

# Zasady punktacji i współzawodnictwa na imprezach Wikinga Szczecin 2017

## I. Wstęp

Impreza na orientację (InO) jest dyscypliną turystyki kwalifikowanej oraz sportu amatorskiego, polegającą na pokonaniu trasy, wyznaczonej przez punkty kontrolne (PK) w określonym czasie na podstawie dostarczonej przez organizatora mapy. Na imprezach Wikinga obowiązują poniżej opisane zasady.

## II. Punkty kontrolne

1. Punktem kontrolnym (PK) jest charakterystyczne miejsce w terenie zaznaczone na mapie lub wynikające z zadań lokalizacyjnych. Miejsce to jest oznakowane prostokątnym lampionem, podzielonym po przekątnej, w kolorach białym (lewy górny róg) i czerwonym (prawy dolny róg) o ile inaczej nie stanowi regulamin imprezy.
2. Lampion powinien być opisany na białym polu dwuelementowym kodem (cyfry lub litery). Wskazane jest aby posiadał przyrząd do potwierdzania tego punktu (kredka, perforator, pieczętka itp.).
3. Lampion powinien być dobrze widoczny i ustawiony w miejscu charakterystycznym, przy czym miejsce to musi dać się jednoznacznie zlokalizować na mapie i w terenie.
4. Jeżeli odległość ustawienia lampionu od miejsca charakterystycznego zaznaczonego na mapie jest większa niż 2 mm w skali mapy, zespół nie ma obowiązku jego odszukania i za brak potwierdzenia tego punktu nie może być ukarany pod warunkiem dokonania wpisu BPK.
5. Lampion na linii obowiązkowego przebycia (przejścia, przejazdu, przepłynięcia) (LOP) nie może być oddalony od tej linii więcej niż o 5 m i musi być z niej dobrze widoczny.
6. Poza punktami kontrolnymi (PK) organizatorzy mogą dodatkowo ustawić na terenie imprezy: punkty stowarzyszone (PS).
7. Punkt stowarzyszony z określonym punktem kontrolnym lub obszarem (PS) jest to punkt ustawiony w terenie, spełniający co najmniej jeden z poniższych warunków, to jest:
  - podobną formę terenu,
  - specyfikę mapy lub trasy,
  - oddaje w przybliżeniu położenie właściwego punktu kontrolnego (PK).
8. Punkt stowarzyszony do linii obowiązkowego przebycia nie może być ustawiony w odległości mniejszej niż 5 m i nie większej niż 10 metrów w terenie od linii zaznaczonej na mapie wzorcowej przez organizatora.
9. Punkt mylny (PM) nie jest punktem kontrolnym danej trasy lub punktem z nim stowarzyszonym. Uznajemy również wszelkie nieprawidłowe potwierdzenia nie będące potwierdzeniem PK i PS, inne wpisy. Jako wpis mylny traktujemy również wpisy nieczytelne, niepotwierdzone w terenie BPK, inne punkty nie będące rozstawione przez Organizatora
10. Punkty stowarzyszone i punkty mylne oznacza się w terenie w taki sam sposób jak punkty kontrolne.

## III. Kategorie

1. Imprezy kajakowe, rozgrywane są w kategoriach podanych w regulaminie imprezy. Imprezy parkowe i rekreacyjne na orientację Wikinga Szczecin rozgrywane są z podziałem na kategorie.
  - a. **TP** – szkoły podstawowe, klasy 2-5 (do 12 lat włącznie). Starty w zespołach 2-3 osobowych
  - b. **TM** – szkoły podstawowe klasy 6-8, gimnazja do ich wygaszenia, klasy 1-3 (do 15 lat włącznie w okresie przejściowym uczniowie którzy ukończyli 15 rok życia, a są w 3 klasie gimnazjum). Starty w zespołach 1-2 osobowych.
  - c. **TJ** – kategoria szkół średnich (licea, technika, szkoły zawodowe do 20 lat włącznie). Starty w zespołach 1-2 osobowych.
  - d. **TO** – kategoria OPEN dla wszystkich chętnych bez ograniczeń wiekowych. Prowadzona jest klasyfikacja indywidualna Pucharu Wikinga. Starty w zespołach 1-2 osobowych.
  - e. **PK** – kategoria poza klasyfikacją. W tej kategorii klasyfikowane są zespoły niespełniające wymogów ilościowych w powyższych kategoriach, grupy szkoleniowe, startujące z opiekunem lub instruktorem, osoby chcące treningowo przebiec trasę lub po prostu zobaczyć o co chodzi w tym InO a nie chcą być klasyfikowane.
  - f. **TR** – kategoria rodzinna. W tej kategorii startują rodziny. Rodzina to minimum jeden rodzic + 1 dziecko do 15 roku życia włącznie. Zespół może składać się z najbliższej rodziny (dzieci, rodzice, dziadkowie), bez ograniczeń ilościowych. Do Pucharu, punkty wliczane są zgodnie z punktem 7 niniejszego regulaminu oraz zasadami punktacji i współzawodnictwa na imprezach Wikinga Szczecin.

