



<https://www.youtube.com/watch?v=NyKuumYYTJs>

KOOLINOORTE TULETÕRJESPORDI MÄNGUD
VÕISTLUSJUHEND
2018

1. Võistluste eesmärk

Pakkuda koolinoortele aktiivset tegevust läbi rakendusliku spordiala. Selgitada välja tuletõrjespordi mängudel parimad koolide võistkonnad erinevates vanusegruppides. Tõsta tuletõrjespordi üldist taset ja populariseerida noorte seas tuletõrjesporti.

2. Võistluste toimumise aeg ja koht

Võistlused toimuvad neljapäeval 13.september, Järvamaal Türi Linna staadionil Tolli tn 51 , Türi linn Kaardi vaatamiseks kliki [siit](#)

3. Võistluste korraldajad

Võistlused viiakse läbi Paide Vabatahtliku Tuletõrje Seltsi, Lääne Päästkeskuse ja Eesti Tuletõrjespordi Liidu koostöös. Võistlused valmistab ette ja viib läbi selleks moodustatud korraldustoimkond. Infot võistluste kohta saab järgmistel kontaktidelt: Margo Tammepõld, mobil. +372 5155461, e-mail: margo.tammepold@rescue.ee või Piret Seire +372 53447494 piret.seire@rescue.ee

4. Võistlustest osavõtjad

Võistlustest võtavad osa koolide võistkonnad erinevates vanusegruppides.

4 klass - võistkonnas 8 liiget, 4 poissi ja 4 tüdrukut

8 klass - võistkonnas 6 liiget, 4 poissi ja 2 tüdrukut

11 klass - võistkonnas 6 liiget, 4 poissi ja 2 tüdrukut

5. Võistlusteks registreerimine

Võistkondade registreerimine toimub **hiljemalt 06. september**. Koolide võistkonnad tuleb registreerida e-posti teel aadressile piret.seire@rescue.ee Registreerimiseks edastatakse **registreerimisleht**. Kui võistkondade liikmelisuses tekib muudatusi, siis tuleb sellest teatada võistluspäeval sekretariaati.

6. Võistlusalad

<https://www.youtube.com/watch?v=NyKuumYYTJs>

4 klass:

- tuletõrjespordi teatejooks
- tuletõrjeolümpia

8 ja 11 klass:

- tuletõrjespordi teatejooks
- mootorpumbaga hargnemine

7. Võitjate autasustamine

Igale osalejale meene. Vanusegruppide kolme paremat võistkonda autasustatakse medali, diplomi ja meenega. Vanusegruppide kolme paremat kooli karikaga.

8. Planeeritav võistluste ajakava

09.00- 09.30	Saabumine ja lõplik registreerimine
09.40	Stardijärjekordade loosimine (võistkonna esindajad staabis)
10.00- 10.20	Võistluste avamine
10.20-10.30	Võistlustetappidega tutvumine
10.30	Tuletõrjespordi teatejooksud, Tuletõrjeolümpia 4 klass
12.30	Mootorpumbaga hargnemine 8 ja 11 klass
15.30	Võistluste lõpetamine
16.00	Kojusõit

Võistluste ajal on tagatud korraldajate poolt toitlustamine. Söömine toimub jooksvalt võistluste ajal. Planeeritav ajakava võib vastavalt oludele muutuda. Sellekohased teavitused edastatakse võistluste ajal.

8. Paremusjärjestuse selgitamine

Võistluste käigus selgitatakse välja igas vanusegrupis kolm paremat võistkonda.

