



## **REGULAMIN – MOTOPIKNIK 2019r.**

### **Rajd Turystyczny o Puchar Wójta Gminy Świdnicy**

#### **1) ORGANIZATOR**

Wójt Gminy Świdnica

#### **2) CEL RAJDU TURYSTYCZNEGO O PUCHAR WÓJTA GMINY ŚWIDNICA**

Celem jest działanie na rzecz Bezpieczeństwa Ruchu Drogowego poprzez jazdę samochodem w zgodzie z obowiązującymi przepisami PoRD oraz uzmysłowienie zagrożeń występujących i mogących wystąpić na drodze. Wyznaczona trasa rajdu ma na celu podniesienie umiejętności kierowcy w zakresie prowadzenia pojazdu, a „turystyczne” próby są dla uatrakcyjnienia imprezy i pogłębienia wiedzy ogólnej uczestników o rejonie, w którym odbywa się powyższy rajd turystyczny. Impreza ma charakter szkoleniowo – rekreacyjny.

#### **3) RAJD TURYSTYCZNY O PUCHR WÓJTA GMINY ŚWIDNICA**

zostanie przeprowadzony zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu ogólnego MOTOPIKNIKU 2019.

#### **4) POSTANOWIENIA OGÓLNE**

Rajd Turystyczny o Puchar Wójta Gminy Świdnica jest jedną z imprez motoryzacyjnych, realizowanych w ramach corocznego MOTOPIKNIKU, rozgrywaną na terenie Gminy Świdnica. Uczestnicy imprezy pojedą trasą wyznaczoną przez organizatora za pomocą itinerera strzałkowego. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są posiadać i okazać ważne dokumenty: prawo jazdy, dowód rejestracyjny, ubezpieczenie pojazdu, co najmniej w zakresie OC. Załogę stanowi co najmniej kierowca i pilot, dopuszcza się więcej osób w samochodzie.

## 5) CHARAKTERYSTYKA RAJDU TURYSTYCZNEGO O PUCHAR WÓJTA GMINY ŚWIDNICA

- trasa: ok. 35km
- zadania do wykonania: 21
- próby sprawnościowo – samochodowe : 12
- zadania dodatkowe: 5
- bonus: 2

## 6) UPRAWNIENIA ORGANIZATORA

Organizator:

- nie ponosi odpowiedzialności za szkody spowodowane przez uczestników w trakcie Rajdu Turystycznego o Puchar Wójta Gminy Świdnica,
- zastrzega sobie prawo do wydawania dodatkowych poleceń dla poprawy bezpieczeństwa przeprowadzonej imprezy,
- zastrzega sobie prawo do właściwej interpretacji niniejszego Regulaminu, jak również do całkowitego odwołania czy zmiany Rajdu Turystycznego,
- zabrania wymiany informacji między uczestnikami rajdu pod groźbą kary wykluczenia.

## 7) KLASYFIKACJA

Za zwycięzcę uznaje się załogę, która zdobyła największą ilość punktów. Miejsca pozostałych załóg określane są w kolejności malejącej. Rajd został podzielony na próby sprawnościowo – samochodowe, zadania do wykonania – punkty sumujemy z wszystkich etapów rajdu wg załączonej punktacji (załącznik nr 1).

## 12) NAGRODY

Komunikat w tej sprawie zostanie podany podczas ogłaszania wyników.

## 13) WAŻNE INFORMACJE

Nie liczy się czas przejazdu rajdu, najważniejsze to wykonać wszystkie zadania prawidłowo oraz pojawić się na danym zadaniu (brak uczestnika w określonym miejscu, brak podbitej karty drogowej – oznacza brak punktów). Tak samo lepiej błędnie odpowiedzieć na pytanie niż pozostawić je bez odpowiedzi. Za odpowiedzi zbliżone będą dawane częściowe punkty wg uznania organizatorów. Pamiętajmy również o przestrzeganiu przepisów ruchu drogowego !

## 14) META

Zaraz po powrocie przekaz arkusz odpowiedzi kierownikowi rajdu. Pamiętaj, że trzeba to zrobić jak najszybciej po powrocie.

