

Czaru Czarnowca doświadczyło siedem drużyn

Category: NEWS

written by Jacek | 8 czerwca 2023



Suche sprawozdania bywają z reguły nudne. Ujawniamy więc nieco kuchni organizacyjnej gry wiejskiej „Czar Czarnowca”. Zajrzyjmy za kulisy przedsięwzięcia, które miało swój finał w niedzielę 4 czerwca br.

Pomysł narodził się wczesną wiosną. Gdy dopiero wykuwał się plan organizacji Dni Czarnowca. Z góry przepraszam, że nie pamiętam, kto dokładnie co powiedział. Spotkania organizatorów były nieprotokołowaną burzą mózgów. A i samych organizatorów było naprawdę wielu.

No więc rozmowa jest taka zasadnicza – dzień, czy dni Czarnowca. Czy mamy zasoby organizacyjne, żeby święto wsi rozciągnąć na dwa dni. Mamy – nie mamy. Jednak mamy. Co więc drugiego dnia? Pomysłów co niemiara, ale każdy pomysł jest obciążony jakimś ryzykiem. Bieg? Nie bardzo. Tego samego dnia jest bieg w Goworowie. Nie podbieramy uczestników innym organizatorom. Nie wypada. Spacer? No przecież od lat odbywa się w Czarnowcu „Jesienne liczenie liści” – nie ma co powielać. Rajd rowerowy? Też był plan żeby zorganizować osobno, poza dniami Czarnowca. Podchody?

Hm... w klasycznych podchodach jedni uciekają, a drudzy ich gonią. A tu trzeba było postawić na możliwie dużo drużyn.

Modyfikujemy więc podchody. Ale jak byśmy nie klepali tego pojazdu, wychodzi gra terenowa. Oczywiście jest kłopot, bo nie mamy takich zasobów, żeby na każdym punkcie kontrolnym postawić osobę od pilnowania zadań. Trzeba było wymyślić takie punkty kontrolne i takie zadania, żeby nie musieć pilnować uczestników, a żeby nie dało się ich zrobić nie zaliczając punktów kontrolnych.





Uważnie patrz na zdjęcie z wizji lokalnej w terenie

Zdjęcie z wizji lokalnej w terenie. Zawodnicy musieli wiedzieć co to za urządzenie. Co się do niego wkłada. I jaki jest wzór chemiczny tego, co się wkłada □

Eureka! Jest przecież taka popularna na świecie dziedzina aktywności jak geocaching. Tyle, że my nic nie mamy, żeby schować do ukrytych skrytek i żeby uczestnicy to znaleźli. Zresztą nawet jeśli, to nie ma gwarancji, że ktoś z osobliwym poczuciem humoru nie sprywatyzuje sobie wszystkich gadżetów, tylko po to, żeby wyeliminować konkurencję.

No to kolejny pomysł. Niech uczestnicy odnajdują coś, co jest trwale umieszczone w różnych punktach Czarnowca, a niedostrzegalne na pierwszy rzut oka. Chyba da się to zrobić.

Przydaje się doświadczenie biegacko-rowerowe. Szczegóły topograficzne wsi i odległości między różnymi punktami ma się wtedy po prostu w głowie. Punkty kontrole i zadania, w czterech piątach, zostały wymyślone zza biurka □ Nieliczne trzeba było zweryfikować w terenie.

Kolejna narada. Wtajemniczone są już tylko trzy osoby. Kolejne dylematy. Mapa papierowa, czy elektroniczna. Nie róbmy elektronicznej, bo każdy będzie mógł sobie włączyć nawigację i nie musi już szukać miejsc. Nie róbmy papierowej, oszczędzajmy zasoby natury. Zawodnicy włączą sobie nawigację? A niech włączają. Zobaczymy czy to coś pomoże.





