

KOMUNIKAT nr 4

Regulamin XLVIII Pomorskiego Finału Wojewódzkiego OMTTK PTTK

Informacje ogólne

1. W związku z dbałością o zdrowie uczestników, opiekunów i organizatorów **XLVIII Finał Wojewódzki OMTTK PTTK** zostanie przeprowadzony w formule hybrydowej lub całkowicie zdalnej w terminie **05-06.06.2021r.** Decyzja w sprawie ostatecznego wyboru jednej z dwóch wskazanych formuł zostanie podjęta 20.05.2021 i podana w formie komunikatu wraz z harmonogramem Turnieju.
2. Niniejszy **komunikat uchyla i zastępuje komunikaty turniejowe nr 1, 2 i 3**, które zostały wcześniej wydane w związku z organizacją XLVIII Finału Wojewódzkiego OMTTK PTTK.
3. Organizatorem XLVIII Finału Wojewódzkiego OMTTK PTTK jest Oddział Regionalny PTTK im. Mariana Czyżewskiego w Gdańsku w porozumieniu z I Liceum Ogólnokształcącym im. Książąt Pomorskich w Rumi. Komendantem imprezy jest Jacek Pałubicki, a sędzią głównym Sławomir Ostrowski.
4. Tegoroczny **Finał Centralny OMTTK PTTK w Świdnicy został odwołany**, zatem Mistrzowie Województwa nie uzyskają awansu do dalszych zmagania. Ma to również wpływ na konkurencje test wiedzy (inna proporcja pytań krajoznawczych) oraz quiz o Parkach Narodowych i Krajobrazowych (pytania będą odnosiły się do PN i PK z terenu województwa pomorskiego, nie dolnośląskiego) – dokładniejsze szczegóły w opisach konkurencji.
5. Sprawy nieuregulowane w Regulaminie OMTTK PTTK oraz w Regulaminie XLVIII Finału Wojewódzkiego OMTTK PTTK rozstrzyga Organizator.

Zapisy i kategorie

1. Zapisy na XLVIII Finał Wojewódzki OMTTK PTTK (dalej: Turniej) rozpoczynają się z dniem dzisiejszym i potrwać **do 30.05.2021.** **Niemniej zachęcamy do zgłaszania swoich drużyn do 15.05.2021, co ułatwi przygotowanie imprezy organizatorom.**
2. **Udział w Turnieju jest bezpłatny** (brak opłaty wpisowej).
3. W Turnieju startują drużyny **3-osobowe** wraz z opiekunem w 2 kategoriach wiekowych: **szkół podstawowych (SP) i ponadpodstawowych (SPP).**

4. W tegorocznym Turnieju utworzona zostanie dodatkowa kategoria: **OPEN**. Drużyny w tej kategorii zgłaszane są bez opiekuna. W kategorii OPEN nie obowiązują żadne ograniczenia wiekowe, jednakże **przynajmniej jeden z zawodników musi być dorosły i posiadać pełną zdolność do czynności prawnych**.
5. Prawidłowe zgłoszenie drużyny powinno zawierać:
 - a) nazwę drużyny
 - b) jeśli drużyna reprezentuje jakąś szkołę/hufiec/inny podmiot, należy podać nazwę szkoły/hufca/innego podmiotu
 - c) imiona, nazwiska, daty urodzenia i adresy zamieszkania zawodników drużyny (fakultatywnie można podać adresy e-mail i numery telefonów zawodników)
 - d) imię, nazwisko, datę urodzenia, adres zamieszkania, numer telefonu lub adres e-mail opiekuna (nie dotyczy kategorii OPEN)
6. Zgłoszenie z ww. danymi należy przesłać na adres e-mail: omttkpomorskie@gmail.com

Konkurencje pewne

Poniższe konkurencje zostaną przeprowadzone w podanej formie bez względu na wybraną formułę Turnieju w sposób zdalny. Odbędą się one w sobotę 05.06.2021 w godzinach popołudniowo-wieczornych, a zostaną rozpoczęte poprzez spotkanie online, do którego link zostanie podany w kolejnym komunikacie. Spotkanie będzie służyło sprawdzeniu gotowości drużyn, udzieleniu instrukcji wykonywania konkurencji przez zawodników oraz przekazaniu bezpośrednich linków do poszczególnych konkurencji. **Prosimy, aby zawodnicy mieli sprawne kamerki i mikrofony.**

