

„Jaunie Skrundas sargi” Orientēšanās rallija sacensību nolikums.

LAIKS UN VIETA:

Sacensības notiek 2013.gada 29. janvārī, no plkst. 09:30, Skrundas pilsētas teritorijā. Starts – Skrundas kultūras nams (Lielā iela 1A).

DALĪBNIKI:

Skolas - **5.-7.klašu skolēni, 8.-9.klašu skolēni un vidusskolēni**, jaunsargu un jauniešu komandas.

Spēlē var piedalīties četru cilvēku komanda (divi puisi un divas meitenes) Komandā 4 dalībnieki.

PROGRAMMA:

Komanda startē Orientēšanās rallijā, kur ir 11 kontrolpunkti (Daļa kontrolpunkti tiks izvietoti Sarkano strēlnieku bijušajās aizsardzības pozīcijās), katrā kontrolpunktā jāveic aktivitātes.

Komanda starta vietā saņem apvidus karti un atzīmes lapu. Pēc komandas „Starts”, komanda pieskrien pie informatīvā dēļa un nozīmē kontrolpunktus. Komanda skrien uz kontrolpunktiem, savā izvēlēta secībā. Ierodoties kontrolpunktā, tiesnesim iedod atzīmes lapu un veic uzdevumu, saņem atzīmes lapu un skrien uz nākošo kontrolpunktu. Ieskrienot finišā nodod tiesnesim atzīmes lapu.

Vingrinājumu drīkst izpildīt, kad ir ieradušies visi komandas dalībnieki un kontroles punktu atstāt, tikai tad, kad ir izpildīts viss vingrinājums līdz galam.

Kontrolpunktu apraksti:

- **Čūska** – Komandas dalībnieki nostājas vienā rindā, pirmajiem 3 dalībniekiem aizsietas acis, rokas uzliek priekšējam dalībniekam uz pleciem. Pēdējais dalībnieks vada komandu (Čūsku), pa iezīmētu trasi līdz finiša līnijai. Par katru pieskārienu trases sānu norobežojumam, komanda finišējot veic soda aplūš.
- **Šaušana ar šautriņām** – Katras komandas dalībnieks veic 3 reizes šaušanu ar šautriņām, pa mērķi. Pa katru netrāpīšanu mērķī, komanda veic soda aplūš.
- **Tilts** – Komanda ar divu dēļu palīdzību un 5 balstiem veido tiltu, dēli uzliek uz balstiem, paši uzkāp uz dēli, ņemot līdzī otru dēli, kuru novieto uz balstiem, tādejādi veicot distanci. Gadījumā, ja dēlis piekaras pie zems, vingrinājumu sāk no gala.
- **Vēsturiskie jautājumi** – Komanda aizpilda testu. Par katru nepareizu atbildi, klāt nāk viena soda minūte.
- **Ievainotā transportēšana** – Komanda no 2 kārtīm un teltenes izveido nestuves un ar to palīdzību, no Starta vietas līdz Finišam, transportē ievainoto. Pa katru reizi, kad ievainotais pieskaras pie zemes, soda aplūš.
- **Patronu kastes** – Komanda pa iezīmētu maršrutu un pa laipu, pārnes 6 patronkastes. Par katru patronkastes un kāju pieskārienu zemei, 1 soda aplūš.
- **Šifra kods** – Kontrolpunktā komanda saņem šifrēto vārdu un Morzas kodu. Komandai ar Morzas koda palīdzību, jāšifrē vārds un tikai tad drīkst atstāt kontrolpunktu.
- **Granātas mešana mērķī** – Katrs komandas dalībnieks, met mērķī (1x1m) 2 granātas, 10 m distancē, stāvus. Par katru neiemesto granātu, 1 soda aplūš.
- **Puzles salikšana** – Komanda no karšu fragmentiem saliek puzli (Apvidus karti) un tikai tad drīkst atstāt kontrolpunktu.
- **Ķēdes salikšanai** – Komanda no papīra Klipšiem (Saspraudēm) saliek Kēdē tādā garumā, lai varētu uzkabēt no vienas atzīmes, līdz otrai atzīmei un pēc tam Ķēdi izārda pa posmiem un tikai tad drīkst atstāt kontrolpunktu.

- **Ugunsкура iekurināšana** – Komandai jāizveido un jāiekurina ugunskurs, tā lai pārdegtu diegs un tikai tad drīkst atstāt kontrolpunktu.

NOSACĪJUMI:

- Katra komanda startē brīvā apģērbā, katram dalībniekam atstarojošā veste un rakstāmpiederums.
- Kontrolpunktu drīkst atstāt tikai, kad ir izpildīts uzdevums līdz galam un pēc tiesneša apstiprinājuma.
- Nepieciešamības gadījumā var izmainīt kontrolpunkta skaitu un uzdevumu izpildes elementus.

VĒRTĒŠANA:

Uzvar tā komanda, kura kopsummā ir ieguvusi vismazāk pavadījusi laiku trasē. ar komanda, kurai ir mazāks trasē pavadītais laiks.

PIETEIKŠANĀS:

Pieteikties spēlei komandas var līdz 25.janvārim plkst 12.00 pa mob. telefonu 26144259 vai e-pastu: gunta.folkmane.dv@inbox.lv . Pieteicoties jānosauc komandas nosaukums, kapteiņa vārds un uzvārds un kurās klasē vai klašu grupā dalībnieki mācās.

ZS 45.nodrošinājuma bataljona
ŠAR komandieris,
kapteinis

M. JANSONS