

Leitfaden Bundeswettbewerb



Inhalt

Einleitung	4
Was ist der BWB?	4
Wichtige Unterlagen	5
Einstieg in den BWB	6
Die Wertung	7
Der A-Teil	9
Material A-Teil	9
Grundlagen	10
Befehle	10
Der Ablauf	12
Gruppenführer/Staffelführer	13
Melder	15
Maschinist	16
Angriffstrupp	18
Wassertrupp	20
Schlauchtrupp	22
Schlauchreserven	24
Saugleitungen	24
Der B-Teil	27
Läufer 1 (0m)	29
Läufer 2 (50m)	29

Läufer 3 (100m).....	29
Läufer 4 (140m).....	29
Läufer 5 (180m).....	30
Läufer 6 (220m).....	31
Läufer 7 (270m).....	31
Läufer 8 (310m).....	32
Läufer 9 (360m).....	33
Meine Notizen	34

Einleitung

Der Leitfaden zum Bundeswettbewerb (BWB) soll Jugendbetreuer dabei unterstützen, den BWB zu trainieren. Der Leitfaden schafft ein allgemeines Verständnis für den BWB und weist auf Besonderheiten und Fehlerquellen hin. Besonders Betreuern mit wenig oder keiner Erfahrung im BWB soll ein Einstieg erleichtert werden. **Das Lesen dieses Dokuments kann das Lesen der offiziellen Unterlagen nicht ersetzen.**

Der Leitfaden wurde nach bestem Wissen und Gewissen erstellt. Dennoch ist nicht auszuschließen, dass sich Fehler eingeschlichen haben. Die Aktualität kann nicht garantiert werden. Es wird keinerlei Gewähr oder Haftung für den Inhalt übernommen. Wir bitten darum, Fehler oder Verbesserungsvorschläge bei der KJF unter info@kjf-gg.de zu melden.

Was ist der BWB?

Der Bundeswettbewerb (BWB) ist ein Wettbewerb der Deutschen Jugendfeuerwehr, der in ganz Deutschland einheitlich durchgeführt wird. Der BWB wird auf Bundesebene als Gruppe und auf hessischer Ebene zusätzlich als Staffel angeboten.

Am BWB können alle Mitglieder der Jugendfeuerwehren von 10-18 Jahren teilnehmen. Das Alter bestimmt sich nach Geburtsjahrgang. Ein Jugendfeuerwehrmitglied darf das gesamte Jahr, indem es 18 wird, noch an Wettbewerben teilnehmen.

Der BWB setzt sich aus dem so genannten A-Teil und B-Teil zusammen.

A-Teil:

Löschangriff mit Wasserentnahme Offenes Gewässer oder Unterflurhydrant. Üblicherweise wird alle zwei Jahre gewechselt. In der 1. Lauffeuer des Jahres steht welche für das Jahr gilt.

B-Teil:

Ein Staffellauf über 400m mit verschiedenen Aufgaben auf Zeit.

Wichtige Unterlagen

Für die Durchführung des BWB gilt immer die neuste Wettbewerbsordnung für den Bundeswettbewerb der DJF (oder HJF bei der Staffelfwertung). Außerdem ist immer die Info „Aktuelles zum Bundeswettbewerb“ zu beachten („aktuell“ kann dabei schon Jahre her sein).

Diese Unterlagen sind auf der Seite der HJF und DJF als Download verfügbar. Wir empfehlen die Seite der HJF, da dort alle Unterlagen an einem Ort zu finden sind:

<https://www.jf-hessen.de/jf-wettbewerbe>

Die Wettbewerbsordnung gibt es als gedruckte Form im „roten Heftchen“, das durch die HJF herausgegeben wird und über die KJF kostenlos bestellt werden kann (in Maßen). Das Heft gibt es auch als Download auf unserer Website:

<https://kjf-gg.de/service/hefte/>

Einstieg in den BWB

Der Einstieg in den BWB kann beängstigend wirken. Wichtig ist dabei zu verstehen, dass weder die Betreuer noch die Jugendlichen aus dem Stand ein perfektes Ergebnis abliefern müssen. Auch wenn es sich um einen Wettbewerb handelt, sollte der Spaß im Training und beim Wettbewerb im Vordergrund stehen. Es ist vollkommen ok und zu erwarten, dass bei der ersten Teilnahme nicht alles so laufen wird, wie man es sich gewünscht hat.

Falls ihr euch entscheidet, das erste Mal (seit langem) bei einem BWB mitzumachen, braucht ihr erstmal nur wenige Dinge: Material, eine Wettbewerbsordnung und Lust teilzunehmen.

Das Material sollten die meisten Feuerwehren vorliegen haben. Über das übliche Material hinaus gehen die Wettbewerbshindernisse (Leiterwand, Hürde, Tunnel, Knotengestell, Wassergraben und Laufbrett), Schlauchhalter und alte Lampen(-Attrappen). Schlauchhalter sind für wenig Geld erhältlich und Lampen können durch einen Holzklötz mit Griff ersetzt werden. Die Hindernisse liegen vielleicht irgendwo bei euch noch rum oder können bei einer anderen Feuerwehr geliehen werden. Zum ersten Ausprobieren kann auf die Hindernisse einfach verzichtet werden.

Wenn man das erste Mal den BWB macht, kann die Beschreibung etwas unübersichtlich sein. Der wichtige Teil beginnt bei 3.4.2 für Unterflurhydrant und bei 4.4.2 für offenes Gewässer. Hier wird die Übung in Abschnitten erklärt. Zu Beginn jedes Absatzes steht die Position, für die der Absatz relevant ist. Danach steht, was gemacht werden muss. Teilweise muss man ziemlich genau lesen, um beispielsweise bei den Trupps zu erkennen, welche Aufgaben dem Truppführer oder Truppmann zugewiesen sind. Dem Fehlerkatalog der einzelnen Positionen kann man außerdem entnehmen, welche

Tätigkeiten zwingend von wem gemacht werden müssen.

Die gesamte Übung ist mehr oder weniger ein Löschangriff nach FwDV3 mit einigen Besonderheiten. Wenn die Jugendlichen also die FwDV3 gut können, muss man nur noch leichte Abwandlungen zufügen.

Die Wertung

Die Wertung im BWB setzt sich zusammen aus:

- Startpunktzahl 1400 Punkte
- Fehler nach Fehlerkatalog
- Eindruck
- Knotenzeit
- Zeitdifferenz im Staffellauf

Während des Wettbewerbs wird die Leistung der Mannschaft durch Wertungsrichter bewertet und üblicherweise am Ende der Übung der Mannschaft in einer offenen Wertung mitgeteilt. Die Wertungsbögen werden im Wertungsbüro ausgewertet. Die Bewertung erfolgt per Computer, kann aber auch per Hand gemacht werden.

