

# TURNIEJ DRUŻYN LEŚNYCH – 2018

---

Wielkopolska Chorągiew Harcerzy ZHR

## 1. Informacje ogólne.

---

**Termin:** 13 października 2018 roku.

**Miejsce:** Puszcza Zielonka, Dziewicza Góra, Czerwonak.

**Baza noclegowa:** harcówki poznańskich środowisk (dla środowisk z Trzcianki i Zielonej Góry po wcześniejszym ustaleniu).

**Koszt pobytu:** brak.

**Koszt dojazdu:** we własnym zakresie.

**Prowiant:** we własnym zakresie.

**Ubezpieczenie uczestników:** we własnym zakresie.

**Uczestnicy:** wszystkie drużyny poza Drużynami Puszczańskimi.

---

**Komendant TDL2018:** pwd. Maciej Mankiewicz – [maciej.mankiewicz@zhr.pl](mailto:maciej.mankiewicz@zhr.pl)

## 2. Ekwipunek drużyny.

---

**Prowiant:**

- we własnym zakresie, w tym obiad (suchy prowiant, bez dostępu do kuchni)
- organizatorzy turnieju zapewniają podczas obiadu wodę do picia (wrzątek po dodatkowym potwierdzeniu).

**Wyposażenie na drużynę:**

- apteczka,
- 2 latarki,
- chorągiewki sygnalizacyjne,
- 2 pałatki,
- gwizdek,
- sprzęt pionierski: toporek, saperka, lina (5-10 m o niewielkiej średnicy),
- lina 10 m
- aparat fotograficzny (może być w smartfon).

**Wyposażenie indywidualne (poza standardem):**

- standardowe jesienne wyposażenie rajdowe.

## 3. Zadania dla drużyn przed Turniejem.

---

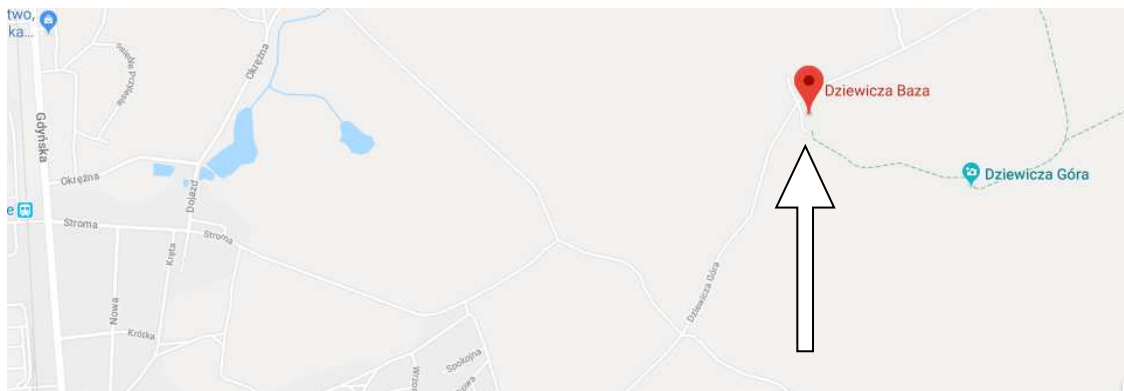
- Przygotowanie pokazu musztry drużyny (przypominamy o obowiązującym regulaminie musztry!), elementy obowiązkowe (pojedyncze):  
zbiórka drużyny w dwuszerogu -> rozejście się -> zbiórka drużyny w szeregu -> utworzenie dwójek -> utworzenie czwórek -> zwrot w lewo -> zwrot w tył -> zwrot w prawo -> zwrot w tył -> zwrot w prawo -> przemarsz 20 kroków z „wizytówką drużyny” na ustach -> zatrzymanie się przed „trybuną honorową” -> odpowiedni zwrot (w lewo lub prawo w zależności od położenia) -> złożenie meldunku Komendantowi -> odpowiedni zwrot -> odmarsz ze śpiewem na ustach plus dwa elementy dowolne.  
Cały układ nie może trwać dłużej niż **3 minuty**.
- Zaplanowanie podziału harcerzy na grę z technik harcerskich – pracami kieruje drużynowy, praca może być prowadzona zastępami lub patrolami, które realizują poszczególne zadania na turnieju w danym bloku tematycznym (np. jedno zadanie – jeden patrol, na wykonanie zadania jest określony czas),
- Przygotowanie uczestników w zakresie tradycji drużyny, ze szczególnym uwzględnieniem byłych i obecnych drużynowych.
- Przesłanie do dnia 12 października 2018 roku godz. 22.00 jednostronicowej wizytówki drużyny (w formie elektronicznej) do Komendanta Chorągwi na adres mailowy: [wielkopolanie@zhr.pl](mailto:wielkopolanie@zhr.pl), wizytówka powinna zawierać podstawowe informacje o drużynie. Liczy się godz. wpłynięcia wiadomości na konto.

#### 4. Plan czasowy turnieju.

---

##### Sobota (13 października):

- 10.30 - rozpoczęcie, apel na parkingu przy Ośrodku Edukacji Przyrodniczo-Leśnej Dziewicza Góra
- 11.00-15.00 – turniej/gra
- 15.00-15.30 - przerwa na posiłek, odpoczynek
- 15.30-16.30 – pokaz musztry
- 16.30-18.00 – ognisko/świecznisko, podsumowanie, apel
- 18.00 – wymarsz na pociąg lub autobus do Czerwonaka.



#### 5. O co chodzi?

---

##### Po pierwsze.

Turniej dla wszystkich uczestników musi być wzorcem „harcerskiej imprezy”, stąd organizatorzy dokończą wszelkich starań, by tak było. Jednak najważniejsza jest postawa drużyn biorących udział w turnieju. Wszystkie uczestniczące drużyny będą klasyfikowane, ale zgodnie z regulaminem kategoryzacji udział we współzawodnictwie o miano *Drużyny Orlej* biorą drużyny spełniające regulaminowe kryteria.

##### Po drugie.

Oceniane będzie dosłownie wszystko: dyscyplina, styl, punktualność, wygląd, atmosfera w drużynie, sprawność, utrzymanie porządku, dbałość o ekwipunek, szacunek względem innych, służebność, fair play itd. itd. Oczywiście podczas podsumowania turnieju uczestnicy ocenią organizatorów turnieju.

##### Po trzecie – szczegóły turnieju.

Etap I. Zgranie drużyny – gra zręcznościowa.

Etap II. Zadania do wykonania na trasie gry terenowej.

1. Budowa mostu/przeprawy nad wąwozem.
2. Konserwacja i naprawa sprzętu pionierskiego, prostowanie gwoździ.
3. Rozbicie obozowiska.
4. Budowa drabinki linowej z wykorzystaniem krótkich linek.
5. Tradycje drużyny.
6. Łączność.
7. Samarytanka, pierwsza pomoc.
8. Umiejętność podkradania.
9. Zadanie niespodzianka nr 1.
10. Zadanie niespodzianka nr 2.

Etap III – obiad – będzie przygotowywany i spożywany samodzielnie przez drużyny (w formie suchego prowiantu, bez możliwości używania kuchni i kuchenek).

Etap IV – pokaz musztry - oceniane będą: zgranie drużyny, karność, postawa i umundurowanie oraz wykonanie układu zgodnie z zadaniem.

Etap V – ognisko/świecznisko.

#### 6. Kryteria oceny.

---

Udostępnione zostaną bezpośrednio przed turniejem.