

# **Länsi-Suomen Pelastusalan liiton nuorisotyön kilpailusäännöt 2025**

## Sisällys

1. Yleisohje kilpailutoiminnasta .....	3
1.1. Kilpailuoikeus .....	3
1.2. Ikäraajat .....	4
1.3. Käytös kilpailupaikalla.....	4
1.4. Tuomarit .....	4
1.5. Kalusto .....	4
1.6. Palkinnot.....	5
1.7. Protestiaika .....	5
2. Olavi Stenbergin kilpailu eli ”Ollin pytty” .....	6
3. Palokuntanuorten Tieto-Taito-merkkikoe.....	7
3.1. Pääsyvaatimukset .....	7
3.2. Tieto-Taito-merkkikokeen tehtävät.....	7
4. Leirimalja.....	16
5. Nummelan Malja .....	17
6. 10-tehtävän kilpailu.....	18
7. Tietokilpailu .....	18
8. Varhaisnuorten malja.....	19
9. Palokuntanuorisosähly .....	20
10. Lentopallo.....	22
11. Minilentopallo.....	23
12. Minimalja .....	23
13. Sankoruisku .....	25
14. Yhteenveto kilpailuista.....	27

Vuonna 2023 Länsi-Suomen Pelastusalan liiton nuorisotyövaliokunta perusti kilpailutyöryhmän, jonka tarkoituksena oli päivittää nuorten kilpailusäännöt. Edellinen kilpailusääntöjen päivitys oli vuodelta 2017. Kilpailutoiminnan historian aikana kilpailusääntöjä ovat suunnitelleet tai päivittäneet Tommi Virtanen, Marko Hottinen, Harri Viitasalo, Esko Lehtonen, Antti Loimainen, Jouko Koski, Mervi Jaakola, Heli Järvelä, Oskari Hurula ja Tomi Ketamo yhdessä liiton nuorisotyövaliokunnan kanssa.

Tämän uusimman kilpailusääntöpäivityksen 2024 ovat tehneet Mikko Heine, Tatu Isotalo, Anu Koivumäki, Wilhemiina Loimainen ja Tero Suojanen, lisäksi kirjalliseen työhön on saatu apua Leena Saloniemeltä. Kiitos myös Kasperin Vienolalle ja Sofia Suojaselle kuvausmallina toimimisesta. Toivomme, että näillä säännöillä liiton mestaruudet ratkotaan edelleen tasapuolisesti ja hyvää palokuntahenkeä kunnioittaen!

Nämä säännöt on vahvistanut Länsi-Suomen Pelastusalan liiton nuorisotyövaliokunta 3.12.2024. Säännöt ovat voimassa toistaiseksi ja niihin voi tehdä muutoksia vain nuorisotyövaliokunta.

## **1. Yleisohje kilpailutoiminnasta**

Hyvä lukija!

Muistammehan, että kilpailut eivät ole vain voittamista varten, vaan niiden keskiössä ovat nuorten kasvu ja oppiminen sekä luonnollisen kilpailuvietin hyödyntäminen. Tärkeintä on, että jokaisella on hauskaa ja että kilpailu käydään hyvässä, kannustavassa hengessä. Reilu peli ja oikeudenmukaisuus ovat kaiken a ja o. Tällöin tiedon ja taidon koetteleminen tuo iloa kaikille.

Nuorille on arvokasta saada näyttää taitonsa ja kokeilla omia rajojaan. Myös hyvä yhteishenki ja toistensa kannustaminen antavat lisäpontta harjoitteluun ja säilyttämään mielenkiintoa palokuntaharrastukseen. Pidetään siis kilpailujen ilmapiiri rentona ja reiluna!

Tämä opas sisältää liiton nuorisotyön kilpailujen säännöt niin kilpailujen järjestäjille kuin kilpailijoillekin. Mukavia kilpailuhetkiä ja reilun pelin riemua!

### **1.1. Kilpailuoikeus**

Palokunnan, joka osallistuu Länsi-Suomen Pelastusalan liiton kilpailuihin, täytyy olla liiton jäsen, ja nuorten tulee täyttää kilpailuihin osallistumisen ehdot. Osa liiton kilpailuista on avoimia kaikille, mutta toisiin voivat osallistua vain toiminta-alueiden parhaat. Kilpailusäännöistä ilmenee, mihin kilpailuihin voi osallistua. Ollin pytty ja leirimaljakilpailuissa osastot osallistuvat automaattisesti, koska ne perustuvat toiminta-aktiivisuuteen. Nuoriso-osaston johtajan vastuulla on huolehtia, että osasto ilmoittautuu kilpailuihin määräajassa.

Kilpailukutsut lähetetään liiton kilpailuvastaavan toimesta, ja niistä selviää muun muassa kilpailujoukkueen koko, vaadittavat varusteet ja mahdolliset rajoitukset sekä kilpailusäännöt, joissa voi olla poikkeuksia. Liiton leirikilpailuista ei lähetetä erillistä kutsua. Palokuntien kutsukilpailuihin kutsut lähettää järjestävä palokunta.

Toiminta-alueiden omissa kilpailuissa noudatetaan alueella sovittuja sääntöjä ja käytäntöjä.

## **1.2. Ikäraajat**

Länsi-Suomen Pelastusalan liiton palokuntanuorten kilpailuissa ikärajoina ovat varhaisnuorten kilpailussa 6–9 vuotta kilpailuvuonna ja nuorten kilpailuissa 10–17 vuotta kilpailuvuonna. Nuoren tulee olla ollut vähintään kolme kuukautta palokunnan jäsen ja olla aktiivisesti mukana palokunnan toiminnassa.

## **1.3. Käytös kilpailupaikalla**

Kilpailupaikalla tulee kilpailijoiden ja huoltajien esiintyä reilusti, rehdisti ja hyvän palokuntahengen mukaan. Turha suunsoitto, kiroilu tai muu asiaton käyttäytyminen kilpailun aikana ja/tai sen jälkeen, voi johtaa joukkueen hylkäämiseen kilpailusta. Mahdollisesta hylkäämisestä päättää kilpailusta vastaava henkilö yhdessä kilpailun tuomariston kanssa.

Kalustonkäsittelyyn tulee kiinnittää erityistä huomiota. Tahallinen, huolimaton tai tarkoituksenmukainen kaluston vaurioittaminen johtaa joukkueen suorituksen mitätöintiin tai sakko aikaan. Mahdollisesta sanktiosta päättää kilpailusta vastaava henkilö yhdessä kilpailun tuomariston kanssa.

## **1.4. Tuomarit**

Kilpailuiden tuomarit tulee perehdyttää tehtävänsä mahdollisimman hyvin, jotta välttyttäisiin väärinkäsityksiltä ja protesteilta. Tehtävien läpikäyminen tuomareiden kanssa ennen kilpailua on erittäin tärkeää.

Kilpailupaikan valinnassa pitää olla huolellinen ja siitä tulee keskustella kilpailuvastaavan kanssa.

