



PRAVILA MNOGOBOJA

Verzija 12. 4. 2021





KAZALO

TEKMOVALNE PANOGE	2
PRAVILA MNOGOBOJA MURNI	4
ISKANJE ZAKLADA	4
USTVARJANJE	5
PREMAGOVANJE OVIR.....	5
MOJ PRVI VOZEL	5
ŠALJIVA IGRA	6
NASTOP Z ZGODBO, SKEČEM ALI PESMIJO	6
OSEBNA OPREMA	6
PRAVILA MNOGOBOJA MEDVEDKI IN ČEBELICE	7
MČ 1 – LOV NA LISICO	7
POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ ENE ŠOTORKE.....	8
PREMAGOVANJE OVIR.....	9
CILJANJE V TARČO	9
ŠALJIVO TEKMOVANJE.....	10
MČ 2 – LOV NA LISICO	11
POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ DVEH ZVEZANIH ŠOTORK	12
KURJENJE OGNJEV	13
PREMAGOVANJE OVIR.....	15
CILJANJE V TARČO	16
ŠALJIVO TEKMOVANJE.....	16
MČ 3 – LOV NA LISICO	17
POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ DVEH ŠOTORK	18
KURJENJE OGNJEV	19
PREMAGOVANJE OVIR.....	21
MED DVEMA OGNJEMA	22
MČ 4 – ORIENTACIJSKI POHOD	23
POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ DVEH ŠOTORK	24
KURJENJE OGNJEV	25
TABORNIŠKO SPRETNOSTNO TEKMOVANJE	27
MED DVEMA OGNJEMA	28



PRAVILA MNOGOBOJA GOZDOVNICI IN GOZDOVNICE	29
GG MLAJŠI – ORIENTACIJSKI POHOD	29
POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ TREH ŠOTORK	30
KURJENJE OGNJEV IN PRIPRAVA OGNJIŠČA	32
LOKOSTRELSTVO	34
SIGNALIZACIJA (MORSE)	35
GG STAREJŠI – ORIENTACIJSKI POHOD	35
POSTAVLJANJE ŠOTORA Z DNOM	37
SIGNALNI STOLP	40
LOKOSTRELSTVO	41
SIGNALIZACIJA (SEMAFOR)	42
PRAVILA MNOGOBOJA POPOTNIKI IN POPOTNICE	44
ORIENTACIJSKI POHOD	44
POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ PETIH ŠOTORK	46
HOJA Z A-JEM	48
LOKOSTRELSTVO	49
SIGNALIZACIJA (MORSE IN SEMAFOR)	50
PRAVILA MNOGOBOJA RAZISKOVALCI IN RAZISKOVALKE, GRČE	52
ORIENTACIJSKI POHOD	52
POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ PETIH ŠOTORK	54
HOJA Z A-JEM	56
LOKOSTRELSTVO	58
SIGNALIZACIJA (MORSE)	59



SPLOŠNA PRAVILA

Tekmovanje je ekipno. Udeleženci tekmujejo v naslednjih kategorijah:

- I. **MURNI** (predšolski člani, do 6 let),
- II. **MČ 1** (člani, ki so v tem šolskem letu vpisani v 1. razred OŠ, 6-7 let),
- III. **MČ 2** (člani, ki so v tem šolskem letu vpisani v 2. razred OŠ, 7-8 let),
- IV. **MČ 3** (člani, ki so v tem šolskem letu vpisani v 3. razred OŠ, 8-9 let),
- V. **MČ 4** (člani, ki so v tem šolskem letu vpisani v 4. razred OŠ, 9-10 let),
- VI. **GG mlajši** (člani, ki so v tem šolskem letu vpisani v 5. in 6. razred OŠ, 10-12 let)
- VII. **GG starejši** (člani, ki so v tem šolskem letu vpisani v 7., 8. in 9. razred OŠ, 12-16 let)
- VIII. **PP** (člani stari 16-21 let),
- IX. **RR** (člani stari 21-27 let),
- X. **GRČE** (člani starejši od 27 let).

Število članov v ekipi je omejeno na 4-6 tekmovalcev. Ekipe s 3 ali manj, ter 7 ali več tekmovalci tekmujejo izven konkurence.

MČ ekipa tekmuje v tisti konkurenci, katerih največ članov določene starost sestavlja ekipo, *npr. trije člani star 6 let, dva člana pa 7 let, tekmuje v MČ 1 kategoriji.*

V **ekipi GG** lahko en član izstopa največ za 1 razred osnovne šole. Če sta v ekipi 2 ali več tekmovalca starejša od zgornje meje kategorije, je ekipa prestavljena v višjo kategorijo.

V kategorijah GG ml, GG st, PP, RR in GRČE ekipe tekmujejo ločeno po **spolu**. Ekipa nastopa v moški kategoriji, kakor je v ekipi vsaj 1 moški član.

Obvezna oprema članov na tekmovanju je **taborniška rutica**.



TEKMOVALNE PANOGE

Ekipe tekmujejo v panogah, ki so opredeljene za posamezno kategorijo:

I. MURNI

- Iskanje zaklada
- Ustvarjanje
- Premagovanje ovir
- Moj prvi voz
- Šaljiva igra
- Nastop z zgodbo, skečem ali pesmijo
- Osebna oprema

II. MČ 1

- Lov na lisico
- Šotor iz ene šotorke
- Premagovanje ovir
- Ciljanje v tarčo
- Šaljivo tekmovanje

III. MČ 2

- Lov na lisico
- Šotor iz dveh zvezanih šotorke
- Kurjenje ognjev
- Premagovanje ovir
- Ciljanje v tarčo
- Šaljivo tekmovanje

IV. MČ 3

- Lov na lisico
- Šotor iz dveh šotorke
- Kurjenje ognjev
- Premagovanje ovir
- Med dvema ognjema



V. MČ 4

- Orientacijski pohod
- Šotor iz dveh šotorke
- Kurjenje ognjev
- Spretnostno tekmovanje
- Med dvema ognjema

VI. GG mlajši

- Orientacijski pohod
- Šotor iz treh šotork
- Kurjenje ognjev in priprava ognjišča
- Lokostrelstvo
- Signalizacija – Morse

VII. GG starejši

- Orientacijski pohod
- Šotor z dnom
- Signalni stolp
- Lokostrelstvo
- Signalizacija – Semafor

VIII. PP

- Orientacijski pohod
- Šotor iz petih šotork
- Hoja z A-jem
- Lokostrelstvo
- Signalizacija – Morse in semafor

IX. RR in GRČE

- Orientacijski pohod
- Šotor iz petih šotork
- Hoja z A-jem
- Lokostrelstvo
- Signalizacija – Morse



PRAVILA MNOGOBOJA MURNI

I. TEKMOVALNA SKUPINA

Mnogoboje je enodnevni izlet za murne. Murni tekmujejo kot cela skupina – ne glede na njihovo število (najmanj 4). Namen sodelovanja murnov na mnogoboju je:

- spoznavanje narave (rastlin in živali);
- preverjanje dosežkov v gibalnem razvoju;
- poznavanje prve pomoči;
- razvoj sodelovanja – vsi člani skupaj opravljajo naloge;
- razvoj domišljije in govornih/pevskih sposobnosti;
- razvoj hitrosti in natančnosti;
- doživljanje uspeha, želja po izboljšanju.

Panoge mnogoboja za murne so naslednje:

MURNI – ISKANJE ZAKLADA

Opis panoge

Naloga murnov je, da poiščejo skriti zaklad. Pri tem pokažejo spretnosti gibanja v naravi in rešujejo praktične naloge.

Murni se gibljejo po naravi s pomočjo osnovnih smernih potnih znakov za gibanje ter sledenja zvokom in živalskim sledem. Proga naj ima strmino in spust ter po možnosti prečkanje potoka ali močvirnatga terena. Na koncu je skrit zaklad (bomboni, čokolada ...). Časa ne merimo, je pa omejen.

Naloge:

- Murni pokažejo poznavanje **rastlin**. Poiščejo nekaj travniških rastlin (preverite, kaj lahko najdejo na travniku) ali listov/plodov, ki jih lahko najdejo v gozdu, in jih opišejo. Lahko prinesejo tudi kakšno užitno rastlino.
- Murni pokažejo poznavanje **živali**. Izberemo eno poznano gozdno žival, ki jo morajo opisati: kako izgleda, kje živi (npr. duplina, brlog ...), kako se giblje in s čim se prehranjuje.
- Murni zapojejo eno **pesmico** o tej živali.
- Murni pokažejo **neslišno hojo**.
- Murni pokažejo zmožnost **plezanja** na primerno drevo (na 1. ali 2. vejo, ki je največ 80 cm visoko), oprijem veje, visenje na veji in spust z veje na tla.
- Murni **mečejo** »sulice« v tarčo, lahko tudi kamenje preko potoka ali reke.
- Murni pokažejo, kako bi ravnali pri preprostih **poškodbah**: žulji, buški, odrgnini, vreznini. Vsak član skupine mora zadržati dih 10 sekund (meri se vse hkrati). Ekipa mora opisati, kaj storiti v primeru nesreče.

Ocenjevanje

Za vsako opravljeno nalogo skupina dobi nalepko.



MURNI – USTVARJANJE

Opis panoge

Vsak član skupine na podlagi lastne domišljije oblikuje izdelek iz naravnih materialov. To je lahko maketa, igrača, uporaben predmet... Izdelek potem čim bolj natančno opišejo. Če ima praktično vrednost, jo ponazorijo.

Ocenjevanje

Za opravljeno nalogo skupina dobi nalepko.

MURNI – PREMAGOVANJE OVIR

Opis panoge

Premagovanje ovir predstavlja prikaz spretnosti gibanja in razvoj ekipnega duha. Osnova je štafetni tek, vmes imajo določene spretnostne naloge:

- valjanje,
- preskok,
- plazenje (npr. pod grmom),
- slalom med drevesi,
- hoja po brvi, hlodih, obročih,
- hoja po vodi, močvirju (če je lepo vreme),
- vodenje žoge (nogometno vodenje in streljanje v gol).

Ocenjevanje

Meri se čas. Napak pri spretnostnih nalogah ne točkujemo. Za opravljeno nalogo skupina dobi nalepko.

MURNI – MOJ PRVI VOZEL

Opis panoge

Člani ekipe morajo pravilno zavezati **vezalke** ali **kavbojski vozeli** (na nogo ali roko).

Ocenjevanje

Ocenjuje se pravilnost zavezanega vozla. Za opravljeno nalogo skupina dobi nalepko.



MURNI – ŠALJIVA IGRA

Opis panoge

Šaljiva igra v naravi vzpodbuja spretnost, sodelovanje in medsebojno pomoč. Primer: skupina mora prenesti dolgo palico skozi del gozda (cca 50 m z različnimi ovirami, kot so veje, korenine, rahel vzpon ali spust). Šaljiva igra je lahko vsako leto drugačna.

Ocenjevanje

Čas ni omejen. Pomembno je, da celotna skupina opravi vse naloge. Za opravljeno nalogo skupina dobi nalepko.

Poleg teh panog murni sodelujejo tudi v dodatnih dejavnostih, ki se jih ne ocenjuje:

MURNI – NASTOP Z ZGODBO, SKEČEM ALI PESMIJO

Opis panoge

V tem delu mnogoboja so zbrane vse skupine murnov, ki vzpodbujajo druga drugo. Vsaka skupina:

- pove kratko zgodbo iz narave ali
- odigra skeč ali
- zapoje eno pesem o živalih ali naravi.

Če je možno, nastop izvedemo na odru (lahko je tudi provizoričen). Pred tem lahko organizator za murne pripravi tudi igrico, da prežene tremo pred nastopanjem.

MURNI – OSEBNA OPREMA

Vsak muren mora predstaviti svoj nahrbtnik, v katerem je osnovna oprema za enodnevni izlet; npr. primeren nahrbtnik, lahka vetrovka, piščalka, čutara z vodo, zdrav sendvič, energijska čokoladica. Med pregledovanjem se pogovorimo o pomenu opreme, hrane in pijače.



PRAVILA MNOGOBOJA MEDVETKI IN ČEBELICE

II., III., IV., V. TEKMOVALNA SKUPINA

MČ 1 – LOV NA LISICO

Opis panoge

Tekmovalci morajo poznati 6 osnovnih potnih znakov:

- hodi v tej smeri,
- hitro hodi,
- teči v tej smeri,
- bodi oprezen,
- ne hodi po tej poti,
- žvižgaj na tem mestu.

Tekmovalci prehodijo 1500–2000 m dolgo pot, na kateri so **3 žive kontrolne točke in lisica**. Na pot se podajo ob **spremstvu vodnika**, ki hodi za njimi in predvsem skrbi za njihovo varnost.

Vzponi naj ne bodo prehudi. Tekmovalci hodijo po potnih znakih, ki so ob progi in so risani na papir, karton ali deščice. Vsaj 1/3 potnih znakov mora biti iz naravnih materialov. Vse kontrolne točke (KT) so žive in so označene tristrano prizmo rdeče-bele ali oranžno- bele barve ali znakom/rdečo zastavico velikosti 40 x 40 cm. Na zadnjem delu proge je znak »bodi oprezen«. Tam morajo tekmovalci najti lisico, ki je skrita v krogu 10 metrov od znaka. Ko lisico najdejo, jih ta usmeri do cilja.

Na štartu dobi vsaka ekipa štartni list, ki ga mora oddati na cilju. Na njem morajo biti napisani osnovni podatki o ekipi in enoti, imena in priimki članov ekipe, čas odhoda in čas prihoda ter prostor za podpis kontrolorjev in lisice. Štartni list oddajo kontroli na cilju.

Naloga na KT:

- sestavljanje s taborniškimi motivom brez predloge (šotor, znak ZTS, ipd.),
- vozli: polvozel in kavbojski vozel,
- zapojejo pesmico,
 - + lisica, ki otrokom razdeli bombone.

Ocenjevanje

Možnih je 35 točk.

Ekipa, ki ima najboljši čas prehojene poti, dobi za čas **8 točk**. Dvakratni čas najboljše ekipe je ocenjen z **0 točkami** za čas. Točke za čas vseh ostalih ekip preračunamo glede na čas najboljše ekipe. Rezultate zaokrožimo na 1 decimalno.

Za **naloga** lahko dobi ekipa do **27 točk**, in sicer za:

- izpolnjen štartni list (podpisi kontrolorjev) **3 točke**,
- uspešno sestavljeno sestavljanje **4 točke**,
- vsak pravilno zavezan vozel **1 točko** (skupaj **10 točk**),
- zapeto pesmico **4 točke**,
- uspešno najdeno lisico **6 točk**.



Sodniki

- glavni sodnik, ki je na štartu,
- pomožni sodnik na cilju (lahko enak kot štart),
- sodniki (kontrolorji) na živih kontrolnih točkah in lisica.

MČ 1 – POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ ENE ŠOTORKE

Opis panoge

Organizator nad ravnim terenom napne vrv v višini 70 cm med 2 drevesi ali palici. 1 m od napete vrvi si ekipa pripravi:

- na 1/4 zloženo šotorsko krilo (šotorko),
- 4 notranje kline in
- 2 leseni kladivi.

Na znak sodnika začne ekipa postavljati šotor. Šotorko simetrično razprostre čez vrv in jo s klini pričvrsti na tla. Ko tekmovalci postavijo šotor, položijo kladivi eno poleg drugega in postavijo v zbor pred postavljen šotor. Tedaj sodnik preneha meriti čas.

Člani šotor tudi poderejo in pospravijo, da lahko naslednja ekipa nadaljuje s tekmovanjem, a se jim tega ne ocenjuje.

Ocenjevanje

Možnih je 25 točk.

Čas postavljanja do **3 min** prinese ekipi **10 točk**, čas **4 min 25 s** pa je ocenjen z **0 točkami** za čas. Če ekipa postavlja šotor več kot **5 min**, dobi **0 točk** za celotno panogo. Za vsake nadaljnje 4 s se ekipi odbije 0,1 točke. Za ostale ekipe točke za čas preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalko.

Za pravilno **postavitev** lahko ekipa dobi do **7 točk**, in sicer za:

- pravilno obrnjena šotorka **1 točko**,
- lepo napeta šotorka (da je brez gub) **2 točki**,
- pravilno zabiti klini **4 točke**.

Za **odnos do opreme** lahko ekipa dobi do **8 točk**, in sicer:

- če člani ne hodijo po šotorskem krilu, **2 točki**;
- če se člani ne obešajo na vrv, **2 točki**;
- če se člani ne prerokajo in prerivajo med tekmovanjem, **2 točki**;
- če člani pravilno pospravijo orodje, **2 točki**.

Sodniki

- glavni sodnik,
- pomožni sodnik,
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba).



MČ 1 – PREMAGOVANJE OVIR

Opis panoge

Tekmovalci premagujejo ovire, ki so postavljene v obliki kroga ali ovala, tako da 1. tekmovalec preteče ovire in pride spet do izhodiščne točke, od koder začne svoj tek 2. tekmovalec, nato 3., 4. in 5. – zadnji tekmovalec. Pri tej panogi sodeluje vseh 5 tekmovalcev. Ovire so razvrščene po ravnem prostoru v primerni razdalji, v naslednjem vrstnem redu:

- 5 palic, označenih z zastavico ali rutico, postavljenih tako, da med njimi tekmovalci tečejo slalom;
- plazenje skozi predor, ki je narejen tako, da šotorsko krilo (ali nekaj podobnega) razpnemo na 4 količkah, ki so visoki 60 cm;
- 10 vijugasto postavljenih lesenih ploščic ali kamnov, 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).

Vsak član mora premagati vse ovire.

Ocenjevanje

Možnih je 15 točk.

Za čas premagovanja ovir lahko dobi ekipa 5 točk. Izračunamo srednji čas ekip. Ekipe, ki dosežejo boljši čas od srednjega, dobijo 5 točk, ostale točke za čas pa preračunamo in jih zaokrožimo na 1 decimalko.

Za premagovanje ovir je možnih 10 točk. Odbitki za napake so:

- dotik pri slalomu – 0,3 točke,
- dotik »predora« – 0,3 točke,
- »prehod čez potok« (vsak sestop s ploščice) – 0,3 točke,
- nepravilen prehod »tehtnice« – 0,2 točke.

Če ekipa opravi toliko napak, da bi imela pri tej panogi negativne točke, se vpiše 0 točk za to disciplino in ne negativnih točk.

Sodniki

- glavni sodnik,
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba).

MČ 1 – CILJANJE V TARČO

Opis panoge

Tarča ima obliko kvadrata 1 x 1 m. Tarča je od tekmovalcev oddaljena 5 m, stati mora na ravnih tleh in biti 0,5 m dvignjena od tal. V tarčo se cilja s 5 teniškiimi žogicami, ki jih priskrbi organizator. Vsak tekmovalec cilja 3-krat. Organizator mora prostor primerno zavarovati.

Ocenjevanje

Možnih je 15 točk.

Vsak zadetek šteje 1 točko.



Sodniki

- glavni sodnik,
- zapisnikar.

MČ 1 – ŠALJIVO TEKMOVANJE

Opis panoge

Šaljivo tekmovanje mora biti lahko izvedljivo, tako da ne potrebuje predhodnih priprav, poudari pa spretnost. Panoga naj bo zanimiva. Organizator pripravi šaljivo tekmovanje sam, po lastni izbiri, lahko pa izbere eno ali več izmed naslednjih primerov nalog: prenos jajc na žlici, skakanje v vrečah, prenos jabolka v ustih, prenos člana z mostom iz rok, štupa rama, prenos fižolčkov s slamico, grajenje stolpa iz špagetov...

Ocenjevanje

Možnih je 5 točk.

Ocenjujemo čas. Najhitrejša ekipa dobi 5 točk, dvakratni čas najhitrejše ekipe je 0 točk. Pri ostalih ekipah točke za čas preračunamo iz rezultatov in jih zaokrožimo na 1 decimalko.

Sodniki

- glavni sodnik in pomožni sodnik (po potrebi),
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba).



MČ 2 – LOV NA LISICO

Opis panoge

Tekmovalci prehodijo 1500–2000 m dolgo pot, na kateri je **5 živih kontrolnih točk**. Tekmovalci hodijo po potnih znakih, ki so ob progi in so risani na papir, karton ali deščice. Vsaj 1/3 potnih znakov mora biti iz naravnih materialov. Vse kontrolne točke (KT) so žive in so označene tristrano prizmo rdeče-bele ali oranžno- bele barve ali znakom/rdečo zastavico velikosti 40 x 40 cm.

Na štartu dobi vsaka ekipa štartni list, ki ga mora oddati na cilju. V njem morajo biti napisani osnovni podatki o ekipi in enoti, imena in priimki članov ekipe, čas odhoda in prihoda, prostor za podpis kontrolorjev ter prostor za geslo. Štartni list oddajo kontroli na cilju. Na KT so kontrolorji. Tam tekmovalci rešujejo praktične naloge, ki so primerne njihovi starosti.

