

Wettbewerb der Thüringer Jugendfeuerwehr für Kinder und Jugendliche der Altersstufen 10 bis 18 Jahre Wettbewerbsordnung

„Gruppenstafette“ (Stand 04. November 2017)

Der Wettbewerb Gruppenstafette besteht aus 4 Wettbewerbssteilen (Disziplinen), die alle nacheinander absolviert werden müssen.

1. Gruppenstafette
2. Leinenbeutel-Zielwurf
3. Knotentest
4. Wissenstest

Allgemeine Grundsätze

Jede Wettbewerbsgruppe darf nur aus Jugendlichen der gleichen Jugendfeuerwehr bestehen. Ein gültiger Mitgliedsausweis der DJF ist Bedingung für die Teilnahme am Wettbewerb. Teilnahmeberechtigt sind Kinder die am Wettbewerbstag mindestens 10 Jahre und noch keine 19 Jahre alt sind. Eine Wettbewerbsgruppe besteht aus 6 JF-Mitgliedern. Die Anzugsordnung besteht aus JF-Anzug, Helm und Handschuhe und Leibriemen mit Zweidornschnalle der DJF. Als Schuhwerk dürfen Sportschuhe getragen werden. (keine Fußballschuhe oder Spikes)

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 Endpunktzahl bestimmt dann die Platzierung. Bei Punktgleichheit entscheidet die Wettbewerbszeit über die Platzierung.

Punktvorgabe					,	0
Wettbewerbszeit in Sekunden u. Zehntelsekunden	-				,	
Fehlerpunkte Gruppenstafette	-				,	0
Fehlerpunkte Leinenbeutel-Zielwurf	-				,	0
Fehlerpunkte Wissenstest	-				,	0
Fehlerpunkte Knotentest	-				,	0
Endergebnis	=				,	

Punktvorgabe-Tabelle

Gesamalter	Durchschnittsalter	Punktvorgabe
60 – 63	10	1020
64 – 70	11	1015
71 – 76	12	1010
77 – 81	13	1005
82 – 87	14	1000
88 – 94	15	995
95 – 100	16	990
101 – 104	17	985
105 – 108	18	980

Ablauf des Wettbewerbes

Für den Wettbewerb in der Disziplin Gruppenstaffette werden 6 Wettbewerbsteilnehmer eingesetzt. An der Start-Ziel-Linie sind **in vorgegebener** Reihenfolge bereitzustellen: (siehe Skizze)

- 1 doppelt gerollter B-Druckschlauch (Ø75mm, 20m lang)
- 1 doppelt gerollter C-Druckschlauch (Ø42mm, **15m lang**)
- 1 einfach gerollter D-Druckschlauch (2,5m lang)
- 1 B-CBC Verteiler
- 1 C-Strahlrohr
- 1 D-Strahlrohr (4mm Mundstück)
- (D-Druckschlauch und D-Strahlrohr dürfen nicht zusammengekuppelt sein)
- 1 Decke 1,8m x 1,3m mindestens dreimal zusammengelegt (0,65m x 0,45m)

65m von der Start-Ziel-Linie befinden sich im Abstand von 2m 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 9-11 cm als Zielgegenstände aufgestellt sind. Die runden Aufstellflächen der Pfähle haben einen Durchmesser von 25 cm. **45m** von der Start-Ziel-Linie entfernt sind rechts und links in der Laufbahn Hürden oder andere Hindernisse gleicher Ausmaße aufzustellen. Über der rechten Hürde sind 4 Bindestricke (2m lang) abgelegt. **59m** von der Start-Ziel-Linie steht auf der Bahnmitte eine mit 10 Liter Wasser gefüllte Kübelspritze.

Vor dem Startzeichen nehmen Läufer 1-3 an der Start-Ziel-Linie in beliebiger Reihenfolge, die Läufer 4-6 an der Aufstelllinie in Wettbewerbskleidung Aufstellung. Nach dem Startzeichen führen die Läufer folgende Tätigkeiten aus:

Läufer 1

Nimmt einen B-Druckschlauch und legt diesen nach vorne aus. Die eine Kupplung übergibt er Läufer 3, mit der anderen läuft er bis zur Verteiler-Linie. Die Kupplungen haben sich im vorgegebenen Bereich zu befinden. (siehe Bahnskizze/gestrichelte Linien) Dort kuppelt er mit Läufer 2 den B-Druckschlauch an den Verteiler. Dann läuft er zurück zur Start-Ziel-Linie und schlägt dort Läufer 3 ab.

