



# PLZEŇSKÝ KRAJ

## Pozvánka



## na Zimní závod pionýrské všestrannosti,

**který pořádá SDH Obora a PS MP Obora dne 22. 2. 2020**

Soutěž je podle pravidel celoroční činnosti MH s místními úpravami a není samostatně pojištěna.

Start závodu je v **9:30** hod. v Oboře do hasičské zbrojnice

Soutěží 5 členné hlídky ve 3 kategoriích: starší / mladší / příprava - shodné se směrnicemi hry Plamen příprava... do 6 let (děti z MŠ)

mladší... do 11 let (ročník 2009 nebo mladší)

starší ... od 11 do 15 let (ročníky 2008 ... 2005)

Příslušník mladší kategorie může startovat v kategorii starší.

Účastnický poplatek je 20 Kč na osobu. V cíli obdrží každý účastník buřtíka k opečení a teplý čaj.

Dojezd družstev je dle časového rozpisu, který získáte na [www.oshps.cz](http://www.oshps.cz), odkaz – návštěvní kniha (diskuse), na této adrese se družstva přihlásí **nejpozději do 16. února 2020**.

Starty budou prováděny v rozestupu 4 minut bez rozdílu kategorie.

Z důvodu včasného návratu soutěžících do cíle nebude žádná hlídka kategorie přípravy odstartována po 12:00 hod.

**V přihlášce uveďte:** název organizace

počet hlídek s označením starší/mladší/příprava (případně A, B...)

požadovaná startovní čísla

Prosíme, dodržujte mezi hlídkami z jednoho SDH rozstup 2 startovních čísel.

Pokud vámi požadované číslo bude již obsazeno, správce vám přidělí nejbližší volné číslo.

Příklad: SDH Obora 1 hlídka starších (st. č. 3), 2 hlídky mladších (A- st. č. 6, B- st. č. 9)

Trasa závodu je dlouhá cca 5 km a není na čas. Start i cíl je v Oboře u hasičské zbrojnice.

Doprovod soutěžních hlídek po trati je povolen pouze v kat. přípravy (maximálně 2 osoby).

O doprovodu u kat. mladší může rozhodnout štáb soutěže na místě (z důvodu nízkého věku závodníků)

Pro konečné umístění rozhoduje pouze součet trestných bodů z jednotlivých kontrol.

V případě shody v konečném součtu trestných bodů bude o lepším umístění rozhodovat menší počet trestných bodů na stanovišti uzlů. Pokud ani tato disciplína nerozhodne, rozhodne se podle počtu tr. bodů na topografii, dále pak postupně podle střelby ze vzduchovky, znalosti zvířat, rostlin, hodu granátem

V případě jakýchkoliv dotazů volejte: 605 461 022 (J. Müller); 601 389 069 (K. Müllerová); 728 312 192 (L. Urbánek)

## **PROPOZICE ZÁVODU**

- 1. LANOVÁ LÁVKA** - Kat. mladší - každý člen hlídky překoná dvojitou lanovou lávku (za nepřekonání nebo dotyk se zemí je každý člen zatížen 2 tr. body)  
Kat. starší – každý člen hlídky vyleze na provazový žebřík (nesplnění úkolu 2 tr. bod za člena)
- 2. STŘELBA** - Střelí se na špalíky 7x5x2,5 cm postavené na podkladové desce.  
Každý člen vystřelí v poloze vleže 3 rány na 3 špalíky ze vzdálenosti 10 m.  
Za každý nepovalený špalík 1 tr. bod.  
Kat. mladší – povolena opora – dřevěná, 20cm vysoká a samostatná pro každého závodníka)
- 3. ZATLOUKÁNÍ HŘEBÍKU** – Každý člen hlídky zatluče kladivem hřebík do dřevěné podložky.  
Za nezatlučený nebo ohnutý hřebík 2 tr. body za každý případ
- 4. ZDRAVOVĚDA** - Trojice provede na 1 soutěžícím obvaz kolene trojcípým šátkem a přenese jej na vzdálenost 10 m (pomocí stoličky z lidských rukou).  
Zbývající dvojice provede znehybnění horní končetiny pomocí trojcípého šátku a doprovodí jej živou berlou na vzdálenost 10m.  
Provedení a hodnocení dle směrnic hry Plamen.  
Za nesprávné ošetření 5 tr. bodů (za každý případ)  
Za chybný přesun 2 tr. body ve dvojici, 3 tr. body ve trojici
- 5. UZLOVÁNÍ** - Každý si vylosuje 1 z uvedených popisů situace a určí, který uzel by bylo nejvhodnější použít  
V případě špatného určení uzle bude soutěžící opraven rozhodčím a bude vázat uzel, který je skutečně vhodný pro danou situaci.

