



آیین نامه رقابت چالش آتش نشان

FIRE FIGHTER COMBAT CHALLENGE

FCC

گردآورنده :

علی صدیقی

مسئول کمیته FCC انجمن ورزشی آتش نشانان و امدادگران کشور

نماینده انجمن جهانی FCC در ایران



قوانین :

۱- تعداد نفرات شرکت کننده هر تیم ۵ نفر می باشد که شامل ۴ بازیکن و یک مربی که ۲ بازیکن زیر ۳۵ سال و ۲ بازیکن بالای ۳۵ سال و یک مربی می باشد.

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

۳- امتیاز این مسابقه بصورت انفرادی و تیمی (۳ نفر برتر) محاسبه خواهد شد و تایم اول نفرات بعنوان تایم تیمی و تایم ۳ نفر برتر بعنوان بهترین تایم های انفرادی اعلام می گردد.

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: رقابت با تجهیزات حفاظت فردی کامل و دستگاه تنفسی (SCBA) بدون فیس صورت می گیرد و هر تیم موظف به همراه داشتن یک ست دستگاه تنفسی می باشد.

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

الف) کلیه تجهیزات حفاظت فردی می باید دارای استانداردهای بین المللی آتش نشانی بوده باشد.

ب) چکمه عملیاتی حریق فاقد نقض بوده و وزن آن نباید کمتر از ۱,۵ کیلو گرم باشد.

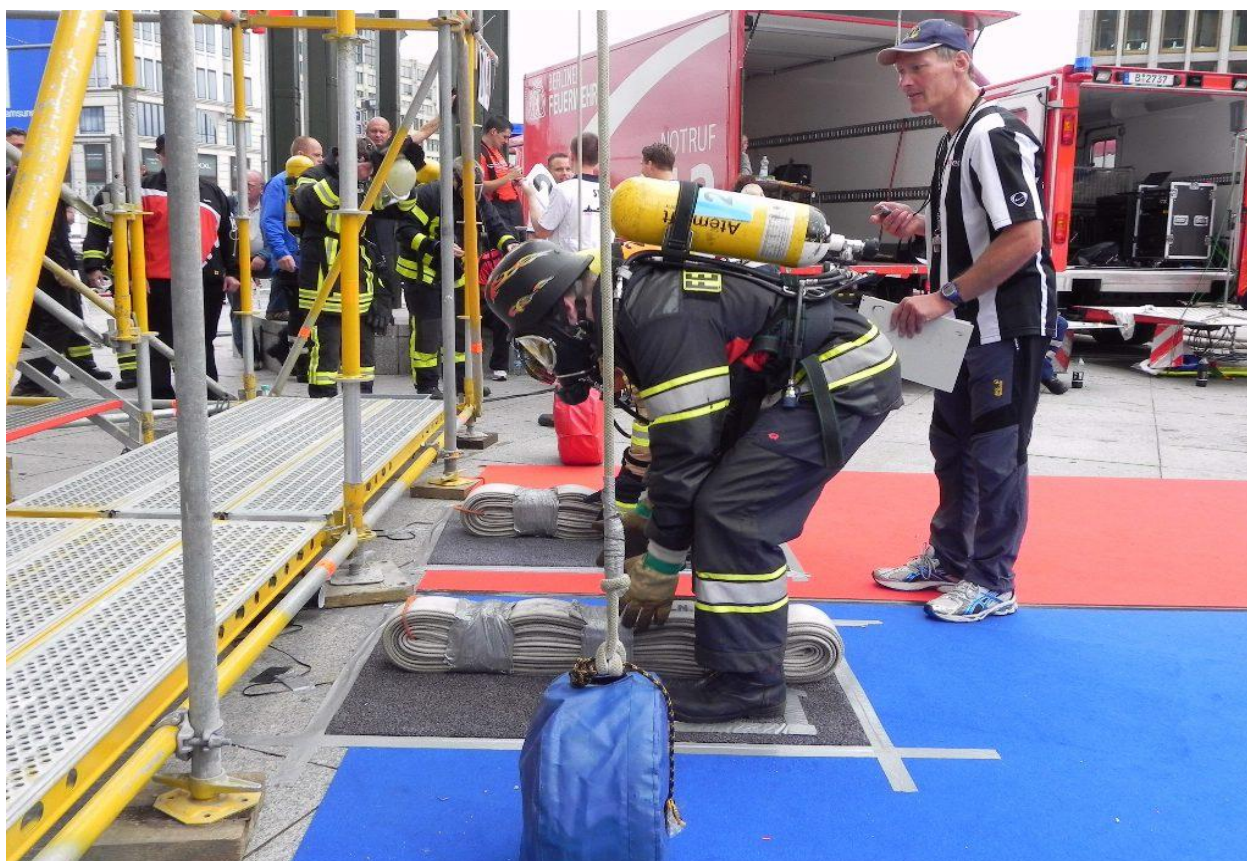
ج) البسه عملیاتی حریق به همراه کلاه عملیاتی وزن آنها نباید کمتر از ۳ کیلو گرم باشد .

