



RÈGLEMENT DES BELGIAN FIRE GAMES 2018

Généralités

Article 1 : Principe de la compétition

Le présent règlement fixe les conditions d'admission et de participation qui s'appliquent aux *Belgian Fire Games*, organisés par le SPF Intérieur, Direction générale Sécurité civile, Rue de Louvain 1, 1000 Bruxelles (ci-après également dénommé comme l'organisateur).

La compétition se déroule sur les terrains de Provincie Limburg Opleiding en Training (PLOT) – Brandweerschool, Horizonlaan 42, B-3600 Genk. (<http://www.plot.be>).

De par sa participation à cette compétition, chaque participant accepte le présent règlement et toute décision relative à la compétition prise par l'organisateur. En cas de contestation, la décision de l'organisateur est sans appel.

Participation à la compétition

Article 2 : Equipes

La compétition est accessible à des équipes de 6 personnes. Chaque membre de l'équipe doit être en possession du brevet de sapeur-pompier (ou équivalent). Un réserviste qui remplit les mêmes conditions d'admission que les équipiers peut éventuellement accompagner chaque équipe, il est susceptible de remplacer un membre de l'équipe blessé pendant une épreuve lors de toutes les épreuves suivantes de la compétition.

Chaque zone de secours⁽¹⁾ ou unité de la Protection civile peut envoyer une équipe aux *Belgian Fire Games*.

Plusieurs zones de secours et/ou unités de la Protection civile peuvent collaborer afin d'envoyer une équipe.

Chaque équipe doit se composer de membres de minimum 2 postes de la zone de secours ou de 2 compagnies de la Protection civile.

⁽¹⁾ Pour l'application du présent règlement, par zone de secours, on comprend également le Service d'Incendie & d'Aide Médicale Urgente de Bruxelles-Capitale.

Article 3 : Inscriptions

Il est uniquement possible de s'inscrire via le site web de la Sécurité civile (www.belgianfiregames.be). Les inscriptions sont possibles jusqu'au jeudi 31 mai 2018, 23h59. Les frais d'inscription par équipe s'élèvent à 90 EUR.

L'organisateur se réserve le droit de refuser l'inscription de toute équipe et/ou de toute personne qui ne satisfait pas aux conditions posées dans le présent règlement.

Déroulement de la compétition

Article 4 : Description

Les équipes doivent effectuer un parcours se composant de 6 épreuves. Les épreuves sont évaluées au moyen de points, à partir de 1 point jusqu'au nombre d'équipes participantes. Pour les épreuves qui sont chronométrées, les équipes sont classées par temps. L'équipe la plus rapide se voit octroyer un maximum de points, la deuxième équipe le maximum -1, etc. jusqu'à la dernière équipe qui reçoit 1 point.

Les épreuves ne peuvent en aucun cas être repassées (par ex. en cas de blessure, ...). L'équipe qui ne passe pas une épreuve se voit attribuer 0 point.

Les points des 6 épreuves sont additionnés. Le vainqueur final est l'équipe qui a récolté le plus de points. En cas d'ex-aequo, les équipes devront passer une épreuve de traction à la corde pour déterminer le classement.

Article 5 : Horaire de la journée

Toutes les épreuves sont effectuées le même jour par toutes les équipes. Les épreuves doivent être effectuées dans un ordre fixe, déterminé à l'avance par l'organisation. Le jour des *Belgian Fire Games*, les équipes reçoivent au moment de l'accueil un schéma reprenant l'ordre dans lequel elles doivent effectuer les épreuves.

Trois épreuves sont accomplies le matin et trois l'après-midi.

Les vainqueurs sont annoncés le soir de l'événement.

Article 6 : Description des épreuves

La description provisoire des épreuves à effectuer est jointe en annexe du présent règlement. L'équipement vestimentaire requis est précisé pour chaque épreuve. Par "Tenue d'intervention" l'on entend : pantalon d'intervention, veste d'intervention et casque d'intervention : conformément à la norme EN469, bottes de pompier et les gants de pompier.

