

TRASA MAŁO TRUDNA - 14km

Gonitwa wokół okrągłego stołu

SWARÓŻYN 3-4.12.2016
XII NMIO SKPT



Rycerzu, Król Artur radzi:

- Mapa Królestwa Króla Artura tworzona była w czasach średniowiecznych, gdy żyły czarodzieje - jak wielki Merlin. Od tego czasu miało miejsce parę wojen, wycinek i przecinek pod budowe palisad, tworzenie tarcz i luków, więc teren mógł ulec pewnym zmianom, weź to pod uwagę.
- Mapa jest w skali 1:25000 co oznacza, że 1 cm mapy to 250 metrów.
- Namierzając punkt mierz odległość:
 - Liczac parokroki (krok lewa i prawa nogi) - w zależności od długości twojej nogi wykonując 45-60 parokroków pokonujesz 100 m poruszając się po płaskim terenie.
 - Mierząc czas - maszerując szybkim krokiem w ciągu minuty jesteś w stanie pokonać około 100 m, ale pamiętaj, że każdy ma inne tempo i najpierw należy to sprawdzić.
 - Obserwując otaczającą Cię rzeczywistość terenu.
- Oprocz kodu lampionu wpisz na kartę numer punktu z mapy, który uważasz, że potwierdzasz.
- Ognisko znajdziesz na PK nr 5 Tam możesz liczyć na skromna ucztę i „zatrzymanie” czasu na godzinny odpoczynek. Jednak aby skorzystać z tych przywilejów musisz oddać swą mapę na przechowanie.
- Twoimi amuletami w bezpiecznej podróży są kompas, sprawna latarka i odblaski na twojej zbroi.

Mapa w skali 1:25 000, 1cm - 250 m, warstwice/poziomice ciągle co 5 metrów
aktualność mapy: lata 70-te XX wieku

Liczba punktów kontrolnych (PK): 11 Wszystkie PK są lampionami.

Kolejność potwierdzania PK obowiązkowa!

