



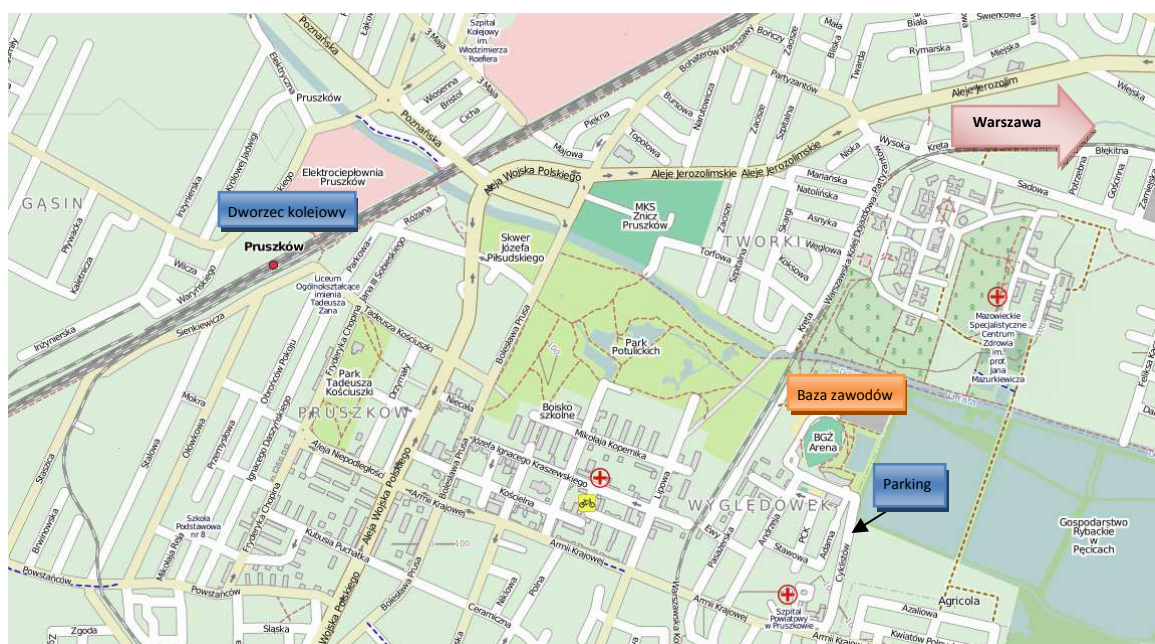
## **PODRĘCZNIK ZAWODNIKA**

Jak co roku przygotowaliśmy poradnik zbierający wszystkie istotne informacje dotyczące startu w wyścigu WaypointRace. Pomimo, że to już czwarta edycja to nasza impreza wciąż się zmienia. Mamy jedno Biuro zawodów, mamy elektroniczny system potwierdzenia zdobycia Waypointa, mamy w końcu zmieniony sposób klasyfikowania zawodników. Nowości oraz istotne informacje przedstawiliśmy pogrubioną czcionką.

Zachęcamy do zapoznania się treścią Podręcznika. Mamy nadzieję, że jego zawartość odpowie na wiele Waszych wątpliwości, a my się odpędzimy od masy maili z pytaniami ;)

Organizatorzy WaypointRace 2011

## Baza wyścigu



*Baza WaypointRace na tle mapy Pruszkowa*

Wracamy do jednej bazy wyścigu. **Biuro zawodów w dniu wyścigu jak i w piątek mieścić będzie się na parkingu przylegającym do toru kolarskiego BGŻ Arena przy ulicy Andrzeja.** Tam też zlokalizowana będzie meta. Naprzeciwko toru znajduje się basen, a za basenem biegnie **ulica Cyklistów, która w tym dniu zostanie zamieniona w parking.** Wczesne przybycie powinno zagwarantować komfortowe zaparkowanie pojazdu. **Nie będzie możliwości zostawienia samochodu na terenie parkingu toru kolarskiego.**

