

TABORNIŠKI PRIROČNIK

MNOGOBOJI

Zbornik propozicij za taborniške mnogoboje

Vsebina

- I. Splošne določbe
- II. Pregled tekmovalnih panog
- III. Opis tekmovalnih panog

Taborniški priročnik

MNOGOBOJI

Izdajatelj ZTS

Pripravil in uredili člani programskih komisij pri IO ZTS

April 1999

Popravljen izdaja

Komisija za program za mlade v ZTS

April 2006

I. SPLOŠNE DOLOČBE

1. Tekmovanja v taborniškem mnogoboju potekajo v rodovih, občinskih taborniških zvezah, področnih zvezah in Zvezi tabornikov Slovenije. V konkurenci lahko tekmujejo le člani taborniške organizacije z veljavno taborniško in zdravstveno izkaznico.
2. Tekmujejo v desetih tekmovalnih skupinah, in sicer:
Murni – starost 6 let in manj;
I. tekmovalna skupina - medvedki in čebelice, starost 7 let;
II. tekmovalna skupina - medvedki in čebelice, starost 8 let;
III. tekmovalna skupina - medvedki in čebelice, starost 9 let;
IV. tekmovalna skupina - medvedki in čebelice, starost 10 let;
V. tekmovalna skupina - gozdovniki in gozdovnice (ločeno), starost 11 in 12 let;
VI. tekmovalna skupina - gozdovniki in gozdovnice (ločeno), starost 13, 14, 15 let;
VII. tekmovalna skupina - popotniki in popotnice (ločeno), starost 16 - 20 let;
VIII. tekmovalna skupina - Raziskovalci in raziskovalke (ločeno), starost 21 – 27 let;
IX. tekmovalna skupina - grče (ločeno), 28 let in več.
3. Pri razvrščanju v tekmovalne skupine se upošteva letnica rojstva v katerem poteka mnogoboj (primer: tekmovalci v tekmovalni skupini MČ I so tisti, ki so med 1. januarjem in 31. decembrom stari 7 let).
Vodi MČ, ki imajo člane različnih starosti tekmujejo v tisti tekmovalni skupini, ki ji pripada večina članov ekipe.
Skupine pri MČ po spolu niso ločene.
Pri gozdovnikih, gozdovnicah, popotnikih in popotnicah je prestop iz starejše tekmovalne skupine v mlajšo mogoč samo za enega člana ekipe, pod pogojem, da je ekipa popolna in je ta član eno leto starejši. Če je starejših članov več, ekipa tekmuje v starejši kategoriji.
Kot potrdilo o starosti veljata veljavna izkaznica ZTS in zdravstvena oz. osebna izkaznica. Mešane ekipe tekmujejo v moški konkurenci.
4. Vsi tekmovalci morajo biti praviloma zdravstveno pregledani, sicer tekmujejo na lastno odgovornost. Organizator mora na tekmovanju organizirati zdravstveno službo.
5. Tekmovalci morajo biti na otvoritvi in zaključku tekmovanja oblečeni v taborniški kroj. Med tekmovanjem je obvezno nositi taborniško rutico.
6. Ekipe in tekmovalci morajo biti za tekmovanje primerno opremljeni.
7. Na tekmovanje se lahko prijavi cel vod (od 4 do 7 članov), vendar pa ekipa na posameznih panogah šteje 5 članov. Člani voda se lahko na posameznih panogah izmenjavajo. Na orientacijo lahko gredo vsi člani voda.
Če pride na tekmovanje ekipa, ki ima samo štiri člane, lahko tekmuje v konkurenci, a brez olajšav. Ekipa, ki ima samo 3 člane, lahko tekmuje le izven konkurence.
8. Če med tekmovanjem en član popolne ekipe zboli ali se poškoduje, lahko ekipa kljub temu še naprej tekmuje v konkurenci, vendar brez olajšav.

ORGANIZIRANJE MNOGOBOJA

11. Tekmovanje v taborniškem mnogoboju mora organizator razpisati vsaj mesec dni pred tekmovanjem.
12. Razpis tekmovanja obsega:
 - ime in naslov prireditelja,
 - vrsto tekmovanja,
 - kraj in čas tekmovanja,
 - rok za prijavo,
 - zadnjo letnico, ki pride v poštev v posamezni tekmovalni skupini,
 - druga za tekmovanje pomembna navodila.
13. Če organizator zaradi kateregakoli vzroka odpove ali preloži tekmovanje, mora o tem obvestiti vse prijavljene ekipe vsaj 7 dni pred tekmovanjem. Tekmovanje lahko prekinemo in preložimo tudi zaradi slabega vremena, vendar samo enkrat in to s soglasjem večine predstavnikov prisotnih enot. Če vreme ne omogoči izvedbe vseh panog, je mnogoboj veljaven, če so bile opravljene vsaj tri panoge; obvezno orientacija.
14. Štartne številke na tekmovanju določimo z žrebom. K žrebanju morajo biti povabljeni vsi predstavniki tekmujočih ekip oz. enot. žrebamo za vsako ekipo posebej. Organizator jih glede na urnik po vrstnem redu porazdeli po panogah. žrebanje je ob določeni uri, če so predstavniki enot navzoči ali ne.
15. Če se zgodi, da ekipa zamudi pričetek tekmovanja, lahko kot zadnja tekmuje v panogah, ki še niso bile zaključene. V panogah, kjer je bilo tekmovanje že zaključeno, dobi 0 točk.
16. Tekmovanje vodi vodstvo tekmovanja, v katerem so:
 - vodja tekmovanja, ki ima pregled nad strokovnim in tehničnim delom,
 - predsednik tekmovalne komisije, ki vodi strokovni del - sojenje,
 - tehnični vodja, ki je odgovoren za tehnični del tekmovanja, in
 - po potrebi še člani štaba. Štab imenujejo prireditelji tekmovanja.
17. Tekmovalna komisija skrbi za pravilno sojenje. V tekmovalni komisiji so predsednik tekmovalne komisije in glavni sodniki posameznih panog.
18. Člani tekmovalne komisije in sodniki se morajo pred tekmovanjem sestati in se dogovoriti za enoten način ocenjevanja.
19. Ekipe se lahko zaradi nepravilnega sojenja ali neupoštevanja razpisa ali tekmovalnega pravilnika pritožijo. Pritožbo lahko za murne, MČ in GG vloži spremljevalec ekipe.
20. Pritožbe zaradi nepravilnega sojenja, zaradi netočnega izpolnjevanja določil ali drugega vzroka, morajo ekipe dati takoj ustno na zapisnik ali pa jih vložiti pisno najkasneje eno uro po končani panogi oz. pol ure po končanem tekmovanju. Pritožba mora biti opremljena z dokazili.
21. Pritožno komisijo sestavljajo:

- član, ki ga določi prireditelj tekmovanja in ni sodnik,
 - predsednik tekmovalne komisije in
 - vodje vseh ekip tiste tekmovalne skupine, v kateri tekmuje ekipa, ki se pritoži.
22. Komisija mora pritožbo proučiti ter zaslišati prizadete. Pritožba mora biti rešena pred razglasitvijo rezultatov.
23. Izid tekmovanja objavi vodstvo tekmovanja še isti dan. V primeru, da to ni mogoče je prireditelj dolžan dostaviti rezultate vsaki enoti, ki se je udeležila tekmovanja.
24. V času tekmovanja tolmači pravilnik pritožna komisija, sicer so za to pristojne programske komisije pri izvršnem odboru Zveze tabornikov Slovenije.
25. Če v času poteka tekmovanja člani ekipe kadijo, pijejo alkohol ali se nekulturno obnašajo, jih lahko sodnik odstrani s tekmovanja in jih diskvalificira, vodstvo rodu pa opozori, naj člani s takim vedenjem prenehajo

II. PREGLED TEKMOVALNIH PANOG

I. TEKMOVALNA SKUPINA - MČ: 7 let

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

II. TEKMOVALNA SKUPINA - MČ: 8 let

1. Lov na lisico
2. Kurjenje ognjev
3. Premagovanje ovir
4. Postavljanje šotora iz dveh šotork
5. Šaljivo tekmovanje

III. TEKMOVALNA SKUPINA - MČ: 9 let

1. Orientacijski pohod
2. Kurjenje ognjev
3. Premagovanje ovir
4. Postavljanje šotora iz dveh šotork
5. Med dvema ognjema

IV. TEKMOVALNA SKUPINA - MČ: 10 let

1. Orientacijski pohod
2. Kurjenje ognjev
3. Premagovanje ovir
4. Postavljanje šotora iz dveh šotork
5. Med dvema ognjema

V. TEKMOVALNA SKUPINA – GG – 11 in 12 let

1. Orientacijski pohod
2. Signalizacija - morse
3. Postavljanje šotora iz treh šotork
4. Lokostrelstvo
5. Premagovanje ovir

VI. TEKMOVALNA SKUPINA – GG – 13 do 15 let

1. Orientacijski pohod
2. Signalizacija - semafor
3. Postavljanje šotora z dnom
4. Lokostrelstvo
5. Spretnostno tekmovanje – signalni stolp

VII. TEKMOVALNA SKUPINA - PP: 16 do 20 let

1. Orientacijski pohod
2. Signalizacija – morse in semafor
3. Postavljanje šotora iz petih šotork
4. Lokostrelstvo
5. Spretnostno tekmovanje – hoja z A-jem

VIII. TEKMOVALNA SKUPINA - RR: 21 do 27 let

1. Orientacijski pohod
2. Signalizacija (semafor, morse - z zastavicami in zvočno)
3. Postavljanje šotor (šotor z dnom, šotor iz petih šotork, uporaba šotorke)
4. Streljanje (ciljanje, lokostrelstvo,)
5. Spretnostno tekmovanje (premagovanje ovir, stolp, hoja z A-jem)

IX. TEKMOVALNA SKUPINA - GRČE: 28 in več let

1. Orientacijski pohod
2. Signalizacija (semafor, morse - z zastavicami in zvočno)
3. Postavljanje šotor (šotor z dnom, šotor iz petih šotork, uporaba šotorke)
4. Streljanje (ciljanje, lokostrelstvo)

III. OPIS TEKMOVALNIH PANOG

MURNI

Pri mnogoboju murnov ne gre za tekmovanje v pravem pomenu besede, temveč le za bolj ali manj uspešno sodelovanje.

Znaki, ki jih dobi ekipa pri ocenjevanju, so okrogli, s premerom 10 cm. So rumene ali rjave barve. Med celotnim tekmovanjem dobi vsaka ekipa 10 znakov.

Sodelovanje ekip na tekmovanju je bilo:

1. uspešno - ekipa dobi 5 ali manj rumenih znakov,
2. zelo uspešno - ekipa dobi 6 ali več rumenih znakov.

Tekmovalne panoge za murne na tekmovanju pripravi skupina vodnikov, ki te murne na tekmovanje pripelje.

MEDVEDKI IN ČEBELICE - I.,II.,III. IN IV. TEKMOVALNA SKUPINA

I/1 ISKANJE ZAKLADA

Znaki, ki jih dobi ekipa pri ocenjevanju, so okrogli, s premerom 10 cm. So rumene ali rjave barve. Med celotnim tekmovanjem dobi vsaka ekipa 10 znakov.

Sodelovanje ekip na tekmovanju je bilo:

1. uspešno - ekipa dobi 5 ali manj rumenih znakov,
2. zelo uspešno - ekipa dobi 6 ali več rumenih znakov.

A) Opis panoge:

Tekmovalci morajo poznati 5 osnovnih potnih znakov:

hodi v tej smeri, bodi oprezen, ne hodi po tej poti, pismo v tej smeri, žvižgaj na tem mestu.

Prehodijo 600 - 800 m dolgo pot, na kateri so tri žive kontrolne točke. Vzponi naj ne bodo prehudi. Tekmovalci hodijo po potnih znakih, ki so ob progi, in so risani na papir, karton ali deščice. Vse kontrolne točke so žive in so označene z znakom in rdečo zastavico velikosti (40 x 40 cm) ali rdečo taborniško ruto. Pri eni izmed kontrolnih točk dodamo še znak. Na startu dobi vsaka ekipa startni 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 čas prihoda ter prostor za podpis živih kontrol. Na koncu poti je znak »bodi oprezen«. Tam morajo murni najti zaklad, ki ga kaže znak »pismo v tej smeri«. Kontrolni list oddajo kontroli na cilju. Ekipe gredo na progo vsakih 5 - 10 minut.

1. Kontrole predhodno označimo z znakom, zraven pa dodamo še znak »žvižgaj na tem mestu«. Kontrolor mora biti obvezno v kroju, da ga otroci prepoznajo. Na prvi kontroli sestavlja ekipa sestavljanko s taborniškimi motivi brez predloge (šotor, znak ZTS, ipd.). Na drugi pa vežejo vozle: polvozel in kavbojski vozle.

