



Pozvánka na Zimní závod pionýrské všestrannosti,

který pořádá SDH Obora a PS MP Obora dne 21. 2. 2026

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 4 kategoriích: starší / mladší / přípravka / dorost

přípravka... do 6 let (děti z MŠ – v některých případech tedy i 7 let)

mladší... do 11 let (ročník 2015 nebo mladší)

starší ... od 11 do 15 let (ročníky 2014 ... 2011)

dorost ... 15-18 let (ročníky 2010 ... 2008)

Príslušník mladší kategorie může startovat v kategorii vyšší, ne naopak.

Účastnický poplatek je 40 Kč na osobu. V cíli obdrží každý účastník buřtíka z udírny a teplý čaj.

Dojezd družstev je dle časového rozpisu, který získáte na www.oshps.cz, odkaz – návštěvní kniha (diskuse), na této adrese se družstva přihlásí **nejpozději do 15. února 2026**.

Starty budou prováděny v rozestupu 4 minut bez rozdílu kategorie.

Z důvodu včasného návratu soutěžících do cíle nebude žádná hlídka kategorie přípravky odstartována po 12:00 hod. (pokud by ve startovní listině již nebyla možnost přihlášení, volejte)

V přihlášce uveďte: název organizace

počet hlídek s označením dorost/starší/mladší/přípravka (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 (u hřiště)

Doprovod soutěžních hlídek po trati je povolen pouze v kat. přípravky (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. Přípravka a mladší - každý člen hlídky překoná dvojitou lanovou lávku (za nepřekonání nebo dotyk se zemí je každý člen zatížen 2 tr. body)
Kat. starší + dorost – každý člen hlídky vyleze na provazový žebřík (nesplnění úkolu 2 tr. bod za člena)

2. STŘELBA - Střílí 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. Příp. + mladší – povolena opora – dřevěná, 20cm vysoká a samost. 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 přenesení 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 původních směrnic hry Plamen 2016 (+ příloha)
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. přípravka + mladší ze vzdálenosti - 5m, starší + dorost - 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 + dorost 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 + na konci pozvánky)
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 + dorost: 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 + dorost: Každý člen si vylosuje situaci svoji.
Za neurčení nebo chybné určení - 2 tr. body za každý případ
- 14. ŘEZÁNÍ A ŠTÍPÁNÍ POLENA** - Kat. příp. + mladší: 2 dvojice odříznou z připraveného polena 2 špalíky o délce cca 20 cm (poleno neštípají).
Kat. starší+ dorost: 1 dvojice odřízne z připraveného polena 1 špalík o délce cca 20 cm, 3. člen rozštípné poleno napůl, zbývající členové rozštípnou poleno také napůl.
Nesplnění úkolu 5 tr. bodů ve všech 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. ŠÍPKY** - Každý člen hlídky hodí na terč 3 šípky.
Nezasazení terče 1 tr. bod. (vzdálenost od terče – ml. 3m, st. 4m)

Rostliny

kat. mladší i starší : 1-10

1	prvosenka jarní (petrklič)
2	smetanka lékařská (pampeliška)
3	sněženka
4	jetel
5	fialka
6	hluchavka
7	heřmánek
8	jitrocel
9	sasanka
10	bledule

