

MaNeWRy

19-20 MARCA A.D. 2011

XXXVII Nocne Marsze na Orientację SKPT



Trasa Mało Trudna: „ Nie tędy, ośle!”

Odległość pomiędzy punktami kontrolnymi w linii prostej: około 14 km

Skala mapy: 1 : 25 000

Aktualność mapy: 1979 rok

Liczba punktów kontrolnych (PK): 11

Kolejność potwierdzania PK jest obowiązkowa (1,2,3, itd...)

Wszystkie PK są lampionami.

Punkt 6 to lampion + ognisko z możliwością godzinnego odpoczynku.

Limit czasu: 360 minut + 120 minut limitu spóźnień

Ognisko czynne od 19:00 do 03:00

Zamknięcie mety o godzinie 07:15

Telefony:

Kierownik główny: 696 998 433

Sędzia główny: 666 049 189

Pomoc medyczna:

Budowniczy trasy: Paweł Olecki



Dobre rady i spostrzeżenia Pana Ciastka:

1. Mapa jest w skali 1:25 000, co oznacza, że jeden centymetr na mapie odpowiada 250-ciu metrom w rzeczywistości.
2. Mapa jest z końca lat 70-tych zeszłego wieku. Może się zdarzyć, że rośnie las tam, gdzie go nie ma na mapie lub wybudowano domy, których nie ma na mapie. Rzeczba terenu się nie zmieniła. Przeglądaj się gódkom i dolkom, porównuj je z mapą. To klucz do sukcesu.
3. Wziąłś z sobą kompas? To dobrze, bo się przyda. Strzałka kompasu wskazuje północ. N oznacza północ. Północ jest na górze mapy.
4. Podziałka na mapie (taka duża kratka), to 4 centymetry, czyli 1 kilometr.
5. Punkty kontrolne, to tak zwane lampiony, ale nie takie chińskie, tylko manowrowe: Duża kartka formatu A4 koloru biało-czerwonego. Jest tam też w rogu kod lampionu, który trzeba spisać (jeśli jest czymś) lub przebić kartkę specjalnym perforatorem.
6. Punkt kontrolny nr 6 znajduje się przy ognisku. Możesz tam posiedzieć godzinkę w ciepłku, umrzeć się czymś smacznym do jedzenia lub do picia ☺ Pamiętaj, że za spisanie punktu kontrolnego musisz znaleźć osobę, u której zastawiasz swoją kartę kontrolną. Jeśli tego nie zrobisz, ta godzinka będzie cię drogo kosztować.
7. Limitu czasu kontrolnego lepiej nie przekraczać. Możesz skrócić z limitu czasu dodatkowego, który kosztuje 1 punkt karty za każdą minutę. Do tym limitu każda następna minuta kosztuje 10 punktów karty.
8. Gdyby było zimno i leżał śnieg musisz uważać: biała, płaska przestrzeń bez drzew i krzewów, to nie polanka, tylko bagno lub jezioro.
9. Osiol to pozytywny bohater tej bajki. Jest uparty i ma swój rozum. Jeśli nie czujesz się zbyt pewnie w nieznanym, mrocznym, pełnym dziwnych ludzi lesie – nie ryzykuj chodzenia na skrót. Trzymaj się dróg i ścieżek. Na pewno dotrzesz do celu.

Trasa Mało Trudna, a właściwie Mniej Trudna.

Dawno, dawno temu w bajkowej krainie pełnej gór i bagien...

A właściwie inaczej to było:

Niedawno w ponurym lesie, gdzie góry i bagna chowały przed światem dziwne bajkowe stwory, pewien ogr postanowił zmienić swe zwyczaje i pójść z duchem czasu – żyć zdrowo i aktywnie spędzać wolny czas. Słyszał od Wilka, że ponoć ludzie teraz tak robią: odżywiają się zdrowo, uprawiają sporty, dbają o siebie i swoje rodziny, a nawet włączają się nocą po lasach zamiast siedzieć wygodnie w domowym ciepełku. Wilk nazwał to łażenie Nocnymi Marszami Na Orientację.

Wziął więc ogr starą mapę znaną przed laty w kieszeni kurtki zbłąkanego turysty, pozostawionej przez niego nieopodal, w wielkim pośpiechu uciekającego (uśmiechnął się w myślach na wspomnienie tamtego spotkania), zaznaczył na niej kółkami 11 miejsc, które ciekawe mu się wydały i postanowił je znaleźć po ciemku. Zobaczył to wszystko osioł, zaśmiał się i rzekł: - Ty chcesz biegać nocą z kompasem po lesie? Nie uda ci się. Takie duże, głupie ogry nie mają pojęcia o topografii. Przecież ty nigdy nie byłeś nigdzie poza swoim bagnem. Nie to co ja, zmierzylem te krainy wzdłuż i wszerz. Wędrowałem za dnia i w nocy. Żaden kamień nie jest mi tu obcy. - Co ty tam wiesz ośle, przechwalał się tylko. Rzekł na to ogr. Czuję, że osioł kłamie. Zresztą, jak jesteś taki mądry, to chodź ze mną. Pokażesz mi najkrótszą i najlepszą drogę do tych punktów, dodał ogr i spojrzawszy osłu głęboko w oczy. Osioł stracił pewność siebie. Położył uszy po sobie.

- Ale musimy iść dziś?

- Taa... , musimy. Jest ładna noc, duży księżyc będzie nam oświetlał drogę. Szybko znajdziemy te punkty, wrócimy do domu, upieczemy szurczyki i odpoczniemy na bagnie po takiej milej wycieczce.

- No dobrze, odparł osioł. Wiedział, że nie ma teraz odwrotu. Zresztą z głodnym ogrem wolał się nie spierać.

Wyruszyli o zmroku. Osioł szedł przodem, a ogr podążał za nim. Po paru godzinach marszu, kiedy mijali kolejną górę, punktu wciąż nie było widać, a na rozstaju dróg osioł skręcił na zachód, ogr w końcu nie wytrzymał i krzyknął do osła:

- Nie tędy ośle!

- Tędy, tędy, rzekł osioł.

- Nie, nie tędy ośle! A daleko jeszcze?

- Nie, niedaleko...

☞ tak sie to wszystko zaczęło ...

☞ chodzili długo i szczęśliwie ...

[chwila milczenia] Ogrze?

- Czego?

- Nie wiem gdzie jesteśmy...

