

Najważniejsze ZASADY wypełniania kart startowych podczas Imprez na Orientację

1. Pola (kratki) wypełniamy po kolei począwszy od 1, wpisując kolejne znalezione PK. Nie wolno zostawiać kratek pustych (puste mogą zostać tylko po ostatnim wpisie).
2. W kratkach piszemy kredką z PK (lub kasujemy perforatorem):
 - zawsze symbol z PK, oraz
 - na ogół oznaczenie punktu na mapie (niezależnie, czy numer pokrywa się z numerem nadrukowanym w kratce), oznaczenie że LOP lub LOP1, LOP2... (gdy jest kilka LOP-ek) itd.
 - niekiedy dodatkowe oznaczenia wynikające z treści mapy, instrukcji trasy itd.

Nie należy (bez powodu – chyba że BK) wpisywać własnym pisakiem, jest to na ogół zbyteczne, natomiast grozić może dyskwalifikacją lub ukaraniem.

Przykładowe opisy PK na karcie startowej:

1	15 RT	2	A 4 RE	3	LOP BA	4	LOP T5	5	B 3 RT
---	----------	---	--------------	---	-----------	---	-----------	---	--------------

gdzie: 1..5 numery krater (nadrukowane na karcie), 15, 4, 3 to oznaczenia PK na mapie, A,B to też oznaczenia, prawdopodobnie dodatkowo jakichś pól/przyporządkowań PK na mapie, LOP – oznaczenie że zebraliśmy PK z LOP-ki (można też ewentualnie pisać kolejno: LOP 1 BA, LOP 2 T5), symbole 2-znakowe – spisane z PK w terenie.

3. **Nie wolno** kreślić, przekreślać. Jeśli chcemy dokonać zmiany wpisu*: cały wpis w kratce bierzemy w kółko (najlepiej kredką obecnego dobrego PK, lecz niekoniecznie) a w pierwszym wolnym polu dokonujemy nowego wpisu.

Kreślenie, zamazywanie itp. mogą spowodować całkowitą dyskwalifikację, zgodnie z przepisami.

* – to oznacza dokładniej, że "chcemy przypomnieć sprawdzającemu o dokonanej zmianie", powinien ją zauważyć sam w postaci powtórzonego wpisu (pod uwagę bierze się przy sprawdzaniu tylko ostatni pasujący wpis, jedynie naliczając niewielką karę za zmianę potwierdzenia).

Słowniczek:

- PK = *punkt kontrolny*: na mapie na ogół okrąg (PK znajduje się w jego środku! z dokładnością do 2 mm w skali mapy), w terenie najczęściej lampion.
- "potwierdzenie PK": elektroniczne lub odpowiedni wpis do karty startowej, perforatorem, częściej kredką.
- BK (wpis na karcie) = *brak kredki*: wpis (własnym pisakiem lub kredką innego PK) oznajmiający brak przyrzędu do pisania (najczęściej kredki) na PK w terenie.
- BPK (wpis na karcie) = *brak PK*: wpis (własnym pisakiem lub kredką innego PK) oznajmiający brak PK w terenie, gdzie powinien stać (i brak go w odległości 2 mm w skali mapy lub 5 m w terenie od osi LOP); bo być może ktoś ten PK ukradł itd...
- LOP=*linia obowiązkowego przejścia*: trasa (na mapie linia ciągła), którą musimy przebyć; na ogół są na gdzieś na niej punkty do potwierdzenia, np. LOP(2), LOP1(2) oznacza że na LOPce nr 1 (a pewnie jest LOPEk na etapie więcej) należy znaleźć 2 PK.
- "lampion": żargonowa nazwa PK, do którego wykorzystano InOwską "ukośną flagę".

Przygotował: Michał Segit (PiNo PTTK nr leg. 601), 2021, ver. 1.3

Wyciąg z punktacji KInO ZG PTTK – kino.pttk.pl (pkt karne):

- Brak potwierdzenia PK (BPK) 90/60*
- Potwierdzenie punktu stowarzyszonego (PS) 25/15*
- * – PK nie zaznaczony na mapie (np. na LOP, obszar, zad.)
- Punkt mylny lub nadmiarowy 30
- Każda zmiana kolejności (względem wymagań) 30
- Wolne pole na karcie pomiędzy potwierdzeniami 30
- Brak opisu lub zły opis 10
- Każda zmiana potwierdzenia 10
- Każda minuta spóźnienia w limicie spóźnień 1
- Każda minuta spóźnienia po limicie spóźnień 10
- Niewykonanie 1 zadania 10 (max 30 na etapie)
- Błędne wykonanie zadania: błąd 1mm, 5% odł., 2° azymutu, 1 min.czasu przejścia – po 1, zła odp. topo – po 2.

Marsze na Orientację - ale o co chodzi?

