

# Optio Lvdorvm

---

## Opis sylwetki

Optio ludorvm jest odpowiedzialny za techniczną część przeprowadzenia Igrzysk Legionowych a także całościowe przygotowanie wszystkich potrzebnych do nich elementów.

## Zadania i obowizki

### W tygodniu przed Igrzyskami

Optio lvdorvm wraz z wybraną ekipą techniczną przygotowują techniczne rzeczy potrzebne do wykonywania poszczególnych konkurencji, przygotowują je w jednym miejscu by później były łatwo dostępne. Uczy ekipę na czym polegają poszczególne konkurencje, pilnuje by wiedzieli co trzeba mieć zrobione na każdą z nich oraz jaka ma miejsce po jakiej w celu sprawnego przygotowania się.

Każdemu z technicznych wybiera jedną z drużyn którą ten będzie się opiekował. Techniczni muszą przypominać swoim drużynom kiedy odbywają się igrzyska, co mają mieć ze sobą a także pomiędzy konkurencjami pilnują by drużyny szybko i sprawnie przygotowały się do następnej.

### Zaraz przed igrzyskami

W dniu igrzysk optio lvdorvm wraz z ekipą techniczną zanoszą i przygotowują rzeczy potrzebne do przeprowadzenia konkurencji w pobliże areny, segregują je odpowiednio by szybko i sprawnie wymieniać jedne z drugimi. Przypomina by każda z drużyn była w komplecie oraz by pamiętali o pojawieniu się na czas.

### W trakcie igrzysk

Obowiązkami podczas samych igrzysk jest pilnowanie by konkurencje były sprawnie przygotowywane, nadzoruje technicznych którzy na bieżąco przypominają drużynom jaka jest następna konkurencja oraz co mają mieć gotowe. Najważniejszym aspektem jest czas, nie może mieć miejsca zbyt długa przerwa ani przestój pomiędzy zmaganiem. Dodatkowo podlicza punkty po każdej konkurencji do przekazania sędziemu, pilnuje czy zawodnicy nie łamią zasad a w takiej sytuacji dyskwalifikuje podejście.

### Po igrzyskach

Zakończywszy tego dniowe zmagania, optio lvdorvm wraz z ekipą sprzątają arenę oraz znoszą wyposażenie w odpowiednie miejsce w obozie. Ważne jest przeliczenie czy nic po drodze się nie zgubiło lub zepsuło oraz wszystko jest poukładane. W przypadku awarii jakiegoś elementu, pilnuje

by odpowiednie naprawy były wykonane jak najszybciej.

## Ekipa techniczna

Potrzebnych jest ośmiu technicznych

- 4 technicznych drużynowych- każdy przydzielony do konkretnego zespołu, pomagają przygotować arenę pod konkurencję oraz pilnują by zespoły wiedziały na czym polega dana konkurencja oraz były wcześniej przygotowane (wybór zawodników, odpowiedni ubiór lub jego brak...)

- 4 technicznych publicznościowych- każdy przydzielony do publiczności, pomagają zagrzewać poszczególne drużyny podczas konkurencji, rozdają kolorowe transparenty oraz sztandary oraz pilnują by na zakończenie wszystkie zostały oddane

## Drużyny i zawodnicy

Do igrzysk wyznacza zespoły z przypisanym jednym z kolorów (Avrati, Prasini, Rossati, Venetii), każdy zespół musi mieć pięciu zawodników plus znakowego ze sztandarem drużyny. Zawodnicy muszą przyjść w pełnym wyposażeniu, przynajmniej jeden musi mieć hełm, miecz, pas oraz tarczę. Jeśli występuje drużyna z publiczności, zarówno znak jak i wyposażenie muszą przygotować techniczni, przede wszystkim odpowiedzialny za nich członek ekipy.

## Przedmioty potrzebne do konkurencji

Przywożone przez nas- Piłki, 4 pary nart, 3 długie i grube liny, pacynki, chochoł, opaski na oczy, kijki, kukła centuriona, 16 małych okręgów z liny

Do przygotowania na miejscu- walcowate pieńki w ilości odpowiedniej by ułożyć z nich kilkumetrową trasę, "most"

## Opis konkurencji

### Narty

Na przygotowanych na linii startu nartach ustawia się 5 zawodników, chorąży wraz ze znakiem stoi za nimi. Zawodnicy mają za zadanie dojść do chochoła, okrążyć go i wrócić na linię startu. Koniec następuje gdy cała długość nart drużyny przekroczy linię startu. W trakcie wyścigu dozwolone jest przeszkadzanie innym drużynom, przepychanki itp.

