

Pobiedziska Adventure Trip 2017

Komunikat startowy

Biuro i baza zawodów

Baza i biuro zawodów mieścić się będzie w Grodzie Pobiedziska w Pobiedziskach-Letnisku przy ulicy Fabrycznej (obok Skansenu Miniatur). Będziemy tam na Was czekać od godziny 8:00, przed startem z biura należy odebrać numery startowe i podpisać oświadczenie o starcie na własną odpowiedzialność. W ten weekend odbywa się w okolicy Agro Show. Może być spory ruch, więc zwróćcie uwagę, żeby wyjechać do Pobiedzisk odpowiednio wcześniej.

Dojazd i parking

Przed Grodem znajduje się spory parking. Po drugiej stronie. 700m od Grodu znajduje się stacja kolejowa Pobiedziska-Letnisko, leżąca na trasie Poznań-Bydgoszcz.

Harmonogram

8:00 – otwarcie biura i bazy zawodów w Grodzie Pobiedziska

8:45 – odprawa startowa, rozdanie map (mapy zafoliowane), pamiątkowa sesja fotograficzna

9:00 – start rajdu

15:00 – spodziewane dotarcie na metę pierwszego zespołu

19:00 – limit dotarcia na metę uczestników rajdu

19:00 – ceremonia dekoracji zwycięzców

Start

Na starcie uczestnicy otrzymają do rozwiązania pierwsze zadanie specjalne – zadanie logiczne. Po podaniu prawidłowej odpowiedzi ruszają na trasę rowerami. Po starcie należy się włączyć do ruchu w ulicę Fabryczną – dawna DK nr 5, prosimy o ostrożność.

Strefy zmian

Na trasie będą 3 strefy zmian:

Strefa zmian A – po pierwszym etapie rowerowym zostawiacie w niej rowery, a od sędziego otrzymujecie mapę etapu biegowego. Na czas tego etapu rowerów pilnują sędziowie. Po ukończonym etapie biegowym możecie sędziemu zostawić worek z butami biegowymi (jeśli ktoś na rower zakłada inne). Worek będzie zawieszony do bazy rajdu.

Strefa Zmian B – po drugim etapie rowerowym. Znajduje się w Grodzie Pobiedziska. Macie tutaj dostęp do wszystkich rzeczy pozostawionych w Grodzie/własnym samochodzie itd.

Strefa zmian C – przed i po etapie kajakowym. W tej strefie otrzymujecie od sędziego niezbędny sprzęt do pokonania etapu kajakowego.

Zadania specjalne

łącznie na trasie będzie do wykonania 6 zadań specjalnych: logiczne, wspinaczkowe, wodne, basenowe, średniowieczne i linowe. Podczas zadania na basenie będzie trzeba się przebrać w strój kąpielowy. Zadanie wykonuje tylko jedna osoba. **Strój kąpielowy i ręcznik w worku/plecaku należy zdeponować w biurze zawodów przed startem.**

Żywnienie na trasie

Zawodnicy korzystają z wziętego na trasę jedzenia i picia. Mogą również korzystać z napotkanych sklepów i barów. Jako organizatorzy nie zapewniamy żywienia na trasie.

Punkt kontrolny

Punkt kontrolny w terenie oznakowany jest za pomocą trójwymiarowego biało-pomarańczowego lampionu. Na punktach znajdować się będzie dziurkacz, którym należy potwierdzić swoją obecność na kracie startowej. Na punktach z zadaniami specjalnymi będą sędziowie. W przypadku stwierdzenia braku lampionu w terenie, należy sobie w tym miejscu zrobić zdjęcie do pokazania na mecie.

Co zabrać na trasę?

Zawodnicy sami muszą zaopatrzyć się w zapas jedzenia i picia. Warto mieć ze sobą też jakąś gotówkę, żeby w razie czego móc coś dokupić w mijanych sklepach. Ponadto każdy zespół powinien posiadać długopis. Przydać się też może zestaw naprawczy do roweru i zapasowa dętka.

Bezpieczeństwo na trasie

Rajd odbywa się przy pełnym ruchu ulicznym. Uczestnicy mają obowiązek przestrzegać zasady ruchu drogowego. Na etapie rowerowym obowiązkowo należy poruszać się w kasku, a na etapie kajakowym w dostarczonym przez organizatora kapoku. Organizator nie zapewnia ubezpieczenia NNW

Klasyfikacja końcowa

O miejscu w klasyfikacji decyduje liczba zdobytych punktów. Punkty zdobywa się poprzez odnajdowanie punktów kontrolnych i wykonywanie zadań specjalnych. W przypadku takiej samej liczby zdobytych punktów o miejscu decyduje czas.