1. Test wiedzy

Obejmuje on następujące zagadnienia:

- **krajoznawcze**

Uwaga! Zmiana proporcji pytań w części krajoznawczej:

~~woj. pomorskie ze szczególnym uwzględnieniem Rumi i powiatu wejherowskiego – 20 pytań, woj. dolnośląskie – 20 pytań, reszta Polski – 10 pytań~~

(woj. pomorskie ze szczególnym uwzględnieniem Rumi i powiatu wejherowskiego – **25 pytań**, reszta Polski – **25 pytań**)

- **turystyczne** (20 pytań)
- **topograficzne** (10 pytań)

- **bezpieczeństwo w ruchu drogowym** (10 pytań)
- **pierwsza pomoc** (10 pytań)

Zawodnicy otrzymają link do testu wiedzy. Każdy zawodnik powinien rozwiązywać test samodzielnie, bez konsultacji z resztą drużyny i osobami trzecimi, dlatego wprowadzone zostaną odpowiednie zabezpieczenia, takie jak losowa kolejność wyświetlania pytań i brak możliwości powrotu do pytań poprzednich. Na rozwiązanie każdego pytania zawodnicy będą mieli minutę. 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. W teście wiedzy każdy zawodnik może zdobyć od 0 do 100 punktów. Wyniki zawodników tej samej drużyny się sumują (drużyna może zdobyć maksymalnie 300 punktów).

Źródła, na podstawie których będą układane pytania, to:

- z zakresu części krajoznawczej:
 - 1) Kanon krajoznawczy Polski, red. W. Łęcki, Warszawa 2005, wyd. 2 popr. i uzup.
Wersja internetowa książki: www.kanon.pttk.pl
 - 2) Kanon krajoznawczy województwa pomorskiego, pr. zb., Gdańsk 2015
- z zakresu części turystycznej i topograficznej:
 - 1) Wybieram wędrowanie. Poradnik młodego turysty, pr. zb., Warszawa 2015
Wersja internetowa książki:
http://www.pttk.pl/publikacje/pub/Wybieram_wedrowanie_Poradnik_młodego_turysty_2015.pdf
 - 2) <http://pomorskieszlakipttk.pl/>
 - 3) www.pttk.pl (w zakresie działu "PTTK jako organizacja")
- z zakresu bezpieczeństwa w ruchu drogowym:
 - 1) Kodeks ruchu drogowego w zakresie ruchu pieszego, rowerzysty i motorowerzysty.
- z zakresu pierwszej pomocy:
 - 1) <http://www.pierwszypomoc.net.pl/index.php>

2. Parki Narodowe i Krajobrazowe Województwa ~~Dołnośląskiego~~ Pomorskiego

Niniejsza konkurencja wchodzi w skład Turystycznego ABC, drużyna może za nią uzyskać od 0 do 20 punktów. Drużyny otrzymają link do quizu o Parkach Narodowych i Krajobrazowych, który będzie zawierał 10 pytań. Do pytań będą dopasowane warianty odpowiedzi (3 w kategorii SP; 4 w kategoriach SPP i OPEN), spośród których tylko jeden będzie właściwy. Za poprawną odpowiedź na pytanie drużyna otrzyma 2 punkty, za błędną lub brak 0 punktów. Podczas tej konkurencji zawodnicy każdej z drużyn mogą się ze sobą konsultować w dowolnej formie

(spotkanie w rzeczywistości, rozmowa telefoniczna, czat, wideokonferencja, itd.), w którą organizatorzy nie ingerują. Sposób udzielania odpowiedzi przez drużynę zostanie wyjaśniony na spotkaniu online z organizatorami przed rozpoczęciem konkurencji. Czas na udzielenie odpowiedzi będzie dopasowany do długości pytań.

