****



**P  R  O  P  O  Z  I  C  I  J  E**

**S a d r ž a j :**

*I  )  TAKMIČARSKI  PROGRAM …………………………………………………………………………………..* str. 1 – 24

A ) OSNOVNE IGRE …………………………………………………………………………………. str. 1 - 17

B ) REZERVNE IGRE …………………………………………………………………………………. str. 17 - 23

V) GENERALNI PLASMAN ……………………………………………………………………….. str. 23

*II )  POSEBAN  PROGRAM ……………………………………………………………………………………..…….* str. 24 - 25

***I  )  TAKMIČARSKI  PROGRAM***

**A ) OSNOVNE IGRE**

**1. Igra  ''KEFALICA'':**

Ova igra zapažanja, kombinatorike i logičkog zaključivanja je u takmičasrkom program I za mlađu I za stariju takmičasrku kategoriju.

**I zadatak: ŠERLOKOVA SOBA**

Na startu, sve ekipe istovremeno kreću iz ''Šerlokove sobe'', predviđene za svoju takmičarsku kategoriju, u kojoj mogu provesti najduže 45 minuta a u kojoj treba da otkriju lokaciju prve KT.

Sudija, u trenutku otvaranja sobe počinje da meri vreme.

''Šerlokova soba'' je opremljena po ugledu na tzv. ''sobu za bekstvo'' i istražujući je ( postavljena oprema, pokućstvo, rekvizita, dekoracija i dr.), logičkim razmišljanjem, povezivanjem i kombinovanjem činjenica i podataka, ekipa rešava misteriju lokacije prve KT. Kreirano rešenje ekipa šalje putem Viber-aplikacije, na odgovarajući broj i u odgovarajućem formatu i čeka odgovor, u kome je uputstvo za dalje postupanje. Ekipa ima pravo na 5 pokušaja.

**Ukoliko ekipa uspešno reši misteriju**, prateći dobijeno uputstvo uspeće da otključa onaj ''Agatin kovčeg'' koji je naslovljen na njeno ime a koji se nalazi u sobi, i da iz nje uzme:

* Startnu listu za kretanje po stazi ( a sudija u svoju listu beleži da je ekipa rešila zadatak i upisuje vreme za koje je to učinila);
* ''Koverat 007'', naslovljen na svoje ime, koji se sme otvoriti tek u prisustvu kontrolora na prvoj KT.

**Ukoliko, za 45 minuta i u 5 pokušaja, ekipa ne uspe otkriti lokaciju prve KT**, automatski, putem Viber-aplikacije, dobija uputstvo o tome kako da, pre polaska na stazu, dobije startni list i kako da nađe prvu KT i odmah nakon toga kreće na stazu, jer u tom trenutku počinje da teče vreme za prelazak staze. Koverat 007 ekipa će dobiti na prvoj KT.

**Ostali zadaci: KOVERAT 007**

Koverat 007 u sebi sadrži komplet ''tajnih zadataka'', čijim uspešnim rešavanjem ekipa otkriva lokacije svih kontrolnih tačaka, koje treba da nađe u gradu.

Pri rešavanju i dešifrovanju zadataka nije dozvoljeno koristiti priručnike, podsetnike, pripremljene beleške I druge vrste informatora, u štampanom, pisanom ili elektronskom obliku. Takođe, nije dozvoljeno koristiti ni bilo koju vrstu elektronskih uređaja ( telefon, tablet ili druga vrsta računara i sl.).

**Mlađi izviđači i planinke:** Tajni zadaci mogu sadržati šifrovana pisma ( Germanikus, Sirup-kolač, Japanska metoda, Kvadriranje, Konjićev skok ), rebuse, razne enigmatske zadatke i ''mozgalice'' tj. logičke zadatke ( čije rešavanje iziskuje samo razmišljanje i logičko zaključivanje) ili kombinaciju nekih od tih metoda;

**Stariji izviđači i planinke:** Tajni zadaci mogu sadržati šifrovana pisma ( Germanikus, Sirup-kolač, Japanska metoda, Kvadriranje 6x5, Konjićev skok, Japanski karo, Cezar ), nevidljivo pismo, rebuse, razne enigmatske zadatke i ''mozgalice'' tj. logičke zadatke ( čije rešavanje iziskuje samo razmišljanje i logičko zaključivanje) ili kombinaciju nekih od tih metoda;

Od trenutka kada na I KT, u prisustvu sudije, ekipa otvori svoj Koverat 007, počinje da joj teče vreme za rešavanje ''tajnih zadataka''. Ekipa može timski rešavati zadatke ili ih međusobno podeliti među članovima ekipe, u skladu sa dogovorenom podelom ''posla''. Rešenje svakog zadatka otkriva lokaciju jedne KT.

Za rešavanje celog kompleta zadataka ekipa na raspolaganju ima najviše 30 minuta, koji ulaze u vreme za prelazak staze.

Pri rešavanju zadataka nije dozvoljeno korišćenje pomoćne literature i mobilnog telefona.

Kada su rešeni svi zadaci ili u trenutku kada ekipa to odluči, vođa sudiji na uvid predaje odgovarajuću listu sa upisanim nazivima kontrolnih tačaka. U tom trenutku sudija zaustavlja vreme i upisuje ga u svoju listu. KT moraju biti upisane u listu tako da redni broj na listi bude istovetan onom koji je upisan na zadatku za tu KT.

Sudija na licu mesta proverava rešenja i beleži u svoju bodovnu listu.

Na kraju provere rešenja, sudija ekipi daje mapu sa tačno ucrtanim svim KT koje treba obići na stazi i ekipa kreće ne KT koju sledeću odabere (ukoliko sledeća KT nije određena od strane takmičarske komisije).

**Bodovanje:**

Ekipa  osvaja  bodove  za  brzinu  i  za  tačnost rešavanja zadataka I to, zasebno za Šerlokovu sobu a zasebno za Koverat 007, pa se ti bodovi sabiraju:

1. **Brzina  prenosa:**

* Šerlokova soba: Najbrža  ekipa, u  takmičarskoj  kategoriji,  osvaja  90  bodova  a  svaka  sledeća

proporcionalno  manje;

* Koverat 007: Isti princip bodovanja kao kod Šerlokove sobe, ali ekipa osvaja bodove za brzinu samo ukoliko je tačno rešila najmanje pola zadataka;

1. **Tačnost:**

* Šerlokova soba : Za uspešno rešenu misteriju lokacije prve KT, iz prvog pokušaja, ekipa osvaja 150 bodova, iz drugog pokušaja – 130 bodova, iz trećeg pokušaja – 110 bodova, iz četvrtog pokušaja – 90 bodova a iz petog pokušaja – 70 bodova;
* Koverat 007: Za svaki uspešno rešen zadatak ( otkrivena tačna lokacija svake KT) ekipa osvaja 30 bodova;

1. **Konačan rezultat** ekipe se dobija sabiranjem osvojenih bodova za brzinu I za tačnost rešenih zadataka.

**Ekipa ne osvaja bodove** ukoliko se desi neka od sledećih situacija:

* Neposedovanje kolektivne opreme i-ili pribora neophodnog za ovu igru;
* Nepoštovanje ili kršenje Propozicija;
* Neupisan startni broj ekipe ( u blankete tj. obrasce koji se koriste I popunjavaju tokom igre);
* Neizvršen nijedan zadatak;
* Prekršena pravila fer-pleja.

**Prebodovanje:** U  konačnoj  (zbirnoj)  bodovnoj  listi,  u  koju  se  upisuju  bodovi  za  sve  takmičarske  igre,  sve  igre  nose isti broj bodova. Prvoplasirana  ekipa osvaja  n  x  10  bodova  (  n  je  broj  ekipa  u  toj  takmičarskoj  kategoriji) a svaka naredna ekipa u plasmanu, u toj takmičasrksoj kategoriji, osvaja proprcionalno manje bodova od predhodne ( u odnosu na najbolji ostvaren rezultat u toj igri I na svoj rezultat).

**2. Igra ''POTRČKO'':**

Ova igra podrazumeva prelazak staze u gradu tj. pronalazak zadatih kontrolnih tačaka, koje predstavljaju lokacije koje su direktno ili indirektno vezane za istoriju Niša iz perioda Prvog svetskog rata ( spomenici, objekti, ulice, trgovi I sl.).

Nakon što je, u igri ’’Kefalica’’, otkrila lokacije kontrolnih tačaka, ekipa treba sve da ih pronađe u gradu, pomoću dobijene mape, redosledom koji sama izabere ( osim prve KT I onih čiji je redni broj takmičarska komisija eventualno posebno uslovila u startnom listu), pri čemu, za kretanje od tačke do tačke može koristiti I linije javnog gradskog prevoza. Cilj je da se, za što kraće vreme, pređe cela staza, pronađu sve KT I dođe na cilj.

Neke KT su ''žive'' (na njima se izvršavaju neki od zadataka) a neke su ''mrtve''. Pronalazak ''mrtvih'' KT i vreme pronalaska ekipa dokazuje slanjem svoje fotografije sa lica mesta (gde se vidi sama KT), putem Viber-aplikacije, na broj naznačen u startnom listu i na naznačen način. Ukoliko je ekipa pronašla odgovarajuću KT, kao odgovor, putem Viber-aplikacije dobija ''smajlija'', kao znak može krenuti dalje, na sledeću KT. Ukoliko na toj KT treba izvršiti neki zadatak, sudija ekipi šalje odgovarajuću informaciju o tome.

Vreme za prelazak staze je ograničeno a vreme prelaska puta između dve posebno zadate KT se boduje ( tzv. ’’brzinac’’) i one su posebno naznačene u startnom listu ekipe.

Na svakoj KT treba izvršiti po jedan ili više zadataka, što je takođe posebno naznačeno u startnom listu. Ukoliko ne dođe na neku od KT, ekipa ne može naknadno, na cilju ili nekoj drugoj lokaciji, izvršiti zadatak predviđen za tu KT.

Ekipa svoj startni list dobija na startu. Na svakoj KT daje ga kontroloru, koji u njega upisuje tražene podatke.

Startni list predaje se kontroloru na cilju I taj trenutak se upisuje kao završetak prelaska staze.

Mlađe ekipe se na stazi kreću bez pratnje odraslog pratioca. Staza se prostire na teritoriji centralnog gradskog jezgra Niša.

**’’Mrtvo vreme’’:** Ukoliko je, nekim slučajem, iz razloga za koje nije odgovorna ekipa, na KT došlo do čekanja tj. do gužve I ’’zagušenja’’, ekipa koja je sprečena da dalje izvršava zadatke tj. vođa ekipe (u njeno ime) od kontrolora na toj KT može zahtevati upisivanje tzv. ’’Mrtvog vremena’’.

Ono predstavlja vreme koje je ekipa provela na KT u čekanju jer nije mogla izvršavati odgovarajući zadatak niti krenuti dalje na stazu, zbog zauzetosti nadležnog kontrolora ili sudije.

’’Mrtvo vreme’’ počinje da teče onog trenutka kada ekipa nadležnom kontroloru ili sudiji preda svoj startni list a ovaj u njega upiše početak (tačno vreme predaje startnog lista).

’’Mrtvo vreme’’ se završava u trenutku kada ekipa stigne na red za izvršenje zadatka na KT I tada kontrolor ili sudija u startni list upiše njegov završtak ( tačno vreme vraćanja startnog lista ekipi).

Tokom ’’mrtvog vremena’’, ekipa nema pravo izvršavati nikakve zadatke predviđene planom takmičenja.

U slučaju prekoračenja vremena datog za prelazak staze, nadležni sudija ga ekipi umanjuje za iznos ’’mrtvog vremena’’.

**Bodovanje:** Ekipa ne osvaja bodove za pronalazak kontrolnih tačaka tj. za prelazak staze, već se bodovi u ovoj igri osvajaju na osnovu ’’brzinca’’. Plasman određuje vreme prelaska staze između dve KT, koje su zadate i posebno naznačene u startnom listu.

Ekipa koja ima najkraće ostvareno vreme ima najbolji plasma I osvaja n x 10 bodova, pri čemu je n broj ekipa u takmičarskoj kategoriji. Svaka naredna ekipa osvaja proporcionalno manje bodova, u odnosu na ostvarena vremena ( svoje I ono najbolje u toj igri).

