

# **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 der Jugendfeuerwehr bestehen. 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: 2m ) 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 Aufstellung und melden sich beim Bahnleiter an.

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 es 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 mal 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
- **Für nicht geworfene Bälle trotz stehen gebliebener Dosen wird die Gruppe aus der Wertung genommen!!!**

## **Teil 2: Bilderpuzzle**

Für diesen Wettbewerb werden ebenfalls 4 Wettbewerbsteilnehmer vom Betreuer eingesetzt.

Es liegen alle Puzzleteile von zwei verschiedenen Puzzle (siehe Bilder) ungeordnet auf „einem Platz“. Die 4 Wettbewerbsteilnehmer stellen nach dem Startzeichen beide Puzzle an den dafür vorgesehenen Stellen zusammen. Die Zeitnahme erfolgt, 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 4 Wettbewerbsteilnehmer und 2 Ersatzmänner teilnehmen.

Für jedes der 12 auf dem Boden liegende feuerwehrtypische Gerät wird vom Veranstalter ein einlaminiertes Bild in A4 Format bereitgelegt.

Die Wettbewerbsteilnehmer ziehen aus diesen Bildern 6 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
- Hydrantenschlüssel (Unterflurhydrantenschlüssel)
- Kupplungsschlüssel
- Sammelstück
- Saugschlauch
- Feuerwehrraxt
- Feuerwehreine
- Kübelspritze
- Saugkorb

Es erfolgt keine Zeitnahme.

Fehlerpunkte gibt es für:

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

Dieser Wettbewerb wird als Landespokalwettbewerb ausgeschrieben. Er wird, bis auf Widerruf, in den Jahren durchgeführt in denen kein Landesauscheid in der Gruppenstaffette ausgeschrieben wird.

Bilderpuzzle:



\*alternativ können auch andere Motive Verwendung finden\*