Kto nie był ten nie rozwiązał

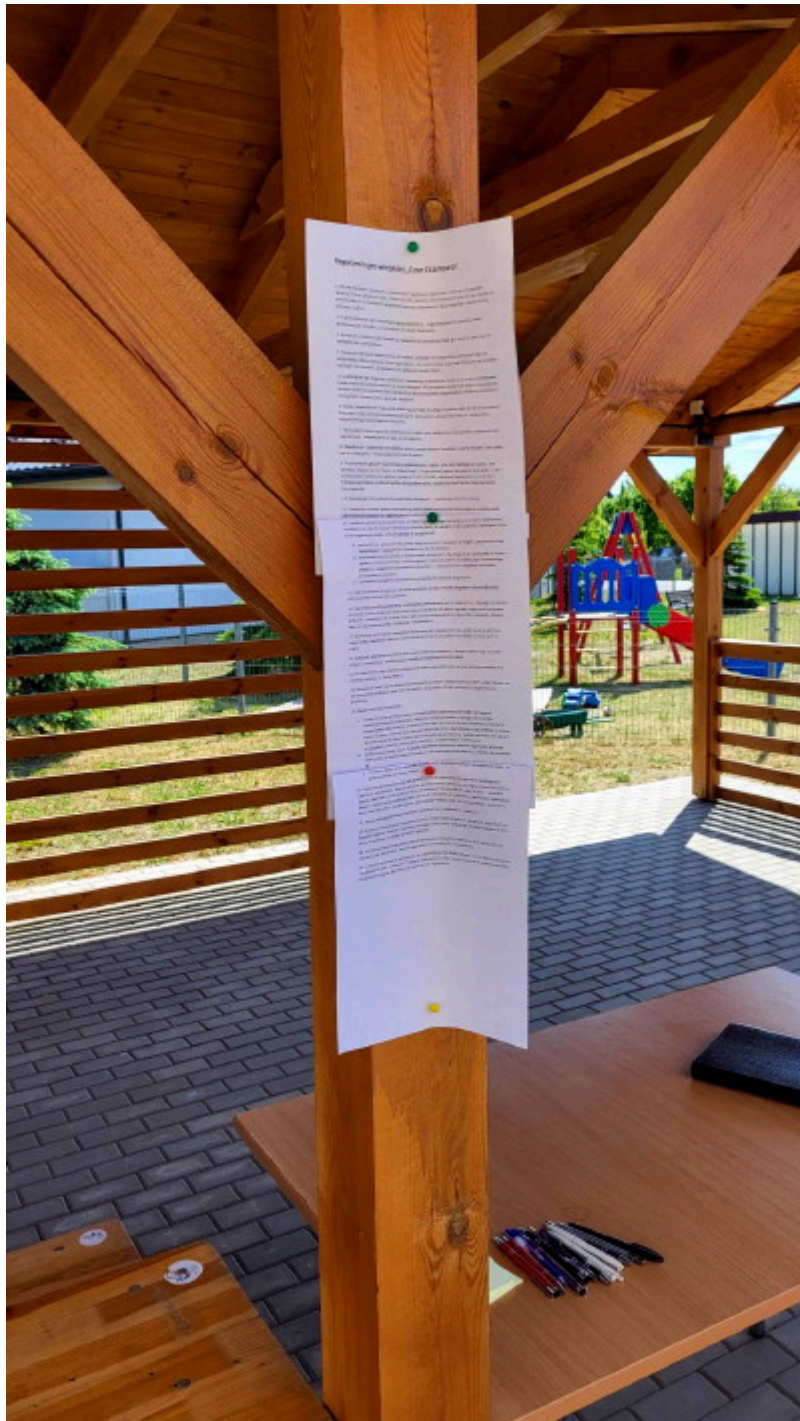
Z bezpiecznej odległości trzeba było policzyć szczebelki podtrzymujące paszę

Żeby utrudnić zadanie, zamieszciliśmy w numeracji punktów kontrolnych, a w regulaminie napisaliśmy, że kolejność odwiedzania punktów jest dowolna. Byle by rozwiązać wszystkie zadania. Okazało się to niezłym pomysłem. Trzeba było to zobaczyć... jak w dniu gry uczestnicy nie gonili jeden drugiego, a np. szli naprzeciw sobie, albo ich drogi krzyżowały się. Wszyscy przekonani, że obrali najwłaściwszą marszrutę i przyjęli najlepszą taktykę.

Jak wyglądał rozstaw punktów kontrolnych i na czym polegały zadania, każdy może przekonać się osobiście analizując poniższą mapę.

[MAPA GRY WIEJSKIEJ „CZAR CZARNOWCA”](#)

Na starcie każda drużyna dostała kartę zadań – do zapisywania rozwiązań. Kapitan każdej drużyny pisemnie oświadczył, że uczestnikom znane są postanowienia regulaminu. Tu zapisaliśmy, że organizatorem gry jest nieformalna grupa społeczna. Tak, tak – potrafimy zorganizować się sami, żeby zrobić coś fajnego. *„Celem gry jest również urzeczywistnianie zasad fair play, szacunku dla przeciwników oraz budowanie wspólnoty”*. *„Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że najważniejsza jest dobra zabawa, ruch na świeżym powietrzu i serdeczne kontakty z rywalami”*. Tak napisaliśmy w regulaminie. A w samo południe 4 czerwca 2023 na stronie czarnowiec.pl pokazała się mapa z punktami kontrolnymi i listą zadań. Można było zacząć marsz. Choć niektórzy biegli □





Regulamin to podstawa

Dlatego pierwszą czynnością organizatorów było wywieszenie zasad gry.

