



Challenge dei gruppi giovanili dei Vigili del Fuoco



Indice

Premessa	2
Comando di un gruppo.....	3
Primo soccorso	6
Classi di fuoco,	12
Conoscenza delle attrezzature.....	17
Veicoli	31
Autoprotettori	36
Sostanze pericolose	38
Livelli di allarme.....	42



Premessa

Il presente documento descrive le otto prove obbligatorie previste per la sfida dei giovani vigili del fuoco. Inoltre, l'organizzatore può integrare giochi propri con una valutazione separata.

1. Discipline

1. Comando di un gruppo
2. Primo soccorso
3. Classi di fuoco
4. Conoscenza delle attrezzature
5. Veicoli
6. Autoprotettori
7. Sostanze pericolose
8. Livelli di allarme

2. Valutazione

Le modalità di valutazione sono descritte per ogni disciplina. In linea di principio, per ogni disciplina vengono assegnati dei punti e, se del caso, vengono registrati anche i tempi. Nella classifica vengono considerati innanzitutto i punti e, in caso di parità di punti, la somma dei tempi registrati.

3. Numero di partecipanti per gruppo giovanile

Il gruppo giovanile deve partecipare alla Challenge come un unico gruppo, secondo quanto indicato nell'iscrizione all'esame di prestazione giovanile.

Si raccomanda ai gruppi giovanili con 15 o più partecipanti di presentarsi separatamente in due gruppi. In caso contrario, sussiste il rischio che i partecipanti si ostacolino a vicenda in alcune discipline. I gruppi con meno di 15 partecipanti non possono essere suddivisi in due gruppi.

Presso le postazioni è disponibile un elenco con il numero di partecipanti iscritti per ciascun gruppo giovanile. In questo modo è possibile verificare il numero dei partecipanti, se necessario.

4. Uniforme

L'uniforme fa parte dell'immagine del gruppo giovanile e viene valutata alla postazione «Comando di un gruppo». L'uniforme deve essere conforme alle direttive dell'Unione provinciale dei Vigili del Fuoco Volontari. Il tipo di uniforme non è prescritto, ciò che conta è un aspetto uniforme: uniforme grigia, berretto, T-shirt grigia, giacca rossa FFJ.

5. Giochi

Ogni distretto organizzatore è libero di organizzare un gioco aggiuntivo. Il gioco viene valutato separatamente e non influisce sul punteggio della Challenge dei gruppi giovanili dei Vigili del Fuoco.



Comando di un gruppo

Materiale necessario:

- Coni stradali: almeno 9 pezzi
- Tavolo: 1
- Panca: 1

Regole:

1. Adattamento alle condizioni locali

L'esempio fornito può essere adattato omettendo o aggiungendo cambi di direzione.

Immutabili: i comandi al punto di partenza e al punto di arrivo.

2. Partecipazione del gruppo

- Deve partecipare l'intero gruppo iscritto.
- Se i partecipanti sono meno di 5, l'assistente giovanile deve sostituirli (ad eccezione del ruolo di caposquadra).
- Il numero massimo di partecipanti alla marcia è 10. In caso di gruppi più numerosi, è il gruppo stesso a decidere chi partecipa.

3. Limite di tempo

- Non vi è alcun limite di tempo.

Valutazione:

1. Criteri di valutazione

I giudici assegnano da 0 a 2 punti per ciascuna categoria:

Comportamento e disciplina del gruppo	0 – 2
Correttezza e pronuncia dei comandi	0 – 2
Aspetto del gruppo	0 – 2
Cambio di direzione	0 – 2
Il gruppo al passo	0 – 2
Fermata del gruppo all'interno del segno (6 m)	0 – 2

2. Assegnazione dei punti

- Punteggio massimo raggiungibile: **12 punti**
- I punti possono essere assegnati con incrementi di **0,25**.



Chi impartisce il comando	Comandi	Descrizione
GKDT	„Gruppe – Achtung!“ „In Linie zu zwei Gliedern – antreten!“	Il GKDT assume la posizione di comando e impartisce l'ordine. Il gruppo si schiera nella «posizione di riposo». Il GKDT si trova a circa 4 passi dall'estremità destra della formazione.
GKDT	Habt - acht! Rechts richt - euch! Habt - acht! Zur Meldung an den Hauptbewerter Gruppe rechts – schaut!	Il GKDT controlla l'allineamento del gruppo e poi torna al proprio posto (a 4 passi dall'ala destra).
GKDT	Herr Hauptbewerter, JFM ... (Familiennamen) meldet: Bewerbungsgruppe ... (FF) zur Marschübung angetreten.	Il GKDT esegue una virata a destra, saluta e riferisce al giudice capo.
<u>HB</u>	<u>Vorgesehene Marschübung durchführen!</u>	<u>Dà l'ordine.</u>
<u>GKDT</u>	<u>Vorgesehene Marschübung durchführen.</u>	<u>Ripetere l'ordine.</u>
GKDT	Habt - acht! Rechts - um! Im Schritt marschieren - marsch!	Il gruppo effettua una virata di 90° e inizia a marciare. Il GKDT si gira nella direzione di marcia.
GKDT	Richtung - links !	L'unità cambia la direzione di marcia di 90° in corrispondenza del segnale.
GKDT	Richtung - links !	All'altezza del segnale, l'unità cambia la direzione di marcia di 90°
GKDT	Richtung - links !	All'altezza del segnale, l'unità cambia la direzione di marcia di 90°.
GKDT	Gruppe - Halt!	L'unità si ferma davanti al segnale (il comando viene dato sul piede destro).
GKDT	Links - um!	L'unità effettua una virata di 90°.
GKDT	Gruppe - ruht!	L'unità assume la posizione di riposo.
GKDT	Gruppe - aufrücken!	L'unità si dispiega a scalare (se necessario, impartire questo ordine).



GKDT	<i>Habt - acht!</i> <i>Rechts richt - euch!</i> <i>Habt - acht!</i> <i>Zur Meldung an den Hauptbewerter</i> <i>Gruppe rechts – schaut!</i>	Comandi al gruppo.
GKDT	<i>Herr Hauptbewerter, JFM ... (Familiennamen)</i> <i>meldet: Befehl durchgeführt.</i>	Il GKDT esegue una virata a destra, saluta e riferisce al capo giudice.
HB	<u><i>Nach vorne wegtreten lassen!</i></u>	<i>Dà l'ordine</i>
GKDT GKDT	<i>Nach vorne wegtreten lassen.</i> <i>Habt - acht!</i> <i>Gruppe Ruht!</i> <i>Nach vorne - wegtreten!</i>	Ripete il comando L'unità, in marcia!

