

# Snapphanefejden

## Regler för Snapphanefejden antagna av distriktsstyrelsen 2010-12-01.

Snapphanefejden är en patrulltävling med mångårig tradition. Den anordnas av Snapphane Scoutdistrikt en gång om året. Då får distriktets scouter i de olika grenarna tillfälle att mäta sina krafter och sitt scoutkunnande med varandra.

## Snapphanefejdsansvarig

Ansvarig för Snapphanefejden är den värdkår som står på tur, se ”värdkår”.

Snapphane Scoutdistrikt är ekonomiskt ansvarig för Snapphanefejden.

## Värdkår

Värdkår är man i bokstavordning. Kårer som inte har möjlighet att själva vara värdkår meddelar kansliet samt rekommenderas att ta kontakt med i bokstavordning påföljande kår för ett samarbete.

Man är ansvarig för plats (start, mål och avslutningsplats), spårläggning, parkering, toaletter övernattningsplats för Äventyrarna samt ved, vatten och slator till Äventyrarna. Värdkåren ansvarar även för priser, prisutdelning, start och målgång. Vid behov av hjälp, är det värdkårens ansvar att be om denna hjälp från annan kår, samt kommunicera detta med Snapphane Scoutdistrikt.

## Kontrollansvarig

Den kontrollansvariga planerar 10 kontroller (se avsnitt kontroller) för det spår man åtagit sig planering av samt en utslagsfråga, delar ut kontrollerna till deltagande kårer samt ser till att det finns startkort.

Huvudansvarig för fejden är någon från värdkåren. Kontakt ska hållas med kontrollansvariga.

## Anmälan

Inbjudan och anmälningsblankett skickas till kårens postmottagare senast sex veckor innan Snapphanefejden. Det är postmottagarens ansvar att vidarebefordra detta till respektive avdelning. Anmälan ska bestå av patrullnamn samt till vilket spår patrullen ska anmälas. En kontaktperson per spår. De anmälda patrullnamnen gäller! Efteranmälan är möjlig men till dyrare anmälningsavgift. Efteranmälan är möjlig till onsdagen innan fejden.

Inbjudan skall också finnas på Snapphane Scoutdistrikts hemsida.

Kansliet ansvarar för utskick av inbjudan, mottagande av anmälningar och kontroll av betalning av anmälningsavgifter.

## Tema

För att få mer spännande och roligare fejder kan arrangemanget ha ett tema. D.v.s. att man bygger alla kontroller runt ett gemensamt tema t ex vatten eller Pippi Långstrump. Alla kontroller har då detta tema som grund och uppgifterna utformas på ett roligare och mer inspirerande sätt. Värdkåren bestämmer temat, men en samverkan mellan värdkår och kontrollansvariga skall ske för att försöka skapa ett gemensamt tema.

## Patrullen

Det ska vara 3-8 scouter per patrull. Antalet deltagare i patrullen ska noteras på startkortet. Åldersmixade patruller deltar i det spår som den äldsta deltagaren tillhör.

Scoutdräkt är obligatorisk för dem som har.

Finns patrullflagga skall denna tas med till fejden.

Använd gärna ert rop.

Scouterna i en patrull behöver inte komma från samma scoutkår.

OBS! Elitpatruller får ej sammansättas!

## Kunskapsnivå

Detta innebär att svar till alla kunskapskontroller som finns på fejden ska gå att finna i respektive programpärm eller litteratur.

Så länge vi inte har fler kårer med bäverscouter ger vi dem möjlighet att tävla i egen klass på spårarscouternas runda.

Spårarna: Innehåller uppgifter av svårighetsgrad motsvarande vad som återfinns i ”Den stora Spårarboken”.

Upptäckarna: Innehåller uppgifter av svårighetsgrad motsvarande vad som återfinns i ”Upptäckten” och ”Den stora Spårarboken”.

Äventyrarna: Innehåller uppgifter av svårighetsgrad motsvarande vad som återfinns i ”Äventyrarnas handbok” och tidigare böcker.

## Kontroller

På varje spår ska det vara 9 kunskapskontroller och en hemlig kontroll.

Kontrollerna ska vara så utformade så att samarbete krävs för att få maxpoäng.

Samarbete kommer alltså inte premieras genom särskilda bonuspoäng, utan genom kontrollens utformning och ingår därmed i totalpoängen.

Flertalet av kontrollerna ska vara praktiska och kreativa. Samtliga delar av scoutmetoden skall tas i beaktande vid planering och bedömning av kontrollerna.

Förslag på kontroller:

- |                      |                            |             |
|----------------------|----------------------------|-------------|
| - Knopar/surning     | - Karta/kompass/spårtecken | - Säkerhet* |
| - Allemansrätt       | - Eldning/brandsäkerhet    | - Chiffer   |
| - Scoutings historia | - Hinderbana               | - Woodcraft |
| - Hemlig             |                            |             |

\* Kan innehålla sjukvård, isvett, badvett, hygien, trafikvett o.s.v

## **Kontrollanter**

Varje kontroll ska kunna ta emot 4 patruller samtidigt och tiden ska vara max 10 min sammanlagt.

## **Poäng**

1-10 poäng per kontroll. Inga halva poäng delas ut.

Scoutmässigt uppförande bör påtalas av kontrollanten. I detta ingår scoutings vett och etikett.

## **Priser**

Vandringspris till bästa patrullen på varje spår.

Priser till de tre bästa patrullerna på varje spår.