

MERPELASTUSTAITOKILPAILUT

2014 **ELOKUU**



Joukkueenjohtajien palaveri
perjantaina kello 20.00

Pikataival (kilpailuohje)

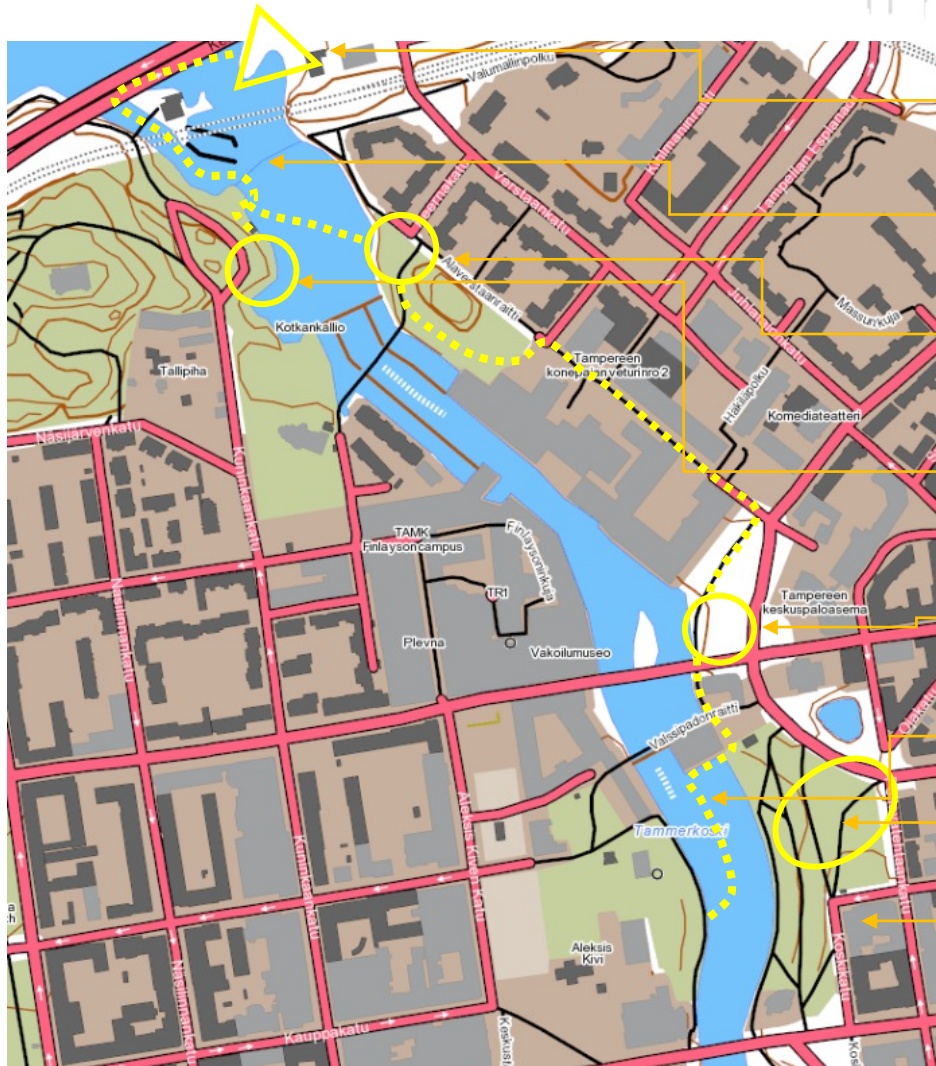
MERIPELASTUSTAITOKILPAILUT
2014 ELOKUU



- Reittikartta jaetaan tarvittaessa kilpailun aikana. Pikataival sisältää viestiliikenne-, vesipelastus-, ensiapu- ja ajankohtaisen meripelastustehtävän.
- Pikataipaleella saa ohittaa hitaammin etenevän joukkueen. Rastilla odotuspaikalle ohjataan se joukkue, joka ei ole kokonaisuudessaan rastilla ennen nopeammin saapunutta joukkuetta.
- Jokaisella rastilla on kolme suorituspaikka. Rastituomari ohjaa joukkueen suorituspaikalle 1,2 tai 3. Toisella suorituspaikalla olevan joukkueen suoritukseen ei saa mitenkään vaikuttaa, eikä suoritusta saa hyödyntää omassa suorituksessa.
- Viestiliikenne- ja ajankohtainen tehtävä on salaisia ja joukkueiden oletetaan olevan paljastamatta niiden suoritustapaa ja niissä vaadittuja tietoja muille joukkueille, huoltajille tai yleisölle kilpailun aikana.
- Vesipelastustehtävä on pintapelastustehtävä. Arviointi perustuu SMPS:n julkaisemaan Pelastustekniikkaoppaaseen, turvalliseen työtapaan ja suoritusnopeuteen.
- Ensiaputehtävä on potilaan siirtotehtävä. Arviointi perustuu SMPS:n julkaisemaan Pelastustekniikkaoppaaseen, ensiaputasoiisiin taitoihin ja kaluston oikeaan käyttötapaan. Ensiapurastilla käytetään tyhjiöpatjaa, kaularangan tukea ja kauhapaareja.
- Pikataipaleen lopussa on uintiosuus. Koskeen hyppääminen on turvallisuussyistä ehdottomasti kielletty. Joukkue on maalissa kun kaikki joukkueen jäsenet ovat ylittäneet maaliviivan.

