

# Reglement for Roverfemkamp

## 1 GENERELLE REGLER

### 1.1 ROVERFEMKAMPENS MÅL

“Roverfemkampen skal samle rovere til vennskapelig kappestrid, med speideridealene som ramme for samarbeid og utfordringer”

- samle flest mulig roverlag
- profilere speiding innad og utad
- tilby spenning og utfordringer
- være en friluftsopplevelse
- fremme et godt sosialt miljø

### 1.2 HVA ER ROVERFEMKAMP

Roverfemkamp er rovernes “norgesmesterskap” hvor deltakerne konkurrerer i grenene:

- teori,
- valgfri oppgave
- hemmelig oppgave,
- orienteringsløp (natt og dag) og
- hinderløype.

Oppgavene skal utføres i løpet av roverfemkampens 48 timer.

### 1.3 HVEM KAN DELTA PÅ ROVERFEMKAMP

Hvert deltakende lag stiller med tre deltakere, hvor deltakerne selv bestemmer kjønnsfordelingen og om man vil blande på tvers av forbund. På roverfemkamp konkurreres det i tradisjonell og åpen klasse. I tradisjonell klasse må deltakerne være rovere, altså kan man delta fra det året en fyller 16 og til og med året en fyller 26 år.

Åpen klasse er for medlemmer som ikke oppfyller aldersbetingelsene, ikke er medlemmer av noen av forbundene eller lag som ikke ønsker å delta i alle øvelser. Man kan delta i åpen klasse fra det året en fyller 16.

### 1.4 VANDRETROFÉ

Ved avslutning av arrangementet skal det kåres én vinner i tradisjonell klasse. Dette laget får i tillegg til diplom en vandrepokal: sverd og skjold.

### 1.5 OVERDOMMER

Det skal være to overdommere. Forbundene oppnevner en hver. Overdommerne er øverste ansvarlige for konkurransene og bedømmingen av disse, samt for arrangementets sikkerhet. Overdommerne gjennomgår på forhånd hele opplegget for konkurransen, og skal være tilstede under arrangementet for å avgjøre eventuelle tvister.

## **1.6 POENGBEREGNING**

Vinnerlaget i hver øvelse får 100 poeng, og de andre lagene får utregnet sine poeng etter vinnerlaget. Vinner av femkampen er det lag som sammenlagt har flest poeng.

## **1.7 OFFENTLIGGJØRING AV RESULTATER**

Resultatene offentliggjøres så raskt som mulig etter hver øvelse. Resultatene fra første dags øvelser, og dermed foreløpig resultatliste skal offentliggjøres før øvelsene på andre dag starter.

## **1.8 KLAGE PÅ BEDØMMING/RESULTATER**

Eventuelle klager må leveres skriftlig til overdommerne innen én time etter resultater for øvelsen er offentliggjort. Overdommerne vurderer så protestene fortløpende og gir et skriftlig svar, hvis dette kreves av de som leverte inn klage. Avgjørelsen til overdommerne er endelig, og kan ikke påklages ytterligere.

## **1.9 DISKVALIFIKASJON**

Enkelt deltakere eller hele lag kan diskvalifiseres av overdommerne, hvis reglementets bestemmelser ikke overholdes eller det påvises usportslig eller uspeiderlig oppførsel. Overdommerne avgjør om deltakere som møter for sent til en øvelse skal få lov til å begynne på en øvelse og om de eventuelt skal få noe lenger tid.

# **2 TEORETISK OPPGAVE**

## **2.1 HENSIKT**

Hensikten med teoretisk oppgave er å sette deltakernes kjennskap til samtidsspørsmål, økologi/geografi og speiderhistorie.

## **2.2 ANSVARLIG FOR OPPGAVEN**

Den teoretiske oppgaven utarbeides av lokal arrangør og godkjennes av overdommerne.

## **2.3 OPPGAVENS INNHOLD**

Oppgaven består av 32 spørsmål. Det skal være fire spørsmål fra hvert av følgende tema:

- Underholdning
- Geografi
- Historie/aktuell debatt/politikk
- Sport/fritid
- Natur/vitenskap
- Kultur/litteratur
- Speiding
- Fritt emne (etter arrangørens valg)

## **2.4 PRESENTASJON & BESVARELSE**



NORGES  
SPEIDERFORBUND



KFUK-KFUM  
speiderne

Spørsmålene skal presenteres skriftlig. Det gis fem svaralternativ flere. Svaralternativene skal foreligge i skjemaform, slik at deltakerne krysser av de(t) svaralternativ(er) de tror er riktig(e).