## **1.5. Kalusto**

Kilpailuissa käytettävän kaluston tulee olla mahdollisimman lähellä yleisesti käytössä olevaa kalustoa. Kaluston kuntoon on kiinnitettävä erityistä huomiota, jotta se ei aiheuta turvallisuusriskejä. Kalustoa valittaessa on otettava huomioon tasapuolisuus kilpailijoiden kesken sekä alueelliset erot, kuten esimerkiksi Virve-kanavissa on alueellisia eroja. Mikäli samalle kalustolle on useampaa eri nimeä, tulee ennen kilpailua sopia, mitkä nimitykset kilpailussa hyväksytään.

## 1.6. Palkinnot

Liiton nuorisotyön kilpailuvastaava huolehtii palkinnot liiton kilpailuihin.

Palokuntien kutsukilpailuissa järjestävä palokunta hankkii palkinnot. Toiminta-alueilla noudatetaan alueella sovittua käytäntöä.

LSPeL:n kilpailuissa jaetaan joukkuepalkintojen lisäksi kolmen parhaan joukkueen osallistujille myös henkilökohtaiset palkinnot. Sählyssä, lentopallossa ja minilentopallossa ei henkilökohtaisia palkintoja jaeta, mutta joukkuepalkinnot jaetaan kolmelle parhaalle joukkueelle.

Kilpailun voittajalle luovutetaan kiertopalkinto, jonka joukkue saa vuodeksi haltuunsa. Palokunta on velvollinen kaiverruttamaan nimensä ja vuosiluvun palkintoon ennen seuraavan vuoden kilpailua. Voittajajoukkue on vastuussa kiertopalkinnosta, niin kauan kuin se on sillä hallussa. Palkinto on palautettava puhdistettuna viimeistään seuraavaan kilpailutapahtumaan. Mikäli säännöissä ei erikseen mainita, kiertopalkinnon saa omakseen se nuoriso-osasto, joka saa kolme peräkkäistä tai muuten viisi kiinnitystä kiertopalkintoon. Kiertopalkinnon omakseen saanut osasto on velvollinen hankkimaan uuden kiertopalkinnon kilpailtavaksi.

Kilpailuiden järjestäjä ei voi osallistua kilpailuihin, ellei kyseessä ole ns. harjoiteltava kilpailu.

## 1.7. Protestiaika

Protesti on jätettävä kirjallisena ennen palkintojen jakoa tai viimeistään kaksi (2) tuntia kyseisen kilpailun jälkeen, josta protesti aiotaan tehdä. Mikäli palkintojenjako on eri päivänä kuin kilpailu, tai useita tunteja myöhemmin samana päivänä, noudatetaan yllä olevaa kahden tunnin sääntöä. Protestin voi jättää kilpailuun osallistunut joukkue/palokunta.

## 2. Olavi Stenbergin kilpailu eli ”Ollin pytty”

Kilpailu on palokuntanuorten toimintakilpailu, joka on nimetty kiertopalkinnon alkuperäisen lahjoittajan Olavi Stenbergin mukaan.

Kilpailun tarkoituksena on kehittää palokuntanuorten toimintaa. Kilpailu on Länsi-Suomen Pelastusalan liitto ry:n jäsenpalokuntien nuoriso-osastojen välinen toimintakilpailu, jossa huomioidaan osallistuminen liiton järjestämille kurssileireille, Tieto-Taito-merkkikoneen suoritus sekä liiton järjestämät kilpailut pl. leirillä käytävät kilpailut, jotka huomioidaan leirimaljassa.

### Pistelaskutapa

#### Kilpailu

#### Pisteet

Osallistuminen liiton leirille	10 pistettä/palokunta
Tieto-Taitomerkkikoe	
Tieto-osuuden suorittaminen	1 piste/suorittaja
Taito-osuuden suorittaminen	1 piste/suorittaja
Osallistuminen liiton järjestämiin kilpailuihin	1 piste/joukkue/kilpailu
Sijoittuminen em. kilpailuissa I, II, III	pisteet 3, 2, 1
Nummelan maljan järjestäjänä toimiminen	1 piste
0-joukkueena toimiminen kilpailuissa	1 piste

Kilpailukausi on kalenterivuosi ja eniten pisteitä saanut nuoriso-osasto on Länsi-Suomen Pelastusalan liiton paras nuoriso-osasto. Tasapisteissä osastojen paremmuusjärjestys ratkaistaan seuraavasti: 1. osallistuminen liiton leirille, 2. Tieto-Taito-merkin suoritus, 3. osallistuminen liiton kilpailuihin, 4. sijoittuminen kilpailuissa, 5. Nummelan maljan järjestäminen, 6. arpa. Kiertopalkinto luovutetaan liiton nuorisoleirillä voittajaosastolle, joka kaiveruttaa siihen osaston nimen, vuosiluvun ja pistemäärän. Kiertopalkinto on toimitettava seuraavana vuonna liiton nuorisoleirin toimistoon kaiverrettuna palokunnan nimellä ja pistemäärällä. LSPeL ry kustantaa palkinnot kolmelle parhaalle palokunnalle.

Liiton kilpailuvastaava laskee pisteet vuoden aikana ja toimittaa tulokset joulukuun loppuun mennessä liiton järjestöyöntekijälle.

### **3. Palokuntanuorten Tieto-Taito-merkkikoe**

Tieto-Taito-merkki on metallinen 15x20 mm kokoinen, emaloitu merkki, jossa pohjaväri on valkoinen, ylhäällä sana TIETO ja alhaalla sana TAITO mustin kirjaimin. Keskellä merkkiä on musta palokypärä, jossa on metallinvärinen kaski. Merkkiä kannetaan palokuntapuvun oikeanpuoleisen rintataskun yläpuolella keskellä tai äärimmäisenä vasemmalla, jos samalla puolella on useita merkkejä. Tieto-Taito-merkkikoe on henkilökohtainen. Kokeeseen kuuluu teoriaosuus, jossa kysymykset ovat salaiset ja taito-osuus ennalta määrättyistä tehtävistä.

Tietokokeen kysymykset laatii liiton kilpailuvastaava. Jos hän on estynyt, kysymykset laatii liiton järjestöyöntekijä tai nuorisotyövaliokunnan valtuuttama henkilö.

Koesuorituksia valvovat kilpailuvastaavan valtuuttamat henkilöt.

Palokuntien tulee valmentaa kokeeseen osallistuvat nuoret mahdollisimman hyvin harjoituksissaan. Nämä säännöt on myös annettava osallistujille.

#### **3.1. Pääsyaatimukset**

Nuoriso-osaston johtajan tehtävänä on tarkistaa, että kokelaalla täyttyy osallistumisen kriteerit, joita ovat:

- Kokelas on ollut palokunnan nuoriso-osastossa vähintään yhden (1) vuoden ja palokunta on liiton jäsen
- Kokelaalla on vähintään kaksisataa (200) harrastustuntia
- Kokelas on kilpailuvuonna 10–17-vuotias

Merkin myöntää LSPeL:n järjestöyöntekijän esityksestä nuorisotyövaliokunta. Merkit eivät ole numeroituja, mutta niistä tulee pitää ajan tasalla olevaa luetteloa. Merkit kustantaa Länsi-Suomen Pelastusalan Liitto ry.

