



---

## ZASADY GRY TERENOWEJ

### ŻUBROWYM SZLAKIEM

---

1. Przed startem odbędzie się krótkie szkolenie, z zasad gry i czytania mapy.
  2. Każdy zespół otrzyma specjalnie przygotowaną mapę terenu. Używając wyłącznie jej należy dotrzeć we wskazane miejsca i potwierdzić swoją obecność.
  3. W trzech miejscach na trasie marszu będą zadania specjalne. Sprawdzające wiedzę teoretyczną o Puszczy Białowieskiej. Sugerujemy dokładne zapoznawanie się z tablicami informacyjnymi w terenie.
  4. Wygrywa zespół, który zdobędzie najmniejszą liczbę punktów karnych.
  5. Aby ukończyć grę cały zespół musi przybyć na metę.
- 

## ZASADY MARSZU NA ORIENTACJĘ

### ORAZ

### EWENTUALNE PUNKTY KARNE

---

1. Otrzymałeś mapę, na której czerwonymi okręgami zaznaczono miejsca, które musisz odnaleźć w terenie. Znajdują się tam białe-czerwone lampiony lub plastikowe tabliczki z dwuliterowym kodem (tzw. punkty kontrolne – PK). Lampion może znajdować się do 10 m od miejsca wskazanego na mapie.  
- 90 punktów karnych za nie odnalezienie każdego z PK.
2. Odwiedź w kolejności wszystkie zaznaczone miejsca.
3. Jeżeli odnalazłeś w terenie punkt kontrolny upewnij się, że jest on właściwy, tzn. odpowiada miejscu zaznaczonemu na mapie. **Uwaga w terenie są rozstawione także dodatkowe punkty (tzw. Stowarzyszone), które mają za zadanie wprowadzić Cię w błąd.** Odszukaj i wybierz tylko te właściwe.  
- 25 punktów karnych za odnalezienie punktu stowarzyszonego, znajdującego się do 200 m od dobrego.
4. Jako potwierdzenie swojej obecności i dokonania wyboru wpisz do **pierwszej wolnej kratki** dwuliterowy kod oraz oznaczenie jakie posiada punkt na mapie. *Przykładowo jeżeli pierwszym punktem jaki odnalazłeś jest punkt oznaczony na mapie numerem 3 i posiada kod „A1” to w kartce nr 1 wpisujesz.*

1	2	3	4	5	6	7
<b>A1 3</b>						

***Nie niszczyć ani nie zrywać odnalezionych punktów (pozwól aby inni też mieli okazję do wspólnej zabawy).***

Potwierdzenie wykonujemy kredką lub perforatorem (przykładamy go od góry karty startowej), jeżeli nie ma ww. – własnym pisakiem.

- 10 punktów karnych za wpisanie błędnego opisu PK.

5. Jeżeli się pomyliłeś (np. kolejny znaleziony punkt bardziej pasuje do właściwego) to nie kreśl nic na karcie. Potwierdź go w kolejnej wolnej kratce (nie zapominając o kodzie i oznaczeniu z mapy). W tym przypadku liczy się ostatnie dokonane na karcie potwierdzenie. Dla większej czytelności oba potwierdzenie weź w ramkę.

- 10 punktów karnych za każdą zmianę potwierdzenia. Można ich dokonać nie skończenie wiele.

6. Co zrobić jeżeli wydaje Ci się, że znajdujesz się we właściwym miejscu, ale nie możesz odnaleźć punktu (czasem przypadkowe osoby niszczą oznaczenia na trasie)?

W takim przypadku zamiast kodu z „lampionu” wpisujesz w kolejnej wolnej kratce skrót **BPK** oraz nr punktu z mapy. Przykładowo gdy brakuje w terenie punktu nr 11 wpisujesz **BPK 11** (BPK = brak punktu kontrolnego).

7. Na mapie podano czas na pokonanie trasy (np. 100+25 minut – 100=podstawowy czas, 25=czas dodatkowy). Postaraj się go nie przekroczyć. Jeżeli jest on wystarczający to nie musisz się jednak spieszyć. Znaczenie ma dokładność, a nie szybkość pokonania trasy. Na mecie oddaj kartę sędziemu aby poznać swój wynik.

- 1 punkt karny za każdą minutę spóźnienia w ramach czasu dodatkowego, później 10 punktów za każdą minutę.

8. Przewidywane potwierdzanie punktów (tzw. Punkty mylne), nie jest odpłacalne. Kara za każde takie działanie to 30 punktów karnych plus często 90 za brak właściwego.

Np. punkt mylny znajduje się w odległości ponad 200m od wskazanego na mapie.

---

## ZADANIA SPECJALNE

---

1. Na trasie przygotowujemy trzy zadania specjalne.
2. Zadanie nr 1 - Historia Puszczy Białowieskiej - test z 9 pytań, zawsze jedna możliwa odpowiedź.
3. Zadanie nr 2 - Ochrona przyrody w Puszczy Białowieskiej - na specjalnej mapie, zespół będzie musiał rozpoznać wskazane obiekty.
4. Zadanie nr 3 - Bioróżnorodność Puszczy Białowieskiej - test z 5 pytań, zawsze jedna możliwa odpowiedź oraz 4 drzewa do rozpoznania na podstawie fragmentów roślin.
5. Za nie udzielenie poprawnej odpowiedzi na każde pytanie 10 punktów karnych. Maksymalnie 3 zadania x 9 pytań x 10 punktów = 270 punktów karnych



**Fundusze Europejskie**  
Infrastruktura i Środowisko



UNIA EUROPEJSKA  
FUNDUSZ SPÓJNOŚCI



Narodowy Fundusz  
Ochrony Środowiska  
i Gospodarki Wodnej