

ŽABOBOJ



MNOGOBOJ LJUBLJANSKIH TABORNIKOV

VERZIJA POTRJENA NA SEJI IO MZT 26. 10. 2022

VSEBINA

| | |
|--|----------|
| Vsebina | 2 |
| SPLOŠNE DOLOČBE | 4 |
| PREGLED TEKMOVALNIH PANOG | 5 |
| a) MURNI | 5 |
| b) MEDVEDKI IN ČEBELICE | 5 |
| c) GOZDOVNIKI IN GOZDOVNICE | 5 |
| d) POPOTNIKI IN POPOTNICE, RAZISKOVALCI IN RAZISKOVALKE TER GRČE | 5 |
| A) MURNI | 6 |
| 1 Iskanje zaklada..... | 6 |
| 2 Premagovanje ovir..... | 6 |
| 3 Šotor | 7 |
| 4 Ciljanje | 8 |
| 5 Šaljivo tekmovanje..... | 8 |
| 6 SKUPNO OCENJEVANJE ZA MURNE | 8 |
| B) MEDVEDKI IN ČEBELICE | 9 |
| PREGLED TOČKOVANJA | 9 |
| MČ 1 in MČ 2 | 9 |
| MČ 3..... | 9 |
| MČ 4..... | 9 |
| 1 ŠOTOR IZ DVEH ŠOTORK..... | 11 |
| 2 OGENJ | 13 |
| 3 PO POTNIH ZNAKIH..... | 15 |
| Kroj in zvijanje rutke | 16 |
| Spretnostno tekmovanje | 16 |
| Prva pomoč | 16 |
| ŽVN | 17 |
| Čas na celotni poti* | 17 |
| Potni znaki, primerni za MČ 3 IN 4:..... | 17 |
| 4 SAM SVOJ MOJSTER..... | 18 |
| 5 NAHRBTNIK..... | 19 |
| 6 TAM OB OGNJU NAŠEM | 20 |
| 7 LOKOSTRELSTVO | 21 |

| | |
|--|-----------|
| C) GOZDOVNIKI IN GOZDOVNICE | 23 |
| PREGLED TOČKOVANJA | 23 |
| GG 1 in GG 2 | 23 |
| GG 3 in GG 4 | 23 |
| SEZNAM OPREME KI JO MORAJO PRISKRBETI EKIPE GG | 24 |
| 1 ORIENTACIJSKI POHOD | 25 |
| 2 SIGNALIZACIJA | 26 |
| 3 MINSKO POLJE | 27 |
| 4 SKICA TERENA | 28 |
| 5 PRVA POMOČ | 29 |
| 6 SIGNALNI STOLP ali AJANJE | 30 |
| SIGNALNI STOLP | 30 |
| AJANJE | 31 |
| 7 BIVAK | 32 |
| ŠOTOR IZ PETIH ŠOTORK | 32 |
| ŠOTOR SAVICA | 32 |
| OGNJIŠČE | 32 |
| OBJEKT ZA KUHANJE | 33 |
| OBROK | 33 |
| 8 LOKOSTRELSTVO | 36 |

SPLOŠNE DOLOČBE

- a) Tekmovalci tekmujejo v naslednjih starostnih skupinah, ki niso nujno ločene po spolu, in sicer:
- | | |
|---|---|
| 1. Murni – predšolski in 1. razred – MURNI, | 7. Gozdovniki in gozdnice – 7. razred – GG 2, |
| 2. Medvedki in čebelice – 2. razred – MČ 1, | 8. Gozdovniki in gozdnice – 8. razred – GG 3, |
| 3. Medvedki in čebelice – 3. razred – MČ 2, | 9. Gozdovniki in gozdnice – 9. razred – GG 4, |
| 4. Medvedki in čebelice – 4. razred – MČ 3, | 10. Popotniki in popotnice – 16 do 20 let – PP, |
| 5. Medvedki in čebelice – 5. razred – MČ 4, | 11. Raziskovalci in raziskovalke – 21 do 26 let – RR, |
| 6. Gozdovniki in gozdnice – 6. 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.
- c) Ekipa praviloma šteje 5 članov, vendar pa lahko tekmujejo tudi ekipe s 4 ali 3 člani. Če v ekipi nastopijo 4 ali 3, 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) Nekatere panoge so izbirne. Organizator v razpisu objavi, katere se bodo izvajale tisto leto. Te panoge so opisane v poglavju Pregled tekmovalnih panog. Omejitev glede kombinacij ni.
- g) Vodnik mora ekipo spremljati na progi (lov na lisico ali orientacija), če tekmuje v kategorijah MČ 1 ali MČ 2. Če ekipa tekmuje v kategorijah MČ 3, MČ 4, GG 1 ali GG 2, jih vodnik lahko na progi spremlja, a v tem primeru ekipa ne dobi točk za čas. Če ekipa tekmuje v kategorijah GG 3 ali GG 4, jih vodnik ne sme spremljati.
- h) Ekipe v kategorijah GG 1 in GG 2 lahko pri panogi bivak zaprosijo za pomoč vodnika. Vodnik lahko pomaga samo z ustnimi nasveti. V primeru pomoči se ekipi število prejetih točk razpolovi. V
- i) V primeru neupoštevanja pravil posamezne panoge se ekipo najprej opozori, ob drugem kršenju pa za to panogo prejme 0 točk.
- j) Ekipam je rezultat na posamezni panogi na vpogled. Če se ekipe želijo pritožiti, lahko to storijo ustno sodniku na panogi (takoj po izvedeni panogi) ali glavnemu sodniku. Glede končnih rezultatov se lahko ekipe pritožijo glavnemu sodniku ali organizatorju do 30 minut po javno objavljenih neuradnih rezultatih, če so ti znani že na licu mesta. Če so končni neuradni rezultati objavljeni po zaključku tekmovanja, imajo ekipe za pritožbo na voljo 24 ur od trenutka objave.
- k) Na dan tekmovanja so podani zgolj neuradni rezultati. Uradni rezultati so znani največ 72 ur po zaključku tekmovanja. V primeru, da organizator na prizorišču zagotovi pregled skupnih neuradnih rezultatov, so lahko uradni rezultati znani že na dan tekmovanja.
- l) Na prostoru, kjer poteka Žaboboj je prepovedano uživanje alkohola, kajenje in uporaba prepovedanih substanc. Organizator lahko ekipo kadarkoli diskvalificira zaradi kršenja teh pravil ali netaborniškega vedenja.

