

# ŽABOBOJ

## MNOGOBOJ LJUBLJANSKIH TABORNIKOV

Pred vami so nove, popravljene propozicije taborniškega mnogoboja. Na naslednjih straneh so zapisana pravila tekmovanja, ki veljajo na mnogoboju Mestne zveze tabornikov. Knjižica je namenjena vodom in vodnikom in je razdeljena po starostih.

Ekipa (Barbara Butara, Maja Kramar, Jasna Muhić, Lovrenc Pavlin, Grega Pompe, Laura Siegl, Eva Škofic, Rebeka Zelko in Anja Novljan) se je potrudila in v prvi vrsti popravila tista pravila, ki so v preteklosti požela največ negativnih komentarjev. Velikih sprememb ni, vseeno pa si je potrebno vsa pravila še enkrat prebrati. Ta pravila veljajo že za letošnji Žaboboj, kjer bomo dobili tudi podatke o izvedljivosti in primernosti novih propozicij. Nato bo čas za zadnje popravke in dokončno ureditev knjižice. Na tem mestu vas tudi vabimo, da na naslov **zaboboj.mzt@gmail.com** oddate predloge in pripombe glede na pravila (po Žaboboju) in obliko knjižice. Ideja je, da se enak sistem, kot je v tem dokumentu, uporabi tudi v kasnejši knjižici.

- Šotorke se zлага na četrtine, kot so bile pred začetkom panoge. Kasneje bomo dodali še enotno pravilo in slike za zlaganje šotork.

V upanju na uspešno tekmovanje vas pozdravlja skupina za pripravo Žaboboja!

Ljubljana, april 2013

## VSEBINA

<b>SPLOŠNE DOLOČBE</b> .....	<b>5</b>
<b>PREGLED TEKMOVALNIH PANOG</b> .....	<b>6</b>
a) MURNI .....	6
b) MEDVEDKI IN ČEBELICE.....	6
c) GOZDOVNIKI IN GOZDOVNICE.....	6
d) POPOTNIKI IN POPOTNICE, RAZISKOVALCI IN RAZISKOVALKE TER GRČE .....	6
<b>MURNI</b> .....	<b>7</b>
Iskanje zaklada .....	7
Premagovanje ovir .....	7
Šotor .....	8
Ciljanje .....	9
Šaljivo tekmovanje .....	9
SKUPNO OCENJEVANJE ZA MURNE.....	9
<b>MEDVEDKI IN ČEBELICE</b> .....	<b>10</b>
ŠOTOR IZ DVEH ŠOTORK.....	10
Opis panoge.....	10
Ocenjevanje.....	10
MČ 1 in MČ 2.....	10
MČ 3 in MČ 4.....	11
OGENJ.....	12
Opis panoge.....	12
Ocenjevanje.....	12
PO POTNIH ZNAKIH .....	14
Opis panoge.....	14
Ocenjevanje.....	14
Kroj in zvijanje rutke.....	14
Spretnostno tekmovanje.....	15
Prva pomoč .....	15
ŽVN.....	16
Čas na celotni poti* .....	16
<b>SAM SVOJ MOJSTER</b> .....	<b>17</b>

Opis panoge.....	17
Ocenjevanje.....	17
NAHRBTNIK.....	18
Opis panoge.....	18
Ocenjevanje.....	18
TAM OB OGNJU NAŠEM .....	19
Opis panoge.....	19
Ocenjevanje.....	19
LOKOSTRELSTVO.....	20
Opis panoge.....	20
Ocenjevanje.....	20
<b>GOZDOVNIKI IN GOZDOVNICE .....</b>	<b>21</b>
ORIENTACIJSKI POHOD.....	21
Opis panoge .....	21
Ocenjevanje .....	21
SIGNALIZACIJA .....	22
Opis panoge .....	22
Ocenjevanje .....	22
MINSKO POLJE.....	23
Opis panoge .....	23
Ocenjevanje .....	23
GG 1 in GG 2.....	23
GG 3 in GG 4.....	23
SKICA TERENA.....	24
Opis panoge .....	24
Ocenjevanje .....	24
SIGNALNI STOLP .....	25
Opis panoge .....	25
Ocenjevanje .....	25
AJANJE .....	26
Opis panoge .....	26
Ocenjevanje .....	26

BIVAK .....	27
Opis panoge .....	27
Ocenjevanje: .....	28
Ocenjevanje .....	28
Ocenjevanje .....	29
LOKOSTRELSTVO.....	31
Opis panoge.....	31
Ocenjevanje.....	31
<b>PREGLED OCENJEVANJA .....</b>	<b>32</b>
MEDVEDKI IN ČEBELICE: .....	32
GOZDOVNIKI IN GOZDOVNICE: .....	32
<b>ZA ORGANIZATORJE IN SODNIKE .....</b>	<b>33</b>
Žaboboj na splošno .....	33
Organizacija Žaboboja .....	33
Sodnikova oprema.....	33
Označevanje ekip .....	33
Minimalno število sodnikov pri posameznih panogah.....	34

## SPLOŠNE DOLOČBE

- a) Tekmovalci tekmujejo v naslednjih starostnih skupinah, ki niso nujno ločene po spolu, in sicer:
- |  |  |
|--|--|
| 1. Murni predšolski - MURNI                    | 7. Gozdovniki in gozdovalnice 6. razred - GG 2       |
| 2. Medvedki in čebelice 1. razred - MČ 1       | 8. Gozdovniki in gozdovalnice 7. razred - GG 3       |
| 3. Medvedki in čebelice 2. razred - MČ 2       | 9. Gozdovniki in gozdovalnice 8. in 9. razred - GG 4 |
| 4. Medvedki in čebelice 3. razred - MČ 3       | 10. Popotniki in popotnice 16 do 20 let - PP         |
| 5. Medvedki in čebelice 4. razred - MČ 4       | 11. Raziskovalci in raziskovalke 21 do 26 let - RR   |
| 6. Gozdovniki in gozdovalnice 5. razred - GG 1 | 12. Grče nad 27 let - GRČE                           |

Organizator ima pravico, da v primeru nizke udeležbe združi starostne kategorije v naslednje pare: MČ 1 in MČ 2, MČ 3 in MČ 4, GG 1 in GG 2, GG 3 in GG 4. Združevanje je dovoljeno le, če so v določeni kategoriji prijavljene samo 3 ekipe (oziroma manj) ali če je vseh ekip v paru manj kot 10. V primeru združitve dveh kategorij se upoštevajo propozicije mlajše starostne skupine.

- b) Največ en član v ekipi je lahko največ eno leto starejši od ostalih članov ekipe. Lahko pa so mlajši.
- c) Ekipa praviloma šteje 5 članov, vendar pa lahko tekmujejo tudi ekipe s 4 ali 3 člani. Če v ekipi nastopijo štiri ali trije, tekmujejo brez olajšav.
- d) Ekipe in tekmovalci morajo biti za tekmovanje primerno opremljeni.
- e) Tekmovalci naj bodo na otvoritvi in zaključku tekmovanja v taborniškem kroju, rutica pa je obvezna tudi med tekmovanjem.
- f) Nekatero panogo so izbirne. To pomeni, da organizator v razpisu objavi, katere se bodo izvajale tisto leto. Te panoge so opisane v poglavju Pregled tekmovalnih panog. Omejitev glede kombinacij ni. Več o tem je opisano v poglavju Pregled tekmovalnih panog.
- g) Vodnik ne sme na progo (lov na lisico ali orientacijo) s svojim vodom. To velja za vse kategorije (murni, MČ, GG, PP, RR, grče). Ob kršitvi je vodnik opozorjen, lahko pa je ekipa na predlog sodnika tudi diskvalificirana.
- h) Ekipam je rezultat na posamezni panogi na vpogled. Če se ekipe želijo pritožiti, lahko to storijo ustno sodniku na panogi (tako po izvedeni panogi) ali glavnemu sodniku. Glede končnih rezultatov se lahko ekipe pritožijo glavnemu sodniku ali organizatorju 12 ur po razglasitvi neuradnih rezultatov.
- i) Na dan tekmovanja so podani zgolj neuradni rezultati. Uradni rezultati morajo biti znani največ 48 ur po zaključku tekmovanja. V primeru, da organizator na prizorišču zagotovi pregled skupnih rezultatov, so lahko uradni rezultati znani že na dan tekmovanja. V tem primeru se v prvem zboru ekip in na lokaciji objavi uro, do katere so možne pritožbe.
- j) Pred vsako panogo naj bi bila objavljena pravila, časovnice in točkovanje za tisto disciplino.

## PREGLED TEKMOVALNIH PANOG

### A) MURNI

1. Iskanje zaklada
2. Ciljanje
3. Šaljivo tekmovanje
4. Postavljanje šotora iz šotorskega krila
5. Premagovanje ovir

### B) MEDVEDKI IN ČEBELICE

1. Šotor iz dveh šotork
2. Ogenj
3. Po potnih znakih
4. Sam svoj mojster\*
5. Nahrbtnik\*
6. Tam ob ognju našem (samo MČ 1 in 2)\*
7. Lokostrelstvo (samo MČ 3 in 4)\*

#### Medvedki in čebelice

Obvezne panoge so Šotor iz dveh šotork, Ogenj in Po potnih znakih. Organizatorji med tremi panogami (označenimi z \* - Sam svoj mojster, Nahrbtnik, Tam ob ognju našem oziroma Lokostrelstvo) izberejo še dve panogi v katerih bodo ekipe tekmovali (tako skupaj nastopajo v petih panogah). Izbirne panoge organizatorji določijo v razpisu vsaj en mesec pred tekmovanjem.

