

MUSTER-- Página 1

ORGANISMOS RECTORES

World Police and Fire Games Federation (WPFGE)
8304 Clairemont Mesa Blvd., # 107, San Diego, CA 92111 (EEUU)
Tel.: (858) 571-9919 Fax: (858) 571-1641 E-mail: 4info@cpaf.org

PRUEBAS

MIXTAS; OPEN: CARRO PORTAMANGUERAS (equipos de 6 personas y un entrenador)
BRIGADA DE CUBOS (equipos de 6 personas y un entrenador)

CARRO PORTAMANGUERAS

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Sorteo por extracción de números.

PUNTUACIÓN

Gana el equipo que registre el menor tiempo.

REGLAS GENERALES

Durante la prueba SÓLO se permite la presencia en la pista del equipo participante y del equipo de arbitraje.

PROCEDIMIENTOS:

Cuando el juez de salida dé la señal, un equipo compuesto de 6 personas, 5 de ellas tirando del carro y la sexta sujetando el hacha enfundada y la boca de la manguera, correrán 91,44 m hacia la zona de la boca de riego, que estará señalizada. Dos miembros del equipo agarrarán el extremo hembra de la manguera para realizar el acople a la boca de riego. El resto del equipo seguirá tirando del carro 30,48 m más allá de la línea de boca. En ese punto, el participante que sujetaba el hacha y la boca de la manguera, dejará caer la manguera y seguirá hasta el objetivo para clavar el hacha en el bloque de madera. Otros dos miembros del equipo conectarán la boca de la manguera. El miembro restante del equipo no podrá ayudar a sus compañeros hasta que no haya logrado detener el carro por completo. Cuando el agua llegue a la boca, dos miembros del equipo la dirigirán al objetivo, a 15,24 m de distancia. El cronómetro se detendrá cuando hayan derribado el objetivo.

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

PENALIZACIONES:

Una penalización de 5 segundos por llevar la boca de la manguera más allá de la línea de la boca cuando ésta tiene agua.

Una penalización de 5 segundos si no hay 2 personas en la boca cuando llega el agua.

Una penalización de 10 segundos si la última persona deja el carro sin que esté completamente parado. Si un espectador o un juez resulta herido por un carro en movimiento, el equipo quedará descalificado.

MUSTER-- Página 2

Una penalización de 10 segundos si se derriba el objetivo antes de clavar el hacha en el bloque de madera o si ésta se desclava antes de terminar.

BRIGADA DE CUBOS

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Sorteo por extracción de números.

PUNTUACIÓN

Gana el equipo que registre el menor tiempo.

REGLAS GENERALES

Salida: Los participantes empezarán de pie a 15,24 m del depósito de agua.

PROCEDIMIENTOS:

Los miembros de cada equipo (6 por equipo) se colocarán en la línea de salida, a 15,24 m de la base del depósito de agua. Las escaleras estarán extendidas en el suelo detrás de la línea de salida. Ningún equipo tocará la escalera antes de que empiece la prueba. Ésta empieza cuando el juez de salida da la orden verbal de inicio y el pistoletazo de salida. Cada equipo cogerá su escalera, correrá hacia el depósito de agua, levantará la escalera y la asegurará al mismo con un nudo de ballestrinque. Todos los participantes se asegurarán a la escalera una técnica de cruce de piernas adecuada. Los cubos estarán en el suelo junto al tanque de agua; el tanque, en la base del depósito. LOS CUBOS LLENOS SE VAN PASANDO DE UNA MANO A OTRA HACIA ARRIBA POR LA ESCALERA HASTA QUE EL TANQUE DE VERTIDO SE LLENE. NINGÚN PARTICIPANTE PUEDE SUBIRSE A LA PLATAFORMA. LOS CUBOS VACÍOS SE TIRARÁN AL SUELO O A UN MIEMBRO DEL EQUIPO QUE ESTÉ A LOS PIES DEL DEPÓSITO. El tiempo se detiene cuando la bola de ping-pong cae del grifo.

REGLAS ADICIONALES:

Cualquier miembro del equipo puede recoger un cubo que se haya caído.
La escalera deberá asegurarse al depósito de agua con un nudo de ballestrinque.
Los miembros del equipo que estén subidos a la escalera deberán estar firmemente sujetos a ella con una técnica de cruce de piernas adecuada durante toda la prueba.
Se permite que un miembro del equipo se suba en la escalera mientras el resto la levanta.
Todos los cubos llenos se verterán en el tanque de vertido. SE PROHÍBE HACER GUERRA DE AGUA.

DESCALIFICACIÓN: Si los jueces creen que hay una guerra de agua, el equipo responsable recibirá un aviso. Si volviera a ocurrir, o si a raíz de la guerra la pelota saliera del tubo de desagüe, el equipo quedará automáticamente descalificado.

PENALIZACIONES:

MUSTER-- Página 3

Una penalización de 10 segundos por atar un nudo incorrectamente al asegurar la escalera o si el nudo se deshace durante la competición.

Una penalización de 10 segundos para cada miembro que esté subido a la escalera sin usar una técnica de cruce de piernas adecuada para sujetarse.