**Ekipa ne osvaja bodove u ovoj igri** ako se desi neka od sledećih situacija:

* Prekoračeno granično  vreme za prelazak cele staze;
* Neupisan startni broj ekipe ( u blankete tj. obrasce koji se koriste I popunjavaju tokom igre);
* Prekršene propozicije takmičenja;
* Prekršena pravila fer-pleja.

**3. Igra ''GLUVI  TELEFONI'':**

Ova  igra  je  u  takmičarskom  programu  i  za  mlađu  i  za  stariju  takmičarsku  kategoriju. Ekipa  prenosi  poruku  na  daljinu,  zastavicama,  međunarodnim  signalima  Semafora.  Prijemna  i  predajna

Stanica su na udaljenosti od 150 do 300 m. 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  tekstom  ka  tlu,    članu  ekipe  koji  slova  i  cifre  čita  na  predajnoj  stanici.  Na  znak   sudije  za   start ( kada uzvikne START! i visoko podignutu ruku iznad glave spusti dole), članovi na predajnoj stanici mogu okrenuti listić sa porukom tj. gledati  znakove  u  poruci   i  početi sa signaliziranjem. Prenos  poruke  je  završen  i  vreme  se  zaustavlja tek  kada članovi ekipe na prijemnoj stanici prekinu s pisanjem i uzviknu glasno  ’’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  osvaja  bodove  za  brzinu  prenosa  i  za  tačnost (koji se sabiraju):

* **Brzina  prenosa:**  Najbrža  ekipa, u jednoj  takmičarskoj  kategoriji,  osvaja  90  bodova  a  svaka  sledeća

proporcionalno  manje,  u  odnosu  na  ukupan  broj  ekipa  u  kategoriji;

* **Tačnost  poruke:**  Potpuno  tačno  preneta  poruka  se  boduje  sa  90  bodova  a  za  svaki  netačno prenet znak se oduzima po 3 boda. Znak je tačno prenet samo ukoliko se , na prijemnom blanketu, nalazi u istom kvadratiću ( polju tabelice) u kome je upisan I u predajnom zadatku tj. u predajnoj tabelici.

**Ekipa   ne   osvaja   bodove**   u   ovoj   igri   ukoliko se desila jedna ili više od sledećih situacija:

* Prekoračeno granično   vreme;
* Ima   više   od   7   pogrešno   prenetih znakova;
* Neupisan startni broj ekipe ( u blankete tj. obrasce koji se koriste I popunjavaju tokom igre);
* Nema  sopstvene  signalne  zastavice  (bar  3  kom.);
* Pri  signaliziranju  su korišćeni  znaci  (signali)  koji nisu u sastavu međunarodnog  koda semafora;
* Nepoštovanje i kršenje pravila fer-pleja.

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

**4.  Igra  ''SVICI'':**

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

Ekipa  prenosi  poruku  na  daljinu,  svetlosnim  signalima  (lampicama),  međunarodnim  signalima  Morzeove  abecede. Prijemna I predajna stanica su udaljene 200 do 300m.

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  tekstom  ka  tlu,    članu  ekipe  koji  slova  i  cifre  čita  na  predajnoj  stanici.  Na  znak   sudije  za   start ( kada uzvikne START!), članovi na predajnoj stanici mogu okrenuti listić sa porukom tj. gledati  znakove  u  poruci   i  početi sa signaliziranjem. Prenos poruke  je  završen  i  vreme  se  zaustavlja tek  kada članovi ekipe na prijemnoj stanici prekinu s pisanjem i uzviknu glasno  ’’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  osvaja  bodove  za  brzinu  prenosa  i  za  tačnost:

* Brzina  prenosa:  Najbrža  ekipa, u jednoj  takmičarskoj  kategoriji,  osvaja  90  bodova  a  svaka  sledeća

proporcionalno  manje,  u  odnosu  na  ukupan  broj  ekipa  u  kategoriji;

* Tačnost  poruke:  Potpuno  tačno  preneta  poruka  se  boduje  sa  90  bodova  a  za  svaki  netačno prenet znak se oduzima po 3 boda. Znak je tačno prenet samo ukoliko se , na prijemnom blanketu, nalazi u istom kvadratiću ( polju tabelice) u kome je upisan I u predajnom zadatku tj. u predajnoj tabelici.

**Ekipa   ne   osvaja   bodove**   u   ovoj   igri   ukoliko se desila jedna ili više od sledećih situacija:

* Prekoračeno je granično   vreme;
* Ima   više   od   7   pogrešno   prenetih znakova;
* Neupisan startni broj ekipe ( u blankete tj. obrasce koji se koriste I popunjavaju tokom igre);
* Neposedovanje kolektivne opreme neophodne za prenos poruke;
* Pri  signaliziranju  su upotrebljeni  znaci  (signali)  koji nisu u sastavu međunarodnog  koda Morzeove abecede;
* Nepoštovanje i kršenje pravila fer-pleja.

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

**5.  Igra  ''TINOOO – NINOOO!!!'':**

Ova  igra  je  u  takmičarskom  programu  i  za  mlađu  i  za  stariju  takmičarsku  kategoriju i ona obuhvata znanja i veštine pružanja prve pomoći. Igra obuhvata praktično izvršenje datog zadatka I odgovore na dodatna pitanja sudije, koja su direktno ili indirektno vezana za praktičan zadatak.

Sudija  saopštava  zadatak  ekipi.  Ekipe u istoj takmičarskoj kategoriji ne moraju imati isti zadatak ali, ukoliko su zadaci različiti, oni moraju biti približno iste težine I složenosti.

Na  znak  sudije za startovanje,  ekipa  kreće u  praktično  izvršenje  zadataka, na jednom od svojih članova ili na osobi koja im je u tu svrhu dodeljena.

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

**Mlađi  izviđači  i  mlađe  planinke:**  Praktičan  zadatak  može  biti  pružanje  prve  pomoći  u  nekoj  od  situacija  tj. najčešćih lakših  rizika,  koje nose programske aktivnosti mlađih izviđača ( ubodi i posekotine manjeg obima, izlaganje niskim spoljnim temperaturama,  zadavljenje  hranom, ujedi insekata, lakše  povrede  zglobova  i  kostiju ruku I nogu, krvarenja manjeg obima, ujedi insekata).

**Stariji  izviđači  i  starije  planinke:**Praktičan  zadatak  može  biti  pružanje  prve  pomoći  u  nekoj  od  situacija  tj. najčešćih težih rizika,  koje nose programske aktivnosti starijih izviđača ( ubodi I posekotine većeg obima, dugotrajno izlaganje niskim spoljnim temperaturama, ujedi gmizavaca i divljih životinja, teže  povrede  zglobova, kostiju, glave i trupa, obilna krvarenja, politraume ).

**Ukoliko   ekipa   zadatak   završi   pre   isteka   10   minuta**,   svi   članovi   ekipe   se   odmaknu   na najmanje 2 m od   ’’ranjenika ’’ , postroje se u vrstu I uzviknu “Kraj!” i u tom trenutku sudija zaustavlja njihovo vreme ( koje je obavezan da, u tom trenutku, saopšti vođi ekipe). Do  dolaska sudije,   koji   ocenjuje   kvalitet   izvršenja   zadatka   i   postavlja   dodatna   pitanja, ekipa   ne   sme   više   prilaziti   svom   ’’ranjeniku’’  tj.  ne sme  vršiti  nikakve korekcije  urađenog  praktičnog  zadatka. Isto važi I nakon što sudija odsvira istek maksimalnog raspoloživog vremena za izvršenje praktičnog   zadatka.

**Dodatna  teorijska   pitanja**:   Sudija  ekipi  postavlja  5  pitanja,   koja  obavezno moraju biti 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  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 mestu nesreće I unesrećenom, kontakt I komunikacija ( sa unesrećenim I unutar tima),  timski  rad I uigranost,  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  se desila jedna ili više od sledećih situacija:

* Neposedovanje kolektivne opreme neophodne za ovu igru (torbica ili komplet za prvu pomoć);
* Neupisan startni broj ekipe ( u blankete tj. obrasce koji se koriste I popunjavaju tokom igre);
* Nepoštovanje i kršenje  propozicija;
* Nepoštovanja i kršenje pravila  fer-­‐pleja.

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

**6.  Igra  ''ČUVARI  PLAMENA'':**

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

1. Ekipa   ima   30  minuta   da, na licu mesta, sakupi materijal potreban za izradu vatrišta I uredi svoje mesto ( određeno od strane sudije) za izradu vatrišta ( ovo se odnosi samo na ’’zemljane radove’’ tj. tokom ovog vremena nije dozvoljeno praviti drveni deo vatrišta). Za   izradu   vatrišta   i   samo   paljenje  vatre  dozvoljeno  je  koristiti  samo  prirodni  materijal  biljnog  porekla  (  nisu  dozvoljeni  industrijski  izrađeni  materijali);
2. Na   znak   sudije   za   početak   izrade   drvenog dela vatrišta,   ekipa   ima   30  minuta   da   ga   izradi. Pri  tome,   vatrište   ne   sme  dodirivati  ili  preći  donji  kanap,  koji  je  postavljen  na  visini  od  40  cm  iznad  tla.  Po  isteku  vremena  tj.  kada  sudija  to  označi,  svi  članovi  ekipe  se  moraju  postrojiti  na  za  to  označenoj  liniji I više ne smeju prilaziti vatrištu;
3. Sudija  boduje:  kvalitet  I estetiku celokupnog vatrišta, preduzete protivpožarne mere;
4. Nakon izvršenog bodovanja, sudija ekipi daje kutiju sa 5 palidrvaca šibice;
5. 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. Pri tome to ne može biti više od polovine članova ekipe i ne smeju pomeriti, oštetiti ili uništiti elementi poligona za paljenje vatre ili do tada obavljeni zadaci druge ekipe. Nije dozvoljeno koristiti sopstveni pribor za paljenje ili pospešivanje vatre ( kutija I palidrvca, upaljači, zapaljiva sredstva – čvrsta ili tečna I sl.);

1. 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   zadatog   tipa.   Takmičarska   komisija,   na   licu   mesta,   saopštava  koji  tip  vatrišta  se  izrađuje  (  jedno  od  sledećih:  kupasto,  pagoda,  zvezdasto,  na  panju,  američki  kamin).

1. 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. suvu travu I sl. Nisu dozvoljeni ni industrijski izrađeni materijali. Tokom ovog vremena, ekipa može klasirati sakupljeni material ali nije dozvoljeno uređivati svoje mesto ( određeno od strane sudije) za izradu vatrišta ( ’’zemljani radovi’’);
2. Na   znak   sudije   za   početak   izrade   vatrišta,   ekipa   ima   40  minuta   da   uredi zemljani deo vatrišta I izradi njegov drveni deo. Pri  tome,   vatrište   ne   sme  dodirivati ili preći donji kanap (koji je postavljen na visini od 40cm iznad tla). Po isteku vremena tj. kada susija to označi, svi članovi ekipe se moraju postrojiti na za to označenoj liniji I više ne smeju prilaziti vatrištu;
3. Sudija  boduje:  kvalitet  I estetiku celokupnog vatrišta, preduzete protivpožarne mere;
4. Nakon izvršenog bodovanja, sudija ekipi  daje  kutiju  sa  3  palidrvca  šibice;
5. 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. Pri tome to ne može biti više od polovine članova ekipe i ne smeju pomeriti, oštetiti ili uništiti elementi poligona za paljenje vatre ili do tada obavljeni zadaci druge ekipe. Nije dozvoljeno koristiti sopstveni pribor za paljenje ili pospešivanje vatre ( kutija I palidrvca, upaljači, zapaljiva sredstva – čvrsta ili tečna I sl.);

1. Ekipa  je  izvršila  zadatak  tj.  vreme  se  zaustavlja  u  trenutku  kada  je  pregoreo  gornji  kanap,  koji je postavljen iznad  vatrišta,  na  70  cm  od  tla.

