



#DESAFIOARAUCANIA2026

BASES COMPETENCIA

DESAFIO ARAUCANIA 2026

22 Y 23 NOVIEMBRE

Competencia de destrezas bomberiles organizada por el Cuerpo de Bomberos de Temuco, esta competencia podrá contar con la participación de Honorarios, Voluntarios y Voluntarias pertenecientes a cualquier Cuerpo de Bomberos de Chile autorizados por su institución.

Las reglas y procedimientos fueron creados con el objetivo de proporcionar una igualdad de condiciones para todos los competidores. Condiciones climáticas, fallas técnicas de los equipos u otros contratiempos que escapan de nuestro control pueden dictar estrategias alternativas para mantener el desarrollo de la competencia.

Nos reservamos el derecho de hacer cambios razonables, sustituciones o invenciones que sean necesarias para evitar retrasos o interrupciones en la competición.

DE LA COMPETENCIA

DE LA COMPETENCIA

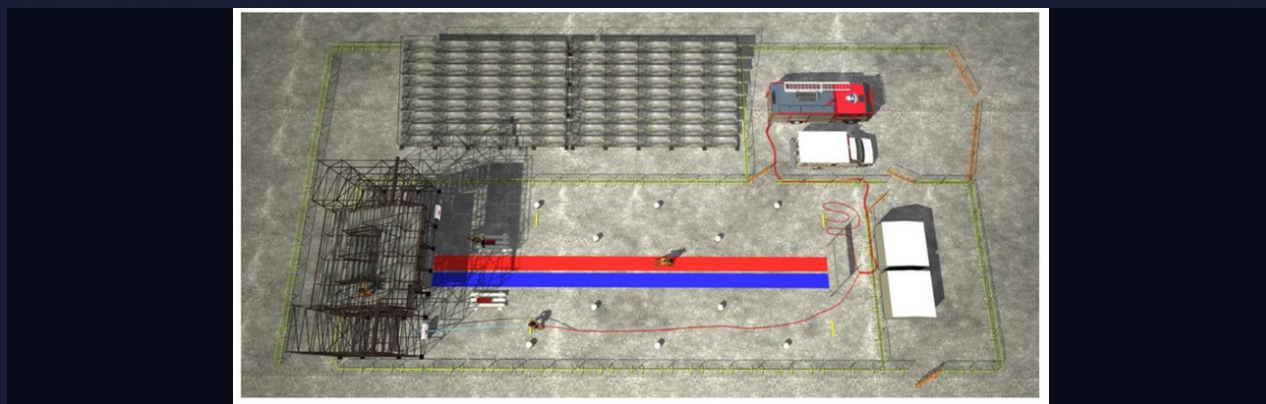


Foto referencial.

La actividad se llevará a cabo en dos días. El primero será de clasificatorias y el segundo de fases finales. Podrán desarrollarse de manera ininterrumpida entre las 08:00 y las 18:00 horas. Los horarios podrán modificarse por decisión de la organización y serán informados oportunamente a cada Capitán/a.

El primer día, para la categoría equipos clasificarán los 20 mejores tiempos, mientras que para la categoría individual lo harán los 16 mejores tiempos.

En el segundo día, se realizará una segunda clasificatoria, de la cual los mejores tiempos pasarán directamente a las Semifinales.

Existirán cinco categorías:

Los participantes

- Equipos Hombres (5 bomberos)
- Equipos Mujeres (5 bomberas)
- Individual Hombres (1 bombero)
- Individual Mujeres (1 bombera)

DE LA COMPETENCIA

La Cancha

La cancha y la competencia se definen por las bases y reglas, de acuerdo con las distancias y los pesos que se describen en este documento. Amigos y acompañantes de los participantes no están permitidos en la cancha, y los competidores sólo pueden acceder a ella cuando realicen el reconocimiento previa autorización del juez general y cuando estén ejecutando su movimiento. Las sanciones a esta norma comienzan en los 10 segundos hasta la descalificación.

BASES Y REGLAS

Partida

El cronómetro iniciará el conteo al momento en que el árbitro dé la señal de partida. Si el competidor toca la maleta de mangueras antes de la señal de partida, se aplicará una sanción de 5 segundos. Durante la ejecución de las pruebas, los competidores no pueden desprenderse de ninguna parte de su equipo; la infracción a esta norma será penalizada con la descalificación.

