



# آیین نامه مسابقات عملیاتی ترکیبی

گرد آورنده :

علي صديقي

سال ۱۳۹۸-ساوه

مسابقات عملیاتی ترکیبی برگرفته از مسابقات عملیاتی جهانی و استاندارد با کار آتش نشانی و تلفیقی از حریق واقعی طراحی گردیده است. این مسابقات دارای فدراسیون جهانی بوده و هر ساله مسابقات جهانی آن نیز برگزار می گردد. شایان ذکر است تغییراتی کوچکی در این مسابقه دیده شده تا امکان برگزاری این مسابقه در تمامی شهرهای ایران و با کمترین هزینه مقدرو باشد.

۱- تعداد نفرات شرکت کننده هر تیم ۶ نفر می باشد. ۴ بازیکن - ۱ مربی - ۱ سرپرست

۲- هر بازیکن یک بار می تواند در مسابقه ثبت رکورد داشته باشد.

۳- امتیاز این مسابقه بصورت انفرادی و تیمی (۳نفربرتر) محاسبه خواهد شد و تایم اول نفرات بعنوان تایم تیمی و ۸ نفر برتر کل مسابقه جهت انتخاب نفرات برتر انفرادی به فینال مسابقه انفرادی راه خواهند یافت.

۴- کلیه بازیکنان موظف به تهیه لباس کامل انفرادی که به تایید داور تجهیزات رسیده باشد را می باشند که شامل شلوار، اورکت، چکمه، کلاه عملیاتی

نکته: دستکش و کوله دستگاه تنفسی (بدون فیس و رابط و دهنی) به عهده میزبان و قبل از شرکت در مسابقه به بازیکن تحویل می گردد.

۵- مشخصات تجهیزات انفرادی هر شرکت کننده شامل موارد ذیل می باشد:

الف) کلیه لوازم انفرادی (ppe) باید دارای استانداردهای EN,CE,ANSI بوده باشد

ب) چکمه عملیاتی حریق فاقد نقض بوده و وزن آن نباید کمتر از ۲کیلو گرم باشد

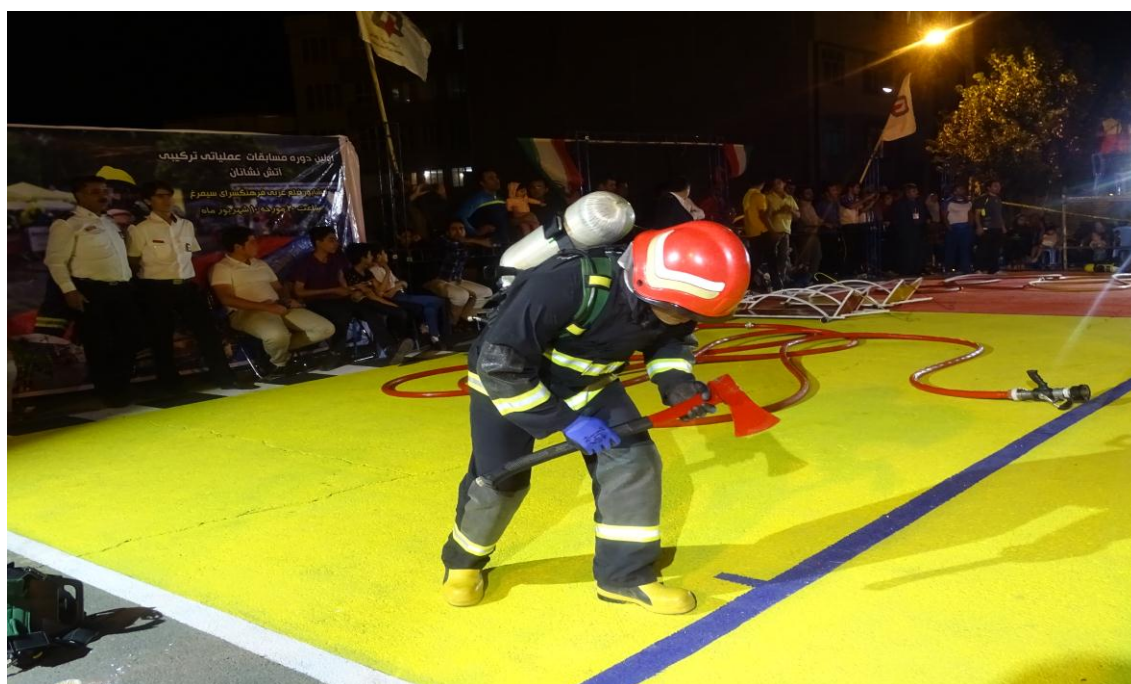
ج) البسه عملیاتی حریق به همراه کلاه عملیاتی وزن آنها نباید کمتر از ۳کیلو گرم باشد

د) کلاه عملیاتی حریق باید دارای استانداردهای EN,CN,ANSI باشد

## مراحل اجرایی مسابقه

آیتم اول: حمل تبر به مسافت ۲۰ متر و قرار دادن در جای تعیین شده

بازیکن قبل خط استارت باید با دو دست تبر را گرفته و با لباس کامل و پس از اجازه داور پشت خط استارت حاضر و مسابقه را با فرمان داور شروع نماید.