La description définitive des épreuves sera communiquée ultérieurement aux équipes participantes.

Après avoir accompli une épreuve, chaque équipe doit remettre en place le site de l'épreuve tel qu'il était à l'origine.

Article 7 : Responsabilité de l'organisateur

L'organisateur ne peut être tenue responsable pour tout dégât éventuel, lésion physique, accident ou décès, qui pourrait survenir suite à la participation aux *Belgian Fire Games* et/ou au gain d'un des prix.

Les équipes participantes sont en service, avec l'accord du commandant de zone ou du responsable de l'unité de la Protection civile. Au moment de leur participation, les participants doivent être en bonne santé. Ces règles en matière de responsabilité seront répétées sur le formulaire d'inscription ainsi que sur la confirmation de votre inscription.

Article 8 : Jury et notation

2 membres du jury seront présents lors de chaque épreuve afin d'enregistrer et de compter les points. Des membres supplémentaires du jury peuvent être présents pour le contrôle de la sécurité et du déroulement correct de l'épreuve.

Tous les temps et les points sont collectés par le secrétariat de la compétition, la décision finale incombant au responsable du jury.

Prix

Article 9 : Premier prix

Le premier prix est la participation aux *World Police & Fire Games 2019* à Chengdu (Chine) et comprend les droits d'inscription, le transport et le logement sur place pour l'équipe victorieuse de la compétition. Le prix ne peut être transféré ou échangé contre de l'argent liquide.

L'organisateur n'est pas responsable pour tout problème concernant l'organisation des *World Police & Fire Games* (problèmes au niveau du vol, de l'hôtel, de l'annulation ou du report des *World Police & Fire Games*, ...).

Article 10 : Autres prix

D'autres prix sont prévus, notamment, pour les membres de la deuxième équipe et de la troisième équipe.

Dispositions finales

Article 11 : Données personnelles

L'organisateur garantit que les données fournies par vos soins seront collectées et traitées de manière honnête et légitime, conformément à la loi du 8 décembre 1992 relative à la protection de la vie privée à l'égard des traitements de données à caractère personnel (= Loi sur la vie privée) et à partir du 25 mai 2018, au règlement général sur la protection des données ("GDPR").

De par l'introduction de vos données personnelles, vous déclarez que les données fournies à votre sujet sont fiables, justes, complètes et à jour.

Conformément à la Loi sur la vie privée, vous avez le droit de prendre connaissance de vos données personnelles. Vous avez le droit de demander gratuitement l'amélioration et ou l'élimination de toutes les données qui vous concernent et qui, dans le cadre du traitement en question, sont incomplètes ou sans importance.

Au cours de l'événement, des photos seront prises par l'organisateur. Ces photos pourront être utilisées ultérieurement à des fins de publication. Si vous avez une quelconque objection contre l'emploi de photos où vous apparaissez, veuillez en faire part au secrétariat de la compétition.

Article 12 : Déroulement

L'organisateur exerce un contrôle sur le déroulement correct de la compétition et dispose de la compétence définitive dans tous les cas de contestation. En cas de force majeure ou afin de garantir le déroulement correct de la compétition, elle peut prendre toute décision, temporaire ou non, pouvant réduire, reporter, modifier, transférer, étendre ou annuler la compétition ou une partie ou phase de celle-ci. Pour ces mêmes raisons, l'organisateur peut procéder à des modifications/ajouts au règlement actuel qui en font donc partie intégrante.

Ces ajouts vous seront communiqués au plus tard le jour de la compétition. L'organisateur ne peut en aucun cas être tenue responsable de ces modifications.

Malgré toutes les précautions prises par l'organisateur lors de cette compétition, il n'est pas à exclure que des informations soient incomplètes, incorrectes ou insuffisantes (ex. erreur d'impressions, ...). De telles erreurs ne sont pas contraignantes pour l'organisateur et ne peuvent pas lui être imputées.

