

NK SERC 2018

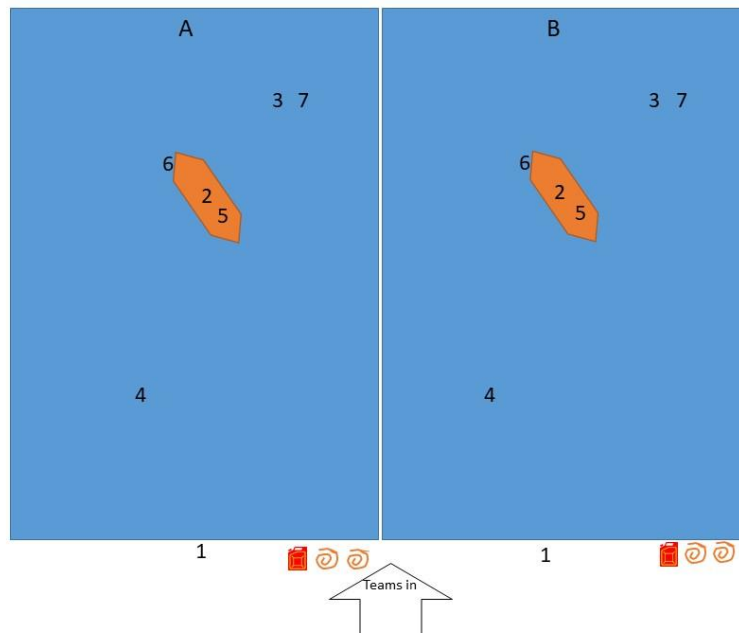
1^e voorronde: Ruzie op het water.



Het is voorjaar, het water is nog koud. Het is weer een drukte van belang met het scheepvaartverkeer van het Zwarte Water richting Schuttevaer Haven en centrum. Ieder vecht om een plekje. Dat leidt tot een incident, waarbij een schipper een boot raakt. Hij komt er goed mee weg, maar de andere boot kapseist en alle zes inzittenden komen in het water terecht.

SO 1	Schipper aan de kant die ongeluk veroorzaakte. Roept eigen schuld naar andere schipper, maar realiseert zich ook dat hij iets moet doen.
SO 2	Schipper staat op onderkant boot. Scheldt naar man op de kant en raakt in paniek, want is inzittenden kwijt. En is een slechte zwemmer, maar kon gelukkig op de onderkant klimmen.
SO 3	Kan zwemmen, maar blijft bij SO 7
SO 4	Ligt voor de boot en kan niet zwemmen. (Is stil aan het verdrinken.)
SO 5	Ligt onder de boot en durft er niet alleen onderuit te komen.
SO 6	Hangt achter aan de boot, kan niet zwemmen. Is versuft van de klap.
SO 7	Ligt bewusteloos achter de boot, maar heeft een reddingsvest aan.

Reddings- en hulpmiddelen: Lijnen en een flinke jerrycan.



Voorronde 1

2^e voorronde: Het orkestje speelde door.

