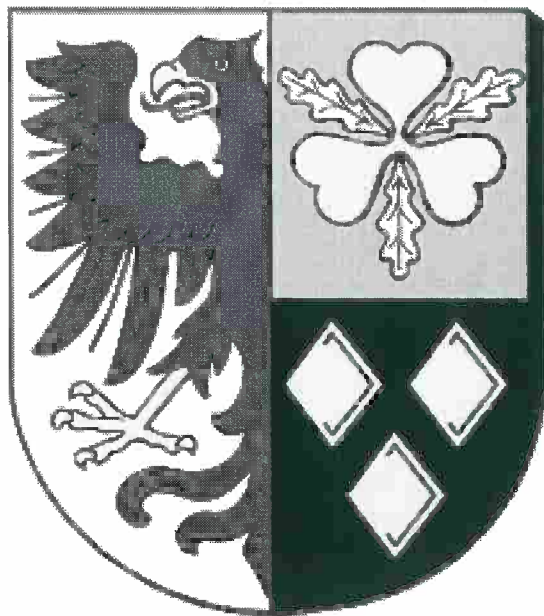


Wettbewerbsordnung

für den kreisoffenen Jugendfeuerwehrtag
im Landkreis Stendal



3. Auflage (2019)
Stand: 01.01.2019

© KFV Stendal e.V.

in Kraft: 
Kreisjugendfeuerwehrwart

01.12.2019 

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG.....	3
GRUNDSATZ.....	3
MELDUNG.....	3
BEKLEIDUNG.....	3
ABLAUF DES WETTKAMPFES.....	3
ZEITNAHME/WERTUNG.....	3
WERTUNGSRICHTER.....	5
STRAFZEITEN.....	5
PROTESTE.....	5
DISQUALIFIKATION.....	6
INKRAFTTRETEN.....	6
2. BESTIMMUNGEN ZUR DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE.....	7
1. LÖSCHANGRIFF NASS.....	7
2. GRUPPENSTAFETTE.....	11
3. LEBENSRETTENDE SOFORTMASSNAHMEN.....	14
4. GERÄTEKUNDE.....	15
5. RETTEN UND SELBSTRETTEN/KNOTEN UND STICHE UND DEREN ANWENDUNG.....	16
6. NATURKUNDE.....	18
7. SCHNELLIGKEITSÜBUNG „SCHLÄUCHE VERLEGEN“.....	19
8. FEUERWEHRTECHNISCHES WISSEN.....	21
9. SCHNELLIGKEITSÜBUNG „SCHLAUCHBOOT“.....	21
10. SCHNELLIGKEITSÜBUNG „KÜBELSPRITZE“.....	22
3. ANHANG.....	23

Die Wettkampfordnung wurde erarbeitet durch:

die Kreisjugendfeuerwehrleitung

1. Einleitung

Grundsatz

Jede Wettbewerbsgruppe darf nur aus Jugendlichen der gleichen Jugendfeuerwehr bestehen. Ausnahmen müssen dem Leiter für Wettbewerbe spätestens am Wettkampftag bekannt gegeben werden. Ein gültiger Mitgliedsausweis ist Bedingung für die Teilnahme. Teilnahmeberechtigt sind Kinder und Jugendliche mit einem Mindestalter von 9 Jahren bis 17 Jahren. Die Wettkämpfer müssen mindestens ein halbes Jahr Mitglied in der Jugendfeuerwehr sein. Um einen Wettbewerb auszutragen sollten mindestens 4 Mannschaften gemeldet sein.

Bei der Teilnahme am Wettkampf werden die Wettbewerbsrichtlinien anerkannt. Im Rahmen der Wettkampfausschreibung wird durch den Veranstalter bestimmt, welche Wettkämpfe ausgetragen werden.

Meldung

Meldungen zur Teilnahme an Wettkämpfen sind schriftlich einzureichen. Die endgültige Teilnehmersmeldung (Anhang) wird dem Veranstalter nach Eintreffen der Wettkampfmannschaft übergeben. Die Mannschaft besteht aus 6 männlichen oder weiblichen beziehungsweise gemischten Wettkämpfern und einem Ersatzmann der Jugendfeuerwehr, sowie einem ausgebildeten Maschinisten.

Bekleidung

Die Wettkampfgruppe tritt an gemäß der Richtlinie der "Bekleidung der Deutschen Jugendfeuerwehr".

Bis 2023 sind alle Handschuhe erlaubt die, die sicherheitstechnischen Anforderungen erfüllen.

1. Fünffingerhandschuhe mit Stulpe aus Leder, Knöchel, Handfläche, Daumen und Pulsschutz mit Vollrindleder verstärkt,
2. Passende Fünffingerhandschuhe mit gutem Tastgefühl und einem hohen Tragekomfort. Erforderlich sind Verstärkungen an Daumen, Handinnenfläche und Handrücken (Knöchelschutz). Insgesamt muss der Handschuh den genormten Anforderungen der EN 388 entsprechen. Das Handgelenk muss abgedeckt sein. Eine dauerhafte Überlappung von Schutzhandschuh und Jacke muss während des Tragens zu jedem Zeitpunkt gewährleistet sein. Die Farbgestaltung hat nur in den Farben Schwarz, Grau, Blau und/oder Orange zu erfolgen. Reflexstreifen sind optional möglich.

Ab 2023 ist nur noch das Tragen der unter dem Punkt 2 beschriebenen Handschuh erlaubt.

Der Maschinist tritt an in vollständiger persönlicher Schutzausrüstung nach § 12 Abs. 1 UVV „Feuerwehren“

Ablauf des Wettkampfes

Die Mannschaft tritt mit vollständiger Schutzbekleidung an den Stationen an. Der Staffelführer (Gruppenführer) meldet dem Stationsleiter „JF zum Wettkampf angetreten“.

Die Mannschaft wird durch den Stationsleiter in die angenommene Situation bzw. Aufgabe eingewiesen.

Zeitnahme/Wertung

Der Gewinner des Wettbewerbes ist die Mannschaft, die die beste Gesamtpunktzahl erreicht hat.

Die maximale Punktzahl an jeder Station beträgt 100 Punkte. Die Laufzeiten werden wie nachfolgend beschrieben, in Punkte umgerechnet.

Die Mannschaft mit der besten Laufzeit erhält die maximale Punktzahl. Von der maximalen Punktzahl wird je ein Punkt auf jede Sekunde abgezogen, die über der besten Laufzeit liegt.

Auf das Durchschnittsalter der Mannschaft wird je Altersstufe eine Sekunde (siehe Tabelle) aufgerechnet.

<u>Durchschnittsalter</u>	<u>Aufschlagszeit</u>
10	0 sek.
11	1 sek.
12	2 sek.
13	3 sek.
14	5 sek.
15	7 sek.
16	10 sek.
17	15 sek.