Chodzi o to, żebyś na podstawie mapy trafił na punkty kontrolne i potwierdził na karcie startowej, że na nich byłeś. Aby zostać sklasyfikowanym musisz potwierdzić co najmniej jeden punkt na trasie i trafić na metę przed jej zamknięciem. To taki plan minimum. To nie powinno być trudne zadanie. A poniższe informacje powinny Ci je ułatwić. Może dzięki nim uda Ci się dziś wygrać?

Dostałeś do ręki kartę startową i mapę. Popatrz na legendę mapy. Przeczytaj uważnie wszystkie informacje jakie tam podano. Jaka jest długość trasy, ile punktów masz potwierdzić, czy jest LOP-ka. Ustal skalę mapy.

Karty startowej pilnuj jak oka w głowie. Nie wolno Ci jej zgubić!

Limit czasu podano w postaci sumy dwóch liczb. Pierwsza z nich mówi ile minut powinno Ci zająć pokonanie trasy (limit podstawowy). Druga to tzw. limit spóźnień. Policz kiedy kończą się limity. Gdy przyjdiesz wcześniej na metę, przed zakończeniem limitu podstawowego nie zyskujesz nic. Nie warto biegać, żeby być pół godziny przed czasem. Za każdą minutę w limicie spóźnień dostaniesz 1pkt karny. To bardzo mało. Czasem opłaca się spóźnić kilka minut. Jednak nie warto spóźniać się powyżej limitu spóźnień - za każdą minutę po limicie spóźnień dostaniesz 10 pkt karnych - 9 minut spóźnienia po limicie spóźnień to tak, jakbyś ominął jeden punkt kontrolny! **No dobra. Jestem na punkcie kontrolnym. Widzę lampion. Co teraz?** Przede wszystkim dokładnie sprawdź czy to na pewno tu. Lampionów w lesie wisi wiele, ale tylko niektóre z nich są dobre. Są „zmyłki” (tzw. punkty stowarzyszone, po 25 pkt karnych). Jeśli jesteś pewien, że to weź kredką, która wisi przy lampionie i wpisz ją w pierwsze wolne pole karty startowej numer punktu z mapy (nawet jeśli ten numer jest taki sam co numer pola na karcie!) i przepisz dwuliterowy symbol (kod) z lampionu.

Co to jest ta LOP-ka? LOP-ka (Linia Obowiązkowego Przejścia) to linia na mapie, po której masz przejść w terenie po drogach, granicach kultur (między dużym a małym lasem lub polem), rowach itp. W nawiasie podano ile punktów kontrolnych masz na niej potwierdzić. Każdy lampion na tej linii jest dobry. Ale nawet jeśli jest ich więcej niż trzeba potwierdź dokładnie tyle co napisano w nawiasie. LOPkę potwierdzasz tak jak punkt kontrolny tylko zamiast numeru punktu wpisujesz „LOP” (i odpowiedni kod z lampionu oczywiście)

Nie ma kredki przy lampionie. Wpisz swoim długopisem opis punktu i symbol z lampionu oraz skrót BK (od „brak kredki”) **Nie ma lampionu w miejscu gdzie powinien być punkt.** Jeśli jesteś w 100% pewien, że jesteś w prawidłowym miejscu, a lampionu tu nie ma (np.: możesz zauważyć, że są ślady po jego zerwaniu przez uczynnych grzybiarzy) wpisz w pierwszą wolną kratkę skrót „BPK” i numer brakującego punktu. Uważaj, jeśli jednak punkt stoi na swoim miejscu, a ty się pomyliłeś dostaniesz 90 pkt karnych za brak potwierdzenia i 30 pkt karnych za wpis mylny!

Potwierdziłem zły punkt kontrolny. NA KARCIE STARTOWEJ NIE WOLNO KREŚLIĆ! W pierwszej wolnej kratce wpisz prawidłowy punkt kontrolny. Sędzia weźmie pod uwagę ostatni wpis dotyczący danego punktu, karząc Cię 10 pkt karnymi za zmianę potwierdzenia. Za skreślenia może Cię zdyskwalifikować!

Nie mogę znaleźć punktu kontrolnego. Nie musisz znaleźć wszystkich punktów kontrolnych. Za nie potwierdzenie jednego dostaniesz 90 pkt karnych. To ty decydujesz ile punktów potwierdzasz.

Taktyka. Możesz iść tempem marszowym i powinieneś bez problemów zmieścić się w limicie. Czasem warto stanąć i zastanowić się dłużej nad wyborem odpowiedniego punktu. Dlatego kontroluj czas. Gdy jesteś w limicie spóźnień nie warto iść po punkt kontrolny na drugi koniec lasu. Po limicie spóźnień trzeba czym prędzej iść na metę, bo łatwo „stracić” te punkty kontrolne, które ma się już potwierdzone.

Meta. Wygrałem? Oddaj kartę startową na mecie. Jeśli będzie czas być może sędzia sprawdzi ją przy Tobie. Ale częściej o wynikach dowiesz się z protokołu imprezy, który powinien do Ciebie dotrzeć po kilku dniach.

Opracował: Maciek Ostrowski (PiNo PTTK nr leg. 475)

Zapraszamy na kino.pttk.pl !