### C) GOZDOVNIKI IN GOZDOVNICE

1. Orientacijsko pohod
  - Signalizacija
  - Minsko polje
  - Skica terena
  - Signalni stolp ali Ajanje
2. Bivak
  - Šotor iz treh šotork - Sendvič\*
  - Šotor - Savica\*
  - Ognjišče
  - Prižiganje ognja
  - Objekt za kuhanje
  - Obrok
  - Pospravljanje prostora
3. Lokostrelstvo

#### Gozdovniki in gozdovnice

Ekipe lahko izbirajo med panogami označenimi z \* - postavljanjem Šotora iz treh šotork ali Savice

### D) POPOTNIKI IN POPOTNICE, RAZISKOVALCI IN RAZISKOVALKE TER GRČE

Glede na vsesplošno razgledanost povprečnega popotnika, popotnice, raziskovalca, raziskovalke oziroma grče, predstavlja Žaboboj zanje poseben izziv.

PP-ji, RR-ji in Grče morajo biti pripravljene na vse discipline, ki jih morajo obvladati murni, MČ-ji in GG-ji. Ekipe opravijo 2 panogi oziroma nalogi, ki sta sestavni del orientacije za MČ ali GG ter 2 panogi, ki nista sestavni del orientacijske proge. Če so izžrebane panoge, ki so del Po potnih znakih, morata biti drugi dve panogi za GG in obratno. Tako ekipe tekmujejo v orientacijskem pohodu in 4 panogah. Torej je šele na dan tekmovanja znano, v katerih panogah tekmujejo PP-ji, RR-ji in Grče. Zatorej morajo biti tekmovalci v kategoriji Popotniki in popotnice, Raziskovalci in raziskovalke ter Grče pripravljene in opremljene za vse panoge opisane v tej knjižici.

Vse ekipe PP izžrebajo en set nalog, RR svoj set in Grče svoj set, razen če organizatorji odločijo, da bodo PP, RR in Grče tekmovali skupaj (npr. v primeru, da je manjše število ekip).

## MURNI

### ISKANJE ZAKLADA

#### OPIS PANOGE

Tekmovalci morajo poznati 5 osnovnih potnih znakov: pojdi v tej smeri, ne hodi po tej poti, bodi oprezen, pismo v tej smeri in žvižgaj na tem mestu.

Prehodijo 600 do 800 m dolgo pot, na kateri so žive kontrolne točke. Vzponi ne smejo biti prehudi.

Tekmovalci hodijo pa potnih znakov, ki so ob progi in so narisani na papir, karton ali deščice, postavljeni na desni strani poti, v višini vidnega polja. Vse kontrolne točke so žive in so označene z znakom bodi oprezen in rdečo zastavico ali rdečo taborniško rutko. Na štartu dobi vsaka ekipa štartni list, ki ga mora na cilju oddati. Na štartnem listu morajo biti napisani osnovni podatki o ekipi (napiše jih vodja panoge ali vodnik), čas odhoda in prihoda ter prostor za podpis kontrolorjev na kontrolnih točkah. Na koncu poti je znak »bodi oprezen«. Tam mora ekipa najti zaklad, ki ga kaže znak »pismo v tej smeri«. Kontrolni list ekipa odda na cilju. Kontrolne točke predhodno označimo z znakom »bodi oprezen«, zraven pa dodamo še znak »žvižgaj na tem mestu«. Kontrolor naj bo v kroju. Na prvi kontrolni točki ekipa sestavlja sestavljanke s taborniškimi motivi brez predloge. Na drugi vežejo vozle (kavbojski in polvozel). Na tretji kontrolni točki zapojejo pesem na podlagi izbrane risbe (medved, kostanj, veverica, jež, lastovka).

#### OCENJEVANJE

Čas se šteje glede čas, ki ga je dosegla najhitrejša ekipa. Vse ekipe, ki so

imele čas v razponu od najboljšega do 1,5-krat najboljši čas, dobijo



Ekipe, ki so imele čas od 1,5-krat do 2krat najboljši čas, dobijo



Ekipe, ki so imele čas daljši od 2-krat najboljši čas, dobijo



#### PRIPOMOČKI

- zastavica ali rdeča rutka
- potni znaki
- risbice živali
- sestavljanke s taborniškimi motivi (4 - 6 kosov)
- vrvice

### PREMAGOVANJE OVIR

#### OPIS PANOGE

Tekmovalci med tekmovanjem premagujejo ovire, ki so postavljene v obliki kroga ali ovala tako, da prvi tekmovalec preteče vse ovire in pride spet do izhodiščne točke, od koder takrat začne svoj tek drugi tekmovalec, nato tretji tekmovalec, itn. Ovire so razvrščene na ravnem prostoru v primerni razdalji v naslednjem vrstnem redu:

- 5 palic označenih z zastavico ali rutko, postavljenih tako, da med njimi murni tečejo slalom.
- Plezanje skozi predor, ki je narejen tako, da šotorsko krilo razpnemo na štiri 60 cm visoke količke.
- Vijugasto postavljene lesene ploščice ali kamni, po katerih je potrebno skakati, kot da bi šli čez potok.
- Tek po »tehtnici«, ki se pri prehodu čez polovico prevesi. Tehtnica je lahko visoka največ 20 cm.

#### OCENJEVANJE


Sodnik podeli ekipi dva znaka. Enega za čas in drugega za kvaliteto.


**Čas:**

Čas se šteje glede čas, ki ga je dosegla najhitrejša ekipa.


Vse ekipe, ki so imele čas v razponu od najboljšega do 1,5-krat najboljši čas, dobijo





Ekipe, ki so imele čas od 1,5-krat do 2-krat najboljši čas, dobijo .

Ekipe, ki so imele čas daljši od 2-krat najboljši čas, dobijo .

#### Kvaliteta:

Za prehod ovir vseh članov z manj kot 5 napakami dobi ekipa .

Od 5 do 8 napak dobi ekipa .

Več kot 8 napak dobi ekipa .

Za napake štejemo, če se ekipa dotakne palice pri slalomu, če se dotakne šotorskega krila pri tunelu, če zgreši leseno ploščico (kamen) ali ne gre čez tehtnico.

#### PRIPOMOČKI

- 5 palic
- šotorka
- lesene deščice ali kamni
- tehtnica

## ŠOTOR

#### OPIS PANOGE

Organizator napne med dve drevesi ali palici vrv v višini 70 cm. En meter od napete vrvi organizator pripravi pripomočke.


Na znak sodnika začne ekipa postavljati šotor. Šotorko simetrično razprostre čez vrv in jo s klini pričvrsti na tla. Ko murni postavijo šotor, položijo kladivi drugo poleg drugega in se posedejo v krogu poleg šotora. Tedaj sodnik preneha meriti čas.


#### OCENJEVANJE


Sodnik ekipi podeli tri znake. Enega za čas, drugega za odnos in tretjega za kvaliteto postavljenega šotora.

##### Čas

Čas se šteje glede čas, ki ga je dosegla najhitrejša ekipa. Vse ekipe, ki so imele čas v razponu od najboljšega do



1,5-krat najboljši čas, dobijo .

Ekipe, ki so imele čas od 1,5-krat do 2-krat najboljši čas, dobijo .

Ekipe, ki so imele čas daljši od 2-krat najboljši čas, dobijo .


##### Odnos

Ekipe, katerih člani ne hodijo po šotorskem krilu, se ne obešajo na vrv, se ne prerekajo in prerivajo med tekmovanjem, pravilno pospravijo orodje idr., dobe

, sicer pa .

##### Kvaliteta

Ekipe, ki pravilno obrnejo šotorko, jo lepo napnejo, da je

brez gub, in pravilno zabijejo kline, dobe . Sicer

dobijo .

#### PRIPOMOČKI

- 1 vrv
- 2 palici (lahko uporabimo dve drevesi v naravi)
- 1 šotorsko krilo
- 4 klini
- 2 leseni kladivi




## CILJANJE

### OPIS PANOGE

Tarča ima obliko kvadrata 1x1 meter. Razdeljena je na 10 krogov (lokostrelska tarča). Tarča je 0,5 metrov dvignjena od tal in 5 metrov oddaljena od strelnega mesta. V tarčo ciljamo s teniškiimi žogicami, vsak tekmovalec cilja trikrat. Če tekmuje manj kot 5 tekmovalcev, lahko eden (ali dva) streljata namesto manjkajočih.

### OCENJEVANJE

Od 10 do 15 zadetkov dobi ekipa .

Od 6 do 9 zadetkov dobi ekipa . Od 0 do 5 zadetkov dobi ekipa .

#### PRIPOMOČKI

- teniške žogice
- lokostrelska tarča na
- podstavku

## ŠALJIVO TEKMOVANJE

### OPIS PANOGE

Šaljivo tekmovanje mora biti lahko izvedljivo in zabavnega značaja.




### OCENJEVANJE

Ocenjevanja ni!

## SKUPNO OCENJEVANJE ZA MURNE

Znaki, ki jih dobi ekipa pri ocenjevanju, so okrogli, s premerom 10 cm, na njih pa so narisani trije motivi:



Pri skupnem ocenjevanju vsak  prinese 3 točke, vsak  2 točki in vsak  1 točko. Dosežek zelo uspešno osvoji ekipa, ki zbere 15 ali več točk, uspešno pa tista ekipa, ki osvoji manj kot 15 točk.

