

1º JOGOS OPERACIONAIS ENTRE BRIGADAS DE EMERGÊNCIA (JOBE DO MEIO OESTE)

EDITAL Nº 001/1º JOBE DO MEIO OESTE/13º SGBM/2016

FINALIDADE:

Art. 1º - O presente Edital tem por finalidade estabelecer os procedimentos a serem adotados por ocasião da realização do evento denominado: "1º Jogos Operacionais Entre Brigadas de Emergência (1º JOBE DO MEIO OESTE)", desenvolvido entre as empresas interessadas e que estejam instaladas nos municípios da região do meio-oeste do Estado de Mato Grosso do Sul (Maracaju e Rio Brilhante).

OBJETIVOS:

Art. 1º - Os jogos têm como objetivos:

- I. Desenvolver espírito prevencionista e maneabilidade com preventivos fixos normalmente exigidos pela legislação em vigor para as edificações industriais e comerciais da região do meio oeste de MS;
- II. Evidenciar a importância da capacitação de pessoas dentro dos estabelecimentos para a primeira intervenção em possíveis emergências;
- III. Despertar o interesse pela segurança contra incêndio e pânico, fator básico de vida e proteção, aproximando o CBMMS das empresas, comércio e indústrias da região;
- IV. Possibilitar uma maior interação entre as empresas da região do Meio oeste de MS com as equipes de socorro do 13º Subgrupamento de Bombeiros;
- V. Comemorar a Semana Nacional dos Bombeiros do 13º Subgrupamento de Bombeiros Militar (13º SGBM) no município de Maracaju-MS.

DESENVOLVIMENTO

Art. 1º - Poderão participar do "1º JOBE DO MEIO OESTE" os integrantes das Brigadas de Emergência, equipes técnicas, funcionários, grupos e/ou CIPA's das empresas e indústrias interessadas no evento, dos municípios da região do meio oeste de Mato Grosso do Sul (Maracaju e Rio Brilhante), que demonstrarem interesse através da inscrição no prazo estipulado.

Art. 4º - Cada empresa deverá inscrever o número mínimo de funcionários necessários para cada prova, que juntos comporão sua equipe, podendo ser revezado os brigadistas para mais de uma prova e

ainda poderá ser previsto mais 02 (dois) reservas para casos de impossibilidade de participação no dia do evento.

Parágrafo único – A Ficha da Equipe (em anexo) deverá ser entregue no dia do evento.

Art. 5º - As equipes deverão estar uniformizadas, identificadas e utilizando os Equipamentos de Proteção Individuais (Luva, Capacete, óculos de proteção individual, calçado em couro e uniforme da empresa) durante todas as provas, sendo considerando como falta cada item durante as provas.

Parágrafo único - A atividade do evento e os treinamentos deverão ser considerados como ato de serviço e sob responsabilidade da própria empresa.

Art. 13º - As equipes deverão se inteirar do presente Regulamento Geral e se esforçarem para a melhor execução das provas.

Art. 7º - Cada equipe terá um líder, que será chamado de Chefe da Brigada, e este será o único autorizado a questionar, indagar ou representar a equipe durante as provas, junto à organização do evento.

Parágrafo único – O Chefe da Brigada poderá participar das provas.

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 8º - Será oferecido pela organização do evento, um treinamento GRATUITO que tem como objetivo preparar as equipes das empresas para participação no evento, bem como promover atualização técnico-profissional.

§1º - Os treinamentos deverão ser agendados mediante solicitação via ofício da empresa ao Comandante do 13º Subgrupamento de Bombeiros Militar, Major QOBM Leonardo Rodrigues CONGRO, sito à Rua Appa, 21 - Centro – Maracaju – MS – CEP 79.150-000 Fone: (67) 3454-4141; 9600-4659. e-mail: maracaju@cbm.ms.gov.br;

§1º - Os treinamentos deverão ser agendados pelas empresas participantes em datas e horários sugeridos, dentro do período previsto no cronograma ao final deste edital, preferencialmente no próprio local de trabalho, a fim de possibilitar a utilização dos equipamentos e instalações da própria empresa;

§3º - Durante os treinamentos, as empresas deverão agendar uma vistoria, a fim de possibilitar às equipes do CBMMS o conhecimento das instalações e riscos potenciais das mesmas.