## 2.5 TID

Oppgaven skal løses i løpet av 30 minutter.

## 2.6 HJELPEMIDLER

Tillatte hjelpemidler er penn/blyant og papir. Arrangøren plikter å påse at dette overholdes.

## 2.7 POENGBEREGNING

Ved beregning av lagets foreløpige poengsum i teoretisk oppgave (FPt) gjelder følgende:

- 1 riktig svar: 15 poeng
- 2 svar, 1 av dem riktig: 9 poeng
- 3 svar, 1 av dem riktig riktig: 7 poeng
- 4 svar, 5 svar og/eller galt svar gir: 0 poeng

Beregning av endelig poengsum for teoretisk oppgave (EPt) gjøres etter formelen

$$EPt = FBt \times 100 / BPt$$

hvor **EPt** er endelig poengsum teori

**FBt** er foreløpig poengsum teori

**BPt** er beste foreløpige poengsum teori

## 3. VALGFRI OPPGAVE

### 3.1. HENSIKT

Hensikten med valgfri oppgave er å sette deltakernes praktiske og speiderfaglige kunnskaper på prøve i et på forhånd kjent tema. Den valgfrie oppgaven bestemmes av den lokale arrangøren innenfor gitte disipliner og opplyses om for deltakende lag i invitasjon til femkamp.

### 3.2. OPPGAVENS INNHOLD

Den lokale arrangøren kan velge en av fem på forhånd kjente disipliner for valgfri oppgave.

Disiplinene det kan velges blant er:

- Pionering
- Førstehjelp
- Samfunnsengasjement
- Friluftsliv
- Ledelse

Den lokale arrangøren stiller med utstyr til gjennomføring av denne oppgave, med mindre det er gått ut opplysninger om medbrakt utstyr i forbindelse med invitasjon til femkamp. Slikt utstyr må være enkelt å få tilgang til, og bringe til arrangementet.

### 3.3 PRESENTASJON OG BESVARELSE

Oppgaven presenteres i henhold til gitte krav. Dette kan variere mellom de ulike oppgavene.

### 3.4 TID

Den valgfrie oppgaven skal løses i løpet av 180 minutter, med mindre annet er bestemt av arrangør.

### 3.5 HJELPEMIDLER

Hjelpemidler besørges av lokal arrangør med mindre det er informert om annet i innbydelse til femkamp.

### 3.6 POENGBEREGNING

Beregningen for endelig poengsum for valgfri oppgave (EP<sub>v0</sub>) gjøres etter formelen:

$$EP_{v0} = FP_{v0} \times 100 / BP_{v0}$$

Hvor:

EP<sub>v0</sub> er endelig poengsum valgfri oppgave

FP<sub>v0</sub> er foreløpig poengsum valgfri oppgave

BP<sub>v0</sub> er beste foreløpig poengsum valgfri oppgave

## 4 HEMMELIG OPPGAVE

### 4.1 HENSIKT

Hensikten med hemmelig oppgave er å sette lagenes praktiske ferdigheter på prøve.

Oppgaven skal ikke være av en slik art at det er nødvendig med spesialkunnskaper i noen retninger (for eksempel teknikk eller matematikk) for å løse den.

### 4.2 ANSVARLIG FOR OPPGAVEN

Hemmelig oppgaven skal utarbeides av lokal arrangør, og oppgave skal på forhånd godkjennes av overdommerne. Før den kan godkjennes må den testes av andre enn de som har utarbeidet den.

### 4.3 OPPGAVENS INNHOLD

Hemmelig oppgave kan deles inn i to eller flere deler, men bør utføres sammenhengende hvis mulig. De ulike delene kan for eksempel være: konstruksjonsdel, vurderingsdel og utprøvingsdel.

### 4.4 PRESENTASJON & BESVARELSE

Hvert lag skal få oppgaven i skriftlig form. Grunnlaget for poengberegningen skal oppgis på oppgavearket.

### 4.5 TID

Arrangøren fastsetter tiden for løsning av oppgave, med en maksimaltid på 4 timer. Denne fristen skal oppgis på forhånd. Ingen av de andre øvelsene i Roverfemkamp skal pågå innenfor den tid man har til løsning av hemmelig oppgave.