## **REGULAMIN ZADAŃ DO WYKONANIA**

1. Podczas rajdu jest do wykonania 21 różnego rodzaju zadań.
2. Zadania zostały podane na karcie ZADANIA DO WYKONANIA – PYTANIA przed rozpoczęciem rajdu.
3. Każde zadanie jest wpisane w itinerer (np. ZADANIE 1 – oznacza, że w tym miejscu musimy wykonać zadanie nr 1).
4. Zadania polegają na udzieleniu poprawnej odpowiedzi lub wykonaniu określonej czynności.
5. Poprawną odpowiedź wpisujemy w KARTĘ DROGOWĄ w rubrykę z numerem danego zadania.
6. W przypadku podania błędnej odpowiedzi – przekreślamy ją, podpisujemy przekreślenie, a obok wpisujemy poprawną odpowiedź.
7. Odpowiedzi wpisujemy czytelnie. W przypadku braku możliwości rozczytania odpowiedzi uznaje się, że była udzielona niepoprawnie.
8. Wszystkie zadania może wykonywać cała załoga.
9. Zadania wykonujemy, pamiętając o przestrzeganiu Przepisów Ruchu Drogowego oraz podstawowych zasad bezpieczeństwa.
10. Za każde poprawnie wykonane zadanie lub odpowiedź otrzymujemy 2 punkty, za wykonanie w części zadania lub częściową odpowiedź otrzymujemy 1 punkt. Natomiast za brak odpowiedzi lub błędną otrzymujemy 0 punktów.
11. Łączna maksymalna ilość punktów do otrzymania za wykonanie wszystkich zadań poprawnie to 42 punkty.
12. Punktacja za wykonanie zadań została podana w załączniku nr 1.

## **REGULAMIN PRÓB SPRAWNOŚCIOWO – SAMOCHODOWYCH**

Każda załoga przed rozpoczęciem danej próby przekazuje kartę drogową osobie przeprowadzającej próbę, a po zakończeniu próby i dokonaniu wpisów w karcie drogowej, zabiera kartę ze sobą na następną próbę. Dokonywanie zmian wpisów w karcie przez załogę lub samodzielne wpisanie będzie skutkowało wykluczeniem z rajdu.

Punktacja do prób sprawnościowo – samochodowych została podana w załączniku nr 1.

### **Próba nr 1 – Przejazd samochodem z przymocowanym na masce talerzem z piłką**

Zadanie polega na przejechaniu wcześniej wyznaczonej trasy z umieszczonym na masce talerzem (talerz znajduje się na przylegającej do powierzchni maski platformie). Utrudnieniem jest to, że na talerzu znajduje się piłka, która nie powinna spaść z talerza mimo ruchu samochodu. Zadanie wykonuje kierowca na podstawionym przez organizatora samochodzie wraz z instruktorem, który nadzoruje poprawność wykonania próby.

Każdy uczestnik ma dwie próby na przejechanie wyznaczonej trasy. Zwycięży ta załoga, która pokona trasę w najkrótszym czasie, piłeczka podczas przejazdu nie może spaść z talerza. W przypadku, kiedy piłeczka spadnie, kierowca zatrzymuje natychmiast pojazd. Pilot w alkogoolach (zamiast pilota zadanie może wykonywać inny członek załogi) z linii startowej podbiega, podnosi piłeczkę, umieszcza ją ponownie na talerzu. Następnie udaje się na linię startu, wtedy kierowca ponownie kontynuuje jazdę na wyznaczonej trasie. Należy pamiętać, że kierowca musi niezwłocznie zatrzymać się gdy piłeczka spadnie i tak samo nie może ruszyć do momentu, kiedy pilot nie wróci na linię startu. W przypadku niezatrzymania pojazdu lub ruszenie zanim pilot wróci na linię startu próba zostaje przerwana. Czas jest mierzony od momentu startu do chwili zatrzymania się na linii mety (pachołki muszą znajdować się między osiami pojazdu).

Instruktor przeprowadzający powyższą próbę wpisuje najlepszy czas przejazdu z dwóch prób do KARTY DROGOWEJ oraz podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

### **Próba nr 2 – Przejazd samochodem wyposażonym w troleje**

Próba polega na przejeździe pojazdem wyposażonym w troleje po wyznaczonej trasie w jak najkrótszym czasie. Kierowca z instruktorem (ze względu na bezpieczeństwo) znajdują się w pojeździe podczas wykonywania całej próby. Próba wykonywana jest przez kierowcę dwukrotnie, liczony będzie najlepszy czas przejazdu.