## Dojazd

- **Samochodem**

Pruszków zlokalizowany jest na zachód od Warszawy w odległości 20 kilometrów od centrum stolicy. Dojazd ze wschodu najdogodniejszy jest Alejami Jerozolimskimi, które prowadzą wprost do miasta. Stadion MKS Znicz będzie widoczny po lewej stronie, naprzeciwko sklepu Lidla, na przedmieściach. W celu dotarcia do parkingu na światłach przy stadionie należy skręcić w lewo, a następnie, po ok. 700 metrach, na drugich światłach, i po przejechaniu 4 skrzyżowań, należy skręcić znowu w lewo w ulicę Armii Krajowej. Następnie jedziemy prosto i mijamy wiadukt nad linią kolejki WKD. Mijamy pierwsze skrzyżowanie, będzie to ulica Andrzeja prowadząca do toru kolarskiego. Za chwilę po lewej stronie znajdować się będzie szpital za którym od razu skręcamy w lewo. Jesteśmy na ulicy Cyklistów – parking.

Sposobów dotarcia do miasta z pozostałych kierunków jest wiele, ale wspomniemy jeszcze o dwóch istotnych szczególnie dla osób przybywając z dalszych rejonów kraju. Przecinające Pruszków Aleje Jerozolimskie przechodzą w szosę 719, która wyprowadza nas w

kierunku Żyrardowa, Skierniewic umożliwiając również dogodne połączenie poprzez Nadarzynem i szosą nr 8. Od północy natomiast do Pruszkowa dojedziemy od skrzyżowania z szosą nr 2 w Ołtarzewie skręcając w drogę nr 718 – uwaga na fatalny stan drogi (budowa autostrady A2).

- **Pociągiem**



Na pewno duża część uczestników WaypointRace dotrze do Pruszkowa pociągiem. Przez Pruszków przebiega linia kolejowa łącząca Warszawę z Łodzią, zatrzymują się tutaj często jeżdżące pociągi podmiejskie do Grodziska Mazowieckiego, Żyrardowa i Skierniewic oraz pociągi Szybkiej Kolei Miejskiej kończące bieg w naszym mieście. Jadąc z Warszawy mamy do wyboru dwie możliwości (pociągów WKD nie polecamy ze względu na problemy z przewozem rowerów):

1. Koleje Mazowieckie (KM)

Pod poniższym linkiem znajduje się rozkład jazdy pociągów:  
<http://www.mazowieckie.com.pl/site.php5/getFile/6438>

Aby dostać się do Pruszkowa, należy wsiąść do „zielonego” pociągu jadącego do: **Grodziska Mazowieckiego, Żyrardowa, Skierniewic**. Ponadto duża część pociągów do Warszawy przyjeżdża z takich kierunków jak Siedlce, Dęblin, Tłuszcz, co ogranicza konieczność przesiadki dla osób „zza Wisły”.

Bilety kupujemy w kasie na dworcu (w przypadku braku kasy u kierownika pociągu). Jaki bilet kupić zależy od tego czy posiadamy Kartę Miejską, bilet dobowy, 3-dniowy lub tygodniowy:

**a. Mam Kartę Miejską na II strefę lub jej "pochodne"**

Świetnie! Do Pruszkowa jedziesz za darmo. Możesz się też zaopatrzyć w bilet dobowy na II strefę kasując go przed wejściem do pociągu.

