

# ŠČUKANUJANJE

## Društvo tabornikov Rod Jezerska ščuka Cerknica Pravila tekmovanja

### 1. SPLOŠNA DOLOČILA

#### 1. člen

Ščukanujanje organizira Društvo tabornikov Rod Jezerska ščuka Cerknica. Tekmovanje je enodnevno, s pričetkom v soboto zjutraj in zaključkom v soboto popoldne.

#### 2. člen

Ščukanujanje mora biti razpisano vsaj mesec dni pred tekmovanjem. Razpis obsega:

- naslov za prijave,
- datum in kraj tekmovanja,
- rok za prijave,
- cena štartnine in transakcijski račun, na katerega se ta nakaže,
- ostale pomembne informacije.

#### 3. člen

Ščukanujanje je namenjeno tabornikom (v taborniških kategorijah lahko tekmujejo člani društev kot so: skavti, planinarska društva, orientacijska društva) in netabornikom. Na Ščukanujanju se tekmuje v petih kategorijah:

- mlajši gozdovniki in gozdovnice - od 11 do vključno 13 let (v nadaljevanju mGG),
- starejši gozdovniki in gozdovnice - od 14 do vključno 15 let (v nadaljevanju sGG),
- popotniki in popotnice - od 16 let do vključno 20 leta (v nadaljevanju PP),
- raziskovalci in raziskovalke + - od 21 leta naprej (v nadaljevanju RR+),
- rekreativci in rekreativke - starost neomejena, netaborniki (niso člani Zveze tabornikov Slovenije v tekočem letu).

Starost tekmovalcev se računa po koledarskem letu, v katerem jo dopolnijo. V vseh kategorijah lahko en član ekipe odstopa od predpisane starosti, vendar samo za eno leto. Kot potrdilo o starosti velja osebni dokument s sliko ali izkaznica ZTS.

#### 4. člen

Ekipe štejejo tri člane. Tekmujejo lahko tudi dvočlanske ekipe. Ekipe so po spolu lahko mešane.

## **5. člen**

Ekipa izmed svojih članov izbere vodjo ekipe. Vodja ekipe predstavlja ekipo pri prijavi na kraju tekmovanja, na sestanku vodij ekip in pri ostali komunikaciji z organizatorjem.

## **6. člen**

Taborniški tekmovalci morajo tekom tekmovanja nositi taborniške rutice, na uvodnem in zaključnem zboru z razglasitvijo rezultatov pa tudi taborniški kroj. Vsi tekmovalci naj se na tekmovanju vedejo v skladu s taborniškimi zakoni.

## **7. člen**

Polnoletni tekmovalci tekmujejo na lastno odgovornost. Mladoletni tekmovalci tekmujejo na odgovornost prijavitelja.

## **8. člen**

Organizator si pridržuje pravico, da iz tehtnega razloga ščukanjanje odpove ali prestavi.

## **9. člen**

Organi tekmovanja so:

- vodja tekmovanja,
- vodstvo tekmovanja, ki ga sestavlja celoten organizacijski odbor tekmovanja.

## **10. člen**

V ceno štartnine so všteti našitek tekmovanja, pijača, topel obrok in stroški organizacije.

## **11. člen**

Pogoji odjave in vračila štartnine so navedeni v razpisu tekmovanja ali na prijavnici. V primeru, da pogoji niso izrecno navedeni, se štartnine ne vrača.

## **2. Pogoji tekmovanja**

## **12. člen**

Tekmovalne ekipe se morajo prijaviti v roku, ki ga je določil organizator. Prijave potekajo prek spleta. Prijave najdete na uradni [spletni strani](#) tekmovanja. Brez plačila prijava ni veljavna.

## **13. člen**

Prijavitelj ekipe je dolžan nakazati štartnino na transakcijski račun organizatorja. Štartnina se na štartu ne sprejema.

#### **14. člen**

Vodja ekipe pri prijavi na samem tekmovanju predloži veljavne osebne dokumente ali taborniške izkaznice članov ekipe. Udeleženci tekmovanja naj imajo s seboj tudi kartice zdravstvenega zavarovanja.

#### **15. člen**

Vodja ekipe se po zboru ekip udeleži sestanka vodij ekip, kjer dobi dodatne informacije od organizatorja in izžreba štartno številko ekipe.

#### **16. člen**

Za vse udeležence je obvezna izpolnjena izjava za tekmovalce. Tekmovalci jo oddajo ob prijavi na dan tekmovanja. Brez izpolnjene izjave tekmovalci ne morejo tekmovali.

