



DÉCIMOS JUEGOS
LATINOAMERICANOS DE
**POLICÍAS Y
BOMBEROS**
GUADALAJARA 2023



19 al 25 de noviembre

Latin American Police and Fire Games

GUADALAJARA
Jalisco, México

Somos
Jalisco 200 años
Libres y Soberanos





Anexo Técnico de RELEVO BOMBERO

1. FECHA.

Sábado 25 de noviembre de 2023.

2. SEDE.

Plaza Liberación con domicilio en calle Miguel Hidalgo a su cruce con Degollado, zona centro de Guadalajara.

3. RAMA Y CATEGORÍA.

RAMA	CATEGORÍA
Única	Mixta

Es obligatorio cuando menos una mujer en cada equipo. La cantidad máxima de competidores en la prueba será de 20 equipos inscritos. En la reunión previa, el Comité Organizador determinará si se constituye la competencia o su cancelación, siendo 5 el número mínimo de equipos. Los competidores deberán contar con buen estado de salud para evitar riesgos al momento de la competencia. Al cierre de las inscripciones, el Comité Organizador de los **Décimos Juegos Latino Americanos de Policías y Bomberos Guadalajara 2023**, determinará si se constituye la categoría o su cancelación (ver **Convocatoria General**, apartado **8.2. CANCELACIÓN DE UN DEPORTE**).

4. PRUEBA.

La competencia relevos bombero se llevará a cabo con equipos de 4 integrantes, de los cuales al menos 1 deberá ser mujer, es una prueba de habilidad, resistencia y destreza, que tiene como finalidad validar las capacidades de los bomberos

COMPETIDOR 1

Etapas 1 Asenso en torre e izamiento de manguera

- Con su equipo de protección personal y su ERA (sin mascarilla) correctamente colocados y previa supervisión por el juez designado, el competidor se colocará en la línea de salida en espera de la señal sonora, que será ejecutada por el juez de salidas.
- Desplazarse hacia la zona donde inician las escaleras de acceso a la torre, recoger el paquete de manguera plegada (de 2 ½ pulgadas y de 15 m de largo), colocarlo en uno de sus hombros y subirlo hasta la plataforma superior de la torre, sin subir más de un peldaño a



la vez (su altura será de 6 a 8 m aproximadamente) para luego depositarlo en el área asignada

- C. Desde la plataforma, izar en su totalidad la manguera enrollada (de 2 ½ pulgadas y de 15 m de largo) que estará amarrada a una cuerda; sin hacer efecto de polea con el barandal, una vez recuperada, colocar la manguera en el área asignada; descender por la escalera hasta la base de la torre escalón por escalón.

COMPETIDOR 2

Etapas 2 Entrada Forzada y correr por obstáculos

- A. Al bajar de la torre dirigirse hasta el dispositivo implementado para efectuar la simulación de entrada forzada con el marro de 16 lbs, aplicando fuerza de impacto hasta el límite señalado, al término colocar el marro en el área marcada.
- B. Recorrer la pista con obstáculos (zig zag y ventana simulada) de acuerdo a la secuencia señalada (de 10 m aproximadamente)

COMPETIDOR 3

Etapas 3 Desplazamiento con manguera cargada y tiro al blanco

- A. Dirigirse hacia la manguera contraincendios de 1 ½ pulgadas la que se encontrará conectada con 100 libras de presión, tomarla por el pitón y avanzar (10 metros) hasta la línea marcada.
- B. Abrir el pitón, con un chorro directo abatir el blanco (ubicado a 3 metros) de la línea de disparo.

COMPETIDOR 4

Etapas 4 Enrollado de manguera y rescate de víctima

- A. Desplazarse luego hasta la manguera de 2 ½ 15 m extendida en el suelo y enrollarla correctamente iniciando por el cople macho (no debe deshacerse o estar floja). Si se llegara a desenrollar, el competidor deberá detenerse hasta lograrlo, terminando el rollo deberá colocarlo en el lugar señalado.
- B. Dirigirse hacia la víctima para efectuar su rescate, levantar el maniquí con técnica rautek trasladarlo por una recta de 15 m aproximadamente, hasta que los pies del maniquí superen la línea de meta, sin dejarlo caer concluirá su prueba.

5. REQUISITOS.

Los participantes deberán presentarse con su equipo de protección personal que cumpla con las normas NFPA 1971 y/o EN 469 contra incendios estructurales vigentes, el cual deberá estar integrado por:



DÉCIMOS JUEGOS
LATINOAMERICANOS DE
**POLICÍAS Y
BOMBEROS**
GUADALAJARA 2023

19 al 25 de noviembre

Latin American Police and Fire Games
GUADALAJARA
Jalisco, México



- a) Chaqueta contra incendios
- b) Pantalón contra incendios
- c) Casco contra incendios
- d) Guantes contra incendios o rescate
- e) Botas contra incendios
- f) Equipo de respiración autocontenida (sin mascarilla) este será proporcionado por el comité organizador
- g) Estar físicamente apto para competir.
- h) Portar el número oficial dorsal.