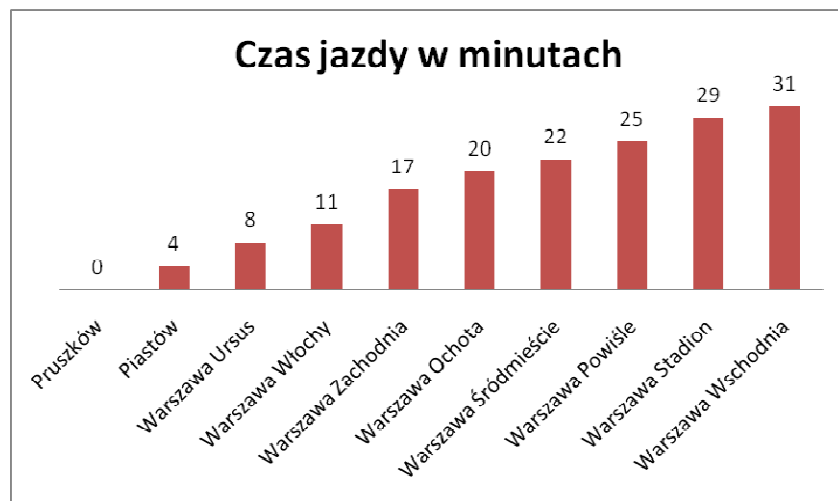
**b. Posiadam Kartę Miejską na I strefę lub jej "pochodne"**

W kasie mówisz „**bilet powrotny, wycieczkowy, z Ursusa do Pruszkowa**”

**c. Nie posiadam Karty Miejskiej ani biletów długookresowych ZTM**

W kasie mówisz „**bilet powrotny, wycieczkowy, do Pruszkowa**”.


**Rower przewożymy bezpłatnie!**



**Przystanki na drodze z Warszawy Wschodniej do Pruszkowa i rozkładowy czas jazdy**

## 2. Szybka Kolej Miejska (SKM)

Aktualny rozkład znajdziemy pod adresem:  
[http://ztm.waw.pl/rozkład\\_nowy.php?c=182&l=1&q=S1](http://ztm.waw.pl/rozkład_nowy.php?c=182&l=1&q=S1)



**Czas przejazdu i przystanki na trasie są identyczne** jak dla Kolei Mazowieckich.

SKM kursuje na trasie Otwock – Pruszków i nosi oznaczenie S1.

Sprawa biletów jest dużo prostsza, obowiązują bilety ZTM. Należy jednak pamiętać, że **Pruszków znajduje się w II strefie**, W sytuacji, gdy dysponujemy Kartą Miejską tylko na I strefę, wystarczy dokupić bilet 20 minutowy (2 zł) i skasować w Ursusie. Jeśli nie dysponujemy żadnym z miejskich biletów wtedy najtaniej będzie zakupić bilet czasowy. Z wykresu na poprzedniej stronie wynika, że z Warszawy Ochoty można już dojechać do Pruszkowa za 2 zł (bilet 20-minutowy)

### **Rower również za darmo!**

- **Rowerem**

Wszyscy jesteśmy rowerzystami, więc czemu nie dotrzeć na wyścig właśnie rowerem? Najtrudniej dobrać odpowiednią trasę jadąc z Warszawy, ale podamy wam dwie możliwości, które są efektem naszych wieloletnich doświadczeń. Dwie główne trasy pruszkowskich rowerzystów prowadzące do stolicy wiodą wzdłuż torów. Pierwszy wariant to przejazd po południowej stronie torów PKP, począwszy od stacji we Włochach można, mniej lub bardziej ruchliwymi drogami, dotrzeć wprost do Pruszkowa. Drugi wariant, jest trochę bardziej skomplikowany, ale też prowadzi wzdłuż torów, tym razem WKD. Tutaj trasa zaczyna się od przystanku Warszawa Salomea. Szlak jest bardziej terenowy, a czasami nawet niebezpieczny, ale przy pomocy mapy można wymyślić alternatywne warianty dla skomplikowanych odcinków.

### **Co warto zabrać?**

Oprócz roweru musisz się zaopatrzyć w: **kask, oświetlenie oraz włączony telefon komórkowy** reszta ekwipunku jest dowolna. Polecamy zabrać ze sobą zapas wody, coś do jedzenia (szczególnie jeśli zdecydowałeś się na kategorię PRO). Do roweru warto przymocować licznik oraz mapnik.

## Jestem na miejscu

Poniżej prezentujemy schemat tereny MKS Znicz w dniu zawodów.



