

## Regler och bestämmelser för DM i Dacke scoutdistrikt

REGLER	Reglerna påvisar de ramar som gäller för att arrangera ett DM i Dacke scoutdistrikt.
TID	I april/maj. Datum sätts under hösten av distriktsstyrelsen.
ARRANGÖR	Dacke scoutdistrikt, med delegerat ansvar för program och aktiviteter på plats alternerat mellan kårerna i distriktet.
TÄVLINGSLEDNING	Utses av arrangerande kårer. Meddelas till Inspirationsgruppen.
DELTAGARE	Tävlingen är öppen för alla spårar-, upptäcker- och äventyrarscouter i distriktet. Patrullerna skall bestå av mellan tre och åtta scouter. Det finns möjlighet att delta utom tävlan, om patrullen inte uppfyller kraven. Ledare och medföljande skall delta som funktionärer på kontrollerna.
INBJUDAN	Datumet för DM skall vara kårerna tillhanda före vårterminens start. Inbjudan med mer information skall gå ut så tidigt som möjligt under vårterminen. Till inbjudan bifogas utrustningslista, tävlingsbestämmelser, datum, tid, plats och kostnad.
EKONOMI	Arrangemanget skall vara självbärande. Startavgift tas ut per startande deltagare. Belopp bestäms av arrangerade kårer och skall täcka priser 1-3 plats, minnesmärke till samtliga deltagare, samt övriga arrangemangskostnader (inklusive kostnader för planeringen). Eventuell vinst fördelas bland arrangerande kårer och eventuell förlust täcks upp av distriktet.
MAT	Deltagarna och medföljande ledare ordnar själva sin mat och står för dessa kostnader.
ANMÄLAN	Anmälan och betalning av startavgift görs till en av de arrangerande kårerna. Anmälan är bindande och görs kårvis senast det antal veckor före start som bestäms av arrangerande kårer. Anmält antal scouter skall betalas i direkt anslutning till anmälan.
ÅTERBETALNING	Återbetalning av medlemsavgift sker mot uppvisande av sjukintyg. Villkor för avanmälan beslutas av arrangerande kårer.
KLÄDSEL	Scoutdräkt.
MEDFÖLJANDE	Varje kår skall skicka med en vuxen per patrull. Dock minst en scoutledare per kår. Alla deltagande vuxna erhåller minnesmärke kostnadsfritt.
LEDARE	Ledare och föräldrar som har patrull med i tävlingen, får ej lov att gå i spåret under pågående tävling. <b>Observera detta!</b>

PATRULL	DM genomförs av anmäld patrull utan ledare eller medföljande. Undantag görs för scout som har ledsagare.
PRISER	Priser skall delas ut till 1:a, 2:a och 3:e plats per gren, spårar-, upptäckar- och äventyrarscouter. Minnesmärke till samtliga deltagare.
PRISUTDELNING	Prisutdelning och avslutning ska ske gemensamt för alla grenar.
KONTROLLER	DM skall bestå av en bana med 10 kontroller. Av dessa är innehållet på 7 kontroller obligatoriskt och 3 är valfritt för arrangerande kårer att bestämma. Detaljer om kontroller kan läsas i bilagor till dessa regler och bestämmelser för respektive scoutgren.  Bilagorna skall användas med syfte att specificera maxnivån på kontrollerna.
BANAN	Banans längd bör anpassas så att hela tävlingstiden blir max 6 timmar. Rekommenderad banlängd är ca 2-5 km beroende på terräng.
TÄVLINGSTID	Tävlingstiden innefattar även samling, start, mål, prisutdelning och avslutning.
VATTEN & MATERIAL	Arrangören ser till att vatten och kontrollmaterial finns på kontrollerna. Från att tävlingen är genomförd fram till prisutdelningen skall grillmöjligheter erbjudas.
DOKUMENTATION	Följande dokumentation skall göras: Kontrollbeskrivningar från samtliga kontroller, antal deltagare, en sammanfattning av tävlingen samt en resultatlista. Dokumentationen skall sändas in digitalt till distriktet för lagring senast en månad efter genomfört DM. För kontrollbeskrivningar finns en färdig mall.  En ekonomisk rapport skall lämnas in separat.
REVISION	Inspirationsgruppen ansvarar för fortlöpande revision av DM-reglerna.
POÄNGSYSTEM	Systemet bygger på två delar, kontrollpoäng och uppförandepoäng. Kontrollerna kan ge max 13 (10 + 3) poäng, 10 kontrollpoäng och 3 uppförandepoäng. Uppförande kan ge max 3 poäng. Uppförande poängsätts med 1 poäng för anmälan på ett korrekt sätt. 1 poäng för avanmälan på ett korrekt sätt. 1 poäng för om patrullen är en fungerande patrull i enlighet med Scouternas patrullsystem. Ett protokoll över patrullernas poäng skall föras <b>både</b> på kontrollerna och på patrullernas startkort, och det skall finnas kolumner för både kontroll- och uppförandepoäng.