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) *

IZBIRNE PANOG

Panoge označene z * so izbirne.

Ekipa skupaj nastopajo v petih panogah – štirih obveznih in eni izbirni, ki jo določi organizator vsaj mesec dni pred tekmovanjem v razpisu.

C) GOZDOVNIKI IN GOZDOVNICE

- 1 Orientacijski pohod
- 2 Signalizacija
- 3 Minsko polje
- 4 Skica terena
- 5 Prva pomoč
- 6 Signalni stolp ali Ajanje*
- 7 Bivak
 - Šotor iz treh šotork
 - Šotor Savica
 - Ognjišče
 - Objekt za kuhanje
 - Obrok
- 8 Lokostrelstvo

IZBIRNE PANOG

Panoge označene z * so izbirne.

Ekipa skupaj nastopajo v osmih panogah – edina izbirna panoga je Signalni stolp ali Ajanje, organizator vsaj mesec dni pred tekmovanjem v razpisu določi katera panoga se izvaja.

D) POPOTNIKI IN POPOTNICE, RAZISKOVALCI IN RAZISKOVALKE TER GRČE

Starostne skupine PP, RR in GRČE morajo biti pripravljene na vse tekmovalne panoge, ki so zahtevane za starostne skupine MURN, MČ in GG.

Ekipa tekmuje v orientacijskem pohodu in 4 izžrebanih tekmovalnih panogah. Opravi 2 panogi, ki sta sestavni del orientacije za MČ ali GG ter 2 panogi, ki nista sestavni del orientacijske proge. Če sta izžrebanii panogi, ki sta del panoge Po potnih znakih, morata biti drugi dve panogi za GG in obratno. Tekmovalne panoge so znane na dan tekmovanja.

Za vsako starostno skupino PP, RR in GRČE se izžreba svoj set nalog, razen če organizator odloči, da se bodo starostne skupine PP, RR in GRČE združile (npr. v primeru manjšega števila ekip).

A) MURNI

1 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 od 600 do 800 m dolgo pot, na kateri so žive kontrolne točke. Vzponi so primerni starosti. Tekmovalci hodijo po potnih znakih, ki so ob progi in so narisani na papir, karton ali deščice. Postavljeni so na desni strani poti, v višini vidnega polja. Vse kontrolne točke so žive in 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.


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).

Na progo se odpravijo v spremstvu vodnika.

OČENJEVANJE

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

Ekipe, ki so imele čas 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.

2 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.
- Plazenje skozi predor, ki je narejen tako, da šotorsko krilo razpne nad 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.


OČENJEVANJE


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 napako se šteje, če se ekipa dotakne palice pri slalomu, če se dotakne šotorskega krila pri tunelu, če zgreši leseno ploščico (kamen) ali ne gre čez tehcnico.

PRIPOMOČKI

- 5 palic,
- šotorka,
- lesene deščice ali kamni,
- »tehnica«.

3 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 krog 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, v katerih člani ne hodijo po šotorskem krilu, se ne obešajo na vrv, se ne prerekajo in prerivajo med

tekmovanjem, pravilno pospravijo orodje idr., dobijo ,

sicer pa .

Kvaliteta

Ekipe, ki pravilno obrnejo šotorko, jo napnejo, da je brez gub,

in pravilno zabijejo kline, dobijo . Sicer dobijo .

PRIPOMOČKI


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


4 CILJANJE


OPIS PANOGE

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

OČENJEVANJE

Od 10 do 15 zadetkov dobi ekipa .

Od 6 do 9 zadetkov dobi ekipa .

Od 0 do 5 zadetkov dobi ekipa .

PRIPOMOČKI

- Teniške žogice in
- lokostrelska tarča na podstavku.

5 ŠALJIVO TEKMOVANJE

OPIS PANOGE

Šaljivo tekmovanje mora biti lahko izvedljivo in zabavnega značaja.




OČENJEVANJE

Ocenjevanja ni.

6 SKUPNO OČENJEVANJE 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.

B) MEDVEDKI IN ČEBELICE

PREGLED TOČKOVANJA

MČ 1 IN MČ 2

| <i>Panoga</i> | | <i>Število točk</i> |
|-----------------------------|---|---------------------|
| Šotor iz dveh šotork | | 100 |
| Ogenj | | 100 |
| Po potnih znakih | <i>Skupaj</i> | 100 |
| | Kroj in zvijanje rutke | 20 |
| | Spretnostno tekmovanje | 10 |
| | Prva pomoč | 25 |
| | ŽVN | 25 |
| | Čas | 20 |
| Sam svoj mojster | | 50 |
| Izbirna panoga | <i>Tam ob ognju našem ali Nahrbtnik</i> | 25 |
| Skupaj | | 375 |

MČ 3

| <i>Panoga</i> | | <i>Število točk</i> |
|-----------------------------|------------------------------------|---------------------|
| Šotor iz dveh šotork | | 100 |
| Ogenj | | 100 |
| Po potnih znakih | <i>Skupaj</i> | 115 |
| | Kroj in zvijanje rutke | 25 |
| | Spretnostno tekmovanje | 10 |
| | Prva pomoč | 35 |
| | ŽVN | 25 |
| | Čas | 20 |
| Sam svoj mojster | | 50 |
| Izbirne panoge | <i>Lokostrelstvo ali Nahrbtnik</i> | 25 |
| Skupaj | | 390 |