**Bodovanje:**

Bodovi  se  osvajaju  za  kvalitet  i  brzinu    izvršenja  zadatka;

1. **Kvalitet  izvršenja  zadatka:**  Moguće  je  osvojiti  maksimalno    150   bodova:

* Za kvalitet  izrađenog  vatrišta: do 50   bodova;
* Za pravilnu orjentaciju   vatrišta, u   odnosu   na  okolinu (objekti, rastinje I sl.) I na vetar: do   30   bodova;
* Za preduzete  protivpožarne  mere: do  40  bodova;
* Za broj  potrošenih  palidrvaca: 6,  12, 18, 24  ili  30  bodova;

1. **Brzina  paljenja  vatre:**  Najbrža  ekipa  osvaja  100  bodova  a  svaka  naredna  proporcionalno  manje  (u  odnosu  na  broj  ekipa  u  toj  takmičarskoj    kategoriji);

**Ekipa  ne  osvaja  bodove**  u  ovoj  igri  ukoliko  se desila jedna ili više od sledećih situacija:

* Neposedovanje kolektivne opreme neophodne za ovu igru;
* Ometanje ili onemogužavanje drugih ekipa u izvršenju zadataka u ovoj igri;
* Kršenje propozicija;
* Nepoštovanje fer-pleja;

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

**7.  Igra  ''VRZALICA'':**

Ova  igra  je  u  takmičarskom  programu  i  za  mlađu  i  za  stariju  takmičarsku  kategoriju. Igra  obuhvata  poznavanje  čvorova  i  njihovu  praktičnu  primenu I sprovodi se u otvorenom prostoru tj. spolja. Ukoliko meteorološki uslovi to ne dozvoljavaju, igra se sprovodi u zatvorenom prostoru, u uprošćenom obliku, kako je to u daljem tekstu objašnjeno.

**Mlađi   izviđači   i   mlađe   planinke:**Treba   upotrebiti   8   od   sledećih   11   čvorova   i   petlji:   zastavni, lisice, signalni,  kaubojski,  vrzina  petlja, mrtvi, ambulantni, ribarski,  skraćivaljka,  brodarski,  burence; **Stariji  izviđači  I  starije  planinke:**  Treba  upotrebiti  8  od  sledećih  16  čvorova  I  vezova ili   napraviti   zadate   predmete:   zastavni, lisice, prusikov, mrtvi, ribarski, skraćivaljka, brodarski, signalni, vatrogasni,napraviti   merdevine   (konopac  I  prečke),  tronožac  za  kotlić,  ljuljašku  (  daska  I  konopac),  obložiti  rukohvat  alatke,    upotrebiti krstasti  I  dijagonalni   vez;

**Poligon na otvorenom:**  Postavljen je poligon sa preprekama I radnim tačkama.

1. Jedan po jedan član ekipe , pre samog starta igre, izvlači kartončić određene boje, što znači da , na poligonu za ovu igru, izvršava pojedinačne zadatke na radnim tačkama koje su obeležene tom bojom.
2. Ekipa  je  postrojena  u  koloni,  jedan  iza  drugog.  Na  znak  sudije  za  start,  počinje  merenje  vremena, kada članovi ekipe, trčeći, kreću da savlađuju poligon. Po dolasku do svoje radne tačke na poligonu, vezuju (primenjuju) odgovarajuži čvor. Na  osnovu   postavljenih   rekvizita   I – ili kanapa, kartice sa tekstom ( opisanim zadatkom), odgovarajuće boje ( svaka boja odgovara jednom članu ekipe), treba prepoznati svoj zadatak tj. praktično primeniti odgovarajuži čvor, vez tj. sa postavljenim rekvizitimaizvršiti traženi zadatak ili napraviti traženi predmet;
3. Kada član ekipe izvrši svoj zadatak – zadatke, trči na vidno obeleženu tačku na poligonu, namenjenu izvršenju timskih zadataka I pridružuje se ostalim članovima ekipe u izvršenju zajedničkog zadatka. Pri tome, u izvršenju timskog zadatka moraju učestvovati svi članovi ekipe, s tim da zadatak počinje prvi koji stigne na tu tačku a ostali mu – joj se pridružuju sukcesivno (ko kako stigne na to mesto). Može biti jedan ili više timskih zadataka. Ukoliko ih je više, članovi ekipe ih mogu, u skladu sa timskom podelom poslova, istovremeno obavljati – pojedinačno, u paru ili troje njih na jednoj timskoj radnoj tački;
4. Po završetku timskog zadatka – zadataka, članovi ekipe trče na ciljnu liniju. Ekipa  je  završila  igru  tj.  sudija  zaustavlja  vreme  onog  trenutka  kada  poslednji član  ekipe  pređe  ciljnu  liniju,  ekipa  (   poređana  u  vrstu)  podigne  ruke  I  uzvikne  ’’Kraj!’’;
5. NAPOMENA: Igrači međusobno ne mogu zameniti predhodno izvučene kartice tj. pojedinačne zadatke.

**Poligon u zatvorenom prostoru:**  Ovaj način igre se može primeniti samo u slučaju da vanredne okolnosti onemogućavaju igranje na otvorenom ( kiša, prevelika hladnoća I sl.).

1. Ovaj korak igre isti je kao kod igre na otvorenom;
2. Ekipa  je  postrojena  u  vrstu,  jedan  do  drugog, na međusobnoj udaljenosti od najmanje 1 ipo metar. Ispred ekipe, frontalno, na udaljenosti 3-5 m, postavljene su radne tačke tj. kartice u odgovarajućim bojama. Na  znak  sudije  za  start,  počinje  merenje  vremena, kada svaki član ekipe, trčeće, kreće do radne tačke sa karticom identične boje onoj koju je on izvukao. Po dolasku do svoje radne tačke, igrač okreće karticu koja je na njoj postavljena. Na  osnovu   grafičkog ili tekstualnog uputstva, poruke, asocijacije i-ili postavljenih rekvizita na radnoj tački, treba prepoznati svoj zadatak I, sa postavljenim rekvizitima izvršiti traženi zadatak I trkom se vratiti na startnu poziciju. Može biti jedan ili više pojedinačnih zadataka;
3. Za starije ekipe: Ovaj korak igre je isti kao kod igre na otvorenom;
4. Kada se poslednji član ekipe vrati na startnu poziciju, sudija zaustavlja vreme I, sa vođom ekipe, odlazi da prekontroliše I zabeleži tačnost izvršenih zadataka;
5. Ekipa ponovo staje u startnu poziciju, kao na početku igre I, na znak sudije, svaki član trči do svoje radne tačke, odvezuje čvorove koje je vezivao ( ali ne I vezove) I vraća se iza stratne linije. Ekipa  je  završila  igru  tj.  sudija  zaustavlja  vreme  onog  trenutka  kada  poslednji član  ekipe  pređe  ciljnu  liniju,  ekipa  (   poređana  u  vrstu)  podigne  ruke  I  uzvikne  ’’Kraj!’’.
6. NAPOMENA: Igrači međusobno ne mogu zameniti predhodno izvučene kartice tj. pojedinačne zadatke.

**Bodovanje:**

Osvojen broj bodova u ovoj igri zavisi od brzine i tačnosti izvršenih zadataka ( primena ili izrada čvorova, vezova I izrada zadatih prdemeta):

* **Osnovno   vreme** ( Brzina savlađivanja poligona): Vreme izmereno od strane sudije, od znaka za start do trenutka kada ekipa završi igru na gore opisani način ( kada uzvikne’’Крај!’’);
* **Kazneno   vreme** ( tačnost izvršenih zadataka):
* Za  svaki  netačno  primenjen ili nevezan čvor (kod igre na otvorenom) dodaje se 60 kaznenih sekundi;
* Za svaki netačno vezan ili nevezan čvor ( kod igre u zatvorenom) dodaje se 20 kaznenih sekundi;
* Za  netačno  primenjen ili nevezan vez  dodaje se 360 kaznenih sekundi (stariji izviđači I planinke);
* Za  nepravilno  napravljen  ili nenaprvaljen predmet  dodaje  se  5  kaznenih minuta (stariji izviđači I planinke);

**Konačno   vreme:** Dobija   se   kada   se   na   ostvareno   osnovno   vreme   doda ukupno kazneno   vreme.

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

**Ekipa   ne   osvaja   bodove**   u   ovoj   igri   ukoliko   se desi neka ili obe sporne situacije:

* Nepoštovanje ili kršenje  propozicija;
* Grubo  kršenje   pravila  fer-­‐pleja.

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

**8. Igra  ''TRAGALICA'':**

Ovu  igru  igraju  samo  ekipe  mlađih  izviđača  i  mlađih  planinki.

Ekipa  treba,  u  što  kraćem  vremenu,  da  pređe  put između dve kontrolne tačke, prateći postvaljene putne znake, da izvrši znacima tražene  zadatke,  pronađe  sakriveno   ’’blago’’, donese  ga I pokaže kontroloru na narednoj KT.

Pre polaska sa polazne KT, ekipa od sudije dobija blanket za upisivanje putnih znakova, na kome piše I maksimalno dozvoljeno vreme koje se može utrošiti za prelazak ovog dela staze.

Na  znak  sudije  za  START,  ekipa kreće sa polazne KT, prateći znake.

Svaki   pronađen   putni   znak   treba   upisati  u  dobijeni  blanket, kao i  njegovo  značenje.  Takođe,  pri nailasku na  znake  koji  nalažu  da  se  nešto  uradi,  ekipa na tom mestu  treba  da  izvrši  traženi  zadatak - zaddatke (  poneti  odgovarajući  predmet,  zviždati  do  odgovora,  pronaći  pismo, savladati   prepreku  i  sl.). Znakovi  mogu  biti  nacrtani  ili  napravljeni  od  priručnog  materijala,  nađenog  u  prirodi ili donetog na to mesto  i  postavljeni   su  sa  desne  strane  staze kretanja,  na  zemlji  ili  iznad nje, do  visine  od  150  cm.

Kod jednog od postavljenih znakova nalazi se ’’blago’’ i tu ekipa treba da uzme samo onoliko komada koliko ima članova ekipe, donese ga na cilj I pokaže sudiji, nakon čega svako može zadržati svoj deo ’’blaga’’.

Sudija  zaustavlja  vreme  u  trenutku  kada ekipa stigne na cilj I preda mu koverat sa svim svojim papirima I predmetima ( popunjen blanket, sa upisanim nađenim putnim znacima I njihovim značenjima, pronađeno pismo, pronađen predmet I dr.). Na  stazi  može  biti  postavljeno  najviše  30  znakova.

**Bodovanje:** U  ovoj  igri  ekipa  može  osvojiti  do 450 bodova.

1. **Brzina  prelaska  staze:**  Najbrža  ekipa  osvaja  100  bodova  a  svaka  sledeća  proporcionalno  manje;
2. **Putni  znaci i  izvršeni  zadaci:** Moguće je osvojiti do 200 bodova:

* Svaki  nađen  putni  znak  (  prema  redosledu  postavljanja  na  stazi)  donosi  1  bod  a  upisano  tačno  značenje  svakog od  njih po  još  2  boda.
* Svaki  od  uspešno  i  tačno  izvršenih  zadataka  (koje  nalažu  odgovarajući putni znaci na stazi) donosi 12 bodova ( ukupno ima 5 zadataka);
* Pronađeno  blago: 50  bodova.

**Ekipa  ostaje  bez  bodova**  u  ovoj  igri  u  ovoj  igri ukoliko se desi jedna ili više spornih situacija:

* Kršenje  propozicija;
* Neposedovanje kolektivne opreme ili pribora neophodnog za učešće u ovoj igri;
* Neupisan startni broj ekipe ( u blankete tj. obrasce koji se koriste I popunjavaju tokom igre);
* Onemogućavanje ili ometanje drugih ekipa da uspešno izvrše zadatke predviđene ovom igrom ( izmene u postavci staze I zadataka na njoj I sl.);
* Kršenje ostalih  pravila  fer-­‐pleja;

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

**9.  Igra  ''OKO SOKOLOVO'':**

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

Njen sadržaj podrazumeva veštinu preciznosti, znanja o izviđaštvu ( istorijat izviđačkog pokreta, pionirstvo, prva pomoć, poznavanje prirode, …), informisanost I opšta kultura i detalji sa akcije, pređene staze I sl. ( zapažanje I pamćenje).

Igra   se   jedna   od   sledećih   igara   preciznosti:   praćka,  pikado,  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  na   koja   treba   timski da   odgovori.

Ukoliko   je   neki   od   članova   ekipe   na   gađanju  ostvario  rezultat  0,  on  za  svoju  ekipu nije ostvario  pravo  na  pitanje.

U  slučaju  da  je  igrač,  u  trenutku  gađanja,  nagazio  označenu  liniju gađanja,  taj  hitac  se  ne  priznaje, igrač  nema  pravo  na  zamenski  hitac  tj.  na  ponovno  gađanje.

Igrači  ne  mogu  međusobno  ustupati  hitac  ili  više  njih,  jedan  drugome.

