

# PRAVIDLA KONTROLNÍCH STANOVÍŠŤ

<b>A</b>	<b>AZIMUT</b>	<b>MSR</b>
<b>zadání úkolu</b>	Podle zadaného azimutu a vzdálenosti (v metrech) najít ukryté karty a opsat z nich znaky.	
<b>postup</b>	Hlídka plní úkol společně, má k dispozici jednu buzolu. Od rozhodčího obdrží první kartu s údaji (azimut a vzdálenost v metrech, pro kategorii <b>M</b> do 25 m, <b>S</b> do 35 m), dle nich naleznou kartu, z níž opíše znak a odevzdá jej rozhodčímu. Tento postup zopakuje třikrát, pokud jí to časový limit umožní.	
<b>časové limity</b>	<b>M, S, R</b> – 6:00 min	
<b>hodnocení</b>	Počítají se pouze správně opsané karty. Žádná karta – 0 bodů, za každou správně opsanou kartu 4 body (tedy 0 – 4 – 8 – 12 bodů).	
<b>poznámky</b>	V terénu musí být umístěno několiknásobně více karet se znaky – písmena, jednoduché symboly.	

<b>B</b>	<b>BOTANIKA</b>	<b>NMSR</b>
<b>zadání úkolu</b>	Správně určit byliny a dřeviny (celkem 24 ks). Kategorie <b>N</b> určuje pouze 12 ks.	
<b>postup</b>	Hlídka plní úkol společně, odpovídá písemně (kromě dys. u <b>N</b> a <b>M</b> ). Pro všechny kategorie stačí znalost rodového jména.	
<b>časové limity</b>	<b>N, M, S, R</b> – 6:00 min	
<b>hodnocení</b>	Za každou správně určenou rostlinu je 0,5 bodu, maximálně tedy 12 bodů. U kategorie <b>N</b> každá správně určená rostlina = 1 bod, maximálně tedy 12 bodů. Vždy se udělují pouze celé body, zaokrouhuje se směrem dolů.	
<b>poznámky</b>	Lze použít pouze rostliny z předem daného souboru. Mít dostatek materiálu (více sad).	

<b>C</b>	<b>HOD NA CÍL</b>	<b>NMSR</b>
<b>zadání úkolu</b>	Trefit kriketovým nebo obdobným míčkem (tenisák...) cíl.	
<b>postup</b>	Cíl je „pytel“ velikosti minimálně 50cm x 100cm, který je zavěšen ve volném prostoru. Míčky jsou připraveny na odhodové čáře, členové hlídky házejí postupně a každý z nich má čtyři rány (+ možnost jedné náhradní, když se netrefí).	
	<b>vzdálenosti</b>	<b>N – 3 m      M – 5 m      S – 7 m      R – 8 m</b>
<b>časové limity</b>	bez časového limitu (není na čas)	
<b>hodnocení</b>	Každý platný zásah = 1 bod. Body všech členů hlídky se sčítají. Hlídka může získat maximálně 12 bodů.	
<b>poznámky</b>	Každý člen hlídky má možnost dvou zkušebních hodů.	

<b>D</b>	<b>POZOROVÁNÍ PŘÍRODY</b>	<b>R</b>
<b>zadání úkolu</b>	Ve vytyčeném území dalekohledem najít 12 předmětů, které do přírody nepatří (nebo zvířat).	
<b>postup</b>	Hlídka plní úkol společně, má k dispozici dalekohled a odpovídá písemně.	
<b>časové limity</b>	<b>R</b> – 4:00 min	
<b>hodnocení</b>	Každý objevený a správně zapsaný předmět nebo zvíře = 1 bod, maximálně tedy 12 bodů.	
<b>poznámky</b>	Vzdálenost věcí od stanoviště je taková, aby bylo obtížné předměty posoudit zrakem a bylo nutno užít dalekohled. Předměty musí být obecně známe a poznatelné. Místo věcí, které nepatří do přírody, lze použít též faunu ČR. V případě, že budou mezi předměty zvířata – všech 12 či jen část – bude po soutěžících vyžadována znalost pouze rodového jména!	