GKDT Caposquadra

HB Giudice principale

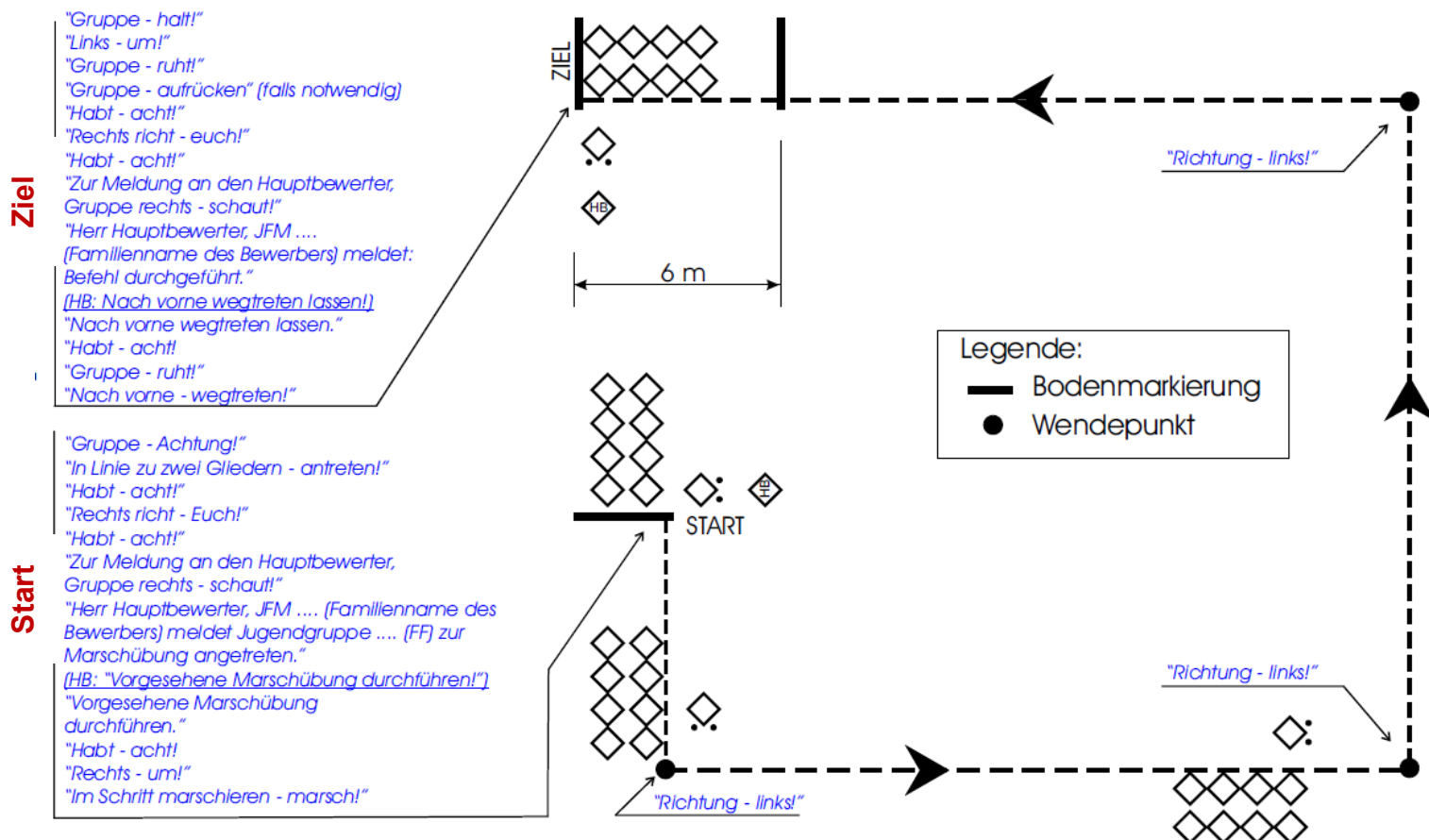
Nota: il comandante ha sempre la propria unità alla sua destra.

A titolo illustrativo, ecco il link al video didattico:

<https://youtu.be/e82qr7oWzSg?si=UlwZRpJn5InVuAoc>

Kommandieren einer Gruppe - Feuerwehrjugend

LFV Südtirol





Primo soccorso

Materiale necessario:

- 16 schede con domande
- Attrezzature pratiche: collare cervicale (Stiffneck), barella a cucchiaio, materiale per un bendaggio compressivo, simulatore DAE
- Tavoli: 2
- Panca: 2

Regole:

- I giudici selezionano **4 partecipanti**.
- I quattro giovani si dividono autonomamente in **due gruppi di due**.
- **Gruppo 1** (due partecipanti)
 - estrae **quattro bigliettini con domande da una pila di 16 bigliettini** sul tema *del primo soccorso*.
 - risponde alle quattro domande estratte.
 - spiega inoltre **come effettuare correttamente una chiamata di emergenza**.
- **Gruppo 2** (due partecipanti)
 - spiega l'uso **pratico delle attrezzature**.
 - Mostra e spiega **come applicare un bendaggio compressivo**.
- I giovani hanno **5 minuti di tempo** per svolgere i compiti.

Valutazione:

Criteri di valutazione

Compito	Punti
Numero di emergenza 112	0 – 5
Domande	0 – 4
Dispositivi pratici	0 - 4

Assegnazione dei punti

Punteggio massimo ottenibile: **13 punti**

1. Come si effettua una chiamata di emergenza?

Numero di emergenza 112

- 1) **Chi** chiama?
- 2) **Dove** è l'emergenza?
- 3) **Cosa** è successo?
- 4) **Quante** persone sono coinvolte?
- 5) **Quali** lesioni? Sintomi?





2. Descrizione dell'attrezzatura:

□ Collare cervicale (Stiffneck)

È un presidio semirigido per la stabilizzazione della colonna cervicale. Si sostituisce alla funzione di sostegno della colonna cervicale e riduce la possibilità di movimenti. La testa della colonna cervicale. Il collare poggia sulle spalle e permette così di sostenere la testa.

Il collare viene utilizzato in casi di presunte lesioni della colonna cervicale come ad esempio in incidenti stradali o cadute dall'alto.



