

ŽABOBOJ



MNOGOBOJ LJUBLJANSKIH TABORNIKOV

VERZIJA POTRJENA NA SEJI IO MZT 16. 4. 2024

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.....	7
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
SEZNAM OPREME, KI JO MORAJO PRISKRBEATI EKIPE MČ	10
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:.....	18
4 SAM SVOJ MOJSTER	19

5 NAHRBTNIK.....	20
6 TAM OB OGNJU NAŠEM	21
7 LOKOSTRELSTVO.....	22
8 SKICA TERENA.....	23
C) GOZDOVNIKI IN GOZDOVNICE.....	25
PREGLED TOČKOVANJA	25
GG 1 IN GG 2	25
GG 3 IN GG 4	25
SEZNAM OPREME, KI JO MORAJO PRISKRBETI EKIPE GG	26
1 ORIENTACIJSKI POHOD.....	27
2 SIGNALIZACIJA	28
3 MINSKO POLJE	29
4 SKICA TERENA.....	30
5 PRVA POMOČ	31
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	32
OBROK.....	32
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 gozdovalnice – 7. razred – GG 2, |
| 2. Medvedki in čebelice – 2. razred – MČ 1, | 8. Gozdovniki in gozdovalnice – 8. razred – GG 3, |
| 3. Medvedki in čebelice – 3. razred – MČ 2, | 9. Gozdovniki in gozdovalnice – 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 gozdovalnice – 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 5 ekip (oziroma manj) ali če je vseh ekip v paru manj kot 20. 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 ekipinastopijo 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 bivač zaprosijo za pomoč vodnika. Vodnik lahko pomaga samo z ustnimi nasveti. Če ekipa prejme pomoč, se ji razpolovijo točke za nalogo pri kateri je prejela pomoč. Primer: ekipa GG ml. zaprosi za pomoč pri postavljanju ognja, se ji razpolovijo le točke za ogenj, ne pa tudi točke za šotor.
- 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 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 javnoobjavljenih 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 žabobje 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 PANOGI

Panoge označene z * so izbirne.

Ekipe 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 PANOGI

Panoge označene z * so izbirne.

Ekipe 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 MURNI, 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 izžrebani 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 progji 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 zapejejo pesem na podlagi izbrane risbe (medved, kostanj, veverica, jež, lastovka).

Na progo se odpravijo v spremstvu vodnika.

OCENJEVANJE

Čas se šteje glede na 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 2-krat 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 razpnemo 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.


OCENJEVANJE


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

Čas:


Čas se šteje glede na 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 tehtnico.

PRIPOMOČKI

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

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.


OČENJEVANJE


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

Čas

Čas se šteje glede na 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
- lokostrelska tarča na podstavku

5 ŠALJIVO TEKMOVANJE

OPIS PANOGE

Šaljivo tekmovanje mora biti lahko izvedljivo in zabavnega značaja.



OCENJEVANJE

Ocenjevanja ni.

6 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.

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	Lokostrelstvo ali Nahrbtnik	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	Lokostrelstvo ali Nahrbtnik	25
Skupaj		415

SEZNAM OPREME, KI JO MORAJO PRISKRBEATI EKIPE MČ

Ekipe MČ potrebujejo:

- risarski pribor (geotrikotnik, barvice, svinčnik, trda podlaga) (samo 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, če ima napenjalni vozle manj kot tri zanke, se za posamezen vozle dodelijo polovične točke	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)

do vključno 6 minut	20 točk
od 6 do vključno 6,5 minut	15 točk
od 6,5 do vključno 7 minut	10 točk
od 7 do vključno 8 minut	5 točk
več kot 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 (1 točka za 2 klina)	1	3
Šotorki	zašiti in postavljeni kot na začetku	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)

do vključno 2 minuti	10 točk
od 2 do vključno 2,5 minut	5 točk
od 2,5 do vključno 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, splošno uničevanje opreme.

