

KOMUNIKAT nr 3

50. Finał Wojewódzki OMTTK PTTK Starogard Gdański 2023 Konkurencje Turniejowe

Turniej rozgrywany jest w konkurencjach podzielonych na dwie części: teoretyczną (test wiedzy) i praktyczną (pozostałe konkurencje). Stopień trudności poszczególnych konkurencji dopasowany jest do kategorii wiekowej, w której startuje dana drużyna.

I. Część teoretyczna:

Test wiedzy obejmuje następujące zagadnienia:

- ✗ krajoznawcze (województwo pomorskie ze szczególnym uwzględnieniem Starogardu Gdańskiego i Powiatu Starogardzkiego – 30 pytań, reszta Polski – 20 pytań),
- ✗ turystyczne (20 pytań),
- ✗ topograficzne (10 pytań),
- ✗ bezpieczeństwo w ruchu drogowym (10 pytań),
- ✗ pierwsza pomoc (10 pytań).

Wszystkie pytania mają formę zamkniętą, jednokrotnego wyboru, z czterema wariantami odpowiedzi. Za prawidłową odpowiedź przyznawany jest 1 punkt, za złą odpowiedź lub brak odpowiedzi – 0 punktów. Na rozwiązanie testu zawodnicy mają 100 minut.

Źródła, na podstawie których będą układane pytania, to:

• z zakresu części krajoznawczej:

- 1) Kanon krajoznawczy Polski, red. W. Łęcki, wyd. 2 popr. i uzupełn., Warszawa 2005 (http://www.msw-pttk.org.pl/odznaki/kanon_kraj.html),
- 2) Kanon krajoznawczy województwa pomorskiego, pr. zb., wyd. 1, Gdańsk 2015 lub wyd. 2, Gdańsk 2019,
- 3) Pomorskie, seria *Polska niezwykła*, pr. zb., Demart, Warszawa 2016 lub wyd. wcześniejsze,

• z zakresu części turystycznej i topograficznej:

- 1) Wybieram wędrowanie. Poradnik młodego turysty, pr. zb., wyd. 3, Warszawa 2015,
- 2) J. Dymarski, AB imprez na orientację, Warszawa 2000,
- 3) <https://jakprzetrwac.pl/turystyka-outdoorowa/nawigacja-i-orientacja-w-teren>/
(w zakresie działu „Nawigacja i orientacja w terenie”),
- 4) <http://pomorskieszlakipttk.pl/> (pomorskie szlaki),
- 5) <https://pttk.pl/> i <https://mlodziej.pttk.pl/> (PTTK jako organizacja, regulaminy odznak dziecięcych i młodzieżowych, historia PTTK),

• z zakresu bezpieczeństwa w ruchu drogowym:

- 1) Kodeks ruchu drogowego w zakresie ruchu pieszego, rowerzysty i motorowerzysty,
- 2) <https://www.autocentrum.pl/prawo-jazdy/kodeks-drogowy/>,

• z zakresu pierwszej pomocy:

- 1) <http://www.pierwszapomoc.net.pl/>,
- 2) <https://www.prc.krakow.pl/>.

W teście wiedzy każdy zawodnik może zdobyć od 0 do 100 punktów. Wyniki zawodników tej samej drużyny sumują się (drużyna może zdobyć maksymalnie 300 punktów).

Uwaga! W teście wiedzy może być prowadzona również klasyfikacja indywidualna, której zwycięzca w swojej kategorii wiekowej otrzyma nagrodę. W przypadku, gdy najwyższy wynik osiągnie więcej niż jeden zawodnik, liczył się będzie czas oddania testu, w przypadku tego samego czasu oddania przeprowadzone będzie losowanie.

II. Część praktyczna:

1. Turystyczny marsz na orientację:

W ramach tej konkurencji drużyna otrzymuje mapę z zaznaczonymi punktami oraz kartę drużyny. Na podstawie mapy zespół musi odnaleźć w terenie zaznaczone punkty przenieść kod na kartę drużyny. Na wykonanie konkurencji zostanie wyznaczony limit czasowy, dopasowany do długości trasy.

Punktacja prowadzona będzie według zasad punktacji i współzawodnictwa w Turystycznych Marszach na Orientację KInO ZG PTTK z dn. 10 stycznia 2015 r., dostępnych pod adresem:

http://ino.pttk.pl/przepisy/reg/zasady_punktacji_i_wspolzawodnictwa_na_turystycznych_ino_pttk.pdf.

Zespół, który pokonał trasę marszu uzyskując 0 punktów karnych, otrzymuje 100 punktów turniejowych.

2. Kolarski tor przeszkód:

Każdy zawodnik ma do pokonania na rowerze tor przeszkód. Na punktację nie ma wpływu czas przejazdu, lecz dokładność pokonywania przeszkód. Zawodnik może za swój przejazd zdobyć od 0 do 20 punktów, a wyniki zawodników tej samej drużyny sumują się (zespół może zdobyć maksymalnie 60 punktów).

