

Пропозиции за натпреварување на РАПИ

Општи одредби

Екипите учесници мора да бидат унифирмирани согласно со **Правилникот за униформираност на СИМ или со одредски униформи**. Сметат да учествуваат помлади извидници на возраст од **11-14 годишна возраст**. Натпреварувањето е екипно и секоја екипа треба да е од **мешан состав (2+2)**. Секоја екипа мора да е придружена од еден полнолетен водач кој одговара за постапките на натпреварувачите. Екипите кои не се составени според пропозициите нема да се натпреваруваат во конкуренција (-50%). Извидничкиот (поречанскиот) одред смее да прати **најмногу 3 екипи** и мора да биде регистриран во СИМ за тековната година.

Доколку некоја екипа не ги исполнува условите, има сериозно прекршување на дисциплината или користи било какви превозни средства за време на поминување на патеката, истата ќе биде дисквалификувана. Под сериозно прекршување на дисциплината се подразбира: физичка пресметка или нанесување било какви физички повреди на поединци, намерно уништување на опрема, неодобрено палење оган, намерно непочитување на пропозициите, нарушување на јавниот ред и мир, непочитување на НК, организаторот и контролорите. Во зависност од прекршокот на дисквалификацијата може да и претходи опомена.

Патека за движење во природа

Патеката се состои од старт, 5 контролни точки и цел. Екипата на стартот добива писмено објаснување за локацијата на првиот патен знак од нивната патека или за локацијата на првата контролна точка (КТ). Екипата користејќи карта и бусола ќе треба да пристигне до 1. КТ, каде ги изработува или ги предава дотогаш изработените материјали. Истото се повторува за останатите КТ.

За секоја пронајдена КТ се добива 60 бодови (вкупно 360). Времето на поминување на патеката го задава натпреварувачката комисија (НК). Секое задоцнување од пропишаното време повлекува одземање по 1 бод за 1 минута задоцнување. Доколку екипата пристигне порано од предвиденото време на целта се додава по 1 бод за 1 минута.

За време на патеката се изработуваат: патека со патни знаци, скриена порака, сигнализација, јазли, панорамска скица, тест за извидништво, ППЗ и општа култура и извештај на дел од помината патека.

Патека со патни знаци

Натпреварувачката комисија изработува патека на движење со помош на патни знаци. Патеката треба да е со 40 патни знаци кои можат да се повторуваат и се поставени

секогаш на десната страна. Знаците можат да бидат изработени на различен начин по избор на НК (цртање со остар предмет, песок, гранчиња, камења, креда, спреј, хартија и сл.)

Екипата има должност секој пронајден знак да го нацрта и да го напише неговото значење на лист хартија (или табела претходно подготвена). Доколку патролата го најде знакот добива 1 бод, а доколку го напише и неговото знаење се добиваат +2, вкупно 3. Максимален број бодови кои екипата може да ги добие е 120 (40x3).

Скриена порака

Во склоп на патеката со патни знаци ќе има скриена шифрирана порака. Доколку се најде пораката таа треба да се дешифрира со помош на една од методите на дешифрирање: ГЕРМАНИКУС, невидливо писмо, коњски скок, обратно насочена порака итн. По завршување на дешифрирањето, екипата е должна да ја врати пораката на истото место каде што ја нашла. Дешифрираната порака, напишана на лист хартија се носи до следната КТ.

Пораката, составена од 100 букви, носи максимално 100 бодови, по 1 за секоја точно дешифрирана буква.

Јазли

Од јазлите се изработуваат: мртов, амбулантен, скратувалка и лисици. Натпреварувачите се распоредуваат во круг, штафетно на секои 10 метри. Наместо извлекување на напишаните јазли, натпреварувачите треба да ги препознаат веќе изработените јазли со врзани очи во рок од 10 секунди. После препознавањето, контролорот означува старт и првиот натпреварувач го врзува својот јазол. Откако ќе заврши го мава по рака следниот, кој продолжува да трча за да го врзе својот јазол. Ова се повторува се до последниот натпреварувач. Доколку некој не го препознае јазолот, тој не се изработува, но натпреварувачот ќе мора да ги претрча своите 10 метри. Откако ќе се врзат јазлите, контролорот ги проверува. После проверката кругот се повторува, но овој пат натпреварувачите ги одврзуваат јазлите.

За секој точно врзан јазол се даваат по 10 бода. За секој одврзан јазол им се даваат по 10 бода (максимално вкупно 80). Доколку некој натпреварувач не го препознае јазолот, истиот се рачуна како неточен, односно не се бодува.

