



Regulamin NINO Echa Leśne

*“Gdy w człowieku coś się kończy –
– wtedy zaczyna się las”*

Na czym polegają Nocne Imprezy Na Orientację?

Nocne imprezy na orientację to wyjątkowa forma rajdu na orientację, rozgrywana po zmroku, zazwyczaj w lesie lub na nieznanym terenie.

Uczestnicy, wyposażeni w mapę, kompas i latarkę, mają za zadanie odnaleźć w określonej kolejności punkty kontrolne rozmieszczone w terenie. Celem jest jak najszybsze i najdokładniejsze zaliczenie trasy.

Nocna pora potęguje poziom trudności – ograniczona widoczność wymaga większej koncentracji, dobrej orientacji i skutecznej współpracy w zespole.

To połączenie sportu, przygody i rywalizacji, które dostarcza wielu emocji i satysfakcji.

Cele imprezy

- **Doskonalenie umiejętności orientacji w terenie** – rozwijanie praktycznych umiejętności pracy z mapą i kompasem, nawigacji nocą oraz działania w trudniejszych warunkach.
- **Wzmacnianie odpowiedzialności i umiejętności pracy w grupie** – kształtowanie postaw odpowiedzialności za zespół, podejmowania decyzji pod presją i wspólnego działania.
- **Popularyzacja turystycznych Imprez na Orientację (InO).**
- **Realizacja elementów wychowania obywatelskiego i etosu** – stworzenie okazji do uzupełnienia programu sprawności „Kartograf” oraz zaliczenia wybranych obiektów do Harcerskiej Odznaki Turystyczno-Krajoznawczej (HOTK).

Termin

Impreza odbędzie się w ramach Złotu Chorągwi Kieleckiej w Ciekotach. Rozpocznie się w dniu **13.09.2025** roku o godzinie **23.00** na terenie **Miasteczka Złotowego** i potrwa około 2 godzin.

Zasady uczestnictwa i wymagania formalne

Impreza ma charakter limitowany – w rozgrywce może wziąć udział **maksymalnie 25 patroli**, złożonych z 2 do 5 osób każdy. Zgłoszenia odbywają się wyłącznie za pośrednictwem formularza:

<https://forms.office.com/e/fPamT3N5f2>

Warunki formalne uczestnictwa:

Uczestnicy

Do udziału zapraszamy harcerzy starszych, wędrowników oraz instruktorów.

Skład patrolu

- Każdy patrol musi w swym składzie posiadać co najmniej jednego wędrownika lub instruktora.
- Zaleca się, aby była to osoba pełnoletnia.
- W przypadku dużej liczby zgłoszeń, pełnoletność może być czynnikiem decydującym o zakwalifikowaniu patrolu.

Kwalifikacja patroli

W przypadku przekroczenia limitu miejsc, po spełnieniu powyższych warunków, o zakwalifikowaniu decyduje kolejność zgłoszeń.

Zasady rozgrywki

Obszar rozgrywki i punkty

Rozgrywka odbywa się na terenie o obszarze około 3 km², na którym znajdować się będzie łącznie 20 punktów w postaci odblaskowych znaczków pomarańczowo-białych z perforatorem oraz oznaczeniem punktu:

- **10 Punktów Kontrolnych** – są to punkty o oznaczeniu K – za znalezienie takiego punktu i zaznaczenie na karcie patrolu obecności za pomocą perforatora oznacza zdobycie 2 punktów,
- **5 Punktów Strefowych** – są to punkty znajdujące się w obszarze zaznaczonym na mapie o oznaczeniu S – za znalezienie takiego punktu i zaznaczenie na karcie patrolu obecności za pomocą perforatora oznacza zdobycie 5 punktów,
- **5 Punktów Młynych** – są to punkty o oznaczeniu M – za znalezienie takiego punktu i zaznaczenie na karcie patrolu obecności za pomocą perforatora oznacza zdobycie 1 punktu, lecz w przypadku znalezienia

wszystkich Punktów Młynych patrol zamiast starych 5 punktów otrzymuje łącznie 7,5 punktu.

Punkty oznaczone są na mapie w postaci punktów (Punkty Kontrolne i Młyny – bez wyróżnienia typu) oraz w postaci stref (Punkty Strefowe).

Harmonogram rozgrywki i punkty za czas

- **22:50 – 23:15 – Rejestracja patroli na starcie** – wydanie wyposażenia patrolu, zapoznanie uczestników z zasadami bezpieczeństwa oraz przypomnienie zasad rozgrywki,
- **23:15 – Start imprezy,**
- **00:10 – Pierwsza Strefa dodatkowych punktów** – za przybycie w tym przedziale czasowym patrol otrzymuje dodatkowo 5 punktów,
- **00:40 – Druga Strefa dodatkowych punktów** – za przybycie w tym przedziale czasowym patrol otrzymuje dodatkowo 3 punkty,
- **01:30 – Trzecia Strefa dodatkowych punktów** – za przybycie w tym przedziale czasowym patrol otrzymuje dodatkowo 2 punkty,
- **02:45 – Koniec podstawowego czasu rozgrywki,**
- **Po 02:45 – Punktacja ujemna** – za każdą minutę spóźnienia minus 2 punkty,
- **04:00 – Koniec imprezy** – przybycie po tym czasie oznacza dyskwalifikację.

Reguły rozgrywki

- Zakaz rozdzielania się w ramach patrolu,
- Zakaz korzystania z wszelkiego rodzaju środków transportu (rowerów, samochodów, itd.)
- Stosowanie się do zasad Fair Play,
- Zakaz korzystania z telefonów w celu nawigacji w terenie oraz komunikacji między patrolami,
- Obowiązek zachowania ciszy w miejscach noclegowych i terenach prywatnych,
- Zakaz niszczenia, przestawiania lub ukrywania punktów kontrolnych,
- Każdy patrol zobowiązany jest do okazania karty patrolowej na mecie.

Wygrywa zespół z największą liczbą punktów. W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje czas przybycia na metę.

Wypożyczenie

Zapewnione przez organizatora:

- karta patrolu,
- znacznik patrolu,
- kompas,
- mapnik z mapą terenu rozgrywki.

Po stronie patrolu (obowiązkowo):

- minimum jedna działająca latarka na osobę w patrolu,
- zapasowe baterie do latarek,
- apteczka,
- naładowany telefon (do kontaktu w sytuacjach wyjątkowych),
- przynajmniej jeden odblask lub element widoczny w nocy na osobę w patrolu.

W przypadku nieposiadania jakiegokolwiek elementu z wymaganego wyposażenia patrolu organizator ma prawo do niedopuszczenia patrolu do rozgrywki.

Kontakt

Wszelkie pytania i wątpliwości należy kierować do Koordynatora NINO – phm. Kacpra Jurkiewicza - mail: kacper.jurkiewicz@zhp.net.pl