Beispiel Löschangriff:

Mannschaft A = Laufzeit: 30,0 Sekunden (beste Nettolaufzeit) +
Durchschnittsalter (10 Jahre) > Zeitaufschlag entspricht gem. Tabelle: 0 Sekunden = Gesamtlaufzeit von 0:30,0 Sekunden
Gesamtlaufzeit 30,0 Sekunden abzüglich der besten Gesamtlaufzeit von 30,00 Sekunden = Differenz von 0,0 Sekunden
Differenz von 0,0 Sekunden = 0 Differenzpunkte
Wertung: 100 Gutpunkte – 0 Differenzpunkte = 100 Leistungspunkte

Mannschaft B = Laufzeit: 0:30,0 Sekunden (beste) +
Durchschnittsalter (14 Jahre) > Zeitaufschlag entspricht gem. Tabelle: 5 Sekunden = Gesamtlaufzeit von 0:35,0 Sekunden
Gesamtlaufzeit 35,0 Sekunden abzüglich der besten Gesamtlaufzeit von 30,00 Sekunden = Differenz von 5,0 Sekunden
Differenz von 5,0 Sekunden = 5 Differenzpunkte
Wertung: 100 Gutpunkte – 5 Differenzpunkte = 95 Leistungspunkte

Mannschaft C = Laufzeit: 0:35,0 Sekunden +
Durchschnittsalter (14 Jahre) > Zeitaufschlag entspricht gem. Tabelle: 5 Sekunden = Gesamtlaufzeit von 0:40,0 Sekunden
Gesamtlaufzeit 40,0 Sekunden abzüglich der besten Gesamtlaufzeit von 30,00 Sekunden = Differenz von 10,0 Sekunden
Differenz von 10,0 Sekunden = 10 Differenzpunkte
Wertung: 100 Gutpunkte – 10 Differenzpunkte = 90 Leistungspunkte

Bei Punktgleichheit unter den ersten drei Rängen wird ein Stechen durchgeführt. Die Disziplin wird durch den Leiter des Wettkampfes bestimmt.

Wertungsrichter

Die Wertungsrichter stellt der Fachbereich Wettbewerbe. Benötigte Wertungsrichter:

- Hauptwertungsrichter
- stellv. Wertungsrichter (für Anmeldung und Auswertung)
- Stationsleiter (je Station)
- Starter (je Station für Zeitwertungen)
- Hilfsstarter (je Bahn für Zeitwertungen)
- Wertungsrichter je Element bzw. Hindernis (Startlinie, Verteilter, Hürde, Angriffslinie usw.)
- Hauptzeitnehmer
- 3 Zeitnehmer (je Bahn für Zeitwertungen)

Strafzeiten

Für Abweichungen von dieser Wettbewerbsordnung erhält die Mannschaft je Fehler eine Strafzeit von 10 Sekunden, sofern zu den einzelnen Stationen nicht gesonderte Festlegungen getroffen wurden. Die Strafzeiten werden auf die Laufzeit der jeweiligen Station angerechnet.

Proteste

Es besteht das Recht, Proteste einzulegen:

- bei Verstoß gegen die Wettkampfbedingungen
- bei Verkündigung falscher Ergebnisse
- bei technischen Mängeln an Geräten, die vom Veranstalter gestellt werden

Bei Streitfragen, die während des laufenden Wettkampfes auftreten, muss der Protest innerhalb von 10 Minuten nach Beendigung des betreffenden Laufes eingereicht werden. Bei Verkündigung falscher Ergebnisse kann innerhalb von 10 Minuten nach Bekanntgabe Protest eingelegt werden. Der Protest ist schriftlich durch den Jugendfeuerwehrwart/Betreuer einzureichen.

Proteste sind an Ort und Stelle zu entscheiden:

- vom Bahn- bzw. Stationsleiter

Bei Streitfragen entscheidet der Hauptwertungsrichter endgültig.

Disqualifikation

Disqualifikationen werden ausgesprochen, wenn:

- zwei Fehlstarts erfolgen
- Wettkämpfer starten, die nicht angemeldet wurden
- Gegenstände der persönlichen Ausrüstung verloren oder abgelegt wurden, bevor der Wettkampf beendet ist
- die Angriffslinie übertreten wird
- wenn ein Trupp dem anderen unerlaubt hilft
- überschreiten der Vorbereitungszeit
- grob unsportlichem Verhalten
- Veränderungen des Druckbegrenzungsventils auf mehr als 3 bar

Inkrafttreten

Die Wettbewerbsordnung (3. Auflage) tritt am 1. Januar 2019 in Kraft. Die Wettbewerbsordnung vom 01.05.2009 (2. Auflage) tritt gleichzeitig Außerkraft.

2. Bestimmungen zur Durchführung der Wettkämpfe

1. Löschangriff nass

1.1. Geräte

Die Wettkampfbahn für den Löschangriff ist 69 m lang und 20 m breit. Es dürfen mehrere Wettkampfbahnen nebeneinander angeordnet werden. 9 m nach der Startlinie befindet sich ein Podest (2 x 2 m Seitenkante). Auf diesem Podest werden die Wettkampfgeräte durch die Wettkampfgruppe abgelegt. Die Wasserentnahmestelle befindet sich 3,5 m links von der linken Kante des Podestes. Der Abstand von der Mitte der Wasserentnahmestelle zur Startlinie beträgt 10 m.

62 m nach der hinteren Startlinie ist die Hilfsangriffslinie und 64 m nach der hinteren Startlinie ist die Angriffslinie markiert. Die Zielgeräte sind auf der Ziellinie nach 69 m aufgestellt. Sie sind symmetrisch zur Wettkampfbahn aufzustellen.

Der Wettkampf wird durchgeführt unter Verwendung von:

- 3 A-Saugschläuche a 1,60 m
- alternativ: 2 A-Saugschläuche á 2,50 m (Wettkampfsaugschläuche)
- 1 A-Saugkorb
- 4 C-Druckschläuche a 20 m +/- 1 m mit einem Durchmesser von 48 mm oder 52 mm
- 1 Verteiler mit Niederschraubventilen
- 2 absperzbare C-Strahlrohre, mit Mundstück (Serienausführung; 9 mm Mundstück)
- 1 Druckbegrenzungsventil (3 bar), Kupplungen sind zu arretieren;
(das Druckbegrenzungsventil ist angekuppelt)
- 2 C-Übergangsstücke
- 1 Podest 2 m x 2 m
- 1 Wasserbehälter*¹
- 2 Zieleinrichtungen (Podeste mit Behältern oder Zielgeräte mit optischer oder akustischer Anzeige)
- 1 Tragkraftspritze (TS)
- 3 Kupplungsschlüssel
- 1 Halteleine (optional)
- 1 Ventilleine (optional)

*1 Wasserentnahmestelle

Offener Behälter mit senkrechten Wänden und einem Fassungsvermögen von mindestens 1000 Litern. Die obere Kante des Behälters muss mindestens 80 cm, darf aber nicht mehr als 90 cm über dem Boden des Wettkampfplatzes liegen. Der Behälter muss mit Wasser gefüllt sein, die Wassertiefe muss mindestens 50 cm betragen. Das Nachfüllen von Wasser während des Wettkampfes ist zulässig. An dem Behälter muss sich eine Vorrichtung zum Anschluss eines Füllschlauches befinden.