□ Barella a cucchiaio

Questa barella è un attrezzo che permette l'estrazione e il trasporto di persone ferite con presunte lesioni della colonna vertebrale. È una barella molto leggera in materiale metallico o plastico composta da due parti svincolabili tra loro per permettere di caricare agevolmente la persona.



□ Materiale per un bendaggio compressivo

Il bendaggio compressivo è un tipo di fasciatura che viene utilizzato in casi di forti emorragie per creare pressione sulla ferita e fermare la fuoriuscita del sangue. Fermare un'emorragia ha priorità assoluta in quanto un'eccessiva perdita di sangue può portare allo shock del paziente.

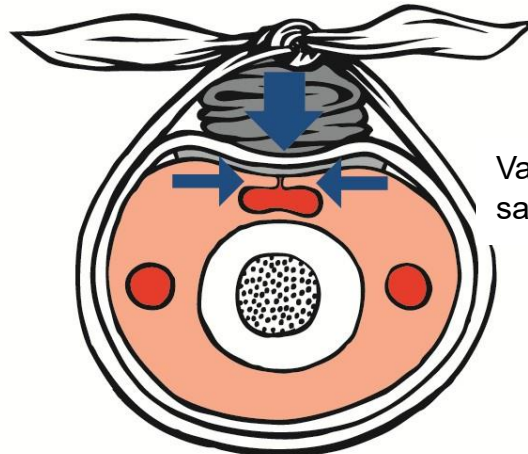
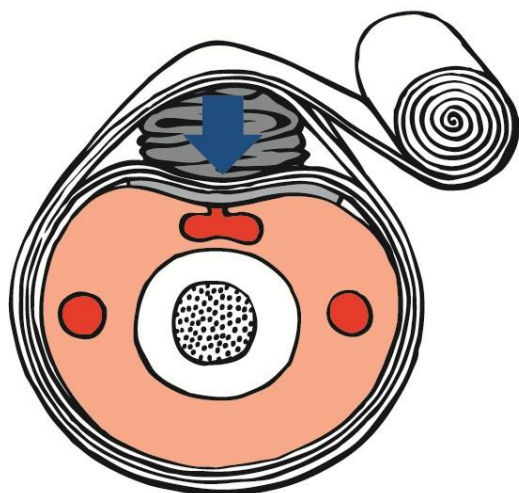
Materiale necessario: Spessore compressivo, Garza sterile, Benda/Telo triangolare

I membri della squadra dovranno cercare il materiale necessario nel kit di primo soccorso e mostrare come eseguire correttamente un bendaggio compressivo.

Spessore
compressivo

Benda/telo triangolare

Garza sterile



Vasi
sanguigni



□ DAE



L'acronimo DAE sta per «Defibrillatore Automatico Esterno». Un DAE è un dispositivo medico appositamente progettato per poter essere utilizzato in tutta sicurezza anche da persone senza alcuna preparazione medica.

In caso di emergenza – ad esempio in caso di arresto cardiaco improvviso – il DAE guida chi presta soccorso passo dopo passo attraverso la rianimazione, fornendo chiare istruzioni vocali e visive. Il dispositivo analizza automaticamente il ritmo cardiaco ed eroga una scarica elettrica solo se necessario.

Gli DAE rappresentano quindi un supporto vitale: consentono a chiunque di agire in modo rapido ed efficace in caso di emergenza, aumentando notevolmente le possibilità di sopravvivenza delle persone colpite.

3. Domande: Primo soccorso (cartellini)

1.) Quali sono le funzioni vitali?

- A) Coscienza, Respirazione, Circolazione
- B) Memoria, Cuore, Circolazione
- C) Coscienza, Digestione, Metabolismo

2.) Quanti battiti al minuto fa il cuore in una persona adulta a riposo?

- A) 130-140 bpm
- B) 60-80 bpm
- C) 20-30 bpm

3.) Quando si mette una persona in posizione laterale di sicurezza?

- A) se è incosciente e respira
- B) se il polso supera i 100 bpm
- C) se non rimane fermo

4.) Qual è l'obiettivo della posizione laterale di sicurezza?

- A) La stimolazione della circolazione
- B) Mantenere libere le vie aeree
- C) Rallentare il sistema cardiocircolatorio



5.) Cosa fare se il paziente non respira più?

- A) Iniziare la respirazione bocca a bocca
- B) Mettere il paziente in posizione laterale di sicurezza
- C) Iniziare il massaggio cardiaco

6.) Qual è il rapporto tra compressioni e insufflazioni nella rianimazione cardiopolmonare?

- A) 5 compressioni e 2 insufflazioni
- B) 15 compressioni e 1 insufflazioni
- C) 30 compressioni e 2 insufflazioni

7.) Quanto profonde devono essere le compressioni nel massaggio cardiaco?

- A) 2-3 cm
- B) 5-6 cm
- C) 10 cm

8.) Come si riconosce uno stato di shock?

- A) Cute fredda e sudata, agitazione ansia e paura del paziente, il paziente è cosciente e risponde
- B) Cute secca e calda, pulsazioni lente, il paziente risponde e rimane seduto
- C) Pallore, cute fredda e sudata, pulsazioni veloci e deboli, agitazione, apatia fino a perdita di coscienza

9.) segni premonitori di un possibile arresto cardiaco...

- A) Forti dolori alla schiena, testa arrossata e cute secca
- B) Forte dolore toracico, propagazione del dolore al braccio sinistro, pallore del viso
- C) Forte dolore alla gamba sinistra con propagazione al braccio destro, pallore del viso

10.) Come riconoscere un Ictus?

- A) Paralisi di un lato del corpo, difficoltà a parlare e o a deglutire
- B) Senza uno studio in medicina non è possibile riconoscerlo
- C) Chiedere al paziente di rimanere su una gamba sola per valutare disturbi dell'equilibrio



11.) Un motociclista ha perso il controllo del suo mezzo sulla strada bagnata e giace incosciente al suolo. Cosa bisogna fare?

- A) Stabilizzare la testa, aprire la visiera, controllare la respirazione e chiamare i soccorsi o farli chiamare; se la respirazione è sufficiente, il casco rimane in testa e la persona viene lasciata nella posizione in cui è stata trovata
- B) Spostare immediatamente la persona e metterla in posizione laterale di sicurezza
- C) Togliere il casco e far sedere il paziente

12.) Cosa fare in caso di ustioni?

- A) Fare pressione sull'ustione
- B) Cospargere d'olio
- C) Raffreddare con acqua

13.) Come agire in caso di insufficienza respiratoria?

