

Reglement for roverfemkamp

**“Roverfemkampen skal samle
roverlag til vennskapelig kappestrid,
med speideridealene som ramme for
samarbeid og utfordringer”**

INNHOLD

1	GENERELLE REGLER.....	3
1.1	ROVERFEMKAMPENS MÅL.....	3
1.2	HVA ER ROVERFEMKAMP.....	3
1.3	HVEM KAN DELTA PÅ ROVERFEMKAMP.....	3
1.4	VANDRETROFÉ.....	3
1.5	OVERDOMMER.....	3
1.6	POENGBEREGNING.....	3
1.7	OFFENTLIGGJØRING AV RESULTATER.....	4
1.8	KLAGE PÅ BEDØMMING/RESULTATER.....	4
1.9	DISKVALIFIKASJON.....	4
1.10	STARTKONTINGENT.....	4
1.11	ARRANGØR.....	4
2	TEORETISK OPPGAVE.....	4
2.1	HENSIKT.....	4
2.2	ANSVARLIG FOR OPPGAVEN.....	4
2.3	OPPGAVENS INNHOLD.....	4
2.4	PRESENTASJON & BESVARELSE.....	4
2.5	TID.....	5
2.6	HJELPEMIDLER.....	5
2.7	POENGBEREGNING.....	5
3	WOODCRAFTOPPGAVE.....	5
3.1	HENSIKT.....	5
3.2	ANSVARLIG FOR OPPGAVEN.....	5
3.3	OPPGAVENS INNHOLD.....	5
3.4	PRESENTASJON & BESVARELSE.....	5
3.5	TID.....	6
3.6	HJELPEMIDLER.....	6
3.7	POENGBEREGNING.....	6
4	HEMMELEG OPPGAVE.....	6
4.1	HENSIKT.....	6
4.2	ANSVARLIG FOR OPPGAVEN.....	6
4.3	OPPGAVENS INNHOLD (OPPLEGG).....	6
4.4	PRESENTASJON & BESVARELSE.....	6
4.5	TID.....	6
4.6	HJELPEMIDLER.....	7
4.7	POENGBEREGNING.....	7
5	ORIENTERINGSLØPENE.....	7
5.1	HENSIKT.....	7
5.2	ANSVARLIG FOR OPPGAVENE.....	7
5.3	OPPGAVENS INNHOLD.....	7
5.4	PRESENTASJON & UTFØRELSE.....	7
5.5	HJELPEMIDLER.....	8
5.6	POENGBEREGNING.....	8
6	HINDERLØP.....	9
6.1	HENSIKT.....	9
6.2	KONSTRUKSJON & SIKKERHET.....	9
6.3	OPPGAVENS INNHOLD (OPPLEGG).....	9
6.4	PRESENTASJON & UTFØRELSE.....	9
6.5	HJELPEMIDLER.....	9
6.6	POENGBEREGNING.....	10
7	SIKKERHET.....	10
7.1	GENERELT.....	10
7.2	FØRSTEHJELP/SKADERISIKO.....	10
7.3	TRENING/HVILE/OPPVARMING.....	10
8	IKRAFTREDELSE.....	10

1 Generelle regler

1.1 Roverfemkampens mål

“Roverfemkampen skal samle roverlag til vennskapelig kappestrid, med speideridealene som ramme for samarbeid og utfordringer”

Videre skal roverfemkampen:

- ✓ samle flest mulig roverlag
- ✓ profilere speiding innad og utad
- ✓ tilby spenning og utfordringer
- ✓ være en friluftsopplevelse
- ✓ fremme et godt sosialt miljø

1.2 Hva er roverfemkamp

Roverfemkamp er NSF's “norgesmesterskap” for rovere, hvor deltakende roverlag konkurrerer i to klasser innenfor disiplinene:

- Teoretisk oppgave
- Woodcraftoppgave
- Hemmelig oppgave
- Orienteringsløp (dag & natt)
- Hinderløp

1.3 Hvem kan delta på roverfemkamp

Hvert deltakende lag stiller med tre deltakere, hvor sammensetningen av personer kan endres frem til start av første øvelse. Man kan stille rene guttelag, rene jentelag eller mix-lag. Aldersgrense for å delta er 16 år (må fylle 16 år i løpet av kalenderåret).

Det konkurreres i *tradisjonell klasse* og *åpen klasse*. For å delta på roverfemkamp må alle lagets medlemmer være medlem av *Norges speiderforbund*, med mindre man er spesielt invitert. I tradisjonell klasse kan lag med samlet alder inntil 65 år stille, hvis alle deltakerne er medlem av NSF. I åpen klasse stiller alle andre lag uavhengig av alder og medlemskap i NSF.