2. Orient Gryf Szczecin, jest formą imprezy przygodowej i maratonu na orientację. Rozgrywana jest w formach:
  - a. pieszej
  - b. rowerowej
  - c. kajakowej
  - d. mieszanych

#### IV. Czas przebycia trasy

1. Na imprezach Wikinga Szczecin, liczony jest czas pokonania trasy.
2. Organizator na pokonanie trasy przeznacza czas, nazywany **limitem podstawowym**. Jest to limit w którym uczestnicy powinni powrócić z trasy na metę zawodów.
3. Organizator po przekroczeniu limitu podstawowego nalicza punkty ujemne.
4. W przypadku złych warunków atmosferycznych, organizator może zwiększyć limit podstawowy.
5. Pomiaru czasu dokonuje się co do sekundy.

#### V. Zasady potwierdzania punktów kontrolnych na karcie startowej

1. Potwierdzenie punktu kontrolnego następuje przez wpisanie w odpowiednim polu karty startowej za pomocą kredki umieszczonej przy lampionie lub własnego długopisu w kolorze czarnym lub niebieskim, numeru podanego na mapie oznaczenia PK (opisu PK) oraz kodu z lampionu ustawionego we wskazanym na mapie miejscu.
2. W przypadku innego przyrządu do potwierdzania PK (pieczętka, perforator itp.) potwierdzenie następuje przez opieczętowanie, przebicie perforatorem itp. odpowiedniego pola karty startowej.
3. Potwierdzeń dokonuje się w polach karty startowej na zasadzie kod z PK1 w polu nr 1, kod z PK2 w polu nr 2 i tak dalej. Inne potwierdzenie PK powoduje nie uznanie zapisu. W przypadku ominięcia PK, pozostawiamy wolną kratkę.
4. Zespół ma prawo do poprawienia pierwotnie potwierdzonego PK, wpisując (perforując) kartę we wskazanym na odprawie miejscu – przeważnie dolna linia pól karty – zgłaszając na mecie zakres poprawień.
5. Ocenie podlegają ostateczne potwierdzenia PK umieszczona w polach. Potwierdzenie PK w innych polach niż wskazane w p.3 zasad, powoduje nie uznanie potwierdzenia, z wyłączeniem poprawień.
6. W przypadku stwierdzenia, że w miejscu zaznaczonym na mapie przez organizatora lub wynikającym z zadań lokalizacyjnych nie ma ustawionego punktu kontrolnego, dokonuje się zapisu BPK (brak punktu kontrolnego) w odpowiednim polu. Jeżeli uczestnik lub zespół skorzystał z możliwości potwierdzenia punktu kontrolnego zapisem BPK, a organizator (w wypadku spornym komisja odwoławcza) stwierdził właściwe ustawienie PK, to zapis taki traktowany jest jako nieprawidłowe potwierdzenia punktu – punkt mylny PM.
7. W przypadku stwierdzenia przy punkcie kontrolnym braku przyrządu do potwierdzania PK całego zapisu dokonuje się własnym przyborem do pisania, umieszczając numer lub oznaczenie tego PK oraz kod z właściwego lampionu w odpowiednim polu karty startowej.
8. Organizator ma obowiązek podać liczbę PK do potwierdzenia na linii obowiązkowego przebycia (LOP), na obszarze i w zadaniu lokalizacyjnym posiadającym więcej niż jedno rozwiązanie. Kolejność potwierdzania punktów kontrolnych w ramach linii obowiązkowego przebycia, obszaru lub zadania, wskazana jest przez organizatora.

