

Kreisjugendfeuerwehrtag

des Landkreises Weilheim - Schongau



Richtlinien zur Durchführung des Kreisjugendfeuerwehrtags und Beschreibung der Wettkämpfe

1. Teilnahmebedingungen

Teilnehmen dürfen alle Kinder und Jugendliche ab vollendetem 12. Lebensjahr bis zum vollendetem 18. Lebensjahr, die Mitglied einer Jugendfeuerwehr sind. Eine Ausweiskontrolle erfolgt vor der Veranstaltung bei der Anmeldung. Gültig ist nur ein Feuerwehrdienstbuch mit Bild **und** Unterschrift der Gemeinde sowie des Kommandanten. Ersatzweise können ordentliche Ausweise wie Personalausweis oder Reisepass verwendet werden.

2. Anzugordnung

Jeder Teilnehmer hat an allen Wettkämpfen seine komplette persönliche Schutzausrüstung, bestehend aus Jugendschutzanzug, Feuerwehrstiefel, Feuerwehrhelm und Schutzhandschuhe zu tragen. Lediglich beim Wettkampf „*Knoten und Stiche*“ werden die Schutzhandschuhe ausgezogen.

Ausnahmen: Teilnehmer von 12 bis 16 Jahren sollen den roten Jugendhelm und Teilnehmer von 16 bis 18 Jahren den Feuerwehrhelm tragen. Von dieser Bestimmung kann abgewichen werden, um allen Kindern und Jugendlichen eine optimale Helmgröße zu gewähren. Des Weiteren dürfen Jugendliche ab dem vollendeten 16. Lebensjahr bereits den Schutzanzug der aktiven Mannschaft tragen.

3. Ablauf der Wettkämpfe

Bei den einzelnen Wettkämpfen braucht keine Reihenfolge eingehalten werden. Mannschaften melden sich bei einer Station durch Abgabe des Meldebogens an. An allen Wettkämpfen ist während der Übung (also wenn das Team gerade geprüft wird) sprechen nicht erlaubt. Des Weiteren ist auf Ordnung und Disziplin zu achten, vor allem gegenüber anderen Teams, welche gerade geprüft werden. Um für die Wettkämpfe eine ausreichende Zahl an Schiedsrichtern zu gewährleisten, ist **jede** teilnehmende Jugendfeuerwehr verpflichtet einen Schiedsrichter aus der eigenen Feuerwehr (mindestens GF) zu stellen. Dieser ist zusammen mit der Anmeldung dem Veranstalter zu melden.

4. Bewertung

4.1 Bewertung der Wettbewerbsdisziplinen

Jede Disziplin wird separat für sich bewertet.

Es wird jeweils die Platzierung der teilnehmenden Jugendgruppen für jede Disziplin ermittelt. Aufgrund der unterschiedlichen Mannschaftsstärken werden die Ergebnisse der Teams prozentual ermittelt. D.h., wenn z.B. ein Team, bestehend aus fünf Teilnehmern, beim Leinenwerfen 40 Punkte (4 Treffer, 1 Fehlwurf) erreicht, hat diese Mannschaft 80%. Ein Team mit acht Teilnehmern hätte mit 60 Punkten (6 Treffer, 2 Fehlwürfe) 75% und wäre somit schlechter. Nach der Platzierung in der jeweiligen Disziplin werden dann die Punkte vergeben. Für die erstplatzierte Mannschaft gibt es [Anzahl der Mannschaften x 10 Punkte], also z.B. bei 18 Mannschaften 180 Punkte. Die Zweitplatzierte erhält 10 Punkte weniger, also 170 Punkte, usw. Der letzte einer Disziplin erhält 10 Punkte. Bei gleichem Ergebnis von zwei oder mehreren Teams werden die Punkte auf die entsprechenden Teams verteilt. Gibt es z.B. drei zweite Plätze in einer Disziplin bei 18 Teilnehmern, so erhält der Sieger wie gehabt 180 Punkte, die drei Zweitplatzierten erhalten jeweils 160 Punkte, der Fünftplatzierte erhält wie gewohnt 140 Punkte.