Панорамска скица

Панорамска скица е слика добиена како да сме го “фотографирале” делот од теренот, што значи дека го цртаме тоа што го гледаме. Тоа треба да е едноставен, прегледен цртеж на одреден терен, изработен “од око”, со слободна рака и употреба на компас. При панорамски цртеж ни се дадени лев и десен азимут (со агол не поголем од

90 степени). Тој се изработува од една стојна точка, од која натпреварувачот не смее да се помести. Од тука, со мерење со бусола се одредуваат ориентири (објекти, столбови, дрвја) кои ни се рабни азимути и цртаме се што гледаме измеѓу тие два азимута. Прво се внесуваат важните објекти (за кои е пожелно да се извадат азимутите, за поголема точност на скицата) и релјефот, а потоа и помалку важните објекти. На скицата треба да се впишат северот, точните азимути и наслов на материјалот. При оценувањето цртежот се споредува со еталон.

Вкупен максимален број на бодови кои можат да се добијат од панорамската скица е 150. Се бодува :

- до 40 бода за точност и придржување кон зададениот азимут (агол), правилна ориентација и оддалеченост на објектите, комуникациите и површините;
- до 55 бода за внесување на важните објекти, комуникации, водни површини;
- до 25 бода за правилна конфигурација на теренот;
- до 20 бода за внесување на легенда;
- 10 бода за графичка обработка, уредност и естетика.

Време за изработка на панорамската скица е 35 минути. За секоја минута закаснувње при изработка се одземаат 2 бода.

Доколку нема придржување до зададените азимути или невцртување на повеќе од 50% од објектите, комуникациите, водените површини и сл. цртежот се бодува со 0 бодови. Истото важи и при неозначен север (или доколку тој отстапува повеќе од 15 степени), при невпишан наслов, легенда и зададени азимути. На скицата мора да е впишано името на екипата, одн. стартниот број.

Извештај на дел од помината патека

Извештајот се изработува помеѓу 3 последователни контролни точки одредени од НК. Вкупен максимален број на бодови кои можат да се освојат е 170. Се бодува:

- до 50 бода за податоци за објекти, пошуменост, релјеф и водени текови на тој дел од патеката (НК треба да одреди најмалку 10 предмети кои се карактеристични за делот каде што поминува патеката што треба да се застапени во извештајот);
- до 20 бода за податоци за засолништа од дождови или невреме, престојувалишта или ноќевалишта (НК треба да одреди најмалку 4 предмети што треба да се застапени во извештајот);
- до 20 бода за податоци за питка вода и исхрана (по 10 за секое);
- до 20 бода за податоци за опис на КТ, правецот на движење, темпото и временските услови (по 5 бода за секое);

- до 20 бода за податоци за извршените задачи (се дели со бројот на извршените задачи и во зависност од нивната застапеност во извештајот се бодува);
- до 20 бода за состав на патролата (потпис на контролорот за присутноста на сите членови на патролата)

Тест за извидништво, општа култура и ППЗ

Тестот се состои од 30 прашања од извидништво, ППЗ и општа култура и тоа од секоја област по 10 прашања. Секое точно одговорено прашање носи 4 бода (120 вкупно). За решавање на тестот се дозволени 15 минути.

Сигнализација

Сигнализацијата се состои од семафор и морзе.

Во дисциплината морзе треба да има по една комбинација од 25 букви и 5 бројки и по една реченица од 70 букви. Комбинацијата која екипата ја влече треба да биде со табела од 3 реда со по 10 букви. Предавањето се врши со батериска ламба. Пораката се прима и се запишува во табела со празни квадратчиња и листот се предава на НК. Време дозволено за предавање на пораката е 150 секунди (2,5 минути). Бодувањето за овој дел од морзе се состои во тоа што за секој точен знак се даваат по 3 бода, вкупно 90. Реченицата од 70 букви носи по 1 бод за секој точно протолкуван знак, вкупно 70.

Во дисциплината семафор има комбинација од 30 букви. Комбинацијата која екипата ја влече, треба да биде во табела од 3 реда со по 10 букви. Предавањето се врши со сигнални знаменца. Пораката се прима и се запишува во табела со празни квадратчиња и листот се предава на НК. Време дозволено за предавање на пораката е 90 секунди (1,5 минута). За секој точен знак се даваат по 3 бода, вкупно 90.

Од сигнализација, максималниот број на бодови кој може да се освои е 250.

