



PROPOZICIJE

I) OSNOVNI TAKMIČARSKI PROGRAM

1. Igra "GLUVI TELEFONI":

Ova igra je u takmičarskom programu i za mlađu i za stariju takmičarsku kategoriju.

Ekipe prenosi poruku na daljinu, zastavicama, međunarodnim signalima Semafora. Prijemna i predajna stanica su udaljene nekoliko stotina metara, preko vodene prepreke, pa član koji prima signale, prema sopstvenoj želji, tokom prijema poruke može koristiti i dvogled.

Poruka sadrži 30 znakova, 28 slova i dve cifre.

Mlađi izviđači i mlađe planinke: Maksimalno vreme za prenos poruke je 90 sekundi.

Stariji izviđači i starije planinke: Maksimalno vreme za prenos poruke je 60 sekundi.

Sudija predaje papirić sa porukom, okrenut licem ka tlu, članu ekipe koji slova i cifre čita na predajnoj stanici. Tek na znak sudije za start, članovi predajne stanice mogu okrenuti papirić tj. gledati znakove u poruci i početi sa signaliziranjem. Prenos poruke je završen i vreme se zaustavlja tek kada članovi na prijemnoj stanici prekinu sa pisanjem i kažu "KRAJ!", pa sudija na predajnoj stanici tada i zaustavlja vreme.

Originalna poruka je upisana u tabelicu, 2 reda sa po 15 polja. Blanket za prijem poruke, u koji se upisuju primljeni signali tj. znakovi, takođe je tabelica, sa 2 reda po 15 polja.

Bodovanje:

Ekipe ne osvajaju bodove u ovoj igri ukoliko je prekoračila granično vreme, ima više od 7 pogrešno prenetih znakova, nema sopstvene signalne zastavice (bar 3 kom.) ili je pri signaliziranju koristila znake (signale) koji nisu po međunarodnom kodu.

Ekipe osvajaju bodove za brzinu prenosa i za tačnost:

- Brzina prenosa: Najbrža ekipa, u jednoj takmičarskoj kategoriji, osvaja 90 bodova a svaka sledeća osvaja proporcionalno manje, u odnosu na ukupan broj ekipa u kategoriji;
- Tačnost poruke: Potpuno tačno preneti znakovi se boduju sa 90 bodova a za svako netačno preneto slovo se oduzima po 3 boda. Znak je tačno prenet samo ukoliko se, na prijemnom blanketu, nalazi u istom polju u kome je upisan i u predajnom zadatku tj. tabelici.

Prebodovanje: U konačnoj (zbirnoj) bodovnoj listi, u koju se upisuju bodovi za sve takmičarske igre, sve igre nose isti broj bodova, za prvoplasiranu ekipu, koji iznosi $n \times 10$ bodova (n je broj ekipa u toj takmičarskoj kategoriji). Bodovi za svaki naredni ostvareni plasman u kategoriji se umanjuju za po 10, tako da poslednjeplasirana ekipa (ukoliko nije ostala bez bodova, zbog 7+ grešaka ili zbog prekoračenog vremena) osvaja 10 bodova.

2. Igra "SVICI":

Ovo je igra samo za kategoriju starijih izviđača i starijih planinki.

Ekipe prenosi poruku na daljinu, svetlosnim signalima (lampicama), međunarodnim signalima Morzeove abecede. Prijemna i predajna stanica su udaljene nekoliko stotina metara, preko vodene ili neke druge prirodne prepreke, pa član koji prima signale, prema sopstvenoj želji, tokom prijema poruke može koristiti i dvogled.

Poruka sadrži 30 znakova, 28 slova i dve cifre.

Maksimalno vreme za prenos poruke je 150 sekundi tj. 2 ipo minuta.

Sudija predaje papirić sa porukom, okrenut licem ka tlu, članu ekipe koji slova i cifre čita na predajnoj stanici. Tek na znak sudije za start, članovi predajne stanice mogu okrenuti papirić tj. gledati znakove u poruci i početi sa signaliziranjem. Prenos poruke je završen i vreme se zaustavlja tek kada članovi na prijemnoj stanici prekinu sa pisanjem i kažu "KRAJ!", pa sudija na predajnoj stanici tada i zaustavlja vreme.

Originalna poruka je upisana u tabelicu, 2 reda sa po 15 polja. Blanket za prijem poruke, u koji se upisuju primljeni signali tj. znakovi, takođe je tabelica, sa 2 reda po 15 polja.

Bodovanje:

Ekipa ne osvaja bodove u ovoj igri ukoliko je prekoračila granično vreme, ima više od 7 pogrešno prenetih znakova, nema sopstvene lampice za signaliziranje ili je pri signaliziranju koristila znake (signale) koji nisu po međunarodnom Morezeovom abecednom kodu.

Ekipa osvaja bodove za brzinu prenosa i za tačnost:

- Brzina prenosa: Najbrža ekipa, u jednoj takmičarskoj kategoriji, osvaja 90 bodova a svaka sledeća osvaja proporcionalno manje, u odnosu na ukupan broj ekipa u kategoriji;
- Tačnost poruke: Potpuno tačno preneti znakovi se boduju sa 90 bodova a za svako netačno preneto slovo se oduzima po 3 boda. Znak je tačno prenet samo ukoliko se, na prijemnom blanketu, nalazi u istom polju u kome je upisan i u predajnom zadatku tj. tabelici.

Prebodovanje: Vršiti se na isti način kao što je to opisano kod igre br.1 (Gluvi telefoni).

3. Igra "SPASILAC":

Ova igra je u takmičarskom programu i za mlađu i za stariju takmičarsku kategoriju.

Ova igra obuhvata znanja i veštine pružanja prve pomoći i obuhvata praktično izvršenje zadatog zadatka i odgovore na dodatna pitanja sudije, koja su direktno ili indirektno vezana za zadatak.

Sudija saopštava zadatak ekipama u jednoj takmičarskoj kategoriji. Sve ekipe imaju isti zadatak.

Na znak sudije ekipa kreće u praktično izvršenje zadataka.

Maksimalno vreme za izvršenje zadatka je 10 minuta. Pomoćni sudija meri vreme izvršenja zadatka svakoj ekipi.

Mlađi izviđači i mlađe planinke: Praktičan zadatak može biti pružanje prve pomoći u nekoj od situacija tj. rizika izazvanih u ekstremnim letnjim uslovima, tokom programskih aktivnosti (predugo izlaganje tela sunčevim zracima, ubodi i posektine, izloženost toplim isparenjima i ekstremnim promenama vlažnosti i temperature vazduha, dugotrajni fizički napori u vrlo toplom okruženju, zadavljenje hranom, povrede zglobova i kostiju nastale tokom letnjih programskih aktivnosti, ujedi insekata, krvarenja karakteristična za visoke spoljne temperature).

Stariji izviđači i starije planinke: Praktičan zadatak može biti pružanje prve pomoći u nekoj od situacija tj. rizika izazvanih u ekstremnim letnjim uslovima, tokom programskih aktivnosti (ubodi i posektine većeg obima, izloženost toplim isparenjima i ekstremnim promenama vlažnosti i temperature vazduha, dugotrajni fizički napori u vrlo toplom okruženju, teže povrede zglobova, kostiju i glave - nastale tokom letnjih programskih aktivnosti, ujedi gmizavaca, spašavanje davljenika, obilnija krvarenja karakteristična za visoke spoljne temperature).

Ukoliko ekipa zadatak završi pre isteka 10 minuta, svi članovi ekipe se odmaknu od "ranjenika" tj. od "bolesnika", postroje se u vrstu I uzviknu "Kraj!" I u tom trenutku sudija zaustavlja njihovo vreme. Do dolaska sudije koji ocenjuje kvalitet izvršenja zadatka i postavlja dodatna pitanja ekipa ne sme vise prilaziti svom "ranjeniku" tj. "bolesniku" niti vršiti korekcije urađenog praktičnog zadatka. Isto važi i nakon što sudija odsvira istek vremena za izvršenje praktičnog zadatka tj. ekipa staje u vrstu, na najmanje 2 metra od osobe kojoj je pružala prvu pomoć.

Dodatna teorijska pitanja: Sudija ekipi postavlja 5 pitanja, koja su u direktnoj ili indirektnoj vezi sa praktičnim zadatkom.

Bodovanje:

Ekipa u ovoj igri može osvojiti do 150 bodova.