1. Każdy zawodnik przed przystąpieniem do próby sprawnościowej zapoznaje się z jej przebiegiem oraz punktacją. Przechodzi również instruktaż obsługi samochodu wyposażonego w troleje.

2. Zawodnicy bezwzględnie stosują się do poleceń instruktora, w innym przypadku zawodnik zostanie zdyskwalifikowany.
3. Zasady przebiegu prób sprawnościowej:
  - a) Linia startowa (samochód ustawiamy w taki sposób, aby przedni zderzak znajdował się na równi z linią startową, wyznaczoną pomiędzy dwoma pachołkami).
  - b) Przejazd próby odbywa się zgodnie z określonym schematem. Nie wolno omijać ani przestawiać pachołków – w tym przypadku będą dodawane sekundy karne.
  - c) Meta – zawodnik powinien zatrzymać pojazd na linii mety w taki sposób, aby linia mety znajdowała się pomiędzy przednią i tylną osią samochodu.
4. Sędzia wpisuje do Karty Drogowej czas przejazdu po ewentualnym dodaniu sekund karnych.
5. Sekundy karne
  - przejechanie próby po wyznaczonej trasie - najlepszy czas przejazdu załogi
  - ominięcie pachołka - 5 sekund karnych
  - dotknięcie pachołka – 2 sekundy karne
  - przewrócenie pachołka – 5 sekund karnych

nieprawidłowe zatrzymanie na mecie – 5 sekund karnych

### **Próba nr 3 - Zostań Lewandowskim....**

Próba polega na wykonaniu 5 strzałów na bramkę z karnego, strzelać może kierowca i pilot (istnieje możliwość wykonania rzutów przez innego członka załogi, ważne jest to, że tylko raz można zmienić osobę wykonującą rzuty karne). Rzuty karne wykonywane są piłką do pustej bramki, jednak osoba wykonująca rzut karny musi założyć okulary. Piłka zostaje ustawiona na 11 metrów od bramki, osoba wykonująca rzut karny stoi na wyznaczonej linii (3 metry od piłki). Po zgłoszeniu gotowości sędziemu rozpoczyna wykonywanie rzutu karnego. Trafienie do bramki to 2 pkt, trafienie w słupek lub poprzeczkę 1 pkt., nietrafienie w bramkę lub dotknięcie piłki 0 pkt. Próbę wykonuje się tylko jeden raz, osoba przeprowadzająca próbę wpisuje najlepszy wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce. Próbę wygrywa załoga, która uzyska największą liczbę punktów z rzutów piłką.

### **Próba nr 4 – Sport to zdrowie, czas na trening.**

Próba polega na wykonaniu jak największej liczby powtórzeń w określonym czasie na siłowni, to zadanie może wykonywać kierowca, pilot lub inny członek załogi (muszą ją wykonać dwie różne osoby). Jeden uczestnik ustawia się w miejscu wykonania zadania i daje znak kiedy jest gotowy, w tym momencie następuje rozpoczęcie zadania i odmierzenie czasu. Osoba wykonująca zadanie przez 60 sekund powtarza ćwiczenie na określonym wcześniej urządzeniu do wykonywania ćwiczeń. Podczas wykonywania ćwiczenia osoba

przeprowadzająca próbę podaje głośno liczbę wykonanych ćwiczeń, w przypadku wykonania niepełnego ćwiczenia może nie zaliczyć powtórzenia. Następnie drugi uczestnik na wskazanym urządzeniu wykonuje ćwiczenia polegające na podciąganiu się na drążku. W tej próbie nie jest liczony czas, osoba puszczając drążek lub opierając się o podłoże kończy w tym momencie zadanie. Liczy się wykonanie jak najwięcej pełnych powtórzeń, osoba przeprowadzająca próbę głośno liczy wykonane powtórzenia. Próbę wykonuje się tylko raz. Zwycięża ta załoga, która wykona największą liczbę powtórzeń ćwiczenia w obu zadaniach. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

### **Próba nr 5 – Narkogogle – wpływ narkotyków na percepcje człowieka.**

Próba została podzielona na dwa etapy do wykonania przez kierowcę oraz pilota.

