

ODDZIAŁ MORSKI PTTK w GDYNI

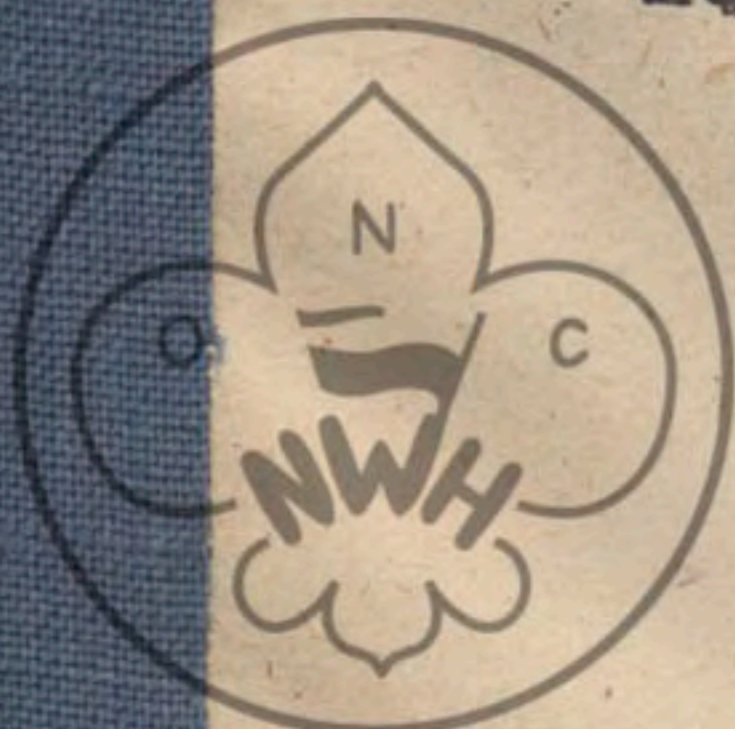
WIOSENNA GRA NA ORIENTACJĘ

T R O P Y 81

11, 12. 04. 1981 r.

Klub Turystyki Pieszej " DREPTUSIE "

Krąg Instruktorów ZHP im. A. Małkowskiego - Trójmiasto



archiwum

W dniach 11,12, kwietnia 1981 roku odbędzie się " II Wiosenna Gra na Orientację - TROPY - 81 "organizowana przez Zarząd Oddziału Morskiego PTTK, Klub TP " Dreptusie " przy współudziale i współpracy Kręgu Instruktorów ZHP im. A.Małkowskiego przy Chorągwi Gdańskiej.

Początek imprezy w dniu 11.04. Zbiórka pod kolumnadą łączącą dworzec Gdynia Główna z dworcem kolejki Podmiejskiej o godzinie 7.15

Zakończenie w terenie w dniu 12.04. o godz. 17.30, powrót do Gdyni ok. godz. 19<sup>00</sup>-20<sup>00</sup>

Celem imprezy jest popularyzacja piękna ziemi kaszubskiej, a w szczególności zwrócenie uwagi na elementy świadczące o walce tutejszej ludności o wolność i niepodległość Polski.

#### KOMENDA BIEGU

- Jacek Zaucha - PTTK, Krąg Instruktorów
- Adam Pawelczyk - Krąg Instruktorów
- Jan, Maciej Zaucha - PTTK
- Krzysztof Węgrzyca - PTTK
- Włodzimierz Subczyński - PTTK

#### REGULAMIN

"TROPACH 81" biorą udział 3 - osobowe patrole, przy czym rozróżnia się dwie grupy wiekowe.

I - patrol w którym idzie najmniej jedna osoba pełnoletnia

II - patrole młodzieżowe / 14 - 18 lat / wymaga się by choć jeden członek posiadał uprawnienia organizatora turystyki lub był instruktorem ZHP.

Gra składa się z 3 ewentualnie z 2 zasadniczych części punktowanych.