Nuorisotyövaliokunta voi myöntää Tieto-Taito-merkin myös liiton nuorisotyön hyväksi tehdystä ansiokkaasta työstä. Ansioista myönnetyt merkit ovat numeroituja ja niistä pidetään ajan tasalla olevaa luetteloa. Myönnetyt merkit tulee ilmoittaa liiton hallitukselle.

#### **3.2. Tieto-Taito-merkkikokeen tehtävät**

Tehtävien lähdeaineistona käytetään palokuntanuorten koulutusmateriaalia. Kilpailuvastaava esittää nuorisotyövaliokunnalle edeltävän vuoden loppuun mennessä seuraavan vuoden kilpailuissa käytettävän materiaalin ja tämän pohjalta nuorisotyövaliokunta tekee päätöksen käytettävästä materiaalista.

### TIETO-OSUUS:

Kysymykset laatii Liiton kilpailuvastaava. Jos kilpailuvastaava on estynyt kysymykset laatii joko liiton järjestöyöntekijä tai nuorisotyövaliokunnan valtuuttama henkilö. Kysymyksiä on viisi kappaletta. Yhdestä kysymyksestä voi saada korkeintaan kolme pistettä. Kysymykset arvostellaan asteikolla nollassa kolmeen. Jatkokon pääsy taito-osuudelle edellyttää vähintään kymmentä pistettä

### TAITO-OSUUS

Nuoren varustuksena tulee olla harjoitusasu, visiirillinen kypärä, hanskat ja saappaat

#### Tehtävä 1

##### **Kiipeäminen katolle ja kalustonarun pudottaminen nostoa varten:**

Kokelas näyttää miten tikkaita tuetaan, kun tukijoita on yksi.

Oikeaoppinen tikkaillla kiipeäminen (vuoro-ote) kalustonarun kanssa, saa nousta ensimmäiselle puolalle, katolle laskeutuminen sallittu molemmille puolille tikkaita.

Kalustonarun kantolenkin avaaminen ja kiinnittäminen katolle siansorkalla, mikäli siansorkka ei ole mahdollinen, voi käyttää karbiinihakaa kiinnittämiseen, kelan oikeaoppinen pudottaminen katolta (kelan pyörintäsuunta, varisee)

Oikeaoppinen nousu katolta tikkaille ja laskeutuminen alas (vuoro-ote)



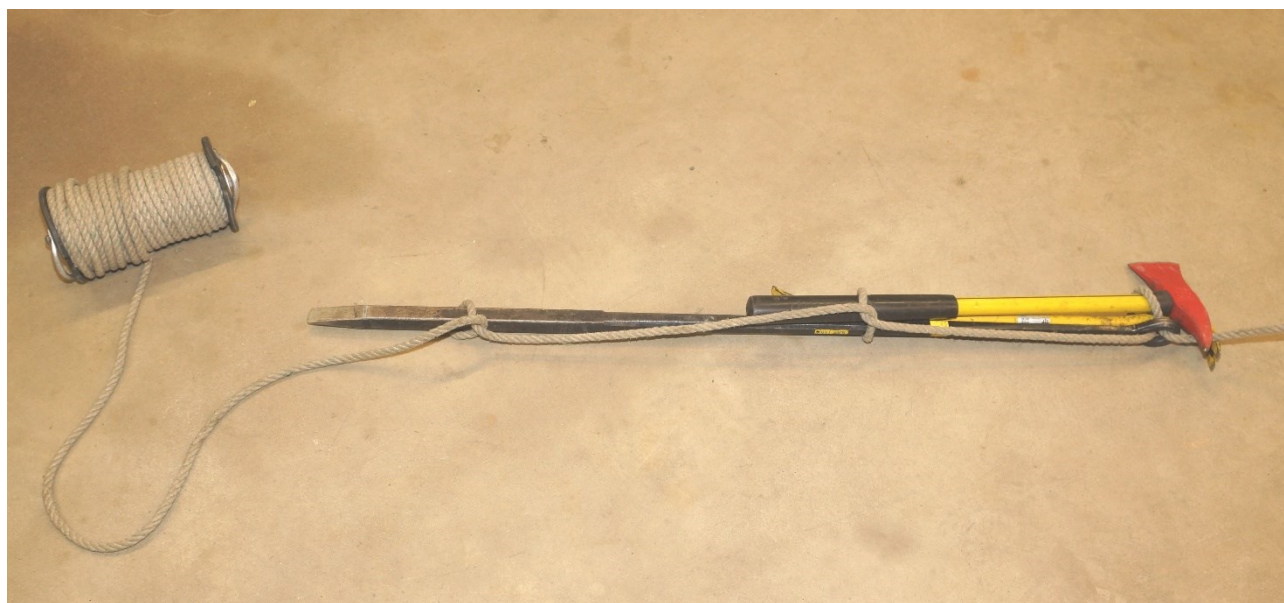
#### Tehtävä 2.

##### **Kalustonarutehtävä (nostettava kalusto arvotaan ennen kokeen alkamista):**

Tehtävässä käytetään tehtävän 1 katolle kiinnitettyä kalustonarua.



Kalustonippu 1 (palokanki, palokirves ja sorkkarauta)



Kalustonippu 2 (sorkkarauta ja palokirves)



Moottorisaha



## Työjohto ja suihkuputki

(Kalustonarun tulee olla pikalukittu)



## Letkukieppi



## Tehtävä 3

### Nestepalon sammutus sammutuspeitteellä

Tuulensuunta ilmoitetaan tarvittaessa. Visiirin tulee olla alhaalla suoritusta tehtäessä. Sammutuspeitteellä käsien suojaus. Rauhallinen ja varovainen eteneminen kohteeseen. Sammutuspeitteen asettaminen ja jättäminen kohteen päälle. Sammutuspeitteen tulee olla kooltaan 120 x 180.

## Tehtävä 4

### Potilaan kuljetusasennot (kuljetusasento arvotaan ennen kokeen aloittamista)

- Vatsaan loukkaantunut



- Hengitysvaikeuksista/rintakivusta kärsivä



- Tajuton potilas



- Sokkipotilas



## Tehtävä 5

**Elottoman (aikuisen) henkilön kohtaaminen, elvytys ja defibrilaattorin käyttö yksin**

Toimintajärjestys:

1. Herättele potilasta
2. Mikäli potilas ei herää, ilmoita tekeväsi hätäilmoitus numeroon 112
3. Kokeile hengittääkö potilas
4. Mikäli ei hengitä, riisu potilaan ylimääräiset vaatteet ja kiinnitä defibrilaattorin lätkät rintakehälle oikein. Muista myös käynnistää defibrilaattori
5. Aloita peruselvytys ja käytä tarvittaessa defibrilaattoria.