Bodovi se osvajaju za brzinu izvršenja zadatka, kvalitet izvršenja zadatka i odgovore na dodatna pitanja:

- Brzina prenosa: Najbrža ekipa osvaja 60 bodova a svaka naredna proporcionalno manje (u odnosu na broj ekipa u toj takmičarskoj kategoriji);
- Kvalitet izvršenja zadatka: Maksimalan mogući broj bodova je 100 a boduju se sledeće stavke: prilaz ugroženoj osobi, kontakt i komunikacija, timski rad, kvalitet i tačnost urađenog;
- Odgovori na dodatna pitanja: Svaki odgovor nosi najviše 10 bodova, što je ukupno do 50 bodova.

Ekipa ne osvaja bodove u ovoj igri ukoliko je diskvalifikovana od strane sudije, zbog nepoštovanja propozicija za ovu igru ili nepoštovanja pravila fer-pleja.

Prebodovanje: Vršiti se na isti način kao što je to opisano kod igre br.1 (Gluvi telefoni).

4. Igra "ČUVARI PLAMENA":

Ova igra je u takmičarskom programu i za mlađu i za stariju takmičarsku kategoriju.

Ova igra obuhvata znanja i veštine iz oblasti izrade vatrišta, paljenja i kontrolisanja vatre i protivpožarne bezbednosti. Dozvoljeno je koristiti pionirski alat (lični i kolektivni), uniforme članova ekipe ili šatorsko krilo. Nije dozvoljeno koristiti sopstvena palidrvca i druga sredstva za paljenje vatre.

Mlađi izviđači i planinke: Ekipa izrađuje vatrište tipa koji sama izabere.

- Ekipa ima 30 minuta da sakupi materijal potreban za izradu vatrišta. Za izradu vatrišta i samo paljenje vatre dozvoljeno je koristiti samo prirodni materijal biljnog porekla (nisu dozvoljeni industrijski izrađeni materijali);
- Na znak sudije za početak izrade vatrišta, ekipa ima 30 minuta da ga izradi. Pri tome, vatrište ne sme dodirivati ili preći donji kanap, koji je postavljen na visini od 30 cm iznad tla. Po isteku vremena tj. kada sudija to označi, svi članovi ekipe se moraju postrojiti na za to označenoj liniji;
- Sudija boduje kvalitet vatrišta i preduzetih protivpožarnih mera i ekipi daje kutiju sa 3 palidrvca šibice;
- Na znak sudije, počinje merenje vremena za paljenje vatre i, od tog trenutka, članovi ekipe, ukoliko je to potrebno, mogu prelaziti i sa druge strane vatrišta i kanapa, te svojim telima, šatorskim krilom ili unifromama usmeravati plamen;
- Ekipa je izvršila zadatak tj. vreme se zaustavlja u trenutku kada je pregoreo gornji kanap, koji je postavljen iznad vatrišta, na 60 cm od tla.

Stariji izviđači i starije planinke: Ekipa izrađuje vatrište zadanog tipa. Takmičarska komisija, na licu mesta, saopštava koji tip vatrišta se izrađuje (jedno od sledećih: kupasto, pagoda, zvezdasto, na panju, američki kamin).

- Ekipa ima 30 minuta da sakupi materijal potreban za izradu vatrišta. Za izradu vatrišta i samo paljenje vatre dozvoljeno je koristiti samo drvo tj. drvenaste delove stabala (grančice, kora, plodovi) ali ne i lišće, slamu, seno tj. suhu travu i sl. Nisu dozvoljeni ni industrijski izrađeni materijali;
- Na znak sudije za početak izrade vatrišta, ekipa ima 40 minuta da ga izradi. Pri tome, vatrište ne sme dodirivati ili preći donji kanap, koji je postavljen na visini od 30 cm iznad tla. Po isteku vremena tj. kada sudija to označi, svi članovi ekipe se moraju postrojiti na za to označenoj liniji;
- Sudija boduje kvalitet vatrišta i preduzetih protivpožarnih mera i ekipi daje kutiju sa 3 palidrvca šibice;
- Na znak sudije, počinje merenje vremena za paljenje vatre i, od tog trenutka, članovi ekipe, ukoliko je to potrebno, mogu prelaziti i sa druge strane vatrište i kanapa, te svojim telima, šatorskim krilom ili unifromama usmeravati plamen;
- Ekipa je izvršila zadatak tj. vreme se zaustavlja u trenutku kada je pregoreo gornji kanap, koji je postavljen iznad vatrišta, na 60 cm od tla.

Bodovanje:

Bodovi se osvajaju za kvalitet i brzinu izvršenja zadatka;

- Kvalitet izvršenja zadatka: Moguće je osvojiti maksimalno 150 bodova. Za kvalitet izrađenog vatrišta – do 50 bodova / Za pravilnu orijentaciju vatrišta, u odnosu na vetar – do 30 bodova / Za preduzete protivpožarne mere – do 40 bodova / Za broj potrošenih palidrvaca – 10, 20 ili 30 dodatnih bodova;

- Brzina paljenja vatre: Najbrža ekipa osvaja 100 bodova a svaka naredna proporcionalno manje (u odnosu na broj ekipa u toj takmičarskoj kategoriji);
- Diskvalifikacija: Ekipa ne osvaja bodove u ovoj igri ukoliko je diskvalifikovana od strane sudije, zbog kršenja propozicija ili nepoštovanja pravila fer-pleja.

Prebodovanje: Vršiti se na isti način kao što je to opisano kod igre br.1 (Gluvi telefoni).

5. Igra "GORDIJEVA MOZGALICA":

Ova igra je u takmičarskom programu i za mlađu i za stariju takmičarsku kategoriju.

Ova igra obuhvata poznavanje čvorova i njihovu praktičnu primenu.

Mlađi izviđači i mlađe planinke: Treba upotrebiti 8 (svaki član ekipe po dva) od sledećih 10 čvorova i petlji: zastavni, lisice, kaubojski, vrzina petlja, ambulanti, mrtvi, ribarski, skraćivaljka, brodarski, burence;

Stariji izviđači i starije planinke: Treba upotrebiti 8 (svaki član ekipe po dva) od sledećih 12 čvorova i vezova ili napraviti zadate predmete: prusikov, mrtvi, ribarski, skraćivaljka, brodarski, signalni, napraviti merdevine (konopac i prečke), tronožac za kotlić, ljuljašku (daska i konopac), obložiti rukohvat alatke, krstasti i dijagonalni vez;

Na terenu (tabor, plaža i obala) je postavljen poligon, sa preprekama i radnim tačkama. Ekipa poligon savlađuje štafetno, jedan po jedan član ekipe. Svaki član ekipe, pre samog starta igre, izvlači kartončić određene boje, što znači da, tokom savlađivanja poligona, izvršava praktične zadatke na radnim tačkama koje su obeležene tom bojom (ukupno dva zadatka za svakog člana ekipe).

Ekipa je postrojena u koloni, jedan iza drugog. Na znak sudije za start, počinje merenje vremena i sa startne linije kreće prvi član ekipe, trčeći i savlađujući prepreke (preskakanje, puzanje, provlačenje, njihanje i sl.), duž obeležene staze, na kojoj je postavljeno 8 radnih tačaka, na kojima se izvršavaju zadaci iz pionirstva. Na osnovu postavljenih rekvizita i-ili kanapa, kartice sa tekstom tj. zadatkom i odgovarajuće boje (svaka boja odgovara jednom članu ekipe), treba prepoznati svoj zadatak tj. praktično primeniti odgovarajući čvor, vez, sa postavljenim materijalom i opremom izvršiti traženi zadatak ili napraviti traženi predmet. Tek kada predhodni član ekipe pređe ciljnu – startnu liniju i dodirne narednog člana, ovaj može krenuti u savlađivanje poligona.

Ekipa je završila igru tj. sudija zaustavlja vreme onog trenutka kada poslednji član ekipe pređe ciljnu liniju, ekipa (poređana u kolonu) podigne ruke i uzvikne "Kraj!"