Program przewiduje :

- a - dzienną "grę szwedzką"
- b - wieczorne ognisko
- c - nocną "Azymutówkę"
- d - nocleg
- e - dzienną "Szeptankę" / z przerwami zamiany jej przez organizatorów na niepunktowany rajd terenowy/



archiwum

#### GRA SZWEDZKA

=====

Każdy patrol otrzymuje azymut i odległość punktu, w terenie, który trzeba odnaleźć. Na punkcie znajduje się informacja podająca azymut i odległość do kolejnego punktu. Patrole otrzymują też wycinki map na których zaznaczone są szukane punkty / 5 punktów dla pierwszej i 4 punkty dla drugiej grupy wiekowej / Długość trasy ok. 18 km. Za każdą minutę spóźnienia mniejszą niż 3 godziny otrzymuje się 2,5 punktu karnego. Za spóźnienie większe niż 3 godziny otrzymuje się tylko 50 pkt za każdy znaleziony punkt. Za całą prawidłowo przeprowadzoną grę można otrzymać 1000 pkt. Zaliczenie gry szwedzkiej następuje na mecie na podstawie oddania koperty z instrukcją alarmową i kopert z poszczególnych punktów w terenie. Brak którejś z kopert powoduje przyznanie jedynie 50 pkt . za każdy znaleziony punkt w terenie.

UWAGA: Po ośmiu godzinach od wyruszenia z miejsca startu - otworzyć koperty alarmowe.

#### AZYMUTÓWKA

=====

Każdy patrol otrzymuje kartę patrolową i mapę z zaznaczonymi w terenie punktami które należy odszukać. Na karcie patrolowej należy odbić pieczątki znajdujące się na punkcie, co jest podstawą zaliczenia zdobycia punktu.

Trasa ok. 8 km. a limit czasowy 2 - 3 godz. zależnie od warunków atmosferycznych.

Za każdy kolejny znaleziony punkt patrol otrzymuje o 15 pkt więcej niż za znalezienie punktu poprzedniego. I tak za odszukanie jednego punktu patrol otrzymuje 15 pkt. za odszukanie 2 punktów patrol otrzymuje 45 pkt.

Jednocześnie trasa jest tak pomyślana, że chcąc odnaleźć wszystkie punkty nie można zmieścić się w limicie czasowym. W przypadku spóźnienia powyżej 3 godz.

patrol otrzymuje zero "0" pkt. za całą grę, za spóźnienie do 3 godz. otrzymuje się 2,5 pkt karnego za minutę spóźnienia.

" SZEPTANKA "

=====

Gra polega na wyprowadzeniu przez organizatorów w teren na odległość ok. 3 km. w trzy różne punkty trzech grup / po 1 osobie z patrolu w grupie /

Zadaniem patrolu jest spotkać się i przekazać wiadomość o położeniu wszystkich trzech punktów wszystkim członkom patrolu tak, aby każdy uczestnik gry bezbłędnie mógł trafić na każdy z trzech punktów z których uczestnicy wyszli.

po wykonaniu zadania należy zameldować się na punkcie u instruktora wypuszczającego patrolu i wrócić na miejsce rozprowadzania / baza /. Jako czas liczy się zameldowanie całego patrolu na punkcie rozprowadzania.

Za prawidłowe wykonanie zadania otrzymuje się 400 pkt; limit czasowy 2 godz. przy spóźnieniu do 2 godz otrzymuje się 2,5 pkt. karnego za każdą minutę spóźnienia. Przy spóźnieniu powyżej 2 godz otrzymuje się 0 pkt za całą grupę.

UWAGI KONCOWE :

Zgłoszenia przyjmuje sekretariat Oddziału Merskiego PTTK w Gdyni , ul. 3 Maja 27 do dnia 1.04.1981r. oraz dh K.Bruski w siedzibie Kręgu Gdańsk, ul. Osiek 12 w poniedziałki od godz 16.15 - 18.00 do dnia 30.03.1981 r.

\* zgłoszeniu proszę podać imię, nazwisko i przynależność organizacyjną / ZHP, PTTK itd./ a także wiek członków patrolu. Proszę też dołączyć odcinek przekazu pocztowego świadczącego o wpłaceniu wpisowego Nr. konta :  
Konto bankowe w NBP II GM GDYNIA Nr. 19129 - 1687 - 132. / wpisowe można także uregulować na miejscu /. Wynosi ono 10 złotych.

Na zbiorce uczestników patrol powinien posiadać:

- wypełniona / imię i nazwisko, organizacja / kartę patrolu naklejoną na tekturę, brystol.
- buselę, latarkę, apteczkę, niezbędne przybory terenoznawcze /ekierka, kątomierz/
- spiwór
- własne zaprośowanie na dwa dni
- poduszkę z tuszem do podbijania stempli

Organizatorzy nie zapewniają łózek, ani wyżywienia. Posługiwanie się innymi mapami niż dostarczone przez organizatorów grozi dyskwalifikacją. W czasie trwania imprezy uczestnik zobowiązany jest podporządkować się komendzie biegu.  
Samowolne opuszczenie gry bez zgody kierownictwa jest niedozwolone.