2. Na tretji kontrolni točki zapojejo pesmico po izbrani risbi (kostanj, medved, veverica, jež, lastovka).

B) Ocenjevanje

1. Izračunamo povprečni doseženi čas:

- ekipe, ki so dosegle povprečni ali boljši čas, dobijo rumeni znak;
- ekipe, ki so dosegle slabši čas, dobijo rjavi znak.

2. Za uspešno sestavljanko dobi ekipa rumeni znak, sicer rjavega.

3. Za petje pesmice dobi ekipa rumeni znak, sicer rjavega.

4. Ekipa dobi rumeni znak, če vsaj 4 člani pravilno zavežejo oba vozla, sicer rjavega.

C) Sodniki:

- glavni sodnik, ki je na štartu,
- pomožni sodnik na cilju,
- sodniki na živih kontrolah,

- sodnik na mrtvi kontroli, ki beleži petje ekip (po štartnem listu ekip),
- zapisnikar

I/2 CILJANJE

A) Opis panoge:

1. Tarča ima obliko kvadrata 1 x 1 m. Razdeljena je na 10 krogov, kot pri panogi IV/5. Tarča je oddaljena 5 m, stati mora na ravnih tleh in biti 0,5 m dvignjena od tal.
2. V tarčo ciljamo s teniškimi žogicami, ki jih preskrbi organizator.
3. Vsak tekmovalec cilja trikrat.
4. Organizator mora prostor primerno zavarovati.

B) Ocenjevanje

1. Za 8 ali več zadetkov kvadrata 1 x 1 m dobi ekipa rumeni znak, za 7 ali manj pa rjavega.

C) Sodniki

- glavni sodnik,
- zapisnikar,
- en ali po potrebi več pomožnih sodnikov.

I/3 PREMAGOVANJE OVIR

A) Opis panoge

Tekmovalci med tekmovanjem premagujejo ovire, ki so postavljene v obliki kroga ali ovala, tako, da prvi tekmovalec preteče vse ovire in pride spet do izhodiščne točke, od koder začne svoj tek drugi tekmovalec, nato tretji, četrti in peti - zadnji tekmovalec. Pri tej panogi sodeluje vseh pet tekmovalcev. Ovire so razvrščene na ravnem prostoru v primerni razdalji v naslednjem vrstnem redu:

- 5 palic, označenih z zastavico ali rutico, postavljenih tako, da med njimi murni tečejo slalom;
- plezanje skozi predor, ki je narejen tako, da šotorsko krilo ali kaj podobnega razpnemo na štirih količkih, ki so visoki 60 cm;
- vijugasto postavljene lesene ploščice ali kamni, po katerih je potrebno skakati, kot da bi šli čez potok;
- tek po "tehtnici", ki se pri prehodu čez polovico prevesi - tehtnica je lahko visoka največ 20cm.

B) Ocenjevanje:

1. Izračunamo povprečni doseženi čas:
 - ekipe, ki so dosegle povprečni ali boljši čas, dobe rumeni znak;
 - ekipe, ki so dosegle slabši čas, dobe rjavi znak.

Za prehod ovir vseh članov z manj kot 5 napakami dobi ekipa rumeni znak, sicer rjavega. Za napake štejemo, če se ekipa dotakne palice pri slalomu, če se dotakne šotorskega krila, če zgreši leseno ploščico (kamen) ali ne gre čez tehtnico.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- časomerilec,
- zapisnikar.

I/4 POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ ŠOTORKE

A) Opis panoge:

1. Organizator napne nad ravnim terenom med dve drevesi ali palici vrv v višini 70 cm.
2. 1 m od napete vrvi si ekipa pripravi zloženo šotorsko krilo, 4 notranje kline in dve leseni kladivi.
3. Na znak sodnika začne ekipa postavljati šotor. Šotorko simetrično razprostre čez vrv in jo pričvrsti na tla s klini.
4. Ko murni postavijo šotor, položijo kladivi eno poleg drugega in se poleg šotora posedejo v krogu. Tedaj sodnik preneha meriti čas.

B) Ocenjevanje:

1. Izračunamo povprečni doseženi čas:
 - ekipe, ki so dosegle povprečni ali boljši čas, dobe rumeni znak;
 - ekipe, ki so dosegle slabši čas, dobe rjavi znak.
2. Ekipe, katerih člani ne hodijo po šotorskem krilu, se ne obešajo na vrv, se ne prerokajo in prerivajo med tekmovanjem, pravilno pospravijo orodje idr., dobe rumeni znak, sicer pa rjavega.
3. Ekipe, ki pravilno obrnejo šotorko, jo lepo napnejo, da je brez gub, in pravilno zabijejo kline, dobe rumeni znak, sicer rjavega.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- pomožni sodnik,
- časomerilec,
- zapisnikar.

I/5 ŠALJIVO TEKMOVANJE

A) Opis panoge:

Šaljivo tekmovanje mora biti lahko izvedljivo in res zabavnega značaja.

B) Ocenjevanje:

Ocenjevanja ni !

C) Sodniki:

- vodja panoge,
- pomočniki.

II/1 LOV NA LISICO

A) Opis panoge:

Tekmovalci morajo poznati 5 osnovnih potnih znakov. Prehodijo 600 - 1000 m dolgo pot, na kateri je 5 živih kontrolnih točk in lisica. Kontrolna točka je mesto, označeno z zastavico velikosti 40 x 40 cm ali rdečo taborniško ruto. Tekmovalci hodijo po potnih znakih, ki so ob progi in so lahko risani na papir, karton, deščice. Potnih znakov naj bo večje število. Na kontrolnih točkah so kontrolorji. Lisica je tudi živa, je med dvema kontrolnima točkama nekje na progi, označena je z dvema zaporednima znakoma "bodi oprezen".

Na kontrolnih točkah tekmovalci rešujejo praktične naloge. Osnova za praktične naloge je 1.Plamen in obvezne veščine, literatura pa Priročnik za delo z MČ. Na eni od KT je ciljanje. Tekmovalci ciljajo v tarčo, oblike kvadrata 1 x 1 m, na kateri so narisani krogi kot pri lokostrelstvu. Tarča je oddaljena 5 m, stati mora na ravnih tleh in biti 0,5 m dvignjena od tal. V tarčo ciljamo s teniškiimi žogicami, ki jih priskrbi organizator. Vsak tekmovalec cilja dvakrat. Vsak zadetek je vreden 0,5 točke. Na startu dobi vsaka ekipa startni 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 in prostor za podpise kontrolorjev (žive kontrole, lisice).

B) Ocenjevanje:

Možnih je 35 točk.

1. Ekipe, ki so po času v prvi polovi vseh ekip dobijo za čas 8 točk. Čase vseh ostalih ekip pa preračunamo glede na dvakratni čas ekipe, ki je še dosegla 8 točk. Rezultate zaokrožimo na eno decimalko.
2. Za naloge lahko dobi ekipa do 27 točk, in sicer:
 - za pravilno izpolnjen startni list - 1 točko,
 - podpis lisice - 1 točko,
 - praktične naloge - 20 točk,
 - ciljanje - 5 točk.

C) Sodniki:

- glavni sodnik, ki je na startu,
- pomožni sodnik na cilju,
- pomožni sodnik, ki od časa do časa kontrolira progo,
- sodniki na kontrolah,
- zapisnikar.

II/2 KURJENJE OGNJEV

A) 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 od 40 do 60 minut.

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 (mesta med količki) morajo biti označeni s štartnimi števkami, tako da ekipe lahko najdejo svoje mesto. Količki so postavljeni na razdalji 2 m, med njimi je napeta vrvica v višini 30 cm od tal.

Potek tekmovanja:

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

Med nabiranjem materiala morajo ekipe pripraviti tudi 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 oz. lahko prosijo koga od sodnikov, da jim pri tem opravilu pomaga, če je teren tak, da količka ne morejo dovolj utrditi sami.

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

Na znak sodnika začnejo ekipe postavljati ogenj - piramido. Postaviti jo morajo v 5 minutah. Po preteku časa sodniki najprej ugotovijo morebitno zamudo pri postavljanju, nato pa ocenijo piramido. Ko je piramida ocenjena, je ne smejo več popravljati.

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

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

B) Ocenjevanje:

Možnih je 20 točk.

Točke za čas, kvaliteto in vžigalice so med seboj ločene (ne moremo točk za čas ali kvaliteto odšteti od točk za vžigalice ipd.). Pred ocenjevanjem kvalitete materiala in oblike piramide si morajo vsi sodniki ogledati material vseh ekip in si ustvariti splošno oceno. Najvišje ocene

morajo sodniki prilagoditi tudi kvaliteti najboljšega materiala, ki ga je na terenu moč dobiti. Gledalci sodnikov ne smejo motiti, drugače lahko glavni sodnik prekine tekmovanje.

Možne točke:

1. za čas - 6 točk

- nabiranje suhljadi - 2 točki
Za 2 minuti zamude 1,5 t, za 4 minute zamude 1 t, za 6 minut zamude 0,5 t, za več kot 6 minut zamude 0 t . V tem primeru ekipa ne dobi točk za nabiranje.
- postavljanje piramide - 2 točki
Za 1 minuto zamude 1,5 t, za 2 minuti zamude 1 t, za 3 minute zamude 0,5 t, za več kot 4 minute zamude 0 t . V tem primeru ekipa ne dobi točk za gorenje..
- gorenje ognja - 2 točki
Če vrstica pregori, ogenj pa ugasne pred iztekom določenega časa, ekipi odbijemo polovico točk za gorenje. Če vrstica sploh ne pregori, ekipa ne dobi točk za gorenje.

2. za kvaliteto - 11 točk:

- material - 7 točk:
 - izbira najboljšega lesa za kurjenje - 3 točke,
 - ali je les zdrav, suh ali trhel, črviv, svež (material mora biti olupljen, če je mogoče lubje odstraniti z roko) - 3 točke,
 - razvrstitev materiala na vsaj tri skupine (gneздо, srednji in zunanji sloj) - 1 točka.Pri ocenjevanju kvalitete materiala ne ocenjujemo količine, ker je ta upoštevana pri obliki piramide.
- oblika piramide - 4 točke,
 - simetrična piramida - 1 točka,
 - pravilen stožčast vrh (neodsekan) - 1 točka,
 - notranja zgradba: zračnost, polnost ognja - 1 točka,
 - odprtina za prižiganje - 1 točka.

3. za vžigalice - 3 točke

Ekipa sme porabiti največ 24 vžigalic. Prve štiri so proste, za vsake nadaljnje 4 odbijemo 0,5 točke. Pri ocenjevanju kvalitete materiala in oblike piramide upoštevamo povprečje srednjih ocen. (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.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- zapisnikar,
- pet sodnikov, ki pod vodstvom glavnega sodnika ocenjujejo ognje.

II/3 PREMAGOVANJE OVIR

A) Opis panoge:

Tekmovalci premagujejo ovire med štafetnim tekom sem in tja. Tekmuje vseh pet tekmovalcev, od katerih so trije na začetku ter dva 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 naslednjem vrstnem redu:

- preval naprej,

- brv ali klop, široka 15 - 20 cm, višine do 50 cm in dolžine 4 m; brv mora biti zanesljivo postavljena,
- 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 ekipe mora premagati vse ovire, sicer je ekipa diskvalificirana.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 15 točk.

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

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

- nepravilen preval: 0.3
- nepravilen prehod brvi (vsak sestop): 0.3
- nepravilen prehod predora (vsaka letvica): 0.2
- nepravilen preskok višine: 0.2
- nepravilen preskok jarka: 0.2

C) Sodniki

- glavni sodnik,
- šest pomožnih sodnikov pri ovirah,
- dva časomerilca,
- zapisnikar.

II/4 POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ DVEH ŠOTORK

A) Opis panoge:

Potrebščine:

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

Tekmovalna komisija je dolžna pripraviti 3 komplete oz. 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, drugače pa način zlaganja ni pomemben. Palici in vrvici sta položeni na krili, poleg so kladiva in klini.

Potek tekmovanja:

Petčlanska ekipa se postavi za opremo. Na sodnikov znak prične ekipa v tišini postavljati šotor. Ekipa uporablja vrzni (karabinski), lahko pa tudi kavbojski vozel, ki je navezan na konico palice, ter napenjalni vozel, ki je privezan na klin. Napenjalni vozel naj ima (skupaj z zaključno zanko) najmanj tri zanke. Klini naj bodo v zemljo zabiti pod kotom 45 stopinj ali manj, iz zemlje lahko gleda največ pol klina, najmanj pa celo "uho" klina. Za zabijanje klinov se kladiva obvezno uporabljajo. 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.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 25 točk.

1. Čas postavljanja do 4 minute prinese ekipi 5 točk. Za vsake nadaljnje 4 sekunde se ekipi odbije 0,1 točke. Čas 7 min 30 sek. in več je 0 točk za panogo. Ostale vmesne rezultate preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalki.

2. Kvaliteto postavljanja ocenimo do 9 točk:

- odnos do opreme - 2 točki,
- oblika strehe - 1,5 točke,
- vrvice in vozli - 2,5 točk,
- orodje in klini - 1 točka,
- disciplina - 2 točki.