*доколку некоја екипа употребува други знаци за предавањето на пораката кои се надвор од пропишаните, екипата се дисквалификува од оваа дисциплина и добива 0 бодови. Доколку екипата го пречекори дозволеното време, тогаш се добиваат бодови само за точно примените знаци во пропишаното време. Доколку има повеќе од 8 неточни знаци во комбинацијата и повеќе од 20 неточни знаци од реченицата, екипата не добива бодови. Ако поради грешка комбинацијата се помести за едно место лево или десно, тогаш се признава остатокот од комбинацијата, доколку е точна, но од вкупниот број на бодови добиени од таа комбинација се одбиваат 30%.

Изработка на пионерски прибор и одржување на логор

Под изработка на пионерски прибор се подразбира изработка на предмети;

- Од групата за исхрана: лажичка, мала лажичка, вилушка, ражен вилушка, кутлача, чинија.
- Од групата за бивак: сушилница за садови, држач за чинии, држач за чевли, свеќник, клупа, закачалка, метла, ражен, кревет, носилка, снежни чевли, куќичка за птици и.т.н.
- Од групата на огништа: пагода, ѕвезда, американски, ловечки, пирамида и останати по желба на натпреварувачите.

Натпреварувачката комисија е должна да обезбеди парцела или обележан простор на кој екипата ќе го подигне својот шатор и на кој ќе ги изработува патентите и ќе го уредува сопствениот простор.

Времето за изработка на патентите е неограничено и изработените патенти треба да се користат за време на престојот. Максимален број на патенти кои екипата може да ги изработи се:

- од групата за исхрана максимум 5 патенти и секој од нив носи по 10 бода
- од групата за бивак максимум 7 патенти од кој секој носи по 10 бода
- од групата на огништа максимум 1 кој носи 20 бода
- и од останатите патенти максимум 4 кои носат по 5 бода

За изработка на патенти максимален број на поени кои можат да се освојат е 160.

Освен изработката на патенти се бодува и уредноста на логорскиот простор 10 бода, правилна поставеност 10 бодови, ровови 10 бодови, и креативност 10 бодови; вкупно 40 бодови.

Бодувањето го извршува натпреварувачката комисија ненајавено во текот на РАПИ-то.

Палење оган

За оваа дисциплина НК е должна да однапред да обезбеди простор и еднаква количина потребни материјали за палење на огнот за секоја екипа. Друг материјал освен тој што е обезбеден од НК, екипите не смеат да користат. На секоја екипа и се дозволени само 5 чкорчиња за палење на огнот.

За правењето на купата е дозволено време од 15 минути. Смеат да се користат само нож и секирче. Пред правењето на купата екипите треба да оптегнат коноп на висина од 30 см и на висина од 50 см. Висината на купата не смее да биде повисока од 30 см. По изработка на купата, оганот треба да се запали со користење максимум 5 чкорчиња. При палењето не смее да се додава материјал, може да се заштитува од ветар и смее да се дува за побрзо разгорување. Се мери времето од прекинувањето на конопот од 30 см, до прекинување на конопот од 50 см. Победник е екипата со најкратко време.

Вкупниот број на екипи се множи со 5 и тоа е максималниот број на бодови за најдобрата екипа, втората добива -5%, третата-10% итн. екипите кои не се придржуваат до пропозициите, не успеат да го запалат огнот и не го прекинат крајот на висина од 50 см, нема да добијат бодови.

ППЗ

Екипите одговараат на 3 практични прашања кои се во комбинација, која екипата ја влече на почетокот. Време за изработка на праткичниот дел е 15 минути. секое точно изработено прашање носи по 40 бодови, вкупно 120 бодови. Прашањата ќе се поставуваат и оценуваат според „Извидник во природа“

Тестот за ППЗ се состои од 10 прашања кои го опфаќаат теоретскиот дел. Тестот е дел од тестот со 30 прашања, кој се одговара на некоја од КТ.

Полигон на спретност

1. Кенгурски скок

Опрема: тениски топчиња (бројот зависи од екипите); штоперица.

Натпреварувачите се поредуваат еден позади друг и со означување на стартот првиот член тргнува со тениско топче меѓу колената да го помине полигонот. Кога ќе стигне на крајот од полигонот, ја крева раката, што е знак за тргнување на вториот натпреварувач од екипата. Целта е целата екипа да го помине полигонот за најкратко време. Доколку на некој натпреварувач му падне топчето, тој мора да го подигне од земја, да се врати на старт и да почне одново.