Mit dieser Punktvergabe wird in allen sechs Disziplinen gleichermaßen verfahren. Die Punkte einer Mannschaft in allen Disziplinen werden addiert.

4.2 Auftreten und Benehmen

Jedes Team wird an allen sechs Disziplinen von den jeweiligen Wertungsrichtern für ihr Auftreten bzw. Benehmen bewertet. Es zählt dabei nur der allgemeine Eindruck der Teilnehmer mit deren Betreuern wie z.B. Anzugsordnung, Auftreten, verbale Äußerungen, Tabak oder Alkoholkonsum (Verbot!), etc. Wichtig ist dabei, dass nicht die Leistung, sondern lediglich der Eindruck der Gruppe zählt. Es gibt drei Bewertungen: sehr gut, befriedigend und ungenügend. Für den Wettbewerb werden somit Bonus- bzw. Maluspunkte für jede Disziplin vergeben: Sehr gut gibt +5 Punkte; befriedigend gibt 0 Punkte; ungenügend gibt -5 Punkte. Somit sind bei sechs Disziplinen maximal 30 Bonus- bzw. 30 Maluspunkte zu erreichen. Die Punkte werden zu den Punkten aus den Disziplinen addiert (bzw. subtrahiert).

4.3 Altersfaktor

Um dem unterschiedlichen Alter der Teilnehmer gerecht zu werden, sind die erreichten Punkte eines Teams am Ende mit dem sogenannten Altersfaktor zu multiplizieren. Der Altersfaktor ist der Quotient vom Durchschnittsalter aller Teilnehmer und dem Durchschnittsalter eines Teams. Die so ermittelte Punktezahl ergeben die endgültigen Punkte eines Teams für die Platzierung des Wettbewerbs.

5. Wettkämpfe

5.1 Hindernislauf

Aufgabe: Auf das Kommando „Zur Übung fertig“ kuppelt ein Trupp (Anzahl der Trupps richtet sich nach der Mannschaftsstärke) bestehend aus 2 Teilnehmern auf Zeit ordnungsgemäß (jede Kupplung muss zu zweit gekuppelt und vollständig geschlossen sein) eine C-Schlauchleitung von 6 C-Schläuchen (Länge 90 m) und überwindet dabei 5 Hindernisse, wobei der erste Schlauch ausgerollt und nicht gezogen (sonst 5 Strafsekunden) werden muss (siehe Skizze 6.1 im Anhang).

5.1.1 Kriechtunnel

Der Kriechtunnel befindet sich in Höhe des 1. C-Schlauchs. Nach dem Startkommando rollt der Truppführer den ersten doppelt gerollten C-Schlauch aus und kriecht mit einer Kupplung durch den Tunnel. Der Truppmann kuppelt derweilen die andere Kupplung am feststehenden C-Anschluss an und kriecht ebenfalls durch den Tunnel. Ein Fehler wie z.B. seitliches Vorbeilaufen wird mit 5 Strafsekunden geahndet. Es ist egal wer Truppführer/Truppmann ist. Der nachfolgende Trupp rollt nach Freigabe der Schiedsrichter den C-Schlauch wieder auf.

5.1.2 Hindernis

Das Hindernis befindet sich in Höhe des 3. C-Schlauchs und muss von beiden Teilnehmern überwunden werden. Das Auf- bzw. Abstützen oder darüber Hinwegspringen ist erlaubt. Ein Fehler wie z.B. nicht Überwinden des Hindernisses wird mit 5 Strafsekunden geahndet.

5.1.3 Schwebebalken

Der Schwebebalken befindet sich in Höhe des 4. C-Schlauchs und muss von beiden Teilnehmern laufend der Länge nach überwunden werden. Ein Fehler wie z.B. seitliches Betreten und/oder seitliches Verlassen wird mit 5 Strafsekunden geahndet.