- 8.1. Tuletõrjespordi teatejooksu võistlusel antakse kohapunkte vastavalt tulemuste paremusjärjestusele (I koht - 1 kohapunkt, II koht - 3 kohapunkti, III koht – 5 kohapunkti, IV koht 6 ja edasi vastavalt +1). Võrdsete tulemuste korral antakse parem koht võistkonnale, kes startis varem (stardijärjekord loositakse enne võistluste algust). Kui võistkond katkestab või tema tulemus tühistatakse, määratakse võistkonnale viimase koha punktid pluss 2 kohapunkti.
- 8.2. Tuletõrjeolümpial (4 klass) saab parima koha, võistkond, kes saavutas etappidel kokku kõige rohkem punkte. Antud võistlusel annab I koht - 1 kohapunkt, II koht - 3 kohapunkti, III koht – 5 kohapunkti, IV koht 6 ja edasi vastavalt +1). Võrdsete tulemuste korral antakse võistkondadele võrdselt kohapunkte. Kui võistkond katkestab määratakse võistkonnale viimase koha punktid pluss 2 kohapunkti.
- 8.3. Mootorpumbaga hargnemisel antakse kohapunkte vastavalt tulemuste paremusjärjestusele (I koht - 1 kohapunkt, II koht - 3 kohapunkti, III koht – 5 kohapunkti, IV koht 6 ja edasi vastavalt +1). Võrdsete tulemuste korral antakse parem koht võistkonnale, kes startis varem (stardijärjekord loositakse enne võistluste algust). Kui võistkond katkestab või tema tulemus tühistatakse, määratakse võistkonnale viimase koha punktid pluss 2 kohapunkti.
- 8.4. Võistkondlik paremusjärjestus määratakse kohapunktide summeerimise teel. Väiksema kohapunktide summa annab esimese koha jne. Võrdsete punktide korral määratakse kõrgem koht võistkonnale, kellel on parem tulemus tuletõrjespordi teatejooksul.
Arvesse lähevad:
4 klass- tuletõrjespordi teatejooksus ja tuletõrjeolümpial saavutatud kohapunktid.
8 ja 11 klass – tuletõrjespordi teatejooksus ja mootorpumbaga hargnemises saavutatud kohapunktid.

9. Võistlusalade eeskirjad

9.1. Tuletõrjespordi teatejooksu võistlus

Tuletõrjespordi võistlusel kasutatakse tuletõrjespordi varustust (plank, poom, joatoru, tulekustuti, vöö) ja - võistlusalade elemente (voolikute ühendamine, takistuste ületamine, põleva vanni kustutamine, redeliga ronimine). Vastavalt vanusegrupile on kehtestatud erinevad raskusastmed ning elementide kasutus. Võistlustel osaleb kogu võistkond. Võisteldakse teatejooksu põhimõttel. Sportlasel on soovi korral lubatud kasutada naelkingi.

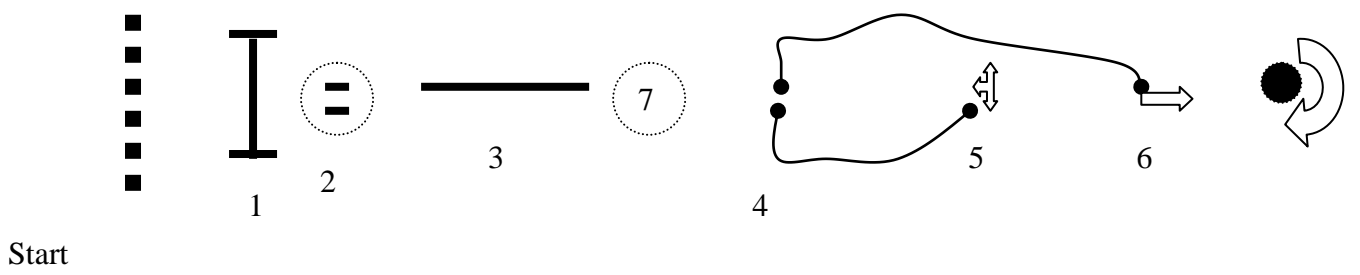
9.1.1. Tuletõrjespordi teatejooks 4 klass

Võistleb korraga kuni 2 võistkonda. Iga võistleja läbib takistusraja. Distsantsi kogupikkus (edasi-tagasi) on 100 m. Võistlusvarustusega ja nende kasutamisega saab tutvuda kohapeal enne võistlust.

[NB! TULETÕRJESPORDI TEATEJOOKSU ELEMENTIDEGA SAAD TUTVUDA:](http://youtu.be/cnpAsnCVScY)
<http://youtu.be/cnpAsnCVScY>

