

Komunikat techniczny XII Wrocławskiego Matematycznego Marszu na Orientację

termin: sobota 4 X 2014, otwarcie sekretariatu zawodów godz. 8:30, start godz. 10:00, zwinięcie PK godz. 14:15, zakończenie zawodów godz. 14:30, odjazd pociągu do Wrocławia godz. 15:52

miejsce: Miękinia – Kadłub, baza zawodów – Zespół Szkół w Miękini, ul. Sportowa 2, dojście z dworca PKP – 15 minut (trasą oznakowaną w terenie strzałkami)

rodzaj zawodów: Piesze, turystyczne, trzyosobowe, scorelauf, czyli „biegaj i licz”. Scorelauf [czytaj: skorelauf] 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 dopiero 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 on wartość punktową (np. PK oddalony 300 m od startu, usytuowany na skrzyżowaniu ścieżek ma kod i wartość 35, zaś PK oddalony o 2 km od startu, usytuowany z dala od drogi w małym obniżeniu posiada kod i wartość 76).

mapa: Miękinia, cz. pld – wielobarwna wg symboli IOF (międzynarodowych znaków stosowanych na mapach do biegu na orientację), skala 1:10 000, warstwiec ciągły co 2,5 m, autorzy: G. Zwoliński (1994), R. Widziewicz i K. Sobczyński (1998), P. Cych (2014) - aktualizacja wybiórcza (głównie przebieżność). Mapa nie jest zabezpieczona przed wilgocią, więc w razie deszczu nie należy wyjmować jej z foliowej koszulki.

charakterystyka terenu: Teren zawodów jest lekko pofałdowany o zróżnicowanej, ale w większości złej przebieżności i widoczności, ale o bardzo dobrze rozwiniętej sieci dróg i ścieżek. Występują nieliczne formy ukształtowania terenu (np. wzniesienia, muldy, doły, obniżenia, suche rowy). Zaleca się zawodnikom **założenie długich spodni**, bowiem w terenie rośnie dużo jeżyn. Miejscami występują nieliczne ciekły wodne. **Zabronione jest wchodzenie na tereny wycinek i nasadzeń.**

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

- szkoły podstawowe 3700 m, 9 PK + X i Y
- gimnazja 4500 m, 11 PK + X i Y
- szkoły ponadgimnazjalne i wyższe 5440 m, 11 PK + X i Y
- nauczyciele i rodzice z dziećmi 4200 m, 9 PK + X i Y

limit czasu: Dla wszystkich kategorii wynosi 90 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) pkt za każdą rozpoczętą minutę. **Nie ma drogich minut** spóźnień. Czas powyżej 120 minut oznacza dyskwalifikację patrolu. Czas mierzony jest z dokładnością do minut.

start: Oznaczony jest na mapie trójkątem, w terenie usytuowany jest na drodze, na skraju lasu, 1 km m od bazy zawodów (dojście oznakowane jest w terenie strzałkami). Należy zachować ostrożność przy dojściu do startu i przekraczaniu jezdni oraz torów kolejowych. Przez tory można przeprawiać się tylko w wyznaczonym miejscu. Pod żadnym pozorem nie można przekraczać linii torów przy opuszczonym szlabanie. Patrol musi stawić się w boksie startowym 2 minuty przed swoją minutą startową. Patrol, który nie zjawi się na starcie w wyznaczonym czasie, zostaje zdyskwalifikowany. Na starcie patrol otrzymuje mapę z zaznaczonymi PK i zadania do rozwiązania.

meta: Oznaczona jest na mapie podwójnym okręgiem i usytuowana na boisku pod lasem, ok. 1 km od bazy zawodów. Czas pokonania trasy liczony jest dla ostatniego członka patrolu przekraczającego linię mety. Na mecie należy oddać kartę startową. Patrol, który wyruszył ze startu, musi **bezwzględnie zgłosić się na mecie i zwrócić kartę**, nawet jeśli rezygnuje z udziału w klasyfikacji. Patrol musi zgłosić na metę także w przypadku, gdy po starcie zgubił kartę startową. To bardzo ważne, żebyśmy wiedzieli, czy nikt nie zgubił się i nie pozostał w lesie. Po zakończeniu marszu należy wrócić na teren bazy zawodów.

punktacja:

- po n pkt. za odnalezienie w terenie punktu kontrolnego o numerze n zaznaczonego na mapie i właściwe oznaczenie go na karcie startowej,
- po 100 pkt. za odnalezienie w terenie na podstawie zadań każdego z punktów X i Y nie zaznaczonych na mapie i właściwe oznaczenie ich na karcie startowej,
- po 50 pkt. za rozwiązanie każdego zadania i wpisanie wyniku do karty startowej,
- $-n$ pkt. za przekroczenie limitu czasu o n minut, gdzie n nie przekracza 30.