## MEDVEDKI IN ČEBELICE

### ŠOTOR IZ DVEH ŠOTORK

#### OPIS PANOGE

Postavlja se šotor iz dveh šotork. Organizator pred pričetkom tekmovanja dve šotorki zloži (in zveže za MČ 1 in 2). Šotorki zloži na četrtine, ostalo opremo zloži na šotorki. Tako je oprema pripravljena za tekmovanje. Ekipa na začetku stoji v ravni vrsti. Na sodnikov znak začne ekipa postavljati šotor.

Uporablja se vrzni, lahko pa tudi kavbojski voz, ki je navezan na konico palice, ter napenjalni voz, ki je privezan na klin. Napenjalni voz naj ima (skupaj z zaključno zanko) najmanj tri zanke. Palici naj podpirata šotorki. Klini naj bodo v zemljo zabiti pravokotno na vrv, ki jo sidrajo, iz zemlje lahko gleda največ pol klina, najmanj pa celo uho klina. Za zabijanje klinov se obvezno uporabljajo kladiva. Ne glede na kategorijo imajo ekipe največ 10 minut časa za postavljanje šotora. Ekipe se med postavljanjem šotora lahko ustavi šele po preteku 10 minut.

Po končanem postavljanju se ekipa postavi v vrsto na isto mesto kot na začetku in vodja ekipe dvigne roko, kar je znak, da je končala s postavljanjem.

Z istega mesta začne ekipa na sodnikov znak podirati šotor. Tekmovalci razvežejo vozle, očistijo kline in podrejo palici. Šotorki (MČ 1 in 2 zvezani) zložijo enako kot pred pričetkom tekmovanja, na velikost četrtine šotorke, prav tako tudi ostalo opremo. Vsa oprema mora biti zložena na šotorkah in enako kot pred pričetkom tekmovanja. Postavijo se v vrsto, vodja dvigne roko in s tem označi konec podiranja.

#### PRIPOMOČKI

- vrv 6 m, premer 4 mm
- 2 šotorki
- 6 klinov
- 4 kladiva
- 2 palici (1.25 m)

#### OCENJEVANJE

Skupaj 100 točk.

#### MČ 1 IN MČ 2

##### Postavljanje - kvaliteta (skupaj 54 točk)

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>Posamezno točk</i>	<i>Skupaj točk</i>
2 napenjalna vozla	vsak ima vsaj 3 zanke	4	8
2 vrzna oziroma kavbojska		4	8
6 klinov	zabiti pravokotno na vrv	1,5	9
2 palici	stojita navpično	2	4
napetost slemena			9
napetost stranice	ne visi, napetost med klinoma, ni žlebov	8	16

##### Čas postavljanja šotora (skupaj 20 točk)

6 minut	20 točk
6,5 minut	15 točk
7 minut	10 točk
7,5 minut	5 točk
8 minut	0 točk

Več kot 8 minut je 0 točk za čas, vseeno pa se ocenjuje kvaliteta. Ekipa lahko nadaljuje postavljanje do 10. minute. Po 10 minutah se ekipo prekine in oceni, kar so naredili, pri čemer se upošteva **polovica** točk za kvaliteto.

##### Podiranje - kvaliteta (skupaj 16 točk)

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>Posamezno točk</i>	<i>Skupaj točk</i>
Klini	očiščeni	0,5	3

šotorki	kot na začetku, zloženi na četrtno	3	6
vrv	zložena, ni zavezana, postavljena na zloženi šotorki		3
kladiva	kot na začetku zložena na zloženi šotorki		2
palici	zloženi, kot na začetku postavljeni na zloženi šotorki	1	2

#### Čas podiranja (skupaj 10 točk)

2 minuti	10 točk
2,5 minut	5 točk
3 minute	0 točk

Po treh minutah prekinemo in ocenjujemo kvaliteto.

#### Ravnanje z opremo in disciplina

Za ocenjevanje ravnanja z opremo in discipline ni predvidenih posebnih točk. Za vsako napako se ekipi odšteje 2 točki od skupnega rezultata, vendar največ 20. Kot napake se štejejo vpitje, prepiranje, zmerjanje, kletvice, hoja po šotorkah, metanje opreme, izguba klina.

### MČ 3 IN MČ 4

#### Postavljanje - kvaliteta (skupaj 54 točk)

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>Posamezno točk</i>	<i>Skupaj točk</i>
2 napenjalna vozla	vsak ima vsaj 3 zanke	4	8
2 vrzna oziroma kavbojska		3	6
6 klinov	zabiti pravokotno na vrv	1	6
2 palici	stojita navpično	1	2
žepi	obrnjeni navzdol	5	10
šivanje			6
napetost slemena			6
napetost stranice	ne visi, napetost med klinoma, ni žlebov	5	10

#### Čas postavljanja šotora (skupaj 20 točk)

5 minut	20 točk
5,5 minut	15 točk
6 minut	10 točk
6,5 minut	5 točk
7 minut	0 točk

Več kot 7 minut je 0 točk za čas, vseeno pa se ocenjuje kvaliteta. Ekipa lahko nadaljuje postavljanje do 10. minute. Po 10 minutah se ekipo prekine in oceni, kar so naredili.

#### Podiranje - kvaliteta (skupaj 16 točk)

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>Posamezno točk</i>	<i>Skupaj točk</i>
klini	očiščeni	0,5	3
šotorki	kot na začetku, zloženi na četrtno	3	6
vrv	zložena, ni zavezana, postavljena na zloženi šotorki		3
kladiva	kot na začetku zložena na zloženi šotorki		2
palici	zloženi, kot na začetku postavljeni na zloženi šotorki	1	2

#### Čas podiranja (skupaj 10 točk)

1,5 minuti	10 točk
2 minut	5 točk
2,5 minute	0 točk

Po treh minutah prekinemo in ocenjujemo kvaliteto.

#### Ravnanje z opremo in disciplina

Za ocenjevanje ravnanja z opremo in discipline ni predvidenih posebnih točk. Za vsako napako se ekipi odšteje 2 točki od skupnega rezultata, vendar največ 20. Kot napake se štejejo vpitje, prepiranje, zmerjanje, kletvice, hoja po šotorkah, metanje opreme, izguba klina.

## OGENJ

### OPIS PANOGE

Vodstvo tekmovanja pred pričetkom tekmovanja določi območje nabiranja drv in čas za nabiranje (od 20 do 40 minut). Tekmovalni prostor (prostor, kjer ekipe kurijo ognje) naj bo po možnosti zaščiten pred vetrom. Tekmovalni prostori (mesta med količki) morajo biti označeni s štartnimi številkami, tako da ekipe lahko najdejo svoje mesto. Količki so postavljeni na razdalji 2 m, med njimi je napeta vrvica v višini 30 cm od tal.

**Potek tekmovanja:** Ekipe se zberejo na zbirnem mestu (tekmovalnem prostoru) in na znak začno na vnaprej določenem območju nabirati suhljad. Pri nabiranju jim vodnik ne sme pomagati, dajati nasvetov ali navodil. Materiala si ekipa ne sme nabirati in pripraviti pred pričetkom tekmovanja. Pri nabiranju in razvrščanju materiala si ekipe ne smejo pomagati z noži in drugim orodjem.

Med nabiranjem materiala morajo ekipe pripraviti tudi osnovnico piramide, ki ne sme biti iz svežega lesa. Pri šiljenju in zabijanju nosilnega količka v tla ekipe lahko uporabljajo orodje, ki je na razpolago pri sodnikih oz. lahko prosijo koga od sodnikov, da jim pri tem opravilu pomaga, če je teren tak, da količka ne zmorejo dovolj utrditi sami. Ko preteče čas, določen za nabiranje materiala, morajo ekipe nabrano suhljad najpozneje na drugi znak sodnika prinesiti na zbirno mesto. Ekipe položijo razvrščen material (ločen na dračje in še tri skupine) približno 1 m od razpete vrvice. Preden začnejo sodniki ocenjevati kakovost materiala, ugotovijo morebitno zamudo ekip. Sodniki ekipe na skorajšen potek časa za nabiranje opozorijo z enim dolgim piskom v piščalko, konec časa pa z dvema dolgima piskoma v piščalko. Med ocenjevanjem materiala in kasneje samega ognja stoji ekipa v vrsti 1 m za urejenim materialom oz. ognjem.

Na znak sodnika začnejo ekipe postavljati ogenj - piramido. Ekipe MČ 1 in MČ 2 imajo na voljo 6 minut, ekipe MČ 3 in MČ 4 pa 4 minute. Pri postavljanju ne smejo prekoračiti časa, ki ga imajo na voljo. Po preteku tega časa mora ekipa prenehati s postavljanjem, sodniki pa ocenijo, kar je ekipa naredila. Ko je piramida ocenjena, je ekipa ne sme več popravljati. Ekipa mora porabiti ves material ki ga je nabrala. Ogenj ne sme biti višji od osnovnice.