<b>F</b>	<b>FINSKÁ STEZKA</b>	<b>NMSR</b>
<b>zadání úkolu</b>	Překonání stezky skládající se ze 4 po sobě jdoucích přírodních, lanových, či jiných překážek např. přeskok, kladina pevná či zavěšená, houpačka, dvojitá lanová (kanadská) lávka či kříž, vodorovné lano, šplh, apod.	
<b>postup</b>	Hlídka startuje společně, ale každý běží „na vlastní pěst“, členové hlídky si nemohou navzájem pomáhat.	
<b>časové limity</b>	<b>N, M, S, R</b> – 10:00 min	
<b>hodnocení</b>	Každá zdaná překážka = 1 bod. Body všech členů hlídky se sčítají. Hlídka může získat maximálně 12 bodů.	
<b>poznámky</b>	<p>Překážky jsou čtyři za sebou a jsou řazeny od nejjednodušší po nejtěžší.</p> <p>Zdolaní druhé, třetí a čtvrté překážky není vázáno na úspěšné zdolaní překážky předcházející.</p> <p>Soutěžící může jakoukoliv překážku vynechat nebo předčasně ukončit její zdolávání, avšak se k ní již nemůže vrátit.</p> <p>V kategorii <b>N</b> může rozhodčí pomoci při výstupu na příp. lanovou lávku apod.</p> <p>Každá kategorie má vlastní finskou stezku (překážky) úměrnou fyzickým schopnostem.</p> <p>Organizátor zaručí bezpečnost a záchranu účastníkům.</p>	

<b>J</b>	<b>JÍZDNÍ ŘÁD</b>	<b>NMSR</b>
<b>zadání úkolu</b>	<p>Vyhledání časově vymezeného spoje v různých variantách JŘ (ČD, IDS JMK, DPmB).</p> <p><b>N</b> – bez přestupu na jednotlivé stránce JŘ DPmB konkrétní linky (xerokopie). Úkolem hlídky je nalézt spojení mezi dvěma zadanými zastávkami (spočítat mezilehlé zastávky, určit dobu jízdy a čas nástupu). Hlídka obdrží dvě zadání – dva různé zastávkové řady (autobus, šalina, trolejbus).</p> <p><b>M</b> – bez přestupu na jednotlivé stránce JŘ IDS JMK konkrétní linky (xerokopie).</p> <p><b>S a R</b> – s jedním přestupem na dvou stránkách JŘ (xerokopie).</p>	
<b>postup</b>	Každý člen hlídky si vylosuje zadání a plní úkol samostatně, odpovídá písemně (kromě dys. u <b>N</b> a <b>M</b> ). Kategorie <b>N</b> plní úkoly společně.	
<b>časové limity</b>	<b>N</b> – 5:00 min	<b>M</b> – 6:00 min <b>S</b> – 7:00 min <b>R</b> – 6:00 min
<b>hodnocení</b>	<p>Kategorie <b>N</b> – počet zastávek = 2 body, čas odjezdu = 2 body, doba jízdy = 2 body.</p> <p>Kategorie <b>M</b> – odjezd = 2 body, příjezd = 2 body.</p> <p>Kategorie <b>S a R</b> – 1. nástup = 1 bod, 1. výstup = 1 bod, 2. nástup = 1 bod, 2. výstup = 1 bod.</p> <p>Body všech členů hlídky se sčítají. Hlídka může získat maximálně 12 bodů.</p>	
<b>poznámky</b>	<p>„Téměř správně“ odpovědi jsou chybné.</p> <p>U kategorie <b>S</b> budou připraveny k užití pouze všechny stránky dvou daných tratí.</p> <p>U kategorie <b>R</b> budou připravena pouze jednoznačná zadání, u kterých nelze najít jinou variantu.</p>	

<b>K</b>	<b>PŘIŠÍVÁNÍ KNOFLÍKU</b>	<b>NM</b>
<b>zadání úkolu</b>	<p>Přišít knoflík k látce.</p> <p>Kategorie <b>N</b> – se dvěma dírkami.</p> <p>Kategorie <b>M</b> – se čtyřmi dírkami.</p>	
<b>postup</b>	Každý člen hlídky pracuje sám a přišívá jeden knoflík.	
<b>časové limity</b>	<b>N</b> – 5:00 min	<b>M</b> – 4:00 min
<b>hodnocení</b>	Za úhledně a správně přišívaný knoflík 4 body. Body všech členů hlídky se sčítají. Hlídka může získat maximálně 12 bodů.	
<b>poznámky</b>	Knoflíky a látky jsou na stanovišti soutěžícím k dispozici, jehlu a nit použije každý ze svojí KPZ. Nit může být v KPZ již navlečená.	

