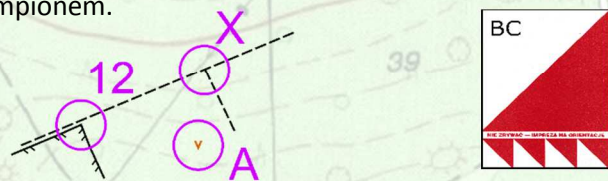


IMPREZA NA ORIENTACJĘ

gra w odnajdywanie podanych miejsc przy pomocy mapy. Miejsca te, nazywane **punktami kontrolnymi (PK)** oznaczone są na mapie kółkami, a w terenie biało-czerwonym lampionem.



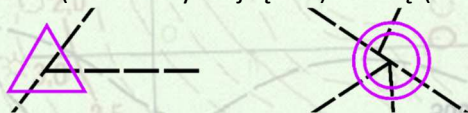
Punkty kontrolne znajdują się w konkretnych miejscach wskazanych przez środek kółka np. na skrzyżowaniu ścieżki, szczycie góry itp. Liczba PK do znalezienia znajduje się na mapie. Za nieznanie punktu kontrolnego tracisz 90 punktów.

W terenie mogą być lampiony - zmyłki (nazywane **punktami stowarzyszonymi PS**). Wyglądają tak samo jak te, których szukają uczestnicy, ale są w innym miejscu niż prawidłowy np. na górze obok, albo na innym skrzyżowaniu. Za potwierdzenie takiego punktu stowarzyszonego tracisz 25 punktów.

Aby potwierdzić obecność we właściwym miejscu, należy (w pierwszej wolnej kratce karty startowej) kredką lub pisakiem przyklepionym do lampionu wpisać opis punktu z mapy (literowy lub liczbowy) a także kod z lampionu.

1	2	3
15	9	
KU	HZ	
9	10	11

Na mapie znajdziemy też start (oznaczony trójkątem) i metę (oznaczoną dwoma kółkami).



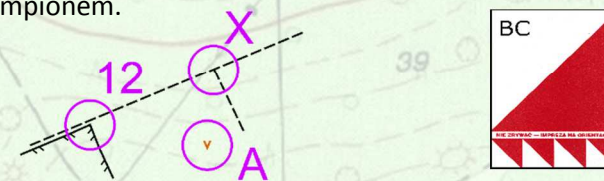
Na przejście trasy jest określony czas (**limit czasu**), za wcześniejsze przyjscie nie ma bonusów. Jest też **limit spóźnień** – za każdą minutę tracisz 1 punkt. Jeżeli spóźnisz się więcej niż wynosi limit spóźnień, za każdą dodatkową minutę stracisz 10 punktów.

Pamiętaj! **Nie wolno** korzystać z telefonu, GPS, pomocy opiekuna lub innych osób. Nie wolno też niszczyć lampionów, ani ciąć mapy. Na początku każda drużyna ma 0 punktów, a wygrywa ta, która straciła ich najmniej.

Powodzenia!

IMPREZA NA ORIENTACJĘ

gra w odnajdywanie podanych miejsc przy pomocy mapy. Miejsca te, nazywane **punktami kontrolnymi (PK)** oznaczone są na mapie kółkami, a w terenie biało-czerwonym lampionem.



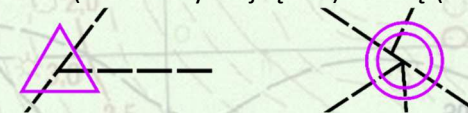
Punkty kontrolne znajdują się w konkretnych miejscach wskazanych przez środek kółka np. na skrzyżowaniu ścieżki, szczycie góry itp. Liczba PK do znalezienia znajduje się na mapie. Za nieznanie punktu kontrolnego tracisz 90 punktów.

W terenie mogą być lampiony - zmyłki (nazywane **punktami stowarzyszonymi PS**). Wyglądają tak samo jak te, których szukają uczestnicy, ale są w innym miejscu niż prawidłowy np. na górze obok, albo na innym skrzyżowaniu. Za potwierdzenie takiego punktu stowarzyszonego tracisz 25 punktów.

Aby potwierdzić obecność we właściwym miejscu, należy (w pierwszej wolnej kratce karty startowej) kredką lub pisakiem przyklepionym do lampionu wpisać opis punktu z mapy (literowy lub liczbowy) a także kod z lampionu.

1	2	3
15	9	
KU	HZ	
9	10	11

Na mapie znajdziemy też start (oznaczony trójkątem) i metę (oznaczoną dwoma kółkami).