Na znak sodnika ekipa prižge ogenj. Čas ni omejen. Ekipe MČ 1 in MČ 2 imajo prostih 5 vžigalic, ekipe MČ 3 in MČ 4 3 vžigalice, dovoljena pa je uporaba 12 vžigalic (za MČ 1 in MČ 2) oziroma 10 vžigalic (MČ 3 in MČ 4). To pomeni, da mora ekipa prižgati ogenj s petimi oziroma tremi vžigalicami, sicer dobi za prižiganje ognja 0 točk. Kljub temu lahko porabi še dodatnih 7 vžigalic, da prižge ogenj in dobi točke za gorenje. Od trenutka, ko vrvica pregori, mora ogenj goreti še 2 minuti (MČ 1 in MČ 2) oziroma 3 minute (MČ 3 in MČ 4), pri čemer mora biti plamen ves čas gorenja nad lesom. Med prižiganjem in gorenjem ognja lahko člani ekipe ogenj zaščitijo pred vetrom, oz. lahko ogenj podpihujejo.

Opomba: Če motita tekmovanje veter ali dež, ekipe ogenj postavijo, zato se pri ocenjevanju upoštevajo le točke, pridobljene za kvaliteto, ter čas za nabiranje in postavljanje, ne pa točk za gorenje in vžigalice.

#### PRIPOMOČKI

- količki (najmanj 30 cm)
- vrvica
- kladiva
- vžigalice
- oznake ekip
- sekira

### OCENJEVANJE

Skupaj 100 točk.

izbira lesa (palice so enoznačajske, oceni se jih le z eno od lastnosti)	če ima eno lastnost več kot 5 palic – 0 točk za lastnost	20
	suh (ne moker)	5
	ne trhel	5
	brez mahu, gliv	5
	ne svež	5
razvrstitev lesa v 3 skupine in dračje		10
osnovnica	ni sveža, je zabita tla	5

pravilna oblika piramide		15
	primerno razporejen material po slojih	0 do 5
	polnost (ne nabutano, ne luknjasto)	0 do 10
odprtina		5
notranja zgradba		20
	okrogel tloris	5
	simetričnost	5
	koničast vrh (ne odsekan)	5
	ni višji od vrvice	5
porabljen material	porabljen je ves material	5
prižiganje ognja		10
	uspešno (brez uporabe dodatnih vžigalic)	10
	neuspešno (z uporabo dodatnih vžigalic)	0
čas za gorenje		10
	vrvica pregori	4
	gori še 2 (MČ 1, MČ 2) oziroma 3 minute (MČ 3, MČ 4)	6

Čas za nabiranje se ocenjuje naknadno. V primeru, da ekipa prekorači čas za nabiranje materiala se ji od končnega seštevka točk odšteje 5 točk.

## PO POTNIH ZNAKIH

### OPIS PANOGE

Tekmovalci prehodijo 1000 do 1500 m dolgo pot, na kateri so 4 žive kontrolne točke. Kontrolna točka je mesto, označeno z zastavico velikosti 40 x 40 cm ali z rdečo taborniško rutko in geslom. Tekmovalci hodijo po potnih znakih, ki so ob progi in so lahko risani na papir, karton, deščico ali pa so iz naravnega materiala. Na kontrolnih točkah so kontrolorji. Tam tekmovalci rešujejo praktične naloge. Naloge na kontrolnih točkah so: **poznavanje kroja, premagovanje ovir oz. labirint, prva pomoč in prepoznavanje užitnih rastlin – ŽVN**. Na štartu dobi vsaka ekipa štartni list, ki ga mora oddati na cilju. V njem morajo biti napisani osnovni podatki o ekipi, čas odhoda in prihoda, časovnica, gesla kontrolnih točk in točke osvojene na kontrolnih točkah.

#### Kroj in zvijanje rutke

Najprej mora ekipa na kroju razporediti 8 oznak (znak ZTS, rodov znak, skavtska lilija, slovenska zastava, našitki akcij, veščine, članski trak, oznaka znanja). Po opravljeni prvi nalogi, mora ekipa enega od svojih članov obleči v taborniško srajco in mu nadeti rutko. Kroj mora biti urejen.

Ekipa MČ 3 in MČ 4 dobijo tudi dodatno nalogo o poznavanju organizacije. Ta naloga je lahko poznavanje znaka ZTS, poznavanje MČ zakonov ipd.

#### Spretnostno tekmovanje

Člani ekipe morajo premagati poligon z ovirami, prehoditi labirint ali pokazati kakšno drugo spretnost.

#### Prva pomoč

Ekipa morajo opraviti praktično nalogo iz prve pomoči, ki ne sme biti prezahtevna (upoštevaje zahteve za veščine Rešilko 1 in Rešilko 2). Nalogi za mlajše ter starejše MČ naj bosta starostno primerni ter med seboj različni po težavnosti.

MČ 3 in MČ 4 morajo narediti tudi nosila iz šotorke, na njih enega člana ekipe dvigniti in spustiti na tla. Pri pripravi nosil je potrebno paziti na pravilno zavihanje konce šotorskega krila. Spodnji konec mora biti zavihan pod palico, palici morata biti enakomerno nameščeni tako, da so ročaji približno enako dolgi. Eden od članov se uleže na nosila, ostali pa ga morajo dvigniti v zrak in položiti nazaj na tla.

Na sodnikov znak začnejo tekmovalci s pospravljanjem nosil. Šotorko in palice morajo zložiti tako kot so bili pred pričetkom tekmovanja. Ko končajo, se postavijo v vrsto, vodja ekipe dvigne roko.

#### ŽVN in pelerina

Ekipa morajo na slikah prepoznati tri užitne rastline, rešiti pa morajo tudi praktično nalogo. Po praktični nalogi mora ekipa narediti tudi pelerino iz šotorke. Za izdelavo pelerine imajo omejen čas 3 minut.

Ekipa začne na znak sodnika pripravljati pelerino. Eden od članov ekipe mora pelerino tudi pravilno obleči.

Pomembno je, da so zategnjene vse vrvice, zapeti gumbi, kapuca pravilno nameščena na glavi in roka nameščena skozi žep šotorke. Ko zaključijo s pripravo pelerine, se ekipa postavi v vrsto in vodja ekipe dvigne roko.

Nato tekmovalci šotorko pravilno zložijo in pospravijo tako, kot je bila na začetku. Ko končajo, se postavijo v vrsto, vodja ekipe dvigne roko.

#### PRIPOMOČKI

- potni znaki
- zastavice
- dovolj velik in dovolj majhen kroj (priskrbi organizator)
- pripomočki za izvedbo nalog na KT-jih

### OCENJEVANJE

Skupaj je možnih 100 točk.

#### KROJ IN ZVIJANJE RUTKE

Skupaj 20 točk.

#### MČ 1 in MČ 2

zadeva	opis	posamezno točk	skupaj točk
poznavanje kroja			10
	pravilno postavljena oznaka	1	8

	čas		2
	2 minuti ali manj	2	
	2 do 3 minute	1	
	več kot 3 minute	0	
<b>oblačenje kroja</b>			<b>10</b>
	kroj za pasom		2
	pravilno zapeti gumbi		2
	rutka za ovratnikom		2
	lepo zvita rutka		4

#### MČ 3 in MČ 4

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>posamezno točk</i>	<i>skupaj točk</i>
<b>poznavanje kroja</b>			<b>8</b>
	pravilno postavljena oznaka	1	8
	čas omejen na 2 minuti	ni točkovanja	
<b>oblačenje kroja</b>			<b>7</b>
	kroj za pasom		2
	pravilno zapeti gumbi		2
	rutka za ovratnikom		1
	lepo zvita rutka		2
<b>dodatna naloga</b>			<b>5</b>

#### SPRETNOSTNO TEKMOVANJE

Za uspešno prehojeno progo - 10 točk

#### PRVA POMOČ

Skupaj 25 točk.

#### MČ 1 in MČ 2

Praktična naloga – 25 točk

#### MČ 3 in MČ 4

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>posamezno točk</i>	<i>skupaj točk</i>
<b>praktična naloga</b>			<b>15</b>
<b>nosila</b>			<b>10</b>
	zavihek		2
	pravilna razporeditev šotorke na tretjine		2
	pravilna razdelitev palice za ročaj nosila		2
	dvig nosil		1
	čas postavljanje		
	1 minuta	2	2
	2 minuti	1	
	3 minute ali več	0	
	čas pospravljanja		
	1 minuta	1	1
	Več kot 1 minuta	0	

### ŽVN

Skupaj 25 točk.

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>posamezno točk</i>	<i>skupaj točk</i>
prepoznane užitne rastline		4	12
praktična naloga			5
pelerina			8
	ena manjša napaka	5	5
	več manjših napak	0	
	čas priprave		2
	1 minuta	2	
	2 minuti	1	
	3 minute	0	
	Čas zlaganja		1
	1 minuta	1	
	več kot 1 minuta	0	

### ČAS NA CELOTNI POTI\*

Prihod v časovnici - 20 točk

Za vsakih dodatnih 5 minut zamude se odštejejo 3 točke, do 0 točk za čas.

\*Če čakajo na KT-jih, se jim šteje mrtvi čas.



## SAM SVOJ MOJSTER

### OPIS PANOGE

Namen discipline je preizkusiti znanje in veščnost tekmovalcev v praktičnih znanjih, ki so potrebna v vsakdanjem življenju. Najprej se bodo preverili v zabijanju žebeljev. Žebelje se zabija se v za to pripravljeno leseno podlago. Žebelj mora biti zabit do konca, torej se mora glavica žeblja dotikati lesa. Če se žebelj skrivi ali ni zabit do konca, tekmovalec ne dobi vseh točk.

Preverjanje znanja vozlanja poteka v štafeti. Tekmovalci se postavijo v vrsto, nato pa eden za drugim tečejo k sodniku, kjer zavežejo in razvežejo vozle, ki jim ga določi sodnik. Potrebno je poznavanje ambulantskega, vrznega (**vpleteni**), kavbojskega, napenjalnega vozla in enojne osmice. Vrstni red vozlanja določi sodnik.

