



JUGENDFEUERWEHR RHEIN-HUNSRÜCK e.V.

- Im Kreisfeuerwehrverband Rhein -Hunsrück e.V. -



Hunsrück - Wettbewerb

Allgemeines

Der Hunsrück - Wettbewerb ist ein Wettbewerb, der auf Kreisebene durch die Jugendfeuerwehr Rhein - Hunsrück e.V. durchgeführt wird. **Es können nur Gruppen teilnehmen, die Mitglieder der Jugendfeuerwehr Rhein-Hunsrück e.V. sind**

Er besteht aus 7 Disziplinen :

**Fragen beantworten - Knoten u.Stiche - Saugring kuppeln - Löschangriff -
Schubkarrenralley - Kübelspritzenparcours und Tunnelball**

Diese Wettbewerbssteile müssen von der Jugendfeuerwehr und dem Jugendwart im Verlaufe des Wettbewerbes an einem Tag gemeinsam erfüllt werden.

Achtung : Die Übungen sind im Jugendfeuerwehr Schutzanzug mit festem Schuhwerk laut UVV durchzuführen!

Jede Jugendfeuerwehr kann, je nach gemeldeter Mitgliederzahl im Jahresbericht des vergangenen Geschäftsjahres, mehrere Gruppen melden.

Dabei gelten folgende Richtlinien:

Hat die Jugendfeuerwehr mindestens 20 gemeldete Mitglieder im vergangenen Geschäftsjahr, so kann sie 2 Gruppen zum Wettbewerb melden.

Hat die Jugendfeuerwehr mindestens 50 gemeldete Mitglieder im vergangenen Geschäftsjahr, so kann sie 3 Gruppen zum Wettbewerb melden.

Jeder teilnehmende Jugendfeuerwehrangehörige darf nur bei einer gemeldeten Gruppe teilnehmen. Doppelbelegungen sind nicht zulässig.

Mehr als 3 Gruppen pro Jugendfeuerwehr können nicht gemeldet werden, egal wie viele Mitglieder die Jugendfeuerwehr hat.

Dies gilt auch beim Zusammenschluss von mehreren Jugendfeuerwehren (z.B. auf Verbandsgemeindeebene und Wettbewerbsgemeinschaften).

Vor Beginn des Wettbewerbes sind von jeder Gruppe neun Gruppenmitglieder und eine Ersatzperson (Höchstalter 18 Jahre) auf dem hierfür vorgesehenen Meldebogen zu melden.

Für das durch den Meldebogen ermittelte Durchschnittsalter erhält die Gruppe eine bestimmte Punktvorgabe.

Hiermit soll eine Gleichberechtigung der Gruppen gewährleistet werden.

Gewinner ist die Jugendfeuerwehr, die am Ende des Wettbewerbes die meisten Punkte hat.

Fragen beantworten

Die gesamte Gruppe muss einen Fragenkatalog aus den Bereichen des Allgemeinwissens und der Feuerwehrtechnik beantworten. Der Katalog ist in einer Zeit von 15 Minuten zu beantworten. Die Anzahl der Fragen wird von der Wettbewerbsleitung festgelegt. Es sollten jedoch mindestens 10 Fragen aus den o.g. Bereichen gestellt werden.

Bedarf :

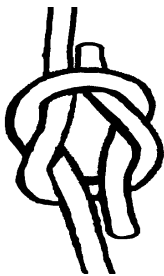
- 1 Wertungsrichter
- 1 Kugelschreiber
- 1 Tisch und evtl. 2 Bänke

Bewertung :

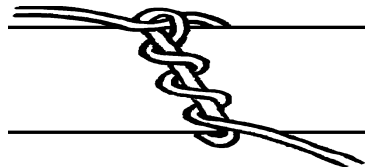
Für jede richtige Antwort erhält die Gruppe 10 Punkte.