MČ 3 IN MČ4**Postavljanje - kvaliteta (skupaj 54 točk)**

Zadeva	Opis	Posamezno točk	Skupaj točk
2 napejalna vozla	vsak ima vsaj 3 zanke, če ima napejalni vozle manj kot tri zanke se za posamezen vozle dodelijo polovične točke	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)

do vključno 5 minut	20 točk
od 5 do vključno 5,5 minut	15 točk
od 5,5 do vključno 6 minut	10 točk
od 6 do vključno 6,5 minut	5 točk
od 6,5 do vključno 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 (1 točka za 2 klina)	1	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)

do vključno 1,5 minute	10 točk
od 1,5 do vključno 2 minuti	5 točk
od 2 do vključno 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, splošno uničevanje opreme.

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 **40 cm do dna ognjišča**.

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, ki ne sme presegati 40 cm (**višino vrvic**).

Na znak sodnika ekipa prižge ogenj, **za kar ima na voljo 15 minut časa. Če ekipa po 15 minutah ne uspe prižgati ognja, prejme za prižig in gorenje 0 točk.** 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 **za vse ekipe** znotraj kategorije upoštevajo točke, pridobljene za kvaliteto, ter čas za nabiranje in postavljanje, ne pa točke za gorenje in vžigalice.

Ekipa po končani panogi pospravi ognjišče (pogasi ogenj in žerjavico, neporabljen les pa odnese nazaj v gozd. Vrvico ponovno napne sodnik. Če ekipa prostora ne pospravi, se ji točke, ki so jih pridobili pri panogi razpolovijo.

PRIPOMOČKI

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

OCENJEVANJE

Skupaj 100 točk.

Izbira lesa	Ekipe potrebuje vsaj 20 dobrih palic. Za vsako dobro palico ekipa dobi 1 točko do skupno 20 točk. Kriterij za dobro palico je, da je suha, ne trhla, brez mahu/gliv in ne-sveža.	20
Razvrstitev lesa v 3 skupine in dračje	Za vsako palico, ki je očitno napačno razvrščena po slojih ekipa izgubi 1 točko. Točke ne gredo pod 0.	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	je dovolj velika, omogoča dostop do dračja	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. Za vsako minuto prekoračitve časa nabiranja se ekipi odbije 1 točko.

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 koncu opisa panoge. 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, **mrtvi čas**, 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 panoge na progi. V primeru, da vodnik spremlja ekipo iz kategorije MČ 3 ali MČ 4., jim pri panogah na progi ne sme pomagati. **Pomoč vodnika za kategorijo MČ st. se kaznuje z 0 točkami za izvedeno panogo.**

Ekipe MČ 4 dobijo na koncu ali začetku proge po potnih znakih opis poti, ki jih pelje do točke, na kateri rišejo poenostavljeno 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 **(vsi potrebni gumbi so zapeti, ovratnik je zavihan okoli rutke, kroj je zatlačen v hlače).**

Ekipe MČ 3 in 4 dobijo tudi dodatno **vprašanje** o poznavanju organizacije. **Vprašanje se lahko nanaša na poznavanje znaka ZTS, poznavanje zakonov MČ ipd.**

Spretnostno tekmovanje

Člani ekipe morajo premagati poligon z ovirami, prehoditi labirint ali pokazati kakšno drugo spretnost. **Naloga naj ekipi vzame največ 15 minut.**

Prva pomoč

Ekipe na panogi opravijo dve praktični nalogi in znajo povedati katero številko poklicati v primeru nesreče. **Seznam praktičnih nalog, ki so lahko na panogi, je priložen spodaj pri ocenjevanju panoge.**

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.

