

Yarışların nümunəvi proqramı

Yarışların konkret proqramları Təşkilat Komitəsi tərəfindən müəyyənləşdirilir. Yarışların səviyyəsindən asılı olaraq, aşağıdakı müsabiqələr keçirilə bilər:

1. “Maneələr zolağı”
2. “Kombinə edilmiş yanğın estafeti”
3. “Axtarış - xilasetmə işi”
4. “Yaşam marşrutu”
5. “Çöl şəraitində yaşayış”
6. “Müsabiqə proqramı”

Bundan əlavə, yarış proqramına ekskursiyalar, mədəni-əyləncəli tədbirlər, futbol, voleybol, basketbol və s. üzrə dostluq görüşləri də əlavə edilməlidir.

Məktəbdaxili yarışlara 3-dən az olmayaraq yarış, 2-dən az olmayaraq müsabiqə proqramı daxil edilməlidir.

Rayon yarışlarına 4-dən az olmayaraq yarış, “Axtarış - xilasetmə işi” və “Müsabiqə proqramı” daxil edilməlidir.

Zona və ümumrespublika yarışlarının proqramına 6 növ müsabiqə və “Kombinə edilmiş yanğın estafeti” də daxil olmalıdır.

Növlər üzrə yarışların keçirilmə qaydaları

1. “Maneələr zolağı”

Bu yarışda 5 nəfərdən ibarət komanda iştirak edir. Ən az vaxt sərf etməklə ən çox bal yığan iştirakçı qalib olur (1 bal = 30 san.). Nəticələr bərabər olduqda isə qaliblər cərimə ballarının azlığına görə seçilir. Cərimələr və cərimə balları 1-ci cədvəldəki kimi müəyyən olunur.

İştirakçılar starta 10 dəqiqə qalmış öz yerlərini tuturlar. Onlar idman formasında olmalıdırlar, dirsəklər və dizlər örtülü olmalıdır, brezent əlcək, idman ayaqqabısı geyinməlidirlər.

“Maneələr zolağı” yarışının mərhələləri

1.1. “Kəpənək”

Yuxarıdakı ipdən tutmaqla aşağı horizontal ipdən keçmək. Yuxarı ipin ucları 1,5-2 m hündürlükdə olan dirəyə bərkidilməlidir.

1.2. “Hörümçək toru”

Bir-birlərinə birləşməyən horizontal, vertikal iplərdən keçmək.

1.3. Horizontal iplərdən keçmə. Mərhələnin uzunluğu 15-20 m-dir.

Maneələri əl və ayaqların köməyi ilə keçmək.

1.4. İpin köməyi ilə yoxuşu çıxmaq (düynülərlə özünü sığorta)

1.5. İpin köməyi ilə enişi düşmək. (düyünlərlə özünü sığorta)

1.6. Dar cığırda hərəkət.

Məsafənin uzunluğu 10 m-dir. Cığırın eni 60 sm, hündürlüyü 40 sm olmalıdır.

Cərimələr:

Yan dayaqları və yuxarı plankaları vurub salmaq

-1 bal

Hazırkı mövqedə 5 səhvdən çox olanda cərimələnir

1.7. Çadırın yığılıb sökülməsi

Startdan sonra komanda çadırı sökməli, bükməlidir. Finişdən əvvəl çadırı qurmalıdır. Komandaya səhvlərini düzəltmək üçün 30 san vaxt verilir, bundan sonra isə cərimə olunurlar.

Buraxdığı səhvlərə görə

Cərimələr: Çadırdakı əzidlər

-1 bal

Çadırın ümumi ayrılığı

-2 bal

Cədvəl 1

№	Səhvlər və pozuntular	Səhvlərin aid olduğu mərhələlərin № -si
Cərimə - 1 bal		
1	Kontrol xətti taptalama	1- 3,5
2	Torpağa 1 ayaqla toxunma	2,4
Cərimə- 3 bal		
1	Bir mərhələdə iki iştirakçı	1 - 5,8 – 10
2	Pozulma	3
Cərimə- 5 bal		
1	Düşmə, yığılma	1 – 5

Komandanın təyin olunmuş vaxtı ötüb keçməsi cərimələnir. Cərimə vaxtı verilmiş vaxtdan 10-30 saniyə intervalında keçildikdə müəyyən olunur. Komandaların nəticələri bərabər olarsa, ən az cərimə balı olan komanda qalib sayılır.

