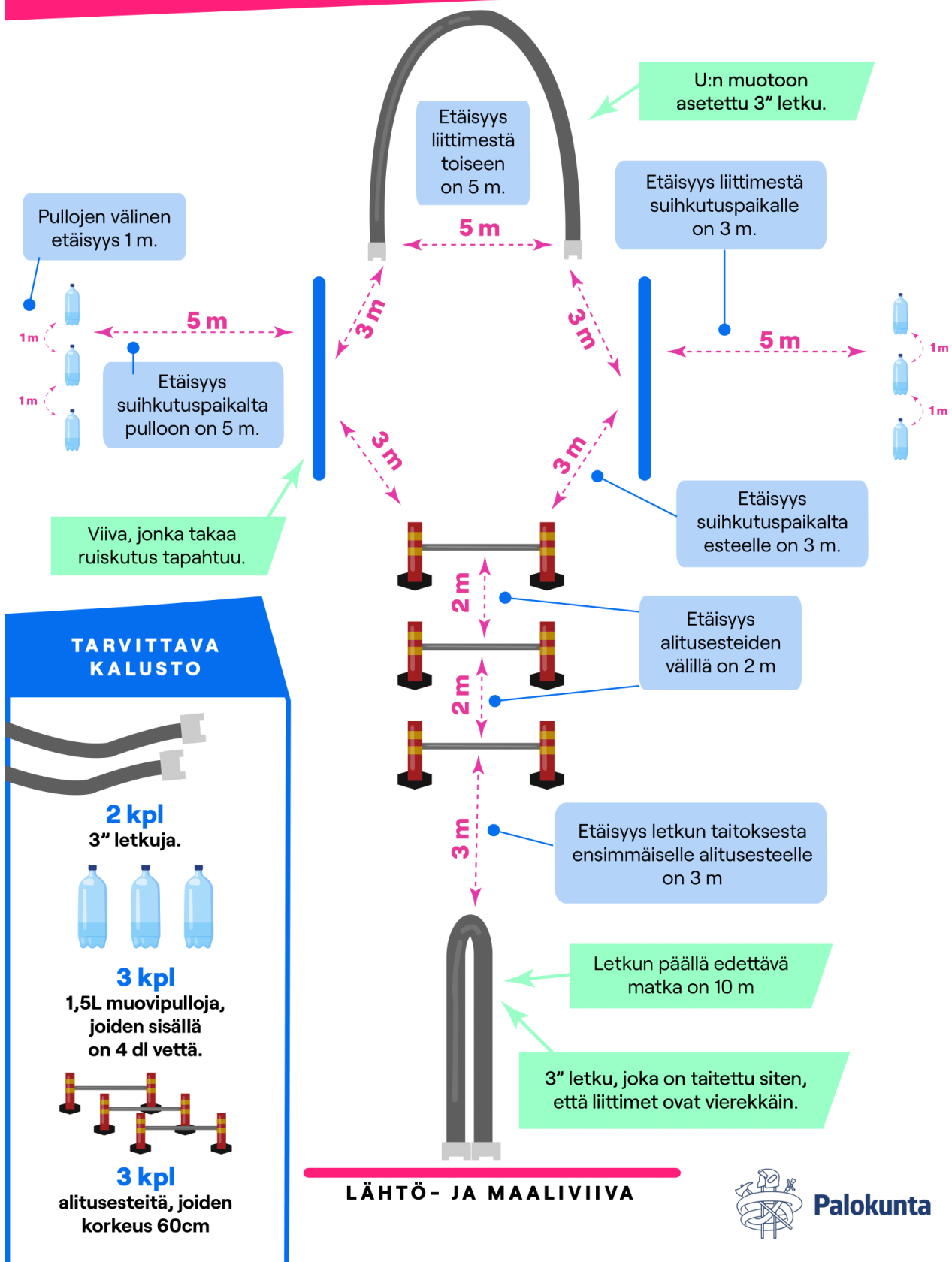


Sankoruiskukilpailun rata



Tarvittavat välineet:

- sankoruisku, jossa 10 L vettä
- 10 L ämpäri täynnä vettä
- 2 kpl 3" letkua á 20 m pituudeltaan
- 3 kpl 1,5 L limupullo (jokaisen pullon sisällä 4 dl vettä)
- 3 kpl 0,5 L limupullo (jokaisen pullon sisällä 2 dl vettä)
- ali-ali-ali-esteet
- sekuntikello
- Muistiinpanovälineet