Šotorka je pred začetkom zložena na tleh, palice ležijo na njej. Člani ekipe stojijo v vrsti, 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

Ekipe MČ 1 in 2 morajo na slikah prepoznati 3 **osnovne** plodove ali liste. Ekipe MČ 3 in 4 morajo prepoznati tri užitne rastline ali sledi. Ekipe vseh starosti morajo opraviti tudi praktično nalogo **iz poznavanja narave**. 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 vrvce, 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
- 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
	do vključno 2 minuti	2	
	od 2 do vključno 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

Zadeva	Opis	posamezno točk	skupaj točk
Klic v primeru nesreče	Povedo katero številko klicati v primeru nesreče (2 točki) in naštejejo vsaj 3 stvari, ki jih morajo povedati reševalcem ob nesreči (1 točka za vsako).		5
Praktični nalogi		10	20

MČ 3 in MČ 4

Zadeva	Opis	posamezno točk	skupaj točk
Klic v primeru nesreče	Povedo katero številko klicati v primeru nesreče (2 točki) in naštejejo vsaj 3 stvari, ki jih morajo povedati reševalcem ob nesreči (1 točka za vsako).		5
Praktični nalogi		10	20
Nosila			10
	zavihek		2
	pravilna razporeditev šotorke na tretjine		2
	pravilna razdelitev palice za ročaj nosila		2
	dvig nosil		1
	Čas postavljanja		
	do vključno 1 minuta	2	2
	od 1 do vključno 2 minuti	1	
	več kot 2 minuti	0	
	Čas pospravljanja		
	do vključno 1 minuta	1	1
	več kot 1 minuta	0	

Seznam praktičnih nalog za MČ 1 in 2:

- ureznina
- odrgnina
- žulj
- pik ose ali čebele
- krvavitev iz nosu
- položaj nezavestnega
- opekline
- kako ukrepamo, če se nekomu zatakne hrana
- vsebina kompleta prve pomoči (predmeti in njihova uporaba)

Seznam praktičnih nalog za MČ 3 in 4

- ureznina
- odrgnina
- žulj
- pik ose ali čebele
- krvavitev iz nosu
- položaj nezavestnega
- opekline
- omrzlina
- kako ukrepamo, če se nekomu zatakne hrana
- vrtoglavica zaradi dejavnosti na soncu
- zvin gležnja
- ugriz psa
- vsebina kompleta prve pomoči (predmeti in njihova uporaba)

.....

ŽVN

Skupaj 25 točk.

Zadeva	Opis	posamezno točk	skupaj točk
prepoznane užitne rastline, oz. sledi		4	12
praktična naloga			5
Pelerina			8
	ena manjša napaka	5	5
	več manjših napak	0	
	čas priprave		2
	do vključno 1 minuta	2	
	od 1 do vključno 2 minuti	1	
	več kot 2 minuti	0	
	Čas zlaganja		1
	do vključno 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 oprezen	 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 polvozlaambulantnega, vrznega, kavbojskega vozla in enojne osmice (brez zanke). V kategorijah MČ 3 in MČ 4 pa je potrebno poleg že omejenih še dodatno znanje vpletenega vrznega, vpletenega kavbojskega vozla, vpletene osmice. Izložili mrtvi in ribiški voz.

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	
	neppravilno zavezan	0	
	Čas		10
	do vključno 5 minut	10	
	od 5 do vključno 6 minut	6	
	od 6 do vključno 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	
	neppravilno zavezan	0	
	Čas		10
	do vključno 4 minut	10	
	od 4 do vključno 5 minut	6	
	od 5 do vključno 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 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. 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, armaflexi, 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
- listki za izžrebanje

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, vsak pravilen predmet 1 točka	10
Razporejenost	2
Zloženost	2
Izbira obleke za pot	3
Nastavitve nahrbtnika	5
Naloga	3