MČ 4

| <i>Panoga</i> | | <i>Število točk</i> |
|-----------------------------|------------------------------------|---------------------|
| Šotor iz dveh šotork | | 100 |
| Ogenj | | 100 |
| Po potnih znakih | <i>Skupaj</i> | 115 |
| | Kroj in zvijanje rutke | 25 |
| | Spretnostno tekmovanje | 10 |
| | Prva pomoč | 35 |
| | ŽVN | 25 |
| | Skica terena | 25 |
| | Čas | 20 |
| Sam svoj mojster | | 50 |
| Izbirne panoge | <i>Lokostrelstvo ali Nahrbtnik</i> | 25 |
| Skupaj | | 415 |

SEZNAM OPREME KI JO MORAJO PRISKRBETI EKIPE MČ

Ekipe MČ potrebujejo:

- risarski pribor (MČ 4)
- **kroj in rutko**

1 ŠOTOR IZ DVEH ŠOTORK

OPIS PANOGE

Postavlja se šotor iz dveh šotork. Pred začetkom organizator zloži šotorki na šestnajstine in nanjo položi vso ostalo opremo (razen klinov). Za starostni skupini MČ 1 in 2 sta šotorki zašiti. Ekipa na začetku stoji v ravni vrsti. Na sodnikov znak začne ekipa postavljati šotor.

Uporablja se vrzni, lahko pa tudi kavbojski vozle, ki je navezan na konico palice, ter napenjalni vozle, ki je privezan na klin. Napenjalni vozle 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. Ekipa ima največ 10 minut časa za postavljanje šotora.

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 zašiti) zložijo enako kot pred pričetkom tekmovanja, na velikost šestnajstine šotorke (položaj žepa ni pomemben), prav tako tudi ostalo opremo. Vsa oprema (razen klinov) 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)

| Zadeva | Opis | Posamezno točk | Skupaj točk |
|---------------------------------|--|----------------|-------------|
| 2 napenjalna vozla | vsak ima vsaj 3 zanke | 4 | 8 |
| 2 vrzna oziroma kavbojska vozla | | 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 |

Ko ekipa preseže 8 minut prejme 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)

| Zadeva | Opis | Posamezno točk | Skupaj točk |
|---------|--|----------------|-------------|
| Klini | Očiščeni | 0,5 | 3 |
| Šotorki | kot na začetku, zloženi na šestnajstine | 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 mora ekipa zaključiti s podiranjem, ocenjuje se le kvaliteta.

Ravnanje z opremo in disciplina

Za ocenjevanje ravnanja z opremo in discipline ni predvidenih posebnih točk. Za vsako napako se ekipi odštejeta 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)**

| Zadeva | Opis | Posamezno točk | Skupaj točk |
|---------------------------|--|----------------|-------------|
| 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 |

Ko ekipa preseže 7 minut prejme 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)

| Zadeva | Opis | Posamezno točk | Skupaj točk |
|---------|--|----------------|-------------|
| Klini | Očiščeni | 0,5 | 3 |
| Šotorki | kot na začetku, zloženi na šestnajstine | 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 minute | 10 točk |
| 2 minuti | 5 točk |
| 2,5 minut | 0 točk |

Po dveh minutah in pol mora ekipa zaključiti s podiranjem, ocenjuje se le kvaliteta.

Ravnanje z opremo in disciplina

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

2 OGENJ

OPIS PANOGE

Organizator 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 lahko ekipe uporabljajo orodje, ki je na razpolago pri sodnikih. 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. Piramida ne sme biti višja od osnovnice.

Na znak sodnika ekipa prižge ogenj. Čas ni omejen. Ekipe MČ 1 in MČ 2 imajo prostih 5 velikih 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 5 oziroma 3 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 tekmovanje motita veter ali dež, ekipe ogenj le postavijo, zato se pri ocenjevanju upoštevajo točke, pridobljene za kvaliteto, ter čas za nabiranje in postavljanje, ne pa točke 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 |
| Uporabljen 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.

3 PO POTNIH ZNAKIH

OPIS PANOGE

Tekmovalci prehodijo od 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 sledijo potnim znakom, ki so lahko narisani na papir, karton, deščico ali pa so iz naravnega materiala. Na progi za MČ 1 in MČ 2 se lahko uporabi samo osnovne potne znake (hodi v tej smeri, hodi hitro v tej smeri, teči v tej smeri, bodi oprezen, zažvižgaj in pismo v tej smeri). Na progi za MČ 3 in 4 pa je dovoljena uporaba potnih znakov, ki so navedeni na strani 16. 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 in točke osvojene na kontrolnih točkah.

Ekipe MČ 1 in MČ 2 se na progo odpravijo v spremstvu vodnika. Če želi vodnik spremljati ekipo MČ 3 ali MČ 4, ekipa ne dobi točk za čas. Pridobi pa vse ostale točke za panogo na progi.

Ekipe MČ 4 dobijo na koncu ali začetku proge po potnih znaki zemljevid z vrisanim štartom, ciljem in dodatno kontrolno točko, kjer rišejo skico terena (npr. iz lego kock, glej opis Skica terena pri GG).

Kroj in zvijanje rutke

Ekipa mora na kroju razporediti 8 oznak (znak ZTS, rodov znak, skavtska lilija, slovenska zastava, našitki akcij, veččine, 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.

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

Spretnostno tekmovanje

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

Prva pomoč

Ekipe morajo opraviti praktično nalogo iz prve pomoči, ki ne sme biti prezahtevna (upoštevaje zahteve za veččine Rešilko 1 in Rešilko 2). Nalogi za MČ 1 in 2 ter MČ 3 in 4 naj bosta starostno primerni ter med seboj različni po težavnosti.

MČ 3 in 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 zavihane konce šotorskega krila. Spodnji konec mora biti zavihan pod palico, palici morata biti enakomerno nameščeni tako, da so ročaji približno enako dolgi.