- A) Sdraiare la persona
- B) Sdraiare la persona con il busto sollevato
- C) Posizione antishock (gambe sollevate)

14.) Cosa fare in caso di gonfiore?

- A) Scaldare la zona interessata
- B) Prendere medicinali
- C) Raffreddare la zona interessata

15.) Una ferita all'avambraccio sanguina copiosamente, quali sono le procedure da mettere in pratica?

- A) Legare molto stretto il braccio con una corda
- B) Far sdraiare la persona, tenere alto il braccio e fare un bendaggio compressivo
- C) Pulire la ferita con alcool e infine fare un bendaggio compressivo

16.) Come posso portare una persona fuori dalla zona di pericolo?

- A) Tirarla fuori dalla zona di pericolo legandola con una corda
- B) Trasportandola di peso
- C) Con la presa Rautek



Risposte corrette:

- | | |
|------|---|
| 1.) | A |
| 2.) | B |
| 3.) | A |
| 4.) | B |
| 5.) | C |
| 6.) | C |
| 7.) | B |
| 8.) | C |
| 9.) | B |
| 10.) | A |
| 11.) | A |
| 12.) | C |
| 13.) | B |
| 14.) | C |
| 15.) | B |
| 16.) | C |



Classi di fuoco

Materiale necessario:

<u>Classi di incendio</u>	<u>Triangolo di combustione</u>
Sostanze infiammabili: legno, olio/grasso, gas, metallo	
dispositivi antincendio: • 1 pompa portatile (FFJ) (in alternativa, manichetta C, e lancia) • 3 estintori a polvere • 1x polvere di classe D (secchio con sabbia e etichetta) • 2 estintori a schiuma (taniche o lance a schiuma) • 2 estintori_aCO₂	Apparecchi di estinzione di piccole dimensioni: • 1x pompa portatile (FFJ) (in alternativa, manichetta C, e lancia) • 1 estintore a polvere • 1x schiumogeno (tanica o lancia schiumogena) • 1 estintore_aCO₂ • 1x coperta antincendio
Pittogrammi delle 5 classi di incendio	Simboli del triangolo del fuoco
2 tavoli, 1 panca	3 panchine per il triangolo di combustione

Regole:

- I giudici selezionano **4 partecipanti**.
- Dopo una breve introduzione da parte dei giudici, il **cronometro** viene impostato **su 3 minuti**.
- Al segnale **di inizio dato dai giudici**, i giovani iniziano a svolgere i compiti relativi a entrambe le aree (classi di incendio e triangolo di combustione).
- **Allo scadere del tempo non è più** consentito associare **mezzi di estinzione o pittogrammi**.
- **Le assegnazioni mancanti** vengono considerate errori.
- I giovani possono **dividersi** in gruppi per risparmiare tempo.
- I giudici avvisano non appena inizia l'ultimo minuto.

Classi di incendio:

- I **pittogrammi delle classi di incendio** devono essere correttamente associati alle **sostanze infiammabili** (a causa del limite di tempo, i pittogrammi vengono solo associati e non nominati)
- Occorre selezionare **l'agente estinguente o l'attrezzatura antincendio adeguata** e associarla alla **sostanza infiammabile o alla classe di incendio**.

Triangolo di combustione:

- Sono disponibili **5 agenti estinguenti/dispositivi di estinzione**.
- I partecipanti **ne** selezionano **3** e li assegnano al **lato corretto del triangolo di combustione**.



Valutazione:

3. Criteri di valutazione

Compito	Punti
Per ogni pittogramma di classe di incendio correttamente associato:	0 – 5
Per ogni mezzo di estinzione/apparecchio antincendio correttamente associato:	0 – 9
Per ogni corretta attribuzione del triangolo di combustione:	0 – 3

4. Assegnazione dei punti

Punteggio massimo raggiungibile: **17 punti**



Descrizione delle classi di incendio:

combustibili vengono suddivisi in 5 diverse classi di fuoco: A, B, C, D e F.

L'utilizzo dell'estinguente errato può avere conseguenze estremamente pericolose.

Boil over (foto: andi frenademez @LFVSüdtirol)



Esempio di classi di fuoco



Classe di fuoco	acqua	polvere ABC	polvere D	schiuma	anidride carbonica
 incendi di materiali solidi	●	●		●	
 incendi di liquidi		●		●	●
 incendi di gas		●			●
 incendi di metalli			●		

Descrizione del triangolo di combustione:

Il triangolo del fuoco:

La combustione è possibile solo se combustibile e comburente sono presenti nel giusto rapporto. Per estinguere un incendio è necessario eliminare uno dei tre elementi del triangolo del fuoco.

Per permettere la combustione sono necessari i seguenti elementi del triangolo del fuoco:

1. Sostanza combustibile



2. Ossigeno (aria)



3. Calore (fonte
d'accensione)



Triangolo del fuoco (immagine manuale antincendio @LFVSüdtirol)



Se manca uno solo di questi tre elementi la combustione non può verificarsi!

Descrizione dei 5 estinguenti.

Gli estinguenti sono sostanze chimiche e naturali in base alla loro efficacia agiscono su uno o più elementi del triangolo del fuoco provocando l'estinzione dello stesso. Possono essere solidi, liquidi o gassosi.

I principali agenti estinguenti utilizzati dai vigili del fuoco sono:

- Acqua
- Schiuma estinguente (estintori a schiuma)
- Polvere estinguente (estintori a polvere ABC)
- Gas estinguenti (estintori a CO₂)
- Coperta antifiamma

Acqua:

Effetto estinguente principale: **raffreddamento** (assorbe il calore)

Adatta per: incendi di classe A

Schiuma:

Effetto estinguente principale: **soffocamento** (copre il fuoco, impedisce l'apporto di ossigeno)

Adatta per: incendi di classe A; incendi di classe B e F

Polvere estinguente:

Effetto estinguente principale: "**soffocamento**" tramite reazione chimica (inibizione chimica) bloccando il processo di combustione;

Adatta per: classe di incendio ABC (polvere ABC); classe di incendio D (polvere per incendi di metalli)

Anidride carbonica - CO₂:

Effetto estinguente principale: **soffocamento** (sostituisce l'ossigeno)

Adatto per: classe di incendio B e F; classe di incendio C;

Coperta antifiamma:

Effetto estinguente principale: **soffocamento** (copre l'incendio, impedisce l'apporto di ossigeno)

Adatta per: nella fase iniziale, in linea di massima quasi ogni incendio può essere spento semplicemente coprendolo; pertanto, la coperta antifiamma è in realtà adatta a tutte le classi di incendio.





