

ZAŁĄCZNIK NR 1
REGULAMINU HARCERSKIEJ OLIMPIADY SPORTOWEJ
"HOS 2017"

Zaprawa - Bieg krótki - konkurencja dla wszystkich pionów wiekowych polegająca na jak najszybszym przebiegnięciu wyznaczonego dystansu.

Przeprawa przez rzekę - Pływanie na 50 m kraulem - konkurencja tylko dla osób powyżej 14 roku życia posiadających pisemną zgodę rodzica. Konkurencja polegać będzie na jak najszybszym przepłynięciu wyznaczonego dystansu.

Rzut na głęboką wodę - Pływanie na 200 m stylem dowolnym - konkurencja tylko dla osób powyżej 14 roku życia posiadających pisemną zgodę rodzica. Konkurencja polegać będzie na jak najszybszym przepłynięciu wyznaczonego dystansu.

Rakietowanie - Badminton - konkurencja dla wszystkich pionów wiekowych polegająca na wygraniu meczu Badmintonowego.

Komandos w spreju - Rąbanie drewna na czas - Każdy uczestnik ma 1,5 minuty na rąbanie drewna. Liczy się ilość porąbanych na "ćwiartki" kawałków. Każdy z pniaczków ma zostać porąbany na mniej więcej równe ćwiartki. Osoby poniżej 18 roku życia muszą mieć pisemną zgodę rodzica.

Na Małysza - Skok w dal - Konkurencja dla wszystkich pionów wiekowych. Skok w dal uczestnik wykonuje z miejsca. Jeśli się podeprze skok jest spalony. O wygranej decyduje długość skoku.

Wyścigi w BGS-ash - Wyścigi w workach - Konkurencja polegać będzie na pokonaniu zadanego dystansu z nogami w worku. Zwycięzca wyłoniony będzie na podstawie czasu w jakim pokona dystans.

Rozładunek zaopatrzenia - Rzut piłką lekarską - konkurencja dla zuchów i harcerzy (-13). Zwycięzca zostanie wyłoniony na podstawie odległości na jaką rzuci piłkę.

Misja Granat - Rzut woreczkiem do celu - konkurencja dla zuchów w której każdy uczestnik dostaje wyznaczoną ilość woreczków, którymi musi trafić do celu. Zwycięzca wyłoniony zostanie poprzez najlepszą celność.

Jadło podawacze - Bieg z talerzykiem i kubeczkim - Konkurencja sprawdzająca koordynację ruchową zuchów. Muszą one pokonać tor przeszkód niosąc na jednej ręce talerzyk a na nim kubeczek z wodą. Woda nie może się wylać ani kubeczek nie może spaść z talerzyka. Wygrywa najszybszy.

Bieg po poligonie - Tor przeszkód - Konkurencja zuchowa indywidualna, w której zuchy muszą jeden po drugim pokonać tor przeszkód. Kto szybszy, ten lepszy.

Przeskocz rwącą rzekę - skoki na skakance - każda osoba ma do dyspozycji dwa podejścia, uznawany jest najlepszy rezultat

Przeprawa komandosów - Triathlon - bieganie, pływanie i jazda na rowerze. Całość trasy około 20 km. Wymagane jest posiadanie własnych rowerów.

Wyścig zajęcy - Bieg długi/Sztafeta dla zuchów - konkurencja dla wszystkich pionów wiekowych polegająca na jak najszybszym przebiegnięciu wyznaczonego dystansu.

Zabawa saperów - Hokej na trawie - konkurencja dla wszystkich pionów wiekowych polegająca na wygraniu meczu Hokejowego.

Liga trepów - Piłka nożna - konkurencja dla wszystkich pionów wiekowych polegająca na wygraniu meczu Piłki nożnej.

Manewry w powietrzu - Siatkówka - konkurencja dla wszystkich pionów wiekowych polegająca na wygraniu meczu Siatkówki.

Lustrzany bój - Dwa ognie - konkurencja dla zuchów i harcerzy polegająca na wygraniu meczu w Dwa ognie.

Utrzymanie linii frontu - Przeciąganie liny - konkurencja zespołowa dla wszystkich pionów wiekowych rozgrywana na zasadzie turnieju każdy z każdym.