- pilot – zakłada narkogogle na linii wyjściowej symulujące zażycie substancji odurzających następnie daje znak z kierowcą, że są gotowi do rozpoczęcia próby. Pilot rozpoczyna próbę z linii startowej, ma do pokonania wyznaczony tor przeszkód. Liczy się jak najszybszy czas pokonania całego toru. W momencie przekroczenia linii mety czas jest zatrzymywany i wpisywany do Karty Drogowej. Pilot przekazuje narkogogle kierowcy.
- kierowca – zakłada narkogogle na linii wyjściowej. Kiedy jest gotowy daje znak w celu rozpoczęcia próby i uruchomienia czasu. Zadaniem kierowcy jest podejście do samochodu, otwarcie samochodu wyciągnięcia kluczyków ze stacyjki oraz położenie ich na desce rozdzielczej. Następnie otwiera bagażnik wyciąga z niego trójkąt ostrzegawczy i ustawia go w odległości 20-30 metrów od samochodu, wyciąga gaśnicę samochodową i ustawia obok przedniego lewego koła, następnie wraca na linię startową gdzie zostaje zatrzymany czas.

Czas uzyskany przez kierowcę i pilota w próbie zostanie wpisany do KARTY DROGOWEJ przez instruktorów przeprowadzających próbę oraz podpisane w odpowiedniej rubryce. Zwycięży załoga, która wspólnie uzyska najkrótszy czas wykonania próby. Czas uzyskany przez pilota i kierowcę jest sumowany.

### **Próba nr 6 – W życiu nie ma miejsca na błędy na drodze, tutaj masz dwa życia - SYMULATOR JAZDY**

Próba może być wykonywana przez dowolną osobę z załogi w obecności instruktora (ważne aby dana osoba umiała jeździć samochodem, nie musi mieć prawa jazdy). Próba polega na przejechaniu trasy samochodem w czasie 3 minut i przejechania jak największego odcinka drogi. Podczas jazdy należy popełnić jak najmniej błędów, jest to ocenianie jak na egzaminie na prawo jazdy. Błędy zostały podzielone na dwie grupy (poważne wykroczenia w ruchu drogowym, np. przejechanie na czerwonym świetle lub drobne np. brak kierunkowskazów czy zgaśnięcie samochodu). Za każdy poważny błąd od przejechanego odcinka odejmujemy 500metrów, za drobne przewinienia 200 metrów, za spowodowanie kolizji 1000metrów).

Trasę pokonujemy dwukrotnie w różnych warunkach atmosferycznych. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wyniki do KARTY DROGOWEJ, a następnie liczony jest wynik z dwóch przejazdów. Wygrywa ta załoga, która przejedzie największą liczbę kilometrów.

### **Próba nr 7 - Lepszy niż Gortat !**

Próba polega na wykonaniu 4 rzutów piłką do kosza, dwa rzuty wykonuje kierowca i kolejne dwa pilot (istnieje możliwość wykonania rzutów przez innego członka załogi). Rzuty wykonywane są piłką do zawieszonoego kosza, aby zróżnicować zadanie rzuty mogą być oddane z trzech różnych linii wyjściowych. Linie zostały zaznaczone na boisku, przekroczenie linii powoduje nie zaliczenie rzutu. Uczestnik wykonujący powyższą próbę sam decyduje z której linii będzie rzucał i może ją zmienić przy drugim rzucie. Za rzut z pierwszej linii i trafienie do kosza otrzymujemy 1 punkt, z drugiej linii 2 punkty, z trzeciej linii 3 punkty. Każda załoga wykonuje powyższą próbę jednokrotnie (maksymalna liczba punktów do uzyskania 12), osoba przeprowadzająca próbę wpisuje najlepszy wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próbie wygrywa załoga, która uzyska największą liczbę punktów z rzutów piłką.

### **Próba nr 8 – Indiana Jones – poszukiwanie skarbów**

Próba polega na poszukiwaniu zagubionych monet na wyznaczonym terenie. Poszukiwania odbywają się przy pomocy specjalistycznego sprzętu. Aby nasz tytułowy bohater osiągnął swój cel musi odszukać 4 monety (dokładnie 1gr, 2gr, 5gr oraz 10gr), muszą to być koniecznie różne monety. Czas poszukiwań jest ograniczony, ponieważ została zaalarmowana Policja o nietypowym znalezisku i trzeba wyrobić się maksymalnie w 4 minuty 25 sekund ! Punkty będą stanowiły sumę znalezionych monet, które nie mogą się powtarzać. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce. Próbie wygrywa załoga, która uzyska największą liczbę punktów.

