

Homo Erectus – trzebnicka legenda

Przed wiekami na wzgórzach Lasu Bukowego żył praczłowiek - Ablahomoto Morectusas. W młodości mieszkał tu wraz ze swoimi współplemieńcami, ale ci odeszli w poszukiwaniu pożywienia. Mimo życia w odosobnieniu nigdy nie czuł się nieszczęśliwy. Żywił się buczyną i innymi дарami lasu, a nad pobliską rzeką łowił wygrzewające się w słońcu smaczne salamandry.

Pewnego dnia przez las przechodził starzec. Gdy Morectusas usłyszał jego kroki, chwycił broń i chciał zaatakować nieznanego przybysza, lecz ten okazał się potężnym czarownikiem, który w obronie życia nie zawahał się użyć najstraszniejszego zaklęcia. Ablahomoto zemdlął, a kiedy po przebudzeniu udał się na polowanie nad rzekę i przejrzał w jej lustrze, odkrył, że zmienił się w człekokształtną małpę. Był przerażony własnym widokiem. Wtedy dostrzegł w zaroślach kogoś jeszcze. Były to dwa piękne, dzikie koty. Okazało się, że przez cały czas przebywały w pobliżu jego osady, ale obawiały się, że ludzka istota może je zaatakować. Dopiero gdy Ablahomoto zamienił się w zwierzę, wyszły z ukrycia. Odtąd żyli w dobrej komitywie.

Nadszedł czas, gdy do Lasu Bukowego przybył łucznik Mao. Słyszał, że pojawia się w tej okolicy człekokształtny stwór, który za przyjaciół ma dwa potężne koty. Postanowił ich wytropić i upolować, zyskując chwałę wśród swego ludu. Tak się też stało. Łucznik zabił Abalahomoto i jego wiernych towarzyszy, ale wnet pożałował swego czynu i wszystkich pochował. Miejsca pochówku nie wyjawiał nikomu. Jednak pamięć o tajemniczych mieszkańcach Lasu Bukowego przetrwała, dlatego wzgórze, gdzie mieszkali, po dziś dzień zwie się Kocią Górą. Rzadko jednak zapuszczają się na te tereny okoliczni mieszkańcy, gdyż duch Abalahomoto czyha na każdego śmiałka, który ośmieli się naruszyć jego spokój. Kiedy zza krzaka rozlegnie się złowrogie miauczenie, a na twarzy poczujesz niczym powiew wiatru odedech Morectusasa, drzyj i umykaj, jeśli ci życie miłe.

*Opracowano na podstawie miejscowego podania opowiedzianego nam przez **Paulinę Bajewską**, uczennicę kl. II B Gimnazjum Sportowo-Językowego w Trzebnicy.*

Komunikat techniczny IX Wrocławskiego Matematycznego Marszu na Orientację

Miejsce. Specjalny Ośrodek Szkolno-Wychowawczy w Trzebnicy, ul. Nowa 1
dojście ze stacji PKP - 10 minut, z przystanku PKS - 20 minut

Czas. Otwarcie zawodów 9:30. Start 10:00, sekretariat zawodów czynny od 8:00

Rodzaj zawodów. Piesze, turystyczne, trzyosobowe, scorelauf, czyli 'biegaj i licz'. *Scorelauf* [czytaj: skorlauf] oznacza, że obowiązuje zasada dowolnej kolejności potwierdzania punktów kontrolnych (PK). Każdy PK ma przypisaną wartość liczbową, która jest jednocześnie liczbą punktów, które zespół otrzymuje za jego potwierdzenie. Potwierdzenie można otrzymać po dotarciu na PK wszystkich członków drużyny. Wartość PK jest podana na mapie obok okręgu oznaczającego dany PK i jest to również kod tego punktu w terenie umieszczony na stojaku. Im dalej od startu i mety PK jest położony i im trudniejsza jest jego lokalizacja, tym większą posiada wartość punktową (np. PK oddalony 300 m od startu, usytuowany na skrzyżowaniu ścieżek posiada kod 35 i jest to równocześnie jego wartość, zaś PK oddalony o 2 km od startu, usytuowany z dala od drogi w małym obniżeniu posiada kod 80 i to jest również jego wartość).