Tapahtumat kartalla (vain kilpailutoiminnot)

MERIPELASTUSTAITOKILPAILUT
2014 ELOKUU



Pikataipaleen lähtö

Siirtymä 1 ja Rasti 1: melonta ja viestiliikenne

Rasti 3: Ensiapu

Rasti 2: Vesipelastus

Siirtymä 2: Melonta jatkuu

Rasti 4: Ajankohtainen

Siirtymä 3: Koskiuinti

Kilpailukeskus ja yleisörasti

Hotelli Cumulus

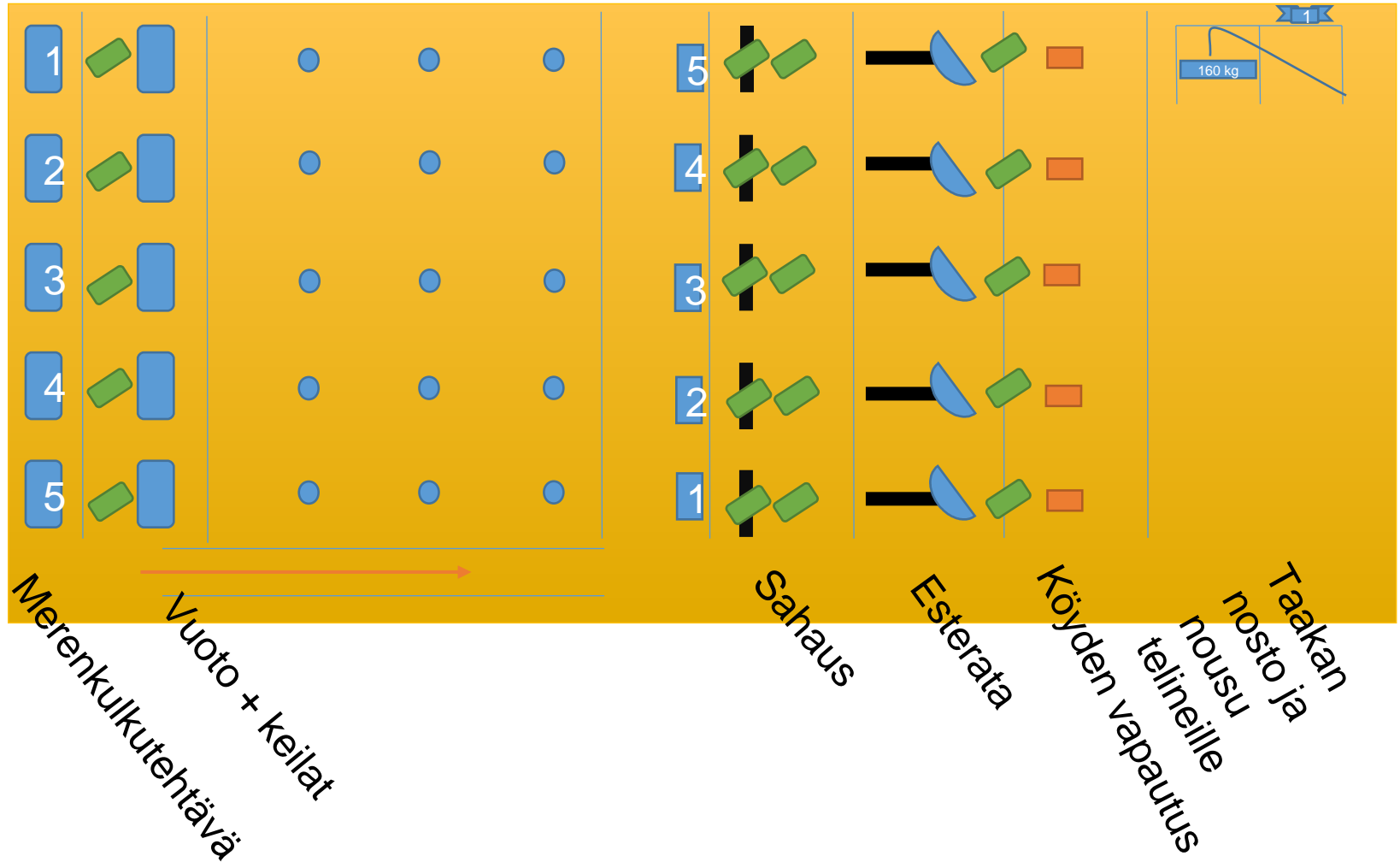
Yleisökilpailu (kilpailuohje)



