

REGULAMENTO

1ª EDIÇÃO DA COMPETIÇÃO BOMBEIRO DE AÇO RJ - 2025

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º A Competição Bombeiro de Aço RJ 2025 é promovida pelo Corpo de Bombeiros Militar do Estado do Rio de Janeiro – CBMERJ, e reger-se-á pelo presente regulamento.

Art. 2º A competição tem caráter esportivo-profissional e institucional, composta por provas que simulam atividades reais do serviço operacional do bombeiro militar.

Art. 3º São objetivos da competição:

- I – Valorizar o preparo físico e técnico do bombeiro militar;
- II – Promover a integração entre Corpos de Bombeiros Militares do Brasil;
- III – Incentivar hábitos de saúde, disciplina e espírito de corpo;
- IV – Estimular a prática esportiva vinculada à atividade profissional.

CAPÍTULO II – DA ORGANIZAÇÃO

Art. 4º A organização do evento será conduzida por Comissão Organizadora designada pelo CBMERJ.

Art. 5º Compete à Comissão Organizadora:

- I – Elaborar o regulamento técnico das provas;
- II – Definir cronograma, local e logística;
- III – Designar árbitros e fiscais de prova;
- IV – Homologar os resultados oficiais;
- V – Deliberar sobre casos omissos.

Art. 6º As provas serão realizadas em dois dias. Sendo o primeiro dia destinado à competição de todas as categorias individuais e o segundo dia destinado às competições por equipes e premiação.

Art. 7º As provas serão executadas em dias e horários abaixo descritos:

I - Datas:

- a) Congresso Técnico: 15 novembro de 2025;
- b) Provas Individuais: 15 de novembro de 2025;
- c) Provas de revezamento por equipe e solenidade de premiação: 16 de novembro de 2025.

II - Horários:

- a) Congresso Técnico: 07h às 8h;
- b) Provas individuais: 08h30min às 18h;
- c) Provas de revezamento por equipe e solenidade de premiação: 08h às 16h.

III - Local: Quartel do Comando-Geral - Praça da República, nº 45 - Centro - Rio de Janeiro - RJ

CAPÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES

Art. 8º Poderão participar bombeiros militares de todos os Corpos de Bombeiros Militares do Brasil.

Art. 9º A inscrição será realizada em plataforma indicada pela organização do evento, observados os seguintes requisitos:

I - Pagamento da taxa de inscrição e envio do comprovante por e-mail.

II - Preenchimento completo do formulário de inscrição.

Parágrafo único – Ao se inscrever no evento, o militar concorda com as normas definidas neste regulamento.

III - Apresentação de atestado médico de aptidão física com validade máxima de 6 meses até o momento do congresso técnico.

Art. 10 Será cobrado o valor de R\$ 60,00 (sessenta reais) que devem ser pagos até o dia 10/11/2025.

Parágrafo único - A taxa de inscrição é individual e engloba as provas individuais e equipes. Caso o competidor participe da competição apenas por equipes, ainda assim precisa pagar a taxa de inscrição.

Art. 11 O pagamento da taxa de inscrição deve ser feito via PIX ou transferência bancária para os seguintes dados:

- *Razão Social: Fundação Artur Leão de Apoio ao CBMERJ e ao Povo Fluminense;*
- *Chave PIX CNPJ 06.982.460/0001-49*
- *Banco Bradesco, Agência 6746, Conta Corrente 1707-8*

Art. 12 O comprovante de pagamento da taxa de inscrição e o atestado médico devem ser enviados para o e-mail eventos@fabom.org.br.

Art. 13 Após pagamento da taxa de inscrição o competidor fica responsável por preencher a ficha de inscrição clicando no link abaixo:

[PREENCHA O FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO](#)

Art. 14 Serão disponibilizadas 150 vagas, sendo encerradas as inscrições antecipadamente ao se atingir esse limite.

Parágrafo único - A data limite para o pagamento da taxa de inscrição, preenchimento do formulário e envio do comprovante por e-mail é o dia 10/11/2025.

CAPÍTULO IV – DAS CATEGORIAS

Art. 15 A Competição Bombeiro de Aço RJ 2025 será disputada nas seguintes categorias:

- I – Individual masculino até 29 anos;
- II – Individual masculino de 30 a 34 anos;
- III – Individual masculino de 35 a 39 anos;
- IV – Individual masculino de 40 a 44 anos;
- V – Individual masculino de 45 a 49 anos;
- VI – Individual masculino de 50 anos ou mais;
- VII – Individual feminino até 29 anos;
- VIII – Individual feminino de 30 a 34 anos;
- IX – Individual feminino de 35 a 39 anos;
- X – Individual feminino de 40 a 49 anos;
- XI – Individual feminino de 50 anos ou mais;
- XII – Revezamento por equipe feminina.
- XIII – Revezamento por equipe masculina.