Rata:

1. LÄHTÖ

- 1) Sankoruisku ja ämpäri maassa täynnä vettä.
- 2) Kaikki joukkueen jäsenet ovat kosketuksessa sankoruiskuun.
- 3) Lähtö merkitään viivalla tai narulla maahan ja kaikki joukkueen jäsenet seisovat sen takana lähtötilanteessa.
 1. Tuomari lähettää joukkueen liikkeelle sanomalla "paikoillanne, valmiit, HEP!" ja HEP-komennolla joukkue saa lähteä liikkeelle.
 2. Jos joukkueelta kaatuu sankoruisku tai ämpäri siten, että sieltä valuvat vedet pois, lisätään joukkueen loppu-aikaan 1 min 30 sek. aikasakkoa

2. SIIRTYMISOSIO 1 (3" letku taitettu puoliksi, liittimet vierekkäin)

- 1) Sankoruiskua ja ämpäriä mukana kantaen kaikki joukkueen jäsenet etenevät maahan levitetyn, puoliksi taitetun (liittimet vierekkäin, kts. kuvallinen ohje) 20 metriä pitkän 3" letkun päällä kävellessä 10 metriä alitusesteille.
 1. Ensimmäisen alitusesteen saa alittaa vasta, kun kaikki joukkueen jäsenet ovat läpäisseet letkun päällä kävelyn
 2. Jos jäsen astuu letkun päältä pois, joutuu hän palaamaan letkun alkuun ja aloittamaan etenemisen letkun päällä uudelleen.

3. SIIRTYMISOSIO 2 (ali-ali-ali-esteet)

- 1) 3" letkun taitoksesta on matkaa ali-ali-ali-esteelle 3 metriä.
- 2) Esteen korkeus on 60 cm.
- 3) Ensimmäisen alitusesteen saa alittaa vasta, kun kaikki joukkueen jäsenet ovat läpäisseet letkun päällä kävelyn.
- 4) Joukkueen jäsenet alittavat esteet, sankoruisku ja ämpäri nostetaan esteiden yli.
 1. Jos joku joukkueen jäsenistä ylittää esteen, joutuu hän palaamaan esteen ylittään takaisin ja sen jälkeen alittamaan esteen.
 2. Esteitä ei saa kiertää sivusta missään vaiheessa.

4. RUISKUTUS 1 (1,5 L pullojen kaataminen)

- 1) Etäisyys viimeisen alitusesteen puolesta merkittävään ruiskutuspaikkaan on 3 m.
- 2) Etäisyys ruiskutuspaikasta 1,5 L pulloon on 5 m.
- 3) Pullojen etäisyys toisistaan on 1 m.
- 4) Pullojen sisällä on 4 dl vettä ja korkki on kiinni.
 1. Ruiskuttamisen saa aloittaa vasta kun kaikki joukkueen jäsenet ovat saapuneet ruiskutuspaikalle, eli alittaneet viimeisen alitusesteen
 2. Merkittyä ruiskutuspaikkaa ei saa ylittää.
 3. Jos vesi loppuu kesken ja pulloja jää kaatamatta, niin joukkue saa aikasakkoa, joka lisätään loppu-aikaan (30 s/pullo).
 4. Suoritus on hyväksytty, kun pullot on kaadettu tai joukkueelta on loppunut vesi kokonaan.

