

ТАКМИЧАРСКИ ПРОГРАМ (опис игара, пропозиције и бодовање)

Категорија 16-20 година

РЕДОВНИ ТАКМИЧАРСКИ ПРОГРАМ

1. "ИЗВИЋАЧКЕ МАЈСТОРИЈЕ"

Опис игре: Игра подразумева комбинацију елемената спретности, брзине, вештине и знања из области пионирства и оријентације у простору.

У игри учествује цела екипа (5 чланова) при чему сваки члан задатим редоследом извршава 4 појединачна задатка и на крају цела екипа извршава заједнички задатак.

Екипа стоји постројена у врсту, на средини полигона. На знак судије (члан такмичарске комисије) за старт игра почиње тј. стартује време.

1. Сваки члан екипе, од понуђених цедуља, са тла узима једну и зависно од ознаке на њој (N, NE, NW, E, S, SE, SW, W) креће на одговарајућу страну света тј. полигона. (За такмичара је неопходно да се без бусоле зна оријентисати у простору);
2. По доласку на задату страну (ивицу) полигона, играч извршава свој задатак:
 - a. Везује одговарајући чвор или врсту везивања у практичној примени (ватрогасни, мртви, паралелно, дијагонално, унакрсно везивање);
3. Затим се враћа на средину полигона и заједно са осталим члановима екипе извршава преостала 4 задатка, тако да сваки играч извршава само један задатак:
 - a. Направити од шаторског крила ранац за једног члана екипе и опремити га њиме;
 - b. Направити од шаторског крила врећу за спавање за једног члана екипе;
 - c. Претестерисати дебло дворучном шумском тестером;
 - d. Зашилџити секиром колац;
4. По извршеним појединачним задацима, сви чланови екипе од понуђеног материјала (дрвени штапови и шаторско крило) сви заједно праве носила, све време певајући извиђачку песму по властитом избору;
5. Игра је завршена тј. време се зауставља када екипа једног свог члана, на носилима и певајући, донесе пред чланове такмичарске комисије, спусти га на тло, одговарајући члан екипе легне у своју врећу за спавање и сви заједно кажу ЗДРАВО.

Бодовање: Најбржа екипа добија $n \times 10$ поена а свака следећа пропорционално мање. ("n" је број екипа у одговарајућој такмичарској категорији.

За сваку начињену грешку у извршавању задатака следе 3 казнена поена.

Коначни број поена у овој игри добија се збрајањем позитивних и негативних поена.

2. "ГЛУВИ ТЕЛЕФОНИ"

Опис игре: На дистанцу од 200 – 300 м, сигналним заставицама преноси се порука која садржи 30 знакова, користећи два пара сигналних заставица и међународни абецедни код. Употреба било ког другог кода или измена међународног кода за поједина слова повлачи дисквалификацију екипе тј.останак без поена у овој игри.

Максимално дозвољено време за пренос поруке је 60 секунди. Време се мери од знака судије за старт до тренутка када судија на пријемној станици гласно каже "крај".

Бодовање: Потпуно тачно пренесена порука доноси екипи 90 поена.

Свака грешка носи 3 казнена поена.

Екипа која начини више од 7 грешака аутоматски остаје без поена као и она која прекорачи дозвољено време.

Знак је тачно пренесен уколико се његов уписани положај у квадратној матрици (на пријемној станици) потпуно поклапа са оригиналном поруком. Матрица се састоји из два реда од по 15 квадратића.

3. " 'АЛО, 'АЛО!'"

Опис игре: Игра подразумева знања и вештине преношења поруке на даљину звучним морзеовим сигнаlima.

Преноси се порука која садржи 30 знакова, користећи пиштаљку и међународни абецедни код. Употреба било ког другог кода повлачи дисквалификацију екипе тј. останак без поена у овој игри.

Максимално дозвољено време за пренос поруке је 210 секунди (3,5 минута). Време се мери од знака судије за старт до тренутка када пријемна станица гласно каже "крај".

При преносу поруке предајна и пријемна станица немају визуелни контакт.

Бодовање: Потпуно тачно пренесена порука доноси екипи 90 поена.

Свака грешка носи 3 казнена поена.

Екипа која начини више од 7 грешака аутоматски остаје без поена као и она која прекорачи дозвољено време.

Знак је тачно пренесен уколико се његов уписани положај у квадратној матрици (на пријемној станици) потпуно поклапа са оригиналном поруком. Матрица се састоји из два реда од по 15 квадратића.

4. "НАША МАЛА КЛИНИКА"

Опис игре: Ова игра подразумева теоријска и практична знања и вештине из ове области Прве помоћи.