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

ŽVN in pelerina

Ekipe MČ 1 in 2 morajo na slikah prepoznati 3 plodove, liste ali nekaj enakovredne težavnosti. Ekipe MČ 3 in 4 morajo prepoznati tri užitne rastline ali sledi. Ekipe vseh starosti morajo opraviti 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 šotorke pravilno zložijo in pospravijo tako, kot je bila na začetku. Ko končajo, se postavijo v vrsto, vodja ekipe dvigne roko.

PRIPOMOČKI

- potni znaki,
- zastavice,
- paket primerno velikega praznega kroja in našitkov
- pripomočki za izvedbo nalog na KT-jih.

OCENJEVANJE

Skupaj je možnih 100 točk za MČ 1 in 2 ter 115 točk za MČ 3 in 4.

KROJ IN ZVIJANJE RUTKE

Skupaj 20 točk za MČ 1 in 2 ter 25 točk za MČ 3 in 4.

| 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 | |
| Oblačenje kroja | | | 10 |
| | kroj za pasom | | 2 |
| | pravilno zapeti gumbi | | 2 |
| | rutka za ovratnikom | | 2 |
| | lepo zvita rutka | | 4 |
| Dodatna naloga | * samo za MČ 3 in 4 | | 5 |

MČ 3 in 4 imajo še dodatno nalogo, ki šteje 5 točk.

SPRETNOSTNO TEKMOVANJE

Za uspešno prehojeno progo - 10 točk

PRVA POMOČ

Skupaj 25 točk za MČ 1 in 2 ter 35 točk za MČ 3 in 4.

MČ 1 in MČ 2

Praktična naloga – 25 točk

MČ 3 in MČ 4

| Zadeva | Opis | posamezno točk | skupaj točk |
|------------------|--|----------------|-------------|
| praktična naloga | | | 25 |
| Nosila | | | 10 |
| | zavihek | | 2 |
| | pravilna razporeditev šotorke na tretjine | | 2 |
| | pravilna razdelitev palice za ročaj nosila | | 2 |
| | dvig nosil | | 1 |
| | Čas postavljanja | | |
| | 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.

| Zadeva | Opis | posamezno točk | skupaj točk |
|----------------------------|-------------------|----------------|-------------|
| 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.

POTNI ZNAKI, PRIMERNI ZA MČ 3 IN 4:

| | |
|--|--|
|  pojdi v tej smeri |  sumljiva okolica |
|  pojdi hitro v tej smeri |  odšli smo |
|  teči v tej smeri |  pojdi domov |
|  ne hodi po tej poti |  v bližini je hrana |
|  vrnemo se čez 2 uri in pol |  pitna voda v tej smeri |
|  vmi se |  nepitna voda |
|  bodi previden |  čakamo v vasi |
|  beži v smeri puščice |  pošljite pomoč |
|  razšli smo se |  sonce — dan |
|  pismo v tej smeri |  mesec — noč |
|  čakaj na tem mestu |  žvižgaj na tem mestu |
|  hud pes |  odmor |
|  dobra pot |  v stiski smo |
|  slaba pot |  našli smo |
|  pojdi po sledi |  sever |
|  iglast gozd |  majhen tabor |
|  listnat gozd |  velik tabor |
|  osamljeno drevo |  hiša v tej smeri |

4 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 v za to pripravljeno leseno podlago. Žebelj mora biti zabit do konca, torej se mora glavica žebelja 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 voz, ki jim ga določi sodnik. V kategorijah MČ 1 in MČ 2 je potrebno poznavanje polvozla, ambulantnega, vrznega, kavbojskega vozla in enojne osmice (brez zanke). V kategorijah MČ 3 in MČ 4 pa je potrebno poleg že omenjenih še dodatno znanje mrtvega, ribiškega vozla in osmice z zanko. V kategorijah MČ 3 in MČ 4 se preverja tudi znanje vpletenega vrznega in kavbojskega vozla. 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

| Zadeva | Opis | posamezno točk | skupaj točk |
|--------------------|--------------------------|----------------|-------------|
| Zabijanje žebeljev | | | 20 |
| | pravilno zabit žebelj | 4 | |
| | do polovice zabit žebelj | 2 | |
| | Ostalo | 0 | |
| Vozli - štafetno | | | 30 |
| | pravilno zavezani vozli | | 20 |
| | pravilno zavezan | 4 | |
| | nepravilno 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

| Zadeva | Opis | posamezno točk | skupaj točk |
|--------------------|--------------------------|----------------|-------------|
| Zabijanje žebeljev | | | 20 |
| | pravilno zabit žebelj | 4 | |
| | do polovice zabit žebelj | 2 | |
| | Ostalo | 0 | |
| Vozli - štafetno | | | 30 |
| | pravilno zavezani vozli | | 20 |
| | pravilno zavezan | 4 | |
| | nepravilno zavezan | 0 | |
| | Čas | | 10 |
| | 4 minut ali manj | 10 | |
| | 4 do 5 minut | 6 | |
| | 5 do 6 minut | 3 | |
| | več kot 6 minut | 0 | |

5 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 izžrebati 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. Nahrbtnik mora vsebovati potrebno opremo za eno osebo. Tako nahrbtnik kot opremo pripravi organizator, ekipa pa mora izbrati pravilno velikost nahrbtnika ter potrebno opremo. Oprema mora biti v nahrbtniku pravilno zložena (na vrhu prva pomoč, čutara, ipd). Nepotrebni kosov opreme ne sme biti v nahrbtniku (elektronske igrače, ipd). Ekipe lahko stvari spakirajo v vrečke in nato v nahrbtnik ali pa ne. Poleg nahrbtnika mora ekipa pripraviti tudi oblačilo, ki bi ga bilo potrebno obleči, ko bi šli na izlet. Ta oblačila zloži poleg nahrbtnika. Ocenjuje se tudi nastavitve nahrbtnika. En član ekipe si mora nahrbtnik optati na ramena in pravilno prilagoditi nastavitve nahrbtnika (dolžina naramnic, kompaktnost nahrbtnika, hrbtišče, pas idr.).