<b>M</b>	<b>SIGNALIZACE</b>	<b>MSR</b>
<b>zadání úkolu</b>	Vyslat pomocí praporků (pouze morse nebo semafor) vylosovaný text o 12 znacích. Text pro kategorii <b>M</b> jsou tři smysl dávající slova o čtyřech písmenech. Text pro kategorii <b>S a R</b> je dvanáct znaků bez smyslu, vždy ale pouze písmena a čísla.	
<b>postup</b>	Jeden člen hlídky si vylosuje na vysílacím stanovišti kartu s textem a vyšle jej zbylým členům hlídky, ti přijatý text odevzdají písemně rozhodčímu.	
<b>časové limity</b>	<b>M</b> – 6:00 min	<b>S</b> – 5:00 min <b>R</b> – 3:00 min
<b>hodnocení</b>	Každý správně přijatý znak = 1 bod, maximálně tedy 12 bodů.	
<b>poznámky</b>	<p>Vzdálenost mezi přijímajícími a vysílajícími je minimálně 20m (bude vyznačeno).</p> <p>Verbální komunikace v obou směrech je zakázána (bez ohledu na význam vyřčeného je hlídka automaticky vyřazena z plnění = 0 bodů).</p> <p>Nonverbální komunikace v rámci časového limitu je povolena v obou směrech (pouze morse či semafor).</p>	

<b>N</b>	<b>PLÁNEK</b>	<b>SR</b>
<b>zadání úkolu</b>	Do připraveného plánu zakreslit polohu 6 bodů označených v terénu.	
<b>postup</b>	Záleží na hlídce, zda chce plnit úkol společně nebo se rozdělit. V terénu jsou viditelně označené body, jejichž polohu je třeba do plánu zaznačit s minimální tolerancí.	
<b>časové limity</b>	<b>S, R</b> – 6:00 min	
<b>hodnocení</b>	Rozhodčí zkontroluje správnost zaznačení přiložením odevzdaného plánu na průsvitku (šablonu) se správným řešením včetně povolené tolerance. Za každý správně označený bod z terénu v plánu hlídka získá 2 body do hodnocení, za bod v toleranci polovinu (1 bod). Hlídka může získat maximálně 12 bodů.	
<b>poznámky</b>		

O	PRÁCE S MAPOU A BUZOLOU			NMSR
zadání úkolu	N	První člen hlídky určí pomocí buzoly 4 základní světové strany. Druhý člen hlídky ukáže na mapě 4 základní světové strany. Třetí člen hlídky určí ze souboru turistických značek 4 vylosované značky.		
	M	První člen hlídky zorientuje mapu pomocí buzoly. Druhý člen hlídky určí 4 vylosované turistické značky. Třetí člen hlídky určí 4 vylosované mapové značky přímo z mapy.		
	S	První člen hlídky zorientuje mapu pomocí Slunce a hodinek. Druhý člen hlídky určí vzdálenost 2 míst na mapě. Třetí člen hlídky určí 4 vylosované mapové značky přímo z mapy.		
	R	První člen hlídky určí bod z terénu v mapě nebo bod z mapy v terénu. Druhý člen hlídky určí z mapy převýšení mezi 2 místy. Třetí člen hlídky popíše podle mapy kratší úsek cesty (délka úseku, profil, zajímavosti).		
postup	Obecně – úkoly plní každý člen hlídky samostatně. Úkoly se losují.			
časové limity	N – 4:00 min	M – 4:00 min	S – 4:00 min	R – 5:00 min
hodnocení	Každý soutěžící má možnost získat 0 až 4 body. Body všech členů hlídky se sčítají. Hlídka může získat maximálně 12 bodů.			
	N	Každá správná odpověď (světová strana, turistická značka) = 1 bod.		
	M	Každá správná mapová nebo turistická značka = 1 bod. U prvního člena hlídky je hodnocení dle přesnosti odpovědi 0 až 4 body. (tolerance např. na 2 body je 10 <sup>0</sup> až 30 <sup>0</sup> )		
	S	Každá správná mapová značka = 1 bod. U prvního a druhého člena hlídky je hodnocení dle přesnosti odpovědi 0 až 4 body. (tolerance 10%, 20%, 30%)		
	R	Každý správně určený bod na mapě = 2 body (tedy 0 – 2 – 4 body). U druhého člena hlídky je hodnocení dle přesnosti odpovědi 0 až 4 body. (tolerance 10%, 20%, 30%) U třetího člena hlídky je hodnocení dle kvality odpovědi 0 až 4 body. (1 bod za délku trasy, tolerance do 20%, 1 bod za profil, až 2 body za zajímavosti)		
poznámky	Použijí se turistické mapy ze souboru Edice KČT 1:50 000. Slunce je objednáno, ale pro případ náhodného mraku bude připraveno umělé Slunce (pro kategorii S).			