W przypadku uzyskania 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 oznaczone są okręgami o średnicy ok. 9 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 jest w trójsieczny 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). W polu tym należy wpisać właściwy numer PK i przekreślić błędną perforację. Nie wolno dokonywać dwukrotnego potwierdzenia na karcie w tym samym polu. Potwierdzenie takie zostanie uznane za nieważne.

zakończenie: Wyniki patroli, które ukończyły Marsz wywieszane są na bieżąco w bazie zawodów. Oficjalne zakończenie Marszu przewidziane jest o godz. 14:30. O godz. 14:15 punkty kontrolne zostaną usunięte z terenu zawodów i kontynuowanie marszu nie będzie miało sensu. Należy wtedy bezzwłocznie udać się na metę i zwrócić kartę startową.

uwagi:

- Wszystkich uczestników obowiązuje bezwzględny 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, którego użycie jest zabronione), linijki, ekerki i cyrkla. Obowiązkowo patrol musi być wyposażony w busolę 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 piękną pogodę.
- Na terenie zawodów nie wolno wchodzić na tereny prywatne oraz miejsca wycinek i nasadzeń.

wypadki: W bazie zawodów dyżur pełni pielęgniarka szkolna. W razie dolegliwości zdrowotnych należy udać się do oznakowanego punktu pierwszej pomocy lub zgłosić do sekretariatu zawodów i poprosić o pomoc. Gdy wypadek wydarzy się na trasie Marszu, należy zgłosić się do najbliższego PK, skąd wezwana zostanie pomoc.

zagubienia: Jeśli patrol zgubi się w lesie, nie należy panikować. Trzeba kierować się stale na północ aż dojdzie się do asfaltowej drogi, po której skręcając w prawo (tzn. na wschód) dojdzie się do Miękinia. Przed powrotem do bazy zawodów należy bezzwzględnie zgłosić się na mecie i oddać kartę startową.

organizatorzy zapewniają:

- mapę, zadania i dobrą zabawę na trasie zawodów,
- dyplomy uczestnictwa w zawodach dla każdej szkoły,
- możliwość udziału w konkursach łamigłówek i sportowych,
- koncerty i recitale muzyczne oraz pokazy taneczne i sportowe,
- upominki dla zwycięzców konkursów sportowych i łamigłówek,
- dyplomy i nagrody dla zwycięzców w każdej kategorii,
- schronienie na hali sportowej ZS Miękinia w razie ulewnego deszczu,
- herbatę i zupę dla każdego zawodnika po zakończeniu Marszu,
- dostęp do strzeżonej szatni,
- możliwość korzystania z WC,
- opiekę medyczną,
- możliwość odpłatnego korzystania z kermasu ciast (2 zł szt),
- możliwość korzystania ze sklepiku oferującego napoje ciepłe i zimne oraz słodkie,
- możliwość zakupu kiełbasy z grilla (5 zł szt),
- możliwość korzystania z kermasu książek i łamigłówek.

Co trzeba zrobić przed rozpoczęciem zawodów:

- Stawić się w bazie zawodów z wyprzedzeniem, w wygodnym obuwiu i ubraniu odpowiednim do pogody i terenu.
- Zarejestrować się w sekretariacie zawodów i odebrać teczkę szkoły/patrolu (dla szkół wydawane są wyłącznie opiekunom).
- Wypełnić starannie kartę startową (także część „wywieszka”). Nazwiska wpisać **czytelnie, drukowanymi literami**. Dyplomy imienne dla zwycięzców wypisane zostaną na takie nazwiska, jakie uda się odczytać z karty i nie będzie możliwości wymiany dyplomu.
- Zapoznać się z przeznaczeniem różnych pól na karcie startowej: miejsce na znak kasownika punktu kontrolnego, miejsce na wpisanie rozwiązań zadań (tylko wyniki liczbowe), miejsce na podpisy jurorów z punktów kontrolnych.
- Zapoznać się z mapą terenu wywieszoną w bazie zawodów.
- Przeczytać (jeszcze raz) komunikat techniczny wywieszony w bazie zawodów. Dobrze zapoznać się z zasadami zdobywania i utraty punktów.
- Udać się do szatni zawodów i pozostawić zbędny bagaż. Wyłączyć i schować telefony komórkowe.
- Pilnować swojej godziny startu. Zjawić się na czas (2 minuty przed godziną startu) w boksie startowym.
- Przemyśleć strategię marszu, np. czy warto biec do odległych (a więc o dużej wartości) punktów na początku? Czy warto zatrzymać się na rozwiązywanie zadań? Czy warto przekroczyć limit czasu? O ile? Nie trzeba zebrać wszystkich punktów kontrolnych, ale starać się zdobyć ich jak najwięcej.
- 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.