Ekipe MČ 3 in MČ 4 dobijo tudi dodatno nalogo iz bivanja v naravi.

Maksimalen čas za celotno pakiranje je 10 minut.

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

PRIPOMOČKI

- večji in manjši nahrbtnik (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 25 točk.

MČ 1 in MČ 2

| Zadeva | skupaj točk |
|-----------------------|-------------|
| Izbira predmetov | 10 |
| Razporejenost | 5 |
| Zloženost | 2 |
| Izbira obleke za pot | 3 |
| Nastavitve nahrbtnika | 5 |

MČ 3 in MČ 4

| Zadeva | skupaj točk |
|-----------------------|-------------|
| Izbira predmetov | 8 |
| Razporejenost | 2 |
| Zloženost | 2 |
| Izbira obleke za pot | 3 |
| Nastavitve nahrbtnika | 5 |
| Naloga | 5 |

Čas se ne ocenjuje. Ekipo se prekine po preteku maksimalnega časa 10 minut.

6 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 narodne in popularne pesmi.

Razpisu se priloži seznam taborniških pesmi.

Ekipa lahko med petjem tudi zapleše ali kako drugače popestri petje in si tako pribori še dodatne 3 točke za splošni vtis.

Maksimalen čas za to panogo je 10 minut.

PRIPOMOČKI

- kitara,
- pesmarica,
- seznam pesmi.

OCENJEVANJE

Skupaj 25 točk.

| Zadeva | Opis | posamezno točk (na pesem) | skupaj točk |
|----------------------|-----------------------------|------------------------------|-------------|
| Prepoznavanje pesmi | | | 10 |
| | Naslov | | 5 |
| | nadaljevanje pesmi | | 5 |
| Petje izbranih pesmi | | | 15 |
| | taborniška pesem | 6 | |
| | narodna ali popularna pesem | 3 | |
| | splošni vtis | | 3 |

7 LOKOSTRELSTVO

OPIS PANOGE

Tekmovalci streljajo v tarčo, ki je oddaljena 4 m. Tarče so razdeljene na 10 koncentričnih 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. Ekipa ne sme tekmovati z nalomljenimi loki in puščicami ter z loki, ki imajo merilne naprave ali stabilizatorje.

Potek tekmovanja – Pred začetkom streljanja kontrolor z ekipo ponovi pravila varnega streljanja. Strelja se v eni seriji po štiri 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, se mu črta najboljši zadetek serije. Zadetek upoštevamo, če puščica predre lice tarče (tudi, če potem puščica ne ostane v tarči). Najslabši strel v seriji se tekmovalcu ne šteje. 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. Če kateri od članov zaradi različnih razlogov ne strelja, se zanj upošteva dosežen rezultat 0 točk. Če ima ekipa manj kot pet članov, lahko en član (oziroma dva, če ekipa šteje 3 člane) streljanje ponovi. Nihče ne sme streljati več kot dve seriji. Če ekipa ne upošteva pravil varnega streljanja, je prvič opozorjena, drugič pa preneha s streljanjem in prejme 0 točk.

PRIPOMOČKI

- starosti primeren lok in 3 puščice (+ 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 25 točk.

Skupno število doseženih točk delimo s 6 ter zaokrožimo do celega števila (zaokrožuje se navzgor, ko je decimalna vrednost 0,5 ali višje).

Če ekipa ne upošteva pravil varnega streljanja, je prvič opozorjena, drugič pa preneha s streljanjem in prejme 0 točk.

8 SKICA TERENA

OPIS PANOGE

Ekipa ima 25 minut časa (ta čas se šteje kot mrtvi čas in se odšteje od skupnega časa Orientacijskega pohoda), da izriše 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. Stojišče določi organizator. Organizator zagotovi trši papir z natisnjeno krožnico in označenim središčem. Po pretečenih 30 minutah ekipa skico odda na KT.

MČ 4:

Ekipa riše skico makete, izdelane npr. iz lego kock, geometrijskih teles, ... Primerni merili za starostno skupino sta 1:5 in 1:10. Objekti za skico so orientirani v štiri glavne in štiri pomožne strani neba (S, J, V, Z, SZ, SV, JZ, JV). Različni elementi (npr. lego kocke) morajo biti očitno predstavljeni na skici. Na maketi mora biti označen sever in označeno območje risanja (npr. krog iz vrvi).

PRIPOMOČKI

- trši papir z natisnjnim krogom in središčem
- geotrikotnik (prinese ekipa),
- barvice (prinese ekipa),
- svinčnik (prinese ekipa),
- trda podlaga (prinese ekipa).

OCENJEVANJE

Skupaj 25 točk.

| Zadeva | skupaj točk |
|--|-------------|
| Pravilna orientacija, sorazmerno prikazovanje razdalj, objektov in površin | 0-10 |
| Količina zajetih objektov | 0-8 |
| Legenda, elementi skice, estetski izgled, urejenost | 0-7 |

Če na skici ni vrisanega severa, se skica oceni z 0 točkami. Izločili merilo.