Na przejście trasy jest określony czas (**limit czasu**), za wcześniejsze przyjscie nie ma bonusów. Jest też **limit spóźnień** – za każdą minutę tracisz 1 punkt. Jeżeli spóźnisz się więcej niż wynosi limit spóźnień, za każdą dodatkową minutę stracisz 10 punktów.

Pamiętaj! **Nie wolno** korzystać z telefonu, GPS, pomocy opiekuna lub innych osób. Nie wolno też niszczyć lampionów, ani ciąć mapy. Na początku każda drużyna ma 0 punktów, a wygrywa ta, która straciła ich najmniej.

Powodzenia!

Co zrobić gdy?

Zgubię się w lesie

Zatrzymaj się i rozejrzyj. Czy to, co widzisz wokół jest podobne do jakiegoś fragmentu mapy? Gdzie ostatnio byliśmy według mapy? W którą stronę szliśmy? Jak daleko? Znajdź najbliższą drogę - może jest zaznaczona na mapie. Spróbuj dotrzeć do poprzedniego punktu kontrolnego.

W ostateczności zadzwoń do opiekuna lub organizatora imprezy. Nie przejmuj się! Nikogo nie zostawiamy w lesie, a zgubienie się zdarza się nawet najlepszym!

Przy lampionie nie ma kredki ani pisaka

Napisz kod i opis punktu na karcie startowej własnym długopisem. Dopisz obok „BK” – organizator będzie wiedział, że oznacza to brak kredki.

1	15 KU	2	9 HZ	3	12 WL BK	4	
9		10		11		12	

Nie ma lampionu

Sprawdź, czy na pewno jesteś w dobrym miejscu. Czasem zdarza się, że ktoś zniszczy lampion.

Wpisz swoim długopisem na karcie opis punktu z mapy oraz „BPK” – organizator będzie wiedział że to znaczy „brak lampionu”. Szukaj kolejnego punktu :)

Uważaj! Jeżeli lampion będzie wisiał, a Tobie nie udało się go znaleźć i wpiszesz BPK – tracisz aż 120 punktów.

2	9 HZ	3	7 BPK	4	
---	---------	---	----------	---	--

Potwierdziłmy nie ten lampion

Spokojnie, wszystkie błędy poprawiamy tak samo: w następnej wolnej kratce wpisz właściwy kod z właściwym opisem odpowiednią kredką. Możesz oba potwierdzenia wziąć w ramkę. **Nie kreśl!** Za kreślenie też tracisz punkty. Liczy się tylko ostatnie potwierdzenie danego punktu kontrolnego. Za każdą zmianę tracisz 10 punktów.

1	15 KU	2	9 HZ	3	D WE	4	D SN	5	
9		10		11		12			

Co zrobić gdy?

Zgubię się w lesie

Zatrzymaj się i rozejrzyj. Czy to, co widzisz wokół jest podobne do jakiegoś fragmentu mapy? Gdzie ostatnio byliśmy według mapy? W którą stronę szliśmy? Jak daleko? Znajdź najbliższą drogę - może jest zaznaczona na mapie. Spróbuj dotrzeć do poprzedniego punktu kontrolnego.

W ostateczności zadzwoń do opiekuna lub organizatora imprezy. Nie przejmuj się! Nikogo nie zostawiamy w lesie, a zgubienie się zdarza się nawet najlepszym!

Przy lampionie nie ma kredki ani pisaka

Napisz kod i opis punktu na karcie startowej własnym długopisem. Dopisz obok „BK” – organizator będzie wiedział, że oznacza to brak kredki.

1	15 KU	2	9 HZ	3	12 WL BK	4	
9		10		11		12	

Nie ma lampionu

Sprawdź, czy na pewno jesteś w dobrym miejscu. Czasem zdarza się, że ktoś zniszczy lampion.

Wpisz swoim długopisem na karcie opis punktu z mapy oraz „BPK” – organizator będzie wiedział że to znaczy „brak lampionu”. Szukaj kolejnego punktu :)

Uważaj! Jeżeli lampion będzie wisiał, a Tobie nie udało się go znaleźć i wpiszesz BPK – tracisz aż 120 punktów.

2	9 HZ	3	7 BPK	4	
---	---------	---	----------	---	--

Potwierdziłmy nie ten lampion

Spokojnie, wszystkie błędy poprawiamy tak samo: w następnej wolnej kratce wpisz właściwy kod z właściwym opisem odpowiednią kredką. Możesz oba potwierdzenia wziąć w ramkę. **Nie kreśl!** Za kreślenie też tracisz punkty. Liczy się tylko ostatnie potwierdzenie danego punktu kontrolnego. Za każdą zmianę tracisz 10 punktów.

1	15 KU	2	9 HZ	3	D WE	4	D SN	5	
9		10		11		12			