Bodovanje:

Konačan broj bodova zavisi od brzine savlađivanja poligona, tačnosti izvršenih zadataka (savlađivanje prepreka i primena čvorova i vezova);

- Osnovno vreme (Brzina savlađivanja poligona): Vreme izmereno od strane sudije, od znaka za start do trenutka kada ekipa završi igru na gore opisani način i uzvikne "Kraj!";
- Kazneno vreme (tačnost izvršenih zadataka): Za svaku grešku načinjenu pri savlađivanju prepreka na poligonu (nagažena linija, dodirnut granični kanap i sl.), na osnovno vreme se dodaje 10 kaznenih sekundi. Za svaki netačno vezan (primenjen) čvor dodaje se 60 kaznenih sekundi, za netačno primenjen vez dodaje se 120 kaznenih sekundi a za netačno napravljen predmet dodaje se 360 kaznenih sekundi;
- Konačno vreme: Dobija se kada se na ostvareno osnovno vreme doda kazneno vreme (ukupan zbir kaznenih sekundi).

Ekipa sa najkraćim konačnim vremenom u jednoj takmičarskoj kategoriji je prvoplasirana i osvaja 240 bodova a svaka sledeća (po plasmanu) osvaja proporcionalno manje (u odnosu na broj ekipa u kategoriji). U slučaju identičnog konačnog vremena, bolji plasman ima ekipa koja ima manji broj kaznenih sekundi.

Ekipa ne osvaja bodove u ovoj igri ukoliko je diskvalifikovana zbog nepoštovanja propozicija ili grubog kršenja pravila fer-pleja.

Prebodovanje: Vršiti se na isti način kao što je to opisano kod igre br.1 (Gluvi telefoni).

6. Igra "PERA ŽDERA":

Ova igra je u takmičarskom programu i za mlađu i za stariju takmičarsku kategoriju.

Ovo je igra u kojoj treba primeniti znanja i veštine o izradi i primeni ognjišta i pripremi obroka u prirodi. Ekipa treba sa sobom, na akciju, da ponese opremu i pribor za kuvanje (prema sopstvenoj želji i potrebi), željene začine i dodatke za jela i pionirski alat potreban za izradu izabranog ognjišta.

Obrok koji pripremi je istovremeno večera ekipe tog dana.

Mlađi izviđači i mlađe planinke: Ekipa od takmičarske komisije dobija povrće za pripremu jela i za salatu, poluprerađen mesni proizvod za pripremu jela, kuhinjsko ulje, suvi biljni začini, so, biber, sirće (ukoliko je potrebno). Sve ostale sastojke obezbeđuje ekipa.

Stariji izviđači i starije planinke: Ekipa od takmičarske komisije dobija povrće za pripremu jela i za salatu, sveže meso, kuhinjsko ulje, suvi biljni začini, so, biber, sirće (ukoliko je potrebno). Sve ostale sastojke obezbeđuje ekipa. Ekipa može koristiti i biljke nađene u prirodi, ali ih može upotrebiti isključivo nakon što sudija proveri prikupljeno bilje i da dozvolu za njegovu upotrebu.

Za prikupljanje materijala (drveta) i izradu ognjišta (po sopstvenom izboru) ekipa ima 45 minuta, nakon čega sudija vrši bodovanje ognjišta. U toku trajanja vremena za izradu ognjišta, ekipa može vršiti i pripremu namirnica za kuvanje, ali ne može započeti njihovu termičku obradu. Tek nakon završenog bodovanja ognjišta, može se započeti sa termičkom obradom namirnica, za šta ekipa na raspolaganju ima još 90 minuta. Starije ekipe, koje su, na licu mesta, pronašle i jestivo bilje ili životinje koje žele upotrebiti pri pripremi svog jela, to treba da prijave sudiji tokom bodovanja ognjišta, kako bi sudija proverio bezbednost i jestivost prikupljenih namirnica iz prirode, poslušao objašnjenje ekipe kako će ih upotrebiti i to izbodovao.

Pripremljeno jelo ekipa treba da servira za degustaciju (koju vrše 3 sudije). Ukoliko je jelo pripremljeno i servirano pre isteka datog vremena, ekipa može pozvati sudije da obave degustaciju i bodovanje jela odmah po završetku serviranja, za šta može osvojiti dodatne bodove.

Bodovanje:

Mlađa ekipa u ovoj igri može osvojiti do 260 a starija do 290 bodova. U ovoj igri se boduju ognjište i njegova primena, kvalitet pripremljenog jela, primenjene protivpožarne i higijenske mere i specijalni efekti.

- Ognjište: Moguće je osvojiti najviše 120 bodova. Boduju se složenost izabranog ognjišta (do 30), kvalitet izrade (do 60), obezbeđene protivpožarne mere i bezbednost (do 30);
- Priprema jela: Moguće je osvojiti do 120 bodova. Boduju se složenost pripremljenog jela (do 20), kvalitet izrade (do 50 – ukus, termička obrada, sopstveni dodaci jelu), higijena (do 30 – trpeza, kuvar i sl.), specijalni efekti (do 20 – način serviranja, izrađeni patenti, dekoracija jela i trpeze i sl.);
- Dodatni bodovi: Mlađe ekipe mogu osvojiti do 20 dodatnih bodova a starije do 50. Ukoliko ekipa pre isteka datog vremena završi celokupan zadatak – može osvojiti dodatnih 20 bodova i (za sve ekipe) a za namirnice nađene u prirodi a upotrebljene pri kuvanju (starije ekipe) - dodatnih 30 bodova;
- Diskvalifikacija: Ekipa ostaje bez bodova u ovoj igri ukoliko, nakon završetka ove igre, ne očisti i ne vrati u prvobitno stanje (kao što je zatekla pre početka igre) svoje radno mesto tj. teren i-ili ukoliko prekrši propozicije ili pravila fer-pleja.

Prebodovanje: Vršiti se na isti način kao što je to opisano kod igre br.1 (Glupi telefoni).

7. Igra "KROZ IGLENE UŠI":

Ova igra je u takmičarskom programu i za mlađu i za stariju takmičarsku kategoriju.

Ovo je igra čiji sadržaj podrazumeva veštinu preciznosti i znanja o izviđaštvu (istorijat izviđačkog pokreta, pionirstvo, prva pomoć, poznavanje Dunava...).

Mlađi izviđači i mlađe planinke: Igra se jedna od sledećih igara preciznosti: praćka, pikado, sportski luk i strela;

Stariji izviđači i starije planinke: Igra se jedna od sledećih igara preciznosti: praćka, improvizovani katapult, sportski luk i strela.

Svaki član ekipe ima 2 probna i 3 hica u metu čija se ukupna vrednost uračunava u krajnji rezultat ekipe. Zavisno od iznosa ukupnog zbira hitaca svakog svog pojedinačnog člana, ekipa dobija 4 pitanja (iz oblasti izviđaštva i poznavanja Dunava) na koja treba zajednički da da odgovore. Ukoliko je neki od članova ekipe na gađanju ostvario rezultat 0, on za svoju ekipu nije ostvario pravo na pitanje tj. na odgovaranje na njega. U slučaju da je igrač, u trenutku gađanja, nagazio označenu liniju, taj hitac se ne priznaje i nema pravo na zamenski hitac tj. na ponovno gađanje. Igrači ne mogu međusobno ustupati hitac ili više njih, jedan drugome.

U igri pikado i pračka meta je na udaljenosti 3m od linije strelca i, približno, u visini očiju strelca (postoje 3 raspoložive visine, na koje se meta može podesiti). Kod gađanja lukom i strelom, meta je na udaljenosti od 15m od linije strelca a njen centar je na visini od 1,5-1,6 m od tla.

Bodovanje:

Ekipa u ovoj igri može osvojiti do 240 bodova.

- Gađanje: Do 120 bodova (4 x 30 bodova, u slučaju da svaki član ekipe sva svoja 3 hica pogodi u centar, koji nosi 10 bodova);
- Izviđački "kviz": Do 120 bodova (4 x 30 bodova, jer svaki tačan odgovor nosi 30 bodova);
- Diskvalifikacija: Ekipa ostaje bez bodova u ovoj igri ukoliko prekrši propozicije ili pravila fer-pleja.

Prebodovanje: Vršiti se na isti način kao što je to opisano kod igre br.1 (Gluvi telefoni).

8. Igra "TAJNA DUNAVSKOG BLAGA":

Ovu igru igraju samo ekipe mlađih izviđača i mlađih planinki.

Ekipa treba, u što kraćem vremenu, da pređe zadatu stazu, na njoj izvrši tražene zadatke, pronađe sakriveno "blago" i donese ga na cilj.