## 4. Leirimalja

Kilpailun ikuisesti kiertävän kiertopalkinnon on lahjoittanut Satakunnan väestönsuojeluyhdistys. Leirimaljasta kilpaillaan Länsi-Suomen Pelastusalan liitto ry:n järjestämällä palokuntanuorisoleireillä. Kilpailun tarkoituksena on kannustaa palokuntia lähtemään mukaan leireille sekä osallistumaan kilpailuihin.

Henkilömäärä	Pistettä
1–5	1 p
6–10	2 p
11–15	3 p
16–20	4 p
21–25	5 p
26 tai enemmän	6 p

### Saadut leirimerkit Pistettä

kolmen leirin merkki	1 p
10 leirin merkki	2 p
20 leirin merkki	3 p
30 leirin merkki	4 p
40 leirin merkki	5 p
50 leirin merkki	6 p



Minimalja- ja sankoruiskukilpailuihin osallistumisesta saa jokainen osallistuva joukkue kaksi pistettä.

Kilpailun voittaa eniten pisteitä saanut palokunta. Voittaja saa vuodeksi kiertopalkinnon haltuunsa ja on velvoitettu kaiverruttamaan siihen nimensä ja pistemääränsä. LSPeL ry kustantaa palkinnot kolmelle parhaalle palokunnalle. Liiton järjestöyöntekijä laskee pisteet leirin aikana ennen palkintojen jakoa.

Pistemäärän mennessä tasan ratkaistaan sijat 1–3 saappaanheittokilpailulla.

Joukkueeseen kuuluu viisi nuorta. Suoritusjärjestys arvotaan. Joukkueen 1. jäsen heittää saappaan (vasemman jalan palosaapas, koko 42) tuomarin osoittamaan suuntaan. Saappaan putoamispaikasta jatkaa 2. jäsen, jne. Pisimmälle edennyt joukkue on voittaja. Kilpailun tuomarina toimii leirinjohtaja tai hänen nimeämänsä henkilö.

### **5. Nummelan Malja**

Alkuperäisen kiertopalkinnon kilpailuun on lahjoittanut Veikko Nummela Oy. Kilpailu on tarkoitettu Länsi-Suomen Pelastusalan liitto ry:n jäsenpalokuntien nuoriso-osastoille

#### **Nummelan malja -säännöt:**

Kilpailun järjestää kukin toiminta-alue vuorollaan. Toteutuksessa mukana olevien palokuntien nuoriso-osastot eivät saa osallistua kilpailuun. Kilpailu on avoin muille liiton nuoriso-osastoille. Tämä ilmoitetaan kutsussa kuukautta ennen kilpailupäivää.

Järjestävä alue nimeää kilpailutoimikunnan, joka suunnittelee kilpailun, käyttää ylintä päätäntävaltaa kilpailussa ja määrää tarvittavan kaluston, joka ilmoitetaan kilpailukutsussa. Kilpailutehtävät ovat salaisia. Kilpailutoimikunta nimeää 0-joukkueen järjestävältä alueelta kullekin kilpailuradalle. 0-joukkueet suorittavat radan juuri ennen varsinaisen kilpailun aloittamista. Tämän jälkeen heidän kalustonsa toimii varakalustona varsinaisessa kilpailussa.

Kilpailuun osallistuvien joukkueiden määrän mukaan kilpailuratoja kannattaa rakentaa kaksi, jotta kilpailu saadaan sujumaan ilman suurempia taukoja. Kilpailuvarustuksena joukkueella tulee olla harjoitusasu, kypärä, hanskat ja saappaat koko kilpailusuorituksen ajan.

Kilpailujoukkue koostuu kuudesta nuoresta, joiden ikä on 10–17-vuotta kilpailuvuonna. Kilpailijoiden yhteisikä saa olla enintään 84 vuotta kilpailuvuonna. Kilpailijoiden tulee olla samasta nuorisosaastosta. Mikäli kilpailutoimikunta päättää, voidaan kilpailla myös joukkueella 1+3, jolloin kilpailijoiden yhteisikä saa olla enintään 52 vuotta kilpailuvuonna. Tämä asia tulee ilmoittaa kilpailukutsussa.

Yksi nuorista toimii joukkueenjohtajana. Kilpailu suoritetaan tehtäväkäsken mukaisesti ja määrättyllä kalustolla. Aika ratkaisee lopputuloksen. Kilpailu suoritetaan ilman moottoriruiskua.

### **6. 10-tehtävän kilpailu**

Kilpailun tarkoituksena on kehittää palokuntanuorten tietoja ja taitoja sekä edistää yhteistoimintaa toiminta-alueiden välillä. Kukin toiminta-alue järjestää omalla alueellaan karsinnat, joista voittajat pääsevät edustamaan aluettaan liiton kilpailuun, jonka järjestää liiton nuorisotyövaliokunnan määräämä alue. Kilpailutehtävät laatii liiton kilpailuvastaava tai erikseen määrätty henkilö, jos kilpailuvastaava on estynyt.

Kilpailujoukkueen muodostavat kolme nuorta, joiden yhteisikä saa enintään olla 42 vuotta kilpailuvuonna. Nuorten tulee olla 10–17-vuotiaita kilpailuvuonna ja samasta nuorisosaastosta.

Käytännön tehtäviä on kymmenen. Seuraavalle tehtävälle pääsee jatkamaan suoritettuaan edellisen tehtävän tai maksimajan umpeuduttua. Rastien maksimajan määrittelee kilpailun tuomaristo. Suositusaika rasteille on 1–4 minuuttia. Kilpailun ratkaisee nopein kokonaisaika. Ajanotto alkaa lähtömerkistä ja päättyy, kun joukkue on suorittanut hyväksytysti kaikki tehtävät. Pitkäkestoisimmat rastit sijoitetaan radan loppuun.

Tuomariston muodostavat ylituomari, joka on liiton kilpailuvastaava tai järjestävän alueen nuorisotyöohjaaja ja kolme kilpailevien palokuntien edustajaa.

### **7. Tietokilpailu**

Kilpailun tarkoituksena on kehittää palokuntanuorten tietoja. Kilpailu järjestetään vuosittain nuorisotyövaliokunnan määräämänä päivänä. Kilpailupäivä on riippuvainen valtakunnallisen

tietokilpailun ajankohdasta, jonne tämä kilpailu toimii karsintakilpailuna. Kutakin toiminta-alueetta saa edustaa kaksi joukkuetta. Sama henkilö ei voi olla kahdessa eri joukkueessa. Valtakunnalliseen tietokilpailuun pääsee liiton kilpailujen neljä parasta joukkuetta.