Epreuve 1 : Sous la terre

- ✓ Equipement : tenue sportive
- ✓ Matériel : 6 petits sacs de sable, 1 seau
- ✓ Localisation sur le site : système souterrain de tubes

Déroulement de l'épreuve

Aux points B, C et D se trouvent à chaque fois 2 sacs de sable. Les membres de l'équipe descendent l'un après l'autre dans le système de tubes via l'échelle au trou A, vont chercher un sac de sable en rampant et le déposent personnellement dans un seau situé en haut du trou A et touchent ensuite le membre de l'équipe suivant qui peut alors démarrer.

REMARQUE : Chaque membre de l'équipe ne peut déplacer qu'un seul sac.

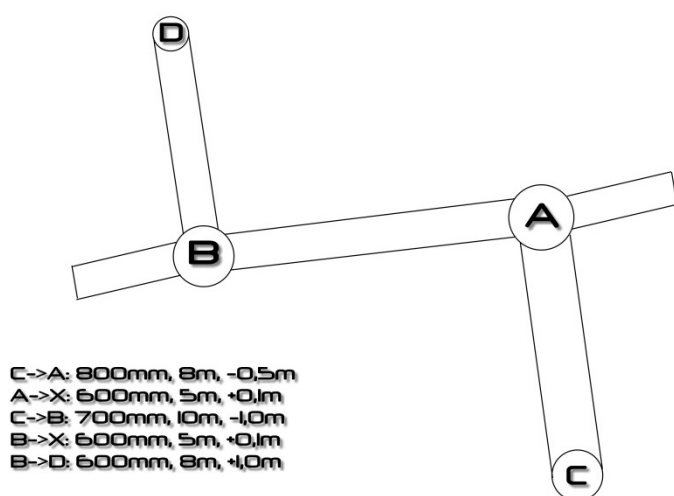
Instructions de sécurité

On ne peut pas sauter : il est obligatoire d'utiliser l'échelle du trou A (pénalité : 30 secondes).

Score

Le jury donne le signal de départ et démarre le chronomètre. Ce dernier est arrêté lorsque le 6^{ème} sac de sable est dans le seau.

Plan



Epreuve 2 : Château d'eau

- ✓ Equipement : tenue sportive et casque d'incendie
- ✓ Matériel : 6 seaux
- ✓ Localisation sur le site : Irea plant

Déroulement de l'épreuve

En haut de la tour, il y a un tuyau (diamètre 110) qui débouche dans un réservoir d'eau en bas de la tour. Le but est de remplir un maximum le réservoir dans un délai de 10 minutes.

Sur l'installation industrielle, un parcours a été élaboré de bas en haut, à commencer par deux échelles à crinoline et ensuite des escaliers. L'équipe dispose de 6 seaux au moyen desquels il faut transporter l'eau vers le haut.

Les équipes remplissent les seaux au pied de la tour à l'aide d'une lance BP.

Chaque personne ne peut porter qu'un seau en même temps. Lors de la montée ou de la descente d'une échelle, il est interdit de porter un seau. A la première échelle, le seau doit être tiré vers le haut à l'aide d'une corde et d'un mousqueton. La deuxième échelle est assez basse pour placer le seau sur la plateforme suivante ou le passer (pénalité : 1 centimètre en moins).

Le jury annonce les 10 dernières secondes à l'équipe. En cas de non-respect du signal d'arrêt définitif, une pénalité de 5 centimètres en moins est imposée.

Instructions de sécurité

Le port d'un casque d'incendie doit être respecté (pénalité : 10 centimètres en moins).

Chaque personne ne peut porter qu'un seul seau en même temps (pénalité : 2 centimètres en moins).