- Kogu võistkond asub lähtejoone taga. Teatevahetuseks on käepuude järgneva võistlejaga. Järgimine võistleja ei tohi ületada lähtejoont enne puute saamist.
- 1 takistus- Plangu ületamine. Plank (kõrgus 110 cm) tuleb võistlejal ületada kasutades sobilikku tehnikat. Harjutuse sooritamine loetakse õigeks kui võistleja on takistuse ületanud.
- 2 takistus- vooliku rullide transport. Võistleja võtab ringi seest 2 voolikurulli ning viib need järgmisse ringi, mis asub poomi lõpus. Harjutus loetakse sooritatuks kui 2 voolikurulli on viidud teise ringi.
- 3 takistus- Poomi ületamine. Voolikute transportimisel ületab võistleja poomi (laius kuni 20 cm, kõrgus maapinnast kuni 25cm). Poomi ületamisel ei tohi võistleja puudutada maad. Poomilt maha astudes tuleb võistlejal minna poomi algusesse ja ületada takistus uuesti. Harjutus loetakse sooritatuks kui võistleja on ületanud poomi nõuete kohaselt.
- 4 takistus- voolikute ühendamine. Maas asetsevad kaks vooliku otsa, võistleja ülesanne on ühendada voolikuotsad omavahel. Kui voolikud on ühendatud, asetab võistleja voolikuotsad maha. Harjutus loetakse sooritatuks kui ühendused on omavahel kinni.
- 5 takistus- vooliku ühendamine hargmikusse. Maas asub tuletõrjespordi hargmik ja voolikuots. Võistleja ülesanne on voolik ühendada hargmiku külge. Harjutus loetakse sooritatuks kui ühendused on omavahel kinni.
- 6 takistus- joatoru ühendamine. Maas asuvad tuletõrjespordi joatoru ja vooliku ots. Võistleja ülesanne on ühendada omavahel joatoru ja voolikuots. Kui ühendus on sooritatud, asetab võistleja joatoru maha. Harjutus loetakse sooritatuks kui ühendused on omavahel kinni.
- 7 takistus- vooliku rullide transport tagasi. Pärast elementide sooritamist jookseb võistleja ümber märgi ja suundub tagasi alglähte poole. Tagasiteel võtab tuletõrjevoolikud ja viib esimesse ringi tagasi. Tagasiteel ei pea võistleja teisi takistusi läbima. Harjutus loetakse sooritatuks kui võistleja on voolikud viinud tagasi esimesse ringi. Voolikud ei pea pärast ringi asetamist jääma püsti.
- Võistleja annab üle järgmisele võistlejale teatevahetuse.

Võistlusraja skemaatiline joonis 4 klass:



9.1.2. Tuletõrjespordi teatejooks 8 ja 11 klass

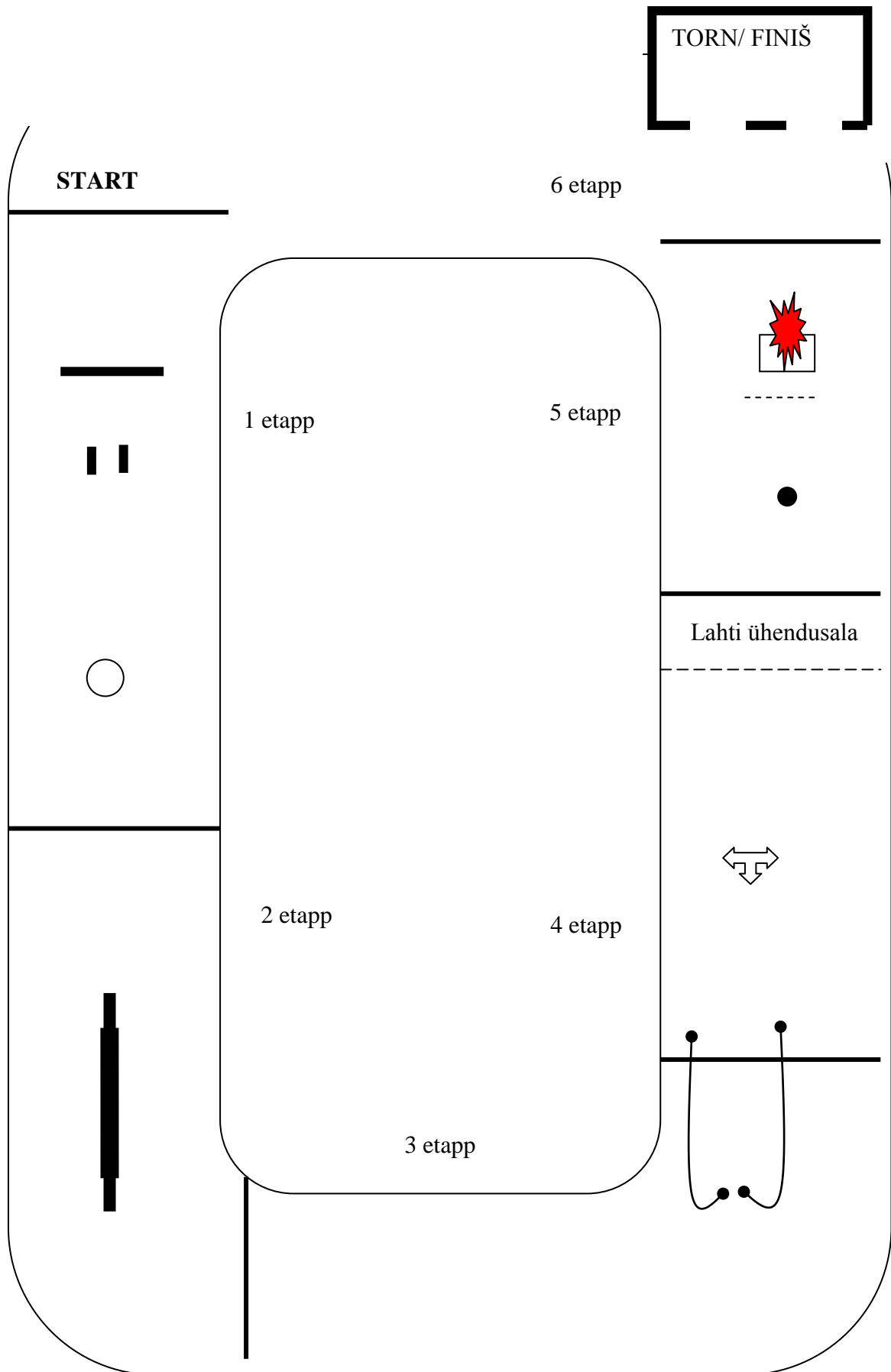
Võisteldakse vanusegruppide kaupa ringteatejooksuna kahel rajal. Distsantsi kogupikkus on 300 m, ühe etapi pikkus 50-75 m. Võistlejad on jaotatud etappidele, igal etapil üks võistleja. Võistlejad kannavad tuletõrjevööd (pannakse peale enne starti etappidel). Võistlusvarustusega ja nende kasutamisega saab tutvuda kohapeal enne võistlust. Sportlasel on soovi korral lubatud kasutada naelkingi.

NB ! TULETÕRJESPORDI TEATEJOOKSU ELEMENTIDEGA SAAD TUTVUDA:

<http://youtu.be/1hBOhIrv6vMI>

- Teatepulgaks on tuletõrjespordi joatoru. Joatoru kantakse käes või vöö vahel(oleneb etapi ülesandest).
- Etapi võistlejad asuvad oma etapi alguspunktis ja ei tohi alustada liikumist enne teatepulga saamist.
- 1 etapp – Plangu ületamine ja voolikute transport. Distsantsi pikkus 50 m. Võistleja ületab paikneva plangu (kõrgus 1,4m), võtab vooliku rullid ja transpordib need käest lahtilaskmata edasi määratud ringi. Harjutus loetakse sooritatuks kui võistleja on ületanud plangu ning viinud voolikurullid ettenähtud ringi. Kui võistleja annab teatevahetuse üle ja voolikud ei asetse ringi sees lisatakse võistkonna tulemusele 10 sek..
- 2 etapp – poomi ületamine. Distsantsi pikkus 50 m. Võistleja ületab etapil asuva poomi (kõrgus maapinnast 0,8m). Harjutus loetakse sooritatuks kui võistleja on ületanud poomi täies pikkuses. Enne poomi lõppu maha astudes või hüpates tuleb võistlejal minna uuesti poomi algusesse ja sooritada uuesti. Kui võistleja ei ole poomi ületanud nõuete kohaselt ja annab teatevahetuse üle, lisatakse võistkonna tulemusele 10 sek..
- 3 etapp - voolikute ühendamine. Distsantsi pikkus 75m. Vooliku otsad asetsevad etapil maas. Võistleja ühendab otsad omavahel ja jätab otsad maha. Jookseb edasi ja annab teatevahetuse üle. Harjutus loetakse sooritatuks kui vooliku otsad on omavahel kinni. Kui teatevahetuse üleandmisel ei ole voolikuotsad kinni, lisatakse võistkonna tulemusele 10 sek..
- 4 etapp- Hargmiku ja joatoru ühendamine. Distsantsi pikkus 50 m. Võistleja võtab maast kaks vooliku otsa: üks vasakusse kätte, teine paremasse kätte. Jookseb voolikutega hargmikuni. Ühendab paremas käes oleva voolikuotsa hargmiku külge. Seejärel ühendab omavahel vasakus käes oleva voolikuotsa joatoruga. Joatoru tuleb uuesti lahti ühendada enne teatevahetust. Joatoru võib lahti ühendada pärast rajal asetseva joone ületamisel. Teatevahetuse üle andes peab olema hargmiku ühendus kinni ja nõuetekohaselt teostatud joatoru kinni ja lahti ühendus. Rikkumiste korral lisatakse võistkonna tulemusele 10 sek.
- 5 etapp - Kustuti transport ja põleva vanni kustutamine. Distsantsi pikkus 50m. Võistleja võtab etapil asetseva 6kg kustuti ja jookseb põleva vannini. Peatub ettenähtud joone taga (vannist 2m). Kasutades kustutit (vesikustuti) suunab veejoa põleva vanni keskele leekidesse. Kui võistleja on suunanud veejoa õigesse kohta, põlev vann kustub. Võistleja jätab kustuti joone juurde ja annab teatevahetuse üle.
- 6 etapp- Redeliga ronimine. Võistleja asub lähtejoonel kiiver peas ja ühendatud turvanööri. Redel asetseb seinal. Võistleja ülesandeks on joosta tornini ronida redelist ülesse ja lõpetada sooritus kahe jalaga korruse põrandal. Võistkonna aeg fikseeritakse kui võistleja on mõlema jalaga puudutanud korruse põrandat.