3. Čas podiranja do 1 minute prinese ekipi 4 točke. Čas 1 min 40 sek. in več je 0 točk za čas. Ostale vmesne rezultate preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalko.

4. Pri kvaliteti podiranja je možnih 7 točk:

- odnos do opreme - 2,5 točk,
- kvaliteta zlaganja - 2,5 točk,
- disciplina - 2 točki.

Pri ocenjevanju mora biti pet sodnikov, ki ocenjujejo kvaliteto postavljanja, oz. podiranja, z oceno na eno decimalko natančno. Upoštevamo srednje tri ocene (najvišjo in najnižjo oceno črtamo), ki jih seštejemo in delimo s tri.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- pet stranskih sodnikov, ki so hkrati časomerilci,
- zapisnikar.

II/5 ŠALJIVO TEKMOVANJE

A) Opis panoge:

Šaljivo tekmovanje mora biti lahko izvedljivo, tako da ne potrebuje predhodnih priprav, poudari pa spretnost. Organizator pripravi šaljivo tekmovanje sam, po lastni izbiri.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 5 točk.

Ocenjujemo čas. Najhitrejša ekipa dobi 5 točk, dvakratni čas najhitrejše ekipe je 0 točk. Ostale rezultate preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalko.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- pomožni sodnik po potrebi,
- časomerilec,
- zapisnikar.

III/1 ORIENTACIJSKI POHOD

A) Opis panoge

Tekmovalci prehodijo 1000 - 1500 m dolgo pot, na kateri je 5 živih kontrolnih točk. Kontrolna točka je mesto, označeno z zastavico velikosti 40 x 40 cm ali z rdečo taborniško ruto in geslom. Tekmovalci hodijo po potnih znakih, ki so ob progi in so lahko risani na papir, karton, deščico ali pa so iz naravnega materiala. Na kontrolnih točkah so kontrolorji. Tam tekmovalci rešujejo praktične naloge. Osnova za praktične naloge je 2. Plamen in obvezne veščine. Literatura je Priročnik za delo z MČ. Na startu dobi vsaka ekipa startni 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 ter gesla kontrolnih točk.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 35 točk.

1. Ekipa, ki so po času v prvi polovi vseh ekip dobi za čas 8 točk. Čase vseh ostalih ekip pa preračunamo glede na dvakratni čas ekipe, ki je še dosegla 8 točk. Rezultate zaokrožimo na eno decimalko.

2. Za naloge lahko dobi ekipa do 27 točk, in sicer:
za pravilno izpolnjen startni list - 1 točko,
geslo - 1 točko,
praktične naloge - 25 točk.

C) Sodniki:

glavni sodnik, ki je na startu,
pomožni sodnik na cilju,

pomožni sodnik, ki od časa do časa kontrolira progo,
sodniki na kontrolah,
zapisnikar.

III/2 KURJENJE OGNJEV

A) 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, čas nabiranja je omejen na 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. Tekmovalni prostori (mesta med količki) morajo biti označeni s štartnimi številkami, tako da ekipe lahko najdejo svoje mesto. Količki so postavljeni na razdalji 2 m, med njimi je napeta vrvica v višini 30 cm od tal.

Potek tekmovanja:

Ekipe se zberejo na zbirnem mestu (tekmovalnem prostoru) in na znak začno na vnaprej določenem območju nabirati suhljad. Pri nabiranju jim vodnik ne sme pomagati, dajati nasvetov ali navodil. Material si ekipa ne sme nabirati in pripraviti pred pričetkom tekmovanja. Pri nabiranju in razvrščanju materiala si ekipe ne smejo pomagati z noži in drugim orodjem. Med nabiranjem materiala morajo ekipe pripraviti tudi 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 oz. lahko prosijo koga od sodnikov, da jim pri tem opravilu pomaga, če je teren tak, da količka ne morejo dovolj utrditi sami.

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

Na znak sodnika začnejo ekipe postavljati ogenj - piramido. Postaviti jo morajo v 3 minutah. Po preteku časa sodniki najprej ugotovijo morebitno zamudo pri postavljanju, nato pa ocenijo piramido. Ko je piramida ocenjena, je ne smejo več popravljati.

Na znak sodnika ekipa prižge ogenj. Čas ni omejen. Brez izgube točk je dovoljena poraba 4 vžigalic. Ekipa ima prosti 2 vžigalici, dovoljena je uporaba 12 vžigalic. Od trenutka, ko vrvica pregori, mora goreti ogenj še 3 minuti, pri čemer mora biti plamen ves čas gorenja nad lesom. Med prižiganjem in gorenjem ognja lahko člani ekipe ogenj zaščitijo pred vetrom, oz. lahko ogenj podpihujejo.

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

B) Ocenjevanje:

Možnih je 20 točk.

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

Možne točke:

1. za čas - 6 točk:

- nabiranje suhljadi - 2 točki
Za 2 minuti zamude 1,5 t, za 4 minute zamude 1 t, za 6 minut zamude 0,5 t, za več kot 6 minut zamude 0 t . V tem primeru ekipa ne dobi točk za nabiranje.
- postavljanje piramide - 2 točki
Za 1 minuto zamude 1,5 t, za 2 minuti zamude 1 t, za 3 minute zamude 0,5 t, za več kot 4 minute zamude 0 t . V tem primeru ekipa ne dobi točk za gorenje..
- gorenje ognja - 2 točki
Če vrstica pregori, ogenj pa ugasne pred iztekom določenega časa, ekipi odbijemo polovico točk za gorenje. Če vrstica sploh ne pregori, ekipa ne dobi točk za gorenje.

2. za kvaliteto - 11 točk:

- material - 7 točk:
 - izbira najboljšega lesa za kurjenje - 3 točke,
 - ali je les zdrav, suh ali trhel, črviv, svež (material mora biti olupljen, če je mogoče lubje odstraniti z roko) - 3 točke,
 - razvrstitev materiala na vsaj tri skupine (gnezdo, srednji in zunanji sloj) - 1 točka.Pri ocenjevanju kvalitete materiala ne ocenjujemo količine, ker je ta upoštevana pri obliki piramide.
- oblika piramide - 4 točke,
 - simetrična piramida - 1 točka,
 - pravilen stožčast vrh (neodsekan) - 1 točka,
 - notranja zgradba: zračnost, polnost ognja - 1 točka,
 - odprtina za prižiganje - 1 točka.

3. za vžigalice - 3 točke

Ekipa sme porabiti največ 12 vžigalic. Prvi 2 sta prosti, za vsake nadaljnje 3 odbijemo 0,5 točke. Pri ocenjevanju kvalitete materiala in oblike piramide upoštevamo povprečje srednjih ocen. (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.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- zapisnikar,
- pet sodnikov, ki pod vodstvom glavnega sodnika ocenjujejo ognje.

III/3 PREMAGOVANJE OVIR

A) Opis panoge:

Tekmovalci premagujejo ovire med štafetnim tekom sem in tja. Tekmuje vseh pet tekmovalcev, od katerih so trije na začetku ter dva na koncu ovir. Proga je dolga 60 m. Na vsakem koncu steze je navpičen kol, pri katerem se morata tekmovalca dotakniti z roko. Ovire so razvrščene po naslednjem vrstnem redu:

- preval naprej,
- brv ali klop, široka 15 - 20 cm, višine do 50 cm in dolžine 4 m; brv mora biti zanesljivo postavljena,
- 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 ekipe mora premagati vse ovire, sicer je ekipa diskvalificirana.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 15 točk.

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

2. Za premagovanje ovir je možnih 10 točk. odbitki za napake:

- nepravilen preval: 0.3
- nepravilen prehod brvi (vsak sestop): 0.3
- nepravilen prehod predora (vsaka letvica): 0.2
- nepravilen preskok višine: 0.2
- nepravilen preskok jarka: 0.2

C) Sodniki

- glavni sodnik,
- šest pomožnih sodnikov pri ovirah,
- dva časomerilca,
- zapisnikar.

III/4 POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ DVEH ŠOTORK

A) Opis panoge:

Potrebščine:

- 2 zvezani šotorski krili,
- 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 oz. 6 enakih šotork, ki jih pred pričetkom tekmovanja preizkusi. Ekipe 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, drugače pa način zlaganja ni pomemben. Palici in vrvica je položena na krili, poleg so kladiva in klini.

Potek tekmovanja:

Petčlanska ekipa se postavi za opremo. Na sodnikov znak prične ekipa v tišini postavljati šotor. Ekipa uporablja vrzni (karabinski), lahko pa tudi kavbojski vozec, ki je navezan na konico palice, ter napenjalni vozec, ki je privezan na klin. Napenjalni vozec naj ima (skupaj z zaključno zanko) najmanj tri zanke. Klini naj bodo v zemljo zabiti pod kotom 45 stopinj ali manj, iz zemlje lahko gleda največ pol klina, najmanj pa celo "uho" klina. Za zabijanje klinov se kladiva obvezno uporabljajo. 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 jo namotajo v klobčič, očistijo kline, podrejo palici. 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.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 25 točk.

1. Čas postavljanja do 5 minute prinese ekipi 5 točk. Za vsake nadaljnje 4 sekunde se ekipi odbije 0,1 točke. Čas 7 min 30 sek. in več je 0 točk za panogo. Ostale vmesne rezultate preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalno mesto.

2. Kvaliteto postavljanja ocenimo do 10 točk:

- odnos do opreme - 2 točki,
- oblika strehe in stranic - 2 točki,
- vrvica in vozli - 3 točke,
- orodje in klini - 1 točka,
- disciplina - 2 točki.

3. Čas podiranja do 1 minute prinese ekipi 3 točke. Za vsake nadaljnje 4 sekunde se ekipi odbije 0,1 točke. Čas 1 min 40 sek. in več je 0 točk za čas. Ostale vmesne rezultate preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalno mesto.

4. Pri kvaliteti podiranja je možnih 8 točk:

- odnos do opreme - 2 točki,
- kvaliteta zlaganja - 4 točke,
- disciplina - 2 točki.

Pri ocenjevanju mora biti pet sodnikov, ki ocenjujejo kvaliteto postavljanja oz. podiranja, z oceno na eno decimalno mesto natančno. Upoštevamo srednje tri ocene (najvišjo in najnižjo oceno črtamo), ki jih seštejemo in delimo s tri.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- pet stranskih sodnikov, ki so hkrati časomerilci,
- zapisnikar.

III/5 MED DVEMA OGNJEMA

A) Opis panoge:

Pravila:

Igrišče je pravokotnik 16 x 8 metrov, razdeljen na dva enaka dela. Robovi morajo biti vidno označeni (kreda, barva, vrv,...). Vsaka ekipa šteje pet članov. Štirje so v polju, eden na meji. Vsi igralci imajo le eno "življenje" (tudi v primeru, če ekipa ni popolna). Igrajo z nogometno žogo. Tekmovalac 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.

Potek tekmovanja:

Sodnik za začetek igre dodeli z žrebanjem 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, od tam lahko vsi mečejo žogo. Žogo mora vreči tekmovalac, ki jo je ujel. Igra traja 5 minut oz. 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 enkrat. 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.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 5 točk.

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

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- stranski sodnik,
- zapisnikar.

IV/1 ORIENTACIJSKI POHOD

A) Opis panoge

Tekmovalci prehodijo 1000 - 1500 m dolgo pot, na kateri je 5 živih kontrolnih točk. Kontrolna točka je mesto, označeno z zastavico velikosti 40 x 40 cm ali z rdečo taborniško ruto in geslom. Tekmovalci hodijo po potnih znakih, ki so ob progi in so lahko risani na papir, karton, deščico ali pa so iz naravnega materiala. Na kontrolnih točkah so kontrolorji. Tam tekmovalci rešujejo praktične naloge. Osnova za praktične naloge je 2. Plamen in obvezne veščine. Literatura je Priročnik za delo z MČ. Na startu dobi vsaka ekipa startni 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 ter gesla kontrolnih točk.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 35 točk.

1. Ekipe, ki so po času v prvi polovi vseh ekip dobi za čas 8 točk. Čase vseh ostalih ekip pa preračunamo glede na dvakratni čas ekipe, ki je še dosegla 8 točk. Rezultate zaokrožimo na eno decimalno mesto.

2. Za naloge lahko dobi ekipa do 27 točk, in sicer:

- za pravilno izpolnjen startni list - 1 točko,
- geslo - 1 točko,
- praktične naloge - 25 točk.

C) Sodniki:

- glavni sodnik, ki je na startu,
- pomožni sodnik na cilju,
- pomožni sodnik, ki od časa do časa kontrolira progo,
- sodniki na kontrolah,
- zapisnikar.

IV/2 KURJENJE OGNJEV

A) 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 čas nabiranja je omejen na 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. Tekmovalni prostori (mesta med količki) morajo biti označeni s štartnimi številkami, tako da ekipe lahko najdejo svoje mesto. Količki so postavljeni na razdalji 2 m, med njimi je napeta vrvica v višini 30 cm od tal.