1.4 Vandretrofé

Vinnerlaget i tradisjonell klasse blir tildelt vandretroféet Pagos sverd, som de beholder frem til neste års roverfemkamp.

1.5 Overdommer

Til roverfemkampen oppnevner Komité speiding en nøytral overdommer, som er øverste ansvarlige person for konkurransene og bedømmingen av disse, samt for arrangementets sikkerhet. Overdommer gjennomgår på forhånd hele opplegget for konkurransen, og skal være tilstede under arrangementet for å avgjøre eventuelle tvister.

1.6 Poengberegning

Vinnerlaget i hver øvelse får 100 poeng, og de andre lagene får utregnet sine poeng etter vinnerlaget i sin klasse. Det vil si at hver klasse har sin resultatliste (Det kan lages en felles resultatliste, men det er opp til den enkelte arrangør). Vinner av femkampen er det lag som sammenlagt har flest poeng, men for å vinne må laget ha fullført alle disiplinene.

1.7 Offentliggjøring av resultater

Resultatet av øvelsene skal offentliggjøres på fast sted, så raskt som mulig, etter at en øvelse er ferdig. Overdommer påfører tid for offentliggjøring, som er utgangspunkt for klagefristen.

1.8 Klage på bedømming/resultater

Eventuelle klager må leveres skriftlig til overdommer innen én time etter at resultatet for øvelsen er offentliggjort. Overdommer vurderer klagen fortløpende og gir et skriftlig begrunnet svar, hvis dette kreves av klager. Overdommers avgjørelse av klagen er endelig, og den kan dermed ikke påklages ytterligere.

1.9 Diskvalifikasjon

Enkelt deltakere og hele lag kan diskvalifiseres av overdommer, hvis reglementets bestemmelser ikke overholdes eller det påvises usportslig eller uspeiderlig oppførsel.

1.10 Startkontingent

Norges speiderforbund fastsetter hvert år roverfemkampens startkontingent, i forbindelse med arrangementets budsjett. Påmeldte lag som ikke stiller til start kan kreves for deler av startkontingenten, tilsvarende utgifter med påmeldingen.

1.11 Arrangør

Øverste ansvarlige organ for roverfemkampen i NSF er Komité Speiding, som hvert år oppnevner en prosjektgruppe (lokal arrangør) til å arrangere konkurransen.

2 Teoretisk oppgave

2.1 Hensikt

Hensikten med teoretisk oppgave er å teste deltakernes kjennskap om samfunnsforhold, historie, samtid, geografi, speiding mv.

2.2 Ansvarlig for oppgaven

Teoretisk oppgave skal utarbeides av lokal arrangør, og oppgaven skal på forhånd godkjennes av overdommer.

2.3 Oppgavens innhold

Teorioppgaven skal bestå av 24 spørsmål, fordelt på tre spørsmål fra følgende åtte kategorier:

- ✓ Underholdning
- ✓ Geografi
- ✓ Historie/aktuell debatt/politikk
- ✓ Sport/fritid
- ✓ Natur/vitenskap
- ✓ Kultur/litteratur
- ✓ Speiding
- ✓ Fritt emne (etter arrangørens valg)

2.4 Presentasjon & besvarelse

Teorispørsmålene skal presenteres skriftlig, og det gis fem svaralternativer med mulighet for gardering. Svaralternativene skal foreligge i skjemaform, slik at deltakerne kan krysse av de(t) svar som de tror er riktig(e).

2.5 Tid

Teoretisk oppgave skal løses i løpet av 30 minutter (alternativt 1 min. og 15 sek. pr. spørsmål ved valg av rundløype).

2.6 Hjelpemidler

Ingen hjelpemidler bortsett fra penn eller blyant kan benyttes, og arrangøren plikter å påse at dette overholdes.

2.7 Poengberegning

Ved beregning av lagets foreløpige poengsum teoretisk oppgave (FPt) gjelder følgende:

- ✓ 1 svar, og riktig gir 15 poeng
- ✓ 2 svar, og ett av dem riktig gir 10 poeng
- ✓ 3 svar, og ett av dem riktig gir 5 poeng
- ✓ 4 eller 5 svar, og/eller galt svar gir 0 poeng

Beregning av endelig poengsum for teoretisk oppgave (EPt) gjøres etter formelen:

$$EPt = FPt \times 100 / BPt$$

hvor: *EPt* er endelig poengsum teori
FPt er foreløpig poengsum teori
BPt er beste foreløpige poengsum teori

3 Woodcraftoppgave

3.1 Hensikt

Hensikten med woodcraftoppgaven er å teste deltakernes kjennskap til naturen mv.

3.2 Ansvarlig for oppgaven

Woodcraftoppgaven skal utarbeides av lokal arrangør, og oppgaven skal på forhånd godkjennes av overdommer.