5.1.4 Wassergraben

Der Wassergraben mit 1,70m Breite befindet sich in Höhe des 5. C-Schlauchs, 10 m nach der Kupplung des 4. auf 5. Schlauchs und muss von beiden Teilnehmern überwunden werden. Ein Fehler wie z.B. das Betreten des Wassergrabens wird mit 5 Strafsekunden geahndet.

5.1.5 Klettergerüst

Das Klettergerüst befindet sich in Höhe des 6. C-Schlauchs. Beide Teilnehmer müssen das Gerüst überwinden und aus Gründen der UVV **alle** Sprossen mit Ausnahme der obersten Sprosse betreten. Ein Fehler wie z.B. Nichtbetreten einer Sprosse wird mit 5 Strafsekunden geahndet.

Die Zeitmessung endet, nachdem beide Teilnehmer die Ziellinie überquert haben. Nach dem Ende des Laufs kontrollieren die Schiedsrichter alle Kupplungen. Schläuche, die nicht vollständig geschlossen oder mehr als eine halbe Umdrehung verdreht sind, werden mit 5 Strafsekunden geahndet.

5.2 Zielwerfen mit dem Leinenbeutel

Aufgabe: Auf das Kommando „Zur Übung fertig“ nimmt der Teilnehmer auf Zeit den vor ihm liegenden Leinenbeutel und wirft diesen durch ein Feld mit der Breite von 1m und einer Länge von 6m für 12/13-Jährige, 7m für 14/15-Jährige und 8m für 16 und 17-Jährige. Am Ende richtet sich der Werfer auf und hält das Leinenende in der Hand (siehe Skizze 6.2 im Anhang).

Der Ablauf ist wie in der Jugendleistungsprüfung: Der Leinenbeutel (wird vom Ausrichter gestellt, somit **keine** eigenen Leinenbeutel) liegt geschlossen am Boden vor dem Werfer. Der Knebel darf **nicht** aus dem Beutel herauschauen. Der Leinenbeutel wird vom Teilnehmer selbst vorbereitet. Die Höchstzeit beträgt 15 Sekunden. Verfehlt der Werfer das Ziel, bekommt er keine Punkte. Trifft er das Ziel erhält er 10 Punkte. Für das Übertreten der Wurflinie gibt es 3 Punkte Abzug und für jede Sekunde Zeitüberschreitung gibt es 1 Punkt Abzug.

5.3 Zielspritzen mit der Kübelspritze

Aufgabe: Auf das Kommando „Zur Übung fertig“ läuft ein Trupp, bestehend aus zwei Teilnehmern, von der Startlinie zur Kübelspritze (Kübelspritze ist von jeder Jugendfeuerwehr selbst mitzubringen, Strahlrohre werden von den Schiedsrichtern gestellt). Dort öffnet der Trupp die Kübelspritze und füllt sie mit dem Wasser des 10l Eimers. Anschließend wird die Kübelspritze geschlossen und der Truppführer nimmt das geschlossene D-Strahlrohr mit D-Schlauch und tritt zur Markierung vor. Auf das Kommando des Truppführers „Wasser marsch“ bestätigt der Truppmann durch ein Handzeichen und beginnt zu pumpen. Der Truppführer muss so viel Wasser wie möglich innerhalb von 60 Sekunden (Zeit läuft ab Befehl) ins Ziel spritzen (dabei darf unter der Beachtung der UVV **nur** stehend „aus der Hüfte“ gespritzt werden. Jede andere Art wie sitzend, liegend, etc. wird nicht gestattet, siehe Punkt 6.3.2 im Anhang). Auf den Befehl des Schiedsrichters „Wasser halt“ (nach Ablauf der Zeit) ist das Strahlrohr vom Truppführer unverzüglich zu schließen.