Na vsakem KT ekipa dobi del gesla, ki ga vpiše v prostor na štartnem listu. Na koncu dobijo 5 različnih gesel/besed. Besede premešajo in na štartni list vpišejo končno geslo oz. poved, *npr. Na taboru kuhamo nad ognjem.*

Naloge na KT – naloge naj bodo čim bolj praktične in ne le teoretične, *npr. člani naj probajo uporabiti kavbojski vozec:*

- vozli: polvozel, kavbojski, vrzni, napenjalni, kravatni vozec,
- prva pomoč: vedo katero številko morajo poklicati v primeru nesreče (112); naštejejo vsaj 8 stvari, ki jih najdemo v kompletu prve pomoči; znajo oskrbeti preproste poškodbe: ureznino, žulj, buško, odrgnino, slabost,
- taborništvo: ekipa zapoje MČ himno in našteje 3 MČ zakone,
- rutka in kroj: ekipa enega izmed članov pravilno obleče v kroj (ki ga priskrbi organizator) in poimenuje vsaj 3 delov/našitkov na kroju,
- narava: s pomočjo slik ali odtisov prepozna vsaj 5 živalskih stopinj (npr. zajec, medved, srna, pes, mačka), in te živali opišejo (kakšne so, kje živijo, kaj jedo...).

Ocenjevanje

Možnih je 35 točk.

Ekipa, ki ima najboljši čas prehojene poti, dobi za čas **8 točk**. Dvakratni čas najboljše ekipe je ocenjen z 0 točkami za čas. Točke za čas vseh ostalih ekip preračunamo glede na čas najboljše ekipe. Rezultate zaokrožimo na 1 decimalko.

Za **naloge** lahko dobi ekipa do **27 točk**, in sicer za:

- pravilno izpolnjen štartni list **1 točka**,
- geslo **1 točka**,
- praktične naloge **25 točk**.

Sodniki

- glavni sodnik, ki je na štartu,
- pomožni sodnik na cilju (lahko enak kot štart),
- sodniki (kontrolorji) na živih kontrolnih točkah.



MČ 2 – POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ DVEH ZVEZANIH ŠOTORK

Opis panoge

Za izvedbo panoge potrebujemo:

- 2 zvezani šotorski krili (šotorki),
- 6 okroglih (notranjih) kovinskih klinov,
- 2 pokončni na vrhu ošiljeni palici dolžine 1,25 m,
- 2 najlonski vrvici debeline 4–5 mm, dolžine 2,5 m,
- 4 kladiva (lesena, iz gume ali umetnih mas).

Tekmovalna komisija je dolžna pripraviti 3 komplete oziroma 6 enakih šotork, ki jih pred pričetkom tekmovanja preizkusi in zveže po dve in dve. Ekipa lahko na tekmovanje prinese svojo opremo, ki jo pred postavljanjem sodniki pregledajo. Pred postavljanjem sta šotorski krili zloženi na 1/4 velikosti ene šotorke, žepi in gumbi naj bodo v notranjosti. Palici in vrvici sta položeni na krili, poleg so kladiva in klini.

Petčlanska ekipa se postavi za opremo. Na sodnikov znak prične ekipa v tišini postavljati šotor.

Ekipa uporablja vrzni, lahko pa tudi kavbojski voz, ki je navezan na konico palice, ter napenjalni voz, ki je privezan na klin. Napenjalni voz naj ima tri zanke, zadnja naj ima zaključni voz. Zanka je prostor med klinom in polvozlom oz. med dvema polvozloma. Ostanek vrvice po narejenem vozlu je največ 10 cm.

Klini naj bodo v zemljo zabiti pod kotom 45° ali manj, iz zemlje lahko gleda največ 1/2 klina, najmanj pa celo »uho« klina. Za zabijanje klinov je obvezna uporaba kladiva. Po končanem postavljanju se ekipa postavi v vrsto na isto mesto kot prej in vodja ekipe dvigne roko, kar je znak, da je končala s postavljanjem.

Z istega mesta prične ekipa na sodnikov znak podirati šotor. Tekmovalci odvežejo vrvici in ju zvijejo v klobčič, očistijo kline, podrejo palici. Zvezani šotorki zložijo enako kot na začetku tekmovanja, prav tako tudi ostalo opremo. Postavijo se v vrsto, vodja dvigne roko in s tem označi konec podiranja.

Ocenjevanje

Možnih je 25 točk.

Ocenjevanje časa:

- Čas **5 min** pri postavljanju prinese ekipi **5 točk**, čas **6 min 15 s** pri postavljanju pa pomeni **0 točk** za čas,
- Čas **1 min 45 s** pri podiranju prinese ekipi **5 točk**, čas **2 min 45 s** pri podiranju pa pomeni **0 točk** za čas.

Za vsake nadaljnje 4 s se ekipi odbije 0,1 točke. Za ostale ekipe točke za čas preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalko.

Ekipa, ki postavlja šotor več kot **9 min** oziroma podira šotor več kot **4 min**, dobi **0 točk** v tej panogi.

Za pravilno **kakovost postavljanja** lahko ekipa dobi do **9 točk**, in sicer za:

- odnos do opreme **2 točki**,
- obliko strehe **1,5 točke**,
- vrvici in vozle **2,5 točk**,
- orodje in kline **1 točko**,
- disciplino **2 točki**.



Za **kakovost podiranja** lahko ekipa dobi do 7 točk, in sicer:

- odnos do opreme 2,5 točk,
- kakovost zlaganja 2,5 točk,
- disciplino 2 točki.

Pri ocenjevanju morajo biti stranski sodniki, ki ocenjujejo kakovost postavljanja oziroma podiranja, s svojo oceno natančni na 1 decimalko. Upošteva se srednje 3 ocene (najvišjo in najnižjo oceno črtamo), ki jih seštejemo in delimo s 3.

Sodniki

- Glavni sodnik,
- 4 sodniki, ki skupaj z glavnim sodnikom ocenjujejo šotore,
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba).

MČ 2 – KURJENJE OGNJEV

Opis panoge

Komisija izbere območje, kjer je možno nabirati suhljad, ga primerno označi ter ugotovi, katera suhljad na tem območju je najboljša. V primeru, da na mestu tekmovanja ni ustreznega gozda (npr. Primorska), lahko izjemoma uporabljamo kot dober material listje, grmovje itd. Sodniki pred pričetkom tekmovanja pregledajo teren in določijo čas za nabiranje suhljadi – glede na količino in vrsto materiala **40–60 min**.

Tekmovalni prostor (prostor, kjer ekipe kurijo ognje) naj bo po možnosti zaščiten pred vetrom.

Prostor mora biti ograjen. Vanj imajo dostop samo tekmovalci (ekipe) in sodniki. Tekmovalna 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.

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

Med nabiranjem materiala morajo ekipe pripraviti tudi srednji nosilni količek piramide, ki ne sme biti iz svežega lesa. Pri šiljenju in zabijanju nosilnega količka v tla ekipe lahko uporabljajo orodje, ki je na razpolago pri sodnikih, oziroma lahko prosijo koga od sodnikov, da jim pri tem opravilu pomaga, če je teren tak, da količka sami ne morejo dovolj utrditi.

Ko čas za nabiranje materiala preteče, morajo ekipe najpozneje na drugi znak sodnika nabrano suhljad prinesiti na zbirno mesto. Sortiran material položijo približno 1 m od razpete vrvice. Preden začnejo sodniki ocenjevati kakovost materiala, ugotovijo morebitno zamudo ekip. Med ocenjevanjem materiala in kasneje samega ognja stoji ekipa v vrsti 1 m za urejenim materialom (oziroma kasneje ognjem).

Ko material naberejo, postavijo količek (lahko ob pomoči sodniki) in nadaljujejo s postavljanjem ognja.

Na znak sodnika začnejo ekipe postavljati ogenj – piramido. Postaviti jo morajo v **5 min**. Po preteku časa sodniki najprej ugotovijo morebitno zamudo pri postavljanju, nato pa ocenijo piramido. Ko je piramida postavljena, se je ne sme več popravljati.



Na znak sodnika ekipa prižge ogenj. **Čas prižiganja ni omejen.** Brez izgube točk je dovoljena poraba 4 vžigalic. Ekipa ima na razpolago največ **24 vžigalic.** Od trenutka, ko vrvica pregori, mora ogenj goreti še 2 min, pri čemer mora biti plamen ves čas gorenja nad lesom. Med prižiganjem in gorenjem ognja lahko tekmovalci svoj ogenj zaščitijo pred vetrom oziroma lahko ogenj podpihujejo.

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

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Točke za čas, kakovost in vžigalice so med seboj ločene (točk za čas ali kakovost ne moremo odšteti od točk za vžigalice ipd.). Pred ocenjevanjem kakovosti materiala in oblike piramide si morajo vsi sodniki ogledati material vseh ekip in si ustvariti splošno mnenje. Najvišje ocene morajo sodniki prilagoditi tudi kakovosti najboljšega materiala, ki ga je moč dobiti na terenu. Gledalci ne smejo motiti sodnikov, drugače lahko glavni sodnik prekine tekmovanje.

Za **čas** lahko ekipa dobi do *6 točk*, in sicer za:

- postavljanje piramide do *3 točke*:
 - pri zamudah: 1 min dobi *2 točki*, za 2 min *1,5 točke*, za 3 min 1 točko, za več kot *4 min* zamude pa 0 točk – v tem primeru ekipa ne dobi točk za gorenje;
- gorenje ognja do *3 točke*:
 - Če vrvica pregori, ogenj pa ugasne pred iztekom določenega časa (2 min), ekipi odbijemo polovico točk za gorenje. Če vrvica sploh ne pregori, ekipa ne dobi točk za gorenje.

Za **kakovost** lahko ekipa dobi do *11 točk*, in sicer za:

- material do *7 točk*:
 - za izbiro najboljšega lesa za kurjenje - za zdrav suh les, ki ni trhel, črviv ali svež (material mora biti olupljen, če je mogoče lubje odstraniti z roko) *6 točk*,
 - za razvrstitev materiala na vsaj 3 skupine (gneздо, srednji in zunanji sloj) *1 točko*;
- obliko piramide do *4 točke*:
 - za simetrično piramido *1 točko*,
 - za pravilen stožčast vrh (neodsekan) *1 točko*,
 - za notranjo zgradbo: zračnost, polnost ognja *1 točko*,
 - za odprtino za prižiganje *1 točko*.

Za **vžigalice** lahko ekipa dobi do *3 točke*:

- Ekipa sme porabiti največ 24 vžigalic. Prve 4 so proste, za vsake nadaljnje 4 odbijemo *0,5 točke*.

Pri ocenjevanju kakovosti materiala ne ocenjujemo količine, ker je ta upoštevana pri obliki piramide.

Pri ocenjevanju kakovosti materiala in oblike piramide upoštevamo povprečje srednjih ocen sodnikov: najvišje in najnižje ocene ne upoštevamo, seštevek ostalih treh ocen pa delimo s 3.

Če se ogenj ne vžge, ekipa ne dobi niti točk za gorenje, niti točk za prihranjene vžigalice.

Sodniki

- Glavni sodnik,
- 4 sodniki, ki skupaj z glavnim sodnikom ocenjujejo ognje,
- zapisnikar.



MČ 2 – PREMAGOVANJE OVIR

Opis panoge

Tekmovalci premagujejo ovire med štafetnim tekom v eno in v drugo smer. Pri tej panogi sodeluje vseh 5 tekmovalcev, od katerih so 3 na začetku in 2 na koncu ovir. Proga je dolga 50 m. Na vsakem koncu steze je navpičen kol, pri katerem se morata tekmovalca dotakniti z roko. Ovire so razvrščene po ravnem prostoru v primerni razdalji, v naslednjem vrstnem redu:

- preval naprej,
- brv ali klop, široka 15–20 cm, višine do 50 cm in dolžine 4 m (brv mora biti postavljena zanesljivo),
- predor višine 50 cm, širine 60 cm in dolžine 2 m (izdelan iz petih parov rogovil, preko katerih so rahlo položene prečne palice),
- skok v višino 50 cm,
- skok čez jarek 60 cm (preskok jarka je vidno označen).

Razdalje med ovirami so: kol za štart – 5 m – preval naprej (blazina 2 m) – 8 m – brv ali klop (4 m) – 8 m – predor (2 m) 8 m – skok v višino – 8 m – jarek (0,6 m) – 4,4 m – drugi kol.

Vsak član mora premagati vse ovire.

Ocenjevanje

Možnih je 15 točk.

Za čas premagovanja ovir lahko dobi ekipa 5 točk. Izračunamo srednji čas ekip. Ekipe, ki dosežejo boljši čas od srednjega, dobijo 5 točk, ostale točke za čas pa preračunamo in jih zaokrožimo na 1 decimalko.

Za premagovanje ovir je možnih 10 točk. Odbitki za napake so:

- nepravilen preval – 0,3 točke,
- nepravilen prehod brvi (vsak sestop) – 0,3 točke,
- nepravilen prehod predora (vsaka podrta letvica) – 0,2 točke,
- nepravilen preskok višine – 0,2 točke,
- nepravilen preskok jarka – 0,2 točke.

Če ekipa opravi toliko napak, da bi imela pri tej panogi negativne točke, se vpiše 0 točk za to disciplino in ne negativnih točk.

Sodniki

- glavni sodnik,
- do 3 pomožni sodniki,
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba)



MČ 2 – CILJANJE V TARČO

Opis panoge

Tarča ima obliko kvadrata 1 x 1 m. Tarča je od tekmovalcev oddaljena 5 m, stati mora na ravnih tleh in biti 0,5 m dvignjena od tal. V tarčo se cilja s 5 teniškiimi žogicami, ki jih priskrbi organizator. Vsak tekmovalec cilja 3-krat. Organizator mora prostor primerno zavarovati.

Ocenjevanje

Možnih je 15 točk.

Vsak zadetek šteje *1 točko*.

Sodniki

- glavni sodnik,
- zapisnikar.

MČ 2 – ŠALJIVO TEKMOVANJE

Opis panoge

Šaljivo tekmovanje mora biti lahko izvedljivo, tako da ne potrebuje predhodnih priprav, poudari pa spretnost. Panoga naj bo zanimiva. Organizator pripravi šaljivo tekmovanje sam, po lastni izbiri, lahko pa izbere eno ali več izmed naslednjih primerov nalog: prenos jajc na žlici, skakanje v vrečah, prenos jabolka v ustih, prenos člana z mostom iz rok, štupa rama, prenos fižolčkov s slamico, grajenje stolpa iz špagetov...

Ocenjevanje

Možnih je 5 točk.

Ocenjujemo **čas**. Najhitrejša ekipa dobi *5 točk*, dvakratni čas najhitrejše ekipe je *0 točk*. Pri ostalih ekipah točke za čas preračunamo iz rezultatov in jih zaokrožimo na 1 decimalko.

Sodniki

- glavni sodnik in pomožni sodnik (po potrebi),
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba).



MČ 3 – LOV NA LISICO

Opis panoge

Tekmovalci prehodijo 2500–3000 m dolgo pot, na kateri je **5 živih kontrolnih točk**. Tekmovalci hodijo po osnovnih potnih znakih, ki so ob progi in so risani na papir, karton ali deščice. Vsaj 1/3 potnih znakov mora biti iz naravnih materialov. Vse kontrolne točke (KT) so žive in so označene tristrano prizmo rdeče-bele ali oranžno- bele barve ali znakom/rdečo zastavico velikosti 40 x 40 cm.

Na štartu dobi vsaka ekipa štartni list, ki ga mora oddati na cilju. V njem morajo biti napisani osnovni podatki o ekipi in enoti, imena in priimki članov ekipe, čas odhoda in prihoda, prostor za podpis kontrolorjev ter prostor za geslo. Štartni list oddajo kontroli na cilju. Na KT so kontrolorji. Tam tekmovalci rešujejo praktične naloge, ki so primerne njihovi starosti.

Na vsakem KT ekipa dobi del gesla, ki ga vpiše v prostor na štartnem listu. Na koncu dobijo 5 različnih gesel/besed. Besede premešajo in na štartni list vpišejo končno geslo oz. poved, *npr. Na taboru kuhamo nad ognjem.*

Naloge na KT – naloge naj bodo čim bolj praktične in ne le teoretične, *npr. člani naj probajo uporabiti ambulantni vozec:*

- vozli: polvozel, kavbojski, vrzni, napenjalni, kravatni, ambulantni, babji, in policijski vozec (lisičke),
- prva pomoč: vedo katero številko morajo poklicati v primeru nesreče (112); znajo oskrbeti preproste poškodbe: pik ose ali čebele, ureznino, žulj, odrgnino, ureznino, buško, slabost, vrtoglavico zaradi dejavnosti na soncu,
- taborništvo: ekipa našteje 3 MČ zakone in razloži, kaj pomenijo; ekipa pokaže znak ZTS (lahko na kroju) in pove, kaj pomenijo posamezni deli simbola (gore, smreke, šotor, ogenj...),
- rutka in kroj: ekipa pravilno razporedi vseh 6 rutic po starosti in jim dodeli pravilna imena družin in pove, koliko so stari posamezni člani v družinah,
- narava: ekipa našteje 5 užitnih rastlin, ki jih najdemo na travniku ali v gozdu, in 3 strupene. Naštejejo letne čase in opišejo kakšno je značilno vreme za vsak letni čas ter 3 aktivnost, ki jih počnemo v vsakem letnem času.

Ocenjevanje

Možnih je 35 točk.

Ekipa, ki ima najboljši **čas** prehojene poti, dobi za čas **8 točk**. Dvakratni čas najboljše ekipe je ocenjen z **0 točkami** za čas. Točke za čas vseh ostalih ekip preračunamo glede na čas najboljše ekipe. Rezultate zaokrožimo na 1 decimalko.

Za **naloge** lahko dobi ekipa do **27 točk**, in sicer za:

- pravilno izpolnjen štartni list **1 točko**,
- geslo **1 točko**,
- praktične naloge **25 točk**.

Sodniki

- glavni sodnik, ki je na štartu,
- pomožni sodnik na cilju (lahko enak kot štart),
- sodniki (kontrolorji) na živih kontrolnih točkah.



MČ 3 – POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ DVEH ŠOTORK

Opis panoge

Za izvedbo panoge potrebujemo:

- 2 šotorski krili (šotorki),
- 6 okroglih (notranjih) kovinskih klinov,
- 2 pokončni na vrhu ošiljeni palici dolžine 1,25 m,
- 1 najlonsko vrvico debeline 4–5 mm, dolžine 6 m,
- 4 kladiva (lesena, iz gume ali umetnih mas).

Tekmovalna komisija je dolžna pripraviti 3 komplete oziroma 6 enakih šotork, ki jih pred pričetkom tekmovanja preizkusi. Ekipa lahko na tekmovanje prinese svojo opremo, ki jo pred postavljanjem sodniki pregledajo. Pred postavljanjem sta šotorski krili zloženi na 1/4 velikosti ene šotorke, žepi in gumbi naj bodo v notranjosti. Palici in vrvica je položena na krili, poleg so kladiva in klini.

Petčlanska ekipa se postavi za opremo. Na sodnikov znak prične ekipa v tišini postavljati šotor.

Ekipa zašije šotorki, uporablja vrzni (karabinski), lahko pa tudi kavbojski vozal, ki je navezan na konico palice, pri čemer vrvica ne gre skozi začetno luknjo šotorke, ter napenjalni vozal, ki je privezan na klin. Napenjalni vozal naj ima tri zanke, zadnja naj ima zaključni vozal. Zanka je prostor med klinom in polvozalom oz. med dvema polvozlooma. Ostanek vrvica po narejenem vozlu je največ 10 cm.

Klini naj bodo v zemljo zabiti pod kotom 45° ali manj, iz zemlje lahko gleda največ 1/2 klina, najmanj pa celo »uho« klina. Za zabijanje klinov je obvezna uporaba kladiva. Po končanem postavljanju se ekipa postavi v vrsto na isto mesto kot prej in vodja ekipe dvigne roko, kar je znak, da je končala s postavljanjem.

Z istega mesta prične ekipa na sodnikov znak podirati šotor. Tekmovalci odvežejo vrvico in ju zvijejo v klobčič, očistijo kline, podrejo palici. Zvezani šotorki zložijo enako kot na začetku tekmovanja, prav tako tudi ostalo opremo. Postavijo se v vrsto, vodja dvigne roko in s tem označi konec podiranja.

Ocenjevanje

Možnih je 25 točk.

Ocenjevanje časa (10 točk):

- Čas **6 min 15 s** pri postavljanju prinese ekipi 5 točk, čas **7 min 15 s** pri postavljanju pa pomeni 0 točk za čas,
- Čas **1 min 30 s** pri podiranju prinese ekipi 3 točke, čas **2 min 15 s** pri podiranju pa pomeni 0 točk za čas.

Za vsake nadaljnje 4 s se ekipi odbije 0,1 točke. Za ostale ekipe točke za čas preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalko.

Ekipa, ki postavlja šotor več kot **8 min 15 s** oziroma podira šotor več kot **3 min 15 s**, dobi 0 točk v tej panogi.