Conoscenza delle attrezzature

Materiali necessari:

- 6 cubi di legno con immagini delle attrezzature
- 1 cubo con le categorie
- Tavolo: 1
- Panca: 1

Regole:

Selezione dei partecipanti:

- I giudici selezionano **4 partecipanti**.

Definizione delle categorie:

- Ci sono **sei categorie**.
- I ragazzi lanciano il **dado delle categorie** per selezionare casualmente **due categorie diverse**.
- Se al secondo lancio esce nuovamente **la stessa categoria**, si continua a lanciare il dado finché non **ne** appare una **diversa**.

Trovare e nominare gli attrezzi:

- Per ogni categoria ottenuta con il dado, i ragazzi devono **trovare e nominare sei attrezzi corrispondenti** sui dadi degli attrezzi.
- I ragazzi nominano gli attrezzi **a turno**.
- Possono:
 - dire **«Avanti»** se vogliono saltare un attrezzo.
 - **ammettere** di non riuscire a nominare un attrezzo.

Svolgimento:

- Dopo una breve introduzione, i giudici danno il **via**.
- I ragazzi tirano i dadi per **la prima categoria**, individuano le immagini corrispondenti sui dadi, le posizionano sul tavolo con l'immagine giusta rivolta verso l'alto e infine nominano i sei dispositivi.
- Successivamente si ripete la procedura per la **seconda categoria**.

Limite di tempo:

- Durante l'intero esercizio è in funzione un **cronometro**.
- Il tempo viene fermato solo quando la **seconda categoria** è stata **completata**.
- In totale, i ragazzi hanno a disposizione **al massimo 3 minuti** per completare entrambe le categorie.

Valutazione:

Compito	Punti
Attrezzo correttamente identificato e classificato	0 – 12



Attrezzatura per soccorso tecnico:

- Scala di soccorso
- Argano/paranco a fune passante
- Cuscini di sollevamento
- Attrezzatura di soccorso idraulica (Cesoia, divaricatore, Pistone)
- Piccone e badile
- Cassa attrezzi

Delimitazione e regolazione traffico:

- Cono di delimitazione
- Triangolo di segnalazione
- Luce lampeggiante
- Nastro di delimitazione
- Gilet alta visibilità
- Palette regolazione traffico

Dispositivi di protezione individuale DPI

- Uniforme da intervento (Stivali, Bragioni, Giaccone, Casco)
- Abbigliamento antitaglio
- Guanti
- Imbracatura
- Occhiali di protezione
- Cuffie antirumore

Attrezzatura antincendio:

- Lance
- Manichette
- Succhieruola
- Idrante soprasuolo
- Tubi di aspirazione
- Divisore

Attrezzatura elettrica e a motore a scoppio:

- Motosega
- Motopompa
- Generatore di corrente
- Ventilatore a sovrappressione
- Pompa a immersione
- Mola a disco

Materiale per schiuma

- Liquido schiumogeno
- Miscelatore di linea
- Lancia per schiuma a bassa espansione
- Lancia per schiuma a media espansione
- Tubo aspirazione D
- Manichetta C



Attrezzatura antincendio:



Succhieruola



Divisore



Lance



Manichette



Tubi di aspirazione



Idrante soprasuolo



Materiale per schiuma:



Miscelatore di linea



Manichetta C



Lancia per schiuma a media espansione



Lancia per schiuma a bassa espansione



Liquido schiumogeno



Tubo aspirazione D



Attrezzatura elettrica e a motore a scoppio:



Motosega



Motopompa



Ventilatore a sovrappressione



Mola a disco



Pompa a immersione



Generatore di corrente



Attrezzatura per soccorso tecnico:

 Argano a fune passante	 Cuscini di sollevamento
 Attrezzature di soccorso (cesoia, divaricatore, pistone)	 Piccone e badile
 Scala di soccorso	 Cassetta attrezzi



Delimitazione e regolazione traffico:



Triangolo di segnalazione



Cono di delimitazione



Luce lampeggiante



Palette regolazione traffico



Nastro di delimitazione



Gilet alta visibilità



Dispositivi di protezione individuale DPI



Uniforme da intervento (Stivali, Bragioni,
Giaccone, Casco)