U   igri   pikado   i   praćka  meta   je na udaljenosti 3 m od linije gađanja 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  gađanja  a  njen  centar  je  na  visini 1,4-­‐1,6  m  od  tla.

**Bodovanje:**

Ekipa  u  ovoj  igri  može  osvojiti  do    240  bodova, ukupno:

* **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);
* **’’Kviz’’**: Do  120  bodova  (  4  x  30  bodova,  jer  svaki  tačan  odgovor  nosi  30  bodova);

**Ekipa  ostaje bez  bodova**  u  ovoj  igri ukoliko se desi jedna ili obe sporne situacije:

* Kršenje  propozicija;
* Neupisan startni broj ekipe ( u blankete tj. obrasce koji se koriste I popunjavaju tokom igre);
* Onemogućavanje ili ometanje drugih ekipa da uspešno izvrše zadatke predviđene ovom igrom;
* Kršenje  ostalih pravila  fer-­‐pleja.

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

**10.** **Igra  ''GAGA SNAGA'':**

Ova  igra  je  u  takmičarskom  programu  i  za  mlađu  i  za  stariju  takmičarsku  kategoriju I to je igra snage  – nadvlačenje  konopca.

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 jedna naspram druge, duž konopca (posatvljenog na tlu), u koloni, igrači - jedan iza drugog, na odgovarajućoj međusobnoj udaljenosti.

Na  tlu, poprečno u odnosu na konopac,  obeležena je središnja linija I linije nadvlačenja ( na strain svake ekipe, na 1,5 – 2 m od srednje linije). Sredina   konopca   je   obeležena   odgovarajućom   visećom   oznakom.

Na znak sudije, ekipe hvataju konopac, podižu ga u iznad tla i staju u startnu poziciju. Pri tome, nije dozvoljeno da igrači konopac obmotavaju oko sebe ili oko delova svog tela, ''ležu''na njega ili ga blokiraju na neki drugi način.

Sudija   vrši korekcije dok ne postavi   ekipe   i   konopac   u   odgovarajući (ravnopravan) početni   položaj, u odnosu na sredinu konopca, prvog igrača svake ekipe I označene linije na tlu.

Na   zvižduk   sudijske   pištaljke,   počinje   nadvlačenje.  Pobednik  je  ekipa  koja  viseću  oznaku  na  konopcu prva  prevuče  preko  linije  nadvlačenja  na   svojoj  strani,  što  sudija  takođe  signalizira  drugim  zviždukom.

Sve  ekipe  koje  pobede  idu  u  naredni  krug  a  sve  poražene  ekipe  idu  u  odgovarajući  krug, u 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 prvoplasirana ekipa osvaja n x 10 bodova ( n je broj ekipa u takmičarskoj kategoriji). Svaka naredna ekipa u plasmanu osvaja 10 bodova manje I tako do poslednjeplasirane ekipe, koja (ukoliko nije osatala bez bodova) osvaja 10 bodova.

**Ekipa ne osvaja bodove u ovoj igru** ako se desila neka od sledećih situacija:

* Odustanak ekipe od učešća u igri ( pre njenog početka ili tokom njenog trajanja);
* Kršenje propozicija;
* Onemogućavanje ili ometanje drugih ekipa da uspešno izvrše zadatke predviđene ovom igrom;
* Nepoštovanje I kršenje  ostalih pravila  fer-­‐pleja.

**11. Igra ''AMFIBIJA'':**

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

Ovo je štafetna igra koja se igra u bazenu I podrazumeva štafetni princip, sa veštinama različitih metoda kretanja kroz vodu I izvršavanja zadatak u njoj ( plivanje, skakanje u vodu, ronjenje u dubinu, …).

U igri učestvuju sva 4 člana ekipe I jedan član ne može plivati dva ili više puta, umesto drugih članova svoje ekipe. Ekipa sa 3 člana ne može ostvariti plasma u ovoj igri.

**Mlađi izviđači I planinke:** Pliva se 4x25m, po širini bazena.

Plivači mogu   koristiti  masku   ili   naočare   za   plivanje   ali   ne   i   druga   pomagala   za   plivanje  i  ronjenje;

* **Prvi plivač:** Ulazi u vodu i zauzima poziciju tako da je licem okrenut ka plivačkoj stazi a rukama se oslanja na ivicu bazena, koja je iza leđa. Sudija postavlja lopticu na površinu vode, na 0,5 – 1 m ispred plivača. Plivač lopticu ne sme pipati ni rukama ni telom, sve dok loptica ne dodirne ivicu na suprotnoj strani bazena. Na znak sudije za start, plivač kreće i pliva prsnim stilom ka suprtonoj strani bazena, duvajući pri tome u lopticu tj. gurajući je svojim dahom po vodi, ispred sebe, sve dok loptica ne dodirne zid tj. ivicu bazena na suprotnoj strani. Tada, plivač uzima lopticu, izlazi iz bazena, uspravlja se I iznad glave podiže ruku I pokazuje lopticu. Tek tada, na drugoj strani bazena, drugi plivač može zaplivati svoju deonicu;
* **Drugi plivač**: Plivač leđnim stilom u vodu ulazi odmah nakon starta predhodnog člana svoje ekipe I zauzima svoju startnu poziciju (okrenut licem ka ivici bazena, držeći se za nju rukama, skupljenih nogu, uprtih u zid bazena). Na znak pomoćnog sudije, startuje I počinje da pliva ka suprotnoj strani bazena. Kada dodirne zid ili ivicu bazena, plivač se sme okrenuti licem ka siljnoj ivici bazena, izaći iz vode, uspravlja se I iznad glave podiže ruku;
* **Treći plivač:** Kada predhodni plivač iz ekipe, na suprtonoj strani bazena, podigne ruku, naredni (ovaj) startuje skokom u bazen i pliva stilom po izboru ka drugoj strani bazena, pri čemu, na odgovarajućem mestu ( kod plutajuće platforme) treba da zastane, sa platforme uzme jedan predmet i sa njim nastavi da pliva ka ciljnoj ivici bazena, pri čemu predmet do cilja treba da ostane potpuno suv (ne sme se skvasiti). Predmet koji se prenosi preko vode je težine do 500gr. Kada rukom dodirne ciljnu ivicu ili zid bazena, plivač predmet dodaje svojim saigračima, izlazi iz bazena, uspravlja se I iznad glave podiže ruku. Po završetku štafetne trke, sudija proverava suvoću prenešenog predmeta;
* **Četvrti plivač:** Kada predhodni plivač iz ekipe, na suprtonoj strani bazena, podigne ruku, naredni (ovaj) startuje skokom u bazen i pliva stilom po izboru ka drugoj strani bazena, pri čemu treba da zastane na odgovarajućem (označenom) mestu i obavi gađanje lopticom u plutajuću metu na vodi ( 3 loptice). Posle obavljenog trećeg hica, zaranja u vodu i sa dna bazena pokušava izroniti odgovarajuću vezicu ključeva. Noseći ključeve sa sobom, nastavlja da pliva ka ciljnoj ivici bazena. Po dolasku na drugu stranu, plivač dodaje ključeve svojim saigračima, koji nastoje što pre otključati sanduk I uzeti zastavicu iz njega. Za to vreme, četvrti plivač izlazi iz bazena i pridružuje se ekipi. Pošto je ekipa iz sanduka uzela zastavicu, postrojava se u vrstu, na ivicu bazena, licem okrenuti ka vodi i podižu uvis ruke I zastavicu, što označava kraj štafete.

**Stariji izviđači I planinke:** Pliva se 4x50m tj. svaki plivač pliva 2x25m, po širini bazena – tamo i nazad.

Plivači ne mogu koristiti nikakva pomagala za plivanje i ronjenje. Tokom trajanja plivačkog dela štafetne trke, ekipa stoji na ivici bazena, u kolini, jedan iza drugog.

* **Prvi plivač:** Plivač leđnim stilom u vodu ulazi na znak pomoćnog sudije i zauzima svoju startnu poziciju (okrenut licem ka ivici bazena, držeći se za nju rukama, skupljenih nogu, uprtih u zid bazena). Na znak pomoćnog sudije, startuje i pliva ka suprotnoj strani bazena. Kada dodirne zid ili ivicu bazena, okreće se I pliva nazad, stilom po izboru. U povratku, zastaje na odgovarajućem mestu, Tada startuje naredni plivač a prvi izlazi iz vode i staje kao poslednji, na kraju kolone;
* **Drugi plivač**: Na sebi ima izviđačku košulju. Startuje kada predhodni plivač dodirne ivicu bazena, skokom u vodu i obučen pliva, prsnim stilom, ka suprotnoj ivici bazena. Na označenoj poziciji (par metara od suprotne ivice bazena) se zaustavlja, skida košulju sa sebe, ostavlja je na suprotnoj ivici bazena i pliva nazad, ka startnoj ivici. Kada rukom dodirne startnu ivicu, startuje naredni plivač a ovaj prvi izlazi iz vode i staje kao poslednji, na kraju kolone;
* **Treći plivač:** Startuje kada predhodni plivač dodirne ivicu bazena, skokom u vodu i pliva, kraul stilom, ka suprotnoj ivici bazena, pri čemu treba da zastane na odgovarajućem (označenom) mestu i obavi gađanje lopticom u plutajuću metu na vodi ( 3 loptice). Nakon obavljenog gađanja, nastavlja da pliva kraul, ka suprotnoj ivici bazena, gde uzima jedan predmet i sa njim se vraća nazad, plivajući stilom po izboru, pri čemu predmet do cilja treba da ostane potpuno suv (ne sme se skvasiti). Predmet koji se prenosi preko vode je težine do 1kg. Kada rukom dodirne startnu ivicu ili zid bazena, plivač predmet dodaje svojim saigračima i izlazi iz bazena. Po završetku štafetne trke, sudija proverava suvoću prenešenog predmeta;
* **Četvrti plivač:** Startuje kada predhodni plivač dodirne ivicu bazena, skokom u vodu i pliva, stilom po izboru, ka suprotnoj ivici bazena, gde uzima košulju (koju je ostavio drugi plivač), oblači je, zakopčava svu dugmad ( pri oblačenju se ne sme pridržavati za ivicu bazena) i kreće da pliva nazad. Na označenom mestu na stazi, plivač zaranja u vodu i sa dna bazena pokušava izroniti odgovarajuću vezicu ključeva. Noseći ključeve sa sobom, nastavlja da pliva ka startnoj ivici bazena. Po dolasku na drugu stranu, plivač dodaje ključeve svojim saigračima, koji nastoje što pre otključati sanduk I uzeti zastavicu iz njega. Za to vreme, četvrti plivač izlazi iz bazena i pridružuje se ekipi. Pošto je ekipa iz sanduka uzela zastavicu, postrojava se u vrstu, na ivicu bazena, licem okrenuti ka vodi i podižu uvis ruke I zastavicu, što označava kraj štafete.

**Bodovanje:**

* **Osnovno vreme:** Vreme za koje ekipa obavi štafetno plivanje, sa svim zadacima;
* **Nagradno vreme:** Za svaki uspešno obavljen zadatak, ekipi se osnovno vreme umanjuje za odgovarajući broj sekundi:
* Prenet suv predmet preko vode: 20 sekundi;
* Svaki pogodak u plutajuću metu: 10 sekundi;
* Izronjena vezica ključeva: 15 sekundi;
* Izvađena zastavica iz kovčega: 5 sekundi;

Nagradne sekunde se sabiraju I dobija se nagradno vreme;

* **Konačno vreme:** Dobija se oduzimanjem nagradnog od osnovnog vremena;
* Ekipa sa najkraćim konačnim vremenom osvaja n x 10 bodova a svaka sledeća proporcionalno manje ( u odnosu na najbolje I svoje vreme);

**Ekipa  ostaje bez  bodova**  u  ovoj  igri ukoliko se desi jedna od spornih situacija:

* U štafeti učestvuje manje od 4 člana ekipe tj. jedan član pliva više puta, umesto nekog člana ekipe;
* Kršenje  propozicija;
* Onemogućavanje ili ometanje drugih ekipa da uspešno izvrše zadatke predviđene ovom igrom;
* Kršenje  drugih pravila  fer-­‐pleja.

**12. Igra ''GALIJA'':**

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

Ovo je igra u bazenu koja sadrži veštine grupnog veslanja u manjem rafting-čamcu i izvršavanje postavljenih zadataka. Učestvuju sva 4 člana ekipe.