Art. 16 Para assegurar o caráter competitivo dos eventos esportivos e eliminar a percepção de premiação por mera participação, estabelece-se que a realização válida de uma categoria dependerá da presença mínima de três (3) equipes, no caso de provas coletivas (compostas por 3 a 5 atletas), ou de três (3) competidores, no caso de provas individuais.

§1º Para enquadramento nas categorias será considerada a idade do competidor no primeiro dia de competição.

§2º As categorias que não alcançarem o número mínimo definido no caput deste artigo terão seus competidores ou equipes automaticamente remanejados para a categoria imediatamente inferior.

Art. 17 Na categoria individual, o atleta realizará sozinho todas as etapas do percurso, em tempo contínuo, utilizando os equipamentos oficiais da prova, com a utilização da peça facial do EPRA e válvula de demanda acoplada para utilização do ar comprimido do cilindro.

Art. 18 As categorias poderão ser ajustadas ou subdivididas pela Comissão Organizadora, a critério técnico, desde que previamente comunicadas.

Art. 19 Na categoria revezamento por equipe:

- I – A equipe do revezamento será composta por três a cinco atletas;
- II – Cada membro da equipe deve usar os equipamentos oficiais da prova, sem a utilização da peça facial do EPRA;
- III – Cada integrante executará uma ou mais etapas, de acordo com a estratégia definida pela própria equipe;
- IV – É obrigatória a passagem do bastão na transição entre os membros da equipe, dentro das zonas definidas neste regulamento;
- V – É vedada a execução simultânea de etapas por mais de um atleta da mesma equipe;

VI – Não podem ocorrer mais de seis passagens de bastão;

VII – O descumprimento das regras de transição implicará em penalidade de desclassificação.

Art. 20 Na prova de revezamento por equipe observam-se cinco zonas de passagem de bastão no percurso da prova, o que permite que as equipes planejem estrategicamente a execução da prova.

Art. 21 Constituem-se as cinco zonas de passagens do bastão, com seis momentos possíveis de transição de atleta, as seguintes:

I – 1ª Zona de Passagem de Bastão

a) Momento de entrega de bastão 1: no topo da torre, após o depósito do fardo na área designada, poderá ocorrer uma passagem de bastão quando os pés de ambos os atletas estiverem no patamar superior da torre. O atleta não deve segurar a corda de içamento até receber o bastão;

b) Momento de entrega de bastão 2: uma segunda possibilidade de passagem de bastão no topo da torre pode ocorrer após o atleta completar o içamento. Essa troca deve ocorrer no patamar superior.

II – 2ª Zona de Passagem de Bastão

Momento de entrega de bastão 3: após a descida da torre e antes de subir na *Keiser® Force Machine* ou equipamento similar. Ex.: se o atleta que realiza a evolução da entrada forçada não for o indivíduo que desce a torre, a troca deve ser feita antes de subir na *Keiser® Force Machine*.

III – 3ª Zona de Passagem de Bastão

Momento de entrega de bastão 4: Somente após descer do *Keiser® Force Machine* e colocar o malho no tapete (soltando totalmente a mão do malho), o bastão pode ser passado em qualquer lugar entre a *Keiser® Force Machine* e o primeiro cone que constitui o slalom.

IV – 4ª Zona de Passagem de Bastão

Momento de entrega de bastão 5: Antes da linha no último cone, os pés do atleta que recebe o bastão não devem ultrapassar a linha até que a entrega seja feita. Além disso, nenhum contato com a linha de mangueiras pressurizada é permitido até que o atleta esteja de posse do bastão.

V – 5ª Zona de Passagem de Bastão

Momento de entrega de bastão 6: Entre o alvo e o manequim. O atleta deve penetrar nas portas giratórias com o esguicho, atingir o alvo e, em seguida, fechar completamente o esguicho e colocá-lo na área designada antes que o bastão possa ser passado.

§1º O operador do esguicho é o único indivíduo que pode fechá-lo.

§2º O atleta não pode tocar no manequim até estar de posse do bastão.

§3º O atleta deve cruzar a linha de chegada mantendo a posse do bastão o tempo todo.