2. “Kombinə edilmiş yangın estafeti”

Estafetdə komandanın 7 üzvü iştirak edir. Bütün vəsait və alətlər yarışın başlanmasına qədər meydana düzülür.

Estafeti başlayarkən iştirakçılar aşağıdakı normativlərə əməl etməlidirlər:

Start xəttinə 3 ədəd yanğınsöndürən (ОП-5) qoyulur və 1 №-li iştirakçı 15 m məsafəni qət etməklə, yanğınsöndürənləri bir-bir qeyd olunmuş xəttin üzərinə qoyaraq estafeti 2№-li iştirakçıya verir.

2 №-li iştirakçı 25 metr məsafəni qət etməklə taxta hasarı aşaraq, taxta tirin (bum) üzərindən keçərək estafeti 3№-li iştirakçıya verir.

3 №-li iştirakçı özündən 5 metr aralıda yerləşən döyüş paltarını geyinərək, estafeti avtosisterninin yanında dayanmış 4№-li iştirakçıya verir.

4№-li iştirakçı avtosisterninin yanında qoyulmuş “Б” lüləli təzyiq şlanqı ilə (təzyiq 4 atmosferdə olmalıdır) 10 metr məsafədə xüsusi dirəklər üzərində qoyulmuş topları vurub salmalıdır. Axırncı top vurulub salındıqdan sonra 4 №-li iştirakçı estafeti avtosisterndən 20 metr aralıda dayanmış 5, 6, 7 №-li iştirakçılara verir.

5 və 6 №-li iştirakçı 7 №-li iştirakçıni əlləri üzərində 25 metr məsafədə yerləşən finiş xəttinə qədər aparmalıdırlar.

Estafetin keçirilməsi üçün meydanda 2 m eni, 100 m uzunluğu olan 2 dənədən az olmayaraq qaçış zolağı olmalıdır;

Qaçış zolağında aşağıdakılar olmalıdır:

- uzunluğu 10 m və diametri 52 mm olan 1 təzyiq şlanqı;
- 80 sm hündürlüyü, 8 m uzunluğu, 18 sm eni olan taxta tir (bum);
- hündürlüyü 1,7 m, eni 2 m olan hündür hasar;
- bir komplekt döyüş paltarı;
- 3 ədəd yanğınsöndürən.

Estafetin qiymətləndirilməsi komandanın göstərdiyi vaxtla hesablanır. Bu bal yalnız bütün mərhələləri lazımi qaydada yerinə yetirən komandaya verilir.

3. “Axtarış - xilasetmə işi”

Komandanın tərkibi 6 iştirakçıdan ibarətdir. İştirakçılar meydançaya rəhbərsiz gedirlər.

Starta 1 saat qalmış komandanın kapitanı əməliyyat qaydasında komandanın hazırlığı haqqında məlumat verir.

Startdan əvvəl komandalər start qabağı yoxlamadan keçir. Bu zaman aşağıdakılar yoxlanılır:

- siyahı üzrə şəxsi və qrup üçün minimal dərman qutusu;
- poliqonun sərhədlərini bilmək (hakimlərin seçimi ilə istənilən iştirakçı);
- qəza vəziyyətində komandanın hərəkəti (kapitan);

Hər hansı bir əşyanın yoxluğunda (siyahı üzrə), poliqonun sərhədlərini, qəza vəziyyətində necə hərəkət etməli olduğunu bilməməsinə görə komanda Cədvəl 2-ə uyğun olaraq cərimələnir və nöqsanları aradan götürdükdən sonra starta buraxılır. Bu halda start gecikdirilmir. Yoxlama startdan 10 dəqiqə qabaq olur.

Startda komandalara mərhələlərin keçirilməsi ardıcılığı qeyd olunan marşrut kartı verilir.

Digər mərhələlərə keçid, tapşırıqların yerinə yetirilməsi komandanın ən axırncı iştirakçısının gəlməsindən sonra başlayır. Bəzi mərhələlərdə komanda qruplara bölünə bilər.

Qalib mərhələlərdə toplanan balların çoxluğu ilə seçilir. Ballar bərabər olduğu zaman startdan əvvəl prioritet sayılan mərhələlərdə ən çox bal toplayan komanda qalib gəlir.

Komandalara əlavə ləvazimatlardan da istifadə etməyə icazə verilir. Bu ləvazimatlar haqqında startdan əvvəl hakimə məlumat verilməlidir.

Distansiyalarda komandalar “Çöl şəraitində yaşayış” yarışına daxil olan tapşırıqları yerinə yetirir.

