

MČ

Sam svoj mojster poostane obvezna panoga. Izbirne za mlajše: Tam ob ognju našem in Nahrbtnik, za starejše: Nahrbtnik in Lokostrelstvo.

OGENJ

Mlajši MČ-ji dobijo večje vžigalice.

PO POTNIH ZNAKIH

Mlajši dobijo samo osnovne potne znake, z njimi je vodnik. Starejši lahko naletijo na dodatne potne znake (glej tabelo v propozicijah). Če gre z njimi na orientacijo vodnik, ne dobijo točk za čas, ostalo ostane nespremenjeno.

PRVA POMOČ

Glej veččino Rešilko 1 (za mlajše) in Rešilko 2 (za starejše).

ŽVN IN PELERINA

Mlajši morajo prepoznati 3 plodove, liste ali nekaj enakovredne težavnosti, starejši pa 3 užitne rastilne ali sledi.

SAM SVOJ MOJSTER

Mlajši morajo poznati sledeče vozle: vrzni, ambulantni, kavbojski, enojna osmica. Starejši morajo poleg že naštetih vozlov poznati še naslednje vozle: napenjalni, mrtvi, ribiški, policijski/gasilski, kravatni ter vpleten vrzni in kavbojski.

NAHRBTNIK

Ekipe MČ3 in MČ4 bodo odgovarjale na vprašanja o preživetju v naravi.

TAM OB OGNJU NAŠEM

Razpisu bo priložen seznam pesmi, ki jih morajo ekipe poznati.

LOKOSTRELSTVO

Razdalja zmanjšana na 4m.

BIVAK

Šotorke se zлага na šestnajstine, položaj žepa ni pomemben.

GG

GG pripravniki (5. razred) so označeni kot kategorija GG0.

ORIENTACIJSKI POHOD

Pri GG0 je prisotnost vodnika obvezna. Če gre zraven na progo pri mlajših GG, ne dobijo točk za čas.

SIGNALIZACIJA

Podaljšanje časa:

- za GG0 in mlajše na 4 min. Pot 6 minutah morajo prenehati z oddajanjem,
- za starejše na 3 min. Po 5 minutah morajo prenehati z oddajanjem.

GG0 in mlajši oddajajo smiselno besedilo, starejši pa naključne znake. Obe sporočili imata 25-30 znakov.

MINSKO POLJE

Merilo za skico minskega polja, ki jo rišejo le starejši, mora biti podano.

SKICA TERENA

GG0 rišejo skico manjše makete izdelane npr. iz lego kock, v merilu primernemu maketu (1:5 ali 1:10). Objekti za skico so orientirani v štiri glavne in štiri pomožne smeri neba (S, SV, V, JV, J, JZ, Z in SZ). Različni elementi morajo biti očitno predstavljeni na skici (npr. barva lego kock). Na maketi je označen sever.

GG1 in GG2 rišejo skico kompozicije izdelani npr. iz klopi v določenem merilu (1:50 ali 1:100). Objekti za skico so orientirani v štiri glavne in štiri pomožne smeri neba (S, SV, V, JV, J, JZ, Z in SZ). Različni elementi morajo biti očitno predstavljeni na skici.

GG3 in GG4 rišejo skico terena v merilu manjšem ali enakem 1:250.

PRVA POMOČ

Za potrebna znanja glej Bolničar 1 za GG0, GG1 in GG2, ter Bolničar 2 za GG3 in GG4. Preverjanje bo v obliki praktične naloge, ocenjuje se pristop k ranjencu, klic na 112 ter oskrba ranjenca.

SIGNALNI STOLP/AJANJE

Samo za starejše. Letos signalni stolp. Čas se konča, ko član ekipe stopi na 2. polico in dvigne roko.

BIVAK

Pripravijo si prenočišče, ognjišče in na njem skuhamo večerjo, vse primerno številu članov v ekipi. Ekipe s štirimi in petimi člani postavljajo šotor iz petih šotork (sendvič!) ali savico. Ekipe s tremi člani postavljajo šotor iz treh šotork (sendvič) ali savico. GGO in mlajši postavljajo kot objekt za kuhanje obvezno trinožnik primeren za pripravo hrane nad ognjem, z njim pa mora biti mogoče dviganje in spuščanje kotlička. Pripomočke za postavljanje šotorov in lopato za kopanje ognjišča priskrbi ekipa sama, prav tako lahko prinesejo lastne začimbe. Palice za šotor lahko prinesejo ekipe s seboj ali jih izdelajo na samem tekmovanju. Za osnovne sestavine poskrbi organizator in seznam objavi skupaj z razpisom. Časovnica je med 120 in 240 min, odvisno od zahtevnosti priprave obroka. Časovnico določijo organizatorji v razpisu. Podiranje se ne ocenjuje, vendar se ocenjuje pospravljanje prostora (kvadrata).

LOKOSTRELSTVO

Mlajši streljajo s 6 m, starejši z 8 m.