Potek tekmovanja:

Ekipe se zberejo na zbirnem mestu (tekmovalnem prostoru) in na znak začno na vnaprej določenem območju nabirati suhljad. Pri nabiranju jim vodnik ne sme pomagati, dajati nasvetov ali navodil. Material si ekipa ne sme nabirati in pripraviti pred pričetkom tekmovanja. Pri nabiranju in razvrščanju materiala si ekipe ne smejo pomagati z noži in drugim orodjem. Med nabiranjem materiala morajo ekipe pripraviti tudi 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 oz. lahko prosijo koga od sodnikov, da jim pri tem opravilu pomaga, če je teren tak, da količka ne morejo dovolj utrditi sami.

Ko preteče čas, določen za nabiranje materiala, morajo ekipe nabrano suhljad, najpozneje na

drugi znak sodnika, prinesiti na zbirno mesto. Ekipe položijo sortiran material približno 1 m od razpete vrvice. Preden začne sodniki ocenjevati kakovost materiala, ugotovijo morebitno zamudo ekip. Med ocenjevanjem materiala in kasneje samega ognja stoji ekipa v vrsti 1 m za urejenim materialom oz. ognjem.

Na znak sodnika začnejo ekipe postavljati ogenj - piramido. Postaviti jo morajo v 3 minutah. Po preteku časa sodniki najprej ugotovijo morebitno zamudo pri postavljanju, nato pa ocenijo piramido. Ko je piramida ocenjena, je ne smejo več popravljati.

Na znak sodnika ekipa prižge ogenj. Čas ni omejen. Brez izgube točk je dovoljena poraba 4 vžigalic. Ekipa ima prosti 2 vžigalici, dovoljena je uporaba 12 vžigalic. Od trenutka, ko vrvica pregori, mora goreti ogenj še 3 minuti, pri čemer mora biti plamen ves čas gorenja nad lesom. Med prižiganjem in gorenjem ognja lahko člani ekipe ogenj zaščitijo pred vetrom, oz. lahko ogenj podpihujejo.

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

B) Ocenjevanje:

Možnih je 20 točk.

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

Možne točke:

1. za čas - 6 točk:

- nabiranje suhljadi - 2 točki
Za 2 minuti zamude 1,5 t, za 4 minute zamude 1 t, za 6 minut zamude 0,5 t, za več kot 6 minut zamude 0 t . V tem primeru ekipa ne dobi točk za nabiranje.
- postavljanje piramide - 2 točki
Za 1 minuto zamude 1,5 t, za 2 minuti zamude 1 t, za 3 minute zamude 0,5 t, za več kot 4 minute zamude 0 t . V tem primeru ekipa ne dobi točk za gorenje..
- gorenje ognja - 2 točki
Če vrvica pregori, ogenj pa ugasne pred iztekom določenega časa, ekipi odbijemo polovico točk za gorenje. Če vrvica sploh ne pregori, ekipa ne dobi točk za gorenje.

2. za kvaliteto - 11 točk:

- material - 7 točk:
 - izbira najboljšega lesa za kurjenje - 3 točke,
 - ali je les zdrav, suh ali trhel, črviv, svež (material mora biti olupljen, če je mogoče lubje odstraniti z roko) - 3 točke,
 - razvrstitev materiala na vsaj tri skupine (gneздо, srednji in zunanji sloj) - 1 točka.Pri ocenjevanju kvalitete materiala ne ocenjujemo količine, ker je ta upoštevana pri obliki piramide.

- oblika piramide - 4 točke,

- simetrična piramida - 1 točka,
- pravilen stožčast vrh (neodsekan) - 1 točka,
- notranja zgradba: zračnost, polnost ognja - 1 točka,
- odprtina za prižiganje - 1 točka.

3. za vžigalice - 3 točke

Ekipa sme porabiti največ 12 vžigalic. Prvi 2 sta prosti, za vsake nadaljnje 3 odbijemo 0,5 točke. Pri ocenjevanju kvalitete materiala in oblike piramide upoštevamo povprečje srednjih ocen. (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.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- zapisnikar,
- pet sodnikov, ki pod vodstvom glavnega sodnika ocenjujejo ognje.

IV/3 PREMAGOVANJE OVIR

A) Opis panoge:

Tekmovalci premagujejo ovire med štafetnim tekom sem in tja. Tekmuje vseh pet tekmovalcev, od katerih so trije na začetku ter dva na koncu ovir. Proga je dolga 60 m. Na vsakem koncu steze je navpičen kol, pri katerem se morata tekmovalca dotakniti z roko. Ovire so razvrščene po naslednjem vrstnem redu:

- preval naprej,
- brv ali klop, široka 15 - 20 cm, višine do 50 cm in dolžine 4 m; brv mora biti zanesljivo postavljena,
- 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 ekipe mora premagati vse ovire, sicer je ekipa diskvalificirana.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 15 točk.

1. Za čas premagovanja ovir lahko dobi ekipa 5 točk. Izračunamo srednji čas ekip. Ekipe, ki dosežejo boljši čas ekip od srednjega, dobijo 5 točk, ostale čase pa preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalno mesto.

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

- nepravilen preval: 0.3
- nepravilen prehod brvi (vsak sestop): 0.3
- nepravilen prehod predora (vsaka letvica): 0.2
- nepravilen preskok višine: 0.2
- nepravilen preskok jarka: 0.2

C) Sodniki

- glavni sodnik,
- pet pomožnih sodnikov pri ovirah,
- dva časomerilca,
- zapisnikar.

IV/4 POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ DVEH ŠOTORK

A) Opis panoge:

Potrebščine:

- 2 zvezani šotorski krili,
- 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 oz. 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, drugače pa način zlaganja ni pomemben. Palici in vrvica je položena na krili, poleg so kladiva in klini.

Potek tekmovanja:

Petčlanska ekipa se postavi za opremo. Na sodnikov znak prične ekipa v tišini postavljati šotor. Ekipa uporablja vrzni (karabinski), lahko pa tudi kavbojski vozal, ki je navezan na konico palice, ter napenjalni vozal, ki je privezan na klin. Napenjalni vozal naj ima (skupaj z zaključno zanko) najmanj tri zanke. Klini naj bodo v zemljo zabiti pod kotom 45 stopinj ali manj, iz zemlje lahko gleda največ pol klina, najmanj pa celo "uho" klina. Za zabijanje klinov se kladiva obvezno uporabljajo. 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 jo namotajo v klob-čič, očistijo kline, podrejo palici. 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.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 25 točk.

1. Čas postavljanja do 3 min. 30 sek. prinese ekipi 5 točk. Za vsake nadaljne 4 sekunde se ekipi odbije 0,1 točke. Čas 7 min 30 sek. in več je 0 točk za panogo. Ostale vmesne rezultate preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalno mesto.

2. Kvaliteto postavljanja ocenimo do 10 točk:

- odnos do opreme - 2 točki,
- oblika strehe in stranic - 2 točki,
- vrvica in vozli - 3 točke,
- orodje in klini - 1 točka,

- disciplina - 2 točki.

3. Čas podiranja do 1 minute prinese ekipi 3 točke. Čas 1 min 40 sek.in več je 0 točk za čas. Ostale vmesne rezultate preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalko.

4. Pri kvaliteti podiranja je možnih 8 točk:

- odnos do opreme - 2 točki,
- kvaliteta zlaganja - 4 točke,
- disciplina - 2 točki.

Pri ocenjevanju mora biti pet sodnikov, ki ocenjujejo kvaliteto postavljanja oz. podiranja, z oceno na eno decimalko natančno. Upoštevamo srednje tri ocene (najvišjo in najnižjo oceno črtamo), ki jih seštejemo in delimo s tri.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- pet stranskih sodnikov, ki so hkrati časomerilci,
- zapisnikar.

IV/5 MED DVEMA OGNJEMA

A) Opis panoge:

Pravila

Igrišče je pravokotnik 16 x 8 metrov, razdeljen na dva enaka dela. Robovi morajo biti vidno označeni (kreda, barva, vrv,...). Vsaka ekipa šteje pet članov. Štirje so v polju, eden na meji. Vsi igralci imajo le eno "življenje" (tudi v primeru, če ekipa ni popolna). Igrajo z nogometno žogo. Tekmovalac 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.

Potek tekmovanja:

Sodnik za začetek igre dodeli z žrebanjem 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, od tam lahko vsi mečejo žogo. Žogo mora vreči tekmovalac, ki jo je ujel. Igra traja 5 minut oz. 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 enkrat. 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.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 5 točk.

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

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- stranski sodnik,
- zapisnikar.

GOZDOVNIKI IN GOZDOVNICE - V. IN VI. TEKMOVALNA SKUPINA

V/1 ORIENTACIJSKI POHOD

A) Opis panoge:

Tekmovalci prehodijo 1500 - 2000 m dolgo pot, na kateri je 5 živih kontrolnih točk. Kontrolna točka je mesto, označeno z zastavico velikosti 40 x 40 cm ali rdečo taborniško ruto in geslom. Tekmovalci hodijo s pomočjo opisa poti, kompasa in potnih znakov, ki so iz naravnega materiala. Na kontrolnih točkah so kontrolorji. Tam tekmovalci rešujejo praktične naloge. Osnova za praktične naloge je Ogenj, literatura pa Priročnik za delo z MČ.

Na eni kontrolni točki ekipa 20 minut riše skico terena. Čas ne šteje v doseženi čas ekipe.

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 jo riše v krogu s premerom do 50 m (odvisno od vidljivosti) s središčem v KT in v merilu 1:500. Skica naj vsebuje hiše, gozdno jaso, pot, potok, travnik, njivo, gozd. Objekte označuje s poljubnimi znaki, katerih pomen mora biti razložen v legendi. Pomembna je razporeditev in medsebojna lega objektov. Če na skici nista označena sever ali merilo, dobi ekipa za skico 0 točk.

Na startu dobi vsaka ekipa startni 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 ter gesla kontrolnih točk.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 35 točk.

1. Ekipe, ki so po času v prvi polovi vseh ekip dobi za čas 7 točk. Čase vseh ostalih ekip pa preračunamo glede na dvakratni čas ekipe, ki je še dosegla 7 točk. Rezultate zaokrožimo na eno decimalno mesto.

2. Za naloge lahko dobi ekipa do 28 točk, in sicer:

- pravilno izpolnjen startni list - 1 točka,
- geslo - 1 točka,
- praktične naloge - 16 točk,
- skica terena 10 točk in sicer:
 - točnost skice glede na merilo - 2 točki,
 - pravilna razporeditev objektov - 2 točki,
 - vrisanost vseh pomembnih objektov - 3 točke,
 - pravilna smer severa - 1 točka,
 - legenda - 1 točka.
 - merilo - 1 točka.

C) Sodniki:

- glavni sodnik, ki je na startu,
- pomožni sodnik na cilju,

- pomožni sodnik, ki od časa do časa kontrolira progo,
- sodniki na kontrolah,
- zapisnikar.

V/2 SIGNALIZACIJA - MORSE

A) Opis panoge:

Tekmovalci morajo pokazati sposobnost v signalizaciji v Morsejevi abecedi. Uporabljajo vse črke mednarodne abecede. V besedilu je 30 znakov, od tega vsaj dve številki. Tekst je šifriran v skupinah s petimi znaki (6 skupin n.pr. WR2OP), V šifriranem tekstu morajo biti znaki (črke, številke) enaki za vse, a drugače razporejeni.

Oddajamo in sprejemamo takole: prva dva si izbereta ovojnico s tekstom. Na znak časomerilca jo odpreta in začneta oddajati tekst tretjemu in četrtemu, ki sta oddaljena 80 – 100 m. Ko tretji in četrti predata sodniku sprejeti tekst, sodnik ustavi uro in čas vpiše na list sprejema. Nato enako ponovimo v obratni smeri z drugim tekstom. Tekmovalec, ki sprejme tekst, ga mora sodniku ob zaključku signaliziranja vrniti.

B) Ocenjevanje

Za tekmovanje v signalizaciji lahko dobi ekipa po 10 točk za čas oddajanja v vsaki smeri in po 10 točk za pravilnost vsakega teksta. Seštete točke delimo z dve in dobimo rezultat ekipe v signalizaciji. Največje možno število točk je 20.

točke	čas	točke	čas
10,0	2 min 30 sek	5,00	4 min 10 sek
9,95	2 min 31 sek	4,00	4 min 30 sek
9,90	2 min 32 sek	3,00	4 min 50 sek
9,85	2 min 33 sek	2,00	5 min 10 sek
9,80	2 min 34 sek	1,00	5 min 30 sek
9,50	2 min 40 sek	0,95	5 min 31 sek
9,00	2 min 50 sek	0,90	5 min 32 sek
8,50	3 min 00 sek	0,85	5 min 33 sek
8,00	3 min 10 sek	0,75	5 min 35 sek
7,00	3 min 30 sek	0,50	5 min 40 sek
6,00	3 min 50 sek	0,00	5 min 50 sek

Za vsako sekundo čez najboljši določeni čas odbijemo 0,05 točke.