1.2. Vorbereitung und des Ablauf des Wettkampfes

Die Wettkampfgruppen können ihre Geräte im Vorbereitungsraum oder, wenn dieser nicht vorhanden ist, außerhalb der Wettkampfbahn vorbereiten. Der Wertungsrichterstab hat darauf zu achten, dass alle Gruppen die Geräte, Schläuche und Armaturen ausreichend und gleich lange vorbereiten können. Nach dem Aufruf hat jede Wettkampfgruppe fünf Minuten Zeit, die Geräte auf dem Podest entsprechend den nachfolgenden Bestimmungen abzulegen.

Das Vorbereiten hat grundsätzlich, bis auf die TS, durch die Wettkämpfer zu erfolgen. Die TS ist durch geeignetes Feuerwehrpersonal in Stellung zu bringen. Die Schläuche dürfen auf dem Podest auf beliebige Weise abgelegt werden. Sie dürfen gerollt oder gefaltet sein. Zwei Saugschläuche sind vorher zu kuppeln, dies trifft nicht zu beim Start mit 2,50m-Saugschläuchen. Nur die Saugschläuche dürfen über die Umgrenzungsmaße des Podestes, jedoch maximal 120 cm, hinausragen, bzw. bei 2,50m-Saugschläuchen dürfen diese den Boden außerhalb des Podestes berühren aber nur 50 cm überstehen. Die Kupplungen dürfen sich nicht berühren. Die Geräte dürfen untereinander nicht verbunden sein. Die Ventile der Tragkraftspritze sind zu schließen. Die Blindkupplungen müssen entsprechend den Unfallschutzbedingungen entfernt sein.

Die Hilfsstarter müssen 30 Sekunden und 10 Sekunden vor Ablauf der Frist für die Vorbereitung die Wettkampfgruppe darauf aufmerksam machen, dass die Zeit zum Vorbereiten der Geräte abläuft. Der Kampfrichter am Podest weist auf Fehler, welche beim Ablegen der Geräte gemacht wurden, hin. Nach Ablauf der Vorbereitungszeit müssen die Wettkämpfer die vorbereiteten Geräte verlassen und außerhalb der Wettkampfbahn Aufstellung nehmen. Ist das Gerät nicht so abgelegt, wie es diese Wettkampfordnung vorsieht, oder wird die Tragkraftspritze nach Ablauf der Frist nicht abgestellt oder nochmals gestartet, darf die Gruppe nicht starten und der Versuch wird als ungültig erklärt.

Zum Start nimmt die Wettkampfgruppe außerhalb der markierten Wettkampfbahn Aufstellung. Der Start ist von der hinteren Startlinie oder von rechts der Wettkampfbahn zulässig. Es muss jedoch die gesamte Gruppe von einer der zwei möglichen Seiten aus starten.

Nach dem Startzeichen läuft die Mannschaft von der vorher festgelegten Startlinie zum Podest und entwickelt den Löschangriff, bis alle 2 Rohre aufgebaut und die Zielgeräte gefüllt oder bekämpft sind. Beim Lauf ist darauf zu achten, dass die TS erst gestartet wird, wenn die Saugleitung (+ Saugkorb) vollständig gekuppelt ist und anschließend zu Wasser gebracht wurde.

Nach dem Kommando „Wasser marsch“ akustisch und optisch von beiden Trupps, stehend an der Angriffslinie (d.h. hinter der Hilfsangriffslinie 2m vor der Angriffslinie), gibt der Wettkampfrichter der an der Hilfsangriffslinie steht ein optisches Signal (Weiße Flagge), erst dann darf der Druckabgang an der TS durch den Maschinisten geöffnet werden. Dazu müssen beide Wettkämpfer pro Strahlrohr die Hilfsangriffslinie überschritten haben. Während sich die Wettkampfmannschaft nach vorn entwickelt, tritt an die Stelle, an der der Verteiler abgelegt wurde ein unterwiesener Jugendbetreuer der Wettkampfmannschaft, um im Notfall eingreifen zu können.

Die Zeit wird gestoppt, wenn das letzte Zielgerät gefüllt wurde bzw. bekämpft ist (Kanister den Boden berührt). Ein Nachkuppeln aller Geräte und Schläuche ist während des Wettkampfes gestattet. Die Strahlrohrführung hat feuerwehrtypisch durch den Trupp zu erfolgen (d.h. Beide Wettkämpfer halten das Strahlrohr und umfassen das Strahlrohr bzw. das Ende der Löschleitung mit beiden Händen). Körperteile, die den Erdboden berühren, dürfen die Angriffslinie nicht überschreiten. Eine gegenseitige Unterstützung des Trupps ist nicht gestattet.

Optionale Bestimmungen

Nach Festlegung der Wettkampfausschreibung kann das Anlegen der Halteleine am Saugschlauch (am Saugkorb mit Zimmermannsstich oder Mastwurf und vor und hinter jeder Kupplung mit je einem Halbschlag) sowie das Anlegen der Ventilleine gefordert werden. Hierbei ist zu beachten, dass die Halteleine am Trageholm der TS mittels eines feuerwehrtechnischen Knotens zu befestigen ist. Die Ventilleine ist bis auf Höhe der TS auszulegen. Die Saugleitung gilt als fertig gekuppelt, wenn die Halbschläge fertig gestellt sind und die Ventilleine angebracht wurde.

1.3. Zeitnahme/Wertung

Die Zeitnahme erfolgt, wenn die Ziele erfolgreich bekämpft wurden.

