

REGOLAMENTO CONCORSO VIGILI DEL FUOCO

Art. 1 Organizzazione:

La manifestazione King of Firemen è organizzata dall'ASD Why not! con la collaborazione di Tecnotek Complements S.r.l e il contributo del Corpo dei Vigili del Fuoco di Rovereto.

Art. 2 Partecipanti:

Possono partecipare tutti i vigili del fuoco in possesso di un certificato medico di buona salute con età compresa tra i 18 e i 50 anni. Tutti i partecipanti dovranno considerare e accettare come imprescindibile il presente REGOLAMENTO CONCORSO VIGILI DEL FUOCO predisposto per la gara.

Art. 3 Oggetto della gara:

La gara consiste in 5 prove di abilità e resistenza che i partecipanti dovranno svolgere in modo consecutivo indossando un autorespiratore APVR ad alta pressione e la divisa da intervento EN469. Ogni competizione vedrà sfidarsi due squadre da 5 componenti ciascuna, due alla volta. Ogni concorrente dovrà superare la corrispettiva prova e poi passare il testimone al suo compagno di squadra; tutte e cinque le prove dovranno essere completate nel minor tempo possibile e in massimo dieci minuti di gara, altrimenti verranno inflitte le relative penalità.

Di seguito l'ordine delle prove con l'indicazione del concorrente che dovrà effettuarle e le relative precisazioni. Per semplificare la spiegazione i concorrenti saranno denominati nel regolamento con le lettere di riferimento: **A B C D E**. Tutti i concorrenti al momento nell'ingresso nel campo di gara dovranno indossare il completo EN469.

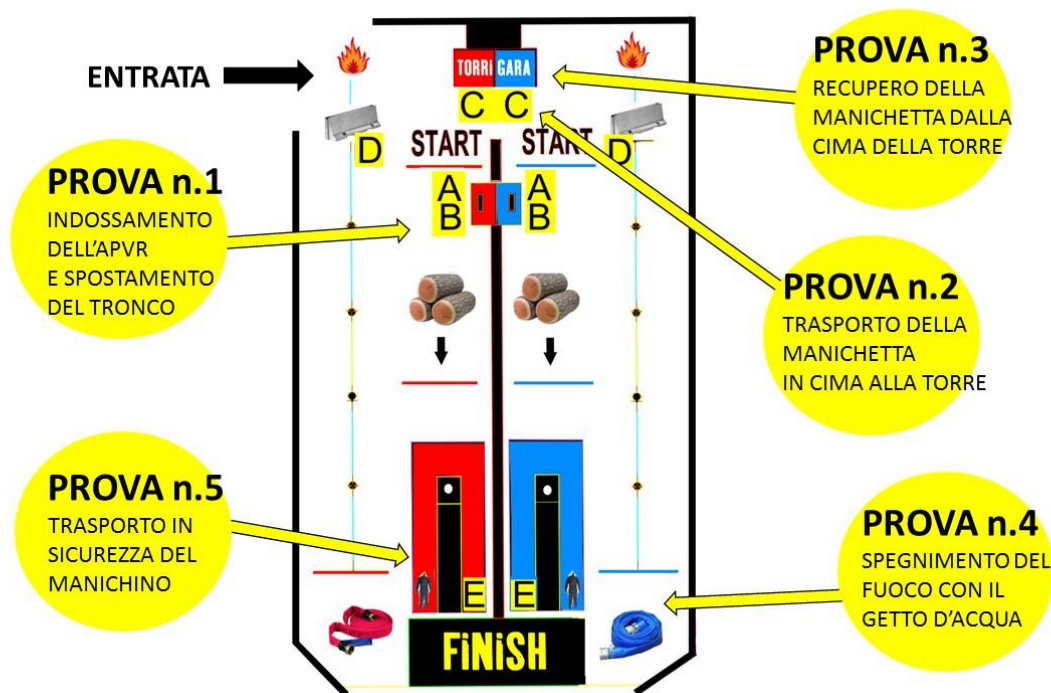
ENTRATA NEL CAMPO DI GARA E PREPARAZIONE AL VIA

La squadra entra nel campo di gara e si posiziona sulle strisce di partenza tracciate a terra di fronte alle torri.

I vigili A e B devono posizionare l'APVR, casco, maschera ed erogatore (già collegati tra loro), elmo, e guanti sul tavolo predisposto in posizione idonea per un rapido indossamento.

I vigili C - D - E al momento dell'ingresso nel campo di gara dovranno indossare il completo EN469, APVR sulle spalle, maschera con erogatore già collegati tra loro a tracolla, cappuccio antifiama e cinturone. Casco e guanti dovranno essere posizionati davanti a loro per terra.

