

ТАКМИЧАРСКИ ПРОГРАМ

(опис игара, пропозиције и бодовање)

Категорија 11-15 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 зна служити бусолом тј. са ње прочитати стране света);
2. По доласку на задату страну (ивицу) полигона, играч извршава три задатка:
 - a. Везује одговарајући чвор (задат врстом датог материјала или опреме за везивање, цртаном асоцијацијом, или писаним задатком – ситуацијом / У својој практичној примени везује се 5 од следећих 6 чворова: заставни, амбулантни, каубојски, врзина петља, рибарски, скраћиваљка);
 - b. Задатим алатом обавити одговарајућу радњу (1. чекић и клешта - у потпуности укуцати ексер у дрвену подлогу и извадити већ укуцани ексер / 2. одвртка и кључ или клешта - завртњем, матицом и подлошком спојити два дрвена елемента / 3. нож – зашиљити штап / 4. секирица – пресећи штап на задати број делова / 5. мала тестера – пресећи задати штап);
 - c. Од шаторског крила треба да направи и обуче кабаницу (закачи доњи задњи крај на одговарајући начин, завеже кабаницу, закопча се и стави капуљачу);
3. По извршеним појединачним задацима, сви чланови екипе се враћају на средину полигона где од понуђеног материјала (дрвени штапови и шаторско крило) сви заједно праве носила, све време певајући извиђачку песму по властитом избору;
4. 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 и каже 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 80 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.

објашњење о извршеном задатку. Рок за практично извршење задатка је 10 минута. Задаци пријављени након тог рока неће се бодовати.;

- У току бодовања практичног задатка судија поставља екипи 5 додатних теоријских питања везаних за повреду која је санирана;
- 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: садржај торбице прве помоћи, употреба дезинфекционих средстава, поступак са отвореним ранама (лакше ране, опекотине, промрзLINE, крварење), употреба троугле мараме, сунчаница, топлотни удар, шок, ујед инсеката, тровање, храном и хемијским материјама, положај повређеног без свести, транспорт повређеног, повреде: главе, костију и зглобова руке и шаке тј. ноге и стопала.

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. "ПРЕПРЕКА – САВЛАДАЈ!"

Опис игре: Екипа, истовремено, у пуном саставу, прелази полигон у природи, дужине до 350 м, савлађујући импровизоване или природне препреке у низу. Препреке подразумевају елементе прескакања, пузања, провлачења, равнотеже, њихања, ...

Бодовање: Најбоља је екипа која има најкраће укупно време.

Укупно време се добија додавањем казних секунди времену преласка полигона. За сваку неправилност при савлађивању препрека додају се 3 казнене секунде.

- За сваки нетачан додатни коментар екипи се одузима 5 поена – по свакој биљци.

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. ("n" 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 20 м, по ширини базена, слободним стилем, са обавезним скоком у воду (без обзира на стил скакања). Сваки пливач плива стилем по сопственом избору.

Екипи се зауставља време када се сви њени чланови построје у врсту, на ивицама 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. 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 казних 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 3 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 (на његовој ивици) а четврти стоји на супротној страни, увезан "ланцима" и закључан "катанцем".

На знак судије за старт три играча скачу у базен и пливајући крећу ка супротној страни, на којој их чека њихов "заробљени" колега. По доласку на супротну страну, играчи 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 "ковчег са благом" а друга два катанца 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 једну пинг-понг лоптицу из откључаног "ковчега" (три беле и једна наранџаста). Сви играчи улазе у базен, стављају лоптице на површину воде, испред себе и од тог тренутка их не смеју више додиривати својим телом већ је до означене линије у базену морају пливајући и дувајући у њих гурати по површини воде. Сваки играч мора "гурати" своју лоптицу. По доласку на означену линију, сваки играч узима своју лоптицу и њоме гађа постављену плутајућу или висећу мету.

Игра је завршена када и последњи играч избаци своју лоптицу 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 белу а 15 поена за убачену наранџасту лоптицу;
- За сваки контакт тела са лоптицом, 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“