P	PRVNÍ POMOC A ZDRAVOVĚDA				NMSR	
zadání úkolu	Provést ošetření a transport raněného.					
postup	Hlídka plní úkol společně. Nejprve provádí první pomoc a obvazové techniky a poté kategorie <b>N</b> a <b>M</b> volá zdravotnickou záchrannou službu, kategorie <b>S</b> a <b>R</b> transportuje raněného k vyznačené metě. Důležité je zdůraznění telefonátu RZP.					
	obvazy + + první pomoc	N	šátkové obvazy – závěs ruky, obvaz dlaně, ruky, chodidla ošetření včelího (vosího) bodnutí, klíště			
		M	totéž ( <b>N</b> ) + obvaz kolene, lokte (kravatový způsob), hlavy a obinadlový obvaz předloktí, dlaně, lokte a kolene ošetření – odřenina (koleno, dlaň), úžeh, pokousání zvířetem			
		S	totéž ( <b>M</b> ) + obvaz oka a ucha ošetření – tepenné krvácení na předloktí, zlomenina dolní končetiny (bérec), (krátkodobá) zástava dechu, uštknutí hadem, mdloby			
		R	totéž ( <b>S</b> ) + KPR (kardiopulmonální resuscitace)			
	volání záchranné služby	N, M	Volání zdravotnické záchranné služby dle situace (zadání na obrázku). Znalost důležitých telefonních čísel IZS (150, 155, 158, 112).			
	transport	S, R	Šetrný transport raněného na improvizovaných nosítkách na vzdálenost cca 15 metrů.			
časové limity	první pomoc	N – 3:00 min	M – 3:00 min	S – 3:00 min	R – 3:00 min	
	volání ZS	N – 3:00 min	M – 2:00 min	-	-	
	transport	-	-	S – 3:00 min	R – 2:00 min	
hodnocení	Podle kvality splnění úkolu se za obvazové techniky a ošetření zraněného uděluje 0 až 8 bodů. U kategorie <b>N</b> a <b>M</b> se za zavolání záchranné služby dle kvality udělují 0 až 3 body, za znalosti důležitých telefonních čísel pak 1 bod. U kategorie <b>S</b> a <b>R</b> se za transport raněného udělují 0 až 3 body, za přivolání záchranné služby (tam kde je potřeba) pak 1 bod. Hlídka může získat maximálně 12 bodů.					
poznámky	Pro hlídky je přichystáno několik zadání a scénářů, každá si losuje svůj úkol. Pro kategorii <b>R</b> bude k dispozici „Anča“. Způsob transportu raněného se nelosuje. Pro transport je potřeba mít tyče správné délky a deku. Správné, uznávané postupy jsou popsány v samostatné brožurce.					

<b>R</b>	<b>TERČOVÝ ÚSEK</b>	<b>NMSR</b>
<b>zadání úkolu</b>	Správně odpovědět na otázky (12) týkající se spolku Pionýr, ochrany přírody či vlastivědných znalostí ČR (dějepis, zeměpis...), u kategorie <b>R</b> navíc i z činnosti instruktora.	
<b>postup</b>	Hlídka plní úkol společně, odpovídá písemně do karty. Vyhodnocení je provedeno až v cíli.	
<b>časové limity</b>	Bez časového limitu (po trase závodu).	
<b>hodnocení</b>	Každá správná odpověď = 1 bod, maximálně tedy 12 bodů.	
<b>poznámky</b>	Je třeba dbát na správné označení začátku a konce úseku s označením příslušné kategorie. Primárně je stanoviště koncipováno jako samoobslužné, ale u kategorie <b>N</b> je potřeba obsluhu zajistit.	

