

1. ROZWINIĘCIE BOJOWE

Tor o długości 18 m i szerokości nie mniej niż 3 m.

Na torze znajdują się:

- Na linii startu - hydrant (stojak węzowy MDP)
2 prądownice PW-25
- Na 9 metrze - rozdzielacz
- Od linii startu do 9 metra - 2 węże W-52 tworzące linię główną
- Od 9 metra do 17,5 metra - 2 linie gaśnicze z dwóch odcinków węża W-25 każda

Zawodnicy ustawiają się przed linią startu w dowolny sposób.

Zadaniem drużyny jest zbudowanie linii głównej i linii gaśniczych: podłączenie odcinka węża W-52 do „hydrantu”, połączenie z sobą dwóch odcinków linii głównej, podłączenie linii głównej do rozdzielacza, podłączenie linii gaśniczych do rozdzielacza, połączenie z sobą węży W-25 tworzących linie gaśnicze, oraz podłączenie prądownic PW-25 na końcu linii gaśniczych.

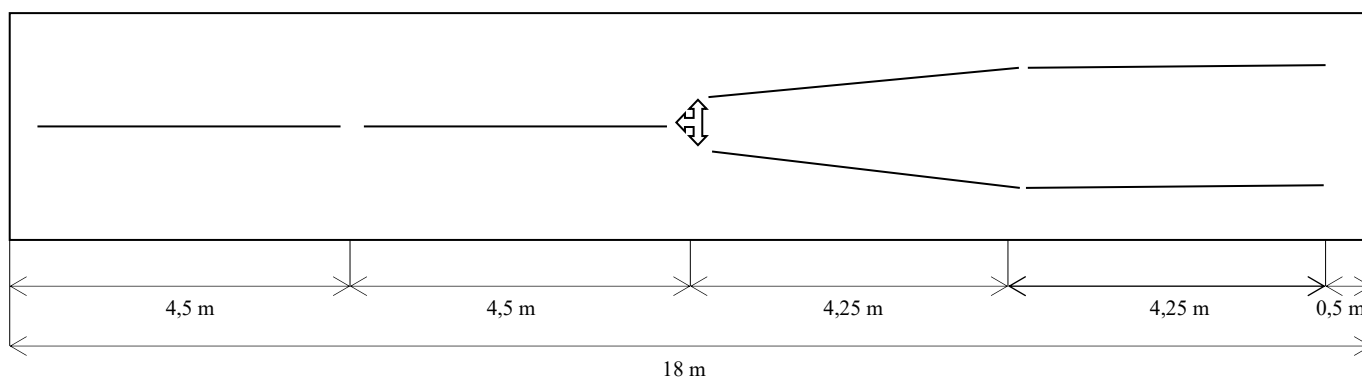
Linie są rozwinięte, lecz elementy nie są połączone z sobą.

Kolejność wykonywania czynności oraz podział obowiązków w drużynie są dowolne.

Po zakończeniu zadania prądownice mogą znajdować się za linią mety, jak i przed nią.

Po wykonaniu zadania drużyna ustawia się za linią mety. Po przekroczeniu linii mety zawodnik nie może wrócić na tor. Przekroczenie linii mety przez ostatniego zawodnika jest równoznaczne z zakończeniem konkurencji.

Po zakończeniu konkurencji sędzia toru w wraz z dowódcą drużyny sprawdzają poprawność połączeń. Za każdą nie połączoną, lub połączoną na jeden kiel, parę łączników przyznaje się 10 punktów karnych (1pkt = 1 sekunda).



2. SZTAFETA POŻARNICZA

Tor o długości 18 m i szerokości nie mniej niż 3 m.