#### 4.6 HJELPEMIDLER

Eventuelle hjelpemidler utover de som deles ut av arrangøren til løsning av oppgaven, bestemmes for det enkelte arrangement. Disse hjelpemidlene skal oppgis i innbydelsen til Roverfemkamp. Andre hjelpemidler tillates ikke. Arrangøren plikter å påse at dette overholdes.

#### 4.7 POENGBEREGNING

Arrangøren bør tilstrebe mest mulig objektive vurderingskriterier for å sikre en rask og rettferdig vurdering. Det bør videre tilstrebes en poengberegning som skiller vesentlig mellom gode og dårlige konstruksjoner og vellykket og mislykket utprøving.

Hemmelig oppgave skal formes slik at det er få vurderingskriterier, og slik at disse er mest mulig objektivt målbare. Poengberegningen for foreløpig poengsum hemmelig oppgave (FPh) utarbeides av arrangøren ut i fra oppgavens karakter og innhold.

Beregning av endelig poengsum for hemmelig oppgave (EPh) gjøres etter formelen:

$$EPh = FPh \times 100 / BPh$$

hvor:

EPh er endelig poengsum hemmelig

FPh er foreløpig poengsum hemmelig

BPh er beste foreløpig poengsum hemmelig

## 5 ORIENTERINGSLØP

### 5.1 HENSIKT

Denne oppgaven skal gjennomføres som et dagorienteringsløp og ett nattorienteringsløp. Hensikten med de to orienteringsløpene er å teste deltakernes orienteringsevne og kondisjon. Størsteparten av deltakerne skal ha en rimelig forutsetning for å finne postene innen den fastsatte maksimaltiden. Det betyr at løypene må legges opp og forhåndstestes med dette for øyet.

### 5.2 ANSVARLIG FOR OPPGAVENE

Orienteringsløpene skal utarbeides av lokal arrangør, gjerne i samarbeid med en aktiv eller tidligere aktiv orienteringsløper. Postene skal kontrolleres av en annen enn den som la løypene.

### 5.3 OPPGAVENS INNHOLD

Det konkurreres i grenene orienteringsløp natt og dag. I nattløpet deltar to av lagets tre medlemmer, og i dagløpet deltar lagets tredje medlem, som ikke skal delta/har deltatt i nattløpet. Dersom laget bare består av to personer, skal deltakerne selv bestemme hvem som skal springe dagløpet.

Lengden på nattløpet bør være 3-4 km, og ha 6-8 poster. Antatt vinnertid bør være ca. 45 minutter.

Lengden på dagløpet bør være 3-5 km, og ha 6-10 poster. Antatt vinnertid bør være ca. 30 minutter.

Alle poster skal besøkes. Tidspoeng oppnås kun hvis alle postene er tatt. For begge o-løp fastsettes det på forhånd en maksimaltid, som bør være fire ganger antatt vinnertid for hvert løp. Et lags maksimaltid regnes fra lagets starttid. Dersom et lag kommer i mål utenfor maksimaltiden, vil man få 0 poeng i dette løpet.

#### 5.4 PRESENTASJON & UTFØRELSE

Begge o-løp skal legges av arrangøren.

Ved begge o-løp tegnes postene fra et kartoppslag av deltakerne selv etter tidsstart. Alle postene skal besøkes, men kan besøkes i valgfri rekkefølge. Når kart med ferdigtrykte poster og postbeskrivelse benyttes, skal løpskartet (uten poster) slås opp i god tid før start på startstedet for o-løpene.

Både dagløpet og nattløpet har enkeltstart. Det bør være minst to minutters startintervall. Nattløpet skal starte mellom kl. 21.00 og kl. 23.00. Startrekkefølgen for nattløpet skal være omvendt av startrekkefølge for dagløpet.

I begge o-løpene skal postene være merket med postskjermer og postnummer/kode, som skal henge minst én meter over terrenget. Tenger, klippeanordning eller annet godkjent registreringssystem for postpassering skal benyttes. Kodemarkeringen skal enten stå på postskjerm eller på et pappstykket rett over postskjermen. Dette skal henge i en umiddelbar nærhet av postskjermen. I nattløpet skal postene være merket med refleks, som skal være like godt synlig fra alle sider av posten.

#### 5.5 HJELPEMIDLER

Ved begge o-løp skal deltakerne benytte heldekkende klær. Utrustning som kan henge seg fast i terrenget kan ikke benyttes.

Lagene får utlevert et kart, plastomslag til kartet og startkort for kontroll av poster og startnummer ved ankomst startsted for dagløpet og to kart ved ankomst startsted for nattløpet.