Knoten und Stiche

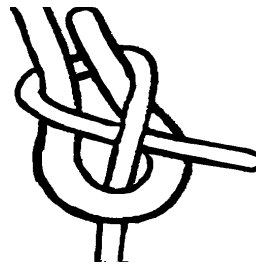
Gefordert werden folgende Knoten und Stiche :



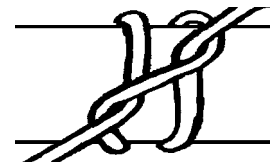
Kreuzknoten



Zimmermannsstich



Schotenstich



Mastwurf

Der Wertungsrichter benennt vier Gruppenmitglieder, von denen jeder einen der geforderten Knoten gestochen durchzuführen hat - mit Schutzhandschuhen.

Welches Gruppenmitglied welchen Knoten durchführen muss, bestimmt ebenfalls der Wertungsrichter.

Bedarf :

- 1 Wertungsrichter
- 4 kurze Leinen ca. 2m
- 1 Knotengestell

Bewertung :

Für jeden richtige Knoten erhält die Gruppe 10 Punkte.

Saugring kuppeln

Es sind 6 B- Saugschläuche von einer Staffel 1/5 zu einem Ring zu kuppeln. Die Saugschläuche sind vor dem Spielbeginn am Boden bereitzulegen und ein Kupplungsschlüssel ist ca. 35 Meter entfernt vom Ablageplatz an einem Seil aufzuhängen.

Bewertungskriterium ist die dafür benötigte Zeit.

Die Zeitnahme beginnt ab dem Startbefehl des Staffelführers “AUF DIE PLÄTZE FERTIG LOS“ und endet mit dem Befehl des Wassertruppführers “SAUGLEITUNG ZU“, wenn der Ring geschlossen ist.

Bedarf :

- 2 Wertungsrichter
- 6 B- Saugschläuche
- 2 Kupplungsschlüssel

Bewertung :

- Zeitvorgabe: 2 Minuten
- Punktvorgabe: 150 Punkte

Für jede Sekunde besser als die Vorgabezeit, gibt es 1 Punkt plus, bei Zeitüberschreitung gibt es für jede Sekunde 1 Punkt Abzug.

Löschangriff nach gültiger Feuerwehrdienstvorschrift

Der Löschangriff wird gemäß gültiger Feuerwehrdienstvorschrift ohne Bereitstellung durchgeführt.

Es sind 2 Längen C-Druckschlauch je Rohr zu verlegen, zwischen der Feuerlöschpumpe (FP) und dem Verteiler werden 2 B-Druckschläuche verlegt.

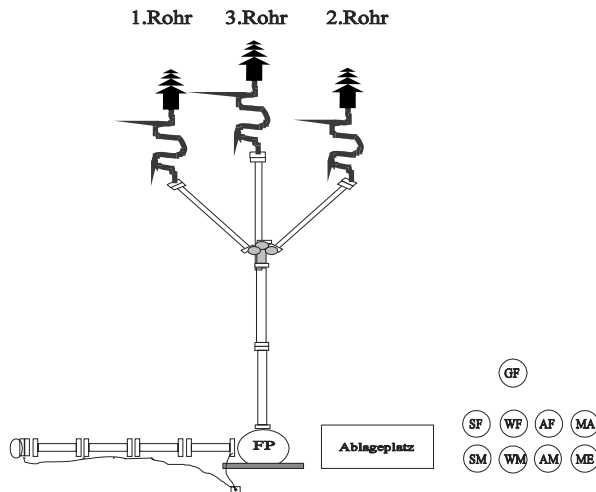
Die Saugschläuche sind mit 2 Halbschlägen (je Schlauch) zu sichern. Die Gruppe wird mit Brusttüchern gekennzeichnet. Die Höchstzeit beträgt 8 Minuten.

Die Zeit wird abgestoppt bei dem Kommando “ 3.ROHR WASSER MARSCH “, die Bewertung endet aber erst mit dem Befehl “ MASCHINIST WASSER HALT “.

Der Abbau wird nicht gewertet, jede Gruppe baut ihre Übung selbst ab.

Achtung : Die Übung ist im vollständigem Jugendfeuerwehr Schutzanzug mit festem Schuhwerk laut UVV durchzuführen!