Gewertet wird die Höhe des Wassers im Zieleimer. 1cm = 10 Punkte, wobei ein Fehler wie fehlender Befehl oder fehlendes Handzeichen sowie ein Übertreten der Linien (gilt **nicht** für „Übertreten in der Luft“) mit 1 cm = 10 Punkte Abzug geahndet wird (siehe Skizze 6.3.1 im Anhang).

5.4 Schlauchrollen

Aufgabe: Auf das Kommando „Zur Übung fertig“ wirft der Teilnehmer auf Zeit den vor ihm liegenden C-Schlauch innerhalb eines Feldes der Größe 2m x 8m aus. Am Ende legt der Teilnehmer beide Kupplungen am Boden ab und richtet sich auf (siehe Skizze 6.4 im Anhang).

Der Ablauf ist wie in der Jugendleistungsprüfung: Der C-Schlauch liegt doppelt gerollt am Boden vor dem Werfer. Der C-Schlauch wird vom Teilnehmer selbst vorbereitet. Die Höchstzeit beträgt 15 Sekunden. Für das richtige Ausrollen des Schlauchs innerhalb der Begrenzungslinie bekommt der Werfer 10 Punkte. Überrollt der Schlauch die Begrenzungslinie vor der Zwischenmarkierung (3m mit 12/13, 4m mit 14,15 oder 5m mit 16/17) oder erreicht er diese nicht, bekommt der Werfer keine Punkte. Überrollt der Schlauch die Begrenzungslinie nach der Zwischenmarkierung, bekommt der Werfer 5 Punkte. Für das Übertreten der Wurflinie gibt es 3 Punkte Abzug und für jede Sekunde Zeitüberschreitung gibt es 1 Punkt Abzug.

5.5 Knoten und Stiche

Aufgabe: Auf das Kommando „Zur Übung fertig“ nimmt der Teilnehmer auf Zeit den vor ihm liegenden Leinenbeutel und schlägt **einen** Knoten der vorher mit dem Schiedsrichter ausgelost wird.

1. Mastwurf mit Halbschlag am angekuppelten C-Strahlrohr: 15 Sek.
2. Mastwurf gestochen mit Spierenstich am Holm: 15 Sek.
3. Zimmermannsschlag am Oberarm: 15 Sek.
4. Brustbund mit Spierenstich: 40 Sek.

Der Ablauf ist wie im Leistungsabzeichen ohne Handschuhe: Der Leinenbeutel liegt geschlossen am Boden vor dem Teilnehmer. Der Knebel darf **nicht** aus dem Beutel herauschauen. Fehlversuche innerhalb der Zeitvorgabe sind zulässig. Ist der Knoten falsch, wie z.B. das Verwenden einer Arbeitsleine für den Brustbund, nicht eng Anliegen des Brustbundes oder den Mastwurf geworfen statt gestochen (oder umgekehrt) ergibt das 0 Punkte. Für jeden richtig geschlagenen Knoten gibt es 10 Punkte, abzüglich 1 Fehlerpunkt für jede Sekunde Zeitüberschreitung.

5.6 Saugschlauchkuppeln

Aufgabe: Auf das Kommando „Zur Übung fertig“ kuppeln die Teilnehmer auf Zeit drei Saugschläuche entsprechend der FwDV 3 „Einheiten im Löscheinsatz“ zusammen und legen die Halte- und Ventilleine an.

