

ТАКМИЧАРСКИ ПРОГРАМ

(опис игара, пропозиције и бодовање)

Такмичење се одвија у 10 дисциплина и свака дисциплина носи исти број поена у зависности од броја екипа у одређеној категорији. (Нпр. Ако у категорији извиђача има 10 екипа максималан број поена по дисциплине је 100 у колико у категорији има 3 екипе максималан број поена по дисциплини је 30.)

Овде је скоро немогуће добити 0 поена за неку дисциплину осим за сигнализацију, битно је да покушате и дате све од себе.

И не заборавите предзадатак и учешће на КЗП-у су предуслов да будете у пласману.

11 – 15 година

1. "ВЕЖИ И БЕЖИ"

Опис игре: Игра подразумева комбинацију елемената спретности, брзине, вештине и знања из чворологије.

У игри учествује цела екипа (5 чланова) при чему сваки члан треба да веже пет од следећих 7 чворова (заставни, лисице, амбулантни, мртви, рибарски, скраћиваљка, ватрогасни).

Екипа стоји постројена у врсту. На знак судије (члан такмичарске комисије) за старт игра почиње тј. стартује време сваки члан екипе трчи до својих канапа и везује 5 од горе наведених 7 чворова. По везивању чворова трчи и враћа се на стартну линију, када последњи члан стигне на стартну линију и цела екипа каже Здраво. Зауоставља се време везивања чворова. По провери чворова од стране члана такмичарске комисије. Сви чланови екипе поново трче и одвезују своје чворове, када последњи члан стигне на стартну линију и цела екипа каже Здраво. Зауоставља се време одвезивања.

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 следи 15 казненених секунди.

Коначно време у овој игри добија се сабирањем времена везивања чворова, времена одвезивања чворова и казненених секунди.

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 90 секунди. Време се мери од знака судије за старт до тренутка када судија на пријемној станици гласно каже "крај".

Бодовање: Екипа која нема грешака и најбрже пренесе поруку, добија $n \times 10$ поена а свака следећа пропорционално мање. ("n" је број екипа у одговарајућој такмичарској категорији.

Уколико више екипа има исти број грешака више поена добија екипа која је поруку пренела за краће време.

Тачно пренесена порука доноси 90 поена. Свака грешка носи 3 казнена поена. Екипа која начини више од 7 грешака аутоматски остаје без поена .

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. "ДОМЕ СЛАТКИ ДОМЕ"

Цела екипа (5 чланова) подиже и спушта шатор без пода, типа "Извиђач". Простор за ову игру је ограђен канапом и димензија је 6,5 м x 6,5 м.

Бодовање: Најбоља је екипа која је остварила најбоље укупно време. Укупно време представља збир времена подизања и спуштања шатора са додатим казним секундама.

Казнене секунде:

- За улаз шатора који није окренут ка такм. комисији 10 сек.
- Наборано кровно платно шатора 5 сек.
- Врх шипке није прошао кроз отвор на кровном платну шатора 5 сек.
- Затегнути канап не прати правац шава на кровном платну шатора 2 сек.
- Лоше затегнут (видно олабављен) канап 2 сек.
- Лоше затегнута (видно олабављена) предња или задња страна шатора . 2 сек.
- Неправилно забоден кочић (угао између тла и кочића макс. 60 степени) .. 2 сек.
- Незатегнут канап и непободен кочић 5 сек.
- Недостајући кочић 2 сек.
- Недостајућа шипка 5 сек.
- Неуредно спакован шатор (ако вири канап или делови платна) 10 сек.

- Лабаво спакован шатор 15 сек.
(ако се растури када га члан такм. комисије испусти на земљу са висине од 1.5 м, држећи га са обе руке и не додирујући нити повлачећи канап којим је шатор везан)
- Сваки излазак из обележеног терена (делом стопала преко канапа) 5 сек.

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.

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.;

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).

Односно екипа са највише укупно освојених поена добија $n \times 10$ поена а свака следећа пропорционално мање.

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 3-15 казнене секунде.

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. "СЛАЛОМ"

Опис игре: Игра подразумева комбинацију елемената спретности, брзине, памћења, концентрације и вештине и знања из области орјентисања бусолом (мерење хоризонталних углова – азимута у простору).

Игра се изводи на полигону тј. у отвореном простору у коме је заставицама обележено контролних 5 тачака.

1. На уласку у полигон, судија екипи 3 пута чита поруку, у међусобним размацама од 30 секунди. (Пре првог читања вођа екипе може од судије затражити кратак увид у поруку тј. у укупан број речи или логичних целина - на основу чега ће направити план за поделу текста и редослед памћења). Порука је реченица са смислом која садржи 90-100 слова;
2. Након 3 читања поруке, екипа добија бусолу којом је направљен полигон и стартује са слаломом тј. почиње да тече време.
Стаза садржи 5 "капија" тј. преломних тачака.
Екипа прелази стазу крећући се у колони "по један", мерећи хоризонталне углове између задатих тачака (задатим редоследом) и бележећи измерене вредности у добијени образац, на тражени начин (у степени, хиљадити, азимути, контраазимути).
3. Време се зауставља када се екипа, након пређене стазе, построји, каже ЗДРАВО и преда попуњени образац.
4. У року од 60 секунди након заустављеног времена, вођа екипе званично обавештава судију о спремности екипе да преда усмену поруку а након тога екипа то и чини. Порука је тачно пренета уколико је рапоред свих речи и слова унутар њих идентичан оригиналној верзији (у поседу судије). Екипа може само једном издекламовати поруку и сваки следећи покушај је неважећи.

