

Wettbewerbsordnung

Gruppenstafette

Jugendfeuerwehr Altersgruppe 6 bis 9 Jahre

der Feuerwehr Erfurt



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
1. Vorwort	3
2. Grundsätze.....	3
3. Löschangriff	4
4. Wissenstest	9
5. Knotentest.....	9



1. Vorwort

Die Gruppenstafette Jugendfeuerwehr Altersgruppe 6 bis 9 Jahre der Feuerwehr Erfurt soll den jüngsten unserer Floriansjünger im Rahmen eines Wettbewerbes erste feuerwehrtechnische Grundlagen vermitteln, auf welche später in den Jugendfeuerwehren Altersgruppe 10 bis 18 Jahre sowie in den Einsatzabteilungen der Freiwilligen Feuerwehren aufgebaut werden kann. Sie ist als ein reiner Wettbewerb im Rahmen der feuerwehrtechnischen Ausbildung innerhalb der Feuerwehr Erfurt zu sehen.

2. Grundsätze

2.1 Der Wettbewerb besteht aus:

1. Löschangriff
2. Wissenstest
3. Knotentest.

Die Gruppenstafette wird ohne Wasserentnahmestelle als Trockenübung durchgeführt.

2.2 Bei der Durchführung des Wettbewerbes sind die entsprechenden Ausschreibungen zu beachten und einzuhalten. Eine Nichtbeachtung führt zur Disqualifikation. Der Wettbewerb erfolgt unter Aufsicht des Wettbewerbsleiters, welcher bei Meinungsverschiedenheiten endgültig entscheidet.

2.3 Eine Wettbewerbsgruppe besteht aus 5 Kindern zuzüglich eines Betreuers für den Löschangriff, welcher Mitglied der Einsatzabteilung der startenden Jugendfeuerwehr ist. Die Kinder der Wettbewerbsgruppe müssen im Besitz eines gültigen Mitgliedsausweises sein. Es ist zulässig, dass mehrere Jugendfeuerwehren eine gemeinsame Wettbewerbsgruppe stellen. Startberechtigt sind Kinder im Alter von 6 bis 9 Jahren. Die Alterseinstufung wird auf der Basis des Alters am Tag des Wettbewerbes vorgenommen.

2.4 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.

Punktevorgabe-Tabelle

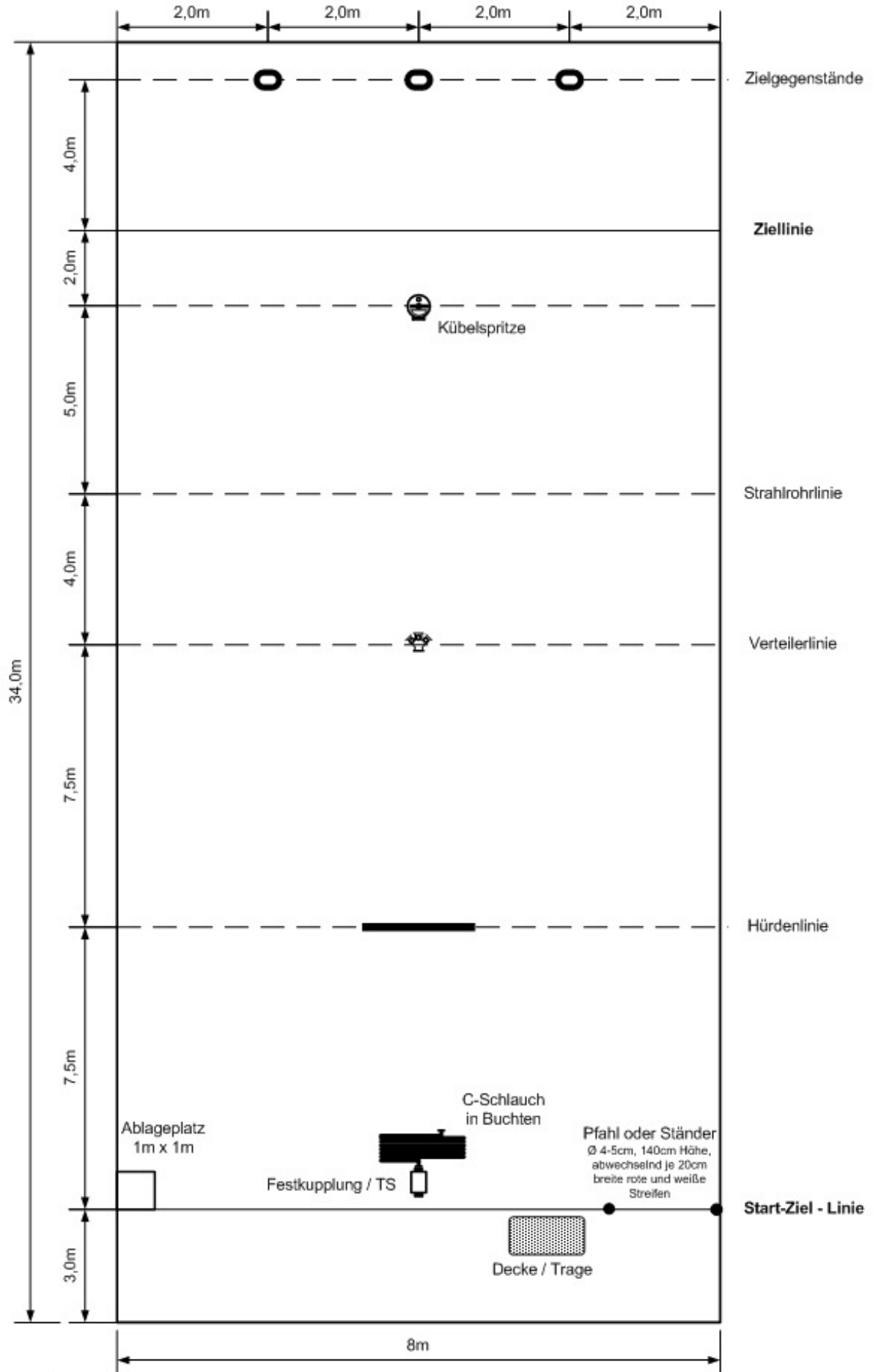
Gesamalter	Durchschnittsalter	Punktevorgabe
30 – 34	6	1040
35 – 39	7	1030
40 – 44	8	1020
45 – 49	9	1010
50 – 54	10	1000