Če ima ekipa manj kot pet tekmovalcev, lahko pri vsaki disciplini (zabijanje žebeljev in vozlanje) eden oziroma dva tekmovalca ponovita postopek, vendar noben tekmovalec ne sme izvajati panoge več kot dvakrat.

#### PRIPOMOČKI (za eno ekipo)

- 5 kladiv
- 5 žebeljev 3 cm (MČ 1 in MČ 2)
- 5 žebeljev 7 cm (MČ 3 in MČ 4)
- les za zabijanje žebeljev
- najlonska vrv (4 mm, 1 m) za vozlanje

### OCENJEVANJE

Skupaj 50 točk.

#### MČ 1 in MČ 2

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>posamezno točk</i>	<i>skupaj točk</i>
zabijanje žebeljev			20
	pravilno zabit žebelj	4	
	do polovice zabit žebelj	2	
	ostalo	0	
vozli - štafetno			30
	pravilno zavezani vozli		20
	pravilno zavezan	4	
	neppravilno zavezan	0	
	Čas		10
	5 minut ali manj	10	
	5 do 6 minut	6	
	6 do 7 minut	3	
	več kot 7 minut	0	

#### MČ 3 in MČ 4

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>posamezno točk</i>	<i>skupaj točk</i>
zabijanje žebeljev			20
	pravilno zabit žebelj	4	
	do polovice zabit žebelj	2	
	ostalo	0	
vozli - štafetno			30
	pravilno zavezani vozli		20
	pravilno zavezan	4	
	neppravilno zavezan	0	
	Čas		10
	4 minut ali manj	10	
	4 do 5 minut	6	
	5 do 6 minut	3	
	več kot 6 minut	0	

## NAHRBTNIK

### OPIS PANOGE

Ekipa mora pripraviti nahrbtnik za različne tipe izletov (enodnevni poletni izlet, dvodnevni poletni izlet s spanjem v bivaku v naravi, enodnevni zimski izlet) ter aktivnost (kopanje, jama, hribi, idr.). Tipi izletov ter aktivnosti so po težavnosti medseboj enakovredni. Ekipa mora pred začetkom izžrebat najprej tip izleta, nato pa še aktivnost. Nahrbtnik mora pripraviti primerno za izžrebano kombinacijo.

Material je pred začetkom panoge razdeljen na dva kupa - oblačila in ostalo. Torej ekipa pripravi samo en nahrbtnik. Nahrtnik mora vsebovati potrebno opremo za eno osebo. Tako nahrtnik kot opremo pripravi organizator, ekipa pa mora izbrati pravilno velikost nahrtnika ter potrebno opremo. Oprema mora biti v nahrtniku pravilno zložena (na vrhu prva pomoč, čutara, ipd). Nepotrebni kosov opreme ne sme biti v nahrtniku (elektronske igrače, ipd). Ekipe lahko stvari spakirajo v vrečke in nato v nahrtnik ali pa ne. Poleg nahrtnika mora ekipa pripraviti tudi oblačilo, ki bi ga bilo potrebno obleči, ko bi šli na izlet. Ta oblačila zloži poleg nahrtnika. Ocenjuje se tudi nastavitve nahrtnika. En član ekipe si mora nahrtnik optati na ramena in pravilno prilagoditi nastavitve nahrtnika (dolžina naramnic, kompaktnost nahrtnika, hrbtišče, pas idr.).

Maksimalen čas za celotno pakiranje je 10 minut.

Po koncu sodnik nahrtnik popolnoma izprazni in ga pripravi za naslednjo ekipo.

### PRIPOMOČKI

- večji in manjši nahrtnik (organizator mora pred tekmovanjem preveriti, da so dovolj veliki za vso potrebno opremo)
- plastične vreče
- čutara, menažke, jedilni pribor
- oblačila (3 puloverji, 3 pari rokavic, kape, šali, spodnje perilo, majice, nogavice, trenirke, kopalke),
- čevlji, gamaše, pohodne palice, šotorke, spalne vreče, armafleksi, baterijske svetilke, kompleti prve pomoči (večji ter manjši), vžigalice, noži, vrvi, autan, prenosni telefoni, hrana, pijača, cedevita...
- ostala potrebna oprema (kot je opisano v Taborniškem priročniku),
- elektronske igrače, ostale nepotrebne reči.

### OCENJEVANJE

Skupaj 50 točk.

<i>zadeva</i>	<i>skupaj točk</i>
izbira predmetov	20
razporejenost	10
zloženost	5
izbira obleke za pot	5
nastavitve nahrtnika	10

Čas se ne ocenjuje. Ekipo se prekine po preteku maksimalnega časa 20 minut.

## TAM OB OGNJU NAŠEM

### OPIS PANOGE

Sodnik (kitarist) tekmovalcem zaigra (lahko zraven tudi zamrmra) eno taborniško pesem. Ekipa jo mora prepoznati (povedati naslov) in zapeti do konca ob kitarski spremljavi kitarista. Nato si izmed dvajsetih pesmi na seznamu izbere 2 pesmi, ki ju zapoje. Na seznamu je približno polovica pesmi taborniških (Himna MČ, Dviga plamen se iz ognja, Tam ob ognju našem, Bor do bora, Jaz sem pa danes dežurni, Taborniki vsi v naravo, Tabor stoji, Naš tabor je en klump...), ki so vredne 2-krat več kot otroške, narodne in popularne pesmi.

Ekipa lahko med petjem tudi zapeše ali kako drugače popestri petje in si tako pribori še dodatnih 6 točk za splošni vtis.

Maksimalen čas za to panogo je 10 minut.

#### PRIPOMOČKI

- kitara
- pesmarica
- seznam pesmi

### OCENJEVANJE

Skupaj 50 točk.

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>posamezno točk</i>	<i>skupaj točk</i>
Prepoznavanje pesmi			20
	naslov		10
	nadaljevanje pesmi		10
petje izbranih pesmi			30
	taborniška pesem	12	
	narodna ali popularna pesem	6	
	splošni vtis	6	

## LOKOSTRELSTVO

### OPIS PANOGE

Tekmovalci streljajo v tarčo, ki je oddaljena 6 m. Tarče so razdeljene na 10 krogov, od katerih sta dva bele barve in se točkujeta z 1 oz. 2 točkama. Naslednja dva sta črne barve in ju točkujemo s 3 oz. 4 točkami. Peti in šesti krog sta modre barve in ju točkujemo s 5 oz. 6 točkami. Rdeča kroga, naslednja, točkujemo s 7 oz. 8 točkami. V sredini sta dva kroga rumene barve, ki se točkujeta z 9 oz. 10 točkami. Vsak krog tarče je širok 4 cm, tako da je premer tarče 80 cm. Tarča mora biti postavljena tako, da je njeno središče 140 cm dvignjeno od tal. Dostop v prostor za streljanje ima samo tekmovalec, ki trenutno strelja.

Oblika, velikost, teža in izdelava loka so poljubne. Ekipe ne sme tekmovati z nalomljenimi loki in puščicami ter z loki, ki imajo merilne naprave ali stabilizatorje.

**Potek tekmovanja** - Vsak član ekipe lahko na začetku izstrelji en poskusni strel. Strelja se v eni seriji po tri puščice, za to ima tekmovalec na voljo 4 minute. Znak za začetek in konec streljanja da glavni sodnik. Po znaku za konec serije tekmovalec ne sme streljati. Če strelja dalje, mu črtamo najboljši zadetek serije. Zadetek upoštevamo, če puščica predre lice tarče (tudi, če potem puščica ne ostane v tarči). Sodnik po vsakem tekmovalcu označi in prešteje zadetke. Če se puščica dotika črte, ki ločuje kroge, se upošteva krog z višjim številom točk.

Streljati morajo vsi člani ekipe, razen tistih, ki ne znajo streljati z lokom (v tem primeru se za tiste tekmovalce upošteva dosežen rezultat 0 točk). Če ima ekipa manj kot pet članov, lahko en (oziroma dva, če ekipa šteje 3 člane) streljanje ponovi. Nihče ne sme streljati več kot dve seriji.

#### PRIPOMOČKI

- lok in 3 puščic (+ rezerva)
- stojalo za tarčo in tarča
- lice s premerom 80 cm in 10 krogov
- 4 količki in dve vrvi za označevanje dolžine
- trak za zavarovanje strelišča

### OCENJEVANJE

Skupaj 50 točk.

Skupno število doseženih točk delimo s 3 ter zaokrožimo do celega števila.

### ORIENTACIJSKI POHOD

#### OPIS PANOGE

Na štartu ekipe prejmejo karto merila 1:25 000. Pot je dolga od 3 do 5 km in ima 5 kontrolnih točk. Ekipe si pomagajo s kompasom. Kontrolne točke so označene z zastavicami ali s prizmami. Višinska razlika med najvišjo in najnižjo točko na poti je lahko največ 250 m. Del poti (do prve KT) ekipa prehodi s pomočjo opisa poti. Na KT1 mora določiti stojišče in ga vrisati na karto. Ostale KT ima ekipa že vrisane na karto. Ekipa mora imeti s seboj uro, kompas, papir, pisalo in trdo podlago za delo.