Cədvəl 2

Nö	Qayda pozuntusu	Cərimə balları
1	Səhv cavab	1
2	Hər hansı bir ləvazimat olmadıqda	1

“Axtarış - xilas etmə işi”nin mərhələləri və yarış növləri

3.1. Kimyəvi təhlükəli maddələrin sızması nəticəsində yaranan qəza bölgəsində fəaliyyət **maksimal 26 bal**

Hakimin təhlükə haqqında məlumatını aldıqdan sonra komanda vəziyyəti qiymətləndirir, nəfəs orqanlarının qorunması üçün əlaltı vasitələrdən istifadə edərək yoluxma zonasından çıxır.

Cərimələr:

<i>yoluxma zonasından düzgün olmayan çıxışı seçmək</i>	<i>-2 bal</i>
<i>nəfəs yollarının qorunması üçün istifadə olunmuş əlaltı əşyaların su ilə isladılmaması</i>	<i>-2 bal</i>
<i>ağız və ya burun açıq qaldıqda</i>	<i>-2 bal</i>

İlk tibbi yardımın göstərilməsi, nəql əşyasının hazırlanması və zərərçəkmişin bölgədən vaxtında çıxarılması **maks. 30 bal**

Komanda iştirakçıları hakimlərdən üzərində tapşırıqlar yazılan kartları götürürlər. Kartda nəzəri suallarla bərabər zədənin növü də yazılır. İştirakçılar nəzəri suallara cavab verməklə yanaşı zədələnmiş şəxsə ilk tibbi yardım göstərməlidirlər. Sonra iştirakçılar əlaltı materiallardan istifadə etməklə xərək (nosilka) düzəldərək zərərçəkmiş bölgədən çıxarmalıdırlar.

Cərimələr:

<i>əlaltı materiallarla sarğı etməyi bacarmamaq</i>	<i>-1 bal</i>
<i>dərz bağı (jqut) bağlayarkən səhv hərəkət</i>	<i>-1 bal</i>
<i>sarğı lövhəcini düzgün yerləşdirməmək</i>	<i>-1 bal</i>
<i>nəqlin düzgün təşkil olunmaması</i>	<i>-3 bal</i>

zərərçəkmişin xərəkdən düşməsi və ya xərəyin sınması -5 bal

3.2. Suda zərərçəkmişə ilk tibbi yardımın göstərilməsi **maks. 10 bal**

Komanda suda batmış zərərçəkmişə ilk tibbi yardım göstərməlidir.

Cərimələr:

ağız boşluğunun müayinə olunmaması - 1 bal

zərərçəkmişin nəfəs yollarından suyun çıxarılmaması - 1 bal

tibbi yardım zamanı ardıcılığın gözlənilməməsi -1 bal

süni nəfəsin verilməsində və ürəyin masajında səhv hərəkət -1 bal

zərərçəkmişin isindirilməməsi -1 bal

3.3. Yol hərəkəti qaydalarına əməl olunmasında irəliləyiş **maks. 10 bal**

Komanda yol hərəkəti qaydalarına əməl etməklə göstərilən marşrut üzrə hərəkət edir. İştirakçılara velosipedçilər və piyadalar haqqında suallar (kartlarda) da verilə bilər.

Cərimələr:

testdə yanlış cavab -1 bal

piyadaların yol hərəkət qaydalarını pozması -2 bal(hər birinə)

Burada iştirakçılara verilən tapşırıqların öhdəsindən gəlinməsi üçün aşağıdakı oriyentir növləri verilir:

legenda üzrə hərəkət;

komanda xəritəsiz göstərilən azimut, məsafə, relyef, kontrol məntəqəsindən keçməklə “legenda” üzrə hərəkət edir.

Cərimə:

göstərilən marşrut üzrə hərəkətdə hər qeyd olunmayan kontrol məntəqəyə görə -4 bal

Komanda ərazidə qurulan, xəritədə göstərilməyən kontrol məntəqədən keçməklə xəritədə qeyd olunmuş marşrut üzrə hərəkət edir, onları komposter vasitəsilə qeyd edir və ya şifrələyir.

Cərimə:

hər qeyd olunmamış kontrol məntəqəyə görə -4 bal

Yuxarıda qeyd olunanlarda ən yüksək nəticə kontrol məntəqələrinin qeyd olunması ilə ölçülür.

4. “Yaşam marşrutu”

Yarışda komandanın rəhbəri , müavini və tərbiyəçinin rəhbərliyi altında bütün komanda - 7 iştirakçı iştirak edir.