3. Löschangriff

3.1 Wettbewerbsplatz

Wettbewerbsplatz



Maßstab 1:150
Gilt nicht für die Breitseite

3.2 Wettbewerbsgeräte

Die geprüften Wettbewerbsgeräte werden vom Ausrichter des Wettbewerbes zur Verfügung gestellt. Eigene Wettbewerbsgeräte sind nicht zugelassen.

1. 1 Festkupplung eventuell Pumpenattrappe mit C-Kupplung
2. 1 in Buchten gelegter C-Druckschlauch C42 (15 m lang)
3. 1 Verteiler BCBC mit Übergangsstück BC am B-Eingang sowie am B-Abgang zusätzlich am B-Abgang Übergangsstück CD
4. 1 Kübelspritze (mind. 1 Kübelspritze in Reserve)
5. 2 doppelt gerollte D-Druckschläuche (5 m lang)
6. 2 D-Strahlrohre
7. 1 Decke / Trage

Die Geräte von 1 bis 4 befinden sich auf bereits auf dem Wettbewerbsplatz die Geräte unter 5 bis 6 liegen auf dem Ablageplatz.

3.3 Abmessungen und Hindernisse

Hürde (Holz)

70 cm hoch und 2 m breit

3.4 Wettbewerbsübung

3.4.1 Bekleidung, Übungszeit und Besonderheiten

Die Wettbewerbsgruppe tritt an:

- im Übungsanzug nach DJF-Bekleidungsrichtlinie
- mit Schutzhelm nach DJF-Bekleidungsrichtlinie
- in festem Schuhwerk
- mit Schutzhandschuhen nach DJF-Bekleidungsrichtlinie
- mit Brusttüchern Taktische Zeichen

Gestartet wird durch den Bahnleiter mit dem Kommando: „Auf die Plätze, Fertig, Los“. Die Zeitnahme beginnt auf das Kommando: „Los“ und endet mit dem Überqueren der Start-Ziel-Linie durch den letzteren der beiden Läufer 4 und 5.

Besonderheiten des Löschangriffs:

Das benötigte Gerät, wird von der Gruppe selbst vorbereitet. Beim Kuppeln darf jederzeit übergegriffen werden.

3.4.2 Ablauf der Übung

Nach der Freigabe des Wettbewerbsplatzes durch den Bahnleiter betritt die Gruppe den Platz und beginnt mit der Vorbereitung. Die Vorbereitung des Wettbewerbsplatzes darf durch 2 Betreuer unterstützt werden. Nach dem Anlegen der Brusttücher nimmt die Gruppe in Reihenfolge Aufstellung. Läufer 1 meldet die Gruppe beim Bahnleiter an. Nachdem die Anmeldung erfolgt und der Bahnleiter die Durchführung des Löschangriffs freigegeben hat. Treten die Läufer 1 bis 3 sowie 5 an der Start-Ziel-Linie an. Läufer 4 legt sich auf die Trage bzw. Decke. Der Wettbewerb beginnt mit dem Startzeichen des Bahnleiters.