مراحل اجرایی مسابقه

آیتم اول (برج)

مرحله اول : حمل شیلنگ آتش نشانی به وزن ۱۹ کیلو گرم به بالای برج به ارتفاع

۱۲ متر



الف. استارت شروع رقابت در پای برج ۱۲ متری بوده و بعد از دستور شروع رقابت , شرکت کننده اقدام به حمل یک بسته شیلنگ آتش نشانی ۲,۵ اینچ به وزن ۱۹ کیلو گرم به بالای برج می نماید .

در زمان استارت نباید دست شرکت کننده روی بسته شیلنگ آتش نشانی باشد.

در صورت هرگونه خطا در استارت ۵ ثانیه به تایم شرکت کننده اضافه می گردد.

بسته شیلنگ آتش نشانی باید توسط شرکت کننده به بالای برج حمل شده و در جعبه مخصوص گذاشته شود. ضمن اینکه در زمان قرار دادن بسته در جعبه باید حداقل یک پای شرکت کننده روی سکوی آخر باشد.

تمام بسته شیلنگ آتش نشانی باید درون جعبه قرار گرفته و به بدنه برج را لمس ننماید.

در صورت سقوط بسته شیلنگ آتش نشانی از پله یا برج شرکت کننده حذف می شود.

در صورتیکه هر شرکت کننده دوبار مرتکب خطای استارت شود حذف خواهد شد.



مرحله دوم: بالا کشی شیلنگ ۲,۵ اینچ آتش نشانی به وزن ۱۹ کیلوگرم به بالای برج



شرکت کننده باید بسته شیلنگ ۱۹ کیلوئی آتش نشانی را توسط طناب بالا کشی کرده و داخل جعبه تعیین شده قرار دهد.

اگر در حین بالا کشی شیلنگ رها شود و بیش از یک طبقه سقوط کند , شرکت کننده حذف می شود.

اگر شرکت کننده مزاحمتی برای رقیب ایجاد نماید که تاثیری در تایم او داشته باشد , طبق تصمیم داور حذف خواهد شد.

در زمان پایین آمدن شرکت کننده از برج باید تمام پله ها توسط پاهای شرکت کننده لمس شود و هر دو دست شرکت کننده روی نرده های برج باشد .

در صورت عدم احراز این شرایط برای هر پله ۵ ثانیه و برای نرده کلا ۵ ثانیه به تایم شرکت کننده اضافه می شود .

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 (۵ثانیه) 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 (۵ثانیه) 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 ماریج از موانع

بازیکن حتما باید از مسیر مشخص شده به سمت موانع حرکت کند در غیر اینصورت خطا محسوب میشود .



قوانین :

۱- بازیکن حتما باید از مسیر مشخص شده به سمت موانع حرکت کند در غیر اینصورت خطا محسوب میشود .

۲- بازیکن حتما باید از پشت موانع عبور کند و در غیر این صورت به ازاء، هر مانع (۵ثانیه) 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 (۵/۱ اینچی) با (۵ بار فشار) به مسافت ۲۳ 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 ۲۳ متری می باشد حرکت می کند و پس از عبور از درب متحرک با باز کردن سرلوله ، اقدام به زدن آب به سمت سیبل تا تغییر رنگ سیبل می نماید.



قوانین :

- ۱- بازیکن قبل طی کردن ۵ 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 ۲۳ 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 ۳۳ 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.