Fra start gis deltakerne inntil 2 minutter etter starttid til å tegne over postene fra et oppslått kart med postbeskrivelse, postene, start og mål påtegnet. Kart over konkurranseområdet for dag- og nattløpet skal vises ved oppslag ved ankomst.

Deltakerne kan benytte lykt(er), kompass, skrivesaker, fløyte, mat og klokke, samt annet utstyr som utleveres av arrangøren. Elektroniske navigasjonshjelpemidler kan ikke benyttes med mindre gjennomførelsen krever det. Arrangøren plikter å påse at dette overholdes.

#### 5.6 POENGBEREGNING

Poengene beregnes separat for nattløpet og dagløpet, og ved utregningen regnes først den foreløpige poengsum for o-løpene (FPo) ut etter følgende formel:

$$FPo = Pn + Pd + Tn + Td$$

hvor: **FPo** er foreløpig poengsum o-løpene

**Pn** er postpoeng nattløp

**Pd** er postpoeng dagløp

**Tn** er tidspoeng nattløp

**Td** er tidspoeng dagløp

Postpoeng nattløp (Pn) og dagløp (Pd) beregnes etter følgende formler:

$$Pn = pfn \times 35 / tpn$$

$$Pd = pfd \times 20 / tpd$$

Tidspoeng nattløp (Tn) og dagløp (Td) beregnes etter følgende formler:

$$Tn = btn \times 75 / atn$$

$$Td = btd \times 20 / atd$$

hvor **pfn** er antall poster funnet natt **pfd** er antall poster funnet dag

**tpn** er totalt antall poster natt **tpd** er totalt antall poster dag

**btn** er beste tid natt **btd** er beste tid dag

**atn** er anvendt tid natt **atd** er anvendt tid dag

Beregning av endelig poengsum for orienteringsløpene (**EPo**), dag & natt, gjøres etter formelen:

$$EPo = FPo \times 100 / BPo$$

hvor:

**EPo** er endelig poengsum orientering

**FPo** er foreløpig poengsum orientering

**BPo** er beste foreløpige poengsum orientering

## 6 HINDERLØYPE

### 6.1 HENSIKT

Hensikten med hinderløpet er å prøve deltakernes spenst, smidighet, styrke og samarbeidsevne.

### 6.2 KONSTRUKSJON & SIKKERHET

Hinderløypen konstrueres og vurderes i samarbeid med overdommerne. Hinderløypen skal være lagt opp slik at farlige situasjoner i størst mulig grad ikke inntreffer.

Overdommerne, hinderløypeansvarlig og sanitetsansvarlig skal i god tid før øvelsens start sikkerhetsvurdere løypen, slik at mangler og farlige elementer kan bli utbedret før start.

### 6.3 OPPGAVENS INNHOLD

Løypens lengde er 300 til 600 meter, avhengig av terrengforhold. Det skal være totalt 20



NORGES  
SPEIDERFORBUND



KFUK-KFUM  
speiderne

hindre, og minst ti av disse skal være samarbeidshindre (se vedlegg). Arrangøren kan også komponere egne hindre, som da må godkjennes av overdommerne. Høyden på et selvkomponert hinder bør ikke overstige tre meter.

Alle deltakerne skal ved omvisning i løypa opplyses om tilleggstid for ikke gjennomført hinder, og dette skal også være tilgjengelig via skriftlig oppslag på hvert hinder. Arrangøren plikter å føre kontroll med at alle hindre blir passert på forskriftsmessig måte. Tilleggstid tildeles laget, hvis ikke hele laget klarer å passere et hinder i henhold til korrekt passering.

#### **6.4 PRESENTASJON & UTFØRELSE**

Arrangøren stiller et demonstrasjonslag som viser sikre og tillatte måter å forsere hindrene på, med særlig vekt på samarbeid og teknikk. Etter omvisningen kan deltakerne trene i hinderløypen til de tider arrangøren fastsetter.

Lagene skal samarbeid og løpe sammen, hvilket vil si at alle deltakerne på et lag skal være ferdig med et hinder før noen på laget kan starte på neste hinder.

Startrekkefølgen i hinderløypen trekkes og kunngjøres minst seks timer før øvelsens start, og oppslag med starttider skal henges opp ved resultattavlen

Laget blir ført rundt i oppmerket løype sammen med en person fra lokalkomiteen (ikke overdommerne eller sanitets- og sikkerhetsansvarlig) som noterer underveis hvor mye eventuell tilleggstid laget påfører seg.