*Schemat Bazy Zawodów*

Po dotarciu na miejsce poszukaj stanowiska, które obsługuje twoją kategorię startową. Do stolika podejź z podpisanym oświadczeniem, które znajdziesz do wydrukowania na naszej stronie (<http://www.waypointrace.pl/pliki/oswiadczenie.pdf>). Oświadczenia będą się znajdowały też w biurze zawodów. **Jeśli nie ukończyłeś 18 lat, a startujesz w kategorii FAN lub PRO koniecznie będziesz musiał dostarczyć dodatkowo pozwolenie od rodziców lub opiekunów na start w Wyścigu (przykładowy formularz takiej zgody można znaleźć na naszej stronie: <http://www.waypointrace.pl/pliki/zgoda.pdf>).**

Pruszków, 28 maja 2011

**OŚWIADCZENIE ZAWODNIKA  
WAYPONTRACE 2011**

**"Organizator, wszystkie osoby z nim współpracujące, a także osoby związane z przeprowadzeniem i organizacją wyścigu nie ponoszą odpowiedzialności względem uczestników za szkody osobowe, rzeczowe i majątkowe, które wystąpią przed, w trakcie lub po wyścigu.**

Poprzez akceptację niniejszej deklaracji zrzekam się prawa dochodzenia prawnego lub zwrotnego od Organizatora lub jego zleceniobiorców w razie wypadku lub szkody związanej z zawodami. Potwierdzam, że przyjąłem do wiadomości, że w razie wypadku nie mogę wnosić żadnych roszczeń w stosunku do Organizatora. Przyjąłem do wiadomości, że należy przestrzegać zarządzeń służb porządkowych oraz warunków Regulaminu wyścigu na orientację "WaypointRace 2011". Zgadzam się z warunkami uczestnictwa i zgłaszam swoje uczestnictwo w "WaypointRace 2011" (w przypadku startu młodzieży poniżej 18 lat wymagana jest zgoda rodzica lub opiekuna prawnego, poprzez złożenie podpisu). Zgadzam się na wykorzystanie przez prasę, radio i telewizję zdjęć, nagrań filmowych oraz wywiadów z moją osobą, a także wyników z moimi danymi osobowymi. Swoim zgłoszeniem zapewniam, że zapoznałem się z wszystkimi warunkami Regulaminu "WaypointRace 2011" i wypełniłem formularz zgłoszeniowy zgodnie z prawdą oraz kompletnie, a także wyrażam zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych przez Organizatora zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz.883)."

IMIĘ I NAZWISKO

PODPIS ZAWODNIKA

*Podpisanie Oświadczenia jest wymogiem koniecznym startu w wyścigu.*

**OŚWIADCZENIE RODZICA/OPIEKUNA PRAWNEGO**

.....  
Imię i nazwisko

.....  
Telefon kontaktowy

Oświadczam, że wyrażam zgodę na udział mojego dziecka/podopiecznego

.....  
na udział w wyścigu rowerowym na orientację WaypointRace 2011 odbywającym się w dniu 28 maja 2011 roku w Pruszkowie.

.....  
Data i podpis

*Szablon zgody na udział dziecka w wyścigu WaypointRace*

W tym roku liczba zapisanych zawodników jest wyjątkowo duża. Postaramy się, aby procedura odbioru pakietu startowego przebiegła sprawnie, ale mogą się zdarzyć chwilowe kolejki. Dlatego zapraszamy osoby, które są w stanie o załatwienie formalności w piątek w godzinach 18:00 – 21:00 na parkingu przed torem kolarskim.

Procedura odbioru pakietu startowego dla zawodników kategorii PRO/FAN została wydłużona z powodu wprowadzenia elektronicznego pomiaru czasu.