Бодовање:

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

За сваки погрешно измерен угао одузима се 5 поена (угао није тачно измерен уколико одступање од стварне величине износи 4 или више степени или одговарајући број хиљадитих).

Уколико различите азимуте мере различити чланови екипе, екипа добија наградне поене – 5 поена за сваког следећег "мерача" (не рачунајући првог).

За нетачно пренету поруку одузима се 15 поена.

8. "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 "здрaво".

Бодовање: Пласман екипа одређује се на основу оствареног времена.

9. "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 "здрaво".

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.

10. "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.

16-20 година

1. "ВЕЖИ И БЕЖИ"

Опис игре: Игра подразумева комбинацију елемената спретности, брзине, вештине и знања из чворологије.

У игри учествује цела екипа (5 чланова) при чему сваки члан треба да примени пет од следећих 7 чворова (заставни, лисице, амбулантни, мртви, рибарски, скраћиваљка, ватрогасни).

Екипа стоји постројена у врсту. На знак судије (члан такмичарске комисије) за старт игра почиње тј. стартује време сваки члан екипе трчи до својих канапа и везује 5 од горе наведених 7 чворова. По везивању чворова трчи и враћа се на стартну линију, када последњи члан стигне на стартну линију и цела екипа каже Здраво. Зауставља се време везивања чворова. По провери чворова од стране члана такмичарске комисије. Сви чланови екипе поново трче и одвезују своје чворове, када последњи члан стигне на стартну линију и цела екипа каже Здраво. Зауставља се време одвезивања.

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

За сваку начињену грешку у извршавању задатака следи 15 казненених секунди.

Коначно време у овој игри добија се сабирањем времена везивања чворова, времена одвезивања чворова и казненених секунди.

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 абecedни 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: Екипа која нема грешака и најбрже пренесе поруку, добија $n \times 10$ поена а свака следећа пропорционално мање. ("н" је број екипа у одговарајућој такмичарској категорији.

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.

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. "ДОМЕ СЛАТКИ ДОМЕ"

Цела екипа (5 чланова) подиже и спушта шатор без пода, типа "Извиђач". Простор за ову игру је ограђен канапом и димензија је 5,5 м x 5,5 м.

Бодовање: Најбоља је екипа која је остварила најбоље укупно време. Укупно време представља збир времена подизања и спуштања шатора са додатим казним секундама.

Казнене секунде:

- За улаз шатора који није окренут ка такм. комисији 10 сек.
 - Наборано кровно платно шатора 5 сек.
 - Врх шипке није прошао кроз отвор на кровном платну шатора 5 сек.
 - Затегнути канап не прати правац шава на кровном платну шатора 2 сек.
 - Лоше затегнут (видно олабављен) канап 2 сек.
 - Лоше затегнута (видно олабављена) предња или задња страна шатора . 2 сек.
 - Неправилно забоден кочић (угао између тла и кочића макс. 60 степени) .. 2 сек.
 - Незатегнут канап и непободен кочић 5 сек.
 - Недостајући кочић 2 сек.
 - Недостајућа шипка 5 сек.
 - Неуредно спакован шатор (ако вири канап или делови платна) 10 сек.
 - Лабаво спакован шатор 15 сек.
- (ако се растури када га члан такм. комисије испусти на земљу са висине од 1.5 м, држећи га са обе руке и не додирујући нити повлачећи канап којим је шатор везан)
- Сваки излазак из обележеног терена (делом стопала преко канапа) 5 сек.

4. " 'АЛО-'АЛО"

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

Преноси се порука која садржи 30 знакова, користећи батеријску лампу 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 150 секунди (2,5 минута). Време се мери од знака судије за старт до тренутка када пријемна станица гласно каже "крај".

Бодовање: Екипа која нема грешака и најбрже пренесе поруку, добија $n \times 10$ поена а свака следећа пропорционално мање. ("n" је број екипа у одговарајућој такмичарској категорији.

Потпуно тачно пренесена порука доноси екипи 90 поена.

Свака грешка носи 3 казнена поена.

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. "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. ("n" је

број екипа у одговарајућој такмичарској категорији.

8. "ВОДЕНА ШТАФЕТА"

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

Плива се 4 x 40 м, по ширини базена, следећим стиливима: 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 "здрави".

Бодовање: Пласман екипа одређује се на основу оствареног времена.

9. "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 "здраво".

Бодовање: Најбоља је екипа која оствари најбоље укупно време.

Укупно време се добија додавањем казнених секунди на време веслања.

За неправилно везан бродарски чвор екипа добија 15 казнених секунди.

10. "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.