Einfach gesagt werden Fehlerpunkte, Eindruck und Knotenzeit von 1400 abgezogen. Beim Überschreiten der Vorgabezeit, wird pro Sekunde ein Punkt abgezogen. Wenn man im Staffellauf schneller war als die Vorgabezeit wird die Differenz addiert. Sonst wird sie abgezogen.

Fehlerpunkte werden nach einem streng vorgegeben Fehlerkatalog vergeben. Fehler, die im Katalog stehen, können gegeben werden. Alles, was nicht im Katalog steht, aber laut Wertungsrichter vielleicht nicht ok ist, kann nicht angesetzt werden. Auch das „Verschieben“ von Fehlern in den Eindruck ist nicht zugelassen. In den meisten Fällen ist der Fehlerkatalog sehr eindeutig und lässt wenig Argumentationsspiel-

raum. Es gibt zusätzlich zur Ausschreibung noch Auslegungen und Klarstellungen, die teilweise nicht 100% intuitiv sind, aber auch selten vorkommen. Falls Fehler nicht eindeutig sind, werden diese hier an gegebener Stelle erläutert.

Der **Eindruck** wird positionsweise / truppweise vergeben und ist zunächst gleich 1. Eine Abweichung davon kann aufgrund des Verhaltens der Jugendlichen erfolgen. Beispiele dafür sind Fluchen oder unkameradschaftliches Verhalten. Reden während der Übung ist, solange es um die Übung geht, kein Grund für einen schlechten Eindruck. Das verbale Hinweisen und Helfen untereinander ist ein Zeichen guter Kameradschaft! Es sollte für die Klarheit der Übung trotzdem auf ein Minimum reduziert werden.

Für die Wertung wird der Mittelwert aller Eindrücke gebildet.

Während der Übung können Jugendliche **Fehler einmal korrigieren**, solange noch keine Folgetätigkeit erfolgt ist. Das Korrigieren muss theoretisch nicht angekündigt werden. Für die Klarheit der Übung ist ein Ankündigen mit „*Ich korrigiere*“ wünschenswert. Solange bei der Wiederholung keine Fehler auftreten, wird kein Fehler geschrieben. Beim Wiederholen eines Hindernisses, muss dieses beim Zurückkehren zur Ausgangsposition nicht korrekt überwunden werden. Beispiel: Wenn der Gruppenführer in den Wassergraben tritt und den Fehler korrigieren möchte, kann er beim Zurückgehen durch den Graben durchlaufen, ohne Fehler angerechnet zu bekommen. Wenn er beim erneuten Springen nicht in den Graben tritt, gibt es keinen Fehlerpunkt. Für ein Korrigieren muss die gesamte Tätigkeit wiederholt werden. Beispiel: Der Schlauchtrupp tritt in den Wassergraben, weil er mit den Schlauchpaketen nicht weit genug springen kann. Das Wiederholen muss wieder mit den Schlauchpaketen erfolgen. Das Springen ohne Schlauchpakete ist keine Korrektur.

Der A-Teil

Im Folgenden wird der Löschangriff „A-Teil“ erklärt. Diese Erklärung behandelt nicht alle Schritte der Übung und ersetzt die Erklärung der Wettbewerbsordnung nicht! Die Erläuterung wird sich hauptsächlich mit der Gruppe beschäftigen. Für die Staffel sind viele Dinge gleich. Es wird falls nötig auf Besonderheiten hingewiesen.

Material A-Teil

Jede Mannschaft benötigt eine TS oder Attrappe und die Hindernisse nach Ausschreibung. In der Tabelle wird das restliche Material unterschieden nach Gruppe/Staffel und Unterflurhydrant/Offenes Gewässer aufgeführt.

Material	Gruppe		Staffel	
	Unter	Offen	Unter	Offen
C-Mehrzweckstrahlrohr	3		2	
C-Schlauch	6		4	
Schlauchpakethalter	3		2	
Lampen	5		3	
Verteiler	1		1	
B-Schlauch	2	1	2	1
Sammelstück	1	0	1	0
Kupplungsschlüssel	1	3	1	3
Standrohr & Schlüssel	1	0	1	0
Saugschlauch	0	4	0	4
Saugkorb	0	1	0	1
Arbeitsleine	0	2	0	2

Grundlagen

Der A-Teil ist eine trockene Löschübung in Anlehnung an die FwDV3 mit festgelegten Parametern.

- Wasserentnahme Unterflurhydrant oder offenes Gewässer (4 Saugschläuche)
- Kein Wasserführendes Auto -> Wasserversorgung zuerst zur Pumpe
- Löschangriff mit 3 C-Rohren (Staffel 2)
- Angriffstrupp verlegt eigene Schlauchleitung

Befehle

Beim A-Teil müssen einige Befehle gegeben werden. Die Befehle müssen mindestens den Wortlaut der Ausschreibung enthalten.

Beispiel:

Ausschreibung „Melder übernimmt Verteiler“

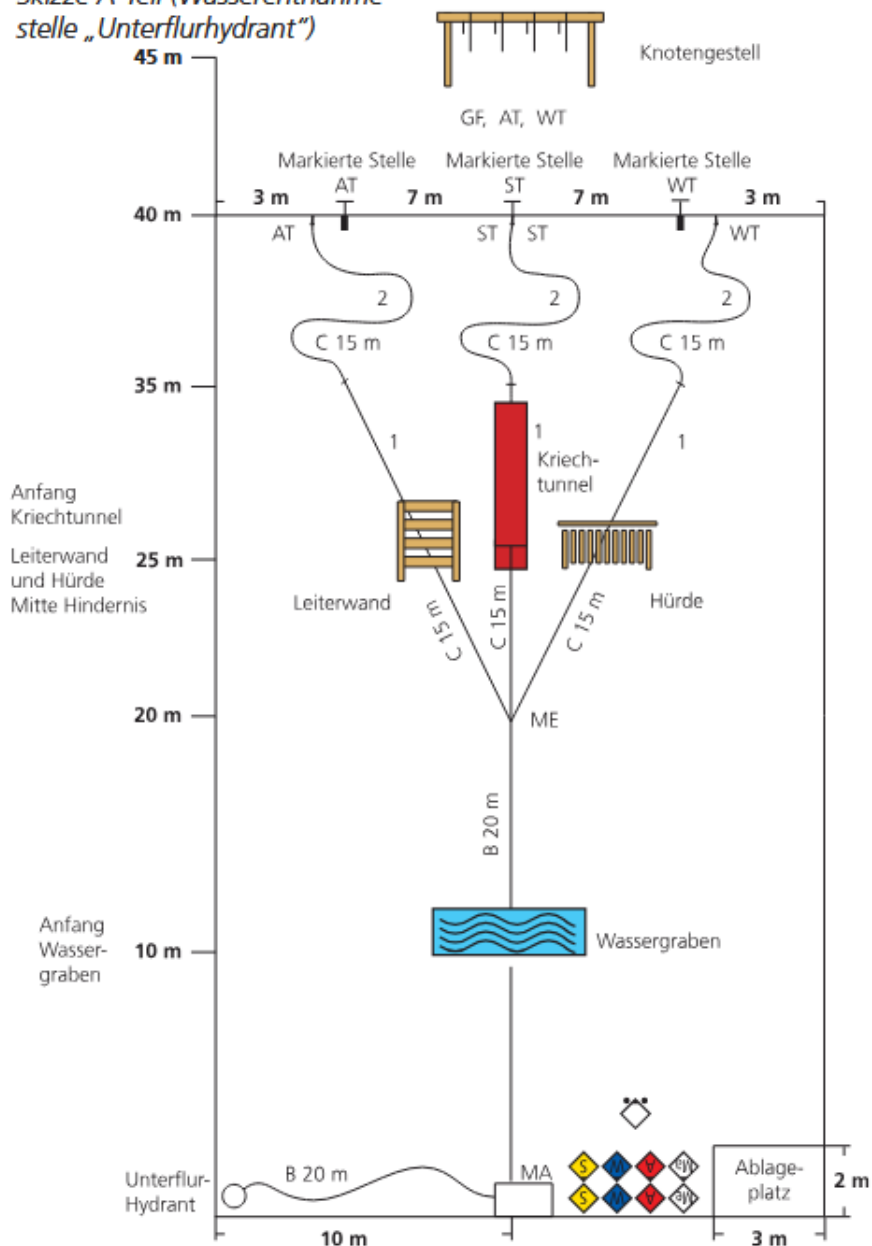
„Melder übernimmt **den** Verteiler“ -ok

„Melder **bedient** Verteiler“ -Fehler

Weitere Befehle, die nicht in der Ausschreibung stehen, können gegeben werden falls nötig (beispielsweise bei Saugleitungen).

Befehle sollten immer laut und deutlich gegeben werden, ohne dabei zu schreien.

Skizze A-Teil (Wasserentnahmestelle „Unterflurhydrant“)



Der Ablauf

Anders als in der Wettbewerbsordnung wird im Folgenden nicht zeitabschnittsweise, sondern truppweise das Vorgehen erläutert. Damit trotzdem ein Grundverständnis vorliegt wird der Ablauf für die Gruppe kurz erklärt. Abweichungen bei der Staffel werden anschließend erläutert.

Die Übung beginnt damit, dass der Gruppenführer (GF) die Mannschaft bei den Wertungsrichtern anmeldet (Beispielhaft: „Jugendfeuerwehr XY zum BWB angetreten“). Eine Vorgabe für einen Wortlaut gibt es nicht.

Der GF tritt vor die Mannschaft und gibt den Befehl. Der Angriffstruppführer wiederholt diesen. Der Wassertrupp stellt die Wasserversorgung her. Bei offenem Gewässer unterstützt der Schlauchtrupp. Der Maschinist macht die Pumpe bereit und unterstützt bei der Wasserentnahme. Der Angriffstrupp setzt den Verteiler und legt seine Schlauchleitung unter der Leiterwand zur linken Seite.

Der Wassertrupp legt den B-Schlauch zum Verteiler und gibt „Wasser marsch“ zum Maschinisten. Der Schlauchtrupp bedient den Verteiler. Nach Befehl des GF verlegt der Schlauchtrupp die Leitung des Wassertrupps auf der rechten Seite.

Nach Befehl des GF verlegt der Schlauchtrupp seine Leitung durch den Tunnel in die Mitte. Der Melder übernimmt den Verteiler. Nachdem das dritte Rohr des Schlauchtrupps „Wasser marsch“ gegeben hat, erfolgt „Wasser halt“ durch den GF. Die Rohre und der Verteiler werden zgedreht. Der GF gibt seinen Befehl zum Anlegen der Knoten und begibt sich zum Knotengestell durch den Tunnel. Angriffstrupp und Wassertrupp begeben sich ebenfalls zum Knotengestell und führen die Knoten aus. Die Übung endet mit „Übung beendet“ des GF.

Bei der **Staffel** ändern sich einige Dinge, da kein Melder und Schlauchtrupp vorhanden sind. Der Staffelführer bedient den Verteiler. Der Wassertrupp legt seine eigene Leitung. Bei offenem Gewässer übernimmt der Angriffstrupp außerdem die Rolle des Schlauchtrupp bei der Saugleitung.

Gruppenführer/Staffelführer

Der Gruppenführer meldet die Mannschaft bei den Wertungsrichtern an („Jugendfeuerwehr XY zum BWB angetreten“) und tritt vor die Mannschaft. Er gibt den Befehl:

*„Wasserentnahmestelle Unterflurhydrant/ Offenes Gewässer;
Verteiler an die markierte Stelle;
Angriffstrupp zur Brandbekämpfung mit 1.Rohr zum linken
Brandabschnitt über die Leiterwand vor;
C-Leitung selbst verlegen!“*

Bei der Staffel wird die letzte Zeile durch „*Staffelführer bedient Verteiler*“ ersetzt.

Er gibt sich mit einer Lampe zum Verteiler und wartet.

Nachdem sich der Wassertrupp / Schlauchtrupp einsatzbereit meldet, gibt er den Befehl

*„Wassertrupp zur Brandbekämpfung mit 2.Rohr zum rechten
Brandabschnitt über die Hürde vor“
„Schlauchtrupp zur Brandbekämpfung mit 3. Rohr zum mittlerem
Brandabschnitt durch den Kriechtunnel vor“*

Nach dem Befehl für den Schlauchtrupp gibt er den Befehl „*Melder übernimmt Verteiler*“ und nach dem dieser das dritte Rohr am Verteiler aufgedreht hat den Befehl „*Wasser Halt*“.

In der Staffel bedient der Staffelführer den Verteiler und der Befehl folgt, nachdem er das zweite Rohr aufgedreht hat.