Možné situace:

\* Přistál jsi s loďkou u břehu. Jaký uzel je nejlepší použít, abys mohl loďku přivázat ke kůlu?  
(lodní smyčka - váže se na kůl / strom – jedním koncem provazu)

\* Kamarád si poranil koleno. Jaký uzel je nejvhodnější použít, aby obvaz netlačil?  
(plochá spojka – váže se libovolným způsobem)

\* Spadl jsi do hluboké rokle a nemůžeš vylézt. Jaký uzel by sis uvázal kolem těla, aby tě mohli kamarádi na provaze vytáhnout ven?  
(záchranný uzel - váže se na těle)

\* Mezi stany visí šňůra na prádlo. Bohužel je velmi prověšená a dlouhá. Jaký použiješ uzel, aby se šňůra zkrátila a ty sis mohl bez problémů pověsit prádlo?  
(zkracovačka - váže se libovolným způsobem)

\* V nepřístupném terénu dřevorubec potřebuje stáhnout kládu na cestu pomocí koně. Jaký uzel použije k upevnění klády za koně?  
(tesařský uzel (smyčka) – váže se na vodorovně ležící kládu jedním koncem – druhý konec je uvázán ke koni)

Nesprávně určený uzel – 1 tr. bod

Nesprávně uvázaný uzel - 2 tr. body

- 6. HOD GRANÁTEM NA CÍL** - Každý člen hlídky hází postupně 3 granáty do vyznačeného obdélníku o rozměrech 2x1 m.  
Kat. mladší ze vzdálenosti - 5m, starší - 10m.  
Každý hod mimo cíl 1 tr. bod

- 7. ODHAD VZDÁLENOSTI** - Každý si vylosuje 1 dobře viditelný bod v terénu a určí vzdálenost.  
Kat. ml. v rozmezí 1-20m, kat. starší 1-50m  
Tolerance - 10 %, odhad mimo toleranci 1 tr. bod  
- Každý si vylosuje a určí bez pomoci druhých 1 topografickou značku.  
(seznam značek – viz propozice hry Plamen)  
Nesprávné určení 1 tr. bod za každý případ
- 8. TOPOGRAFIE** - Kat. mladší: Hlídka za pomoci buzoly zorientuje mapu a **určí světové strany**.  
Nesplnění jednotlivých úkolů - 5 tr. bodů (za každý případ).  
Kat. starší: Hlídka si navíc vylosuje 1 ze 3 bodů v terénu a určí jeho azimut.  
Tolerance 10°. Nesprávné určení 5 tr. bodů.
- 9. ZNALOST OHNIŠŤ** - Každý si vylosuje název ohniště a přiřadí ho ke správnému obrázku / modelu ohniště.  
(pyramida, hranice, pagoda, strážní oheň, kotlíkový závěs).  
Nesprávné určení typu ohně - 2 tr. body.
- 10. ZNALOST ROSTLIN** - Každý si vylosuje a určí 2 rostliny.  
Nesprávně určená rostlina 1 tr. bod (seznam rostlin na konci pozvánky)
- 11. ZNALOST ZVÍŘAT** - Každý si vylosuje a určí 2 zvířata.  
Nesprávně určené zvíře 1 tr. bod (seznam zvířat na konci pozvánky)
- 12. ŽEBŘÍKOVÁ STĚNA** - Každý člen hlídky překoná žebříkovou stěnu tímto způsobem:  
Rukama se musí dotknout horních dvou příček a nohama spodních dvou příček při výstupu i sestupu.  
Za nepřekonání nebo chybné překonání 2 tr. body.
- 13. JÍZDNÍ ŘÁD** – Každý člen hlídky si vylosuje kartičku s určitou situací. Na kartičce bude napsán čas a místo, kde se nachází a kam jede. Jeho úkolem je zjistit z jízdního řádu ČSAD čas odjezdu nejbližšího spoje a čas příjezdu do cílové stanice.  
Spoje jsou přímé, tzn. bez přestupu.  
Kat. mladší: Celá hlídka si vylosuje 1 situaci a úkol plní společně.  
Za neurčení nebo chybné určení 5 tr. bodů.  
Kat. starší: Každý člen si vylosuje situaci svoji.  
Za neurčení nebo chybné určení - 2 tr. body za každý případ
- 14. ŘEZÁNÍ A ŠTÍPÁNÍ POLENA** - Kat. mladší: 2 dvojice odříznou z připraveného polena 2 špalíky o délce cca 20 cm (ml. kat. poleno neštípá).  
Kat. starší: 1 dvojice odřízne z připraveného polena 1 špalík o délce cca 20 cm, 3. člen rozštípne poleno napůl, zbývající členové rozštípnou poleno také napůl.  
Nesplnění úkolu 5 tr. bodů v obou kategoriích.
- 15. FOUKAČKA** - Každý člen hlídky vystřelí na terč 3 šípky.  
Nezasazení terče 1 tr. bod. (vzdálenost od terče – ml. 4m, st. 6m)
- 16. LUK** - Každý člen hlídky vystřelí na terč 3 šípy.  
Nezasazení terče 1 tr. bod. (vzdálenost od terče – ml. 4m, st. 6m)

## 17. ŠIPKY

### Rostliny

kat. mladší i starší : 1-10

|    |                                   |
|----|-----------------------------------|
| 1  | prvosenka jarní (petrklíč)        |
| 2  | smetanka lékařská<br>(pampeliška) |
| 3  | sněžěnka                          |
| 4  | jetel                             |
| 5  | fialka                            |
| 6  | hluchavka                         |
| 7  | heřmánek                          |
| 8  | jitrocel                          |
| 9  | sasanka                           |
| 10 | bledule                           |

### Zvířata

kat. mladší: 1-10, kat. starší 1-15

|    |               |
|----|---------------|
| 1  | liška         |
| 2  | vlk           |
| 3  | kachna divoká |
| 4  | srnec         |
| 5  | čáp           |
| 6  | datel         |
| 7  | ježek         |
| 8  | krtek         |
| 9  | jelen         |
| 10 | labuť         |
| 11 | bažant        |
| 12 | úhoř          |
| 13 | rys           |
| 14 | muflon        |
| 15 | vydra         |