#### VI. Punktacja na imprezach Wikinga Szczecin

1. Aby maksymalnie uprościć zasady punktacji, na imprezach zastosowanie ma punktacja dodatnio-ujemna. Punktacja nie obowiązuje na Orient Gryf Szczecin – zostanie podana oddzielnie w regulaminie.

NAZWA	PUNKTY
Prawidłowe potwierdzenie punktu kontrolnego PK	<b>+100</b>
Potwierdzenie punktu stowarzyszonego PS	<b>+50</b>
Przekroczenie limitu czasu podstawowego za każdą rozpoczętą minutę	<b>-10</b>
Poprawienie potwierdzenia PK	<b>-30</b>
Punkt mylny PM	<b>-50</b>
Inne zadania, testy i konkursy	<b>w regulaminie imprezy</b>

PK – właściwy punkt kontrolny, PS – punkt stowarzyszony, PM – punkt mylny.

2. O zwycięstwie na imprezie decyduje najwyższa suma zdobytych punktów dodatnich. System pozwala na klasyfikację każdego zespołu.

3. Zdyskwalifikowanemu zespołowi (zgodnie z punktem VIII) naliczane jest minus 1000 punktów.

## **VII. Punktacja generalna Pucharu Wikinga (d. Puchar Szczecina/Puchar Pomorza Zachodniego).**

1. Do punktacji Pucharu Wikinga automatycznie wliczane są szkoły, uczelnie, SKKT, koła naukowe, organizacje, kluby sportowe i turystyczne, firmy, drużyny harcerskie/hufce, teamy, nieformalne grupy oraz rodziny.
2. Dane pobierane są z kart startowych z rubryki (szkoła/klub/zgłaszający)
3. Inne grupy uczestników, aby zostać sklasyfikowanym w Pucharze Wikinga, muszą dokonać zgłoszenia chęci do rywalizacji i dokonać wpisu swojej nazwy w karcie startowej.
4. W przypadku braku wpisu w karcie startowej (szkoła/klub/zgłaszający), dany zespół nie jest klasyfikowany do rywalizacji Pucharu Wikinga.
5. Do punktacji Pucharu Wikinga wliczana jest suma punktów zdobyta przez wszystkie zespoły zgłoszonej jednostki, uczestniczące w imprezie.
6. Suma punktów może być dodatnia lub ujemna.
7. Zwycięzcą Pucharu Wikinga jest jednostka (zgodnie z punktem 1,3), która zdobyła najwyższą ilość punktów dodatnich, lub najmniejszą ujemnych.

## **VIII. Warunki ukończenia imprezy**

1. Zespół jest klasyfikowany, jeśli wrócił w komplecie na metę imprezy do 60 minut po limicie podstawowym oraz dokonał zdania karty startowej.
2. Zespół jest dyskwalifikowany jeśli:
  - Dokonał podrobienia na karcie startowej
  - Używał niedozwolonego środka transportu
  - Korzystał z pomocy osób trzecich, przy pokonywaniu trasy
  - Dokonywał samowolnych zmian w ustawieniu PK
  - Niszczył punkty kontrolne lub przyrządy do ich potwierdzania
  - Używał urządzeń elektronicznych służących do porozumiewania się na odległość lub innych niezgodnych z regulaminem imprezy
  - Nie przestrzegał regulaminu imprezy oraz poleceń organizatora
3. W przypadku dyskwalifikacji zespołu w wynikach jednostka którą reprezentuje otrzymuje -1000 punktów.

## **IX. Postanowienia końcowe**

1. Uwagi i odwołania rozstrzyga sędzia główny imprezy.
2. Sędzia główny w uzasadnionych sytuacjach (niebezpieczne warunki atmosferyczne, zdarzenia losowe itp.) ma prawo odwołać etap/imprezę lub anulować jego wyniki.
3. Wyłączne prawo do interpretacji niniejszego regulaminu, przysługuje Wikingowi Szczecin.
4. Powyższe zasady obowiązują od 1 stycznia 2017 r.

Aktualizacja 19.12.2016 rok

Aktualizacja 27.12.2016 rok