S	STAVBA STANU			MSR
<b>zadání úkolu</b>	Postavit a složit daný stan (typ kopule) s užitím všech jeho předepsaných součástí.			
<b>postup</b>	Hlídká plní úkol společně. Podle stanoveného postupu (viz hodnocení) hlídka nejprve stan postaví a následně složí. Splnění první části ohlásí rozhodčímu a skládat stan může až po jeho souhlasu. Splnění druhé části opět ohlásí rozhodčímu. U balení hlídka dbá na: zavřené vchody, zavřená okénka, vyklizení stanu, správně poskládané a smotané tropiko (stažené šňůrky, bez vln), správně poskládanou a smotanou podlážku, správně uloženou podlážku v obalu (nahore u zipu).			
<b>časové limity</b>	<b>M</b> – 9:00 min	<b>S</b> – 8:00 min	<b>R</b> – 7:00 min	
<b>hodnocení</b>	Za první část úkolu (stavba stanu) může být přiděleno 0 – 7 bodů a za druhou část (složení stanu) pak 0 – 5 bodů. Každá z následujících položek první části je hodnocena za 1 bod: <ul style="list-style-type: none"><li>- správně vypnutá podlážka (do úhlopříčky) + usazené tyčky</li><li>- správně postavené a uchycené tropiko ke konstrukci stanu a k podlážce (neuchycovat, stačí jen slovně popsat)</li><li>- spolupráce (ve dvou) při navlékání tyčky do tropika (jeden tlačí tyčku, druhý rovná tropiko)</li><li>- všechny kolíky jsou zabodnuté pod správným úhlem</li><li>- zakolíkované všechny pomocné úchyty (gumičky, šňůrky)</li><li>- správná délka a úhel jisticích šňůrek</li><li>- vypnutý stan s otevřenými okénky</li></ul> Každá z následujících položek druhé části je hodnocena za 1 bod: <ul style="list-style-type: none"><li>- zavřené vchody, okénka a vyklizení stanu</li><li>- správně poskládané a smotané tropiko (bez vln)</li><li>- stažené všechny jisticí šňůrky</li><li>- správně poskládaná a smotaná podlážka</li><li>- správně uložená podlážka v obalu (nahore u zipu)</li></ul>			
<b>poznámky</b>	Mít dostatek materiálu, náhradní tyčky a kolíky. Při hodnocení první části se přeruší odečet času potřebného pro splnění daného úkolu. Správný, uznávaný postup je popsán v samostatné brožurce. Aktuální typ stanu pro kategorii M je Husky Bizon 3, pro kategorie S, R pak Husky Bizon 4.			

<b>T</b>	<b>ČAS Z TRATI</b>		<b>NMSR</b>
<b>zadání úkolu</b>	Absolvovat trať v časovém limitu.		
<b>postup</b>	Rozumí se čistý čas z trati (čas v cíli – čas startu – Σ čekacích časů z kontrol).		
<b>časové limity</b>	<b>N, M, S, R</b> – základní limit pro každou trať bude zveřejněn v prostoru startu před zahájením soutěže.		
<b>hodnocení</b>	Základní limit = 12 bodů. Za každých započatých 10 minut po limitu se jeden bod odečítá.		
<b>poznámky</b>	<p>V prostoru startu a cíle i v prostoru prezence budou pro každou trať (<b>N, M, S, R</b>) zveřejněny časové intervaly s bodovým hodnocením. Za pozdní příchody se budou body odečítat (STANOVIŠTĚ MŮŽE SKONČIT S MÍNUSEM). Kategorie <b>R</b> má v kartě časy uzavření jednotlivých stanovišť.</p>		