Nachdem alle Rohre geschlossen sind, gibt er den Befehl „*Angriffstrupp und Wassertrupp Knoten und Stiche anlegen*“.

Auf die Silbe „-gen“ beginnt die Knotenzeit. Der Gruppenführer begibt sich mit seiner Lampe durch den Tunnel zur linken Seite des Knotengestells und dreht sich Richtung Pumpe um. Sobald der Angriffs- und Wassertrupp sich ebenfalls umgedreht haben, gibt er den Befehl „*Übung beendet*“.

Fehlerquellen und Besonderheiten:

Die offensichtlichen Fehlerquellen sind die Befehle. Bei den Befehlen für die Trupps muss die genaue Reihenfolge nicht eingehalten werden, solange alle Komponenten enthalten sind. Ein kritischer Befehl ist „*Melder **übernimmt** Verteiler*“ bei der Gruppe und „*Staffelführer **bedient** Verteiler*“ bei der Staffel. Außerdem kann die Lampe auf dem Weg zum Knotengestell vergessen werden.

Der Gruppenführer hat als Ortsangabe „in [der] Nähe des Verteilers“. Damit kann er sich während der Übung in der Nähe des Verteilers frei bewegen. Wichtig ist, dass er sich während seines letzten Befehls für die Knoten nicht bewegt, damit kein Frühstartverdacht vorliegt.

Auch bei der Staffel muss der Staffelführer durch den Tunnel, obwohl es keinen Schlauchtrupp gibt. Außerdem muss darauf geachtet werden, dass das Aufdrehen der Ventile vollständig erfolgt mit einer halben Drehung zurück.

Melder

Der Melder begibt sich nach Wiederholung des Anfangsbefehls mit einer Lampe gemeinsam mit dem Gruppenführer zum Verteiler. Nachdem er den Befehl „*Melder übernimmt Verteiler*“ wiederholt hat, bedient er den Verteiler. Er kuppelt den Schlauch des 3.Rohrs am Verteiler an. Anschließend dreht er nach „*3. Rohr Wasser marsch*“ das dritte Rohr auf und nach „*(1./2./3. Rohr) Wasser halt*“ die Rohre am Verteiler zu.

Die mitgeführte Lampe darf währenddessen in der Nähe des Melders abgestellt werden.

Fehlerquellen und Besonderheiten:

Beim Melder können nur wenige Fehler gemacht werden. Da Melder häufig mit neuen oder jungen Jugendlichen besetzt werden, wissen sie nicht unbedingt welches Rohr welches ist. Außerdem muss darauf geachtet werden, dass das Aufdrehen der Ventile vollständig erfolgt mit einer halben Drehung zurück.

Maschinist

Der Maschinist hat bei den beiden Wasserentnahmearten verschiedene Aufgaben. Deshalb werden diese getrennt beschrieben.

Unterflurhydrant

Der Maschinist begibt sich nach dem wiederholten Anfangsbefehl zum Ablageplatz und rüstet sich mit Sammelstück und Kupplungsschlüssel aus.

Er dreht **alle** Blindkupplungen ab, **kuppelt** das Sammelstück an und zieht es mit dem Schlüssel fest. Anschließend schließt er den B-Schlauch des Wassertrupps am Sammelstück an.

Er kuppelt den B-Schlauch zum Verteiler an den Druckabgang an und dreht nach dem Befehl „*Wasser marsch*“ des Wassertrupps den Druckabgang auf.

Offenes Gewässer

Der Maschinist begibt sich nach dem wiederholten Anfangsbefehl zum Ablageplatz und rüstet sich mit Saugkorb, drei Kupplungsschlüsseln und zwei Arbeitsleinen aus.

Er bringt den Saugkorb, zwei der Schlüssel und die Leinen ans Ende der Saugleitungen und begibt sich mit dem letzten Schlüssel zur Pumpe.

Er dreht **alle** Blindkupplungen ab und unterstützt anschließend bei der Saugleitung. Nach dem Befehl „*Saugleitung hoch*“ des Wassertrupps kuppelt der Maschinist die Saugleitung an der Pumpe an.

Er befestigt Halteleine und Ventilleine an der Pumpe.

Er kuppelt den B-Schlauch zum Verteiler an den Druckabgang an und dreht nach dem Befehl „*Wasser marsch*“ des Wassertrupps den Druckabgang auf.

Fehlerquellen und Besonderheiten:

Allgemein muss auch hier darauf geachtet werden, dass der Druckabgang vollständig aufgedreht wird mit halber Umdrehung zurück. Außerdem müssen **alle** Blindkupplungen entfernt werden. Vor Beginn der Übung sollte darauf geachtet werden, dass alle Niederschraubventile der Pumpe geschlossen sind.

Beim **Unterflurhydrant** kann der Maschinist nur wenige Fehler machen. Das Sammelstück muss zwingend mit dem Schlüssel gekuppelt werden, auch wenn der Schlüssel nur angesetzt wird, weil die Kupplung schon fest ist. Außerdem empfiehlt es sich, einen zusätzlichen Befehl zu nutzen, um dem Wassertrupp zu signalisieren, dass das Standrohr aufgedreht werden kann (beispielsweise „*Pumpe Wasser marsch*“).

Bei **Offenem Gewässer** sind mehr Fehler möglich. Da Maschinisten häufig jung sind, kann es schwierig sein, alles Material gleichzeitig zu tragen. Deshalb sollte mehrmals gelaufen werden.

1. Lauf: Saugkorb und 2 Schlüssel zum Ende der Saugleitung
2. Lauf: Arbeitsleinen und letzter Schlüssel.

Nach dem Ankuppeln der Saugleitung und **vor** dem Öffnen des Druckabgangs muss zwingend die Halteleine befestigt sein. Da es nicht immer einfach ist zu sehen, welche Leine welche ist, sollten beide Leinen befestigt werden. Ein Knoten oder Fixpunkt ist nicht vorgegeben. Ein gelegter Mastwurf bietet sich an.

Erst dann darf der Druckabgang geöffnet werden. Da das Aufdrehen des Druckabgangs theoretisch aber nur vor Ende der gesamten Übung passieren muss, ist hier genügend Zeit für die Knoten.

Angriffstrupp

Der Angriffstrupp wiederholt den Befehl des Gruppenführers ab „Angriffstrupp“. Anschließend begibt er sich zum Ablageplatz und rüstet sich aus. Der Angriffstruppführer (AF) rüstet sich mit Lampe und Verteiler aus. Der Angriffstruppmann (AM) rüstet sich mit Strahlrohr und Schlauchpaket aus. Sie begeben sich gemeinsam zur markierten Stelle und der AF setzt den Verteiler.