Platzaufbau



Bedarf :

- 3 Wertungsrichter
- 1 TS 8/8 mit Festpunkt
- 1 Saugkorb
- 4 A-Saugschläuche
- 2 Kupplungsschlüssel
- 2 Arbeitsleinen
- 2 B-Druckschlauch
- 1 Verteiler
- 6 C-Druckschlauch
- 3 C-Strahlrohre
- 5 Handlampen

Bewertung : Zeitvorgabe 8 Minuten (Höchstzeit) Punktvorgabe 150 Punkte

Bei Zeitüberschreitung werden pro angefangener Minute 10 Punkte abgezogen.

Für jede angefangene Minute besser als die Vorgabezeit, werden der Gruppe 10 Punkte gut geschrieben.

Wenn im Normalfall kein Wasser an die Einsatzstelle gekommen wäre, wird die Übung mit 0 Punkten gewertet.

Führt die Gruppe eine andere Übung aus, als der Gruppenführer befohlen hat, ist dies pro Abweichung mit 10 Strafpunkten zu bewerten.

Für jedes Gruppenmitglied, das beim Wettbewerb nicht vorschriftsmäßig angezogen ist, werden der Gruppe 5 Punkte abgezogen.

Weitere Fehler, für die jeweils 10 Strafpunkte vergeben werden :

- Ausrüstungsgegenstände wurden fallengelassen und nicht wieder aufgehoben.
- Ausrüstungsgegenstände oder Saugschläuche wurden geworfen und nicht abgelegt.
- Die Gruppe hat ohne Befehl des Gruppenführers Rohre oder Gerätschaften vor-oder zurückgenommen.
- Die Trupps haben sich nicht ausgerüstet.
- Die Trupps haben gegen die UVV gehandelt (z.B. ein Trupp hat sich getrennt oder es wurde rückwärts über die Saugleitung gegangen).

Gruppenführer (GF)

GF hat sich nicht mit Beleuchtungsgerät ausgerüstet.

GF hat die Gruppe unterstützt (Handgriffe).

GF hat falschen Auftrag an die Gruppe erteilt.

GF hat falschen Auftrag den Trupps erteilt.

GF gibt den Befehl "ZUM ABMARSCH FERTIG " nicht.

Melder (ME)

ME hat sich nicht mit Beleuchtungsgerät ausgerüstet.

ME hat Befehle nicht wiederholt.

Maschinist (MA)

MA hat seine Geräte nicht vollzählig abgelegt.

MA hat die Sicherungsleine der Saugleitung nicht gestochen am Festpunkt befestigt.

MA hat den B-Druckschlauch nicht an der Pumpe angekuppelt

MA hat Befehle nicht wiederholt oder gegeben.

Angriffstrupp (AT/AF)

AF hat sich nicht mit Beleuchtungsgerät ausgerüstet.

AF hat seinen Auftragsbefehl nicht oder falsch wiederholt.

AF hat nicht den Befehl " WASSER MARSCH " gegeben.

AF hat die Nennung 1. C-Rohr vergessen.

AF hat Wasser angefordert, bevor das Strahlrohr angekuppelt war.

AT hat keine ausreichende Schlauchreserve (3 Buchten) verlegt.

Wassertrupp (WT/WF)

WF hat sich nicht mit Beleuchtungsgerät ausgerüstet.

WF hat den Befehl "4.LÄNGEN A" nicht gegeben.

Die Saugleitung wurde nicht vom Saugkorb her gekuppelt.

Die Halteleine wurde nicht ordnungsgemäß angelegt.

Die Ventilleine wurde nicht ordnungsgemäß angelegt.

Die Saugleitung wurde ohne Befehl des WF hochgehoben.

Die Saugleitung wurde ohne Befehl des WF zu Wasser gebracht.

WF hat zu früh den Befehl "SAUGLEITUNG ZU WASSER" gegeben
(Maschinist hat noch nicht gekuppelt oder "Fertig" gemeldet).

WT hat sich nicht beim Gruppenführer gemeldet.

WF hat seinen Auftragsbefehl nicht oder falsch wiederholt.

WF hat die Nennung 2.Rohr vergessen.