Art. 9º - Será feito um sorteio com a participação dos Chefes das Brigadas, para que seja definida a sequência/ordem de execução de cada prova, momentos antes do início dos JOBE DO MEIO OESTE.

Art. 10 - Compete ao 13º Subgrupamento de Bombeiros a organização, treinamentos, montagem, sorteios, fiscalização e apuração das provas.

Art. 11 - A comissão Organizadora do 13º SGBM deverá desenvolver Fichas de Avaliação para cada prova, que serão apuradas pelo Presidente da Comissão Organizadora após a realização.

Art. 12 - Os JOBE DO MEIO OESTE serão compostos pelas seguintes provas: RESGATE; HIDRANTE; EXTINTORES; INCÊNDIO FLORESTAL; ESPAÇO CONFINADO; e CABO DE GUERRA.

DAS PROVAS

Art. 13 - A prova de **RESGATE** desenvolver-se-á da seguinte forma:

- I. A equipe deverá inscrever 04 (quatro) competidores para a prova, e todos irão participar;
- II. A equipe deverá preparar seu material, antes do início da prova e se posicionar em um local demarcado (atrás da viatura de resgate), devidamente equipados;
- III. Situação: Vítima de queda acidental com fraturas (a ser localizada). Avaliar a cena e segurança do local. Executar exame primário; secundário; imobilização; colocação do colar cervical; rolamento ou elevação; colocação da vítima na prancha; colocação de tirantes; elevação e transportar a vítima até a maca da viatura, parando o tempo;
- IV. Cada equipe inicia a prova com 10 pontos que serão deduzidos conforme os erros cometidos;
- V. Serão consideradas penalidades:
 - a. Deixar de usar luvas descartáveis, qualquer competidor;
 - b. Passar por cima da vítima;
 - c. Deixar de observar o cenário da ocorrência;
 - d. Deixar de efetuar algum procedimento de exame primário;
 - e. Colocação do colar cervical inadequadamente;
 - f. Imobilização inadequada, ou que não ofereça segurança a vítima;
 - g. Deixar de executar os procedimentos de exame secundários;
 - h. Rolamento ou elevação inadequada para a situação;
 - i. Transporte sem sincronia ou inadequado; e
 - j. Esquecer algum objeto ou material no local, após o final da prova
- VI. Cada item de procedimento realizado será acompanhado pelo fiscal da prova e anotadas as falhas que resultarão numa somatória a ser deduzida do montante geral que todas as equipes iniciarão;
- VII. A cada erro observado será deduzido uma gaviota equivalente a 0,20, que se reincidente será contada novamente até o limite de quatro repetições num total máximo de 0,80 pontos;

- VIII. A equipe que fizer no melhor tempo ganha 2,0 pontos, a que fizer no segundo melhor tempo ganha 1,5 pontos, a que fizer no terceiro melhor tempo ganha 1,0 ponto e as demais ganharão 0,5 pontos;
- IX. Para permanecer com os 10 pontos iniciais a equipe deverá fazer todos os procedimentos corretos, ou seja, não perder nenhuma gaivota e ainda executar no melhor tempo;
- X. Cada equipe terá apenas uma tentativa para a prova.
- XI. Vence esta prova a equipe que ao final, permanecer com maior pontuação.

Art. 14 – A prova de **HIDRANTE** irá se desenvolver da seguinte forma:

- I. A equipe deverá inscrever 03(três) competidores para a prova, sendo 1(um) Chefe e 2(dois) Auxiliares;
- II. O objetivo da prova é armar uma linha direta com 02 (duas) mangueiras de 1 ½” e um esguicho tipo regulável, no menor tempo possível, simulando um combate a incêndio;
- III. A equipe irá se posicionar próximo ao hidrante da edificação devendo todos estar utilizando capa, calça e capacete de incêndio da própria empresa, e deverão preparar os materiais (01 esguicho e 02 mangueiras 1’ 1/2) antes da realização da prova (caso a empresa não disponha dos EPI’s poderá solicitar à equipe organizadora);
- IV. No toque de apito iniciará a armação da linha direta, observando a distribuição das missões para cada competidor: Cada Auxiliar levará uma mangueira, e o Chefe levará o esguicho. Após a montagem dos equipamentos, o Chefe deverá dar o “PRONTO”, para o acionador ligar a bomba;
- V. A equipe deverá encher um recipiente (tambor) até uma marca interna do mesmo. Sob comando do chefe, a bomba será desligada e será iniciado o bomba-desarmar;
- VI. Todos irão desconectar as mangueiras, retirar a água da mangueira, enrolar corretamente, guardar os materiais no ponto inicial e deslocar próximo a um ponto determinado;
- VII. A prova termina quando o último elemento chegar ao ponto de encontro;
- VIII. Serão consideradas penalidades:
 - a. Bater ou arrastar a junta (STORZ) no chão (cada vez);
 - b. Transporte incorreto da mangueira;
 - c. Desorganização das mangueiras (retorcidas ou sem seio);
 - d. Juntas STORZ mal encaixadas;
 - e. Mangueiras com água após término da prova;
 - f. Esquecer algum material no final da prova;
 - g. Mangueiras mal enroladas;

- h. Comandos errados ou mal efetuados durante o bomba-armar ou bomba-desarmar.
- IX. Cada equipe inicia a prova com 10 pontos que serão deduzidos conforme os erros cometidos;
- X. A cada erro observado será deduzido uma gaiivota equivalente a 0,20, que se reincidente será contada novamente até o limite de cinco repetições num total máximo de 1,00 ponto;
- XI. A equipe que fizer no melhor tempo ganha 2,0 pontos, a que fizer no segundo melhor tempo ganha 1,5 pontos, a que fizer no terceiro melhor tempo ganha 1,0 ponto e as demais ganharão 0,5 pontos;
- XII. Para permanecer com os 10 pontos iniciais a equipe deverá fazer todos os procedimentos corretos, ou seja, não perder nenhuma gaiivota e ainda executar no melhor tempo;
- XIII. Cada equipe terá apenas uma tentativa para a prova.
- XIV. Vence esta prova a equipe que ao final, permanecer com maior pontuação.

Art. 15 – A prova de **EXTINTORES** irá se desenvolver da seguinte forma:

- I. Cada equipe irá inscrever 02 (dois) competidores que irão participar;
- II. Será apresentado em um ponto, de forma simulada, dois tipos de classes de incêndio que não serão visíveis à distância;
- III. Os competidores deverão se posicionar em um local pré-determinado para o início da prova;
- IV. Extintores de várias classes de incêndio irão estar posicionados em outro local;
- V. Com o apito inicial, enquanto um dos competidores permanece na área de saída, o outro competidor deverá: deslocar-se até o princípio de incêndio; identificar a classe do incêndio; informar ao fiscal a classe de incêndio; voltar; pegar o extintor apropriado; retornar ao princípio de incêndio; descarregar TOTALMENTE e da forma correta o extintor; colocar o extintor descarregado isolado dos demais e da forma adequada; deslocar até a área de saída e bater na mão do outro competidor, que repetirá o mesmo procedimento no outro princípio de incêndio;
- VI. A prova termina quando a dupla retornar ao ponto final demarcado;
- VII. Cada procedimento será fiscalizado da seguinte forma:
 - a. Identificação correta da Classe de Incêndio em função do material queimado;
 - b. Conferência do extintor antes do deslocamento até o princípio de incêndio;
 - c. Utilização do extintor adequado para a classe do incêndio;
 - d. Descarga completa do extintor utilizado;
 - e. Posicionamento correto do extintor após a descarga;

- f. Esquecer de informar ao fiscal o procedimento realizado.
- VIII. Cada equipe inicia a prova com 10 pontos que serão deduzidos conforme os erros cometidos;
- IX. A cada erro observado será deduzido uma gaivota equivalente a 0,25, que se reincidente será contada novamente até o limite de quatro repetições num total máximo de 1,00 ponto;
- X. A equipe que fizer no melhor tempo ganha 4,0 pontos, a que fizer no segundo melhor tempo ganha 3,5 pontos, a que fizer no terceiro melhor tempo ganha 3,0 pontos e as demais ganharão 2,0 pontos;
- XI. Para permanecer com os 10 pontos iniciais a equipe deverá fazer todos os procedimentos corretos, ou seja, não perder nenhuma gaivota e ainda executar no melhor tempo;
- XII. Cada equipe terá apenas uma tentativa para a prova.
- XIII. Vence esta prova a equipe que ao final, permanecer com maior pontuação.