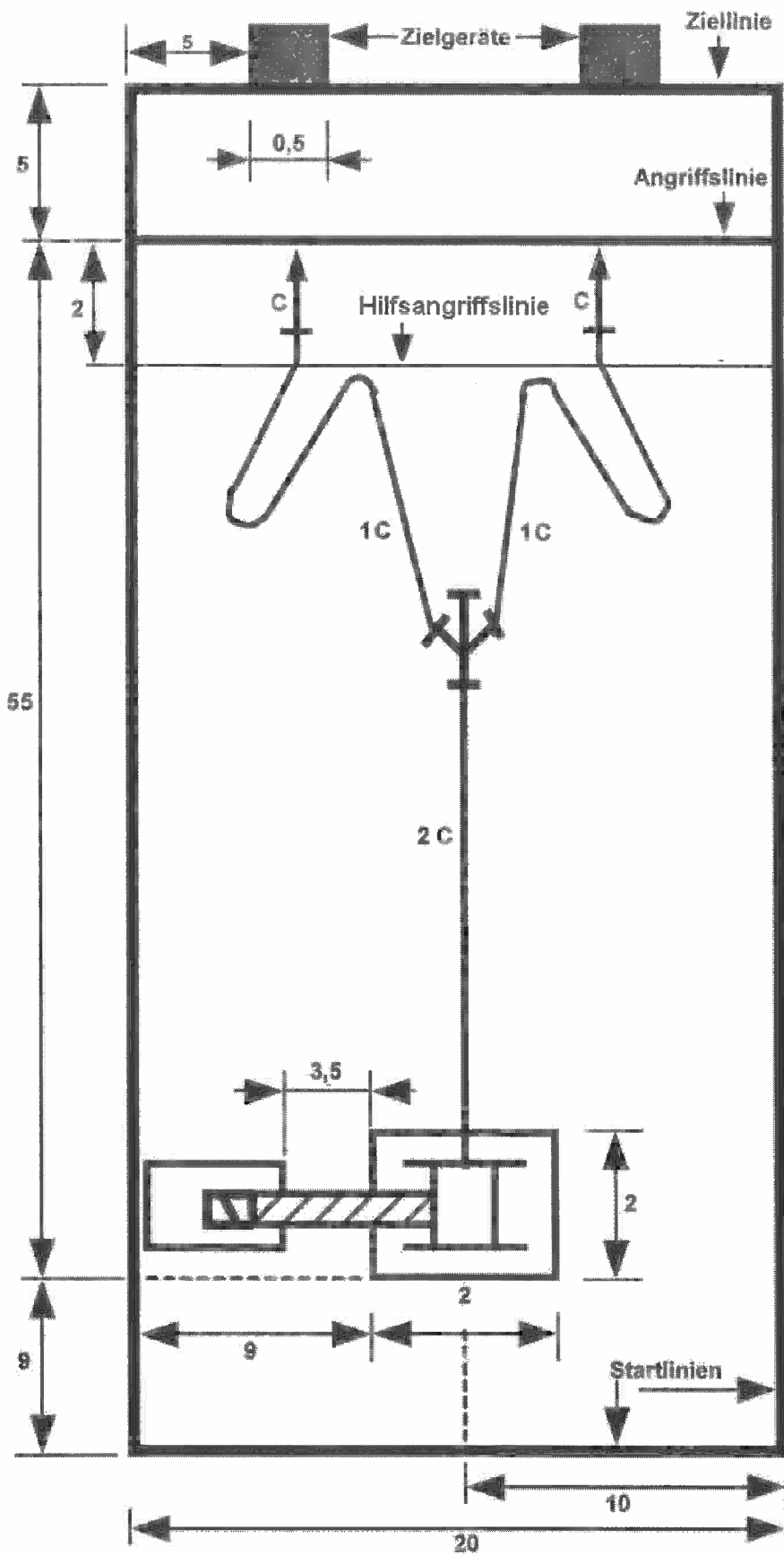
Für nachfolgende Fehler werden je 10 Strafsekunden auf die Laufzeit angerechnet.

- Befehlsgabe „Wasser marsch“ vor Erreichen der Angriffslinie
- wenn bei einem oder beiden Angriffstrupps, bei der Wasserabgabe am Strahlrohr nicht alle Hände das Strahlrohr bzw. die Löschleitung halten (nach dem Kommando „Wasser marsch“)
- Keine Befehlsgabe
- sonstige Verletzung der Wettbewerbsordnung

Für Fehler des Maschinisten werden zusätzlich je 20 Strafsekunden auf die Laufzeit angerechnet.

- Starten der TS bevor die Saugleitung fertig gekuppelt ist und zu Wasser gebracht wurde (d.h. die TS wird gestartet bevor die Sauglänge komplett gekuppelt wurde und der Saugkorb im Wasser liegt.)
- zu frühes Öffnen des Druckabgangs an der TS; d.h. Öffnen des Druckabgangs (verdrehen des Ventils) an der TS bevor der Wettkampfrichter sein optisches Signal gibt.

1.5. Zeichnung/Beschreibung der Wettkampfbahn



2. Gruppenstafette

2.1. Bahn und Geräte

Die Wettkampfbahn für die Disziplin Gruppenstafette ist 69 m lang und 8 m breit. Die Startlinie beginnt an der linken Begrenzung der Wettkampfbahn und ist 6,50 m breit. Auf gleicher Höhe setzt sie sich als Ziellinie 1,50 m bis zur rechten Begrenzung der Wettkampfbahn fort. Die Ziellinie wird begrenzt durch zwei gut sichtbare Pfähle oder Ständer. 18 m nach der Startlinie ist die Verteilerlinie markiert. Die Strahlrohrlinie ist 36 m von der Startlinie entfernt. 50 m nach der Startlinie steht jeweils 50 cm von der Kante der äußeren Bahngrenzen entfernt je eine Hürde. Über die rechte Hürde hängt der Wettkämpfer 4 drei Bindestricke mit gleich langen Enden, jedoch ohne sie um die Hürde zu wickeln. 64 m von der Startlinie stellt ein Wettkämpfer auf der Bahnmitte eine mit 10 l Wasser gefüllte Kübelspritze ab. 66 m nach der Startlinie ist die Angriffslinie markiert. 69 m von der Startlinie befinden sich im Abstand von 2 m drei Pfähle mit den Zielgegenständen, die von links nach rechts eine Höhe von 0,5 m, 1,5 m und 1,0 m haben.

Vor der Startlinie sind durch die Wettkämpfer in beliebiger Reihenfolge bereitzustellen:

- 1 doppelt gerollter B-Druckschlauch
- 1 doppelt gerollter C-Druckschlauch
- 1 doppelt gerollter D-Druckschlauch
- 1 Verteiler B-CBC
- 1 C-Strahlrohr
- 1 D-Strahlrohr

Die Geräte dürfen vor der Startlinie nicht gekuppelt sein.

2.2. Vorbereitung und Ablauf des Wettkampfes

Nachdem die aufgerufene Mannschaft ihre Geräte hergerichtet hat, nehmen die Wettkämpfer vor der Startlinie in beliebiger Reihenfolge Aufstellung. Vor dem Start dürfen keine Geräte berührt werden. Nach dem Start führen die Wettkämpfer (WK) folgende Tätigkeiten aus:

WK 1 - legt den B-Druckschlauch zum Verteiler aus. Die eine Kupplung des Schlauches legt er an der Startlinie ab und läuft mit der anderen bis zur Verteilerlinie. Dort kuppelt er den B-Druckschlauch gemeinsam mit WK 2 an den Verteiler, läuft anschließend zur Startlinie zurück und schlägt WK 3 ab.