Zgłosiło się siedem drużyn. Dwa duety i pięć ekip w kategorii „trzy i więcej”. Nie było zawodników indywidualnych. Wyglądało na to, że wszyscy wyznawali pogląd, że razem można więcej.

Sędzia główny, który przyjmował zgłoszenia i wypuszczał zawodników na trasę, ubrany w jaskrawą koszulkę, po kwadransie podstępnie krążył rowerem między punktami kontrolnymi, przebrany w kolory zgniłej zieleni.

Kiedy ekipy wróciły z trasy, większość uczestników wyglądała na zadowolonych. Po przeanalizowaniu kart zdań i rozmowach z uczestnikami, formułujemy następujące wnioski na przyszłość:

1. Dla organizatorów. Uzupełnić lukę prawną w regulaminie. Stawiając

na poruszanie się uczestników na nogach i wykluczając kołowe oraz gąsienicowe środki transportu, została pominięta milczeniem możliwość poruszania się wierzchem. Co nie jest zabronione, jest dozwolone. Gdyby trafił się jakiś jeździec na koniu, musielibyśmy go dopuścić. Tę lukę w regulaminie wskazała nam... uczennica szkoły podstawowej. Jak ojciec pozwoli, ujawnimy tożsamość, bo bystrość umysłu godna podziwu!

2. Dla organizatorów. Konieczna odprawa zawodników z wykorzystaniem rzutnika i pokazywaniem jak działają mapy Google. Bo trochę różnią się w przeglądarce i w aplikacji.
3. Dla uczestników. Koniecznie przed wyruszeniem na trasie, trzeba zapoznać się z całym regulaminem. Ta gra, to nie jest prosty bieg na 6000 m. To raczej planszówka grana na powierzchni kilkunastu kilometrów kwadratowych. I to w marszu. Koniecznie trzeba znać instrukcję obsługi.

Instrukcja sprowadzała się również do tego, że o miejscu na mecie decydowała zarówno czas zaliczenia wszystkich punktów kontrolnych, jak i poprawność wykonania zadań. Ta jak w skokach narciarskich – do osiągniętej odległości dolicza się noty za styl □

Zatem za czas wykonania zadania drużyna dostawała tyle punktów, ilu rywali zostawiła w tyle – plus jeden punkt za samo ukończenie trasy. Każde poprawnie rozwiązane zadanie było doceniane jednym punktem.

Odpowiedzi błędne, niepełne lub brak odpowiedzi, punktowane nie były. Na koniec gry została ustalona następująca klasyfikacja.

W kategorii duetów.

1. Edyta i Andrzej Chelstowscy – 9
2. Hanna Trzcińska i Nela Sesay – 7

W kategorii trzech i więcej zawodników:

1. Krzysztof Laska i przyjaciele – 17
2. Ewelina Bałon i drużyna – 15

3. Zofia, Paweł i Łukasz Chojnowscy – 13
4. Paulina Mierzejewska z rodziną – 10
5. Bogumiła Dzwonkowska z rodziną – 9

Ekipy, które zajęły miejsca mieszczące się na podium, otrzymały nagrody rzeczowe, ufundowane przez Powiat Ostrołęcki. Pozostali – dyplomy za ukończenie trasy.

Tegoroczna gra „Czar Czarnowca” to był nasz debiut organizacyjny – ze wszystkimi tego konsekwencjami. Wybaczcie potknięcia i niedoskonałości. Ale chyba wyszło nieźle. Paru zawodników pytało kiedy następna edycja. Odpowiedzi są dwie – niekonkretna i konkretna. Wkrótce. I na pewno będzie trudniejsza □

Jacek Pawłowski

Od sołtysa

1. Podczas spotkania Organizatorów, o grze wiejskiej/podchodach wspomniała była radna Czarnowca Pani Bogumiła Dzwonkowska. Pomysł przypadł wszystkim do gustu.
2. Pan Jacek Pawłowski używając w tekście „my”, „zrobiliśmy”, „napisaliśmy”, „opublikowaliśmy” itp. z własnej skromności nie pisze, że to właśnie On:
 - opracował regulamin
 - wymyślił wszystkie pytania
 - utworzył mapę elektroniczną
 - objechał wielokrotnie trasę aby nie zrobić zadania „z pamięci”
 - przeprowadził odprawę uczestników
 - zliczył wyniki
 - przeprowadził dekorację zwycięzcówi na koniec napisał relację...
3. Za „Czar Czarnowca” należą się podziękowania Panu Jackowi Pawłowskiemu!

