

Wettkampfregein

Kleiderordnung:

Feuerwehrrhelm mit Nackenschutz

Feuerwehrschatzanzug

Feuerwehrtiefel

Feuerwehrschatzhandschuhe



Station A

Schützenhaus

1) Kartenkunde

Jeder Trupp (2 Teilnehmer) muss ein Objekt nach Angabe der UTM Koordinaten (6 stelliger Zahlenwert) auf der topographischen Karte bestimmen und für ein vorgegebenes Objekt die UTM Koordinaten ermitteln. Können.

Durch Loswahl des jeweiligen Trupps erfolgt eine Wahl zwischen den vorbereiteten Aufgaben.

Der jeweilige Trupp tritt vor dem Tisch an, und beim Kommando „Zur Übung fertig“ muss der Trupp nun mit Hilfe eines Planzeiger das Objekt nach den vorgegebenen Koordinaten gefunden und benannt werden und anschließend für ein markiertes Objekt die Koordinaten richtig festgelegt werden.

Beide Ergebnisse werden von dem Trupp auf einer Lösungskarte schriftlich festgehalten. Wenn die Aufgabenstellung durch den Trupp erledigt wurde, zeigt der Truppführer dies mit dem Kommando „Übung beendet“ dem Wertungsrichter an. Danach erfolgt die Zeitnahme.

Diese Übung wird ohne Feuerwehrschtzhandschuhe durchgeführt.

Zeitmessung

Vom Kommando „Zur Übung fertig“ durch den Wertungsrichter bis zum Kommando „Übung beendet“ durch den Truppführer erfolgt die Zeitmessung.

Höchstzeit für diese Übung je Trupp = 120 Sekunden;

Es erfolgt eine Einzelbewertung jedes Trupps. Die Zeit und Fehlerpunkte beider Trupps werden addiert und als Ergebnis dieser Station gezählt.

Falsches oder kein Objekt nach Koordinaten bestimmt	25 Punkte
Falsches oder keine Koordinaten für ein vorgegebenes Objekt festgelegt	25 Punkte

Bei Überschreiten der Höchstzeit werden alle erreichbaren Fehlerpunkte (50 Punkte) und eine zusätzliche Strafzeit von 10 Sekunden gewertet.

Station B

Parkplatz Fa. Salat

2) Zielwerfen mit der Feuerwehrleine

Jeder Teilnehmer der Gruppe muss mit einem Zielwurf die Feuerwehrleine durch die Öffnung einer Hinderniswand werfen.

Die Hinderniswand steht 5 Meter von der Startlinie entfernt.

Der Teilnehmer tritt an der Startlinie an, neben ihm liegt eine von ihm selbst in den Leinenbeutel eingelegt Feuerwehrleine.

Auf das Kommando „Zur Übung fertig“ muss der Teilnehmer den Leinenbeutel mit der Feuerwehrleine aufnehmen und durch die Öffnung der Hinderniswand werden. Er hat dabei den Holzknebel in der Hand zu halten.

Diese Übung ist mit Feuerwehrhandschuhe durchzuführen.

Zeitmessung:

Vom Kommando „Zur Übung fertig“ bis der der Leinenbeutel am Boden liegt und der Teilnehmer aufgerichtet das Ende der Feuerwehrleine in der Hand hält.

Sollzeit	15 Sekunden
Höchstzeit	20 Sekunden

Bewertung

Es erfolgt eine Einzelbewertung jedes Teilnehmers. Die Fehlerpunkte aller vier Gruppenteilnehmer werden addiert und als Ergebnis dieser Station gezählt.

Verfehlen des Zieles	10 Punkte
Ende der Feuerwehrleine nicht in der Hand	10 Punkte
Sollzeitüberschreitung	je Sekunde 1 Punkt
Übertreten der Startlinie	5 Punkte

Nach Ablauf der Höchstzeit, oder wenn die Übung nicht gemäß Beschreibung durchgeführt wird, werden alle erreichbaren Fehlerpunkte der Übung gewertet. Max. Punktzahl 30

Station C

Radweg neben Bahnübergang B25

3) Zielspritzen mit der Kübelspritze

Jeder Trupp muss mit einer Kübelspritze einen Entstehungsbrand, dargestellt durch drei Wassereimer, erfolgreich bekämpfen.