El avance entre cada miembro del equipo se realizará mediante el contacto de puños entre los competidores. Para que un participante pueda comenzar cualquiera de las pruebas, debe haber recibido previamente este contacto. El recorrido completo de la prueba deberá efectuarse únicamente después de realizar el toque de puños o manos. La infracción a esta regla será sancionada con 5 segundos.

Si una falla de un equipo incide en que el equipo contrario no pueda terminar la prueba o se vea perjudicado en su tiempo de ejecución, este podrá repetir la prueba, previo acuerdo entre el juez general y el capitán del equipo.

Si durante el desarrollo de la competencia alguno de los obstáculos sufriera un inconveniente (por ejemplo: Kaiser que no corre, puerta trabada, blanco que no cae, etc.), el juez detendrá inmediatamente el cronómetro. Los competidores deberán permanecer en el lugar exacto donde se detuvo el tiempo y esperar a que se resuelva el inconveniente. Una vez solucionado el problema, el juez dará la orden de reanudar la competencia, retomando el cronómetro desde el tiempo registrado.

BASES Y REGLAS

Prueba 1: Ascenso a la Torre con Carga

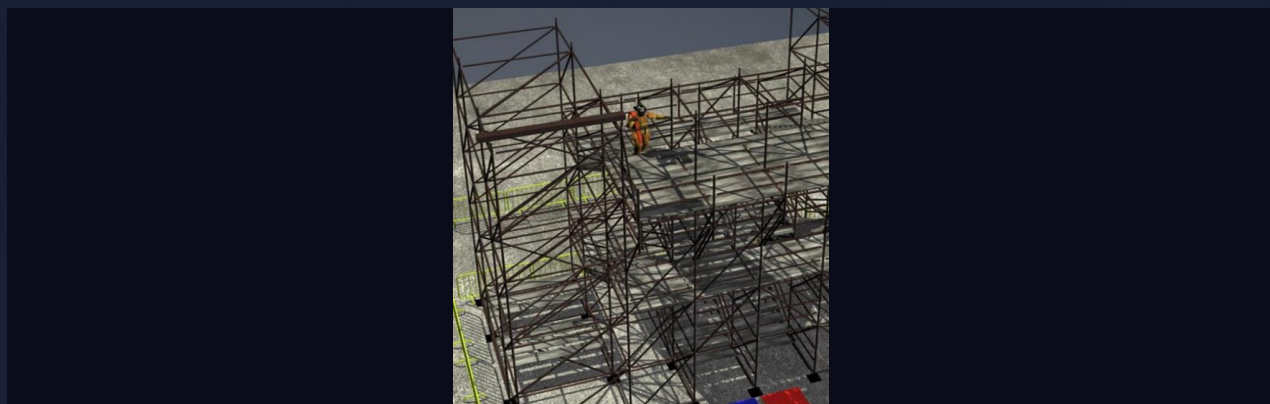


Foto referencial.

La maleta de mangueras es de 72 mm, con un peso total de 19 kg para la categoría hombres y 14 kg para la categoría mujeres. Esta no puede ser tocada antes de la partida y debe ser transportada al hombro.

La maleta debe depositarse íntegramente en el interior del contenedor cuando el competidor tenga al menos un pie en la cubierta superior de la torre. No depositar la maleta de mangueras completamente dentro del cajón tendrá una penalización de 5 segundos.

Durante el ascenso, el competidor podrá hacer uso de los pasamanos y saltarse peldaños. La prueba se considera completa cuando la maleta de mangueras queda en la posición correcta.

El equipo será descalificado si la maleta de mangueras se cae desde la torre en cualquier momento del movimiento.

