П Р О П О З И Ц И Ј Е

С а д р ж а ј:

I) ТАКМИЧАРСКИ ПРОГРАМ: 2

А)* Основне дисциплине** ***2

а) НА СТАЗИ: 2

1. Откривање локација КТ 2
2. Прелазак “стазе” 3
3. Семафор 4
4. Слагалица 5
5. Чворови 6
6. Прва помоћ 6
7а. Потрага за благом (млађи извиђачи и планинке) 7
7б. Сигнализација - Морзе (старији извиђачи и планинке) 8
8. Задаци изненађења 9
9. Извиђачки квиз “Корак по корак” 9
10. Спортска игра изненађења 10

б) НА БАЗЕНУ: 11

11. Тимско веслање 11
12. Водена штафета 12
13. Чувари воде 13

Б) Резервне дисциплине ***16***

1. Икс – Окс квиз са путним знацима (млађи извиђачи и планинке) 16
2. Скок у даљ 16
3. Порука курира 17
4. Процена од ока 18

II) ПРАТЕЋИ ПРОГРАМ И НАГРАДНИ БОДОВИ 19

1. Предпријава у року 19
2. Пријава у року 19
3. Уплата котизације у првом року 20
4. “ДОБРО СРЦЕ” – Добротворни предзадатак 20
5. “УЛИЦА ПРИЈАТЕЉСТВА” – Мали извиђачки сајам 20
6. Сувенирница 22
7. Извиђачка играоница 23
8. Брђанска ћаскаоница 23
9. Брђанска тајна 23

III) САСТАВ ЕКИПЕ И НАЧИН БОДОВАЊА 24

А) Такмичарске категорије – узраст чланова екипе ***24***

Б) Полни састав екипе ***24***

В) Кориговано бодовање због нерегуларног састава екипе ***24***

IV) ГЕНЕРАЛНИ ПЛАСМАН *25*

I) ТАКМИЧАРСКИ ПРОГРАМ

А) Основне дисциплине:

а) ДИСЦИПЛИНЕ НА СТАЗИ:

1. Откривање локација КТ:

Ово је игра запажања, комбинаторике и логичког закључивања, чији је циљ решавање задатака и загонетки, које ће помоћи у откривању локације сваке појединачне КТ. На основу решења задатка или загонетке и дела тј. делова мапе који су већ добијени, екипа покушава одгонетнути која тачка у граду је следећа КТ и где се она налази.

На самом старту екипа добија први део мапе – слагалице и одговарајућу подлогу, на којој, током преласка стазе, треба да сложи целу мапу, лепљењем сваког добијеног дела мапе на одговарајуће место.

Након извршеног задатка на КТ, екипа од надлежног контролора добија коверат, у коме су део мапе и задатак, који ће помоћи да схвате или открију локацију следеће КТ.

За <u>млађе извиђаче и планинке:</u> Задаци могу садржати сликовне или писане загонетке, делове песама или др. врсте текстова, ребусе, енигматске задатке, фотографије, шифроване поруке (Германикус / Сируп – Колач / Јапанска метода / Јапански каро / Квадрирање 6х5 / Цезар), невидљиво писмо,''мозгалице'' тј. логичке задатке (чије решавање изискује само размишљање и логичко закључивање) или комбинацију неких од наведених врста задатака.

За старије извиђачеи планинке: Задаци могу садржати сликовне или писане загонетке, делове песама или др. врсте текстова, ребусе, енигматске задатке, фотографије, шифроване поруке и њихове комбинације или варијације (Германикус / Сируп – Колач / Јапанска метода / Јапански каро / Квадрирање 6х5 / Цезар / Коњићев скок), невидљиво писмо, ''мозгалице'' тј. логичке задатке (чије решавање изискује само размишљање и логичко закључивање) или комбинацију неких од наведених врста задатака. Задаци су сложенији од оних за млађу категорију.

При решавању и дешифровању задатака није дозвољено користити приручнике, подсетнике, припремљене белешке и друге врсте информатора или литературе, у штампаном, писаном или електронском облику. Дозвољено је користити електронске уређаје (телефон, таблет или друга врста рачунара и сл.), али само у случају тражења информације на Интернету, уколико се ради о детектовању добијене фотографије или о претраживању добијених информација о траженој локацији.

Екипа задатак може решавати заједнички или, уколико је то могуће, може га поделити на делове тако да сваки члан решава свој део.

Када екипа то одлучи или када надлежни контролор или судија објави истек времена за решавање задатка, у присуству целе екипе, вођа му саопштава добијено решење тј. локацију наредне КТ. Уколико је решење тачно, надлежни контролор или судија, на лицу места, у стартни лист екипе, у одговарајућу рубрику ставља свој потпис или печат. Уколико решење екипе није тачно, екипа не осваја бодове а надлежни контролор јој саопштава назив и тачну локацију (адресу) следеће КТ.

БОДОВАЊЕ:

За сваки тачно решен или одгонетнут задатак (тачно пронађена локација КТ), екипа осваја 20 бодова.

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Непоседовање колективне опреме и-или прибора неопходног за ову игру;
- У обрасце, које екипа користи и сама попуњава током ове дисциплине, није уписан стартни број екипе;

- У фасцикли, која је предате на циљу, недостаје неки од добијених задатака или докумената на основу којих је извршено бодовање ове дисциплине;
- Екипа је при решавању задатака прекршила неку од одредби ових Пропозиција;
- Екипа је, током преласка стазе, прекршила правила фер-плеја.

2. Прелазак стазе:

Ова игра подразумева прелазак стазе у граду тј. проналазак задатих контролних тачака (КТ), које представљају занимљиве локације на територији централног градског језгра Ниша.

И млађе и старије екипе се на стази крећу без пратње одраслог пратиоца и, током преласка стазе, не смеју користити било коју врсту превозних средстава (аутомобил ,аутобус, тротинет, бицикл итд.)

Свака екипа на старту добија централни део слагалице на коме се налазе стартна и циљна тачка, заједно са делом на коме се налази њихова прва КТ. При доласку на сваку следећу КТ, екипа добија део слагалице (мапе) на ком се налази њихова следећа КТ.

Циљ је да се, за што краће време, пређе цела стаза, пронађу све КТ и дође на циљ.

Неке КТ су ''живе'' (на њима су контролори и извршавају се неки од задатака) а неке могу бити ''мртве'' (на ниима нема контролора).

Проналазак и време проналаска ''мртвих'' КТ екипа доказује слањем своје фотографије са лица места (где се види сама КТ и сви чланови екипе), путем ***Scavenge.rs*** сајта, на назначен начин.

Време преласка стазе је ограничено.

На свакој КТ треба извршити по један или више задатака, што је такође посебно назначено у Задатку, који екипа добија на старту, заједно са стартном листом.

Уколико не дође на неку од КТ, екипа не може накнадно, на циљу, другој КТ или некој другој локацији, извршити задатак предвиђен за ту КТ.

На свакој КТ екипа даје стартни лист контролору, који у њега уписује тражене податке.

Екипа на циљу предаје стартни лист, целокупну и састављену мапу - слагалицу и тај тренутак се уписује као време завршетка преласка стазе.

’’Мртво време’’: Уколико је екипа принуђена да на КТ чека на извршење задатка дуже од 2 минута, из разлога који она није проузроковала, САМО вођа екипе од контролора на тој КТ може захтевати коришћење тзв. ’’Мртвог времена’’, које представља временски интервал у току ког је екипа чекала на извршење задатка на КТ, због заузетости надлежног контролора, судије, полигона или сл..

’’Мртво време’’ почиње да тече оног тренутка када екипа надлежном контролору или судији преда свој стартни лист и овај у њега упише тачно време пријема листа (од тог тренутка се почиње рачунати „мртво време“). Стартни лист остаје код контролора или судије до тренутка када екипа крене на извршење задатка на тој КТ и тада контролор или судија у стартни лист уписује тачно време враћања листа екипи.

Током трајања ’’мртвог времена’’, екипа нема право извршавати никакве задатке предвиђене планом такмичења.

При рачунању времена преласка стазе, надлежни судија укупно време преласка стазе умањује за износ „мртвог времена“.

БОДОВАЊЕ:

У овој такмичарској дисциплини се бодују брзина преласка стазе (изражена у м/мин) и пронађене контролне тачке (КТ).

Брзина преласка стазе израчунава се тако што се укупна дужина стазе подели разликом времена преласка стазе и мртвог времена.

Бодови за брзину: Екипа са највећом просечном брзином осваја највећи број бодова, односно „нх10“, где је „н“ број екипа у такмичарској категорији. Остале екипе освајају пропорционално мање бодова остваренојбрзин,и у односу на брзину најбрже екипе.

Бодови за пронађене КТ: За сваку пронађену КТ екипа осваја додатних 10 бодова.

Казнени бодови се одузимају екипи у случају кашњења при доласку нациљ (у односу на време завршетка стазе, назначено у Задатку). За сваки минут кашњења екипи се, од бодова освојених за брзину и пронађене КТ, одузимају по 2 бода.