Za **kakovost postavljanja** lahko ekipa dobi do 10 točk, in sicer za:

- odnos do opreme 2 točki,
- obliko strehe in stranic 2 točki,
- vrvica in vozle 3 točke,
- orodje in kline 1 točko,
- disciplino 2 točki.



Za **kakovost podiranja** lahko ekipa dobi do 7 točk, in sicer za:

- odnos do opreme 2 točki,
- kakovost zlaganja 3 točke,
- disciplino 2 točki.

Pri ocenjevanju morajo biti stranski sodniki, ki ocenjujejo kakovost postavljanja oziroma podiranja, s svojo oceno natančni na 1 decimalno. Upošteva se srednje 3 ocene (najvišjo in najnižjo oceno črtamo), ki jih seštejemo in delimo s 3.

Sodniki

- Glavni sodnik,
- 4 sodniki, ki skupaj z glavnim sodnikom ocenjujejo šotore,
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba).

MČ 3 – KURJENJE OGNJEV

Opis panoge

Komisija izbere območje, kjer je možno nabirati suhljad, ga primerno označi ter ugotovi, katera suhljad na tem območju je najboljša. V primeru, da na mestu tekmovanja ni ustreznega gozda (npr. Primorska), lahko izjemoma uporabljamo kot dober material listje, grmovje itd. Sodniki pred pričetkom tekmovanja pregledajo teren in določijo čas za nabiranje suhljadi – glede na količino in vrsto materiala **40–60 min**.

Tekmovalni prostor (prostor, kjer ekipe kurijo ognje) naj bo po možnosti zaščiten pred vetrom.

Prostor mora biti ograjen. Vanj imajo dostop samo tekmovalci (ekipe) in sodniki. Tekmovalna 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.

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

Med nabiranjem materiala morajo ekipe pripraviti tudi srednji nosilni količek piramide, ki ne sme biti iz svežega lesa. Pri šiljenju in zabijanju nosilnega količka v tla ekipe lahko uporabljajo orodje, ki je na razpolago pri sodnikih, oziroma lahko prosijo koga od sodnikov, da jim pri tem opravilu pomaga, če je teren tak, da količka sami ne morejo dovolj utrditi.

Ko čas za nabiranje materiala preteče, morajo ekipe najpozneje na drugi znak sodnika nabrano suhljad prinesiti na zbirno mesto. Sortiran material položijo približno 1 m od razpete vrvice. Preden začnejo sodniki ocenjevati kakovost materiala, ugotovijo morebitno zamudo ekip. Med ocenjevanjem materiala in kasneje samega ognja stoji ekipa v vrsti 1 m za urejenim materialom (oziroma kasneje ognjem).

Ko material naberejo, postavijo količek (lahko ob pomoči sodniki) in nadaljujejo s postavljanjem ognja.

Na znak sodnika začnejo ekipe postavljati ogenj – piramido. Postaviti jo morajo v **3 min**. Po preteku časa sodniki najprej ugotovijo morebitno zamudo pri postavljanju, nato pa ocenijo piramido. Ko je piramida postavljena, se je ne sme več popravljati.



Na znak sodnika ekipa prižge ogenj. **Čas prižiganja ni omejen.** Brez izgube točk je dovoljena poraba 2 vžigalic. Ekipa ima na razpolago največ **12 vžigalic**. Od trenutka, ko vrvica pregori, mora ogenj goreti še 2 min, pri čemer mora biti plamen ves čas gorenja nad lesom. Med prižiganjem in gorenjem ognja lahko tekmovalci svoj ogenj zaščitijo pred vetrom oziroma lahko ogenj podpihujejo.

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

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Točke za čas, kakovost in vžigalice so med seboj ločene (točk za čas ali kakovost ne moremo odšteti od točk za vžigalice ipd.). Pred ocenjevanjem kakovosti materiala in oblike piramide si morajo vsi sodniki ogledati material vseh ekip in si ustvariti splošno mnenje. Najvišje ocene morajo sodniki prilagoditi tudi kakovosti najboljšega materiala, ki ga je moč dobiti na terenu. Gledalci ne smejo motiti sodnikov, drugače lahko glavni sodnik prekine tekmovanje.

Za **čas** lahko ekipa dobi do **6 točk**, in sicer za:

- postavljanje piramide do **3 točke**:
 - pri zamudah: 1 min dobi **2 točki**, za 2 min **1,5 točke**, za 3 min **1 točko**, za več kot 4 min zamude pa 0 točk – v tem primeru ekipa ne dobi točk za gorenje;
- gorenje ognja do **3 točke**:
 - Če vrvica pregori, ogenj pa ugasne pred iztekom določenega časa (2 min), ekipi odbijemo polovico točk za gorenje. Če vrvica sploh ne pregori, ekipa ne dobi točk za gorenje.

Za **kakovost** lahko ekipa dobi do **11 točk**, in sicer za:

- material do **7 točk**:
 - za izbiro najboljšega lesa za kurjenje - za zdrav suh les, ki ni trhel, črviv ali svež (material mora biti olupljen, če je mogoče lubje odstraniti z roko) **6 točk**,
 - za razvrstitev materiala na vsaj 3 skupine (gneздо, srednji in zunanji sloj) **1 točko**;
- obliko piramide do **4 točke**:
 - za simetrično piramido **1 točko**,
 - za pravilen stožčast vrh (neodsekan) **1 točko**,
 - za notranjo zgradbo: zračnost, polnost ognja **1 točko**,
 - za odprtino za prižiganje **1 točko**.

Za **vžigalice** lahko ekipa dobi do **3 točke**:

- Ekipa sme porabiti največ 12 vžigalic. Prve 2 so proste, za vsake nadaljnje 2 odbijemo **0,5 točke**.

Pri ocenjevanju kakovosti materiala ne ocenjujemo količine, ker je ta upoštevana pri obliki piramide.

Pri ocenjevanju kakovosti materiala in oblike piramide upoštevamo povprečje srednjih ocen sodnikov: najvišje in najnižje ocene ne upoštevamo, seštevek ostalih treh ocen pa delimo s 3.

Če se ogenj ne vžge, ekipa ne dobi niti točk za gorenje, niti točk za prihranjene vžigalice.

Sodniki

- Glavni sodnik,
- 4 sodniki, ki skupaj z glavnim sodnikom ocenjujejo ognje,
- zapisnikar.



MČ 3 – PREMAGOVANJE OVIR

Opis panoge

Tekmovalci premagujejo ovire med štafetnim tekom v eno in v drugo smer. Pri tej panogi sodeluje vseh 5 tekmovalcev, od katerih so 3 na začetku in 2 na koncu ovir. Proga je dolga 50 m. Na vsakem koncu steze je navpičen kol, pri katerem se morata tekmovalca dotakniti z roko. Ovire so razvrščene po ravnem prostoru v primerni razdalji, v naslednjem vrstnem redu:

- preval naprej,
- brv ali klop, široka 15–20 cm, višine do 50 cm in dolžine 4 m (brv mora biti postavljena zanesljivo),
- predor višine 60 cm, širine 60 cm in dolžine 2 m (izdelan iz petih parov rogovil, preko katerih so rahlo položene prečne palice),
- skok v višino 60 cm,
- skok čez jarek 80 cm (preskok jarka je vidno označen).

Razdalje med ovirami so: kol za štart – 5 m – preval naprej (blazina 2 m) – 8 m – brv ali klop (4 m) – 8 m – predor (2 m) – 8 m – skok v višino – 8 m – jarek (0,8 m) – 14,2 m – drugi kol.

Vsak član mora premagati vse ovire.

Ocenjevanje

Možnih je 15 točk.

Za čas premagovanja ovir lahko dobi ekipa 5 točk. Izračunamo srednji čas ekip. Ekipe, ki dosežejo boljši čas od srednjega, dobijo 5 točk, ostale točke za čas pa preračunamo in jih zaokrožimo na 1 decimalko.

Za premagovanje ovir je možnih 10 točk. Odbitki za napake so:

- nepravilen preval – 0,3 točke,
- nepravilen prehod brvi (vsak sestop) – 0,3 točke,
- nepravilen prehod predora (vsaka podrta letvica) – 0,2 točke,
- nepravilen preskok višine – 0,2 točke,
- nepravilen preskok jarka – 0,2 točke.

Če ekipa opravi toliko napak, da bi imela pri tej panogi negativne točke, se vpiše 0 točk za to disciplino in ne negativnih točk.

Sodniki

- glavni sodnik,
- do 3 pomožni sodniki,
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba)



MČ 3 – MED DVEMA OGNJEMA

Opis panoge

Igrišče je pravokotnik 16 x 8 m, razdeljen na 2 enaka dela. Robovi morajo biti vidno označeni (kreda, barva, vrv ...). Vsaka ekipa šteje 5 članov: 4 so v polju, 1 na meji (mejaš). Vsak igralec ima le 1 »življenje« (tudi v primeru, da ekipa ni popolna). Igrajo z odbojgarsko ali rokometno žogo. Tekmovalec je zadet – izgubi »življenje«, ko se žoga, ki jo vrže igralec nasprotnega moštva, od njega odbije in pade na tla ali v roke igralcu nasprotne ekipe. Igralec ni zadet, če se žoga pred zadetkom dotakne tal.

Sodnik za začetek igre z žrebom dodeli žogo eni od obeh ekip. Žoga gre v igro z meje, prva žoga že pomeni začetek igre. Ko je prvi član ekipe zadet, vstopi v polje namesto njega mejaš, zadeti igralec pa gre na mejo. Na meji so vsi igralci, ki so zadeti, in od tam lahko vsi mečejo žogo. Žogo mora vreči tekmovalec, ki jo je ujel. Igra traja 5 min oziroma manj, če ena od ekip ostane brez »življenj«. Zmaga ekipa, ki ima na koncu igre več »življenj« (tekmovalcev, ki niso bili zadeti).

Opomba: Tekmovalne pare določimo z žrebom. Vsaka ekipa igra samo 1-krat. Če je število ekip liho, za ekipo, ki nima tekmovalnega para, izžrebamo ekipo (ki je že tekmovala), da se pomeri z njo. Dodatno izžrebana ekipa ne more več osvojiti točk; lahko jih dobi le tista, ki še ni nastopila.

Ocenjevanje

Možnih je 5 točk.

Zmaga prinese ekipi *5 točk*, poraz *3 točke*, neodločen rezultat pa *4 točke*.

Sodniki

- glavni sodnik,
- Stranski sodnik,
- zapisnikar.



MČ 4 – ORIENTACIJSKI POHOD

Opis panoge

Tekmovalci prehodijo 2500–3000 m dolgo pot, na kateri je **5 živih kontrolnih točk**. Tekmovalci prehodijo prvi del poti po opisu poti – od starta do KT1. Zraven imajo tudi zemljevid (povečana karta DTK 25). Na prvem KT pokažejo kje na zemljevidu se nahajajo, nato pot nadaljujejo po opisu poti do KT2, kjer ponovno pokažejo mesto KT-ja na zemljevidu. Od tu naprej pot nadaljujejo po osnovnih potnih znakih, ki so ob progi in so risani na papir, karton ali deščice. Vsaj 1/3 potnih znakov mora biti iz naravnih materialov. Vse kontrolne točke (KT) so žive in so označene tristrano prizmo rdeče-bele ali oranžno- bele barve ali znakom/rdečo zastavico velikosti 40 x 40 cm.

Na startu dobi vsaka ekipa štartni list, ki ga mora oddati na cilju. V njem morajo biti napisani osnovni podatki o ekipi in enoti, imena in priimki članov ekipe, čas odhoda in prihoda, prostor za podpis kontrolorjev ter prostor za geslo. Štartni list oddajo kontroli na cilju. Na KT so kontrolorji. Tam tekmovalci rešujejo praktične naloge, ki so primerne njihovi starosti.

Na vsakem KT ekipa dobi del gesla, ki ga vpiše v prostor na štartnem listu. Na koncu dobijo 5 različnih gesel/besed. Besede premešajo in na štartni list vpišejo končno geslo oz. poved, *npr. Na taboru kuhamo nad ognjem*.

Naloge na KT – naloge naj bodo čim bolj praktične in ne le teoretične, *npr. člani naj probajo pokazati 4 smeri neba*:

- **orientacija**: naštejejo 4 smeri neba, povejo vsaj 3 načine orientacije po naravnih znakih (sonce, mah, letnice, zvezde, luna...),
- **prva pomoč**: vedo katero številko morajo poklicati v primeru nesreče (112); znajo oskrbeti preproste poškodbe: pik ose ali čebele, ugriz kače, omrzline, opekline, urezino, žulj, odrgnino, vrtoglavico zaradi dejavnosti na soncu, zvin gležnja,
- **taborništvo**: ekipa pove kdaj imamo Dan tabornikov (datum), našteje vsaj 6 taborniških šeg in navad,
- **rutka in kroj**: ekipa enega izmed članov pravilno obleče v kroj (ki ga priskrbi organizator) in poimenuje vsaj 5 delov/našitkov na kroju,
- **narava**: ekipa našteje 3 različne gobe in povedo, ali so koristne ali ne. Povedo vsaj 3 stvari, ki onesnažujejo okolje (smeti, avtomobili, dimi iz tovarn...). Povedo vsaj 3 načine kako oni pomagajo pri ohranjanju narave/okolja (ločevanje smeti, ugašanje luči, zapiranje vode, vožnja s kolesom/peš...).

Ocenjevanje

Možnih je 35 točk.

Ekipa, ki ima najboljši **čas** prehojene poti, dobi za čas **8 točk**. Dvakratni čas najboljše ekipe je ocenjen z 0 točkami za čas. Točke za čas vseh ostalih ekip preračunamo glede na čas najboljše ekipe. Rezultate zaokrožimo na 1 decimalko.

Za **naloge** lahko dobi ekipa do **27 točk**, in sicer za:

- pravilno izpolnjen štartni list **1 točko**,
- geslo **1 točko**,
- pravilno vrisani/pokazani kontrolni točki po **5 točk** (skupaj 10 točk za oba KT-ja),
- praktične naloge **15 točk**.

Sodniki

- glavni sodnik, ki je na startu,
- pomožni sodnik na cilju (lahko enak kot štart),
- sodniki (kontrolorji) na živih kontrolnih točkah.



MČ 4 – POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ DVEH ŠOTORK

Opis panoge

Za izvedbo panoge potrebujemo:

- 2 šotorski krili (šotorki),
- 6 okroglih (notranjih) kovinskih klinov,
- 2 pokončni na vrhu ošiljeni palici dolžine 1,25 m,
- 1 najlonsko vrvico debeline 4–5 mm, dolžine 6 m,
- 4 kladiva (lesena, iz gume ali umetnih mas).

Tekmovalna komisija je dolžna pripraviti 3 komplete oziroma 6 enakih šotork, ki jih pred pričetkom tekmovanja preizkusi. Ekipa lahko na tekmovanje prinese svojo opremo, ki jo pred postavljanjem sodniki pregledajo. Pred postavljanjem sta šotorski krili zloženi na 1/4 velikosti ene šotorke, žepi in gumbi naj bodo v notranjosti. Palici in vrvica je položena na krili, poleg so kladiva in klini.

Petčlanska ekipa se postavi za opremo. Na sodnikov znak prične ekipa v tišini postavljati šotor.

Ekipa zašije šotorki, uporablja vrzni (karabinski), lahko pa tudi kavbojski vozec, ki je navezan na konico palice, pri čemer vrvica ne gre skozi začetno luknjo šotorke, ter napenjalni vozec, ki je privezan na klin. Napenjalni vozec naj ima tri zanke, zadnja naj ima zaključni vozec. Zanka je prostor med klinom in polvozlom oz. med dvema polvozloma. Ostanek vrvice po narejenem vozlu je največ 10 cm.

Klini naj bodo v zemljo zabiti pod kotom 45° ali manj, iz zemlje lahko gleda največ 1/2 klina, najmanj pa celo »uho« klina. Za zabijanje klinov je obvezna uporaba kladiva. Po končanem postavljanju se ekipa postavi v vrsto na isto mesto kot prej in vodja ekipe dvigne roko, kar je znak, da je končala s postavljanjem.

Z istega mesta prične ekipa na sodnikov znak podirati šotor. Tekmovalci odvežejo vrvico in ju zvijejo v klobčič, očistijo kline, podrejo palici. Zvezani šotorki zložijo enako kot na začetku tekmovanja, prav tako tudi ostalo opremo. Postavijo se v vrsto, vodja dvigne roko in s tem označi konec podiranja.

Ocenjevanje

Možnih je 25 točk.

Ocenjevanje časa (10 točk):

- Čas **4 min 30 s** pri postavljanju prinese ekipi **5 točk**, čas **5 min 45 s** pri postavljanju pa pomeni **0 točk** za čas,
- Čas **1 min** pri podiranju prinese ekipi **3 točke**, čas **1 min 45 s** pri podiranju pa pomeni **0 točk** za čas.

Za vsake nadaljnje 4 s se ekipi odbije 0,1 točke. Za ostale ekipe točke za čas preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalko.

Ekipa, ki postavlja šotor več kot **6 min 45 s** oziroma podira šotor več kot **3 min**, dobi **0 točk** v tej panogi.

Za **kakovost postavljanja** lahko ekipa dobi do **10 točk**, in sicer za:

- odnos do opreme **2 točki**,
- obliko strehe in stranic **2 točki**,
- vrvico in vozec **3 točke**,
- orodje in kline **1 točko**,
- disciplino **2 točki**.



Za **kakovost podiranja** lahko ekipa dobi do **7 točk**, in sicer za:

- odnos do opreme **2 točki**,
- kakovost zlaganja **3 točke**,
- disciplino **2 točki**.

Pri ocenjevanju morajo biti stranski sodniki, ki ocenjujejo kakovost postavljanja oziroma podiranja, s svojo oceno natančni na 1 decimalko. Upošteva se srednje 3 ocene (najvišjo in najnižjo oceno črtamo), ki jih seštejemo in delimo s 3.

Sodniki

- Glavni sodnik,
- 4 sodniki, ki skupaj z glavnim sodnikom ocenjujejo šotore,
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba).

MČ 4 – KURJENJE OGNJEV

Opis panoge

Komisija izbere območje, kjer je možno nabirati suhljad, ga primerno označi ter ugotovi, katera suhljad na tem območju je najboljša. V primeru, da na mestu tekmovanja ni ustreznega gozda (npr. Primorska), lahko izjemoma uporabljamo kot dober material listje, grmovje itd. Sodniki pred pričetkom tekmovanja pregledajo teren in določijo čas za nabiranje suhljadi – glede na količino in vrsto materiala **30-45 min**.

Tekmovalni prostor (prostor, kjer ekipe kurijo ognje) naj bo po možnosti zaščiten pred vetrom.

Prostor mora biti ograjen. Vanj imajo dostop samo tekmovalci (ekipe) in sodniki. Tekmovalna 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.

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

Med nabiranjem materiala morajo ekipe pripraviti tudi srednji nosilni količek piramide, ki ne sme biti iz svežega lesa. Pri šiljenju in zabijanju nosilnega količka v tla ekipe lahko uporabljajo orodje, ki je na razpolago pri sodnikih, oziroma lahko prosijo koga od sodnikov, da jim pri tem opravilu pomaga, če je teren tak, da količka sami ne morejo dovolj utrditi.

Ko čas za nabiranje materiala preteče, morajo ekipe najpozneje na drugi znak sodnika nabrano suhljad prinesiti na zbirno mesto. Sortiran material položijo približno 1 m od razpete vrvice. Preden začnejo sodniki ocenjevati kakovost materiala, ugotovijo morebitno zamudo ekip. Med ocenjevanjem materiala in kasneje samega ognja stoji ekipa v vrsti 1 m za urejenim materialom (oziroma kasneje ognjem).

Ko material naberejo, postavijo količek (lahko ob pomoči sodniki) in nadaljujejo s postavljanjem ognja.

Na znak sodnika začnejo ekipe postavljati ogenj – piramido. Postaviti jo morajo v **3 min**. Po preteku časa sodniki najprej ugotovijo morebitno zamudo pri postavljanju, nato pa ocenijo piramido. Ko je piramida postavljena, se je ne sme več popravljati.



Na znak sodnika ekipa prižge ogenj. **Za prižig imajo 5 min časa.** Brez izgube točk je dovoljena poraba 2 vžigalic. Ekipa ima na razpolago največ **12 vžigalic**. Od trenutka, ko vrvica pregori, mora ogenj goreti še 2 min, pri čemer mora biti plamen ves čas gorenja nad lesom. Med prižiganjem in gorenjem ognja lahko tekmovalci svoj ogenj zaščitijo pred vetrom oziroma lahko ogenj podpihujejo.

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

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Točke za čas, kakovost in vžigalice so med seboj ločene (točk za čas ali kakovost ne moremo odšteti od točk za vžigalice ipd.). Pred ocenjevanjem kakovosti materiala in oblike piramide si morajo vsi sodniki ogledati material vseh ekip in si ustvariti splošno mnenje. Najvišje ocene morajo sodniki prilagoditi tudi kakovosti najboljšega materiala, ki ga je moč dobiti na terenu. Gledalci ne smejo motiti sodnikov, drugače lahko glavni sodnik prekine tekmovanje.

