



REGLER FÖR SJÖSCOUTFEMKAMPEN

1. INLEDANDE BESTÄMMELSER

- Tävlingen innehåller grenarna: rodd, navigering, simning, sjömaning och segling/praktisk navigering.
- Reservgren: båtkännedom
- Tävlingen genomförs parvis
- Tävlingen bör genomföras under två dagar i följd
- Den inbördes ordningen mellan grenarna är valfri, dock skall rodd och simning ej genomföras samma dag

2. KLASSINDELNING

Klass 1	Öppen klass	19 år och äldre
Klass 2	Öppen klass	15-18 år
Klass 3	Damer	19 år och äldre
Klass 4	Damer	15-18 år

Klasstillhörigheten räknas efter den äldsta i laget. Finns i klass 1 eller 2 färre startande än tre slås klasserna ihop, desamma gäller för klass 3 och 4.

Om två klasser slås ihop enligt reglerna enl punkt 2, sker poängberäkningen och utdelas diplom i den sammanslagna klassen. Av diplomerna ska framgå att placeringen avser sammanslagen klass (t ex klass 1-2 eller klass 3-4). Mästerskapsplaketter utdelas endast till bästa lag i den sammanslagna klassen. Plaketterna märks med den högsta av de två sammanslagna klasserna (d v s klass 1 resp 3). Vandringspris utdelas dock i alla fyra klasser.

3. GRENREGLER RODD

Rodden ska genomföras i lika båtar. Båtar med fasta åror bör ej före komma, båtar med flat botten bör om möjligt undvikas. Åra och tollpinne/årklyka i reserv ska finnas i båten. Tappad åra ska plockas upp, avbruten åra behöver ej plockas upp. Banans längd bör ge en bästa tid omkring fyra (4) minuter. Banorna ska vara så lagda att båtarna ej stör varandra. Tävlade ska bära flytväst.

NAVIGERING

Frågornas svårighetsgrad ska motsvara kunskaperna för förarintyg och kustskepparintyg, varvid minst ca 60% av poängen ska komma från förarintyg. Frågor av typ "Redogör för §17, Sjövägsreglerna" eller "Hur lyder §17" får ej förekomma. I inbjudan anges det material som deltagarna behöver ta med. Följande är tillåtet: transportör, linjal, passare, penna, suddgummi, kladdpapper och miniräknare. Lämplig maxtid är 30-40 minuter. Frågorna poängsätts efter svårighetsgrad.

SIMNING

Grenen genomförs som en stafett 2x50 meter klädsim. De 50 metrarna delas upp i dels 25 meter frisim, dels 25 meter bogsering av attrapp. Attrappen ska hållas med båda händerna och med huvudänden ovan vattnet, enstaka doppling må tillåtas. Förste man startar från bassängkanten, simmar 25 meter fritt, får attrappen, som ska ligga i vattnet, och simmar tillbaka med den. Andre man ligger i vattnet med en hand i kaklet och startar när förste man slagit en hand i kaklet, bogserar attrappen 25 meter, slår en hand i kakelt, släpper attrappen och simmar 25 meter frisim. Klädsel: ankellånga byxor av jeanstyp och långärmad skjorta i bomull. Skjortan ska vara nedstoppad i byxorna och ha nedkavlade ärmar.

SJÖMANING

Uppgifterna ska tas från det urval ur Pille Repmakar's bok "Knop, stek & splits" , se sid 4. Lagen erhåller varsin påse med material, materialtillgången ska vara god. Det ska anges vilket material som ska användas till respektive arbete. Uppgifterna ska vara poängsatta samt förtecknade i poängordning. Tid för genomläsning och frågor ska ges före start. Lämplig maxtid är 20-30 minuter. I inbjudan ska anges de sjömaningsverktyg som lagen behöver. Följande är tillåtna: kniv, splitshorn, splitsnålar, märlspik, segelnålar, segel sömmarhandske, vax, tej, avbitartång och sekator.

Bedömning: arbetena ska utföras som hållbara bruksföremål. Endast färdiga arbeten bedöms. Splitsar behöver ej tunnas ut. Antalet instick för godkänt skall anges. Som bedömningsgrund används Pille Repmakar's bok "Knop, stek & splits". Den påse som lagen får med material innehåller även ett kuvert för att försegla lagets startnummer. Kuvertet bryts efter bedömningen.