Na znak sudije za početak merenja vremena, ekipa polazi sa starta. Celokupnu stazu treba preći, izvršiti zadatke, pronaći "blago" i doneti ga na cilj za najviše 45 minuta.

Prvim delom staze ekipa se kreće prateći putne znake (najviše 30 njih). Svaki pronađen putni znak treba da upiše u dobijeni blanket i da upiše njegovo značenje. Takođe, kod znakova koji nalažu da se nešto uradi, ekipa treba da izvrši 5 traženih zadataka (poneti odgovarajući predmet, zviždati do odgovora, pronaći pismo, savladati prepreku i sl.). Znakovi mogu biti nacrtani ili napravljeni od priručnog materijala, nađenog u prirodi i postavljeni su sa desne strane staze, na zemlji ili do visine od 150 cm.

Drugi deo staze ekipa savlađuje dešifrujući poruke i to tako što na svakoj od 5 tačaka nalazi pismo sa uputstvom za pronalaženje sledeće. Poruke mogu biti napisane nekim od sledećih pisama: nevidljivo, germanikus, sirup-kolač, japanska metoda, japanski karo, kvadriranje 6x5, Cezar.

Treći deo staze ekipa prelazi pomoću dobijene mape, koja je delimično iscrtana i sadrži uputstva za kretanje (strane sveta, broj koraka i sl.). Tokom kretanja ekipa ne može koristiti busolu ili kompas. Na jednoj od tačaka, na ovom delu staze, nalazi se "blago", od koga ekipa treba da uzme onoliko komada koliko ima članova ekipe, donese ga na cilj i pokaže sudiji.

Sudija zaustavlja vreme u trenutku kada mu ekipa preda koverat sa svim svojim papirima (popunjen blanket sa nađenim putnim znacima i njihovim značenjima, pronađeno pismo, pronađen predmet i dr.).

Bodovanje:

U ovoj igri ekipa može osvojiti do 450 bodova.

- Brzina prelaska staze: Najbrža ekipa osvaja 100 bodova a svaka sledeća proporcionalno manje (u odnosu na broj ekipa u toj takmičarskoj kategoriji);
- Putni znaci i izvršeni zadaci: Na ovom delu staze moguće je osvojiti do 150 bodova. Svaki nađen putni znak (prema redosledu postavljanja na stazi) donosi 1 bod a upisano tačno značenje svakog od njih još 2 boda. Na stazi može biti postavljeno najviše 30 znakova. Svaki od uspešno i tačno izvršenih zadataka (koje nalažu odgovarajući putni znaci na stazi) donosi 12 bodova (ukupno ima 5 zadataka);

- Šifrovane poruke: Na ovom delu staze moguće je osvojiti do 150 bodova. Svaka uspešno dešifrovana poruka tj. uspešno pronađena tačka donosi 30 bodova;
- Pronađeno blago: 50 bodova.
- Diskvalifikacija: Ekipa ostaje bez bodova u ovoj igri ukoliko prekrši propozicije, pravila fer-pleja i napravi bilo kakvu izmenu na postavci staze i zadatka na njoj.

Prebodovanje: Vršiti se na isti način kao što je to opisano kod igre br.1 (Gluvi telefoni).

9. Igra "DUNAVSKA REGATA":

Ova igra je u takmičarskom programu i za mlađu i za stariju takmičarsku kategoriju.

Ova igra podrazumeva grupno veslanje, u velikom, gumenom čamcu, između prepreka postavljenih na površini vode (jezera). Tokom trajanja ove igre, svaki igrač na sebi obavezno nosi sigurnosni prsluk (koji obezbeđuje organizator).

Čamac stoji blago "nasukan" na obali. Na znak sudije za start, počinje merenje vremena i ekipa koja je postrojena na startnoj liniji, treba da porine čamac u vodu, uđe u njega, ubaci uže i počne da vesla u pravcu prve prepreke a zatim dalje, od prepreke do prepreke. Prepreke podrazumevaju vijuganje čamcem (cik-cak), zaustavljanje, obilaženje, okretanje, vožnju unazad, preuzimanje tereta u čamac i sl. Po dolasku, nazad, u pličak, ekipa izlazi iz čamca, ostavlja vesla u njemu, uredno složena, na dnu čamca, povlači čamac uže na obalu, do označene ciljne linije, ubacuje uže, iznosi donet teret, spušta ga iza ciljne linije, postrojava se u vrstu i uzvikne "Kraj!". U tom trenutku sudija zaustavlja vreme.

Bodovanje:

Najbrža ekipa u jednoj takmičarskoj kategoriji (sa najkraćim konačnim vremenom) osvaja 240 bodova a svaka sledeća proporcionalno manje, u odnosu na broj ekipa u kategoriji.

- Osnovno vreme: Vreme od trenutka startovanja do trenutka kada ekipa uzvikne "Kraj!";
- Kazneno vreme: Za svaki nepravilno izvršen zadatak, u toku igre, obračunava se 20 kaznenih sekundi (nepravilno pređena prepreka, nepravilno složena vesla u čamcu, loše postavljen čamac na kraju igre, nedonešen teret na cilj i sl.). Ukoliko jedan od članova ispadne iz čamca za vreme trajanja igre, ekipi se obračunava 50 kaznenih sekundi. Ukupno kazneno vreme je zbir svih obračunatih kaznenih sekundi;
- Konačno vreme: Dobija se sabiranjem osnovnog i kaznenog vremena.
- Diskvalifikacija: Ekipa ostaje bez bodova u ovoj igri ukoliko prekrši propozicije ili pravila fer-pleja.

Prebodovanje: Vršiti se na isti način kao što je to opisano kod igre br.1 (Gluvi telefoni).

10. Igra "AMFIBIJE":

Ova igra je u takmičarskom programu i za mlađu i za stariju takmičarsku kategoriju.

Ovo je štafetna igra brzine i spretnosti, na kopnu i u vodi.

Ekipa stoji postrojena u vrstu, na startnoj liniji, koja označava početak poligona. Na znak sudije za start, prvi član ekipe trči delom poligona postavljenim na kopnu, koji obuhvata sledeće vrste prepreka i zadatka: kolut napred ili nazad, preskok i skakanje u džaku, između obeleženih tačaka. Pri dolasku do mesta na kome su postavljeni džakovi, uzima džak, ulazi u njega, navlači ga bar do kukova i skače do linije obeležene ispred ulaza u vodu. Skida džak, odlaže ga u sanduk ili na drugo obeleženo mesto i ulazi u vodu. U vodi se, zavisno od raspodele zadatka u ekipi, kreće na zadati način, pri čemu, zavisno od načina kretanja kroz vodu, izvršava odgovarajuće zadatke i savlađuje postavljene prepreke. Težina postavljenih uslova i zadatka u ovoj igri zavisi od takmičarske kategorije:

MLAĐI IZVIĐAČI I MLAĐE PLANINKE: Mogu koristiti masku ili naočare za plivanje ali ne i druga pomagala za plivanje i ronjenje;