### **3. Oprema**

#### **17. člen**

Taborniška ekipa naj ima s seboj:

- busolo,
- meter,
- pribor za delo na karti (svinčnik, šestilo, ravnilo, kalkulator...).

Vsak taborniški tekmovalec naj ima:

- taborniški kroj in rutko,
- piščalko,
- kartico zdravstvenega zavarovanja,
- osebni dokument (polnoletni),
- taborniško izkaznico,
- primerno obleko in obutev,
- menažko in pribor,
- čutaro ali bidon,
- delujoč mobilni telefon (vsaj en tekmovalec v ekipi).

Rekreativni tekmovalci naj imajo:

- primerno obleko in obutev,
- piščalko,
- kartico zdravstvenega zavarovanja,
- osebni dokument (polnoletni),
- kompas ali busolo,
- čutaro ali bidon,
- delujoč mobilni telefon (vsaj en tekmovalec v ekipi).

## 4. Naloge

### 18. člen

Organizator si pridržuje pravico do spremembe nalog zaradi organizacijskih razlogov. Spremembe so objavljene v razpisu ali najkasneje na sestanku vodij ekip.

### 4.1 Orientacijski pohod

### 19. člen

Dolžina prog za posamezne kategorije je razvidna iz naslednje tabele:

Kategorija	Dolžina proge	Skupen vzpon	Število KT
mGG in sGG	5-9 km	max 600m	6-10
PP	7-11 km	max 800m	7-11
RR+ in rekreativci	8-14 km	max 1000m	8-14

### 20. člen

Kontrolne točke (v nadaljevanju KT) so "žive" ali "mrtve". Vse kontrolne točke označuje tristrana prizma (z izjemo neoznačene KT) velikosti 30 x 30 cm, katere stranice so po diagonali razdeljene na belo in oranžno polje. Postavljena je na višini vsaj 1 m in iz optimalne smeri prihoda vidna najmanj z razdalje 10 m. Na živi KT prihod potrdi kontrolor, ki je na KT.

Prihod na mrtvo KT potrjuje opravljanje naloge, ki je podana na mrtvi KT.

### 21. člen

Kontrolne točke je potrebno najti po vrstnem redu od prve do zadnje KT (po zaporedni številki KT), preskakovanje je dovoljeno, vračanje nazaj pa ne. Ekipi ni potrebno najti vseh KT.

### 22. člen

Ekipa mora celo progo prehoditi in preveslati skupaj. Uporaba prevoznih sredstev je prepovedana (izjema je kanu pri hitrostni etapi).

### 23. člen

Ekipa konča orientacijski pohod, ko prispejo v cilj vsi člani ekipe in oddajo štartni karton.

### 24. člen

Rekreativne ekipe ne opravljajo nalog pred štartom (vrisovanje in topografski test). Prav tako opravljajo nadomestne naloge na točkah, opisanih v členih 31. in 32. Nadomestne naloge določi organizator in ne potrebujejo posebnega znanja.

## **4.2 VRISOVANJE**

### **25. člen**

Organizator lahko uporabi karto kateregakoli območja republike Slovenije za naloge vrisovanja in tega v naprej ni dolžan napovedati. Pri opravljanju naloge vrisovanja se lahko uporablja le karta, ki jo priskrbi organizator (ekipa si ne sme pomagati z lastnimi kartami). Karte so lahko v merilu 1:50000, 1:25000 ali 1:10000.

### **26. člen**

Vrisuje se tik pred štartom ekipe. Čas vrisovanja je omejen na 25 minut. Ko čas poteče, kontrolor preveri pravilnost vrisanih KT. KT je pravilno vrisana, če odstopa največ 2 mm.

### **27. člen**

Med vrisovanjem kontrolor ne preverja pravilnosti.

### **28. člen**

Od elektronskih naprav je dovoljen samo kalkulator.

## **4.3 TOPOGRAFSKI TEST**

### **29. člen**

Test iz topografije se rešuje pred vrisovanjem. Vsak član pisno odgovarja na samo en test, ki je sestavljen iz petih topografskih znakov in dveh vprašanj s področja topografije in orientacije. Čas reševanja je omejen na 5 minut. Če ima ekipa dva člana, lahko en član rešuje dodatni test, vendar šele po tem, ko reši svojega.