3.3 Oppgavens innhold

Woodcraftoppgaven skal bestå av 24 spørsmål, fordelt på følgende emner og antall spørsmål:

- ✓ **Zoologi** - fugler (2 spm.), andre virveldyr (2 spm.), virvelløse dyr (2 spm.), dyremerket materiale (2 spm.)
- ✓ **Botanikk** - trær (2 spm.), andre høyere planter (2 spm.), lavere planter (2 spm.)
- ✓ **Geologi** (2 spm.)
- ✓ **Meteorologi** (2 spm.)
- ✓ **Astronomi** (2 spm.)
- ✓ **Frie emner** - etter arrangørens valg (4 spm.)

Minst halvparten av spørsmålene skal omhandle norske/nordiske arter og forhold, og de fire siste spørsmålene kan plasseres fritt etter lokal arrangørs ønske.

3.4 Presentasjon & besvarelse

Woodkraftspørsmålene skal presenteres skriftlig, og det gis fem svaralternativer med mulighet for gardering. Svaralternativene skal foreligge i skjemaform, slik at deltakerne kan krysse av de(t) svar som de tror er riktig(e).

Man skal i størst mulig grad fremlegge materialet «in natura» (i form av utstoppede dyr eller fugler, blomster fra herbarier, friske blomster, blader m.m.). Bilder og teoretiske spørsmål bør unngås.

3.5 Tid

Tidsrammen skal settes slik at samtlige deltakerne kan få løst oppgaven (ca. 30 min.), som vil si at det blir ca. 1 min. og 15 sek. pr. spørsmål ved rundløype.

3.6 Hjelpemidler

Ingen hjelpemidler bortsett fra penn eller blyant kan benyttes, og arrangøren plikter å påse at dette overholdes.

3.7 Poengberegning

Ved beregning av lagets foreløpige poengsum woodcraftoppgave (FPw) gjelder følgende:

- ✓ 1 svar, og riktig gir 15 poeng
- ✓ 2 svar, og ett av dem riktig gir 10 poeng
- ✓ 3 svar, og ett av dem riktig gir 5 poeng
- ✓ 4 eller 5 svar, og/eller galt svar gir 0 poeng

Beregning av endelig poengsum for woodcraftoppgave (EPw) gjøres etter formelen:

$$EPw = FPw \times 100 / BPw$$

hvor: *EPw* er endelig poengsum woodcraft
FPw er foreløpig poengsum woodcraft
BPw er beste foreløpige poengsum woodcraft

4 Hemmelig oppgave

4.1 Hensikt

Hensikten med hemmelig oppgave er å sette lagenes praktiske ferdigheter på prøve. Oppgaven skal ikke være av en slik art at det er nødvendig med spesialkunnskaper i noen retning (f.eks. teknikk eller matematikk) for å løse den.

4.2 Ansvarlig for oppgaven

Hemmelig oppgave skal utarbeides av lokal arrangør, og oppgaven skal på forhånd godkjennes av overdommer. Før hemmelig oppgave kan godkjennes må den testes av andre enn de som har utarbeidet den.

4.3 Oppgavens innhold (opplegg)

Hemmelig oppgave bør deles i flere deler, men den bør utføres sammenhengende hvis mulig. Det kan f.eks. være en konstruksjonsdel, en vurderingsdel og en utprøvingsdel. Arrangøren bør tilstrebe mest mulig objektive vurderingskriterier for å sikre en rask og rettferdig vurdering. Det bør videre tilstrebes en poengberegning som skiller vesentlig mellom gode og dårlige konstruksjoner og vellykket og mislykket utprøving/bruk.

4.4 Presentasjon & besvarelse

Hemmelig oppgave skal presenteres skriftelig for deltakende lag, og grunnlaget for poengberegningen skal oppgis på oppgavearket.

4.5 Tid

Tidsrammen for hemmelig oppgaven kan settes til en maksimal tid på ikke mer enn fire timer. Frist for innlevering av oppgaven må opplyses før hemmelig oppgave deles ut.

4.6 Hjelpemidler

Eventuelle tillatte hjelpemidler til løsning av oppgaven, utover de som utdeles av arrangøren, skal oppgis i innbydelsen til konkurransen. Arrangøren avgjør hva som er tillatte hjelpemidler utfra oppgavens art og innhold. Andre hjelpemidler enn de oppgitte eller utdelte tillates ikke, og arrangøren plikter å påse at dette overholdes.

4.7 Poengberegning

Hemmelig oppgave skal utformes slik at det er få vurderingskriterier, og slik at disse er mest mulig objektivt målbare. Poengberegningen for foreløpige poengsum hemmelig oppgave (FPh) utarbeides av arrangøren utfra oppgavens karakter og innhold.