Kilpailukysymykset laatii liiton kilpailuvastaava tai erikseen määrätty henkilö, jos kilpailuvastaava on estynyt. Kilpailujoukkueen muodostavat kolme nuorta, joiden yhteisikä saa enintään olla 42 vuotta kilpailuvuonna. Nuorten tulee olla 10–17-vuotiaita kilpailuvuonna ja samasta nuoris-osastosta. Vajaalla joukkueella ei saa osallistua.

Kilpailukysymyksiä on kymmenen. Kysymysten tulee olla mahdollisimman selviä ja tasaisesti vaikeutuvia. Tuomariston muodostavat ylituomari, joka on liiton kilpailuvastaava tai järjestävän alueen nuorisotyöohjaaja ja kolme kilpailevien palokuntien edustajaa.

Kilpailutehtävien suoritukseen on aikaa yksi tunti. Tasapisteissä voittaa se joukkue, joka palautti tehtäväpaperinsa ensin.

### **8. Varhaisnuorten malja**

Kilpailun tarkoituksena on kehittää varhaisnuorten henkilökohtaisia taitoja ja yhteistyökykyä kalustonkäsittelyssä ikäluokkansa tasolla ja yksikön puitteissa. Samalla varhaisnuori voi verrata taitojaan toisiin kilpailujoukkueisiin.

Kilpailut järjestetään nuorisotyövaliokunnan määräämässä paikassa, joita yleensä ovat liiton leiri, palokuntalaispäivät tai jokin muu suurempi tapahtuma. Kilpailu on kaikille LSPeL:n varhaisnuoris-osastoille avoin.

Kilpailujoukkueessa on kolme nuorta, joiden ikä saa kilpailuvuonna olla 6–9 vuotta. Osasto voi osallistua useammallakin joukkueella. Kutsussa määritetään kilpailukalusto, kilpailun aika ja paikka, ilmoittautumisaika ja ennalta määrättyt tehtävät. Mikäli järjestävän palokunnan varhaisnuoret osallistuvat kilpailuun, pimeiden tehtävien suunnittelusta vastaa neljä ulkopuolista henkilöä.

Järjestävän alueen nuorisotyön ohjaaja tai -varaohjaaja toimii ylituomarina ja muun tuomariston muodostavat tarpeellinen määrä muita toimihenkilöitä. Kilpailussa on kaksi

ennalta ilmoitettua tehtävää, sekä kaksi ns. pimeää tehtävää. Ennalta määrätyt tehtävät suunnittelee liiton nuorisotyön kilpailuvastaava ja pimeiden tehtävien suunnittelusta sovitaan järjestävän alueen kanssa erikseen.

Ennen kilpailusuorituksen aloittamista tuomari kutsuu kilpailujoukkueen ja kouluttajan luokseen ja selvittää heille tehtävät. Mikäli kouluttajalla ei ole kysyttävää hän poistuu kilpailuradalta, eikä saa neuvoa joukkuetta kesken kilpailusuorituksen. Jokaisesta suorituksesta otetaan vain aika. Virheellisestä suorituksesta tai suorittamatta jättämisestä joutuu tehtäväpaikalla odottamaan tehtävälle määrätyn maksimajan. Kilpailujoukkueen suoritus hylätään, mikäli yleisohjetta kilpailutoiminnasta ei noudateta.

### **Tärkeitä asioita kilpailun suunnittelussa ovat:**

- Kilpailu on koulutuksellinen
- Tehtävien tulisi mitata varhaisnuorten osaamista
- Yhden tehtävän maksimikesto enintään viisi minuuttia
- Työturvallisuus tehtävien suunnittelussa ensisijaisessa asemassa

## **9. Palokuntanuorisosäily**

Kilpailun tarkoituksena on kehittää palokuntanuorten fyysistä kuntoa ja opettaa osaltaan tiimityöskentelyä, jota tarvitaan palokunnan muissakin tilanteissa.

Kilpailu järjestetään kullakin toiminta-alueella vuorollaan nuorisotyövaliokunnan päättämänä aikana. Kilpailuun saa osallistua kunkin alueen karsintojen paras joukkue. Jos kaikilta toiminta-alueilta ei tule joukkuetta saavat edellisen vuoden voittaja, sekä järjestävän alueen toiseksi tullut joukkue osallistua kilpailuun.

Kilpailujoukkue koostuu nuorista, jotka ovat kilpailuvuonna iältään 10–17-vuotiaita. Nuorten osallistujamäärä on 1+10.

### **Varustus:**

Sisäurheiluvälinevarustus ja maila, maalivahdilla tulee olla maski ja hanskat. Maalivahdilla ei ole mailaa. Kaikilla pelaajilla tulee olla suojalasit. HUOM! normaalit silmälasit EIVÄT käy suojalaseista.

## **Kilpailu:**

- Kentällä enintään viisi kenttäpelaajaa ja maalivahti (1+5).
- Kentällä kerrallaan enintään yksi 17-vuotias, jonka on erotuttava selkeästi muista pelaajista.
- Lentävät vaihdot
- Peli-aika 2x10 minuuttia, josta ottelun kaksi viimeistä minuuttia on tehokasta peliaikaa
- Maalin koko vähintään 90x105 cm. Virallinen maali on 160x115 cm
- Maali hyväksytään, kun pallo ylittää kokonaan maaliviivan
- Sisäänlyönnin suorittaa joukkue, joka ei ole lyönyt palloa pois pelialueelta
- Palloa saa ohjata omaan mailaan jalalla, mutta ei kanssapelaajille
- Vapaalyönti saa mennä suoraan maaliin
- Jäähä päättyy, jos vastustaja tekee maalin
- Mailalla saa pelata vain palloa
- Vastustajan mailan painaminen tai nostaminen on kielletty
- Taklaaminen, kiinnipitäminen, työntäminen ja estäminen on kielletty
- Ilman mailaa ei saa pelata
- Maassa pelaaminen on kielletty
- Pallollinen pelaaja ei saa edetä takaperin kohti vastustajaa

## **Vapaalyönnin perusteita ovat:**

- Hyppäminen palloa pelatessa
- Tahallinen kädellä tai päällä pelaaminen
- Maassa pelaaminen
- Pallon potkaiseminen kanssapelaajalle
- Rikkinäisellä mailalla pelaaminen

## **Rangaistuksen perusteita ovat:**

- Vastustajan mailan nostaminen
- Korkealla mailalla pelaaminen (yli polvitason)
- Tahallinen vastustajan mailaan lyöminen
- Vastustajan taklaaminen, kiinnipitäminen, työntäminen ja estäminen
- Liian monta pelaajaa kentällä
- Mailan heittäminen
- Vaarallinen pelitapa
- Epäurheilijamaisesta käytöksestä tuomitaan 10 minuutin henkilökohtainen rangaistus, jonka lisäksi 2 minuutin joukkuerangaistus

**Pelin voittaminen:**

**Paremmuuden turnauksessa määrää:**

- Pisteet
- Keskinäinen ottelu
- Maaliero
- Tehdyt maalit
- Arpa

Järjestävä alue on velvollinen hankkimaan säännöt tuntevan tuomarin jokaiselle pelikentälle. Kirjureina toimivat järjestävän alueen nimeämät henkilöt tai liiton kilpailuvastaava. Järjestävä palokunta hoitaa paikalle maalit, tuomareiden pillit, kellot ja muistiinpanovälineet ottelupöytä- kirjan tekoon.