Pytania w quizie będą dotyczyć przede wszystkim rozpoznawania charakterystycznych przedstawicieli fauny i flory parków, symboli parków, najważniejszych informacji o parkach (np. data powstania, siedziba, najważniejsze atrakcje, unikalne ciekawostki). Pytania mogą być tekstowe lub przybierać formę zdjęć.

Źródła: pytania będą układane na podstawie informacji zawartych na oficjalnych stronach internetowych Parków Narodowych i Parków Krajobrazowych znajdujących się (choćby częściowo) na terenie województwa pomorskiego, a także strony internetowej Pomorskiego Zespołu Parków Krajobrazowych (www.pomorskieparki.pl).

3. Rozpoznawanie skał i minerałów

Niniejsza konkurencja wchodzi w skład Turystycznego ABC, drużyna może za nią uzyskać od 0 do 20 punktów. Drużyny otrzymają link do quizu, w którym znajdzie się 10 zdjęć skał i minerałów, które trzeba będzie rozpoznać. Do zdjęć będą dopasowane warianty odpowiedzi (3 w kategorii SP; 4 w kategoriach SPP i OPEN). Za poprawną odpowiedź na pytanie drużyna otrzyma 2 punkty, za błędną lub brak 0 punktów. Podczas tej konkurencji zawodnicy każdej z drużyn mogą się ze sobą konsultować w dowolnej formie (spotkanie w rzeczywistości, rozmowa telefoniczna, czat, wideokonferencja, itd.), w którą organizatorzy nie ingerują. Sposób udzielania odpowiedzi przez drużynę zostanie wyjaśniony na spotkaniu online z organizatorami przed rozpoczęciem konkurencji. Pytania będą oparte jedynie na rozpoznawaniu zdjęć, nie będzie pytań tekstowych.

Źródła: strona <https://zywaplaneta.pl/> w zakresie działów "skały" oraz "minerały".

4. Ocena odznak i uprawnień turystycznych

Posiadane przez zawodników odznaki i uprawnienia PTTK podlegają punktacji 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.

Zdjęcia książeczek poświadczających zdobycie poszczególnych odznak i uprawnień każdego z zawodników wraz z dołączoną i wypełnioną Kartą Oceny Odznak i Uprawnień drużyna

powinna wysłać w wiadomości e-mail z adresu, poprzez który dokonano zgłoszenia **najpóźniej do dnia poprzedzającego rozpoczęcie Turnieju, a więc 04.06.2021r.** na adres omttkpomorskie@gmail.com, nadając wiadomości tytuł wg schematu:

nazwa drużyny_kategoria wiekowa_odznaki

Przykłady poprawnie zatytułowanych wiadomości:

"Zapłatanie Sznurówki Subkowy_SP_odznaki"

"VI LO Gdynia_SPP_odznaki"

"Wydindywidualizowani Indywidualiści Słupsk_OPEN_odznaki"

"Studnia Wyschniętych Talentów Rumia_OPEN_odznaki"

Konkurencje zależne od formuły Turnieju

W przypadku wyboru formuły hybrydowej, wszystkie poniższe konkurencje odbędą się w sposób tradycyjny zgodnie z wariantem oznaczonym literą "a)" przy zapewnieniu możliwych środków bezpieczeństwa. Bazą będzie teren I Liceum Ogólnokształcącego w Rumi, a konkurencje odbywać się będą 06.06.2021 r. w godzinach 08:00-15:00. Organizator zapewni środki dezynfekujące, konkurencje będą rozplanowane przestrzennie i czasowo w taki sposób, aby drużyny nie miały ze sobą wzajemnie styczności, rekwizyty potrzebne do organizacji poszczególnych konkurencji będą odkażane po każdej startującej osobie. Zawodnicy, opiekunowie i organizatorzy będą mieli obowiązek noszenia maseczek pomiędzy konkurencjami. Na czas przystąpienia do danej konkurencji, zawodnicy mogą zdjąć maseczki i założyć je ponownie po jej ukończeniu. Wszystkie konkurencje, podobnie jak wręczenie nagród zostaną przeprowadzone na otwartym powietrzu.