- Merenkulkutehtävät ovat salaisia ja vastausmenetelmää vaihdetaan satunnaisesti niin, että nähdystä suorituksesta ei saa etua omaan suoritukseensa.
- Merenkulkurastilla oikeasta vastauksesta saa yhden (1) pisteen, vastaamalla ”ei vastausta” menettää yhden (1) pisteen. Väärästä vastauksesta menettää kaksi (2) pistettä. Näin muodostuvasta pistemäärästä lasketaan merenkulkurastin virhepisteiden määrä, joka voi olla enintään 10 virhepistettä.
- Merenkulkurastin maksimisuoritus aika on 10 minuuttia, jonka jälkeen on siirryttävä merimiestaitorastille.
- Merimiestaitorasti ei sisällä salaisia osioita ja kaikki vaadittavat taidot on esitetty liitteessä.
- Merimiestaitorastin virhepisteystystä ei julkaista kilpailun aikana.
- Merenkulku- ja merimiestaitorastista muodostuu yhteinen suoritus aika, joka lasketaan mukaan kilpailun kokonaissuoritus aikaan sellaisenaan.
- Merimiestaitorastin suorittaminen keskeytetään kun 30 minuuttia merenkulkurastin aloittamisesta on kulunut, jos joukkue ei ole tällöin vielä maalissa.
- Suoritus on jaettu osioihin, joissa edetään joukkueena yksi osio kerrallaan. Takaisin ei saa palata.

Yleisökilpailu

MERIPELASTUSTAITOKILPAILUT
2014 ELOKUU



Merenkulkutehtävä

MERIPELASTUSTAITOKILPAILUT
2014 ELOKUU



Vastatkaa haluamaanne määrään kysymyksistä. Kysymyksiin vastataan laittamalla oikean värinen pallo pöydän vieressä olevaan putkeen.

a=punainen

b=oranssi

c=sininen

ei vastausta=vihreä



Oikea vastaus +1 piste

Väärä vastaus -2 pistettä

Ei vastausta -1 piste

Seuraavaan kysymykseen saa siirtyä vasta sen jälkeen kun olette laittaneet vastauspallon putkeen. Kysymyksissä ei saa palata takaisinpäin, eikä vastausta voi muuttaa.

Maksimიაika on 10 minuuttia ja tuomari ilmoittaa, kun aika päättyy.

Joukkueenjohtaja voi milloin tahansa päättää tehtävän ja siirtyä merimiestaitoradalle, jolloin loput vastaamatta jääneet kysymykset tulkitaan 'ei vastausta'.

Merimiestaitotehtävä Vuoto + keilat

MERIPELASTUSTAITOKILPAILUT
2014 ELOKUU



- Tuki putken päällä oleva vuoto kiiloja, kangasta ja lekaa käyttämällä
- Siirry kiinnittämään laippaa, et saa enää tukkia vuotoa
- Kiinnitä ja kiristä laippa
- Siirry kaatamaan keiloja, et saa enää kiinnittää laippaa
- Kaada suihkuputkea käyttäen kolme keilaa
- Ota säkki mukaan ja siirry seuraavaan osioon

Merimiestaito

Sahaus



- Sahaa säkin päällä oleva puu kahdesta merkitystä kohdasta rikkomatta säkkiä tai säkin päällä olevaa indikaattoria
- Ota mukaan kaksi säkkiä lisää ja siirry seuraavaan osioon

Merimiestaito Esterata



- Kaikkien joukkueen jäsenien tulee kulkea suoraa estettä pitkin ja aitaesteen.
- Suoralta esteeltä ei saa astua maahan, eikä aitaestettä kaataa
- Säkit pitää kantaa mukana seuraavaan osioon samaa reittiä joukkueen kanssa
- Säkin saa ojentaa joukkueen jäseneltä toiselle
- Osiossa saa edetä vain esteiden läpi kulkemalla
- Ota mukaan yksi säkki lisää ja siirry seuraavaan osioon

Merimiestaito

Köyden vapautus



- Irroita köysi jäästä annettua työkalua käyttämällä
- Köyttä tai knaapia ei saa vaurioittaa, eikä knaapia siirtää

Merimiestaito Taakan nosto ja nousu telineille



- Kiinnitä köysi nostoköden jatkeeksi
- Kuormaa kaikki neljä säkkiä nostolavalle
- Nosta kuormalavan alareuna merkitylle korkeudelle köydestä vetämällä
- Joukkueen on pysyttävä noston ajan merkityllä alueella
- Kiinnitä köysi putkeen, niin että kuormalava jää ilmaan vaaditulle korkeudelle
- Nouskaa merkityltä alueelta rakennustelineen päälle maaliin