Der Trupp tritt nebeneinander in 5 Meter Abstand vor der bereitgestellten, geschlossenen, leeren Kübelspritze an. Neben der Kübelspritze stehen drei Eimer mit je 10 Liter Wasser.

Auf das Kommando „Zur Übung fertig“ gehen beide Teilnehmer zur Kübelspritze. Ein Teilnehmer nimmt den doppelt gerollten D-Schlauch mit angekuppelten DK Strahlrohr aus der Halterung an der Kübelspritze und tritt an die 3 Meter entfernte Grenzlinie. Er gibt das Kommando „Wasser marsch“!

Der zweite Teilnehmer füllt in dieser Zeit das Wasser aus einem der drei Eimer in die Kübelspritze ein und fängt an zu pumpen, sobald er das Kommando „Wasser marsch“ von Teilnehmer 1 erhalten hat und zur Bestätigung die Hand hochgehoben hat.

Der erste Teilnehmer (am DK Strahlrohr) muss nun die drei Ziele in 3 Meter Entfernung umspritzen.

Der zweite Teilnehmer kann jederzeit Wasser in die Kübelspritze aus den bereitstehenden Wassereimern nachfüllen. Hierbei ist kein weiteres Kommando erforderlich.

Die Grenzlinie darf während der Übung nicht mit einem Körperteil oder Gerät (DK Strahlrohr) übergreifen bzw. überschritten werden.

Diese Übung ist mit Feuerweherschutzhandschuhe durchzuführen.

Zeitmessung

Vom Kommando „Zur Übung fertig“ bis das der letzte der drei Ziele vom Sockel gespritzt wurde.

Sollzeit	40 Sekunden
Höchstzeit	50 Sekunden

Bewertung

Es erfolgt eine Einzelbewertung jedes Trupps. Die Fehlerpunkte der beiden Trupps werden addiert und als Ergebnis dieser Station gezählt

Überschreiten bzw. Übergreifen der Grenzlinie	10 Punkte
Teilnehmer 1 gibt nicht das Kommando „Wasser marsch“	10 Punkte
Teilnehmer 2 hebt nicht zur Bestätigung die Hand	10 Punkte
Pumpbeginn vor dem Kommando „Wasser marsch“	10 Punkte
Sollzeitüberschreitung (41 -50 Sekunden)	je Sekunde 1 Punkt

Nach Ablauf der Höchstzeit werden alle erreichbaren Fehlerpunkte der Übung gewertet.

Diese Bewertung erfolgt auch, wenn ein oder mehrere Eimer mit anderen Hilfsmitteln als der Wasserstrahl der Kübelspritze vom Sockel zum Fall gebracht werden.

Maximale Fehlerpunkte 50

Station D

Schafsscheune Greiselbach

4 Feuerwehrknoten

Die Wettbewerbsgruppe muss an einem Kontengestell vier unterschiedliche Feuerwehrknoten binden. Die Wahl des Knotens erfolgt durch Ziehung eines Loses.

Das Knotengestell steht in einem Abstand von 5 Meter zur Startlinie. Über dem Knotengestell liegen 4 Stücke einer Feuerwehrleine mit je 2 Meter.

Die Gruppe tritt in einem Abstand von 5 Metern zur Startlinie an und zieht die Lose. Danach werden die Positionen gemäß Auslosung eingenommen. Auf das Kommando „Zur Übung fertig“ begibt sich die Gruppe zum Knotengestell.

Am Knotengestell müssen alle vier vorgeschriebenen Knoten

Zimmermannsschlag

Mastwurf mit Sicherung durch Spierenstich

Schottenstich

Kreuzknoten

Funktionsgerecht gebunden oder gestochen werden. Die Leinen liegen lose über dem Knotengestell. Bei Kreuzknoten und Schottenstich symbolisieren die beiden Leinenenden die unterschiedlichen Leinen (gleicher bzw. unterschiedlicher Leinenstärke).

Danach begibt sich die Gruppe wieder zurück zur Ausgangsstellung.