KARTA PATROLOWA Nr .....

.....  
/ organizacja /

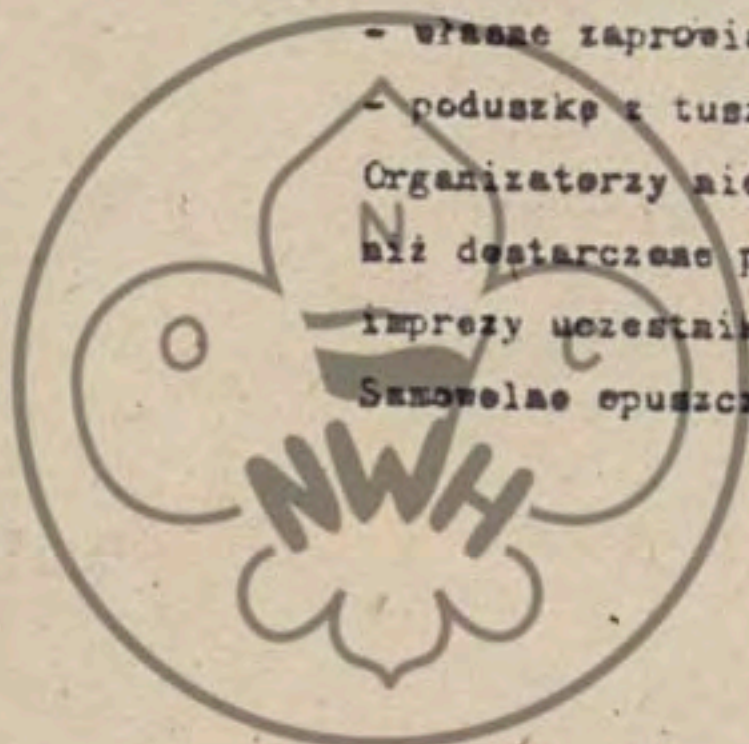
A .....

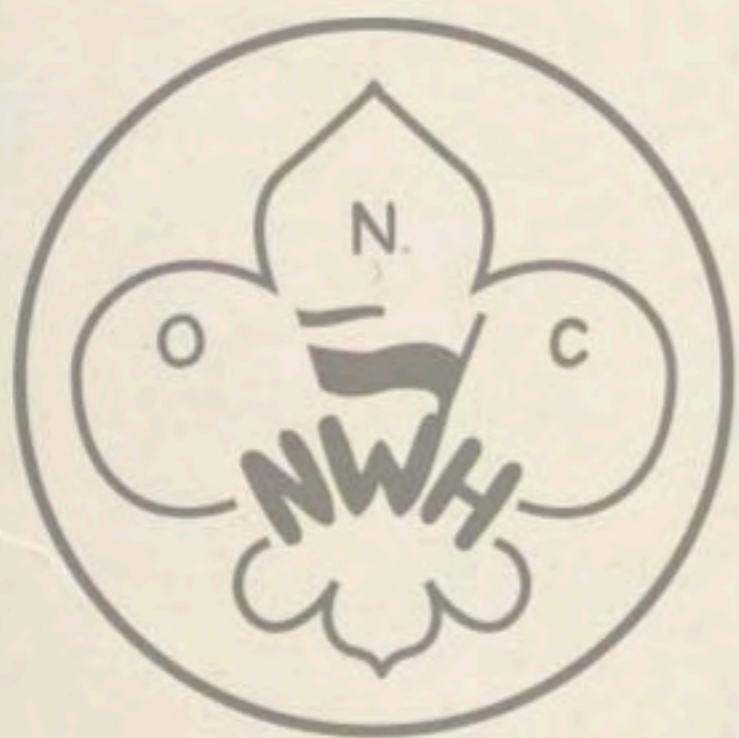
B .....

C .....

/ nazwisko /

| Punkt | PIECZEĆ | Punkt | PIECZEĆ |
|-------|---------|-------|---------|
| 1.    |         | 7.    |         |
| 2.    |         | 8.    |         |
| 3.    |         | 9.    |         |
| 4.    |         | 10.   |         |
| 5.    |         | 11.   |         |
| 6.    |         | 12.   |         |





archiwum