

KOMUNIKAT TECHNICZNY

II Kaszubski Rajd Żywiołów

25.04.2026 r. Sulęczyno



1. ORGANIZATOR

Organizatorem rajdu jest Klub Sportowy Dzik. Współorganizatorem jest KAJLANDIA – Centrum Aktywnego Wypoczynku.

Partnerami wydarzenia są Gmina Sulęczyno, Gminny Ośrodek Kultury w Sulęczynie, Nadleśnictwo Lipusz, Fundacja „Aby Chciało Się Chcieć”, Foto Patryczek, OSP Sulęczyno.

Profil Facebook: www.facebook.com/ks.dzik.bno

Strona internetowa: www.ksdzik.pl

Kierownik i Sędzia Główny Imprezy: Krzysztof Gostomczyk (tel.: 692-019-146)

Wszelkie pytania i sugestie prosimy kierować na adres e-mail: dzik.parchowo@gmail.com

Wszystkie informacje dotyczące Imprezy znajdują się na profilu Facebook Klubu Sportowego Dzik oraz na stronie internetowej Klubu.

2. PARKING, BIURO ZAWODÓW, START

Poniżej znajduje się fragment mapy z zaznaczonym parkingiem dla uczestników Rajdu, biurem zawodów, a także miejscem startu i mety.



Bazą Rajdu jest Kajlandia – Centrum Aktywnego Wypoczynku w Sulęczynie przy ulicy Brzozowej.

Biuro zawodów będzie otwarte od godz. 7:30 w dniu Rajdu.

Prosimy o zgłoszenie się do biura najpóźniej do godz. 8:30 celem potwierdzenia przybycia, odebrania pakietów startowych, numerów startowych oraz ewentualnego pozostawienia przepaku w bazie Rajdu. Nie przewidujemy przepaku po etapie kajakowym, gdyż od razu po kajaku uczestnicy jadą na rowerze prosto do mety.

3. NUMERY STARTOWE:

Uczestnicy zobowiązani są do umieszczenia numerów startowych w miejscu widocznym (kurtka, plecak lub inne). Numer startowy będzie również niezbędny przy wydawaniu posiłku regeneracyjnego i przy losowaniu nagród na zakończeniu.

4. ODPRAWA TECHNICZNA:

Odprawa odbędzie się o godz. 8:45 przed namiotem biura zawodów.

5. START I META:

Start wspólny dla wszystkich kategorii zaplanowany jest na godz. 9:00. Mapy na pierwszy etap (pieszy) zostaną rozdane uczestnikom na 5 minut przed startem. Mapy na kolejne etapy rozdawane będą uczestnikom po ukończeniu etapu poprzedzającego, a przed wyruszeniem na etap kolejny. Dojazd na metę rajdu po zakończeniu etapu kajakowego odbywa się bez dodatkowej mapy (można korzystać z mapy etapu rowerowego).

6. ZAMKNIĘCIE TRAS:

Limit czasu na pokonanie całej trasy wynosi 10 h. Zawodnicy, którzy dotrą na metę po upływie wskazanego czasu nie będą klasyfikowani. Dekoracja zwycięzców zaplanowana jest na godz. 19:00. Po dekoracji nastąpi losowanie nagród dla wszystkich, obecnych uczestników.

7. PUNKT ŻYWIENIOWY:

Na całej trasie ulokowane zostaną punkty żywieniowe – w bazie rajdu po ukończeniu trasy pieszej oraz w Ośrodku Mausz w miejscu zmiany mapy z etapu rowerowego na kajakowy. W trakcie korzystania z punktu nie obowiązuje czas-stop.

8. PUNKTY KONTROLNE:

Na etapie pieszym do zdobycia jest 7 punktów kontrolnych, na etapie rowerowym 9 PK, a na etapie kajakowym 7 PK. Wszystkie punkty kontrolne podbijamy na jednej karcie startowej, która jest wodoodporna. Zgubienie karty startowej skutkuje tym, że zawodnik/drużyna jest nieklasyfikowany.

9. TRASA

Rajd rozpoczyna się od etapu pieszego, który według wariantu budowniczego liczy około 10,6 km. Etap pieszy zaczyna i kończy się w Bazie Rajdu. Drugą część stanowi etap rowerowy. Według wariantu budowniczego liczy około 26 km. Kończy się w Ośrodku Wypoczynkowym Mausz w miejscowości Ostrów Mausz, skąd uczestnicy wyruszą na etap kajakowy po jeziorze Mausz. Według wariantu budowniczego ten etap liczy około 7 km. Po ukończeniu etapu kajakowego uczestnicy wracają bezpośrednio rowerem lub pieszo z OW Mausz do Kajlandii (ok. 6,5 km), gdzie następuje zamknięcie czasu.

10. ZADANIA SPECJALNE

W tegorocznej edycji są dwa zadania specjalne. Pierwszym jest test wiedzy. Zostanie rozegrane w Ośrodku Mausz przed wejściem na etap kajakowy. Uczestnik podaje numer zestawu i odpowiada na trzy pytania (trudne, średnie i łatwe). Za każdą błędną odpowiedź do czasu netto dolicza się 2 minuty.

Drugie zadanie będzie już po zakończeniu pokonywania trasy i można je wykonać w dowolnym momencie w bazie Rajdu. Będzie to pokonanie trasy dreżyną „kiwajką” w jak najszybszym czasie. Każdy uczestnik/duet ma mierzoną tylko pierwszą próbę. Wynik z tego kolejowego zadania specjalnego będzie determinował, które miejsce zajął uczestnik/duet w przypadku tego samego czasu z rywalem w AR.

11. MAPY:

Mapy używane w rajdzie są autorstwa Krzysztofa Gostomczyka. Są wykonane zgodnie z przepisami ISOM, jedyną różnicą jest to, że lasy są zaznaczone odcieniami kolorów zielonych, a jasnym pomarańczowym kolorem są zaznaczone tereny otwarte – łąki, pastwiska itp.

Mapa dla etapu pieszego jest w skali 1:15000, dla etapu rowerowego 1:20000 (A3) oraz dla etapu kajakowego w skali 1:12500.

Łączna długość trasy według wariantu budowniczych to około 51 km.

12. PARTNERZY

W Bazie Rajdu będzie możliwość skorzystania z dodatkowych atrakcji np. przejażdżka drezyną „kiwajką”, tor przeszkód Kajlandia i inne.

Partner Rajdu Nadleśnictwo Lipusz przygotował również grę terenową dla najmłodszych, w której można wygrać świetne gadżety.

13. ZAKOŃCZENIE ZAWODÓW:

Podsumowanie zawodów wraz z ogłoszeniem wyników i wręczeniem statuetek zaplanowano na godzinę 19.00. Po zakończeniu odbędzie się losowanie nagród dla wszystkich uczestników.