2. 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 tekstu, se ji tudi točke za čas tistega teksta ne štejejo. Če oddaja v eni smeri več kot 6 min in 30 sek, dobi 0 točk za čas in pravilnost v signalizaciji.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,

- dva stranska sodnika, ki sta hkrati časomerilca
- zapisnikar

V/3 POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ TREH ŠOTORK

A) Opis panoge:

Potrebščine

- 3 šotorke,
- 6 okroglih (notranjih) kovinskih klinov,
- 2 pokončni na vrhu ošiljeni palici za ogrodje (leseni ali kovinski) dolžine 1,25 m,
- 1 najlonska vrvica premera 4-5 mm, dolžine 6 m,
- 1 najlonska vrvica premera 4-5 mm, dolžine 4,5 m,
- 3 lesena ali plastična kladiva.

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

Petčlanska ekipa se postavi za na 1/16 zloženimi šotorkami (žepi in gumbi naj bodo zloženi v notranjosti), na katerih sta položeni palici in vrvici, ob šotorkah na tleh pa kladiva in klini. Na dani znak pričnejo tekmovalci s tekmovanjem oz. postavljanjem šotora iz treh šotork na določenem prostoru. Šotor mora biti pravilno postavljen med dvema zastavicama, ki označujeta smer slemena; bližnja zastavica označuje sredino vhoda. Ekipa zveže dve šotorki z daljšo vrvico, tretjo šotorko pa kot zadnjo stranico šotora (sendvič sistem) s krajšo vrvico (paziti na pravilno obrnjenost žepov; pri zadnji stranici je žep v notranjosti šotora). Sestavljene šotorke se nataknejo na pokončni palici, ki sta na vrhu ošiljeni, skozi večja obročka, nad katerima se zveže vrzni ali kavbojski voz. Spodnji rob šotorke se pritrdi na zemljo s klini skozi ostale večje obročke. Klini morajo biti zabiti v zemljo pod kotom cca 45°, iz zemlje lahko gleda največ pol klina, najmanj pa uho. Slemenska vrvica ter vrvica zadnje stranice šotora morata biti na klin pritrjeni z napenjalnim vozlom, ki ima najmanj tri zanke (vključno z zaključno zanko); 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 dvigne roko, kar je znak, da je ekipa končala s postavljanjem. Do tega trenutka merimo čas postavljanja (štoparici).

Na podoben način tekmovalci šotor podirajo. Ekipa ga začne podirati na dani 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 zloženimi stvarmi. Vodja ekipe dvigne roko, kar je znak za ustavitev štoparic. Istočasno se lahko postavlja samo en šotor.

B) Ocenjevanje:

Največ možnih točk je 20.

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

1. Ocenjevanje časa:

Čas 3 min pri postavljanju ter čas 1 min 30 sek pri podiranju ocenimo z 10 točk.

Čas 4 min 40 sek pri postavljanju ter čas 2 min 20 sek pri podiranju ocenimo z 0 točk. Vmesni časi se preračunajo na eno decimalno natančno.

Ekipe, ki postavljajo 6 min. oz. podira 3 min., dobi 0 točk v tej panogi.

Čas merita dva časomerilca. Upoštevamo srednji čas, ki ga zaokrožimo na celo sekundo.

2. Ocenjevanje kvalitete:

Pri ocenjevanju mora biti pet sodnikov, ki ocenjujejo kvaliteto postavljanja oz. podiranja z oceno od 0 do 10 na eno decimalno natančno. Upoštevamo srednje tri ocene (najvišjo in najnižjo črtamo), ki jih seštejemo in delimo s tri.

Pri postavljanju ocenjujemo:

- odnos do opreme (način ravnanja z opremo pri pripravi in postavljanju šotora, napenjanje vrvic in šotork, spotikanje ob vrvici, ravnanje z ogradjem, klini in kladivi in pravilnost zabijanja klinov) do 2 točki
- smer je pravilna, če je kot med slemenom in namišljeno črto med dvema 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 odprtih (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,
- splošni vtis - izgled šotora (splošni vtis šotora, napetost in nagubanost šotora, dvignjenost spodnjega roba od tal, položaj ogradj, 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.

Negativne točke:

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

Pri podiranju ocenjujemo:

- odnos do opreme (ocenjujemo enako kot pri postavljanju, zraven pa še: neizpuljen klin pri snemanju šotork, slabo očiščeni klini, slabo očiščene šotorke) do 4 točke,
- kvaliteta zlaganja (pravilno zložene šotorke, slabo zloženi klini, vrvici in palici) 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

Negativne točke:

- | | |
|--|------------|
| • 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 (na vsake tri) | 0,25 točke |

C) Sodniki:

- glavni sodnik - ne sodi, ampak vodi potek panoge
- pet stranskih sodnikov, od katerih sta dva hkrati tudi časomerilca
- zapisnikar

V/4 LOKOSTRELSTVO

A) Opis panoge:

Tekmovalna ekipa šteje pet članov, ki morajo imeti s seboj svoje loke in puščice. Oblika, velikost, teža in izdelava loka je poljubna. (Priporočamo loke do moči 20#) Dovoljena je tudi uporaba lokov in puščic iz naravnega materiala. Ekipa ne sme tekrovati z nalomljenimi loki in puščicami, ter z loki, ki imajo merilne naprave ali stabilizatorje. Tekmovalci streljajo v tarčo, ki je oddaljena 6 m. Tarče so razdeljene na 10 krogov, od katerih sta dva bele barve in se točkujeta z 1 oz. 2 točkama. Naslednja dva sta črne barve in ju točkujemo s 3 ali 4 točkami. Peti in šesti krog sta modre barve in ju točkujemo s 5 ali 6 točkami. Rdeča kroga, naslednja, točkujemo s 7 oz. 8 točkami. V sredini sta dva kroga rumene barve, ki se točkujeta z 9 oz. 10 točkami. Vsak krog tarče je širok 4 cm, tako da je premer tarče premera 80 cm. Tarča mora biti postavljena tako, da je njeno središče 140 cm dvignjeno od tal. Organizator mora primerno zavarovati strelišče. Dostop v prostor za streljanje ima samo tekmovalec, ki trenutno strelja.

Potek tekmovanja:

Strelja se v eni seriji po šest puščic, za kar ima tekmovalec na voljo 4 minute. Znak za začetek in konec serije da glavni sodnik. Po znaku za konec serije tekmovalec ne sme streljati. Če strelja dalje, mu črtamo najboljši zadetek serije. Zadetek upoštevamo, če puščica predre lice tarče. Sodnik po vsakem tekmovalcu označi prejšnje zadetke.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 10 točk.

Skupno število doseženih krogov delimo s 30 in dobimo končno število točk.

Ocenitev skupnega rezultata:

Kot zelo uspešno ocenimo ekipo, ki v skupnem seštevku doseže 75 ali več točk.

Kot uspešno ocenimo ekipo, ki v skupnem seštevku doseže od 50 do 74 točk.

Ekipe, ki so dosegle 49 ali manj točk, ocenimo kot manj uspešne.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- časomerilec,

- reditelji.

V/5 PREMAGOVANJE OVIR

A) Opis panoge:

Tekmovalci premagujejo ovire med štafetnim tekom sem in tja. Tekmuje vseh pet tekmovalcev, od katerih so trije na začetku ter dva na koncu ovir. Proga je dolga 70 m. Na vsakem koncu steze je navpičen kol, pri katerem se morata tekmovalca dotakniti z roko. Ovire so razvrščene po naslednjem vrstnem redu:

- slalom med 5 palicami v razdalji 1m,
- preval naprej,
- brv ali klop, široka 15 - 20 cm, višine do 50 cm in dolžine 4 m; brv mora biti zanesljivo postavljena,
- 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 100 cm; preskok jarka je vidno označen,

Razdalje med ovirami so: kol za štart - 5 m – slalom (4m)- 6m - 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 (1 m) - 14 m - drugi kol.

Vsak član ekipe mora premagati vse ovire, sicer je ekipa diskvalificirana.

B) Ocenjevanje:

Možnih je 10 točk.

1. Za čas premagovanja ovir lahko dobi ekipa 2,5 točke. Izračunamo srednji čas ekip. Ekipe, ki dosežejo boljši čas ekip od srednjega, dobijo 2,5 točke, ostale čase pa preračunamo, zaokrožimo jih na eno decimalko.

2. Za premagovanje ovir je možnih od 0 do 7,5 točk. Odbitki za napake:

- nepravilen preval: 0.1
- nepravilen prehod brvi (vsak sestop): 0.1
- nepravilen prehod predora (vsaka letvica): 0.2
- nepravilen preskok višine: 0.1
- nepravilen preskok jarka: 0.1
- podrta palica pri slalomu: 0.02

C) Sodniki

- glavni sodnik,
- šest pomožnih sodnikov pri ovirah,
- dva časomerilca,
- zapisnikar.

VI/1 ORIENTACIJSKI POHOD

A) Opis panoge:

Tekmovalci prehodijo 7 - 8 km dolgo pot, na kateri je 5-7 kontrolnih točk. Kontrolna točka je mesto, označeno z zastavico ali znakom rdeče barve, velikosti 40 x 40 cm ali tristrano prizmo rdeče-bele ali oranžno-bele barve. Zastavica mora biti vidna vsaj 10 m iz smeri prejšnje kontrolne točke in 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 na poti je lahko do 250 m.

Tekmovalci hodijo po poti s pomočjo opisa poti, karte merila 1 : 25 000 in z uporabo kompasa. Od starta do KT 2 hodi ekipa po opisu poti. Na KT 2 mora določiti stojišče in ga vrisati na karto (pravilnost preveri kontrolor). Ostale KT in start mora ekipa vrisati na startu. Tekmovalna komisija po 20 minutah 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 imeti s seboj uro, kompas, papir, pisalo in trdo podlago za delo.

Tekmovalci morajo:

- ocenjevati razdaljo do 500 m (dopustne napake so do $\pm 10\%$),
- opisati poslopja (dolžino, širino, značilnosti - posebno pri tovarnah),
- opisati mostove (dolžina, širina, nosilnost, material, iz katerega so grajeni) in druge objekte (spomenike, gradove, kapele ipd.),
- odmeriti s koraki razdaljo do 100 m (dopustne so napake $\pm 5\%$),
- poznati kulturne rastline na polju in vrtu, najvažnejša gozdna drevesa in grmovje (skorje, liste, plodove) ter uporabne gozdne sadeže,
- izdelati skico terena (20 minut, ki jih ne upoštevamo pri skupnem času; ekipa odda skico pod šifro na KT). Skica terena predstavlja enostavno in pregledno risbo določenega terena, izdelano s prosto roko v približnem merilu, označenim severom, merilom in topografskimi elementi (velikost, smer, oddaljenost, višina), določenimi približno samo z očesom brez uporabe topografskega pribora. Ekipa jo riše v krogu s premerom do 500 m (odvisno od vidljivosti) s središčem v KT in v merilu 1 : 500. Stojišče si izbere ekipa sama.
- reševati praktične naloge iz prve pomoči,
- vrisati KT s pomočjo preseka azimutov, razdalj in koordinat,
- poznati kompas in njegovo uporabo,
- poznati vozle: mrtvi, ambulantni, ribiški, napenjalni, skrajševalni, prusikov, vrzni, osmica,

B) Ocenjevanje:

1. za čas	10 točk
2. za naloge	10 točk
3. za skice	10 točk
4. za najdene KT	10 točk
<hr/> SKUPAJ	40 točk

1. Ocenjevanje časa

Za čas lahko dobi ekipa do 10 točk. Organizator določi časovnico (najmanj 1 uro in 30 minut, največ 2 uri 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.

2. Ocenjevanje nalog

Za pravilno opravljene naloge lahko dobi ekipa 10 točk:

za vsako pravilno vrisano KT, če je na progi 5 KT (start, KT 3, KT 4, KT 5), 1 točko. Če je na progi 6 KT (start, KT 3, KT 4, KT 5, KT 6) 0,8 točke in če je na progi 7 KT (start, KT 3, KT 4, KT 5, KT 6, KT 7) 0,67 točke
za pravilno določitev KT 2 1 točko,
za pravilno opravljene naloge na progi do 5 točk.

3. Ocenjevanje skice terena

Vse skice ocenjujemo skupaj. 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, vode 4 točke,
- za pravilno predstavljeni relief 2 točki,
- za vnašanje posebnih topografskih znakov, legendo, grafično obdelavo, estetski izgled, urejenost 2 točki.
- Skica, ki nima označenega severa ali merila, dobi 0 točk.
- za točnost in upoštevanje danega merila, pravilno orientacijo in sorazmerno prikazovanje razdalj, objektov in površin 2 točki,
- za objekte, pravilno predstavljene komunikacije, površine, vode 4 točke,
- za pravilno predstavljeni relief 2 točki,
- za vnašanje posebnih topografskih znakov, legendo, grafično obdelavo, estetski izgled, urejenost 2 točki.