Mapa. Trzebnica – Las Bukowy. Wielobarwna wg symboli IOF (międzynarodowych znaków stosowanych na mapach do biegu na orientację), skala 1:7500, warstwy ciągle co 2,5 m, autorzy: P. Cych i M. Ciszek, aktualizacja: 1999/2000 oraz wybiórczo 2011 (głównie w północnej części mapy). Uwaga, mapa nie jest zabezpieczona przed wilgocią.

Charakterystyka terenu. Teren pofałdowany o zróżnicowanej widoczności. Występują tu różne rodzaje form ukształtowania terenu (muldy, doły, obniżenia, suche rowy, rynny itp.). Zaleca się zawodnikom założenie obuwia z dobrym bieżnikiem, bowiem podłoże może być śliskie. Miejscami występują ciekły wodne i znajdujące się wzdłuż nich tereny podmokłe. Teren o bardzo dobrze rozwiniętej sieci dróg i ścieżek. Miejscami sieć ta jest tak gęsta, że aż trudna do właściwego odwzorowania na mapie. Na terenie zawodów występują młode nasadzenia leśne podlegające szczególnej ochronie.

Długości tras. W zależności od kategorii, mierzone w linii powietrznej wg optymalnego wariantu pokonania trasy wraz z punktami X i Y:

- szkoły podstawowe: 3000 m, 14 PK
- gimnazja: 3600 m, 19 PK
- licea i studenci: 3600 m, 19 PK
- nauczyciele i rodzice: 3100 m, 16 PK

Limit czasu. Dla wszystkich kategorii wynosi 70 minut. W tym czasie trzeba powrócić na metę, rozwiązać zadania i wpisać odpowiedzi na kartę startową. Przekroczenie limitu czasu powoduje:

- przez 30 min przyznanie (-1) punktu za każdą rozpoczętą minutę,
- później przyznanie (-10) punktów za każdą rozpoczętą minutę aż do 120,
- czas powyżej 120 minut oznacza dyskwalifikację patrolu.

Czas podczas zawodów mierzony jest od godz. 10:00 (1 minuta startowa) z dokładnością do minut.

Start. Oznaczony jest na mapie trójkątem, w terenie położony jest na wzgórzu nieopodal stawów, 700 m od bazy zawodów (dojście oznakowane bibułą). Należy zachować ostrożność przy przekraczaniu jezdni. Zegar klapkowy na starcie pokazuje minutę wejścia do pierwszego boksu startowego i wyprzedza czas właściwy o 2 minuty. Patrol, który nie zjawi się na starcie w wyznaczonym czasie, zostaje zdyskwalifikowany. W chwili startu patrol otrzymuje mapę z zaznaczonymi PK i zadania do rozwiązywania.

Meta. Oznaczona jest na mapie podwójnym okręgiem, w terenie położona jest w pobliżu startu. Powrót do bazy zawodów odbywa się tą samą drogą, co dojście na start. Czas pokonania trasy liczony jest dla ostatniego członka zespołu przekraczającego linię mety. Na mecie należy oddać kartę startową. Patrol, który wyruszył ze startu, musi bezzwzględnie zgłosić się na mecie i zwrócić kartę, nawet jeśli rezygnuje z udziału w klasyfikacji. Na metę musi się też zgłosić patrol, który po starcie zgubił kartę startową i musi przerwać bieg. To bardzo ważne, żebyśmy wiedzieli, czy nikt nie zgubił się i nie pozostał w lesie. Po zakończeniu marszu należy wrócić na teren szkoły.

Punktacja. Patrol zdobywa:

- n punktów za odnalezienie w terenie punktu kontrolnego o numerze n zaznaczonego na mapie i właściwe oznaczenie go na karcie startowej,
- 100 punktów za odnalezienie w terenie (na podstawie rebusów i zadań konstrukcyjnych) każdego z punktów X i Y niezaznaczonych na mapie i właściwe oznaczenie ich na karcie startowej,
- 70 punktów za rozwiązanie każdego zadania i wpisanie wyniku do karty startowej,
- $-n$ punktów za przekroczenie limitu czasu o n minut, gdzie $n < 11$,
[$-10 - (n-10) \cdot 10$] punktów za przekroczenie limitu czasu o n minut, gdzie $10 < n < 31$.