Di fronte a tutti i partecipanti, alla base delle due torri, sarà posizionato il semaforo per la partenza della gara. Al termine del conto alla rovescia la gara prenderà il via con un segnale acustico e luminoso. Tutti i concorrenti dovranno quindi raggiungere le postazioni a loro assegnate per le varie prove che sono indicate nella seguente cartina con rappresentata l'area di gara e **il vigile A** potrà iniziare a svolgere la prima prova.



I concorrenti C - D – E mentre raggiungono le postazioni a loro assegnate dovranno provvedere ad indossare correttamente l'APVR.

1°PROVA: indossare correttamente l'autorespiratore APVR posizionato sul tavolo con controllo incrociato e spostamento del peso (tronco d'albero). (no prova di tenuta)

I concorrenti A + B nel minor tempo possibile dovranno provvedere ad indossare correttamente l'APVR e tutto il resto dei DPI.

Successivamente il concorrente A dovrà avvicinarsi alla piattaforma con posizionato il peso (tronco d'albero) e raccogliendo la mazza da 5 kg predisposta, dovrà spostare il tronco fino al raggiungimento della riga di riferimento. Contemporaneamente il concorrente B raggiungerà la postazione assegnata sotto la torre vicino al concorrente C.

Il concorrente A finita la prova dovrà portare il testimone concorrente B che assieme al concorrente C potranno partire per compiere la seconda prova.

2° PROVA: salire la torre trasportando una manichetta UNI 70

Il concorrente B appena ricevuto il testimone dal concorrente A dovrà raccogliere la manichetta UNI 70 predisposta alla base della torre, trasportarla fino alla cima di quest'ultima e depositarla all'interno del contenitore predisposto. Il concorrente C dovrà salire assieme al concorrente B sulla cima della torre.

3° PROVA: sollevare una manichetta UNI 70 con fune

Il Concorrente B arrivato in cima alla torre passerà il testimone **al concorrente C**. Una volta ricevuto il testimone il **concorrente C** dovrà sollevare con un movimento "mano a mano" una seconda manichetta UNI 70 legata ad una fune e issarla fino alla cima senza perdere il controllo e/o farla precipitare sino a posizionarla nel contenitore predisposto. Appena compiuta la manovra dovrà poi scendere dalla torre lungo le scale il più velocemente possibile assieme al **concorrente B** e portare il testimone **concorrente D**.

NOTA: per motivi di sicurezza in fase di discesa tutti gli scalini dovranno essere fatti uno ad uno.

4°PROVA: spegnere il fuoco con il getto d'acqua

Il concorrente D appena ricevuto il testimone, dovrà raccogliere da terra la manichetta UNI 45 munita di lancia americana, collegata con l'idrante e caricata con acqua pressurizzata, e compiere nel minore tempo possibile i 25 metri previsti fino al new jersey predisposto (linea di lancio) facendo slalom tra i birilli predisposti. Una volta raggiunta quest'ultima dovrà aprire l'ugello della lancia e rilasciare il getto d'acqua cercando di colpire il target.

Una volta che il target rilascerà un segnale acustico e luminoso il **concorrente D** dovrà percorrere a ritroso lo slalom realizzato poco prima nel minor tempo possibile, riposizionando la lancia all'interno del quadrato di partenza.

I concorrenti A - B - C possono, facendo gioco di squadra, aiutare il **concorrente D** a tirare indietro la manichetta per facilitare il termine della prova.

Il concorrente D riposizionerà poi la lancia all'interno del quadrato di partenza e passerà il testimone al **concorrente E**.

5° PROVA: trasportare un manichino di 70 kg in sicurezza

Il concorrente D una volta ricevuto il testimone dal **concorrente E** con già indossato l'APVR, dovrà correre verso il manichino, raccogliendolo da terra e trascinarlo attorno al birillo e fino alla posizione di partenza, afferrando il corpo da dietro con le braccia sotto le sue e attorno al suo petto. Al termine di questa ultima prova dovrà correre con il testimone verso l'arrivo, posizionare il testimone all'interno di un contenitore, e schiacciare il "pulsantone" che fermerà il tempo concludendo la performance della squadra.

Se per qualche motivo il concorrente avrà necessità di interrompere la prova, potrà farlo ma così facendo verrà interrotta l'intera gara della sua squadra che potrà successivamente ri-gareggiare con una penalità.

L'organizzazione sarà presente nelle aree delle varie prove con delle figure di controllo che verificheranno che le singole azioni vengano compiute come descritto dal regolamento.

