



AKADEMICKA GRA ROWEROWA

KOŁO MIASTA

KARTA ODPOWIEDZI

NAZWA DRUŻYNY:

	Miejsce	Punkty do zdobycia	Hasło / wynik zadania	Punktacja (wypełnia jury)
1.	SCHRONISKO DLA ZWIERZĄT	60	EL BANDITO / GRAFIT	
2.	GALERIA NAD WISŁĄ	60	wynik i punkty wpisuje osoba na punkcie	
3.	CENTRUM TARGOWE PARK	50	wynik i punkty wpisuje osoba na punkcie	
4.	PIEKARSKIE GÓRY	51	D Y G E S T O R I U M	
5.	PARK MIEJSKI	47	N I W E L A T O R	
6.	MOSTEK NAD MARTÓWKĄ	52	D A L M I E R Z	
7.	KOŚCIÓŁ W BUDOWIE	76	T O M O G R A F	
8.	MOTO PARK	57	A U T O K L A W	
9.	PORT ZIMOWY	57	K R I O P O M P A	
10.	FORT VII	63	D E J O N I Z A T O R	
11.	BARBARKA I	87	W Y P A R K A	
12.	BARBARKA II	96	S O N I F I K A T O R	
13.	STARY DĄB	52	E K S Y K A T O R	
14.	PRZYSIEK	92	R E Z O N A N S	
	ZADANIE GŁÓWNE	100	P I E R W I A S T E K	
				SUMA