WK 2 - läuft nach dem Startkommando des Starters mit dem Verteiler und dem C-Strahlrohr bis über die Verteilerlinie und hält dort beim Kuppeln mit WK 1 und später mit WK 3 den Verteiler. Danach läuft er bis über die Strahlrohrlinie und hält dort das Strahlrohr zum Ankuppeln an den C-Druckschlauch mit WK 3. Dann durchkriecht er die linke Hürde, läuft zur Startlinie zurück und schlägt WK 4 ab.

WK 3 - läuft nach dem Abschlag durch WK 1 zur Verteilerlinie und kuppelt den C-Druckschlauch an den Verteiler. Danach läuft er mit der 2. Kupplung zur Strahlrohrlinie und kuppelt den C-Schlauch an das C-Strahlrohr. Dann nimmt er mit dem C-Strahlrohr an der Strahlrohrlinie Aufstellung. Nach Übergabe des C-Strahlrohres an WK 6 läuft er zur Kübelspritze und bedient diese. Bei der Übergabe des Strahlrohres an WK 6 darf das Strahlrohr den Boden nicht berühren.

WK 4 - läuft nach Abschlag durch WK 2 zur rechten Hürde. Dort bindet er mit den drei aufgelegten Bindestricken in beliebiger Reihenfolge einen Mastwurf, einen Zimmermannsschlag und einen Spierenstich, läuft zur Startlinie zurück und schlägt WK 5 oder WK 6 ab.

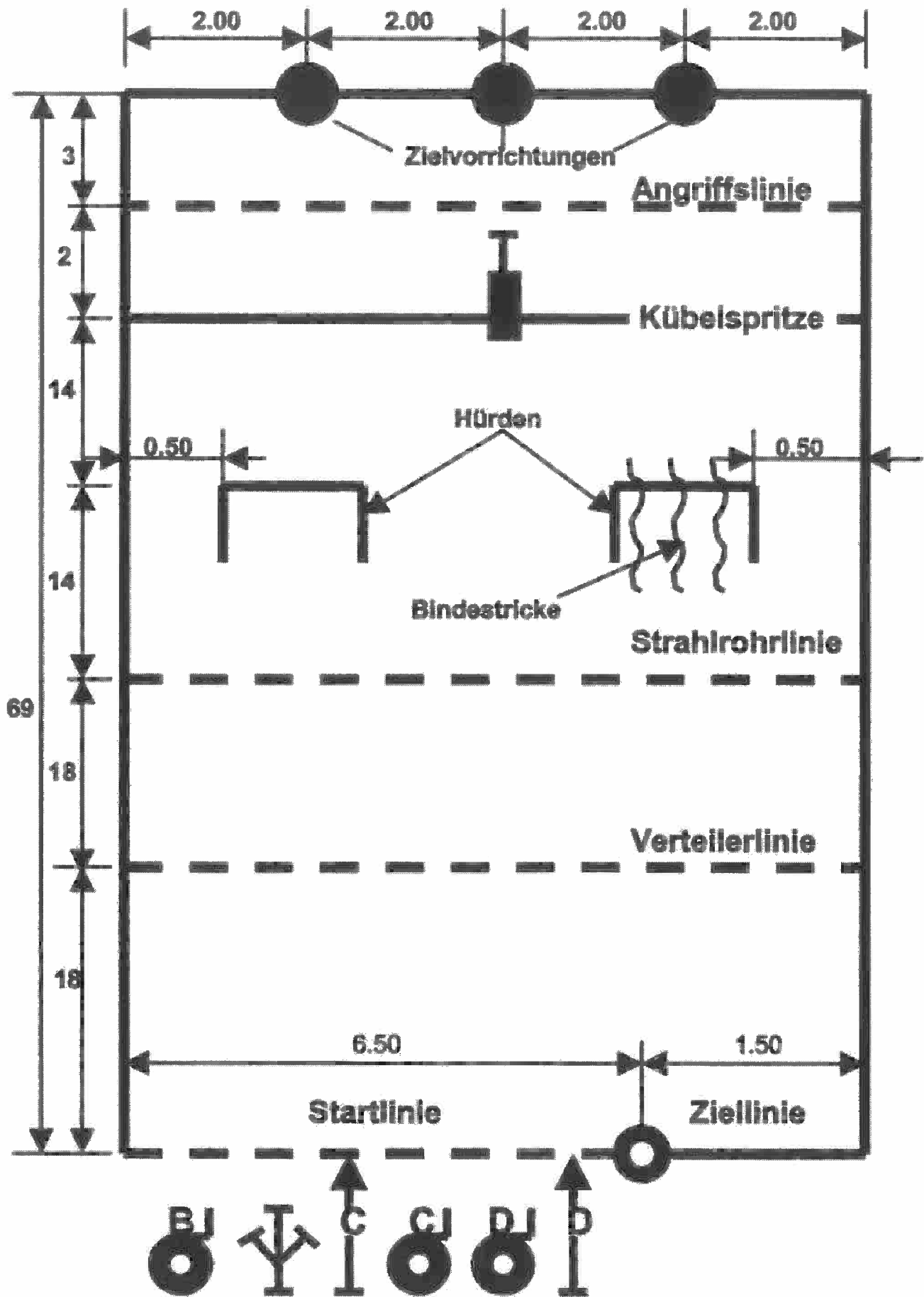
WK 5 - läuft mit D-Strahlrohr und D-Druckschlauch nach dem Abschlag durch WK 4 gemeinsam mit WK 6 zur Kübelspritze. Dort kuppelt er den D-Druckschlauch an die Kübelspritze an, kann vorpumpen, läuft zur Angriffslinie und spritzt dort die Zielgegenstände von den Pfählen, während WK 3 die Kübelspritze bedient. Sind alle drei Zielgegenstände mit dem Wasserstrahl von ihrer Auflage heruntergespritzt, läuft WK 5 zurück und überquert die Ziellinie.

WK 6 - startet gemeinsam mit WK 5 zur Kübelspritze, umrundet diese, läuft zurück zu WK 3 an die Strahlrohrlinie, übernimmt das C-Strahlrohr und nimmt mit diesem dort Aufstellung.

2.4. Zeitnahme/Wertung

Sofern alle drei Zielgegenstände mit dem Wasserstrahl von ihrer Auflage heruntergeworfen sind, läuft WK 5 zurück und überquert die Ziellinie. Die Zeitnahme erfolgt, wenn WK 5 die Ziellinie überquert. Überläuft außer WK 5 ein anderer Wettkämpfer die Ziellinie, erfolgt die Disqualifikation der gesamten Mannschaft. Wird durch WK 4 eine Leinenverbindung nicht ordnungsgemäß ausgeführt, erfolgt ein Zeitaufschlag von 10 Sekunden.