Jeder Gruppenteilnehmer muss den durch das Los ermittelten Knoten selbst binden.

Eine gegenseitige Hilfe durch die Gruppenteilnehmer darf dabei nicht erfolgen.

Ein Knoten darf nicht doppelt vorkommen bzw. vergessen werden.

Diese Übung wird mit Feuerwehrhandschuhen durchgeführt.

Zeitmessung

Vom Kommando „Zur Übung fertig“ bis die Gruppe wieder die Ausgangsstellung an der Startlinie eingenommen hat.

Sollzeit 30 Sekunden

Höchstzeit 40 Sekunden

Bewertung

Es erfolgt eine Gruppenbewertung. Die Fehlerpunkte jedes einzelnen Teilnehmers werden addiert und als Ergebnis dieser Station gezählt.

Vorgeschriebener Knoten nicht oder falsch gebunden je 10 Punkte

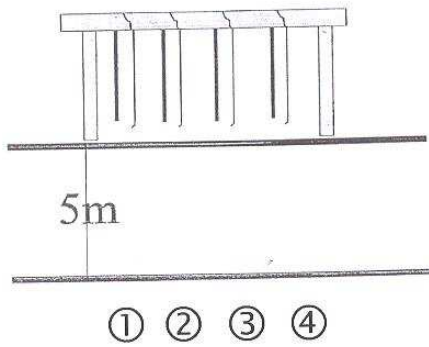
Gruppenmitglied hat zwei oder mehr Knoten gebunden je 10 Punkte

Sollzeitüberschreitung (31 – 40 Sekunden) je Sekunde 1 Punkt

Nach Ablauf der Höchstzeit werden alle erreichbaren Fehlerpunkte der Übung für die Gruppe gewertet

Maximale Punktzahl 50

Ausgangs- und Endstellung der Gruppe:



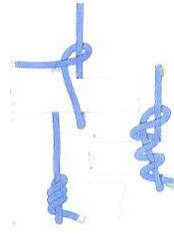
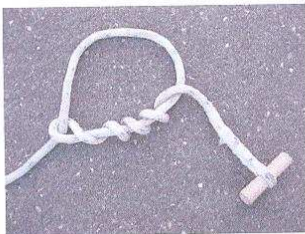
Pos. 1: Zimmermannschlag

Pos. 2: Mastwurf mit Sicherung durch Spierenstich

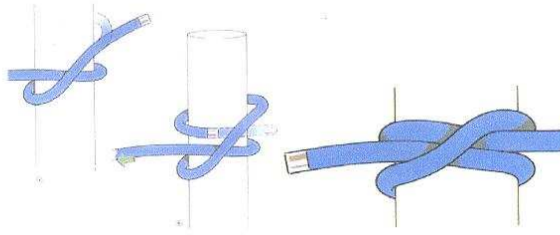
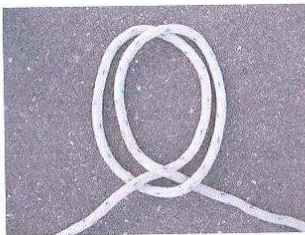
Pos. 3: Schotenstich

Pos. 4: Kreuzknoten

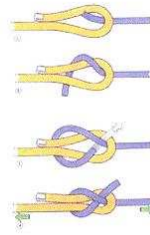
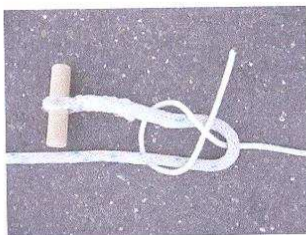
Zimmermannschlag



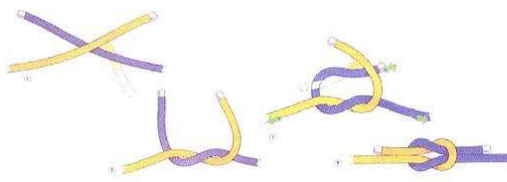
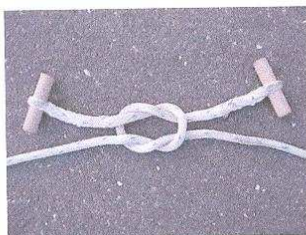
Mastwurf



