

Kugel durch den Schlauch

Die Teilnehmer nehmen an der Start-/ Ziellinie Aufstellung. 5 Meter hinter der Start-/ Ziellinie liegen 2 B-Druckschläuche und eine Stahlkugel bereit. Das Material darf vorbereitet werden jedoch dann bis zum Startkommando nicht mehr berührt werden. Nach dem Startkommando des Wertungsrichters müssen die B-Druckschläuche hintereinander ausgelegt und gekuppelt werden. Zwischenzeitlich müssen die Teilnehmer versuchen, die Stahlkugel durch die Schläuche zu bringen. Hat die Kugel das Ende eines Schlauches erreicht, muss der B-Druckschlauch wieder doppelt aufgerollt werden. Die Stahlkugel und die Schläuche werden hinter der Start-/ Ziellinie abgelegt. Die Zeitnahme erfolgt, sobald der letzte Teilnehmer die Start-/ Ziellinie passiert hat und die Kugel sich gut sichtbar auf den Schläuchen befindet. Die Schläuche sollten funktionsmäßig gerollt sein. Bei nicht Beachtung gibt es eine Zeitstrafe von 15 Sekunden. Das Aufpusten der Schläuche ist nicht zulässig. Die Altersklasse 1 (10-13) benötigt nur 1 B-Druckschlauch. Sobald eine Mannschaft zu dieser Disziplin antritt und sich ihr Material bereitlegt, haben sich die Betreuer im Betreuerfeld aufzuhalten.

Spieldauer: max. 5 Minuten

Anzugsordnung: Übungsanzug der DJF (Einsatzkleidung nach Rücksprache möglich)
Festes Schuhwerk
Schutzhandschuhe
Helm der DJF

Teilnehmer: 4 JF-Mitglieder

Pyramide

Die Teilnehmer nehmen an der Start-/ Ziellinie Aufstellung. 5 Meter hinter der Start-/ Ziellinie befindet sich ein Podest mit einer A-Festkupplung. Um dieses Podest herum befinden sich 13 löschmittelführende / löschmittelabgebende Armaturen. Das Material darf vorbereitet werden, jedoch dann bis zum Startkommando nicht mehr berührt werden. Nach dem Startkommando des Wertungsrichters laufen die Teilnehmer zum Podest bzw. zu den Armaturen. Beginnend mit dem Sammelstück müssen alle weiteren Armaturen auf dem Podest zusammengekuppelt werden. Steht die Pyramide sicher, laufen alle Teilnehmer über die Start-/ Ziellinie zurück. Die Zeitnahme erfolgt sobald der letzte Teilnehmer die Start-/ Ziellinie passiert hat. Für jede nicht richtig gekuppelte Armatur gibt es 5 Strafsekunden, für jede vergessene Armatur gibt es 10 Strafsekunden. Sobald eine Mannschaft zu dieser Disziplin antritt und sich ihr Material bereitlegt, haben sich die Betreuer im Betreuerfeld aufzuhalten.

Spieldauer: max. 2 Minuten Vorbereitungszeit
max. 3 Minuten Aufbauzeit

Anzugsordnung: Übungsanzug der DJF (Einsatzbekleidung nach Rücksprache möglich)
Festes Schuhwerk
Schutzhandschuhe

Teilnehmer: 4 JF - Mitglieder

Sauglängen kuppeln

Die Teilnehmer nehmen an der Start-/ Ziellinie Aufstellung. 5 Meter hinter der Start-/ Ziellinie liegen 3 Sauglängen (1,60 m), 4 Kupplungsschlüssel und ein Saugkorb. Das Material darf vorbereitet werden, jedoch dann bis zum Startkommando nicht mehr berührt werden. Nach dem Startkommando des Wertungsrichters müssen die Teilnehmer versuchen die 3 Sauglängen in einer Linie zu kuppeln. Der Saugkorb wird an ein beliebiges Ende gekuppelt. Alle Kupplungen müssen mit den Kupplungsschlüsseln nachgezogen werden. Das reine Anschlagen der Kupplungen ist in diesem Fall nicht ausreichend. Nach Fertigstellung laufen die Teilnehmer über die Start-/ Ziellinie zurück. Die Zeitnahme erfolgt, sobald der letzte Teilnehmer die Start-/ Ziellinie passiert hat. Für jedes nicht nachgezogene Kupplungspaar gibt es 5 Strafsekunden, für jede nicht richtig geschlossene Kupplung gibt es ebenfalls 5 Strafsekunden und für ein offenes Kupplungspaar 15 Strafsekunden. Sobald eine Mannschaft zu dieser Disziplin antritt und sich ihr Material bereitlegt, haben sich die Betreuer im Betreuerfeld aufzuhalten.

Spieldauer: max. 5 Minuten

Anzugsordnung: Übungsanzug der DJF (Einsatzbekleidung nach Rücksprache möglich)
Festes Schuhwerk
Schutzhandschuhe
Helm der DJF

Teilnehmer: 4 JF – Mitglieder

Knoten binden

Die Teilnehmer nehmen an der Start-/ Ziellinie Aufstellung. 5 Meter hinter der Start-/ Ziellinie steht ein Knotengestell mit 4 Bindestriken. Nach dem Startkommando des Wertungsrichters müssen folgende Knoten zeitgleich angefertigt werden.