Prueba 2: Izamiento de material

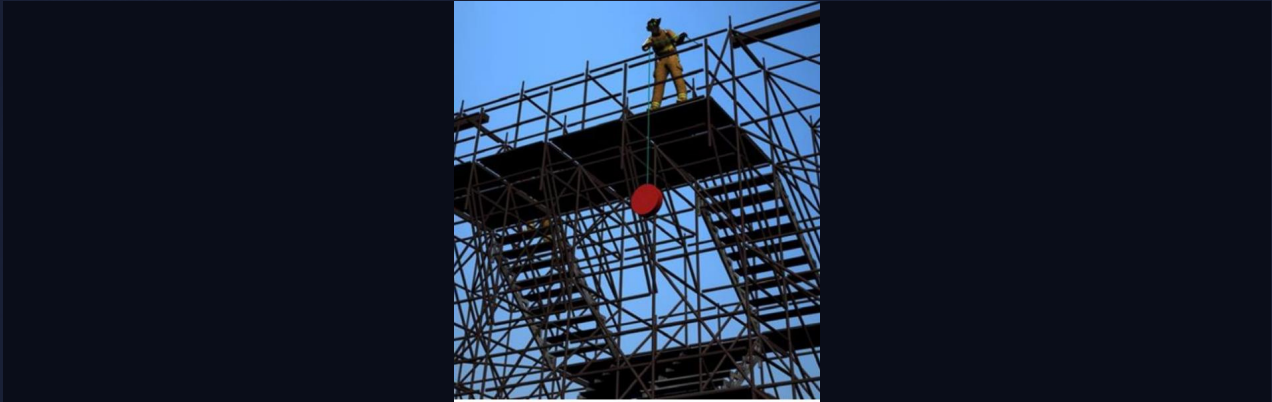


Foto referencial.

El rollo de mangueras de 72 mm, con un peso total de 19 kg aproximadamente para la categoría hombres y 14 kg aproximadamente para la categoría mujeres, atado con una cuerda de 14 mm de grosor, debe ser izado desde el suelo hasta la plataforma del cuarto piso.

El competidor no puede pararse sobre otra cosa que no sea la propia estructura de la torre. La prueba se considera completa cuando el rollo pasa por sobre la barandilla de la plataforma del cuarto piso y es depositado íntegramente en el recipiente definido para ello. Si el rollo es dejado fuera de este recipiente, se penalizará con 5 segundos.

La caída del rollo al suelo durante su izamiento, la caída a otro piso o cualquier acción que interfiera con el competidor contrario se considerará como pérdida de control y será causal de descalificación.

Al descender de la torre, el competidor debe pisar todos los peldaños y hacer uso de los pasamanos. Saltarse un peldaño será penalizado con 2 segundos por cada vez que incurra en la falta.

BASES Y REGLAS

Prueba 3: Simulador Keiser

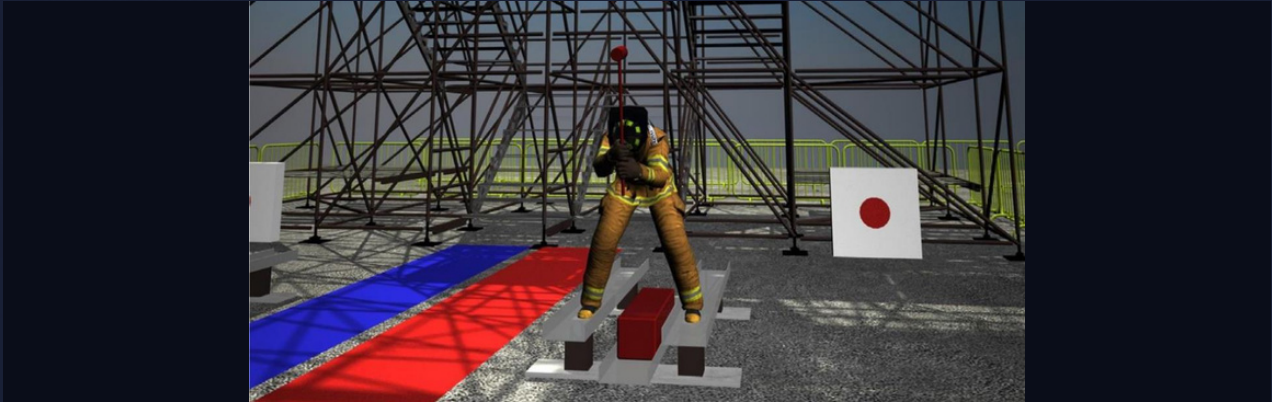


Foto referencial.

La prueba se desarrolla en un simulador tipo Keiser, utilizando un combo de 4 kg. El competidor debe mantener un pie en cada zona determinada del simulador y desplazar, únicamente con golpes de combo, una viga metálica de 72,5 kg a lo largo del riel del simulador hasta sobrepasar la marca de 1,5 metros.

Empujar, rastrillar o enganchar la viga no está permitido y será motivo de descalificación. Solo se permite el contacto de la cabeza del combo con la viga, en su uso correcto. El mango no debe entrar en contacto con la viga ni golpear el combo fuera de la zona delimitada en ningún momento. Cada golpe fuera de zona será penalizado con 2 segundos.