Art. 16 – A prova de **INCÊNDIO FLORESTAL** irá se desenvolver da seguinte forma:

- I. A equipe será composta por 05 (cinco) brigadistas que deverão estar devidamente equipados com luvas, óculos de proteção e botas de incêndio;
- II. A equipe deverá confeccionar um aceiro com largura correspondente a 1 ½ (uma vez e meia) a altura da vegetação próxima e uma linha fria na borda desbastada do mesmo;
- III. Será delimitado uma área de pastagem, denominado QUADRANTE e sorteado a ordem de execução para cada equipe;
- IV. O início da prova se dará com os competidores devidamente equipados e dispostos em local pré-determinado e ao soar o apito inicia-se a cronometragem que se encerrará quando o último brigadista retornar ao ponto de partida após término do aceiro;
- V. Cada procedimento será fiscalizado da seguinte forma:
 - a. Utilização de EPI's durante toda a prova por todos os integrantes;
 - b. Transporte inadequado de ferramentas;
 - c. Correr com a ferramenta de sapa na mão;
 - d. Confeção incorreta do aceiro;
 - e. Posicionamento incorreto de ferramentas no solo após utilização;
 - f. Confeção incorreta da linha fria;
- VI. Cada equipe inicia a prova com 10 pontos que serão deduzidos conforme os erros cometidos;
- VII. A cada erro observado será deduzido uma gaivota equivalente a 0,25, que se reincidente será contada novamente até o limite de quatro repetições num total máximo de 1,00 ponto;

- VIII. A equipe que fizer no melhor tempo ganha 4,0 pontos, a que fizer no segundo melhor tempo ganha 3,5 pontos, a que fizer no terceiro melhor tempo ganha 3,0 pontos e as demais ganharão 2,0 pontos;
- IX. Para permanecer com os 10 pontos iniciais a equipe deverá fazer todos os procedimentos corretos, ou seja, não perder nenhuma gaivota e ainda executar no melhor tempo;
- X. Cada equipe terá apenas uma tentativa para a prova.
- XI. Vence esta prova a equipe que ao final, permanecer com maior pontuação.

Art. 17 - A prova de **ESPAÇO CONFINADO** desenvolver-se-á da seguinte forma:

- I. A equipe deverá inscrever 02(dois) competidores para a prova;
- II. A dupla irá se equipar com calça, capa, capacete e botas de incêndio e com equipamento de Proteção Respiratória fornecidos pela equipe organizadora;
- III. Situação: Vítimas dentro de uma edificação, inconsciente, deverão ser encontradas e removidas por Chave de Rauteck até a área de concentração de vítimas;
- IV. O brigadista irá realizar a busca no ambiente com os olhos vendados;
- V. Serão consideradas penalidades:
 - a. Deixar de usar EPI (qualquer competidor);
 - b. Equipagem incorreta do EPI;
 - c. Equipagem incorreta do EPR;
 - d. Retirar EPI ou EPR durante a prova;
 - e. Técnica incorreta de transporte de vítima;
 - f. Procedimento incorreto na busca da vítima;
- VI. Cada equipe inicia a prova com 10 pontos que serão deduzidos conforme os erros cometidos;
- VII. A cada erro observado será deduzido uma gaivota equivalente a 0,25, que se reincidente será contada novamente até o limite de quatro repetições num total máximo de 1,00 ponto;
- VIII. A equipe que fizer no melhor tempo ganha 4,0 pontos, a que fizer no segundo melhor tempo ganha 3,5 pontos, a que fizer no terceiro melhor tempo ganha 3,0 pontos e as demais ganharão 2,0 pontos;
- IX. Para permanecer com os 10 pontos iniciais a equipe deverá fazer todos os procedimentos corretos, ou seja, não perder nenhuma gaivota e ainda executar no melhor tempo;
- X. Cada equipe terá apenas uma tentativa para a prova.
- XI. Vence esta prova a equipe que ao final, permanecer com maior pontuação.

