

Concours de débardage - principes de base- *Olympiades des métiers 2024*

Contexte :

Sur une série de quatre épreuves le candidat devra faire preuve de dextérité, de rapidité, reflétant les gestes techniques des situations professionnelles du métier en sécurité.

Tous les participants devront être équipés des EPI en vigueur (Chaussures, casque, gilet de couleur vive)

Les participants ne pourront pas descendre du porteur lors du parcours. Il devront attendre d'avoir franchi la ligne d'arrivée. (sauf si le jury l'y invite après évaluation des risques). Par ailleurs, les participants ne devront pas prendre de risques inconsidérés en cherchant à aller trop vite. Le concours est basé et évalué sur la précision et la dextérité de l'opérateur, le chrono n'est pas et ne doit pas être le seul objectif. Le candidat part avec un capitale de 200 points soit quatre épreuves à 50 points chacune. Des pénalités lui seront données à chaque erreur suivant un cahier des charge donné. Un chrono est prit sur l'ensemble des quatre épreuves, le candidat ayant mit le moins de temps en conservant un maximum de point sera le gagnant de cette épreuve.

Matériel utilisé : Porteur PONSSE du CFPPA de Bazas.

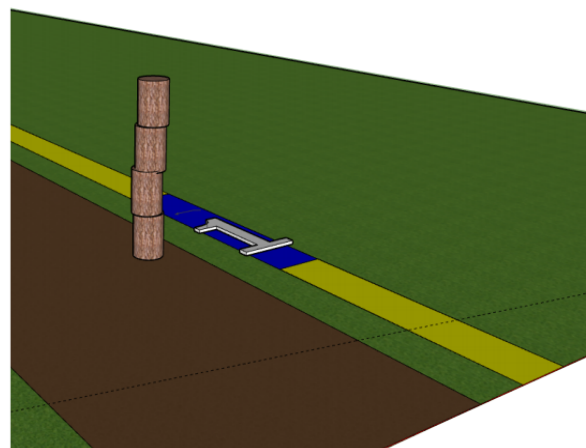
Epreuve n°1 : Tour de Pise Temps : 10 min
50 points

Objectif : Réaliser une tour en empilant 5 rondins de **50 cm de longueur et de 25/30 cm** de diamètre. Chaque billon empilé représente **10 points**. Tout cela en **10 min maximum** au delà l'épreuve est terminée et seuls les billons placés seront comptabilisés.

Limites & Pénalités

- Ne pas toucher les ranchées :
 - 2 points à chaque impacts
- Manipuler la grue entre 90° et 120° : pénalité globale
 - 10 points
- Mouvement trop brusque & dangereux :
 - 2 points/mouvement
- Tout billon tombé au sol
 - 2 points

La Tour de Pise



Epreuve n°2 : Les Kaplas

50 points

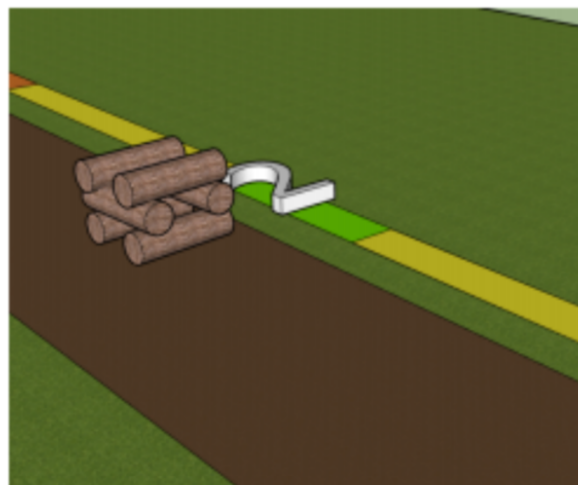
Temps : 10 min

Objectif : Réaliser un empilage de trois étages de billons de bois de deux mètres 50 de longueur et 25/30 cm de diamètre. Le candidat devra dans un premier temps saisir parallèlement deux billons qu'il déposera au sol. Dans un second temps, il devra déposer deux autres billons également parallèles entre eux sur les billons au sol. La nouvelle dépose sera obligatoirement perpendiculaire à la précédente.

Limites & Pénalités

- Ne pas toucher les ranchées :
- 2 points à chaque impact
- Manipuler la grue entre 90° et 120° : pénalité globale
- 10 points
- Mouvement trop brusque et dangereux :
- 2 points/mouvement
- Tout billon tombé au sol
- 2 points

Les KAPLAS



Epreuve n° 3 : Passage de portes avec le grappin chargé d'un billon

50 points

Temps : 10 min

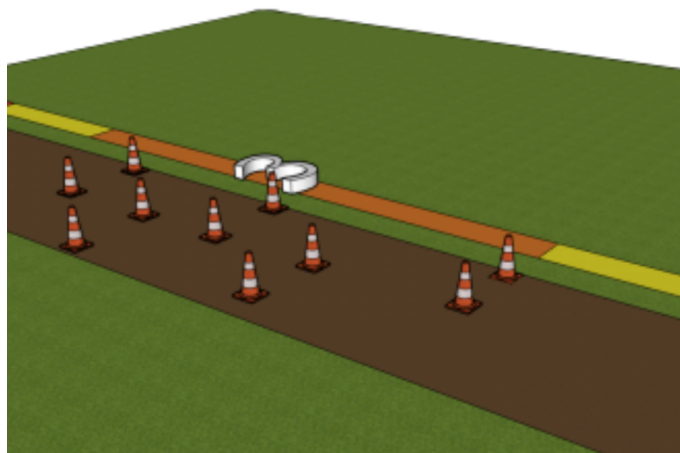
Objectif: Réaliser un slalom en passant des portes délimitées par des plots avec le grappin chargé d'un billon de 2 mètres 50 de longueur.

10 points par portes

Limites & Pénalités

- Ne pas toucher les ranchées :
- 2 points à chaque impact
- Manipuler la grue entre 90° et 120° : pénalité globale
- 10 points
- Mouvement trop brusque et dangereux :
- 2 points/mouvement
- Tout billon tombé au sol - 2 points - Tout plot renversé ou déplacé
- 2 points
- Le grappin ne devra pas dépasser la hauteur des plots

SLALOM



sous peine de reculer à la porte précédente

Epreuve n°4 : Chargement/Déchargement

50 points

Temps : 30 min

Objectif : Le candidat devra charger le panier du porteur et le décharger à l'opposé. Le chargement devra être correctement posé (bois aligné et bien rangé) dans le panier du porteur. Pour le déchargement le candidat devra respecter la zone délimitée et ainsi constituer une pile stable de bois alignés.

Limites & Pénalités

- Ne pas toucher les ranchées :
 - 2 points à chaque impact
- Manipuler la grue entre 90° et 120° : pénalité globale
 - 10 points
- Mouvement trop brusque et dangereux :
 - 2 points/mouvement
- Tout billon tombé au sol -2 points/billon tombé au sol
- Pile de bois instable et non alignées pénalité globale de 20 points