Der AF verlegt den ersten Schlauch windungsfrei unter der Leiterwand hindurch und kuppelt ihn an den Verteiler.

Der AM verlegt den zweiten Schlauch als Schlauchreserve und kuppelt das Strahlrohr an.

Sie begeben sich an die markierte Stelle und stehen links davon. Der AM hält das Strahlrohr während der AF es bedient.

AF gibt den Befehl „1. Rohr Wasser marsch“ und dreht das Strahlrohr auf. Nach dem Befehl „Wasser halt“ des Gruppenführers gibt der AF den Befehl „1. Rohr Wasser halt“ und schließt das Strahlrohr. Der Trupp legt das Strahlrohr gemeinsam ab.

Nach dem Befehl „Angriffstrupp und Wassertrupp Knoten und Stiche anlegen“ des Gruppenführers begeben sie sich zum Knotengestell und machen ihre Knoten. Anschließend drehen sie sich um.

Bei der Staffel muss der Angriffstrupp vor der Vornahme des 1. Rohres zusätzlich noch bei der Saugleitung unterstützen. Das Vorgehen bei Saugleitungen wird in einem eigenen Kapitel erläutert.

Fehlerquellen und Besonderheiten:

An der Leiterwand können einige Fehler gemacht werden. In der Ausschreibung steht, dass diese leitermäßig bestiegen werden muss. In diesem Fall heißt das, dass die unteren beiden Sprossen mindestens

mit einem Fuß und die oberen beiden Sprossen mindestens mit einer Hand berührt werden müssen. Das gilt für beide Seiten separat. Die Leiter muss von allen Körperteilen an höchster Stelle überquert werden. Ein Vorbeischwingen ist nicht erlaubt. Außerdem muss offiziell Kreuz- oder Passgang genutzt werden. Da dies auf Grund der Körpergröße der Jugendlichen nicht immer möglich ist, und bei vier Sprossen auch kaum nachvollziehbar ist, wird darauf meist nicht geachtet.

Bei der Schlauchreserve sind einige Dinge zu beachten. Dazu gibt ein eigenes Kapitel.

Es ist darauf zu achten, dass der Trupp zwingend auf der linken Seite der Strahlrohrmarkierung steht.

Wassertrupp

Der Wassertrupp hat zu Beginn der Übung je nach Wasserentnahmestelle verschiedene Aufgaben.

Unterflurhydrant

Der Wassertrupp rüstet sich mit Standrohr, Schlüssel und B-Schlauch aus. Es ist nicht vorgeschrieben, wer was nimmt. Der B-Schlauch wird von Pumpe zum Unterflurhydrant verlegt. Das Standrohr wird gesetzt und der Schlüssel zwei volle Umdrehungen gedreht (Richtung egal). Das Standrohr wird geöffnet.

Offenes Gewässer

Nachdem der Angriffstrupp den Befehl wiederholt, gibt der Wassertruppführer (WF) den Befehl „4 Saugschläuche“. Erst dann darf die Mannschaft sich bewegen.

Der Wassertrupp verlegt die Saugleitung. Das Vorgehen wird in einem eigenen Kapitel erläutert.

Allgemein:

Der Wassertrupp verlegt den B-Schlauch von Pumpe zum Verteiler, schließt ihn am Verteiler an und der WF gibt den Befehl „Wasser Marsch“. Auch hier ist egal, wer den Schlauch auswirft.

Der WF begibt sich zum Gruppenführer und meldet „Wassertrupp einsatzbereit“. Er wiederholt den Befehl „Wassertrupp zur Brandbekämpfung zum rechten Brandabschnitt über die Hürde vor“. Der Trupp begibt sich zum Ablageplatz und rüstet sich aus. Der WF nimmt eine Lampe und der WM das Strahlrohr (und das Schlauchpaket in der Staffel).

In der Gruppe begibt sich der Wassertrupp zur rechten Seite der Strahlrohrmarkierung, übernimmt die Kupplung des Schlauchtrupps und kuppelt am Strahlrohr an.

In der Staffel verlegt der Wassertrupp die eigene Leitung, der WF die erste Leitung windungsfrei und der WM die Schlauchreserve.

Der WM hält das Strahlrohr. Der WF gibt den Befehl „*2.Rohr Wasser marsch*“ und dreht das Strahlrohr auf.

Nach dem Befehl „*Wasser halt*“ des Gruppenführers gibt der WF den Befehl „*2. Rohr Wasser halt*“ und schließt das Strahlrohr. Der Trupp legt das Strahlrohr gemeinsam ab.

Nach dem Befehl „*Angriffstrupp und Wassertrupp Knoten und Stiche anlegen*“ des Gruppenführers begeben sie sich zum Knotengestell und machen ihre Knoten. Anschließend drehen sie sich um.

Fehlerquellen und Besonderheiten:

Bei der Hürde ist darauf zu achten, dass diese vollständig von allen Körperteilen überstiegen wird. Ein Überspringen ist erlaubt, aber nicht empfohlen.

Beim Drehen des Hydrantenschlüssels ist darauf zu achten, dass zwei vollständige Drehungen und keine zwei halben Drehungen gemacht werden.

Der B-Schlauch am Verteiler muss gemeinsam angekuppelt werden.

Bei der Schlauchreserve sind einige Dinge zu beachten. Dazu gibt ein eigenes Kapitel.

Es ist darauf zu achten, dass der Trupp zwingend auf der rechten Seite der Strahlrohrmarkierung steht.

Schlauchtrupp

Nach Wiederholung des Anfangsbefehls begibt sich der Schlauchtrupp mit zwei Schlauchpaketen zum Verteiler. Die Schlauchpakete können von einer Person getragen oder aufgeteilt werden. Der Schlauchtruppführer (SF) bedient den Verteiler und dreht ihn nach „(1./2.Rohr) Wasser marsch“ auf.

Nach dem Befehl für den Wassertrupp begibt der Schlauchtrupp sich gemeinsam mit dem Wassertrupp zur Strahlrohrmarkierung auf der rechten Seite. Dort wird zunächst die Schlauchreserve ausgeworfen und ein Ende dem Wassertrupp übergeben. Der Schlauchtrupp wartet bis „2.Rohr Wasser marsch“ gegeben wurde. Erst dann darf die Schlauchreserve fertig gemacht werden und der andere Schlauch ausgeworfen werden.