## **4.4 TEST IZ PRVE POMOČI**

### **30. člen**

Test iz prve pomoči je skupinski in se opravlja na eni od kontrolnih točk. Test je pisen, lahko pa vsebuje tudi praktične naloge. Mrtvi čas je predviden le, kadar mora ekipa čakati na izvrševanje naloge zaradi gneče na KT.

## **4.5 SIGNALIZACIJA**

### **31. člen**

Signalizacija se opravlja na eni izmed kontrolnih točk. Oddaja se 25 znakov (črke in številke) s pomočjo Morsejeve abecede v eno smer s signalizacijskimi zastavicami na razdalji 25 - 50 m. Šteje se čas od prevzema naloge do izročitve sprejetega besedila kontrolorju. Mrtvi čas je predviden le, kadar mora ekipa čakati na izvrševanje naloge zaradi gneče na KT.

## **4.6 PREHOD MINSKEGA POLJA**

### **32. člen**

Prehod minskega polja se opravlja na eni izmed kontrolnih točk. Pri prehodu je potrebno s pomočjo petih azimutov in razdalj poiskati končno točko. Ekipa lahko preko minskega polja hodi največ 10 minut. Mrtvi čas je predviden le, kadar mora ekipa čakati na izvrševanje naloge zaradi gneče na KT.

## **4.7 HITROSTNA ETAPA**

### **33. člen**

Hitrostna etapa poteka na vodi, tekmovalci premagujejo etapo v kanujih z dvema vesloma. V kanuju so vsi člani ekipe. Hitrostna etapa poteka med dvema KT ali do boje, ki je označena na zemljevidu, ki ga ekipa prejme na KT. Dolžina hitrostne etape je med 300 - 800 m. Šteje se čas od starta ekipe do prihoda zadnjega člana na cilj hitrostne etape. Kanuje in vesla priskrbi organizator (izjema v členu 34.). Organizator prav tako priskrbi rešilne jopiče, ki so obvezni na hitrostni etapi. Ekipa, ki pravil o nošenju rešilnega jopiča ne upošteva, je diskvalificirana. Mrtvi čas je predviden le, kadar mora ekipa čakati na izvrševanje naloge zaradi gneče na KT.

## **4.8 IZDELAVA VESLA**

### **34. člen**

Naloga poteka na eni od KT. Organizator priskrbi krajnike, iz katerih ekipa izdelava veslo. Veslo nato uporabi na hitrostni etapi. Organizator priskrbi orodje za izdelavo vesla (sekira, žaga...). Izdelava vesla lahko traja največ 15 minut, od tega je 5 minut všteti v časovnico. Veslo ekipa prinese v cilj.

## **4.9 OPIS NEOZNAČENE KT**

### **35. člen**

Naloga poteka na eni od mrtvih KT. Ta KT je samo vrisana na topografsko karto in ni označena v naravi. Naloga ekipe je, da opiše, kje se nahaja ta KT. Opiše jo lahko na

poljuben način, ki pa mora biti prepoznaven in nedvoumen. V časovnico so vštete 3 minute za izdelavo opisa neoznačene KT.

#### **4.10 HUDOMUŠNA NALOGA**

##### **36. člen**

Ekipe na eni od KT prejme navodila za izvedbo šaljive naloge. Za to nalogo ni potrebno predhodno znanje. Ekipe pokaže svoje delo oziroma dokaz o opravljeni nalogi na cilju. Mrtvi čas ni predviden.

#### **4.11 TEMATSKI TEST**

##### **37. člen**

Na eni od KT ekipe prejme tematski test. Tema se nanaša na Cerkniško jezero (ptice, rastline, kraški pojavi...). Literatura oziroma povezava do literature je dostopna v razpisu ali na [spletni strani tekmovanja](#). Če je tematski test na mrtvi KT, ekipa prinese rešen test v cilj. V časovnico so vštete 3 minute za reševanje tematskega testa.

#### **4.12 NALOGA IZ ŽIVLJENJA V NARAVI**

##### **38. člen**

Na eni od KT ekipe prejme nalogo iz tematike življenja v naravi. Nalogo ekipa opravlja skupinsko in upošteva navodila, ki so podana v nalogi. Naloga je lahko pisna ali praktična. Mrtvi čas ni predviden.

