

Wettbewerb der Thüringer Jugendfeuerwehr für Kinder der Altersstufen 6 bis 10 Jahre

Wettbewerbsordnung

„Gruppenstafette“

Der Wettbewerb „Gruppenstafette“ besteht aus 3 Wettbewerbs teilen (Disziplinen), die alle absolviert werden müssen.

1. Gruppenstafette
2. Wissenstest
3. Knotentest

Allgemeine Grundsätze

Jede Wettbewerbsgruppe muss aus Kindern einer Gemeinde-Jugendfeuerwehr bestehen. Es ist möglich, dass eine Wettbewerbsgruppe aus mehreren Ortsteilen einer Gemeinde zusammengesetzt ist. Ein Teilnehmer kann am Wettbewerbstag nur in einer Wettbewerbsgruppe starten. Sollte eine Gemeinde-Jugendfeuerwehr nicht genügend Mitglieder haben, so ist es in Ausnahmefällen möglich die Wettbewerbsgruppe mit Mitgliedern aus einer zweiten benachbarten Gemeinde-Jugendfeuerwehr zu ergänzen. Dies muss jedoch im Vorfeld des Wettbewerbes mit dem zuständigen Wettbewerbsleiter abgestimmt werden.

Ein gültiger Mitgliedsausweis der Deutschen Jugendfeuerwehr ist Bedingung für die Teilnahme am Wettbewerb. Teilnahmeberechtigt sind Kinder, die am Wettbewerbstag mindestens 6 Jahre und noch keine 10 Jahre alt sind. Ausnahme: Läufer 3 (Bedienung Kübelspritze) muss am Wettbewerbstag 10 Jahre alt sein. (noch keine 11 Jahre)
Eine Wettbewerbsgruppe besteht aus 6 Mitgliedern der Jugendfeuerwehr. Zur Anzugsordnung gehören: Sportbekleidung lang, Helm, Gurt mit Zweidornschnalle der Deutschen Jugendfeuerwehr (nur Läufer 4), festes Schuhwerk (z.B. Turnschuhe aus Leder).

Der Jugendfeuerwehrwart / Betreuer hat darauf zu achten, dass die Gruppenmitglieder ihren körperlichen Leistungen entsprechend eingesetzt werden.

Jede Wettbewerbsgruppe erhält eine Punktvorgabe, die sich aus dem Gesamtdurchschnittsalter ergibt (siehe Tabelle). Damit wird gewährleistet, dass eine Mannschaft mit hohem Altersdurchschnitt den Mannschaften mit geringerem Altersdurchschnitt nicht bevorteilt wird. In der Auswertung werden alle Minuspunkte und die Wettbewerbszeit in Sekunden und Zehntelsekunden von der Punktvorgabe abgezogen. Die Gesamtpunktzahl bestimmt die Platzierung. Bei Punktgleichheit entscheidet die Wettbewerbszeit über die Platzierung.

Punktvorgabe-Tabelle

Gesamalter	Durchschnittsalter	Punktvorgabe
36 – 38	6	1020
39 – 44	7	1015
45 – 50	8	1010
51 – 55	9	1005

Teil1: Gruppenstafette

Für den Wettbewerb in der Disziplin Gruppenstafette werden 6 Wettbewerbsteilnehmer eingesetzt.

An der Start-Ziel-Linie sind in beliebiger Reihenfolge bereitzustellen:

- 1 doppelt gerollter D-Druckschlauch (15 m lang)
- 1 doppelt gerollter D-Druckschlauch (5 m lang)
- 1 doppelt gerollter D-Druckschlauch (2,5 m lang)
- 2 D-Strahlrohre Mundstück 4mm
- 1 Decke, ausgebreitet

Der Wettbewerbsplatz:

- 44 Meter von der Start-Ziel-Linie befinden sich im Abstand von 2 Metern drei Pfähle von links nach rechts mit einer Höhe von 0,5m; 1,5m und 1,0m, auf denen leere unzerbrechliche Behälter mit einem Durchmesser von 9 bis 11 cm als Zielgegenstände aufgestellt sind. Die runden Aufstellflächen der Pfähle haben einen Durchmesser von 25 cm.
- 40 Meter von der Start-Ziel-Linie entfernt steht auf der Bahnmitte eine mit 10 Liter Wasser gefüllte Kübelspritze.
- 30 Meter von der Start-Ziel-Linie entfernt sind rechts und links in der Wettbewerbsbahn Hürden oder ähnliche Hindernisse aufgestellt. Über der rechten Hürde sind 2 Bindestricke (2 m lang) abgelegt. Die Hürdenhöhe beträgt einheitlich zwischen 75 und 85 cm.
- 19 Meter von der Start-Ziel-Linie entfernt befindet sich die Strahlrohrlinie.
- 15 Meter von der Start-Ziel-Linie entfernt befindet sich in der Bahnmitte ein Verteiler B (mit Übergangsstücken B/C/D) CBC (mit Übergangsstück C/D).
- Auf der Start-Ziel-Linie sind ausgehend von der rechten Außenlinie im Abstand von einem Meter zwei Stangen aufgestellt.
- 3,0 Meter vor der Start-Ziel-Linie befindet sich die Aufstelllinie.

Ablauf des Wettbewerbes:

Die 6 Wettbewerbsteilnehmer nehmen an der Aufstelllinie in einer Linie Aufstellung und melden sich beim Bahnleiter an.

Vor dem Startzeichen stellen sich die Läufer 1 bis 3 an der Start-Ziel-Linie in beliebiger Reihenfolge auf. Die Läufer 4 bis 6 behalten bis zu ihrem Start an der Aufstelllinie Aufstellung.

Nach dem Startzeichen führen die Läufer folgende Tätigkeiten aus:

Läufer 1

Nimmt beide Kupplungen des 15 m D-Schlauches auf, übergibt eine Kupplung an Läufer 3 und zieht zusammen mit Läufer 2 den D-Schlauch bis zur Verteilerlinie aus. Dort kuppelt er mit Läufer 2 den D-Schlauch an den Verteiler an. Danach läuft er zurück zur Start-Ziel-Linie und schlägt dort Läufer 3 ab.

Läufer 2

Nimmt ein D-Strahlrohr auf, zieht mit Läufer 1 den 15 Meter D-Schlauch aus, kuppelt diesen mit Läufer 1 am Verteiler an und nimmt im Bereich des Verteilers Aufstellung. Nach Eintreffen von Läufer 3 läuft er mit diesem zur Strahlrohrlinie und kuppelt dort mit Läufer 3 das Strahlrohr an den 5 Meter D-Schlauch an. Danach begibt er sich zur linken Hürde, durchkriecht diese und läuft zur Start-Ziel-Linie zurück. Dort schlägt er Läufer 4 durch betreten der Decke ab.

Läufer 3

Kuppelt die Kupplung des 15 Meter D-Schlauches an die Festkupplung und nimmt wieder an der Start-Ziel-Linie Aufstellung. Nach Abschlag durch Läufer 1 nimmt er den 5m D-Schlauch auf und begibt sich zur Verteilerlinie. Dort legt er den D-Schlauch beliebig aus und kuppelt ihn am Verteiler an. Danach läuft er mit Läufer 2 zur Strahlrohrlinie, kuppelt mit ihm gemeinsam das D-Strahlrohr an, übernimmt das D-Strahlrohr von Läufer 2, wartet an der Strahlrohrlinie auf Läufer 6 und übergibt diesem das Strahlrohr. Nach der Übergabe des Strahlrohres an Läufer 6 begibt er sich zur Kübelspritze und bedient diese.