Es ist nicht vorgegeben welcher Schlauch von wem verlegt wird. Da der SF allerdings den Schlauch am Verteiler ankuppeln muss bietet sich an, dass der SM die Schlauchreserve auswirft.

Der SF meldet sich mit „Schlauchtrupp einsatzbereit“ beim Gruppenführer und der SF wiederholt den Befehl „Schlauchtrupp zur Brandbekämpfung mit 3.Rohr durch den Kriechtunnel vor“.

Der SF rüstet sich mit Lampe und der SM mit Strahlrohr aus. Der erste Schlauch ist windungsfrei durch den Tunnel zu verlegen und der zweite als Schlauchreserve. Der Trupp steht links und rechts der Strahlrohrmarkierung.

Der SM hält das Strahlrohr. Der SF gibt den Befehl „3.Rohr Wasser marsch“ und dreht das Strahlrohr auf.

Nach dem Befehl „Wasser halt“ des Gruppenführers gibt der SF den Befehl „3. Rohr Wasser halt“ und schließt das Strahlrohr. Der Trupp legt das Strahlrohr gemeinsam ab.

Bei offenem Gewässer muss der Schlauchtrupp vor seiner anderen Arbeit bei der Saugleitung unterstützen. Das Vorgehen bei Saugleitungen wird in einem eigenen Kapitel erläutert.

Fehlerquellen und Besonderheiten:

Beim Verlegen der Leitung für den Wassertrupp ist darauf zu achten, dass bei der Schlauchreserve vor „2.Rohr Wassermarsch“ nur der Schlauch ausgeworfen werden darf. Das heißt, dass der Schlauchtrupp warten muss, bevor er die restliche Leitung verlegen darf. Auch das Herrichten der Schlauchreserve ist nicht erlaubt.

Bei der Schlauchreserve sind einige Dinge zu beachten. Dazu gibt ein eigenes Kapitel.

Es ist darauf zu achten, dass der Trupp zwingend links und rechts der Strahlrohrmarkierung steht.

Schlauchreserven

Bei der Übung müssen mehrere Schlauchreserven verlegt werden. Dabei muss diese nicht wie auf der Skizze aussehen. Da sich die Vorgaben irgendwann geändert haben und die alten Vorgaben sich trotzdem hartnäckig halten, sind im Folgenden die Vorgaben für Schlauchreserven beschrieben.

Bedingung für eine korrekte Schlauchreserve sind:

- Schlauch vollständig ausgerollt
- Kein Überschlag im eigenen Schlauch
- Reserve funktioniert theoretisch
- Darf nicht über den Rand der Feldmarkierung rausragen

Saugleitungen

Für Offenes Gewässer muss eine Saugleitung mit 4 Saugschläuchen verlegt werden. Das Vorgehen wird im Folgenden erläutert. Die Erklärung ist für die Gruppe. Bei der Staffel wird der Schlauchtrupp durch den Angriffstrupp ersetzt.

Prinzipiell kuppelt der Wassertrupp während der Schlauchtrupp unterstützt. Die Aufgaben des Wassertrupps sind größtenteils nicht auf Führer und Mann aufgeteilt. Die Saugleitung kann in der Luft, auf dem Boden oder teils-teils gekuppelt werden. Der Wassertrupp steht sich beim Kuppeln gegenüber, während der Schlauchtrupp hinter ihnen steht. Welche Position innerhalb des Trupps wo steht, ist dabei egal.

Der Maschinist bringt Saugkorb, Leinen und zwei Schlüssel zum Ende der Saugleitung, während Wassertrupp und Schlauchtrupp jeweils zwei

Saugschläuche holen. Dabei dürfen zwei Schläuche gemeinsam als Trupp oder ein Schlauch pro Person getragen werden.

Der Wassertrupp beginnt, indem er den Saugkorb mit dem ersten Saugschlauch mit Hilfe des Schlüssels kuppelt. Der Vorgang wird zwischen den Saugschläuchen wiederholt. Während des Laufens zur nächsten Kupplung sollte aus UVV-Gründen immer vorwärts und neben den Schläuchen gelaufen werden.

Anschließend muss Halteleine und Ventilleine angebracht werden. Dafür sollte die Saugleitung gehoben werden. Eine Person des Wassertrupps, der Schlauchtrupp und der Maschinist halten die Leine, während die andere Person des Wassertrupps die Leinen anbringt. Dabei ist egal, wer im Wassertrupp die Leinen anbringt. Theoretisch darf die Aufgabe auch aufgeteilt werden. Die anderen Halter dürfen nicht helfen.

Es sollte zunächst die Halteleine angebracht werden. Dafür kann ein Zimmermannsstich oder ein Mastwurf mit Halbschlag verwendet werden. Der Knoten muss nicht gesichert werden.

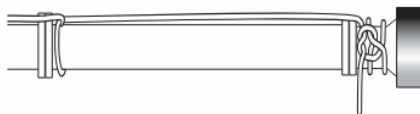
Anschließend wird an jedem Schlauch auf der rechten Seite der Kupplung ein Halbschlag angebracht. Die Ventilleine wird eingehängt. Beide Leinenbeutel werden zur Pumpe gebracht. Mit „Achtung Leine“ darf der Beutel auch vorsichtig geworfen werden.

Sobald die Leine angebracht wurde und bevor an der Pumpe angekuppelt wird, muss unbedingt der Befehl „*Saugleitung hoch*“ durch den Wassertruppführer erfolgen. Dabei ist egal, ob die Saugleitung schon oben ist. Um dem Fehler vorzubeugen kann die Saugleitung zwischenzeitlich abgelegt werden. Dadurch können sich die Trupps und der Maschinist neu positionieren, sodass der Maschinist direkt an der Kupplung steht, um besser an der Pumpe ankuppeln zu können.

Sobald angekuppelt ist, muss der Wassertruppführer den Befehl „Saugleitung zu Wasser“ geben.

Um den Ablauf fließender zu machen können zusätzliche Befehle verwendet werden.

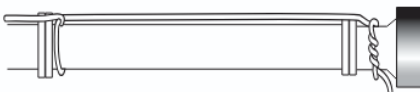
Hinweis zum Einbinden der Saugleitung:



Halbschlag und Mastwurf



Halbschlag und Mastwurf



Halbschlag und Zimmermannsstich

Der Mastwurf kann vollständig auf dem Saugkorb oder beidseitig der Kupplung angebracht werden. Da der Mastwurf verrutschen oder die Kupplung springen kann, so dass er nicht mehr auf dem Saugkorb liegt, wird der Zimmermannsstich empfohlen.