4. Za vsako najdeno KT dobi ekipa po 2 točki.

5. Negativne točke

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.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- kontrolorji (usposobljeni za posamezne zadolžitve na KT),
- starter,
- zapisnikar.

PREDLOG ZA NALOGO NA KT 2

Ekipa prehodi pot s pomočjo opisa poti od starta prek KT1 do KT2. Na KT2 dobi podatke o nadaljevanju poti. Podatki so sestavljeni iz treh azimutov in treh razdalj. Največja razdalja je lahko 100 m. Ekipa mora s pomočjo podatkov poiskati točko in jo tudi vrisati v karto. Kontrolor označi točko v naravi, ki jo je ekipa pokazala, s pomočjo zastavice in to zastavico pusti na svojem mestu do konca tekmovanja. Prava točka v naravi ni označena!

Ocenjuje se pravilnost postavitve v naravi in pravilnost vrisa v karto. Za pravilo vrisano točko na karto (odstopanja do 2 mm) dobi ekipa 0,6 točke, za pravilno postavitev zastavice pa do 1,4 točke, odvisno od natančnosti.

Če je zastavica ekipe oddaljena od prave točke za manj kot 10 m dobi ekipa 1,4 točke; če je oddaljena od 10 do 20 m, dobi 0,9 točke; če je oddaljena od 20 do 30 m, dobi ekipa 0,6 točke; če je oddaljena od 30 do 40 m, dobi 0,2 točki; če je oddaljena več kot 40 m dobi 0 točk.

VI/2 SIGNALIZACIJA - SEMAFOR

A) Opis panoge:

Tekmovalci morajo pokazati sposobnost v signalizaciji v Winklerjevi abecedi - semafor. Uporabljajo vse črke mednarodne abecede. V besedilu je 30 znakov, od tega vsaj dve številki. Tekst je šifriran v skupinah s petimi znaki (6 skupin n.pr. WR2OP), V šifriranem tekstu morajo biti znaki (črke, številke) enaki za vse, a drugače razporejeni.

Oddajamo in sprejemamo takole: prva dva si izbereta ovojnico s tekstom. Na znak časomerilca jo odpreta in začeta z zastavicami oddajati tekst tretjemu in četrtemu, ki sta oddaljena 80 – 100 m. Ko tretji in četrti predata sodniku sprejeti tekst, sodnik ustavi uro in čas vpiše na list sprejema. Nato enako ponovimo v obratni smeri z drugim tekstom. Tekmovalec, ki sprejme tekst, ga mora sodniku ob zaključku signaliziranja vrniti.

B) Ocenjevanje

Za tekmovanje v signalizaciji lahko dobi ekipa po 10 točk za čas oddajanja v vsaki smeri in po 10 točk za pravilnost vsakega teksta. Seštete točke delimo z dve in dobimo rezultat ekipe v signalizaciji. Največje možno število točk je 20.

točke	čas	točke	čas
10,0	2 min 00 sek	5,00	3 min 40 sek
9,95	2 min 01 sek	4,00	4 min 00 sek
9,90	2 min 02 sek	3,00	4 min 20 sek
9,85	2 min 03 sek	2,00	4 min 40 sek
9,80	2 min 04 sek	1,00	5 min 00 sek
9,50	2 min 10 sek	0,95	5 min 01 sek
9,00	2 min 20 sek	0,90	5 min 02 sek
8,50	2 min 30 sek	0,85	5 min 03 sek
8,00	2 min 40 sek	0,75	5 min 05 sek
7,00	2 min 00 sek	0,50	5 min 10 sek
6,00	3 min 20 sek	0,00	5 min 20 sek

Za vsako sekundo čez najboljši določeni čas odbijemo 0,05 točke.

2. 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 tekstu, se ji tudi točke za čas tistega teksta ne štejejo. Če oddaja v eni smeri več kot 6 minut, dobi 0 točk za čas in pravilnost v signalizaciji.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- dva stranska sodnika, ki sta hkrati tudi časomerilca
- zapisnikar

VI/3 POSTAVLJANJE ŠOTORA Z DNOM

A) Opis panoge:

Potrebščine:

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

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 je dolžna pripraviti 2 šotora enake kvalitete. Dovoljena je uporaba samo teh, s tem, da lahko vsaka ekipa pred tekmovanjem šotor pregleda in si ga pripravi za tekmovanje po teh določilih. Komisija mora pred tekmovanjem pregledati tekmovalna šotora in ju preizkusiti. Gumijastih blažilcev na vrvicah pri tekmovanju ne uporabljamo. Napenjalci so plastični ali aluminijasti.

Petčlanska ekipa se postavi za zloženi šotor (kvadratna oblika), na katerega so položene palice, ob šotoru na tleh pa kladiva in klini. Na dani znak pričnejo tekmovalci s tekmovanjem oz. postavljanjem šotora na določenem prostoru. Šotor mora biti pravilno postavljen med dve zastavici, ki označujeta smer slemena; bližnja zastavica označuje sredino vhoda. Vrvice morajo biti ob koncu postavljanja šotora napete in pripete na kline, ki morajo biti zabiti v zemljo pod kotom cca 45°; iz zemlje lahko gleda največ pol klina, najmanj pa uho. Tekmovalci postavljajo šotor brez odvečnega govorjenja in kričanja (dovoljena je osnovna komunikacija za uspešno postavitve šotora). Po končanem postavljanju se člani ekipe postavijo na začetno mesto, vodja ekipe pa dvigne roko, kar je znak, da so končali s postavljanjem. Do tega trenutka merimo čas postavljanja (štoparici).

Na podoben način tekmovalci šotor podirajo. Začnejo na dani znak sodnika. Popustijo vrvico, populijo kline in jih očistene zložijo, zvihejo vrvico (največ 25 cm vrvico lahko ostane nezvite) in zložijo šotor. Vse to položijo na začetno mesto kot ob začetku postavljanja, nato se postavijo v vrsto za zloženim šotorom. Vodja ekipe dvigne roko, kar je znak za ustavitve štoparic. Istočasno se lahko postavlja samo en šotor.

B) Ocenjevanje:

Največ možnih točk je 20.

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

1. Ocenjevanje časa:

Čas 2 min. 45 sek. pri postavljanju ter 2 min. pri podiranju ocenimo z 10 točk.

Čas 4 min. 25 sek. pri postavljanju ter 3 min. 40 sek. pri podiranju ocenimo z 0 točk.

Vmesni časi se preračunajo.

Ekipa, ki postavlja šotor 5 min. 15 sek. oz. podira šotor 4 min. 15 sek., dobi 0 točk v tej panogi. Čas merita dva časomerilca. Upoštevamo srednji čas, ki ga zaokrožimo na celo sekundo.

2. Ocenjevanje kvalitete:

Pri ocenjevanju mora biti pet sodnikov, ki ocenjujejo kvaliteto postavljanja oz. podiranja z oceno od 0 - 10 na eno decimalno natančno. Upoštevamo srednje tri ocene (najvišjo in najnižjo oceno črtamo), ki jih seštejemo in delimo s tri.

Pri postavljanju ocenjujemo:

- 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 zadržkami, splošna napetost, nagubanost) do 1 točke,
- smer je pravilna, če je kot med slemenom in namišljeno črto med dvema zastavicama enak ali manjši od 5°, oziroma če je sleme vzporedno s črto in ni odmaknjeno več kot pol metra od nje - 1 točka,
- vrvic (pravilna smer, napetost in zapletenost vrvic ter ali so pravilno zatakne za klin) do 1 točke,
- klini (pravilna globina, naklon, pravilna oddaljenost od šotora) do 1 točke,
- orodje (uporaba oz. 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

Negativne točke:

- | | |
|--|------------|
| • poškodba šotorke in/ali dna | 3 točke |
| • poškodba ogrodja | 1 točka |
| • poškodba klina | 0,5 točke |
| • pozabljeno kladivo | 0,5 točke |
| • hoja po šotori, hoja po vrvicah ali palicah (vsake 3) | 0,25 točke |
| • 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 šotori ali vrvici | 0,25 točke |

Pri podiranju ocenjujemo:

- odnos do opreme (ocenjujemo enako kot pri postavljanju, zraven pa še neizpuljen klin pri snemanju šotorke, slabo očiščeni klini, slabo očiščena šotorsko krilo ali dno do 4 točke,
- kvaliteta 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.

Negativne točke:

- | | |
|---------------------------------|---------|
| • - poškodba šotorke 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 šotorki, hoja po vrvicah ali palicah (vsake 3) 0,25 točke
- - 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

C) Sodniki:

- glavni sodnik (ne sodi, ampak vodi potek panoge),
- pet stranskih sodnikov, od katerih sta dva hkrati tudi časomerilca,
- zapisnikar.

VI/4 LOKOSTRELSTVO

A) Opis panoge:

Tekmovalna ekipa šteje pet članov, ki morajo imeti s seboj svoje loke in puščice. Oblika, velikost, teža in izdelava loka je poljubna. Ekipa ne sme tekrovati z nalomljenimi loki in puščicami ter z loki, ki imajo merilne naprave ali stabilizatorje. Tekmovalci streljajo v tarčo, ki je oddaljena 12 m. Tarče so razdeljene na 10 krogov od katerih sta dva bele barve in se točkujeta z 1 oz. 2 točkama. Naslednja dva sta črne barve in se točkujeta s 3 oz. 4 točkami. Peti in šesti krog sta modre barve in ju točkujemo s 5 oz. 6 točkami. Rdeča, naslednja, točkujemo s 7 oz. 8 točkami. V sredini sta dva kroga rumene barve, ki se točkujeta z 9 oz. 10 točkami. Vsak krog tarče je širok 4 cm, tako da je premer tarče 80 cm. Tarča mora biti postavljena tako, da je njeno središče 140 cm od tal. Strelišče mora biti primerno zavarovano!

Tekmovalci streljajo v dveh serijah po tri puščice. Za vsako serijo ima tekmovalec na voljo 1,5 minute, skupaj torej 3 minute. Znak za začetek in konec serije da glavni sodnik. Po znaku za konec tekmovalec ne sme streljati. Če strelja, mu črtamo najboljši zadetek serije. Zadetek upoštevamo, če puščica predre lice tarče. Sodnik po vsakem tekmovalcu označi prejšnje zadetke. Pred začetkom tekmovalja lahko tekmovalec izstrelji dva poskusna strela.

B) Ocenjevanje:

Skupni rezultat delimo s 15. Možnih je največ 20 točk.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- časomerilec,
- reditelj.

VI/5 SPRETNOSTNO TEKMOVANJE - SIGNALNI STOLP

A) Opis panoge:

Ekipa tekmuje v postavljanju signalnega stolpa. Organizator mora zagotoviti 3 nosilne sušice dolžine 3,5 m (največji premer 8 - 10 cm), 1 prečno sušico dolžine 1,5 m (največji premer 6 - 8 cm), 1 krajšo prečno sušico dolžine 1 m (največji premer 4 - 6 cm), vrvico za vezanje trianglera (premer 5 mm) dolžine 4,5 m in 4 vrvice za križno vez (premer 4 mm) dolžine 4 m. Vrvice so lahko iz naravnih (konoplja) ali umetnih materialov (nylon). Nosilne in prečne sušice morajo biti dovolj kvalitetne, 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.

Potek tekmovanja:

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 obeh prečkah) in eno vezavo trianglera 50 - 75 cm pod vrhom stolpa. Križno vez in vezavo trianglera začnejo z vrznim vozlom. Nosilni del vrvi mora biti ovit okoli kolov vzporedno, vez pa zaključena z ambulantom vozlom, pri čemer konec vrvi ne sme biti daljši od 20 cm. Daljša prečka mora biti privezana na nosilno sušico približno v višini pasu, krajša pa v višini glave na stranski ploskvi trivogalnega stolpa. Prečki morata biti vodoravni. Osnovna ploskev signalnega stolpa naj bo enakostranični trikotnik s približno dolžino stranice 170 cm (+,- 10 cm). Ko je signalni stolp izdelan, spleza eden od članov ekipe na zgornjo prečko in zavpije STOJ. Če tekmovalec ne more varno splezati na vrh prečke, se smatra, da stolp še ni postavljen.

Vsi ostali člani ekipe se morajo postaviti v zbor na mestu, kjer so bili pred začetkom. Takrat časomerilec preneha z merjenjem časa.

B) Ocenjevanje:

Ocenjujemo doseženi 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 15, čas 10 minut z 0 točk. Točke 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 trianglera (možnost drsenja po eni od nosilnih sušic) - pribitek 15 sekund.
- nepravilna lega prečke (+ - 10 cm)- pribitek 15 sekund
- nepravilna oblika osnovne ploskve – 20 sekund

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- dva sodnika, ki sta hkrati tudi časomerilca.

- zapisnikar
- Ocenjujejo vsi trije.