Игра се састоји од 3 дела:

- Извршење практичног задатка и објашњење истог;
 - Додатна питања везана за практичан задатак;
 - Теоријски задатак.
1. Екипа има задатак да пронађе свог "пацијента", изврши на њему практични задатак из прве помоћи, транспортује га на зборно место на начин адекватан повреди и да пратеће објашњење о извршеном задатку. Рок за практично извршење задатка је 10 минута. Задаци пријављени након тог рока неће се бодовати.;
 2. У току бодовања практичног задатка судија поставља екипи 5 додатних теоријских питања везаних за повреду која је санирана;
 3. На крају, судија екипи поставља теоријски задатак везан за неко стање или повреду, независно од практичног питања.

Задаци и питања за ову такмичарску категорију биће из следећих области: поступак са отвореним ранама (веће ране, опекотине, промрзлине, крварење), заустављање крварења, оживљавање, употреба завоја, повреде костију и зглобова (рамени појас, кук, натколеница, грудни кош, карлица, кичма), повреде ел. струјом, тровање хемикалијама, шок, топлотни удар, шок, ујед змије, задављење, положај повређеног без свести, транспорт повређеног, повреде главе.

Бодовање: Укупно, екипа може освојити 200 поена.

- За практично извршење задатка и образложење истог може се освојити максимално 100 поена;
- За тачне одговоре на додатна теоретска питања може се освојити максимално 50 поена (на свако питање по 10 поена);
- За теоретски део екипа може освојити максимално 50 поена (по 10 поена за сваки тачан одговор).

5. "ПОВУЦИ - ПОТЕГНИ!"

Опис игре: У игри учествује цела екипа тј. 5 чланова који заједнички натежу конопац са супарничком екипом.

Игра се по куп-систему, с тим да се у сваком наредном кругу међусобно састају победници и поражени из предходног круга – до коначног пласмана у овој игри.

За први круг врши се тзв. "извлачење парова" а за све наредне распоред се врши према унапред предвиђеном "костуру" такмичења.

Бодовање: Најбоља је екипа која победи у последњем кругу такмичења. Све остале екипе остварују бодове одговарајуће свом пласману.

Првопласирана екипа добија $n \times 10$ поена а свака следећа пропорционално мање. ("н" је број екипа у одговарајућој такмичарској категорији).

6. "ОКО СОКОЛОВО"

Опис игре: Игра подразумева вештину приближне процене величина и димензија у природи.

Користећи сопствене "мерне инструменте" (педаљ, шака, стопа, лакат, парни корак), знајући њихове величине и способност приближне процене екипа има задатак да што тачније измери или процени тражене димензије (дужина, ширина, висина, даљина, количина, тежина).

Бодовање: Најпрецизнија екипа добија $n \times 10$ поена а свака следећа пропорционално мање. ("н" је број екипа у одговарајућој такмичарској категорији);

Најбоља је екипа која има процентуално најмање укупно одступање у односу на тачне величине.

Укупно одступање се добија као просечна вредност одступања по свим појединачним задацима.

7. "ВОДЕНА ШТАФЕТА"

Опис игре: За екипу се у овој игри такмиче 4 члана.

Плива се 4 x 40 м, по ширини базена, следећим стиловима: краул, прсно, леђно, слободно, са обавезним стартним скоком у воду. Сваки пливач плива различитим стилем, у складу са договором у екипи. Плива се назначеним распоредом тј. редоследом стилова.

Екипи се зауставља време када се сви њени чланови построје у врсту, на ивици базена и кажу "здрavo".

Бодовање: Пласман екипа одређује се на основу оствареног времена.

8. "ГАЛИЈА"

Опис игре: Екипу у овој игри представљају 4 члана и она подразумева групно веслање у гуменом чамцу.

Екипа, на знак судије, убацује чамац у базен, сви чланови улазе у њега и веслају на супротну страну базена, савлађујући при томе задате препреке. По доласку на циљ, екипа излази из базена, везује чамац за ивицу (користећи троструки бродарски чвор), постројава се и диже руке у вис, уз поздрав "здрavo".

Бодовање: Најбоља је екипа која оствари најбоље укупно време.

Укупно време се добија додавањем казних секунди на време веслања.

За неправилно везан бродарски чвор екипа добија 15 казнених секунди.

9. "АТЛАНТИДА"

Опис игре: Ово је игра у базену са елементима роњења и оријентисања у води.

У игри учествују 4 члана екипе (у базену) док пети може стајати на ивици базена и пружати усмена упутства.

На дну базена налазе се одређени број предмета.

На знак судије, играчи у базену израњају предмете и доносе их на одговарајућу ("своју") ивицу базена.

Ову игру истовремено игра више екипа у истом ограђеном делу базена а време трајања ограничено је на 2 минута.

Бодовање: За сваки изроњен и извађен предмет екипа добија 15 поена.

У случају грубости и ометања других екипа у вршењу свог задатка – екипа ће бити дисквалификована.