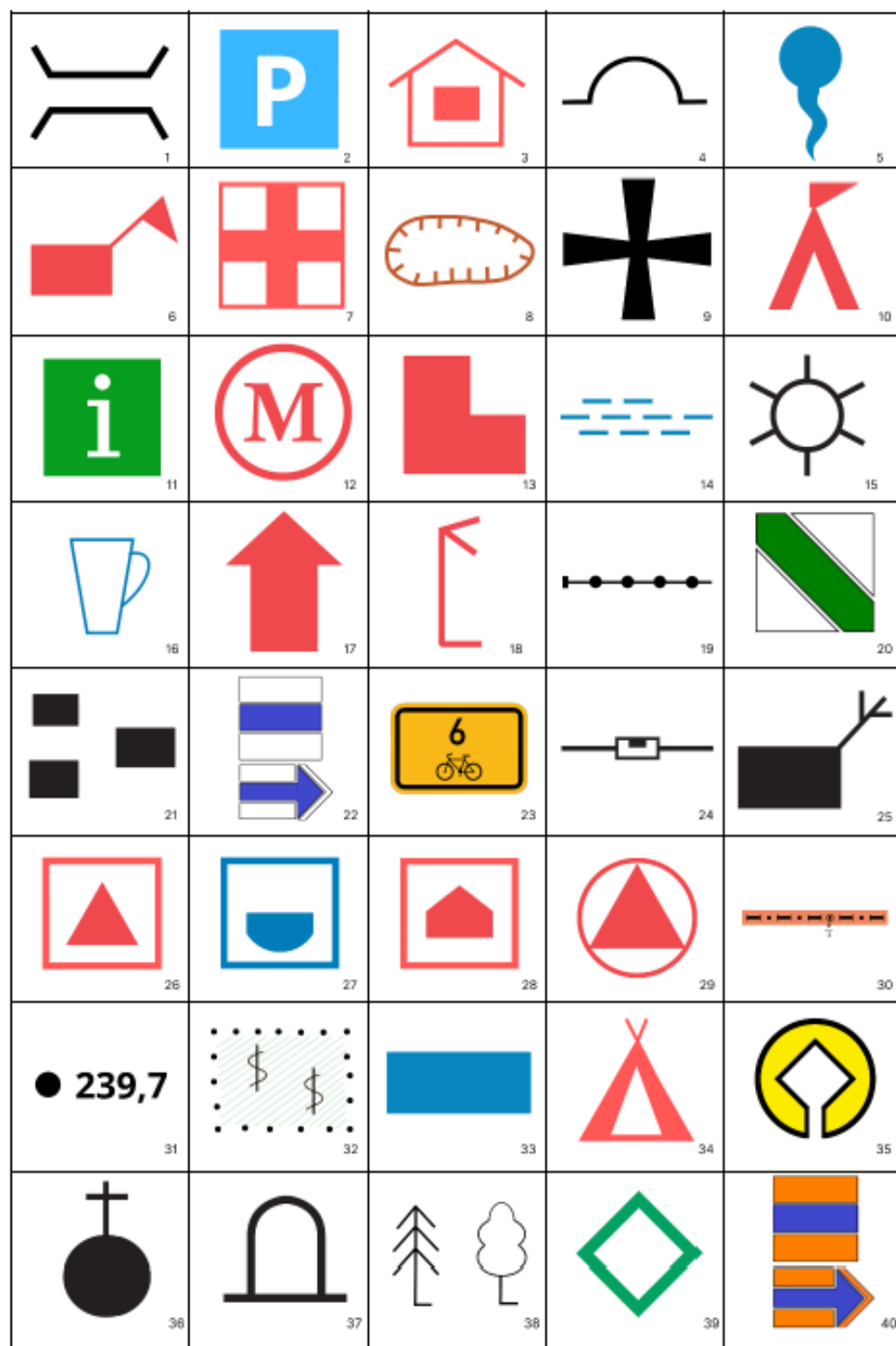
Zvířata

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

TOPOGRAFICKÉ ZNAČKY

Obr. 2 Orientace v přírodě - Turistické a topografické značky



- 1 Most
- 2 Parkoviště
- 3 Hotel
- 4 Jeskyně
- 5 Pramen
- 6 Restaurace
- 7 Nemocnice
- 8 Propast
- 9 Kostel
- 10 Veřejné tábořiště
- 11 Turistické informace
- 12 Muzeum, galerie
- 13 Zřícenina
- 14 Močál, bažina
- 15 Vodní mlýn
- 16 Minerální pramen
- 17 Hrad, zámek, tvrz
- 18 Turistický rozcestník
- 19 Lyžařský vlek
- 20 Naučná stezka
- 21 Samostatné budovy
- 22 Turistická stezka
- 23 Cyklostezka
- 24 Železniční stanice
- 25 Hájovna, myslivna
- 26 Odbočka k vrcholu nebo vyhlídce
- 27 Odbočka ke studánce nebo pramenu
- 28 Odbočka k chatě nebo přístřešku
- 29 Hraniční přechod
- 30 Státní hranice
- 31 Výškový bod
- 32 Vinice
- 33 Veřejné koupaliště
- 34 Autocamping
- 35 Památka UNESCO
- 36 Kaple
- 37 Pomník
- 38 Orientačně důležitý strom
- 39 Přírodní zajímavost
- 40 Stezka pro běžkaře

ZÁKLADY PRVNÍ POMOCI

Členové hlídky se rozdělí na trojici a dvojici.

1. úkol

V trojici provedou na jednom soutěžícím obvaz zraněného kolena třícípým šátkem a přenesou jej na vzdálenost 10 m (pomocí stoličky z lidských rukou).

Šátek je nutné nejprve složit dle obrázku. Takto připravený přiložit na ránu (koleno) a upevnit zkřížením vzadu a vytvořením libovolného uzlu vpředu nad ránou nebo na vnější straně končetiny.

Posouzení správnosti ošetření:

- zraněné koleno musí být překryto šátkem, nesmí být volné (např. cípy šátku nad a pod ním),
- uzel, kterým je šátek upevněn, musí být nad kolenem, a to buď přímo nad ním, nebo na vnější straně nohy, nesmí být na vnitřní straně nohy nebo pod kolenem na kterékoliv straně,
- při transportu se nesmí obvaz posunout tak, aby zůstalo koleno odkryté,