Kilpailun voittaja saa vuodeksi haltuunsa kiertopalkinnon, joka on ns. ikuisesti kiertävä, kunnes se täyttyy kaiveruksista. Tämän jälkeen se palautetaan Liiton toimistoon.

Turnauspaikalla voidaan sopia pienistä muutoksista tarpeen vaatiessa. Kaikkien osapuolien pitää yksimielisesti hyväksyä muutokset ja ne ovat turnauskohtaisia.

## **10. Lentopallo**

Ottelut pelataan erillisenä turnauksena nuorisotyöryhmän päättämänä ajankohtana, myös Liiton leirillä voidaan kilpailut käydä. Ottelut voidaan pelata sekä ulkona että sisätiloissa. Verkon korkeus on 220 cm. Kentän mitat ovat 18 m x 9 metriä.

Joukkueen osallistujamäärä on enintään 10 henkeä. Kentällä on oltava kuusi nuorta, jotka ovat iältään 10–17 vuotta kilpailuvuonna. Kentällä saa olla kerrallaan yksi 17-vuotias, jonka on erotuttava selkeästi muista pelaajista.

Erät pelataan kymmeneen pisteeseen ja vähintään kahden pisteen erolla. Joka pallosta tulee piste. Ottelut ratkaistaan kahden voitettun erän perusteella. Loppuottelussa erät pelataan viiteentoista pisteeseen ja voittoon vaaditaan kolme voittoaerää. Tasatuloksessa ratkaisee keskinäinen ottelu, voitettut pisteet, hävityt pisteet tai arpa.

## 11. Minilentopallo

Ottelut pelataan erillisenä tumauksena nuorisotyövaliokunnan päättämänä ajankohtana. Ottelut voidaan pelata ulkona tai sisätiloissa. Verkon korkeus on 200 cm. Kentän mitat ovat 10 m x 9 metriä.

Joukkueen osallistujamäärää ei rajoiteta. Kentällä on kuusi nuorta, jotka ovat 10–13-vuotiaita kilpailuvuonna.

Erät pelataan kymmeneen pisteeseen, vähintään kahden pisteen erolla. Joka pallosta tulee piste. Ottelut ratkaistaan kahden voitettun erän perusteella. Loppuottelussa erät pelataan viiteentoista pisteeseen ja voittoon vaaditaan kolme voittoerää. Tasatuloksessa ratkaisee keskinäinen ottelu, voitettut pisteet, hävityt pisteet tai arpa.

## 12. Minimalja

Kilpailun tarkoituksena on kehittää palokuntanuorten fyysistä kuntoa ja opettaa osaltaan tiimityöskentelyä, jota tarvitaan palokunnan muissakin tilanteissa.

Kilpailujoukkueen muodostavat kolme nuorta, joiden ikä saa olla 6–13 vuotta kilpailuvuonna. Joukkueiden määrää ei ole rajoitettu. Kilpailukaluston hoitaa järjestäjä.

### Kilpailun kulku:

Joukkueen järjestäytyttyä kenttäpiirroksessa merkittyyn paikkaan ja muotoon, sekä ilmoittauduttua lähtövalmiiksi, antaa tuomari lähtöluvan. Kilpailun neljä tehtävää on suoritettava kenttäpiirroksen mukaisessa järjestyksessä. Nuorten tehtäväjako on vapaa (ei pakollisia vaihtoja, kuten sankoruiskukilpailussa). Liiton kilpailuissa joukkueen maksimisuoritus aika on 3 minuuttia. Kalustorikon tapahtuessa joukkueesta riippumattomista syistä (esim. sankoruiskun suihku menee tukkoon, HUOM! Kaluston huolimaton käsittely) saa joukkue tehdä kilpailusuorituksen uudelleen viimeisten joukkueiden jälkeen.

### Aikasakko:

Viiden sekunnin aikasakko tulee seuraavista rikkeistä:

- suihkutusviivan ylitys
- tehtävän 2 reunan ylitys sankoruiskun letkulla

## PÄIVITETYT & HYVÄKSYTYT UUDET SÄÄNNÖT 2025

- tehtävässä 2 joukkue/joukkueen jäsen kulkee aitauksen läpi
- tehtävä 4 suihkuttaja katsoo levynreunan yli tai sivusta
- Kaluston huolimaton käsittely (esimerkiksi sankoruiskun letkusta siirtäminen tai tavaroiden heittäminen)
- Kiroilu kilpailun aikana

### Tehtävä 1:

Siirretään sankoruisku lähtöviivalle ja kaadetaan suihkutusviivan takaa kolme keilaa. Suihkutusviivaa ei saa ylittää.

### Tehtävä 2:

Siirretään sankoruisku aitaukselle. Ohjataan suihkulla pallo ulos portista. Aitaukseen ei saa koskea.

### Tehtävä 3:

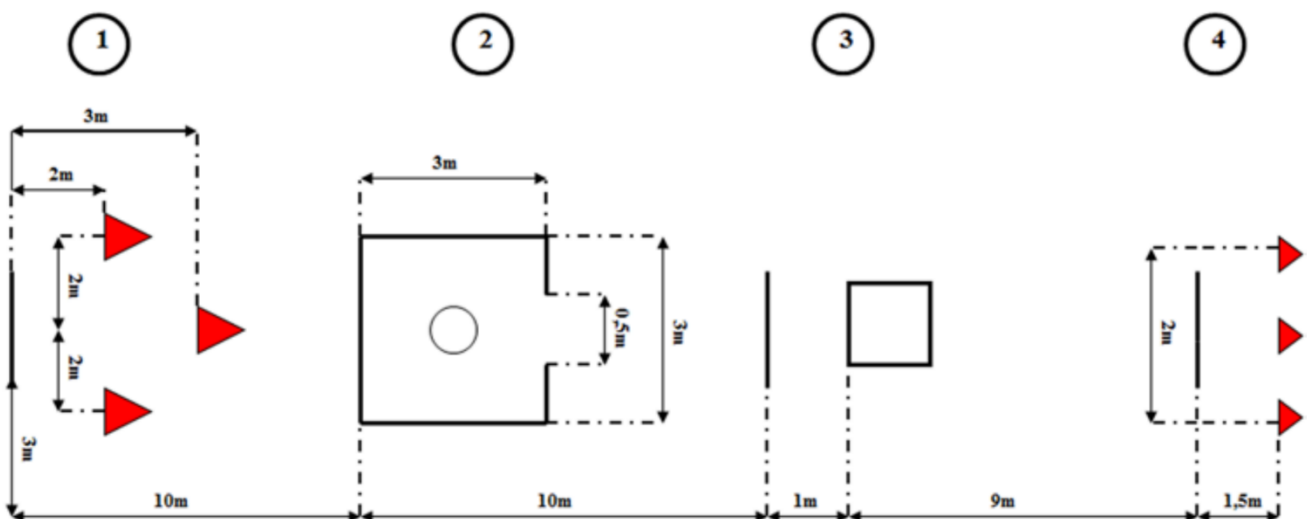
Siirrytään suihkutusviivalle, jonka takaa suihkutetaan laudankappaleet alas alustaltaan. Suihkutusviivaa ei saa ylittää.