Гранично време: То је време до ког екипа треба контролору или судији на циљу да преда своју фасциклу са стартним листом, мапом-слагалицом и свим осталим документима добијеним и коришћеним током стазе и онима који евентуално сведоче о извршеним задацима**.** Уколико екипа преда своју фасциклу након истека граничног времена, не осваја бодове за прелазак стазе и проналазак КТ. Гранично време је назначено у Задатку.

Контролори и судије напуштају контролне тачке 15‘ пре истека граничног времена и, од тог тренутка, није више могуће извршавати задатке на КТ тј. учествовати у преосталим такмичарским дисциплинама.

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Екипа није приступила извршењу задатка;
- У обрасце и на фасцикли, које екипа користи и сама попуњава током преласка стазе, није уписан стартни број екипе;
- Екипа је на циљу предала своју фасциклу одговарајућем контролору или судији након истека граничног времена;
- У фасцикли недостаје неки од докумената на основу ког се врши бодовање преласка стазе (стартни лист, мапа-слагалица, докази о проналаску “мртве КТ”);
- Екипа је при преласку стазе прекршила неку од одредби ових Пропозиција;
- Екипа је, током преласка стазе, прекршила правила фер-плеја.

3. Семафор :

Ова игра је у такмичарском програму и за млађу и за старију такмичарску категорију. Екипа преноси поруку на даљину, заставицама, међународним сигналима Семафора.

Ток игре:

Пријемна и предајна станица су на удаљености од 150 до 300 м, а између њих је водена или нека друга препрека у простору. Порука садржи 30 знакова тј. 28 слова и две цифре.

Млађи извиђачи и млађе планинке: Максимално време за пренос поруке је 90 секунди.

Старији извиђачи и старије планинке: Максимално време за пренос поруке је 60 секунди.

Судија предаје папир са поруком, окренут текстом ка тлу, члану екипе који слова и цифре чита на предајној станици. Тек на знак судије за старт (када зазвижди пиштаљком и руку, високо подигнуту изнад главе, спусти доле), чланови на предајној станици могу окренути листић са поруком тј. гледати знакове у поруци и почети са сигнализирањем.

Пренос поруке је завршен (зауставља се време) тек када чланови екипе на пријемној станици прекину с писањем и узвикну гласно ’’КРАЈ!’’, па судија на предајној станици тада и зауставља време.

Оригинална порука (еталон-порука) је уписана у табелицу, 2 реда, са по 15 поља. Бланкет за пријем поруке, у који се уписују примљени сигнали тј. знаци, такође је табелица, исте структуре.

Надлежни судија на лицу места, у присуству вође екипе, контролише тачност пренетих знакова и бодује на самом бланкету, уз обавезан потпис и њега и вође екипе.

БОДОВАЊЕ:

Екипа осваја бодове за тачност и брзину преноса (који се сабирају):

- **Тачност поруке:** Потпуно тачно пренета порука се бодује са 90 бодова, а за сваки нетачно пренет знак се одузима по 3 бода. Знак је тачно пренет само уколико се, на пријемном бланкету, уписани знак налази у истом квадратићу (ћелији табелице), у коме је уписан и у предајном задатку тј. у предајној табелици;

Пребодовање:
У коначној (збирној) бодовној листи, за такмичарску категорију, ова и све наредне такмичарске дисциплине носе исти број бодова. Првопласирана екипа осваја „n x 10“ бодова („n“ је број екипа у такмичарској категорији), а свака наредна екипа у пласману, у тој такмичарској категорији, осваја осваја пропорционално мање бодова, у односу на свој пласман, на првопласирану екипу и на укупан број екипа у категорији.

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Екипа није приступила извршењу задатка;
- Прекорачено гранично време;
- Има више од 7 погрешно пренетих знакова;
- Нема сопствене сигналне заставице (бар 3 ком.);
- Екипа је користила знаке (сигнале) који нису у саставу међународног кода Семафора;
- Неуписан стартни број екипе (у обрасце који се користе и попуњавају током игре);
- Прекршене пропозиције такмичења;
- Прекршена правила фер-плеја.

4. Слагалица

Ово је мисаона игра, која се базира на способностима комбинаторике, запажања и концентрације. Игра се на истој КТ, на којој се ради и Семафор тј. надовезује се на њега.

Након преношења поруке сигналима Семафора и бодовања постигнутог резултата, у граничном времену, екипа треба да састави што дужу реч од слова која је предходна порука садржала и да је запише на добијеном обрасцу.

Игра тј. „слагање“ речи екипа започиње тек на знак надлежног судије или контролора.

Млађи извиђачи и млађе планинке: Гранично време за овај задатак је 90''.
Старији извиђачи и старије планинке: Максимално време за ова јзадатак је 60''.

Гранично време је време у оквиру ког екипа треба да састави реч, запише је на одговарајужем обрасцу и преда надлежном судији или контролору.

Састављена реч се признаје уколико се налази у речнику „Матице српске“, уз признавање варијанти различитих наречја: екавско, јекавско, ијекавско.

БОДОВАЊЕ:
Свако слово у оквиру састављене речи се бодује са 2 бода. Екипа или екипе са најдужом састављеном речју осваја – освајају додатних 5 бодова.

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је описано за дисциплину 3.1. „Семафор“.

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Екипа није приступила извршењу задатка;
- Прекорачено гранично време;
- Непоседовање опреме за ову такмичасрку дисциплину;
- Неуписан стартни број екипе (у бланкете тј. обрасце који се користе и попуњавају током игре);
- Прекршене пропозиције такмичења;
- Прекршена правила фер-плеја.

5. Чворови:

Игра обухвата познавање чворова и њихову практичну примену и спроводи се у отвореном простору. Уколико метеоролошки услови то не дозвољавају, игра се спроводи у затвореном простору, у упрошћеном облику.

Чворови који се везују: Млађи извиђачи И планинке употребљавају 6, а старији извиђачи И планинке 8 од следећих 11 чворова : заставни, лисице, буренце, каубојски, врзина петља, мртви, амбулантни, рибарски, скраћиваљка, бродарски, прусиков;

Извршење задатака:

1) Један по један члан екипе, пре самог старта игре, извлачи картончић одређене боје, што значи да, на полигону за ову игру, извршава појединачне задатке на радним тачкама које су обележене том бојом.
2) Екипа је постројена у ред, један поред другог. На знак судије пиштаљком, почиње мерење времена и чланови екипе, трчећи, пронађу радну тачку њима задате боје. По доласку до своје радне тачке, везују (примењују) одговарајући чвор. На основу постављених реквизита и – или канапа, картице са текстом (описаним задатком), одговарајуће боје (свака боја одговара једном члану екипе), треба препознати свој задатак тј. практично применити одговарајући чвор, користећи постављене реквизитие, и извршити тражени задатак;
3) По завршетку задатака, члан екипе трчи на циљну линију.
   Екипа је завршила игру тј. судија зауставља време оног тренутка када последњи члан екипе пређе циљну линију, екипа (поређана у врсту) подигне руке и узвикне ''Крај!'';
4) НАПОМЕНА: Играчи међусобно не могу заменити претходно извучене картице тј. појединачне задатке.

БОДОВАЊЕ:

Освојен број бодова у овој игри зависи од брзине и тачности извршених задатака (примена чворова):

- **Основно време** (Брзина савлађивања задатака): Време измерено од стране судије, од знака за старт до тренутка када екипа заврши игру на горе описани начин (када узвикне''Крај!'');
- **Казнено време** (тачност извршених задатака): За сваки нетачно примењен или невезан чвор додаје се 60 казнених секунди;

Коначно време: Добија се када се на остварено основно време дода укупно казнено време.

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код дисциплине 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Екипа није приступила извршењу задатка;
- Оштетила је или уништила неки од делова опреме или реквизита за ову игру;
- Није везан чвор, на одговарајући начин, ни на једној радној тачки;
- Прекршене су пропозиције такмичења;
- Прекршена су правила фер-плеја.

6. Прва помоћ:

Ова такмичарска дисциплина подразумева практичну примену знања и вештина пружања прве помоћи. Обухвата практичан рад, понашање и поступање екипе (од тренутка доласка на место несреће и приласка повређеној особи, па до тренутка доласка стручне медицинске екипе), организацију рада унутар екипе, додатна објашњења поступка пружања прве помоћи и одговоре на додатна питања судије, (која су директно или индиректно везана за практичан задатак).

Практичан задатак: Судија саопштава задатак екипи. Екипе у истој такмичарској категорији не морају имати исти задатак али, уколико су задаци различити, они морају бити приближно исте тежине и сложености.

На знак судије за стартовање, екипа креће у извршење задатака тј. прилази особи која је "повређена" на начин који је описао судија.

Помоћни судија екипи мери време извршења задатка.

Млађи извиђачи и млађе планинке: Максимално време за извршење задатка је 10'. Задатак може бити пружање прве помоћи у некој од ситуација тј. најчешћих лакших ризика, које носе програмске активности млађих извиђача (убоди и посекотине мањег обима, уједи инсеката, тровање храном и течностима, повреда носа или браде, лакше повреде ока, излагање ниским спољним температурама, задављене храном, мање опекотине, лакше повреде зглобова и костију руку и ногу, крварења мањег обима).