Beregning av endelig poengsum for hemmelig oppgave (EPh) gjøres etter formelen:

$$EPh = FPh \times 100 / BPh$$

hvor: *EPh* er endelig poengsum hemmelig
FPh er foreløpig poengsum hemmelig
BPh er beste foreløpige poengsum hemmelig

5 Orienteringsløpene

5.1 Hensikt

Hensikten med de to orienteringsløpene er å teste deltakernes orienteringsevner, utholdenhet og kondisjon. Størsteparten av deltakerne skal ha en rimelig forutsetning for å finne postene innen den fastsatte maksimaltiden. Det betyr at løypene må legges opp og forhåndstestes med dette for øye.

5.2 Ansvarlig for oppgavene

Begge o-løpene bør legges av en nåværende eller tidligere aktiv o-løper, og løypene og alle postene skal kontrolleres av en annen enn den som la løypene.

5.3 Oppgavens innhold

Det konkurreres i grenene orienteringsløp natt og dag. I nattløpet deltar to av lagets tre medlemmer, og i dagløpet deltar lagets tredje medlem, som ikke skal delta/har deltatt i nattløpet.

Lengden på nattløpet bør være 3-4 km i luftlinje, løypa bør ha ca. 5-6 poster, og antatt vinnertid bør være 45 minutter. Lengden på dagløpet bør være 3-4 km. i luftlinje, løypa bør ha ca. 5-8 poster, og antatt vinnertid bør være 30 minutter. Alle postene må tas i nummerrekkefølge, og tidspoeng oppnås kun hvis alle postene er tatt.

For begge o-løp fastsettes det på forhånd en maksimaltid, som bør være fire ganger antatt vinnertid for hvert løp. Et lags maksimaltid regnes fra lagets starttid.

5.4 Presentasjon & utførelse

Til begge o-løpene tegner deltakerne postene av fra et kartoppslag etter lagets start. Postene skal besøkes i oppgitt rekkefølge. Når kart med ferdig trykte poster og postbeskrivelse benyttes, skal løpskartet (uten poster) slås opp i god tid før start.

Dagløpet gjennomføres på første konkurransedag, og løpet har enkeltstart for hvert lag. Nattløpet skal starte mellom kl 2100 og kl 2300, og det skal være enkeltstart for hvert lag. Det bør minst være to minutters startintervall. Ved nattløpet skal det være minst en bemannet meldepost. Startrekkefølgen for nattløpet skal være omvendt av startrekkefølgen for dagløpet.

I begge o-løpene skal postene være merket med postskjermer og postnummer, som skal henge minst én meter over terrenget. Tenger, klippeanordning eller annet godkjent registreringssystem for postpassering skal benyttes. I nattløpet skal postene være merket med refleks, som skal være like godt synlig fra alle sider av posten.

Dersom det under femkampen oppstår en skade, som setter en deltaker som skulle ha sprunget nattløpet ut av stand til dette, kan resten av laget likevel gjennomføre. Laget får da et tillegg i sin tid lik halve differansen mellom dårligste og beste løpstid. Skader vurderes av sanitetsansvarlig og overdommer.

5.5 Hjelpemidler

Under løpene skal deltakerne benytte heldekkende klær på kroppen, og smykker, klokke og lignende som kan henge seg fast i trær mv. må ikke bæres.

Lagene skal få utlevert tre kart ved ankomst til konkurransen. Benyttes det kart med ferdig påtrykte poster, skal bare ett kart (uten poster) utdeles ved ankomst. Deltakerne skal ha mulighet til å kjøpe flere kart på stedet. Kartbrett for dag- og nattløpet skal vises ved oppslag ved ankomst. Postbeskrivelse skal utleveres før start. Lagene skal også utstyres med tre plastomslag eller gjennomsiktede plastposer, startkort for kontroll av poster og startnummer.

Deltakerne kan benytte lykt(er), kompass, skrivesaker, fløyte, mat, klokke samt utstyr som utleveres av arrangøren. Ingen hjelpemidler bortsett fra de ovennevnte kan benyttes, og arrangøren plikter å påse at dette overholdes.

