisać

musicie wiedzieć, jak te ułamki, na ten kalkulator wpisać