

KOMUNIKAT TECHNICZNY

WAWEL CUP 2022

DESERT DESSERT

BIEG PUSTYNIA SIEDLECKA

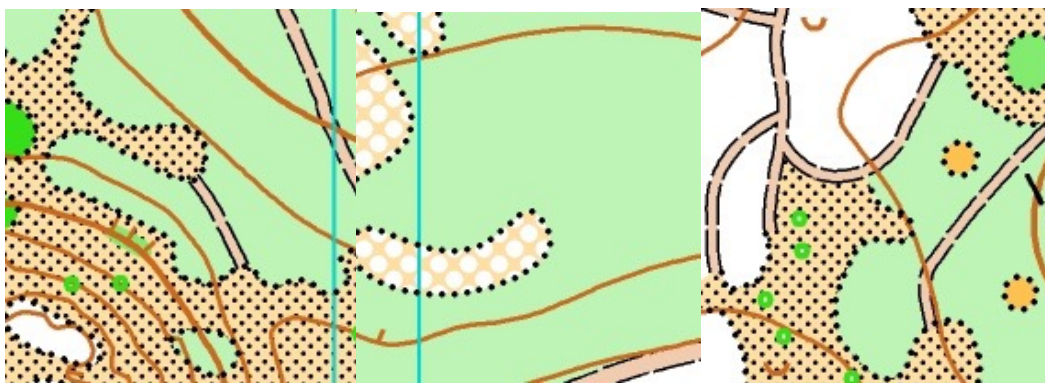
DODATKOWY 08.07.2022

kartograf:
Karol Galicz

budowniczy tras:
Karol Galicz

Skala mapy:
1:4000, E=2,5 m,
ISSprOM 2019

Opisy punktów kontrolnych znajdują się na mapach.



Wiele osób wakacje spędza na plaży na piasku - nie inaczej jest na naszych Zawodach, gdzie piasku na dodatkowym biegu sprinterskim na pewno nie zabraknie! Nawet jeśli biegacie na orientację od lat, na Desert Dessert czekać Was będą unikatowe przeżycia! Areną zmagania jest Pustynia Siedlecka, będąca dawnym wyrobiskiem kopalni piasków. Teren zasadniczo dzieli się na 3 części - młody las sosnowy o utrudnionej przebieżności w północnym fragmencie mapy, las sosnowy o bardzo dobrej przebieżności w zachodniej części, oraz wisienka na torcie - teren pustynny w centralnej części terenu. Rzeźba terenu jest dość urozmaicona, choć wysokości względne nie przekraczają 20 metrów, znaleźć można nieliczne formy skalne, jednak głównym wyzwaniem nawigacyjnym jest dobre czytanie roślinności iglastej, która licznie występuje na tym pustynnym terenie, zaś głównym wyzwaniem fizycznym jest niewątpliwie poruszanie się po piaszczystych nawierzchniach, które zajmują 25 % terenu zawodów. Zalecany ubiór zakrywający całe nogi!

KWALIFIKACJE

DOJŚCIE NA START z CZ - 200 m (faworki koloru niebieskiego)
Dobieg do lampionu start od punktu poboru map: 40 m
Start interwałowy - 16:00.
Interwał - 1 minuta.

	DŁUGOŚĆ	PUNKTY		DŁUGOŚĆ	PUNKTY
M-YOUTH	2,3 KM	24	W-YOUTH	1,9 KM	19
M-ELITE	2,7 KM	24	W-ELITE	2,5 KM	24
M-MASTERS	2,6 KM	26	W-MASTERS	2,2 KM	21
M-SUPERMASTERS	1,9 KM	19	W-SUPERMASTERS	1,6 KM	18

FINAŁ

START MASOWY w centrum zawodów
Dobieg do lampionu start od startu masowego: 100 m
Start masowy finału A – 18:00,
start masowy finału B – 18:40.

	DŁUGOŚĆ	PUNKTY		DŁUGOŚĆ	PUNKTY
M-YOUTH	2,8 KM	29	W-YOUTH	2,6 KM	28
M-ELITE	4,1 KM	41	W-ELITE	3,3 KM	34
M-MASTERS	3,7 KM	34	W-MASTERS	3 KM	33
M-SUPERMASTERS	2,9 KM	29	W-SUPERMASTERS	2,1 KM	23

**FORMUŁA
ZAWODÓW
(INFORMACJE
DODATKOWE)**

W przypadku kategorii startujących w starcie masowym o zwycięstwie w Desert Dessert decyduje podbicie puszek mety.

W finale, każdy zawodnik otrzymuje mapę pod nogę, na 8 minut przed swoim startem. Prosimy o ustawienie się odpowiednio wcześniej przy swojej mapie.

Każda mapa jest wydrukowana dwustronnie, zawodnik najpierw pokonuje trasę oznaczoną numerem 1, po czym odwraca mapę i pokonuje trasę oznaczoną numerem 2. Zmiana mapy następuje w momencie pokonania całej trasy na pierwszej mapie. Ostatni punkt na mapie nr 1 jest punktem węzłowym. W momencie jego podbicia, po pokonaniu całej pierwszej mapy, zawodnik odwraca mapę i kontynuuje bieg na drugiej mapie, zaczynając nawigację od trójkąta startu, który umiejscowiony jest w miejscu ostatniego punktu kontrolnego pierwszej części trasy (ostatni punkt trasy nr 1 jest zarazem trójkątem startu trasy nr 2). Na mapie nr 2 numeracja kolejnych punktów kontrolnych zaczyna się ponownie od numeru 1. Po pokonaniu drugiej strony mapy zawodnik, zgodnie z wyrysowaną trasą, biegnie do mety oznaczonej klasycznie - dwoma okręgami o wspólnym środku. Po podbiciu mety następuje czytanie chipa.

Przykładowa sytuacja obrazująca zasadę zmiany mapy:

Na trasie M-Masters na mapie nr 1 jest 10 punktów kontrolnych, z czego węzłowym jest 1 oraz 10 (oznaczone na mapie 1/10). W momencie podbicia PK nr 10 zawodnik powinien obrócić mapę, odnaleźć trójkąt startu, który umiejscowiony będzie dokładnie na obiekcie z punktu 1/10 z pierwszej mapy i kontynuować nawigację z trójkąta na pierwszy punkt na mapie nr 2 (oznaczony numerem 1, efektywnie będzie to 11 punkt podbity podczas biegu)

Mimo startu masowego, będzie to bieg w którym będziecie musieli zdać się na samodzielną nawigację i pełną kontrolę mapy, przy bezpośrednim kontakcie i walce z rywalami ze swojej kategorii. Trasy, w zależności od kategorii mają 8 lub 16 wariantów, nie ma więc mowy o „wożeniu się” na trasie, a każda sugestia innym zawodnikiem z kategorii może okazać się zgubna i kosztować cenne sekundy.