W przypadku jednakowej liczby punktów o kolejności decyduje czas pokonania trasy. Jeśli czas też jest jednakowy, o kolejności decyduje lepszy bilans zadań terenowych i matematycznych. Interpretacja terminu "lepszy bilans" należy do jury. Patrol, który zgubi kartę startową, zostaje zdyskwalifikowany.

Punkty kontrolne. Na mapie PK oznaczone są okręgami o średnicy ok. 7 mm. Środek okręgu jest właściwym miejscem usytuowania PK w terenie. Punkt kontrolny zawsze znajduje się na konkretnym elemencie terenowym oznaczonym na mapie i dodatkowo opisanym słownie na karcie z zadaniami. W terenie PK to aluminiowy stojak z numerem i perforatorem, dodatkowo wyposażony w trójścienne biało-pomarańczowy lampion o wymiarach 30 cm × 30 cm. Oznaczenia PK na karcie startowej dokonuje się przez perforację tej karty w odpowiedniej rubryce. W przypadku stwierdzenia błędnego potwierdzenia PK istnieje możliwość potwierdzenia właściwego PK w kratce rezerwowej (oznaczonej na karcie startowej literą R). Należy podpisać to pole właściwym numerem PK i przekreślić błędną perforację. Nie wolno dokonywać dwukrotnego potwierdzenia na karcie w tym samym polu. Potwierdzenie takie zostanie uznane za nieważne.

Zakończenie zawodów. Wyniki wywieszane są na bieżąco w bazie zawodów. Oficjalne zakończenie Marszu przewidziane jest ok. godz. 14:00 na boisku szkolnym. O godz. 13:30 punkty kontrolne zostaną usunięte, kontynuowanie marszu nie będzie więc miało sensu. Należy bezzwłocznie udać się wtedy na metę i zwrócić kartę startową.

Uwagi:

- Wszystkich uczestników obowiązuje bezzwzględny zakaz wchodzenia na teren zawodów przed czasem swojego startu, a także po dotarciu na metę pod groźbą dyskwalifikacji.
- Uczestnicy zawodów od chwili rejestracji w sekretariacie do oficjalnego zakończenia zawodów muszą nosić przypięte z przodu numery startowe.
- Nie wolno używać żadnych środków lokomocji ułatwiających pokonywanie trasy ani też środków łączności oraz odbiorników satelitarnych. Komórki należy zostawić u nauczyciela lub w plecaku w szatni zawodów. Patrol zauważony w lesie z telefonem komórkowym lub GPS-em zostanie zdyskwalifikowany.
- Dopuszczalne (ale niekonieczne) jest używanie kalkulatora (z wyjątkiem kalkulatora w telefonie komórkowym, które jest niedopuszczalne), linijki, ekierki i cyrkla. Obowiązkowo patrol musi być wyposażony w busołą i długopis, w przeciwnym razie nie będzie dopuszczony do zawodów.
- Chcemy zostawić las w takim stanie, w jakim go zastaliśmy. Patrol może być zdyskwalifikowany za śmiecenie i niszczenie przyrody.
- Zawody odbędą się bez względu na pogodę.

Wypadki. W bazie zawodów dyżuruje pielęgniarka. W razie dolegliwości zdrowotnych należy udać się do oznakowanego punktu pomocy medycznej lub zgłosić do sekretariatu zawodów i poprosić o pomoc.

Jeśli drużyna zgubi się na terenie zawodów, nie należy panikować. Trzeba kierować się stale na północ do stawów. Przed powrotem do bazy zawodów należy zgłosić się na metę i oddać kartę startową.

W razie jakiegokolwiek wypadku na terenie zawodów należy zgłosić się do najbliższego PK, skąd zostanie wezwana pomoc.