5. **SIIRTYMISOSIO 3** (3" letku U-muodossa, liittimet 5 m päässä toisistaan)
- 1) Letkun liitin on kiinni suihkutuspaikan merkissä.
 - 2) Letku on levitetty U:n muotoiseksi siten, että letkun liittimet ovat samassa tasossa ja niiden etäisyys toisistaan on 5 m.
 - 3) Edelleen sankoruiskua ja ämpäriä mukanaan kantaen kaikki joukkueen jäsenet etenevät maahan U:n muotoon (kts. Kuvallinen ohje) levitetyn 20 m pitkän 3" letkun päällä kävelen.
 1. Tuomari antaa luvan siirtyä ruiskutuksesta letkun päälle kävelyyn, kun kaikki pullot ovat kaatuneet, tai joukkueen vesi on loppunut kokonaan.
 2. Jos jäsen astuu letkun päältä pois, joutuu hän palaamaan letkun alkuun ja aloittamaan etenemisen letkun päällä uudelleen.
6. **RUISKUTUS 2** (0,5 L pullojen kaataminen)
- 1) Etäisyys letkun liittimestä merkittyyn ruiskutuspaikkaan on 3 m.
 - 2) Etäisyys ruiskutuspaikasta kolmen 0,5 L pullon luo on 5 m.
 - 3) Pullojen etäisyys toisistaan on 1 m.
 - 4) Pullojen sisällä on 2 dl vettä ja korkki on kiinni.
 - 5) Suoritus on hyväksytty, kun pullot on kaadettu.
 1. Ruiskuttamisen saa aloittaa vasta kun kaikki joukkueen jäsenet ovat saapuneet ruiskutuspaikalle, eli suorittaneet letkun päällä kävelyn
 2. Merkittyä ruiskutuspaikkaa ei saa ylittää
 3. Jos vesi loppuu kesken ja pulloja jää kaatamatta, niin joukkue saa aikasakkoa, joka lisätään loppuaikaan (30 s/pullo).
 4. Jos vesi on loppunut jo kokonaan edellisessä ruiskutuksessa, saa joukkue edetä suoraan seuraavalle etapille, mutta aikasakkoa tulee 1 min 30 sek, joka lisätään loppuaikaan.
 5. Suoritus on hyväksytty, kun pullot on kaadettu tai joukkueelta on loppunut vesi kokonaan.
7. **SIIRTYMISOSIO 4** (ali-ali-ali-esteet)
- 1) Suihkutuspaikalta on matkaa ali-ali-ali-esteille 3 metriä.
 - 2) Ensimmäisen esteen saa alittaa vasta, kun pullot on kaadettu.
 - 3) Esteen korkeus on 60 cm.
 - 4) Joukkueen jäsenet alittavat esteet, sankoruisku ja ämpäri nostetaan esteiden yli.
 1. Jos joku joukkueen jäsenistä ylittää esteen, joutuu hän palaamaan esteen ylittäen takaisin ja sen jälkeen alittamaan esteen.
 2. Esteitä ei saa kiertää sivusta missään vaiheessa.
8. **SIIRTYMISOSIO 5** (3 "letku taitettu puoliksi, liittimet vierekkäin)
- 1) Edelleen sankoruiskua ja ämpäriä mukana kantaen kaikki joukkueen jäsenet etenevät maahan levitetyn, puoliksi taitetun (liittimet vierekkäin, kts. kuvallinen ohje) 20 metriä pitkän 3" letkun päällä kävelen 10 metrin matkan maalilinjalle.
 1. Letkun päälle saa astua vasta kun kaikki joukkueen jäsenet ovat alittaneet viimeisen alitusesteen
 2. Jos jäsen astuu letkun päältä pois, joutuu hän palaamaan letkun alkuun ja aloittamaan etenemisen letkun päällä uudelleen.
9. **MAALI**
- 1) Aika pysäytetään, kun kaikki joukkueen jäsenet sekä sankoruisku ja ämpäri ovat ylittäneet maalilinjan.
 - 2) Mahdolliset aikasakot lisätään joukkueen loppuaikaan.

Tuomarointi:

- Kilpailuun tarvitaan vähintään yksi tuomari, joka tuomaroi joukkueiden suorituksen ja ottaa ajan. Jos mahdollista, niin apuna voi olla toinenkin tuomari. Tällöin tuomarit sopivat keskenään roolijaon.
- Kilpailun kulku. Lähtöjärjestys arvotaan, jos palokunnassa on useampi osallistuva joukkue. Omalla vuorollaan joukkue asettuu lähtöviivan taakse ja lähtee tuomarin antamasta merkistä suorittamaan tehtäviä. Kilpailu päättyy, kun kaikki rastit on suoritettu hyväksyttävästi ja koko joukkue on ylittänyt maaliviivan.
- Arvostelu. Kilpailussa paremmuuden ratkaisee kokonaisaika. Kun rasti on suoritettu tai vesi on loppunut, tuomari ilmoittaa milloin joukkue saa siirtyä seuraavalle rastille.