El combo debe ser dejado en la zona delimitada al finalizar la prueba; la infracción a esta norma tendrá una sanción de 5 segundos. Si el competidor pierde el control del martillo, será descalificado.

BASES Y REGLAS

Prueba 4: Avance con Línea de Ataque Cargada



Foto referencial.

El competidor debe sortear los cinco conos dispuestos en la pista de 21,6 metros sin botar ni saltarse ninguno. Cada falta será penalizada con 5 segundos.

Posteriormente, el competidor debe recoger el pitón de una armada de 45 mm presurizada con agua y arrastrar la armada en línea recta por el centro de la cancha de obstáculos durante 21,6 metros. Cuando el pitón haya pasado las puertas de vaivén, el competidor podrá abrirlo.

Al dar en el blanco con el chorro de agua, el competidor debe cerrar completamente el pitón y depositarlo en el suelo. Si no se derriba el blanco, se aplicará una sanción de 10 segundos. Si el pitón no queda completamente cerrado, el competidor deberá devolverse para cerrarlo; esto no tiene penalización, pero debe cumplirse antes de continuar con el movimiento. El juez o árbitro de la línea podrá dar la indicación de cerrar completamente el pitón.

El pitón no puede ser arrojado desde el hombro hacia el suelo; debe soltarse como mínimo desde una altura inferior a la cintura. Esta falta será penalizada con 5 segundos.

BASES Y REGLAS

Prueba 5: Rescate de la Víctima



Foto referencial.

Un maniquí tipo Randy, de 75 kg para la categoría hombres y 48 kg para la categoría mujeres, debe ser levantado por las axilas, con los brazos del competidor rodeando el pecho, y arrastrado por la pista de 28 metros. No se permite levantar el maniquí ni tomarlo de otra forma.

Si cualquier competidor cruza el eje central de la cancha, se aplicará una penalización de 5 segundos por cada falta. Si el maniquí es arrastrado por la ropa, cabeza o extremidades y, además, el competidor irrumpe en la pista del contrincante o lo toca, será motivo de descalificación.

El tiempo se detiene cuando el competidor y el maniquí cruzan completamente la línea de meta. Caer en cualquier momento durante el arrastre se considera auto-penalizante. El árbitro podrá detener a cualquier competidor que considere en una condición peligrosa, insegura o estresante.

Luego de cruzar la meta, el competidor debe depositar suavemente al maniquí en el suelo, tal como lo haría con una víctima viva. Dejar caer la cabeza del maniquí o maltratarlo de cualquier manera distinta a la estrictamente necesaria, ya sea durante el movimiento o después de cruzar la línea de meta, será causal de descalificación.

Categorías Individuales

Categorías Individuales

Para esta categoría, el reglamento será el mismo, Los implementos a utilizar serán los correspondientes a cada género.

Turnos Competencia

- La organización se reserva el derecho de definir el orden en que las categorías de competencia recorrerán el circuito.
- La asignación de pista se realizará por sorteo bajo la modalidad de "moneda al aire".
- Cada equipo debe estar en el área de preparación, listo para participar y con todo su equipamiento correctamente colocado, al momento en que el equipo precedente comience su movimiento.
- Los competidores o equipos que no estén listos para la señal de arranque serán descalificados.
- El listado de equipos y su orden de participación estarán a la vista de todos, siendo responsabilidad exclusiva de cada equipo presentarse en el momento y lugar indicados.

Equipamiento

- Se proporcionará un equipo de respiración autónoma (ERA) que debe estar correctamente ajustado. El movimiento se efectuará sin máscara.
- No está permitido atar nudos ni colgar objetos de las correas del ERA.
- Cualquier destrucción intencional o maliciosa de equipos resultará en descalificación y en la obligación de restitución por parte del competidor.
- No se considerará infracción el daño derivado de la dinámica del ejercicio, según la evaluación de jueces y árbitros.