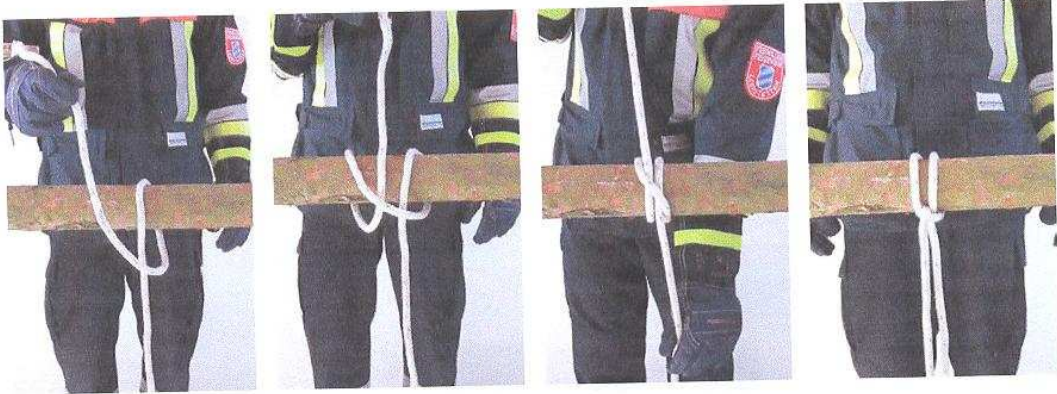
Schotenstich ... zum Verbinden von ... zwei unterschiedlich dicken Leinen



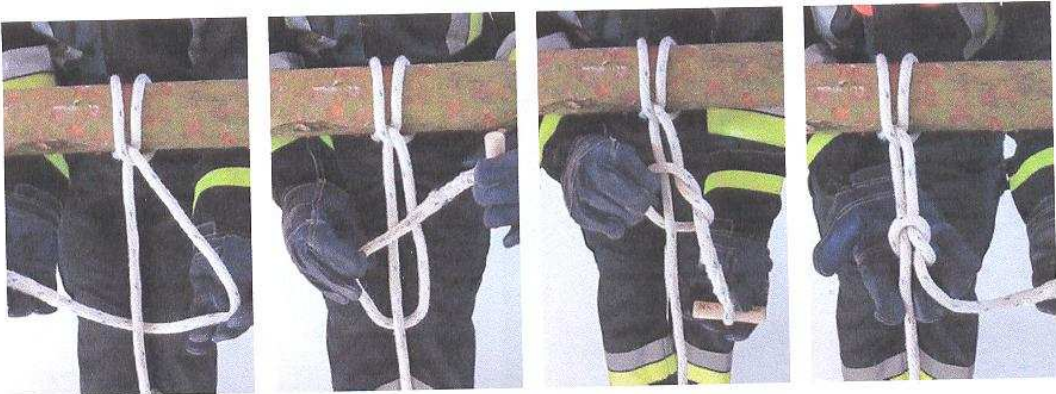
Kreuzknoten ... zum Verbinden von ... zwei gleichdicken Leinen



Anfertigen des Mastwurfes mit Sicherung durch Spierenstich:



Binden (Stechen) des Mastwurfes ...



... mit Sicherung durch Spierenstich



Spierenstich im Detail

Station E

Wolfsbühl

5) Saugleitung kuppeln

Die Gruppe tritt bei dieser Übung als Wasser- und Schlauchtrupp an. 6 Saugschläuche mit Saugkorb sind zu kuppeln, sowie die Halte- und Ventilleine anzulegen.

Vor der angetretenen Mannschaft liegen nebeneinander 6 Saugschläuche, 1 Saugkorb, eine Halte- und Ventilleine sowie 2 Kupplungsschlüssel.

Die Teilnehmer legen hier selbst die Funktion fest. Durch den Wertungsrichter erhalten sie zur Kennzeichnung entsprechende Funktionsabzeichen.

Die Teilnehmer stellen sich truppweise hintereinander – einen Schritt von den Gerätschaften entfernt- mit Blickrichtung zu den aufgelegten Geräten auf.