Art. 22 As regras gerais do bastão incluem:

- I – É responsabilidade dos atletas, quando aplicável, pegar o bastão na área de largada antes de entrar no percurso. Os bastões são fornecidos pela organização do evento.
- II – Iniciar o evento sem o bastão resultará em desclassificação.
- III – Em nenhum momento é permitido colocar o bastão na boca. Os infratores serão desclassificados.
- IV – O bastão deve estar em posse de um membro da equipe durante a corrida.
- V – A passagem do bastão deve ser de mão em mão e deve ocorrer uma transferência clara.
- VI – Não pode haver progressão para frente sem a posse do bastão.
- VII – Nenhuma mão do atleta que receberá o bastão deve estar sobre o mesmo ou tocá-lo até que a evolução seja concluída, momento em que a transferência do bastão de um atleta para outro pode ocorrer.
- VIII – Os atletas podem optar por colocar o bastão no chão enquanto completam a evolução, mas o mesmo atleta deve pegá-lo antes de avançar ou passá-lo para o próximo membro da equipe. O não cumprimento resultará em desclassificação.
- IX – A perda de controle do bastão (como esquecer de pegá-lo) interromperá o progresso da equipe até que o membro que o deixou cair recupere a posse. O membro que deixou o bastão cair não poderá avançar e completar a evolução até que o recupere. O não cumprimento resultará em desclassificação.

CAPÍTULO V – DAS PROVAS

Art. 23 A competição será composta pelas seguintes etapas, realizadas em sequência e em tempo contínuo:

- I – Subida em torre (aproximadamente 12m de altura) com carga: subida de escadas portando um fardo de mangueiras (aproximadamente 20 kg), depositando-o no topo da torre na área designada;
- Parágrafo único - A área da largada da prova é um espaço retangular delimitado localizado na base da torre.
- II – Içamento de mangueira: içar, por corda, um rolo de mangueiras com aproximadamente 20 kg até o alto da torre e depositá-lo na área designada;
- III – Descida da torre: descida das escadas da torre;
- IV – Entrada forçada simulada: golpear, com marreta de impacto, o bloco do equipamento de simulação até deslocamento completo (aproximadamente 1,5m);
- V – Prova de slalom: corrida em zigue-zague delimitada por obstáculos com aproximadamente 43 m;
- VI – Arrasto de mangueira e extinção de incêndio: deslocamento de linha de mangueira pressurizada por distância de aproximadamente 23 m, devendo ser transportada sobre os ombros, e abertura do esguicho para acertar o alvo com o jato d'água;
- VII – Resgate simulado: arrasto de manequim por percurso de aproximadamente 30 m até a linha de chegada, até que os pés do manequim passem completamente da linha de

chegada, devendo ser utilizado o método de transporte com abordagem posterior da vítima e carregamento com os braços do resgatista por baixo das axilas da vítima. Pode ser utilizado um bastão nessa etapa, devendo estar de posse do atleta desde o início da prova.

Art. 24 O croqui da prova consta no Anexo I deste regulamento.

CAPÍTULO VI – DOS EQUIPAMENTOS

Art. 25 É obrigatório o uso do equipamento de proteção autorizado pela organização, composto por:

- I – Capacete de combate a incêndio estrutural;
- II – Luvas de combate a incêndio estrutural;
- III – Bota ou coturno de combate a incêndio;
- IV – Conjunto de aproximação composto por calça e capa de combate a incêndio, com todas as suas camadas e etiqueta de certificação visível;
- V – Equipamento de proteção respiratória autônomo (EPRA).

Art. 26 É de inteira responsabilidade do atleta providenciar e portar os equipamentos de uso individual exigidos, excetuando-se o Equipamento de Proteção Respiratória Autônomo (EPRA), que será disponibilizado pela organização.

§1º – O Equipamento de Proteção Individual (EPI) será inspecionado pela equipe de arbitragem antes do ingresso do atleta na prova, sendo vedada a participação em caso de irregularidade ou inadequação constatada.

CAPÍTULO VII – DO JULGAMENTO

Art. 27 O desempenho dos competidores será avaliado por cronometragem oficial acrescida das penalidades.

Art. 28 Cada prova contará com árbitros designados pela Comissão Organizadora.

Art. 29 As decisões da arbitragem são soberanas, cabendo recurso apenas por escrito à Comissão Organizadora, no prazo de 30 (trinta) minutos após a divulgação do resultado oficial.

CAPÍTULO VIII – DAS PENALIDADES

Art. 30 O não cumprimento das regras estabelecidas neste regulamento acarretará a aplicação de penalidades, conforme a gravidade da infração.