<b>U</b>	<b>UZLOVÁNÍ</b>			<b>NMSR</b>
<b>zadání úkolu</b>	Správně uvázat vylosované uzly a správně určit jejich použití v praxi.			
<b>postup</b>	Každý soutěžící váže a odpovídá sám. Uzly (dvojice uzlů) se losují.			
	<b>N</b>	Každý soutěžící váže jeden uzel: plochou spojku, lodní smyčku, osmičkové očko.		
	<b>M, S, R</b>	Každý soutěžící váže dvojici uzlů: plochou spojku + škotovou spojku, lodní smyčku + rybářskou spojku, osmičkové poutko + zkracovačku.		
<b>časové limity</b>	<b>N</b> – 3:00 min	<b>M</b> – 3:00 min	<b>S</b> – 2:00 min	<b>R</b> – 1:30 min
<b>hodnocení</b>	<p>Každý správně uvázaný uzel v kategorii <b>N</b> = 2 body, v kategoriích <b>M, S, R</b> = 1 bod, za správné určení praktického využití totéž (<b>N</b> = 2 body, <b>M, S, R</b> = 1 bod).</p> <p>Body jednotlivých členů hlídky se počítají. Hlídka může získat maximálně 12 bodů.</p>			
<b>poznámky</b>	<p>Časový limit je pro uvázání uzlu (dvojice uzlů), ústní odpověď na využití v praxi je mimo tento limit. Rádcí musí i v limitu říci použití uzlu.</p> <p>Popis a vázání uzlů je popsáno v samostatné brožurce.</p>			

<b>V</b>	<b>STŘELBA Z FOUKAČKY</b>	<b>SR</b>
<b>zadání úkolu</b>	Zasáhnout kruhové terče (o průměru 10 cm) z dané vzdálenosti.	
<b>postup</b>	Rozhodčí poučí soutěžící o bezpečnosti při střelbě, palebné pozici i vymezeném prostoru. Každý člen hlídky dostane k dispozici foukačku a šest šipek (2 cvičné a 4 ostré rány). Čtyři ostré rány musí být vystřeleny v jednom sledu. Pokyny ke cvičné i ostré palbě udělí rozhodčí. Během střelby se nikdo nesmí pohybovat mimo vymezený prostor.	
	<b>vzdálenosti</b>	<b>S – 3 m</b> <b>R – 4 m</b>
<b>časové limity</b>	bez časového limitu (není na čas)	
<b>hodnocení</b>	Každý zasažený terč = 1 bod, body jednotlivých členů hlídky se sčítají. Hlídka může získat maximálně 12 bodů.	
<b>poznámky</b>	Střed terčů je ve výšce 1,5 m nad zemí, palebné i dopadové místo jsou v rovině. Všechny použité foukačky musí být předem připraveny a odzkoušeny. Obsluha stanoviště zajistí, aby nemohlo dojít k ohrožení zdraví kolemjdoucích, a zodpovídá zato v případě potíží.	

<b>Z</b>	<b>ZOOLOGIE</b>	<b>NMSR</b>
<b>zadání úkolu</b>	Správně určit zvířata, v kategoriích <b>S</b> a <b>R</b> příp. i jejich stopy (celkem 24 ks), na vyobrazeních. Kategorie <b>N</b> určuje pouze 12 ks.	
<b>postup</b>	Hlídka plní úkol společně, odpovídá písemně (kromě dys. u kategorií <b>N</b> a <b>M</b> ). Pro všechny kategorie stačí znalost rodového jména.	
<b>časové limity</b>	<b>N, M, S, R – 6:00 min</b>	
<b>hodnocení</b>	Každé správně určené vyobrazení = 0,5 bodu, maximálně tedy 12 bodů. U kategorie <b>N</b> každé správně určené vyobrazení = 1 bod, maximálně tedy 12 bodů. Vždy se udělují pouze celé body, zaokrouhuje se směrem dolů.	
<b>poznámky</b>	Na vyobrazeních (v souboru ukázek) lze použít pouze zvířenu ČR z předem daného souboru. Mít dostatek materiálu (více sad).	

Kategorie R může mít úkoly na všech stanovištích upraveny a pouze inspirovány místním tématem (za předpokladu odpovídající obtížnosti a časového limitu).

Za tyto případné změny oproti standardu jsou odpovědní garanti jednotlivých stanovišť, kteří jsou povinni toto konzultovat s ředitelem závodu!

Na kontrolních stanovištích obsluha poskytuje hlídkám všechen potřebný materiál k plnění zadaných úkolů!