Na kontrolnih točkah so lahko sledeče naloge:

- Signalizacija
- Minsko polje
- Skica terena
- Signalni stolp ali Ajanje (organizator ob začetku leta določi, ali se bo postavljalo signalni stolp ali sestavilo in preizkusilo Ajanje, to pomeni, da morajo znati prehoditi razdaljo vsaj 15 m).

Naštete naloge se lahko izvajajo na prizorišču dogajanja, tako da ne pride do zastojev na progi. V tem primeru so na progi mrtve KT, ki morajo biti označene enako kot žive in opremljene s perforatorjem. Na progi mora biti vsaj ena živa KT, najprimernejša za to je Skica terena.

Časovnica je najmanj 45 minut. Čas, ko ekipa opravlja naloge, kontrolorji zabeležijo na štartni list in se upoštevata kot mrtvi čas.

#### OCENJEVANJE

Skupaj 175 točk.

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>posamezno točk</i>	<i>skupaj točk</i>
signalizacija			25
minsko polje			25
skica terena			25
signalni stolp ali ajanje			25
najdene KT	vsaka najdena	10	50
čas	prihod v časovnici		25
	vsake 3 minute zamude	-1	

## SIGNALIZACIJA

### OPIS PANOGE

Tekmovalci morajo pokazati znanje v signalizaciji v Morsejevi abecedi ali semaforju (ekipa se na začetku oddajanja odloči, katero bo uporabljala). Uporabljajo se vse črke mednarodne abecede. V besedilu je 30 do 35 črk, od tega dve ali tri številke. Besedilo je zapisano v obliki stavka oz. smiselne povedi.

Prva dva člana ekipe si izbereta ovojnico z besedilom. Na znak sodnika, ki meri čas, jo odpreta in začneta z zastavicami oddajati tekst tretjemu in četrtemu, ki sta oddaljena 80 do 100 m. Ko tretji in četrti predata sodniku sprejeto besedilo, ta ustavi uro in zapiše čas. Čas za GG 1 in GG 2 je 3 minute, za GG 3 in GG 4 pa 2 minuti. Kljub temu lahko ekipe v GG 1 in GG 2 oddajajo največ 4 minute, v GG 3 in GG 4 pa 3 minute. Po preteku tega časa mora ekipa zaključiti z oddajanjem in oddati v ocenjevanje sprejeto besedilo. Sodnik pol minute pred iztekom časa ekipo opozori na čas.

#### PRIPOMOČKI

- 2 para signalizacijskih zastavic
- papir
- 2 pisali

### OCENJEVANJE

Skupaj 25 točk.

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>posamezno točk</i>	<i>skupaj točk</i>
pravilnost	vsak nepravilen, odvečen ali manjkajoč znak	-1 (do 0)	15
	če ekipa dobi 0 točk, se tudi točk za čas ne upošteva.		
čas			10
	3 minute (GG 1, GG 2), 2 minuti (GG 3, GG 4)	10	
	vsakih dodatnih 5 sekund	-0,5	

## MINSKO POLJE

### OPIS PANOGE

Ekipa dobi podatke za 5 stojnih točk - mine (azimut ter razdaljo od prejšnje točke, štarta oziroma zadnje mine). Ekipa lahko hodi preko minskega polja največ 15 minut, oziroma toliko časa, dokler ne zgreši stojne točke za več kot 1 meter (ne pade izven radija 1 m okoli mine).

Ekipe v kategorijah GG 3 in GG 4 morajo pri tej panogi tudi narisati skico minskega polja. Ekipa najprej izdelava skico minskega polja (upošteva se pravila napisana v taborniškem priročniku Orientacija), za kar lahko porabi največ 15 minut. Sledi prehod proge z istimi podatki.

Čas porabljen za hojo preko minskega polja (in risanja skice pri GG 3 in GG 4) se šteje kot mrtvi čas in se odšteje od skupnega časa Orientacijskega pohoda. Mrtvi čas je predviden tudi, kadar mora ekipa čakati na izvrševanje naloge zaradi gneče na KT.

#### PRIPOMOČKI

- meter, razdalje vsaj 20 metrov
- busola (prinese ekipa)
- trda podlaga (prinese ekipa)
- šestilo (prinese ekipa)
- geotrikotnik (prinese ekipa)
- svinčnik (prinese ekipa s seboj)

### OCENJEVANJE

Skupaj 25 točk.

#### GG 1 IN GG 2

Vsaka pravilno odkrita mina - 5 točk.

#### GG 3 IN GG 4

Zadeva	opis	posamezno točk	skupaj točk
skica minskega polja			10
	nujni elementi skice (naslov, sever, merilo ipd.), vsak manjkajoč -1 točka		4
	pravilnost skice (razdalje, koti)		5
	splošni vtis		1
prehod minskega polja		3	15

Če na skici ni vrisanega severa ali merila, se skica oceni z 0 točk!

## SKICA TERENA

### OPIS PANOGE

Ekipe ima 25 minut časa (ta čas se šteje kot mrtvi čas in se odšteje od kupnega časa Orientacijskega pohoda), da izdelata skico terena. Skica terena predstavlja enostavno in pregledno risbo določenega terena, izdelano s prosto roko v približnem merilu, označeno s severom, merilom in topografskimi elementi (velikost...), določenim približno, samo z očesom, brez uporabe topografskega pribora. Ekipe jo riše v krogu s premerom do 50 m (odvisno od vidljivosti) s središčem v izbrani točki in v merilu 1:500. Stojlišče določi organizator. Po pretečenih 25 minutah ekipa skico odda na KT.

#### PRIPOMOČKI

- trši papir
- geotrikotnik (prinese ekipa)
- šestilo (prinese ekipa)
- barvice (prinese ekipa)
- svinčnik (prinese ekipa)
- kompas (prinese ekipa)
- trda podlaga (prinese ekipa)

### OCENJEVANJE

Skupaj 25 točk.

<i>zadeva</i>	<i>skupaj točk</i>
točnost in upoštevanje danega merila, pravilna orientacija, sorazmerno prikazovanje razdalj, objektov in površin	0-5
objekti, pravilno predstavljene komunikacije, površine, vode	0-8
pravilno predstavljen relief	0-5
vnašanje posebnih topografskih znakov, legenda, grafična obdelava, estetski izgled, urejenost	0-7

Če na skici ni vrisanega severa ali merila, se skica oceni z 0 točk!



## SIGNALNI STOLP

Organizatorji na začetku taborniškega leta določijo, ali se bo postavljalo signalni stolp ali A.

### OPIS PANOGE

Ekipe se postavi zraven zloženih pripomočkov. Na znak glavnega sodnika začnejo postavljati signalni stolp. Pri tem morajo zvezati 4 kvadratne vezave (na obeh prečkah) in eno vezavo trinožca 50 do 75 cm pod vrhom stolpa. Vse vezi začnejo z vrznim vozlom na nosilni sušici. Nosilni del vrvi mora biti ovit okoli kolov vzporedno, vez pa zaključena z ambulantnim vozlom, pri čemer konec vrvi ne sme biti daljši od 20 cm. Daljša prečka mora biti privezana na nosilno sušico približno v višini pasu, krajša pa v višini glave na stranski ploskvi trivogalnega stolpa. Prečki morata biti vodoravni. Osnovna ploskev signalnega stolpa naj bo enakostranični trikotnik s približno višino stranice 170 cm (+/- 10 cm).

Ko je signalni stolp izdelan, spleza eden od članov ekipe na zgornjo prečko in zavpije stop. Če tekmovalec ne more varno splezati na stolp, se šteje, da ta še ni postavljen. Vsi ostali člani ekipe ob koncu stojijo v vrsti zraven stolpa.

#### PRIPOMOČKI

- 3 sušice dolžine 3,5 m ( $\varnothing$  8-10 cm)
- prečno sušico dolžine 1,5 m ( $\varnothing$  6-8 cm)
- prečno sušico dolžine 1 m ( $\varnothing$  4-6 cm)
- vrvico za vezanje trinožca ( $\varnothing$  5 mm) dolžine 4,5 m
- 4 vrvice za križno vez ( $\varnothing$  4 mm) dolžine 4 m

### OCENJEVANJE

Skupaj 25 točk.

zadeva	opis	posamezno točk	skupaj točk
kvaliteta			15
	vez trinožca		2
	začetek	0,5	
	ovitje	0,5	
	zaključek	0,5	
	trdnost	0,5	
	pravokotna vez (4 vezi)		9
	vsak začetek	0,5	
	vsako ovitje	0,5	
	vsak zaključek	0,5	
	trdnost – vsaka vez	0,75	
	lega prečke	1	2
	oblika (ne nagnjen)		2
čas			10
	8 minut	10	
	vsake dodatne 0,5 minute	-1	
	13 minut ali več	0	

Če ima ekipa manj kot 7 točk za kvaliteto, ne dobi točk za čas.

## AJANJE

Organizatorji na začetku taborniškega leta določijo, ali se bo postavljalo signalni stolp ali A.

## OPIS PANOGE

Ekipe tekmujejo v izdelavi hodulj v obliki črke A. Z njimi morajo tudi prehoditi pot 15 m.

Ekipa se postavi poleg pripravljenih pripomočkov. Na znak začnejo postavljati hodulje. Zavezati morajo 2 kvadratni vezi na prečki, ki mora ležati vodoravno ne več kot 0,5 m nad tlemi, in eno vezavo vzporednih sušic 0,5 m pod vrhom hodulj. Vse vezi se začnejo z vrznim vozlom. Nosilni del vrvi mora biti ovit okoli kolov vzporedno, vez pa zaključena z ambulantnim vozlom, pri čemer konec vrvi ne sme biti daljši od 20 cm. Pod prečko na vsaki nogi hodulj tekmovalci privežejo 6 m vlečne vrvi z vrznim vozlom. Prav tako z vrznim vozlom privežejo vrv za ravnotežje na eno od sušic, pri čemer morata biti oba konca približno enako dolga in morata potekati preko sredine A-ja.