Старији извиђачи и старије планинке: Максимално време за извршење задатка је 7'. Задатак може бити пружање прве помоћи у некој од ситуација тј. најчешћих тежих ризика, које носе програмске активности старијих извиђача (убоди и посекотине већег обима, дуготрајно излагање ниским спољним температурама, веће опекотине, озбиљнија тровања, повреде очију, уједи гмизаваца и дивљих животиња, теже повреде зглобова, костију, главе и трупа, обилна крварења, политрауме).

Додатна теоријска питања: Судија екипи поставља 5 питања, која обавезно морају бити у директној или индиректној вези са практичним задатком.

БОДОВАЊЕ:

Екипа у овој дисциплини може освојити до 160 бодова.

Бодови се освајају за брзину извршења задатка, квалитет извршења и одговоре на додатна пи тања:

- **Квалитет извршења задатка:** Максималан могући број бодова је 100, а бодују се следеће ставке: прилаз месту несреће и унесређеном, контакт и комуникација (са унесређеним и унутар тима), примењена средства (приручна носе већи број бодова), тимски рад и уиграност, образложење урађеног, квалитет и тачност урађеног;
- **Одговори на додатна питања:** Сваки одговор носи највише 10 бодова, што је укупно до 50 бодова;
- **Казнени бодови**: Непоседовање колективне опреме неопходне за ову игру (торбица или комплет за прву помоћ) носи 50 казнених поена;

Пребодовање:

Врши се на исти начин као што је то описано код дисциплине 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Екипа није приступила извршењу задатка;
- Оштетила је или уништила неки од делова опреме или реквизита;
- Приказани поступак је потпуно неадекватан (стање повређеног доводи у додатан ризик);
- Прекршене су пропозиције такмичења;
- Прекршена су правила фер-плеја.

7а. Потрага за благом:

Ово је такмичарска дисциплина само за екипе млађих извиђача и млађих планинки.

Екипа треба, у што краћем времену, да пређе пут између две контролне тачке, пратећи постављене путне знаке и да изврши знацима тражене задатке.

Пре поласка са полазне КТ, екипа од судије или надлежног контролора добија бланкет за уписивање путних знакова, на коме пише и максимално дозвољено време које се може утрошити за прелазак овог дела стазе.

На знак судије, екипа креће са полазне КТ, пратећи путне знаке.

Сваки пронађен путни знак треба уписати у добијени бланкет, као и његово значење. Такође, при наиласку на знаке који налажу да се нешто уради, екипа на том месту треба да изврши тражени задатак - задатке (понети одговарајући предмет, звиждати до одговора, пронаћи писмо, савладати препреку и сл.).

Знаци могу бити нацртани или направљени од приручног материјала, нађеног у природ и или донетог на то место, и постављени су са десне стране стазе кретања, на земљи или изнад ње, до висине од 200 цм.

Судија (или надлежни контролор на долазној КТ) зауставља време у тренутку када екипа стигне на циљ и преда му коверат са свим својим папирима и предметима (попуњен бланкет, са уписаним нађеним путним знацима и њиховим значењима, пронађено писмо, пронађен предмет и др.). На стази може бити постављено до 30 знакова.

БОДОВАЊЕ:

За сваки откривен и уцртан путни знак (према редоследу постављања на стази) екипа осваја 5 бодова, а уписано тачно значење сваког путног знака по још 5 бодова, за сваки.

Могуће је освојити до 300 бодова.

Уколико две екипе имају исти број освојених бодова, бољи пласман остварује она која има краће време преласка стазе између те две КТ (на коме су путни знаци).

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код дисциплине 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Екипа није приступила извршењу задатка;
- Непоседовање колективне опреме или прибора неопходног за учешће у овој игри;
- Онемогућавање или ометање других екипа да успешно изврше задатке предвиђене овом игром (измене у поставци стазе, знакова, задатака и реквизита на њој И сл.);
- Неуписан стартни број екипе (у бланкете тј. обрасце који се користе и попуњавају током ове игре);
- Прекршене су пропозиције такмичења;
- Прекршена су правила фер-плеја.

Уколико екипа буде ухваћена да оштећује, уклања, премешта, заклања , прави или на било који други начин мења постављене путне знаке, биће моментално дисквалификована из целокупног такмичења.

7б. Морзе:

У овој дисциплини учествују само екипе старијих извиђача и старијих планинки.

Екипа преноси поруку на даљину, звучним сигналима (пиштаљком), међународним сигналима Морзеове абецеде. Пријемна и предајна станица су удаљене 200 до 300м, при чему међусобно немају визуелну везу (не виде се међусобно).

Порука садржи 30 знакова, 28 слова и две цифре. Максимално време за пренос поруке је 180 секунди тј. 3 минута.

Судија предаје папир са поруком, окренут текстом ка тлу, члану екипе који слова и цифре чита на предајној станици. На знак судије пиштаљком (који притом високо подигнуту руку спусти доле), чланови екипе на предајној станици могу окренути листић са поруком тј. гледати знакове у поруци и почети са сигнализирањем. Пренос поруке је завршен и време се зауставља тек када чланови екипе на пријемној станици прекину с писањем и узвикну гласно ’’КРАЈ!’’, па судија на предајној станици тада и зауставља време.

Оригинална порука је уписана у табелицу, 2 реда са по 15 поља. Бланкет за пријем поруке, у који се уписују примљени сигнали тј. знакови, такође је табелица, са 2 реда по 15 поља.

БОДОВАЊЕ:

Екипа осваја бодове за тачност и за брзину преноса (који се сабирају):

- **Тачност поруке:** Потпуно тачно пренета порука се бодује са 90 бодова, а за сваки нетачно пренет знак се одузима по 3 бода. Знак је тачно пренет само уколико се,

на пријемном бланкету, уписани знак налази у истом квадратићу (ћелији табелице), у коме је уписан и у предајном задатку тј. у предајној табелици;

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код игре 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Екипа није приступила извршењу задатка;
- Прекорачено гранично време;
- Има више од 7 погрешно пренетих знакова;
- Нема сопствене пиштаљке (2 ком.);
- При сигнализирању су коришћени знаци (сигнали) који нису у саставу међународног кода Морзеа;
- Неуписан стартни број екипе (у бланкете тј. обрасце који се користе и попуњавају током игре);
- Прекршене пропозиције такмичења;
- Прекршена правила фер-плеја.

8. Задаци изненађења на стази:

Ова игра обухвата извршење посебних задатака током преласка стазе, путем сајта ***Scavenge.rs***.

БОДОВАЊЕ:

За сваки извршен задатак екипа осваја 2 бода, а за сваки погрешно или неправилно извршен или неизвршен задатак екипи се одузима 1 бод.

У случају да две екипе имају исти број бодова, бољи пласман остварује она која има мањи број негативних бодова.

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код игре 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Неуписан стартни број екипе (у поруци којом се доставља извршен задатак);
- Прекршене пропозиције такмичења;
- Прекршена правила фер-плеја.

9. Извиђачки квиз “Корак по корак”:

Постепено, у пет “корака”, отвара се једно по једно поље тј. појам или асоцијативно објашњење, које води ка задатом појму. Задати појам је извиђачког карактера и приближно исте тежине за екипе у истој такмичарској категорији.

Игра може трајати највише 3’.

Учествују сви чланови екипе, али важи се први гласно изговорен одговор, без обзира који члан екипе га је изговорио, те се екипи саветује да се, пре коначног одговора, међусобно, тихо консултују.

Игра почиње на знак судије или надлежног контролора пиштаљком, када се почиње мерити време. Уколико екипа да тачан одговор пре истека граничног времена под 3’, судија зауставља време у тренутку када екипа изговори тај одговор.

БОДОВАЊЕ:

Зависно од “корака” у коме је задати појам погођен, за тачно решење екипа осваја:

- У првом кораку: 30 бодова;
- У другом кораку: 20 бодова;
- У трећем кораку: 15 бодова;
- У четвртом кораку: 10
- У петом кораку: 5 бодова.

У случају да две или више екипа имају исти број освојених бодова, редослед у пласману ове такмичарске дисциплине се одређује на основу бољег (краћег) оствареног времена игре (погођен појам).

На лицу места, судија уписује број освојених бодова у своју бодовну листу, пред вођом екипе, који листу потписује у одговарајућој рубрици.

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код игре 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Задати појам није погођен до истека граничног времена (3');
- Прекршене пропозиције такмичења;
- Прекршена правила фер-плеја.

10. Спортска игра изненађења:

У овој такмичарској дисциплини, екипа се сусреће са спортским изазовом, који јој судија или надлежни контролор открива непосредно пред почетак игре.

У питању је спортска игра, која садржи основне атлетске и – или гимнастичке елементе, који захтевају спретност, координацију покрета, прецизност, брзину, оријентацију у простору, тимски рад.

За успешно извршавање ове игре није потребно предходно искуство, нити посебно спортско знање, већ је најважнији спорстки дух, упорност, сарадња, поштовање правила И способност прилагођавања задатку.

Телесни задаци и правила игре су прилагођени узрасту екипе.

Тачан садржај игре и начин извођења не открива се унапред, већ се екипи саопштава непосредно пред почетак саме игре, на лицу места. Све екипе у истој такмичарској категорији изводе задатак под истим условима, по истим правилима и уз исте критеријуме бодовања.