### Tehtävä 4:

Siirrytään esteelle, jossa olevan reiän (3–5 cm) kautta kaadetaan edessä olevat kolme keilaa. Yksi joukkueenjäsenistä neuvoo.

Kaikki tehtävät suoritetaan siten, että vain suihkua käytetään työskentelyyn. Ajanotto päättyy, kun kaikki tehtävät ovat oikein suoritettu. Voiton ratkaisee **kokonaisaika**. Mikäli useammalla joukkueella on sama aika, niin voittaja on keski-ikältään nuorin joukkue.

## MINIMALJAKENTTÄ





### **13. Sankoruisku**

Kilpailun tarkoituksena on kehittää palokuntanuorten fyysistä kuntoa ja opettaa osaltaan tiimityöskentelyä, jota tarvitaan palokunnan muissakin tilanteissa.

Kilpailujoukkueen muodostavat kolme nuorta, joiden yhteisikä saa enintään olla 45 vuotta kilpailuvuonna. Nuorten tulee olla kilpailuvuonna 10–17-vuotiaita ja samasta nuorisosastosta. Joukkueiden määrää ei ole rajoitettu. Kilpailukaluston hoitaa järjestäjä.

#### **Kilpailun kulku:**

Kilpailujoukkueen aloitusjärjestystä ei määrätä erikseen. Liiton kilpailuissa joukkueen maksimisuoritus aika on 4 minuuttia 30 sekuntia. Kalustorikon tapahtuessa joukkueesta riippumattomista syistä (esim. sankoruiskun suihku menee tukkoon, HUOM! Kaluston huolimaton käsittely) saa joukkue tehdä kilpailusuorituksen uudelleen viimeisten joukkueiden jälkeen.

#### **Aikasakko:**

- Viiden sekunnin aikasakko tulee seuraavista virheistä:
- Suihkutusviivan ylittäminen
- Virheellinen vaihto tehtävissä, joukkueen tulee korjata jäsenet oikeaan järjestykseen ennen tehtävien jatkumista.
- Ämpärin ja sankoruiskun tyhjentäminen tehtäväalueelle
- Kaluston huolimaton käsittely (esimerkiksi sankoruiskun letkusta siirtäminen tai tavaroiden heittäminen)
- Kilpailun aikana kiroileminen

#### **Tehtävä 1:**

Ryhmä kaataa keilat ykkösen toimiessa suihkumiehenä, kakkosen ruiskumiehenä ja kolmosen vedenkantajana. Sankoruiskun saa siirtää lähtöpaikalta suihkutusviivalle, mutta suihkutusviivalla sitä ei saa siirtää enää uudelleen, myöskään suihkun kärki ylittää suihkutusviivaa. Viimeisen keilan kaaduttua siirretään sankoruisku ”jatkakaa”-huudon jälkeen toiselle suihkutusviivalle.

Ennen siirtoa suoritetaan vaihto siten, että ykkönen toimii vedenkantajana, kakkonen suihkumiehenä ja kolmonen ruiskumiehenä, joka siirtää sankoruiskun.

### Tehtävä 2:

Vesiastia täytetään suihkutusviivaa ylittämättä. Suihkun kärki ei saa ylittää suihkutusviivaa. Vesiastian täytyttyä ”jatkaa”-huudon jälkeen muuttuvat tehtävät seuraavasti. Ykkösestä tulee ruiskumies, kakkosesta vedenkantaja ja kolmosesta suihkumies. Ruiskumies siirtää sankoruiskun seuraavalle suihkutusviivalle.

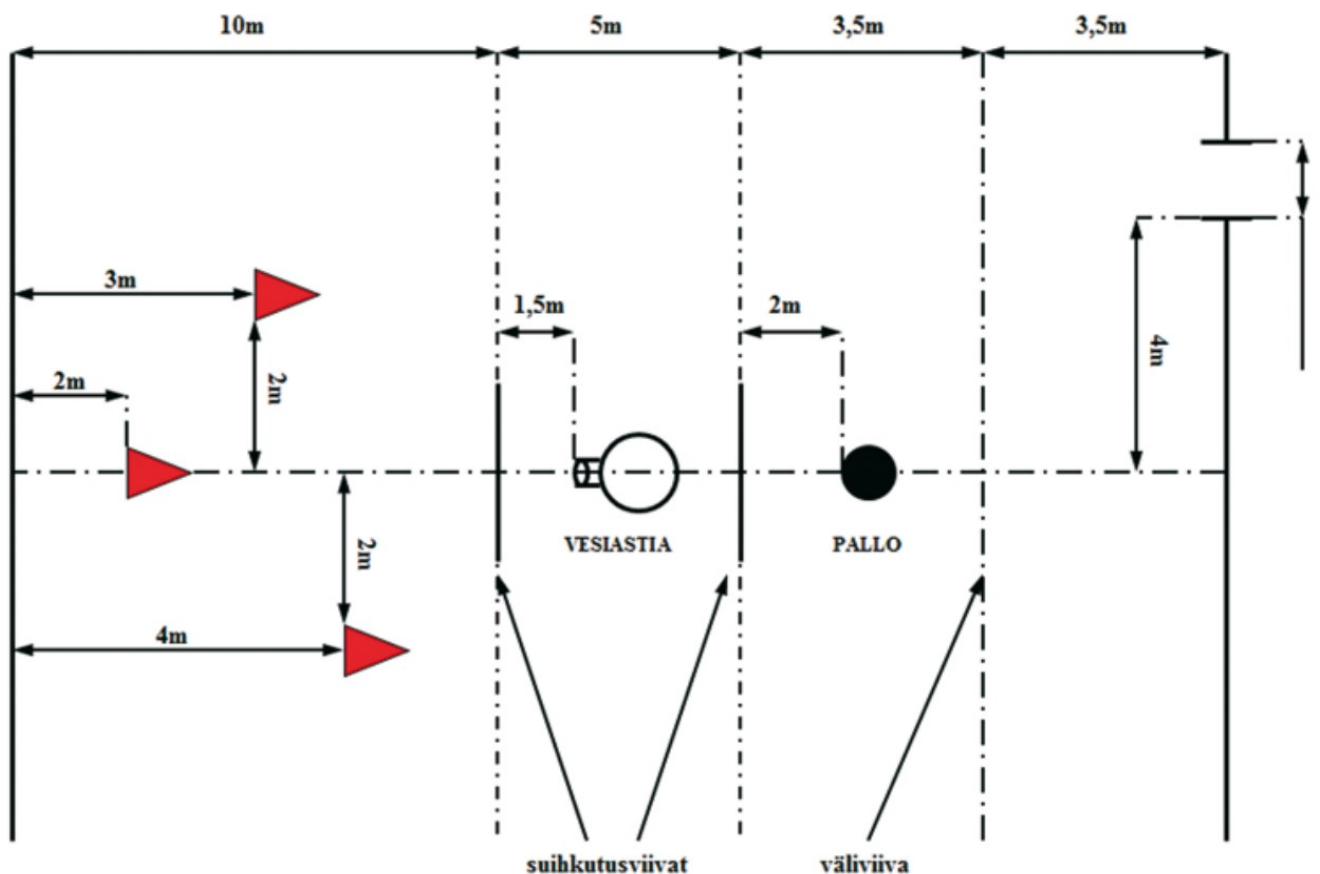
### Tehtävä 3:

Edessä oleva pallo siirretään suihkulla väliviivalle ja tuomarin merkin jälkeen joukkue saa ylittää suihkutusviivan ja saattaa pallon maaliviivalla olevan portin läpi. Loppuaika otetaan siitä, kun joukkue kalustoineen seisoo lähtöasennossa maaliviivan takana alkuperäisessä järjestyksessä 1,2,3. Sankoruiskun ja ämpärin tulee olla alkuperäisessä järjestyksessä tyhjinä ja pystyssä. Ämpäriä ja sankoruiskua EI saa tyhjentää tehtäväradalle.

### Arvostelu:

Paremmuuden ratkaisee aika, joka koostuu suorituksessa käytetystä ajasta ja mahdollisista virheistä. Mikäli useammalla joukkueella on sama aika, niin voittaja on keski-ikältään nuorin joukkue.

## SANKORUISKUKENTTÄ



## 14. Yhteenveto kilpailuista

KILPAILU	AJANKOHTA	KENELLE	PALKINTO	JOUKKUEEN KOKO	HUOM!
<b>Ollin pytty</b>	Koko kalenterivuosi	LSPel:n jäsenpalokuntien nuoriso-osastot	Kiertopalkinto voittajalle + pokaalit kolmelle parhaalle palokunnalle		Kilpailuvastaava toimittaa vuoden loppuun mennessä tulokset liiton järjestöyöntekijälle.
<b>Tieto-Taito-Merkkikoe</b>	Syksyn kilpailupäivä	Henkilökohtainen koe, kts. tarkemmat määrittelyt säännöistä	Henkilökohtainen Tieto-Taito-merkki		Tieto-osuuden kysymykset tekee liiton kilpailuvastaava tai liiton järjestöyöntekijä tai nuorisotyövaliokunnan valtuuttama henkilö Tieto-Taito-merkin myöntää nuorisotyövaliokunta
<b>Leirimalja</b>	Leiri	Leirille ja leirikilpailuihin osallistuvat jäsenpalokunnat	Ikuisesti kiertävä kiertopalkinto voittajalle + pokaalit kolmelle parhaalle palokunnalle		Leirimaljan pisteet laskee liiton järjestöyöntekijä ja malja jaetaan leirillä iltanuotiolla
<b>Nummelan malja</b>	Kevään kilpailupäivä	yksi joukkue/palokunta	Kiertopalkinto + joukkueelle pokaali + henkilökohtaiset mitalit jäsenille	10–17-vuotiaat nuoret Joukkueen koko 1+5, voidaan kilpailla myös joukkueella 1+3, mikäli kilpailukutsussa tämä mainitaan Yhteisikä enintään joko 84 vuotta tai 52 vuotta, riippuen joukkueen koosta.	Järjestävä alue valitsee kilpailutyöryhmän, joka suunnittelee kilpailun. Kilpailutyöryhmä valitsee jokaiselle radalle 0-joukkueen, joka testaa radan juuri ennen kilpailua.

PÄIVITETYT & HYVÄKSYSYT UUDET SÄÄNNÖT 2025

<b>10-tehtävän kilpailu</b>	Syksyn kilpailupäivä	Toiminta-alueiden voittajat	Kiertopalkinto + joukkueelle pokaali + henkilökohtaiset mitalit jäsenille	3 nuorta 10–17-vuotiaita Yhteisikä enintään 42 vuotta	Liiton kilpailuvastaava suunnittelee kilpailutehtävät
<b>Tietokilpailu</b>	Kevään kilpailupäivä	Toiminta-alueen karsinnoista kaksi parasta joukkuetta	Kiertopalkinto + joukkueelle pokaali + henkilökohtaiset mitalit jäsenille	3 nuorta 10–17-vuotiaita Yhteisikä enintään 42 vuotta	Toimii karsintakilpailuna SM-kilpailuihin, joihin pääsee neljä parasta  Liiton kilpailuvastaava laatii kilpailukysymykset tai hänen ollessa estynyt, erikseen määrättävä henkilö Kokeessa käytettävän materiaalin vahvistaa nuorisotyövaliokunta edellisen vuoden lopussa.
<b>Varhaisnuorten malja</b>	Syksyn kilpailupäivä	1 joukkue/palokunta	Kiertopalkinto + joukkueelle pokaali + henkilökohtaiset mitalit jäsenille	6–9-vuotiaat varhaisnuoret 3 nuorta joukkueessa	Kilpailutehtäviä neljä. Kaksi ennakkotehtävää ja kaksi pimeää tehtävää. Ennakkotehtävät laatii liiton kilpailuvastaava ja pimeistä tehtävistä sovitaan järjestettävän alueen kanssa erikseen.
<b>Palokunta-nuorisosähly</b>			Ikuisesti kiertävä kiertopalkinto + joukkueelle pokaali	10–17-vuotiaat nuoret Joukkueen koko 1+10	17-vuotiaita saa olla kentällä vain yksi kerralla
<b>Lentopallo</b>			Kiertopalkinto + joukkueelle pokaali	10 nuorta iältään 10–17-vuotiaita	17-vuotiaita saa olla kentällä vain yksi kerralla
<b>Minilentopallo</b>			Kiertopalkinto + joukkueelle pokaali	Joukkueen maksimikokoa ei ole määritetty. 10–13-vuotiaat nuoret	

PÄIVITETYT & HYVÄKSYTYT UUDET SÄÄNNÖT 2025

<b>Minimalja</b>	Liiton leirillä		Kiertopalkinto + joukkueelle pokaali + henkilökohtaiset mitalit jäsenille	Yhdessä joukkueessa kolme nuorta, iältään 6–13-vuotiaita. Joukkueen enimmäisikää ei ole määritelty.	Radan maksimisuoritus aika on
<b>Sankoruisku</b>	Liiton leirillä		Kiertopalkinto + joukkueelle pokaali + henkilökohtaiset mitalit jäsenille	Kolme 10–17-vuotiasta nuorta. Yhteisikä enintään 45 vuotta.	Radan maksimisuoritus aika on