Čamac stoji na ivici bazena a ekipa je postrojena na odgovarajućem mestu, u koloni, jedan izad drugog.

Na znak sudije za start, ekipa prilazi čamcu, podiže ga, prenosi do bazena i spušta ga u vodu, pri tome ga stavljajući u položaj najpodesniji za ulazak članova u čamac.

Članovi ekipe, prema unapred dogovorenoj podeli zadataka I po unapred dogovorenom redosledu i rasporedu, ulaze u čamac, jedan po jedan a zatim veslaju ka suprotnoj strani bazena.

**Mlađi izviđači I planinke:** Ekipa vesla 25m, do suprotne ivice bazena, savlađujući postavljene prepreke ( cik-cak vožnja, preuzimanje tereta u čamac). Po dolasku na suprotnu stranu, ekipa slaže vesla i spušta ih na dno čamca, iznosi teret iz čamca, svi članovi ekipe izlaze iz čamca na ivicu bazena, spuštaju teret pored improvizovanog stuba a čamac privezuju za njega trostrukim brodarskim čvorom. Na kraju se postroje pored stuba, u vrstu, i podignu ruke uvis, što je znak da sudija zaustavi vreme.

**Stariji izviđači I planinke:** Ekipa vesla 50m tj. poprečno preko bazena i nazad. Veslajući prvih 25 m, ekipa savlađuje postavljene prepreke prepreke ( cik-cak vožnja, obilaženje ukrug, vožnja unazad, preuzimanje tereta u čamac). Po dolasku na suprotnu ivicu bazena, ekipa u čamac preuzima “ranjenika” na nosilima ( pri čemu samo dva člana ekipe mogu izaći iz čamca tj. stupiti na pod bazenske hale i, nakon utovara “ranjenika”, vratiti se u čamac), nakon čega ekipa vesla ka startnoj strani bazena ( ne obilazeći opet prepreke). Po pristajanju pored startne ivice bazena, ekipa istovara “ranjenika” I spušta ga na za to određeno mesto, vraća se do čamca, vesla slaže I spušta na dno čamca a njega trostrukim brodarskim čvorom privezuje za improvizovani stub. Na kraju se postroje pored stuba, u vrstu, i podignu ruke uvis, što je znak da sudija zaustavi vreme.

**Bodovanje:**

* **Osnovno vreme:** Vreme za koje ekipa obavi štafetno plivanje, sa svim zadacima;
* **Nagradno vreme:** Za svaki uspešno ili pravilno obavljen zadatak, ekipi se osnovno vreme umanjuje za odgovarajući broj sekundi:
* Pravilno pređena svaka prepreka u vodi: 10 sekundi;
* Pravilno odložena vesla: 5 sekundi;
* Uspešno prenet I pravilno odložen potpuno suv predmet (teret): 30 sekundi;
* Pravilno privezan čamac (odgovarajućim čvorom): 30 sekundi.

Nagradne sekunde se sabiraju I dobija se nagradno vreme;

* **Konačno vreme:** Dobija se oduzimanjem nagradnog od osnovnog vremena;
* Ekipa sa najkraćim konačnim vremenom osvaja n x 10 bodova a svaka sledeća proporcionalno manje ( u odnosu na najbolje I svoje vreme);

**Ekipa  ostaje bez  bodova**  u  ovoj  igri ukoliko se desi jedna od spornih situacija:

* Tokom trajanja igre, neki od članova ekipe ili neki deo opreme i rekvizita za igru ispadne iz čamca i upadne u vodu;
* Ekipa ošteti ili uništi neki od delova opreme ili rekvizita za ovu igru;
* Kršenje  propozicija;
* Onemogućavanje ili ometanje drugih ekipa da uspešno izvrše zadatke predviđene ovom igrom;
* Kršenje  drugih pravila  fer-­‐pleja.

**13. Igra ''ATLANTIDA'':**

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

Igra se u bazenu i sadrži veštine ronjenja I orjentisanja pod vodom. Učestvuju 3 člana ekipe u bazenu a četvrti može stajati na ivici bazena i pružati usmena uputstva svojim saigračima u vodi. Igra se odvija u olimpijskom bazenu (dubine 2,10 - 2,20m).

**Mlađi izviđači i planinke:**  U ovoj igri ronioci mogu koristiti naočare za plivanje. Maksimalno dozvoljeno vreme za trajanje ove igre je 3 minuta.

**Stariji izviđači i planinke**: U ovoj igri ronioci ne mogu koristiti naočare za plivanje. Maksimalno dozvoljeno vreme za trajanje ove igre je 2 minuta.

Igru istovremeno igraju 3 ekipe, u ograđenom delu bazena tj. u njegovoj bočnoj trećini. Pre početka igre sudije svakoj ekipi dodeljuju jednu od boja u kojima su predmeti koji se izranjaju.

Svaka ekipa stoji na jednoj od ivica bazena, postrojena u vrstu, tako da su 3 ronioca leđima okrenuta bazenu a četvrti (koji pruža uputstva) je okrenut licem ka bazenu.

Na početku igre sudije u bazen ubacuju više grupa istovetnih predmeta, po 8 – 10 za svaku ekipu, koji su istog oblika i veličine ali različite boje. U svakoj grupi tj. od svake boje, na dnu bazena se nalazi polovina većih I polovina manjih predmeta. Igrači koji roniocima iz svoje ekipe daju uputstva posmatraju gde padaju predmeti njihove boje.

Tek na znak sudije pištaljkom (kada počinje merenje vremena) igrači – ronioci smeju se okrenuti ka bazenu, uskaču u njega i zaranjaju, tražeći na dnu bazena “plen” odgovarajuće boje, koji izranjaju na površinu vode, nose ga i odlažu na ivicu bazena, sa koje su skočili u vodu i vraćaju se da ponovo zarone, sve dok ne izrone sve predmete ili sudija ne svira znak za istek vremena. Tokom trajanja igre, četvrti igrač (onaj koji nije u vodi) može svim svojim saigračima – roniocima davati uputstva o položaju preostalih predmeta na dnu bazena ili o broju preostalih, neizronjenih predmeta. Sve izronjene predmete ronioci moraju, odmah po izranjanju, odlagati jedan do drugog, na ivici bazena. To umesto njih ne može činiti četvrti igrač koji nije u bazenu, niti ronioci mogu uređivati predmete u red nakon izlaska iz bazena. Igra je završena kada ekipa izroni sve predmete svoje boje, ronioci izađu iz vode, cela ekipa se postroji u vrstu, pored svojih izronjenih predmeta i svi podignu ispružene ruke uvis. U slučaju da vreme predviđeno za ovu igru istekne, sudija pištaljkom označava istek vremena I, u tom trenutku, ronioci prekidaju izranjanje predmeta ( ukoliko u rukama drže neki predmet, obavezni su odmah ga ispustiti nazad na dno bazena), vraćaju se ka svojoj ivici bazena, izlaze iz vode I staju u vrstu svi zajedno.

Po završetku igre, sudija prebrojava izronjene veće I manje predmete, beleži količine I vreme za koje je ekipa izvršila zadatak.

**Bodovanje:**

* **Osnovno vreme:** Vreme za koje ekipa izvršila zadatak;
* **Nagradno vreme:** Za svaki uspešno obavljen zadatak, ekipi se osnovno vreme umanjuje za odgovarajući broj sekundi:
* Izronjen manji predmet: 5 sekundi;
* Izronjen veći predmet: 3 sekunde;
* Uredno poređani izronjeni predmeti: 10 sekundi;

Nagradne sekunde se sabiraju I dobija se nagradno vreme;

* **Konačno vreme:** Dobija se oduzimanjem nagradnog od osnovnog vremena;
* Ekipa sa najkraćim konačnim vremenom osvaja n x 10 bodova a svaka sledeća proporcionalno manje ( u odnosu na najbolje I svoje vreme);

**Ekipa  ostaje bez  bodova**  u  ovoj  igri ukoliko se desi jedna od spornih situacija:

* Kršenje  propozicija;
* Oštećenje ili uništavanje opreme ili rekvizita koji se koriste u ovoj igri;
* Onemogućavanje ili ometanje drugih ekipa da uspešno izvrše zadatke predviđene ovom igrom;
* Kršenje  drugih pravila  fer-­‐pleja.

**14. Igra ''VODONOŠA'':**

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

Igra je štafetna, se vodom, pored bazena, u bazenskoj hali, podrazumeva naglašen timski rad, spretnost I brzinu a cilj je preneti što više vode, sa što manjim gubicima.

Igru istovremeno igra više ekipa, svaka u svojoj “stazi”.

Poligon za igru tj. “staza” počinje na ivici bazena i pruža se upravno na nju, u dužini od 15-20m.

**Mlađi izviđači i planinke:**  Igra traje 4 minuta.

Prvi igrač stoji na ivici bazena, držeći u rukama kanap (dužine 1m), na čijem drugom kraju je privezana kofica.

Preostalim igračima su ruke vezane na leđima a svaki od njih ustima tj. zubima drži praznu plastičnu čašu. Svako od njih stoji na svojoj startnoj liniji.

Na kraju “staze”, na podu je postavljen sud za sakupljanje vode.

Igrači su međusobno udaljeni 3-4m, koliko je od četvrtog igrača udaljen sud za sakupljanje vode.

Na znak sudije za start, prvi igrač, pomoću kanapa, zabacuje koficu u bazen, kako bi zahvatio vodu, pri čemu ne sme rukama dodirivati koficu, sve dok je (pomoću kanapa) ne izvadi iz vode i spusti na pod. Nakon što je koficu sa vodom spustio na pod, prvi igrač uzima koficu rukama, trči ka drugom igraču (koji, čekajući svog saigrača ne sme preći svoju startnu liniju).

Nakon što je, noseći koficu sa vodom, stigao do svog sledećeg saigrača, prvi igrač mu sipa iz kofice vodu u čašu (koju drugi igrač drži zubima). Kada mu se kofica isprazni, prvi igrač se može vratiti nazad, do bazena, i napuniti je ponovo vodom iz bazena, na isti način kao i predhodni put. Koficu tako može puniti neograničen broj puta, sve dok traje igra.

Drugi igrač, sa punom čašom u zubima, trči do trećeg ( koji, dok ga čeka, ne sme preći svoju startnu liniju itakođe svoju čašu drži zubima) i, došavši do njega, iz svoje čaše vodu presipa u njegovu i vraća se nazad, na svoju startnu liniju, kako bi od predhovnog saigrača preuzeo novu količinu vode. To može ponavljati sve dok traje igra.

Treći igrač, nakon što mu je predhodnik napunio čašu, trči ka četvrtom ( koji, dok ga čeka, ne sme preći svoju startnu liniju I takođe svoju čašu drži zubima) i, došavši do njega, iz svoje čaše vodu presipa u njegovu i vraća se nazad, na svoju startnu liniju, kako bi od predhovnog saigrača preuzeo novu količinu vode. To može ponavljati sve dok traje igra.

Četvrti igrač, na isti način kao njegovi predhodni saigrači, preuzima vodu u čašu koju drži zubima, trči do postavljenog suda, vodu iz čaše “istovara” u njega i vraća se nazad, na svoju startnu liniju, kako bi od predhovnog saigrača preuzeo novu količinu vode. To može ponavljati sve dok traje igra.

Sudija pištaljkom označava kraj igre. U tom trenutku svi igrači su obavezni zaustaviti se i ostati na mestu na kom su se našli ali mogu na pod odložiti svoje rekvizite. Osim vođe ekipe, ostali igrači su obavezni ostati tako sve dok ih pomoćni sudija ne obavesti da mogu napustiti poligon.

Sudija, u prisustvu vođe ekipe, sakupljenu vodu preliva u graduirani sud za merenje tečnosti i očitava količinu.

Tek nakon toga ostali članovi ekipe mogu napustiti poziciju u kojoj su se našli u trenutku završetka igre i izaći iz igrališta.

**Stariji izviđači i planinke**: Igra traje 6 minuta.

Prvi igrač zubima drži praznu plastičnu čašu, koju nikako ne sme dodirivati rukama tokom trajanja igre.

Preostalim igračima su ruke vezane na leđima a svaki od njih takođe zubima drži praznu plastičnu čašu.

Prvi igrač stoji na ivici bazena a svaki naredni stoji na svojoj startnoj liniji.

Na kraju “staze”, na podu je postavljen sud za sakupljanje vode.