Abbigliamento antitaglio



Guanti



Imbracatura



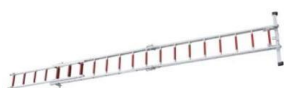
Occhiali di protezione



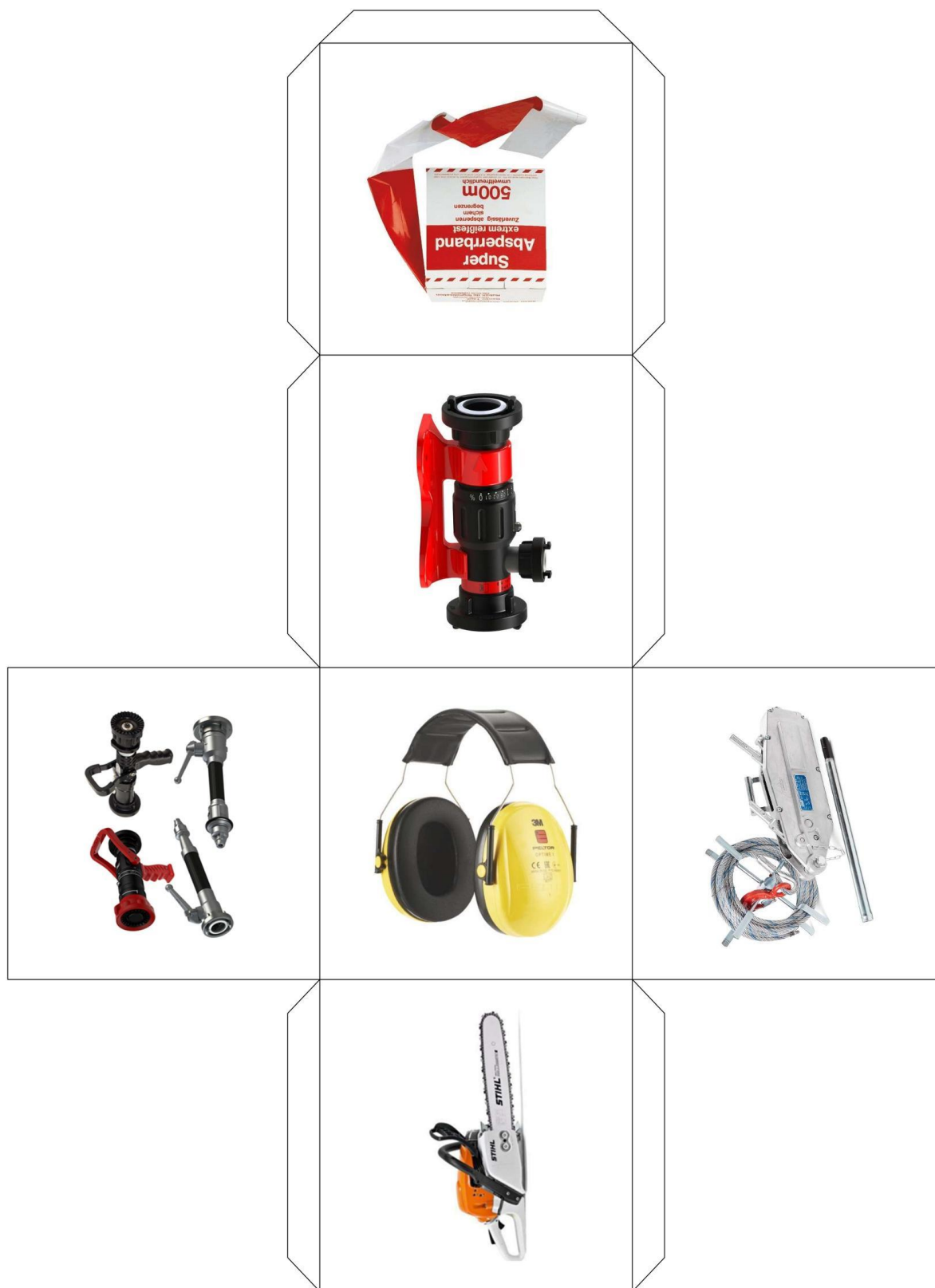
Cuffie antirumore



MODELLO DI STAMPA















Veicoli

Materiale necessario:

- 12 cartoncini con immagini di veicoli
- 12 cartoncini con il carico dei veicoli
- Tavolo: 1
- Panca: 1

Regole:

Selezione dei partecipanti:

- I valutatori selezionano **4 partecipanti**.

Preparazione del materiale:

- **12 immagini di veicoli** vengono disposte **a vista** su un tavolo.
- **12 cartoncini con il carico dei veicoli** vengono disposti **a faccia in giù** sul tavolo.

Svolgimento del gioco:

- I partecipanti giocano insieme a un **memory sui veicoli**.
- L'obiettivo è abbinare il **carico corretto** al **veicolo corrispondente**.
- **I quattro partecipanti, a turno, scoprono una cartina di carico alla volta.**
 - L'ordine rimane lo stesso per tutta la durata dell'attività.
- Per **ogni** turno è possibile girare **una sola tessera di carico**.
- Se viene trovata una coppia corretta, questa viene **messa da parte**.
 - **Importante:** le coppie già messe da parte **non** possono **più** essere **sostituite** o corrette.
- Durante il gioco, il gruppo può **consultarsi** e riflettere insieme.

Limite di tempo:

- Il tempo viene **cronometrato** non appena ha inizio la partita.
- Per l'intero esercizio sono a disposizione **al massimo 3 minuti**.

Valutazione:

- **Il tempo** impiegato influisce sulla valutazione.
- Per **le coppie associate in modo errato** viene applicata **una penalità**.

Valutazione:

Esercizio	Punti
Coppia corretta	0 – 12



KLF – A

- *Motopompa*
- *Tubi di aspirazione*
- *Attrezzatura per trasporto acqua (manichette, lance)*



LFB – A

- Motopompa
- Argano a fune passante
- Attrezzatura per soccorso tecnico



TLF 2000

- Autoprotettori
- Serbatoio idrico da 2000 litri e pompa integrata
- Naspo per intervento rapido
- Colonna fari
- Generatore di corrente



MTF

- Palette regolazione traffico
- Materiale di delimitazione
- Estintore portatile



TRF-A 2000

- Serbatoio idrico da 2000 litri e pompa integrata
- Attrezzatura di soccorso idraulica
- Verricello integrato
- Colonna fari



KRF

- Generatore di corrente
- Materiale per illuminazione
- Cassa attrezzi
- Argano a fune passante
- Motosega



SRF

- Gru
- Verricello integrato
- Generatore di corrente
- Materiale di sollevamento



DL - K

- Cesto di soccorso
- Materiale per trasporto acqua (manichette, lance)
- Motosega
- Ascia VVF



GSF

- DPI contro agenti chimici
- Contenitore per contenimento perdite
- Strumenti di misura per sostanze pericolose



ELF

- Radio veicolari
- Materiale da ufficio e cartine topografiche
- Piani di intervento
- Laptop



KTF

- Pianale di carico aperto
- Torce portatili
- Estintore portatile
- Triangolo di segnalazione



STF-K

- Gru
- Pianale di carico aperto
- Portata utile minima 4000 Kg
- Materiale di sollevamento



Autoprotettori

Materiale necessario:

- Dotazione di base: autorespiratore con maschera, elmetto da intervento, giacca, pantaloni, stivali, cappuccio ignifugo, dispositivo di illuminazione, corda da pompiere, ascia da pompiere, imbracatura a nastro, ricetrasmittitore, guanti di sicurezza per interventi antincendio
- Articoli aggiuntivi: guanti tecnici, pala, chiave per raccordi, lancia antincendio, elmetto per giovani
- Tavolo: 2
- Panca: 1

Regole:

- I giudici selezionano **4 partecipanti**.
- Dopo una breve introduzione da parte dei giudici, il **cronometro** viene impostato **su 3 minuti**.
- Al **segnale di inizio dato dai valutatori**, i giovani iniziano a **selezionare l'equipaggiamento di base di un operatore addetto alla protezione respiratoria**, a posarlo sul posto previsto (tavolo) e a **nominarne i componenti**.
- **Allo scadere del tempo non è più consentito toccare alcun oggetto e l'equipaggiamento di base deve essere nominato entro il tempo previsto.**
- I valutatori avvisano non appena inizia l'ultimo minuto.

- Nota esplicativa: per quanto riguarda i dispositivi di protezione individuale, tutti e quattro i componenti (elmetto da intervento, giacca, pantaloni e stivali) devono essere disposti nello spazio previsto e, al momento della denominazione, devono essere riconosciuti come dispositivi di protezione individuale.

Valutazione:

Compito	Punti
Per ogni componente dell'equipaggiamento posizionato correttamente e identificato	0 – 9

Qual è l'attrezzatura base necessaria ai portatori di autorespiratori?