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 10 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 zapeše 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, ki se točkujejo od 1 do 10 točk za zadetek (zunanji krog 1 točka, sredina 10 točka). 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 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 4 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 prejme opis poti, ki jo pripelje do točke, kjer se riše skica terena. Panoga je lahko del lova na lisico. Ekipe lahko opis poti prejmejo na štartnem listu na začetku Lova na lisico ali pa ko se iz njega vrnejo. Organizator se odloči kako ekipa dobi opis poti in kdaj ekipe izvajajo skico terena, ter na dan tekmovanja s tem seznanji ekipe. Na panogi vsaka ekipa prejme trši list na katerem je vrisan krog s polmerom 10 cm, središče kroga, sever, naslov skica terena in prazni kvadrati za preostale elemente skice (ime ekipe, legenda, datum, merilo, ime in priimek ter podpis avtorja). V prazne kvadratke je ekipa dolžna vpisati manjkajoče elemente. Časovna omejitev za to panogo je 25 min. Po 25 minutah so ekipe dolžne oddati izdelek.

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). Ekipa prejme šablono, na kateri je že natisnjen sever in krožnica s stojščem, pozicije ostalih elementov skice (merilo, podatki o risarju, legenda) pa so nakazane s praznimi polji. Plastnic in ekvidistance ni potrebno vrisati.

PRIPOMOČKI

- trši papir z natisnjenim krogom, središčem, severom in praznimi kvadrati
- geotrikotnik (prinese ekipa)
- barvice (prinese ekipa)
- svinčnik (prinese ekipa)
- trda podlaga (prinese ekipa)

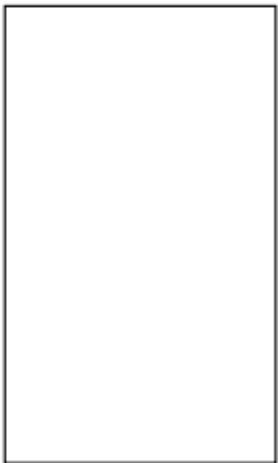
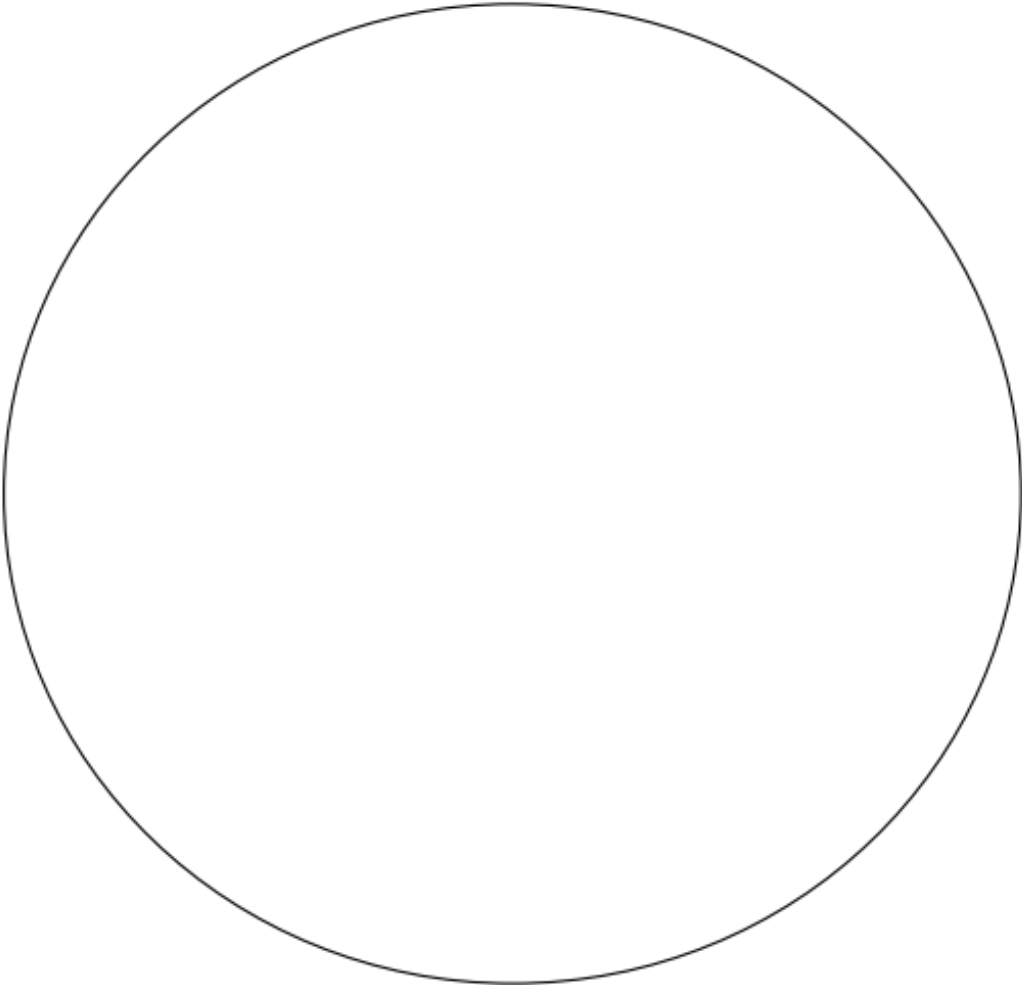
OCENJEVANJE