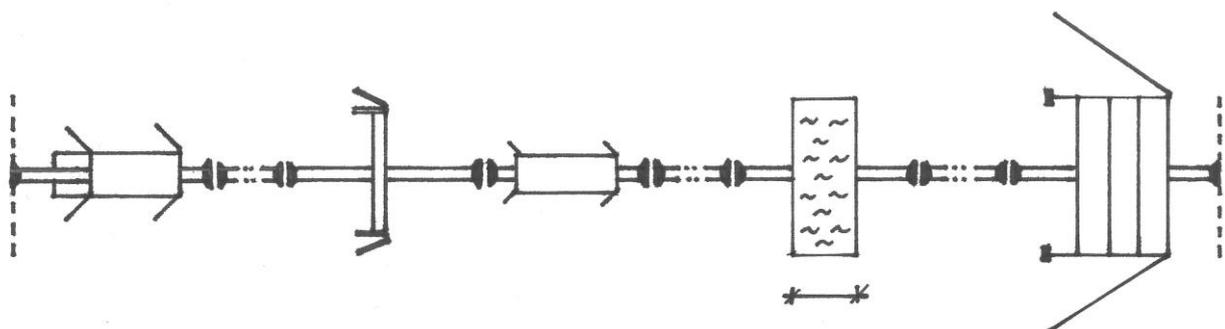
Der Ablauf ist analog zur Leistungsprüfung: Am Boden liegen hintereinander drei Saugschläuche, davon der erste mit angekuppelten Saugkorb. 1 m neben dem Saugkorb liegen in geschlossenen Leinenbeutel eine Halte- und eine Ventilleine. Die Teilnehmer stellen sich truppweise vor der Startlinie auf, der Wassertrupp ist jeweils mit einem Kupplungsschlüssel ausgerüstet. Die Einteilung wer Wassertrupp und wer Schlauchtrupp macht, trifft der Jugendwart selbst. (Es muss lediglich jeder Teilnehmer einmal diese Aufgabe absolvieren!). Sobald alle Saugschläuche gekuppelt und die beiden Leinen angebracht sind (zwei Halbschläge), wird die Leitung abgelegt. Die Übung gilt als beendet, wenn die beiden Trupps hinter der Ziellinie truppweise angetreten sind und beide Leinenbeutel über der Ziellinie hinaus liegen (siehe Skizze 6.5 im Anhang).

Für nicht geschlossene Kupplungen gibt es 10 Strafsekunden. Ist der Mastwurf oder einer der Halbschläge falsch gibt es jeweils 5 Strafsekunden. Wird sich am Ende der Übung nicht truppweise aufgestellt oder liegt eine Leine nicht über der Ziellinie gibt es ebenfalls 5 Strafsekunden.

Anmerkungen: Diese Übung wird mit Handschuhen absolviert, der Wassertrupp legt die Kupplungsschlüssel nach dem Gebrauch einfach am Boden ab, die Leinen legt der Wassertrupp an, am 3. (letzten) Schlauch wird kein Halbschlag angelegt, es werden keine Befehle gegeben und die Zeitnahme (nicht die Übung!) endet beim vollständigen Überqueren der Ziellinie des letzten Teilnehmers.