Auf das Kommando „Zur Übung fertig“ verlegen die Teilnehmer die Saugschläuche, der Wassertrupp kuppelt die 4 Saugschläuche. Die Saugleitung wird vom Saugkorb her gekuppelt.

Dabei ist zu achten, dass die Trupps nach jedem Kuppelvorgang aus der Saugleitung austreten und vorwärts zur nächsten Kupplung laufen. Bei diesem Vorgang hat der Wassertrupp die Kupplungsschlüssel unter dem Arm geklemmt mitzuführen.

Der Wassertrupp legt die Halteleine an (Mastwurf am Saugkorb und je einen Halbschlag im letzten Drittel vor der Kupplung der Saugschläuche).

Der Wassertrupp befestigt nach Anlegen des Mastwurfes die Ventilleine und wirft sie aus.

Der Schlauchtrupp unterstützt den Wassertrupp beim Verlegen, Kuppeln und Anlegen der Halteleine.

Der Wassertruppführer steht am Saugkorb und gibt das Kommando „Saugleitung hoch“.

Die Ventilleine der Saugleitung ist nach dem Kommando „Saugleitung hoch“, von den Trupps mit aufzunehmen.

Danach erfolgt die Zeitnahme.

Diese Übung ist mit Feuerwehrschutzhandschuhe durchzuführen.

Zeitmessung

Vom Kommando „Zur Übung fertig“ durch den Wertungsrichter bis zur Ausführung des Kommandos „Saugleitung hoch“ durch den Wassertruppführer.

Sollzeit 170 Sekunden

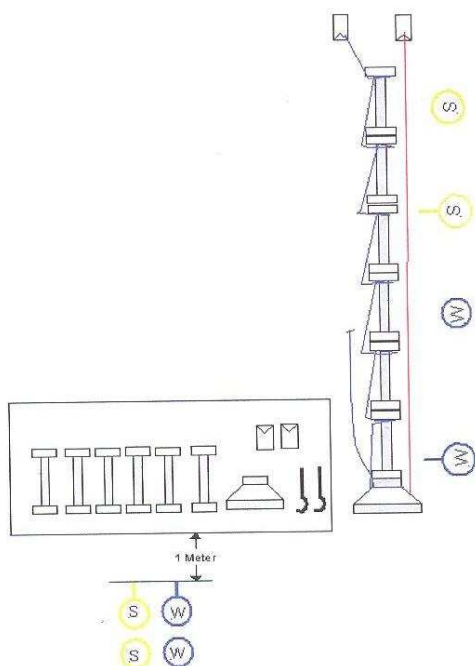
Höchstzeit 190 Sekunden

Bewertung

Es erfolgt eine Gruppenwertung. Die Fehlerpunkte werden addiert und als Ergebnis dieser Station gezählt.

Falsches Antreten der Trupps vor der Übung	je Trupp 10 Punkte
Sollzeitüberschreitung (171 – 190 Sekunden)	je Sekunde 1 Punkt
Saugleitung nicht vom Saugkorb her gekuppelt	5 Punkte
Saugleitung nicht vom Wassertrupp gekuppelt	10 Punkte
Halte- und Ventilleine nicht durch den Wassertrupp angelegt	je Fall 3 Punkte
Nichtanlegen der Halteleine	20 Punkte
Falsches Anlegen oder Nichtanlegen des Mastwurfes	20 Punkte
Halbschlag liegt nicht vor der Kupplung	je Fall 8 Punkte
Fehlen des freien Endes der Halteleine oder kürzer als 3 m	5 Punkte
Nichtanlegen oder nicht wirksames Anlegen der Ventilleine	5 Punkte
Nichtaufnahme der Ventilleine	10 Punkte
Wassertruppführer steht nicht am Saugkorb beim Kommando „Saugleitung hoch“	8 Punkte
Wassertruppführer unterlässt das Kommando „Saugleitung hoch“	5 Punkte
Nicht aus der Saugleitung herausgetreten und vorwärts gelaufen	je Teilnehmer 5 Punkte
Kupplungsschlüssel nicht unter den Arm geklemmt mitgeführt	je 5 Punkte

Nach Ablauf der Höchstzeit werden alle erreichbaren fehlerpunkte der Übung gewertet
 Maximale Fehlerpunkte 204



Station F

Bahweiher

6) Wassertransport

Jeder Trupp muss mit einem Schlauchboot einen Weiher einmal durchqueren. Beide Trupps treten an der Startlinie an.