Na torze znajdują się kolejno:

- W odległości 1 m od linii startu - linia wyznaczająca strefę zmian
- W odległości 3 m od linii startu - początek pierwszego odcinka węża W-25 o długości 5 m.
- W odległości 4,5 m od linii startu - równoważnia (MDP wg CTIF)
- W odległości 10 m od linii startu - początek drugiego odcinka węża W-25 o długości 5 m.
- W odległości 11,5 m od linii startu - trzy tyczki na gumowej podstawie w odstępie 1,0 m
- W odległości 17 m od linii startu - linia wyznaczająca strefę zmian

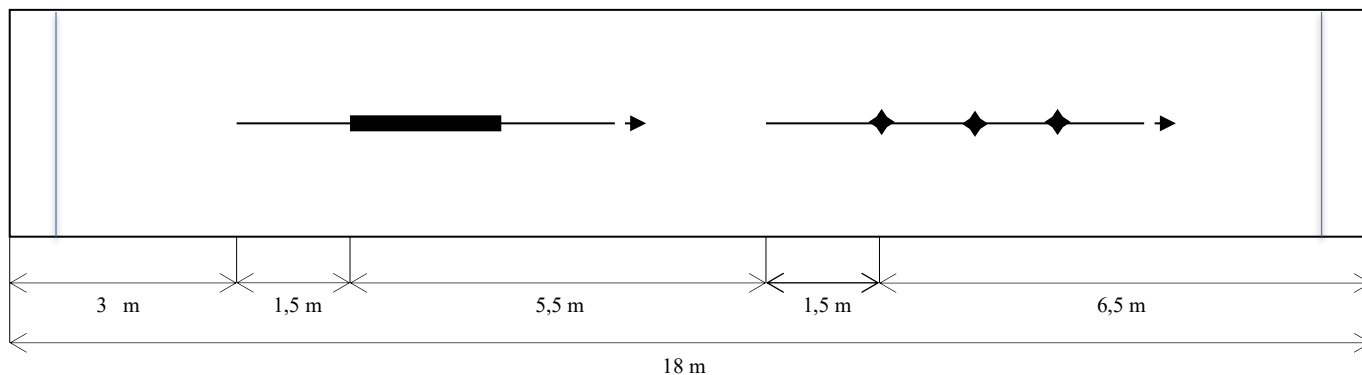
Do łączników nr 2 i 4 przykręcone są prądownice PW-25.

Drużyna ustawia się w dwóch zespołach czteroosobowych po dwóch stronach toru.

Zawodnik nr 1 trzyma prądownicę PW-25. Na sygnał sędziego zawodnik nr 1 rozpoczyna bieg, łączy prądownicę do łącznika nr 1, pokonuje równoważnię, odkręca prądownicę od łącznika nr 2, łączy ją do łącznika nr 3, pokonuje slalomem tyczki, odkręca prądownicę od łącznika nr 4 i przekazuje ją zawodnikowi nr 2 stojącemu po drugiej stronie toru.

Zawodnik nr 2 pokonuje tor w odwrotnym kierunku wykonując analogiczne czynności, przekazuje prądownicę zawodnikowi nr 3 itd. Po przekroczeniu linii mety zawodnik nie może wrócić na tor. Konkurencja kończy się, gdy ostatni zawodnik pokona tor. Jeżeli zawodnik nie jest w stanie odkręcić prądownicy zbyt mocno przykręconej przez poprzedniego zawodnika, sędzia - na żądanie zawodnika lub opiekuna drużyny - pomaga zawodnikowi ją odkręcić. Za każdy taki przypadek przyznaje się 10 punktów karnych (1pkt = 1 sekunda).

W przypadku przedwczesnego zeskoku z równoważni zawodnik wchodzi na nią w miejscu zeskoku, i kontynuuje zadanie. W razie przewrócenia lub ominięcia tyczki zawodnik poprawia przewrócony element i prawidłowo go pokonuje. Nie ma obowiązku ponownego pokonywania całej przeszkody. Jeżeli zawodnik nie poprawi nieprawidłowo wykonanego zadania, przyznaje się 10 punktów karnych za każdy przypadek.



3. BIEG Z JAJKIEM

Tor o długości 18 m i szerokości nie mniej niż 3 m.