5.6 Poengberegning

Poengene beregnes separat for nattløpet og dagløpet, og ved utregningen regnes først den foreløpige poengsum for o-løpene (FPo) ut etter følgende formel:

$$FPo = Pn + Pd + Tn + Td$$

hvor: *FPo* er foreløpig poengsum o-løpene
Pn er postpoeng nattløp
Pd er postpoeng dagløp
Tn er tidspoeng nattløp
Td er tidspoeng dagløp

Postpoeng nattløp (*Pn*) og dagløp (*Pd*) beregnes etter følgende formler:

$$Pn = pfn \times 35 / tpn$$

$$Pd = pfd \times 20 / tpd$$

Tidspoeng nattløp (*Tn*) og dagløp (*Td*) beregnes etter følgende formler:

$$Tn = btn \times 75 / atn$$

$$Td = btd \times 20 / atd$$

hvor: *pfn* er antall poster funnet natt
tpn er totalt antall poster natt
btn er beste tid natt
atn er anvendt tid natt

pfd er antall poster funnet dag
tpd er totalt antall poster dag
btd er beste tid dag
atd er anvendt tid dag

Beregning av endelig poengsum for orienteringsløpene (*EPo*), dag & natt, gjøres etter formelen:

$$EPo = FPo \times 100 / BPo$$

hvor: *EPo* er endelig poengsum orientering
FPo er foreløpig poengsum orientering

BPo er beste foreløpige poengsum orientering

6 Hinderløp

6.1 Hensikt

Hensikten med hinderløpet er å prøve deltakernes spenst, smidighet, styrke og samarbeidsevne.

6.2 Konstruksjon & sikkerhet

Hinderløypen konstrueres og vurderes i samarbeid med overdommer. Hinderløypen skal være lagt opp slik at farlige situasjoner i størst mulig grad ikke inntreffer. Overdommer, hinderløypeansvarlig og sanitetsansvarlig skal i god tid før øvelsens start sikkerhetsvurdere løypen, slik at mangler og farlige elementer kan bli utbedret før start.

6.3 Oppgavens innhold (opplegg)

Løypens lengde er 300 til 600 meter, avhengig av løypens samlede stigning. Det skal være totalt 20 hindre, og minst ti av disse skal være samarbeidshindre (se vedlegg). Resterende hindre kan velges fra de øvrige godkjente hindrene (se vedlegg). Arrangøren kan også komponere egne hindre, som da må godkjennes av overdommer. Høyden på et selvkomponert hinder bør ikke overstige tre meter.

Arrangøren plikter i den grad terrenget tillater det å legge de antatt farligste hindre tidlig i løpet, for å minske risiko for skader.

Alle deltakerne skal ved omvisning i løypa opplyses om tilleggstid for ikke gjennomført hinder, og dette skal også være tilgjengelig via skriftlig oppslag på hvert hinder. Arrangøren plikter å føre kontroll med at alle hindre blir passert på forskriftsmessig måte. Tilleggstid tildeles laget, hvis ikke hele laget klarer å passere et hinder i henhold til korrekt passering.

6.4 Presentasjon & utførelse

Alle deltakerne skal tilbys omvisning i hinderløypen i god tid før øvelsens start, helst ved ankomst til konkurransen. Arrangøren skal da stille et demonstrasjonslag, som skal vise sikre og tillatte måter å forsere hindrene på.

Startrekkefølgen i hinderløypen trekkes og kunngjøres minst seks timer før øvelsens start, og oppslag med starttider skal henges opp ved resultattavlen.

Lagene skal samarbeide og løpe sammen, hvilket vil si at alle deltakerne på et lag skal være ferdige med et hinder før noen på laget kan starte på neste hinder.

Dersom et lag tar igjen et annet lag i hinderløypen, har det laget som startet først vikeplikt. Det vikende laget fortsetter der de var, da de måtte tre ut av hinderet. Arrangørens kontrollør avgjør hvor i hinderet hver enkelt deltaker befant seg.

En deltaker kan bare hjelpe andre på laget med et hinder, hvis han selv ikke har fullført hinderet, eller hvis han selv går igjennom hinderet etterpå. I armgang og balansehinder er start- og sluttgrensene i hinderet også grenser for hvor de andre på laget kan hjelpe til fra bakken.

6.5 Hjelpemidler

Deltakerne skal benytte heldekkende bekledning og normalt beskyttelsesutstyr, og smykker, klokke og lignende som kan henge seg fast i hindre mv. må ikke bæres. Ingen spesielle hjelpemidler som f.eks. piggsko o.l. er tillatt, og arrangøren plikter å påse at dette overholdes.

6.6 Poengberegning

Poengene beregnes separat for nattløpet og dagløpet, og ved utregningen regnes først den foreløpige poengsum for o-løpene (FPo) ut etter følgende formel:

$$EPhl = BThl \times 100 / (AThl + Ethl)$$

hvor: *EPhl* er endelig poengsum hinderløp
BThl er beste tid hinderløp (inkl. ev. tilleggstid)
AThl er anvendt tid hinderløp
EThl er eventuell tilleggstid hinderløp

Hvis kun to deltakere fra et lag stiller til start i hinderløypen får laget 100 % tillegg i sin totale tid, og hvis kun en deltaker stiller til start får laget 200 % tillegg i sin totale tid. Ved skade kan det vurderes om start uten tillegg eller ved bruk av reserve kan godtas. Skader vurderes av sanitetsansvarlig og overdommer.