Yarış marşrut üzrə tapşırıqın yerinə yetirilməsi kross - qaçış kimi keçirilir. Startda komandalara marşrut kitabçası verilir. Orada mərhələlərin keçilmə

ardıcılığı, tapşırığın yerinə yetirilməsi, kontrol vaxt və s. barədə məlumatlar yazılmalıdır.

Marşrutun ayrı-ayrı ərazilərdə komandaya özlərinin müstəqil həyata keçirməsi üçün tapşırıqlar da verilə bilər (rəhbər olmadıqda). Bu zaman komandanı vasitəçi - hakim (rəqib komandanın rəhbərinin müavini) müşayət edə bilər.

Əlavə 1-ə uyğun olaraq komanda və iştirakçıların təchizatı verilən tapşırığın şərtlərinə uyğun olaraq bəzi alətlərin istifadəsi qadağan oluna bilər. Komandaya əlavə vasitələrdən istifadə etməyə icazə verilir (əgər bu qaydalara zidd deyilsə). Bu alətlər barədə startdan əvvəl məlumat verilməlidir ki, bu baş hakimin təhlükəsizlik üzrə müavini tərəfindən istifadəyə buraxılsın.

Qalib bütün distansiyalarda tapşırıqların yerinə yetirilməsində ən yüksək balın yığılması ilə müəyyən olunur. Əgər ballar bərabər olarsa prioritet sayılan yarışlarda ən yüksək bal toplayan komanda qalib gəlir. Bu barədə komandaya startdan qabaq məlumat verilir.

Startdan qabaq komanda aşağıdakı startqabağı yoxlamadan keçir:

- siyahı üzrə şəxsi və qrup təchizatı, dərman qutusu;
- poliqonun sərhədlərinin müəyyənləşdirilməsi (hakimlərin seçimi ilə istənilən iştirakçı);
- qəza vəziyyətində komandanın nə etməsi (kapitan).

Komandanın poliqonun sərhədlərini və ya qəza vəziyyətində nə etməyi bilməməsi zamanı komanda 3-cü cədvələ əsasən cərimələnir və bütün bu nöqsanları aradan qaldırdıqdan sonra starta buraxılır. Bu halda isə start saxlanılmır. Startqabağı yoxlama starta 10 dəqiqə qalmış keçirilir.

Komanda mərhələlərə tam heyətdə buraxılır. Mərhələlərdə cərimələr 4-cü cədvələ əsasən aparılır.

Cədvəl 3

	Qayda pozuntusu	Cərimələr (balla)
	Səhv cavab	1
	Hər hansı bir ləvazimat olmadıqda	1

“Yaşam marşrutu” üzrə yarışlar üçün mərhələ və tapşırıqlar Obyektin horizontal tərəflərinin və ya azimutun müəyyənləşdirilməsi

maks. 5 bal

Komanda kompasın köməyi olmadan göstərilən obyektin şimala və ya azimuta olan istiqamətini müəyyənləşdirir. Kapitan nəticəni marşrut kartına yazır və hakimə təqdim edir:

Cərimə:

birinci 10⁰-ni çıxmaq şərti ilə hər 10⁰-də olan səhv

1 bal

Azimut üzrə hərəkət

Gedişin uzunluğunu və azimutu alıb komanda göstərilən nöqtəyə doğru hərəkət edir. Finişə çatdıqda kapitan marşrut boyu nişanların nömrəsini marşrut kartına yazıb hakimə təqdim edir.

Cərimə:

<i>məsafənin uzunluğunun 5%-i qədər olan xətalər cərimə olunmur</i>	
<i>5-10%-ə qədər səhv</i>	<i>-2 bal</i>
<i>10-15% qədər səhv</i>	<i>-4 bal</i>
<i>15%-dən yuxarı</i>	<i>-5 bal</i>

Verilmiş istiqamətdə hərəkət.

Komanda kontrol məntəqələrdən göstərilən qaydada keçməklə marşrutu xəritədə verilmiş istiqamətdə davam etdirməli, onların şifrələrini marşrut kartına daxil etməlidir.

Cərimələr:

<i>hər qeyd olunmamış kontrol məntəqəsi üçün</i>	<i>-4 bal</i>
<i>kontrol məntəqələri keçmə ardıcılığının pozulması</i>	<i>-10 bal</i>

Legenda üzərində hərəkət.

Komanda kontrol məntəqəsindən keçməklə marşrutu hakim və ya iştirakçılar tərəfindən təsvir olunmuş qaydada dəf etməlidir.