Skupaj 25 točk.

Zadeva	Posamezno točk	Skupaj točk
Pravilna orientacija objektov na skici		0-5
Pravilno prikazane razdalje objektov in površin, sorazmerno prikazovanje razdalj		0-5
Količina zajetih objektov		0-5
Urejenost skice (barvanje, splošni vtis)		0-5
Pravilen vpis manjkajočih elementov:		5
ime ekipe	1	
risal, datum, podpis (vse mora biti vpisano, drugače 0 točk)	1	
merilo	1	
legenda (če so v legendo vpisani vsi elementi na skici, se dodelita 2 točki, če legenda ni popolna se dodeli 1 točka)	2	



SKICA TERENA



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 (minimalna dolžina 20 m)
- risarski pribor (geotrikotnik, šestilo, barvice, svinčnik)
- trdo podlago
- kompas (primeren za prehod minskega polja)
- uro
- lopato
- žago
- sekiro
- celotno opremo za postavljanje šotora sendvič (iz petih šotork oz. iz treh šotork v primeru 3-članske ekipe) ali šotora savica
- kresilo (izbirno)
- začimbe (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. V primeru, da vodnik spremlja ekipo iz kategorije GG 1 ali GG 2., jim pri panogah na progi ne sme pomagati. Pomoč vodnika za kategorijo GG ml. se kaznuje z 0 točkami za izvedeno panogo.

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. Člani ekipe, ki sprejemajo, vpisujejo črke v posamezna polja na listu za sprejemanje.

Ekipe GG 3 in GG 4: Ekipe oddajajo 25 naključnih znakov. Uporabljajo se črke in številke mednarodne abecede. Znaki so napisani v 5x5 tabeli. Člani ekip, ki sprejemajo, vpisujejo znake v prazno 5x5 tabelo v ustrezno polje. Signalizirajo lahko začetek nove vrstice. Vsako pravilno izpolnjeno mesto v tabeli se točkuje z 1 točko. V primeru zamika črk v tabeli ni olajšav in se prav tako štejejo le pravilno izpolnjena polja.

Prva dva člana ekipe si izbereta ovojnico z besedilom. Sodnik se postavi k tretjemu in četrtemu članu, ki sta od prvih dveh oddaljena od 80 do 100 m. Na znak sodnika prvi in drugi član odpreta ovojnico z besedilom in začeta z zastavicami oddajati tekst tretjemu in četrtemu. Ko tretji in četrti končata s sprejemanjem, predata sodniku sprejeto besedilo. 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.