Art. 4 Abbigliamento, attrezzatura e posizioni di gara:

Durante la gara i concorrenti dovranno indossare il completo da intervento EN469.

Nel dettaglio, dovranno indossare il completo da intervento composto da giaccone e pantalone, elmo, sotto-casco, guanti anti-calore e stivali e cinturone.

La squadra dovrà dotarsi autonomamente di 5 autorespiratori APVR ad alta pressione con un'autosufficienza di sei minuti e bombola in fibra da utilizzare durante la competizione.

I concorrenti dovranno prepararsi al momento indicato dal calendario di gara nella zona di accodamento e potranno entrare in gara solo dopo il richiamo dell'addetto di gara. Una volta entrati nell'area di gara andranno ad occupare i punti di partenza previsti per lo svolgimento delle 5 prove che saranno segnalati da apposita segnaletica all'interno dell'area di gara.

Art. 5 Spogliatoi:

Gli spogliatoi sono a disposizione dei partecipanti vicino all'area di partenza/arrivo.

L'Organizzazione non si assume alcuna responsabilità per quanto riguarda gli oggetti personali dimenticati in tali ambienti.

Art. 6 Selezioni e classifica:

Le squadre si confronteranno in un campionato a tempo e penalità. Supereranno il primo turno le prime dieci che avranno completato le prove nel minor tempo possibile e quindi con meno penalità. Si sfideranno a loro volta al fine di ottenere il podio.

L'ordine di gara delle squadre e i relativi abbinamenti verranno definiti con un sorteggio.

La giuria che si occuperà delle selezioni delle squadre sarà costituita da membri dell'organizzazione e tecnici del corpo dei Vigili del Fuoco che decideranno in base ai risultati di tempo e alla commissione di eventuali infrazioni.

L'ordine di gara e i risultati delle competizioni verranno pubblicati sul sito ufficiale di KING OF FIREMEN rispettivamente prima dell'inizio dell'evento e subito dopo la conclusione della manifestazione.

Art. 7 Penalità:

Le penalità verranno inflitte alla squadra nel caso uno o più concorrenti svolgano le prove non rispettando correttamente le modalità di esecuzione previste e descritte nel regolamento di gara. Il tempo che la squadra ha utilizzato per compiere la gara verrà aumentato in base al tempo corrispondente ad ogni penalità commessa. Di seguito le infrazioni possibili con le relative penalizzazioni di tempo:

1° PROVA:

Attacco non corretto della maschera all'elmetto o sgancio della stessa durante la salita o la discesa delle torri = penalità di 10 secondi.

2° PROVA:

Mancato raggiungimento dello spostamento del peso = penalità di 5 secondi.

3° PROVA:

Perdita della manichetta UNI 70 durante la salita alla torre = penalità di 5 secondi.

Mancato posizionamento della manichetta UNI 70 all'interno del contenitore = penalità di 5 secondi

Perdita del testimone durante la fase di discesa = penalità di 10 secondi

4° PROVA:

Abbattimento o salto dei birilli predisposti = penalità di 5 secondi.

5° PROVA:

Mancato raggiungimento della linea rossa con i piedi del manichino 10 secondi.

Art. 8 Premi e pacco gara:

La squadra che arriverà prima in classifica riceverà in prestito il trofeo KING OF FIREMEN su cui verrà inciso il nome del team vincitore. Il trofeo passerà poi in mano ai vincitori delle successive tappe italiane ed europee dell'evento i quali alla fine del tour della manifestazione si sfideranno in una competizione finale per decretare il KING OF FIREMEN europeo.

Le prime tre squadre vincitrici di ogni tappa verranno premiate con medaglie, certificati di piazzamento e attrezzature pompieristiche. Inoltre, riceveranno l'invito omaggio per partecipare a una successiva tappa di KING OF FIREMEN.

A tutti i concorrenti di ogni tappa verrà consegnato il certificato di partecipazione e la maglietta della gara che potranno essere ritirati presso l'ufficio gara il giorno della manifestazione.

Art. 9 Iscrizioni:

Ogni squadra potrà iscriversi compilando il modulo di iscrizione con l'elenco dei partecipanti e i relativi dati anagrafici, inserendo la copia digitale dei certificati e pagando la quota di iscrizione di euro 120 (centoventi) a squadra esclusivamente online tramite la piattaforma di iscrizione presente sul sito internet www.kingoffiremen.com della manifestazione. Nella tariffa sopra esposta sono inclusi i costi di segreteria e i costi relativi alla transazione.

L'iscrizione alla gara prevede un'iscrizione automatica gratuita all'associazione sportiva ASD Why Not! al fine di attivare la copertura assicurativa necessaria alla gara.