C) GOZDOVNIKI IN GOZDOVNICE

PREGLED TOČKOVANJA

GG 1 IN GG 2

| <i>Panoga</i> | | <i>Število točk</i> |
|----------------------------|-----------------------------|---------------------|
| Orientacijski pohod | | 75 |
| | Najdeni KT | 50 |
| | Čas | 25 |
| Signalizacija | | 25 |
| Minsko polje | | 25 |
| Skica terena | | 25 |
| Prva pomoč | | 25 |
| Bivak | | 180 |
| | Šotor iz treh šotork/Savica | 75 |
| | Ognjišče | 10 |
| | Objekt za kuhanje | 25 |
| | Prižiganje ognja | 30 |
| | Obrok | 20 |
| | Pospravljanje prostora | 20 |
| Lokostrelstvo | | 25 |
| Skupaj | | 380 |

GG 3 IN GG 4

| <i>Panoga</i> | | <i>Število točk</i> |
|----------------------------------|-----------------------------|---------------------|
| Orientacijski pohod | | 75 |
| | Najdeni KT | 50 |
| | Čas | 25 |
| Signalizacija | | 25 |
| Minsko polje | | 25 |
| Skica terena | | 25 |
| Prva pomoč | | 25 |
| Signalni stolp ali Ajanje | | 25 |
| Bivak | | 170 |
| | Šotor iz treh šotork/Savica | 75 |
| | Ognjišče | 10 |
| | Objekt za kuhanje | 15 |
| | Prižiganje ognja | 30 |
| | Obrok | 20 |
| | Pospravljanje prostora | 20 |
| Lokostrelstvo | | 25 |
| Skupaj | | 395 |

SEZNAM OPREME KI JO MORAJO PRISKRBETI EKIPE GG

Ekipe GG potrebujejo:

- delujoč mobilni telefon z napolnjeno baterijo (1 na ekipo),
- kotliček,
- nož,
- jedilni pribor,
- meter,
- risarski pribor,
- trdo podlago,
- kompas,
- uro,
- lopato,
- žago,
- sekiro,
- celotno opremo za postavljanje šotora (sendvič ali savica),
- kresilo (izbirno),
- kroj in rutko.

1 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.

Če se vodnik odloči, da bo spremljal ekipo GG 1 ali GG 2, ekipa ne dobi točk za čas, lahko pa dobi točke za najdene KT in panoge na progi.

Na kontrolnih točkah so lahko sledeče naloge:

- Signalizacija,
- Minsko polje,
- Skica terena*,
- Prva pomoč,
- Signalni stolp ali Ajanje (organizator en mesec pred dogodkom 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.

* Skica terena je edina kontrolna točka za kratko orientacijo za MČ 4.

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

OCENJEVANJE

Skupaj 75 točk.

| Zadeva | Opis | posamezno točk | skupaj točk |
|------------|--|----------------|-------------|
| Najdene KT | vsaka najdena | 10 | 50 |
| Čas | prihod v časovnici | | 25 |
| | vsake 3 minute zamude (do 0 točk za čas) | -1 | |

2 SIGNALIZACIJA

OPIS PANOGE

Tekmovalci morajo pokazati znanje v signalizaciji v Morsejevi abecedi ali semaforju (ekipa se na začetku oddajanja odloči, katero bo uporabljala).

Ekipe GG 1 in GG 2: V besedilu je 25 črk. Besedilo je zapisano v obliki posamičnih besed ali povedi. Uporabljajo se samo črke slovenske abecede.

Ekipe GG 3 in GG 4: Ekipe oddajajo 25 naključnih znakov. Uporabljajo se črke in številke mednarodne abecede.

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 od 80 do 100 m. Ko tretji in četrti premeta sodniku sprejeto besedilo, ta ustavi uro in zapiše čas. Maksimalen čas za vse kategorije je 5 minut. 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 pravilen znak | 1 | 25 |

3 MINSKO POLJE

OPIS PANOGA

Minsko polje praviloma sestavlja 5 lomnih točk, ki so podane z azimuti in razdaljami. Naloga se razlikuje za GG 1 in 2 ter GG 3 in 4.

GG 1 in 2:

Ekipa dobi podatke za 5 lomilnih točk (azimut ter razdaljo od prejšnje točke ali štarta). Ekipe imajo za vsako točko več možnosti, ki so označene s klini oz. drugimi primernimi označbami. Samo ena od teh možnosti je pravilna. Če ekipa zgreši pravilno lomno točko, ji kontrolor pokaže pravilno, ekipa pa nadaljuje z opravljanjem naloge. Ekipa dobi točke za vsako pravilno določeno lomno točko.

GG 3 in 4:

Ekipe morajo pri panogi tudi narisati skico minskega polja. Ekipa najprej izdelava skico minskega polja z upoštevanjem vnaprej podanega merila (upošteva se pravila napisana v taborniškem priročniku Orientacija), za kar lahko porabi največ 15 minut. Sledi prehod proge z istimi podatki. Ekipa dobi podatke za 5 stojnih točk (azimut ter razdaljo od prejšnje točke ali štarta). 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 točke).

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, če se panoga nahaja na kontrolni točki. Mrtvi čas je predviden tudi, kadar mora ekipa čakati na izvrševanje naloge zaradi gneče na KT.

PRIPOMOČKI

- meter, dolžine vsaj 20 m,
- busola (prinese ekipa),
- trda podlaga (prinese ekipa),
- šestilo (prinese ekipa),
- geotrikotnik (prinese ekipa),
- svinčnik (prinese ekipa).

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 točkami.

4 SKICA TERENA

OPIS PANOGE

Ekipa ima 25 minut časa (ta čas se šteje kot mrtvi čas in se odšteje od skupnega časa Orientacijskega pohoda), da izriše 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. Stojišče določi organizator. Po pretečenih 30 minutah ekipa skico odda na KT.

GG 1 in 2:

Ekipa riše skico kompozicije, izdelane npr. iz klopi. Primerni merili za starostno kategorijo sta 1:50 in 1:100. Objekti za skico so orientirani v štiri glavne in štiri pomožne strani neba (S, J, V, Z, SZ, SV, JZ, JV). Različni elementi morajo biti očitno predstavljeni na skici.

GG 3 in 4:

Ekipa riše skico terena s premerom do 50 m (odvisno od vidljivosti) s središčem v izbrani točki in v merilu do 1:250.