POPOTNIKI IN POPOTNICE - VII. TEKMOVALNA SKUPINA

VII/1 ORIENTACIJSKI POHOD

A) Opis panoge:

Tekmovalci prehodijo 8 - 9 km dolgo pot, na kateri je 6-8 kontrolnih točk. Kontrolna točka je mesto, označeno z zastavico ali znakom rdeče barve velikosti 40 x 40 cm, ali tristrano prizmo rdeče-bele oziroma oranžno-bele barve. 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 20 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 imeti s seboj uro, kompas, papir, pisalo in trdo podlago za delo.

Tekmovalci morajo znati isto kot pri VI/1, poleg tega pa še:

- sestaviti poročilo o prehojeni poti (opis poti) med tremi kontrolnimi točkami,
- opraviti topografski test; pet različnih topografskih znakov, na katere odgovarja vsak član ekipe posamezno,
- odgovoriti na postavljena vprašanja iz taborništva (gradivo: Zgodovina taborništva), Statut ZTS.

B) Ocenjevanje:

1. za čas	10 točk
2. za naloge	13 točk
3. za skico	10 točk
4. za najdene KT	12 točk
<hr/> SKUPAJ	45 točk

1. Ocenjevanje časa

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.

2. Ocenjevanje nalog

Za pravilno opravljene naloge lahko ekipa dobi do 13 točk: za vsako pravilno vrisano KT 0,5 točke, če je na progi 6 KT; 0,44 točke, če je na progi 7 KT; 0,39 točke, če je na progi 8 KT. Skupaj 3,5 točke za vrisovanje, za pravilno opravljene naloge na progi do 9,5 točke.

3. Ocenjevanje skice terena

Za skico terena lahko ekipa 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, vode 4 točke,
- za pravilno predstavljeni relief 2 točki,
- za vnašanje posebnih topografskih znakov, legendo, grafično obdelavo, estetski izgled, urejenost 2 točki.

4. Ocenjevanje najdenih 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

5. Negativne točke

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.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- kontrolorji (usposobljeni za posamezne zadolžitve na KT),
- starter,
- zapisnikar.

VII/2 SIGNALIZACIJA – MORSE IN SEMAFOR

A) Opis panoge:

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

Oddajamo in sprejemamo takole: 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.

B) Ocenjevanje

Za tekmovanje v signalizaciji lahko dobi ekipa po 10 točk za čas oddajanja in po 10 točk za pravilnost teksta. Največje možno število točk je 20.

Morsejeva abeceda:

točke	čas	točke	čas
10,00	4 min 00 sek	4,00	6 min 00 sek
9,95	4 min 01 sek	3,00	6 min 20 sek
9,90	4 min 02 sek	2,00	6 min 40 sek
9,85	4 min 03 sek	1,00	7 min 00 sek
9,80	4 min 04 sek	0,75	7 min 05 sek
9,00	4 min 20 sek	0,50	7 min 10 sek

8,00	4 min 40 sek	0,25	7 min 15 sek
7,00	5 min 00 sek	0,10	7 min 18 sek
6,00	5 min 20 sek	0,05	7 min 19 sek
5,00	5 min 40 sek	0,00	7 min 20 sek

Za vsako sekundo čez najboljše določeni čas odbijemo 0,05 točke.

Za pravilnost teksta dobi ekipa 10 točk. Za vsako nepravilno, odvečno ali manjkajočo črko odbijemo 1 točko. V primeru, da dobi ekipa 0 točk za tekst (10 ali več napak), dobi 0 točk tudi za čas oddajanja ne glede na hitrost. Če ekipa oddaja več kot 7 minut in 30 sek., dobi 0 točk za čas in pravilnost v signalizaciji.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- dva stranska sodnika, ki sta hkrati tudi časomerilca,
- zapisnikar.

VII/3 POSTAVLJANJE ŠOTORA IZ PETIH ŠOTORK

A) Opis panoge:

Potrebščine:

- 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 šotor iz petih šotork z odprtim vhodom. Šotor mora biti pravilno postavljen na prostoru, določenem z dvema zastavicama, ki označujeta smer slemena; sredino vhoda v šotor zaznamuje bližnja zastavica. Ekipa zveže štiri stranske stranice, ter zadnjo (sendvič) stranico z navedenimi vrvicami (paziti na pravilno obrnjenost žepov ter pravilno prekrivanost šotork; pri zadnji stranici je žep v notranjosti šotor). Sestavljene šotorke se nataknejo na pokončne palice, ki so na vrhu ošiljene, skozi večje obročke, nad katerimi se zveže vrzni ali kavbojski voz. Spodnji robovi šotork se pritrdijo na zemljo skozi večje obročke. Klini morajo biti zabiti v zemljo pod kotom cca 45°; iz zemlje lahko gleda največ pol klina, najmanj pa uho. Vrvice morajo biti na klin pritrdjene z napenjalnim vozlov, ki ima največ tri zanke (vključno z zaključno zanko); pri stranskih stranicah morajo biti konci vrvic, ki so ostali od napenjalnih vozlov zatlačeni (skriti) za šotorke. Šotor se postavlja brez odvečnega govorjenja in kričanja (dovoljena je osnovna komunikacija za uspešno postavitvev šotor). Po končanem

postavljanju se ekipa postavi na začetno mesto. Vodja ekipa dvigne roko, kar je znak, da je ekipa končala s postavljanjem. Do tega trenutka merimo čas postavljanja (štoparici).

Na podoben način tekmovalci šotor podirajo. Ekipa ga začne podirati na dani znak glavnega sodnika panoge. Odvežejo vrvice, očistijo kline, podrejo palice. Vse skupaj zložijo na začetno mesto na enak način kot na začetku in se postavijo v vrsto za zloženimi stvarmi. Vodja ekipe dvigne roko, kar je znak za ustavitev štoparic. Istočasno se lahko postavlja samo en šotor.

B) Ocenjevanje:

Največ možnih točk je 20.

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

1. Ocenjevanje časa:

Čas 4 min. pri postavljanju, ter čas 1 min. 30 sek. pri podiranju ocenimo z 10 točk.

Čas 6 min. 30 sek. pri postavljanju, ter 2 min. 15 sek. pri podiranju ocenimo z 0 točk.

Vmesni časi se preračunajo.

Ekipa, ki postavlja 7 min. 30 sek. oz. podira 2 min. 30 sek., dobi 0 točk v tej panogi.

Čas merita dva časomerilca. Upoštevamo srednji čas, ki ga zaokrožimo na celo sekundo.

2. Ocenjevanje kvalitete:

Pri ocenjevanju mora biti pet sodnikov, ki ocenjujejo kvaliteto postavljanja oz. podiranja z oceno od 0 do 10 na eno decimalno natančno. Upoštevamo srednje tri ocene (najvišjo in najnižjo črtamo), ki jih seštejemo in delimo s tri.

Pri postavljanju ocenjujemo:

- odnos do opreme (način ravnanja z opremo pri pripravi in postavljanju šotora, napenjanje vrvic in šotork, spotikanje ob vrvice, ravnanje z ogradjem, klini in kladivi in pravilnost zabijanja klinov) do 2 točki,
- smer je pravilna, če je kot med slemenom in namišljeno črto med dvema 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,
- splošni vtis - izgled šotora (splošni 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.

Negativne točke:

- poškodbe šotorke 3 točke,
- poškodba ogrodja ali klina 1 točka,
- hoja po šotorki 0,25 točke,

- hoja po vrvicah ali palicah 0,25 točke,
- če član ekipe s kladivom udari po šotorki ali vrvici 0,25 točke,
- napačno zabijanje klina 0,25 točke.

Pri podiranju ocenjujemo:

- odnos do opreme (ocenjujemo enako kot pri postavljanju, zraven pa še: neizpuljen klin pri snemanju šotork, slabo očiščeni klini, slabo očiščene šotorke) do 4 točke,
- kvaliteta zlaganja (pravilno zložene šotorke, slabo zloženi klini, vrvici in palici) do 4 točke,
- disciplina (isto kot pri postavljanju) do 2 točki.

Negativne točke:

- 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 0,25 točke,
- hoja po vrvicah ali palicah 0,25 točke,

C) Sodniki:

- glavni sodnik - ne sodi, ampak vodi potek panoge
- pet stranskih sodnikov, od katerih sta dva hkrati tudi časomerilca
- zapisnikar

VII/4 LOKOSTRELSTVO

A) Opis panoge:

Tekmovalna ekipa šteje pet članov, ki morajo imeti s seboj svoje loke in puščice. Oblika, velikost, teža in izdelava loka je poljubna. Ekipa ne sme tekrovati z nalomljenimi loki in puščicami ter z loki, ki imajo merilne naprave ali stabilizatorje. Tekmovalci streljajo v tarčo, ki je oddaljena 15 m. Tarče so razdeljene na 10 krogov od katerih sta dva bele barve in se točkujeta z 1 oz. 2 točkama. Naslednja dva sta črne barve in se točkujeta s 3 oz. 4 točkami. Peti in šesti krog sta modre barve in ju točkujemo s 5 oz. 6 točkami. Rdeča, naslednja, točkujemo s 7 oz. 8 točkami. V sredini sta dva kroga rumene barve, ki se točkujeta z 9 oz. 10 točkami. Vsak krog tarče je širok 4 cm, tako da je premer tarče 80 cm. Tarča mora biti postavljena tako, da je njeno središče 140 cm od tal. Strelišče mora biti primerno zavarovano!

Tekmovalci streljajo v dveh serijah po tri puščice. Za vsako serijo ima tekmovalec na voljo 1,5 minute, skupaj torej 3 minute. Znak za začetek in konec serije da glavni sodnik. Po znaku za konec tekmovalec ne sme streljati. Če strelja, mu črtamo najboljši zadetek serije. Zadetek upoštevamo, če puščica predre lice tarče. Sodnik po vsakem tekmovalcu označi prejšnje zadetke. Pred začetkom tekmovalja lahko tekmovalec izstrelji dva poskusna strela.

B) Ocenjevanje:

Skupni rezultat delimo s 15. Možnih je največ 20 točk.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- časomerilec,
- reditelj.

VII/5 SPRETNOSTNO TEKMOVANJE – HOJA Z A-JEM

A) Opis panoge:

Ekipe tekmujejo v izdelavi hodulj v obliki črke A. Z njimi morajo prehoditi 30 m. Organizator mora zagotoviti dve nosilni sušici 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 3 mm) dolžine 3 m, dve vrvi za vleko nog hodulj (premer 5 mm) dolžine 6 - 7 m in eno vrv za vzpostavljanje ravnotežja hodulj (premer 8 mm) dolžine 20 do 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. Vrvi morajo biti iz konoplje.

Potek tekmovanja:

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 metrske vlečne 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

B) Ocenjevanje:

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 15 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

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- dva sodnika, ki sta hkrati tudi časomerilca.
- zapisnikar

Ocenjujejo vsi trije.

RAZISKOVALCI IN RAZISKOVALKE - VIII. TEKMOVALNA SKUPINA GRČE - IX. TEKMOVALNA SKUPINA

Poleg orientacije vsebujejo pravila za raziskovalce in raziskovalke ter grče več različnih panog iz vseh tekmovalnih skupin. Panoge mnogoboja RR in grč določamo z žrebom. Izžreba jih komisija za program za mlade že prej in morajo objavljene že v razpisu mnogoboja.

VIII in IX/1 ORIENTACIJA

A) Opis panoge:

Tekmovalci prehodijo 8 - 11 km dolgo pot, na kateri je 7-9 kontrolnih točk. Kontrolna točka je mesto, označeno z zastavico, znakom rdeče barve velikosti 40 x 40 cm ali tristrano prizmo rdeče-bele oziroma oranžno-bele barve. 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 500 - 700 m. Tekmovalci hodijo po progi s pomočjo specialke merila 1: 25 000 in kompasa po vrisani trasi. Ekipa mora imeti s seboj uro, kompas, papir, pisalni in risalni pribor in trdo podlago za delo. Ekipe štartajo v presledkih po 10 minut. Specialke preskrbi organizator.

Tekmovalci morajo znati:

- narisati skico okoli določene KT in jo oddati na isti KT,
- sestaviti poročilo o prehojeni poti (opis poti) med tremi kontrolnimi točkami,
- prehoditi prosto pot čez "minsko polje",
- narisati skico proste poti čez "minsko polje",
- vrisati v karto traso poti po danih podatkih (30 minut, ki jih ne upoštevamo pri skupnem času),
- odgovoriti na postavljena vprašanja iz varstva človekovega okolja in topografije,
- opraviti nalogo iz prve pomoči.

Pojasnilo k nalogam

Skica terena je enostavna in pregledna risba določenega terena, izdelana s prosto roko v približnem merilu, z označenim severom, merilom in topografskimi elementi (velikost, smeri, oddaljenost, višina), določenimi približno, samo z očesom, brez uporabe topografskega pribora. Rišemo jo v krogu s premerom do 500 m (odvisno od vidljivosti), s središčem v KT in v merilu 1:500. Stojišče si izbere ekipa sama. Vse skice ocenjujemo skupaj in naenkrat. Skica, ki nima označenega severa ali merila, dobi 0 točk.