1. Wypełnij Oświadczenie (możesz też przynieść podpisane Oświadczenie wydrukowane w domu). **Jeśli nie ukończyłeś 18 lat koniecznie będziesz musiał dostarczyć dodatkowo pozwolenie od rodziców lub opiekunów na start w Wyścigu.**
2. Znajdź swój numer startowy na wywieszonej liście. W tym roku swoje numery będziecie znać już przed startem.
3. Znajdź stanowisko obsługujące Twój numer startowy
4. Przygotuj **50 zł kaucji**, którą pobierzemy za kartę chipową do potwierdzenia obecności na Waypointach. (Kaucja będzie w całości zwracana przy zwrocie karty na mecie)
5. Pakiet startowy zawierać będzie przede wszystkim:
  - o numer startowy (wraz z zipami) – zamontuj go na kierownicy tak, aby możliwe było odczytanie Twojego numeru startowego przez sędziów wyścigu.



Numer startowy

- o karty chipowej



- o *okolicznościowej smyczy* – polecamy od razu przytwierdzić kartę chipową do smyczy. Zgubienie karty chipowej spowoduje oprócz utraty kaucji również niesklasyfikowanie Twojego wyniku
- o *kupon na powyścigowe losowanie nagród* – po oficjalnej dekoracji zbierać będziemy losy z których będziemy losować zdobywców wielu dodatkowych nagród. Pamiętaj, aby kupon na czas wyścigu dobrze zabezpieczyć.

Dla drużyn FAMILY przygotowaliśmy karty startowe. W tym wypadku zgłaszacie się wspólnie do stanowiska dla kategorii FAMILY i odbieracie numery startowe, kupony na losowanie oraz jedną kartę startową na zespół.

<b>DRUŻYNA:</b>	MIEJSCE NA STEMPEL	MIEJSCE NA STEMPEL	MIEJSCE NA STEMPEL
-----------------	--------------------	--------------------	--------------------

*Karta startowa dla kategorii FAMILY*

Po odejściu od Biura Zawodów udaj się na miejsce zbiórki, aby nie blokować miejsca innym. Tam będziesz mógł porozmawiać z innymi zawodnikami, zawierać wczesne sojusze i planować taktykę.

## Odprawa techniczna

O **9:30** zamykamy Biuro Zawodów. W tym momencie każdy zawodnik powinien mieć przymocowany z przodu kierownicy numer startowy. Rozpocznie się odprawa, przedstawiająca zasady wyścigu oraz sposób potwierdzania zdobycia Waypointów. Słuchaj uważnie. Pozwoli to uniknąć pytań i nieporozumień podczas trwania wyścigu.

## Honorowy przejazd

Na znak sędziego pilot wyścigu poprowadzi wszystkich zawodników na miejsce startu ostrego. Honorowy przejazd przez miasto to jedna z największych atrakcji. Samochody i piesi muszą ustąpić miejsca peletonowi. Przypadkowi widzowie pozdrawiają zawodników. W tym momencie jesteście Królami Szos. **Jedziemy uważnie i powoli**. Nie ma potrzeby pośpiechu. Po rozdaniu map będziecie mieli jeszcze kilka minut na zajęcie dobrej pozycji do startu. Teraz powinniśmy się rozkoszować jazdą, pozdrawiać widzów i zawierać nowe, sportowe znajomości.

## Start!!!

O godzinie 9:50 peleton dociera na miejsce właściwego startu. W momencie kiedy koniec peletonu dotrze na miejsce sędziego da znak do rozdania map. Ustaw się w kolejce po mapę. **Pamiętaj, aby mapę dobrze zabezpieczyć**. Każdy doświadczony zawodnik z pewnością miał w swoich startach przygodę ze zniszczoną lub, co gorzej, zgubioną mapą. To jedne z najgorszych uczuć podczas wyścigu. Nie pozwól, aby Tobie się to przytrafiło!