Igrači su međusobno udaljeni po 3-5m, koliko je od četvrtog igrača udaljen sud za sakupljanje vode.

Na znak sudije za start, prvi igrač zahvata čašom vodu iz bazena, sve vreme je držeći u zubima, ne dodirujuži je rukama i ne ulazeći u bazen. Nakon što je zahvatio vodu u čašu, trči ka drugom igraču (koji, čekajući svog saigrača ne sme preći svoju startnu liniju).

Nakon što je stigao do svog sledećeg saigrača, prvi igrač vodu presipa iz svoje u njegovu čašu, pri čemu čašu sve vreme drži u zubima a obe ruke iza leđa. Čim preda “prvu turu vodenog blaga” sledećem saigraču, prvi igrač se vraća nazad, do bazena, i ponovo zahvata vodu, na isti način kao i predhodni put. Tako može puniti svoj “rezervoar” neograničen broj puta, sve dok igra traje.

Drugi igrač, pošto je od prvog preuzeo vodeni “tovar”, sa punom čašom u zubima, trči do trećeg ( koji, dok ga čeka, ne sme preći svoju startnu liniju itakođe svoju čašu drži zubima) i, došavši do njega, iz svoje čaše vodu presipa u njegovu i vraća se nazad, na svoju startnu liniju, kako bi od predhovnog saigrača preuzeo novu količinu vode. To može ponavljati sve dok traje igra.

Treći igrač postupa potpuno isto kao njegov predhodnik.

Četvrti igrač, na isti način kao njegovi predhodni saigrači, preuzima vodu u čašu, koju drži zubima, trči do postavljenog suda, vodu iz čaše “istovara” u njega i vraća se nazad, na svoju startnu liniju, kako bi od predhovnog saigrača preuzeo novu količinu vode. To može ponavljati sve dok traje igra.

Sudija pištaljkom označava kraj igre. U tom trenutku svi igrači su obavezni zaustaviti se i ostati na mestu na kom su se našli ali mogu na pod odložiti svoje rekvizite. Osim vođe ekipe, ostali igrači su obavezni ostati tako sve dok ih pomoćni sudija ne obavesti da mogu napustiti poligon.

Sudija, u prisustvu vođe ekipe, sakupljenu vodu preliva u graduirani sud za merenje tečnosti i očitava količinu.

Tek nakon toga ostali članovi ekipe mogu napustiti poziciju u kojoj su se našli u trenutku završetka igre i izaći iz igrališta.

**Bodovanje:**

Plasman ekipa određuje količina sakupljene vode tj. tim koji je sakupio najviše vode osvaja prvo mesto u ovoj igri a zatim slede ostali, zavisno od količine vode koju je skaupila svaka ekipa. Poslednjeplasirana ekipa je ona koja je sakupila najmanje vode.

Prvoplasirana ekipa osvaja n x 10 bodova a svaka sledeća proporcionalno manje ( u odnosu na najbolji rezultat i na onaj koji je ona ostvarila);

**Ekipa  ostaje bez  bodova**  u  ovoj  igri ukoliko se desi jedna od spornih situacija:

* Prvi igrač je, tokom trajanja igre, upao u vodu (u bazen);
* Kršenje  propozicija;
* Grubosti i ometanje drugih ekipa u izvršenju zadatka i kršenje  ostalih pravila  fer-­‐pleja;
* Nepoštovanje i kršenje ostalih pravila fer-pleja.

**15. Igra ''DRAGIČKA!'' ; )**

Ovo zapravo nije takmičarska igra u pravom smislu te reči, već niz malih izmena u pojedinim igrama tj. u Propozicijama za njih, koje će takmičarska komisija tj. nadležne sudije saopštiti pred sam početak tih igara.

Te izmene ne utiču na sadržaj igre ili na bodovanje već samo na njenu oragnizaciju tj. način sprovođenja, od članova ekipe ne zahtevaju viši nivo veština i znanja od onog koji je najvaljen propozicijama već samo sposobnosti:

* Prihvatanja promena;
* Brzog prilagođavanja promenama;
* Timskog planiranja taktike.

Očekujte neočekivano! ; )

***B ) REZERVNE IGRE***

U slučaju da, zbog nepredviđenog događaja ili situacije, na koju Takmičarska komisija ne može uticati ili je izmeniti a zbog koje je neku od osnovnih takmičarskih igara nemoguće organizovati i sprovesti, Komisija je može zameniti nekom od rezervnih igara. O svojoj odluci i sadržaju izmena TK je obavezna blagovremeno obavestiti sve ekipe u takmičarskoj kategoriji na koju se izmene odnose.

Ukoliko, zbog nastalog nepredviđenog događaja, TK mora prekinuti već započeto sprovođenje neke od igara, jer nju nije moguće završiti prema uslovima koje definišu ove Propozicije, Komisija može tu igru delimično izmeniti tj. prilagoditi novonastalim okolnostima ili je zameniti nekom od rezervnih igara.

Ukoliko pristupi delimičnim izmenama igre koja je prekinuta, TK je obavezna sve vođe ekipa detaljno obavestiti o tim izmenama i ispočetka organizovati predmetnu igru za sve ekipe u toj takmičarskoj kategoriji. To znači da su rezultati ekipa ostvareni do prekida prvobitne igre nevažeći tj. da ekipe koje su prvobitnu igru završile moraju ponovo igrati, sada izmenjenu igru ili rezervnu koju je objavila TK.

**16. Igra ''MEMO'':**

Ova  igra  je  u  rezervnom takmičarskom  programu  i  za  mlađu  i  za  stariju  takmičarsku  kategoriju. To je igra pamćenja, koja podrazumeva sposobnost i veštine koncentracije, pamćenja, vizuelizacije ili neke druge metode brzog pamćenja i naglašen timski rad.

Ekipa  prenosi usmenu  poruku koju je timski učila i pamtila.

Ova igra se igra na jednoj od KT ili pre i posle izvršavanja nekog drugog zadatka, takmičarske igre ili neke druge aktivnosti.

**PAMĆENJE PORUKE:**

**Mlađi izviđači i planinke:** Poruka je sa smislom, na srpskom jeziku ili na nekom od jezika iste grupe i može sadržati najviše 100 znakova ( slova i cifara). Ekipa za pamćenje poruke ima 3 minuta.

**Stariji izviđači i planinke:** Poruka može sadržati najviše 150 znakova (slova i brojeva) i može biti i bez smisla, ukoliko je u pitanju niz tj. nabrajanje pojmova koji su vlastite imenice ili pripadaju toj grupi reči po nekoj srodnosti ( npr. toponimi iste vrste, voće, povrće, automobile ili sl.). Ukoliko je sa smislom, poruka može biti na srpskom jeziku, na nekom od jezika iz iste grupe ili na nekom stranom jeziku. Ukoliko je u pitanju neki od stranih jezika, poruka mora biti napisana onako kako se izgovara a ne kako se piše na tom jeziku.

Sudija vođi ekipe predaje papir sa odštampanim tekstom poruke i, tek na sudijin znak za početak merenja vremena, vođa ekipe može okrenuti papir i početi sa čitanjem poruke.

Tokom pamćenja i sve do predaje poruke, nije dozvoljeno koristiti papir i olovku niti bilo koju vrstu elektronskih uređaja kojima se može snimati slika, glas ili beležiti tekst.

Ekipa za pamćenje poruke ima 3 minuta.

Kada sudija objavi istek vremena, vođa ekipe mu odmah vraća papir sa porukom.

**PREDAJA PORUKE:**

Ekipa predaje upamćenu poruku najmanje 15 a najviše 60 minuta nakon njenog pamćenja.

**Mlađi izviđači i planinke:** Ekipa od sudije dobija papir na kome, u roku od najviše 5 minuta, treba da ispiše tekst zapamćene poruke. Ekipa može započeti sa radom tek pošto sudija da znak za start. Sudija jasno I glasno daje znak za istek vremena, što označava trenutak u kome mu ekipa mora predati popunjen blanket (sa upisanom porukom). Ukoliko ekipa preda popunjen blanket pre isteka graničnog vremena, sudija zaustavlja štopericu i u bodovnu listu upisuje vreme za koje je ekipa izvršila zadatak. Znaci ( slova i cifre) koji čine poruku treba das u upisani u blanket na potpuno isti način kao što je to u originalnoj poruci (iz koje je ekipa učila tekst). Znaci interpunkcije se ne upisuju.

**Stariji izviđači i planinke:** Sve je potpuno isto kao za mlađu kategoriju, osim što je vreme ograničeno na 4 minuta.

**Bodovanje:**

Za svaki tačno prenet tj. upisan znak ( slovo ili cifra ) ekipa osvaja 1 bod a za svaki pogrešno prenet ili neprenet znak ekipi se oduzima 1 bod.

**Ekipa   ne   osvaja   bodove**   u   ovoj   igri   ukoliko se desila jedna ili više od sledećih situacija:

* Poruka je preneta sa više od 30% ( za mlađu kategoriju) tj. 25% pogrešno prenetih znakova ( za stariju kategoiriju), pri čemu se i nepreneti znaci tretiraju kao greške;
* Neupisan startni broj ekipe ( u blankete tj. obrasce koji se koriste I popunjavaju tokom igre);
* Neposedovanje kolektivne opreme ili pribora neophodnog za ovu igru;
* Nepoštovanje I kršenje propozicija;
* Onemogućavanje ili ometanje drugih ekipa da uspešno izvrše zadatke predviđene ovom igrom;
* Nepoštovanje i kršenje drugih pravila fer-pleja.

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

**17. Igra ''SKRIVALICA'':**

Ova  igra  je  u  rezervnom takmičarskom  programu  i  za  mlađu  i  za  stariju  takmičarsku  kategoriju. To je misaona igra snalaženja, koja podrazumeva sposobnost i veštinu razmišljanja, reagovanja i samokontrole u situacijama pojačanog psihološkog pritiska.

Ekipa  sakriva dobijenu papirnu poruku u izviđačkoj košulji, marami ili čvoru za maramu jednog od svojih članova, s ciljem da je “tragač” ne pronađe i istovremeno, u ulozi “tragača”, pokušava da pronađe istu takvu poruku u uniformi jednog od članova neke druge ekipe.

Poruku izrađuje i vođi ekipe uručuje Takmičarska komisija ili nadležni sudija, na papiru istih dimenzija i istog kvaliteta (debljina, težina, tekst ili znak-ovi raspoznavanja), za sve ekipe u jednoj takmičarskoj kategoriji.

**SKRIVANJE PORUKE:**

Pri uručivanju poruke ekipi, sudija u bodovnu listu upisuje tačno vreme uručivanja i u tom trenutku počinje meriti vreme. Ekipa zajednički sakriva poruku. Po završetku skrivanja, izabrani član ekipe ( kog je ona izabrala da nosi uniformu pri traženju poruke) dolazi kod sudije, koji u tom trenutku zaustavlja vreme i upisuje ga u bodovnu listu. Izabrani član ekipe, sa uniformom na sebi (u kojoj je sakrivena poruka), odlazi na mesto određeno od strane sudije i ostaje tamo do traženja poruke. Do tada, sakrivena poruka se više ne može dirati, premeštati, popravljati i sl. Ispod košulje “skrivač” može imati samo majicu sa kratkim rukavima.

Ekipa može sakriti I dve lažne poruke, koje moraju biti istih dimenzija kao originalna, komisijska poruka I ne sme biti od papira tanjeg u odnosu na onaj od kog je napravljena komisijska poruka.

Sudija je obavezan signalizirati ekipi 5 minuta pre isteka raspoloživog vremena za skrivanje poruke.

**Mlađi izviđači i planinke:** Poruka je dimenzija 3 x 5 cm . Ekipa za skrivanje poruke ima na raspolaganju najviše 20 minuta i nije dozvoljeno koristiti nikakav pribor za sečenje, rašivanje ili šivenje tkanine, kao ni bilo koju vrstu tečnog lepka.

**Stariji izviđači i planinke:** Poruka je dimenzija 4 x 6 cm. Ekipa za skrivanje poruke ima na raspolaganju najviše 30 minuta i dozvoljeno je koristiti pribor za sečenje, rašivanje i šivenje. Nije dozvoljena upotreba nijedne vrste tečnog lepka.

**TRAŽENJE PORUKE:**

Nadležni sudija, u prisustvu vođa svih ekipa u takmičarskoj kategoriji, obavlja izvlačenje parova tj. koja ekipa je kojoj “tragač” ( ona koja pokušava pronaći sakrivenu poruku).