- Autoprotettore con maschera
- DPI per la lotta antincendio al chiuso (Casco, giaccone , bragoni, stivali, guanti)
- cappuccio antifiama,
- corda di soccorso,
- ascia VVF,
- fettuccia,
- torcia portatile,
- radio portatile



Foto di un operatore con respiratore e attrezzatura di base



Sostanze pericolose

Materiali necessari:

- 9 contenitori con i simboli di pericolo incollati
- 9 cartellini con la descrizione dei simboli di pericolo
- Tavoli: 2
- Panca: 1

Regole:

- I valutatori selezionano **4 partecipanti**.
- Dopo una breve introduzione da parte dei valutatori, il **timer** viene impostato **su 2 minuti**.
- Al segnale **di inizio dato dai valutatori**, i giovani iniziano ad **abbinare** le **descrizioni ai simboli di pericolo**, posizionando la rispettiva scheda nel contenitore corretto.
- **Allo scadere del tempo non è più consentito abbinare o modificare le schede.**
- **Gli abbinamenti mancanti** vengono considerati errori.

Valutazione:

Compito	Punti
Per ogni descrizione correttamente associata	0 – 9





esplosivo, autoreattivo, perossidi organici	
facilmente infiammabile, altamente infiammabile, autoreattivo, autoriscaldante, emette gas infiammabili, perossidi organici	
comburenti, agenti ossidanti	



contiene gas sotto
pressione,
può esplodere se
riscaldato



Pericolo di gravi ustioni
chimiche alla pelle e
gravi lesioni agli occhi



pericoloso per la vita,
tossico (per la pelle, le
vie respiratorie, in caso di
ingestione)





irritante, nocivo per la
salute, sensibilizzante per
la pelle,
tossico,
effetto anestetizzante,
irritazione delle vie
respiratorie



nocivo per la salute,
cancerogeno, pericoloso
per le vie respiratorie



tossico per gli organismi
acquatici, nocivo per
l'ambiente





Livelli di allarme

Materiali necessari:

- 8 cartoncini con la descrizione dei livelli di allarme
- 32 cartoncini con immagini relative agli interventi
- 6 cartoncini con domande
- Tavolo: 1
- Panca: 1

Regole:

- I valutatori selezionano **4 partecipanti**.
- Dopo una breve introduzione, i valutatori impostano il **timer su 3 minuti**.
- Al segnale di inizio, i quattro giovani pescano **due immagini di intervento ciascuno** dalle **32 carte coperte**. Queste immagini devono essere assegnate al **livello di allarme corretto**.
- Successivamente, devono rispondere a **4 delle 6 domande** relative agli *interventi dei vigili del fuoco*.
 - Ogni partecipante pesca **una cartolina con una domanda**.
 - Le domande estratte vengono **lette ad alta voce una dopo l'altra** dai valutatori.
- I quattro giovani possono sia **classificare insieme le immagini degli interventi** sia **discutere insieme le domande**.
- **Tutti i compiti devono** essere completati **entro 3 minuti**. I valutatori avvertono non appena inizia **l'ultimo minuto**.

Valutazione:

Compito	Punti
Immagini degli interventi correttamente associate	0 – 8
Domanda a cui è stata data la risposta corretta	0 – 4

Descrizione dei livelli di allarme

1. Incendio piccolo:
Autoveicolo, prati, cassonetti dell'immondizie, sviluppo di fumo
2. Incendio medio:
Stanza, più autoveicoli, camion, edificio
3. Incendio grande:
Grande costruzione, industria, tenuta agricola



4. Soccorso tecnico piccolo:
Pulizia strade, ostacolo al traffico, danni d'acqua, soccorso animali
5. Soccorso tecnico medio:
Incidente con persona incastrata, incidente edile
6. Soccorso tecnico grande:
Incidente con più persone coinvolte, incidente ferroviario, crollo di edificio, caduta aereo
7. Incidente con sostanze pericolose:
Sostanze chimiche, oli minerali, gas, sostanze inquinanti per le risorse idriche, sostanze radioattive
8. Selettiva comandante:
Decisione di intervento da parte del comandante, assistenza elicottero

Domande sugli interventi:

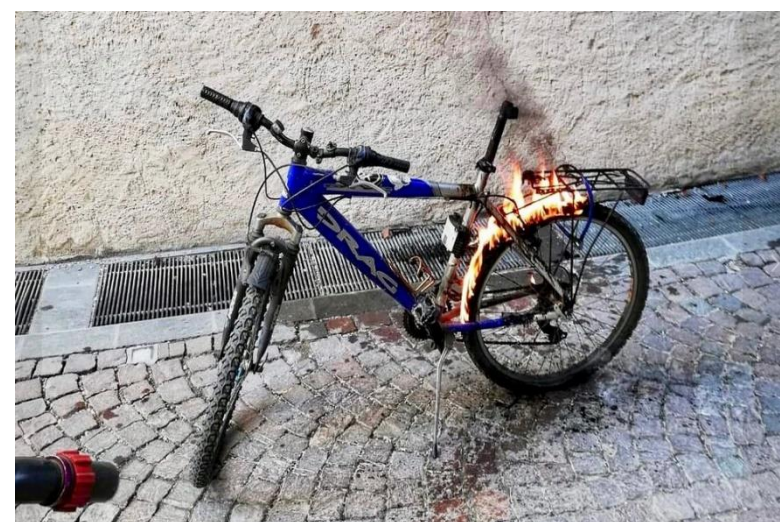
1. Quanti sono i livelli di allarme?
I livelli di allarme sono 8.
2. Che sistemi di allertamento esistono per i vigili del fuoco?
I membri del corpo possono essere allertati tramite il cercapersone („Piepser“), dalla sirena o tramite il telefono.
3. Quale stato va inviato dalla radio fissa della caserma alla centrale emergenze provinciale per ogni intervento?
All'arrivo in caserma va premuto e tenuto premuto il tasto 2 sulla radio fissa per l'invio dello stato di accettazione intervento e al termine dell'intervento va premuto e tenuto premuto il tasto 3 per inviare lo stato di fine intervento.
4. Un livello di allarme può essere modificato durante un intervento?
Sì, in caso di necessità è possibile modificare il livello di allarme durante l'intervento.
5. Quali tipi di suono della sirena conosci?
Suono di prova settimanale, suono per interventi, suono per allarme di protezione civile
6. Cosa va fatto a scopo preventivo in un incidente stradale?
a scopo preventivo in caso di incidente stradale vanno preparate le attrezzature per la predisposizione della lotta antincendio tripla(schiuma, acqua, polvere)