7 Sikkerhet

7.1 Generelt

Lokal arrangør skal påse at femkampen arrangeres i samsvar med det til enhver tid gjeldende sikkerhetsreglement for NSF, og det vises til dette for ytterligere sikkerhetsregler.

7.2 Førstehjelp/skaderisiko

Arrangøren plikter å ha nødvendig førstehjelpsutstyr (bl.a. bære) tilgjengelig, og det skal på forhånd lages en plan for hvordan alvorlige ulykker skal håndteres. Alle fysiske øvelser skal legges opp slik at unødvendige risikomomenter unngås.

7.3 Trening/hvile/oppvarming

Trening for de fysiske øvelsene (som f.eks. innløping på kartet) er tillatt på ethvert sted og til enhver tid, dersom ikke annet er fastsatt av arrangøren. Alle lag skal ha minst 30 minutter til disposisjon for oppvarming/forberedelse før hver fysiske øvelse. Deltakerne skal ha anledning til minst en times hvile mellom de fysiske øvelsene.

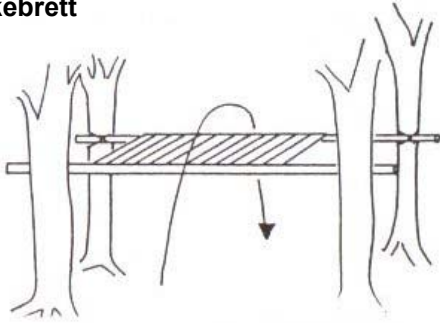
8 Ikraftredelse

Dette reglementet trer i kraft fra 1. juli 2000.

Reglementet er vedtatt av Komité speiding 21. mai 2000

Samarbeidshindre

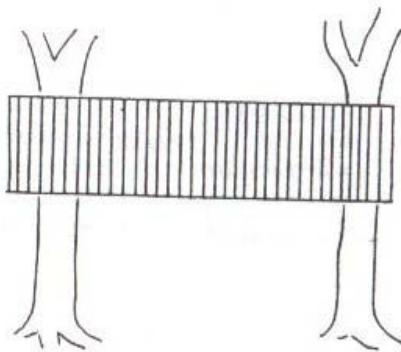
1) Irskebrett



Alle på laget skal over, og det må være mulighet for sats. Høyden er ca. 2,4 m og bredden ca. 0,5 m.

Tilleggstid er 3 min. pr. lag

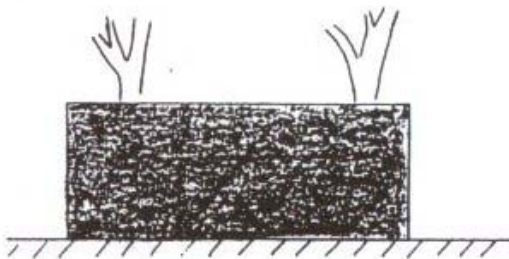
2) Dør



Alle på laget skal over hinderet, og høyden er ca. 2,75 m.

Tilleggstid er 3 min. pr. lag

3) Vegg



Alle på laget skal over, og høyden er ca. 2,75 m.

Tilleggstid er 3 min. pr. lag

4) Løs balansestokk



Stokken ligger an mot fast underlag i en ende og er hengt opp i tau i den andre. Lengden er 3 til 4 meter. Alle på laget skal over, og det er lov til å "henge" i enden for å stabilisere.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

5) Balanse på to stokker

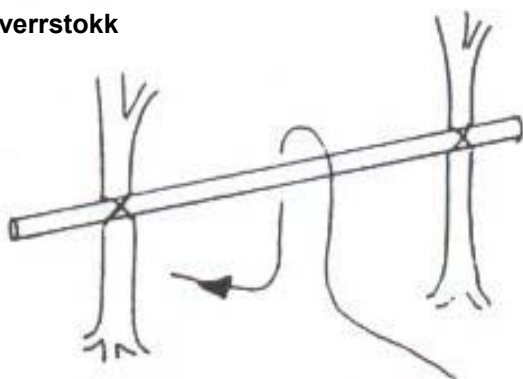
To tynne stokker ca. 50 cm fra hverandre. To deltakere holder stakkene, mens den tredje går på dem. En stokk på kneet og den andre på bakken. Alle skal gå hver sin gang.

Tilleggstid er 3 min. pr. lag

6) Trille "trillebår"

To deltakere "går" på hendene, mens den tredje går og holder i beina.