### **Próba nr 9 – Do czego może to służyć – sam naprawiam swój pojazd.**

Próba może być wykonywana przez całą załogę jednocześnie. Próba polega na dokładnym odgadnięciu wskazanych części. Załoga musi dokładnie opisać jaka to jest część (podać pełną nazwę oraz np. stronę, po której może być zamontowana taka część). Każda załoga musi odgadnąć 5 wskazanych części. Za pełną poprawną odpowiedź uzyskuje 2 pkt., za częściową odpowiedź 1 pkt, za błędną odpowiedź lub jej brak 0pkt. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce. Zwycięży ta drużyna, która odgadnie największą liczbę części i tym samym uzyska największą liczbę punktów.

### **Próba nr 10 – Amerykański farmer...**

Próba wykonywana jest przez kierowcę oraz pilota w obecności instruktora przeprowadzającego próbę. Zadaniem kierowcy jest pokonanie wyznaczonej trasy w taki

sposób aby nie zgubić przewożonego ładunku na pace pick-upa. Ładunek będą stanowić dwa wiadra z wodą, których może pilnować pasażer siedzący na pace samochodu. W tej próbie nie liczy się czas przejazdu tylko precyzja oraz dostarczenie całego ładunku do mety. Podczas jazdy samochodem można używać tylko dwóch biegów: biegu pierwszego oraz biegu wstecznego. Próba wykonywana jest tylko jeden raz. Wygrywa ta załoga, która zgubi najmniej przewożonego ładunku. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje w odpowiedniej rubryce.

### **Próba nr 11 – Zachowaj bezpieczny odstęp, zostań dobrym kierowcą.**

Próba polega na zaparkowaniu swojego pojazdu pomiędzy dwoma samochodami ciężarowymi, parkujemy w sposób równoległy (tzw. zatoczka). Następnie stosujemy się do wskazówek instruktora i wsiadamy do pierwszego samochodu ciężarowego. Po analizie widoczności z pozycji kierowcy, przesiadamy się do drugiego samochodu ciężarowego. Instruktor po raz drugi dokonuje wraz z kierowcą analizy widoczności jego pojazdu z pozycji kierowcy. Po czym przyznaje odpowiednią ilość punktów za zachowanie prawidłowego odstępu oraz oceny sytuacji dookoła pojazdu. Próba wykonywana jest tylko jeden raz. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje w odpowiedniej rubryce.

### **Próba nr 12 – Pierwsza Pomoc – Ratownictwo medyczne**

Próba polega na udzieleniu pierwszej pomocy ofiarom wypadku. Do zadania przystępuje kierowca i pilot (dzielą się dowolnie wg własnego uznania). Przed rozpoczęciem próby ratownicy medyczni omawiają przebieg zadania, następnie kierowca i pilot zajmują wyznaczone pozycje startowe w momencie kiedy są gotowi dają znak do rozpoczęcia zadania oraz odmierzenia czasu. Jedna osoba przystępuje do resuscytacji („sztucznego oddychania”) na fantomie pod nadzorem ratownika medycznego. Nie może przerwać wykonywanego zadania do momentu, kiedy druga osoba nie zakończy swojej próby, jeżeli resuscytacja zostanie przerwana próbę uznaje się za niezaliczoną. W tym samym czasie druga osoba przystępuje do sprawdzenia przytomności osoby znajdującej się w rozbitym samochodzie. Po wykonaniu podstawowych czynności przystępuje do wyciągnięcia osoby poszkodowanej z samochodu i następnie ułożenie jej w pozycji bezpiecznej, w tym momencie kończymy wykonywanie zadania oraz czas zostaje zatrzymany.

Zwycięża ta załoga, która w sposób prawidłowy wykona próbę w najkrótszym czasie, powyższą próbę wykonujemy tylko jeden raz. Ratownik medyczny po zakończeniu zadania wpisuje czas wykonania próby do KARTY DROGOWEJ oraz podpisuje w odpowiedniej rubryce.