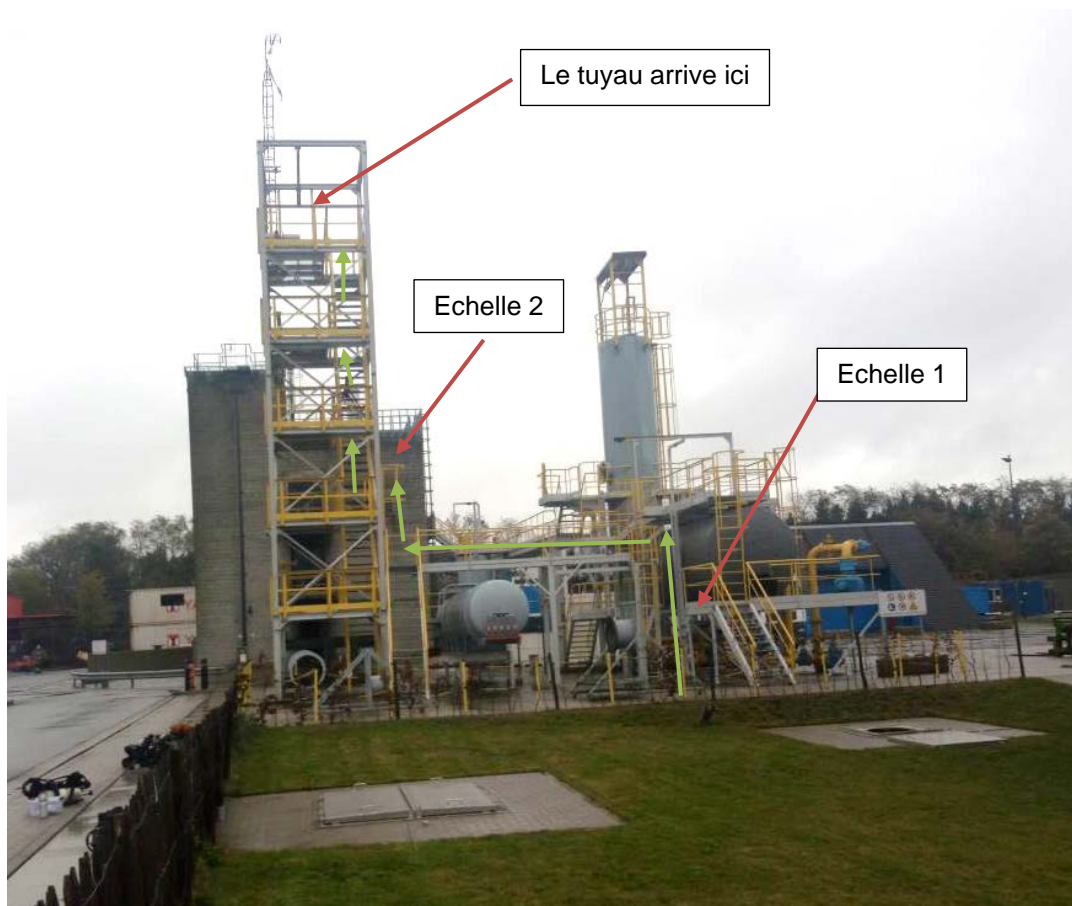
Sur les escaliers, on doit garder une main sur la rampe d'escalier (pénalité : 1 centimètre en moins).

On ne peut pas jeter les seaux (pénalité : 5 centimètres en moins).

Score

Le score est mesuré en centimètres et arrondi à l'unité la plus proche.

Photos



7



Epreuve 3 : Tir à l'eau

- ✓ Equipement : tenue d'intervention
- ✓ Matériel : 6 cônes, tuyaux d'incendie, lance
- ✓ Localisation sur le site : étang à eau d'extinction

Déroulement de l'épreuve

Le matériel nécessaire pour élaborer un système d'extinction est placé dans un bac du conteneur à proximité de l'étang. Les tuyaux d'incendie sont enroulés en double. Les membres de l'équipe connectent ces tuyaux à un raccord pour l'alimentation en eau.

6 cônes sont placés de l'autre côté de l'étang. Tour à tour, chaque membre de l'équipe renverse un cône (2 cônes renversés = 1 minute de pénalité) avec la lance d'incendie.