1. Plivanje stilom kraul, ronjenje u dubinu, leđni stil: Igrač trkom ulazi u vodu, pliva stilom kraul, do prvog plovka (bove), gde zaranja do dna, hvata pesak, izranja i pokazuje ga (diže ispruženu ruku iznad svoje glave i pokazuje sadržaj iz šake). Zatim nastavlja dalje, do sledećeg plovka ili kontrolnog čamca (sa sudijom), dodirne ga i vraća se nazad. Na tom delu staze mogu biti postavljeni plovci za cik-cak plivanje ili sl. Kod poslednjeg plovka, menja se stil u leđni i njime pliva do kraja (do plicaka). Na noge može ustati tek kada prođe pored krajnjeg pomoćnog sudije. Izlazi iz vode i trči do postrojene ekipe, gde rukom dodiruje ruku sledećeg igrača, koji tek tada može krenuti.
2. Plivanje prsnim stilom, svlačenje i oblačenje: Ovaj igrač pliva u zakopčanoj izviđačkoj košulji, koju ne može kvasiti pre plivanja svoje deonice. Nakon pređenog kopnenog dela poligona, igrač trkom ulazi u vodu i prsnim stilom pliva do prvog plovka, gde treba da skine svoju košulju, podigne je u vis (da bi je pokazao) i opet je obuče i zakopča. Zatim nastavlja prsnim stilom do sledećeg plovka (bove) ili kontrolnog čamca i vraća se nazad. U povratku nazad, na tom delu staze mogu biti postavljeni plovci za cik-cak plivanje ili sl. Na noge može ustati tek kada prođe pored krajnjeg pomoćnog sudije. Izlazi iz vode i trči do postrojene ekipe, gde rukom dodiruje ruku sledećeg igrača, koji tek tada može krenuti.
3. Plivanje slobodnim stilom, ronjenje u daljinu, leđni stil: Nakon pređenog kopnenog dela poligona, igrač trkom ulazi u vodu i slobodnim stilom pliva do prvog plovka, gde treba da zaroni i roni u daljinu bar do sledećeg plovka (min. 3 m). Kada izroni, nastavlja slobodnim stilom do sledećeg plovka (bove) ili do kontrolnog čamca i vraća se nazad. U povratku nazad, na tom delu staze mogu biti postavljeni plovci za cik-cak plivanje ili sl. Kod poslednjeg plovka menja stil u leđni i njime pliva do kraja staze. Na noge može ustati tek kada prođe pored krajnjeg pomoćnog sudije. Izlazi iz vode i trči do postrojene ekipe, gde rukom dodiruje ruku sledećeg igrača, koji tek tada može krenuti.
4. Vožnja kajaka i gađanje u metu: Nakon pređenog kopnenog dela poligona, igrač dolazi do kajaka na obali, ubacuje ga u vodu, ulazi u njega, otiskuje se ka pučini i vesla ka kontrolnom sudiji. Po dolasku do kontrolnog sudije, iz mreže zakačene za čamac, uzima jednu po jednu od 5 loptica i njima gađa metu, mrežu ili koš koji pluta na vodi. Nakon obaveljenog gađanja, obilazi kontrolni čamac dva puta i što brže, veslajući, se vraća do obale. Tek nakon što prođe pored kontrolnog sudije, može izaći iz kajaka, odlaže vesla u njega, izvlači ga na obeleženu liniju i trči do postrojene ekipe. Kada pređe ciljnu liniju, ekipa se postroji u vrstu, podigne ruke iznad glava i uzvikne "Kraj!", što je znak da sudija zaustavi merenje vremena.

Plivačka i veslačka deonica nisu duže od 30 m (pojedinačno).

STARIJI IZVIĐAČI I STARIJE PLANINKE: Ne mogu koristiti masku i naočare za plivanje ili drugu opremu za plivanje i ronjenje;

1. Plivanje stilom kraul, ronjenje u dubinu, gađanje u metu na vodi, leđni stil: Igrač trkom ulazi u vodu, pliva stilom kraul, do prvog plovka (bove), gde zaranja do dna, hvata pesak, izranja i pokazuje ga (diže ispruženu ruku iznad svoje glave i pokazuje sadržaj iz šake). Zatim nastavlja dalje, do sledećeg plovka ili kontrolnog čamca (sa sudijom), dodirne ga, uzima jednu po jednu, od 5 loptica i gađa u plutajuću metu, koš ili mrežu. Nakon obaveljenog gađanja vraća se nazad. Na tom delu staze mogu biti postavljeni plovci za cik-cak plivanje ili sl. Kod poslednjeg plovka, menja se stil u leđni i njime se pliva do kraja (do plicaka). Na noge može ustati tek kada prođe pored krajnjeg pomoćnog sudije. Izlazi iz vode i trči do postrojene ekipe, gde rukom dodiruje ruku sledećeg igrača, koji tek tada može krenuti.
2. Plivanje prsno, oblačenje i svlačenje, gađanje u metu, ronjenje u daljinu, leđni stil: Ovaj igrač pliva u zakopčanoj izviđačkoj košulji, koju ne može kvasiti pre zvaničnog plivanja svoje deonice. Trkom ulazi u vodu i prsnim stilom pliva do prvog plovka ili kontrolnog čamca, gde treba da skine svoju košulju, podigne je u vis (da bi je pokazao) i ostavi je na tom punktu. Odmah zaranja u vodu i roni u daljinu, najmanje 5 m (do narednog plovka). Nakon izranjanja nastavlja prsnim stilom do sledećeg plovka (bove) ili kontrolnog čamca (sa sudijom), dodirne ga, uzima jednu po jednu, od 5 loptica i gađa u plutajuću metu, koš ili mrežu. Nakon obaveljenog gađanja vraća se nazad. U povratku nazad, na tom delu staze mogu biti postavljeni

plovci za cik-cak plivanje ili sl. Na srednjem plovku ili kontrolnom čamcu, uzima svoju košulju, oblači je i zakopčava i leđnim stilom pliva ka obali. Na noge može ustati tek kada prođe pored krajnjeg pomoćnog sudije. Izlazi iz vode i trči do postrojene ekipe, gde rukom dodiruje ruku sledećeg igrača, koji tek tada može krenuti.

3. Plivanje slobodnim stilom - vezanih nogu, gađanje u metu, nošenje suvog tereta: Ovaj igrač kopneni deo staze prelazi skakanjem, vezanih nogu i tako ulazi i u vodu a zatim pliva slobodnim stilom, takođe vezanih nogu, obilazeći naizmenično plovke, po cik-cak režimu, sve do kontrolnog sudije (koji je u čamcu, na zaokretnoj tj. najudaljenijoj tački staze). Noge su vezane pljosnatom gumenom poveskom. Nakon što dodirne sudijski čamac, plivač skida povesku sa svojih nogu a zatim uzima jednu po jednu, od 5 loptica i gađa u plutajuću metu, koš ili mrežu. Nakon izvršenog gađanja u metu, plivač od sudije preuzima suvi predmet, načinjen od tekstila (težine do 1 kg), koji ima zadatak da plivajući prenese na obalu a da ga ne nakvasi tj. da predmet, tokom plivanja, ne dodirne vodu. Na noge može ustati tek kada prođe pored krajnjeg pomoćnog sudije. Izlazi iz vode, u korpu ili sličan sud, postavljen na samoj obali, ostavlja prenet predmet i trči do postrojene ekipe, gde rukom dodiruje ruku sledećeg igrača, koji tek tada može krenuti
4. Vožnja kajaka, gađanje u metu i prevoz tereta: Nakon pređenog kopnenog dela poligona, igrač dolazi do kajaka na obali, ubacuje ga u vodu, ulazi u njega i otiskuje se ka pučini. Vesla ka kontrolnom sudiji, savlađujući prepreke na stazi (vijuganje, obilaženje, vožnja unazad i sl.). Po dolasku do kontrolnog sudije, iz mreže zakačene za čamac, uzima jednu po jednu od 5 loptica i njima gađa metu, mrežu ili koš koji pluta na vodi. Nakon obavljenog gađanja, sudija mu-joj na odgovarajuće mesto na kajaku privezuje predmet, koji treba da preveze do obale. Veslač dva puta obilazi kontrolni čamac i što brže, veslajući se vraća do obale. Tek nakon što prođe pored kontrolnog sudije, može izaći iz kajaka, odlaže vesla u njega, izvlači ga na obeleženu liniju, skida teret i stavlja ga u korpu ili sličan sud postavljen na obali i trči do postrojene ekipe. Kada pređe ciljnu liniju, ekipa se postroji u vrstu, podigne ruke iznad glava i uzvikne "Kraj!", što je znak da sudija zaustavi merenje vremena.

Plivačke i veslačke deonice nisu duže od 50 m (pojedinačno).

Bodovanje:

Najbrža ekipa u jednoj takmičarskoj kategoriji (sa najkraćim konačnim vremenom) osvaja 240 bodova a svaka sledeća proporcionalno manje, u odnosu na broj ekipa u kategoriji.

- Osnovno vreme: Vreme od trenutka startovanja do trenutka kada ekipa uzvikne "Kraj!";
- Nagradno vreme: Za svaki pogodak u plutajuću metu, ekipi se osnovno vreme umanjuje za 5 sekundi;
- Kazneno vreme: Za svaki nepravilno izvršen zadatak (grešku) obračunava se 5 kaznenih sekundi a za neizvršen zadatak obračunava se 30 kaznenih sekundi. Ukupno kazneno vreme je zbir svih obračunatih kaznenih sekundi;
- Konačno vreme: Dobija se sabiranjem osnovnog, nagradnog (umanjenje) i kaznenog vremena.
- Diskvalifikacija: Ekipa ostaje bez bodova u ovoj igri ukoliko prekrši propozicije ili pravila fer-pleja.