Organizatorzy zapewniają:

- schronienie w szkole na wypadek deszczu,
- zupę po ukończeniu zawodów,
- dostęp do strzeżonej szatni,
- dostęp do WC,
- możliwość korzystania z bufetu oferującego napoje,
- możliwość korzystania z grilla oferującego kielbaski i tosty (do upieczenia można też zabrać własny prowiant),
- możliwość korzystania z kiermaszu ciast, książek i łamigłówek,

- konkursy łamigłówek i sportowe,
- koncert muzyczny,
- dyplomy uczestnictwa w zawodach dla każdej szkoły,
- zaświadczenie o udziale w imprezie dla każdego nauczyciela,
- upominki dla zwycięzców konkursów sportowych i łamigłówek,
- puchary, dyplomy i nagrody dla zwycięzców Marszu w każdej kategorii.

Zwycięcy. Zwycięski patrol z każdej kategorii uczniowskiej zdobywa dla swojej szkoły prawo do wystawienia 3 patroli na turystyczny marsz na orientację „Orientuj się i licz” w Łodzi, który odbędzie się 15 października 2011. W razie rezygnacji zwycięzców z wyjazdu, nagroda przechodzi na patrole z kolejnych miejsc w danej kategorii. Organizatorzy zapewniają uczestnikom elektroniczne chipy umożliwiające start w tych zawodach. Koszt zgubienia jednego chipa wynosi 120 zł. Po zawodach zaplanowano zwiedzanie Centrum Nauki „Eksperymentarium” i Manufaktury oraz zjedzenie ciepłego posiłku. Wyjazd na zawody nastąpi o godzinie 6.00 spod wrocławskiego Aquaparku, z ul. Petruszewicza (łącznik między ulicą Borowską i Ślężną od strony zjeżdżalni). Powrót przewidziany jest na godz. 22.

NIEZBĘDNIK DLA TYCH, KTÓRZY STARTUJĄ PIERWSZY RAZ (i nie tylko)

Co trzeba zrobić przed rozpoczęciem zawodów?

1. Stawić się w centrum zawodów z wyprzedzeniem, w wygodnym obuwiu i ubraniu odpowiednim do warunków atmosferycznych.
2. Zarejestrować się w sekretariacie zawodów i odebrać teczkę szkoły/patrolu. W przypadku szkół teczki wydawane są wyłącznie opiekunom.
3. Wypełnić starannie kartę startową (bardzo ważne, aby wypełnić część pod nazwą „wywieszka”). Nazwiska wpisać czytelnie. Dyplomy imienne dla zwycięzców wypisane zostaną na takie nazwiska, jakie uda nam się odczytać z karty. Nie będzie możliwości wymienienia dyplomu!
4. Zapoznać się z przeznaczeniem różnych pól na karcie startowej (miejsce na znak kasownika punktu kontrolnego, miejsce na wpisanie rozwiązań zadań [podajemy tylko wyniki liczbowe], miejsce na podpisy jurorów z punktów kontrolnych).
5. Zapoznać się z mapą terenu wywieszoną w centrum zawodów.
6. Przeczytać (jeszcze raz) komunikat techniczny wywieszony na terenie zawodów. W szczególności zapoznać się z zasadami zdobywania punktów.
7. Udać się do szatni zawodów i pozostawić zbędny bagaż (zwłaszcza telefony komórkowe).
8. Pilnować swojej godziny startu. Zjawić się na czas (2 minuty przed godziną startu) w boksie startowym.
9. Przemyśleć strategię marszu – patrz punkt „Punktacja” (np. czy warto biec do odległych [a więc o dużej wartości] punktów na początku? Czy warto zatrzymać się na rozwiązywanie zadań? Czy warto (o ile?) przekroczyć limit czasu? Nie trzeba zebrać wszystkich punktów!
10. Marsz warto zacząć od wyznaczenia punktów *X* i *Y* (mają dużą wartość, a mogą być blisko startu). Należy zrobić to szczególnie starannie, warto używać przyborów geometrycznych.

Kierownik zawodów: Małgorzata Mikołajczyk (IM UW)

Sędzia główny: Piotr Cych (AWF Wrocław)

Kierownik zespołu obliczeniowego: Michał Słowiński (III LO Wrocław)