Art. 31 As penalidades podem consistir em acréscimo de tempo ou desclassificação, conforme discriminado no anexo II deste regulamento.

CAPÍTULO IX – DA PREMIAÇÃO

Art. 32 Serão premiados com medalhas os três primeiros colocados de cada categoria (individual e equipe).

CAPÍTULO X – DAS RESPONSABILIDADES

Art. 33 São responsabilidades do competidor:

I - Realizar a inscrição conforme capítulo III deste regulamento;

II - Apresentar atestado médico de aptidão de saúde;

III - Estar informado do cronograma da competição;

IV - Cumprir integralmente este regulamento.

Art. 34 A organização não se responsabiliza por acidentes decorrentes de descumprimento do regulamento ou más condições de saúde do participante.

CAPÍTULO XI – DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 35 Será realizado Congresso Técnico previamente ao início da competição, com presença de representantes dos atletas e equipes, destinado a esclarecer regras, confirmar inscrições, e realizar ajustes técnicos indispensáveis à segurança e organização do evento.

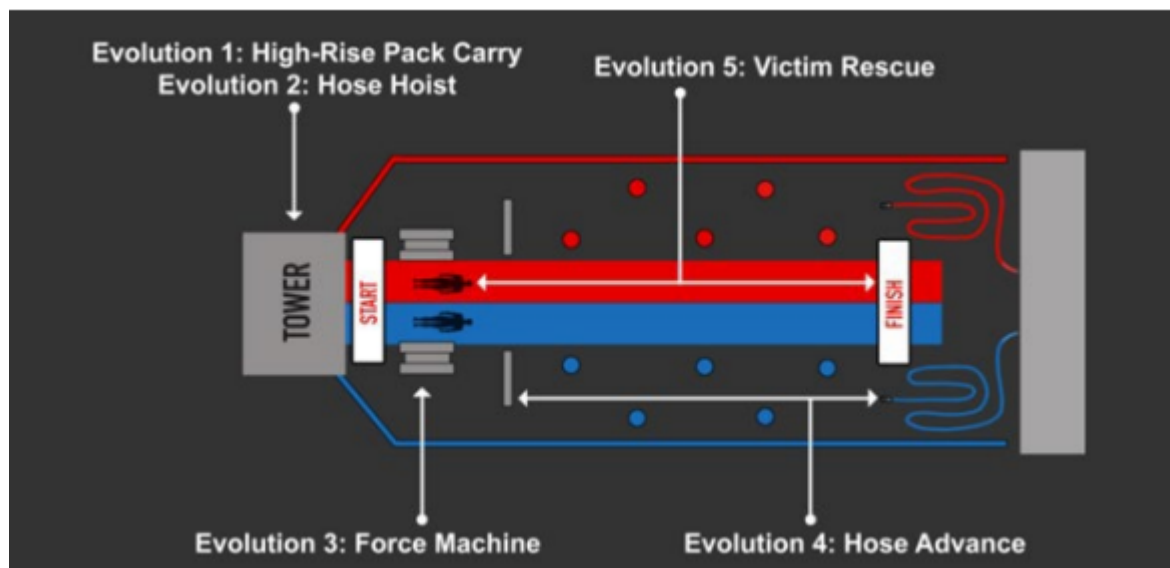
Art. 36 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 37 A inscrição na competição implica aceitação plena deste regulamento.

Art. 38 Este regulamento poderá ser alterado até a data do evento, mediante publicação oficial pelo CBMERJ.

ANEXO I

Croqui da prova – Competição Bombeiro de Aço RJ



ANEXO II

Tabela de Penalidades – Competição Bombeiro de Aço RJ

PENALIDADES DO REVEZAMENTO	
INFRAÇÃO	PENALIDADE
Passagens de bastão precipitadas ou o avanço antecipado para qualquer evolução. Ex: tocando a corda do içamento de mangueira, a marreta da entrada forçada, o esguicho ou o Recue Randy	+ 2s
Caso os dois atletas não estejam com ambos os pés no topo da torre antes da passagem do bastão	+ 2s
Caso o atleta responsável pela evolução seja ajudado por seu companheiro de time. Exemplo: se um atleta deixa o bastão cair antes de uma passagem e o outro atleta o ajuda a pegar.	desclassificação
Qualquer objeto cair da torre: bastão, mangueira do içamento, fardo ou objetivos pessoais. OBS: caso o bastão caia, mas permaneça na área da torre, o atleta que o deixou cair deve pegá-lo. Caso outro atleta pegue o bastão a equipe será desclassificada.	desclassificação
As penalidades da competição individual também se aplicam a competição por equipes.	