Cərimə:

<i>hər qeyd olunmamış kontrol məntəqəsi üçün</i>	<i>-4 bal</i>
--	---------------

Qeyd olunmuş marşrut üzrə hərəkət.

Komanda yaxınlıqla qurulan, xəritədə qeyd olunmayan kontrol məntəqəsindən keçməklə onları şifrələyir və ya komposterlə qeyd etməklə müəyyənləşdirir.

Cərimə:

<i>hər qeyd olunmamış kontrol məntəqəsi üçün</i>	<i>-4 bal</i>
--	---------------

4.1. Kartlarda topoqrafik işarələrin müəyyənləşdirilməsi **maks. 5 bal**

Komanda üzərində topoqrafik işarələr olan kartlar alır və onları müəyyənləşdirir.

Cərimə:

<i>səhv cavab</i>	<i>-10 bal</i>
-------------------	----------------

4.2. Fəlakət signalı **maks. 6 bal**

Komanda hakim tərəfindən göstərilmiş beynəlxalq sistem kodlu qəza signalını öz əlaltı vasitələrindən və ləvazimatlardan istifadə etməklə təsvir edir.

Cərimə:

<i>işarə zəif görünürsə</i>	<i>-10 bal</i>
<i>işarə səhv qoyulubsa</i>	<i>-5 bal</i>

4.3. İnformasiyanın məsafədən ötürülməsi **maks. 5 bal**

Komanda və ya iştirakçı informasiyanı məsafədən hər vasitə ilə ötürür.

Cərimə:

informasiya qəbul olunmasa -5 bal

informasiya təhriflərlə qəbul olunubsa -3 bal

4.4. İlk tibbi yardımın təşkili **maks. 15 bal**

Komanda aldığı informasiyaya əsaslanaraq xəstəliyin diaqnozunu və ya zədənin xarakterini müəyyənləşdirərək “zərərçəkmişə” ilk tibbi yardım göstərir:

Cərimə:

diaqnozun səhv qoyulması -10 bal

əlalət vasitələrlə sarğının qoyulması qaydasını bilməməsi -3 bal

dərz bağının bağlanması zamanı səhv hərəkət -1 bal

sarğı lövhəsinin düzgün qoyulmaması -1 bal

4.5. Əlalət vasitələrdən istifadə etməklə su hövzəsindən keçid **maks. 20 bal**

Komanda əlalət vasitələrdən istifadə etməklə üzücü vasitə düzəldərək su səddini keçir.

Cərimə:

çantada yaş əşyalar (hər iştirakçı üçün) -1 bal

4.6. Su səddini iplə keçmək **maks. 40 bal**

Aşağı ipin üzərində hərəkət edib yuxarı ipdən yapışmaqla o biri sahile keçmək

4.7. Asılıqan keçid **maks. 40 bal**

Komanda hakimin təyin etdiyi koridordan istifadə etməklə (komanda özü asdığı və ya hakimin təyin etdiyi asılıqandan istifadə edə bilər) o biri sahile keçirərək tapşırığı yerinə yetirir. Çantalar iştirakçılardan ayrı keçirilməlidir.

4.8. İpdən istifadə etməklə yoxuşu qalxmaq **maks. 30 bal**

(düyünlərdən tutmaqla özünü sığorta etmək)

4.9. İpdən istifadə etməklə enişi enmək **maks. 60 bal**

(düyünlərdən tutmaqla özünü sığorta etmək)

Komanda tapşırığı yerinə yetirmək üçün hakim tərəfindən göstərilən koridor variantdan istifadə edir.

Cədvəl 4

№	Qayda pozuntusu və səhvlər	Cərimələr (balla)
	Kontrol xətti tapdalama	1

	Düyünün düzgün bağlanmaması	2
	Özünü saxlamaqla mərhələdən düşmə	3
	2 nəfər 1 mərhələdə	3
	Özünü sığortanın olmaması və ya pozulması	3
	Yıxılmaq	5

“Yaşam marşrutu” və digər distansiyalarda istiqaməti təyin etmək üçün şəxsi topoqrafik xəritə, ratsiya, mobil telefon və digər texniki əlaqə vasitələrindən istifadə etmək qadağandır.

5. “Çöl şəraitində yaşayış”

Bu yarış növü komandanın xüsusi tapşırıqlara əməl etməsindən, düşərgəni və mətbəxi səliqəli saxlamasından, qayda-qanuna, gigiyena qaydalarına əməl etməsindən ibarətdir.