Läufer 2

Nimmt den Verteiler und das C-Strahlrohr auf und läuft nach vorn. Dort kuppelt er an der Verteiler-Linie mit Läufer 1 den B-Druckschlauch an und nimmt dort Aufstellung. Nach Eintreffen von Läufer 3 läuft er mit diesem zur Strahlrohrlinie. Die Kupplungen haben sich im vorgegebenen Bereich zu befinden. (siehe Bahnskizze/gestrichelte Linien) Dort kuppelt er mit Läufer 3 das Strahlrohr an. Danach begibt er sich zur linken Hürde und durchkriecht diese und läuft zurück zur Start-Ziel-Linie. Dort schlägt er Läufer 4 durch Betreten der Decke ab.

Läufer 3

Kuppelt die Kupplungshälfte des B-Druckschlaches an die Festkupplung. Nach Abschlag durch Läufer 1 nimmt er den C-Druckschlauch auf und begibt sich zur Verteilerlinie dort legt er den C-Druckschlauch beliebig aus und kuppelt ihn am Verteiler an. Dann läuft er mit Läufer 2 zur Strahlrohrlinie. Die Kupplungen haben sich im vorgegebenen Bereich zu befinden. (siehe Bahnskizze/gestrichelte Linien) Dort kuppelt er mit diesem gemeinsam das Strahlrohr an und nimmt mit dem Strahlrohr Aufstellung. Nach Übergabe des Strahlrohres an Läufer 6 begibt er sich zur Kübelspritze und bedient diese.

Läufer 4

Breitet nach dem Start von Läufer 3 die Decke an der Start-Ziel-Linie aus und legt erst dann Helm, Koppel und Handschuhe **neben** sich ab. Er liegt ausgestreckt in Laufrichtung auf der Decke. Mit Betreten der Decke durch Läufer 2 legt er die **neben** ihm abgelegten Ausrüstungsgegenstände an und läuft zur rechten Hürde. (Bei Ankunft, vor dem tätig werden an der Hürde müssen Helm, Koppel und Handschuhe ordnungsgemäß angelegt sein.) Dort bindet er mit den dort befindlichen Bindestricken einen Mastwurf, einen Kreuzknoten, einen Zimmermannsstich und einen Schotenstich, läuft zur Start-Ziel-Linie zurück und schlägt dort Läufer 5 ab.

Läufer 5

Begibt sich nach dem Start von Läufer 4 zur Start-Ziel-Linie, nimmt das D-Strahlrohr und den D-Druckschlauch auf und startet nach Abschlag durch Läufer 4 gemeinsam mit Läufer 6 zur Kübelspritze. Dort rollt er den D-Druckschlauch aus und kuppelt ihn an der Kübelspritze an, läuft zur Angriffslinie kuppelt dort das D-Strahlrohr an und bekämpft die Zielgegenstände. **Er darf nicht vorpumpen.**

Läufer 6

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

Sind alle drei Zielgegenstände mit dem Wasserstrahl heruntergespritzt worden, läuft Läufer 5 ohne Geräte zurück zur Start-Ziel-Linie und läuft dort durch das markierte Ziel (2 Stangen). Die Zeitnahme erfolgt, wenn Läufer 5 die Ziellinie überquert hat.

Disziplin Leinenbeutel-Zielwurf

In 5m Entfernung von der Wurflinie beginnt ein Kreis von 2m Durchmesser (Aussenkreis). Der Innenkreis hat einen Durchmesser von 1m. Jeder Wettbewerbsteilnehmer wirft dreimal mit dem Leinenbeutel von der Wurflinie in den Kreis. Der Leinenbeutel wird im nicht ausgezogenem Zustand geworfen. Die Wurflinie darf nicht be- oder übertreten werden. Wird die Wurflinie be- oder übertreten, wird der Wurf mit 10 Minuspunkten gewertet. Gewertet wird, wo der Leinenbeutel aufschlägt. Kreislinienberührung des Leinenbeutels zählt als Treffer.