Arrangøren fastsetter lengde og tillegg

7) Tverrstokk

Alle på laget skal over, og det må være mulighet for sats. Høyde er ca. 2 meter.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

8) Glatt skråhinder

Med forskalingsplater eller vannfast kryssfiner kan man lage et glatt skråhinder, som krever mye samarbeid. Hele laget skal over, og lengde er ca. 4,5 meter og høyden er 3 meter.

Tilleggstid er 3 min. pr. lag

9) Skrått rørhinder

Et rør er halvt oppreist (skrått), slik at laget må klatre på hverandre inne i røret. Lengde er ca. 3,5 meter og rørets diameter bør være over 70 cm.

Tilleggstid er 3 min. pr. lag

10) Gullstol

Laget skal bære en av deltakerne på gullstol.

Arrangøren fastsetter selv lengde og tillegg

11) Bære slakt

To av lagets medlemmer bærer en stokk, som den tredje skal henge seg fast i.

Arrangøren fastsetter selv lengde og tillegg

12) Roterende irskebrett

Alle på laget skal over, og høyden på stangen er ca. 1,5 meter over bakken.

Tilleggstid er 3 min. pr. lag

13) Høy bjelle

En fra laget skal ringe med bjellen. Bjellen skal henge ca. 3,2 meter over bakken.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

14) Sekkeløp

Sekkeløp med tre personer i én sekk.

Arrangøren fastsetter selv lengde og tillegg

15) Skiløp

Hele laget skal gå på samme ski/planke.

Arrangøren fastsetter selv lengde og tillegg

16) Kunst skulptur

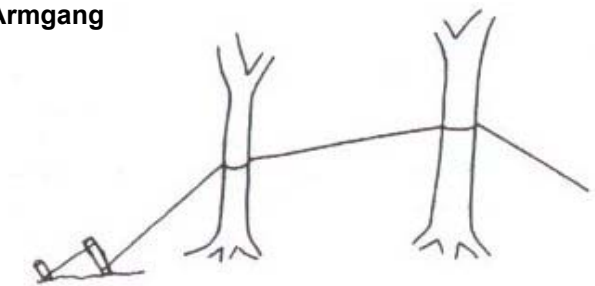
Hele laget har kun lov til samlet å ha 2 ben og 2 armer i bakken.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

17) Vinglepetter

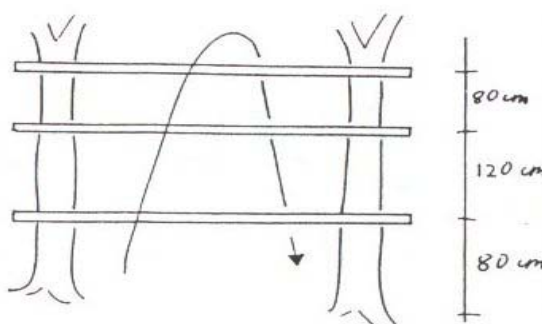
Seks dekk henger løst etter hverandre. Hele laget skal gjennom alle dekkene.

Tilleggstid er 5 min. pr. lag

Andre hindre**18) Armgang**

Kan eventuelt gå i vinkel mellom flere trær. Tauet må kunne etterstrammes. Lengden på tauet er 6 til 8 meter. Høyde over bakken er ca. 3 meter.

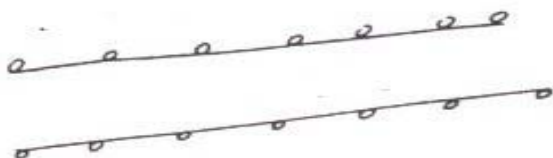
Tilleggstid er 3 min. pr. lag

19) Kjempestige

Deltakerne skal klatre over hinderet. Målene er som på tegningen.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

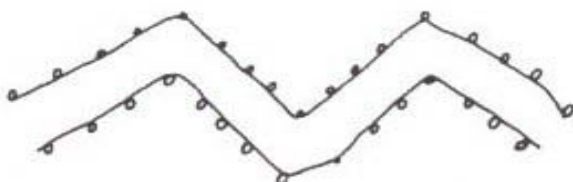
20) Rett åling



Man skal åle en rett rute under "tak". Taket lages av granbar e.l. Lengde er ca. 4 til 5 meter.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

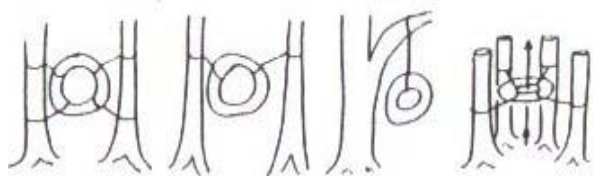
21) Sikk-sakk åling



Man skal åle en sikk-sakk rute under "tak". Taket lages av granbar e.l. Lengde er ca. 4 til 5 meter.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