WF hat Wasser angefordert, bevor das Strahlrohr angekuppelt war.

WF hat keine ausreichende Schlauchreserve (3 Buchten) verlegt.

Schlauchtrupp (ST/SF)

SF hat sich nicht mit Beleuchtungsgerät ausgerüstet.

ST hat sich nicht beim Gruppenführer gemeldet.

SF hat seinen Auftragsbefehl nicht oder falsch wiederholt.

ST hat die Schlauchleitung nicht mit 2 Mann gekuppelt.

SF hat die Nennung 3.Rohr vergessen.

SF hat Wasser angefordert, bevor das Strahlrohr angekuppelt war.

ST hat keine ausreichende Schlauchreserve (3 Buchten) verlegt.

Schubkarrenrallye

Der Jugendwart muss mit verbundenen Augen einen Schubkarren gefüllt mit 20 Liter

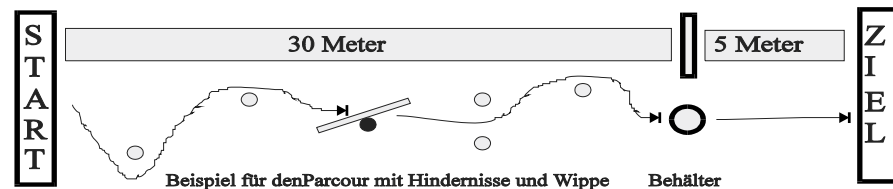
Wasser, über einen **abgegrenzten** Parcours von 30 Meter schieben und am Ende der Strecke das Wasser in einen Behälter schütten.

Die Gruppe dirigiert seinen Jugendfeuerwehrwart **von außen (Randlinie des abgegrenzten Parcours)** durch Zurufe zum Ziel.

Bedarf :

- | | |
|-----------------------|---------------------------------------|
| 1 Wertungsrichter | 1 Auffangbehälter JF |
| 1 Schubkarre | 1 Gliedermaßstab |
| 1 Behälter (20 Liter) | 1 Parcours mit Hindernissen und Wippe |

Platzaufbau :



(Außenlinie zum dirigieren)

Bewertung : Zeitvorgabe 5 Minuten (Höchstzeit 300 Sekunden)
Punktvorgabe keine

Am Ende des Spiels wird die Wassersäule im Behälter gemessen und pro 1cm Wassersäule werden dem Wert der verbleibenden Zeit (pro Sekunde / 1 Punkt) 20 Punkte hinzugezählt.

Es dürfen keine Hindernisse ausgelassen werden, wenn doch wird das Spiel mit 0 Punkten gewertet.

Kommt der Jugendfeuerwehrwart in den 5 Minuten nicht ans Ziel, wird das Spiel mit 0 Punkten gewertet.

Kübelspritzenparcours

Die Gruppe nimmt den bereitgestellten Eimer mit Wasser und füllt mit diesem einen C-Druckschlauch (C-52) , der am Ende mit einer Blindkupplung verschlossen ist.

Die Blindkupplung darf nicht geöffnet werden.

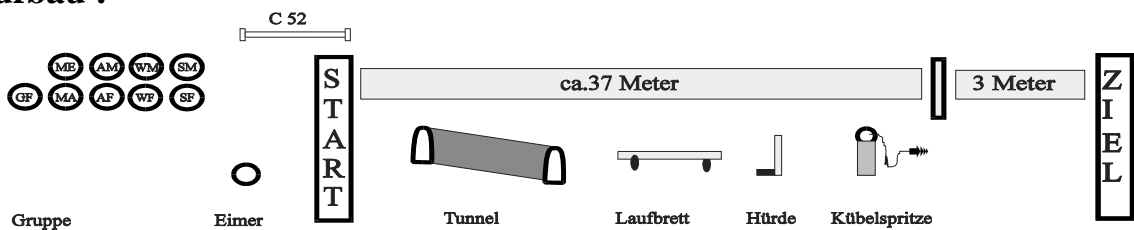
Die ganze Gruppe transportiert diesen Schlauch durch den Kriechtunnel, über das Laufbrett und unter der Hürde hinweg zur Kübelspritze (die Gruppe muss über die Hürde). Hier wird das Wasser in die Kübelspritze eingefüllt und solange auf ein Ziel gespritzt, bis ein Signal ausgelöst wird.