Tek nakon kompletno završenog “žrebanja” može započeti traženje sakrivenih poruka.

Tokom traženja poruke, obe ekipe ( “skrivači” i “tragači”) moraju biti prisutne u prostoriji u punom sastavu. Mogu biti prisutne i druge ekipe iz te kategorije, pod uslovom da je u prostoriji apsolutna tišina.

Na označeno mesto istupa “skrivač” ( član ekipe kod koga je, u košulji, skrivena poruka), obučene košulje i marame sa čvorom ( nikako vezane u čvor!). Apsolutno sva dugmad na košulji mora biti otkopčana. Tokom trajanja vremena za traženje poruke, “skrivač” mora držati raširene ruke, podignute u visini ramena ( “odručeno”) i nije dozvoljeno pomerati ih ili spuštati pored tela.

Pred “skrivača”, licem ka njemu, na udaljenosti od najmanje 1 ipo metar, istupa i “tragač” ( član kog je odgovarajuća tragačka ekipa zajednički izabrala da traži poruku. Traženje poruke može započeti tek na jasan I glasan zvučni znak sudije za start ( kada sudija počinje meriti vreme). Tokom traženja poruke, “tragaču” nije dozvoljeno:

* Skidanje košulje sa “skrivača”, niti njenih pojedinih delova (npr. rukav);
* Upotreba bilo kakvog pribora ili alata;
* Pomeranje “skrivač” iz stajne tačke ili pomeranje delova njegovog tela (menjanje poze);

“Tragač” može skinuti i odmotati maramu i odložiti je na stolicu namenjenu tome, kao i čvor za maramu. Ukoliko se ispostavi da je poruka bila sakrivena u jednom od ta dva predmeta a “tragač” je nije pronašao pre odlaganja, računa se da je ekipa “skrivača” uspešno izvršila zadatak.

Sudija je obavezan signalizirati preostalo vreme na svakih 30 sekundi i ulazak u poslednjih 10 sekundi.

Ukoliko “tragač” pronađe komisijsku poruku, mora je otvoriti i uveriti se da je to ona a nakon toga je podići iznad svoje glave i izgovoriti “Nađena!”. U tom trenutku sudija zaustavlja vreme i upisuje ga u bodovnu listu. Sudija jasno i glasno signalizira istek vremena za traženje poruke, zvučnim signalom (u slučaju da “tragač” nije pronašao poruku).

Ukoliko član “tragač” ne pronađe poruku, “skrivač” treba da izvadi i pokaže komisijsku poruku, ali tom zadatku može pristupiti tek kada sudija da jasan I glasan zvučni signal za start ( kada počinje merenje vremena). Taj zadatak podrazumeva skidanje košulje sa sebe (ukoliko je poruka u košulji), vađenje poruke, otvaranje u celosti I pokazivanje. Za vađenje poruke nije dozvoljeno koristiti nikakva pomagala ( pribor, alat I sl.).

“Skrivačka ekipa” nije uspešno izvršila zadatak ukoliko se desila neka od sledećih situacija:

* Isteklo je vreme raspoloživo za vađenje i pokazivanje poruke a “skrivač” nije izvadio poruku;
* Poruka je oštećena ( nedostaje joj deo, bez obzira na njegovu veličinu / znak ili tekst na njoj nije prepoznatljiv tj. čitljiv).

“Tragačka” ekipa nije uspešno izvršila zadatak ukoliko njen predstavnik nije pronašao poruku u raspoloživom vremenu.

**Mlađi izviđači i planinke:** Maksimalno raspoloživo vreme za traženje poruke je 120 sekundi a za vađenje i pokazivanje je 40 sekundi;

**Stariji izviđači i planinke:** **:** Maksimalno raspoloživo vreme za traženje poruke je 180 sekundi a za vađenje I pokazivanje je 60 sekundi;

**Bodovanje:**

Ekipa u ovoj igri osvaja bodove za skrivanje i za traženje, na osnovu ostvarenog vremena.

1. **Skrivanje poruke – vreme vađenja i pokazivanja poruke:**  Najbolje plasirana je ekipa koja je ostvarila najkraće vreme;
2. **Traženje poruke – vreme pronalaženja poruke:** Najbolje plasirana je ekipa koja je ostvarila najkraće vreme.
3. **Konačan plasma:**

* Početni deo plasmana zauzimaju ekipe koje su uspešno izvršile oba zadatka (skrivanje I traženje poruke). Prvoplasirana je ekipa koja je postigla najbolje ukupno vreme ( koje se dobija sabiranjem vremena vađenja i pokazivanja poruke i vremena pronalaženja poruke) i dalje redom slede ekipe, kako raste njihovo ukupno vreme. Ukoliko dve ekipe imaju isto ukupno vreme, bolje je plasirana ona koja je ostvarila kraće vreme pronalaženja poruke;
* Drugi deo plasmana zauzimaju ekipe koje su uspešno ostvarile samo zadatak skrivanja poruke. Najboljii plasman u toj grupi ima ekipa čiji je “skrivač” najbrže izvadio i pokazao ispravnu poruku. Dalje redom slede ostale ekipe iz te grupe, kako raste njihovo vreme vađenja I pokazivanja poruke;
* Treži deo plasmana zauzimaju ekipe koje su supešno ostvarile samo zadatak traženja poruke. Najbolji plasma u toj grupi ima ima ekipa čiji je “tragač” najbrže pronašao poruku. Dalje redom slede ostale ekipe iz te grupe, kako raste njihovo vreme nalaženja vađenja poruke;

**Ekipa   ne   osvaja   bodove**   u   ovoj   igri   ukoliko se desila jedna ili više od sledećih situacija:

* Komisijska poruka je izgubljena pre skrivanja (nije moguće dobiti duplikat);
* Nijedan od dva zadatka nije izvršen uspešno;
* Neposedovanje opreme, rekvizita ili pribora neophodnih za ovu igru;
* Onemogućavanje ili ometanje drugih ekipa da uspešno izvrše zadatke predviđene ovom igrom;
* Nepoštovanje i kršenje drugih pravila fer-pleja.

**Prebodovanje:** Prvoplasirana ekipa osvaja n x 10 bodova ( pri čemu je n broj ekipa u takmičarskoj aktegoriji) a svaka sledeća u plasmanu osvaja proporcionalno manje bodova ( u odnosu na broj ekipa I ostvarene rezultate – najbolje I svoje ekipe);

**18. Igra ''MERKANJE'':**

Ova  igra  je  u  rezervnom takmičarskom  programu  i  za  mlađu  i  za  stariju  takmičarsku  kategoriju. To je igra preciznosti, koja podrazumeva poznavanje mera sopstvenog tela, veštinu merenja bez mernih instrumenata, sposobnosti upoređivanja I procene veličina, orjentacije u prostoru i naglašenog timskog rada.

Na odgovarajućoj lokaciji, ekipa treba da izvrši dve vrste zadataka:

1. **Procena od oka:** Proceniti zadate veličine, bez upotrebe bilo kakvih mernih instrumenata ( konvencionalni, standardni merni instrumenti ili ručno napravljena, improvizovana merila ili merila svog tela. Dozvoljeno je upoređivanje sa poznatim veličinama na licu mesta);
2. **Priručno merenje:** Izmeriti zadate veličine, bez upotrebe fabrički ili ručno napravljenih mernih instrumenata).

**Mlađi izviđači I planinke:** Za ovu igru, ekipa na raspolaganju ima najviše 15 minuta.

* Procenjuju se sledeće veličine: količina, težina, visina, vertikalni ugao u prostoru;
* Priručno se mere sledeće veličine: daljina, širina, visina;

**Stariji izviđači I planinke:** Za ovu igru, ekipa na raspolaganju ima najviše 20 minuta.

* Procenjuju se sledeće veličine: težina, visina, mesni ugao, aziumut;
* Priručno se mere sledeće veličine: daljina, širina reke, puta ili sl., visina drveta, stuba ili sl.;

Sudija počinje meriti vreme u trenutku kada vođi ekipe preda blanket tj. obrazac za ovu igru a zaustavlja ga u momentu kada mu ga ekipa preda popunjenog. Ostvareno vreme u ovoj igri se upisuje u bodovnu listu.

**Bodovanje:**

Plasman ekipa određuje se na osnovu prosečnog odstupanja ( prosečne greške) koje je ekipa načinila a koje se dobija na osnovu obračuna procentualne greške kod svih pojedinačnih zadataka.

Ekipa koja ima najmanje prosečno odstupanje osvaja n x 10 bodova ( “n” je ukupan broj ekipa u takmičarskoj kategoriji) a svaka sledeća ekipa u plasmanu osvaja proporcionalno manje bodova ( u odnosu na svoje i na odstupanje prvoplasirane ekipe). U slučaju istovetnog prosečnog odstupanja kod dve ili više ekipa, bolje plasirana je ona koja je ostvarila najkraće vreme.

**Ekipa   ne   osvaja   bodove**   u   ovoj   igri   ukoliko se desila jedna ili više od sledećih situacija:

* Nisu upisani svi traženi rezultati tj. procenjene i izmerene vrednosti;
* Neposedovanje kolektivne opreme, rekvizita ili pribora neophodnih za ovu igru;
* Neupisan startni broj ekipe ( u blankete tj. obrasce koji se koriste I popunjavaju tokom igre);
* Nepoštovanje I kršenje propozicija;
* Onemogućavanje ili ometanje drugih ekipa da uspešno izvrše zadatke predviđene ovom igrom;
* Nepoštovanje i kršenje drugih pravila fer-pleja.

**19. Igra ''SKOČKO'':**

Ova  igra  je  u  rezervnom takmičarskom  programu  i  za  mlađu  i  za  stariju  takmičarsku  kategoriju. To je sportska igra, sa elementima atletske discipline “skok u dalj” (iz mesta) i podrazumeva skočnost, ravnotežu i koordinaciju pokreta.

Za ovu igru ekipa na raspolaganju ima 5 minuta. Učestvuju sva 4 člana ekipe, bez mogućnosti zamene tj. da jedan igrač skače više puta.

Prvi član ekipe staje na odskočnu liniju, prstima iza nje i, kada je spreman za skok, skače iz mesta u dalj. Linija doskoka je na mestu gde je tlo dodirnula peta bliža odskočnoj liniji ili neki drugi deo tela (ukoliko je to mesto bliže odskočnoj liniji od mesta gde je tlo dodirnula peta). Sudija obeležava na tlu doskočnu liniju prvog skakača.

Drugi skakač staje na nju i skače na isti način kao njegov predhodnik. Sudija beleži liniju njgeovog doskoka na isti način kao kod prvog skakača.

Treći i četvrti skakač obavljaju skakanje na potpuno isti način kao prva dvojica.

Sudija zaustavlja vreme u trenutku doskoka četvrtog skakača I upisuje ga u bodovnu listu. Takođe, obavezan je signalizirati preostalo raspoloživo vreme, na svakih 30 sekundi, kao i 10 sekundi pred istek vremena.

Meri se dužina celokupnog “skoka” ekipe, od odksočne linije prvog , do doskočne linije četvrtog skakača.

Pri izvođenju skoka:

* Skakaču nije dozvoljeno pomeranje stopala sa tla, od trenutka kada stane na odskočnu liniju do trenutka kada skoči;
* Ukoliko ipak pomeri stopala sa tla, pre skoka, skakač ima pravo na još jedan pokušaj. U slučaju da I drugi put ponovi istu grešku, nema više prava da izvede svoj skok;
* Samo jedan skakač u ekipi može ponoviti svoj skok i sudija obavezno beleži ponavljanje skokova.

**Bodovanje:**

Plasman ekipa određuje se na osnovu ukupnog rezultata ekipe tj. na osnovu ukupne dužine “skoka” ekipe.

Ekipa sa najvećom ostvarenom dužinom je prvoplasirana a ostale se ređaju za njom, prema dužinskom zaostatku. U slučaju das u dve ekipe ostvarile isti rezultat ( dužinu), bolje plasirana je ona koja je igru završila za kraće vreme.

Prvoplasirana ekipa osvaja n x 10 bodova ( “n” je ukupan broj ekipa u takmičarskoj kategoriji) a svaka sledeća proporcionalno manje ( u odnosu na najbolji, najslabiji i na svoj rezultat).

