



www.SKOclub.com



С ЛЮБЕЗНОТО СЪДЕЙСТВИЕ НА
„ВАРИАНТ 5“- Търговище и „ЧУМЕРНА“ - Твърдица

БЮЛЕТИН

за купа „Ася-хищникът“

БЯГАЙ ЗА ДА МОЖЕ ДА БЯГА И ТЯ!

В помощ на малката Нарин

1. Как се стига:

Състезателният център се намира от източната страна на язовир Жребчево, на 6 км. южно от гр. Твърдица и в близост до „потъналата Църква“. Отклоненията ще бъдат маркирани. Главният път не е натоварен, но БЪДЕТЕ ВНИМАТЕЛНИ!!!



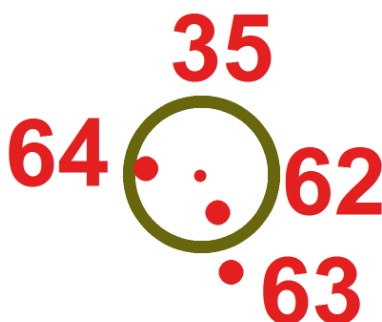
2. Организация Старт и финал

Стартът ще е отворен от 11:30. Интервал на стартиране – 1мин. Стартира се в коридори, където всеки изчаква реда си. Молим да следвате указанията на съдиите. На финала всеки ЗАДЪЛЖИТЕЛНО преминава през оператора на SportIdent, шото кебапчетата са преброени :)

3. Технически данни

Средно пресечен район с много открити площи, които са с отлична проходимост. С малки изключения гората е иглолистна. В южната част е „магистрала“ - с отлична видимост и подходяща за развитие на висока скорост. В северната част на картата видимостта е добра, но на места е обрасла с къпина.

Маршрутите: Занижени като дължина, но достатъчно предизвикателни. Ще има Контролни точки с различен цвят на кръгчето, както е показано. Това означава, че в района на КТ ще има и фалшиви. Перфорацията на грешна КТ ще се наказва с 1 минута, добавена към времето на всеки сгрешил състезател. Четете описанията, които май са верни!!! На финала ще има карти с местоположението на всички точки и ако сте допуснали грешка ще видите каква е. М/Ж 12-14 ще са по класически маршрути.



4. Групи и дължини

AA - М/Ж10

A - M21, M18, M35

B - Ж21, Ж18, M45

C - M16, Ж35, Ж45, M55

D - Ж16, Ж55, Ж60, M60, M65

E - Ж14, M14, Open

F - M12, Ж12

МАРШРУТ	ДЪЛЖИНА(m)	БРОЙ КТ
AA	1000	5
A	5120	21
B	4380	20
C	3350	16
D	3070	16
E	3040	13
F	1940	9

4. Регламент „Търсачи на съкровища“

Отборна игра с масов старт. Всеки отбор се състои от произволен брой членове (М/Ж -до 14г.). Поне един от членовете на отбор трябва да може да чете! На всеки отбор ще бъде дадена карта, като на нея ще е обозначен единствено стар-финалът. Задачата на всички отбори е да открият определен брой ключове, които ще им отключат картата към съкровището. Събирането на ключове ще става така: Отборът получава описание за местонахождението на ключа. Пример: Излезте на асфалтовия път. Тръгнете по черният път на юг. На 40 крачки(метра) започва пътека. Направете 20 крачки по нея в западна посока. На дърво ще видите ключа. Върнете се по най-бързият начин на старта.

След събирането на ключовете, отборите ще търсят съкровището с нова карта и описание! То ще е най-сложната част от играта!

ДОБРЕ ДОШЛИ И УСПЕХ!

**КЪПАНЕТО В ЯЗОВИРА Е АБСОЛЮТНО
ЗАБРАНЕНО!**

/без шапка и шал, минават и ледоразбивачи/