



OIB 15862660605

SAVEZ IZVIĐAČA OSJEČKO-BARANJSKE ŽUPANIJE

THE SCOUT ASSOCIATION OF OSIJEK-BARANYA COUNTY

O S I J E K

HR-31000 OSIJEK Kaštelanska 42-b

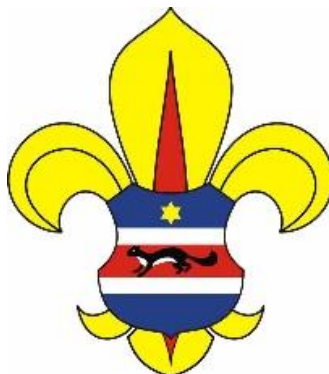
član Savez izviđača Hrvatske

member of The World Organization of The Scout Movement



SMOTRA IZVIĐAČA OSJEČKO-BARANJSKE ŽUPANIJE

30.05.2025. – OSIJEK – BAJER JUG 2



Pozivna aktivnost:

- Udruga izviđača „Slavonski hrast“ Osijek
- Izviđački klub „Javor“ Osijek
- Odred izviđača „Klasje“ Đakovo
- Odred izviđača „Suncokret“ Čepin
- i dr.

Povodom kampanja Dani otvorenih vrata Udruga i Hrvatska volontira, proslave Dana Gradske Četvrti Jug 2, Dana Državnosti i Dana Osječko-baranjske Županije. Savez izviđača Osječko-baranjske Županije i Udruge članice predstavljaju svoje projekte plakatima ili bannerima, letcima. - **projekt SIOBŽ Izviđačke škole za volontere-2026.**

Datum održavanja: Petak, **30. 05. 2025.** god. (za sudionike od 09:00 do 17:00 sati).

Mjesto: Osijek – Južno jezero Bajer Jug 2

Okupljanje: je na Bajeru JUG 2 – pored ribičkog doma - do 9 h za volontere, do 10 h za sudionike.

Vrsta: Programska aktivnost Smotra – Susret voditelja, Radionice, izrada splavi, igre na vodi, vožnja kanuom.

Udruga domaćin: Udruga izviđača „Slavonski hrast“ Osijek, s volonterima udruga iz SIOBŽ.

Sudionici: volonteri, članovi udruga (60), učenici i građani

Prehrana: Organizator osigurava **ručak za sve pravovremeno prijavljene:** volontere i članove, te pitku vodu i sokove.

Popis osobne opreme: Promotivni materijali, Banneri i zastave jedinica, Uniforme ili Odredske majice i marame, sendvič, čaša, rezervna odjeća, ručnik i (*kupaće-uz dozvolu vođa), šešir, kremu za sunčanje... (*EKIPNO Šatorsko krilo, Topo pribor za izazov i *busola M53-može se posuditi na stazi). Za ručak sudionika - ponijeti svoj pribor za jelo, uz **obaveznu prijavu sudionika do ponedjeljka 25.05.2026.** zaključno u **23.59 h.** putem linka <https://forms.gle/5F3tkW2Mh5sek4EQ8> (QR kod u prilogu)

U slučaju izrazito loših vremenskih prilika akcija se odgađa.

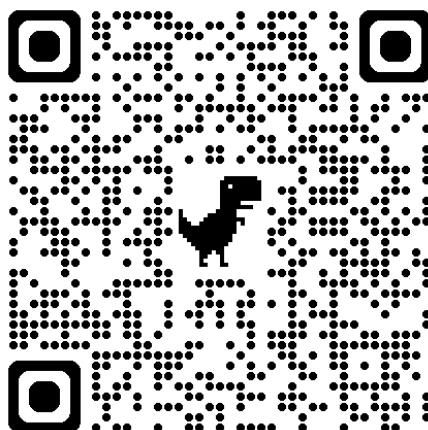


Popis kolektivne opreme organizatora: Zastave, kanui sa sigurnosnim prslucima (4), 4 vesla i užad, materijali za radionice: GPS, Karte, nagrade, upute za Itinerar, kolčići 21 kom s ispisanim slovima, busola M53, 2. mjerne vrpce (50m), topografski pribor, klupko deblje špage, nož, sok za razrjeđivanje, 4 karnistera s vodom, čaše, torbica prve pomoći, 10 stola s klupama, Kanta i vreće za smeće, plakati udruga, Saveza i promotivni letci – udruge, čaše, nagrade. Za kuhanje – potreban je i kotao, plinska ruža i namirnice te kruh na bazi (50 osoba-ovisi o prijavama).