Na torze znajdują się kolejno:

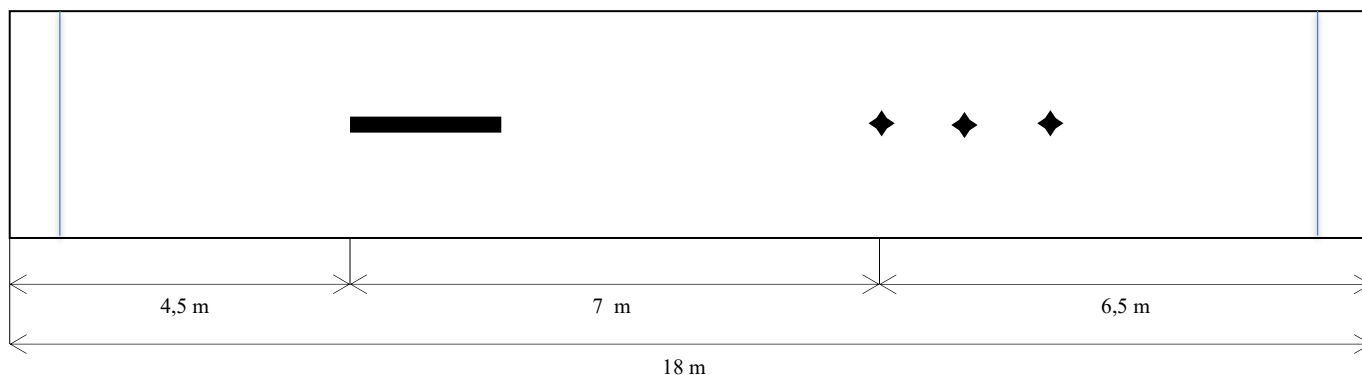
- W odległości 1 m od linii startu - linia wyznaczająca strefę zmian
- W odległości 4,5 m od linii startu - równoważnia (MDP wg CTIF)
- W odległości 11,5 m od linii startu – trzy tyczki w odstępie 1,0 m
- W odległości 17 m od linii startu - linia wyznaczająca strefę zmian

Drużyna ustawia się w dwóch zespołach czteroosobowych po dwóch stronach toru.

Każdy z nich otrzymuje łyżkę. Zawodnik nr 1 kładzie na łyżce jajko i biegnie z nim przez tor przeszkód do końca toru. Tam przekazuje jajko zawodnikowi nr 2, który pokonuje tor w odwrotnym kierunku, przekazuje jajko zawodnikowi nr 3 itp..

Jeżeli w trakcie biegu jajko spadnie, zawodnik zatrzymuje się, umieszcza je na łyżce i kontynuuje bieg.

W przypadku przedwczesnego zeskoku z równoważni zawodnik wchodzi na nią w miejscu zeskoku, i kontynuuje zadanie. W razie przewrócenia lub ominięcia tyczki zawodnik poprawia przewrócony element i prawidłowo go pokonuje. Nie ma obowiązku ponownego pokonywania całej przeszkody. Jeżeli zawodnik nie poprawi nieprawidłowo wykonanego zadania, przyznaje się 10 punktów karnych za każdy przypadek.