L'iscrizione di una squadra ad una tappa è vincolata all'appartenenza di tale squadra ad un'area geografica di riferimento che verrà specificata sul sito internet della manifestazione nella pagina specifica della singola tappa in questione.

L'associazione organizzatrice si riserva di chiudere le iscrizioni alle manifestazioni in qualsiasi momento ritenga opportuno e comunque entro e non oltre la settimana antecedente alla data dell'evento.

L'organizzazione vaglierà ogni richiesta pervenuta valutandone l'idoneità e accettando o meno ogni domanda. Di seguito verrà inviata un'e-mail di accettazione a ciascuna squadra. Solo con la presentazione di tutti i documenti e con il versamento della quota di iscrizione quest'ultima potrà ritenersi valida.

L'organizzazione è sollevata da qualsiasi responsabilità nel caso in cui vi siano errori nella compilazione del modulo di iscrizione che compromettano la comunicazione tra i richiedenti e l'organizzazione, interrompendo quindi la procedura di iscrizione.

Non è previsto alcun tipo di rimborso agli iscritti che non si presenteranno alla manifestazione. L'iscrizione non può essere annullata, per nessun motivo.

È possibile trasferire la propria iscrizione ad altro nominativo pagando i relativi diritti di segreteria entro la settimana antecedente alla data dell'evento. Per procedere con il trasferimento occorre completare la procedura online accessibile dal sito internet della manifestazione www.kingoffiremen.com.

L'Organizzatore non si assume alcuna responsabilità relativa al buon esito della procedura di trasferimento.

Art. 10 Benefit compresi nella quota d'iscrizione:

- Assicurazione per morte e invalidità;
- Assistenza tecnica e medica;

- Pacco gara contenente materiali informativi, maglia ufficiale dell'evento, certificato di partecipazione all'evento;
- 2 buoni sconto per mangiare presso il villaggio KING OF FIREMEN
- Servizio spogliatoi.

Art. 11 Registrazione e inizio delle competizioni: Le competizioni si svolgeranno nelle giornate e agli orari indicati nel programma di gara di ogni singola tappa dell'evento. Per effettuare la registrazione gli iscritti dovranno recarsi alle ore 8.00 del 23 settembre 2018 presso l'ufficio di gara/segreteria.

I concorrenti dovranno raggiungere il punto di raccolta della gara dieci minuti prima dell'inizio previsto per la loro competizione; gli orari di ogni competizione verranno comunicati sul relativo tabellone presente nell'area della gara.

Art. 12 Responsabilità dei concorrenti: L'Organizzazione desidera ricordare che durante il superamento delle prove, visto la difficoltà e l'impegno fisico richiesto è possibile che si verifichino infortuni e/o incidenti. Qualora il partecipante abbia avuto in passato episodi clinici riconducibili a sforzi fisici intensi, si consiglia di valutare l'opportunità di non affrontare la gara o di adeguare la propria prestazione in base alle proprie possibilità fisiche.

Art. 13 Copertura assicurativa: L'organizzazione prevede per i concorrenti la copertura assicurativa in caso di morte o invalidità. Ogni partecipante dovrà compilare e sottoscrivere il modulo di scarico di responsabilità previsto dalla legge (Art. 1900 codice civile) e predisposto dall'organizzazione.

Art. 14 Servizio medico: L'Organizzazione appronterà un adeguato servizio di assistenza medica nell'area di gara. Saranno presenti le necessarie ambulanze, strutture di primo soccorso e i servizi paramedici. I medici ed il personale paramedico sono autorizzati a proibire la continuazione di una competizione ai concorrenti infortunati o troppo affaticati, al fine di garantirne la loro sicurezza.

Art. 15 Reclami: Eventuali reclami possono essere presentati esclusivamente per iscritto all'ufficio di gara/segreteria entro e non oltre 10 minuti dall'esposizione dei risultati di ogni singola gara e dall'esposizione delle classifiche del primo e secondo turno di campionato.

Art. 16 Avvertenze finali: La manifestazione verrà effettuata con qualsiasi condizione di tempo atmosferico, fatta salva la facoltà dell'associazione organizzatrice di annullare o sospendere la manifestazione per motivi di sicurezza dei partecipanti o di ordine pubblico.

L'organizzazione si riserva la possibilità di apportare al regolamento e agli orari di gara qualsiasi variazione utile alla buona riuscita della manifestazione. Le eventuali variazioni all'orario e al REGOLAMENTO CONCORSO VIGILI DEL FUOCO saranno pubblicate sul sito internet della manifestazione.