Vor dem ersten Trupp liegen 2 Paddel und zwei Schwimmwesten.

Auf das Kommando „Zur Übung fertig“ legt der erste Trupp die Schwimmwesten an, rüstet sich mit den Paddeln aus, besetzt das Schlauchboot und überquert den Weiher.

Zeitgleich läuft der zweite Trupp zum gegenüberliegenden Ufer und wartet dort auf den ersten Trupp.

Nachdem der erste Trupp eingetroffen ist, steigt er aus dem Schlauchboot aus und übergibt die Schwimmwesten und die Paddel an den zweiten Trupp.

Nachdem dieser sich mit Schwimmweste und Paddel ausgerüstet hat, paddelt er zurück über den Weiher zum Ausgangspunkt und meldet sich vom Einsatz zurück.

Nach dem der zweite Trupp das Schlauchboot besetzt hat, läuft der erste Trupp zurück zum Ausgangspunkt und meldet sich vom Einsatz zurück.

Zeitmessung

Vom Kommando „Zur Übung fertig“ durch den Wertungsrichter bis zur Rückmeldung des letzten Trupps.

Sollzeit 5 Minuten

Bewertung

Es erfolgt eine Gruppenwertung. Die Fehlerpunkte werden addiert und als Ergebnis dieser Station gezählt.

Nicht Zurückmeldung beim Wertungsrichter	je Trupp 20 Punkte
Nicht korrektes Anlegen der Schwimmweste	je Teilnehmer 50 Punkte
Verlust eines Paddel bzw. beider Paddel	je Paddel 20 Punkte
Nichterreichen des Ufers, Überschreitung der Sollzeit	je Trupp 200 Punkte 720 Punkte

Diese Übung ist mit Feuerweherschutzhandschuhe durchzuführen.

Station G

Feuerwehrhaus Wilburgstetten

7) Zuordnung von Ausrüstungsgegenständen

Die Wettbewerbsgruppe muss bildliche Darstellungen verschiedener Ausrüstungsgegenstände den jeweiligen Kategorien zuordnen.

Die Teilnehmer treten an der Startlinie im Abstand von 2 Meter vor den Tischen an. Der Wertungsrichter mischt im Beisein der Gruppe die 48 Loskarten und verteilt diese anschließend auf vier gleichmäßige Stapel. Diese legt er verdeckt auf den Tisch vor der Wettbewerbsgruppe.

Bei dem Kommando „Zur Übung fertig“ nimmt jeder Teilnehmer einen Stapel und ordnet seine Abbildungen der Ausrüstungsgegenstände den Kategorien zu. Dabei ist gegenseitige Hilfe ohne zu sprechen zulässig. Nach Zuordnung der Karten treten alle Teilnehmer wieder an der Startlinie an.

Diese Übung wird ohne Feuerwehrschtzhandschuhe durchgeführt.

Zeitmessung

Vom Kommando „Zur Übung fertig“ bis alle Teilnehmer der Gruppe die Ausgangsstellung wieder eingenommen haben.

Die Zeit mit 70 Sekunden wird vom Wertungsrichter angesagt.

Sollzeit	70 Sekunden
Höchstzeit	80 Sekunden

Bewertung

Es erfolgt eine Gruppenbewertung. Die Fehlerpunkte jedes einzelnen Teilnehmers werden addiert und als Ergebnis dieser Station gezählt

Jedes nicht zugeordnete Symbol	5 Punkte
Jedes falsch zugeordnete Symbol	5 Punkte
Sollzeitüberschreitung (71 – 80 Sekunden)	je Sekunde 1 Punkt

Nach Ablauf der Höchstzeit werden für die gesamte Gruppe alle erreichbaren Fehlerpunkte der Übung gewertet.