Aufbau bis zur Verteilerlinie

Läufer 3 begibt sich vor die Festkupplung und kuppelt ein Ende des vor der Festkupplung in Buchten liegenden C-Druckschlauches an die Festkupplung an.

Läufer 2 der sich am Ablageplatz mit einem D-Strahlrohr ausrüstet und Läufer 1 ziehen den in Buchten gelegten C-Druckschlauch gemeinsam unter der Hürde lang bis zum Verteiler und kuppeln diesen gemeinsam an den Verteiler an. Beide kriechen ebenfalls unter der Hürde durch. Nachdem beide gemeinsam gekuppelt haben gibt Läufer 1 dem Läufer 3 das Kommando „Wasser Marsch“, welches Läufer 3 mit „Verstanden“ quittiert. Danach läuft Läufer 1 unter der Hürde hindurch zur Start-Ziel-Linie zurück und schlägt Läufer 3 ab und nimmt an der Start-Ziel-Linie Aufstellung.

Aufbau bis zur Strahlrohrlinie

Nach abschlagen des Läufer 3 durch Läufer 1 begibt sich dieser zum Ablageplatz und rüstet sich mit einem D-Druckschlauch aus und begibt sich unter der Hürde hindurch zum Verteiler. Dort verlegt er den D-Druckschlauch und schließt ihn am Abgang 3. Rohr gemäß FwDV 1 an. Im Anschluss begibt sich Läufer 3 gemeinsam mit Läufer 2 zur Strahlrohrlinie und kuppeln das D-

Strahlrohr an den D-Schlauch. Nach erfolgtem Kuppeln gibt Läufer 2 das Kommando „Wasser Marsch“.

Danach läuft Läufer 2 unter der Hürde hindurch zurück zur Start-Ziel-Linie und berührt den auf der Decke liegenden Läufer 4 und stellt sich an der Start-Ziel-Linie neben Läufer 1. Nachdem Läufer 2 Läufer 4 berührt hat, beginnt dieser seinen Helm und seine Handschuhe anzulegen.

Aufbau bis zur Kübelspritze

Nachdem Läufer 4 seine Ausrüstungsgegenstände angelegt hat, begibt er sich gemeinsam mit Läufer 5 zum Ablageplatz. Läufer 4 rüstet sich mit dem D-Druckschlauch und Läufer 5 mit dem D-Strahlrohr aus. Beide laufen gemeinsam zur Kübelspritze, Läufer 4 rollt den D-Druckschlauch aus und kuppelt ihn an die Kübelspritze. Ein Vorpumpen durch den Betreuer oder die Läufer ist untersagt. Danach kuppelt er mit Läufer 5 das D-Strahlrohr an, nimmt an der Ziellinie Aufstellung und Läufer 5 gibt das Kommando „Wasser Marsch“. Erst nach diesem Kommando darf der Betreuer den Pumpgriff der Kübelspritze berühren und beginnen zu pumpen. Läufer 4 und Läufer 5 spritzen gemeinsam die 3 Ziele herunter und legen im Anschluss das Strahlrohr ab und laufen zurück zur Start-Ziel-Linie, wobei beim Überqueren des letzteren der Beiden der Zeittakt gestoppt wird. Der Betreuer und Läufer 3 begeben sich zur Start-Ziel-Linie wo die Gruppe nochmals Aufstellung nimmt. Läufer 4 und Läufer 5 müssen bei ihrem tätig werden nicht unter der Hürde hindurch!

Bemerkungen zum Betreuer:

Der Betreuer darf keine Anweisungen an die Wettbewerbsgruppe während der Durchführung der Übung geben. Ausnahme bildet hier nur der Fall, dass die Kübelspritze kein Wasser mehr enthält bevor die 3 Ziele bekämpft worden sind. Dann gibt er das Kommando „Kübelspritze leer, Alle sofort zurück“, worauf die Läufer 4 und 5 zurücklaufen und an der Start-Ziellinie antreten.

Zudem darf der Betreuer nichts ankuppeln und den Pumpgriff erst nach dem Kommando: „Wasser Marsch“ des Läufers 5 berühren. Nur der Betreuer darf den Pumpvorgang an der Kübelspritze vornehmen. Zu Beginn des Wettbewerbes ist der Pumpgriff der Kübelspritze in der untersten Stellung. Der Betreuer trägt die Verantwortung dafür, dass der Pumpdruck der körperlichen Konstitution der Kinder am D-Strahlrohr angepasst ist¹.

¹ Infoblattsammlung März 2007 von der Feuerwehr-Unfallkasse Thüringen „Jugendfeuerwehr in Thüringen“

4. Wissenstest

Für den Wettbewerb in der Disziplin Wissenstest werden 5 Wettbewerbsteilnehmer eingesetzt.

