

Trasa Mało Trudna około 14 km
"Najciemniej jest zawsze przed świtem"

Skala Mapy 1 : 25 000

Aktualność Mapy : Lata 70 -te XX wieku

Liczba Punktów Kontrolnych (PK) : 10

Liczba Zadań : 3

Kolejność potwierdzania PK i wykonywanie zadań są obowiązkowe!

Nie wszystkie PK są lampionami.

Na mapie znajdują się podpowiedzi czego należy szukać i co wpisywać do karty wpisowej.

PK 7 – Lampion + Ognisko z możliwością wykorzystania 60 min stopczasu

Limit Czasu:

390 min. + 100 min. Limitu spóźnień

Ognisko czynne : 18.00 - 1.30

Zamknięcie mety : 6.30

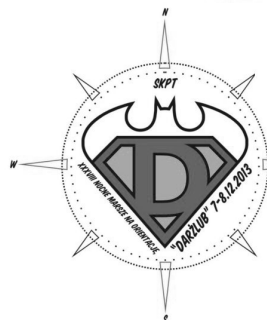
Ważne Telefony

Kierownik główny : 889 108 219

Pomoc Medyczna : 663 775 152

Budownicowie : Anita Czerwionka

Olga Knyżewska



Komunikat od Detektywa Gotham City :

Trzymasz w ręku mapę, która pomoże Ci przebyć bezpiecznie okolice Gotham City, uważaj na teren, który Cię otacza i pamiętaj , że najciemniej jest zawsze przed świtem... i miej się na baczności, bo gdy rozum śpi budzi się zło...

- Ognisko znajdziesz w Bezpiecznym Miejscu, przy punkcie numer 7. Tam możesz liczyć na godzinny odpoczynek i wsparcie dobrych ludzi ;).
- Mapa, którą otrzymałeś ma jasno określone parametry - skalę i odległość pomiędzy poziomiami. Przypomnij sobie co oznaczają i korzystaj z nich.
- Jeden parokrok na obrzeżach miasta ma około 1,5 m. Przy założeniu standardowego tempa pokonujesz ok. 100 m przez 1 min.
- Mapa okolicy była tworzona w zamierzonych czasach, kiedy na Świecie było więcej przyjaciół Batmana i Supermana niż wrogów. Od tego momentu wskutek upływającego czasu i prowadzonych przez bohaterów walk teren mógł się zmienić.
- Po przekroczeniu limitu spóźnień śpiesz się! Pamiętaj że, Batmobile jest tylko do dyspozycji Batmana ;).
- Twoim narzędziem obrony przed zasadzkami zastawionymi przez wrogów Supermana i Batmana jest kompas.
- Gdy się zgubisz, nie panikuj. Batman i Supermen są w pobliżu. Uspokój umysł i myśl racjonalnie.
- Pamiętaj łączenie się w większe grupy z innymi zespołami zostało zabronione przez Detektywa Gotham City, aby zapewnić wam bezpieczeństwo.
- Precyzja jest ważnym elementem w walce z wrogami Supermana i Batmana, nieraz uratuje Ci życie. Możesz przez nieuwagę spisać Punkt Stowarzyszony (PS).
- Niewiedza jest błogosławieństwem, ale czasami warto zgasić latarkę, aby dostrzec więcej...

POWODZENIA

DETEKTYW GOTHAM CITY

XXXVIII NOCNE MARSZE NA ORIENTACJĘ
"DARZŁUB"
ŁUBIANA
NOC 7/8 GRUDNIA 2013
WWW.SKPT.GDANSK.PL www.skpt.gdansk.pl/darzlub

Wszystkie PK wiszą w obszarach leśnych, do których przy zachowaniu zasad poszanowania przyrody wstęp nie jest ograniczony.

Punkty nie wiszą na terenie: szkółek i młodników na wysokości do 4 m, ogrodzonych lub nieogrodzonych, rezerwatów przyrody, ostoi zwierzyny i innych odpowiednio oznaczonych obszarach.

Prosimy o omijanie takich miejsc na trasie przejścia.

LUBIANA
ZAKŁADY PORCELANY STOŁOWEJ
"LUBIANA" SA

PUNKTY I ZADANIA

- Reper (słupek wysokościowy), spis numer repera (znajduje się na metalowym okuciu na szczycie słupka).
- Słupek leśny, spis oznaczenia numeryczne i literowe ze słupka.
- Lampion, spis kod lampionu.
+ zadanie 1 (Z1) : na tym punkcie znajdziecie fragment mapy z zaznaczonym miejscem, które będziecie musieli odnaleźć. Będzie tam lampion, trzeba spisać jego kod. Wpiszcie go razem z numerem zadania w kolejną kratkę na karcie startowej.
- Lampion, spis kod lampionu.
- Lampion, spis kod lampionu.
- Dokładnie na skrzyżowaniu dróg stoi wysokie drzewo, z czerwoną tablicą. Przerysuj do kratki symbol znajdujący się na tej tablicy.
+ zadanie 2 (Z2): z tego punktu skieruj swe kroki drogą na południowy – zachód około 300 m, po prawej ręce znajdziesz pomnik przyrody, wpisz w kolejną kratkę na karcie startowej numer zadania i gatunek drzewa, które jest objęte ochroną.
- Lampion, spis kod lampionu.
+ zadanie 3 (Z3): gdy opuścisz już Bezpieczne Miejsce na pewnym odcinku drogi, którą będziesz podążał, spotkasz przyjaciół i wrogów Batmana. Rozpoznaj przyjaciół i wpisz numery, którymi są oznaczeni, w kolejną kratkę na karcie startowej razem z numerem zadania. Miejsce ich pobytu będzie zaznaczone na mapie.
- Lampion, spis kod lampionu.
- Lampion, spis kod lampionu.
- Lampion, spis kod lampionu.



Brak zadania lub błędne jego rozwiązanie skutkuje otrzymaniem 30 punktów karnych.