Võistlusraja skemaatiline joonis 8 ja 11 klass.



9.2 Mootorpumbaga hargnemine 8 ja 11 klass

Mootorpumbaga hargnemises on võistkonnal ülesandeks võtta imivooliku abil vett veevannist, teostada mitmesuguseid voolikuühendusi ja lasta veejoaga maha märgid. Võistlusosalal osaleb kogu võistkond. Võistkond jagab ära ise ülesanded vastavalt vajadusele, mida keegi tegema peab. Mootorpumba käivitab korraldaja poolne isik.

NB! 8 KLASSI MOOTORPUMBAGA HARGNEMISE ELEMENTIDEGA SAAD TUTVUDA JÄRNEVAL AADRESSIL <http://youtu.be/NPiTj-VVfPc>

NB! 11 KLASS JOOKSEB SIRGERKS ALUSE PEAL ASETSEVAD ESIMESED VOOLIKULIINID. ÜHENDUSED HARGMIKUGA JA JOATORUGA. ÜLEJÄÄNUD SOOITUSED SARNASED 8 KLASSIGA

Võistlusvarustusega saab tutvuda lähemalt enne võistlust.

Stardi hetkel on voolikuliinid veest tühjad. Kõik voolikuühendused on lahti. Kraanid on kinni keeratud. Joatorud(2tk), hargmik, imisõel, imivoolik ja mootorpump asetsevad aluse peal. Võistkond stardib 5m kauguselt alusest.

8 klassi Võistkonna ülesandeks on:

1. Ühendada imisõel imivooliku külge ja imivoolik mootorpumba külge. Seejärel panna imisõela poolne ots sügavale veevanni. Jälgida, et sõel oleks kogu võistluse ajal vee all.
2. Ühendada tuletõrjevooliku ost pumba külge. Kui võistkond on valmis laskma vett voolikuliinidesse, keeratakse pumba kraan lahti.
3. Ühendada voolikuliini vaheühendus. Kui voolikuliin ühendatud annab võistleja märku üles tõstetud käega.
4. Viia aluse pealt hargmik rajal oleva hargmiku ühenduskohta. Seejärel tuleb ühendada 3 vooliku otsa hargmiku külge. Kui ühendused on tehtud, keerab lahti hargmiku kraanid (2 äärmist).
5. Viia joatorud tulejooneni (asetseb maas 5 m enne märklaudu). Ühendab voolikuliini joatoruga. Kui ühendus tehtud annab märku üles tõstetud käega. Lasevad maha veejoaga pallid, mis asetseva pallialustel. **NB! Võistleja tulejoont ületada ei tohi, lisatakse võistkonna tulemusele 10 sek..**
6. Iga võistleja laseb maha moma palli. Teise võistleja palli alla lasta ei tohi. lisatakse võistkonna tulemusele 10 sek..
7. Võistkonna aeg fikseeritakse kui kaks palli on maha lastud. Aeg fikseeritakse viimase maha lastud palli järgi.