PENALIDADES DO INDIVIDUAL	
INFRAÇÃO	PENALIDADE
Movimentar o fardo de mangueiras após o alerta de posicionamento final do atleta para a largada, a ser emitido pelo árbitro OBS: é permitido tocar o fardo de mangueira.	+ 5s
Efetuar a violação do equipamento de proteção individual (o EPI é inspecionado antes e após o atleta completar a corrida, sendo que os atletas flagrados com alguma infração terão o tempo de penalidade adicionado ao seu tempo final de corrida)	+ 15s
Praticar comportamento antidesportivo	desclassificação
Atrasar a largada da prova (quando um atleta for instruído a entrar no percurso na linha de largada, ele	+ 10s

PENALIDADES DO INDIVIDUAL	
INFRAÇÃO	PENALIDADE
deve imediatamente se posicionar dentro do quadrado designado, aguardando o árbitro sinalizar o início da prova)	
Deixar de recuperar ou recolocar qualquer equipamento caído ou itens pessoais usados e/ou carregados no percurso antes de avançar	desclassificação
Permitir a interferência de terceiros na prova (se algum membro da família ou outra pessoa importante entrar no campo enquanto o jogo ainda estiver ativo em qualquer uma das raia)	desclassificação
Exceder o tempo máximo de 6 minutos para completar o percurso.	desclassificação
Não comparecer para a prova no horário estipulado (não estar na área de preparação e pronto para competir)	desclassificação
Pular qualquer etapa da prova.	desclassificação
Sair dos limites demarcados da área de largada antes da sinalização de início da prova ("queimar" largada)	+ 5s
Não depositar o fardo de mangueiras na área designada no topo da torre, sem que nenhuma parte fique para fora da referida área (se um atleta errar a área designada, ele pode corrigir a posição, mas somente antes de iniciar a próxima etapa)	+ 2s
Não estar com pelo menos um dos pés no patamar superior antes de liberar o fardo	+ 2s
Usar o fardo de mangueira como degrau para fazer o içamento.	+ 10s
Perder o controle do içamento do rolo de mangueira, seja por deixar escorregar por mais de um pavimento ou deixá-lo cair completamente.	desclassificação
Deixar qualquer objeto cair da torre ou deixar o fardo de mangueiras cair e atrapalhar a prova de outro competidor. OBS: caso o fardo de mangueiras caia da torre durante a subida, mas não atrapalhe a prova do outro atleta, o competidor deve pegá-lo antes de continuar a progressão, sob pena de desclassificação.	desclassificação
Não posicionar o rolo de mangueira na área designada após o içamento, antes de iniciar a próxima etapa	+ 2s
Deixar de tocar em cada degrau e manter as mãos no corrimão durante a descida da escada	+ 2s por infração

PENALIDADES DO INDIVIDUAL	
INFRAÇÃO	PENALIDADE
Bater no bloco sem que os dois pés estejam nas placas do <i>force machine</i>	+ 5s no primeiro golpe e desclassificação no segundo
Tocar o cabo do malho no bloco do <i>force machine</i>	+ 5s por infração
Não deslocar o bloco completamente no <i>force machine</i>	+ 2s a cada 2,5cm do objetivo
Não posicionar o malho na área designada (o malho deve ser colocado na área designada, podendo o cabo ficar fora desses limites, contudo a posição final é determinada quando o malho para de se mover)	+ 2s
Perder o controle do malho, criando uma situação perigosa para os outros, conforme determinado pelo árbitro	desclassificação
Jogar o macho de forma abrupta na área designada ou fora dela	+10s
Pular ou derrubar qualquer cone durante o percurso de slalom	+ 5s por infração
Agarrar e/ou segurar na porta giratória do percurso ou no sistema de alvos para se impulsionar para frente enquanto corre	+ 5s
Não avançar a mangueira pela distância total (ou seja, cruzar o limite que são as portas giratórias) antes de colocar o esguicho na área designada	+ 10s
Não fechar o esguicho antes de colocar na área designada	+ 2s
Não colocar o esguicho na área designada	+ 5s
Jogar o esguicho de forma abrupta na área designada ou fora dela	+10s
Não conseguir derrubar o alvo com o jato de água	+ 10s
Sair de sua raia, inclusive na zona da linha de chegada, e causar interferência no atleta adversário	desclassificação
Realizar qualquer contato intencional que afete o atleta adversário	desclassificação
Jogar de forma brusca o manequim a qualquer momento	desclassificação