БОДОВАЊЕ:

Екипа осваја бодове на основу оствареног резултата, у складу са унапред утврђеним критеријумима, истим за све екипе у категорији, које одређује организатор. Зависно од садржаја игре, приликом вредновања оствареног резултата, могу се узети у обзир: успешност извршења задатка, остварено време, прецизност и поштовање правила игре.

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код игре 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Екипа није приступила извршавању задатка;
- Прекршене су пропозиције такмичења тј. правила игре;
- Прекршена су правила фер-плеја (Онемогућавање или ометање других екипа у извршењу задатака предвиђених овом игром);

b) ДИСЦИПЛИНЕ НА БАЗЕНУ:

11. Тимско веслање:

Ово је игра у базену, која садржи вештине тимског веслања у мањем рафтинг-чамцу и извршавање постављених задатака (савлађивање препрека). Учествују сва 4 члана екипе и сви морају бити пливачи, за шта гарантује вођа екипе (уколико је пунолетан) тј. вођа пута (уколико екипа не поседује пунолетног члана). Током трајања игре, сви чланови екипе носе сигурносне прслуке – самоспасе, које обезбеђује организатор.

У случају да екипи недостаје 1 пливач, могуће је обезбедити **заменског члана**, уколико она – он испуњава услов старосне категорије и одговарајућег пола, као и да није учествовала – учествовао у овој дисциплини као члан неке друге екипе. Заменски члан се пријављује најкасније у петак, до

23:00 час., попуњавањем одговарајућег обрасца. Након провере испуњености услова за замену члана екипе, а најкасније до почетка такмичења, Председник Такмичарске комисије вођу екипе званично обавештава да ли је Комисија одобрила ангажовање заменског члана или не. Могуће је заменити само једног недостајућег члана – пливача.

Чамац стоји на ивици базена, а екипа је постројена на одговарајућем месту, у колони, један изад другог. На знак судије за старт, екипа прилази чамцу, подиже га, преноси до базена и спушта га у воду, при томе га стављајући у положај најподеснији за улазак чланова у чамац. Чланови екипе, према унапред договореној подели задатака и по унапред договореном редоследу и распореду, улазе у чамац, један по један а затим веслају ка супротној страни базена.

Млађи извиђачи и планинке: Екипа весла 25м, по ширини базена, до супротне ивице, савлађујући постављене препреке (вожња цик-цак, уназад, у круг и сл., преузимање терета у чамац и др.). По доласку на супротну страну, екипа слаже весла и спушта их на дно чамца, износи терет из чамца, сви чланови екипе излазе из чамца на ивицу базена, спуштају терет поред импровизованог стуба, а чамац привезују за њега троструким бродарским чвором. На крају се построје поред стуба, у врсту, И подигну руке увис, што је знак да судија заустави време.

Старији извиђачи и планинке: Екипа весла 50м, по ширини базена и назад. Веслајући првих 25 м, екипа савлађује постављене препреке (вожња цик – цак, уназад, обилажење у круг, преузимање терета у чамац). По доласку на супротну ивицу базена, екипа у чамац преузима "рањеника" на носилима (при чему само два члана екипе могу изаћи из чамца тј. ступити на под базенске хале и, након утовара "рањеника", вратити се у чамац), након чега екипа весла ка стартној страни базена (не обилазећи опет препреке). По пристајању поред стартне ивице базена, екипа истовара "рањеника" и спушта га на за то одређено место, враћа се до чамца, весла слаже и спушта на дно чамца а њега троструким бродарским чвором привезује за импровизовани стуб. На крају се екипа построји поред стуба, у врсту, и подигну руке у вис, што је знак да судија заустави време.

Пре почетка такмичења у овој дисциплине, Такмичарска комисија је обавезна позвати све екипе и пред њима, на лицу места, у базену, организовати практичну демонстрацију целокупне игре, са идентичним препрекама и задацима И по идентичном распореду, ономе што ће се захтевати од екипа, током њиховог наступа у овој игри.

БОДОВАЊЕ:

- **Основно време:** Време за које екипа обави веслање, са свим задацима;
- **Наградно време:** За сваки успешно или правилно обављен задатак, екипи се основно време умањује за одговарајући број секунди:
  - Правилно савладана свака препрека у води: 10 секунди мање;
  - Правилно одложена весла: 5 секунди мање;
  - Успешно пренет и правилно одложен потпуно сув предмет (терет): 30 секунди мање;
  - Правилно привезан чамац (одговарајућим чвором): 30 секунди мање.

  Наградне секунде се сабирају и добија се наградно време;
- **Коначно време:** Добија се одузимањем наградног и додавањем казненогна основно време;
- **Кориговано време:** У случају да састав екипе одступа од захтеваног овим Пропозицијама тј. уколико екипа броји више од 2 члана мушког пола или користи тзв. заменског члана, њено коначно време се коригује, према одредбама Пропозиција из одељка „ ИИИ) КОРИГОВАНО БОДОВАЊЕ КОД НЕРЕГУЛАРНОГ САСТАВА ЕКИПЕ".

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код игре 3.1. (Семафор). али тек након корекције оствареног времена (уколико екипа има више од 2 мушка члана или користи највише једног заменског члана).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Није приступила извршавању задатка;
- У саставу, током ове игре, нема 4 члана или има више од једног заменског члана;

- Током трајања игре, неки од чланова екипе или неки део опреме и реквизита за игру испадне из чамца и упадне у воду;
- Екипа оштети или уништи неки од делова опреме или реквизита за ову игру;
- Прекршене су пропозиције такмичења тј. правила игре;
- Прекршена су правила фер-плеја (онемогућавање или ометање других екипа у успешном извршењу задатака предвиђених овом игром);

12. Водена штафета:

Ово је штафетна игра која се игра у базену и подразумева штафетни принцип, са вештинама различитих метода кретања кроз воду и извршавања задатака током тог кретања.

У игри учествују 4 члана екипе и сви морају бити пливачи, за шта гарантује вођа екипе (уколико је пунолетан) тј. вођа пута (уколико екипа не поседује пунолетног члана).

Уколико је највише једна чланица екипе, женског пола, спречена да плива, њу може заменити друга чланица те исте екипе, тако што ће пливати два пута или замену може извршити заменска чланица.

У случају потребе ангажовања **заменске чланице**, то право је могуће искористити само уколико она испуњава услов старосне категорије и одговарајућег пола, као и да није учествовала у овој дисциплини као члан неке друге екипе. Заменска чланица се пријављује најкасније у петак, до 23:00 час., попуњавањем одговарајућег обрасца. Након провере испуњености услова за замену чланице екипе, а најкасније до почетка такмичења, Председник такмичарске комисије вођу екипе званично обавештава да ли је Комисија одобрила ангажовање заменске чланице или не. Могуће је заменити само једну недостајућу чланицу – пливача.

Вештине које полигон ове игре може захтевати су:

- Пливање (стилови: краул – 1 члан / прсно – 1 члан / слободни (по избору) – 2 члана / сваки члан екипе последњу деоницу стазе плива леђним стилом);
- Роњење (у дубину – до 2м,у даљину – за млађу категор.,до 2м / за старију категор., до 4м);
- Преношење сувог предмета изнад воде;
- Гађање у мету на води или изнад воде;
- Изроњавање предмета са дна базена;
- Скакање у воду (опционо);
- Извлачење предмета или особе на ивицу базена.

Млађи извиђачи и планинке: Плива се 25 м (по ширини базена), при чему се савлађују постављене препреке и извршавају задаци. Први члан плива краул-стилом, други прсним а последња два слободним стилом. Након последњег задатка или препрека, до ивице базена се плива леђним стилом.

Старији извиђачи и планинке: Плива се 2х25 м (по ширини базена), при чему се, током прве деонице савлађују препреке и задаци, а у повратку (друга деоница) се плива леђним стилом. Прву деоницу, први члан плива краул-стилом, други прсним а последња два слободним стилом.

Пре почетка такмичења у овој дисциплине, Такмичарска комисија је обавезна позвати све екипе и пред њима, на лицу места, у базену, организовати практичну демонстрацију целокупне игре, са идентичним препрекама и задацима И по идентичном распореду, ономе што ће се захтевати од екипа, током њиховог наступа у овој игри.

Пре доласка пред Такмичарску комисију тј. на стартну позицију за ову игру, чланови екипе врше договор о подели улога (задатака) у екипи и, према том плану, а у складу са упутствима надлежног судије или контролора, сваки члан (зависно од своје улоге у екипи, у овој игри) заузима своју позицију, на одговарајућој страни базена. Старт своје деонице штафете сваки члан екипе врши скоком у воду (стартни скок или други “пружени” скок унапред).

Игра почиње на знак надлежног судије, пиштаљком, а завршава се тј. време се зауставља у тренутку када циљни судија високо подигнуту руку спусти у правцу ка поду.