Läufer 4

Legt nach dem Start von Läufer 3 den Helm und den Gurt zweckmäßig auf der Decke ab (die Decke wird vor dem Start vom Betreuer ausgebreitet). Er legt sich ausgestreckt mit dem Rücken auf die Decke, mit Blick in Laufrichtung zur Kübelspritze. Nach Betreten der Decke durch Läufer 2 legt er die abgelegten Ausrüstungsgegenstände an und läuft zur rechten Hürde (bei Ankunft an der Hürde müssen alle Ausrüstungsgegenstände angelegt sein). Dort bindet er mit den abgelegten Bindestricken einen Kreuzknoten und einen Mastwurf, läuft zur Start-Ziel-Linie und schlägt Läufer 5 ab.

Läufer 5

Begibt sich nach dem Start von Läufer 4 zur Start-Ziel-Linie, nimmt dort das D-Strahlrohr und den 2,5 m D-Schlauch auf und startet nach Abschlag durch Läufer 4 gemeinsam mit Läufer 6 zur Kübelspritze. Dort rollt er den 2,5 Meter D-Schlauch aus und kuppelt ihn an der Kübelspritze an. Danach läuft er zur Angriffslinie, kuppelt dort das D-Strahlrohr an den ausgerollten 2,5 Meter D-Schlauch an und wartet auf Läufer 3. Nach Eintreffen von Läufer 3 spritzt er die Zielgegenstände vollständig von den Pfählen. Sind alle drei Zielgegenstände heruntergespritzt worden, begibt sich Läufer 5 ohne Geräte zurück zur Start-Ziel-Linie und durchläuft dort das markierte Ziel (2 Stangen).

Achtung: Läufer 5 darf an der Kübelspritze nicht vorpumpen.

Läufer 6

Begibt sich nach dem Start von Läufer 4 zur Start-Ziel-Linie und startet gemeinsam mit Läufer 5 zur Kübelspritze, umrundet diese und läuft zurück zur Strahlrohrlinie. Dort übernimmt er das Strahlrohr von Läufer 3 und nimmt Aufstellung.

Die Zeitnahme erfolgt, wenn Läufer 5 die Ziellinie überquert hat.

Teil 2: Wissenstest

Für den Wettbewerb in der Disziplin Wissenstest werden 6 Wettbewerbsteilnehmer eingesetzt.

Vorgegeben sind mindestens 3 Fragenkomplexe mit je 10 Fragen aus den Bereichen:

- Brandschutz
- Feuerwehrtechnik
- Allgemeinbildung

Die Fragen werden vom Ausrichter ausgearbeitet. Zu jeder Frage gibt es nur eine Lösungsmöglichkeit, die durch Buchstaben a, b oder c zu kennzeichnen ist.

Die Gruppe legt mittels Würfel, Los oder Zufallsgenerator selbst fest, welchen Fragenkomplex sie lösen wird. Die Beantwortung der Fragen erfolgt gemeinschaftlich, ohne Betreuer.

Für jede falsche Antwort erhält die Mannschaft 2 Fehlerpunkte.

Teil 3: Knotentest

Für den Wettbewerb in der Disziplin Knotentest werden 6 Wettbewerbsteilnehmer eingesetzt.

Die Mannschaft tritt an der Aufstelllinie, die sich 1,00 Meter vor dem Knotengestell befindet, an. Hier legt der Betreuer fest, welche Knoten von der Gruppe gebunden werden sollen. Gefordert sind der Mastwurf und der Kreuzknoten, wobei auch Zimmermannstich und Schotenstich gebunden werden können.

Für die Lösung dieser Aufgabe ist ein Zeitlimit von 15 Sekunden festgesetzt. Für jeden falsch angefertigten Knoten erhält die Mannschaft 5 Fehlerpunkte. Sollten bei sechs angefertigten Knoten nicht mindestens zwei verschiedene Knoten vorhanden sein, wird ein Knoten als falsch gewertet.

Beispiel: 5x richtiger Kreuzknoten und 1x richtiger Mastwurf = 0 Fehlerpunkte
 6x richtiger Kreuzknoten = 5 Fehlerpunkte