10. „ХУДИНИ“ -

Ово је игра у базену са елементима пливања, спретности и прецизности.

У игри учествују 4 члана екипе. Три играча стоје на једној страни базена, везаних ногу око скочних зглобова а четврти стоји на супротној страни, увезан "ланцима" и закључан "катанцем".

На знак судије за старт три играча везаних ногу скачу у базен и пливајући крећу ка супротној страни.

По доласку на супротну страну, играчи скидају повез са ногу, одлажу га на ивицу базена, излазе из базена и трче до стола са реквизитима.

Сваки играч узима један од три понуђена кључа и тражи катанац који тај кључ откључава (један кључ откључава "врећу са благом" а друга два катанце којима је закључан ланац на четвртом саиграчу).

Када откључају оба катанца на ланцу, четврти саиграч се ослобађа "окова" у које је увезан. Сваки играч узима један од укупно четири предмета из вреће са благом (једна велика и три мале лопте). Играч лопту одлаже на ивицу базена, улази у воду, узима лопту и држећи је све време изнад воде (лопта не сме да додирне воду), плива ка супротној страни (до означене линије у базену).

По доласку на означену линију у базену, сваки играч својом лоптом гађа постављену плутајућу или висећу мету.

Игра је завршена када и последњи играч избаци своју лопту из руке ка мети.

Бодовање:

- Најбржа екипа добија 100 поена а свака следећа пропорционално мање.;
- За сваки погодак у мету екипа добија додатне поене: 5 поена за убачену малу а 15 поена за убачену велику лопту;
- За сваки додир лопте са водом, у току пливања ка мети, на остварено време додају се три казнене секунде.

11. ТАЈНИ ПРИЈАТЕЉ (ПРЕДЗАДАТАК)

Свака екипа, као поклон Дечијој установи "Мара" (која се бави дневном бригом о деци са посебним потребама), прилаже нови комплет бојица (дрвене, воштане, фломастери).

Подсећамо вас на отежане менталне и моторичке способности корисника "Маре" па вас молимо да при избору и куповини истог то имате на уму и обратите на квалитет и димензије.

Екипа која не изврши предзадатак нема коначни пласман нити може учествовати у надметању за генерални пласман свог одреда , без обзира на освојене бодове у такмичарском програму.

РЕЗЕРВНЕ ИГРЕ

Домаћин задржава право накнадне измене такмичарског програма, у случају непредвиђених околности или више силе.

Свака резервна игра мења било коју од игара такмичарског програма коју организатор услед тзв. "више силе" није у могућности да спроведе. Избор игре или више игара врши организатор акције.

1. "ЕНИГМА"

Опис игре: Игра подразумева програмска знања из области шифрованог писма.

Игра се изводи штафетно.

1. На знак судије за старт (почетак мерења времена) први играч чита поруку написану невидљивим писмом, шифрује је задатом шифром и шаље наредном играчу;
2. Други играч дешифрује поруку, поново је шифрује својом задатом шифром и шаље следећем играчу;
3. Трећи и четврти играч чине исто што и други;
4. Пети играч дешифрује поруку и предаје је судији који зауставља време.

Порука садржи 20 слова и нема смисао.

У игри ће се користити "невидљиво писмо" и следеће методе шифровања: Германикус, Јапанска метода, Јапански каро, Цезар и Квадрирање 6 x 5.

Бодовање:

- Најбржа екипа добија $n \times 10$ поена а свака следећа пропорционално мање. ("n" је број екипа у одговарајућој такмичарској категорији;
- Свака грешка носи 5 казних поена;

Екипа која начини више од 7 грешака аутоматски остаје без поена као и она која прекорачи дозвољено време.

2. "ПОКАЖИ ШТА ЗНАШ!"

Опис игре: Игра подразумева програмска знања из топографије и конципирана је у облику топо-теста.

Тест садржи 10 питања, по тематици и садржају прилагођених узрасту такмичара.

Тест екипа решава заједнички.

Бодовање: У овој игри могуће је освојити највише 100 поена (за сваки у потпуности тачан одговор – по 10 поена).

3. "РОБИН ХУД"

Опис игре: Игра подразумева вештину прецизности у гађању стрелицама у мету (пикадо). У игри чествује цела екипа. Сваки играч има на располагању 5 хитаца, без права да своје покушаје уступи неком другом члану екипе.

Важећи је само погодак код кога је стрелица, након хица, остала у мети. Уколико стрелица, након поготка у мету, падне на тло – погодак је неважећи тј. његова вредност не улази у крајњи резултат екипе.

Бодовање: За коначни резултат екипе сабирају се 4 најбоља поготка сваког члана.

4. "СВЕТСКИ ПУТНИК" паковање ранца

5. „ШИБИЦЕ“