= Achterknoten/Doppelter Achter = Mastwurf = Zimmermannsschlag = Schotenstich =

Die Zeitnahme erfolgt, sobald der letzte Teilnehmer die Start-/ Ziellinie passiert hat. Die Teilnehmer treten nach Aufforderung des Wertungsrichters wieder am Knotengestell an und anschließend nennt jeder Teilnehmer den Namen des von ihm gebundenen Knotens. Für jeden falsch benannten Knoten gibt es 5 Strafsekunden, für jeden falsch angelegten Knoten 10 Strafsekunden und bei nicht angelegten Knoten gibt es je Knoten 30 Strafsekunden. Sobald eine Mannschaft zu dieser Disziplin antritt und sich ihr Material bereitlegt, haben sich die Betreuer im Betreuerfeld aufzuhalten.

Anzugsordnung: Übungsanzug der DJF (Einsatzbekleidung nach Rücksprache möglich)
Festes Schuhwerk

Teilnehmer: 4 JF – Mitglieder

Fangleinenzielwurf

Die Teilnehmer nehmen an der Wurflinie Aufstellung. An der Wurflinie liegen mind. 8 Fangleinen bereit. Insgesamt werden von der Mannschaft 8 Wertungswürfe absolviert. Es gibt keine Probewürfe. Aufgabe ist es einen der drei Zielkreise zu treffen. Der Mittelpunkt der Zielkreise ist bei der Altersklasse 2 (14-17) 7 Meter und bei der Altersklasse 1 (10-13) 5 Meter von der Wurflinie entfernt. Die Punktebewertung nimmt von innen nach außen ab. Vor Wettbewerbsbeginn hat jeder Teilnehmer seine Fangleine selbst in den Fangleinenbeutel zu verstauen. Für eine Wertung muss sich der Fangleinenbeutel in einem Zielkreis und das Ende der Fangleine sich an der Wurflinie befinden. Sobald eine Mannschaft zu dieser Disziplin antritt und sich ihr Material bereitlegt, haben sich die Betreuer im Betreuerfeld aufzuhalten.

Spieldauer: max. 5 Minuten

Anzugsordnung: Übungsanzug der DJF (Einsatzbekleidung nach Rücksprache möglich)
Festes Schuhwerk

Teilnehmer: wird nicht festgelegt



Schnelligkeitsstrecke

Die Teilnehmer nehmen an der Start-/ Ziellinie Aufstellung. 1 Meter hinter der Start-/ Ziellinie liegen 1 B-Druckschlauch, 1 Verteiler, 1 C-Druckschlauch und ein CM-Strahlrohr. Das Material darf vorbereitet werden jedoch dann bis zum Startkommando nicht mehr berührt werden. Nach dem Startkommando des Wertungsrichters beginnt Läufer 1 damit den B-Druckschlauch ohne Schlauchumdrehungen auszulegen. Für jede Schlauchumdrehung (Verdrehung um 360 Grad) gibt es 5 Strafsekunden. Ab 4 Umdrehungen gibt es einmalig pro Schlauch 20 Strafsekunden. Der Teilnehmer läuft anschließend zur Start-/ Ziellinie zurück. Sobald er die Start-/ Ziellinie überquert, begibt sich Läufer 2 mit dem Verteiler an das Ende des B-Druckschlaches und kuppelt diesen an. Für eine nicht richtig geschlossene Kupplung gibt es 5 Strafsekunden. Der Teilnehmer läuft anschließend zur Start-/ Ziellinie zurück. Sobald er die Start-/ Ziellinie überquert, begibt sich Läufer 3 mit dem C-Druckschlauch zum Verteiler und verlegt diesen ohne Schlauchumdrehung (Bei Umdrehungen gilt die gleiche Regel wie beim B-Druckschlauch). Der C-Druckschlauch wird am linken Ausgang des Verteilers angekuppelt. Für eine nicht richtig geschlossene Kupplung oder am falschen Ausgang angeschlossene Kupplung gibt es 5 Strafsekunden. Der Teilnehmer läuft anschließend zur Start-/ Ziellinie zurück. Sobald er die Start-/ Ziellinie überquert, begibt sich Läufer 4 mit dem CM-Strahlrohr an das Ende des C-Druckschlaches und kuppelt dieses an. Für eine nicht richtig geschlossene Kupplung gibt es 5 Strafsekunden. Der Teilnehmer läuft anschließend zur Start-/ Ziellinie zurück. Die Zeitnahme erfolgt sobald der letzte Teilnehmer die Start-/ Ziellinie passiert hat. In diesem Wettbewerb ist jeder Läufer für seinen Bereich zuständig: Läufer 1 = B-Druckschlauch, Läufer 2 = Verteiler, Läufer 3 = C-Druckschlauch und Läufer 4 = Strahlrohr. Änderungen an den Bereichen anderer sind NICHT zulässig! Sobald eine Mannschaft zu dieser Disziplin antritt und sich ihr Material bereitlegt, haben sich die Betreuer im Betreuerfeld aufzuhalten.

Spieldauer: max. 5 Minuten

Anzugsordnung: Übungsanzug der DJF (Einsatzbekleidung nach Rücksprache möglich)
Festes Schuhwerk
Schutzhandschuhe
Helm der DJF (je nach Wetterlage)

Teilnehmer: 4 JF – Mitglieder

HINWEIS für den Orientierungsmarsch:

In der Feuerwehrentechnik genügen 4 JF – Mitglieder, für den Orientierungsmarsch werden allerdings 6 JF – Mitglieder pro Mannschaft benötigt. Dieses ist zwingend zu beachten, wenn eine Mannschaft mit weniger als 6 JF – Mitgliedern auf den Orientierungsmarsch geht, kann dieser leider nicht gewertet werden.