#### **4.13 LOKOSTRELSTVO**

##### **39. člen**

Lokostrelstvo poteka na eni od KT. Z loki, ki jih priskrbi organizator, vsak tekmovalec v ekipi strelja v tarčo, ki je oddaljena največ 30 m. Organizator priskrbi ustrezno zaščitno opremo. Vsaka ekipa ima na voljo 10 strelcev in 10 puščic. Vsak tekmovalec strelja najmanj trikrat. Mrtvi čas je predviden le, kadar mora ekipa čakati na izvrševanje naloge zaradi gneče na KT.

## **5. TOČKOVANJE**

### **40. člen**

Za vsako pravilno vrisano KT ekipa dobi 20 točk.

### **41. člen**

Za vsako najdeno KT ekipa dobi 100 točk.

### **42. člen**

Časovnica je predviden čas, potreben za orientacijo in izvedbo nalog na KT. Ekipa na začetku dobi toliko točk za čas kot je minut v predvideni časovnici (120 minut = 120 točk). Mrtvi čas se odšteje od celotnega porabljenega časa orientacijskega pohoda. Največ možnih točk je enako številu minut časovnice. Najmanj točk za časovnico je 0. Za vsako minuto prekoračene časovnice se ekipi odšteje 2 točki. Če ekipa z upoštevanjem mrtvega časa prekorači 2-kratno časovnico, je diskvalificirana.

### **43. člen**

Za vsak pravilno rešen topografski test lahko ekipa dobi največ 40 točk. Največje možno število točk za posamezno vprašanje je navedeno ob vprašanju. Pri topografskem testu lahko ekipa doseže maksimalno 120 točk.

### **44. člen**

Za vsak pravilno sprejet znak pri signalizaciji dobi ekipa 5 točk. Ekipa lahko dobi maksimalno 125 točk za signalizacijo.

### **45. člen**

Pri hitrostni etapi najhitrejša ekipa v kategoriji dobi 100 točk. Ostale ekipe dobijo sorazmerno linearno manj točk. Najpočasnejša ekipa v kategoriji dobi 0 točk.

### **46. člen**

Pri testu iz prve pomoči lahko ekipa dobi največ 100 točk. Največje število točk za posamezno vprašanje je navedeno ob vprašanju.

### **47. člen**

Pri prehodu minskega polja ekipa lahko doseže največ 100 točk. Ekipa izgubi 5 točk za vsakih 10 cm od končne točke.

### **48. člen**



Pri lokostrelstvu lahko ekipa dobi največ 100 točk. Vsak krog na tarči predstavlja 1 točko (mimo tarče 0 točk, zunanji krog 1 točka, notranji krog 10 točk).

#### **49. člen**

Pri ostalih nalogah lahko ekipe dobijo največ 50 točk. Na pisnih testih so vrednosti posameznih vprašanj navedene ob vprašanju. Ostale praktične naloge točkuje komisija, ki jo določi organizator (primer: odlično izdelano veslo dobi 50 točk).

## **6. DISKVALIFIKACIJE**

#### **50. člen**

Med orientacijskim pohodom ekipa ne sme uporabljati prevoznih sredstev. Ekipa, ki časovnico prekorači za več kot je opisano v 41. členu, je diskvalificirana. Ekipa je lahko diskvalificirana zaradi kršenja propozicij in netaborniškega vedenja. Ekipa je lahko diskvalificirana zaradi neuporabe ustrezne varnostne opreme na hitrostni etapi. Če se katerikoli član ekipe ne vede v skladu s taborniškimi zakoni ali zakoni Republike Slovenije, je lahko diskvalificirana celotna ekipa.

## **7. PRITOŽBE**

#### **51. člen**

Ob morebitni nepravilnosti rezultatov se ekipa lahko pritoži najprej 5 minut po neuradni objavi rezultatov in najkasneje 20 minut po neuradni objavi rezultatov. Organizator mora na pritožbo odgovoriti pred uradno razglasitvijo rezultatov.

## **8. RAZGLASITEV REZULTATOV**

#### **52. člen**

Razglasitev rezultatov je najkasneje 3 ure po prihodu zadnje ekipe na cilj.

#### **53. člen**

Prvouvrščene ekipe prejmejo pokal ali praktične nagrade. Vse ekipe prejmejo diplome. V primeru, da prvouvrščena ekipa ne doseže 50% možnih točk, pokala oziroma praktične nagrade ne dobi.

## **9. KONČNE ODLOČBE**

#### **54. člen**

Organizacijska ekipa si pridržuje pravico do sprememb propozicij. Propozicije so bile sprejete na seji rodove uprave dne 9. 4. 2010, dopolnjene ter na novo sprejete na seji rodove uprave 17. 1. 2024.