Za **čas** lahko ekipa dobi do **6 točk**, in sicer za:

- postavljanje piramide do **3 točke**:
 - pri zamudah: 1 min dobi **2 točki**, za 2 min **1,5 točke**, za 3 min **1 točko**, za več kot 4 min zamude pa **0 točk** – v tem primeru ekipa ne dobi točk za gorenje;
- gorenje ognja do **3 točke**:
 - Če vrvica pregori, ogenj pa ugasne pred iztekom določenega časa (2 min), ekipi odbijemo polovico točk za gorenje. Če vrvica sploh ne pregori, ekipa ne dobi točk za gorenje.

Za **kakovost** lahko ekipa dobi do **11 točk**, in sicer za:

- material do **7 točk**:
 - za izbiro najboljšega lesa za kurjenje - za zdrav suh les, ki ni trhel, črviv ali svež (material mora biti olupljen, če je mogoče lubje odstraniti z roko) **6 točk**,
 - za razvrstitev materiala na vsaj 3 skupine (gnezdno, srednji in zunanji sloj) **1 točko**;
- obliko piramide do **4 točke**:
 - za simetrično piramido **1 točko**,
 - za pravilen stožčast vrh (neodsekan) **1 točko**,
 - za notranjo zgradbo: zračnost, polnost ognja **1 točko**,
 - za odprtino za prižiganje **1 točko**.

Za **vžigalice** lahko ekipa dobi do **3 točke**:

- Ekipa sme porabiti največ 12 vžigalic. Prve 2 so proste, za vsake nadaljnje 2 odbijemo **0,5 točko**.

Pri ocenjevanju kakovosti materiala ne ocenjujemo količine, ker je ta upoštevana pri obliki piramide.

Pri ocenjevanju kakovosti materiala in oblike piramide upoštevamo povprečje srednjih ocen sodnikov: najvišje in najnižje ocene ne upoštevamo, seštevek ostalih treh ocen pa delimo s 3.

Če se ogenj ne vžge, ekipa ne dobi niti točk za gorenje, niti točk za prihranjene vžigalice.

Sodniki

- Glavni sodnik,
- 4 sodniki, ki skupaj z glavnim sodnikom ocenjujejo ognje,
- zapisnikar.



MČ 4 – TABORNIŠKO SPRETNOSTNO TEKMOVANJE

Opis panoge

Preko štafetne igre tekmovalci pokažejo svoje taborniško znanje **vozlov, pakiranja nahrbtnika in zabijanja žebeljev**.

Ekipa se postavi v kolono. Če so v ekipi 4 člani, eden tekmuje 2-krat. Prvi štarta, ko pride do prvega sodnika izžreba listek, na katerem je napisan vozel, in ga sodniku pokaže. Pravilno ga mora izvesti v največ 2 poizkusih. Za pravilni vozel dobi 1 točko. Preverja se znanje **polvozla, kavbojskega, vrznega, ambulantnega, babjega, napenjalnega, kravatnega, policijskega (lisičke), mrtvega vozla in enojne osmice**.

Ko opravi, gre do naslednjega sodnika, pri katerem mora pravilno zabiti žebelj. Žebelje se zabija v za to pripravljeno leseno podlago (deske, lesen čok ...). Žebelj mora biti zabiti do konca, torej se mora glavica žeblja dotikati lesa. Če se žebelj skrivi ali le-ta ni zabiti do konca, tekmovalec ne dobi vseh točk.

Nato ga čaka zadnja naloga pri tretjem sodniku. Ponovno izžreba listek, na katerem piše, kateri del taborniške opreme mora pravilno spakirati v nahrbtnik. Za pravilen odgovor dobi 1 točko. Kako se pravilno pakira nahrbtnik, je napisano v starem Taborniškem priročniku ter v novem priročniku V naravo.

Vsak tekmovalec tako zaveže 1 vozel, zabije 1 žebelj in pravilno spakira 1 kos opreme.

Ocenjevanje

Možnih je 15 točk.

Za čas opravljanja panoge je 10 min. Po tem času ekipa dobi 0 točk za to panogo.

Za vsak pravilen **vozel**, ki ga naredijo v prvem ali drugem poizkusu dobijo po 1 točko, torej skupaj 5.

Za vsak pravilno **zabit žebelj** dobijo po 1 točko, torej skupaj 5.

Za vsako pravilno **spakirano taborniško opremo** dobijo po 1 točko, torej skupaj 5.

Sodniki

- glavni sodnik,
- 2 pomožna sodnika.



MČ 4 – MED DVEMA OGNJEMA

Opis panoge

Igrišče je pravokotnik 16 x 8 m, razdeljen na 2 enaka dela. Robovi morajo biti vidno označeni (kreda, barva, vrv ...). Vsaka ekipa šteje 5 članov: 4 so v polju, 1 na meji (mejaš). Vsak igralec ima le 1 »življenje« (tudi v primeru, da ekipa ni popolna). Igrajo z odbojgarsko ali rokometno žogo. Tekmovalec je zadet – izgubi »življenje«, ko se žoga, ki jo vrže igralec nasprotnega moštva, od njega odbije in pade na tla ali v roke igralcu nasprotne ekipe. Igralec ni zadet, če se žoga pred zadetkom dotakne tal.

Sodnik za začetek igre z žrebom dodeli žogo eni od obeh ekip. Žoga gre v igro z meje, prva žoga že pomeni začetek igre. Ko je prvi član ekipe zadet, vstopi v polje namesto njega mejaš, zadeti igralec pa gre na mejo. Na meji so vsi igralci, ki so zadeti, in od tam lahko vsi mečejo žogo. Žogo mora vreči tekmovalec, ki jo je ujel. Igra traja 5 min oziroma manj, če ena od ekip ostane brez »življenj«. Zmaga ekipa, ki ima na koncu igre več »življenj« (tekmovalcev, ki niso bili zadeti).

Opomba: Tekmovalne pare določimo z žrebom. Vsaka ekipa igra samo 1-krat. Če je število ekip liho, za ekipo, ki nima tekmovalnega para, izžrebamo ekipo (ki je že tekmovala), da se pomeri z njo. Dodatno izžrebana ekipa ne more več osvojiti točk; lahko jih dobi le tista, ki še ni nastopila.

Ocenjevanje

Možnih je 5 točk.

Zmaga prinese ekipi *5 točk*, poraz *3 točke*, neodločen rezultat pa *4 točke*.

Sodniki

- glavni sodnik,
- Stranski sodnik,
- zapisnikar.



PRAVILA MNOGOBOJA GOZDOVNIKI IN GOZDOVNICE

VI., VII TEKMOVALNA SKUPINA

GG MLAJŠI – ORIENTACIJSKI POHOD

Opis panoge

Tekmovalci prehodijo 4000-6000 m dolgo pot, na kateri je **5 živih kontrolnih točk**. Kontrolna točka (KT) je mesto, označeno tristrano prizmo rdeče-bele ali oranžno- bele barve ali znakom/rdečo zastavico velikosti 40 x 40 cm.

Tekmovalci hodijo s pomočjo opisa poti, kompasa in karte. Na KT so kontrolorji. Tam tekmovalci rešujejo praktične naloge, ki so primerne njihovi starosti.

Na štartu dobi vsaka ekipa štartni list, ki ga mora oddati na cilju. V njem morajo biti napisani osnovni podatki o ekipi in enoti, imena in priimki članov ekipe, čas odhoda in prihoda in prostor za podpis kontrolorjev.

Tekmovalci morajo znati – naloge naj bodo čim bolj praktične in ne le teoretične, *npr. člani naj probajo uporabiti mrtvi voz*:

- opisati kompas, izmeriti sever ter en azimut, pravilno vrisati KT na karto, do katerega so prišli s pomočjo opisa poti,
- poznati voze: polvozel, kavbojski, vrzni, ambulanti, babji, napenjalni, kravatni, policijski (lisičke), mrtvi, enojna osmica, skrajševali, ribiški, prijateljski voz,
- rešiti test iz prve pomoči iz teorije in iz prakse (poročanje klicnemu centru o nesreči, zlomi, zvine, izpahi, imobilizacija, piki in ugrizi, krvavitve, tujki v očesu, opekline, omrzline, žulji, praske, položaj nezavestnega, šokiranega),
- rešiti test iz ŽVN (sledil in iztrebki živali, glive, uporabne in strupene rastline, plodovi in listi dreves, vreme in vremenski pojavi, agregatna stanja, onesnaževanje okolja, veselje),
- narisati preprosto skico terena okoli določene KT in jo oddati na isti KT.

Do enega KT ekipa hodi po opisu poti in na KT mora položaj KT vrisati na karto.

Skica terena predstavlja enostavno risbo določenega terena, izdelano s prosto roko, izdelano s prosto roko v približnem merilu brez uporabe topografskega pribora. Ekipa jo riše 20 min na eni izmed KT. Čas ne šteje v doseženi čas ekipe.

Ekipa mora na skico narisati elemente skice (naslov, številka ekipe, sever, krožnica ($r = 10$ cm), merilo, legenda, ime risarja, datum, podpis). Stojlišče določi organizator. Organizator od izbranega središča odmeri 50 m v vsako smer neba in tja v zemljo zapiči rdečo zastavico. Ekipa riše skico v merilu 1:500 oz. rišejo vse ker vidijo v namišljenem krogu, označenem z štirimi zastavicami. Niso pomembni koti ali natančno risanje, pomembno je le, da znajo risati objekte glede na to, v katero smer so postavljeni in približno ocenijo njihove velikosti in medsebojne razdalje.

Skica naj vsebuje hiše, gozdno jaso, pot, potok, travnik, njivo, gozd... Objekte se označuje s poljubnimi znaki, katerih pomen mora biti razložen v legendi. **Če na skici niso označena sever, merilo ali številka ekipe, dobi ekipa za skico 0 točk.**

Tekmovalci lahko uporabljajo topografske pripomočke: kompas, busula, svinčnik, radirka, šilček, barvice, šestilo,, geotrikotnik. Uporaba tarčnega in laserskega metra ni dovoljena.



Ocenjevanje

Možnih je 35 točk.

Ekipa, ki ima najboljši čas prehojene poti, dobi za čas 8 točk. Dvakratni čas najboljše ekipe je ocenjen z 0 točkami za čas. Točke za čas vseh ostalih ekip preračunamo glede na čas najboljše ekipe. Rezultate zaokrožimo na 1 decimalnko.

Za **naloge** lahko dobi ekipa do 27 točk, in sicer za:

- pravilno izpolnjen štartni list 1 točko,
- praktične naloge po 4 točke (možnih 16 točk za vse skupaj),
- skico terena 10 točk, in sicer za:
 - pravilno smer severa 1 točko,
 - legendo 1 točko,
 - merilo 1 točko,
 - naslov, št. ekipe, ime risarja, datum, podpis 1 točko,
 - vrisanost vseh pomembnih objektov 3 točke,
 - pravilno razporeditev objektov in približne razdalje med njimi 3 točki.

Skica, ki nima označenega severa ali merila, dobi 0 točk. Skice naj se ocenjujejo primerjalno!

Sodniki

- glavni sodnik, ki je na štartu,
- pomožni sodnik na cilju,
- sodniki (kontrolorji) na živih kontrolnih točkah.

GG MLAJŠI – POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ TREH ŠOTORK

Opis panoge

Za izvedbo panoge potrebujemo:

- 3 šotorska krila (šotorke),
- 6 okroglih (notranjih) kovinskih klinov,
- 2 pokončni na vrhu ošiljeni palci za ogrodje (leseni ali kovinski) dolžine 1,25 m,
- 1 najlonsko vrvico premera 4–5 mm, dolžine 6 m,
- 1 najlonsko vrvico premera 4–5 mm, dolžine 4,5 m,
- 3 kladiva (lesena ali plastična).

Pri tekmovanju uporabljamo 3 šotorke, 2 vrvici za šivanje šotork, 2 kovinski ali leseni palci za ogrodje, 6 okroglih kovinskih klinov, 3 lesena ali plastična kladiva. Tekmovalna komisija (sodniki) je dolžna pripraviti 2 kompleta šotork enake kakovosti, ki jih pred pričetkom tekmovanja pregleda. Ekipa lahko na tekmovanje prinese svojo opremo, ki jo sodniki pred postavljanjem pregledajo.

Petčlanska ekipa se postavi za opremo: na 1/16 zloženimi šotorkami (žepi in gumbi naj bodo zloženi v notranjosti), na katerih sta položeni palci in vrvici, ob šotorkah na tleh pa so kladiva in klini. Vse šotorke morajo biti zložene pravilno in enako na 1/16.

Na sodnikov znak pričnejo tekmovalci s tekmovanjem – na določenem prostoru postavljati šotor iz 3 šotork. Šotor mora biti pravilno postavljen med 2 zastavici, ki označujeta smer slemena; sodnik pred začetkom postavljanje določi, na kateri strani naj bo vhod.



Ekipa zveže 2 šotorki z daljšo vrvico, 3. šotorko pa kot zadnjo stranico šotora (sistem »sendvič«) s krajšo vrvico. Paziti je treba na pravilno obrnjenost žepov – pri slemenu morata biti žepa obrnjena na dol, pri stranici šotora pa mora biti žep v notranjosti šotora.

Sestavljene šotorke se nataknejo na pokončni palici, ki sta na vrhu ošiljeni, skozi večja obročka, nad katerima se zaveže vrzni (karabinski) ali kavbojski voz. Pri zadnji stranici morata biti obročka slemena med obročkoma zadnje stranice (sistem "sendvič"). Spodnji rob šotorke se skozi ostale večje obročke s klini pritrdi na zemljo. Klini morajo biti zabiti v zemljo pod kotom cca 45°, iz zemlje lahko gleda največ 1/2 klina, najmanj pa celo »uho« klina. Slemenska vrvica mora biti na klin pritrjena z napenjalnim voz. Napenjalni voz naj ima tri zanke, zadnja naj ima zaključni voz. Zanka je prostor med klinom in polvoz. Ostanek vrvice po narejenem vozlu je največ 10 cm.

Vrvica zadnje stranice šotora (sendvič) mora biti s klinom pritrjena z napenjalnim voz, ki mora imeti 2 zanki, zadnja naj ima zaključni voz. Pri zadnji stranici morajo biti konci vrvic, ki so ostali od napenjalnega vozla, zatlačeni med šotorki v »sendviču«. Šotor se postavlja brez odvečnega govorjenja in kričanja (dovoljena je osnovna komunikacija za uspešno postavitve šotora). Po končanem postavljanju se ekipa postavi na začetno mesto. Vodja ekipe dvigne roko, kar je znak, da je ekipa končala s postavljanjem. Do tega trenutka merimo čas postavljanja.

Na podoben način tekmovalci šotor podrejo. Ekipa ga začne podirati na znak glavnega sodnika panoge. Odvežejo vrvici, očistijo kline, podrejo palici. Vse skupaj zložijo na začetno mesto na enak način kot na začetku in se postavijo v vrsto za zloženo opremo. Vodja ekipe dvigne roko, kar je znak za ustavitve štoparic. Istočasno se lahko postavlja samo en šotor.

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Merimo **čas postavljanja**, ki ga ocenimo do **10 točk**, ter **kakovost postavljanja**, ki jo prav tako ocenimo do **10 točk**. Nato ocenimo še **čas podiranja** do **10 točk** in **kakovost podiranja** do **10 točk**. Skupni seštevek delimo z 2.

Ocenjevanje časa (10 točk):

- Čas **4 min 15 s** pri postavljanju prinese ekipi **10 točk**, čas **5 min 45 s** pri postavljanju pa pomeni **0 točk** za čas,
- Čas **1 min 30 s** pri podiranju prinese ekipi **10 točk**, čas **2 min** pri podiranju pa pomeni **0 točk** za čas.

Za vsake nadaljnje 4 s se ekipi odbije 0,1 točke. Za ostale ekipe točke za čas preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalno.

Ekipa, ki postavlja šotor več kot **8 min** oziroma podira šotor več kot **3 min**, dobi **0 točk** v tej panogi.

Za **kakovost postavljanja** lahko ekipa dobi do **10 točk**, in sicer za:

- odnos do opreme (način ravnanja z opremo pri pripravi in postavljanju šotora, napenjanje vrvic in šotork, spotikanje ob vrvici, ravnanje z ogrođjem, klini in kladi ter pravilnost zabijanja klinov) do **2 točk**,
- smer (pravilna je, če je kot med slemenom in namišljeno črto med zastavicama enak ali manjši od 5° oziroma če je sleme vzporedno s črto in ni odmaknjeno več kot pol metra od nje) do **1 točke**,
- pravilno razporejanje odprt in odprtine morajo biti razporejene tako, da skozi ne pronica voda) do **1 točke**,
- pravilno šivanje (pravilna izbira vozlov, pravilno šivanje zadnje stranice – streha čez stranico, pravilnost posameznih šivov) do **2 točk**,
- splošen vtis – videz šotora (splošen vtis šotora, napetost in nagubanost šotora, dvignjenost spodnjega roba od tal, položaj ogrođja, oblika, pravilna globina in naklon klinov) do **2 točk**,
- disciplina (zbor, obnašanje med postavljanjem šotora, morebitno preklinjanje, kričanje ali izgredi, neprimerno obnašanje do sodnikov ali celo žalitve, uniformiranost ekipe – vsaj rutice) do **2 točk**.

Odbitki so:



- poškodba šotorke – 3 točke,
- poškodba ogrodja ali klina – 1 točka,
- hoja po šotorki, hoja po vrvicah ali palicah – 0,25 točke (na vsake 3),
- če član ekipe s kladivom udari po šotorki ali vrvici – 0,25 točke,
- napačno zabijanje klina – 0,25 točke.

Za **kakovost podiranja** lahko ekipa dobi do 10 točk, in sicer za:

- odnos do opreme (kot pri postavljanju in še: neizpuljen klin pri snemanju šotorke, slabo očiščeni klini, slabo očiščene šotorke) do 4 točke,
- kakovost zlaganja (pravilno zložene šotorke, slabo zloženi klini, vrvici in palici) do 4 točke,
- disciplina (zbor, obnašanje med podiranjem šotorke, morebitno preklinjanje, kričanje ali izgredi, neprimerno obnašanje do sodnikov ali celo žalitve, uniformiranost ekipe – vsaj rutice) do 2 točki.

Odbitki so:

- pozabljena palica – 1 točka,
- pozabljen klin – 0,5 točke,
- slabo zvita vrvica – 0,5 točke,
- poškodbe šotorke – 3 točke,
- poškodba ogrodja ali klina – 1 točka,
- hoja po šotorki, vrvicah ali palicah – 0,25 točke (na vsake 3).

Pri ocenjevanju mora biti 5 sodnikov, ki ocenjujejo kakovost postavljanja oziroma podiranja z oceno od 0 do 10 na 1 decimalno natančno. Upoštevamo srednje 3 ocene (najvišjo in najnižjo črtamo), ki jih seštejemo in delimo s 3.

Sodniki

- Glavni sodnik,
- 4 sodniki, ki skupaj z glavnim sodnikom ocenjujejo šotore,
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba).

GG MLAJŠI – KURJENJE OGNJEV IN PRIPRAVA OGNJIŠČA

Opis panoge

Komisija izbere območje, kjer je možno nabirati suhljad, ga primerno označi ter ugotovi, katera suhljad na tem območju je najboljša. V primeru, da na mestu tekmovanja ni ustreznega gozda (npr. Primorska), lahko izjemoma uporabljamo kot dober material listje, grmovje itd. Naloga ekipe je, da pravilno pripravi ognjišče in ogenj.

Tekmovalni prostor (prostor, kjer ekipe kurijo ognje) naj bo po možnosti zaščiten pred vetrom.

Prostor mora biti ograjen. Vanj imajo dostop samo tekmovalci (ekipe) in sodniki. Tekmovalni prostori (označena mesta s palico, kjer ekipe pripravijo ognjišče) morajo biti označeni s štartnimi številkami, tako da ekipe lahko najdejo svoje mesto.

Ekipe se zberejo na zbirnem mestu (tekmovalnem prostoru) in na znak začnejo nabirati suhljad na vnaprej določenem območju ter pripravljati ognjišče. Časa imajo **60 min**.

V tem času mora ekipa pripraviti ognjišče in ga ustrezno zavarovati. Pri pripravi ognjišča lahko uporabljajo orodja, ki so na voljo pri sodnikih (lopata, grablje, mala lopata (ašo),...) pa si ga na tekmovanje prinese ekipa sama. Pripravi triangel,



ki bi ga uporabljali pri kuhanju. Ta mora biti na vrhu zvezan z vzporedno vezavo in iz primerno debelih in visokih palic. Vrv za vezavo si more priskrbeti ekipa sama.

Ekipa nabere dovolj materiala in postavi piramido. Nabirati morajo tudi dovolj materiala, ki bi jim omogočilo poznejše kuhanje na ognju. Med nabiranjem materiala morajo ekipe pripraviti tudi srednji nosilni količek piramide, ki ne sme biti iz svežega lesa. Pri šiljenju in zabijanju nosilnega količka v tla ekipe lahko uporabljajo orodje, ki je na razpolago pri sodnikih. Materiala si ekipa ne sme nabirati in pripraviti pred pričetkom tekmovanja.