Art. 18 - A prova de **CABO DE GUERRA** irá se desenvolver da seguinte forma:

- I. Cada equipe irá inscrever 05 (cinco) competidores;

- II. Será sorteada a ordem das disputas;
- III. A corda deverá ser de sisal com 25 (vinte e cinco) metros de comprimento permeada com um nó simples ou fita que demarcará os limites;
- IV. O campo de prova será delimitado por uma faixa central, com duas paralelas; uma de cada lado, com um espaço de 03 (três) metros entre elas;
- V. A prova terá início com um apito do árbitro;
- VI. Para o início da prova, a fita central da corda de sisal deverá estar sobre a faixa central demarcada no solo;
- VII. O tempo máximo de cada disputa será de 1min30seg;
- VIII. Vencerá a equipe que transpor sua marca paralela ao solo com a demarcação feita no cabo de sisal;
- IX. Se ao término do tempo estipulado, a equipe não conseguir cumprir o item anterior, vencerá aquela que tiver a demarcação mais próxima de sua paralela;
- X. As chaves de disputa serão por competição direta, com classificação;
- XI. Uma vez iniciado a prova, não será permitido revezar os competidores.
- XII. A pontuação da prova do Cabo de Guerra será da seguinte forma:
 - a. Campeã – 10,0 pontos;
 - b. Vice-Campeã – 8,0 pontos
 - c. Terceiro lugar – 6,0 pontos;
 - d. Quarto lugar – 4,0 pontos;
 - e. As demais – 2,0 pontos;

DAS PONTUAÇÕES E CLASSIFICAÇÃO FINAL

Art. 19 – A classificação final será definida com a somatória de cada pontuação obtida pela equipe nas provas realizadas:

Art. 20 – A equipe com maior pontuação será consagrada a grande campeã dos 1º JOBE DO MEIO OESTE - Jogos Operacionais entre Brigadas de Emergência do meio oeste.

Art. 21 – Em caso de empate na classificação geral, os critérios de desempate serão conforme segue:

- I – primeiro critério: maior pontuação na prova de RESGATE; persistindo o empate;
- II – segundo critério: maior pontuação na prova de HIDRANTE; persistindo o empate;
- III – terceiro critério: maior pontuação na prova de EXTINTORES; persistindo o empate;
- IV – terceiro critério: maior pontuação na prova de INCÊNDIO FLORESTAL; persistindo o empate;
- V – quarto critério: maior pontuação na prova de ESPAÇO CONFINADO.

DAS PREMIAÇÕES

Art. 22 – A equipe vencedora geral irá receber um troféu de campeã do “1º JOBE DO MEIO OESTE”, a segunda e terceira também receberá troféus de vice-campeã e terceira colocadas, respectivamente, que serão entregues na cerimônia de premiação do 1º JOBE DO MEIO OESTE.

Art. 23 – Por prova, cada integrante da equipe vencedora, segunda e terceira colocadas receberão respectivamente medalhas de “ouro”, “prata” e “bronze”, que serão entregues na cerimônia de premiação;

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 24 – Os materiais e equipamentos necessários para a execução das provas serão disponibilizados pela equipe organizadora do 13ºSGBM, conforme relação do Anexo I do presente regulamento.

Art. 25 – Na reunião preliminar do dia 09 de agosto serão repassados os orçamentos e custos para cada empresa, que será calculado em função da quantidade de pessoas confirmadas para o evento, sendo estes para ser empregado na aquisição de materiais e equipamentos para as provas, para a premiação do evento (medalhas e troféus) e para o coquetel da cerimônia de premiação final.

Art. 26 – Após a inscrição e confirmação de participação no evento, as equipes poderão agendar os treinamentos dentro do período previsto no cronograma.

CRONOGRAMA

	EVENTO	DATA	LOCAL	HORÁRIO
01	Reunião preliminar	03 de maio	13º SGBM	8h
02	Entrega da Ficha de Inscrição ¹	até 13 de maio	13º SGBM	Até 10h
03	Treinamentos para as Provas	de 14 de maio a 17 de junho	Mediante Solicitação e agendamento prévio via Ofício	8h-18h
04	Entrega da Ficha da Equipe	20 de junho	13º SGBM	7h-8h
05	Credenciamento dos Brigadas e Bombeiros Civis conforme NT-17	27 de junho	13º SGBM	8h-18h
06	Competições do 1º JOBE DO MEIO OESTE	28 de junho	Parque Ecológico de Maracaju/MS	8h-18h
07	Cerimônia de Premiação e encerramento do 1º JOBE DO MEIO OESTE	29 de junho	Parque Ecológico de Maracaju/MS	8h

NOTA 1: Em havendo BOMBEIRO CIVIL na equipe, deve-se atender no ato da inscrição, por cada inscrito, o item 9 da NT-17/2016 publicada no DOEMS n.º 9.117 de 03 de março de 2016.

