



Potujoče orientacijsko tekmovanje 2025

PROPOZICIJE

SPLOŠNO

- **Kategorije:** GG in PP+.
- **Sestava ekip:** Vsaka ekipa ima od **4 do 6 članov**.
- **Trajanje:** Tekmovanje **POTeka en dan**.
- Ekipe morajo biti primerno opremljene.
- Načrtovano ukrepanje ob morebitnem slabem vremenu: »sj niste iz cukra.«
- Vsi udeleženci morajo ves čas **nositi rutko**, na uvodnem in zaključnem zboru pa tudi **taborniški kroj**.

KAZNI IN PREPOVEDI

- **Prepovedani predmeti:** Strogo je prepovedano posedovanje avtomobilske karte Madžarske iz leta 2014. Če bo pri posamezniku najdena ta karta, sledi defenestracija posedovalca.
- **Združevanje ekip:** Samovoljno združevanje ekip (razen če to zahteva organizator) je **strogo prepovedano**. Kršitelji bodo kaznovani vsaj z **moralnim bremenom vesti**, v določenih primerih pa tudi z **odvzemom točk**.
- Kolektivno kaznovanje je v skladu s 33. členom Ženevske konvencije (1958) prepovedano.
- **Nedovoljene metode orientacije:** Uporaba **preroških kart, kristalnih krogel ali horoskopa** za orientacijo je **najstrožje prepovedana**.
- **Potovanje izven meja:** **Odhod v druge države** med tekmovanjem je **prepovedan** in se kaznuje z **diskvalifikacijo**.
- **Uporaba nedovoljenih substanc:** Na območju, kjer POTeka tekmovanje, je **prepovedano** uživanje alkohola, kajenje in uporaba prepovedanih substanc. Organizator lahko ekipo **kadarkoli diskvalificira** zaradi kršenja teh pravil ali netaborniškega vedenja.
- **Pritožbe:** **Pritožbe niso mogoče**. Denar in točke preštejte takoj, saj jih ne vračamo.

- Prepovedano je spreminjanje lastne lokacije s pomočjo kakršnegakoli medija premikanja različnega od lastnih okončin.

PROGA

Dolžina trase:

- **GG:** 8–11 km
- **PP+:** 10–12 km

Potek trase:

- Proga mora voditi **prek lepot slovenskega ozemlja** in vsaj **40 % poti mora potekati skozi gozd**.
- Do vsake kontrolne točke mora biti mogoče **priti z obutimi čevlji**.

Najkrajša pot ni vedno najhitrejša – razen kadar je.

Časovnica: 4 ure.

Ekipe bodo za orientacijo uporabljale **vsaj dve različni vrsti kart**.

PANOGE

Za sodelovanje na tekmovanju je obvezno znanje branja DTK in drugih kart, oseveritev karte, hoja v ravni in krivi črti, osnovna fina motorika ter opravljen tretji razred osnovne šole. Sreča je prav tako pomemben faktor. Osnovno znanje matematike je nujno za preračunavanje točk, pri čemer se pričakuje razumevanje odvodov, vektorjev, trigonometrije, imaginarnih števil in binomskega izreka. Znanje branja in pisanja v slovenskem jeziku je priporočeno, barvna slepota pa odsvetovana.

POTo testi

Reševanje testov je obvezno za vse udeležence, njihova oddaja pa ne (kdo bo to popravlu?). Vsebina testov je v celoti prepuščena organizatorju, ki mora pri sestavi slediti vzgojnemu idealu ter vključiti vsaj enega izmed gradnikov taborniškega pristopa.

Kontrolne točke

Kontrolne točke (KT) so razdeljene na **obvezne** in **izbirne**. Število in vsebina izbirnih KT sta prepuščena organizatorju, ki jih lahko prilagodi temi tekmovanja. Udeležba na KT-jih je na **lastno odgovornost**, saj za morebitne izgube točk (ali članov ekipe) organizator ne prevzema odgovornosti.

Obvezne KT lahko vključujejo naslednje vsebine: bivanje v naravi, skice ali opis, prvo pomoč, vozle, pionirstvo ali nalogo organizatorja. Organizator lahko vsako



vsebinsko uporabi **največ enkrat**, doda **največ dve vsebini, ki nista naštet**i, in izpusti **največ tri**.

V kategoriji **GG starejši** je 6 obveznih KT, v kategoriji **PP+** pa 8. Število izbirnih KT ni omejeno.

Zaradi **možnih naravnih nesreč ali višje sile** se lokacije KT ne bodo vedno popolnoma ujemale z vrisanimi, saj so te zgolj **informativne**. V **98,9 % primerov** se KT v normalnih razmerah nahaja na označenem območju, a izjeme so vedno mogoče.

OPISI KT-jev

KT-ji bodo preizkusili:

- ◇ **Vašo pripravljenost na tveganje.** Koliko ste res pripravljeni zastaviti? Čas, točke... ali celo enega izmed svojih članov? Zmaga odpira nova vrata, poraz pa... poraz lahko pomeni, da vaša ekipa nikoli več ne bo ista. Casino ne pozna usmiljenja.
- ◇ **Vašo fizično pripravljenost.** Ste dovolj hitri, da ubežite nevarnosti, ali boste obsojeni na risanje skice? Če ne pobegnete pravočasno, vas čaka natančna skica KT-ja – z omejenim časom in brez luksuza merilnih pripomočkov. Busola in meter? Organizator jih ne zagotavlja – najdete se sami!
- ◇ **Vašo iznajdljivost in potrpežljivost.** Zmorete mentalno premoč nad izkušenim kontrolorjem, medtem ko vaše telo vztraja v brutalni pozi samokolnice (*op. prev. šajtrge*)?
- ◇ **Vaše poznavanje udinborške flore.** Se lahko zanesete na svoje znanje o rastlinah? Opazujte podrobno – nekateri vsiljivke ne sodijo v ta gozd.
- ◇ **Vašo sposobnost razumevanja pripovedi in literarno spretnost.** Kontrolor vas bo popeljal v svoje sanje. Poslušajte. Vsaka beseda je namig, vsaka podrobnost šteje. Pot se šele začenja.
- ◇ **Vašo čustveno inteligenco in mediacijske veščine.** Znete rešiti spor? Zgodba ima več izhodov – le najbolj spretni bodo izbrali pravega.
- ◇ **...in še mnogo več.**

Poleg glavnih preizkušenj se skrivajo dodatni KT-ji. Boste radovedni in pogumni, da jih raziščete, ali boste ubrali varno, a dolgočasno pot?

Odločitev je vaša: boste tvegali, zmagali in z dvignjeno glavo stopili naproti neznanemu? Ali boste spustili pogled in pustili, da svet ostane neraziskan?