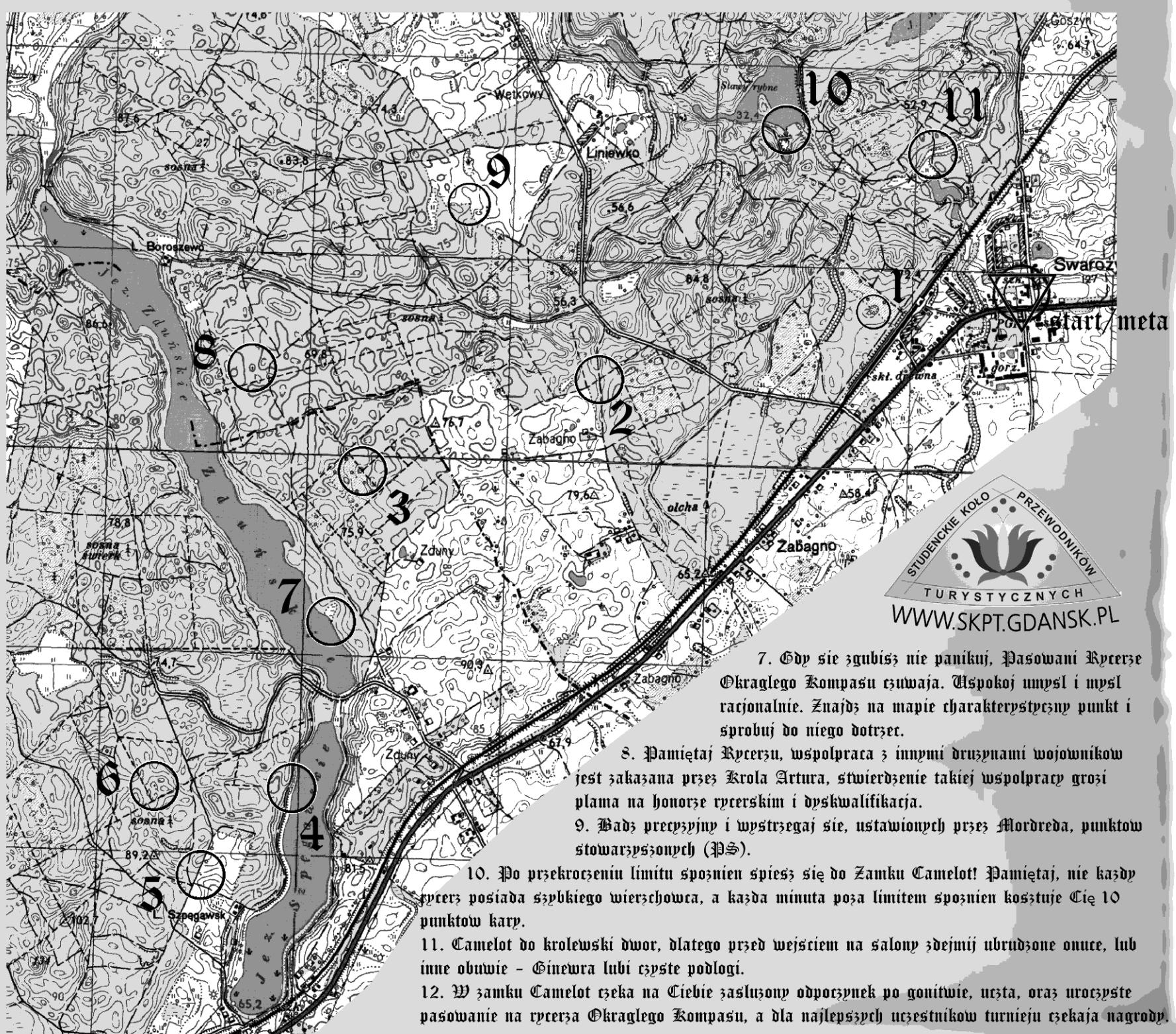
PK5 - lampion + ognisko z możliwością wykorzystania 60 min. stop czasu

Limit czasu: 430 min. + 120 min. limitu spóźnienia

Ognisko czynne: 18:30-2:30

Zamknietie mety: 6:00

Telefon organizatorów: 666 50 95 70



7. Gdy się zgubisz nie panikuj. Pasowani Rycerze Okrągłego Kompassu rzuwają. Uspokój umysł i myśl racjonalnie. Znajdź na mapie charakterystyczny punkt i spróbuj do niego dotrzeć.

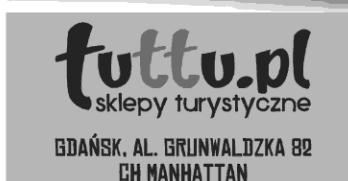
8. Pamiętaj Rycerzu, współpraca z innymi druźninami wojsowników jest zakazana przez Króla Artura, stwierdzenie takiej współpracy grozi plama na honorze rycerskim i dyskwalifikacja.

9. Badz precyzyjny i wystrzegaj się, ustawionych przez Mordreda, punktów stowarzyszonych (PS).

10. Po przekroczeniu limitu spóźnienia spiesz się do Zamku Camelot! Pamiętaj, nie każdy rycerz posiada szybkiego wierzchowca, a każda minuta poza limitem spóźnienia kosztuje Cię 10 punktów kary.

11. Camelot do królewskiego dworu, dlatego przed wejściem na salony zdejmij ubrudzone onice, lub inne obuwie - Ginevra lubi czyste podłogi.

12. W zamku Camelot czeka na Ciebie zasłużony odpoczynek po gonitwie, ucza, oraz uroczyste pasowanie na rycerza Okrągłego Kompassu, a dla najlepszych uczestników turnieju czekają nagrody.



ROBERT'S

COMPASS
Wydawnictwo Kartograficzne



trojmiasto.pl



u Igora
ROWERY, NARTY,
SKLEP, SERWIS,
WYPOŻYCZALNIA