W przypadku wyboru formuły całkowicie zdalnej, wszystkie poniższe konkurencje odbędą się zgodnie z wariantem oznaczonym literą "b)". Będzie to oznaczało zreorganizowanie konkurencji, aby mogła zostać ona przeprowadzona zdalnie (marsz na orientację; samarytanka; kolarski tor przeszkód) lub zastąpienie konkurencji inną w ramach podkonkurencji turystycznego ABC (kajakowy tor przeszkód; quest terenowy). Konkurencje odbędą się wówczas 06.06.2021 r. w godzinach ranno-popołudniowych, a dyplomy i nagrody dla zwycięzców zostaną wysłane pocztą na wskazane w zgłoszeniach adresy.

1. a) Turystyczny marsz na orientację – wariant w formule hybrydowej

W ramach tej konkurencji drużyna otrzymuje mapę z zaznaczonymi punktami oraz kartę drużyny. Na podstawie mapy zespół musi odnaleźć w terenie zaznaczone punkty i za pomocą umieszczonych na poszczególnych punktach kredek przenieść kod z lampionu 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_%20ino_pttk.pdf

Za marsz na orientację zespół może uzyskać od 0 do 100 punktów, które przyznawane są według przelicznika:

$P = [(K-D)/K] \times 100$, gdzie:

P – punkty turniejowe,

K – wartość trasy (suma wartości wszystkich punktów kontrolnych do potwierdzenia, obliczona zgodnie z „Zasadami punktacji i współzawodnictwa na turystycznych imprezach na orientację PTTK”),

D – punkty karne uzyskane przez dany zespół (punkty karne przyznawane są za nieodnalezienie punktów kontrolnych, odnalezienie mylnych punktów, błędy w wypełnianiu karty drużyny oraz za przekroczenie limitu spóźnień).

1. b) Turystyczny marsz na orientację – wariant w formule całkowicie zdalnej

W ramach tej konkurencji drużyna otrzyma linki do formularza Google oraz do filmu na Youtube. Filmik będzie przedstawiał przejście trasy marszu na orientację oraz mapę z zaznaczonymi punktami. Na podstawie filmu i mapy zespół musi zlokalizować zaznaczone na mapie punkty i z pomocą formularza Google przesłać odpowiedzi. 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_%20ino_pttk.pdf

Za marsz na orientację zespół może uzyskać od 0 do 100 punktów, które przyznawane są według przelicznika:

$P = [(K-D)/K] \times 100$, gdzie:

P – punkty turniejowe,

K – wartość trasy (suma wartości wszystkich punktów kontrolnych do potwierdzenia, obliczona zgodnie z „Zasadami punktacji i współzawodnictwa na turystycznych imprezach na orientację PTTK”),

D – punkty karne uzyskane przez dany zespół (punkty karne przyznawane są za nieodnalezienie punktów kontrolnych, odnalezienie mylnych punktów, błędy w wypełnianiu karty drużyny oraz za przekroczenie limitu spóźnień).

2. a) Kolarski tor przeszkód – wariant w formule hybrydowej

Sponsorem niniejszej konkurencji jest firma **Pro Sport**. 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).

Jako przeszkody wybrano: ósemkę, równoważnię, przenoszenie przedmiotu, garaż, żmijkę, rzut piłką do celu, korytarz oraz metę. Zostaną one przygotowane zgodnie z wytycznymi z załącznika nr 2 do Regulaminu Turnieju, dostępnego do pobrania na stronie: <http://mlodziej.pttk.pl/z-wami/do-pobrania/file/319-regulamin-omttk-pttk-zalacznik-2-zasady-przygotowania-rowerowego-toru-przeszkod>