Categorías Individuales

Vestimenta

- Todos los competidores deben utilizar su propio equipo de protección personal (EPP) normado según NFPA o EN, con todas sus partes: casco, chaqueta, jardinera, guantes y botas estructurales, queda prohibido el uso de Botas Forestales.
- El EPP debe estar en buen estado y apto para trabajo estructural.
- No se requiere el uso de esclavinas. En uniformes con forro o interior desmontable, este debe utilizarse con todas sus piezas.
- Si un competidor pierde parte de su equipo durante la prueba, debe detenerse para recuperarlo antes de continuar; de lo contrario será descalificado.
- No se permite asegurar el EPP con cinta adhesiva ni realizar modificaciones. El uniforme debe ser del tamaño adecuado y cubrir las áreas de protección previstas.
- Las botas estructurales deben tener suela y punta de acero, cumpliendo norma NFPA o EN.
- Los guantes deben ser adecuados para la extinción de incendios estructurales y contar con etiqueta NFPA o EN.
- Se permiten decoraciones en los cascos, siempre que sean normados NFPA o EN y mantengan su relleno original.
- Los árbitros podrán inspeccionar todo el equipamiento antes de la participación, y sus decisiones serán definitivas.
- Cualquier competidor que ingrese a la pista sin autorización recibirá una penalización de 10 segundos o descalificación, dependiendo de la gravedad de la infracción.
- Se permiten cámaras de video adheridas al uniforme bajo responsabilidad del competidor; su caída no implica penalización.
- Está prohibido el uso de joyas, alhajas, lentes de sol, etc. (excepto lentes ópticos).

Categorías Individuales

Desarrollo

- Todos los competidores son personalmente responsables de la realización de cada tarea.
- Ningún voluntario o asistente tiene la autoridad para instruir a un competidor en la realización de la prueba; sólo el árbitro puede intervenir o dirigir las acciones de un competidor.
- En aquellas situaciones excepcionales en que el personal del evento o el competidor contrario puedan haber creado un impedimento, las opciones para rectificar esta situación pueden incluir una reducción en el tiempo para solucionar el impedimento o permitir repetir la participación.
- Todos los equipos deben haber completado el curso en cinco minutos o serán descalificados en el lugar donde se encuentren, sin importar qué tan cerca están de la línea de meta.
- El competidor que no pueda finalizar su estación dará paso a la descalificación del equipo y no podrá ser reemplazado por otro integrante.
- El equipo que golpee maliciosamente cualquier implemento o equipo quedará descalificado.

Controversias

El capitán del equipo y el Juez general, resolverán todas las controversias relativas a las sanciones. No se acepta la revisión de videos, fotografías u otros medios de prueba para cambiar determinaciones ya tomadas por los árbitros y jueces. Todas las decisiones del árbitro son finales. Las protestas deben ser presentadas inmediatamente con el árbitro, antes de la próxima carrera, antes de abandonar la cancha.

Coach

Cada equipo podrá contar con un coach, quien estará autorizado únicamente para brindar apoyo motivacional y de coordinación general a sus competidores en cancha. En ningún caso podrá instruir o intervenir en la ejecución de las pruebas, ya que la responsabilidad recae exclusivamente en cada competidor y únicamente los árbitros tienen la facultad de dirigir acciones durante el desarrollo de la competencia. El coach deberá mantener siempre el debido cuidado, evitando obstaculizar a los árbitros o afectar el normal desarrollo del evento.

Anexo 1 - Tabla de penalizaciones

Prueba 1: Ascenso a la torre con carga

Toca la maleta antes de partir	5 segundos
No Depositar Maleta en Cajón	5 segundos
Traspaso posta mano a mano	5 segundos
Caída de maleta desde la torre	Descalificado

Prueba 2: Izamiento material

Traspaso posta mano a mano	5 segundos
Rollo fuera del contenedor	5 segundos
Saltar un peldaño	2 segundos
Pérdida de control del rollo	Descalificado

Prueba 3: Simulador Keiser

Traspaso posta mano a mano	5 segundos
Golpear fuera de zona	2 segundos
Deja el combo fuera de zona	5 segundos
Empuja, rastrilla o engancha la viga	Descalificado
Pérdida de control del combo	Descalificado

Prueba 4: Avance con Línea de Ataque Cargada

Traspaso posta mano a mano	5 segundos
Botar o saltarse un cono	5 segundos
Dejar caer el pitón desde el hombro	5 segundos
No botar el blanco	10 segundos

Prueba 5: Rescate de la Víctima

Traspaso posta mano a mano	5 segundos
Cruza el eje central	5 segundos
Arrastrar desde las extremidades o ropa	Descalificado
Tocar al contrincante	Descalificado
Deja caer al Randy al terminar	Descalificado

PENALIZACIONES GENERALES

Dstrucción EPP o implementos maliciosamente	Descalificado
Entrar a la cancha sin autorización	10 segundos o descalificado
Desprenderse del EPP y continuar la prueba	Descalificado
Sobrepasar los 5 min de competencia	Descalificado