Bu yarışların açılışından sonuna qədər davam edir. Bu mərhələ aşağıdakı göstəricilərlə qiymətləndirilir:

- düşərgənin vəziyyəti (düzgün qurulması, təmizliyi, çadırların qurulması, çantaların saxlanması, paltarların qurudulması və s.);
- mətbəxin vəziyyəti, ərzaqların qorunması (mətbəx avadanlığı, yanacaqın qorunması: yanğın təhlükəsizliyinə əməl olunması, qabların təmizliyi, yeməklərin menyusu və s.);
- düzgün davranış qaydalarına əməl olunması;
- gigiyena qaydalarına əməl olunması.

Baxış hakim briqadası tərəfindən gündə 2 dəfədən az olmayaraq keçirilir. Gün ərzində kobud səhvlərə (dələduzluq, savaşımaq və s.) yol verən komanda oyundan kənarlaşdırılır.

Yarışların keçirildiyi dövrdə ən az cərimə balı olan komanda qalib gəlir.

6. “Müsabiqə proqramı”

6.1. Komandaların təqdimatı

Komanda istənilən formada (nəsr, şer, mahnı, pantomima və s.) 10 dəqiqə ərzində özünü təqdim edir.

<i>Qiymətləndirilir:</i>	<i>kütləvilik</i>	<i>-8 bala qədər</i>
	<i>orjinallıq</i>	<i>-5 bala qədər</i>
	<i>müsabiqənin mövzusunə</i>	
	<i>uyğunluq</i>	<i>-5 bala qədər</i>
	<i>bədii ifanın keyfiyyəti</i>	<i>-15 bala qədər</i>

6.2. Hərbi vətənpərvərlik haqqında mahnı müsabiqəsi

Komanda hərbi vətənpərvərlik mövzusunda mahnı ilə çıxış edir.

<i>Qiymətləndirilir:</i>	<i>orijinallıq</i>	<i>-5 bala qədər</i>
	<i>müsabiqənin mövzusunə</i>	
	<i>uyğunluq</i>	<i>-5 bala qədər</i>
	<i>bədii ifanın keyfiyyəti</i>	<i>-15 bala qədər</i>

6.3. Divar qəzeti müsabiqəsi

Divar qəzeti Hakimler Kollegiyasının verdiyi kağızda (1 dənədən artıq olmayaraq 879 x 540 mm ölçülü vatman kağızı) tərtib olunur. Komandanın tərkibi 4 iştirakçıdan ibarətdir. İş müddəti 3 saatdır. Qəzetin 30%-i mətn təşkil etməlidir. Bundan əlavə komanda özü ilə gətirdiyi materialdan da (fotoşəkil, açıqca və s.) istifadə edə bilər.

Komandanın özü ilə gətirdikləri məlumatları yalnız "Komandanın tarixi" bölümündə istifadə etməyə icazə verilir.

Qəzətdə aşağıdakı bölmələr işıqlandırılmalı və qiymətləndirilməlidir:

<i>komandanın tarixi</i>	<i>-16 bala qədər</i>
<i>yarış haqqında reportaj</i>	<i>-10 bala qədər</i>
<i>yarıqlar barədə tənqidi materiallar</i>	<i>-10 bala qədər</i>
<i>sərbəst mövzu(hər hansı bir</i>	
<i>FH haqqında)</i>	<i>- 10 bala qədər</i>
<i>yerinə yetirilən işin keyfiyyəti</i>	<i>-15 bala qədər</i>

6.4. Aşpazların müsabiqəsi

Müsabiqədə komandalardan 2 nəfər iştirak edir. Müsabiqə "Yaşam marşrutu"nda keçirilir. Konservləşdirilmiş ərzaq və yarımfabrikatlardan istifadə etmək qadağandır.

Qiymətləndirmə üçün 3 nəfərlik 2 növ yemək hazırlanır.

Qablar və ocaq ləvazimatları komandaya məxsusdur.

Qiymətləndirmə:

<i>dadı</i>	<i>-15 bala qədər</i>
<i>estetik görünüş</i>	<i>-5 bala qədər</i>
<i>orijinallıq</i>	<i>-5 bala qədər</i>

Komandaların ümumi nəticəsi hər 4 müsabiqədə olan nəticələrin cəmi ilə hesablanır.

Müsabiqə zamanı ən çox bal toplayan komanda qalib gəlir.

Komandanın rəhbəri və onun müavini bu müsabiqədə iştirak etmir.