## **Zadania dodatkowe**

Każdy uczestnik może uzyskać dodatkowe punkty za wykonanie zadań dodatkowych. Za każde zadanie przyznawane jest 10 punktów, które w klasyfikacji generalnej mogą znacząco zmienić punktację. W trakcie całej trasy mamy do wykonania 5 zadań dodatkowych, zostały one oznaczone następująco: ZD1, ZD2, itd. Poniżej znajduje się krótki opis zadań dodatkowych do wykonania:

**ZD1** – Zadanie do wykonania na sali w Buchałowiu przy pomocy lokalnego stowarzyszenia, pełny instruktaż otrzymacie na miejscu. Zdradzając rąbek tajemnicy będzie to pewna gra....

**ZD2** – Zadanie dodatkowe do wykonania w Zborze w Letnicy. Podobnie jak wcześniej instruktaż otrzymacie na miejscu. Jednak zdradzając co Was czeka, można to określić w takim zdaniu „Strażak mapę Wam da, która doprowadzi Was do kolejnej wskazówki. Postępuj zgodnie z mapą, a otrzymasz punkty....”

**ZD3** – Zadanie do wykonania w remizie w Koźli. Zapewne już wiecie, że instruktaż dostaniecie dopiero na miejscu. Natomiast nie jest żadną tajemnicą, że będzie trzeba pokazać trochę swoich zdolności manualnych, aby wykonać ozdoby z ....., ale tego dowiecie się dopiero na miejscu.

**ZD4** – Zadanie dodatkowe w Grabowcu. Instruktaż oczywiście dostaniecie na miejscu, ale w tym zadaniu musicie być bardzo ostrożni, aby nikomu nie stała się krzywda. Jak myślicie co to może być za zadanie..? Tak dokładnie jest ono związane ze strzelaniem.

**ZD5** – Zadanie dodatkowe w Grabowcu przy stawie. Instruktaż zostanie przekazany na miejscu, natomiast proponujemy zaopatrzyć się wcześniej w koła ratunkowe, dmuchane rękawki, materace czy inne gadżety, bo jak nie umiecie pływać to mogą się przydać. Może przy okazji ktoś złowi jakieś ryby...

## **Bonus x2**

Co to jest bonus?

Bonus to nic jak dodatkowe punkty dla osób startujących w Motopikniku 2019 i trzymających się wyznaczonej trasy. Trasa liczy niecałe 35km, każdy kto będzie jechał prawidłowo wg wyznaczonej trasy, uwzględniając np. przekłamanie licznika lub minimalnie inny rozmiar opon nie powinien mieć większej różnicy kilometrów. Załogi, które nie pomylą trasy, otrzymają od nas bonus w postaci punktów. Ilość punktów bonusowych została określona w Załączniku nr 1.

Drugi BONUS to nic innego jak dodatkowe punkty dla załóg, które postanowią startować w naszym rajdzie w przebraniu. Tak więc w prosty sposób można uzyskać dodatkowe 10pkt.

## Załącznik nr 1

### PUNKTACJA MOTOPIKNIK 2019

#### Wyścig o Puchar Wójta Gminy Świdnica

- I. Próby sprawnościowe
- |              |          |
|--------------|----------|
| 1 miejsce    | - 10 Pkt |
| 2 miejsce    | - 8 Pkt  |
| 3 miejsce    | - 6 Pkt  |
| 4 miejsce    | - 5 Pkt  |
| 5 miejsce    | - 4 Pkt  |
| 6 miejsce    | - 3 Pkt  |
| 7 miejsce    | - 2 Pkt  |
| 8 miejsce    | - 1 Pkt  |
| 9-20 miejsca | - 0 Pkt  |
- II. Zadania do wykonania – pytania.
- |                             |         |
|-----------------------------|---------|
| Pełna poprawna odpowiedź    | - 2 Pkt |
| Niepełna poprawna odpowiedź | - 1 Pkt |
| Brak odpowiedzi lub błędna  | - 0 Pkt |
- III. Dodatkowe zadania
- |                            |              |
|----------------------------|--------------|
| Za każde dodatkowe zadanie | - 0 - 10 Pkt |
|----------------------------|--------------|
- IV. Bonus
- |                         |          |
|-------------------------|----------|
| różnica do 2 km         | - 10 Pkt |
| różnica 2,01 km – 3 km  | - 6 Pkt  |
| różnica 3,01 km– 4 km   | - 2 Pkt  |
| różnica powyżej 4,01 km | - 0 Pkt  |
- V. Bonus za przebranie
- |  |        |
|--|--------|
|  | -10Pkt |
|--|--------|