БОДОВАЊЕ:

- **Основно време:** Време за које екипа пређе полигон, са свим препрекама и задацима;
- **Наградно време:** За сваки успешно обављен задатак, екипи се основно време умањује за одговарајући број секунди:
  - Пренет сув предмет преко воде: 20 секунди мање;
  - Сваки погодак у плутајућу мету: 10 секунди мање;
  - Изроњен предмет: 15 секунди мање;
  - Успешно и правилно извучен предмет или особа на ивицу базена: 15 секунди мање;
  - Успешно и правилно савладани остали задаци и препреке на полигону (стил пливања, скок у воду – стартни или на главу унапред, роњење, савлађивање препрека): 20 секунди мање;
- **Коначно време:** Добија се одузимањем наградног од основног времена;
- **Кориговано време:** У случају да састав екипе одступа од захтеваног овим Пропозицијама тј. уколико екипа броји више од 2 члана мушког пола или користи тзв. заменског члана, њено коначно време се коригује, према одредбама Пропозиција из одељка „ ИИИ) КОРИГОВАНО БОДОВАЊЕ КОД НЕРЕГУЛАРНОГ САСТАВА ЕКИПЕ“.

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код игре 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Није приступила извршавању задатка;
- У саставу, током ове игре, нема 4 члана или има више од једног заменског члана;
- Екипа или неки њен члан-ови оштети или уништи неки од делова опреме или реквизита за ову игру;
- Прекршене су пропозиције такмичења тј. правила игре;
- Прекршена су правила фер-плеја (онемогућавање или ометање других екипа у успешном извршењу задатака предвиђених овом игром);

13. Чувари воде:

Ова игра спретности и брзине, поред базена, подразумева симболичко подизање свести о драгоцености и потреби чувања, заштите и штедње воде на Земљ и о важности тимског рада.

У овој игри учествују 4 члана екипе, а циљ је да, крећући се са водом (преносећи је и одлажући на одговарајуће место и на одговарајући начин) и притом користећи дате реквизите, успешно пренесу и сачувају највећу могућу количину воде.

Пре почетка такмичења у овој дисциплине, Такмичарска комисија је обавезна позвати све екипе из једне, а затим и из друге категорије (пошто се садржај игре разликује по категоријама) и, пред њима, на лицу места, организовати практичну демонстрацију целокупне игре, са идентичним препрекама и задацима и по идентичном распореду, ономе што ће се захтевати од екипа, током њиховог наступа у овој игри.

Уколико организатор и Такмичарска комисија то омогуће, могућ је истовремени наступ више екипа исте категорије, на више полигона.

Млађи извиђачи и планинке - <u>Штафетно преношење воде, помоћу пластич. чаша, а без коришћења руку</u>:

Ова игра траје 4’.

Први играч стоји на ивици базена, држећи у рукама канап (дужине 1м), на чијем другом крају је привезана кофица.

Преосталим играчима су руке везане на леђима, а сваки од њих устима тј. зубима држи празну пластичну чашу. Свако од њих стоји на својој стартној линији и међусобно су удаљени 3-4м, колико је

од четвртог играча удаљен суд за сакупљање воде, који се налази на крају “стазе” тј. полигона за ову игру.

Игра почиње на знак судије за старт, пиштаљком или на неки други, предходно најављен начин.

Први играч, помоћу канапа, забацује кофицу у базен, како би захватио воду, при чему не сме рукама додиривати кофицу, све док је (помоћу канапа) не извади из воде и спусти на под. Након што је кофицу са водом спустио на под, први играч узима кофицу рукама, трчи ка другом играчу (који, чекајући свог саиграча не сме прећи своју стартну линију).

Након што је, носећи кофицу са водом, стигао до свог следећег саиграча, први играч другоме сипа воду из кофице у чашу (коју други играч држи зубима). Када му се кофица испразни, први играч се може вратити назад, до базена, И напунити је поново водом из базена, на исти начин као и предходни пут. Кофицу тако може пунити неограничен број пута, све док траје игра.

Други играч, са пуном чашом у зубима, трчи до трећег (који, док га чека, не сме прећи своју стартну линију и такође своју чашу држи зубима) и, дошавши до њега, из своје чаше воду пресипа у његову И враћа се назад, на своју стартну линију, како би од предходног саиграча поново, на исти начин као И предходни пут, преузео нову количину воде. То може понављати све док траје игра.

Трећи играч, након што му је предходник напунио чашу, коју он држи зубима, трчи ка четвртом (који, док га чека, не сме прећи своју стартну линију и такође своју чашу држи зубима) и, дошавши до њега, из своје чаше воду пресипа у његову и враћа се назад, на своју стартну линију, како би од предходног саиграча опет преузео нову количину воде. То може понављати све док траје игра.

Четврти играч, на исти начин као његови предходни саиграчи, преузима воду у чашу коју држи зубима, трчи до постављеног суда, воду из чаше “истовара” у њега и враћа се назад, на своју стартну линију, како би од предходног саиграча преузео нову количину воде. То може понављати све док траје игра.

Судија пиштаљком означава крај игре. У том тренутку сви играчи су обавезни зауставити се И остати на месту на ком су се нашли, али могу на под одложити своје реквизите. Осим вође екипе, остали играчи су обавезни остати тако све док их помоћни судија не обавести да могу напустити полигон.

БОДОВАЊЕ:

Судија, у присуству вође екипе, сакупљену воду прелива у градуирани суд за мерење течности, очитава И објављује очитану количину воде (у литрима, децилитрима или милилитрима). Тек након тога остали чланови екипе могу напустити позицију у којојсу се нашли у тренутку завршетка игре и одмах напустити полигон, како би у најкарећм могућем времену био припремљен за наступ следеће екипе.

- **Кориговани резултат:** У случају да састав екипе одступа од захтеваног овим Пропозицијама тј. уколико екипа броји више од 2 члана мушког пола или користи тзв. заменског члана, њено коначно време се коригује, према одредбама Пропозиција из одељка „ ИИИ) КОРИГОВАНО БОДОВАЊЕ КОД НЕРЕГУЛАРНОГ САСТАВА ЕКИПЕ“.

Старији извиђачи и планинке - **<u>Тимско сакупљање воде у “бушном олуку”:</u>**

Ова игра траје 5’.

На одговарајућем месту постављена је већа кадица или слична, отворена и широка посуда за чување воде. Поред кадице су кофица на канапу дужине 1м и перфорирана пластична цев (у даљем тексту “бушан олук”), на којој су рупице избушене у неправилном распореду.

Први играч стоји на 1м од кадице, а остали чланови екипе поред ње.

Игра почиње на знак пиштаљком, од стране судије или надлежног контролора.

Други, трећи и четврти играч узимају “бушан олук”, у вертикалном положају га постављају у кадицу, притишћући његов доњи крај што јаче ка дну кадице и свако од њих, својим длановима и

прстима, “затварајући” што више рупица, тако да што мање воде може истећи из цеви, кроз њих, у кадицу (у којој је постављен “олук”).

Први играч, са кофицом у рукама, трчи до ивице базена, забацује кофицу у базен, како би захватио воду, при чему не сме рукама додиривати кофицу, све док је (помоћу канапа) не извади из воде и спусти на под. Након што је кофицу са водом спустио на под, узима кофицу рукама, трчи ка остатку екипе (која “олук” држи у кадици) и, по доласку до њих, улива воду у горњи отвор олука, док остали чланови екипе својим рукама и прстима, држећи “олук” све време у вертикалном положају, покушавају да спрече да се вода излива из њега у кадицу, кроз рупице на њему и испод њега (између доњег краја “олука” и дна кадице).

БОДОВАЊЕ:

Када помоћни судија одсвира крај игре, судија прилази екипи (која не помера своје руке и “олук” све док судија не објави резултат), мери ниво тј. висину воденог стуба у “олуку” и гласно објављује резултат (у центиметрима). Тек тада, екипа може пустити “олук” из својих руку.

Уколико чланови екипе “пусте” рупице на “олуку” и сам “олук” пре него што је судија изговорио висину, и тиме се водостај у “олуку” промени, мерење се врши на том, новонасталом, нижем нивоу воденог стуба.

- **Кориговани резултат:** У случају да састав екипе одступа од захтеваног овим Пропозицијама тј. уколико екипа броји више од 2 члана мушког пола или користи тзв. заменског члана, њено коначно време се коригује, према одредбама Пропозиција из одељка „ ИИИ) КОРИГОВАНО БОДОВАЊЕ КОД НЕРЕГУЛАРНОГ САСТАВА ЕКИПЕ“.

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Није приступила извршавању задатка;
- У саставу, током ове игре, нема 4 члана;
- Екипа или неки њен члан-ови оштети или уништи неки од делова опреме или реквизита за ову игру;
- Прекршене су пропозиције такмичења тј. правила игре;
- Прекршена су правила фер-плеја (онемогућавање или ометање других екипа у успешном извршењу задатака предвиђених овом игром);

B) Резервне дисциплине:

1. Икс - Окс квиз са путним знацима:

Ова игра је у резервном такмичарском програм, али само за млађу такмичарску категорију.

У питању је квиз у познавању путних знакова. На свакој „табли“ истовремено могу играти 3-4 екипе. Зависно од броја екипа које играју истовремено, “табле” је матрица од укупно 16, 25 или 36 квадрата тј. поља (4x4, 5x5 или 6x6 поља), где је свако поље обележено одговарајућим бројем а сваком броју “припада” један путни знак.