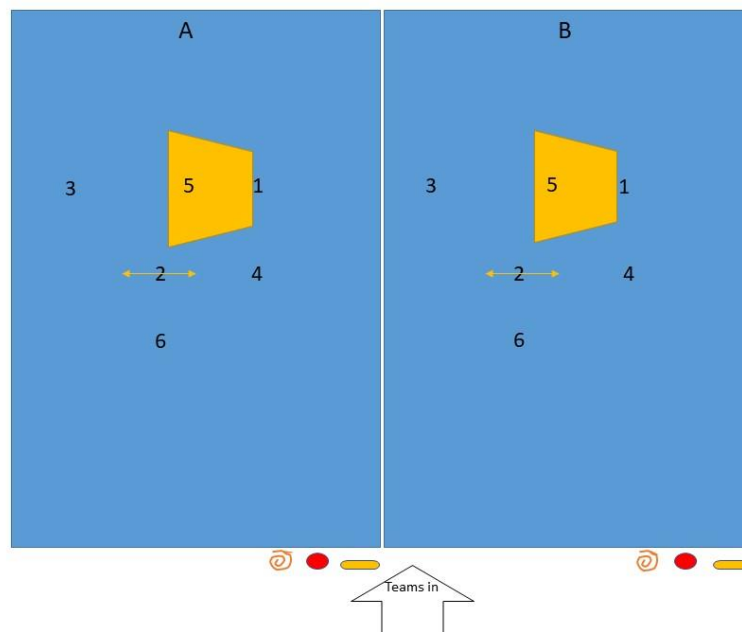


Feest op de Agnietenplas. Buiten het zwembad is een grote vloonder gebouwd met daarop een heus orkestje dat op de zwoele zomeravond livemuziek verzorgt. Niet direct een dancefeest, maar gewoon gezellig. Het vlondertje blijkt niet zo veilig. In het begin heeft niemand het nog in de gaten, maar op een gegeven moment lijkt het wel alsof het ding scheef hangt. Het

zakt schever en schever en dat ligt niet alleen aan die dikke muzikant en ook niet aan de drank. Alles en iedereen glijdt van de vloonder af en komt in het water terecht.

SO 1	(Zware man/vrouw) Hangt aan de vloonder en kan niet zwemmen.
SO 2	Muzikant zoekt al duikend naar zijn instrument en gaat zomaar niet naar de kant.
SO 3	Heeft geluidsbox op zijn hoofd gekregen en is bewusteloos. Ligt met gezicht naar beneden.
SO 4	Zit onder de schaaftwonden en kan nauwelijks zwemmen.
SO 5	Is onder de vloonder terechtgekomen en lijkt klem te zitten. (Drijvende Dummy)
SO 6	Ligt op de bodem (dummy)

Reddingsmiddelen: Lijnen, werpzakken en tubes.



Voorronde 2

Finale: Stormy Weather

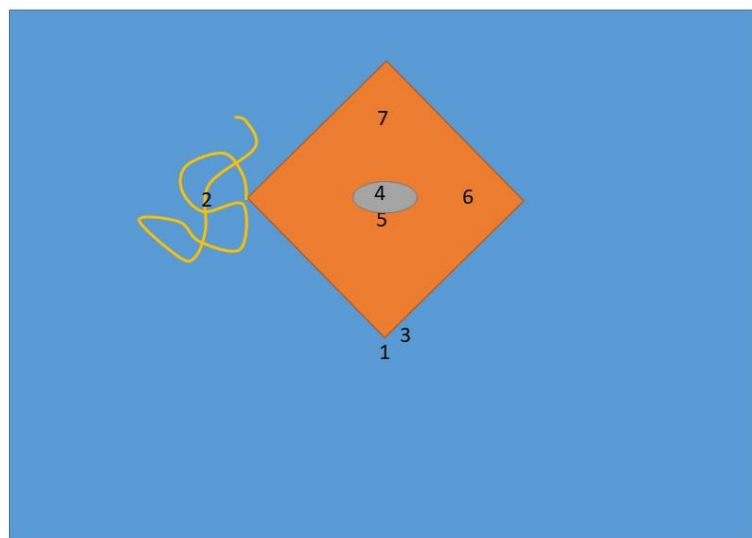
Het stormt, maar binnen de beschutting van alle boten in de Schuttevaer Haven is het leuk om



samen met enkele anderen je te laten voortbewegen door de wind op het toch wel wat onrustige water en ertegenin te roeien. Op de grote bouwplaats op het schiereiland heeft de storm een andere uitwerking. Een groot dekzeil wordt een prooi van de wind en beland in de haven precies over het bootje met de inzittenden. Dat verdwijnt onder het zeil. Het bootje is een bult in het zeil.

SO 1	Komt net onder het zeil tevoorschijn en roept om hulp.
SO 2	Idem, maar zit verward in touw
SO 3	Idem en kan vertellen dat er nog vier personen onder het zeil zitten, waaronder een jongetje.
SO 4	Persoon nog in de boot, durft er zelf zonder hulp niet uit te komen. *
SO 5	Persoon hangt aan de boot en durft niet alleen verder *
SO 6	Juniorpop die tegen zeil drijft met hoofdje naar beneden. (Moet gereanimeerd worden.)
SO 7	Dummy met shirt. (Ook reanimatie noodzakelijk.)

Reddingsmiddelen: 2 rescuetubes



Finale