Die Wettbewerbsgruppe tritt an:

- im Übungsanzug nach DJF-Bekleidungsrichtlinie
- in festem Schuhwerk.

Vorgegeben werden 10 Fragen aus den Fragekomplexen:

- Brandschutz
- Feuerwehrtechnik
- Allgemeinbildung.

Die Fragen werden vom Fachbereichsleiter Wettbewerbe des ausrichtenden Landkreises oder der Stadt erstellt und dem Wettbewerbsleiter vorgelegt. Zu jeder Frage gibt es nur eine Lösungsmöglichkeit, die durch Buchstaben a, b oder c zu kennzeichnen ist. Die Beantwortung der Fragen erfolgt gemeinschaftlich. Für jede falsche Antwort erhält die Mannschaft 2 Fehlerpunkte.

5. Knotentest

Für den Wettbewerb in der Disziplin Knotentest werden 5 Wettbewerbsteilnehmer eingesetzt.

Die Wettbewerbsgruppe tritt an:

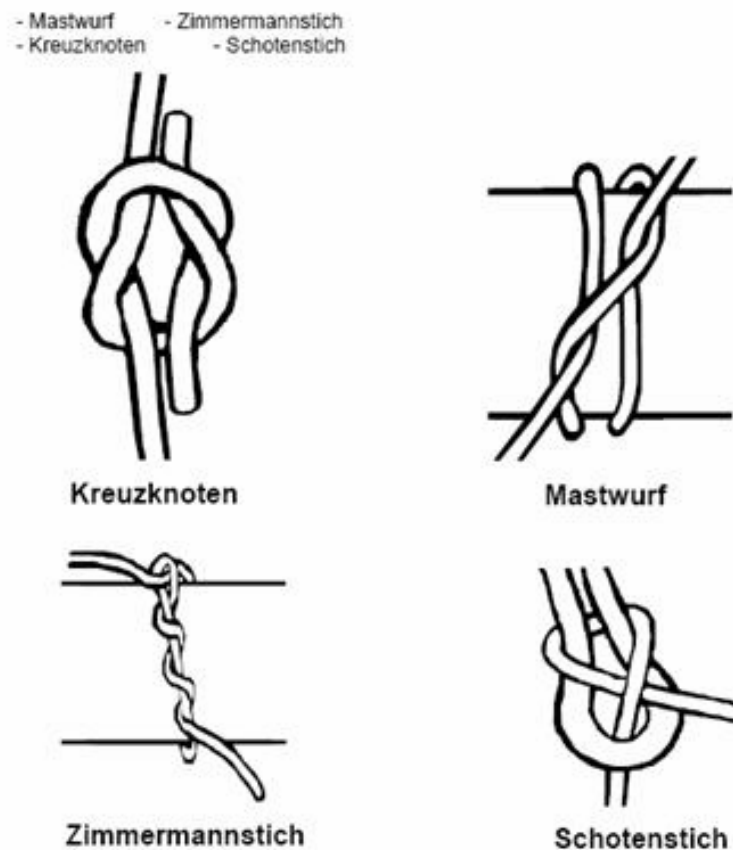
- im Übungsanzug nach DJF-Bekleidungsrichtlinie
- mit Schutzhelm nach DJF-Bekleidungsrichtlinie
- in festem Schuhwerk.

Die Mannschaft tritt an und zieht Lose um die Gruppe aufzuteilen:

- in 2 Kinder, welche Knoten binden werden und
- 3 Kinder, die Knoten erkennen müssen.

Die Kinder, die Knoten binden dürfen sich absprechen wer welchen Knoten bindet. Die 2 Kinder treten an ein Knotengestell auf das Kommando „Auf die Plätze, Fertig, Los“ haben die beiden 1 Minute Zeit, jeweils einen Knoten zu binden. Sie können frei wählen, ob sie einen Mastwurf, einen

Kreuzknoten, einen Zimmermannsschlag oder einen Schotenstich ausführen. Zu beachten ist jedoch, dass unterschiedliche Knoten gebunden werden müssen. Für einen falsch ausgeführten Knoten gibt es 5 Fehlerpunkte. Bei gleichen Knoten gibt es ebenfalls 5 Fehlerpunkte. Die anderen 3 Kinder bekommen 4 gebundene Leinen mit den Knoten: Mastwurf, Kreuzknoten, Zimmermannsschlag und Schotenstich sowie Schilder mit den jeweiligen Namen der Knoten und müssen diese einander zuordnen. Sie können sich hierbei untereinander beraten und haben 2 Minuten um diese Aufgabe zu absolvieren. Für jede Nichtübereinstimmung gibt es 5 Fehlerpunkte.



Stand: 11. April 2008