Prebodovanje: Vršiti se na isti način kao što je to opisano kod igre br.1 (Gluvi telefoni).

11. Igra "MORNAR POPAJ":

Ova igra je u takmičarskom programu i za mlađu i za stariju takmičarsku kategoriju.

Ovo je igra snage – nadvlačenje konopca u vodi.

Igra se po kup-sistemu. Za svaki krug se izvlače parovi, u jednoj takmičarskoj kategoriji. Ukoliko ima neparan broj ekipa, prvo se izvlači ona koja je slobodna u tom krugu tj. direktno prolazi u naredni.

Ekipe stoje duž plutajuće, obeležene linije, u koloni, jedan iza drugog, na odgovarajućoj međusobnoj udaljenosti, u vodi do kukova. Na površini vode ili iznad nje, obeležena je središnja linija i linije nadvlačenja (na strani svake ekipe, na 1,5 – 2 m od srednje linije). Sredina konopca je obeležena odgovarajućom visećom oznakom.

Sudija postavlja ekipe i konopac u odgovarajući početni položaj. Na zvižduk sudijske pištaljke, počinje nadvlačenje. Pobjednik je ekipa koja višeću oznaku na sredini konopca prva prevuče preko linije nadvlačenja na svojoj strani, što sudija takođe signalizira drugim zviždukom pištaljke.

Sve ekipe koje pobjede idu u naredni krug a sve poražene ekipe idu u odgovarajući krug tzv. razigravanja, za konačni plasman. Pre svakog kruga vrši se novo izvlačenje parova, unutar odgovarajuće grupe.

Bodovanje i prebodovanje:

U ovoj igri nema prebodovanja već se bodovanje vrši na istovetan način – prvosplasirana ekipa osvaja $n \times 10$ bodova (n je broj ekipa u toj takmičarskoj kategoriji). Bodovi za svaki naredni ostvareni plasman u kategoriji se umanjuju za po 10, tako da poslednjeplasirana ekipa (ukoliko nije ostala bez bodova, zbog diskvalifikacije ili odustanka od učešća) osvaja 10 bodova. Ekipa može biti diskvalifikovana u slučaju kršenja propozicija ili pravila fer-pleja.

12. Igra "ROBINZONI":

Ova igra je u takmičarskom programu i za mlađu i za stariju takmičarsku kategoriju.

Ovo je igra koja zahteva znanja i veštine izrade i upotrebe improvizovanog splava.

Mlađi izviđači i mlađe planinke: Splav se izrađuje od po jedne prednje, unutaršnje traktorske gume, jednog šatorskog krila i odgovarajućeg kanapa a veslo ili vesla od priručnog materijala nađenog u prirodi, pre početka same igre (organizator obezbeđuje gumu a ekipa šatorsko krilo, kanap, materijal za veslo-vesla i neophodan pionirski alat).

Na znak sudije za početak igre, ekipa, na obali, počinje sa izradom splava. Nakon završetka izrade, splav se stavlja u vodu i zadatak je da se svi članovi ekipe splavom prevezu do platforme ili kontrolnog čamca u vodi, udaljenog 20 m od obale, pri čemu nijedan član ekipe ne sme (is)pasti u vodu, ni tokom forsiranja vodene prepreke niti tokom prelaska sa splava na platformu (ili u čamac). Igra je završena kada "splavar" ekipe sva 3 preostala člana ekipe preveze na platformu ili čamac, vrati se do obale, izvuče splav do obeležene linije, priveže ga na odgovarajuće mesto, podigne ruke iznad glave i uzvikne "Kraj!". U tom trenutku sudija zaustavlja vreme.

Stariji izviđači i starije planinke: Splav i vesla se izrađuju od priručnog materijala, po izboru ekipe, sakupljenog u okruženju tabora akcije, od dolaska na akciju do početka ove igre. Ekipa sama obezbeđuje kanap, neophodan pionirski alat, sav materijal potreban za izradu splava i vesla-vesala i šatorsko krilo – ukoliko je potrebno.

Na znak sudije za početak igre, ekipa, na obali, počinje sa izradom splava. Na splav se vezuje kanap dužine 20 m, kojim preostali članovi ekipe plovilo dovlače na obalu, nakon što predhodni član odvesla splavom i sa njega pređe na platformu ili u čamac. Nakon završetka izrade, splav se stavlja u vodu i zadatak je da se svi članovi ekipe splavom prevezu do platforme ili kontrolnog čamca u vodi, udaljenog 20 m od obale, pri čemu nijedan od njih ne sme (is)pasti u vodu, ni tokom forsiranja vodene prepreke niti tokom prelaska sa splava na platformu (ili u čamac). Igra je završena kada se sva 4 člana ekipe prevezu na platformu ili čamac, podignu ruke iznad glava i uzviknu "Kraj!". U tom trenutku sudija zaustavlja vreme.

Bodovanje:

U ovoj igri ekipa osvaja bodove za brzinu izvršenog zadatka i za kvalitet izrađenog splava.

- Brzina izvršenog zadatka: Najbrža ekipa osvaja 120 bodova a svaka sledeća proporcionalno manje, u odnosu na broj ekipa u toj takmičarskoj kategoriji. Ekipa čiji bar jedan član (is)padne u vodu tj. sa splava, ne osvaja ni bodove za brzinu izvršenog zadatka;
- Kvalitet izrađenog splava: Kvalitet izrade splava boduje se nakon završetka forsiranja vodene prepreke. Moguće je osvojiti do 120 bodova: za konstrukciju, čvrstinu i postojanost splava - do 60 bodova / za kvalitet vesala – do 20 bodova / za primenu čvorova i vezova - do 20 bodova / za kreativnost, originalnost i estetiku – do 20 bodova;
- Diskvalifikacija: Ekipa ostaje bez bodova u ovoj igri ukoliko prekrši propozicije ili pravila fer-pleja i ukoliko bar jedan član ekipe (is)padne sa splava u vodu.

Prebodovanje: Vrši se na isti način kao što je to opisano kod igre br.1 (Gluvi telefoni).

13. Igra "ŠIBICA":

Ovu igru igraju samo ekipe mlađih izviđača i mlađih planinki.

Istoimena tradicionalna i popularna izviđačka igra se igra po kup-sistemu. Za svaki krug se izvlače parovi, u jednoj takmičarskoj kategoriji. Ukoliko ima neparan broj ekipa, prvo se izvlači ona koja je slobodna u tom krugu tj. direktno prolazi u narednu rundu takmičenja.

Sve ekipe koje pobeđe u predhodnom idu u naredni krug a sve poražene ekipe idu u odgovarajući krug tzv. razigravanja, za konačni plasman. Pre svakog kruga vrši se novo izvlačenje parova, unutar odgovarajuće grupe.

Teren za igru je na pesku, približnih dimenzija 10 x 20 m, podeljen na dve istovetne polovine. Na sredini je iscrtana središnja linija a na po 10 m od nje, na suprotni stranama, iscrtane su startne linije ekipa. Na sredini središnje linije (centar igrališta) postavljena je "šibica" (u ovom slučaju to je plastična flašica od pola litra, do trećine napunjena vodom).

Igra se do 7 osvojenih bodova, uz uslov da je bod-razlika najmanje 2, u korist pobedničke ekipe. U slučaju rezultata 7:6 ili 7:7, igra se dok jedna od ekipa ne stekne prednost od 2 boda.

Nakon svakih 8 osvojenih bodova, sudija objavljuje pauzu za promenu brojeva unutar ekipa, nakon čega se igra nastavlja.

Unutar ekipe, članovi međusobno podele brojeve od 1 do 4. Nakon što sudija uzvikne broj, sa obe strane, ka "šibici" trče igrači koji u svojoj ekipi imaju taj broj. Cilj je uzeti "šibicu" i izmaći se što pre unazad, tako da protivnički igrač ne može dodirnuti igrača koji ju je uzeo, i to dok stoji na svojoj strani igrališta ili u skoku (dok prvom nogom nije doskočio na protivničku stranu igrališta).

Ekipa osvaja bod ukoliko:

- Njen igrač (odgovarajućeg broja) uspešno odnese "šibicu";
- Nakon prozivanja broja od strane sudije, iz suprotne ekipe, ka središnjoj liniji, istovremeno krenu dva člana;
- Protivnički igrač nagazi ili pređe središnju liniju ili startnu liniju (u toku trajanja igre);
- Protivnički igrač dodirne igrača te ekipe a da ovaj, u tom trenutku, u rukama ne drži "šibicu";
- Protivnički igrač ispusti iz ruku već uzetu "šibicu".