Innenkreis	0 Punkte
Außenkreis	2 Punkte
Fehlwurf	5 Punkte

Disziplin Knotentest

Die Mannschaft begibt sich zur Wettbewerbsstation, dort legt der Wertungsrichter fest, welcher Wettbewerbsteilnehmer welchen Knoten zeigen muss. Gefordert sind der Mastwurf, der Zimmermannsstich, der Kreuzknoten, der Schotenstich und der ganze und halbe Schlag (Ankerstich oder Mastwurf) am Strahlrohr. (siehe Skizzen) Letzterer ist von 2 Wettbewerbsteilnehmern auszuführen. Die Knoten müssen verwendungsfähig, nicht geschlagen oder gedreht angelegt werden. Die Lage des Leinenbeutels ist nicht von Bedeutung) Für jeden falsch angefertigten Knoten erhält die Mannschaft 5 Fehlerpunkte. **Zeitlimit 15 Sekunden.**

Disziplin Wissenstest

Vorgegeben sind 6 Fragekomplexe zu je 12 Fragen. Welcher Komplex bei welcher Mannschaft drankommt, wird mittels Würfel oder Zufallsgenerator von der Gruppe selbst festgelegt. Die Beantwortung der Fragen kann gemeinschaftlich erfolgen (Beratung untereinander). Zu jeder Frage gibt es nur eine richtige Lösungsmöglichkeit, die durch die Buchstaben A,B oder C zu kennzeichnen ist. Für jede falsche Antwort gibt es 5 Fehlerpunkte.

Anmeldebogen für die Disziplin Gruppenstafette 10 bis 18 Jahre

Datum:

Austragungsort:

Nr.	Name	Vorname	Geb. Datum	Alter
1				
2				
3				
4				
5				
6				
				Gesamalter:
				Ø-Alter:
				Punktvorgabe:

<i>Gesamalter</i>	<i>Ø-Alter</i>	<i>Punktvorgabe</i>
60 - 63	10	1020
64 - 70	11	1015
71 - 76	12	1010
77 - 81	13	1005
82 - 87	14	1000
88 - 94	15	995
95 - 100	16	990
101 - 104	17	985
105 - 108	18	980

Wird von der
Wettbewerbs-
leitung
ausgefüllt

Bewertungsbogen Gruppenstaffette

(Stand 11/2017)

Jugendfeuerwehr:		Startnummer:
Wettbewerb am:	In:	
Gesamtpunktvorgabe:		

Nr.	Fehler	Punkte pro Fehler	Fehlerpunkte
1	Läufer 1 zu früh gestartet, Schlauchkupplung zu früh angefasst	5	
2	Läufer 1 Schlauchkupplung nicht an Läufer 3 übergeben	5	
3	Läufer 2 zu früh gestartet, Verteiler u. Strahlrohr zu früh angefasst	5	
4	B-Schlauch u. Verteiler nicht mit zwei Mann gekuppelt	5	
5	Nicht an der Verteilerlinie gekuppelt	5	
6	B-Schlauch nicht ordnungsgemäß angekuppelt	5	
7	Läufer 3 B-Schlauch nicht ordnungsgemäß an Festkupplung angekuppelt	5	
8	Läufer 3 nicht abgeschlagen	5	
9	Läufer 3 zu früh gestartet, zu früh C-Schlauch angefasst	5	
10	C-Schlauch nicht ordnungsgemäß an Verteiler angekuppelt (links)	5	
11	C-Strahlrohr und C-Schlauch nicht mit 2 Mann gekuppelt	5	
12	Übergreifen beim Kuppeln (zweite Hand umgreift komplett die andere Kupplung)	je 5	
13	Nicht an Strahlrohrlinie gekuppelt	5	
14	C-Schlauch nicht ordnungsgemäß an C-Strahlrohr angekuppelt	5	
15	Hürde nicht durchkrochen/nicht wieder aufgestellt	15	
16	Läufer 4 Decke zu früh ausgebreitet	5	
17	Läufer 4 nicht durch Betreten der Decke abgeschlagen	5	
18	Läufer 4 zu früh Helm, Koppel und Handschuhe abgelegt	5	
19	Läufer 4 Helm, Leibriemen mit Zweidornschnalle, Handschuhe nicht ordnungsgemäß abgelegt	5	
20	Läufer 4 liegt nicht ordnungsgemäß auf der Decke (Schulter aufliegend)	5	
21	Läufer zu früh angezogen oder aufgestanden	5	
22	Läufer 4 nicht ordnungsgemäß angelegter Helm der DJF, Gurt mit Zweidornschnalle, Handschuhe	je 5	
23	Falsche Knoten (verwendungsfähig, nicht geschlagen oder gedreht)	je 10	
24	angefertigte Knoten ohne Handschuhe	je 10	
25	Läufer 5 nicht abgeschlagen	5	
26	Läufer 5 und 6 zu früh gestartet	je 5	
27	Läufer 6 umrundet nicht die Kübelspritze	15	
28	Läufer 3 übergibt nicht ordentlich das C-Strahlrohr an Läufer 6	5	
29	Läufer 5 D-Schlauch nicht an Kübelspritze angekuppelt	5	
30	Läufer 5 D-Strahlrohr nicht an Ziellinie gekuppelt	5	
31	Läufer 5 bedient die Kübelspritze	5	
32	Nicht abgespritzte Zielgegenstände	je 10	
33	Strahlrohrlinie übertreten	5	
34	Fehlende Ausrüstung (Helm, Gurt mit Zweidornschnalle, Handschuhe)	je 5	
35	Gesamtfehlerpunkte		

Wettbewerbszeit _____ Sekunden.

