

X EUROPEAN POLICE & FIRE GAMES  
BRAGA 2024



**DESARROLLO DE LAS PRUEBAS**

**MUSTER**

# MUSTER 1

## CARROS PORTAMANGUERA

### DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

#### MATERIALES

1. Carro:



2. Manguera:

Serán 30 metros de manguera de 70mm de diámetro. Los acoplamientos serán racores tipo “Barcelona”.



### 3. Equipación:

Ropa y zapatillas deportivas. Al menos las camisetas de todos los integrantes del equipo deben de ser iguales.

### OBJETIVO

Realizar el recorrido de la prueba en el menor tiempo posible.

### PARTICIPACION DE LOS EQUIPOS

En presencia de los capitanes de los equipos se realizará un sorteo para el orden de competición en esta primera prueba, siendo el orden de participación de la segunda prueba, por el tiempo obtenido en la primera prueba, empezando por el último clasificado.

### IMPORTANTE

SOLO se permite la presencia de los equipos que compiten y de los jueces en el recorrido durante la prueba.

## REGLAMENTO MUSTER 1 – CARROS PORTAMANGUERA

FORMA PARTE DE UNA PRUEBA COMBINADA DIVIDIDA EN 2 FASES:

- ★ **Muster 1:** CARROS PORTAMANGUERA (equipo de 6 personas).
- ★ **Muster 2:** BRIGADA DE CUBOS (equipo de 6 personas).

### **REGLAMENTO MUSTER CARROS PORTAMANGUERA**

- Cuando el juez de la señal de salida, el equipo compuesto por 6 componentes saldrá corriendo: 5 de ellos tirando del carro y 1 componente, sujetando el hacha enfundada y la boca de la manguera, corriendo a su lado.
- Recorrerán una distancia de 100 metros hacia la zona donde se encuentra la toma de agua.
- Entonces 2 de los componentes deberán conectar el extremo de la manguera que va enrollada en el carro en la toma de agua. El resto de componentes continuarán el recorrido empujando/tirando del carro y desplegando al mismo tiempo la manguera.
- Cuando esta se encuentre totalmente desplegada (30m) sucederá lo siguiente:
  - El “punta de lanza” o bombero que transporta el hacha y la lanza deberá dejar esta última junto al extremo de la manguera e ir al tronco de madera situado a 5 metros y clavar firmemente el hacha (la zona estará delimitada con una raya que no puede pasar ni la manguera ni la lanza).
  - 2 componentes deberán conectar la lanza a la manguera.

- El ultimo participante deberá de frenar el carro por completo antes de la línea marcada que no podrá sobrepasar, una vez realizado esto puede ayudar a los demás.
- El “punta de lanza” deberá volver al extremo de la manguera y ayudar al equipo, ya sea tomando la lanza conectada, siendo apoyado a su espalda por un compañero, o apoyando al compañero que lo haya tomado, no pudiendo sobrepasar la línea desde donde se ataca al objetivo.
- Una vez haya dos componentes del equipo dirigiendo la lanza se procederá a dar presión a la línea de agua y se parará el tiempo cuando se consiga el objetivo (abatir con el chorro de agua una diana situada a unos 20 metros).

### OBSERVACIONES

Antes de derribar el objetivo, el hacha debe de estar clavada en el bloque de madera.

### PENALIZACIONES

- 5 Segundos si el “punta de lanza” traspasa la línea que marca el límite del tendido desde donde atacar al objetivo.
- 5 Segundos si no hay 2 componentes a cargo de la lanza cuando llega la presión de agua.
- 10 Segundos si el ultimo componente que abandona el carro antes de que esté completamente parado o traspase la línea de frenado. Si un espectador o juez resulta herido por un carro en movimiento, el equipo quedara descalificado.
- 10 Segundos si el objetivo es tirado antes de clavar el hacha o esta se cae del tronco antes de terminar.

### PUNTUACIONES

- El ganador será el equipo que emplee el menor tiempo en la prueba.
- El tiempo se guardará para la suma de la siguiente prueba (MUSTER 2).
- El ganador tendrá el beneficio en la siguiente prueba de salir el último.

# MUSTER 2

## BRIGADA DE CUBOS

### DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

#### MATERIALES

##### 1. Elementos:

- 6 cubos de lona, neopreno o similar de una capacidad de 10 litros.
- 1 escalera extensible de aluminio de al menos 4 metros de longitud.
- Una plataforma de 2 x 4m elevada a 4m de altura rodeada de barandilla resistente.
- 1 contenedor de 1m<sup>3</sup> de volumen abierto en su parte superior.
- 1 bidón de 220 litros de capacidad con un vaso comunicante transparente adosado lateralmente a lo largo de toda su altura de un diámetro de 50mm.



##### 2. Equipación:

Ropa y zapatillas deportivas. Al menos las camisetas de todos los integrantes del equipo deben ser iguales.

