

KOMUNIKAT nr 3

51. Finał Wojewódzki OMTTK PTTK Sopot 2024 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 Sopotu – 20 pytań, województwo mazowieckie – 10 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) Kanon krajoznawczy województwa mazowieckiego, pr. zb., Warszawa 2018,
- 4) Województwo Pomorskie, seria *Polska niezwykła*, pr. zb., Demart, Warszawa 2016 lub wyd. wcześniejsze,
- 5) Województwo Mazowieckie, seria *Polska niezwykła*, pr. zb., Demart, Warszawa 2016 lub 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://jakprzetrawac.pl/turystyka-outdoorowa/nawigacja-i-orientacja-w-terenie/> (w zakresie działu „Nawigacja i orientacja w terenie”),
- 4) <http://pomorskieszlakipttk.pl/> (pomorskie szlaki),
- 5) <https://pttk.pl/> i <https://mlodziez.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) Pomiary terenowe:

1. Drużyny mają za zadanie zmierzyć naturalną odległość terenową, którą można zaobserwować w przyrodzie podczas podróży, np. odległość między punktami A i B, wysokość drzewa lub wzniesienia, szerokość rzeki lub wąwozu, głębokość dołu, itp.

2. Wykonując zadanie, zespół może korzystać jedynie z proporcji własnego ciała zawodników oraz przedmiotów pozyskanych z natury na miejscu rozgrywania konkurencji.

3. Niedozwolone jest korzystanie z wszelkich przyrządów mierniczych. Wliczają się w to nie tylko miary, linijki, ekierki i inne oznaczone co do długości przedmioty, ale wszystkie pomoce, które drużyna ze sobą przynosi (np. uprzednio odmierzone sznury lub kije).

4. Za konkurencję można zdobyć od 0 do 20 punktów, w tym:

- od 0 do 4 punktów drużyna otrzymuje za dobór metody pomiaru i umiejętność wytłumaczenia zasady jej działania;

- od 0 do 16 punktów drużyna otrzymuje za dokładność swojego pomiaru, przy czym odejmuje się 1 punkt za każde 4% różnicy pomiędzy wartością rzeczywistą a wynikiem podanym przez drużynę.

5. Czas wykonania konkurencji nie jest punktowany, lecz drużyna na wykonanie całości zadania ma nie więcej niż 7 minut.

Przydatne materiały:

- https://pl.wikibooks.org/wiki/Poradnik_harcerski/Pomiary_w_terenie.

b) Rozpoznawanie obiektów zabytkowych województw pomorskiego i mazowieckiego:

1. Drużyny losują 10 zdjęć obiektów zabytkowych – 5 z województwa pomorskiego i 5 z województwa mazowieckiego, które muszą rozpoznać.
2. Za rozpoznanie każdego zdjęcia przyznaje się 2 punkty – 1 punkt za podanie nazwy obiektu i 1 punkt za podanie nazwy miejscowości, w której się znajduje. Łącznie za konkurencję można zdobyć od 0 do 20 punktów.
3. Obiekty zabytkowe zostaną wybrane spośród wymienionych w Kanonie krajoznawczym Polski.
4. Czas wykonania konkurencji nie jest punktowany, lecz drużyna na wykonanie całości zadania ma nie więcej niż 10 minut.

Przydatne materiały:

- Kanon krajoznawczy Polski, red. W. Łęcki, wyd. 2 popr. i uzupełn., Warszawa 2005 (http://www.msw-pttk.org.pl/odznaki/kanon_kraj.html); - Kanon krajoznawczy województwa pomorskiego, pr. zb., wyd. 1, Gdańsk 2015 lub wyd. 2, Gdańsk 2019; - Kanon krajoznawczy województwa mazowieckiego, pr. zb., Warszawa 2018.

c) Rozpoznawanie drzew:

1. Drużyny mają za zadanie rozpoznać na podstawie zdjęć lub liści 10 gatunków drzew występujących w Polsce w warunkach naturalnych.
2. Za rozpoznanie każdego gatunku przyznaje się od 0 do 2 punktów. Powodem nieprzyznania pełnej liczby punktów za dany gatunek może być odpowiedź niepełna lub błędnie zapisana. Łącznie za konkurencję można zdobyć od 0 do 20 punktów.
3. Czas wykonania konkurencji nie jest punktowany, lecz drużyna na wykonanie całości zadania ma nie więcej niż 10 minut.

Przydatne materiały:

- https://www.drzewapolski.pl/Drzewa/atlas_drzew.html.

d) Planowanie wycieczki turystycznej:

1. Zadaniem drużyn jest zaplanować wycieczkę turystyczną na podstawie informacji, otrzymanych przed rozpoczęciem konkurencji od sędziego, takich jak: czas trwania wycieczki, liczba, wiek i stopień sprawności jej uczestników.
2. Do wykonania zadania drużyny otrzymają od sędziego mapę terenu, na którym ma odbyć się wycieczka.
3. Za konkurencję można zdobyć od 0 do 20 punktów. Punktowane będą takie aspekty jak: kreatywność i ciekawość przedstawionego pomysłu na wycieczkę, realność planu (w tym pod względem czasowym i z uwzględnieniem zmienności warunków meteorologicznych), dopasowanie atrakcji do profilu grupy podróżującej, właściwe zagospodarowanie przeznaczonego na wycieczkę czasu.
4. Czas wykonania konkurencji nie jest punktowany, lecz drużyna na wykonanie całości zadania ma nie więcej niż 12 minut.

Przydatne materiały:

- Wybieram wędrowanie. Poradnik młodego turysty, pr. zb., wyd. 3, Warszawa 2015.

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.