Ko so hodulje izdelane, jih ekipa postavi pokonci, tako da dva tekmovalca primeta vrvi za ravnotežje, druga dva primeta za konca vlečnih vrvi, peti pa stopi na prečko in se prime obeh poševnih sušic. Tako nato prehodijo določeno razdaljo. Če tekmovalec, ki hodi na A-ju stopi na tla, na istem mestu ponovno stopi na hodulje. Vlečenje hodulj (tako, da sta obe nogi tekmovalca, ki je na hoduljah, na prečki) ni dovoljeno. Če ima ekipa manj kot 5 članov, ji pri prehodu pomagajo kontrolorji.

### PRIPOMOČKI

- 2 nosilni sušici 3,5 m
- ( $\varnothing$  8-10 cm)
- prečna sušica 1,5m
- ( $\varnothing$  5-6 cm)
- 1x vrv 3,5 m ( $\varnothing$  5 mm)
- 2x 3 m vrvi ( $\varnothing$  3 mm)
- 2x 6-7 m vrvi ( $\varnothing$  8 mm)
- 1x 20-30 m vrv ( $\varnothing$  8 mm)

## OCENJEVANJE

Skupaj 25 točk.

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>posamezno točk</i>	<i>skupaj točk</i>
<b>kvaliteta</b>			<b>11</b>
	vzporedna vez		2,5
	začetek	0,5	
	ovitje	0,5	
	zaključek	0,5	
	trdnost vezave	1	
	kvadratna vez (2 vezi)		5
	vsak začetek	0,5	
	vsako ovitje	0,5	
	vsak zaključek	0,5	
	trdnost – vsaka vezava	1	
	lega prečke		1,5
	vlečna vrv		2
<b>čas postavljanja</b>			<b>9</b>
	8 minut	9	
	za vsake dodatne 0,5 minute	-1	
	12,5 minut ali več	0	
<b>hoja</b>			<b>5</b>
	brez sestopa	5	
	1 sestop	2,5	
	2 sestopa ali več	0	

### OPIS PANOGE

Ekipe morajo postaviti šotor (savica ali šotor iz treh šotork – sendvič), urediti ognjišče, zakuriti ogenj, postaviti trinožec (ali kakšen drugačen objekt za pripravo hrane) in pripraviti obrok.

Vrsti red postavljanja si ekipe izberejo same. Sodniki so ves čas prisotni in na znak ekipe ocenijo opravljeno delo.

Predviden čas za celotno panogo je 90 minut. Glede na zahtevnost priprave obroka lahko organizatorji spremenijo predvideni čas.

Za vsako minuto prekoračitve se ekipi odšteje 0,5 točke.

#### ŠOTOR IZ TREH ŠOTORK – SENDVIČ

Ekipe zveže dve šotorki z daljšo vrvico, tretjo šotorko pa kot zadnjo steno šotora (sistem sendvič) s krajšo vrvico. Paziti mora na pravilno obrnjeno tretjo šotorko, ki služi kot stena (žep je v notranjosti šotora). Sestavljene šotorke se nataknejo na pokončni palici, ki sta na vrhu ošiljeni, skozi večja obročka, nad katerima se zveže vrzni ali kavbojski voz. Spodnji rob šotorke se pritrdi na zemljo skozi ostale velike obročke šotorke. Klini morajo biti zabiti v zemljo pravokotno na sidrano vrv, iz zemlje lahko gleda največ polovica klina, najmanj pa uho. Za zabijanje klinov se obvezno uporabljajo kladiva. Slemenska vrvica ter vrvica zadnje stranice morata biti zaključeni z napenjalnim vozlom, ki ima najmanj tri zanke (vključno z zaključno).

#### PRIPOMOČKI

- 3 šotorke
- 6 okroglih (notranjih) kovinskih klinov
- 2 palici dolžine 1,25 m
- vrvica premera 4-5 mm, dolžine 6 m
- vrvica premera 4-5 mm, dolžine 4,5 m
- 3 kladiva

Člani ekipe šotor podrejo tako, da odvežejo vrvice, očistijo kline, podrejo palice in zložijo šotorke.

#### ŠOTOR SAVICA

Postavlja se taborniški šotor tipa Savica z dnom. Ekipe se postavi za zloženi šotor, na katerega so položene palice, ob šotoru na tleh pa so kladiva in klini. Vrvice morajo biti na koncu postavljanja napete in pripete na kline, ki morajo biti zabiti v zemljo pravokotno na vrvico, ki jo napenja, iz zemlje lahko gleda največ pol klina in najmanj uho. Vrata šotora morajo biti zaprta.

#### PRIPOMOČKI

- šotor z dnom s 14 vrvicami
- tridelno kovinsko ogrodje (1 slemenska, 2 pokončni palici)
- 14 kotnih kovinskih klinov
- 8 okroglih kovinskih klinov
- 5 kladiv

Ekipe podre šotor na sledeč način. Popustijo vrvice, populijo kline in jih očiščene zložijo, vrvice zložijo (ne zavezujejo) in zložijo šotor. Vse to položijo na začetno mesto kot ob začetku postavljanja.

#### OGNJIŠČE

Ekipe mora pripraviti ognjišče (primerno glede na lokacijo – luknja, kamenje, odstranitev vnetljivih predmetov, ruše... - organizator priskrbi lopato in ostale potrebščine) in poskrbi za njegovo varnost. Med tem lahko potekajo tudi druga dela. Sekira in žaga sta ekipi na voljo. Ko sodniki ocenijo ognjišče, ekipa lahko prične s postavljanjem ognja. Prižiganju ognja mora prisostvovati sodnik, ki ekipi tudi da vžigalice. Ekipe mora ogenj prižgati s čim manj vžigalicami. Ogenj lahko prižiga tudi s kresilom, ki pa ga mora priskrbeti sama.

#### PRIPOMOČKI

- menažka in jedilni pribor (prinese ekipa s seboj)
- kotliček in drugi pripomočki za kuhanje (ekipe prinesejo s seboj)
- aluminijasta folija
- vžigalice
- lopata
- žaga, sekira
- vrv
- voda, sol
- osnovne in dodatne sestavine

#### OBJEKT ZA KUHANJE

Ekipe mora sestaviti trinožec ali kakšen drug objekt primeren za pripravo hrane nad ognjem. Sodnik objekt oceni, ki ga pokliče ekipa (lahko pred ali med uporabo).

## OBROK

Obrok določi organizator razpisa. To so lahko juha, jajca, šmorn, meso idr. preprosta jed, ki jo morajo ekipe pripraviti v 30 minutah. Ekipi bodo na voljo poleg osnovnih sestavin tudi dodatne sestavine, ki lahko pripomorejo k inovativnosti obroka. Prav tako lahko ekipe dobijo točke za inovativen način priprave obroka.

### OCENJEVANJE:

Skupaj 150 točk.

### OCENJEVANJE

Maksimalno število točk: 70

## ŠOTOR IZ TREH ŠOTORK – SENDVIČ

### Postavljanje - kvaliteta (skupaj 54 točk)

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>posamezno točk</i>	<i>skupaj točk</i>
4 napenjalni vozeli	vsak ima vsaj 3 zanke	1	4
3 vrzni oziroma kavbojski žepi		1	3
6 klinov	zabiti pravokotno na vrv	3	9
2 palici	stojita navpično	1	6
šivanje			2
napetost slemena			13
napetost stranice	ne visi, napetost med klinoma, ni žlebov	4	5
			12

### Podiranje - kvaliteta (skupaj 16 točk)

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>posamezno točk</i>	<i>skupaj točk</i>
klini	očiščeni	0,5	3
šotorki	kot na začetku, zloženi na četrtno	3	6
vrvi	zložena, ni zavezana, postavljena na zloženi šotorki		3
kladiva	kot na začetku zložena na zloženi šotorki		2
palici	zloženi, kot na začetku postavljeni na zloženi šotorki	1	2

### Ravnanje z opremo in disciplina

Za ocenjevanje ravnanja z opremo in discipline ni predvidenih posebnih točk. Za vsako napako se ekipi odšteje 2 točki od skupnega rezultata, vendar največ 20. Kot napake se štejejo vpitje, prepiranje, zmerjanje, kletvice, hoja po šotorkah, metanje opreme, izguba klina.

## ŠOTOR SAVICA

### Postavljanje - kvaliteta (skupaj 54 točk)

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>posamezno točk</i>	<i>skupaj točk</i>
streha	napeta, brez gub		10
stranice	napete, brez gub		10
dno	napeto, poravnano		5
oblika vhoda	simetričen, zaprt z zadrigo, napeta vrata		7
vrvice	napete	0,5	7
klini	pravokotno na vrvice, dovolj zabiti	0,5	11
ogrodje	pokončno, naravnost		4

### Podiranje - kvaliteta (skupaj 16 točk)

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>skupaj točk</i>
---------------	-------------	--------------------

klini	očiščeni, v vrečki	4
zloženost	kot na začetku, najprej zapognjena apsida, nato zloženo na tretjine in zvito (Tabornikov priročnik 2003: stran 122), ni zmečkano, vrvic ni potrebno zavezovati	10
postavitev	kot na začetku	2

### Ravnanje z opremo in disciplina

Za ocenjevanje ravnanja z opremo in discipline ni predvidenih posebnih točk. Za vsako napako se ekipi odšteje 2 točki od skupnega rezultata, vendar največ 20. Kot napake se štejejo vpitje, prepiranje, zmerjanje, kletvice, hoja po šotorkah, metanje opreme, izguba klina.