Wurde der Schlauch an der Kübelspritze entleert, dann kann am START mit dem Schlauch vom Wassertrupp und vom Schlauchtrupp neues Wasser geholt werden hierbei müssen beim Hin-u. Rückmarsch die Hindernisse von den Trupps überwunden werden.

Beginn der Zeitnahme mit dem Befehl des Gruppenführers "AUF DIE PLÄTZE FERTIG LOS"

Ende der Zeitnahme beim Erscheinen des Signals.

Platzaufbau :



Bedarf :

- 2 Wertungsrichter
- 2 C-Druckschläuche (C-52) mit Blindkupplung
- 1 Eimer
- 3 Hindernisse (JF Tunnel, Laufbrett und Hürde)
- 1 Kübelspritze (evtl. 1 in Reserve)
- 1 Zielobjekt mit Signal oder Anzeige

Bewertung :
Zeitvorgabe: 5 Minuten
Punktvorgabe: 300 Punkte

Bewertungskriterium ist die dafür benötigte Zeit.

Für jede Sekunde besser als die Vorgabezeit, gibt es 1 Punkt plus, bei Zeitüberschreitung gibt es für jede Sekunde 1 Punkt Abzug.

Die Hindernisse dürfen nicht umgangen werden.

Für jedes umgangene Hindernis werden der Gruppe, je Gruppenmitglied, welches das Hindernis umgeht, 10 Punkte abgezogen.

Wird die Blindkupplung geöffnet, so wird die Übung mit 0 Punkten gewertet.

Tunnelball

Gegenstand des Spieles ist es, einen Minigolfball durch eine C-Druckleitung gleiten zu lassen.

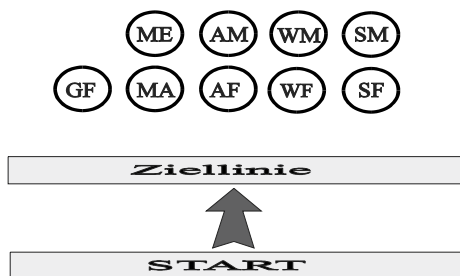
Diese Schlauchleitung wird über oder durch verschiedene Hindernisse verlegt, Länge ca. 30 Meter.

Ein Minigolfball wird am Ende einer C-Druckleitung (2x C52) von der Gruppe durch die Kupplung eingeworfen und muss durch geeignete Manipulationen am Schlauch (z.B. Hochhalten und Quetschen etc.) bis zum anderen Ende bugsiiert werden. Die Gruppenmitglieder dürfen die Hindernisse nicht umgehen. Bewertungskriterium ist die benötigte Zeit !

Beginn der Zeitnahme ist der Befehl des Gruppenführers "Auf die Plätze, fertig, los".

Die Zeitnahme erfolgt, wenn die Gruppe mit dem Minigolfball in Gruppenformation an der Ziellinie steht und der Gruppenführer den Befehl gibt " ÜBUNG BEENDET ".

Gruppenformation :



Bedarf :

- 1 Wertungsrichter
- 2 Druckschlauch (C-52)
- 1 Minigolfball
- 1 Tunnel
- 1 Hürde

Bewertung :

Zeitvorgabe: 4 Minuten
Punktvorgabe: 150 Punkte

Für jede Sekunde besser als die Vorgabezeit gibt es 1 Punkt plus.

Bei Zeitüberschreitung gibt es für jede Sekunde 1 Punkt Abzug.

Die Schlauchleitung darf nicht geöffnet werden.

Wenn doch, werden der Gruppe 100 Punkte abgezogen.

Die Hindernisse dürfen nicht umgangen werden.

Wenn doch, werden der Gruppe pro Mitglied, welches das Hinderniss umgeht 10 Punkte abgezogen.

Jürgen Bonert

(Kreisjugendfeuerwehrwettkampfwart)

Stand: 04/07