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.

Hoja po preprosti poti čez "minsko polje" mora biti v koloni po eden. Točnost prehoda kontrolira posebna skupina kontrolorjev. Podatki so podani z azimuti in razdaljami. Razdalje so merjene po terenu. Najdaljša razdalja je lahko 25 m. "Minsko polje" je veliko 30 x 100 m, število kotov je 5. Kompas, s katerim pripravimo minsko polje, mora biti na voljo vsem ekipam za primerjavo.

Skico proste poti čez "minsko polje" riše ekipa v merilu 1:500 ali večjem. Označeni morajo biti sever, prelomni koti in razdalje.

KT vrisujejo na karto z risalnim priborom (kotomer, svinčnik, šestilo, ravnilo), in sicer s pomočjo presekov azimutov, koordinat itd. KT je vrisana pravilno (približno točno), ko ne odstopa od pravilnega vrisa za več kot 2 mm.

Ekipa rešuje test z 8 vprašanji iz varstva človekovega okolja. V njem mora biti eno vprašanje s področja zaščitenih rastlin in eno s področja zaščitenih živali.

Ekipa rešuje test z 8 vprašanji iz topografije. Ekipa 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.

B) Ocenjevanje:

Pri tekmovanju v orientaciji lahko ekipa zbere največ 60 točk:

1. za čas	15 točk
2. za skico KT	10 točk
3. za skico minskega polja	5 točk
4. za prehod čez minsko polje	10 točk
5. za opis poti	8 točk
6. za teste	12 točk
<hr/> SKUPAJ	60 točk

1. Ocenjevanje časa

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.

2. Ocenjevanje nalog

- za skico terena je možnih 10 točk. Čas 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,
- 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. Čas 15 minut.
 - podatki o poti - 5 točk,
 - podatki o KT in nalogah - 2 točki,

- izgled poročila - 1 točka;
- za teste na progi je možnih 12 točk. Čas - trikrat po 5 minut.
 - 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;
- za vsako nepravilno vrisano KT 2 negativni točki,
- za vsako KT, ki je ekipa ne najde, 5 negativnih točk.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- kontrolorji (usposobljeni za posamezne zadolžitve na KT),
- starter,
- zapisnikar.

VIII in IX/2 SIGNALIZACIJA

A) Opis panoge:

Tekmovalci morajo pokazati svoje sposobnosti signaliziranja v semaforju (z zastavicami) ali v morsejevi abecedi (z zastavicami ali 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.

Oddajamo in sprejemamo takole: Prva dva si izbereta ovojnico s tekstom. 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.

B) Ocenjevanje:

Možnih točk je 20.

Za tekmovalce v signalizaciji lahko dobi ekipa po 10 točk za čas oddajanja in 10 točk za pravilnost teksta.

1. Točke za čas:

Semafor:

točke	čas	točke	čas
10	3 min 40 sek	8,00	4 min 20 sek
9,95	3 min 41 sek	7,00	4 min 40 sek
9,90	3 min 42 sek	6,00	5 min 00 sek
9,85	3 min 43 sek	5,00	5 min 20 sek
9,80	3 min 44 sek	4,00	5 min 40 sek
9,75	3 min 45 sek	3,00	6 min 00 sek
9,70	3 min 46 sek	2,00	6 min 20 sek
9,65	3 min 47 sek	1,00	6 min 40 sek

9,60	3 min 48 sek	0,95	6 min 41 sek
9,55	3 min 49 sek	0,90	6 min 42 sek
9,50	3 min 50 sek	0,25	6 min 55 sek
9,00	4 min 00 sek	0,00	7 min 00 sek

Za vsako sekundo čez najboljši določeni čas odbijemo 0,05 točke.

Za pravilnost teksta dobi ekipa 10 točk. Za vsako nepravilno, odvečno ali manjkajočo črko odbijemo 0,4 točke. V primeru, da dobi ekipa 0 točk za tekst (25 ali več napak), dobi 0 točk tudi za čas oddajanja ne glede na hitrost.

Če ekipa oddaja več kot 8 minut, dobi za čas in pravilnost v tej panogi 0 točk.

Morsejeva abeceda (z zastavicami):

točke	čas	točke	čas
10,000	4 min 00 sek	5,000	7 min 20 sek
9,975	4 min 01 sek	4,000	8 min 00 sek
9,950	4 min 02 sek	3,000	8 min 40 sek
9,925	4 min 03 sek	2,000	9 min 20 sek
9,900	4 min 04 sek	1,000	10 min 00 sek
9,500	4 min 20 sek	0,975	10 min 01 sek
9,000	4 min 40 sek	0,950	10 min 02 sek
8,000	5 min 20 sek	0,950	10 min 02 sek
8,000	5 min 20 sek	0,750	10 min 10 sek
7,000	6 min 00 sek	0,500	10 min 20 sek
6,000	6 min 40 sek	0,000	10 min 40 sek

Za vsako sekundo čez najboljši določeni čas odbijemo 0,025 točke.

Za pravilnost teksta dobi ekipa 10 točk. Za vsako nepravilno, odvečno ali manjkajočo črko odbijemo 0,4 točke. V primeru, da dobi ekipa 0 točk za tekst (25 ali več napak), dobi 0 točk tudi za čas oddajanja ne glede na hitrost.

Če ekipa oddaja več kot 11 minut, dobi za čas in pravilnost v tej panogi 0 točk.

Morsejeva abeceda (zvočno):

točke	čas	točke	čas
10,00	2 min 00 sek	4,00	4 min 00 sek
9,95	2 min 01 sek	3,00	4 min 20 sek
9,90	2 min 02 sek	2,00	4 min 40 sek
9,85	2 min 03 sek	1,00	5 min 00 sek
9,80	2 min 04 sek	0,75	5 min 05 sek
9,00	2 min 20 sek	0,50	5 min 10 sek
8,00	2 min 40 sek	0,25	5 min 15 sek
7,00	3 min 00 sek	0,10	5 min 18 sek
6,00	3 min 20 sek	0,05	5 min 19 sek
5,00	3 min 40 sek	0,00	5 min 20 sek

Za vsako sekundo čez najboljši določeni čas odbijemo 0,05 točke.

Za pravilnost teksta dobi ekipa 10 točk. Za vsako nepravilno, odvečno ali manjkajočo črko odbijemo 0,5 točke. V primeru, da dobi ekipa 0 točk za tekst (20 ali več napak), dobi 0 točk tudi za čas oddajanja ne glede na hitrost.

Če ekipa oddaja več kot 6 minut, dobi za čas in pravilnost v tej panogi 0 točk.

VIII in IX/3 ŠOTOR IN ŠOTORKA

1.) POSTAVLJANJE ŠOTORA Z DNOM:

Velja isto kot za panogo VI/3, le da so točke za kvaliteto podvojene. Možnih točk je 30: za kvaliteto do 20 točk in za čas do 10 točk.

2) ŠOTOR IZ PETIH ŠOTORK:

Velja isto kot za panogo VII/3, le da se časovnica podaljša za eno minuto. Možnih točk je 30: za kvaliteto do 20 točk in za čas do 10 točk

točke	čas
10	4 min 30 sek
9	4 min 45 sek
8	5 min 00 sek
7	5 min 15 sek
6	5 min 30 sek
5	5 min 45 sek
4	6 min 00 sek
3	6 min 15 sek
2	6 min 30 sek
1	6 min 45 sek
0	7 min 00 sek

3) UPORABA ŠOTORKE:

A) Opis panoge:

Tekmujemo v izdelavi nosil, pelerine, spalne vreče in bivaka - zasilnega šotora iz ene šotorke.

Ekipa se razdeli na dve skupini (prva šteje 3, druga pa 2 tekmovalca), ki sta 15 m narazen. Na znak pričneta z delom obe skupini. Prva naredi nosila, na katerih potem prinese ranjenca do druge skupine, ki medtem pripravi in si obleče pelerini. Druga skupina prinese ranjenca nazaj in na startu pripravi zasilni šotor in spalno vrečo. Ranjenec, ki lahko sodeluje pri izdelavi spalne vreče, zleze vanjo; spalna vreča mora imeti na vsakem vogalu vrzni vozel (skupaj 3), zasilni šotor pa na vrvi napenjalni vozel z najmanj tremi stopnjami; končni izdelek celotne ekipe so nosila, dve pelerini, spalna vreča in zasilni šotor. Konec tekmovanja ekipa naznani, ko se postavi v vrsto poleg ranjenca ob zasilnem šotoru in vodja dvigne roko.

Organizator mora preskrbeti primerne palice za nosila, palico, 4 kline ter 2 kladivi za postavljanje zasilnega šotora. Šotorke in vrvce prinese ekipa s seboj.

B) Ocenjevanje:

Ocenjujemo skupni čas tekmovanja. Najhitrejša ekipa dobi 30 točk, dvakrat slabša ekipa pa 0 točk. Ostale čase premo sorazmerno preračunamo. Skupni čas sestoji iz časa, ki ga ekipa potrebuje za izvedbo navedenih nalog, in pribitkov časa, ki jih ekipa dobi zaradi nepravilnega ali slabega izvajanja nalog:

nosila:

- slaba izdelava (ranjenec je v nevarnosti da pade, neudobnost, itd) - 15 sekund,
- nepravilno nošenje ranjenca - 10 sekund,

pelerina:

- nezavihan spodnji vogal - 15 sekund,
- narobe obrnjena šotorka - 20 sekund,

spalna vreča:

- neuporabnost - 15 sekund,
- narobe obrnjena šotorka - 20 sekund,
- vsak napačen vozel, 20 sekund,

zasilni šotor:

- slabo izbrana smer glede na veter - 15 sekund,
- narobe obrnjena šotorka - 10 sekund,
- možnost zamakanja pri žepu - 15 sekund,
- slab napenjalni vozel - 20 sekund,
- nepravilni vrzni vozel - 10 sekund.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- trije stranski sodniki,
- časomerilec,
- zapisnikar.

VIII in IX/4 CILJANJE, LOKOSTRELSTVO

1) CILJANJE

A) Opis panoge:

Tekmovalci ciljajo v tarčo oblike kvadrata 1 x 1 m, ki je oddaljena 10 m. Tarča stoji na ravnih tleh. V tarčo ciljamo s teniškiimi žogicami, ki jih preskrbi organizator. Vsak tekmovalec cilja šestkrat v sedečem položaju.

B) Ocenjevanje:

Možnih je največ 15 točk (vsak zadetek 0,5 točke).

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- zapisnikar,
- reditelj.

2) LOKOSTRELSTVO

Potek tekmovanja je enak kot pri VII/4.

VIII/5 SPRETNOSTNO TEKMOVANJE

1) PREMAGOVANJE OVIR

A) Opis panoge:

Tekmovalci premagujejo ovire med štafetnim tekom sem in tja. Tekmuje vseh pet tekmovalcev, od katerih so trije na začetku ter dva na koncu ovir. Proga je dolga 100 m. Na vsakem koncu steze je navpičen kol, pri katerem se morata tekmovalca dotakniti z roko. Ovire so razvrščene po naslednjem vrstnem redu:

- preval naprej,
- brv ali gred , široka 8 - 12 cm, visoka do 50 cm in dolga 4 m,
- predor višine 60 cm, širine 100 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 150 cm.

Razdalje med ovirami so: kol za štart - 15 m - preval naprej (blazina 2 m) - 15 m - brv ali gred (4 m) - 14 m - predor (2 m) - 15 m - skok v višino - 15 m - jarek (2 m) - 15 m - drugi kol.

B) Ocenjevanje:

Ocenjujemo doseženi skupni čas, ki je sestavljen iz časa, ki ga ekipa porabi za premagovanje ovir, in pribitkov časa, ki jih ekipa dobi zaradi storjenih napak. Najboljši čas ocenimo s 30 točkami, 0 točk pa prisodimo časoma 5 minut 30 sekund za grče in 6 minut 30 sekund za grčice. Točke ostalih ekip preračunamo. V primeru, da je najboljši čas daljši od 5 minut 30 sekund (6 minut 30 sekund pri ženskah), tudi tega ocenimo z 0 točk.

Napake:

- nepravilen preval - 5 sekund,
- sestop z brvi - 5 sekund,
- nepravilen prehod predora (vsaka letvica) - 5 sekund,
- nepravilen preskok višine - 5 sekund,
- nepravilen preskok jarka - 5 sekund.

C) Sodniki:

- glavni sodnik,
- dva pomožna sodnika pri ovirah,
- časomerilca,
- zapisnikar.

2) POSTAVLJANJE STOLPA

Velja kot za panogo VI/5, le da so točke podvojene. Možnih je 30 točk.

3) HOJA Z A-JI

Velja kot za panogo VII/5, le da so točke podvojene. Možnih je 30 točk.