Редослед играња екипа се одређује извлачењем картица са редним бројевима, од стране вођа екипа.

Прва екипа тражи број поља које жели да “отвори”. Судија “отвара” тражено поље, чиме се у њему показује одговарајући путни знак. Екипа даје одговор који је то знак. Уколико одговор није тачан, одговара следећа екипа и тако редом. Затим игра следећа екипа (“отвара” жељено поље) и тако редом, у круг, на већ описан начин, док сва поља не буду отворена.

При “отварању” поља, као и при давању одговора (значење “отвореног” путног знака), надлежни судија или контролор признаје само први изречен захтев тј. први изречен одговор, те је стога важно да чланови екипе, током трајања игре, међусобно сарађују и консултују се, пре наступа пред судијом.

БОДОВАЊЕ:

За сваки тачно одгонетнут свој знак екипа осваја 2 бода, а за одгонетнут знак друге екипе („преузимање“) екипа осваја 1 бод, док за повезана 3 знака у низу, екипа осваја 2 додатна бода. Низ се не бодује ако га чине два знака из већ раније бодованих низова истог смера.

Екипа осваја онолико бодова колико је укупно освојила након отварања задњег поља И завршетка задњег круга одгонетања тог знака.

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код игре 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Није приступила извршавању задатка;
- У саставу, током ове игре, нема 4 члана;
- Екипа или неки њен члан-ови оштети или уништи неки од делова опреме или реквизита за ову игру;
- Прекршене су пропозиције такмичења тј. правила игре;
- Прекршена су правила фер-плеја (онемогућавање или ометање других екипа у успешном извршењу задатака предвиђених овом игром);

2. Скок у даљ:

Ово је спортска игра, са елементима атлетске дисциплине “скок у даљ” (из места) И подразумева скочност, равнотежу и координацију покрета.

За ову игру екипа на располагању има 5 минута. Учествују сва 4 члана екипе, без могућности замене тј. да један играч скаче више пута.

Први члан екипе стаје на одскочну линију, прстима иза ње и, када је спреман за скок, скаче из места у даљ. Линија доскока је на месту где је тло додирнула пета ближа одскочној линији или неки други део тела (уколико је то место ближе одскочној линији од места где је тло додирнула пета). Судија, на тлу, обележава доскочну линију првог скакача.

Други скакач стаје на доскочну тачку предходника и скаче на исти начин као он. Судија бележи линију његовог доскока на исти начин као код првог скакача.

Трећи и четврти скакач обављају скакање на потпуно исти начин као прва двојица.

Судија зауставља време у тренутку доскока четвртог скакача и уписује га у бодовну листу. Такође, обавезан је сигнализирати преостало расположиво време, на сваких 30 секунди, као и 10 секунди пред истек времена.

При извођењу скока:

- Скакачу није дозвољено померање стопала са тла, од тренутка када стане на одскочну линију до тренутка када скочи;
- Уколико ипак помери стопала са тла, пре скока, скакач има право на још један покушај. У случају да и други пут понови исту грешку, нема више права да изведе свој скок;
- Само један скакач у екипи може поновити свој скок и судија обавезно бележи понављање скокова.

БОДОВАЊЕ:

Пласман екипа одређује се на основу укупног резултата екипе тј. на основу укупне дужине “скока” екипе.

Мери се дужина целокупног “скока” екипе, од одскочне линије првог , до доскочне линије четвртог скакача.

Екипа са највећом оствареном дужином је првопласирана а остале се рађају за њом, према дужинском заостатку. У случају да две екипе остваре исти резултат (дужину), боље пласирана је она која је игру завршила за краће време.

Првопласирана екипа осваја "н х 10" бодова ("н" је укупан број екипа у такмичарској категорији) а свака следећа пропорционално мање (у односу на најбољи, најслабији и на свој резултат).

Кориговани резултат: У случају да састав екипе одступа од захтеваног овим Пропозицијама тј. уколико екипа броји више од 2 члана мушког пола или користи тзв. заменског члана, њено коначно време се коригује, према одредбама Пропозиција из одељка „ ИИИ) КОРИГОВАНО БОДОВАЊЕ КОД НЕРЕГУЛАРНОГ САСТАВА ЕКИПЕ".

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код игре 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Није приступила извршавању задатка;
- У саставу, током ове игре, нема 4 члана;
- Прекршене су пропозиције такмичења тј. правила игре;
- Прекршена су правила фер-плеја (онемогућавање или ометање других екипа у успешном извршењу задатака предвиђених овом игром);

3. Порука курира:

Ово је игра памћења, која подразумева способност и вештине концентрације, памћења, визуелизације или неке друге методе брзог памћења и наглашен тимски рад.

Екипа преноси усмену поруку коју је тимски учила И памтила.

Ова игра се игра на једној од КТ или пре и после извршавања неког другог задатка, такмичарске игре или неке друге активности.

ПАМЋЕЊЕ ПОРУКЕ:

Млађи извиђачи и планинке: Порука је са смислом, на српском језику или на неком од језика исте групе И може садржати највише 100 знакова (слова и цифара). Екипа за памћење поруке има 3 минута.

Старији извиђачи И планинке: Порука може садржати највише 150 знакова (слова и бројева) и може бити и без смисла, уколико је у питању низ тј. набрајање појмова који су властите именице или припадају тој групи речи по некој сродности (нпр. топоними исте врсте, воће, поврће, аутомобиле или сл.). Уколико је са смислом, порука може бити на српском језику, на неком од језика из исте групе или на неком страном језику. Уколико је у питању неки од страних језика, порука мора бити написана онако како се изговара а не како се пише на том језику.

Не памте се знаци интерпункције.

Судија вођи екипе предаје папир са одштампаним текстом поруке и, тек на судијин знак за почетак мерења времена, вођа екипе може окренути папир и почети са читањем поруке.

Током памћења и све до предаје поруке, није дозвољено користити папир и оловку нити било коју врсту електронских уређаја којима се може снимати слика, глас или бележити текст.

Када судија објави истек времена, вођа екипе му одмах враћа папир са поруком.

ПРЕДАЈАПОРУКЕ:

Екипа предаје упамћену поруку најмање 15' а највише 60' минута након њеног памћења.

Млађи извиђачи и планинке: Екипа од судије добија папир на коме, у року од највише 4', треба да испише текст запамћене поруке. Екипа може започети са радом тек пошто судија да знак за старт. Судија јасно и гласно даје знак за истек времена, што означава тренутак у коме му екипа мора предате попуњен бланкет (са уписаном поруком). Уколико екипа преда попуњен бланкет пре истека граничног времена, судија зауставља штоперицу и у бодовну листу уписује време за које је екипа извршила задатак. Знаци (слова и цифре) који чине поруку треба да су уписани у бланкет на потпуно исти начин као што је то у оригиналној писаној поруци (из које је екипа учила текст). Знаци интерпункције се не уписују.

Старији извиђачи и планинке: Све је потпуно исто као за млађу категорију, осим што је време ограничено на 3'.

БОДОВАЊЕ:

За сваки тачно пренет тј. уписан знак (слово или цифра) екипа осваја 1 бод, а за сваки погрешно пренет или непренет знак екипи се одузима 1 бод.

Уколико две екипе освоје исти број бодова, бољи пласман има она која је поруку предала у краћем времену.

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код игре 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Није приступила извршавању задатка;
- У саставу, током ове игре, нема 4 члана;
- Порука је пренета са више од 30% (за млађу категорију) тј. 25% (за старију категорију) погрешно пренетих знакова, при чему се и непренети знаци третирају као грешке;
- Непоседовање колективне опреме или прибора неопходног за ову игру;
- Неуписан стартни број екипе у бланкете тј. обрасце, који се користе и попуњавају током игре;
- Прекршене су пропозиције такмичења тј. правила игре;
- Прекршена су правила фер-плеја (онемогућавање или ометање других екипа у успешном извршењу задатака предвиђених овом игром);

4. Процена од ока:

Ово је игра прецизности, која подразумева познавање мера сопственог тела, вештину мерења без мерних инструмената, способности упоређивања и процене величина, орјентације у простору и наглашеног тимског рада.

На одговарајућој локацији, екипа треба да изврши две врсте задатака:

1. **Процена од ока:** Проценити задате величине, без употребе било каквих мерних инструмената (конвенционални, стандардни мерни инструменти или ручно направљена, импровизована мерила или мерила свог тела. Дозвољено је упоређивање са познатим величинама на лицу места);
2. **Приручно мерење:** Измерити задате величине, без употребе фабричких или ручно направљених мерних инструмената). Могу се користити мере сопственог тела.

Млађи извиђачи и планинке: За ову игру, екипа на располагању има највише 15'.

- Процењују се следеће величине: количина, тежина, висина, хоризонтални угао у простору;
- Приручно се мере следеће величине: даљина, ширина, висина;

Старијиизвиђачи и планинке: За ову игру, екипа на располагању има највише 20'.

- Процењују се следеће величине: тежина, висина, азиумут, месни угао;
- Приручно се мере следеће величине: даљина, ширина реке, пута или сл., висина дрвета, стуба или сл..