Kada sudija uzvikne "Nula!", ka centru igrališta trče svi članovi ekipe. Bod osvaja ekipa koja uspe da uzme "šibicu" a da protivnički igrači ne dodirnu igrača koji ju je uzeo (pre nego je ovaj doda svojim saigračima).

Bodovanje i prebodovanje:

U ovoj igri nema prebodovanja već se bodovanje vrši na istovetan način – prvosplasirana ekipa osvaja $n \times 10$ bodova (n je broj ekipa u toj takmičarskoj kategoriji). Bodovi za svaki naredni ostvareni plasman u kategoriji se umanjuju za po 10, tako da poslednjeplasirana ekipa (ukoliko nije ostala bez bodova, zbog diskvalifikacije ili odustanka od učešća) osvaja 10 bodova. Ekipa može biti diskvalifikovana u slučaju kršenja propozicija ili pravila fer-pleja.

14. Igra "PESKARENJE":

Ovu igru - odbojku na pesku, igraju samo ekipe starijih izviđača i starijih planinki. Igra se na već postojećem terenu, na plaži, pored samog tabora akcije.

Igra se jedan set, do 15 osvojenih bodova, uz uslov da bod-razlika mora biti 2 (u slučaju da je rezultat 15:14 ili 15:15, set se nastavlja igrati sve dok jedna od ekipa ne ostvari 2 boda razlike). Na terenu su sva 4 člana ekipe, bez rezervnih igrača.

Igra se po kup-sistemu. Za svaki krug se izvlače parovi. Ukoliko ima neparan broj ekipa, prvo se izvlači ona koja je slobodna u tom krugu tj. direktno prolazi u narednu rundu takmičenja.

Sve ekipe koje pobede u predhodnom idu u naredni krug a sve poražene ekipe idu u odgovarajući krug tzv. razigravanja, za konačni plasman. Pre svakog kruga vrši se novo izvlačenja parova, unutar odgovarajuće grupe.

Bodovanje i prebodovanje:

U ovoj igri nema prebodovanja već se bodovanje vrši na istovetan način – prvosplasirana ekipa osvaja $n \times 10$ bodova (n je broj ekipa u toj takmičarskoj kategoriji). Bodovi za svaki naredni ostvareni plasman u kategoriji se umanjuju za po 10, tako da poslednjeplasirana ekipa (ukoliko nije ostala bez bodova, zbog diskvalifikacije ili odustanka od učešća) osvaja 10 bodova. Ekipa može biti diskvalifikovana u slučaju kršenja propozicija ili pravila fer-pleja.

II) REZERVNE IGRE

Rezervne igre mogu zameniti bilo koju igru iz osnovnog takmičarskog programa i mlađe i starije kategorije. O izboru rezervne igre odlučuje takmičarska komisija.

16. Igra "SKOČKO":

Ovo je atletska sportska igra, sa elementima atletske discipline "skok u dalj, iz mesta", u kojoj učestvuju sva 4 člana ekipe.

Prvi član ekipe staje na startnu poziciju (tako da prstima tj. tim delom stopala ili obuće stoji ispred startne linije i ne dodiruje je) i, kada je spreman – spremna, ne pomerajući se iz stajne tačke pre skoka, skače u dalj. Sudija, odgovarajućim belegom, beleži mesto njegovog doskoka (najbliža tačka dodira tela skakača sa tlom, u odnosu na startnu liniju, što može biti jedna od peta, dlan, zadnjica ili sl.). Sa te tačke skače sledeći član ekipe i tako redom, do poslednjeg člana. Nakon skoka poslednjeg člana ekipe, sudije mere ukupnu dužinu skoka ekipe (od startne linije do oznake doskoka poslednjeg člana ekipe).

U slučaju da igrač, pre odskoka, pomeri stopala sa tla, ima pravo na ponovni pokušaj. Ukoliko ponovi istu grešku, nema više prava na ponovni pokušaj.

Jedan član ekipe ne može skakati dva puta tj. umesto nekog drugog člana.

Bodovanje i prebodovanje:

U ovoj igri nema prebodovanja već se bodovanje vrši na istovetan način – prvosplasirana ekipa je ona koja ima najduži ukupan skok u toj takmičarskoj kategoriji i ona osvaja $n \times 10$ bodova (n je broj ekipa u toj takmičarskoj kategoriji). Bodovi za svaki naredni ostvareni plasman u kategoriji se umanjuju za po 10, tako da poslednjeplasirana ekipa (ukoliko nije ostala bez bodova, zbog diskvalifikacije ili odustanka od učešća) osvaja 10 bodova. Ekipa može biti diskvalifikovana ukoliko:

- Neki njen član prestupi (pri skakanju nagazi ili pređe startnu liniju tj. startnu poziciju);
- Neki njen član ili cela ekipa prekrši propozicije ili pravila fer-pleja.

17. Igra "MEMO":

Ovo je igra pamćenja, u kojoj ekipa pamti i kasnije, pisanim putem, predaje poruku sa smislom, dužine do 150 slova. Ova igra se igra u toku trajanja neke druge igre tj. poruka se prima i pamti pre početka te, druge igre a predaje se nakon njenog završetka.

Sudija vođi ekipe daje papir na kom je odštampana poruka koju treba zapamtiti. Tekst poruke se nalazi na strani papira koja je okrenuta ka tlu. Vođa ne sme okretati papir i gledati u poruku sve dok sudija ne da znak za startovanje vremena od 3 minuta, za pamćenje poruke.

Na znak sudije za početak merenja vremena, ekipa može početi pamtiti poruku tj. čitati njen tekst. Organizacija među članovima tj. podela posla unutar ekipe je njena interna stvar.

Tokom pamćenja poruke, sve dok ekipa ne preda zapisanu poruku takmičarskoj komisiji, na kraju igre, nije dozvoljena upotreba mobilnog telefona ili sličnog uređaja, kao ni sopstvene olovke i papira.

Po isteku 3 minuta, sudija od ekipe uzima papir sa tekstom poruke i startuje sledeću igru, nakon čijeg završetka (posle najmanje 15 a najviše 60 minuta) ekipa treba da preda zapamćenu poruku, na sledeći način: sudija ekipi daje blanket u koji, za najviše 3 minuta, ekipa treba da upiše poruku sa smislom koju su naučili napamet i predaju je sudiji, koji meri to vreme.

Bodovanje:

Mlađi izviđači i mlađe planinke: U ovoj igri ekipa može osvojiti najviše broj bodova dvostruko veći od broja slova u njoj. Za svako nedostajuće ili suvišno slovo oduzimaju se 2 boda. Ukoliko je netačno više od petine slova, ekipa ne osvaja bodove u ovoj igri. Znaci interpunkcije se ne boduju. U slučaju istog broja osvojenih bodova, bolji plasman ima ekipa koja u prenetoj poruci ima manji broj nedostajućih slova.

Stariji izviđači i starije planinke: U ovoj igri ekipa može osvojiti ili maksimalan broj bodova (ukoliko je preneti poruka apsolutno tačna – sva slova) ili nula bodova (ukoliko u prenetoj poruci ima bar jedna greška).

Prebodovanje: Vršiti se samo za mlađu kategoriju, na isti način kao što je to opisano kod igre br.1.

18. Igra "GLADIJATORI":

Ovo je igra spretnosti i ravnoteže, iznad vode. Igra je samo jedan član ekipe (članovi se mogu smenjivati u različitim krugovima tj. rundama igre). Igra se po kup-sistemu.

Za svaki krug se izvlače parovi. Ukoliko ima neparan broj ekipa, prvo se izvlači ona koja je slobodna u tom krugu tj. direktno prolazi u narednu rundu takmičenja.

Sve ekipe koje pobeđu u predhodnom idu u naredni krug a sve poražene ekipe idu u odgovarajući krug tzv. razigravanja, za konačni plasman. Pre svakog kruga vrši se novo izvlačenje parova, unutar odgovarajuće grupe.

Igra se igra na posebnoj konstrukciji, koja pluta na vodi (dve platforme, za suparničke igrače, izrađene su od traktorskih unutrašnjih guma i pločaste drvene površine, obložene tekstilnom oblogom i međusobno su spojene fosnom, takođe obloženom tekstilnom oblogom). Svaki igrač u rukama drži improvizovani malj od materijala koji se natapa vodom tj. upija je.