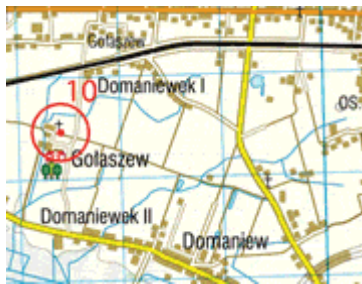
Spróbuj zaplanować dobrze trasę. Na mapie znajdować się będzie 14 Waypointów. **Waypoint o numerze 14 jest obowiązkowy tylko dla kategorii FAMILY**. Zawodnicy kategorii FAN/PRO wybierają Waypointy o numerach 1 – 13. Możesz już w tym momencie zdecydować, czy chcesz zdobyć 6 Waypointów i być klasyfikowanym w kategorii FAN, czy może aspirujesz do mistrzowskiego PRO.

Jeśli liczysz na dobre w kategorii PRO, twoim celem jest zdobycie wszystkich Waypointów. Jest to trudne. Mierz siły na zamiary.

FANI wybierają 6 dowolnych Waypointów. To jest łatwe. Pamiętaj jednak, że niektórzy są szybcy jak błyskawica.

W kategorii FAMILY odwiedzasz 3 Waypointy. Nie zapomnij, że ma to być wycieczka z dziećmi. Nie męcz ich. Pokaż im jak fajnie jest pojeździć na rowerze. Wszystkie dzieci dostaną jakieś nagrody.

Poniżej przedstawiliśmy przykłady oznaczeń, które będziecie mogli napotkać na mapie. Tradycyjnie lokalizacja Waypointa oznaczona jest poprzez czerwony okrąg, punkt powinien znajdować się dokładnie w środku okręgu. **Nowością jest Waypoint bez podanej dokładnie lokalizacji.** Na mapie oznaczony będzie czerwoną linią wraz z podanym numerem. Aby zdobyć Waypoint specjalny należy go odnaleźć poruszając się wzdłuż oznaczonej na mapie linii. W praktyce może się zdarzyć, że trafisz na niego od razu, a może będziesz musiał przejechać cały odcinek, aby potwierdzić zdobycie. W terenie oznaczenie tego Waypointa nie będzie się różnić od pozostałych.



Oznaczenie punktu



Oznaczenie Startu i Mety



Waypoint bez podanego dokładnego miejsca położenia

#### Kilka dodatkowych wskazówek:

- najpierw zorientuj mapę, najgorsze to na samym starcie pojechać w przeciwnym kierunku ☺
- czytaj opisy Waypointów, mogą naprawdę wiele ułatwić.
- przyjrzyj się dokładnie mapie i okolicom Waypointów. Od której strony najlepiej go zaatakować? Może na mapie jest zaznaczone jakieś bagno, a może rzeka bez mostu...

- spróbuj wybrać taki wariant przejazdu, aby w przypadku kończącego się limitu czasu móc łatwo wrócić na metę.

Czekamy do godziny **10.00** aż sędzia główny wyda sygnał startu. Każdy, kto ruszy na trasę wcześniej zostanie: ZDYSKWALIFIKOWANY.

Po starcie rozpoczyna się **prawdziwa zabawa**. Pamiętaj jednak, że od tego momentu obowiązują **wszystkich startujących** przepisy ruchu drogowego, których złamanie grozi co najmniej mandatem, a w szczególnych przypadkach dyskwalifikacją. W przypadku awarii sprzętu lub zgubienie się w na dzikich podpruszkowskich terenach nie zapewniamy ratunku, a nie transportu do domu. Ważne, abyś posiadał ze sobą podstawowe narzędzie do naprawy roweru i pieniądze na przykład na pociąg do domu.

Pamiętaj także, że nie możesz oczekiwać od nas czynienia cudów. Z chwilą usłyszenia magicznego słowa START to TY bierzesz odpowiedzialność za siebie, swój rower i swoje dziecko. Wyruszasz w Swoją Własną Trasę. Nie zapomnij o tym i spraw, aby rzeczywiście była to dobra zabawa, naprawdę dla wszystkich. Bardzo Cię o to prosimy.