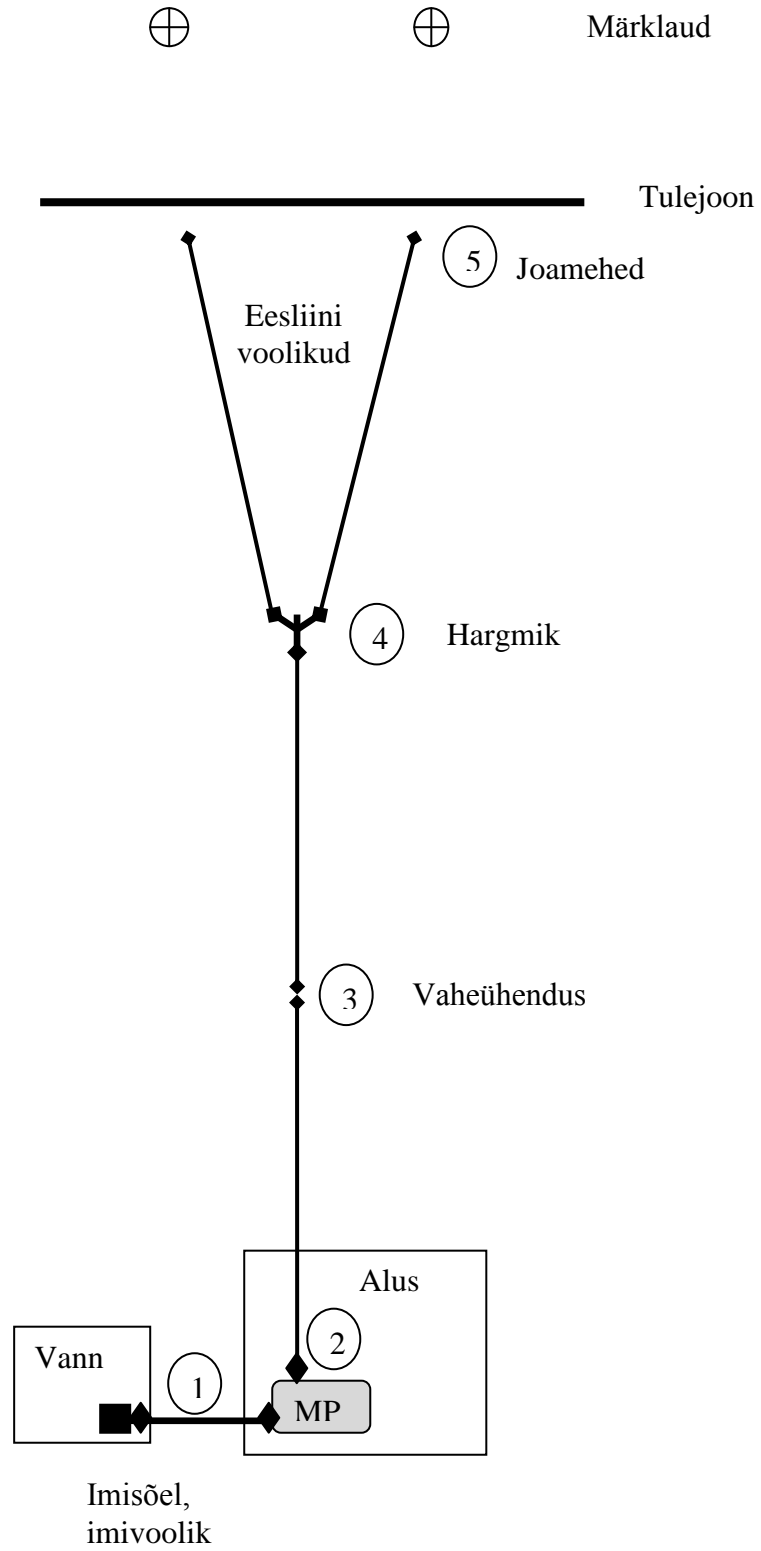
11 klassi Võistkonna ülesandeks on:

1. Ühendada imisõel imivooliku külge ja imivoolik mootorpumba külge. Seejärel panna imisõela poolne ots sügavale veevanni. Jälgida, et sõel oleks kogu aeg vee all.
2. Ühendada tuletõrjevooliku ost pumba külge. Kui võistkond on valmis laskma vett voolikuliinidesse, keeratakse pumba kraan lahti.
3. Ühendada voolikuliini vaheühendus. Kui voolikuliin ühendatud annab võistleja märku üles tõstetud käega.
4. Joosta stardi hetkel aluse peal asetsevad voolikuliinid lahti ja ühendada hargmiku ja joatoruga.
5. Viia aluse pealt hargmik rajal oleva hargmiku ühenduskohta. Seejärel tuleb ühendada 3 vooliku otsa hargmiku külge. Kui ühendused on tehtud, keerab lahti hargmiku kraanid (2 äärmist).
6. Viia joatorud tulejooneni (asetseb maas 5 m enne märklaudu). Ühendab voolikuliini joatoruga. Kui ühendus tehtud annab märku üles tõstetud käega. Lasevad maha

veejoaga pallid, mis asetseva pallialustel. NB! **Võistleja tulejoont ületada ei tohi, lisatakse võistkonna tulemusele 10 sek..**

7. Iga võistleja laseb maha oma palli. Teise võistleja palli alla lasta ei tohi. lisatakse võistkonna tulemusele 10 sek..
8. Võistkonna aeg fikseeritakse kui kaks palli on maha lastud. Aeg fikseeritakse viimase maha lastud palli järgi.

Mootorpumbaga hargnemise võistlusraja skemaatiline joonis



Tuletõrjeolümpia 4 klass.



Tuletõrjeolümpia on lustlik ja sportlik mängude kompleks, mis koosneb mänguväljakul erinevatest etappidest. Etappidel on kasutaud enamjaolt mitmesuguseid tuletõrjajate töös kasutatavaid vahendeid, elemente ja vett. Võistkondadelt eeldatakse head meeskonnatööd, kiirust, osavust, täplikkust ja lustlikku meelt.

Mängureglid:

1. Võistlusel osalevad kõik võistkonna liikmed;
2. Mänguväljakud asetsevad on staadioni ringil;
3. Enne mängude algust jagatakse võistkonnad mänguväljakutele;
4. Etappidel asuvad kohtunikud, kes tutvustavad enne mängude algust ülesande täitmist;
5. Võistkonna ülesanne on etappidelt koguda võimalikult palju punkte;
6. Võistkonnad liiguvad päripäeva ja läbivad kõik mänguväljakul olevad etapid;
7. Mängude vahel on kuni 2 min. pausi, tutvumaks järgmise etapi ülesannetega;
8. Mängu ajal kostuvad helisignaalid:
 - „PRÄÄKS” - 10 sek mängude alguseni;
 - „SIREEN” - alustab mängu;
 - „MÄNGIB MUUSIKA” - võistkonnad võistlevad;
 - „PRÄÄKS” (kostub muusika sees) - 10 sek mängu lõpuni;
 - „SIREEN” - lõpetab mängu.
9. Mängude osadel etappidel kasutatakse vett, selga sobilikud riided ja kaasa vahetusriided.



10. Muu

- 10.1. Korraldajatel on õigus vastavalt vajadusele võistlusjuhendi tingimusi muuta, muudatustest antakse teada võistkondade esindajatele.
- 10.2. Korraldajad ei vastuta võistlustel osalejate õnnetusjuhtumi kindlustuse eest. Kohapeal antakse vajadusel esmaabi.
- 10.3. Võistleja on kohustatud kinni pidama võistluseeskirjast ja –juhendist ja täitma võistluspaikades kehtestatud nõudeid ning kohtunike korraldusi.
- 10.4. Võistkonna esindajal on õigus:
 - 10.4.1. saada kohtunikekogu peasekretärilt teateid oma võistkonnaliikmete tulemuste kohta;
 - 10.4.2. esitada avaldusi ja proteste.
- 10.5. Kui võistkondade esindajatel tekib kahtlusi käesoleva võistlusjuhendi rikkumise kohta, esitatakse suuline protest võistluste peakohtunikule.
- 10.6. Suuline protest esitatakse koheselt pärast võistlusala lõppu.

Vaata mängude motivatsiooni videot

<https://www.youtube.com/watch?v=NyKuumYYTJs>