Hodogram Smotre SI OBŽ 30.05.2026.:

- 08:00 -09:00** – za organizacijski tim: volonteri / tehnička jedinica:
- okupljanje volontera i podjela zadataka (postavljanje radionica, stolova, kanua). – Južno jezero Bajer Jug 2 (kod ribičkog doma)
- 09:00 -09:45** – **Dolazak sudionika** i prijave na utрку Krug za Jug (osnovnoškolci)
– na glavnom Trgu Jug 2 „Kockica kod Konzuma (Utrka sudionici i navijači)
- 10:00 -11:30** – UTRKA
- 11:15–11:45** - **Dolazak svih sudionika, prijavak i smještaj**
- Južno jezero Bajer Jug 2 (kod ribičkog doma)
- 11:45 -12:00** – **Svečano postrojavanje i otvaranje Smotre uz upute.**
- 12:00** - Lov na zakopano blago
- poletarci, vučići i mladi izviđači (ekipe do 10 članova – npr. jato)
- 12:00 – 15:00** - Izazov - hod po azimutu i itinerer
- mješane ekipe ml. i st. izviđači-istraživači (ekipe 4-6 sudionika)
– nastavlja se po potrebi do iza ručka i proglašenja pobjednika.
- 13:30 - 14:00** – Ručak (krumpir – pileći paprikaš) - osiguran samo za prijavljene.
- 14:00 - 17:00** – vožnje kanuima i razlaz sudionika.
- 17:00 -18:00** – slobodna vožnja kanuima
- 18:00 -19:00** – za organizacijski tim: spremanje opreme, uređivanje terena,

Prijave: obavite putem slijedećeg linka - QR koda



Ili: <https://forms.gle/5F3tkW2Mh5sek4EQ8>

U Osijeku, 08. 05. 2026. god.

Načelnik Saveza izviđača OBŽ:



Darko Miklavčić



AKTIVNOSTI NA SMOTRI OBŽ-a:

- Utrka krug za jug (za članove osnovnoškolskog uzrasta)
- Lov na zakopano blago – za poletarce i ml. Izviđače 1-5/6 r. OŠ.
- Orijehtacijski izazov – za izviđače i istraživače od 7 r. OŠ do 3.r SŠ. (mogu i stariji ali izvan konkurencije).

PROPOZICIJE NATJECANJA: HOD PO AZIMUTU I IZRADA SKICE – ITINERER

Naziv natjecanja: **1. ORIJENTACIJSKI IZAZOV OSIJEK'26**

Obavezni pribor ekipe: Topografski pribor: obične olovke, bojice, šiljilo, guma, kutomjer ili kružna mrežica s podjelom u stupnjevima, dva trokuta: 1 jednostranični i 1 jednakokračni trokut, šestari-najmanje 2 komada i kalkulator.

Ekipa broji 4-6 članova.

1. PRELAZAK STAZE: Ekipa osim propozicija dobiva: zadatak, busolu M53 i mjernu vrpću 50 m.

Zadatak osim zadanih Azimuta u stupnjevima i pripadajućih udaljenostima u metrima ima i označeno mjesto u koje se treba **upisati pronađeni KOD** (slovo i brojka) umjesto standardnog naziva KT kontrolna točka - KOD dokazuje ispravno pronađenu KT (može ih biti 6-8, a svaka KT ima i nekoliko lažnih) – svaka ispravna donosi 20 BODOVA.

Prelazak staze se vremenski boduje, a započinje i nakon prelaska završava pozdravom kontroloru/pokličem – za najbolje (najbrže) vrijeme donosi **30 BODOVA**, a svako slijedeće po negativnih -5 BODOVA manje od prethodnog.

Prilikom mjerenja ekipa treba **poštovati pravila:** Bez nepotrebnog i negativnog dobacivanja. Podjela uloga: samo **jedan član ekipe** nosi **zadatke** i čita, te upisuje kodove.

Prvi član u redu kolone (svi su poredani jedan iza drugoga u tišini) **mjeri azimut** i znakovima rukom pokazuje pravac (Azimuta) **drugom članu** koji **razvlači** mjernu vrpću (metar) – treba biti zategnuta prema zadanoj udaljenosti i Azimutu – a kad se vizualno usuglase da je kontrolka pronađena taj član **podigne ruku**. Prije razvlačenja mjerne vrpce potreban je i **četvrti član** ekipe koji **će držati** početak metra na klinu stajališta.

Kad mjerlač podigne ruku, potrebno je otkočiti metar s klina, te se **svi članovi jedan za drugim** trebaju kretati prema mjerlaču koji namotava metar, te zaduženi član **upisuje KOD**. Ekipa pristupa mjerenju slijedeće kontrolke uz iste naputke (dozvoljena je tiha izmjena uloga).

