

RAJD WOJEWÓDZKI „MŁODZIEŻ NA RATUNEK!”

OPIS KONKURENCJI

1. Ćwiczenie ppoż.

Na miejscu wykonania ćwiczenia znajduje się hydrant. Od którego do rozdzielacza podpięta jest nawodniona linia zasilająca (W75). Od rozdzielacza zbudowane są dwie linie gaśnicze (W52), każda składająca się z jednego odcinka. Linie zakończone prądownicami.

Zadaniem drużyny jest założyć hełmy bojowe, odwozić linie, zwinąć węże w podwójny krąg, oraz odstawić je na podest. Następnie drużyna rozwija węże i buduje linie gaśnicze od rozdzielacza, kończy je prądownicami i przewraca pachołki prądem wody.

Konkurencja oceniana jest na czas, który startuje w chwili rozpoczęcia zakładania przez drużynę hełmów, a zatrzymywany jest w chwili przewrócenia pachołków. Za każdy rozpięty łącznik, zgubiony lub niezałożony hełm przyznawane są 3 punkty karne.

Drużyna, która uzyska najlepszy czas wykonania ćwiczenia otrzymuje 0 punktów karnych, drugi najlepszy czas otrzymuje 2 punkty karne, trzeci czas 4 punkty karne itd.

2. Transport rannego na noszach.

Na miejscu wykonania ćwiczenia znajdują się wojskowe nosze. Na noszach transportowany jest jeden z zawodników każdej kolejnej drużyny.

Zadaniem drużyny jest przetransportowanie rannego na noszach na odcinku 50 m, oraz pokonanie z noszami slalomu.

Konkurencja oceniana jest na czas, który startuje w chwili poderwania noszy od ziemi, a zatrzymywany jest w chwili pokonania dystansu i odstawienia noszy na wcześniejszym miejscu. Za każdy dotknięty lub przewrócony pachołek będący elementem slalomu przyznawane są 3 punkty karne.

Drużyna, która uzyska najlepszy czas wykonania ćwiczenia otrzymuje 0 punktów karnych, drugi najlepszy czas otrzymuje 2 punkty karne, trzeci czas 4 punkty karne itd.

3. Quiz pożarniczy.

Zadanie polega na rozwiązaniu testu zawierającego 10 pytań dotyczących pożarnictwa. Za każdą błędną odpowiedź przyznawane są 3 punkty karne.

4. Pierwsza pomoc.

Na miejscu zawodnicy napotykają zdarzenie, oraz muszą udzielić pierwszej pomocy poszkodowanym.

Konkurencja oceniana jest wg poniższego schematu:

- zabezpieczenie miejsca zdarzenia,
- zabezpieczenie ratowników,
- badanie poszkodowanych,
- udzielenie pierwszej pomocy,
- wezwanie fachowej pomocy medycznej.

Za każdy element można uzyskać 0 lub 3 punkty karne. Za nieudzielenie pomocy poszkodowanym przyznawane jest 10 punktów karnych.

5. Ratownictwo wodne.

Na miejscu wykonania ćwiczenia znajduje się koło ratunkowe, rzutka ratunkowa i dwie kamizelki ratunkowe. Rzucają kolejno wszyscy zawodnicy. Rzucający zobowiązani są do założenia kamizelek ratunkowych.

Zadaniem drużyny jest trafienie kołem, a następnie rzutką ratunkową do celu, jakim są dwie bojki oddalone od siebie o 1m zakotwione w odległości 5 m od brzegu.

Konkurencja oceniana jest na podstawie trafień do celu. Za każdy niecelny rzut przyznawane są 2 punkty karne, za nie założenie kamizelek ratunkowych przyznawane jest po 5 punktów karnych.

6. Sztafeta wężowa.

Na miejscu wykonania ćwiczenia znajduje się rozwinięty wąż W52, na końcu którego podpięta jest prądownica prosta.

Zawodnicy ustawiają się po obu końcach węża w następujący sposób: po stronie z prądownicą ustawia się trójka zawodników, po stronie bez prądownicy dwójka zawodników.