Przeszkody zostaną przygotowane zgodnie z wytycznymi z załącznika nr 2 do Regulaminu Turnieju, dostępnego do pobrania na stronie: <http://mlodziez.pttk.pl/z-wami/dopobrania/file/319-regulamin-omttk-pttk-zalacznik-2-zasady-przygotowania-rowerowego-toru-przeszkod>.

3. Samarytanka:

Drużyna musi w zainscenizowanej sytuacji udzielić pierwszej pomocy w praktyce. Oceniane są: fachowość udzielonej pomocy, sprawność, spójność i organizacja podejmowanych czynności, umiejętność współpracy między członkami drużyny, znajomość zawartości apteczki. Za tę konkurencję zespół może zdobyć od 0 do 30 punktów. Drużyna powinna posiadać własną apteczkę z podstawowym wyposażeniem.

4. Turystyczne ABC, na które składają się 4 konkurencje:

a) Parki narodowe i krajobrazowe województwa pomorskiego – test na podstawie fotografii:

Drużyna na podstawie wyświetlonych na monitorze 5 fotografii podaje nazwę parku narodowego lub krajobrazowego. Zdjęcia obejmują tylko parki znajdujące się na terenie województwa pomorskiego. Za tę konkurencję zespół może zdobyć od 0 do 20 punktów. Każda dobrze określona fotografia to 4 punkty.

Polecane materiały:

Strony internetowe Pomorskiego Zespołu Parków Krajobrazowych: <https://pomorskieparki.pl/>, <https://dolinaslupi.pl/>, <https://tpkgdansk.pl/>, <https://npek.org.pl/>, <https://wdzydzkipark.pl/>, <https://kpk.org.pl/>, <https://zaborskipark.pl/>, <https://parkmierzeja.pl/>.

b) Podstawowe węzły żeglarskie:

Drużyna wykonuje 4 z 9 wskazanych podstawowych węzłów żeglarskich: węzeł ratowniczy (pętla), ósemka, prosty (płaski), knagowy, wantowy (wyblinka), szotowy, sztyk (półsztyk), refowy, cumowniczy. Za tę konkurencję zespół może zdobyć od 0 do 20 punktów. Każdy dobrze wykonany węzeł to 5 punktów.

Polecane materiały:

<https://www.punt.pl/wezly-zeglarskie/>, <https://blog.clickandboat.com/pl/wezly-zeglarskie/>.

c) Różnice haftu kociewskiego i kaszubskiego – w formie kolorowanki:

Drużyna otrzymuje 2 karty kolorowanek formatu A3 ze wzorami haftu do pokolorowania. Na karcie trzeba określić, do jakiej grupy haft należy: kaszubskiej czy kociewskiej oraz dobrać odpowiednie kolory do wzoru. Obowiązują własne kredki. Za tę konkurencję drużyna może

otrzymać 20 punktów. Prawidłowe nazwanie regionu na obu kartach to 10 punktów. Pozostałe 10 punktów to kolory i jakość wykonania.

Polecane materiały:

Małgorzata Garnysz, Wzory haftu kociewskiego, Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie, Gdańsk 1982; Maria Wespa, Wzory haftu kociewskiego, Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie, Gdańsk 1978; Wzory haftu kaszubskiego – zestaw teczek, Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie, wydawane w różnych latach.

d) Quest z wykorzystaniem kodów QR:

Drużyna otrzymuje folder z mapą położenia kodów QR i 10 zadaniami obejmującymi: szlaki i trasy turystyczne na terenie miasta, pomiary terenowe, postacie wspólne dla regionu Kaszub i Kociewia. Obowiązuje własny długopis lub ołówek. Każde prawidłowo rozwiązane zadanie to 2 punkty. Za całość konkurencji drużyna może otrzymać od 0 do 20 punktów.

Przydatne materiały:

<http://pomorskieszlakipttk.pl/>, <https://starogard.pl/>, <https://kociewie24.eu/>.

Za wykonanie każdej konkurencji zespół może uzyskać od 0 do 20 punktów. Maksymalnie za Turystyczne ABC zespół może uzyskać 80 punktów.

5. Ocena odznak turystycznych:

Każdy z zawodników przynosi książeczki dokumentujące zdobyte odznaki oraz uprawnienia PTTK wraz z wypełnioną kartą oceny odznak i uprawnień PTTK, co jest punktowane zgodnie z § 12 pkt. 5 załącznika nr 1 do Regulaminu Turnieju dostępnego pod adresem: <http://mlodziej.pttk.pl/z-wami/do-pobrania/file/318-regulamin-omttk-pttk-zalacznik-1-warunki-organizacji-eliminacji-turnieju-i-szczegolowe-zasady-przeprowadzania-konkurencji>.

Prowadzona jest klasyfikacja indywidualna, jednakże w klasyfikacji generalnej limit punktów dla zawodnika wynosi 10. Drużyna może uzyskać od 0 do 30 punktów za odznaki zdobyte przez swoich członków.

Łączna liczba punktów możliwa do zdobycia przez drużynę w OMTTK PTTK wynosi 600.

Mistrzem Województwa zostaje zespół, który zgromadzi najwięcej punktów w swojej kategorii wiekowej.