Судија почиње мерити време у тренутку када вођи екипе преда бланкет тј. образац за ову игру, а зауставља га у моменту када му га екипа врати попуњеног. Остварено време у овој игри се уписује у бодовну листу.

БОДОВАЊЕ: Пласман екипа одређује се на основу просечног одступања (просечне грешке) које је екипа начинила а које се добија на основу обрачуна процентуалне грешке код свих појединачних задатака.

У случају истоветног просечног одступања код две или више екипа, боље пласирана је она која је остварила краће време извршења задатка.

Пребодовање: Врши се на исти начин као што је то описано код игре 3.1. (Семафор).

Екипа не осваја бодове у овој игри у следећим ситуацијама:

- Није приступила извршавању задатка;

- У саставу, током ове игре, нема 4 члана;
- Непоседовање колективне опреме или прибора неопходног за ову игру;
- Неуписан стартни број екипе у бланкете тј. обрасце, који се користе и попуњавају током игре;
- Нису уписани сви тражени резултати тј. процењене и измерене вредности;
- Прекршене су пропозиције такмичења тј. правила игре;
- Прекршена су правила фер-плеја (онемогућавање или ометање других екипа у успешном извршењу задатака предвиђених овом игром);

II) ПРАТЕЋИ ПРОГРАМ И НАГРАДНИ БОДОВИ

Пратећи програмски садржаји су све програмске активности на акцији, у којима екипа може учествовати тимски или појединачно, а нису део Такмичарског програма.

За ангажовање тј. учешће у свакој од тих активности или за извршење задатка под траженим условима, екипа осваја наградне бодове, који се уписују у бодовну листу и увећавају укупни бодовни салдо екипе.

1. **Предпријава у року:** За благовремено достављену Предпријаву …… 50 наградних бодова (Рок за предпријављивање и начин су наведени у Елаборату)

2. **Пријава у року:** За благовремено достављену Предпријаву …….. 50 наградних бодова (Рок за пријављивање и начин су наведени у Елаборату)

3. **Котизација у року:** За котизацију уплаћену у првом року …… 50 наградних бодова (Први рок и начин плаћања, као и износ котизације су наведени у Елаборату)

4. **“ДОБРО СРЦЕ” – Добротворни предзадатак:**

Предзадатак је потребно извршити пре регистрације екипа и учесника код секретара акције тј. при регистрацији је потребно показати доказе о томе.

Предзадатак је обављено слање добротворних смс-порука или уплата новца, за помоћ раду Народних кухиња на Косову и Метохији, Хуманитарне организације “Мајка девет Југовића”, Епархије рашко-призренске Српске православне цркве.

Потребно је послати бар једну смс-поруку или бар 100,00 дин. или 1,00 евро (у случају уплате на текући рачун), по екипи.

Донације је могуће извршити на један од следећих начина:

- Слањем смс-поруке на број 1033, у мрежама: мтс, А1, Yеттел И Глобалтел (уз текст “Помоћ Народним кухињама на КиМ”). Цена поруке је 100,00 дин.;
- Директном уплатом на текући рачун број: 205-243659-06 / Примаоц: “Епархија рашко-призренска”, Манастир Грачаница, 38 205 – Грачаница / Сврха уплате: “Помоћ за Народне кухиње на КиМ”. Информације за уплате из иностранства могуће је наћи на:
- https://narodnekuhinjekim.com/wp-content/uploads/2026/03/Instruction-1.pdf

При регистрацији учесника, вођа екипе треба да покаже доказ-е о извршеном добротворном предзадатку.

Уколико вођа пута извршава регистрацију за више екипа из свог одреда, потребно је да, при прилагању доказа о извршеном предзадатку, секретару акције јасно назначи колико смс-ова тј. колики износ (у случају уплата донације на текући рачун) се односи на коју екипу.

Екипа која не изврши предзадатак пре своје регистрације код секретара акције не може учествовати на акцији.

БОДОВАЊЕ:

Максималан број бодова који екипа може освојити за предзадатак обављен у року (пре регистрације на акцији), је 100.

- Сваки послат смс тј. сваких уплаћених 100,00 дин. (или 1,00 е) …… 25 наградних бодова

5. "УЛИЦА ПРИЈАТЕЉСТВА" – Мали извиђачки сајам :

Циљ ове активности је да се екипама или одредима пружи прилика да представе своју земљу, крај, место и матични одред и упознају друге, из којих долазе остали учесници акције.

''Улица пријатељства" је мали извиђачки сајам пријатељства, на коме сваки одред или екипа имају прилику да, на најкреативнији начин, који могу осмислити и који им је доступан, представе своју земљу, регион, место, одред тј. да представе њихово културно наслеђе, богатсва, природне лепоте, достигнућа, обележја и сл.

Ова активност траје најкраће 60', а најдуже 120', зависно од броја пријављених излагача и интересовања учесника током саме активности.

Наступ на овом „сајму" се може извести избором само једне од понуђених метода (или неке друге методе) или комбинацијом више њих:

1. **Излагање изложбених експоната на „штанду"** (пропагандни материјал, сувенири, зидне новине, фотографије, плакати, традиционални костими, електронске фотографије, клипови или филмови и сл.): Домаћин обезбеђује простор, осветљење, импровизоване штандове (2 школске клупе и две столице по екипи). За друге евентуалне потребе, у смислу опреме за излагање експоната, обавезно консултовати домаћина акције;
2. **Излагање и дегустација традиционалне хране и пића** (безалкохолних!): Треба донети већ припремљену храну или готове, фабричке прехрамбене производе. Организатор акције је у могућности, до сервирања и излагања, обезбедити одлагање и чување остељивих намирница и јела у кухињском магацину и расхладним уређајима, као и евентуално подгревање хране, али је у вези свега тога неопходно и обавезно консултовати организатора и договорити детаље. Излагачи сами обезбеђују све потребне намирнице, посуђе и прибор за излагање тј. сервирање и дегустацију изложене хране и пића. У вези свих дилема, питања и потреба, што пре се јавити организатору тј. особи задуженој за питања о програму акције;
3. **Промотивни сценски наступ** подразумева да екипа или одред могу, на импровизованој сцени, извести кратак сценски наступ (нпр.: традиционални плес, скеч или друга врста „глуме", вокална или инструментална музика популарних извођача или извиђачка , рецитовање и др.). Наравно, сваки сценски наступ, који презентује неку заједницу, мора садржајн, тематски или по оригиналном извођачу, бити у директној и врло видној вези са том заједницом. У вези сваке идеје и активности неопходно је консултовати организатора и благовремено договорити све детаље са њим. Екипа или одред сами обезбеђују сву потребну програмску опрему и материјал за свој наступ (костими, реквизити, музичка „подлога" и сл.). Домаћин обезбеђује простор за сцену и за гледалиште, осветљење, разгласну технику и сл. У вези свих дилема, питања и потреба, што пре се јавити организатору тј. особи задуженој за питања о програму акције;
4. **Промотивни видео-материјали** подразумевају клипове, фотографије, филмове и друге форме визуелних материјала, који се могу приказивати на сопственом штанду (уколико излагач

поседује сопствени лап-топ, који може функционисати без прикључка на електричну мрежу у објекту) или на централној видео-сцени (платно, пројектор и звучник обезбеђује организатор), на којој се наизменично приказују материјали свих излагача, све време трајања „сајма“;

5. **Интерактивни промотивни садржаји** подразумевају активности које организују излагачи, али у њој непосредно и директно могу учествовати и остали учесници и посетиоци „сајма“ (нпр. нека забавна или друштвена игра, „школа плеса“, сликање по лицу или другим деловима тела, креативно ликовно обликовање, сликање и бојење, ... и све друго што вам падне на памет). Наравно, сваки интерактивни садржај, који презентује вашу заједницу, мора бити садржајно и тематски у директној и врло видној вези са том заједницом. У вези сваке идеје и активности, као и свих дилема, питања и потреба, неопхдоно је консултовати организатора акције и договорити се благовремено са њим. Излагачи сами обезбеђују сву опрему и материјал потребне за своје интерактивне активности.
6. **Друге промотивне активности** дозвољавају излагачима да искажу и више креативности и оригиналности него што је понуђено у набројаним врстама садржаја и промотивних могућности. Уколико имате неку другу, нову идеју, да своју презентацију учините још оригиналнијом и атрактивнијом, будите слободни и што пре консултујте организатора, како бисте проверили могућност њене изводљивости.

За програм „Улица пријатељства“ организатор акције обезбеђује простор, техничке услове и „штандове“ за извођење активности. Неопходно је да сваки одред или екипа, консултују на време домаћина у вези изводљивости својих идеја тј. планираних активности (у односу на расположиве могућности и доступну опрему).

Све екипе из једног одреда заједнички изводе своју презентацију тј. активности у оквиру ње.

Екипа, која на акцији учествује као једина из свог одреда, самостално припрема и изводи своју презентацију на „Улици пријатељства“.