22) Bilring



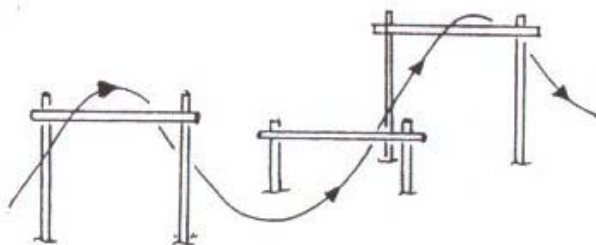
Vertikal fast Vertikal halvfast Vertikal løs Horisontal, opp-ut.
kan også brukes som

horisontal ned, ut.

En av de skisserte varianter. Bilringene skal min. være 16" i diameter.

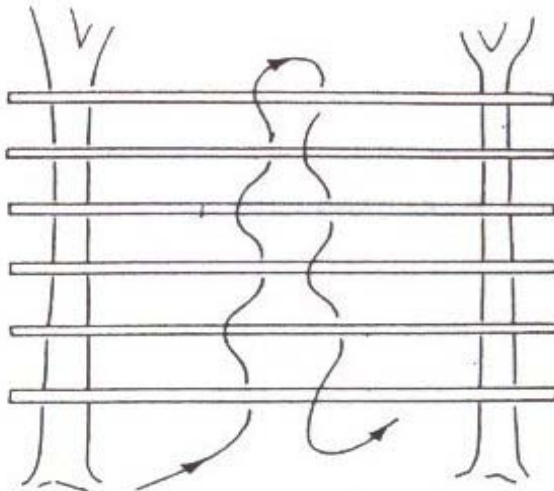
Tilleggstid er 2 min. pr. lag

23) Over/under



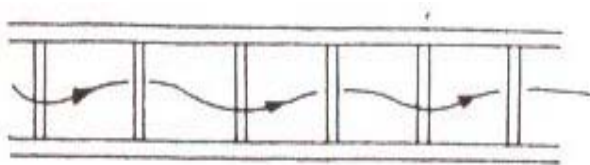
Man vekselvis klatrer/kryper over/under stokker eller tau. Tre ganger over og tre ganger under. Høyde er 1 meter (over) og 40 cm (under).

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

24) **Stående stige**

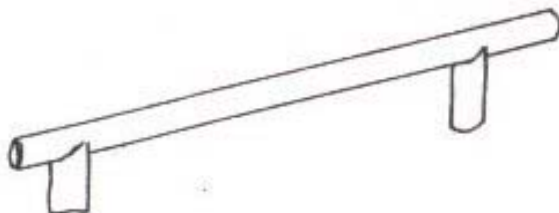
Hinderet skal passeres i åttetallsmønster opp og ned, og helst være så bredt at det er plass til flere samtidig. Maks høyde er 3,5 meter og trinnavstand er 50 cm.

Tilleggstid er 3 min. pr. lag

25) **Liggende stige**

Deltakerne skal åle seg gjennom en liggende stige.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

26) **Fast balansestokk**

Balansegang på fast stokk. Denne øvelsen skal være lett, og lengden er 3 til 5 meter.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

27) **Slenging**

Man skal slenge seg i tau over et bestemt merke (grøft, bekk e.l.).

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

28) **Taustige**

A) Fast nederst: *Tilleggstid er 2 min. pr. lag*

B) Løs nederst: *Tilleggstid er 3 min. pr. lag*

29) Kamingang

Klatring mellom to trær, i en fjellsprekk, mellom et tre og en hytte e.l.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

30) Over/under-stokker

Hinderet passerer i åttetallsmonster opp og ned.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

31) Skorstein

Krype igjennom en skorstein av bilringer. Bilringene bør festes til tre eller fire trær slik at de ikke kan bevege seg særlig mye i forhold til hverandre.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

32) Skrå åttetallsstige

Høyde er ca. 2 meter og lengde er maks 3,5 meter med 60 cm trinnavstand.

Tilleggstid er 3 min. pr. lag

33) Tauklatring over stakk

Hinderet er omtrent som tverrstokk, men ved hjelp av tau for å komme over. Høyde er ca. 3 meter.

Tilleggstid er 3 min. pr. lag

34) Balanse på tau med støtte

Deltakerne balanserer på løst tau, samtidig som de har et annet tau e.l. å støtte seg til.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

35) Tauklatring opp fjellskråning

Deltakerne skal opp en fjellskråning, og kan bruke et tau som henger fra troppen til å dra seg opp med.

Tilleggstid er 2 min. pr. lag

Listen over godkjente hindre er vedtatt av Komité speiding 21. mai 2000