Livello 1

Incendio piccolo

Autoveicolo, prati, cassonetti
dell'immondizie, sviluppo di fumo





Livello 2

Incendio medio

Stanza, più autoveicoli, camion,
edificio

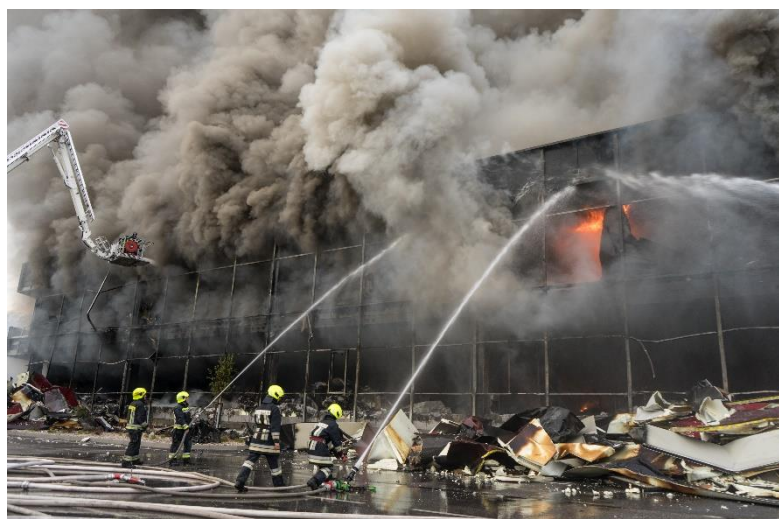




Livello 3

Incendio grande

Grande costruzione, industria,
tenuta agricola





Livello 4

Soccorso tecnico piccolo

Pulizia strade, ostacolo al traffico,
danni d'acqua, soccorso animali

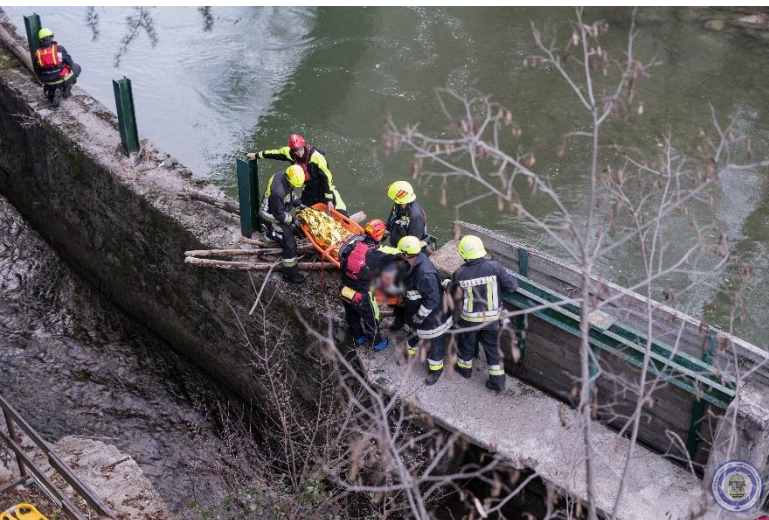
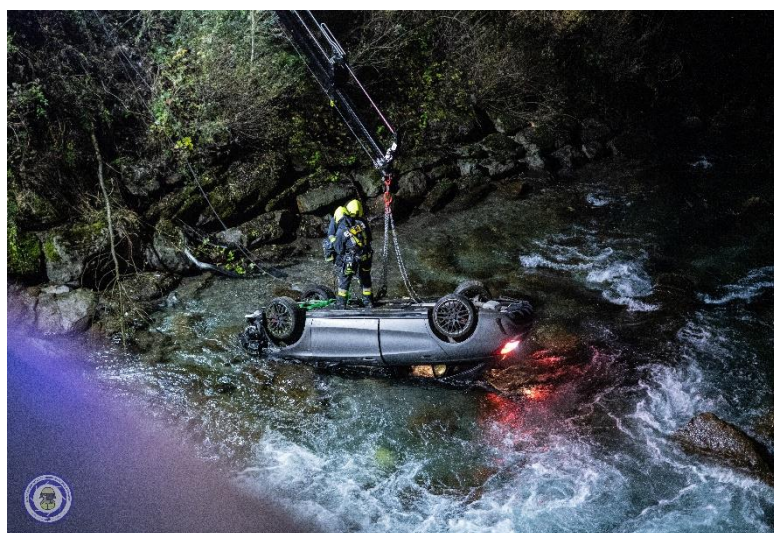




Livello 5

Soccorso tecnico medio

Incidente con persona incastrata,
incidente edile

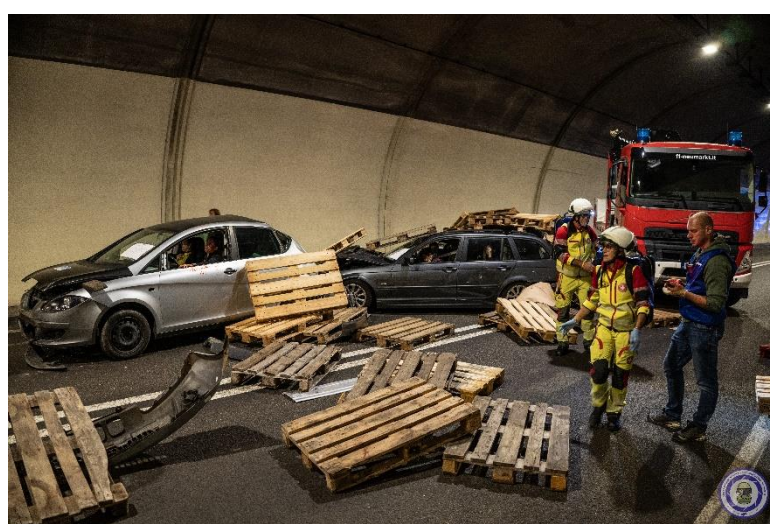




Livello 6

Soccorso tecnico grande

Incidente con più persone coinvolte, incidente ferroviario, crollo di edificio, caduta aereo





Livello 7

Incidente con sostanze pericolose

Sostanze chimiche, oli minerali, gas,
sostanze inquinanti per le risorse
idriche, sostanze radioattive





Livello 8

Selettiva comandante:

Decisione di intervento da parte del
comandante, assistenza elicottero