### Czego mam szukać?

Punkty oznaczone są na mapie za pomocą czerwonych okręgów, ale jak wyglądają w rzeczywistości? Wraz z mapą i kartą startową otrzymałeś listę punktów (mostek, mur, czy myśliwska ambona...), to już jest pierwsza odpowiedź. Gdy zbliżasz się do wyznaczonego Waypointa szukaj biało-pomarańczowego „obiektu” - tak zwanego lampionu. **W ziemię wbity powinien być stojak wysokości około jednego metra z przytwierdzoną stacją Sportident oraz perforatorem.**



*Oznaczenie Waypointa składa się z lampionu sportowego, stacji Sportident oraz perforatora*

**Na Waypointach na których spodziewamy się zwiększonego tłoku znajdować się mogą dwa lub nawet trzy stojaki.**

## **Mam!**

Znalazłeś Waypointa? To świetnie! **Wymij swoją kartę chipową i przyłóż do stacji Sportident. Po chwili powinieneś usłyszeć charakterystyczne „piknięcie” i błysk lampki na stacji Sportident.** Oznacza to, że godzina Twojego przybycia na punkt została zapisana na karcie i możesz podążać dalej. Pamiętaj tylko dane zapisane na karcie Sportident są potwierdzeniem Twojego przybycia na Waypoint.

Postaraj się, aby pierwszą rzeczą po znalezieniu Waypointa było potwierdzenie jego zdobycia. Pozwoli to uniknąć wątpliwości: „Czy ja na pewno podbiłem kartę...”. W przypadku Waypointa na którym znajduje się więcej niż jedna stacja wystarczy potwierdzić obecność na jednej z nich.

**Dla zespołów FAMILY wprowadziliśmy odmienny sposób potwierdzania zdobycia Waypointa. Obok lampionu znajdziecie stempel, którym trzeba podbić wolne pole na karcie startowej.**

## **Waypoint bonusowy**

Na trasie może znajdować się Waypoint bonusowy. Czy został umieszczony dowiesz się na odprawie technicznej przed startem.

Waypoint bonusowy to punkt nieoznaczony na mapie, którą otrzymujesz bezpośrednio przed startem. Na jednym z Waypointów znajdować się będą informacje jak znaleźć Waypoint bonusowy. Potwierdzenie zdobycia dokonujesz tak samo jak każdego innego Waypointa, czyli przy pomocy karty chipowej.

Zdobycie Waypointa bonusowego powoduje bonifikatę czasową od wyniku na mecie. Wielkość bonifikaty zostanie przedstawiona wraz z opisem Waypointa bonusowego.

**Waypoint bonusowy nie zwiększa ilości zdobytych Waypointów!**

**W przypadku, kiedy nie zmieścisz się w limicie czasu (6,5 h) zdobyty Waypoint bonusowy nie powoduje odjęcia czasu.**

## **Nie ma, awaria stacji!**

Wszystkie Waypointy powinny być zabezpieczone przez sędziów. Jeśli nie znalazłeś Waypointa to najpewniej oznacza, że jesteś w złym miejscu. Jeśli nadal twierdzisz, że to musi być to miejsce jedź dalej na kolejne Waypointy, na mecie wszystko wyjaśnimy.

Chociaż awarię systemu Sportident zdarzają się niezwykle rzadko to jednak w sytuacji, kiedy podczas przykładania karty chipowej do stacji nie usłyszysz dźwięku

oznaczającego poprawny zapis. Wykonaj perforację w dowolnym miejscu na mapie przy pomocy perforatora znajdującego się na punkcie.

## Wypadek ...

Gdy widziałeś wypadek, postępuj według następujących zasad:

Najpierw zabezpiecz miejsce zdarzenia, aby nie ucierpieli inni zawodnicy oraz aby kierowcy byli świadomi niebezpieczeństwa. Oceń stan poszkodowanych i w razie potrzeby wezwij pogotowie ratunkowe dzwoniąc na numer 999 (112). Jeśli stan poszkodowanych jest ciężki, udziel pierwszej pomocy. Dopiero gdy poszkodowani będą bezpieczni lub ratownik medyczny zajmie się ich opieką, powiadom Organizatora.