2.5. Zeichnung/Beschreibung der Wettkampfbahn



3. Lebensrettende Sofortmaßnahmen

3.1. Geräte

Die Ausrüstungsgegenstände werden gestellt.

3.2. Beschreibung des Wettkampfes

Nachfolgendes Grundwissen sollte hinsichtlich der lebensrettenden Sofortmaßnahmen bei den Mitgliedern der Jugendfeuerwehr vorhanden sein (Situation):

- Bewusstlosigkeit
- Schock
- Verbrennung
- Stromschlag
- Schnittwunde

Aus den o.g. Situationen wird eine durch den Stationsleiter im Vorfeld ausgewählt.

3.3. Ablauf des Wettkampfes

Die Mannschaft handelt, nach Einweisung durch den Stationsleiter, eigenständig unter Leitung des Staffelführers, entsprechend der vorgefundenen Situation.

3.4. Wertung

Kontrolle der Atmung	(Fremdteile usw.)	= 15
Kontrolle des Pulses	(Herz, Puls)	= 15
Lagerung des Verunfallten	(stabile Seitenlage bzw. erhöhte Lagerung der Füße usw.)	= 20
Sicherung der Unfallstelle	(Aufstellen von Sicherungspersonal bzw. Lotsen zur Unfallstelle)	= 10
Disziplin der Mannschaft		= 10
Notruf-Nummern	(112 und 110)	= 5
Wo ist es passiert?	(Ort des Geschehens)	= 5
Was ist passiert?	(Unfall, Brand usw.)	= 5
Wie viele Verletzte gibt es?	(Anzahl und evtl. das Alter)	= 5
Welche Arten von Verletzungen liegen vor?	(Unfallursache)	= 5
Warten auf Rückfragen ?	(Nur die Leitstelle beendet das Gespräch)	= 5

4. Gerätekunde

4.1. Geräte

Die Ausrüstungsgegenstände werden gestellt.

4.2. Beschreibung des Wettkampfes

Durch die Mannschaft sind zehn Ausrüstungsbestandteile eines Tragkraftspritzenfahrzeuges bzw. -anhängers (nach Norm-Bestückung) zu bestimmen und zu beschreiben. Die Ausrüstungsbestandteile werden durch den Stationsleiter vor dem Wettkampf festgelegt.

4.3. Ablauf des Wettkampfes

Durch den Stationsleiter werden fünf Ausrüstungsbestandteile benannt. Diese sind durch die Mannschaft aufzufinden und deren Aufgabe zu beschreiben. Fünf weitere Ausrüstungsgegenstände sind durch die Mannschaft zu bestimmen und deren Aufgabe zu beschreiben.

4.4. Wertung

Für die Bestimmung und Beschreibung eines Ausrüstungsteiles werden max. 10 Punkte vergeben.

Beispiele:

Standrohr (Wasserentnahme aus Unterflurhydranten)	= 10
Saugkorb (Schutz der Pumpe vor groben Partikeln, Rückschlagventil)	= 10
B-Schlauch (20 m normal, 5 m Füllschlauch, Durchmesser von 75 mm)	= 10
C-Strahlrohr (Bezeichnung CM C-Mehrzweck-Strahlrohr)	= 10
Schlauchbinde (zum Abdichten von defekten Schläuchen für B- und C- Druckschläuche)	= 10
Verteiler (Verteilen von Wasser zu den Rohren 1–3 unter Benennung der Reihenfolge)	= 10
Faltemer (Transport von Wasser beim Ausfall der Entlüftungseinrichtung)	= 10
B-C Übergangsstück (Verbindung verschiedener Schlauchgrößen)	= 10
Werkzeugkasten (Reparatur der TS 8)	= 10
B-Krümmen (Schutz des Druckschlauchs bzw. Entlastung des Trupps > 2 Personen)	= 10

5. Retten und Selbstretten/Knoten und Stiche und deren Anwendung

5.1. Geräte

Die Ausrüstungsgegenstände werden gestellt.

5.2. Beschreibung des Wettkampfes

Die nachfolgend aufgeführten möglichen Aufgaben sind durch die Mannschaft zu absolvieren:

- Bau einer Schlauchbrücke (drei Steckleiterteile aus Leichtmetall)
Mastwurf
- Aufziehen von Gerätschaften (Feuerwehrraxt, Strahlrohr mit Schlauch, Brechstange)
Doppelter Ankerstich, Mastwurf und Halbschlag,
- Retten von Personen (nur Aufbau)
Pfahlstich, Mastwurf, Spierenstich, Achterknoten und HMS
- Verbinden von Leinen
Schotenstich
- Aufstellen einer Bockleiter (Steckleiterteile aus Leichtmetall)
Mastwurf und Zimmermannsstich

5.3. Ablauf des Wettkampfes

Teil 1

Durch die Mannschaft sind sechs Knoten zu binden und deren mögliche Anwendung zu bestimmen (Auslösung).

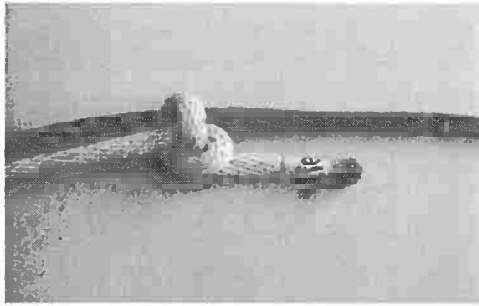
Teil 2

Weiterhin hat die Mannschaft mindestens eine oben beschriebene Aufgabe selbständig zu lösen.

5.4. Wertung

Für den ersten Teil der Station werden maximal 10 Punkte je Knoten (6 x 10 Punkte = 60 Punkte) und für die Bewältigung der gestellten Situation max. 40 Punkte vergeben.