Den som är kontrollansvarig ansvarar för att informera övriga kontrollanter om hur bedömning av anmälan, avanmälan samt uppförandepoäng görs. Uppförandepoängen skall bedömas likadant på alla kontroller och detta ansvarar de arrangerande kårerna för.

**RESULTAT**

Patrullen som har samlat ihop mest poäng totalt vinner. Skulle flera patruller hamna på samma resultat vinner den patrull med flest uppförandepoäng. Skulle fortfarande flera patruller hamna på samma poäng är det antalet tiopoängare på kontrollerna som avgör.

**OTILLÅTNA  
HJÄLPMEDEL**

Det är inte tillåtet att under kontrollens genomförande använda sig av mobiltelefoner, medtagna anteckningar eller andra hjälpmedel. Om en patrull ändå gör detta så innebär det att patrullen inte får några kontrollpoäng på den aktuella kontrollen.

## Bilaga - Kontroller för spårarscouter

WOODCRAFT	Enkel naturkännedom – Exempelvis para ihop djur och namn
ELD	Lykta, stormkök, eldtyper, exempelvis para ihop olika eldtyper med deras namn eller sätta ihop stormkök
LIVLINA	Skall genomföras med praktisk inriktning, gärna med uppföljning på användbarhet
KNOPAR	Kunna slå råbandsknop, dubbelt halvslag och överhandsknop (käringsknop). Kunna namnge skotstek och pålstek
SJUKVÅRD	112, enkel sårvård
ORGANISATION	Skall genomföras med syfte att påvisa styrkan med att genomföra uppgifter tillsammans
SCOUTFAKTA	Betänk åldersgruppens kunskaper. Exempelvis "Vad heter vårt distrikt?", gärna alternativfrågor
3 VALFRIA	Dessa skall bidra till det aktuella temat men skall hållas inom ramen för scoutverksamheten. Tänk på åldersgruppernas kunskaper när kontrollerna planeras.

## **Bilaga - Kontroller för upptäckarscouter**

WOODCRAFT	Naturkännedom – exempelvis namnge djur/löv, allemansrätten
ELD	Praktiska övningar - exempelvis para ihop eldtyper med användningsområden
LIVLINA	Skall genomföras med praktisk inriktning, gärna med uppföljning på användbarhet
KNOPAR/SURRNING	Kunna slå råbandsknop, dubbelt halvslag, överhandsknop (käringsknop), skotstek och pälstek samt göra en trefot. Kunna namnge åttan, trumpetstek och timmerstek.
SJUKVÅRD	Stabilt sidoläge, tryckförband, sårvård
ORGANISATION	Skall genomföras med syfte att påvisa styrkan med att genomföra uppgifter tillsammans
SCOUTFAKTA	Betänk åldersgruppens kunskaper. Exempelvis "När startade scouting?"
3 VALFRIA	Dessa skall bidra till det aktuella temat men skall hållas inom ramen för scoutverksamheten

## Bilaga - Kontroller för äventyrarscouter

WOODCRAFT	Naturkännedom – Exempelvis kunna gissa namnet på olika svampar eller spår efter olika djur
ELD	Eldning – exempelvis elda av ett snöre eller koka såpvatten
LIVLINA	Skall genomföras med praktisk inriktning, gärna med uppföljning på användbarhet
KNOPAR	Kunna slå råbandsknop, dubbelt halvslag, överhandsknop (käringknop), skotstek, pålstek, timmerstek, trumpetstek samt kunna göra en trefot som skall innehålla en raksurning och en vinkelsurning.
SJUKVÅRD	HLR, fria luftvägar. Känna till hur en hjärtstartare fungerar
ORGANISATION	Skall genomföras med syfte att påvisa styrkan med att genomföra uppgifter tillsammans
SCOUTFAKTA	Betänk åldersgruppens kunskaper. Exempelvis "Vart hölls första scoutlägret?", "Hur många scouter finns det i världen?" osv
3 VALFRIA	Dessa skall bidra till det aktuella temat men skall hållas inom ramen för scoutverksamheten. Tänk på åldersgruppernas kunskaper när kontrollerna planeras.