## Do mety!

Po odwiedzeniu wszystkich punktów, czym prędzej zmierzaj do mety. Również, gdy zbliża się limit czasu w Twojej kategorii (patrz na zegarek, czas mija niezwykle szybko!), zrezygnuj ze zdobywania pozostałych Waypointów i podążaj czym prędzej do mety. Aby zostać sklasyfikowanym **wystarczy odnaleźć jednego Waypointa. Pamiętaj, że 4 minuty spóźnienia to tyle co niezaliczony jeden Waypoint!** 7 godzin po starcie następuje absolutne zamknięcie mety i nie będziemy mogli Ciebie sklasyfikować. Niezbyt przyjemnie jest zobaczyć obok swojego nazwiska oznaczenie DNF (Did Not Finish – Nie Ukończył). Choć z drugiej strony można w takim przypadku znaleźć się w gronie najlepszych, którzy nie mogli psychicznie znieść zajęcia np. 4 miejsca i woleli poddać wyścig. ;) Warto być również o czasie na Mecie ze względu na losowanie wielu nagród ☺.

## Finisz!

Gdy po kilkudziesięciu kilometrach zmęczony kolarz widzi „kreskę” mety wykrzesza z najgłębszych pokładów swego ciała dodatkowe siły. Efektowny finisz to ta rzecz, na którą czeka wielu kibiców. Pamiętaj jednak o rozsądku, impreza jest otwarta, potrącenie kogoś lub nieszczęśliwy upadek na samym końcu zmagania na pewno nie będą przyjemne dla nikogo.

Po przekroczeniu linii mety, **znajdź stojak ze stacją SportIdent i po raz ostatni dzisiaj potwierdź swoją obecność na mecie.**

## A co po wyścigu?

Spokojnie oddal się w miejsce na uboczu, nie przeszkadzaj innym zawodnikom zaprezentować swoich finiszów. Oczekuj dekoracji oraz losowania nagród. Planowany czas zakończenia rywalizacji to godzina 17:00. Kilkanaście minut później w Biurze Zawodów rozpocznie się losowanie wielu nagród dodatkowych w tym nagrody głównej - roweru. **Nieobecność na tym losowaniu oznacza utratę nagrody.**

W sobotni wieczór czekają na Ciebie różne atrakcje, także w ramach Dni Pruszkowa. A na terenie toru kolarskiego zapewniliśmy profesjonalny catering.

Natomiast później może zechcesz regularnie uczestniczyć w jednej z naszych zabaw:

- Jeśli chcesz podzielić się z innymi cyklofanami miejscami, które Cię fascynują, wtedy spróbuj swoich sił w WaypointGame. Gra polega na znajdowaniu różnych miejsc proponowanych przez innych zakręconych rowerzystów: [www.waypointgame.pl](http://www.waypointgame.pl)
- Jeśli natomiast bardziej pociąga Cię ściganie i pragniesz w bezpośredniej walce pokonać swojego rywala, nie pozostaje nic innego jak start w Alleypiastcie: [www.alleypiast.waw.pl](http://www.alleypiast.waw.pl)

**Organizatorzy WaypointRace 2011**

Pruszków, Maj 2011

Jeśli masz jakieś uwagi lub pytania napisz na adres [organizatorzy@waypointrace.pl](mailto:organizatorzy@waypointrace.pl) lub zadzwoń na jeden z podanych niżej numerów, będą one również czynne podczas wyścigu:

Adam (692-917-526), Tomek (502-852-581)

## Harmonogram wyścigu WaypointRace 2011

**Piątek 27.05.2011**

Piątek, 27.05.2011:

godz. 18:00 - 21.00 zapisy w Biurze Zawodów

Sobota, 28.05.2011:

godz. 8.00 - 9.30 zapisy w Biurze Zawodów

godz. 9:40 - start honorowy i przejazd na miejsce startu ostrego

godz. 10:00 Start ostry

godz. 17:00 - zamknięcie trasy

godz. 17:15 – dekoracja i losowanie nagród