5.5. Ausführung der Knoten und Stiche



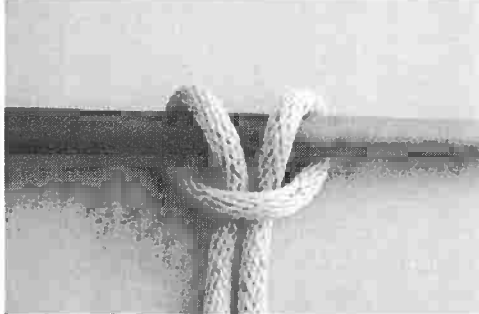
Spierenstich

(Sicherungsknoten hinter Befestigungsknoten wie Mastwurf)



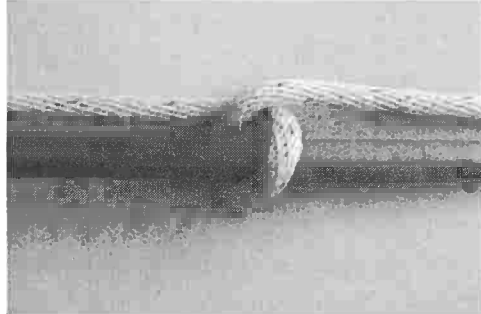
Schotenstich

(verbinden von zwei Leinen)



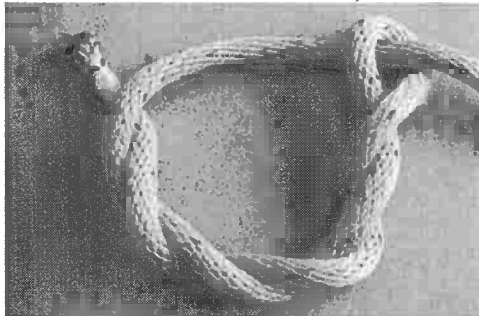
Doppelter Ankerstich

(Aufziehen von Geräten – wie Schläuche, Feuerwehrtaxt usw.)



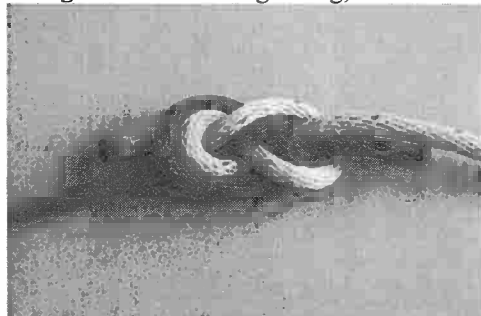
Halbschlag

(Sicherungsknoten – an Saugleitung, an Geräten usw.)



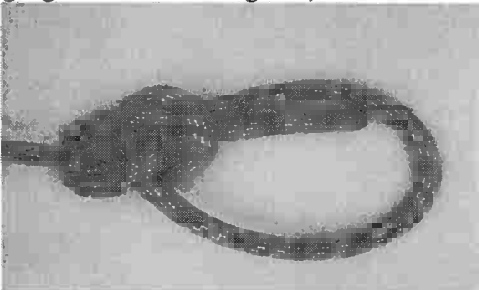
Zimmermannsstich / Zimmermannsschlag

(Befestigungsknoten – am Saugkorb, an der Bockleiter usw.)



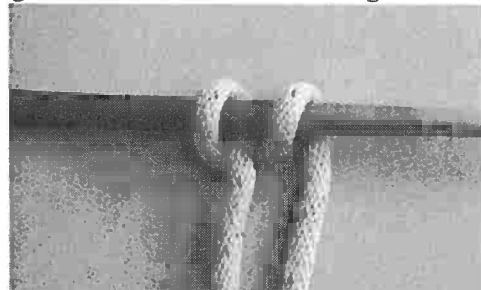
Achterknoten

(Sicherungsknoten – Sichern des Sicherheitsgurtes beim abseilen)



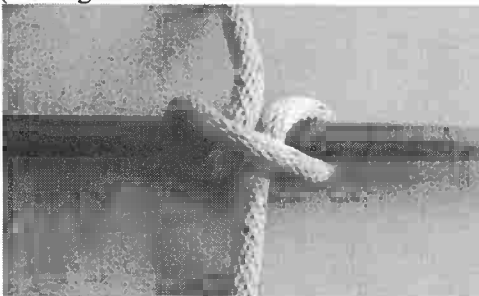
Pfahlstich / Palstek

(Rettungsknoten – beim Retten von Personen)



Halbmastwurf (HMS)

(Sicherungsknoten – Sichern des Sicherheitsgurtes beim abseilen)



Mastwurf

(unverschiebbare Befestigung an Festenpunkten)

6. Naturkunde

6.1. Beschreibung des Wettkampfes

Durch die Mannschaft sind zum Beispiel nachfolgende Fragen zu beantworten:

1. Nenne die gekennzeichneten Bäume und deren Früchte! (Drei vorhandene Bäume)
2. Welche ist die häufigste Baumart in Deutschland?
3. Welche Käfer tragen einen nicht unerheblichen Teil zum Waldsterben bei?
4. Welche Insekten bilden einen Staat?
5. Wenn Hirsche an Hochzeit denken, dann sie.
6. Womit fliegen die Fledermäuse?
7. Wenn ein Biber Gefahr wittert, warnt er die anderen durch
8. Wo geht die Sonne auf?
9. Die Wetterseite eines Baumes befindet sich an der
10. Wie lautet der lateinische Fachbegriff für Pflanzenkunde?
11. Wo nistet der Uhu nicht?
12. Schätzt die vorgegebene Entfernung ab!
13. Nennt die Namen der Tiere innerhalb einer Familie, sucht Euch davon zwei aus!
14. Aus Buchstaben Tiernamen bilden.
15. Hier seht ihr ein Lagerfeuer, was fällt euch auf? (aufgebautes Lagerfeuer mit Fehlern)

6.2. Ablauf des Wettkampfes

Die Mannschaft bzw. die Wettkämpfer haben die Fragen entsprechend dem Katalog des Stationsleiters zu beantworten.

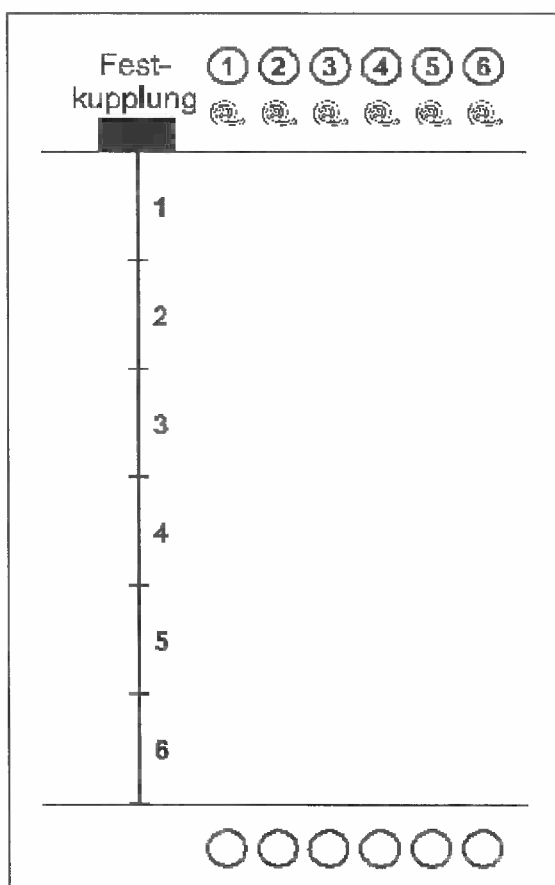
6.3. Wertung

Für jede richtige Antwort werden 5 bzw. 10 Punkte vergeben.