Maximale Fehlerpunkte 250

Arbeitsgeräte zur technischen Hilfeleistung	Motorbetriebene Geräte Aggregate	Verkehrsabsicherung	Schaum-ausrüstung	Kleinlösch-geräte	Persönliche Schutzausrüstung / erweiterte Schutzausrüstung	Armaturen	Wasser-entnahme / Schläuche / Zubehör
							
							
							
							
							
							
							

Station H

Sportplatz Laufbahn

8) B Schläuche rollen

Jeder Wettbewerbsteilnehmer muss einen doppelt gerollten B-Schlauch innerhalb eines seitlich begrenzten Feldes ausrollen.

Jeder Teilnehmer muss einen doppelt gerollten 20 Meter B-Schlauch innerhalb eines seitlich begrenzten Feldes (mit einer Breite von 2 Meter) ausrollen.

Dabei ist darauf zu achten, dass der B-Schlauch im Bereich zwischen der Startlinie und der ersten 2m Linie auf dem Boden aufgesetzt wird. (d.h. ausrollen und nicht auswerfen).

Der Teilnehmer bereitet seinen B-Schlauch selbst vor.

Die Übung ist mit Feuerwehrschutzhandschuhe durchzuführen.

Der Wettbewerbsteilnehmer tritt an die Startlinie. Neben ihm liegt bzw. steht der selbst vorbereitete B-Schlauch.

Auf das Kommando „Zur Übung fertig“ nimmt der Teilnehmer den B-Schlauch auf und rollt diesen aus.

Nach dem Ausrollen des Schlauches werden beide Kupplungen am Boden vor der Startlinie abgelegt.

Zeitmessung Vom Kommando „Zur Übung fertig“ bis der Teilnehmer beide Kupplungen vor der Startlinie abgelegt hat und sich danach aufgerichtet hat.

Sollzeit	15 Sekunden
Höchstzeit	20 Sekunden

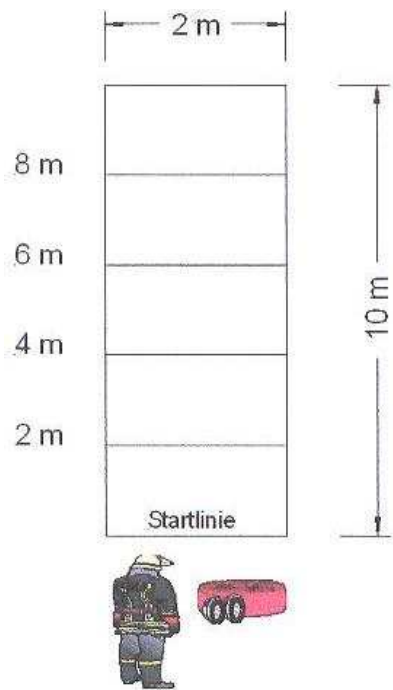
Bewertung

Es erfolgt eine Einzelbewertung jedes Wettbewerbsteilnehmers. Die Fehlerpunkte aller vier Gruppenteilnehmer werden addiert und als Ergebnis dieser Station gezählt.

B-Schlauch überrollt seitliche Begrenzungslinie	je 10 Punkte
B-Schlauch nicht zwischen Startlinie und 2m Linie aufgesetzt	5 Punkte
B-Schlauch erreicht nicht die Markierungslinie in	
2m Abstand	30 Punkte
4m Abstand	20 Punkte
6m Abstand	10 Punkte
8m Abstand	5 Punkte
Übertreten der Startlinie	5Punkte
Nach dem Beenden der Übung die Kupplungen nicht Vor der Startlinie abgelegt	5 Punkte
Sollzeitüberschreitung (16 – 20 Sekunden)	je Sekunde 1 Punkt

Nach Ablauf der Höchstzeit werden alle erreichbaren Fehlerpunkte der Übung gewertet
Maximale Fehlerpunkte 95

Schematische Darstellung



Station Schützenhaus

9) Wasserförderung über lange Strecken

Wettkampf führen alle teilnehmenden Gruppen gegeneinander aus.
Spielregel werden erst kurz Vor dem Spiel bekanntgegeben.