Na sygnał sędziego pierwszy z zawodników podbiega do łącznika węża, od którego odpina prądownicę, biegnie na drugi koniec odcinka, podpiną prądownicę i dobiega do zawodników stojących po drugiej stronie. Stamtąd rusza kolejny zawodnik. Konkurencja prowadzona jest do momentu wykonania wyżej opisanych czynności przez wszystkich zawodników.

Konkurencja oceniana jest na czas. Za rozpięcie łączników przyznawane są 3 punkty karne.

Drużyna, która uzyska najlepszy czas wykonania ćwiczenia otrzymuje 0 punktów karnych, drugi najlepszy czas otrzymuje 2 punkty karne, trzeci czas 4 punkty karne itd.

7. Quiz medyczny.

Na punkcie kontrolnym drużyna musi odpowiedzieć na 10 pytań związanych z pierwszą pomocą. Za każdą błędną odpowiedź przyznawane są 3 punkty karne.

8. Tor przeszkód.

Na miejscu wykonania ćwiczenia ustawiony zostanie tor przeszkód, który zawodnicy będą musieli pokonać kolejno. Każdy z zawodników pokonuje kolejne przeszkody na torze, a następnie wraca na linię startu z boku ustawionego toru przeszkód. Po przekroczeniu przez zawodnika linii początkowej toru, startuje kolejny zawodnik z drużyny.

Tor przeszkód zostanie przedstawiony zawodnikom przed startem, a do jego wykonania zostaną użyte przeszkody używane w sztafecie pożarniczej 7x50m oraz przeszkody z toru dla MDP. Za każdą ominiętą przeszkodę zawodnicy otrzymują 3 punkty karne. Drużyna, która uzyska najlepszy czas wykonania ćwiczenia otrzymuje 0 punktów karnych, drugi najlepszy czas otrzymuje 2 punkty karne, trzeci czas 4 punkty karne itd.

9. Zadanie zagadka.*

Zadanie ma zweryfikować predyspozycje zawodników do niesienia pomocy. Drużyny nie znają założeń zadania. Zadanie to może być rozlokowane na całej trasie. Za nie podjęcie zadania zagadki przewidziane są punkty karne- 10 punktów.

*na chwilę obecną nie wiadomo czy zadanie będzie realizowane w ramach rajdu.

10. Ratownictwo ekologiczne:

Zadanie odbywać się będzie na cieku wodnym o szerokości 1,5m. Zadaniem drużyny będzie jak najszybsze zebranie medium unoszącego się na powierzchni cieku za pomocą specjalnego sita, a następnie umieszczenie go w przeznaczonym do tego pojemniku.

Konkurencja oceniana jest na czas. Za niezebranie medium z powierzchni, częściowe lub całkowite przyznawane jest 10 punktów karnych.

Drużyna, która uzyska najlepszy czas wykonania ćwiczenia otrzymuje 0 punktów karnych, drugi najlepszy czas otrzymuje 2 punkty karne, trzeci czas 4 punkty karne itd.

11. Ratownictwo wysokościowe:

Drużyny po przybyciu na miejsce otrzymują schemat budowy układu wyciągowego. Zadaniem drużyny jest jak najszybsze zbudowanie mechanizmu do podnoszenia, tak, by możliwe było jego wykorzystanie w celach ratowniczych.

Konkurencja oceniana jest na czas i dokładność. Za zbudowanie układu niezgodnie z zaprezentowanym schematem, wykonanie układu w sposób niewłaściwy, lub powodujący jego zablokowanie drużyny otrzymują 10 punktów karnych. Drużyna, która uzyska najlepszy czas wykonania ćwiczenia otrzymuje 0 punktów karnych, drugi najlepszy czas otrzymuje 2 punkty karne, trzeci czas 4 punkty karne itd.

Czas łączny:

Czas łączny obliczany jest na podstawie sumy czasów z marszobiegu po trasie i czasu za wykonywanie kolejnych zadań, przy czym punkty karne doliczane są z zasadą 1 punkt = 1 minuta. Za prawidłowe wykonanie zadań drużyny otrzymują 0 punktów karnych do czasu.

Wygrywa drużyna, która uzyskuje najmniej punktów.