

Durchführungsbestimmungen Leistungsmarsch

KJF Mansfeld-Südharz

(Stand: 01.09.2018)



1. Grundsätze

Eine Wettkampfgruppe besteht aus mindestens fünf, jedoch nicht mehr als neun Jugendlichen. Jeder Teilnehmer einer Mannschaft hat die Übungen einmal zu absolvieren, Ausnahmen bilden Doppelstarter. Die Wettkampfgruppe kann sich auch aus Jugendlichen verschiedener Jugendfeuerwehren zusammensetzen. Doppelstarter sind nur möglich bei Gruppen mit weniger als neun Jugendlichen. Die Doppelstarter müssen vor dem Start gekennzeichnet werden.

2. Wettkampfübungen

Der Leistungsmarsch besteht neben dem Geländemarsch aus sechs Übungen. Diese beinhalten Leinenbeutelzielwurf, Stiche und Bunde, Schlauchkegeln, Wissenstest in theoretischer und praktischer Form sowie Herstellen einer Wasserentnahme offenes Gewässer.

2.1. Leinenbeutelzielwurf

Der Leinenbeutel ist in einen 6 m von der Abwurflinie befindlichen Kreis von 1 m Durchmesser zu werfen und muss dort zum liegen kommen (Entfernung Abwurflinie – Kreismittelpunkt 6,50 m). Hierbei darf die Abwurflinie nicht übertreten werden und dass in der Hand befindliche Leinenende (Holzknauf) muss hinter der Abwurflinie abgelegt werden.

2.2. Stiche und Bunde

Diese Übung wird als Staffellauf nach Zeit durchgeführt, bei der unter Verwendung von Leinenbeuteln, der Mastwurf, der Zimmermannsschlag und der Kreuzknoten jeweils drei Mal gebunden werden müssen. Die Zeitnahme erfolgt zwischen Startzeichen bis zur Überquerung der Ziellinie durch den letzten Läufer, wobei der Wechsel der Läufer durch sichtbaren Abschlag zu erfolgen hat.

2.3. Schlauchkegeln

Ein einfach gerollter C-Druckschlauch (10 m) muss zwischen zwei Begrenzungen **hindurch gerollt** werden und dahinter zum Liegen kommen. Der Abstand zwischen den beiden Begrenzungen beträgt 1 m. Die Entfernung zwischen Abwurflinie und den Begrenzungen beträgt 6 m. Hierbei darf die Abwurflinie nicht übertreten werden und dass in der Hand befindliche Schlauchende (Kupplung) muss hinter der Abwurflinie abgelegt werden.

2.4. Wissenstest (Theorie)

Der Wissenstest wird in schriftlicher Form durchgeführt, wobei sich die Teilnehmer der Mannschaft untereinander beraten können und eine einheitliche Lösung vortragen. Der Fragenkatalog beinhaltet Fragen aus den Bereichen Brandschutz / Feuerwehr und Erste Hilfe. (siehe dazu auch Hefter „Helfer in der Jugendfeuerwehr“).

2.5. Wissenstest (Praxis)

Der Wissenstest wird in praktischer Form durchgeführt. Hierbei müssen in einem Staffellauf nach Zeit, verschiedene Schilder (mit der Gerätebezeichnung) den jeweiligen Feuerwehrgeräten zugeordnet werden. Der Wechsel der Läufer erfolgt durch sichtbaren Abschlag. Die Entfernung von der Startlinie bis zu den Geräten beträgt 10 m. Die Zeitnahme erfolgt zwischen Startzeichen bis zur Überquerung der Ziellinie durch den letzten Läufer. Eine Doppelbelegung von Geräten ist möglich, im Falle dem Gerät wurde bereits ein falsches Schild zugeordnet.

2.6. Herstellen einer Wasserentnahme offenes Gewässer

Die Wettbewerbsgruppe nimmt zwischen TS und Ablageplatz Aufstellung. Die Wettbewerbsgruppe besteht aus 5 Jugendfeuerwehrmitgliedern mit den Funktionen Maschinist, Wassertrupp und Schlauchtrupp. Die einzelnen Positionen werden von der Gruppe in Eigenverantwortung besetzt und mit taktischen Zeichen gekennzeichnet.

Nachdem der Wertungsrichter das Kommando gegeben hat „Wasserentnahme offenes Gewässer“, sagt der Wassertruppführer „Vier Saugschläuche“. Der Maschinist rüstet sich am Ablageplatz mit Saugkorb, Ventilleine und Kupplungsschlüssel aus und begibt sich zur TS. Der Wassertrupp stellt gemeinsam mit dem Schlauchtrupp die Wasserversorgung zwischen TS und Wasserentnahmestelle her. Der Wassertrupp kuppelt den Saugkorb und die Saugschläuche mit Kupplungsschlüssel, sofern keine Saugschläuche mit Schnellkupplungsgriffen verwendet werden. Danach legt er die Ventilleine an. Der Wassertruppführer gibt den Befehl: „Saugleitung hoch!“. Nachdem die Saugleitung vom Maschinist an die TS angekuppelt und mit Kupplungsschlüssel nachgezogen ist, befiehlt der Wassertruppführer: „Saugleitung zu Wasser!“. Wassertrupp und Schlauchtrupp bringen die Saugleitung zu Wasser. Liegt der Saugkorb im gekennzeichneten Bereich, gilt die Übung als beendet.