## قوانین :

۱- در صورتیکه هر بازیکن مرتکب خطای استارت شود به او تذکر داده خواهد شد و در صورت خطای دوم استارت را هر کدام از بازیکن ها انجام دهند از دور مسابقه حذف خواهند شد . در خطای استارت دوم بازیکنی که مرتکب خطا دوم نشده باید مسیر مسابقه را ادامه دهد.

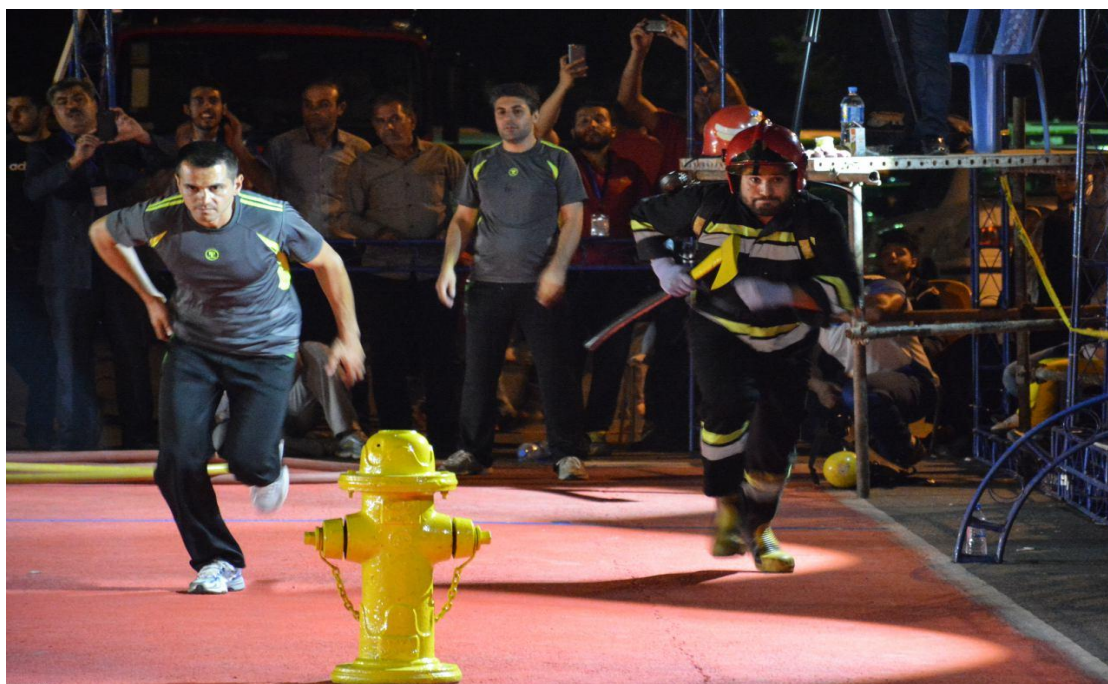
۲- بعد از فرمان حرکت توسط داور استارت بازیکن مجاز به گرفتن تبر با یک دست می باشد و قبل خط استارت حتما باید با دو دست تبر را گرفته باشد .

۳- در طی مسیر اگر بازیکن تبر از دستش رها شود و به زمین بیفتد برای هربار افتادن تبر یک خطا (هثانیه) محسوب می گردد.

۴- بازیکن فقط تبر را در جایی که مشخص شده است باید قرار دهد در غیر این صورت یک خطا (هثانیه) منظور می گردد.











## آیتم دوم : برش درب با فرز موتوری

بازیکن با قرار دادن تبر در جای تعیین شده باید فرز را برداشته و شروع به برش قفل نمادین در روی درب کند تا درب باز شود و فرز در جای قبلی به صورت اول گذاشته شود و بازیکن از داخل درب عبور و به سمت آیتم بعدی حرکت نماید .



### قوانین :

- ۱- بازیکن مجاز به پرت کردن فرز نمی باشد در صورتی که فرز از حالت معمولی واژگون گردد یک خطا (هثانیه) محسوب می گردد.
- ۲- در صورتی که فرز از دست بازیکن رها شود و یا آسیبی به فرز وارد شود بازیکن از دور مسابقه حذف خواهد شد.
- ۳- اگر قبل شروع آیتم (۲برش) فرز خاموش شده باشد بازیکن مجاز به زدن تایم مجدد خواهد بود در صورتی که فرز در دست بازیکن خاموش شود داور فرز را روشن و بازیکن مجاز به روشن کردن مجدد فرز نمی باشد .
- ۴- بازیکن در صورت رد نشدن از درب پس از برش قفل و شروع آیتم بعد از دور مسابقات حذف خواهد شد.
- ۵- صفحه برش فرز توسط کمیته فنی بازدید و در صورت نیاز تعویض خواهد شد.