Wymagane przedmioty: cztery pary nart, lina do oznaczenia linii start-meta, chochoł do okrążenia

### Rzut centurionem

Na zamianę na linii startu ustawia się po czterech zawodników z zespołu. Chwytając za każdą z kończyn kukły rzucają ją jak najdalej, nie przekraczając linii startu. Po pomiarze odległości (liczonej fallusem kukły) techniczni wskazują chorążemu danej drużyny by za pomocą sztandaru wskazywali odległość rzutu na linii bocznej. Gdy wszystkie drużyny rzucą pierwszy raz, mają okazję poprawić swój wynik w drugim rzucie. Technika drugiego rzutu jest dowolna, miłą wstawką od drużyn jest komediowe podejście przy drugiej próbie.

Wymagane przedmioty: kukła centuriona, lina do oznaczenia lini rzutu oraz lina do oznaczenia odległości rzutu

## ?lepiec

Jeden zawodnik z każdej drużyny ma zawiązane oczy a reszta drużyny nie przekraczając lini startu krzyczy mu wskazówki jak ma trafić do swojego wyposażenia (hełm, tarcza, pas i miecz) a następnie do centuriona. Zawodnicy muszą cały czas mieć zawiązane oczy, muszą ubrać się w wymienione elementy wyposażenia a koniec gry następuje dopiero po przytuleniu centuriona spacerującego lub stojącego na arenie.

Wymagane przedmioty: lina do oznaczenia lini startu oraz w przypadku drużyny z publiczności wyposażenie dla niej

## Kawaleria/konie

Czterech zawodników z każdej drużyny rozbiera się jak najbardziej (żadnych butów oraz ostrych lub twardych elementów). Dobrani w dwie pary, jeden zawodnik wskakuje na barana drugiego i na znak ruszają przeciwko przeciwnej drużynie. Zawodnicy muszą zrzucić obu jeźdźców przeciwnej drużyny (jeździec nie może dotknąć ziemi). Wygrywa drużyna z ostatnim jeźdźcem na swoim koniu. Po dwóch pierwszych walkach, następuje gra o trzecie miejsce (przegrane drużyny z poprzednich dwóch walk) a następnie o pierwsze (zwycięskie drużyny z dwóch pierwszych walk).

Wymagane przedmioty: brak

## Pontes longi

Na arenie układamy kilkumetrową trasę z pieńków. Drużyny po kolei przebiegają po niej unikając technicznych którzy za pomocą pacynek oraz piłek starają się ich zrzucić z trasy. Zawodnik który dotknie ziemi przed linią końcową zostaje zdyskwalifikowany. Po pierwszej turze drużyny mają drugie podejście, sugerujemy podejście komediowe przy drugiej próbie.

Wymagane przedmioty: pieńki, lina do oznaczenia startu, lina do oznaczenia mety, lina do oznaczenia miejsca dla przeszkadzających technicznych, piłki oraz pacynki dla przeszkadzaczy.

## Kr?cio?

Na lini startu zawodnicy przykładają czoło do kija trzymanego w rękach tak by drugi jego koniec dotykał ziemi. Na znak zawodnik z każdej drużyny robi dziesięć obrotów dookoła własnej osi, podnosi z ziemi okrąg z liny i biegnie w kierunku chochoła. Nakłada okrąg na niego i wracana linię

startu. Gdy przekroczy linię następny zawodnik z drużyny startuje i robi to samo. Koniec następuje gdy ostatni zawodnik z drużyny przekroczy linię.

Wymagane przedmioty: lina do oznaczenia startu, chochoł, 16 okręgów z liny do zarzucenia na chochoła, 4 kijki

## Do dyskusji i opracowania

## Linki zewnętrzne

---

Revision #5

Created 2026-04-07 10:10:49 UTC by VENATOR

Updated 2026-04-12 21:33:29 UTC by CACAIVS