6. Skizzenanhang

6.1 Skizze Hindernislauf



Start

1 Kriechtunnel – 2 (ohne) – 3 Hindernis – 4 Schwebebalken – 5 Wassergraben – 6 Klettergerüst

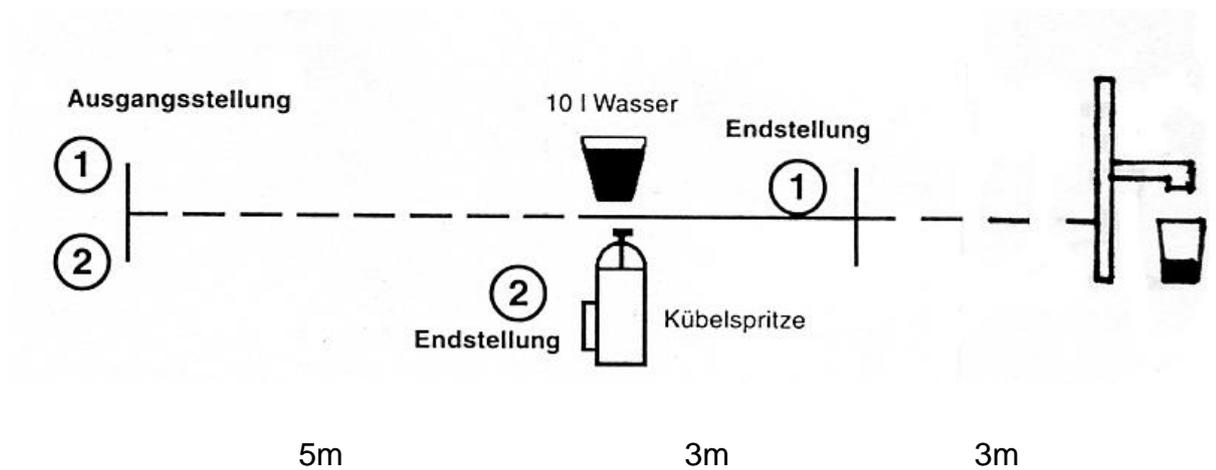
1,7 m

Ziel

6.2 Skizze Zielwerfen mit dem Leinenbeutel



6.3.1 Skizze Zielspritzen mit der Kübelspritze



6.3.2 Richtiges Halten des Strahlrohrs

Um den teilnehmenden Jugendfeuerwehren das richtige Halten des Strahlrohrs zu verdeutlichen, sind hier Bilder aufgelistet, die zeigen was Falsch und was Richtig ist.

Bild 1:



Falsch – nur stehend

Bild 2:



Falsch – Schlauch nur unterhalb der Schulter

Bild 3:



Bild 4:



Beide Falsch – beide Hände müssen das Strahlrohr oder die Kupplung berühren

Bild 5:

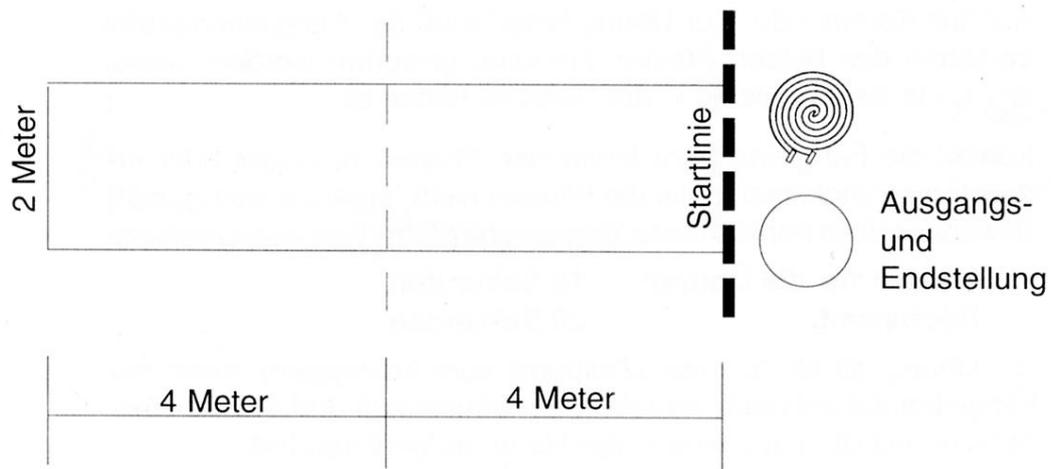


Bild 6:

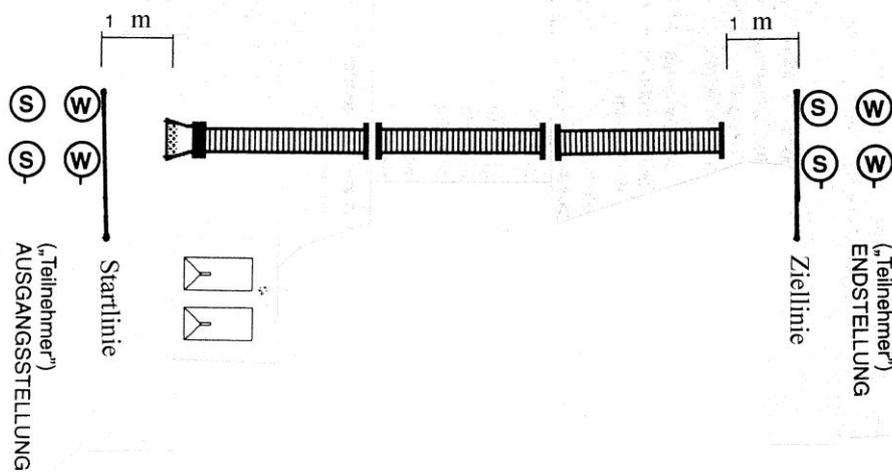


Richtig – so wird es gemacht!

6.4 Skizze Schlauchrollen



6.5 Skizze Saugschlauchkuppeln



7. Austragungsorte

1.	1985	Schongau	Peiting 1. von 7 Mannschaften
2.	1986	Penzberg	Schongau 1. von 9 Mannschaften
3.	1987	Peiting	Schongau 1. von 9 Mannschaften
4.	1988	Weilheim	Weilheim/Unterhausen 1. von 11 Mannschaften
5.	1989	Burggen	Schongau 1. von 11 Mannschaften
6.	1990	Penzberg	Schongau 1. von 9 Mannschaften
7.	1991	Polling	Burggen 1. von 9 Mannschaften
8.	1992	Wielenbach	Polling 1. von 8 Mannschaften
9.	1993	Iffeldorf	Peiting 1. von 11 Mannschaften
10.	1994	Bernried	Schongau 1. von 8 Mannschaften
11.	1995	Sindelsdorf	Sindelsdorf 1. von 10 (+2 Gäste) Mannschaften
12.	1996	Schongau	Schongau 1. von 13 Mannschaften
13.	1997	Seeshaupt	Wielenbach 1. von 11 Mannschaften
14.	1998	Weilheim	Weilheim 1. von 12 Mannschaften
15.	1999	Polling	Peiting 1. von 14 Mannschaften
16.	2000	Penzberg	Peiting 1. von 14 Mannschaften
17.	2001	Wielenbach	Sindelsdorf 1. von 18 Mannschaften
18.	2002	Peiting	Sindelsdorf 1. von 18 Mannschaften
19.	2003	Marnbach	Peiting 1. von 17 Mannschaften
20.	2004	Steingaden	Sindelsdorf 1. von 21 (+1 Gast) Mannschaften
21.	2005	Pähl	Pähl 1. von 20 Mannschaften
22.	2006	Peiting	Schongau 1. von 20 Mannschaften
23.	2007	Seeshaupt	Polling 1. von 20 Mannschaften
24.	2008	Fischen	Peiting 1. von 18 Mannschaften
25.	2009	Weilheim	Pähl 1. von 20 Mannschaften
26.	2010	Steingaden	Steingaden 1. von 20 Mannschaften
27.	2011	Altenstadt	Steingaden 1. von 20 Mannschaften
28.	2012	Iffeldorf	Pähl 1. von 19 Mannschaften
29.	2013	Sindelsdorf	Pähl 1. von 17 Mannschaften
30.	2014	Penzberg	Sindelsdorf 1. von 22 Mannschaften
31.	2015	Pähl	Fischen 1. von 18 Mannschaften
32.	2016	Unterhsn.	Fischen 1. von 14 Mannschaften
33.	2017	Peiting	Sindelsorf 1. von 20 Mannschaften
34.	2018	Raisting	Pähl 1. von 21 Mannschaften
35.	2019	Schongau	Fischen 1. von 18 Mannschaften
	2020	ausgefallen	
	2021	ausgefallen	
36.	2022	Pähl	Magnetsried 1. von 18 Mannschaften
37.	2023	Peiting	Fischen 1. von 19 Mannschaften
38.	2024	Altenstadt	
39.	2025		

40.	2026	
41.	2027	Penzberg
42.	2028	