Po izteku časa sodniki ocenijo ognjišče, ogenj ter triangel.

Na znak sodnika ekipa prižge ogenj. **Za prižig imajo 5 min časa.** Ekipa se sama izbere način prižiga ognja. Na voljo imajo 5 vžigalic, lupo ali kresilno kamen. Pripomočki za prižig ognja so razdeljeni od najlažjega do najzahtevnejšega, tako se tudi točkujejo – 5 točk za prižig z **vžigalicami**, 10 točk za prižig z **lupo**, 15 točk za prižig s **kresilnim kamnom**. Od trenutka ko ogenj zagori, ko plamen doseže vrh piramide, mora ogenj goreti še 5 min, pri čemer mora biti plamen ves čas gorenja nad lesom. Med prižiganjem in gorenjem ognja lahko tekmovalci svoj ogenj zaščitijo pred vetrom oziroma lahko ogenj podpihujejo.

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

Ocenjevanje

Možnih je 35 točk.

Točke za čas in kakovost so med seboj ločene. Pred ocenjevanjem kakovosti materiala in oblike piramide si morajo vsi sodniki ogledati material vseh ekip in si ustvariti splošno mnenje. Najvišje ocene morajo sodniki prilagoditi tudi kakovosti najboljšega materiala, ki ga je moč dobiti na terenu. Gledalci ne smejo motiti sodnikov, drugače lahko glavni sodnik prekine tekmovanje.

Za **čas** lahko ekipa dobi do **2 točki**, in sicer za:

- gorenje ognja do **2 točki**:
 - Če ogenj zagori a gori manj kot 5 min, ekipi odbijemo polovico točk za gorenje. Ogenj sploh ne zagori, ekipa ne dobi točk za gorenje.

Za **kakovost** lahko ekipa dobi do **18 točk**, in sicer za:

- material do **6 točk**:
 - za izbiro najboljšega lesa za kurjenje - za zdrav suh les, ki ni trhel, črviv ali svež (material mora biti olupljen, če je mogoče lubje odstraniti z roko) **6 točk**,
- obliko piramide do **4 točke**:
 - za simetrično piramido **1 točko**,
 - za pravilen stožčast vrh (neodsekan) **1 točko**,
 - za notranjo zgradbo: zračnost, polnost ognja **1 točko**,
 - za odprtino za prižiganje **1 točko**,
- ognjišče do **6 točk**:
 - za primerno pripravljena tla **3 točke**,
 - za primerno zavarovano ognjišče **3 točke**,
- triangel do **2 točki**:
 - za pravilno izbiro palic (dolžina, debelina, primernost lesa) **1 točko**,
 - pa pravilno vezavo **1 točko**.

Za **prižiganje ognja** lahko ekipa dobi do **15 točk**:



- 5 točk za prižig z vžigalicami, 10 točk za prižig z lupo, 15 točk za prižig s kresilnim kamnom.

Sodniki

- Glavni sodnik,
- 4 sodniki, ki skupaj z glavnim sodnikom ocenjujejo ognje,
- zapisnikar.

GG MLAJŠI – LOKOSTRELSTVO

Opis panoge

Tekmovalna ekipa šteje 5 članov. S seboj mora imeti svojo nepoškodovano lokostrelsko opremo, v katero sodi: goli ukrivljeni lok (dovoljen je le nosilec puščice), komplet 6 puščic (enaka peresa, jahač, konica in telo puščice) in zaščitna opreme (vsaj ščitnik prstov in ščitnik za roko). Priporočamo loke do moči 18–20 #.

Streljanje in ocenjevanje zadetkov: Tekmovalci streljajo na tarčo premera 80 cm, ki je oddaljena **10 metrov**. Tarče so razdeljene na 10 istosrediščnih krogov, s po 4 cm razlike v polmeru:

- zunanja kroga (10. in 9.) sta bele barve in se točkujeta z 1 točko oziroma 2 točkama;
- 8. in 7. krog sta črne barve in se točkujeta s 3 oziroma 4 točkami;
- 6. in 5. krog sta modra in se točkujeta s 5 oziroma 6 točkami;
- 4. in 3. krog sta rdeča in se točkujeta s 7 oziroma 8 točkami;
- notranja kroga (2. in 1.) sta rumena in se točkujeta z 9 oziroma 10 točkami.

Tarča mora biti postavljena tako, da je križec v središčnem krogu od tal oddaljen 130 cm. Na eno tarčo lahko hkrati strelja več tekmovalcev. Vsak mora imeti stojišče široko vsaj 80 cm. Strelja se v 1 seri po 6 puščic. Pred tem imajo tekmovalci na voljo 1 poskusno serijo s 3 puščicami. Za serijo ima tekmovalec na voljo 3 min. Znak za začetek in konec serije da glavni sodnik. Tekmovalec ne sme streljati po znaku za konec serije. Če strelja dalje, se mu črta najboljši zadetek serije. Zadetek se upošteva, če puščica predre tarčo oziroma pusti na tarči jasno sled zadetka. Zato je potrebno po zaključku serije vse zadetke/luknjice prečrtati. V primeru več ne prečrtanih zadetkov se zapiše najnižji ne prečrtani zadetek.

Ureditev strelišča: Strelišče moramo postaviti VARNO! Praviloma postavimo lokostrelsko strelišče obrnjeno S – J na pokošen raven pregleden travnik. Strelišče primerno zavarujemo tudi z označevalnimi trakovi. Označiti moramo čakalno linijo, linijo streljanja in linije oddaljenosti tarč. Podloge tarč in stojišča označimo s številkami. Na vsaki dolžini moramo imeti na voljo vsaj eno dobro pritrjeno podlogo, ki jo glede na potrebe poljubno premeščamo tudi na druge dolžine streljanja. Podloge naj bodo med seboj oddaljene vsaj 2,5 m in, če je le možno, s strelnimi mesti povezane z vzdolžno linijo. To lahko označimo tudi s svežim odkosom trave. Podloge morajo biti iz materiala, v katerega se puščice normalno zapičijo in se ne poškodujejo. Priporočajo se, da organizator na vsakem strelnem mestu uredi tok za puščice.

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Skupno število doseženih krogov delimo s 15 in dobimo končno število točk.

Sodniki

- glavni sodnik



- časomerilec in zapisnikar (1 oseba),
- reditelj.

GG MLAJŠI – SIGNALIZACIJA (MORSE)

Opis panoge

Tekmovalci pokažejo sposobnost signalizirati v **Morsejevi abecedi z zastavicami**. Uporabljajo vse črke mednarodne abecede. V besedilu je 30 znakov, od tega vsaj 2 številki. Tekst je šifriran v 6 skupinah s po 5 znaki (npr. WR2OP – glej tabelo spodaj). V šifriranem besedilu morajo biti znaki (črke, številke) enaki za vse, a drugače razporejeni.

1					
2					
3					
4					
5					
6					

Oddajanje in sprejem: Prva 2 tekmovalca si izbereta ovojnico z besedilom. Na znak časomerilca (sodnika) jo odpreta in začneta oddajati besedilo 3. in 4. članu ekipe, ki sta oddaljena 80–100 m. Na voljo imajo **5 min.** Po 5 min prva 2 tekmovalca nehata oddajati, tudi če nista oddala vseh črk. 3. in 4. tekmovalec predata sodniku sprejeto besedilo. Nato se enako ponovi v obratni smeri z drugim besedilom. Tekmovalec, ki sprejme besedilo, ga mora sodniku ob zaključku signaliziranja vrniti.

Organizator priskrbi vsaj 2 para signalnih zastavic, ki so blago, štirikotne oblike (krajša stranica meri vsaj 20 centimetrov), po diagonali ločeno na dve barvi. Zastavice so pritrjene na palice.

Ocenjevanje

Možnih je 30 točk.

Za vsak pravilen znak dobi ekipa **1 točko**. Na koncu rezultat delimo z 2.

Ekipa ima na voljo 5 min. Po izteku tega časa ekipa odda listek in sodniki preverijo pravilnost oddanih znakov. Pomembno je, da tekmovalci črke oddajo, porabljen čas ni toliko pomembno.

Sodniki

- glavni sodnik, ki je lahko hkrati zapisnikar,
- 2 stranska sodnika, ki sta hkrati časomerilca.

GG STAREJŠI – ORIENTACIJSKI POHOD

Opis panoge



Tekmovalci prehodijo 7000-8000 m dolgo pot, na kateri je **5-7 kontrolnih točk**. Kontrolna točka (KT) je mesto, označeno s tristrano prizmo rdeče-bele ali oranžno- bele barve ali znakom/rdečo zastavico velikosti 40 x 40 cm. Zastavica mora biti vidna vsaj 10 m iz smeri prejšnje KT in nameščena vsaj en meter od tal. KT je lahko tudi »mrtva« (brez kontrolorja), vendar je ta točka še dodatno opremljena z luknjačem (perforatorjem). Višinska razlika med najvišjo in najnižjo točko na poti je lahko do 250 m.

Tekmovalci hodijo po poti s pomočjo karte merila 1:25.000 in z uporabo kompasa. Vse KT in štart mora ekipa **vrisati** na štartu. Pribor za vrisovanje mora ekipa prinesiti s seboj. Tekmovalna komisija po **30 min** risanja ekipi pregleda karto in točno vriše vse KT. Ekipa dobi točke za tiste KT, ki jih je vsaj približno točno vrisala (odstopanje do 2 mm).

Ekipa mora s seboj imeti uro, kompas, papir, svinčnik, radirko, šilček, šestilo, geo-trikotnik, kalkulator in trdo podlago za delo.

Tekmovalci morajo znati – naloge naj bodo čim bolj praktične in ne le teoretične, *npr. člani naj probajo uporabiti skrajševalni vozeli*:

- opisati KT, ocenjevati razdalje do 500 m (dopustne so napake do 20%),
- poznati vozele: polvozel, kavbojski, vrzni, ambulanti, babji, napenjalni, kravatni, policijski (lisičke), mrtvi, enojna osmica, skrajševalni, ribiški, prijateljski, vpleteni vrzni, vpletena osmica, prusikov vozeli,
- rešiti test iz prve pomoči iz teorije in iz prakse (poročanje klicnemu centru o nesreči, kaj je v kompletu prve pomoči, zlomi, zvini, izpahi, imobilizacija, piki in ugrizi, krvavitve, tujki v očesu, opekline, omrzline, žulji, praske, dehidracija, sončarica, utopitev, zastrupitev s hrano, zadušitev, poškodba z električnim tokom, zastrupitev z ogljikovim monoksidom, položaj nezavestnega, šokiranega, pri poškodbi glave, trebuha, prsnega koša, udov).
- rešiti test iz ŽVN (sledi in iztrebki živali, glive, užitne in strupene rastline, plodovi in listi dreves, vreme in vremenski pojavi, agregatna stanja, onesnaževanje okolja, veselje),
- narisati skico terena okoli določene KT in jo oddati na isti KT.

Po **opisu KT** naj bi druga ekipa hitro prepoznala, če je prispela na pravo mesto. Zato je zelo pomemben opis objektov, poti v bližini in rastlin. Napisati je potrebno tudi dostopnost pitne vode, hrane in prenočišča. Del poročila, ki govori o opravljenih nalogah, naj vsebuje tudi podatke o kraju, času in kakovosti opravljenih nalog.

Razdalje naj ocenjujejo od izhodišča do markatnih objektov v bližini. Ocenjujejo 4 ali 5 razdalj v razponu 20–200 m.

Skica terena predstavlja enostavno in pregledno risbo določenega terena, izdelano s prosto roko v približnem merilu, z označenim severom, merilom in topografskimi elementi (velikost, smer, oddaljenost, višina), določenimi približno (samo z očesom) brez uporabe topografskega pribora. Ekipa riše skico v krogu s polmerom do 50 m (odvisno od vidljivosti) s središčem v KT in v merilu 1:500. Stojišče določi organizator tekmovanja. Za skico terena ima ekipa 20 minut časa, ki se ne upošteva pri skupnem času. Ekipa odda skico na KT.

Ekipa mora na skico narisati elemente skice (naslov, številka ekipe, sever, krožnica ($r = 10$ cm), merilo, legenda, ime risarja, datum, podpis). Skica naj vsebuje hiše, gozdno jaso, pot, potok, travnik, njivo, gozd... Objekte se označuje s poljubnimi znaki, katerih pomen mora biti razložen v legendi. **Če na skici niso označena sever, merilo ali številka ekipe, dobi ekipa za skico 0 točk.**

Tekmovalci lahko uporabljajo topografske pripomočke: kompas, busula, svinčnik, radirka, šilček, barvice, šestilo, geo-trikotnik. Uporaba tarčnega in laserskega metra ni dovoljena.

Ocenjevanje

Možnih je 45 točk.



Za **čas** lahko dobi ekipa do *10 točk*.

- Organizator določi časovnico (najmanj 1 h 30 min, največ 2 h 30 min). Za vsake 3 min zaostanka se ekipi odbije *0,5 točke*.
- Če ekipa prekorači časovnico za več kot 1 h 30 min, dobi pri orientaciji *0 točk*.

Ocenjevanje **nalog**:

Za **pravilno vrisane KT** lahko dobi ekipa *5 točk*:

- če je na progi 5 KT, je vsaka pravilno vrisana KT vredna *1 točko*;
- če je na progi 6 KT, je vsaka pravilno vrisana KT vredna *0,8 točke*;
- če je na progi 7 KT, je vsaka pravilno vrisana KT vredna *0,67 točke*;

Za **opravljene naloge** na KT lahko dobi ekipa *10 točk*:

- vsaka naloga je ocenjena s po *2 točkama* (skupaj *10 točk*).

Za **skico terena** lahko dobi ekipa *10 točk*:

- za točnost in upoštevanje danega merila, pravilno orientacijo in sorazmerno prikazovanje razdalj, objektov in površin *2 točki*;
- za objekte, pravilno predstavljene komunikacije, površine in vode *4 točke*;
- za pravilno predstavljen relief *2 točki*;
- za vnašanje posebnih topografskih znakov, legendo, grafično obdelavo, estetski videz in urejenost *2 točki*.

Skica, ki nima označenega severa, merila ali štartne številne ekipe, dobi *0 točk*. Vse skice ocenjujemo skupaj, primerjalno!

Za **najdene KT** lahko dobi ekipa *10 točk*:

- če je na progi 5 KT, je vsaka najdena KT vredna *2 točki*;
- če je na progi 6 KT, je vsaka najdena KT vredna *1,67 točk*;
- če je na progi 7 KT, je vsaka najdena KT vredna *1,43 točk*.

Odbitki:

- Za vsako KT, ki je ekipa ne najde, se ji odbije *5 točk*.
- Ekipi, ki uporablja topografski pribor, razen kompasa, se pri risanju skice odbije *5 točk*. Najnižja ocena pri orientaciji je *0 točk*.

Sodniki

- glavni sodnik, ki je na štartu,
- pomožni sodnik na cilju,
- sodniki (kontrolorji) na živih kontrolnih točkah.

GG STAREJŠI – POSTAVLJANJE ŠOTORA Z DNOM

Opis panoge



Za izvedbo panoge potrebujemo:

- šotor z dnom in s 14 vrvicami,
- 3-delno kovinsko ogrodje (1 slemenska in 2 pokončni palici),
- 14 kotnih kovinskih klinov,
- 8 okroglih kovinskih klinov,
- 5 kladiv (lesenih ali plastičnih).

Pri tekmovanju uporabljamo šotor tip »Savica« (z dnom) s 14 vrvicami in napenjalci, 22 klini (14 kotnih in 8 okroglih), kovinsko ogrodje, ki je med seboj povezano z vzmetjo ali verižico, in 5 lesenih ali plastičnih kladiv za zabijanje klinov. Tekmovalna komisija (sodniki) je dolžna pripraviti 2 šotora enake kakovosti ter ju pred tekmovanjem pregledati in preizkusiti. Dovoljena je uporaba samo teh dveh. Gumijastih blažilcev na vrvicah pri tekmovanju ne uporabljamo. Napenjalci so plastični ali aluminijasti. Vsaka ekipa lahko pred tekmovanjem šotor pregleda in si ga pripravi v skladu s temi določili.

Petčlanska ekipa se postavi za zloženi šotor (kvadratne oblike), na katerega so položene palice, ob šotoru na tleh pa kladiva in klini. Na sodnikov znak pričnejo tekmovalci s tekmovanjem – na določenem prostoru postavljati šotor.

Šotor mora biti pravilno postavljen med 2 zastavici, ki označujeta smer slemena; sodnik pred začetkom postavljanje določi, na kateri strani naj bo vhod.

Ob koncu postavljanja šotora mora biti šotor zaprt, vrvice morajo biti napete in pripete na kline, ki morajo biti zabiti v zemljo pod kotom cca 45°. Iz zemlje lahko gleda največ 1/2 klina, najmanj pa celo »uho« klina. Glavne 4 vrvice (koti šotorov) morajo biti napete proti centru šotora!

Šotor se postavlja brez odvečnega govorjenja in kričanja (dovoljena je osnovna komunikacija za uspešno postavitve šotora). Po končanem postavljanju se ekipa postavi na začetno mesto. Vodja ekipe dvigne roko, kar je znak, da je ekipa končala s postavljanjem. Do tega trenutka merimo čas postavljanja.

Na podoben način tekmovalci šotor podrejo. Začnejo na znak sodnika. Popustijo vrvice, populijo kline in jih očiščene zložijo, zvijejo vrvice (največ 25 cm vrvic lahko ostane nezvite) in zložijo šotor. Vrata šotora morajo biti zaprta. Vse to položijo na začetno mesto (kot pred postavljanjem) in se postavijo v vrsto za zloženo opremo. Vodja ekipe dvigne roko, kar je znak za ustavitev štoparic. Istočasno se lahko postavlja samo en šotor.

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Merimo **čas postavljanja**, ki ga ocenimo do **10 točk**, ter **kakovost postavljanja**, ki jo prav tako ocenimo do **10 točk**. Nato ocenimo še **čas podiranja** do **10 točk** in **kakovost podiranja** do **10 točk**. Skupni seštevek delimo z 2.

Ocenjevanje časa (10 točk):

- Čas **3 min 45 s** pri postavljanju prinese ekipi **10 točk**, čas **4 min 45 s** pri postavljanju pa pomeni **0 točk** za čas,
- Čas **2 min 15 s** pri podiranju prinese ekipi **10 točke**, čas **3 min 30 s** pri podiranju pa pomeni **0 točk** za čas.

Za vsake nadaljnje 4 s se ekipi odbije 0,1 točke. Za ostale ekipe točke za čas preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalko.

Ekipa, ki postavlja šotor več kot **6 min** oziroma podira šotor več kot **4 min 15 s**, dobi **0 točk** v tej panogi.

Pri **postavljanju** ocenjujemo **kakovost**:

- odnos do opreme (način ravnanja z opremo pri pripravi in postavljanju šotora, napenjanje vrvic in šotorskega platna, spotikanje ob vrvicah, ravnanje z orodjem, pravilno zabijanje klinov) do **2 točki**,



- oblika strehe (napetost in nagubanost) do 0,5 točke,
- oblika stranic in dna šotora (napetost po osnovni obliki šotora, nagubanost, napetost dna in dvignjenost stranic od tal) do 1 točke,
- oblika vhoda (vhod zaprt z zadrgami, splošna napetost, nagubanost) do 1 točke,
- smer (pravilna je, če je kot med slemenom in namišljeno črto med zastavicama enak ali manjši od 5°, oziroma če je sleme vzporedno s črto in ni odmaknjeno več kot pol metra od nje) 1 točka,
- vrvice (pravilna smer, napetost in zapletenost vrvic ter ali so pravilno zataknjene za klin) do 1 točke,
- klini (pravilna globina, naklon, pravilna oddaljenost od šotora) do 1 točke,
- orodje (uporaba oziroma neuporaba) do 0,5 točke,
- disciplina (zbor, obnašanje med postavljanjem šotora, morebitno preklinjanje, kričanje ali izgredi, neprimerno obnašanje do sodnikov ali celo žalitve, uniformiranost ekipe – vsaj rutice) do 2 točki.

Odbitki so:

- poškodba platna in/ali dna – 3 točke,
- poškodba ogrodja – 1 točka,
- poškodba klina – 0,5 točke,
- pozabljeno kladivo – 0,5 točke,
- hoja po šotoru, hoja po vrvicah ali palicah – 0,25 točke (vsake 3),
- pozabljen ali zamenjan klin – 0,25 točke,
- konica ogrodja ni v luknji, ko šotor že stoji (možnost poškodbe) – 1 točka,
- če člani ekipe s kladivom udarijo po šotorki ali vrvici – 0,25 točke.