Dziękujemy – czekamy na kolejną edycję.

MK

Poniżej zdjęcia zagadek...





2023.06.10 Czarnowiec pl (MK)

Miejski Zakład Komunikacji Sp. z o.o. w Ostrołęce ul. Kołobrzaska 1 tel. 29 769-10-97,

22

Przystanek: (1264/0) Czarnowiec 03 NŻ

Rozkład ważny od :04-05-2023

Kierunek:Dworzec Autobusowy 04

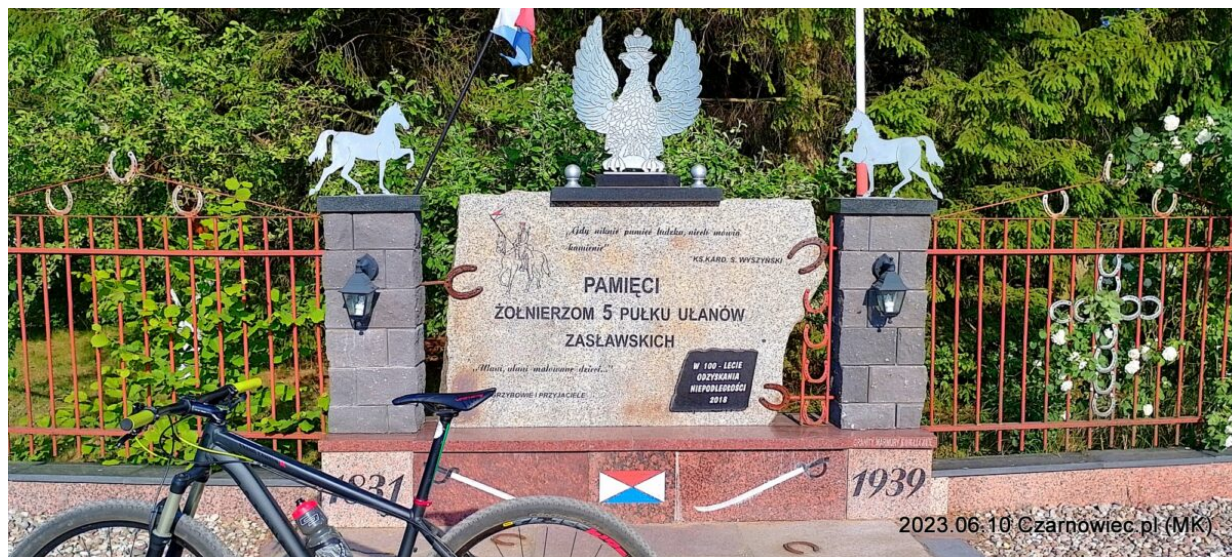
Trasa: Rzekuń Kościół 02 - Kościuszki 04 - Kościuszki 02 NŻ - Czarnowiec 09 NŻ - Czarnowiec 07 NŻ - Czarnowiec 05 NŻ - Czarnowiec 03 NŻ - Czarnowiec 01 NŻ - Tobolice 04 NŻ - Tobolice 02 - Skrajna 01 NŻ - Ogrodowa 01 NŻ - Rondo Radomskiego 03 NŻ - Szpital Specjalistyczny 01 - Rondo Hon. Daw. Krwi 03 - Sikorskiego-Szkoła 01 - Steyera 01 - Rondo Niedziałkowskiej 01 - 11 Listopada - Szkoła 01 - Dworzec Autobusowy 04