2. b) Kolarski tor przeszkód – wariant w formule całkowicie zdalnej

Zawodnicy otrzymają link do quizu, który będzie zawierał 10 pytań w formie zdjęć z elementami budowy roweru do nazwania. Każdy zawodnik powinien rozwiązywać quiz samodzielnie, bez konsultacji z resztą drużyny i osobami trzecimi, dlatego wprowadzone zostaną odpowiednie zabezpieczenia, takie jak losowa kolejność wyświetlania pytań i brak możliwości powrotu do pytań poprzednich. Na rozwiązanie każdego pytania zawodnicy będą mieli minutę. W kategorii SP do każdego pytania będą dodane 4 warianty odpowiedzi, spośród których tylko jeden będzie prawidłowy. W kategoriach SPP i OPEN do pytań nie będą dołączone warianty odpowiedzi. Za poprawną odpowiedź na pytanie zawodnik otrzyma 2 punkty, za błędną lub brak 0 punktów. Każdy zawodnik może zdobyć od 0 do 20 punktów. Wyniki zawodników tej samej drużyny sumują się (drużyna może zdobyć łącznie 60 punktów).

Źródło: <https://www.centrumrowerowe.pl/blog/budowa-roweru/>

3. a) Samarytanka – wariant w formule hybrydowej

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.

3. b) Samarytanka – wariant w formule całkowicie zdalnej

Drużynom zostanie odtworzone nagranie zainscenizowanej sytuacji, która wymaga udzielenia pierwszej pomocy. Trudność sceny będzie dopasowana do kategorii wiekowej zawodników. Każda z drużyn będzie miała 10 minut (mierzone od momentu zakończenia wyświetlania nagrania z sytuacją) na wykonanie pisemnego opisu czynności ratowniczych, które należy podjąć, mając na uwadze założenie, że ma do dyspozycji 3 ratowników i apteczkę z następującym wyposażeniem: rękawiczki, bandaże, opaski uciskowe, plastry, kompresy gazowe,

chusta trójkątna, koc termiczny, woda utleniona, nożyczki, maseczka do RKO. Podczas tej konkurencji zawodnicy każdej z drużyn mogą się ze sobą konsultować w dowolnej formie (spotkanie w rzeczywistości, rozmowa telefoniczna, czat, wideokonferencja, itd.), w którą organizatorzy nie ingerują.

Punktowane będą: kompletność i spójność opisu, właściwa chronologia podejmowanych czynności, prawidłowość i dokładność opisu wykonywania poszczególnych czynności, umiejętność zaangażowania i właściwej koordynacji wszystkich ratowników do akcji ratowniczej. W skład kryterium kompletności opisu wchodzi również umiejętność przewidywania efektów działań ratowniczych, np. *gdy ratownik sprawdza oddech należy opisać czynności, jakie należy podjąć zarówno w przypadku, gdy poszkodowany będzie oddychał, jak i w przypadku, gdyby nie oddychał.*

Za tę konkurencję drużyna może uzyskać od 0 do 30 punktów.

4. a) Kajakowy tor przeszkód – wariant w formule hybrydowej

Sponsorem niniejszej podkonkurencji jest firma **Kajakowe Meandry**. Rywalizacja odbywa się na wodzie stojącej. Drużyna otrzyma jeden kajak 2-osobowy i jeden kajak 1-osobowy, którymi będzie musiała pokonać slalomem tyczki wbite w dno akwenu. Wybór miejsc w kajakach oraz kolejność wodowania kajaków należą do drużyny. Oceniane będą dokładność pokonywania slalomu oraz czas wykonania konkurencji. Potrącenie tyczki burtą kajaka lub wiosłem oraz minięcie tyczki po niewłaściwej stronie skutkują odjęciem 1 punktu, wywrotka kajaka skutkuje odjęciem 3 punktów. Czas mierzony jest od chwili założenia kapoka przez pierwszą osobę w drużynie do dopłynięcia na metę drugiego kajaka. Za tę podkonkurencję drużyna może uzyskać od 0 do 20 punktów.