7. Schnelligkeitsübung „Schläuche verlegen“

7.1. Beschreibung des Wettkampfes

Die Schnelligkeitsübung stellt die Wasserversorgung über eine lange Wegstrecke dar. Da es sich um eine Übung der Jugendfeuerwehr handelt, werden C-Druckschläuche verwendet. Die Wettbewerbsgruppe tritt in vollständiger Jugendfeuerwehrsutzbekleidung mit Brusttüchern von 1 bis 6 an. Die Wettkämpfer nehmen links oder rechts neben der Festkupplung (entsprechend dem Aufbau der Bahn) hinter den stehenden oder liegenden C-Druckschläuchen Aufstellung. Die Gruppe steht in Reihenfolge der Nummerierung.



7.2. Ablauf des Wettkampfes

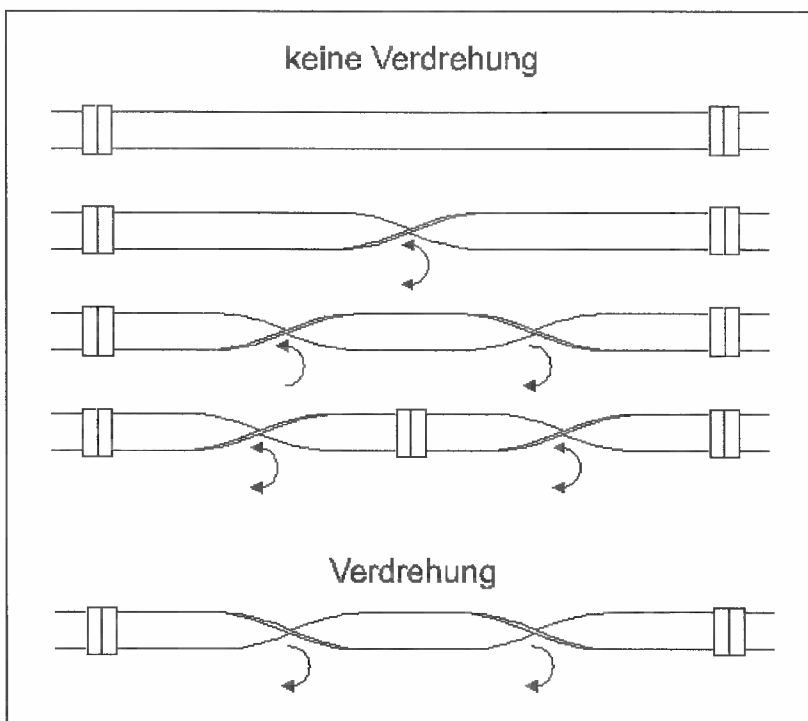
Nach dem Kommando „Auf die Plätze, fertig, los!“ bzw. Startschuss verlegt die Wettbewerbsgruppe die Druckschläuche. Bei der Übung ist darauf zu achten, dass jeder Wettkämpfer seinen Druckschlauch auswirft und mit dem Vorgänger bzw. Nachfolger kuppelt. (d.h. WK 1 kuppelt am Festpunkt und anschl. kuppelt WK1 mit WK 2; WK 2 kuppelt mit WK 3; usw.) Bei Bedarf können sich die Gruppenmitglieder beim Ausrichten der Druckschläuche gegenseitig unterstützen.

7.3. Zeitnahme/Wertung

Die Zeitnahme erfolgt, wenn die Mannschaft in Linie zu einem Glied an der Ziellinie Aufstellung genommen hat und der Gruppenführer (WK 1) durch Handzeichen dem Wertungsrichter die Übung als beendet gemeldet hat „Übung beendet“

Für nachfolgende typische Fehler werden Strafsekunden auf die Laufzeit angerechnet.

- offenes Kupplungspaar
- ein Gruppenmitglied hat nicht mit dem Vorgänger bzw. Nachfolger gekuppelt
- verkürzt verlegte Schlauchstrecke (d.h. die Schläuche aufeinander)
- Verdreher (siehe unten)
- sonstige Verletzung der Wettbewerbsordnung



8. Feuerwehrtechnisches Wissen

8.1. Beschreibung des Wettkampfes

Aus dem „Helfer der Jugendfeuerwehr“ (Bereiche: Ausrüstung und Geräte; Löschmittel und Löschverfahren der Feuerwehr; Unfallverhütung) werden der Mannschaft max. 20 Fragen gestellt.

8.2. Ablauf des Wettkampfes

Die Fragen werden vom Stationsleiter ausgelost. Sie sind von je einem Mannschaftsmitglied einzeln zu beantworten.

8.3. Wertung

Für jede richtige Antwort erhält die Mannschaft 5 Punkte.

9. Schnelligkeitsübung „Schlauchboot“

9.1. Beschreibung und Ablauf des Wettkampfes

Durch drei Mannschaftsmitglieder ist auf Zeit je eine Schwimmweste anzulegen. Danach wird das Schlauchboot außerhalb der Zeitwertung besetzt. Die durch den Stationsleiter bestimmte Fahrstrecke ist dann durch die Mannschaft auf Zeit zurückzulegen, dabei sind die Schutzhelme der JF abzulegen.

9.2. Zeitnahme/Wertung

Die Laufzeit ergibt sich aus der Summe der beiden Zeitwertungen.

10. Schnelligkeitsübung „Kübelspritze“

10.1. Beschreibung und Ablauf des Wettkampfes

Die Mannschaft hat drei Ziele mittels Kübelspritzen zu bekämpfen. Der erste Trupp füllt die erste Kübelspritze und pumpt das Wasser in die zweite. Vom zweiten Trupp wird danach das Wasser in die dritte Kübelspritze gepumpt. Durch den dritten Trupp wird die Zielbekämpfung durchgeführt. Sollte in der letzten Kübelspritze nicht mehr ausreichend Wasser vorhanden sein, kann Wasser nachgeholt werden. Der dritte Trupp hat aber beim Wasser nachtanken einen Strafparkours zu durchlaufen.

10.2. Zeitnahme/Wertung

Die Zeitnahme erfolgt, wenn die Ziele erfolgreich bekämpft wurden.

3. Anhang

Teilnehmermeldung für die Jugendfeuerwehr:

.....

Dienstgrad

Name

Vorname

Delegationsleiter: _____

Trainer/Betreuer: _____

Maschinist: _____

Status	Name	Vorname	Geburtsdatum	Alter	Ausweis- Nummer	Datum der Mitgliedschaft
Wettkämpfer						
Wettkämpfer						
Wettkämpfer						
Wettkämpfer						
Wettkämpfer						
Wettkämpfer						
Reserve- wettkämpfer						
Durchschnittsalter:						

Delegationsleiter

Siegel

Wehrleiter