Pri **podiranju** ocenjujemo **kakovost**:

- odnos do opreme (pri postavljanju in še neizpuljen klin pri snemanju šotora, slabo očiščeni klini, slabo očiščeno platno ali dno) do 4 točke,
- kakovost zlaganja (zravnano platno, pravilno zložen šotor, slabo zloženo ogrodje, slabo zloženi klini) do 4 točke,
- disciplina (zbor, obnašanje med postavljanjem šotora, morebitno preklinjanje, kričanje ali izgredi, neprimerno obnašanje do sodnikov ali celo žalitve, uniformiranost ekipe – vsaj rutice) do 2 točki.

Odbitki so:

- poškodba platna in/ali dna – 3 točke,
- poškodba ogrodja – 1 točka,
- pozabljena palica – 1 točka,
- pozabljen klin – 0,25 točke,
- nezvita ali slabo zvita vrvica – 0,25 točke,
- poškodba klina – 0,5 točke,
- pozabljeno kladivo – 0,5 točke,
- hoja po šotoru, hoja po vrvicah ali palicah – 0,25 točke (za vsake 3),
- pozabljen ali zamenjan klin – 0,25 točke,
- konica ogrodja ni v luknji, ko šotor že stoji (možnost poškodbe) – 1 točka,
- če člani ekipe s kladivom udarijo po šotorki ali vrvici – 0,25 točke.

Pri ocenjevanju mora biti 5 sodnikov, ki ocenjujejo kakovost postavljanja oziroma podiranja z oceno od 0 do 10 na 1 decimalno natančno. Upoštevamo srednje 3 ocene (najvišjo in najnižjo črtamo), ki jih seštejemo in delimo s 3.

Sodniki

- Glavni sodnik,
- 4 sodniki, ki skupaj z glavnim sodnikom ocenjujejo šotore,



- časomerilec in zapisnikar (1 oseba).

GG STAREJŠI – SIGNALNI STOLP

Opis panoge

Ekipa tekmuje v postavljanju signalnega stolpa. Organizator mora zagotoviti:

- 3 nosilne sušice dolžine 3,5 m (največji premer 6-8 cm),
- 1 prečno sušico dolžine 1,5 m (največji premer 4–6 cm),
- 1 krajšo prečno sušico dolžine 1 m (največji premer 4–6 cm),
- 1 vrstico za vezanje trianglera (premer 5 mm) dolžine 4,5 m in
- 4 vrstice za križno vez (premer 4 mm) dolžine 4 m.

Vrvice so lahko iz naravnih (konoplja) ali umetnih materialov (najlon). Nosilne in prečne sušice morajo biti dovolj kakovostne, da zdržijo enega od tekmovalcev, in pokrite z lubjem, da zmanjšajo možnost drsenja v vezeh. Sodniki morajo pred tekmovanjem signalni stolp poizkusno postaviti. Ekipe ne smejo uporabiti svoje opreme.

Ekipa stoji v zboru na prostoru za tekmovanje, poleg zloženih pripomočkov. Na znak glavnega sodnika začnejo tekmovalci z izdelavo signalnega stolpa. Pri tem morajo zavezati 4 križne vezave (na vsaki prečki po 2) in 1 vezavo trianglera 50–75 cm pod vrhom stolpa. Križno vez in vezavo trianglera začnejo z vrznim vozlom, ki je narejen 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, **tistega tekmovalca, ki bo nato plezal na vrh signalnega stolpa**. Prečki morata biti vodoravni. Osnovna ploskev signalnega stolpa naj bo enakostraničen trikotnik s približno dolžino stranice 170 cm (± 10 cm).

Ko je signalni stolp izdelan, eden od članov ekipe spleza na zgornjo prečko in zavpije: »Stoj!«, pri čemer se ostali člani ekipe ne smejo dotikati signalnega stolpa oz. ga se smejo stabilizirati med plezanje. Ostali člani ekipe se morajo postaviti v zbor na mestu, kjer so bili pred začetkom. Če tekmovalec ne more varno splezati na vrh prečke, se smatra, da stolp še ni postavljen. Vsi ostali člani Takrat časomerilec preneha z merjenjem časa.

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Ocenjujemo dosežen skupni čas, ki je sestavljen iz časa, ki ga ekipa porabi za izdelavo stolpa, in pribitkov časa, ki jih ekipa dobi zaradi storjenih napak. **Najboljši čas** ocenimo s **20 točkami**, čas **10 minut** z **0 točk**. Točke za čase ostalih ekip preračunamo. V primeru, da je najboljši čas daljši od 10 min, se tudi ta oceni z **0 točk**.

Napake:

- nepravilna vez trianglera:
 - začetek – pribitek *15 sekund*,
 - ovitje – pribitek *15 sekund*,
 - zaključek – pribitek *15 sekund*;
- nepravilna križna vez:
 - začetek – pribitek *15 sekund*,
 - ovitje – pribitek *15 sekund*,



- zaključek – pribitek *15 sekund*;
- zrahljana križna vez (odstopanje prečke od osnovne lege za več kot ± 3 cm) – pribitek *10 sekund*;
- zrahljana vez triangla (možnost drsenja po eni od nosilnih sušic) – pribitek *15 sekund*;
- nepravilna lega prečke (več kot ± 10 cm) – pribitek *15 sekund*;
- nepravilna oblika osnovne ploskve – *20 sekund*.

Sodniki

- glavni sodnik,
- pomožna 2 sodnika,
- Zapisnikar, ki je hkrati tudi časomerec.

GG STAREJŠI – LOKOSTRELSTVO

Opis panoge

Tekmovalna ekipa šteje 5 članov. S seboj mora imeti svojo nepoškodovano lokostrelsko opremo, v katero sodi: goli ukrivljeni lok (dovoljen je le nosilec puščice), komplet 6 puščic (enaka peresa, jahač, konica in telo puščice) in zaščitna opreme (vsaj ščitnik prstov in ščitnik za roko). Priporočamo loke do moči 18–20 #.

Streljanje in ocenjevanje zadetkov: Tekmovalci streljajo na tarčo premera 80 cm, ki je oddaljena **12 metrov**. Tarče so razdeljene na 10 istosrediščnih krogov, s po 4 cm razlike v polmeru:

- zunanja kroga (10. in 9.) sta bele barve in se točkujeta z 1 točko oziroma *2 točkama*;
- 8. in 7. krog sta črne barve in se točkujeta s 3 oziroma *4 točkami*;
- 6. in 5. krog sta modra in se točkujeta s 5 oziroma *6 točkami*;
- 4. in 3. krog sta rdeča in se točkujeta s 7 oziroma *8 točkami*;
- notranja kroga (2. in 1.) sta rumena in se točkujeta z 9 oziroma *10 točkami*.

Tarča mora biti postavljena tako, da je križec v središčnem krogu od tal oddaljen 130 cm. Na eno tarčo lahko hkrati strelja več tekmovalcev. Vsak mora imeti stojišče široko vsaj 80 cm. Strelja se v 1 seri po 6 puščic. Pred tem imajo tekmovalci na voljo 1 poskusno serijo s 3 puščicami. Za serijo ima tekmovalec na voljo 3 min. Znak za začetek in konec serije da glavni sodnik. Tekmovalec ne sme streljati po znaku za konec serije. Če strelja dalje, se mu črta najboljši zadetek serije. Zadetek se upošteva, če puščica predre tarčo oziroma pusti na tarči jasno sled zadetka. Zato je potrebno po zaključku serije vse zadetke/luknjice prečrtati. V primeru več ne prečrtanih zadetkov se zapiše najnižji ne prečrtani zadetek.

Ureditev strelišča: Strelišče moramo postaviti VARNO! Praviloma postavimo lokostrelsko strelišče obrnjeno S – J na pokošen raven pregleden travnik. Strelišče primerno zavarujemo tudi z označevalnimi trakovi. Označiti moramo čakalno linijo, linijo streljanja in linije oddaljenosti tarč. Podloge tarč in stojišča označimo s številkami. Na vsaki dolžini moramo imeti na voljo vsaj eno dobro pritrjeno podlogo, ki jo glede na potrebe poljubno premeščamo tudi na druge dolžine streljanja. Podloge naj bodo med seboj oddaljene vsaj 2,5 m in, če je le možno, s strelnimi mesti povezane z vzdolžno linijo. To lahko označimo tudi s svežim odkosom trave. Podloge morajo biti iz materiala, v katerega se puščice normalno zapičijo in se ne poškodujejo. Priporočamo se, da organizator na vsakem strelnem mestu uredi tok za puščice.

Ocenjevanje



Možnih je 20 točk.

Skupno število doseženih krogov delimo s 15 in dobimo končno število točk.

Sodniki

- glavni sodnik
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba),
- reditelj.

GG STAREJŠI – SIGNALIZACIJA (SEMAFOR)

Opis panoge

Tekmovalci pokažejo sposobnost signalizirati v **Winklerjevi abecedi – semafor**. Uporabljajo vse črke mednarodne abecede. V besedilu je 30 znakov, od tega vsaj 2 številki. Tekst je šifriran v 6 skupinah s po 5 znaki (npr. WR2OP – glej tabelo spodaj). V šifriranem besedilu morajo biti znaki (črke, številke) enaki za vse, a drugače razporejeni.

1					
2					
3					
4					
5					
6					

Oddajanje in sprejem: Prva 2 tekmovalca si izbereta ovojnico z besedilom. Na znak časomerilca (sodnika) jo odpreta in začneta z zastavicami oddajati besedilo 3. in 4. članu ekipe, ki sta oddaljena 80–100 m. Ko 3. in 4. predata sodniku sprejeto besedilo, ta ustavi uro in čas vpiše na list sprejema. Nato se enako ponovi v obratni smeri z drugim besedilom. Tekmovalec, ki sprejme besedilo, ga mora sodniku ob zaključku signaliziranja vrniti.

Tekmovalca, ki oddajata in sprejemata črke se morata v času oddajanja in sprejemanja gledati!

Organizator priskrbi vsaj 2 para signalnih zastavic, ki so blago, štirikotne oblike (krajša stranica meri vsaj 20 centimetrov), po diagonali ločeno na dve barvi. Zastavice so pritrjene na palice.

Ocenjevanje



Možnih je 20 točk.

Za tekmovanje v signalizaciji lahko dobi ekipa po *10 točk* za **čas** oddajanja v vsaki smeri in po *10 točk* za **pravilnost vsakega sprejetega besedila**. Seštete točke delimo z 2 in dobimo rezultat ekipe v signalizaciji.

Dosežen čas	Točke	Dosežen čas	Točke
2 min 10 s	10,00	3 min 50 s	5,00
2 min 11 s	9,95	4 min 10 s	4,00
2 min 12 s	9,90	4 min 30 s	3,00
2 min 13 s	9,85	4 min 50 s	2,00
2 min 14 s	9,80	5 min 10 s	1,00
2 min 20 s	9,50	5 min 11 s	0,95
2 min 30 s	9,00	5 min 12 s	0,90
2 min 40 s	8,50	5 min 13 s	0,85
2 min 50 s	8,00	5 min 15 s	0,75
3 min 10 s	7,00	5 min 20 s	0,50
3 min 30 s	6,00	5 min 30 s	0,00

Za vsako sekundo čez najboljši določeni čas (2 min 10 s) odbijemo *0,05 točke*.

Točke za **pravilnost**:

- Za vsak nepravilen, odvečen, ali manjkajoč znak odbijemo *1 točko*. V primeru, da dobi ekipa 0 točk (10 ali več napak) v enem besedilu, se ji tudi točke za čas tistega besedila ne štejejo. Če oddaja v eni smeri več kot **6 min 15 s**, dobi 0 točk za čas in tudi za pravilnost v signalizaciji.

Sodniki

- glavni sodnik, ki je lahko hkrati zapisnikar,
- 2 stranska sodnika, ki sta hkrati časomerilca.



PRAVILA MNOGOBOJA POPOTNIKI IN POPOTNICE

VIII. TEKMOVALNA SKUPINA

PP – ORIENTACIJSKI POHOD

Opis panoge

Tekmovalci prehodijo 8000–9000 m dolgo pot, na kateri je **6-8 kontrolnih točk**. Kontrolna točka (KT) je mesto, označeno s tristrano prizmo rdeče-bele ali oranžno- bele barve ali znakom/rdečo zastavico velikosti 40 x 40 cm. Zastavica mora biti vidna vsaj 5 m iz smeri prejšnje kontrolne točke in nameščena vsaj en meter od tal. Višinska razlika med najvišjo in najnižjo točko je lahko 300 m.

Tekmovalci hodijo s pomočjo karte merila 1:25 000 z uporabo kompasa. Ekipa vriše traso poti po vnaprej pripravljenih nalogah. Tekmovalna komisija po **30 minutah** risanja pregleda ekipi karto in točno vriše vse KT. Ekipa dobi točke za tiste KT, ki jih je vsaj približno točno vrisala (odstopanje do 2 mm).

Ekipa mora s seboj imeti uro, kompas, papir, svinčnik, radirko, šilček, šestilo, geo-trikotnik, kalkulator in trdo podlago za delo.

Tekmovalci morajo znati:

- opis poti med tremi kontrolnimi točkami,
- ocenjevati razdalje do 500 m (dopustne so napake do 20%),
- poznati vozle: polvozel, kavbojski, vrzni, ambulanti, babji, napenjalni, kravatni, policijski (lisičke), mrtvi, enojna osmica, skrajševali, ribiški, prijateljski, vpleteni vrzni, vpletena osmica, prusikov vozel,
- rešiti test iz prve pomoči iz teorije in iz prakse (poročanje klicnemu centru o nesreči, kaj je v kompletu prve pomoči, zlomi, zvini, izpahi, imobilizacija, piki in ugrizi, krvavitve, tujki v očesu, opekline, omrzline, žulji, praske, dehidracija, sončarica, utopitev, zastrupitev s hrano, zadušitev, poškodba z električnim tokom, zastrupitev z ogljikovim monoksidom, položaj nezavestnega, šokiranega, pri poškodbi glave, trebuha, prsnega koša, udov).
- rešiti test iz ŽVN (slediti in iztrebki živali, glive, užitne in strupene rastline, plodovi in listi dreves, vreme in vremenski pojavi, agregatna stanja, onesnaževanje okolja, veselje),
- narisati skico terena okoli določene KT in jo oddati na isti KT,
- opraviti topografski test,
- odgovoriti na postavljena vprašanja iz zgodovine taborništva in o ZTS (gradivo: Tabornikov priročnik).

Poročilo o prehojeni poti naj bi pomagalo drugi skupini oz. ekipi, da bi lahko hitro prehodila isto pot. Zato je zelo važen opis poti in objektov ob njem, tudi podatki o pitni vodi, hrani, naravnih zakloniščih. Važni so tudi opisi KT. Del poročila, ki govori o opravljenih nalogah, naj vsebuje tudi podatke o kraju, času in kvaliteti opravljenih nalog.

Razdalje naj ocenjujejo od izhodišča do markatnih objektov v bližini. Ocenjujejo 4 ali 5 razdalj v razponu 20–200 m.

Skica terena predstavlja enostavno in pregledno risbo določenega terena, izdelano s prosto roko v približnem merilu, z označenim severom, merilom in topografskimi elementi (velikost, smer, oddaljenost, višina), določenimi približno (samo z očesom) brez uporabe topografskega pribora. Ekipa riše skico v krogu s polmerom do 50 m (odvisno od vidljivosti) s središčem v KT in v merilu 1:500. Stojišče določi organizator tekmovanja. Za skico terena ima ekipa 20 minut časa, ki se ne upošteva pri skupnem času. Ekipa odda skico na KT.

Ekipa mora na skico narisati elemente skice (naslov, številka ekipe, sever, krožnica ($r = 10$ cm), merilo, legenda, ime risarja, datum, podpis). Skica naj vsebuje hiše, gozdno jaso, pot, potok, travnik, njivo, gozd... Objekte se označuje s



poljubnimi znaki, katerih pomen mora biti razložen v legendi. Če na skici niso označena sever, merilo ali številka ekipe, dobi ekipa za skico 0 točk.

Topografski test se rešuje ekipa skupaj, za njega je na voljo 5 minut. Na testu sta dve splošni topografski vprašanji, določitev relativne ali absolutne višine s karte in prepoznavanje topografskih znakov.

Tekmovalci lahko uporabljajo topografske pripomočke: kompas, busula, svinčnik, radirka, šilček, barvice, šestilo,, geotrikotnik. Uporaba tarčnega in laserskega metra ni dovoljena.

Ocenjevanje

Možnih je 45 točk.

Za čas lahko ekipa dobi 10 točk:

- Organizator določi časovnico (najmanj 2 uri, največ 3 ure, oziroma za popotnice 3 ure in 30 minut). Za vsake 3 minute zaostanka dobi ekipa 0,5 negativne točke. Če ekipa prekorači časovnico za več kot 1 uro in 30 minut, dobi pri orientaciji 0 točk.

Za pravilno opravljene naloge lahko dobi ekipa do 13 točk:

- Za **pravilno vrisane KT** lahko dobi ekipa 5 točk:
 - če je na progi 6 KT, je vsaka pravilno vrisana KT vredna 0,83 točke;
 - če je na progi 7 KT, je vsaka pravilno vrisana KT vredna 0,71 točke;
 - če je na progi 8 KT, je vsaka pravilno vrisana KT vredna 0,62 točke,
- Za **pravilno rešen topo test** 1 točka,
- Za **pravilno rešen test PP in ŽVN** 2 točki,
- Za **opravljene naloge na progi** 4 točke,
- Za **opis poti** 2 točki.

Za **skico terena** lahko dobi ekipa 10 točk:

- za točnost in upoštevanje danega merila, pravilno orientacijo in sorazmerno prikazovanje razdalj, objektov in površin 2 točki;
- za objekte, pravilno predstavljene komunikacije, površine in vode 4 točke;
- za pravilno predstavljen relief 2 točki;
- za vnašanje posebnih topografskih znakov, legendo, grafično obdelavo, estetski videz in urejenost 2 točki.

Skica, ki nima označenega severa, merila ali štartne številne ekipe, dobi 0 točk. Vse skice ocenjujemo skupaj, primerjalno!

Za **najdene KT**:

- Za vsako najdeno KT dobi ekipa po 2 točki, če je na progi 6 KT; 1,71 točke, če je na progi 7 KT; 1,5 točke, če je na progi 8 KT.

Odbitki:

- Za vsako KT, ki je ekipa ne najde, se ji odbije 5 točk.
- Ekipi, ki uporablja topografski pribor, razen kompasa, se pri risanju skice odbije 5 točk. Najnižja ocena pri orientaciji je 0 točk.

Sodniki



- glavni sodnik, ki je na štartu,
- pomožni sodnik na cilju,
- sodniki (kontrolorji) na živih kontrolnih točkah.

PP – POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ PETIH ŠOTORK

Za izvedbo panoge potrebujemo:

- 5 šotork,
- 8 okroglih (notranjih) kovinskih klinov,
- 3 pokončne na vrhu ošiljene palice za ogrodje (lesene ali kovinske), dolžine 1,25m,
- 1 vzdolžna najlonska vrvica premera 4-5 mm, dolžine 8m
- 2 prečni najlonski vrvici premera 4-5mm, dolžine 4,5m,
- 2 leseni ali plastični kladivi.

Pri tekmovanju uporabljamo 5 šotork, 3 vrvice za šivanje šotork, 3 kovinske ali lesene palice za ogrodje, 8 okroglih kovinskih klinov, 2 leseni ali plastični kladivi. Vse potrebščine razen kladiv mora ekipa prinesiti s seboj na tekmovanje.

Petčlanska ekipa se postavi za na 1/16 zloženo šotorko (žepi in gumbi naj bodo zloženi v notranjosti), na katerih so položene palice in vrvice, ob šotorki na tleh pa kladiva in klini. Na dani znak pričnejo tekmovalci s postavljanjem šotora iz petih šotork z odprtim vhodom. Šotor mora biti pravilno postavljen med 2 zastavici, ki označujeta smer slemena; sodnik pred začetkom postavljanje določi, na kateri strani naj bo vhod.

Ekipa zveže 4 šotorke z daljšo vrvico, 5. šotorko pa kot zadnjo stranico šotora (sistem »sendvič«) s krajšo vrvico. Paziti je treba na pravilno obrnjenost žepov – pri slemenu morata biti žepa obrnjena na dol, pri stranici šotora pa mora biti žep v notranjosti šotora.

Sestavljene šotorke se nataknejo na pokončni palici, ki sta na vrhu ošiljeni, skozi večja obročka, nad katerima se zaveže vrzni (karabinski) ali kavbojski voz. Pri zadnji stranici morata biti obročka slemena med obročkoma zadnje stranice (sistem "sendvič"). Spodnji rob šotorke se skozi ostale večje obročke s klini pritrdi na zemljo. Klini morajo biti zabiti v zemljo pod kotom cca 45°, iz zemlje lahko gleda največ 1/2 klina, najmanj pa celo »uho« klina. Slemenska vrvica mora biti na klin pritrjena z napenjalnim voz. Napenjalni voz naj ima tri zanke, zadnja naj ima zaključni voz. Zanka je prostor med klinom in polvozlom oz. med dvema polvozloma. Ostanek vrvice po narejenem vozlu je največ 10 cm.