4. b) Wariant w formule całkowicie zdalnej – ~~kajakowy tor przeszkód~~ zostaje zastąpiony rozpoznawaniem obiektów krajoznawczych województwa pomorskiego

Niniejsza konkurencja wchodzi w skład Turystycznego ABC, drużyna może za nią uzyskać 0 do 20 punktów. Drużyny otrzymają link do quizu, który będzie zawierał 10 pytań w formie zdjęć obiektów krajoznawczych do rozpoznania. Do każdego z pytań w kategorii SP będą dopasowane 4 warianty odpowiedzi z nazwą obiektu (tylko jeden prawidłowy) oraz 4 warianty odpowiedzi z miejscowością, w której obiekt się znajduje (tylko jeden prawidłowy). Pytania w kategoriach SPP i OPEN nie będą wyposażone w warianty odpowiedzi. Za prawidłową pełną odpowiedź na pytanie (nazwa obiektu + miejscowość) drużyna otrzyma 2 punkty, za odpowiedź prawidłową, ale niepełną (nazwa bez miejscowości lub miejscowość bez nazwy) drużyna otrzyma 1 punkt, za złą odpowiedź lub brak odpowiedzi drużyna otrzyma 0 punktów. Podczas tej konkurencji zawodnicy każdej z drużyn mogą się ze sobą konsultować w dowolnej formie (spotkanie w rzeczywistości, rozmowa

telefoniczna, czat, wideokonferencja, itd.), w którą organizatorzy nie ingerują.

Źródło: Kanon krajoznawczy Polski, red. W. Łęcki, Warszawa 2005, wyd. 2 popr. i uzup.

Wersja internetowa książki: www.kanon.pttk.pl W quizie pojawią się tylko zdjęcia obiektów z rozdziału poświęconemu województwu pomorskiemu. Obowiązują wszystkie obiekty, które zostały tam opisane (nie tylko te, których ilustracje dołączono).

5. a) Quest terenowy – wariant w formule hybrydowej

Ta podkonkurencja będzie połączona z marszem na orientację. Oprócz punktów kontrolnych ocenianych w ramach marszu, na mapie zaznaczone zostanie 5 ciekawych miejsc Rumi, które będzie trzeba minąć na trasie. Do każdego z tych miejsc będzie ułożona prosta, wierszowana zagadka, którą trzeba będzie rozwiązać. W tej podkonkurencji drużyna może zdobyć od 0 do 20 punktów (po 4 punkty za odpowiedź na każdą zagadkę). Czas potrzebny na rozwiązanie questu zostanie dodany do limitu czasu w marszu na orientację.

5. b) Wariant w formule całkowicie zdalnej – ~~quest terenowy~~ zostaje zastąpiony rozpoznawaniem odgłosów zwierząt

Niniejsza konkurencja wchodzi w skład Turystycznego ABC, drużyna może za nią uzyskać od 0 do 20 punktów. Drużyny otrzymają link do quizu, który będzie zawierał 10 pytań dźwiękowych. Do pytań w kategorii SP będą dopasowane 4 warianty odpowiedzi, spośród których jeden będzie prawidłowy. W kategoriach SPP i OPEN nie będzie podanych wariantów odpowiedzi. Za poprawną odpowiedź na pytanie drużyna otrzyma 2 punkty, za błędną lub brak 0 punktów. Podczas tej konkurencji zawodnicy każdej z drużyn mogą się ze sobą konsultować w dowolnej formie (spotkanie w rzeczywistości, rozmowa telefoniczna, czat, wideokonferencja, itd.), w którą organizatorzy nie ingerują. Sposób udzielania odpowiedzi przez drużynę zostanie wyjaśniony na spotkaniu online z organizatorami przed rozpoczęciem konkurencji.

Źródło: odgłosy zamieszczone na stronie kola.lowiecki.pl/ao/glos.htm

Łączna ilość punktów możliwa do zdobycia przez drużynę w Turnieju wynosi 600. Mistrzem Województwa zostaje zespół, który zgromadzi najwięcej punktów w swojej kategorii wiekowej.

W przypadku ewentualnych pytań lub wątpliwości uprzejmie prosimy o kontakt z Komendantem Pomorskiego Finału Wojewódzkiego XLVIII OMTTK PTTK, Jackiem Pałubickim.
Możliwości kontaktu:

1) telefon: 732 999 017

2) e-mail: omttkpomorskie@gmail.com

3) fanpage turniejowy na Facebook'u: <https://www.facebook.com/OMTTKpomorskie/> .