Maracaju-MS, 22 de março de 2016.

Leonardo Rodrigues CONGRO – MAJ QOBM
Comandante do 13ºSGBM/CBMS

FICHA DE INSCRIÇÃO

A _____ equipe _____ da _____ empresa _____, inscrita sob CNPJ número _____, vem solicitar a inscrição nos 1º JOGOS OPERACIONAIS ENTRE BRIGADAS DE EMERGÊNCIA DO MEIO OESTE, que ocorrerá em Maracaju-MS, no dia 29 de junho de 2016, declarando estar ciente dos dispositivos previstos no EDITAL Nº 001/1ºJOBE DO MEIO OESTE/13ºSGBM/2016 e ficando a _____ Sr.(a) _____, telefone celular n.º _____, como representante para as reuniões relacionadas ao evento.

Maracaju-MS, _____ de _____ de 2016.

FICHA DA EQUIPE

EMPRESA:

CHEFE DA BRIGADA:

01 - EQUIPE DE RESGATE

1.

2.

3.

4.

02 - EQUIPE DE HIDRANTE

1.

2.

3.

03 - EQUIPE DE EXTINTORES

1.

2.

04 - EQUIPE DE INCÊNDIO FLORESTAL

1.

2.

3.

4.

5.

05 - EQUIPE DE ESPAÇO CONFINADO

1.

2.

06 - EQUIPE DE CABO DE GUERRA

1.

2.

3.

4.

5.

RESERVAS

1.

2.

PROVA	MATERIAIS NECESSÁRIOS		
	Material	Quantidade	
RESGATE	Prancha Rígida	01 unid.	
	Maleta de APH	01 unid.	
	Tirantes	03 unid.	
	Colar Cervical	01 unid.	
	Estabilizadores de Cabeça	01 unid.	
	Ataduras de Rolo	30 unid.	
	Tala Fácil	10 unid.	
	Ambu	01 unid.	
	Soro Fisiológico	10 unid.	
	Luvras de Procedimento	01 caixa	
	Medalhas	12 (ouro, prata e bronze)	
	HIDRANTE	Mangueiras de Incêndio 1 ½'	02
Esguicho tipo Regulável		01	
Capa de Aproximação		03	
Capacete de Incêndio		03	
Luvras de Raspa de Couro		03	
Chave de Mangueira 1 ½'		01	
Mangueira de 1 ½'		01	
Esguicho de 1 ½' regulável		01	
Galão cortado demarcado (recipiente)		01	
Tinta Látex		3 litros	
Medalhas		09 (ouro, prata e bronze)	
EXTINTORES		Extintor de CO2 6kg	20
		Extintor de H2O 10 litros	20
	Extintor de PQS 6kg	20	
	Extintor de Espuma Química 10 litros	20	
	Galão cortado verticalmente (c/ suporte)	04	
	Capa de Aproximação	02	
	Capacete de Incêndio (Gallet)	02	
	Luva de Raspa de Couro	02	
	Medalhas	06 (ouro, prata e bronze)	
INCÊNDIO FLORESTAL	Enxadas	04	
	Lima para amolar ferramenta	05	
	Foice	02	
	Bomba Costal Rígida	08	
	Rastelo	04	
	ABR	01	
	Pinga Fogo (abastecido)	03	
	Moto Bomba	02	
	Medalhas	09 (ouro, prata e bronze)	
	ESPAÇO CONFINADO	EPI (capa, luva, calça, capacete, bota)	02
EPR (PA) com cilindros reservas		02	
Vítimas		02	
Medalhas		06 (ouro, prata e bronze)	
CABO DE GUERRA	Cabo de Sisal	25 metros	
	Fita crepe	1 rolo	
	Medalhas	30 (ouro, prata e bronze)	