

X EUROPEAN POLICE & FIRE GAMES
BRAGA 2024



DESARROLLO DE LA PRUEBA

BOMBERO TOTAL

ULTIMATE FIREFIGHTER

BOMBERO TOTAL

ULTIMATE FIREFIGHTER

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS

- ✓ Es una competición exclusiva para bomberos tanto individual como por equipos.
- ✓ En la modalidad individual, los participantes deberán completar las 4 fases de las que se compone la prueba. Todos realizarán la primera fase, posteriormente la segunda y así sucesivamente hasta realizar las cuatro respetando el mismo orden de participación.
- ✓ En la modalidad por equipos, de 4 componentes, cada uno de ellos debe de notificar en la reunión técnica anterior a la prueba la fase que realiza cada miembro del equipo para la puntuación de este.

EQUIPAMIENTO DEL BOMBERO

- Casco homologado de intervención en fuego de interior, del tipo F1 de Gallet.
- Chaquetón homologado de intervención en fuego de interior según norma UNE 469-95 y NFA de 1971.
- Pantalón deportivo (puede ser corto o largo).
- Camiseta deportiva bajo el chaquetón.
- Zapatillas deportivas.
- Guantes de trabajo.
- Equipo de respiración (ERA). Sólo de carga sin respirar.

FASES

- Fase 1:** Carrera de Mangueras.
Fase 2: Carrera de Obstáculos.
Fase 3: Escalera Extensible.
Fase 4: Subida a la Torre.

FASE 1: CARRERA DE MANGUERAS

MATERIAL

- 4 tendidos de mangaje de 70mm de diámetro:
- 2 extendidos en línea recta sobre suelo (20m cada uno)

- 2 plegados sobre caja (30m cada uno).

DESARROLLO

- Desde la línea de salida correr 40 metros hasta los 2 tendidos que se encuentran plegados.
- Se cargarán a los hombros cada uno de los tendidos y se recorrerá una distancia de 60 metros arrastrándolos en la dirección contraria a la de la salida.
- Al llegar al final, se soltarán los racores siempre sobrepasando la línea y dirigirse en dirección contraria a los 2 tendidos extendidos que se encuentran en el suelo paralelos entre sí con una separación de 1 metro.
- Se deberán enrollar ambos tendidos en simple (primero uno y luego el otro) para a continuación transportarlos hasta la línea de meta, sin que se desenrollen ni queden extremos colgando.
- Se pueden transportar de cualquier manera siempre que no se arrastren.

FASE 2: CARRERA DE OBSTÁCULOS

MATERIAL

- Neumático.
- Marro de bombero.
- Muñeco lastrado de maniobras entre 70 y 90 kg.

DESARROLLO

- Desde la línea de salida correr 10m hasta el neumático que se tiene que desplazar 3 metros a base de golpes con el marro desde la posición de pie de espaldas a la dirección del neumático. Una vez superada la distancia se dejará el marro en la zona marcada.
- Correr 10m hasta la carga de muñeco (siendo ayudado para esta acción), con el que realizará el recorrido de 15m lineales en zigzag con conos separados entre ellos de 5m y en línea cada 3m, con un total de 6 conos.
- El muñeco se llevará de espaldas al circuito y siempre en contacto con el suelo hasta cruzar la línea de meta (la totalidad del muñeco debe traspasarla).

FASE 3: ESCALERA EXTENSIBLE

MATERIAL

- Escalera de aluminio de 2 hojas de 4m.
- 2 mangajes de 70mm compactados.
- Surtidor para fijar en su base.

DESARROLLO

- Partiendo de la posición de pie con la escalera tumbada en suelo correr 10m desde la línea de salida hasta la base de la torre de entrenamiento portando en brazos la escalera corredera.
- Una vez apoyada en el suelo se desplegará hasta superar la marca indicada, teniendo que quedar está fijada entre las marcas fijadas en altura y base.
- Correr a la entrada de la torre, recoger un mangaje del suelo y subir los 5 pisos para depositarlo en la zona designada.
- Desde ese 5 piso, elevar mediante cuerda fijada a la barandilla otro mangaje y colocarlo junto al anterior.
- Bajar la torre y coger del suelo un surtidor que se tendrá que conectar en su base y salir corriendo a la línea de llegada.

IMPORTANTE

La subida a la torre es libre de pisar peldaños, pero en la bajada se tendrán que pisar todos los peldaños obligatoriamente.

FASE 4: SUBIDA A LA TORRE

MATERIAL

- 1 motosierra.
- 1 mangajes de 70mm compactado.
- 1 hacha.

DESARROLLO

- Desde la línea de salida correr 10m hasta la base de la torre, donde se debe coger del suelo el mangaje de 70m y subirlo hasta el 5º piso y depositarlo en la zona marcada.
- Bajar hasta la base de la torre y coger la motosierra para subirla también a la zona marcada del 5º piso, siempre con el espadín de la motosierra hacia atrás en el trayecto.
- Volver a bajar a la base de la torre coger el hacha y clavarlo en la tocona de madera que se encontrará a 20m de la torre. Cuando esté clavada termina el tiempo.