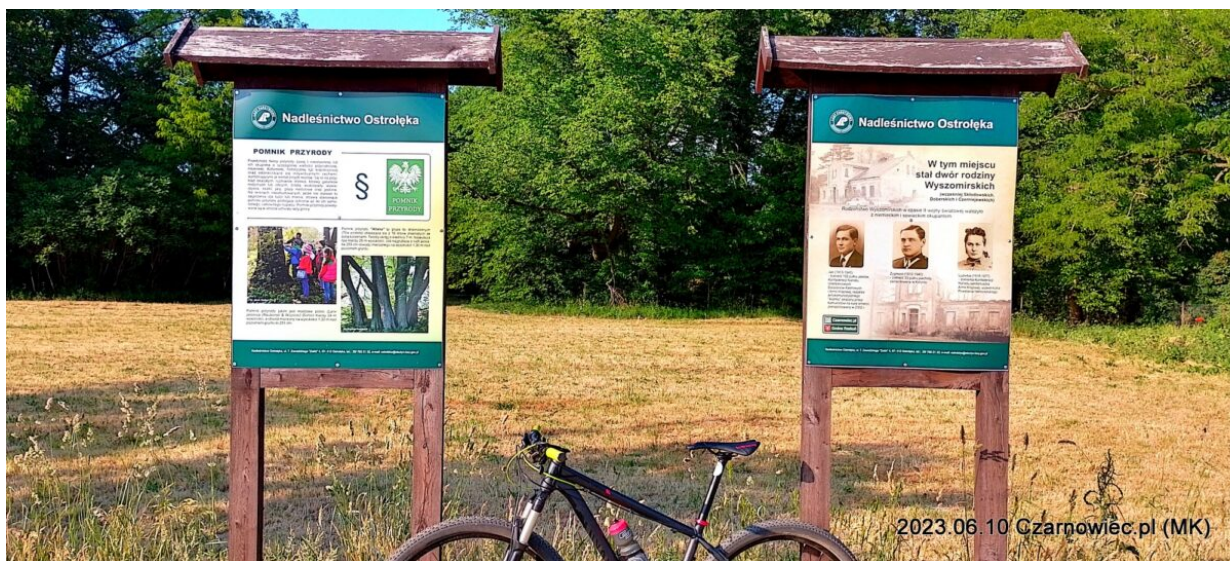
Typy dni	Godz.	6	7	8	11	13	15	16	18	19
X-Rob.	min.	03	13	23	33	53	23	53	23	53

BEZPŁATNA KOMUNIKACJA MIEJSKA



2023.06.10 Czarnowiec.pl (MK)







Nadleśnictwo Ostrołęka



W tym miejscu stał dwór rodziny Wyszomirskich

(wcześniej Skłodowskich,
Doberskich i Czerniejewskich)

Rodzeństwo Wyszomirskich w czasie II wojny światowej walczyło
z niemieckim i sowieckim okupantem.



Jan (1913-1945)
- żołnierz 102 pułku ułanów,
Konfederacji Narodu,
Uderzeniowych
Batalionów Kadrowych
i Armii Krajowej, redaktor
antykomunistycznego
"Alarmu", skazany przez
komunistów na karę śmierci;
zrehabilitowany w 2002 r.



Zygmunt (1912-1940)
- żołnierz 33 pułku piechoty,
zamordowany w Katyniu



Ludwika (1916-1977)
- żołnierka Konfederacji
Narodu, sanitariuszka
Armii Krajowej, uczestniczka
Powstania Warszawskiego



Nadleśnictwo Ostrołęka, ul. T. Zawadzkiego "Zośki" 4, 07-412 Ostrołęka, tel.: 29/760 21 32, e-mail: ostroleka@olsztyn.lasy.gov.pl

2023.06.10 Czarnowiec.pl (MK)



2023.06.10 Czarnowiec.pl (MK)



2023.06.10 Czarnowiec.pl (MK)



2023.06.10 Czarnowiec.pl (MK)

Miejski Zakład Komunikacji Sp. z o.o. w Ostrołęce ul. Kołobrzeska 1 tel. 29 769-10-97,

Rozkład ważny od :04-05-2023

22

Przystanek: (1268/0) Czarnowiec 07 NŻ

Kierunek: Dworzec Autobusowy 04

Trasa: Rzekuń 01 - Kościuszki 04 - Kościuszki 02 NŻ - Czarnowiec 09 NŻ -
Czarnowiec 05 NŻ - Czarnowiec 03 NŻ - Czarnowiec 01 NŻ -
Tobolice 04 NŻ - Tobolice 02 - Skrajna 01 NŻ - Ogrodowa 01 NŻ - Rondo Radomskiego 03 NŻ -
Szpital Specjalistyczny 01 - Rondo Hon. Daw. Krwi 03 - Sikorskiego-Szkola 01 - Steyera 01 -
Rondo Niedziałkowskiej 01 - 11 Listopada - Szkoła 01 - Dworzec Autobusowy 04

Typy dni	Godz.	6	7	8	11	13	15	16	18	19
X-Rob.	min.	01	11	21	31	51	21	51	21	51

BEZPŁATNA KOMUNIKACJA MIEJSKA



2023.06.10 Czarnowiec.pl (MK)



2023.06.10 Czarnowiec.pl (MK)