Če poskuša ekipa med seboj komunicirati s čim drugim kot Morsejevo abecedo ali semaforjem (kričanje, uporaba telefona, itd.), je prvič opozorjena, drugič pa prekine s signaliziranjem in za panogo prejme 0 točk.

PRIPOMOČKI

- 2 para signalizacijskih zastavic
- papir,
- 2 pisali.
- ovojnice z besedilom

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 PANOGE

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 primernimi označbami (npr. klin s zastavico). 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 za postavitev minskega polja
- risarski piobar (za ideal skice)
- klini za označevanje
- 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 vrisanege 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
- risarski pribor (za ideal skice)
- predmeti za postavitve kompozicije (klopi, ipd.)
- 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

Skico ocenjuje sodnik z narejenim tečajem orientacije in topografije oz. primerno usposobljena oseba.

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, ureznine, 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

Ekipa se postavi zraven zloženih pripomočkov. Na znak **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 dolžino 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 **in ga ne smejo podpirati**.

Po končani panogi ekipa stolp še podre (razveže vezave, zloži vrvi, postavi les na tla). Če ekipa stolpa ne pospravi, se ji točke pridobljene na panogi **prepolovijo**.

PRIPOMOČKI

- 3 sušice dolžine 3,5 m (ø 8-10 cm)
- prečno sušico dolžine 1,5 m (ø 6-8 cm)
- prečno sušico dolžine 1 m (ø 4- 6cm)
- vrvico za vezanje trinožca (ø 5 mm) dolžine 4,5 m
- 4vrvice za križno vez (ø4mm) dolžine 4 m.

OCENJEVANJE

Skupaj 25 točk.

Zadeva	Opis	posamezno točk	skupaj točk
Kvaliteta			15
	vez trinožca		3
	pravokotna vez (4 vezi)	2	8
	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 ambulatnim 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.

Ekipa po končani panogi hodulje še rastavi (razveže vezave, zloži vrvi in sušice zloži na tla). Če ekipa ne pospravi za sabo, se ji točke pridobljene na panogi razpolovijo.

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
	kvadratna vez (2 vezi)	3	6
	lega prečke		1
	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	3	
	2 sestopa	1	
	več kot 2 sestopa	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. **Prostor za posamezno ekipo je vsaj 0,5 m širši od širine 2 šotork.**

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 vozec. Spodnji rob šotork se pritrdi na zemljo skozi ostale velike obročke šotork. 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: Ekipe mora postaviti trinožnik primeren za pripravo hrane nad ognjem.

GG 3 in 4: Ekipe 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, če ima napenjalni vozel manj kot tri zanke se za posamezen vozel dodelijo polovične točke	2	12
5 vrzni oziroma kavbojski		1	5
Žepi	Vsak žep je obrnjen navzdol tako, da zapira dovod vode.	2	10
8 klinov	zabiti pravokotno na vrv	1	8
3 palice	stojijo navpično	1	3
Šivanje	Vsaka napaka pri šivanju odšteje 1 točko. Točke ne gredo v minus.		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, če ima napenjalni vozel manj kot tri zanke se za posamezen vozel dodelijo polovične točke	3	12
3 vrzni oziroma kavbojski		1	3
Žepi	Vsak žep je obrnjen navzdol tako, da zapira dovod vode.	3	9
6 klinov	zabiti pravokotno na vrv	1	6
2 palici	stojita navpično	2	4
Šivanje	Vsaka napaka pri šivanju odšteje 1 točko. Točke ne gredo v minus.		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, splošno uničevanje opreme.

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.

PRIPIRAVA OBJEKTA 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

<i>Zadeva</i>	<i>Opis</i>	<i>skupaj točk</i>
Okusnost		10
Kuhanost	surovo, kuhano, prekuhano	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

<i>Zadeva</i>	<i>Opis</i>	<i>skupaj točk</i>
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, ki se točkujejo od 1 do 10 točk na zadetek (zunanji krog 1 točka, sredina 10 točk). 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 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 4 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.