

# SZKOLNE DNI TURYSTYKI ZST



**OSTRÓW**  
**23-24 czerwca 2026 r.**



## REGULAMIN KONKURENCJI

Koordinator – Piotr Fijał

### NAMIOT – Tomasz Łaska

1. Drużyna zespołowo ma prawidłowo rozłożyć namiot a następnie złożyć go do pokrowca.
2. Łącznie można zdobyć max. **+10 pkt.**
  - najlepszy czas: **+3 pkt.** (za „gorszy” czas: **-1 pkt**)
  - poprawnie rozłożony namiot: **+3 pkt.**
  - stabilność namiotu: **+1 pkt**
  - poprawnie złożony namiot: **+3 pkt.**

### ROWER – Brajan Nalepka

1. Każdy uczestnik rozpoczynając przejazd otrzymuje **+100 pkt.**
2. Wyznaczony czas na przejechanie rowerowego toru przeszkód - **2 minuty**
  - przejazd w czasie krótszym - za każde 10 sekund dodaje się **+10 pkt.**
  - przejazd w czasie dłuższym - za każde 10 sekund odejmuje się **-10 pkt.**
3. Na torze są przewidziane różne utrudnienia, które są punktowane:
  - *Przejechanie z kubeczkem wody – dowieszenie wody w kubku*
    - kubek pełny **+30 pkt.**
    - ponad połowa kubka **+20 pkt.**
    - poniżej połowy kubka **+10 pkt.**
  - *Slalom*
    - za bezbłędnie przejechany slalom **+20 pkt.**
    - za każde ominięcie lub przewrócenie pachołka **-10 pkt.**
  - *Przejazd pod płotkiem* **+20 pkt.**
  - *Przejazd przez równoważnię* **+30 pkt.**
  - *Przejazd przez rynnę* **+20 pkt.**
4. Do wyników drużyny sumuje się wynik obu uczestników.

### BUSOLA – Olgierd Bojdo

1. Zadaniem drużyny jest za pomocą busoli:
  - wyznaczenie azymutu do wskazanego punktu **+5 pkt.**
  - określenie kierunku marszu na podstawie podanego azymutu **+5 pkt.**
2. Najlepsza drużyna może zdobyć max. **+10 pkt.**

### **OGNISKO – Karol Machota**

1. Konkurencja będzie polegać na jak najszybszym rozpaleniu przez drużynę ogniska.
2. Drużyna otrzyma po **3 zapalki** i będzie musiała znaleźć naturalny materiał do rozpalenia ogniska.
3. Na zbieranie materiałów oraz przygotowanie paleniska drużyna ma **5 minut**. Za zmieszczenie się w tym czasie **+5 pkt**.
4. Na rozpalenie pierwszego płomienia drużyna ma **60 sekund**
  - za rozpalenie w tym czasie drużyna może otrzymać **+10 pkt**.
  - za każde **10 sekund** dłuższy czas **-1 pkt**.
5. Punktacja za utrzymanie płomienia przez:
  - 30 sekund **+1 pkt**,
  - 1 minutę **+2 pkt**,
  - 2 minuty **+3pkt**,
  - 3 minuty **+10 pkt**.
6. Za estetykę przygotowania ogniska można zdobyć max. **+3 pkt**.
7. Łącznie można zdobyć max. **+28 pkt**.

### **QUIZ – Kacper Choczyński**

1. Konkurencja polega na wylosowaniu przez drużynę i udzieleniu poprawnych odpowiedzi na **3 pytania** z 50 możliwych.
2. Każda drużyna losuje jedno pytanie w ciągu jednej kolejki. Na udzielenie odpowiedzi ma **30 sekund**.
3. Wygrywa drużyna, która uzyska największą ilość punktów. W przypadku, gdy dwie bądź więcej drużyn będzie miało taką samą liczbę punktów, następuje dogrywka pomiędzy nimi o wyższe miejsce.
4. Odpowiedzi będzie oceniać Jury powołane podczas konkurencji.
5. Punktacja:
  - pełna poprawna odpowiedź: **+2 pkt**.
  - poprawna niedokładna odpowiedź: **+1 pkt**
  - brak poprawnej odpowiedzi: **0 pkt**.
6. Łącznie można zdobyć max **+6 pkt**

### **PIOSENKA – Kacper Rymarowicz**

1. Każda drużyna losuje numer piosenki.
2. Drużyna śpiewa zwrotkę i refren piosenki do przygotowanego podkładu muzycznego.
3. Występ będzie oceniać Jury powołane podczas konkurencji.
4. Punktacja:
  - zaangażowanie w śpiew **+3 pkt**.
  - poprawność wykonania **+2 pkt**.
  - rytmiczność wykonania **+1 pkt**.
5. Łącznie można zdobyć max **+6 pkt**.

### **PUNKTACJA GENERALNA**

*Najlepsza w każdej konkurencji drużyna otrzymuje liczbę pkt. odpowiadającą liczbie zgłoszonych drużyn (np. 6 drużyn – 6 pkt.). Każda słabsza – o 1pkt mniej. Drużyna **najslabsza** otrzymuje 1 pkt.*