(bis zu 3 Kupplungsschlüssel)

3. Bekleidung

Übungsanzug der DJF, JF-Schutzhelm, JF-Schutzhandschuhe, festes knöchelhohes Schuhwerk aus Leder mit Schnürung und Absatz (Fw-Schutzschuhwerk gem. Paragraph 12, Abs.1 Nr.4 der UVV-Feuerwehren-GUV 7.13).

Die Wettkämpfer haben bei sämtlichen o.g. praktischen Übungen, die komplette Bekleidung zu tragen.

4. Punktvorgabe

(Nach Alter bei neun Jugendlichen)

Gesamalter	Durchschnittsalter	Punktevorgabe
90 – 94	10	1500
95 – 103	11	1475
104 – 112	12	1450
113 – 121	13	1425
122 – 130	14	1400
131 – 139	15	1375
140 – 148	16	1350
149 – 157	17	1325
158 – 162	18	1300

5. Fehlerbewertung:

Pro Fehler werden 10 Minuspunkte abgezogen. Als Fehler gelten:

- a) **Leinenbeutelzielwurf**
 - Übertreten der Abwurflinie
 - Lage des Leinenbeutels außerhalb des Kreises
 - Wurf des Leinenbeutels ohne Auszug der Leine
 - Loslassen der Leine vor dem Liegenbleiben des Beutels
 - nicht durchgeführter Wurf
 - Leinenbeutel berührt die Kreisbegrenzung
 - *Wurf wurde ohne vollständige Bekleidung durchgeführt -> 20 Minuspunkte*

- b) **Stiche und Bunde**
 - vorgeschriebener Knoten nicht oder falsch gebunden
 - Anzahl und Art der gebundenen Knoten entspricht nicht der Vorgabe
 - *Binden der Knoten ohne vollständige Bekleidung durchgeführt -> 20 Minuspunkte*

- c) **Schlauchkegeln**
 - Übertreten der Abwurflinie
 - Schlauch verfehlt den Zwischenraum der Begrenzungen
 - Schlauch wird fallengelassen, bevor dieser zum liegen kam
 - nicht ausgeführter Versuch
 - *Ausrollen ohne vollständige Bekleidung durchgeführt -> 20 Minuspunkte*
- d) **Wissenstest (theoretisch)**
 - Frage wird nicht oder falsch beantwortet
- e) **Wissenstest (praktisch)**
 - pro falscher Zuordnung
 - Vorsagen oder Zurufen, je Fall
 - *Übung ohne vollständige Bekleidung durchgeführt -> 20 Minuspunkte*
- f) **Herstellen einer Wasserentnahme offenes Gewässer**
 - die Zeitvorgabe beträgt 100 Sekunden
 - die erzielte Wertungszeit wird komplett als Fehlerpunkte abgezogen, wird die Zeitvorgabe überschritten erfolgt kein weiterer Punktabzug, da maximal 120 Fehlerpunkte möglich sind
 - nicht benutzen der Kupplungsschlüssel (je Fall)
 - je nicht nach Feuerwehrdienstvorschrift gekuppelten Kupplungspaar
 - Fehlender Befehl Wassertrupp (je Fall)
 - *Übung ohne vollständige Bekleidung durchgeführt -> 20 Minuspunkte*

Werden bei einem Teilnehmer mehrere Fehler festgestellt, so wird jeder Fehler einzeln bewertet. Ausnahme hierbei sind mehrere Fehler in der Bekleidung des Teilnehmers. (Bsp. fehlt Helm + Schutzhandschuh = 20 Minuspunkte oder nur eines der Bekleidungsstücke = 20 Minuspunkte)

6. Zeitnahme

Die Zeitnahme bei den Übungen beginnt mit dem Startzeichen und endet mit der Überquerung der Ziellinie durch den letzten Läufer. Die Zeit wird in Minuten und Sekunden gestoppt. Für die Zeitnahme werden zwei Zeitnehmer eingesetzt. Als Wertungszeit gilt die Zeit, die sich aus dem Durchschnitt der gemessenen Zeiten der Zeitnehmer ergibt. Die Zeitnahmen der Stationen Wissenstest (praktisch), Herstellen einer Wasserentnahme offenes Gewässer und Stiche/Bunde werden mittels Punkturnrechnung mit in die Bewertung einfließen. (1 Sek. = 1 Minuspunkt)

7. Endergebnis

Das Endergebnis ergibt sich aus der Punktvorgabe abzüglich Minuspunkten. Die Reihenfolge für die Platzierung ergibt sich aus der erzielten Gesamtpunktzahl (Endergebnis). Höchste Gesamtpunktzahl = Sieger.

Bei Punktgleichheit entscheidet:

1. die bessere Zeit bei Stiche und Bunde
2. die geringere Minuspunktzahl Wissenstest (praktisch)
3. die geringere Minuspunktzahl Wissenstest (theoretisch)

Skizze: Herstellen einer Wasserentnahme offenes Gewässer