**Ekipa   ne   osvaja   bodove**   u   ovoj   igri   ukoliko se desila jedna ili više od sledećih situacija:

* Nepoštovanje i kršenje propozicija;
* Onemogućavanje ili ometanje drugih ekipa da uspešno izvrše zadatke predviđene ovom igrom;
* Nepoštovanje i kršenje drugih pravila fer-pleja.

**20. Igra ''AKVADUKT'':**

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

Igra je štafetna, sa vodom, pored bazena, u bazenskoj hali, podrazumeva naglašen timski rad, spretnost i brzinu a cilj je preneti što više vode, sa što manjim gubicima.

Igru istovremeno igra više ekipa, svaka u svojoj “stazi”.

Poligon za igru tj. “staza” počinje na ivici bazena i pruža se upravno na nju, u dužini od 10-15m.

Igra traje 4 minuta.

**Mlađi izviđači I planinke:**

Prvi igrač stoji na ivici bazena, sa plastičnim sudom u rukama.

Desetak metara dalje, drugi, treći i četvrti igrač, iznad svojih glava, u horizontalnom položaju, drže improvizovane oluke (dužine od po 1m) – svako pojedinačno ali tako da se njihovi oluci, u vazduhu, međusobno nadovezuju (još bolje – preklapajući se), jedan na drugi.

Ispod kraja poslednjeg oluka, na podu bazenske hale, stoji improvizovana, plastična olučna vertikala, zatvorena na donjem kraju i fiksirana za podlogu. Poželjno je da poslednji igrač kraj svog oluka drži neposredno iznad otvora (gornjeg kraja) vertikalne olučne cevi.

Na zvučni znak sudije, za početak igre, prvi igrač plastičnim sudom zahvata vodu iz bazena i što je brže moguće je odnosi do ostalih igrača, gde je odozgo sipa na početku oluka koji drži drugi igrač.

Dok voda teče kroz oluke, igrači koji ih drže iznad svojih glava se trude da oluke drže tako da što manje vode “izgube” dok ona “putuje” kroz njih i kada je presipaju u vertikalnu cev tj. da što više vode završi u vertikalnoj cevi.

Kada sudija da zvučni signal za završetak igre, svi igrači su obavezni da se zaustave, ostanu u tom mestu I spuste svoje rekvizite.

Sudija, u prisustvu vođe ekipe, sakupljenu vodu preliva u graduirani sud za merenje tečnosti i očitava količinu.

Tek nakon toga ostali članovi ekipe mogu napustiti poziciju u kojoj su se našli u trenutku završetka igre i izaći iz igrališta.

**Stariji izviđači i planinke**: Prvi igrač stoji na ivici bazena, sa plastičnim sudom u rukama.

Desetak metara dalje, drugi i treći igrač, iznad svojih glava, u horizontalnom položaju, drže improvizovane oluke (dužine od po 1,5m) – svako pojedinačno ali tako da se njihovi oluci, u vazduhu, međusobno nadovezuju (još bolje – preklapajući se), jedan na drugi.

Ispod kraja poslednjeg oluka, na podu bazenske hale, stoji improvizovana, plastična olučna vertikala (cev), na kojoj je, po njenom obimu izbušeno ukupno 8 – 10 rupa, u dve grupe. Cev je na donjem kraju zatvorena na i fiksirana za podlogu. Pored bušne olučne vertikale stoji ili čuči četvrti igrač.

Poželjno je da treći igrač kraj svog oluka drži neposredno iznad otvora (gornjeg kraja) vertikalne olučne cevi.

Na zvučni znak sudije, za početak igre, prvi igrač plastičnim sudom zahvata vodu iz bazena i što je brže moguće je odnosi do ostalih igrača, gde je odozgo sipa na početku oluka koji drži drugi igrač.

Dok voda teče kroz oluke, igrači koji ih drže iznad svojih glava se trude da oluke drže tako da što manje vode “izgube” dok ona “putuje” kroz njih i kada je presipaju u vertikalnu cev tj. da što više vode završi u vertikalnoj cevi.

Četvrti igrač se trudi da, kada voda dospe u olučnu vertikalu ( koja je bušna), svojim prstima i dlanovima spreči da ona iscuri kroz rupice ( pokušavajući da zatvori tj. pokrije odgovarajuće rupice ; ).

Kada sudija da zvučni signal za završetak igre, prva tri igrača su obavezna da se zaustave, ostanu u tom mestu I spuste svoje rekvizite. Četvrti igrač ostaje u poziciji u kojoj se našao u trenutku zvučnog signala sudije, ne pomerajući prste i dlanove sa cevi, kako bi u njoj sačuvao što više vode.

Sudija, u prisustvu vođe ekipe, sakupljenu vodu preliva u graduirani sud za merenje tečnosti i očitava količinu.

Tek nakon toga četvrti igrač može pomeriti šake sa cevi i, zajedno sa ostalim članovima ekipe, napustiti igralište.

**Bodovanje:**

Plasman ekipa određuje količina sakupljene vode tj. tim koji je sakupio najviše vode osvaja prvo mesto u ovoj igri a zatim slede ostali, zavisno od količine vode koju je skaupila svaka ekipa. Poslednjeplasirana ekipa je ona koja je sakupila najmanje vode.

Prvoplasirana ekipa osvaja n x 10 bodova a svaka sledeća proporcionalno manje ( u odnosu na najbolji rezultat i na onaj koji je ona ostvarila);

**Ekipa  ostaje bez  bodova**  u  ovoj  igri ukoliko se desi jedna od spornih situacija:

* Prvi igrač je, tokom trajanja igre, upao u vodu (u bazen);
* Neki od igrača je, tokom igre, rukama dodirnuo kraj bilo koje od cevi;
* Kršenje  propozicija;
* Grubosti i ometanje drugih ekipa u izvršenju zadatka i kršenje  ostalih pravila  fer-­‐pleja;
* Nepoštovanje i kršenje ostalih pravila fer-pleja.

***V ) GENERALNI PLASMAN***

U generalnom plasmanu nadmeću se odredi koji na “Voždovim danima” učestvuju sa po najmanje jednom ekipom u svakoj takmičarskoj kategoriji ( “Mlađi izviđači I planinke” i “Stariji izviđači I planinke”).

Bodovanje za Generalni plasma se vrši tako što se sabiraju ukupno osvojeni bodovi obe ekipe i tako dobijeni zbir predstavlja rezultat njihovog odreda.

U slučaju da odred na akciji nastupa sa više od po jedne ekipe u svakoj takmičarskoj kategoriji, sabiraju se rezultati najbolje u svakoj kategoriji.

***II  )  PRATEĆI  PROGRAM***

Prateći programski sadržaji su sve programske aktivnosti na akciji, u kojima ekipa može učestvovati timski ili grupno pojedinačno, a nisu deo Takmičarskog programa.

Za angažovanje tj. učešće u svakoj od tih aktivnosti ili za izvršenje zadatka pod traženim uslovima, ekipa osvaja nagradne bodove, koji se upisuju u bodovnu listu i uvećavaju ukupni bodovni saldo ekipe.

NAPOMENA: Za aktivnosti Pratećeg programa, vođa ekipe je obavezan prijaviti učesnike najkasnije u petak, do povečerja (obrazac se dobija pri registraciji učesnika i ekipa).

1. **“KALENDAR”:** Za blagovremeno dostavljenu Predprijavu …………………………….… 50 nagradnih bodova
2. **“KASICA”:** Za blagovremeno plaćenu kotizaciju …………….……………………………… 50 nagradnih bodova
3. **“DOBRO SRCE”** ( dobrotvorni predzadatak )**:**

Ekipa, pre dolaska na akciju, treba da izvrši ovaj zadatak tj. da, na broj Fondacije “Budi human” uplati bar 1 dobrotvorni sms (po ekipi), za pomoć nekom od korisnika Fondacije ( o korisnicima, njihovom uzrastu, bolesti i potrebnoj pomoći za lečenje, moguće se informisati na Intrenet-stranici Fondacije).

Pri registraciji učesnika, ekipa treba da pokaže dokaz-e o izvršenom dobrotvornom predzadatku.

Ekipa koja ne izvrši ovaj predzadatak nema plasman na akciji.

* Svaki poslat sms ………………………………………………………………………………………. 50 nagradnih bodova

1. **“IZVIĐAČKI BIOSKOP”** (kreativni predzadatak ):

Ekipa, pre dolaska na akciju, treba da snimi i na akciju donese gotov, kreativni video-rad, po sopstvenom izboru:

1. **Promotivni filmić** ili reportaža o izviđačima ( u trajanju do 5 minuta ) ili
2. **Promotivni klip** o izviđačima( video-spot, u trajanju do 30 sekundi );

Svi filmovi i klipovi će biti prikazani na akciji, svim zainteresovanim učesnicima, posle čega će biti organizovano glasanje učesnika (publike) I žirija (koji imenuje Štab akcije). Za učešće u ovoj aktivnosti moguće je osvojiti dodatne bodove:

* Promotivni filmić (reportaža) …………………………………..…………………..…..…. 150 nagradnih bodova
* Promotivni klip (spot) …………………………………………………………………..……... 100 nagradnih bodova
* **Glasovi publike:** ……………………………….………………………………………………. do 100 nagradnih bodova
* **Glasovi žirija:**  …………………………………………………………………………………… do 100 nagradnih bodova

NAPOMENA: U filmu ili klipu je neophodno da se pojavljuju bar 2 člana ekipe.

1. **“PAŽNJA, PAŽNJA!”:**

Odred, na ovoj akciji, u za to predviđenom terminu, može organizovati svoju promociju tj. promociju svojih većih aktivnosti i akcija, planiranih za 2025.god. To se može obaviti putem video-bima, promo-materijala, verbalnog prezentovanja, interaktivnih sadržaja, … ili kombinacijom više metoda. Organizator se obavezuje da obezbedi neophodnu opremu samo odredima koji izvrše blagovremenu najavu ove svoje aktivnosti ( u sklopu predprijavnog ovrasca).

Kako bi osvojila dodatne bodove za ovu aktivnost, neophodno je da članovi ekipe (bar dva od njih) direktno i neposredno učestvuju u njenoj realizaciji.

Za učešće u ovoj aktivnosti moguće je osvojiti dodatne bodove:

* Za neposredno učešće u promotivnim aktivnostima ……………………..…..…. 70 nagradnih bodova
* Najbolja promocija**:**  …………………………………………………………………………………30 nagradnih bodova

1. **“IZVIĐAČKA SUVENIRNICA”:**

U za to određenom prostoru, učesnici ekipe će moći da izlože svoje male izviđačke suvenire koje eventualno žele razmenjivati sa drugim učesnicima ove akcije ili ih žele ponuditi na prodaju.

Takođe, biće moguće i kupiti nešto od suvenira koje nude učesnici akcije ili njen organizator.

* Za neposredno aktivno učešće u ovoj aktivnosti ……………………………..…..…. 30 nagradnih bodova

( najmanje jedan član ekipe, koji učestvuje u razmeni ili kupoprodaji).

1. **“IZVIĐAČKA IGRAONICA”:**

Organizator će, zavisno od broja učesnika, ekipa i meteoroloških uslova i raspoloživog vremena, ponuditi nekoliko sportskih timskih igara i društvenih igrica ( sve su sa izviđačkom tematikom) … u dvorištu, na otvorenom i – ili u zatvorenom prostoru, na stolu … ( npr. Šibica, Izviđački fudbal tj. Skautbol, Igra memorije, Domine, Iks – Oks, Monopol, Tragom lisice, …).

Konačan spisak rasploživih igara biće objavljen na početku akcije.

* Za učešće u svakoj igri (bar jedan član ekipe) …………………………………………… 15 nagradnih bodova

1. **“BRĐANSKA ČAJANKA”:**

Tokom ove akcije biće upriličeno druženje brđana, uz posluženje, razgovor i igru iznenađenja. Tokom ove aktivnosti, brđani će, pored druženja i zabave, moži da razmene stavove, iskustva, ideje, da se međusobno izjadaju I uteše jedni druge ; ) , na temu “Izviđačke akcije – od sjaja do očaja?” ( kvalitet izviđačkih akcija na našim prostorima i naš odnos prema njima, iz “cipela” učesnika i iz “gumenih čizama” domaćina ; ) .

* Za neposredno aktivno učešće u ovoj aktivnosti ……………………………..…..…. 30 nagradnih bodova

( najmanje jedan brđanin iz svog odreda).