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.

| Zadeva | skupaj točk |
|--|-------------|
| Točnost in upoštevanje danega merila, pravilna orientacija, sorazmerno prikazovanje razdalj, objektov in površin (pri GG 3 in 4 tudi relief) | 0-10 |
| Objekti, pravilno predstavljene komunikacije, površine, vode ali različnih elementov | 0-8 |
| 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 točkami.

5 PRVA POMOČ

OPIS PANOGE

Ekipe morajo opraviti praktično nalogo iz prve pomoči. Naloge za različne starostne skupine naj bodo starostno primerne ter med seboj različne po težavnosti (upoštevajoč zahteve za večšine Bolničar 1 in Bolničar 2). Ocenjuje se tudi pristop ekipe k ranjencu, klic na 112 ter oskrba ranjenca.

Primeri praktičnih nalog (naloge označene z * so primerne samo za GG 3 in 4):

- oskrba žulja, vreznine, krvavitve iz nosu;
- prikaz položaja za nezavestnega in temeljnih postopkov oživljanja;
- prikaz ukrepanja ob močni krvavitvi (kompresijska obveza);
- prikaz uporabe trikotne rute za oporo roke ali obvezo;
- prikaz prve pomoči pri piku žuželk in klopa (pri klopu še vedo, kateri dve bolezni prenaša in kateri se lahko izognemo, in kako ter kakšen je postopek po tem ko je klop odstranjen - opazovanje);
- prikaz prve pomoči pri bolečinah v trebuhu;
- prikaz priprave in uporabe improviziranih nosil iz šotorke;
- ravnanje in preventiva pri izčrpanosti zaradi vročine in sonca;
- * prikaz prve pomoči pri opeklinah, ugrizih, vbodnini, tujku v očesu;
- * prikaz prve pomoči pri zlomu ključnice, nadlahtnice in golenice;
- * opis znakov, poškodbe zaradi mraza in kako jih oskrbimo;
- * prikaz prve pomoči pri blažji alergijski reakciji;
- * prikaz prve pomoči pri epileptičnem napadu;
- * prikaz položajev v primeru šoka in bolečine v prsnem košu.

OCENJEVANJE

Skupaj 25 točk.

| Zadeva | skupaj točk |
|--------------------|-------------|
| Pristop k ranjencu | 0-5 |
| Klic na 112 | 0-5 |
| Oskrba ranjenca | 0-15 |

6 SIGNALNI STOLP ALI AJANJE

Panogo izvajajo samo ekipe GG 3 in 4. Organizatorji en mesec pred dogodkom določijo, ali se bo postavljalo signalni stolp ali A.

SIGNALNI STOLP

OPIS PANOGE

Ekipo 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 od 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

OPIS PANOGE

Ekipe tekmujejo v izdelavi hodulj v obliki črke A. Z njimi morajo prehoditi pot dolgo 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 razdaljo 7 m. 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.

| Zadeva | Opis | posamezno točk | skupaj točk |
|------------------|-----------------------------|----------------|-------------|
| Kvaliteta | | | 11 |
| | 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 |
| Čas postavljanja | | | 9 |
| | 8 minut | 9 | |
| | za vsake dodatne 0,5 minute | -1 | |
| | 12,5 minut ali več | 0 | |
| Hoja | | | 5 |
| | brez sestopa | 5 | |
| | 1 sestop | 2,5 | |
| | 2 sestopa ali več | 0 | |

7 BIVAK

OPIS PANOGE

Ekipe morajo postaviti šotor (savica ali šotor iz petih šotork – sendvič), urediti ognjišče, zakuriti ogenj, postaviti trinožec (ali kakšen drug objekt za pripravo hrane) in pripraviti obrok. Po zaključku panoge morajo tudi pospraviti svoj prostor.

Predviden čas za celotno panogo je 120–240 minut. Glede na zahtevnost priprave obroka organizatorji v razpisu določijo časovnico. Vrstni red postavljanja si ekipe izberejo same. Sodniki so ves čas prisotni in na znak ekipe ocenijo opravljeno delo.

Osnovne sestavine priskrbi organizator in seznam objavi z razpisom. Ekipe lahko prinesejo lastne začimbe.

Panoga se praviloma izvaja v petek popoldne in zvečer. Člani ekip prenočijo v postavljenih šotorih. V soboto zjutraj ekipa pred začetkom še pospravi svoj prostor.

Opomba: V primeru slabega vremena (dež, sneg) organizator obvesti ekipe, da prvi dan tekmovanja odpade. Panoga se izvede v soboto in sicer ekipe postavljajo šotor iz 3 šotork ali Savico. Ekipe GG 1 in GG 2 postavljajo še objekt za kuhanje (trinožnik).

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

ŠOTOR IZ PETIH ŠOTORK

Ekipe zveže štiri šotorke z daljšo vrvico, peto šotorko pa kot zadnjo steno šotora (sistem sendvič) s krajšo vrvico. Paziti mora na pravilno obrnjeno peto šotorko, ki služi kot stena (žep je v notranjosti šotora). Sestavljene šotorke se nataknejo na pokončne palice, ki so na vrhu ošiljene, 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). Palice za šotor lahko ekipe prinesejo s seboj ali jih izdelajo na samem tekmovanju.

ŠOTOR SAVICA

Postavlja se taborniški šotor tipa Savica z dnom. 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.

OGNJIŠČE

Ekipe mora pripraviti ognjišče (primerno glede na lokacijo – luknja, kamenje, odstranitev vnetljivih predmetov, ruše...) 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

- vžigalice,
- voda, sol,
- osnovne sestavine.

OBJEKT ZA KUHANJE

Sodnik objekt oceni, ko ga pokliče ekipa (lahko pred ali med uporabo).

GG 1 in GG 2: Ekipa mora postaviti trinožnik primeren za pripravo hrane nad ognjem.

GG 3 in 4: Ekipa postavi trinožnik ali kakšen drug objekt primeren za pripravo hrane nad ognjem.

OBROK

Glavne sestavine za obrok določi organizator in seznam objavi z razpisom. Ekipe lahko prinesejo lastne začimbe in lastne sestavine za nadgradnjo obroka.