Leinenbeutel-Zielwurf

Kriterium	Zählspalte	Anzahl	Punkte pro Fehler	Fehlerpunkte
Innenkreis			0	
Aussenkreis			2	
Kein Treffer			5	
Gesamtfehlerpunkte:				

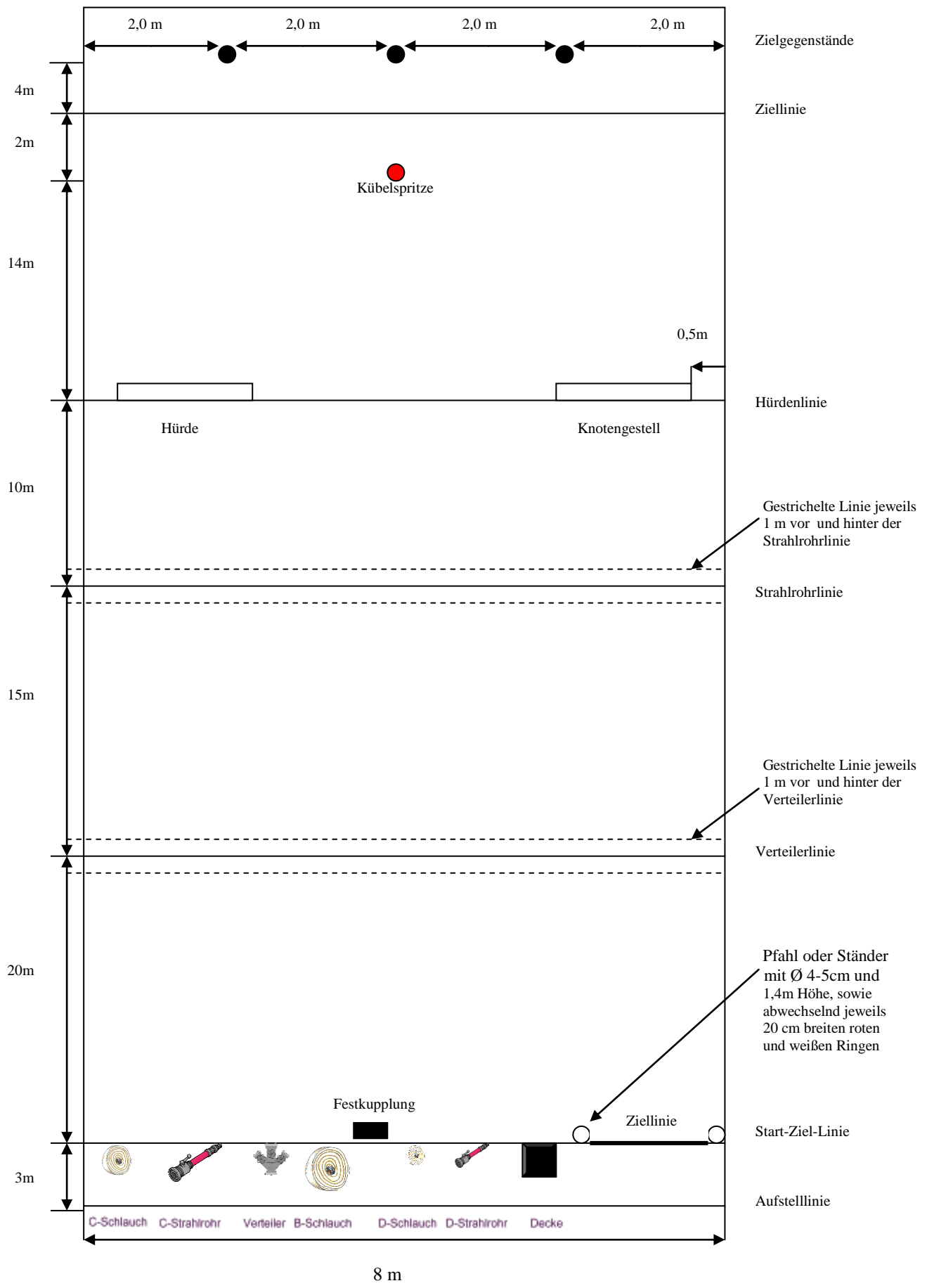
Knotentest

Knoten	Punkte pro Fehler	Fehler
Mastwurf	5	
Kreuzknoten	5	
Schotenstich	5	
Zimmermannstich	5	
Ganzer u. halber Schlag	5	
Gesamtfehlerpunkte:		

