

Pokalwettbewerb der Thüringer Jugendfeuerwehr für Kinder der Altersklasse 6 bis 9 Jahre

Wettbewerbsordnung

Der Wettbewerb besteht aus 3 Wettbewerbssteilen, die alle absolviert werden müssen.

1. Schnelligkeitsübung
2. Bilderpuzzle
3. Gerätekunde

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. Eine Wettbewerbsgruppe besteht aus 4 Mitgliedern der Jugendfeuerwehr. Zur Anzugsordnung gehören: Sportbekleidung lang oder wenn vorhanden Übungsanzug der Deutschen Jugendfeuerwehr, Helm, 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 von der Punktvorgabe abgezogen. Die Gesamtpunktzahl bestimmt die Platzierung. Bei Punktgleichheit entscheidet die Zeit der Schnelligkeitsübung über die Platzierung.

Punktvorgabe-Tabelle

Gesamalter	Durchschnittsalter	Punktvorgabe
24 – 25	6	1000
26 – 29	7	995
30 – 33	8	990
34 – 36	9	985

Teil1: Schnelligkeitsübung

Für die Schnelligkeitsübung werden 4 Wettbewerbsteilnehmer eingesetzt.

Der Wettbewerbsplatz (Skizze):

- 30 Meter von der Start-Ziel-Linie befinden sich im Abstand von 2 Metern, links und rechts der Bahnmitte, in einer Höhe von 0,5m, je eine Pyramide aus Dosen mit einem Durchmesser von 9 bis 11 cm und einer Höhe von 10 bis 12 cm als Zielgegenstände.
- 28 Meter von der Start-Ziel-Linie entfernt ist die Wurflinie an der sich jeweils gegenüber den Pyramiden ein Behälter (kleiner Korb oder 5 L Eimer) mit je 4 Tennisbällen befindet.
- 25 Meter von der Start-Ziel-Linie entfernt sind rechts und links in der Wettbewerbsbahn Hürden oder ähnliche Hindernisse (Breite: 1,0m, Höhe: 0,5m) aufgestellt, über die je 2 Bindestricke (Länge: 2 m) abgelegt sind.
- 20 Meter von der Start-Ziel-Linie entfernt, ist in der Bahnmitte, quer zur Laufrichtung, eine Hürde ohne Unterkriechschutz (BWB-Bahn) aufgestellt.
- 14 Meter von der Start-Ziel-Linie entfernt befindet sich in der Bahnmitte, in Laufrichtung, ein Laufbrett (BWB-Bahn).
- 5 Meter von der Start-Ziel-Linie entfernt befindet sich in der Bahnmitte, in Laufrichtung, ein Kriechtunnel (BWB-Bahn).

Ablauf des Wettbewerbes:

Die 4 Wettbewerbsteilnehmer nehmen an der Start-Ziel-Linie in einer Linie nebeneinander oder hintereinander Aufstellung und melden sich beim Bahnleiter an. Alle 4 Wettbewerbsteilnehmer tragen Leibchen mit den Nummern von 1 bis 4.

Nach dem Startzeichen führen alle Läufer gleichzeitig, in beliebiger Reihenfolge, folgende Tätigkeiten aus:

Sie durchkriechen den Tunnel, laufen über das Laufbrett und kriechen unter der Hürde hindurch. Danach begeben sich je zwei Läufer zum rechten und zum linken Knotengestell und binden mit den abgelegten Bindestricken je einen Feuerwehrknoten ihrer Wahl. Nachdem ein Läufer seinen Knoten gebunden hat, läuft er zur Wurflinie auf seiner Seite der Bahn, entnimmt zwei Tennisbälle aus dem Behälter und wirft damit die Dosen seiner Pyramide herunter. Sollte ein Läufer mit seinen zwei Würfeln alle Dosen heruntergeworfen haben muss der zweite Läufer auf dieser Bahnseite seine Bälle nicht mehr werfen. Er darf diese auch nicht auf die zweite Pyramide werfen. Sind die Bälle geworfen, läuft der Läufer so schnell es geht, ohne die Hindernisse noch einmal zu überwinden, also auf direktem Weg zurück zur Ziellinie und überquert diese. Wenn der letzte Läufer die Ziellinie überquert hat, wird die Zeit genommen.

Fehlerpunkte gibt es für:

- ausgelassene Geräte pro Läufer, je 5 Fehlerpunkte
- falsch oder nicht angefertigter Knoten je 10 Fehlerpunkte
- nicht heruntergeworfene Dosen, je 3 Fehlerpunkte
- nicht geworfene Bälle trotz stehen gebliebener Dosen, einmalig 20 Fehlerpunkte

Teil 2: Bilderpuzzle

Für diesen Wettbewerb werden ebenfalls vier Wettbewerbsteilnehmer vom Betreuer eingesetzt.

Jedes Puzzle besteht jeweils aus 6 Teilen. Die einzelnen Teile haben jeweils eine Abmessung von ca. 30cm x 35 cm.

Es liegen alle Puzzleteile von zwei verschiedenen Puzzles (siehe Bilder) ungeordnet und mit der Bildseite nach unten verteilt auf dem vorgesehenen Puzzle-Platz. Die vier Wettbewerbsteilnehmer setzen nach dem Startsignal beide Puzzles an den dafür vorgesehenen Stellen zusammen. Die Zeit wird gestoppt, wenn beide Bilder vollständig gelegt sind.

Es gibt keine Fehlerpunkte, da die Bilder vollständig sein müssen.

Ein Zehntel der benötigten Zeit wird von der Gesamtpunktzahl abgezogen.

Teil 3: Gerätekunde

Am Wettbewerb Gerätekunde können vier Wettbewerbsteilnehmer und zwei Ersatzläufer teilnehmen.

Für jedes der 12 auf dem Boden liegenden feuerwehrtypischen Geräte wird vom Veranstalter ein Bild in A4 Format bereitgelegt.

Die Wettbewerbsteilnehmer ziehen aus diesen Bildern sechs Karten der zu bestimmenden Geräte, benennen dieses gezogene Gerät und legen das Bild am dazugehörenden Gerät ab. Folgende Geräte werden verwendet:

- Druckschlauch (ohne Größenzuordnung)
- Strahlrohr
- Verteiler
- Standrohr
- Unterflurhydrantenschlüssel
- Kupplungsschlüssel
- Sammelstück
- Saugschlauch
- Feuerwehraxt
- Feuerwehrleine
- Kübelspritze
- Saugkorb

Es erfolgt keine Zeitnahme.

Fehlerpunkte gibt es für:

- falsche Zuordnung, je 3 Fehlerpunkte
- falsche Benennung, je 2 Fehlerpunkte

Bilderpuzzle:



alternativ können auch andere Motive Verwendung finden