SEGLING/ PRAKTISK NAVIGERING

Grenen utformas av arrangören men bör vara en aktiv utomhusgren innehållande manövermoment och/ eller praktisk navigering i båt. Flytväst ska bäras. Det är viktigt att deltagarna före start blir ordentligt informerade om förutsättningar och bedömningsgrunder, ex hur ett manövermoment ska utföras för att godkännas. I inbjudan ska om möjligt anges den båttyp som ska användas.

BÅTKÄNNEDOM

Båtkännedom är en reservgren som ska finnas tillhands om man tvingas ställa in någon annan gren (ex pga dåligt väder). Den utformas som en frågegren om båtar, båtdelar och tillbehör.

4. POÄNG OCH RESULTAT

Poäng räknas i varje klass enligt metoden, se nedan. I varje gren är maxpoängen 200. Segarer koras i varje klass. Om två eller flera lag får samma slutpoäng, vinner det lag som placerat sig före det andra i flest grenar. Om lagen inte skiljs genom denna regel vinner det lag som placerat sig före det andra i första hand i grenen navigation, i andra hand rodd, i tredje hand sjömaning, i fjärde hand simning och i femte hand segling. Ersätts någon gren med reservgrenen båt-kännedom ska denna räknas sist.

Reglerna är antagna i november 1994 av Arrangemangsgruppen, SSF. Justering av poängberäkningen i augusti 1996. Justering av grenen Sjömaning av Riksskeppsrådet februari 2007.

POÄNGBERÄKNING

UTGÅNGSPUNKT

I varje gren fastställs klassvis ett segerresultat som ger 200 poäng. I grenarna rodd och simning beräknas sedan ett nollresultat som ger 0 poäng. Enskilda lags poäng beräknas med en metod där deras resultat jämförs linjärt med segerresultatet. Endast hela poäng räknas. Delar av poäng avrundas nedåt till närmaste heltal. Lägsta poäng är noll, även om det i någon beräkning skulle bli negativt. I samtliga grenar skall både resultat/ tid och poäng redovisas.

SJÖMANING, NAVIGATION, SEGLING OCH BÅTKÄNNEDOM

Beräkning: $\text{poäng} = 200 \times (\text{lagets resultat} / \text{segerresultatet})$

Exempel: segerresultat = 115, lagets resultat = 70
 $\text{lagets poäng} = 200 \times (70/115) = 121,7$ ger 121p

RODD

Segertid och lagets tid omvandlas till sekunder. Nollresultatet är lika med segertiden multiplicerad med 1,5

Beräkning: $\text{poäng} = 200 \times (1,5 \times \text{segertid} - \text{lagets tid}) / (0,5 \times \text{segertid})$

Exempel: segertid = 213,7 sek, lagets tid = 269,7 sek
 $\text{lagets poäng} = 200 \times (1,5 \times 213,7 - 269,7) / (0,5 \times 213,7) = 95,2$ ger 95p

SIMNING

Segertid och lagets tid omvandlas till sekunder. Nollresultatet är lika med segertiden multiplicerad med 2,5.

Beräkning: $\text{poäng} = 200 \times (2,5 \times \text{segertid} - \text{lagets tid}) / (1,5 \times \text{segertid})$

Exempel: segertid = 119,6 sek, lagets tid = 164,9 sek
 $\text{lagets poäng} = 200 \times (2,5 \times 119,6 - 164,9) / (1,5 \times 119,6) = 149,5$ ger 149p

TILLÄGGSREGLER

För de lag som har genomfört godkänd rodd respektive simning, men ändå inte hamnat över 50p fastställs lagets poäng till 50p.

SJÖMANING

Uppgiftsurval för grenen Sjömaning tagna ur Pille Repmakar'ns bok:
Knop, Stek & Splits. Förlag: ICA (ISBN 91-534-2122-1)

NAMN	SIDA
enkel kryssbändsel	47
lagd tagling	47
sydd tagling	47
segelmakartagling	48
överhandsknop	54
dubbel överhandsknop	54
överhandsknop i åtta	55
enkel skotstek	56
dubbel skotstek	56
tränsning	57
enkel fiskarknop	58
vattenknop	58
zeppelinknop	60
enkel pålstek	61
dubbel pålstek	62
dubbelt halvslag	65
dubbelt halvslag om egen part	65
fiskarstek	65
röringstek	66
nyckstek	67
timmerstek	69
ögonsplits på treslaget	75
kortsplits på treslaget	78
lagd stropp	78-79
ögonsplits dubbelflätad syntetisk lina	80-83
ögonsplits på multiplaitlina	86-89
enkel taljrepsknop	97
krona	97
dubblad fallrepsknop	98
treslagen valknop	100, 105
apnäve	112, 114
båtsmanssöm	114, 115