OCENJEVANJE

Skupaj GG 1 in GG 2 180 točk, GG 3 in GG 4 pa 170 točk.

ŠOTOR IZ PETIH ŠOTORK – SENDVIČ

Maksimalno število točk: 75 točk.

| Zadeva | Opis | posamezno točk | skupaj točk |
|---------------------------|--|----------------|-------------|
| 6 napenjalnih vozlov | vsak ima vsaj 3 zanke | 2 | 12 |
| 5 vrzni oziroma kavbojski | | 1 | 5 |
| Žepi | 5 žepov | 2 | 10 |
| 8 klinov | zabiti pravokotno na vrv | 1 | 8 |
| 3 palice | stojijo navpično | 1 | 3 |
| Šivanje | | | 15 |
| Napetost slemena | | | 7 |
| Napetost stranice | ne visi, napetost med klinoma, ni žlebov | 3 | 15 |

V primeru ekipe s tremi člani se postavlja šotor iz 3 šotork

| Zadeva | Opis | posamezno točk | skupaj točk |
|---------------------------|--|----------------|-------------|
| 4 napenjalni vozli | vsak ima vsaj 3 zanke | 3 | 12 |
| 3 vrzni oziroma kavbojski | | 1 | 3 |
| Žepi | 3 žepi | 3 | 9 |
| 6 klinov | zabiti pravokotno na vrv | 1 | 6 |
| 2 palici | stojita navpično | 2 | 4 |
| Šivanje | | | 15 |
| Napetost slemena | | | 11 |
| Napetost stranice | ne visi, napetost med klinoma, ni žlebov | 5 | 15 |

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

Maksimalno število točk: 75 točk.

| Zadeva | Opis | posamezno točk | skupaj točk |
|--------------|--|----------------|-------------|
| Streha | napeta, brez gub | | 15 |
| Stranice | napete, brez gub | | 15 |
| Dno | napeto, poravnano | | 10 |
| Oblika vhoda | simetričen, zaprt z zadrgo, napeta vrata | | 10 |
| Vrvice | napete | 0,5 | 7 |
| Klini | pravokotno na vrvice, dovolj zabiti | 0,5 | 11 |
| Ogrodje | pokončno, naravnost | | 7 |

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.

OGNJIŠČE

Maksimalno število točk: 10 točk.

| Zadeva | Opis | skupaj točk |
|------------|-------------------------------------|-------------|
| Primernost | velikost, globina | 5 |
| Varnost | korenine, predmeti v okolici, kamni | 5 |

PRIŽIGANJE OGNJA

Maksimalno število točk: 30 točk.

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, ima na voljo 5 vžigalic, vendar ne dobi točk za prižiganje ognja.

PRIPRAVA/OBJEKT ZA KUHANJE

GG 1 in GG 2

Maksimalno število točk: 25 točk.

| Zadeva | Opis | posamezno točk | skupaj točk |
|------------|------------------------------|----------------|-------------|
| | vez trinožnika | | 20 |
| | začetek – vrzni vozal | 5 | |
| | ovitje | 5 | |
| | zaključek – ambulantni vozal | 5 | |
| | trdnost | 5 | |
| Uporabnost | dviganje/spuščanje kotlička | | 5 |

GG 3 in 4

Maksimalno število točk: 15 točk.

| Zadeva | Opis | skupaj točk |
|--------------|-------------------------------------|-------------|
| Uporabnost | dviganje/spuščanje kotlička | 5 |
| Trdnost | pravilnost vezav in njihova trdnost | 5 |
| Inovativnost | | 5 |

OBROK

Maksimalno število točk: 20

| Zadeva | Opis | skupaj točk |
|----------|-----------------------------|-------------|
| Okusnost | | 10 |
| Kuhanost | surovo, kuhano, prekuhanost | 10 |

V primeru, da ekipa ne porabi vseh sestavin, ki jih določi organizator, se od skupnega seštevka točk ekipi odbije 5 točk.

POSPRAVLJANJE PROSTORA

Maksimalno število točk: 20

| Zadeva | Opis | skupaj točk |
|----------|-----------------------------------|-------------|
| Ognjišče | lepo zakopano, pospravljeni kamni | 10 |
| Splošno | smeti, kosi vej | 10 |

8 LOKOSTRELSTVO

OPIS PANOGE

Tekmovalci streljajo v tarčo, ki je za GG 1 in GG 2 oddaljena 6 m za GG 3 in GG 4 pa 8 m. Tarče so razdeljene na 10 koncentričnih 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. Ekipa ne sme tekmovati z nalomljenimi ali zlomljenimi loki in puščicami ter z loki, ki imajo merilne naprave ali stabilizatorje.

Potek tekmovanja - Pred začetkom streljanja kontrolor z ekipo ponovi pravila varnega streljanja. Vsak član ekipe lahko na začetku izstrelji en poskusni strel. Strelja se v eni seriji po tri puščice, za kar 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, se mu črta najboljši zadetek serije. Zadetek se upošteva, 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. Če kateri od članov zaradi različnih razlogov ne strelja, se zanj upošteva dosežen rezultat 0 točk. Če ima ekipa manj kot pet članov, lahko en član (oziroma dva, če ekipa šteje 3 člane) streljanje ponovi. Nihče ne sme streljati več kot dve seriji. Če ekipa ne upošteva pravil varnega streljanja, je prvič opozorjena, drugič pa preneha s streljanjem in prejme 0 točk.

PRIPOMOČKI

- starosti primeren lok in 3 puščice (+ 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 25 točk.

Skupno število doseženih točk delimo s 6 ter zaokrožimo do celega števila (zaokrožuje se navzgor, ko je decimalna vrednost 0,5 ali višje).

Če ekipa ne upošteva pravil varnega streljanja, je prvič opozorjena, drugič pa preneha s streljanjem in prejme 0 točk.