Dersom et lag tar igjen et annet lag i hinderløypen, har det laget som er i hinderet vikeplikt. Det vikende laget fortsetter der de var da de måtte tre ut av hinderet. Den som følger laget rundt i løypen avgjør hvor i hinderet hver enkelt deltaker befant seg.

En deltaker kan bare hjelpe andre på laget med et hinder hvis han selv ikke har fullført hinderet, eller hvis han selv går gjennom hinderet etterpå. I armgang og balansehinder er start- og sluttgrensen i hinderet også grenser for hvor de andre på laget kan hjelpe til fra bakken. Det er ikke tillatt å bruke trær, eller lignende, å klatre i for å komme over veggen eller irskebrettet.

Hvis bruk av gjørmehinder dypere enn 50 cm skal det alltid stå en person fra lokalkomiteen ved hinderet med nødvendig utstyr for å hjelpe en deltaker, som trenger hjelp, opp av hinderet.

Hvis et hinder, mot all formodning, brekker under en konkurranse, skal det legges til en estimert gjennomsnittstid for passering av hinder på 2 minutter for de lag som ikke får tatt akkurat det hinderet. Den estimerte gjennomsnittstiden er lik for alle hinder.

Det skal være mulighet til å vaske seg etter gjennomført hinderløype med gjørmehinder i. Dette kan enten gjøres ved å legge et vannhinder etter gjørmehinderet, eller ved å åpne for vaskemuligheter etter gjennomført hinderløype. Det stilles ikke krav til vaskefasilitetsstandard.



## 6.5 HJELPEMIDLER

Deltakerne skal benytte heldekkende bekledning og normalt beskyttelsesutstyr, og smykker, klokke og lignende som kan henge seg fast i hindre mv. må ikke bæres. Ingen spesielle hjelpemidler som f.eks. piggsko o.l. er tillatt, og arrangøren plikter å påse at dette overholdes.

## 6.6 POENGBEREGNING

Endelig poengsum hinderløype (EPHl) regnes ut fra følgende formel:

$$EPHl = BThl \times 100 / (ATHl + Ethl)$$

hvor: **EPHl** er endelig poengsum hinderløp  
**BThl** er beste tid hinderløp (inkl. ev. tilleggstid)  
**ATHl** er anvendt tid hinderløp  
**ETHl** er eventuell tilleggstid hinderløp

## 7 SIKKERHET

### 7.1 GENERELT

Lokal arrangør skal påse at femkampen arrangeres i samsvar med det til enhver tid gjeldende sikkerhetsreglementet for forbundene, og det vises til dette for ytterligere sikkerhetsregler.

### 7.2 FØRSTEHJELP/SKADERISIKO

Arrangøren plikter å ha nødvendig førstehjelpsutstyr (bl.a. bære) tilgjengelig, og det skal på forhånd lages en plan for hvordan alvorlige ulykker skal håndteres. Alle fysiske øvelser skal legges opp slik at unødvendige risikomomenter unngås.

### 7.3 TRENING/HVILE/OPPVARMING

Trening for de fysiske øvelsene (som f.eks. innløping på kartet) er tillatt på ethvert sted og til enhver tid, dersom ikke annet er fastsatt av arrangøren. Alle lag skal ha minst 30 minutter til disposisjon for oppvarming/forberedelse før hver fysiske øvelse. Deltakerne skal ha anledning til minst en times hvile mellom de fysiske øvelsene.

## 8 FORHINDRET FRA Å DELTA I FYSISKE ØVELSER

Dersom skade oppstår under Roverfemkamp og gjør en deltager uskikket til deltagelse i en eller flere fysiske øvelser, kan resten av laget likevel gjennomføre disse, men får da et tillegg i tid lik differansen mellom gjennomsnittlig og sterkeste løpetid. Ved skade kan det vurderes om start uten tillegg eller ved bruk av reserve kan godtas. Skader vurderes av sanitetsansvarlig og overdommerne.

Dette gjelder orienteringsløp og hinderløype.

## 9 IKRAFTTREDELSE

Dette reglementet trer i kraft \*DATO+ ÅRSTALL\*

## VEDLEGG

### **1. Hinder til bruk under Roverfemkamp**

Ta utgangspunkt i KM sin beskrivelse av samarbeidshinder, står fritt til å bruke hindre fra NSF sitt hinderløypevedlegg.

### **2. Sikkerhet i hinderløype**

Finnes i KM sitt reglement