НАПОМЕНЕ:

- За учешће у овој активности Пратећег програма екипа осваја одређени број наградних бодова за свој коначни пласман на такмичењу (Детаљно о томе у наредном одељку „БОДОВАЊЕ“);
- Могуће је извести само активности које су пријављене у назначеном року (у обрасцу Пријаве) и пријава тих активности је потврђена од стране организатора акције;
- Непријављене презентације и оне за које није добијена потврда тј. сагласност организатора акције, није могуће приказати на акцији тј. у „Улици пријатељства“;
- Пријаву активности за „Улицу пријателства“ неопходно је доставити до 23.11.2026.год., на обрасцу Пријаве тј. у њеним одговарајућим рубрикама.

БОДОВАЊЕ :

ЗА ЗВАНИЧНИ ТАКМИЧАРСКИ ПЛАСМАН:

За учешће у овој активности Пратећег програма, **екипа може освојити најмање 10 а највише 100 наградних бодова.** Не бодује се естетски утисак целокупне презентације или њених делова, већ број примењених облика и метода активности, које је екипа тј. одред употребио у својој презентацији. За сваку примењену методу осваја се следећи број бодова:

1. Изложбени штанд ..... 10 наградних бодова
2. Излагање и дегустација традиционалне хране и пића свог краја ..... 15 наградних бодова
3. Промотивни сценски наступ ..... 30 наградних бодова
4. Промотивни видео-садржаји ..... 15 наградних бодова
5. Интерактивни промотивни садржаји ..... 20 наградних бодова
6. Друге методе и активности у извођењу промотивних садржаја ..... 10 наградних бодова

Уколико више екипа из истог одреда заједнички организује наступ на “Улици пријатељства”, свака екипа, по горе приказаном “шаблону” осваја исти број бодова.

ЗА ПРАТЕЋИ, НЕЗВАНИЧНИ „ТРОФЕЈ ПРИЈАТЕЉСТВА“ :

Трочлани жири, који именује организатор, током и након обиласка свих штандова и посматрања сценских наступа и видео-садржаја, према критеријумима које сами дефинишу, а који обавезно морају обухватити факторе садржајности, оригиналности, креативности, разноврсности, естетских вредности и залагања, вреднују целокупан наступ сваког одреда и, на сонову тога, их бодују.

Одред који „сакупи“ највише бодова жирија осваја „Трофеј пријатељства“.

6. Сувенирница:

У за то одређеном простору, учесници акције ће моћи да изложе своје мале извиђачке сувенире, као и ситне делове извиђачке опреме, које евентуално желе размењивати са другим учесницима ове акције или их желе понудити на продају.

Такође, биће могуће и купити нешто од сувенира и опреме, које нуде учесници акције или њен организатор.

Организатор за ову активност обезбеђује простор, штандове (школске клупе, 1 ком. по екипи или 2 ком. по одреду) и столице (1 ком. по учеснику).

У овој активности могу учествовати само учесници који су за то пријављени у одговарјућој рубрици обрасца Пријаве за акцију, која је организатору достављена у року (до 23.11.2026.год.).

БОДОВАЊЕ:

- За непосредно активно учешће екипе у овој активности …… 30 наградних бодова (најмање један члан екипе, који учествује у размени или купопродаји).

7. Извиђачка играоница:

Организатор ће, зависно од броја учесника, екипа, метеоролошких услова и расположивог времена, понудити неколико традиционалних извиђачких игара и-или друштвених игрица (све су са извиђачком тематиком) … у дворишту, на отвореном и – или на столу, у затвореном простору, … (нпр. Шибица, Извиђачки фудбал тј. Скаутбол, Игра меморије, Домине, Икс – Окс, Монопол, Трагом лисице, …).

Коначан списак распложивих игара биће објављен на огласној табли акције, у петак, до 19:00 час., а рок за пријављивање је у петак, до повечерја. Пријављивање се врши на одговарајућем пријавном обрасцу, који се односи за цео одред и попуњава га и секретару акције предаје вођа пута.

БОДОВАЊЕ:

- За непосредно активно учешће екипе у овој активности …… 30 наградних бодова (најмање један члан екипе, који учествује у најмање једној игри).

8. Брђанска ћаскаоница:

Ово је активност намењена брђанима, у виду неформалног „округлог стола“ тј. дискусије на „тему“

“ Шта нас боли – зна ли неко лека?“, кроз коју ће брђани, уз дружење и мало послужење, имати прилику да се међусобно саслушају, “изјадају” и “утеше” једни друге ;)

Кроз неку врсту брзог анкетирања биће сагледани и тематски груписани проблеми у раду извиђачких јединица и савеза, а током „анализе анкете“, кроз размену ставова, информација, идеја, искустава и примера позитивне праксе, биће сагледани предлози могућих решења за наведене потешкоће и проблеме у раду.

Организатор за ову активност обезбеђује одговарајући простор, са неопходном опремом и прибором.

У овој активности могу учествовати само брђани који су за то пријављени у одговарјућој рубрици обрасца Пријаве за акцију, која је организатору достављена у року (до 23.11.2026.год.).

БОДОВАЊЕ:

- За непосредно активно учешће у овој активности …… 30 наградних бодова (најмање један брђанин из одреда, за чије учешће све екипе тог одреда добијају наградне бодове).

9. Брђанска тајна:

Ова активност је намењена брђанима, у виду мале брђанске забаве, уз послужење и музику и биће организована у суботу увече, након завршетка активности на базену тј. неће почети пре 22:00 час. Тачно време почетка зависи од времена повратка учесника са такмичења на базену.

Организатор за ову активност обезбеђује одговарајући простор, са неопходном опремом и прибором, послужење и музику, а добро расположење "морају" обезбедити учесници, заједнички.

У овој активности могу учествовати само брђани који су за то пријављени у одговарјућој рубрици обрасца Пријаве за акцију, која је организатору достављена у року (до 23.11.2026.год.).

БОДОВАЊЕ:

- За учешће у овој активности …… 30 наградних бодова (најмање један брђанин из одреда, за чије учешће све екипе тог одреда добијају наградне бодове).

III) САСТАВ ЕКИПЕ И НАЧИН БОДОВАЊА

А) Такмичарске категорије - узраст чланова екипе:

Категорија млађих извиђача и планинки: Чланови екипа у овој старосној категорији могу бити узраста од 11 до 15 година. Доња и горња старосна граница се односе на све чланове који, у овој календарској години, пуне 11 тј. 15 година.

У овој такмичарској категорији, у саставу екипе не могу учествовати чланови који, у овој календарској години, пуне 16 или више година, а може учествовати највише један члан који, у овој календарској години пуни 10 година.

Категорија старијих извиђача и планинки: Чланови екипа у овој старосној категорији могу бити узраста од 15 до 19 година. Доња и горња старосна граница се односе на све чланове који, у овој календарској години, пуне 15 тј. 19 година.

У овој такмичарској категорији, у саставу екипе не могу учествовати чланови који, у овој календарској години, пуне 20 или више година, а може учествовати највише један члан који, у овој календарској години пуни 14 година

Б) Регуларан полни састав екипе:

Регуларан полни састав екипе је онај код кога екипу чине 4 члана, одговарајућег узраста, према полу следећег састава: 2 извиђача и 2 планинке.

Нерегуларан полни састав екипе је онај код кога екипу чине 4 члана, одговарајућег узраста, али су (од та 4) више од 2 извиђачи (чланови мушког пола).

В) Кориговано бодовање због нерегуларног састава екипе:

Уколико је екипа нерегуларног полног састава (у саставу екипе има више од 2 извиђача, одговарајућег узраста), врши се кориговање бодовања, али само у такмичарским дисциплинама у којима телесне способности (димензије делова тела, брзина кретања, стартност, скочност, прецизност и сл.) могу имати важан утицај на резултате екипе остварене учешћем у њима, а то су следеће такмичарске дисциплине:

А) ОСНОВНЕ ДИСЦИПЛИНЕ:
- 2.Прелазак стазе;
- 9. Спортска игра изненађења;
- 10. Тимско веслање;
- 11. Водена штафета;
- 12. Чувари воде;

В) РЕЗЕРВНЕ ДИСЦИПЛИНЕ:
- 2.Скок у даљ.

Корекција оствареног резултата (у наведеним такмичарским дисциплинама) врши се пре тзв. "Пребодовања" и то, зависно од резултата који се вреднује (остварено време или број освојених бодова), на један од следећих начина:

1. **Остварено коначно време се увећава за 15%, за сваког извиђача више** у саставу екипе (од 2 извиђача, колико у саставу екипе дозвољавају Пропозиције);
2. **Остварени број бодова се умањује за 10%, за сваког извиђача више** у саставу екипе (од 2 извиђача, колико у саставу екипе дозвољавају Пропозиције);

IV) ГЕНЕРАЛНИ ПЛАСМАН

У генералном пласману надмећу се **одреди који на "Вождовим данима" учествују са по најмање једном екипом, регуларног састава (2 извиђача + 2 планинке, одговарајућег узраста), у свакој такмичарској категорији** ("Млађи извиђачи и планинке" И "Старији извиђачи и планинке").

БОДОВАЊЕ за Генерални пласман се врши тако што се сабирају укупно освојени бодови обе екипе И тако добијени збир представља резултат њиховог одреда.

У случају да одред на акцији наступа са више од по једне екипе (регуларног састава), у једној или у обе такмичарске категорије, сабирају се резултати најбоље екипе тог одреда, у свакој категорији.