Vrvica zadnje stranice šotora (sendvič) mora biti s klinom pritrjena z napenjalnim voz, ki mora imeti 2 zanki, zadnja naj ima zaključni voz. Pri zadnji stranici morajo biti konci vrvice, ki so ostali od napenjalnega vozla, zatlačeni med šotorki v »sendviču«. Šotor se postavlja brez odvečnega govorjenja in kričanja (dovoljena je osnovna komunikacija za uspešno postavitve šotora). Po končanem postavljanju se ekipa postavi na začetno mesto. Vodja ekipe dvigne roko, kar je znak, da je ekipa končala s postavljanjem. Do tega trenutka merimo čas postavljanja.

Na podoben način tekmovalci šotor podrejo. Ekipa ga začne podirati na znak glavnega sodnika panoge. Odvežejo vrvici, očistijo kline, podrejo palici. Vse skupaj zložijo na začetno mesto na enak način kot na začetku in se postavijo v vrsto za zloženo opremo. Vodja ekipe dvigne roko, kar je znak za ustavitve štoparic. Istočasno se lahko postavlja samo en šotor.

Ocenjevanje



Možnih je 20 točk.

Merimo **čas postavljanja**, ki ga ocenimo do *10 točk*, ter **kakovost postavljanja**, ki jo prav tako ocenimo do *10 točk*. Nato ocenimo še **čas podiranja** do *10 točk* in **kakovost podiranja** do *10 točk*. Skupni seštevek delimo z 2.

Ocenjevanje časa (10 točk):

- Čas **5 min** pri postavljanju prinese ekipi *10 točk*, čas **6 min 30 s** pri postavljanju pa pomeni *0 točk* za čas,
- Čas **1 min 30 s** pri podiranju prinese ekipi *10 točke*, čas **2 min 15 s** pri podiranju pa pomeni *0 točk* za čas.

Za vsake nadaljnje 4 s se ekipi odbije 0,1 točke. Za ostale ekipe točke za čas preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalko.

Ekipa, ki postavlja šotor več kot **8 min** oziroma podira šotor več kot **3 min 15 s**, dobi *0 točk* v tej panogi.

Za **kakovost postavljanja** lahko ekipa dobi do *10 točk*, in sicer za:

- odnos do opreme (način ravnanja z opremo pri pripravi in postavljanju šotora, napenjanje vrvic in šotork, spotikanje ob vrvicah, ravnanje z ogrodjem, klini in kladivi ter pravilnost zabijanja klinov) do *2 točki*,
- smer (pravilna je, če je kot med slemenom in namišljeno črto med zastavicama enak ali manjši od 5° oziroma če je sleme vzporedno s črto in ni odmaknjeno več kot pol metra od nje) do *1 točke*,
- pravilno razporejanje odprtin (odprtine morajo biti razporejene tako, da skozi ne pronica voda) do *1 točke*,
- pravilno šivanje (pravilna izbira vozlov, pravilno šivanje zadnje stranice – streha čez stranico, pravilnost posameznih šivov) do *2 točki*,
- splošen vtis – videz šotora (splošen vtis šotora, napetost in nagubanost šotora, dvignjenost spodnjega roba od tal, položaj ogrodja, oblika, pravilna globina in naklon klinov) do *2 točki*,
- disciplina (zbor, obnašanje med postavljanjem šotora, morebitno preklinjanje, kričanje ali izgredi, neprimerno obnašanje do sodnikov ali celo žalitve, uniformiranost ekipe – vsaj rutice) do *2 točki*.

Odbitki so:

- poškodba šotorke – *3 točke*,
- poškodba ogrodja ali klina – *1 točka*,
- hoja po šotorki, hoja po vrvicah ali palicah – *0,25 točke* (na vsake 3),
- če član ekipe s kladivom udari po šotorki ali vrvici – *0,25 točke*,
- napačno zabijanje klina – *0,25 točke*.

Za **kakovost podiranja** lahko ekipa dobi do *10 točk*, in sicer za:

- odnos do opreme (kot pri postavljanju in še: neizpuljen klin pri snemanju šotork, slabo očiščeni klini, slabo očiščene šotorke) do *4 točke*,
- kakovost zlaganja (pravilno zložene šotorke, slabo zloženi klini, vrvici in palici) do *4 točke*,
- disciplina (zbor, obnašanje med podiranjem šotora, morebitno preklinjanje, kričanje ali izgredi, neprimerno obnašanje do sodnikov ali celo žalitve, uniformiranost ekipe – vsaj rutice) do *2 točki*.

Odbitki so:

- pozabljena palica – *1 točka*,
- pozabljen klin – *0,5 točke*,
- slabo zvita vrvica – *0,5 točke*,
- poškodbe šotorke – *3 točke*,
- poškodba ogrodja ali klina – *1 točka*,
- hoja po šotorki, vrvicah ali palicah – *0,25 točke* (na vsake 3).



Pri ocenjevanju mora biti 5 sodnikov, ki ocenjujejo kakovost postavljanja oziroma podiranja z oceno od 0 do 10 na 1 decimalno natančno. Upoštevamo srednje 3 ocene (najvišjo in najnižjo črtamo), ki jih seštejemo in delimo s 3.

Sodniki

- Glavni sodnik,
- 4 sodniki, ki skupaj z glavnim sodnikom ocenjujejo šotore,
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba).

PP – HOJA Z A-JEM

Opis panoge

Ekipa tekmuje v postavljanju signalnega stolpa. Organizator mora zagotoviti:

- 2 nosilni sušice dolžine 3,5 m (največji premer 8-10 cm),
- 1 prečno sušico dolžine 1,5 m (največji premer 5-6 cm),
- vrv za vezanje pokončnih drogov (premer 5 mm) dolžine 3,5 m,
- dve vrvi za križno vez (premer 5 mm) dolžine 3 m,
- dve vrvi za vleko nog hodulj (premer 5 mm) dolžine 6-7 m,
- eno vrv za vzpostavljanje ravnotežja hodulj (premer 8 mm) dolžine 20 do 30 m.

Ekipe tekmujejo v izdelavi hodulj v obliki črke A. Z njimi morajo prehoditi 30 m. Nosilne in prečne sušice morajo biti dovolj kvalitetne, da zdržijo enega od tekmovalcev in pokrite z lubjem, da zmanjšajo možnost drsenja v vezeh.

Ekipa stoji v zboru na prostoru za tekmovanje poleg zloženih pripomočkov. Na znak glavnega sodnika začnejo tekmovalci z izdelavo hodulj. Zavezati morajo 2 križni vezavi na prečkah, ki mora ležati vodoravno in eno vezavo dveh vzporednih sušic 0,5 m pod vrhom hodulj. Križna vez in vzporedna vezava se začneta 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 metrski vlečni vrvi z vrznim vozlom. Ravno tako z vrznim vozlom privežejo vrv za ravnotežje na eno od sušic, pri čemer morata biti oba njena konca približno enako dolga in morata potekati preko sredine A-ja.

Ko so hodulje izdelane, jih ekipa postavi pokonci, tako da dva tekmovalca primeta za konca vrvi za ravnotežje, druga dva pa primeta za konca vlečne vrvi. Peti tekmovalec spleza na prečko in se prime obeh poševnih sušic. Tako so trije tekmovalci pred hoduljami, eden na hoduljah in eden za njimi. Nato v tej razmestitvi prehodijo 30 m. Tekmovalec, ki je na hoduljah, izmenoma prenaša težo z leve na desno sušico (nogo hodulje), tekmovalca, ki drži vlečno vrv, pa izmenoma s potegom ustrezne vrvi pomikata nogi hodulj naprej. Vlečenje hodulj (tako, da sta obe nogi na tleh) ni dovoljeno. Ekipa zaključi tekmovanje, ko sta obe nogi hodulj čez ciljno črto. Takrat časomerilec preneha z merjenjem časa. Če je ekipa prišla na tekmovanje s štirimi člani, izvede tekmovanje, vendar se ekipi pribije 20 sekund.

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Ocenjujemo doseženi skupni čas, ki je sestavljen iz časa, ki ga ekipa porabi za izdelavo A-ja, in pribitkov časa, ki jih ekipa dobi zaradi storjenih napak. Najboljši čas ocenimo s *20 točkami*, čas **7 minut** za popotnike oz. **8 minut** za popotnice pa z 0. Točke ostalih ekip preračunamo. V primeru, da je najboljši čas daljši od 7 (8) minut, tudi tega ocenimo z 0 točk.



Napake:

- nepravilna vzporedna vez
 - začetek - pribitek *15 sekund*,
 - ovitje - pribitek *15 sekund*,
 - zaključek - pribitek *15 sekund*,
- nepravilna križna vez
 - začetek - pribitek *15 sekund*,
 - ovitje - pribitek *15 sekund*,
 - zaključek - pribitek *15 sekund*,
- nepravilna lega prečke – pribitek *15 sekund*,
- zrahljana križna vez (odstopanje prečke od osnovne lege za več kot +, - 5 cm) pribitek *10 sekund*,
- zrahljana zgornja vez (možnost drsenja po eni od nosilnih sušic) pribitek *15 sekund*,
- če tekmovalec, ki je na hoduljah, stopi na tla pribitek *10 sekund*,
- vlečenje nog po tleh (vsakih 0,5 m) pribitek *10 sekund*,
- nepravilno pritrjena vlečna vrv ali vrv za ravnotežje pribitek *10 sekund*.
- samo 4 člani – pribitek *20 sekund*.

Sodniki

- glavni sodnik,
- pomožna 2 sodnika,
- Zapisnikar, ki je hkrati tudi časomerec.

PP – LOKOSTRELSTVO

Opis panoge

Tekmovalna ekipa šteje 5 članov. S seboj mora imeti svojo nepoškodovano lokostrelsko opremo, v katero sodi: goli ukrivljeni lok (dovoljen je le nosilec puščice), komplet 6 puščic (enaka peresa, jahač, konica in telo puščice) in zaščitna opreme (vsaj ščitnik prstov in ščitnik za roko). Priporočamo loke do moči 18–20 #.

Streljanje in ocenjevanje zadetkov: Tekmovalci streljajo na tarčo premera 80 cm, ki je oddaljena **15 metrov**. Tarče so razdeljene na 10 istosrediščnih krogov, s po 4 cm razlike v polmeru:

- zunanja kroga (10. in 9.) sta bele barve in se točkujeta z 1 točko oziroma *2 točkama*;
- 8. in 7. krog sta črne barve in se točkujeta s 3 oziroma *4 točkami*;
- 6. in 5. krog sta modra in se točkujeta s 5 oziroma *6 točkami*;
- 4. in 3. krog sta rdeča in se točkujeta s 7 oziroma *8 točkami*;
- notranja kroga (2. in 1.) sta rumena in se točkujeta z 9 oziroma *10 točkami*.

Tarča mora biti postavljena tako, da je križec v središčnem krogu od tal oddaljen 130 cm. Na eno tarčo lahko hkrati strelja več tekmovalcev. Vsak mora imeti stojišče široko vsaj 80 cm. Strelja se v 1 seriji po 6 puščic. Pred tem imajo tekmovalci na voljo 1 poskusno serijo s 3 puščicami. Za serijo ima tekmovalec na voljo 2 min. Znak za začetek in konec serije da glavni sodnik. Tekmovalec ne sme streljati po znaku za konec serije. Če strelja dalje, se mu črta najboljši zadetek serije. Zadetek se upošteva, če puščica predre tarčo oziroma pusti na tarči jasno sled zadetka. Zato je potrebno po zaključku serije vse zadetke/luknjice prečrtati. V primeru več ne prečrtanih zadetkov se zapiše najnižji ne prečrtani zadetek.



Ureditev strelišča: Strelišče moramo postaviti VARNO! Praviloma postavimo lokostrelsko strelišče obrnjeno S – J na pokošen raven pregleden travnik. Strelišče primerno zavarujemo tudi z označevalnimi trakovi. Označiti moramo čakalno linijo, linijo streljanja in linije oddaljenosti tarč. Podloge tarč in stojšča označimo s številkami. Na vsaki dolžini moramo imeti na voljo vsaj eno dobro pritrjeno podlogo, ki jo glede na potrebe poljubno premeščamo tudi na druge dolžine streljanja. Podloge naj bodo med seboj oddaljene vsaj 2,5 m in, če je le možno, s strelnimi mesti povezane z vzdolžno linijo. To lahko označimo tudi s svežim odkosom trave. Podloge morajo biti iz materiala, v katerega se puščice normalno zapičijo in se ne poškodujejo. Priporoča se, da organizator na vsakem strelnem mestu uredi tok za puščice.

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Skupno število doseženih krogov delimo s 15 in dobimo končno število točk.

Sodniki

- glavni sodnik
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba),
- reditelj.

PP – SIGNALIZACIJA (MORSE IN SEMAFOR)

Opis panoge

Tekmovalci morajo pokazati svoje sposobnosti signaliziranja s pomočjo **zastavic v Winklerjevi abecedi** (semafor) in **zvočnega signaliziranja v Morsejevi abecedi**. Uporabljajo vse črke mednarodne abecede. V besedilu je 30 znakov, od tega vsaj 2 številke. Tekst mora biti šifriran s po 5 znaki v skupini (6 skupin npr. WR2OP – glej tabelo spodaj). V tekstu morajo biti znaki (črke, številke) enaki za vse, a drugače razporejeni.

1					
2					
3					
4					
5					
6					

Oddajanje in sprejem: Prvi oddaja tekst v Winklerjevi abecedi (semafor), ki ga je prejel od sodnika. Drugi tekst sprejme in ga posreduje tretjemu, ki tekst odda četrtemu in petemu v morsejevi abecedi s piščalko. Točke, kjer stojijo tekmovalci, naj bodo izbrane tako, da tvorijo približen enakokraki trikotnik s stranicami dolžine 80 – 100 m in da zadnji tekmovalec ne vidi niti ne sliši prvega. Tekst, ki ga prvi tekmovalec prejme od sodnika, mora le tega po koncu signalizacije vrniti. Čas se meri od začetka prvega do konca drugega oddajanja.



Tekmovalca, ki oddajata in sprejemata črke se morata v času oddajanja in sprejemanja gledati!

Organizator priskrbi vsaj 2 para signalnih zastavic, ki so blago, štirikotne oblike (krajša stranica meri vsaj 20 centimetrov), po diagonali ločeno na dve barvi. Zastavice so pritrjene na palice.

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Za tekmovalce v signalizaciji lahko dobi ekipa po 10 točk za čas oddajanja v vsaki smeri in po 10 točk za pravilnost vsakega sprejetega besedila. Seštete točke delimo z 2 in dobimo rezultat ekipe v signalizaciji.

Dosežen čas	Točke	Dosežen čas	Točke
4 min	10,00	6 min	4,00
4 min 1 s	9,95	6 min 20 s	3,00
4 min 2 s	9,90	6 min 40 s	2,00
4 min 3 s	9,85	7 min	1,00
4 min 4 s	9,80	7 min 5 s	0,75
4 min 20 s	9,00	7 min 10 s	0,50
4 min 40 s	8,00	7 min 15 s	0,25
5 min	7,00	7 min 18 s	0,10
5 min 20 s	6,00	7 min 19 s	0,05
5 min 40 s	5,00	7 min 20 s	0,00

Za vsako sekundo čez najboljši določeni čas (4 min) odbijemo 0,05 točke.

Točke za pravilnost:

- Za vsak nepravilen, odvečen, ali manjkajoč znak odbijemo 1 točko. V primeru, da dobi ekipa 0 točk (10 ali več napak) v enem besedilu, se ji tudi točke za čas tistega besedila ne štejejo. Če oddaja v eni smeri več kot 8 min, dobi 0 točk za čas in tudi za pravilnost v signalizaciji.

Sodniki

- glavni sodnik, ki je lahko hkrati zapisnikar,
- 2 stranska sodnika, ki sta hkrati časomerilca.



PRAVILA MNOGOBOJA RAZISKOVALCI IN RAZISKOVALKE, GRČE

VIII. TEKMOVALNA SKUPINA

RR IN GRČE – ORIENTACIJSKI POHOD

Opis panoge

Tekmovalci prehodijo 8000–11 000 m dolgo pot, na kateri je **7-9 kontrolnih točk**. Kontrolna točka (KT) je mesto, označeno s tristrano prizmo rdeče-bele ali oranžno- bele barve ali znakom/rdečo zastavico velikosti 40 x 40 cm. Zastavica mora biti nameščena vsaj en meter od tal. Kontrolna točka je lahko tudi mrtva, vendar je ta točka še dodatno opremljena z luknjačem (perforatorjem). Višinska razlika med najvišjo in najnižjo točko je lahko 700 m.

Tekmovalci hodijo s pomočjo karte merila 1:25 000 z uporabo kompasa. Ekipe vriso trase poti po vnaprej pripravljenih nalogah. Tekmovalna komisija po **30 minutah** risanja pregleda ekipe karto in točno vriso vse KT. Ekipe dobi točke za tiste KT, ki jih je vsaj približno točno vrisala (odstopanje do 2 mm).

Ekipe mora s seboj imeti uro, kompas, papir, svinčnik, radirko, šilček, šestilo, geo-trikotnik, kalkulator in trdo podlago za delo.

Tekmovalci morajo znati:

- opis poti med tremi kontrolnimi točkami,
- narisati skico terena okoli določene KT in jo oddati na isti KT,
- prehoditi prosto pot čez "minsko polje",
- narisati skico proste poti čez "minsko polje",
- odgovoriti na postavljena vprašanja iz varstva človekovega okolja in topografije,
- opraviti nalogo iz prve pomoči.

Poročilo o opisu poti naj bi pomagalo drugi skupini oz. ekipi, da bi lahko hitro prehodila isto pot. Zato je zelo važen opis poti in objektov ob njem, tudi podatki o pitni vodi, hrani, naravnih zakloniščih. Važni so tudi opisi KT. Del poročila, ki govori o opravljenih nalogah, naj vsebuje tudi podatke o kraju, času in kvaliteti opravljenih nalog.

Skica terena predstavlja enostavno in pregledno risbo določenega terena, izdelano s prosto roko v približnem merilu, z označenim severom, merilom in topografskimi elementi (velikost, smer, oddaljenost, višina), določenimi približno (samo z očesom) brez uporabe topografskega pribora. Ekipe riše skico v krogu s polmerom do 50 m (odvisno od vidljivosti) s središčem v KT in v merilu 1:500. Stojišče določi organizator tekmovanja. Za skico terena ima ekipa 20 minut časa, ki se ne upošteva pri skupnem času. Ekipe odda skico na KT.

Ekipe mora na skico narisati elemente skice (naslov, številka ekipe, sever, krožnica ($r = 10$ cm), merilo, legenda, ime risarja, datum, podpis). Skica naj vsebuje hiše, gozdno jaso, pot, potok, travnik, njivo, gozd... Objekte se označuje s poljubnimi znaki, katerih pomen mora biti razložen v legendi. **Če na skici niso označena sever, merilo ali številka ekipe, dobi ekipa za skico 0 točk.**

Na določeni KT mora ekipa prehoditi "minsko polje" po prosti poti, ki je podana z azimuti in razdaljami. "Minsko polje" je veliko 30 x 100 m, sestavlja ga 5 lomnih točk, ki so podane z azimuti in razdaljami. Dolžina posamezne "stranice" minskega polja ne sme presegati 20 m. Točnost hoje po prosti poti čez minsko polje kontrolira član posebne komisije kontrolorjev na minskem polju. Sodnik tekmovalcem vsako naslednjo razdaljo in azimut pove šele, ko odmerijo prejšnjo (a ne pove točnosti, to pove po vseh odmerjenih azimutih in razdaljah). Tekmovalci se po prihodu na lomno točko ne smejo vračati nazaj na prejšnje točke ali si jih označevati. Čas za prehod minskega polja je omejen na 10 minut. Z busolo, s katero je bilo minsko polje postavljeno, se na zbirnem mestu tekmovanja ali na sami KT označi



testna smer, kjer lahko ekipa preveri ujemanje organizatorjeve in svoje busole. Za prehod minskega polja ekipa uporabi svojo busolo. Ekipa dobi mrtvi čas izključno v primeru, da mora čakati na izvrševanje naloge zaradi gneče na KT.

Ekipa izdelava **skico minskega polja** v merilu, določenem v nalogi, s točno vrisanimi razdaljami in smermi. Skico minskega polja ocenjujemo ne glede na to ali je ekipa pravilno prehodila minsko polje ali ne. Podatki za prehod minskega polja in podatki za izdelavo skice niso nujno isti. Podatki za prehod minskega polja so v metrih in stopinjah. Podatki za skico minskega polja so lahko podani tudi v drugih merskih enotah: metrične merske enote za razdaljo in stopinje, gradi, radiani ter tisočine za azimut. Namesto posameznih azimutov se lahko podajo kontraazimuti. Skico proste poti čez "minsko polje" riše ekipa v merilu 1:500 ali večjem. Označeni morajo biti sever, prelomni koti in razdalje.