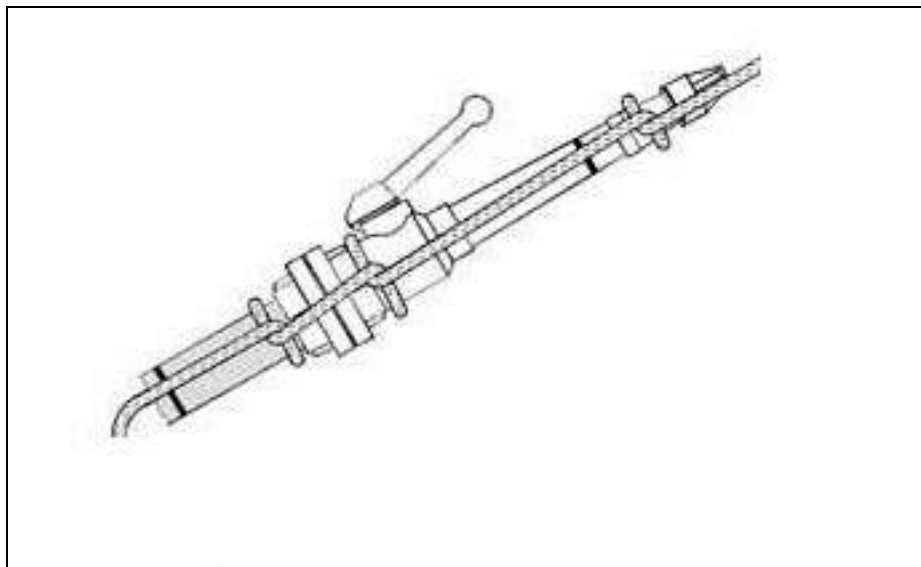
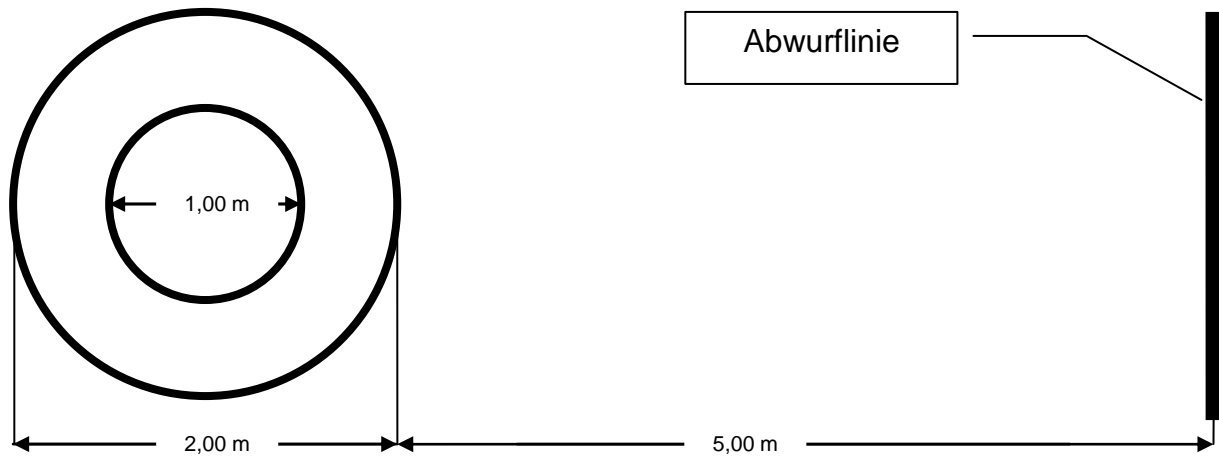
Wissenstest

Komplex	Punkte pro Fehler	Fehler
	5	

Gesamtfehlerpunkte	
---------------------------	--



Fangleinenbeutel-Zielwurf



Ankerstich und halber Schlag am Strahlrohr