Lorsque le 6^{ème} cône est renversé, un membre de l'équipe court vers les cônes pour les relever. (Le lieu où les cônes doivent être placés est marqué au sol). Les autres membres de l'équipe remettent le matériel dans le bac du conteneur. Les tuyaux d'incendie doivent être enroulés en double.

Instructions de sécurité

La lance d'incendie ne peut être passée à un autre membre de l'équipe que lorsqu'elle est fermée, donc qu'il n'y a pas d'eau qui coule (pénalité : 30 secondes).

Score

Le temps écoulé entre le signal du départ et le moment où les 6 cônes sont debout et que le matériel est à nouveau correctement entreposé.

Photos



Epreuve 4 : Maison enfumée

- ✓ Equipement : tenue d'intervention + protection respiratoire (ARI) : masque + bouteille + harnais
- ✓ Matériel : tuyau d'incendie
- ✓ Lieu sur le site : conteneurs d'exercices

Déroulement de l'épreuve

Les conteneurs sont remplis de fumée. Une équipe de 2 personnes pénètre dans le bâtiment et se dirige vers la terrasse du premier étage via l'escalier en colimaçon. L'escalier normal est bloqué et ne peut pas être utilisé. Il n'y a qu'une seule voie mais il peut y avoir des chemins sans issue. La première équipe emmène un tuyau d'incendie et le déroule. Lorsque l'équipe est arrivée sur la terrasse, elle appuie sur un klaxon et la deuxième équipe peut démarrer.

Cette équipe suit le tuyau d'incendie jusque sur la terrasse où elle doit également appuyer sur le klaxon.

La troisième équipe peut alors démarrer. Elle suit également le tuyau d'incendie et l'enroule. Sur la terrasse, elle appuie aussi sur le klaxon.

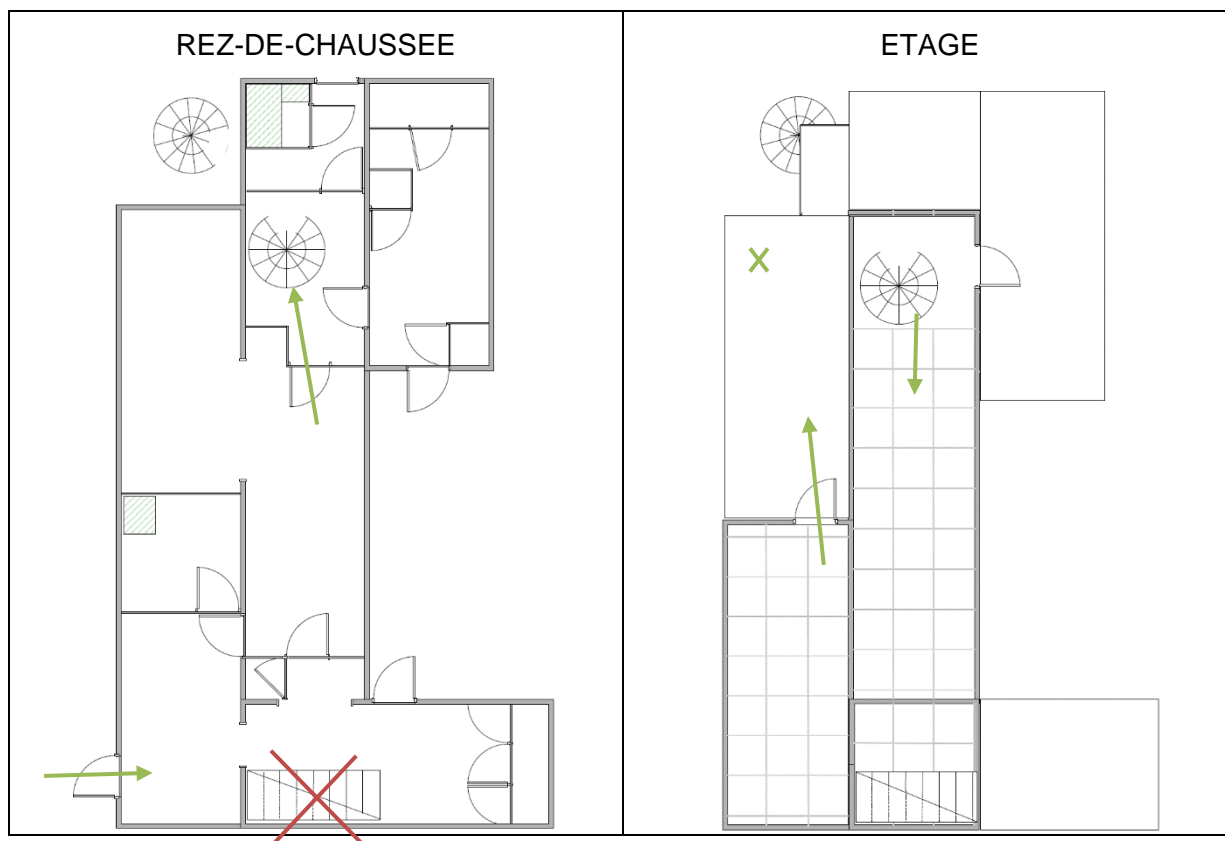
Remarque : une fois l'épreuve terminée, l'équipe veille à ce que les tuyaux d'incendie soient de nouveau soigneusement enroulés (en double) au point de départ.