## آیتم سوم: زدن ضربه با پتک و جابجایی وزنه متحرک تا نقطه تعیین شده

بازیکن پس از پشت سر گذاشتن آیتم دوم به سمت شاسی حرکت کرده و با سوار شدن بر روی شاسی و برداشتن پتک اقدام به زدن ضربه و جابجایی وزنه متحرک تا نقطه تعیین شده می کند.



### قوانین :

- ۱- بازیکن پس از برداشتن پتک و در حالتی که دوپا روی شاسی قرار دارد مجاز به زدن ضربه می باشد در غیر این صورت یک خطا (هثانیه) منظور می گردد.
- ۲- بازیکن حتما باید وزنه متحرک را تا نقطه علامت گذاری در روی صفحه شاسی به واسطه ضربه زدن با پتک جابجا نماید در غیر این صورت تایم منظور نمی گردد.
- ۳- بازیکن مجاز به هول دادن وزنه نمی باشد و فقط با ضربه زدن باید وزنه جابجا شود در غیر این صورت یک خطا محسوب می گردد.
- ۴- بازیکن بعد از رسیدن وزنه به علامت مشخص شده در روی شاسی، پتک را در منطقه ای که مشخص شده قرار دهد در غیر این صورت یک خطا (هثانیه) محسوب می گردد.

۵- در صورتی وزنه در جای مشخص شده قرار نگیرد و بازیکن از روی شاسی پیاده شده باشد می تواند مجدد دوباره پتک را برداشته و وزنه را جابجا کند به شرطی که آیتم بعد را شروع نکرده باشد.







## آیتم چهارم : عبور مارپیچ از موانع

در این مرحله که بازیکن بعد از گذشتن از مابین درب ثابت و متحرک به سمت موانع رفته و از پشت موانع بصورت زیگ زاگ عبور خواهد کرد.





## قوانین :

- ۱- بازیکن حتما باید از بین دو درب متحرک و ثابت به سمت موانع حرکت کند در غیر این صورت یک خطا محسوب می شود .
- ۲- بازیکن حتما باید از پشت موانع عبور کند و در غیر این صورت به ازاء، هر مانع (هثانیه) خطا محسوب می شود
- ۳- در صورت واژگون شدن هر مانع یک خطا محسوب می شود .
- ۴- کمک گرفتن از موانع به شرط اینکه مانع واژگون و به زمین نیفتد بلامانع و خطا محسوب نمی شود.



آیتم پنجم : حمل لوله (۱/۵ اینچی) با (هبار فشار) به مسافت ۲۰ متر و عبور از درب متحرک و زدن آب به سیبل

بازیکن بعد از عبور از موانع به سمت لوله حرکت کرده و با قرار دادن سرلوله و لوله بر روی دوش به سمت درب متحرک که در فاصله ۲۰ متری می باشد حرکت می کند و پس از عبور از درب متحرک باز کردن سرلوله ، اقدام به زدن آب به سمت سیبل تا تغییر رنگ سیبل می نماید.



قوانین :

- ۱- بازیکن قبل طی کردن ه متر اول آیتم پنجم باید سرلوله و لوله روی دوش قرار داده باشد در غیر این صورت یک خطا محسوب می گردد.
- ۲- در طی مسیر ۲۰ متر به سمت درب متحرک اگر کوبلینگ و یا اتصالات باز شود بازیکن حذف خواهد شد.
- ۳- در صورت افتادن سرلوله از دست بازیکن یک خطا محسوب می شود.
- ۴- بازیکن حتما باید از درب متحرک عبور کند در غیر این صورت حذف خواهد شد.



۵- پس از رد شدن سرلوله از درب متحرک بازیکن مجاز به باز کردن سرلوله و تغییر رنگ سیبل بواسطه آب می باشد

۶- بازیکن حتما باید با نشانه رفتن به سیبل و تغییر رنگ سیبل این آیتم را به اتمام برساند در غیر این صورت از دور مسابقه حذف خواهد شد.

۷- بعد از تغییر رنگ سیبل بازیکن باید سرلوله بسته و زمین گذاشته و بعد به سمت آیتم بعد حرکت کند. در صورتی که سرلوله از بالا رها و یا باز باشد البته به تشخیص داور یک خطا محسوب می شود .







## آیتم ششم : حمل مصدوم به صورت صحیح

نحوه حمل مصدوم به این صورت می باشد که بازیکن در پشت مصدوم قرار گرفته و با رد کردن دستها از زیر بغل مصدوم اقدام به بلند کردن آن نموده و بعد از طی مسافت ۲۰ متر و رد کردن پاهای مصدوم از خط پایان به مسابقه خود خاتمه خواهد داد.



## قوانین :

۱- در هنگام حمل مصدوم نباید کمر به بالای مصدوم با زمین تماس داشته باشد و بازیکن مجاز به بغل کردن مصدوم به صورتی که پاهای مصدوم از زمین جدا شده باشد را ندارد در غیر اینصورت یک خطا محسوب می شود.

۲- در صورتی که در طی مسیر حمل مصدوم بازیکن به زمین بیفتد خطا محسوب نمی شود و با بلند شدن مجاز به طی مسیر می باشد.