4. SKRĘCANIE ŚRUBEK

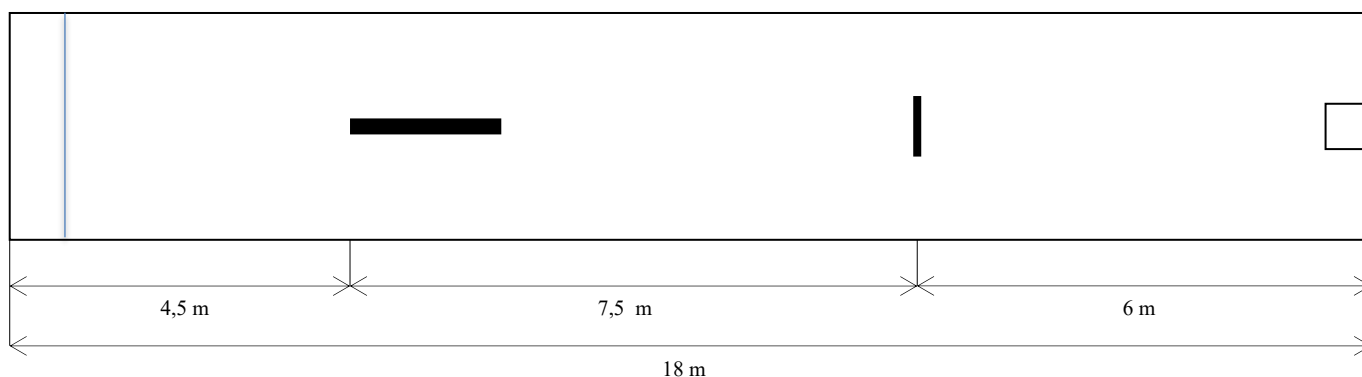
Tor o długości 18 m i szerokości nie mniej niż 3 m.

Na torze znajdują się kolejno:

- W odległości 1 m od linii startu - linia wyznaczająca strefę zmian
- W odległości 4,5 m od linii startu - równoważnia (MDP wg CTIF).
- W odległości 12 m od linii startu - stojak z tyczką poprzeczną (MDP wg CTIF)
- Bezpośrednio przed linią mety - stolik, a na nim dwie miseczki, jedna ze śrubkami i nakrętkami, a druga pusta.

Zawodnicy ustawiają się w rzędzie przed linią startu/mety. Zawodnik nr 1 pokonuje tor przeszkód (równoważnia oraz poprzeczka ze sztafety MDP) do wyznaczonego miejsca, tam w pojemniku leżą nie posegregowane 8 śrubek i 8 nakrętek, odpowiednio po 2 sztuki M6, M8, M10 i M12. Zawodnik nakręca jedną nakrętkę na śrubkę (do pojawienia się gwintu po drugiej stronie nakrętki), wrzuca ją do sąsiedniego pojemnika i wraca biegiem płaskim na linię startu/mety. Przekroczenie przez niego linii startu jest sygnałem do startu dla drugiego zawodnika itd. Kolejność skręcania śrubek jest dowolna. Odłożenie skręconej z nakrętką śrubki do pojemnika ze śrubkami nie skręconymi nie jest sygnalizowane przez sędziego, choć jest utrudnieniem dla następnych zawodników tej samej drużyny. O zajętym miejscu decyduje czas ukończenia konkurencji przez ostatniego zawodnika drużyny.

W przypadku przedwczesnego zeskoku z równoważni zawodnik wchodzi na nią w miejscu zeskoku, i kontynuuje zadanie. W razie zrzucenia poprzeczki zawodnik poprawia zrzucony element i prawidłowo go pokonuje. Nie ma obowiązku ponownego pokonywania całej przeszkody. Jeżeli zawodnik nie poprawi nieprawidłowo wykonanego zadania, przyznaje się 10 punktów karnych za każdy przypadek



5. ŁAŃCUCH WODNY

Tor o długości 18 m i szerokości nie mniej niż 3 m.

Na torze znajdują się:

- Na linii startu - wiadro z tworzywa sztucznego o pojemności 5 litrów
- W odległości 6 m od linii startu - skrzynka nr 1 o wymiarach 60 cm x 60 cm x 40 cm zawierająca 150 piłeczek
- W odległości 13 m od linii startu - skrzynka nr 2 o wymiarach 60 cm x 60 cm x 40 cm (pusta)

Zadanie jest symulacją gaszenia pożaru przy pomocy wiader z wodą. Pierwsza skrzynka symbolizuje zbiornik wodny, druga skrzynka - płonący budynek, zaś piłeczki - wodę.

Zawodnicy ustawiają się przed linią startu w dowolny sposób.