6. SISTEMA DE COMPETENCIA.

- a) La competencia será por equipo, se deberá recorrer el circuito realizando cada una de las etapas (estaciones) con actividades y ejercicios específicos (resistencia cardiovascular y respiratoria, resistencia muscular, fuerza, flexibilidad, potencia, velocidad, agilidad, coordinación, equilibrio y/o precisión), en el menor tiempo posible.
- b) Cada una de las etapas será realizada por un competidor y para efectuar la transición deberán dar un toque de mano.
- c) Cada integrante del equipo deberá esperar su relevo en el sitio asignado, no podrá desplazarse para alcanzar a su compañero.
- d) Se dispondrá de dos circuitos iguales (con hits de salida doble) para el desarrollo de la competencia por lo que se tendrá la participación simultánea de 8 competidores sin que esto implique una competencia entre ellos.
- e) Será contra reloj, quienes obtengan el menor tiempo resultarán ganadores.
- f) Las salidas serán en el orden que se les asigne por la secretaria técnica.

7. PROGRAMA DE COMPETENCIA.

El programa de competencia se entregará oportunamente a través de la Secretaría Técnica (ubicada en Palacio de Gobierno, ubicado en Av. Ramón Corona #31, Zona Centro, Guadalajara Jalisco, ver Convocatoria General, apartado 7. ACREDITACIONES).

8. ENTREGA DE NÚMEROS.

Viernes 24 de noviembre del presente año.

De 09:00 a 14:00 horas.

En la Secretaría Técnica, ubicada en Palacio de Gobierno.

El participante deberá presentar su acreditación oficial de los **Décimos Juegos Latino Americanos de Policías y Bomberos Guadalajara 2023**. Por ningún motivo se entregarán los números de competencia o se realizarán inscripciones el día del evento.





Componente del equipo	Peso mínimo	Peso máximo
Pantalonera y chaquetón	4.100 kilogramos	4.700 kilogramos o mas
Guantes	230 gramos	380 gramos o mas
Monja	150 gramos	200 gramos o mas
Casco	1.400 kilogramos	1.500 kilogramos o mas
Botas	2.400 kilogramos	4.100 kilogramos o mas
ERA	Se proporcionará por la secretaria técnica teniendo que ser iguales en sus características y peso	
Total, en peso	8.280 kilogramos	10.880 kilogramos o mas

Nota: Esta tabla aplica para las diferentes tallas que se manejan actualmente por los fabricantes

- i) Dentro del área del evento, solamente podrá estar los participantes y los jueces del evento.
- j) Los jueces marcaran la penalización con banderolas rojas y voz al momento de cometer la falta.
- k) Actitudes antideportivas con corredores y/o jueces (ver **Convocatoria General**, apartado **8. NORMATIVAS, PROCEDIMIENTOS, RESPONSABILIDADES Y OBLIGACIONES**).
- l) En caso de **reclamación (protesta)**, el reclamante deberá realizar el procedimiento de acuerdo al apartado **8.9. NORMATIVA DE LOS JURADOS** de la Convocatoria General de este evento, adjuntando **€10.00** (diez euros) o su equivalente en pesos mexicanos de acuerdo a la cotización del día de pago, si su reclamo procede el Comité Organizador le reintegrará el monto depositado, de no proceder, dicho monto no tendrá devolución.
- m) **TABLA DE PENALIZACION**

No.	Etapa	Acción a penalizar	Tiempo incrementado
1	1	Realizar efecto de polea con la cuerda sobre el barandal 5 segundos	5 segundos
2	1	Subir o bajar más de un peldaño (penalización por vez)	5 segundos
3	2	No colocar el marro en la zona marcada	5 segundos
4	2	Derribo de cono en zigzag (penalización por vez)	5 segundos
5	2	Brincarse un obstáculo	5 segundos
6	3	Abrir el pitón antes de la línea de disparo	5 segundos
7	3	Dejar caer el pitón después de abatir el blanco	5 segundos
8	4	Dejar el rollo de la manguera flojo o mal echo	5 segundos
9	4	Dejar caer en la meta el maniquí de rescate.	5 segundos
10	1,2,3 y 4	Desplazarse de su sitio para alcanzar al compañero que va a relevar	5 segundos

NOTA: Gran total de penalizaciones 10 *Es importante que el equipo reconozca las acciones penalizables durante cada etapa, contará con un juez específico en cada una de ellas, quien