IMPORTANTE

La subida a la torre es libre de pisar peldaños, pero en las bajadas se tendrán que pisar todos los peldaños obligatoriamente.

REGLAMENTO

CLASIFICACION

- Sera ganador el bombero/a que consiga menor tiempo, sumando los conseguidos en cada una de las fases y aplicando las penalizaciones establecidas por los jueces si existieran.
- En la competición por equipos, al ser por relevos ganara el equipo que realice la prueba total en menor tiempo, sumando el tiempo de todos sus componentes y aplicando las penalizaciones establecidas por los jueces si existieran.

PENALIZACIONES

- No terminar el recorrido. Descalificación.
- Salidas en falso, penalización de 10 seg.

FASE 1:

- No traspasar los racores de los mangajes la línea establecida 5 seg.
- No cruzar la línea establecida con los mangajes enrollados, 10 seg. por cada uno de ellos.

FASE 2:

- Golpear con el marro en el suelo 5 seg.
- Dejar el marro fuera de la zona marcada para ello 5 seg.
- Mover o tocar un cono en el zigzag 5 seg. por cada uno.
- No superar con el muñeco completamente la línea de llegada 5 seg.
- Una vez en el recorrido si se cae el muñeco no se ayudará a volverlo a coger; si se solicita esta acción 20 seg. de penalización.

FASE 3:

- Escalera elevada no supera la marca fijada 5 seg.
- Las patas de la escalera no se apoyan tras la línea marcada 5 seg.
- Descensos escalera torre: por saltarse 1 escalón, 5 seg. por cada escalón saltado (se bajarán siempre de uno en uno).
- Si no se colocan los mangajes transportados y subidos por la cuerda en la zona de marcaje, 5 seg. en cada caso.
- Si no se coloca el surtidor correctamente en su base, 5 seg.

FASE 4:

- Descensos escalera torre: por saltarse 1 escalón, 5 seg. por cada escalón saltado (se bajarán siempre de uno en uno).
- Si no se coloca el mangaje o la motosierra que transportamos en la zona marcada, 5 seg. en cada caso.
- Si el hacha no permanece clavada en el bloque de madera serán 10 seg.

CATEGORÍAS GENERALES

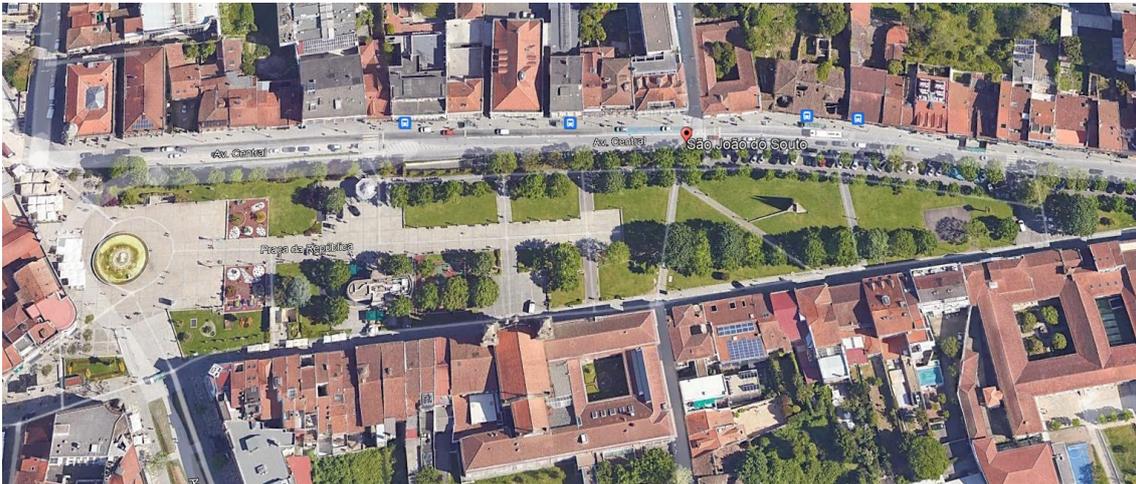
Las publicadas en el Cuadro Específico de la web www.policeandfire.games y en el Formulario de Inscripción.

- Masculino y Femenino
- Individual y por Equipos (4 miembros)
- Por edad, con carácter general en individual, las siguientes (en equipos no hay categoría de edad):
 - Open 18 a 29 años
 - Senior A 30 a 34 años
 - Senior B 35 a 39 años
 - Master A 40 a 44 años
 - Master B 45 a 49 años
 - Gran Master A 50 a 54 años
 - Gran Master B 55 a 59 años
 - Gran Master C 60 a 64 años
 - Gran Master D +65 años

LUGAR DE CELEBRACIÓN

En las instalaciones y planos que figuran en la web:

Praça da Republica – Jardim da Avenida Central
4700 – 307 Braga (Portugal)



FECHA DE CELEBRACIÓN

En las fechas y horarios que figuran en la web:

LUNES 14 de OCTUBRE 2024 / Comenzará por la mañana.