Na sygnał sędziego startowego zawodnicy ruszają z linii startu. Jeden z zawodników zabiera puste wiadro. Jego zadaniem będzie napełnianie wiadra piłeczkami. Wykonuje to w dowolny sposób. Zajmuje on stanowisko przy skrzynce nr 1. Nie jest błędem, jeśli pomaga mu w tym jeden inny zawodnik.

Pozostali zawodnicy ustawiają się w dowolny sposób pomiędzy skrzynkami i przekazują sobie kolejno wiadro z piłeczkami, aż do ostatniego zawodnika, który wysypuje piłeczki do skrzyni nr 2, po czym wiadro analogiczny sposób przenoszone jest do skrzyni nr 1 i ponownie napełniane przez wyznaczonego zawodnika.

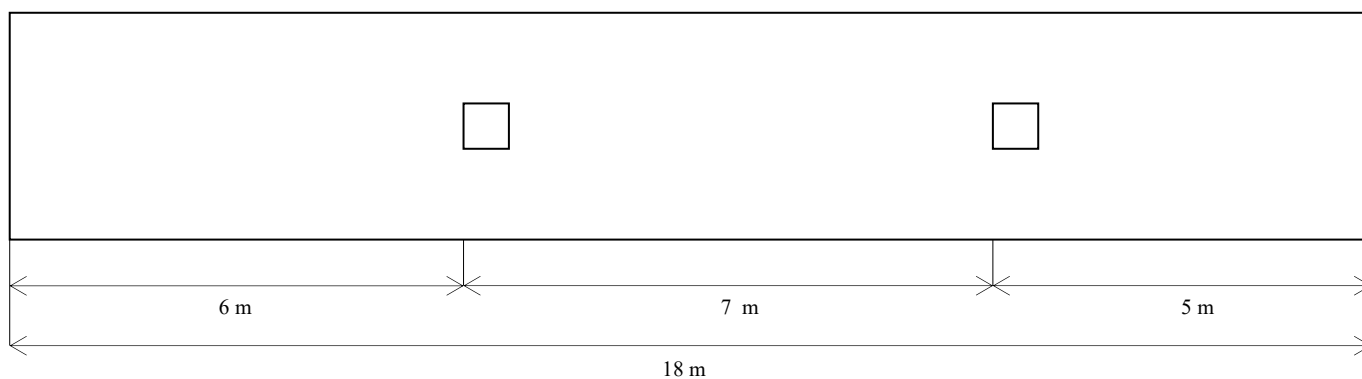
Podczas przekazywania wiadra trzeba zawsze przekazać je sąsiadnemu zawodnikowi.

Pomijanie któregośkolwiek z zawodników nie jest dozwolone i karane jest 5 punktami karnymi za każdy przypadek

Zadaniem drużyny jest „przelanie wody” czyli przeniesienie wszystkich piłeczek ze skrzynki nr 1 do skrzynki nr 2.

Jeżeli w którymkolwiek momencie piłeczka upadnie na podłogę, jest podnoszona przez sędziego, i wraca do skrzynki nr 1. Piłeczka taka nie może być podniesiona przez żadnego zawodnika.

Wysypanie ostatniej piłeczki do skrzynki nr 2 jest równoznaczne z zakończeniem konkurencji.



6. BIEG NA TRZECH NOGACH

Tor o długości 18 m i szerokości nie mniej niż 3 m.

Na torze znajduje się:

- Na 15 metrze - tyczka.

Zawodnicy ustawiają się w parach. Opiekun pod kontrolą sędziego związuje lewą nogę prawego zawodnika z prawą nogą lewego zawodnika. W ten sposób para porusza się „na trzech nogach”. Zadaniem jest dobiegnięcie do tyczki, okrążenie jej i powrót na linię startu, co jest sygnałem do startu dla drugiej pary.

W razie upadku sędzia pomaga zawodnikom wstać, i ci kontynuują wyścig.

Zwycięża drużyna, która jako pierwsza zakończyła konkurencję.