U slučaju nepoštivanja pravila kontrolor će opomenuti ekipu i pri tome dodijeliti negativnih -5 BODOVA.

Nakon pozdrava kontrolor upisuje vrijeme prelaska, pregledava kodove te ih zapisuje u svoju listu. A ekipa vraća busolu i mjernu vrpću te ide za svoj stol i crta skicu hoda po prijednom azimutu – ITINERER.

2. SKICA hoda po prijednom azimutu – **ITINERER**.

Predviđeno vrijeme za crtanje skice je 30 minuta.

Članovi ekipe moraju biti svi na okupu do predaje skice kontroloru, a za ometanje ostalih ekipa moguće je dobiti opomenuti i pri tome zaraditi negativnih -5 BODOVA (isto vrijedi i za nedostatak dijelova pribora).

Skica se crta isključivo na unaprijed određenom predlošku A4 papira na kojem se nalaze već ucrtani elementi skice poput zadanog mjerila (obično 1:200, 1:250, 1:333...) naziva...

Ekipa treba **popuniti tražene elemente:** naziv ekipe, crtao, datum, potpis, dopuniti **LEGENDU** s pronađenim KODovima i redom im dodijeliti pripadajući Azimut (oznake Az1, Az2...) te udaljenosti (d1, d2...) s njihovim brojčanim vrijednostima i jedinicama (°-stupnjevi, m-metri) Svaki od navedenih elemenata donosi 5 BODOVA.

UPUTE ZA CRTANJE ITINERERA

U Predlošku skice već je opisana kružnica i označena je početna točka ST.

Izgled i urednost skice, te ukrašavanje (i bojanje) naziva skice ITINERER, glavne magnetne igle-pravca sjever-jug, te istok-zapad i potpisa najboljem radu donosi 20 BODOVA (ostali radovi na estetici usporedbom ostalih radova dobivaju manje bodova).

- 1. Na mjestu uz gornji desni rub usporedo (paralelno) s rubom nacrtaj ravnu magnetnu iglu i jasno označi pravac sjevera (N – north ili S – sjever) – to se poslije ukrašava-stilizira kao strijela, kompas... Ukoliko ekipa ne nacrtava ovaj glavni pravac sjevera dodijeljuje se negativnih -100 BODOVA.
- 2. Na početnoj točki ST (OBAVEZNO kao i **na svakoj** slijedećoj **KT**) uz pomoć dva trokuta **prenosimo pravac sjevera** s prethodno nacrtane magnetne igle dužine oko 1 – 2 cm.
- 3. **Kutomjerom označavamo zadani azimut i povlačimo pravac** od KT do označenog kuta.
(0° stupnjeva na kutomjeru je pravac sjevera, te se stupnjevi povećavaju u smjeru kazaljke na satu, obični kutomjeri pokrivaju polovicu kruga tj. 180° stupnjeva za veći azimut potrebno je okrenuti kutomjer (npr. za kut od 270° dobit ćemo + 90°, **270°-180°=90°**).
- 4. **Na povučenom pravcu označavamo udaljenost** (ravnalom, trokutom ili šestarom) od prethodne KT preračunatu udaljenost prema zadanom mjerilu npr.: **1. primjer; mjerilo 1:100** nam govori da je **1 cm na skici jednak 100 cm ili 1 m u prirodi**, tj. zadanih 10 m u prirodi je 10 cm (ili 100 mm) na skici. **2. primjer po mjerilu 1:500** slijedi kako je 500 cm (ili **5 m**) u prirodi (podijelimo udaljenost s 5(metara)) jednako 1 cm na skici (tj. **1 cm=10 mm**). Tražena kontrolna točka nalazi se na označenoj udaljenosti po pravcu azimuta.
- 5. Šestarom pravilno (lukom) **opisujemo pripadajući kut** azimuta na svakoj kontrolnoj točki, svaki vrh kuta tj. KT treba imenovati po **KODu**, iznad svakog pravca upisujemo redni broj azimuta: Az1, Az2,..., a (dužine) rednim udaljenostima (malim slovom) d1, d2,...*Nepotrebne crte obrisati gumicom.*
- 6. **Sve oznake (Az1.2.3..., d1.2.3...)** **upisujemo u Legendu s pripadajućim vrijednostima (KOD, °, m)** primjer: **KT1=G6, Az1=90°, d1=50m**, te ispod slijede **KT2, KT3...**

BODOVANJE: Svaka ispravno ucrtana KS prema navedenim uputama i opisima donosi 10 BODOVA.

Primjer: elementi Itinerera