Svaki igrač zauzme startnu poziciju, stojeći na svojoj platformi. Na znak sudije za start, igrači moraju napustiti svoju platformu i preći na dasku, približavajući se suparničkom igraču i pokušavajući da ga, maljem, obori sa daske u vodu. Pobjednik je ekipa čiji igrač ostane na dasci tj. koji suparnika obori u vodu.

Bodovanje i prebodovanje:

U ovoj igri nema prebodovanja već se bodovanje vrši na istovetan način – prvosplasirana ekipa osvaja $n \times 10$ bodova (n je broj ekipa u toj takmičarskoj kategoriji). Bodovi za svaki naredni ostvareni plasman u kategoriji se umanjuju za po 10, tako da poslednjeplasirana ekipa (ukoliko nije ostala bez bodova, zbog diskvalifikacije ili odustanka od učešća) osvaja 10 bodova. Ekipa može biti diskvalifikovana u slučaju kršenja propozicija ili pravila fer-pleja.

19. Igra "SKRIVALICA":

Ovo je igra skrivanja papirne poruke kod jednog od članova ekipe.

Ekipa treba da sakrije papirnu poruku (dobijenu od takmičarske komisije), dimenzija 5x7 cm. Pri skrivanju, ne može se koristiti igla i konac.

Mlađi izviđači i mlađe planinke: Poruka se može sakriti na telu jednog od članova ekipe, u telesnim šuplijinama, u kosi, u odeći, izviđačkoj marami i čvoru, u gornjoj odeći (ne može u donjem vešu) ili u ličnim galanterijskim predmetima (kaiš, gumica za kosu, šnala i sl.). Za skrivanje poruke ekipa ima 30 minuta. Svim ekipama u istoj takmičarskoj kategoriji, poruku traže dva ista člana takmičarske komisije, tj. jedan od njih, koji je pola istog kao

što je član ekipe kome se traži poruka. Vreme raspoloživo sudiji za traženje poruke je 3 minuta, nakon čega član ekipe kod koga je skrivena poruka, na znak sudije, ima 30 sekundi da izvadi poruku, otvori je i pokaže sudiji, neoštećenu (u jednom komadu, bez nedostajućih delova i potpuno čitljivog teksta na njoj), sa potpuno čitljivim tekstom. Napomene: Obuća mora biti odvezana ili otkopačana, kao i dugmad na odeći a krajevi marame ne mogu biti vezani u čvor već samo obuhvaćeni prstenom ili izrađenim čvorom za maramu. Ispod gornje odeće (pantalone, majica i sl.), član ekipe mora imati kupaći kostim, kako bi sudija, u slučaju potrebe, mogao posvrnuti ili podići odeću. Poruka se ne može sakrivati ispod kupaćeg kostima ili u njemu i bilo kom njegovom delu. Pre nego što sudija krene da traži poruku tj. proverava odeću oko intimnih delova tela (pojas i prepone, grudi kod planinki), obavezan je pitati člana ekipe da li to može učiniti. Ukoliko član ekipe odgovori da se ne slaže s tim, sudija ne može nastaviti traženje u tom delu, ali, ukoliko član ekipe kasnije poruku izvadi iz-sa tog dela odeće ili tela, ekipa će biti diskvalifikovana. Takođe, sudija, tokom traženja poruke, sa člana ekipe ne može skidati gornje delove odeće, osim marame, čvora, obuće, čarapa i delova galanterije. Tokom traženja poruke, član ekipe stoji u mestu, bez pomeranja, horizontalno razručenih ruku, u visini ramena.

Stariji izviđači i starije planinke: Poruka se može sakriti isključivo u izviđačkoj košulji, marami ili čvoru. Ekipa može sakriti i dve lažne poruke, koje moraju biti identičnih dimenzija kao i originalna, dobijena od takmičarske komisije. Za skrivanje poruka ekipa ima 30 minuta i za to ne može koristiti iglu i konac. Svim ekipama u istoj takmičarskoj kategoriji, poruku traže dva ista člana takmičarske komisije tj. jedan od njih, pola istog kao što je član ekipe kome se traži poruka. Vreme raspoloživo sudiji za traženje poruke je 2 minuta, nakon čega član ekipe kod koga je skrivena poruka, na znak sudije, ima 30 sekundi da izvadi poruku, otvori je i pokaže sudiji, neoštećenu (u jednom komadu, bez nedostajućih delova i potpuno čitljivog teksta na njoj), sa potpuno čitljivim tekstom.

Napomene: Tokom traženja poruke, član ekipe stoji u mestu, bez pomeranja, horizontalno razručenih ruku, u visini ramena. Sva dugmad na košulji mora biti otkopačana (uključujući manžetne i epolette) a krajevi marame ne mogu biti vezani u čvor već samo obuhvaćeni prstenom ili izrađenim čvorom za maramu. Ispod košulje član ekipe mora imati samo kupaći kostim, kako bi sudija, u slučaju potrebe, mogao posvrnuti ili podići košulju.

Bodovanje i prebodovanje:

U ovoj igri nema prebodovanja već se bodovanje vrši na istovetan način – ekipa kojoj nije pronađena poruka osvaja $n \times 10$ bodova (n je broj ekipa u toj takmičarskoj kategoriji). Ekipa, kojoj je poruka nađena ili je iz uniforme izvađena oštećena ili nečitkog teksta, ne osvaja bodove u ovoj igri.

Ekipa može biti diskvalifikovana u ovoj igri (ne osvaja bodove) u slučaju nepoštovanja propozicija ili pravila fer-pleja.

Napomena za bodovanje ukupnog plasmana: U slučaju istog ukupnog broja bodova, u konačnom plasmanu ekipa, u istoj takmičarskoj kategoriji, bolji plasman ima ona koja je osvojila više prvih mesta u pojedinačnim takmičarskim disciplinama.

III) AKTIVNOSTI PRATEĆEG PROGRAMA

Prema sopsptvenoj želji i izboru, u slobodno vreme (kada nema takmičenja), ekipa ili pojedini njeni članovi mogu izabrati da učestvuju u jednoj ili više pratećih aktivnosti.

Prateći program, ove godine, obuhvata sledeće aktivnosti:

1. Kulturno-zabavni program: Nastupom više svojih članova, u trajanju od 5 do 7 minuta, ekipa predstavlja svoj odred, kraj ili zemlju;
2. Sportski ribolov: Dodeljuju se nagrade najsušepšnijim učesnicima (sa najvećim ulovom). Učesnici sami obezbeđuju opremu, pribor i mamce za pecanje;
3. Sportski poligon: Tematski sport-ovi (biće objavljeni na početku same akcije);
4. Kreativni atelje: Konkretna aktivnost će biti objavljena na početku same akcije;

5. Izviđački kutak: Tema aktivnosti će biti objavljena na početku same akcije;

IV) OSVAJANJE DODATNIH BODOVA

Osim bodova osvojenih učešćem u zvaničnom takmičarskom programu akcije (takmičarske discipline), ekipa može osvojiti i značajan broj dodatnih bodova, na jedan od sledećih načina:

1. Prijava i uplata garancije učešća (kotizacije) do roka naznačenog u elaboratu akcije 50 bodova
2. Urađen humanitarni predzadatak ("Dobro srce"), po svakom članu ekipe 10 bodova
3. Urađen kreativni predzadatak ("Izviđački bioskop") do 150 bodova
4. Učešće u svakoj pratećoj aktivnosti (najmanje 1 član ekipe) 20 bodova
5. Učešće ekipe u kulturno-zabavnom programu (najmanje 2 člana ekipe)*** do 200 bodova.

(*** Boduje se samo samostalan nastup ekipe, bez učešća drugih ekipa iz svog odreda, osim ukoliko nije u pitanju instrumentalista koji prati ekipu koja nastupa pevanjem).

V) GENERALNI PLASMAN

U generalnom plasmanu se nadmeću odredi – učesnici akcije, tako što se sabiraju ukupno osvojeni bodovi dve najbolje plasirane ekipe tog odreda, koje nastupaju u različitim takmičarskim kategorijama (mlađa i starija).

U slučaju identičnog broja bodova, bolji plasman ima odred čije ekipe su osvojile više prvih mesta u pojedinačnim takmičarskim disciplinama.