#### OBJETIVO

Realizar el recorrido de la prueba en el menor tiempo posible.

### PARTICIPACION DE LOS EQUIPOS

El orden de salida será inverso a la clasificación del PRIMER MUSTER.

### IMPORTANTE

SOLO se permite la presencia de los equipos que compiten y de los jueces en el recorrido durante la prueba.

## REGLAMENTO MUSTER 2 – BRIGADA DE CUBOS

FORMA PARTE DE UNA PRUEBA COMBINADA DIVIDIDA EN 2 FASES:

- ★ **Muster 1:** CARROS PORTAMANGUERA (equipo de 6 personas).
- ★ **Muster 2:** BRIGADA DE CUBOS (equipo de 6 personas).

### **REGLAMENTO MUSTER BRIGADA DE CUBOS**

- Los participantes empezaran de pie a 20 metros del depósito del agua.
- Las escaleras estarán extendidas en el suelo detrás de la línea de salida.
- Ningún equipo tocara la escalera antes de que empiece la prueba.
- Cuando el juez de la señal de salida, el equipo compuesto por 6 componentes cogerá su escalera y correrá hacia el depósito de agua, levantará la escalera y la asegurará a la plataforma con un nudo de ballestrinque.
- Todos los participantes se asegurarán a la escalera con una técnica de cruce de piernas adecuada.
- Los cubos estarán en el suelo junto al depósito de agua.
- Los cubos llenos se irán pasando de una mano a otra hacia arriba por la escalera hasta que el tanque de vertido se llene.
- Los cubos vacíos se tirarán al suelo o a un miembro del equipo que esté a los pies del depósito.
- Ningún participante puede subirse a la plataforma.

### OBSERVACIONES

- Cualquier miembro del equipo puede recoger un cubo del suelo.
- La escalera deberá asegurarse a la plataforma con nudo BALLESTRINQUE, no pudiendo subir nadie hasta que este realizado el nudo.
- Se permite que un miembro del equipo se suba a la escalera mientras el resto la levanta.

### OBJETIVO

El tiempo se detiene cuando la bola de ping-pong cae del nivel.

### PENALIZACIONES

- 10 Segundos por atar un nudo incorrecto al asegurar la escalera o si el nudo se deshace durante la competición.
- 10 Segundos por cada miembro que este subido a la escalera sin usar el cruce de piernas adecuado.
- 10 Segundos si algún componente se sube a la plataforma.
- 10 Segundos si la pelota de salida del tubo es forzada a ello.
- Se prohíbe hacer guerra de agua entre los equipos, siendo esto causa de descalificación.

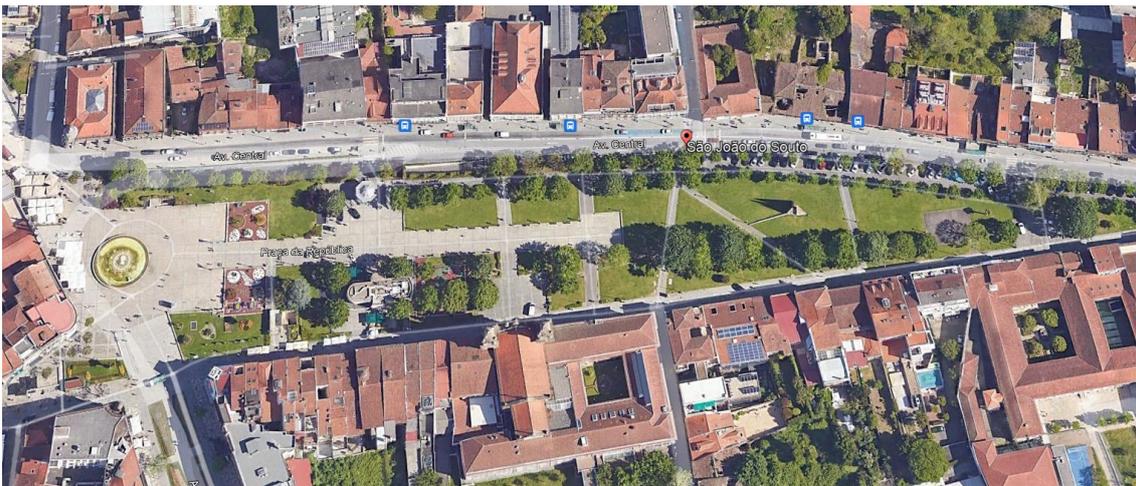
### PUNTUACIONES

El ganador será el equipo que emplee el menor tiempo en el desarrollo de las 2 pruebas, entregando 3 primeros puestos.

## 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:

DOMINGO 20 de OCTUBRE 2024

Ambos Musters (M1 Carros Portamanguera y M2 Brigada de Cubos) comenzarán por la mañana en el orden establecido, uno a continuación del otro.