Instructions de sécurité

Ne pas enlever le masque intégral dans le conteneur.

Score

Le temps écoulé entre le départ de la première équipe et le troisième coup de klaxon.



Epreuve 5 : Autobus infernal

- ✓ Equipement : tenue d'intervention, lunettes de sécurité.
- ✓ Matériel : mannequin, civière scoop, ciseaux pneumatiques
- ✓ Localisation sur le site : autobus

Déroulement de l'épreuve

Un mannequin est bloqué dans un autobus avec une sangle métallique. Pour le libérer, il faut couper cette sangle (celle-ci vous est montrée au cours du briefing). Le mannequin est ensuite déposé sur la civière et extrait par la vitre arrière de l'autobus.

L'équipe ne peut utiliser que la porte avant du bus pour entrer et sortir (1 minute de pénalité). Seuls le mannequin et la civière peuvent sortir par la vitre arrière, donc PAS les membres de l'équipe (1 minute de pénalité).

La civière et le mannequin doivent être portés par 4 personnes (1 minute de pénalité). La civière est déposée devant le bus. Les ciseaux hydrauliques doivent être raccordés par les membres de l'équipe.

Score

Le temps écoulé entre le départ de l'équipe et le moment où le brancard et le mannequin sont déposés devant le bus.

Epreuve 6 : Balade en chariot

- ✓ Equipement : tenue d'intervention
- ✓ Matériel : chariot, 10 blocs
- ✓ Où : site de décombres

Déroulement de l'épreuve

Un tas de blocs est posé à côté d'un chariot. L'équipe entasse 10 blocs sur le chariot. Un parcours à obstacles est franchi avec le chariot (ligne blanche, passage étroit,...). On ne peut pas rouler en dehors des limites du parcours (pénalité : 30 secondes).

On s'arrête près du labyrinthe en barrières de chantier. 5 membres de l'équipe portent les blocs au travers du labyrinthe (passage droit). Lorsque le chariot est vide, le 6^{ème} membre de l'équipe roule autour du labyrinthe jusqu'à l'autre côté du passage. Là les blocs sont à nouveau chargés sur le chariot. Le chariot retourne ensuite vers son point de départ et les blocs sont remis sur le tas.

Instructions de sécurité

On ne peut que pousser le chariot. Pour des raisons de sécurité, personne ne peut se trouver devant le chariot (pénalité : 1 minute).

Score

Le jury donne le signal du départ et enclenche le chronomètre. Ce dernier est arrêté lorsque le dernier bloc retrouve sa place initiale.



Le chariot



Le site de décombres avec les blocs à droite de l'escalier.