Der B-Teil

Der B-Teil ist ein Staffellauf auf 400m mit Hindernissen. Diese Erklärung ersetzt die Erklärung der Wettbewerbsordnung nicht! Die Erläuterung wird sich hauptsächlich mit Gruppe beschäftigen, da bei der Staffel nur die Anzahl der Läufer unterschiedlich (geringer) ist.

Der Staffellauf kann auf einer Rundbahn oder auf einer geraden Strecke durchgeführt werden. Dabei kann bei der geraden Strecke zusätzlich ein Richtungswechsel an Position 5 (180m) eingebaut werden.

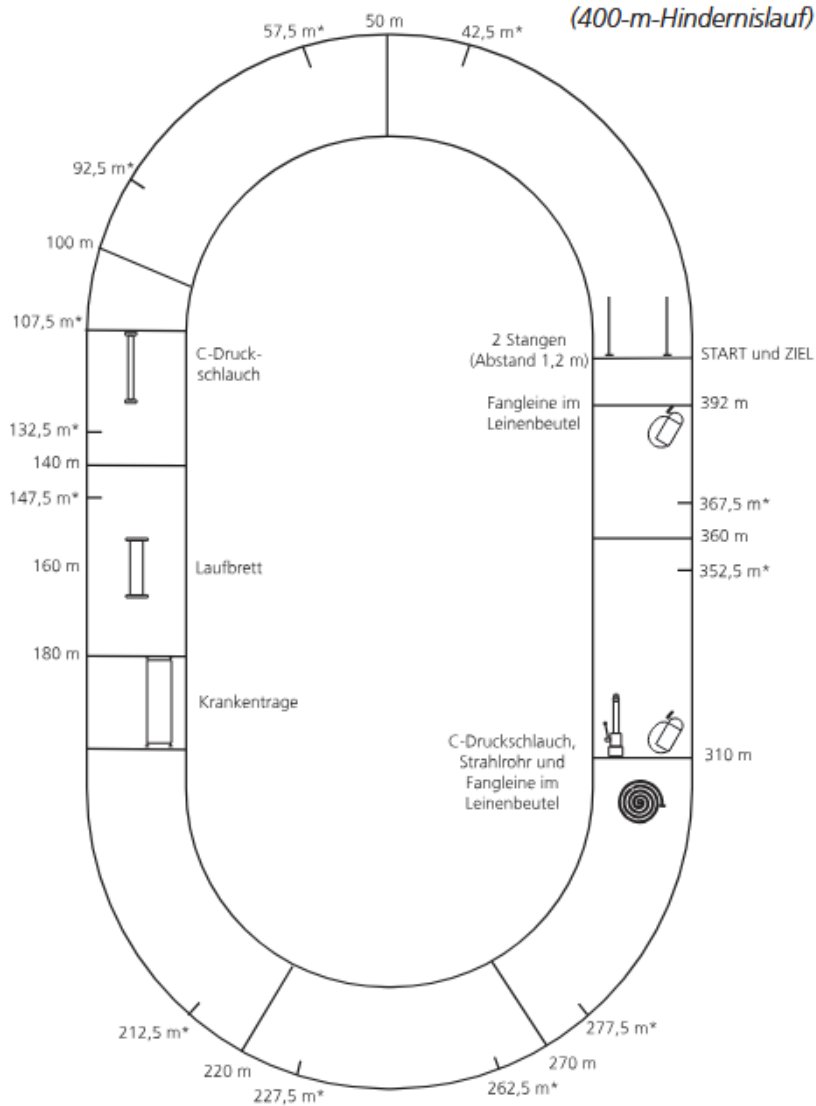
Die Zeitvorgabe erfolgt nach Durchschnittsalter der Mannschaft. Es gilt das Alter der Jugendlichen am 31.12. des aktuellen Jahres.

10	2:40
11	2:35
12	2:30
13	2:25
14	2:20
15	2:15
16	2:10
17	2:05
18	2:00

Die Zeitdifferenz wird von der Gesamtpunktzahl abgezogen oder addiert. Der B-Teil ist der einzige Weg, Punkte dazuzugewinnen.

Die Staffelholzübergabe erfolgt, wenn nicht anders beschrieben, von Hand zu Hand innerhalb eines Wechselbereichs, welcher 7,5m vor und hinter der Markierung ist.

Skizze B-Teil
(400-m-Hindernislauf)



* = Wechselmarkierung

Läufer 1 (0m)

Läufer 1 ist der Startläufer. Er startet an der Startmarkierung. Der Staffellauf beginnt, indem der Wertungsrichter sagt: „Das Kommando lautet *Auf die Plätze, fertig, los!* Das Kommando gilt *Auf die Plätze, fertig, los!*“. Bei einem Frühstart darf zweimal wiederholt werden. Danach erfolgt eine Disqualifikation.

Der Läufer läuft mit dem Staffelholz und übergibt an Läufer 2.

Läufer 2 (50m)

Läufer 2 übernimmt das Staffelholz und übergibt das Staffelholz nach 50 m an Läufer 3.

Läufer 3 (100m)

Läufer 3 übernimmt das Staffelholz. Anschließend muss er einen 15m C-Schlauch einfach wickeln. Die Methode ist nicht vorgeschrieben. Erfahrungsgemäß ist das Wickeln auf dem Boden am schnellsten. Der Schlauch muss vollständig gewickelt werden. Fehler werden gegeben, wenn der Schlauch nicht vollständig oder gar nicht gerollt wurde.

Nicht vollständig gerollt ist ein Schlauch, wenn die Kupplung über eine Kupplungsbreite vom Schlauch entfernt ist und der Schlauch mehr als eine halbe Schlauchbreite heraussteht. Ist der Schlauch mehr als eine Schlauchumdrehung nicht gerollt, gilt der Schlauch als gar nicht gerollt.