2. Движење со врзани очи

Опрема: штоперица; марама; амблеми од СИМ, WOSM и знамето на Р.М.; кошула; безопасни

Еден член од екипата ќе биде врзан со марама на очите, а друг член од неговата екипа ќе го придружува. Тој ќе му дава инструкции за правецот и начинот на движење и како да ги земе предметите кои се поставени насекаде низ теренот. Откако “слепиот” натпреварувач ќе ги собере потребните предмети, двајцата стигнуваат до целта. Предметите се униформа без амблеми, амблеми и марама. На целта двајцата ги поредуваат амблемите на нивното одредено место ја виткаат марамата и еден од нив мора правилно да се униформира. Со завршување на активноста, натпреварувачот ја подига раката за контролорите да го бодуваат униформирањето. Бодувањето за правилно поставување на амблемите е вкупно 10 (по 2 за секој амблем), за уредно и правилно завиткана марама 5 бода и правилно и уредно униформирање 10 бода (вкупно 25). Овие бодови се додаваат на бодовите добиени при рангирањето на екипите. Рангирањето е според времето потребно за поминување на полигонот и униформирање на едниот натпреварувач.

3. Веслање

Опрема: чамец, 4 спасувачки елечиња, пловки

Екипата има цел со чамецот да помине низ 2 капи меѓу кои е поставен предмет кој треба да го донесат на целта. Секоја помината капија носи 20 бода и пренесениот предмет носи 40 бода. Овие бодови се додаваат на бодовите добиени при рангирањето на екипите. Рангирањето е според времето потребно за поминување на полигонот.

4. Трка со сламка и гравче (или парче хартија)

Опрема: 4 сламки по екипа; гравчиња; длабоки садови (бројот зависи од екипите); штоперица

Сад со гравчиња е поставен пред екипите. Со означување на стартот секој натпреварувач има за цел со неговата сламка да вшмука едно гравче и да го пренесе до празниот сад кој е поставен на 15-ина метри. Потоа се враќа на стартното место, го мава следниот натпреварувач од екипата, кој ја повторува постапката. Екипата која за најкратко време ќе ги пренесе сите гравчиња е победникот. Доколку на некој од натпреварувачите му гравчето, тој смее да го подигне од земја и да ја продолжи трката.

Наполни го шишето*

Опрема: 15* шишиња од 1,5л; 15* мали пластични чашки ; 7* канти(*бројот зависи од екипите) маркер; штоперица

Се редат празните шишињата на двесетина метри од езерото (или кантите). Натпреварувачите кои стартуваат од местото на поставените шишиња, имаат за цел да истрчаат до езерото (кантата) и да ја наполнат чашката со вода, со која треба да го наполнат шишето. Членовите од екипата наизменично го полнат шишето во времетраење од 120 секунди. Победник е екипата чие шише е најполно. Чашката смее да се држи само со една рака. Доколку 2 екипи имаат иста количина вода во шишето, и на двете екипи им се доделуваат ист број на бодови во зависност од рангираноста.

Подавање со јајца*

Опрема: јајца

Два натпреварувачи од екипа застануваат на одредено растојание при што ќе треба да си подаваат живи јајца. При секое успешно додавање, тој што го фрлил јајцето се оддалечува еден чекор наназад. Победник е екипата која има најголемо растојание меѓу натпреварувачите.

*овие игри не спаѓаат во полигонот на спретност.

Итинерер

По 2 члена од секоја екипа додааѓаат на однапред договорено место со целиот потребен прибор за изработка на материјалот и заедно со останатите екипи одеднаш работат. Време за изработка на итеинерерот е 30 минути.

Максимален број на бодови кои можат да се добијат е 50, распоредени на слениот начин:

- до 20 бодови за точност на растојанијата;
- до 20 бодови за точност на англи;
- до 10 бодови за уредност и графичка обработка.

Цртежот треба да се состои од 5 англи и 5 растојанија. За попрецизно оценување на првиот елемент од цртежот, поаѓаме ое од претпоставката дека точно растојание носи 4 бодови за растојание. Комисијата за секој погрешен милиметар одзема по бод:

- за грешка од 1 мм се добиваат 4 бода;
- за грешка од 2 мм се добиваат 3 бода;
- за грешка од 3 мм се добиваат 2 бода;
- за грешка од 4 мм се добиваат 1 бода;
- за грешка над 4 мм не се добиваат бодови;

Ист е принципот на оценување и на вториот елемент но растојанијата се заменуваат со англи. За оценување на третиот дел НК ги дели цртжите во три групи: добри, средни и лоши и за секоја категорија дава одреден број на бодови, а максимално 10 бода. Доколку има некој цртеж ист по квалитет со некој друг, тогаш НК може ако сака да им даде ист број бодови да се рангираат по слободно убедување со по еден бод разлика, но за тоа одлучува со концензус.