Ekipa rešuje test z 8 vprašanji iz **varstva človekovega okolja**. V njem mora biti eno vprašanje s področja zaščitene rastlin in eno s področja zaščitene živali. Ekipa rešuje test z 8 vprašanji iz topografije. Ekipa na oba testa odgovarja skupaj.

Ekipa rešuje **test iz prve pomoči**. Odgovarja skupaj teoretično in praktično. Teoretično v obliki dveh vprašanj in praktično v obliki dveh nalog, ki jih mora rešiti s pomočjo priročnih sredstev (deli taborniškega kroja, naravni material) ter s torbico prve pomoči, ki jo ekipa nosi s seboj.

Za vsak test je na voljo 5 minut

Tekmovalci lahko uporabljajo topografske pripomočke: kompas, busula, svinčnik, radirka, šilček, barvice, šestilo,, geometrični trikotnik. Uporaba tarčnega in laserskega metra je dovoljena le na panogi minsko polje.

Ocenjevanje

Možnih je 60 točk.

Za čas lahko ekipa dobi do 15 točk:

- Organizator določi idealen čas. V času mora biti všteti tudi čas za reševanje nalog. Časovnica za IX. kategorijo je daljša za 30 minut. Časovnica za ženske ekipe je za 30 minut daljša od časovnice moških v isti kategoriji. Za vsake 3 minute zaostanka dobi ekipa 0,5 negativne točke. Če ekipa prekorači časovnico za več kot 1 uro in 30 minut, dobi pri orientaciji 0 točk.

Za **skico terena** je možnih 10 točk. Čas izdelave je 20 minut.

- točnost in upoštevanje danega merila, pravilna orientacija in sorazmerno prikazovanje terena, objektov, komunikacij in površin - 2 točki,
- za objekte, pravilno predstavljene komunikacije, površine, vodne tokove - 4 točke,
- za pravilno predstavitev reliefa - 2 točki,
- za uporabo topografskih znakov, grafično obdelavo, estetski izgled in urejenost - 2 točki. Ocenjevanje skice minskega polja

Za **skico poti čez minsko polje** je možnih 5 točk. Čas 15 minut.

- Za vsako pravilno vrisano etapo dobi ekipa 1 točko (0,5 točk za kot, 0,5 točk za razdaljo);



Za prehod čez "minsko polje" je možnih 10 točk. Čas 20 minut.

- Za vsako prehojeno etapo dobi ekipa 2 točki.

Za poročilo o prehojeni poti je možnih 8 točk:

- podatki o poti - 5 točk,
- podatki o KT in nalogah - 2 točki,
- izgled poročila - 1 točka;

Za teste na progi je možnih 12 točk.

- varstvo človekovega okolja (vsako vprašanje 0,5 točke) - 4 točke,
- topografski test (vsako vprašanje 0,5 točke) - 4 točke,
- test PP (vsako vprašanje 1 točka) - 4 točke;

Negativne točke:

- za vsako nepravilno vrisano KT 2 negativni točki,
- za vsako KT, ki je ekipa ne najde, 5 negativnih točk.
- Za vsako KT, ki je ekipa ne najde, dobi 5 negativnih točk.

Ekipa, ki uporablja topografski pribor, razen kompasa, pri risanju skice dobi 5 negativnih točk. Najnižja ocena pri orientaciji je 0 točk.

Sodniki

- glavni sodnik, ki je na štartu,
- pomožni sodnik na cilju,
- sodniki (kontrolorji) na živih kontrolnih točkah.

RR IN GRČE – POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ PETIH ŠOTORK

Za izvedbo panoge potrebujemo:

- 5 šotork,
- 8 okroglih (notranjih) kovinskih klinov,
- 3 pokončne na vrhu ošiljene palice za ogrodje (lesene ali kovinske), dolžine 1,25m,
- 1 vzdolžna najlonska vrvica premera 4-5 mm, dolžine 8m
- 2 prečni najlonski vrvici premera 4-5mm, dolžine 4,5m,
- 2 leseni ali plastični kladivi.

Pri tekmovanju uporabljamo 5 šotork, 3 vrvice za šivanje šotork, 3 kovinske ali lesene palice za ogrodje, 8 okroglih kovinskih klinov, 2 leseni ali plastični kladivi. Vse potrebščine razen kladiv mora ekipa prinesiti s seboj na tekmovanje.

Petčlanska ekipa se postavi za na 1/16 zloženo šotorko (žepi in gumbi naj bodo zloženi v notranjosti), na katerih so položene palice in vrvice, ob šotorki na tleh pa kladiva in klini. Na dani znak pričnejo tekmovalci s postavljanjem šotora iz petih šotork z odprtim vhodom. Šotor mora biti pravilno postavljen med 2 zastavici, ki označujeta smer slemena; sodnik pred začetkom postavljanje določi, na kateri strani naj bo vhod.

Ekipa zveže 4 šotorke z daljšo vrvico, 5. šotorko pa kot zadnjo stranico šotora (sistem »sendvič«) s krajšo vrvico. Paziti je treba na pravilno obrnjenost žepov – pri slemenu morata biti žepa obrnjena na dol, pri stranici šotora pa mora biti žep v notranjosti šotora.



Sestavljene šotorke se nataknejo na pokončni palici, ki sta na vrhu ošiljeni, skozi večja obročka, nad katerima se zaveže vrzni (karabinski) ali kavbojski voz. Pri zadnji stranici morata biti obročka slemena med obročkoma zadnje stranice (sistem "sendvič"). Spodnji rob šotorke se skozi ostale večje obročke s klini pritrdi na zemljo. Klini morajo biti zabiti v zemljo pod kotom cca 45°, iz zemlje lahko gleda največ 1/2 klina, najmanj pa celo »uho« klina. Slemenska vrvica mora biti na klin pritrjena z napenjalnim voz. Napenjalni voz naj ima tri zanke, zadnja naj ima zaključni voz. Zanka je prostor med klinom in polvoz. Ostanek vrvice po narejenem vozlu je največ 10 cm.

Vrvica zadnje stranice šotora (sendvič) mora biti s klinom pritrjena z napenjalnim voz, ki mora imeti 2 zanki, zadnja naj ima zaključni voz. Pri zadnji stranici morajo biti konci vrvice, ki so ostali od napenjalnega vozla, zatlačeni med šotorki v »sendviču«. Šotor se postavlja brez odvečnega govorjenja in kričanja (dovoljena je osnovna komunikacija za uspešno postavitve šotora). Po končanem postavljanju se ekipa postavi na začetno mesto. Vodja ekipe dvigne roko, kar je znak, da je ekipa končala s postavljanjem. Do tega trenutka merimo čas postavljanja.

Na podoben način tekmovalci šotor podrejo. Ekipa ga začne podirati na znak glavnega sodnika panoge. Odvežejo vrvici, očistijo kline, podrejo palici. Vse skupaj zložijo na začetno mesto na enak način kot na začetku in se postavijo v vrsto za zloženo opremo. Vodja ekipe dvigne roko, kar je znak za ustavitve štoparic. Istočasno se lahko postavlja samo en šotor.

Ocenjevanje

Možnih je 30 točk.

Merimo **čas postavljanja**, ki ga ocenimo do *10 točk*, ter **kakovost postavljanja**, ki jo prav tako ocenimo do *20 točk*. Nato ocenimo še **čas podiranja** do *10 točk* in **kakovost podiranja** do *20 točk*. Skupni seštevek delimo z 2.

Ocenjevanje časa (10 točk):

- Čas **5 min** pri postavljanju prinese ekipi *10 točk*, čas **7 min 30 s** pri postavljanju pa pomeni *0 točk* za čas,
- Čas **2 min** pri podiranju prinese ekipi *10 točke*, čas **3 min** pri podiranju pa pomeni *0 točk* za čas.

Za vsake nadaljnje 4 s se ekipi odbije 0,1 točke. Za ostale ekipe točke za čas preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalko.

Ekipa, ki postavlja šotor več kot **8 min 30 s** oziroma podira šotor več kot **4 min**, dobi *0 točk* v tej panogi.

Za **kakovost postavljanja** lahko ekipa dobi do *20 točk*, in sicer za:

- odnos do opreme (način ravnanja z opremo pri pripravi in postavljanju šotora, napenjanje vrvic in šotork, spotikanje ob vrvice, ravnanje z ogrodjem, klini in kladivi ter pravilnost zabijanja klinov) do *4 točke*,
- smer (pravilna je, če je kot med slemenom in namišljeno črto med zastavicama enak ali manjši od 5° oziroma če je sleme vzporedno s črto in ni odmaknjeno več kot pol metra od nje) do *2 točki*,
- pravilno razporejanje odprt in odprtine morajo biti razporejene tako, da skozi ne pronica voda) do *2 točki*,
- pravilno šivanje (pravilna izbira vozlov, pravilno šivanje zadnje stranice – streha čez stranico, pravilnost posameznih šivov) do *4 točke*,
- splošen vtis – videz šotora (splošen vtis šotora, napetost in nagubanost šotora, dvignjenost spodnjega roba od tal, položaj ogrodja, oblika, pravilna globina in naklon klinov) do *4 točke*,
- disciplina (zbor, obnašanje med postavljanjem šotora, morebitno preklinjanje, kričanje ali izgredi, neprimerno obnašanje do sodnikov ali celo žalitve, uniformiranost ekipe – vsaj rutice) do *4 točke*.



Odbitki so:

- poškodba šotorke – 6 točk,
- poškodba ogrodja ali klina – 2 točki,
- hoja po šotorki, hoja po vrvicah ali palicah – 0,5 točke (na vsake 3),
- če član ekipe s kladivom udari po šotorki ali vrvici – 0,5 točke,
- napačno zabijanje klina – 0,5 točke.

Za **kakovost podiranja** lahko ekipa dobi do 20 točk, in sicer za:

- odnos do opreme (kot pri postavljanju in še: neizpuljen klin pri snemanju šotorok, slabo očiščeni klini, slabo očiščene šotorke) do 8 točk,
- kakovost zlaganja (pravilno zložene šotorke, slabo zloženi klini, vrvici in palici) do 8 točk,
- disciplina (zbor, obnašanje med podiranjem šotora, morebitno preklinjanje, kričanje ali izgredi, neprimerno obnašanje do sodnikov ali celo žalitve, uniformiranost ekipe – vsaj rutice) do 4 točke.

Odbitki so:

- pozabljena palica – 2 točki,
- pozabljen klin – 1 točka,
- slabo zvita vrvica – 1 točka,
- poškodbe šotorke – 6 točk,
- poškodba ogrodja ali klina – 2 točki,
- hoja po šotorki, vrvicah ali palicah – 0,5 točke (na vsake 3).

Pri ocenjevanju mora biti 5 sodnikov, ki ocenjujejo kakovost postavljanja oziroma podiranja z oceno od 0 do 20 na 1 decimalno natančno. Upoštevamo srednje 3 ocene (najvišjo in najnižjo črtamo), ki jih seštejemo in delimo s 3.

Sodniki

- Glavni sodnik,
- 4 sodniki, ki skupaj z glavnim sodnikom ocenjujejo šotore,
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba).

RR IN GRČE – HOJA Z A-JEM

Opis panoge

Ekipa tekmuje v postavljanju signalnega stolpa. Organizator mora zagotoviti:

- 2 nosilni sušice dolžine 3,5 m (največji premer 8-10 cm),
- 1 prečno sušico dolžine 1,5 m (največji premer 5-6 cm),
- vrv za vezanje pokončnih drogov (premer 5 mm) dolžine 3,5 m,
- dve vrvi za križno vez (premer 5 mm) dolžine 3 m,
- dve vrvi za vleko nog hodulj (premer 5 mm) dolžine 6-7 m,
- eno vrv za vzpostavljanje ravnotežja hodulj (premer 8 mm) dolžine 20 do 30 m.

Ekipa tekmuje v izdelavi hodulj v obliki črke A. Z njimi morajo prehoditi 30 m. Nosilne in prečne sušice morajo biti dovolj kvalitetne, da zdržijo enega od tekmovalcev in pokrite z lubjem, da zmanjšajo možnost drsenja v vezeh.



Ekipa stoji v zboru na prostoru za tekmovanje poleg zloženih pripomočkov. Na znak glavnega sodnika začnejo tekmovalci z izdelavo hodulj. Zavezati morajo 2 križni vezavi na prečkah, ki mora ležati vodoravno in eno vezavo dveh vzporednih sušic 0,5 m pod vrhom hodulj. Križna vez in vzporedna vezava se začneta 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 metrski vlečni vrvi z vrznim vozlom. Ravno tako z vrznim vozlom privežejo vrv za ravnotežje na eno od sušic, pri čemer morata biti oba njena konca približno enako dolga in morata potekati preko sredine A-ja.

Ko so hodulje izdelane, jih ekipa postavi pokonci, tako da dva tekmovalca primeta za konca vrvi za ravnotežje, druga dva pa primeta za konca vlečne vrvi. Peti tekmovalec spleza na prečko in se prime obeh poševnih sušic. Tako so trije tekmovalci pred hoduljami, eden na hoduljah in eden za njimi. Nato v tej razmestitvi prehodijo 30 m. Tekmovalec, ki je na hoduljah, izmenoma prenaša težo z leve na desno sušico (nogo hodulje), tekmovalca, ki držita vlečno vrv, pa izmenoma s potegom ustrezne vrvi pomikata nogi hodulj naprej. Vlečenje hodulj (tako, da sta obe nogi na tleh) ni dovoljeno. Ekipa zaključi tekmovanje, ko sta obe nogi hodulj čez ciljno črto. Takrat časomerilec preneha z merjenjem časa. Če je ekipa prišla na tekmovanje s štirimi člani, izvede tekmovanje, vendar se ekipi pribije 20 sekund.

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Ocenjujemo doseženi skupni čas, ki je sestavljen iz časa, ki ga ekipa porabi za izdelavo A-ja, in pribitkov časa, ki jih ekipa dobi zaradi storjenih napak. **Najboljši čas** ocenimo s *20 točkami*, čas **7 minut** za popotnike oz. **8 minut** za popotnice pa z 0. Točke ostalih ekip preračunamo. V primeru, da je najboljši čas daljši od 7 (8) minut, tudi tega ocenimo z *0 točk*.

Napake:

- nepravilna vzporedna vez
 - začetek - pribitek *15 sekund*,
 - ovitje - pribitek *15 sekund*,
 - zaključek - pribitek *15 sekund*,
- nepravilna križna vez
 - začetek - pribitek *15 sekund*,
 - ovitje - pribitek *15 sekund*,
 - zaključek - pribitek *15 sekund*,
- nepravilna lega prečke – pribitek *15 sekund*,
- zrahljana križna vez (odstopanje prečke od osnovne lege za več kot +/- 5 cm) pribitek *10 sekund*,
- zrahljana zgornja vez (možnost drsenja po eni od nosilnih sušic) pribitek *15 sekund*,
- če tekmovalec, ki je na hoduljah, stopi na tla pribitek *10 sekund*,
- vlečenje nog po tleh (vsakih 0,5 m) pribitek *10 sekund*,
- nepravilno pritrjena vlečna vrv ali vrv za ravnotežje pribitek *10 sekund*.
- samo 4 člani – pribitek *20 sekund*.

Sodniki

- glavni sodnik,
- pomožna 2 sodnika,
- Zapisnikar, ki je hkrati tudi časomerec.



RR IN GRČE – LOKOSTRELSTVO

Opis panoge

Tekmovalna ekipa šteje 5 članov. S seboj mora imeti svojo nepoškodovano lokostrelsko opremo, v katero sodi: goli ukrivljeni lok (dovoljen je le nosilec puščice), komplet 6 puščic (enaka peresa, jahač, konica in telo puščice) in zaščitna opreme (vsaj ščitnik prstov in ščitnik za roko). Priporočamo loke do moči 18–20 #.

Streljanje in ocenjevanje zadetkov: Tekmovalci streljajo na tarčo premera 80 cm, ki je oddaljena **15 metrov**. Tarče so razdeljene na 10 istosrediščnih krogov, s po 4 cm razlike v polmeru:

- zunanja kroga (10. in 9.) sta bele barve in se točkujeta z 1 točko oziroma *2 točkama*;
- 8. in 7. krog sta črne barve in se točkujeta s 3 oziroma *4 točkami*;
- 6. in 5. krog sta modra in se točkujeta s 5 oziroma *6 točkami*;
- 4. in 3. krog sta rdeča in se točkujeta s 7 oziroma *8 točkami*;
- notranja kroga (2. in 1.) sta rumena in se točkujeta z 9 oziroma *10 točkami*.

Tarča mora biti postavljena tako, da je križec v središčnem krogu od tal oddaljen 130 cm. Na eno tarčo lahko hkrati strelja več tekmovalcev. Vsak mora imeti stojišče široko vsaj 80 cm. Strelja se v 1 seriji po 6 puščic. Pred tem imajo tekmovalci na voljo 1 poskusno serijo s 3 puščicami. Za serijo ima tekmovalec na voljo 2 min. Znak za začetek in konec serije da glavni sodnik. Tekmovalec ne sme streljati po znaku za konec serije. Če strelja dalje, se mu črta najboljši zadetek serije. Zadetek se upošteva, če puščica predre tarčo oziroma pusti na tarči jasno sled zadetka. Zato je potrebno po zaključku serije vse zadetke/luknjice prečrtati. V primeru več ne prečrtanih zadetkov se zapiše najnižji ne prečrtani zadetek.

Ureditev strelišča: Strelišče moramo postaviti VARNO! Praviloma postavimo lokostrelsko strelišče obrnjeno S – J na pokošen raven pregleden travnik. Strelišče primerno zavarujemo tudi z označevalnimi trakovi. Označiti moramo čakalno linijo, linijo streljanja in linije oddaljenosti tarč. Podloge tarč in stojišča označimo s številkami. Na vsaki dolžini moramo imeti na voljo vsaj eno dobro pritrjeno podlogo, ki jo glede na potrebe poljubno premeščamo tudi na druge dolžine streljanja. Podloge naj bodo med seboj oddaljene vsaj 2,5 m in, če je le možno, s strelnimi mesti povezane z vzdolžno linijo. To lahko označimo tudi s svežim odkosom trave. Podloge morajo biti iz materiala, v katerega se puščice normalno zapičijo in se ne poškodujejo. Priporočila se, da organizator na vsakem strelnem mestu uredi tok za puščice.

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Skupno število doseženih krogov delimo s 15 in dobimo končno število točk.

Sodniki

- glavni sodnik
- časomerilec in zapisnikar (1 oseba),
- reditelj.



RR IN GRČE – SIGNALIZACIJA (MORSE)

Opis panoge

Tekmovalci morajo pokazati svoje sposobnosti signaliziranja v **Morsejevi abecedi (zvočno)**. Uporabljajo se črke mednarodne abecede. V besedilu je 60 znakov, od tega vsaj dve številki. Tekst mora biti šifriran s po petimi znaki v skupini (12 skupin - npr. VKRST). V šifriranem tekstu morajo biti enaki vnaprej določeni znaki (črke, številke), ki so za vsako ekipo drugače razporejeni.

1					
2					
3					
4					
5					
6					

Oddajanje in sprejem: Prva dva si izbereta ovojnico s tekstem. Na znak časomerilca jo odpreta in začneta oddajati tekst ostalim tekmovalcem, ki so oddaljeni 80 - 100 m. Ko ti predajo sprejeti tekst sodniku, sodnik ustavi uro in čas vpiše na list sprejema. Tekmovalec, ki sprejme tekst, ga mora sodniku ob zaključku signaliziranja vrniti. Oddaja se v obe smeri

Ocenjevanje

Možnih je 20 točk.

Za tekmovalce v signalizaciji lahko dobi ekipa po **10 točk** za **čas** oddajanja v vsaki smeri in po **10 točk** za **pravilnost vsakega sprejetega besedila**. Seštete točke delimo z 2 in dobimo rezultat ekipe v signalizaciji.

Dosežen čas	Točke
2 min	10,00
2 min 1 s	9,95
2 min 2 s	9,90
2 min 3 s	9,85
2 min 4 s	9,80
2 min 20 s	9,00
2 min 40 s	8,00
3 min	7,00
3 min 20 s	6,00
3 min 40 s	5,00

Dosežen čas	Točke
4 min	4,00
4 min 20 s	3,00
4 min 40 s	2,00
5 min	1,00
5 min 5 s	0,75
5 min 10 s	0,50
5 min 15 s	0,25
5 min 18 s	0,10
5 min 19 s	0,05
5 min 20 s	0,00

Za vsako sekundo čez najboljši določeni čas (4 min) odbijemo **0,05 točke**.

Točke za **pravilnost**:

- Za vsak nepravilen, odvečen, ali manjkajoč znak odbijemo **1 točko**. V primeru, da dobi ekipa **0 točk** (10 ali več napak) v enem besedilu, se ji tudi točke za čas tistega besedila ne štejejo. Če oddaja v eni smeri več kot **7 min 30 s**, dobi **0 točk** za čas in tudi za pravilnost v signalizaciji.

Sodniki

- glavni sodnik, ki je lahko hkrati zapisnikar,
- 2 stranska sodnika, ki sta hkrati časomerilca.