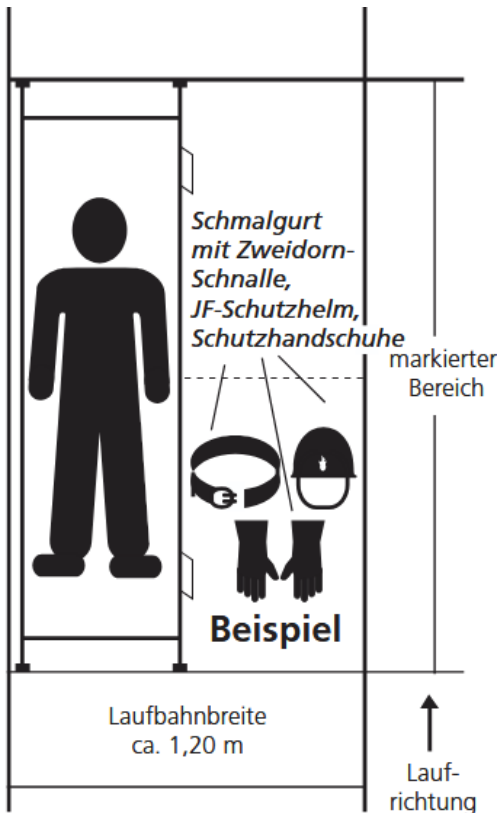
Anschließend läuft er zu Läufer 4

Läufer 4 (140m)

Läufer 4 übernimmt das Staffelholz und überquert das Laufbrett. Dabei muss das Laufbrett in voller Länge überquert werden und jeder Fuß muss das Brett mindestens einmal berühren.

Die Staffelholzübergabe zu Läufer 5 erfolgt durch das Ablegen des Staffelholzes auf den Handschuhen. Sobald das Staffelholz auf den Handschuhen liegt, darf Läufer 4 das Holz nicht mehr berühren. Auch nicht, wenn es wegrollt. Das gilt sonst als Arbeiten außerhalb des eigenen Bereichs, was zur Disqualifikation führt.

Läufer 5 (180m)



Sobald das Staffelholz auf den Handschuhen abgelegt wurde, darf Läufer 5 aufstehen und die nebenliegenden Kleidungsstücke anlegen.

Die Kleidungsstücke dürfen in der unteren Hälfte des markierten Bereichs frei platziert werden und in beliebiger Reihenfolge angezogen werden.

Beim Verlassen des Bereichs muss die Ausrüstung vollständig angelegt sein. Wenn der Läufer beim Rennen Ausrüstung verliert, ist davon auszugehen, dass diese nicht ordentlich angelegt war.

Das Staffelholz wird an Läufer 6 übergeben.

Es ist wichtig, dass der Läufer mit beiden Schulterblättern auf der Trage liegt. Sonst kann ein Aufstehen und somit ein Arbeiten vor Staffelholzübergabe vorliegen.

Ein Präparieren der Handschuhe und des Gürtels sind nicht erlaubt und führen zur Disqualifikation.

Läufer 6 (220m)

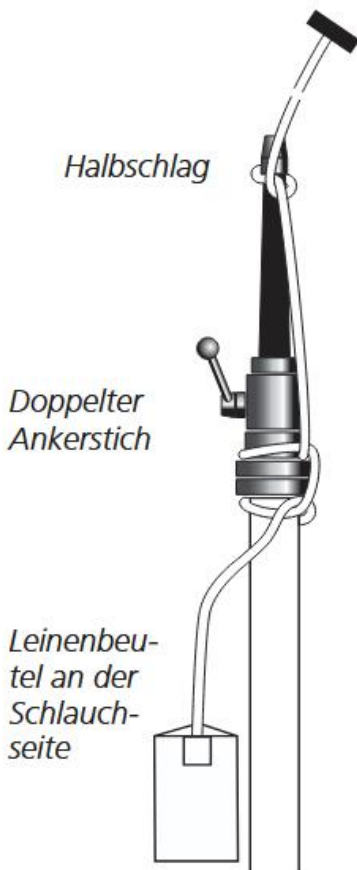
Läufer 6 übernimmt das Staffelholz und übergibt das Staffelholz nach 50 m an Läufer 7.

Läufer 7 (270m)

Läufer 7 übernimmt das Staffelholz und übergibt das Staffelholz an Läufer 8. Hier gibt es keinen Übergabebereich.

Anschließend bindet er gemeinsam mit Läufer 8 ein Strahlrohr ein.

Läufer 8 (310m)



Läufer 8 bindet gemeinsam mit Läufer 7 das Strahlrohr ein. Läufer 7 kuppelt den Schlauch mit dem Strahlrohr von Läufer 8.

Anschließend bindet Läufer 8 das Strahlrohr mit einem Doppelten Ankerstich und Halbschlag ein. Es ist darauf zu achten, dass das richtige Leinenende verwendet wird.

Während des Kuppelns ist darauf zu achten, nicht überzugreifen.

Das Kuppeln und Einbinden können kniend oder stehend gemacht werden.

Sobald der Halbschlag angebracht ist, übergibt Läufer 8 das eingebundene Strahlrohr an Läufer 7 und läuft zu Läufer 9.

Zu Beginn der Übung darf das Leinenende etwas aus dem Beutel rauhängen. Der Beutel muss nicht geöffnet werden.

Läufer 9 (360m)

Läufer 9 übernimmt das Staffelholz und begibt sich bis zur 392m Markierung. Von dort aus wirft er einen Leinenbeutel durch die 400m Markierung. Das Ziel ist 1,20m breit und mit zwei Stäben markiert. Das Leinenende bleibt hinter der 392m Markierung liegen.

Sobald Läufer 9 das Ziel durchquert, stoppt die Zeit.

Damit das Ziel als getroffen gilt, muss der Leinenbeutel vollständig hinter der 400m Markierung liegen und die Leine zwischen den beiden Begrenzungsstäben liegen. Das Leinenende muss hinter der Abwurf-
linie bleiben.

Geworfen werden darf nur unter der Schulter. Ein eventueller Tragegurt darf nicht verwendet werden.

Zu Beginn der Übung darf das Leinenende etwas aus dem Beutel raushängen. Der Beutel muss nicht geöffnet werden.

Meine Notizen

Der Bundeswettbewerb ist ein bundesweit einheitlicher Wettbewerb der DJF. Die Jugendlichen müssen beim BWB einen Löschangriff mit drei Rohren und einen Staffellauf mit feuerwehrtechnischen Aufgaben absolvieren. Der BWB soll die feuerwehrtechnische Ausbildung in der Jugendfeuerwehr fördern.

Dieser Leitfaden hilft den Jugendfeuerwehr-Verantwortlichen dabei, sich für den Bundeswettbewerb vorzubereiten und die Jugendlichen auszubilden. Zusätzliche Informationen, Erklärungen und Hinweise erleichtern den Einstieg in den BWB und ermöglichen es, die Jugendlichen auch ohne viel Vorwissen zu trainieren.

Dieser Leitfaden wurde erstellt von der
Kinder- und Jugendfeuerwehr Kreis Groß-Gerau

Nordring 45, 64521 Groß-Gerau

E-Mail: info@kjf-gg.de

Sprechstunde immer am 2. Mittwoch im Monat