

# TAITOKILPAILU

## TEHTÄVÄKÄSKY

**RYHMÄNJOHTAJA LUE ÄÄNEEN RYHMÄLLESI!**

**Ryhmänjohtaja, toimit kohteessa tilannepaikan johtajana.  
Pelastustyönjohtajana toimii Jehu P3.**

**Tämän dokumentin läpikäyntiin on aikaa 2 minuuttia ja taitorasti alkaa tuomarin käskyllä.**

**Huomioikaa työturvallisuus.**

### Tehtävä

Tavoitteena on tunnistaa, millaisesta ajoneuvopalosta on kysymys ja suorittaa opetetun mukaiset toimenpiteet tilanteen vakauttamiseksi.

### Toimintaohjeet

- Käytettävissä oleva kalusto on tehtävärastilla valmiina.
- Tehtävän suorittaminen alkaa jakoliittimeltä.
- Joukkue on vastuussa toiminnasta jakoliittimeltä eteenpäin (esim. letkurikot).
- Ryhmänjohtajalla on käytettävissään Virve-puhelin. Isolla tangentilla saa yhteyden hätäkeskukseen ja päivystävään palomestariin  
Radiokutsut ovat ”HÄKE” ja ”JEHU P3”, sekä joukkueen oma radiokutsu ”joukkueen nimi”.
- Virve-radion lisäksi joukkueella on käytettävissään tablettitietokone, jossa on mm. PTJ käsikirja. Avauskoodi 9112.

### Kielletty toiminta

- Autoa ei saa siirtää paikaltaan, mutta sitä saa nostaa. Autoa ei saa nostaa merkatulta alueelta.
- Auton ikkunoita ei saa rikkoa.
- Auton pilareja tai peltejä ei saa leikata, eikä ovia tai luukkuja saa avata väkivalloin.

**Tehtävän suorittamisen aikataulu:** 2 min tehtäväkäskyn lukemiseen. 3 min matkalla kohteeseen, jona aikana voitte tutustua kalustoon, mutta ajoneuvoa ei saa lähestyä. 10 min tehtävän suoritus aika, joka alkaa tuomarin merkistä ja päättyy pillin vihellykseen. 3 min tuomareiden antama palaute ryhmänjohtajalle.