## OCENJEVANJE

### OGNJIŠČE

Maksimalno število točk: 10

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>skupaj točk</i>
primernost	velikost, globina	5
varnost	Korenine, predmeti v okolici, kamni	5

### PRIŽIGANJE OGNJA

Maksimalno število točk: 30

Z vžigalicami (največ 20 točk):

Prižiganje ognja		Število točk
	Z 1 vžigalico	20
	Z 2 vžigalicama	15
	S 3 vžigalicami	10
	S 4 vžigalicami	5
	S 5 do 10 vžigalicami	0

S kresilom (največ 30 točk):

Prižiganje ognja		Število točk
	V 3 minutah	30
	V 6 minutah	15

Če ekipi ne uspe prižgati ognja s kresilom, ime na voljo 5 vžigali, vendar ne dobi točk za prižiganje ognja.

### PRIPRAVA/OBJEKT ZA KUHANJE

Maksimalno število točk: 15

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>skupaj točk</i>
uporabnost	Dviganje/spuščanje kotlička	5
trdnost	Pravilnost vezav in njihova trdnost	5
inovativnost		5

**OBROK**

Maksimalno število točk: 15

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>skupaj točk</i>
okusnost		5
kuhanost	Surovo, kuhano, prekuhano	5
inovativnost	Obroka, priprave ali serviranja	5

**POSPRAVLJANJE PROSTORA**

Maksimalno število točk: 10

<i>zadeva</i>	<i>opis</i>	<i>skupaj točk</i>
ognjišče	Lepo zakopano, pospravljeni kamni	5
splošno	Smeti, kosi vej	5

## LOKOSTRELSTVO

### OPIS PANOGE

Tekmovalci streljajo v tarčo, ki je oddaljena 6 m. Tarče so razdeljene na 10 krogov, od katerih sta dva bele barve in se točkujeta z 1 oz. 2 točkama. Naslednja dva sta črne barve in ju točkujemo s 3 oz. 4 točkami. Peti in šesti krog sta modre barve in ju točkujemo s 5 oz. 6 točkami. Rdeča kroga, naslednja, točkujemo s 7 oz. 8 točkami. V sredini sta dva kroga rumene barve, ki se točkujeta z 9 oz. 10 točkami. Vsak krog tarče je širok 4 cm, tako da je premer tarče 80 cm. Tarča mora biti postavljena tako, da je njeno središče 140 cm dvignjeno od tal. Dostop v prostor za streljanje ima samo tekmovalec, ki trenutno strelja.

Oblika, velikost, teža in izdelava loka so poljubne. Ekipe ne sme tekmovati z nalomljenimi loki in puščicami ter z loki, ki imajo merilne naprave ali stabilizatorje.

**Potek tekmovanja** - Vsak član ekipe lahko na začetku izstrelji en poskusni strel. Strelja se v eni seriji po tri puščice, za to ima tekmovalec na voljo 4 minute. Znak za začetek in konec streljanja da glavni sodnik. Po znaku za konec serije tekmovalec ne sme streljati. Če strelja dalje, mu črtamo najboljši zadetek serije. Zadetek upoštevamo, če puščica predre lice tarče (tudi, če potem puščica ne ostane v tarči). Sodnik po vsakem tekmovalcu označi in prešteje zadetke. Če se puščica dotika črte, ki ločuje kroge, se upošteva krog z višjim številom točk.

Streljati morajo vsi člani ekipe, razen tistih, ki ne znajo streljati z lokom (v tem primeru se za tiste tekmovalce upošteva dosežen rezultat 0 točk). Če ima ekipa manj kot pet članov, lahko en (oziroma dva, če ekipa šteje 3 člane) streljanje ponovi. Nihče ne sme streljati več kot dve seriji.

#### PRIPOMOČKI

- lok in 3 puščic (+ rezerva)
- stojalo za tarčo in tarča
- lice s premerom 80 cm in 10 krogov
- 4 količki in dve vrvi za označevanje dolžine
- trak za zavarovanje strelišča

### OCENJEVANJE

Skupaj 50 točk.

Skupno število doseženih točk delimo s 3 ter zaokrožimo do celega števila.

## PREGLED OCENJEVANJA

### MEDVEDKI IN ČEBELICE:

Za MČ-je ostaja enaka razporeditev točk:

PANOGA	ŠTEVILO TOČK
<b>Šotor iz dveh šotork</b>	<b>100</b>
<b>Ogenj</b>	<b>100</b>
<b>Po potnih znakih</b>	<b>100</b>
Kroj in zvijanje rutke	20
Spretnostno tekmovanje	10
Prva pomoč	25
ŽVN	25
Časovnica	25
<b>Dve izbirni panogi</b>	<b>100</b>
Sam svoj mojster	50
Nahrbtnik	50
Tam ob ognju našem	50
Lokostrelstvo	50
<b>SKUPAJ</b>	<b>400</b>

Ocenjevanje za mlajše in starejše MČ-je se razlikuje pri panogah: Šotor iz dveh šotork, Prva pomoč ter Kroj in zvijanje rutke.

### GOZDOVNIKI IN GOZDOVNICE:

PANOGA	ŠTEVILO TOČK
<b>Orientacijski pohod</b>	<b>175</b>
Signalizacija	25
Minsko polje	25
Skica terena	25
Signalni stolp ali ajanje	25
Najdene KT (5)	50
Časovnica	25
<b>Bivak</b>	<b>150</b>
Šotor (savica ali sendvič)	70
Ognjišče	10
Ogenj	30
Objekt za kuhanje	15
Obrok	15
Pospravljanje kvadrata	10
<b>Lokostrelstvo</b>	<b>50</b>
<b>SKUPAJ</b>	<b>375</b>

Točk za Šotor ter Ognjišče in obrok je manj, ker se ne upošteva več točk za čas za posamezno panogo ter točk za postopek postavljanja ognja.



## ZA ORGANIZATORJE IN SODNIKE

### ŽABOBOJ NA SPLOŠNO

- na Žaboboju lahko sodijo PP-ji, RR-ji in grče, ki so seznanjeni s pravili in potekom panog ter pravili sojenja,
- nastopa 12 starostnih skupin,
- starost računamo po koledarskem letu,
- največ en član ekipe je lahko največ eno leto starejši od ostalih članov ekipe,
- sodniki za sojenje uporabljajo knjigo Žaboboj,
- državni mnogoboj: MČ ekipa mora doseči najmanj 75% vseh možnih točk ali prvo mesto v svoji kategoriji, da se lahko udeleži državnega mnogoboja, Murni, GGji, PPji in Grče pa se lahko na državni mnogoboj prijavijo brez predhodne udeležbe na območnem mnogoboju.

### ORGANIZACIJA ŽABOBOJA

- razpis vsaj en mesec pred tekmovanjem,
- odpoved vsaj 7 dni pred tekmovanjem,
- Žaboboj je veljaven, če so bile izvedene vsaj tri panoge (med temi je obvezna orientacija),
- ekipe na začetku žrebajo štartne številke,
- ekipa, ki zamudi, se udeleži panog kot zadnja, v panogah, ki so zaključene pa ima 0 točk,
- vodstvo Žaboboja: vodja tekmovanja, vodja sodnikov in tekmovalne komisije, tehnični vodja ter po potrebi še dodatni člani,
- sodniki morajo pred tekmovanjem poenotiti kriterije in način ocenjevanja,
- pritožbe ekip: za Murne in MČ jih vloži spremljevalec ekipe ustno, na zapisnik, starejši se lahko ustno pritožijo sami,
- objava rezultatov: še isti dan ali pisno vsem enotam, iz katerih so bile sodelujoče ekipe,
- ekipo, katere člani kadijo, pijejo alkoholne pijače ali se netaborniško obnašajo, lahko sodnik odstrani s tekmovanja.

### SODNIKOVA OPREMA

- kroj in rutka,
- ura in štoparica,
- trda podlaga in pisalo,
- telefon,
- propozicije,
- kalkulator.

### OZNAČEVANJE EKIP

murni	1 , 2, 3...	GG 2	601 , 602, 603...
MČ 1	101 , 102, 103...	GG 3	701 , 702, 703...
MČ 2	201 , 202, 203...	GG 4	801 , 802, 803...
MČ 3	301 , 302, 303...	PP	PP 1, PP 2, PP 3...
MČ 4	401 , 402, 403...	RR	RR 1, RR 2, RR 3...
GG 1	501 , 502, 503...	Grče	G 1, G 2, G 3...

## MINIMALNO ŠTEVILO SODNIKOV PRI POSAMEZNIH PANOGAH

Murni		5 (odvisno od števila ekip)
MČ	Šotorka	2
	Ogenj	3 (na 5 ekip)
	Po potnih znakih	8 + štarter
	Sam svoj mojster	2
	Nahrbtnik	2
	Tam ob ognju našem	2
	Lokostrelstvo	2
GG	Orientacijski pohod	1
	Signalizacija	3
	Gospodar	2
	Minsko polje	3
	Skica terena	1
	Signalni stolp in ajanje	2
	Šotor	2
	Ognjišče	2