- v případě, že po ukončení transportu ošetření neodpovídá popisu, hodnotí se jako nesprávné ošetření, přestože před transportem bylo v pořádku (transport se hodnotí zvlášť).

Posouzení správnosti transportu:

- zraněný soutěžící se během transportu nesmí v žádném okamžiku dotknout jakoukoliv částí těla země,

2. úkol

Ve dvojici znehybní jeden soutěžící druhému poraněnou horní končetinu pomocí třícípého šátku a doprovodí jej (tzv. živou berlou = nezraněnou horní končetinu položí zraněný ošetřovateli okolo krku dle obrázku, ošetřovatel uchopí zraněného v pase) na určitou vzdálenost.

Znehybnění musí být provedeno dle nákresu na obrázku, prsty zraněné ruky musí být pevně fixovány v šátku, nesmí vyčnívat více než 2 cm. Šátek je za krkem spojen pomocí libovolného uzlu a u loktu je zpevněn buď uzlem, nebo pomocí spínacího špendlíku.

Odsun zraněného se provádí na vzdálenost 10 m, přičemž výchozí i cílová místa přesunu mohou být na jednom místě stanoviště disciplíny. Fixace zraněné horní končetiny musí být pevná i po provedení transportu. Zraněný člen hlídky nesmí při plnění disciplíny jakýmkoliv způsobem pomáhat nebo spolupracovat – ani náznakem či přímou radou!

Posouzení správnosti ošetření:

- cíp šátku, který má zraněný soutěžící blíž k tělu, musí vést na stranu krku u zraněné ruky, vzdálenější cíp šátku na stranu krku ke zdravé ruce,
- prsty nesmějí vyčnívat ze šátku více než 2 cm,
- na loktu zraněné ruky musí být šátek zpevněn spínacím špendlíkem nebo libovolným uzlem,
- způsob uvázání uzlu, kterým je šátek spojen za krkem, se nehodnotí.

Posouzení správnosti přesunu:

- zraněný soutěžící musí mít nezraněnou ruku po dobu transportu kolem ramen ošetřovatele,
- ošetřovatel musí mít ruku po dobu transportu kolem pasu zraněného.

