



Ansprechpartner:
Thorsten Best

Funktion:
Oberbrandinspektor

Telefon:
06232-67800

Email:
Gaudiwettkampf175@feuerwehr-speyer.org

Speyer, 10.04.2023

Beschreibung der einzelnen Stationen:

1. Station „Ausrüsten“

Die Teilnehmer sitzen nebeneinander auf einer Bank. Sie sind ausgerüstet mit folgendem Ausrüstungsgegenständen:

- Feuerwehrstiefel Typ 1 oder Typ 2
- Feuerwehrhose HuPF Teil 2 oder Teil 4
- Mind. T-Shirt

Bei Ertönen des Startsignals müssen diese an eine in ca. 5 Meter entfernten Sitzbank laufen. Dort auf der Sitzbank liegen folgende Ausrüstungsgegenstände:

- Feuerwehrhelm
- Feuerwehrhandschuhe für Brandbekämpfung
- Feuerwehrjacke HuPF Teil 3 oder Teil 1

Die Ausrüstungsgegenstände müssen vollständig angelegt werden, bevor die nächste Station erarbeitet werden kann.

2. Station „Knoten und Stiche“

Ca. 3-5 Meter entfernt der Station 1 befindet sich ein Steckleiterteil horizontal in Arbeitshöhe.

An diesem Steckleiterteil müssen folgende Knoten und Stiche vollständig gebunden werden:

- Mastwurf
- Doppelter 8er
- Zimmermannsstich
- Doppelter Ankerstich

Alle 4 Knoten müssen vollständig gebunden sein, bevor die nächste Station erarbeitet werden kann. Die Richtigkeit wird durch einen Prüfer überprüft.

Feuerwache:
Industriestraße 7
67346 Speyer

Internet:
www.feuerwehr-speyer.org

#IMMERDA

3. Station „Zielspritzen“

Ca. 5-8 Meter entfernt der Station 2 befindet sich auf der Mittellinie zum gegnerischen Team ein großer Faltbehälter. Dieser ist mit Wasser vollständig gefüllt. Nebenan liegen 3 historische Löscheimer/Löschbeutel. Hiermit muss die Kübelspritze mit Wasser befüllt werden.

Ca. 3-4 Meter entfernt auf selber Höhe steht eine Kübelspritze mit D-Druckschlauch und DM-Strahlrohr in einem definierten Bereich. Diese ist nicht mit Wasser gefüllt. Die Kübelspritze darf nicht vom Standort wegbewegt werden. Eine Mindestentfernung zur Zielwand ist mittels Bodenmarkierung gekennzeichnet. Die minimale Entfernung beträgt: 4,5 Meter.

In der Zielwand befindet ein Ziel das getroffenes Löschwasser in einen Behälter ableitet. Der Behälter muss mit 1,5 Liter Wasser befüllt werden. Die Teilnehmer können den Füllstand von der Bodenmarkierung aus erkennen.

Es müssen sich 1,5 Liter Wasser im Behälter befinden, bevor die nächste Station erarbeitet werden kann.

4. Station „Schläuche auswerfen und einrollen“

Ca. 2-3 Meter entfernt der Station 3 befindet sich ein einfach gerollter C-Druckschlauch ca. 15 Meter und ein einfach gerollter B-Druckschlauch ca. 20 Meter an einer Bodenmarkierung.

Die Teilnehmer müssen ein C-Druckschlauch sowie ein B-Druckschlauch durch ein Tor ausrollen. Das ca. 70cm breite Tor wird mittels Verkehrsleitkegel gekennzeichnet. Die Tore befinden sich ca. 10 Meter entfernt der Bodenmarkierung. Die Bodenmarkierung stellt die minimale Entfernung beim Werfen dar.

Bei nicht Treffen eines der Tore steht ein Schlauchwagen befüllt mit mehreren Druckschläuchen zur Verfügung.

Der getroffene Druckschlauch muss dann wieder vom Teilnehmer einzeln aufgerollt werden und in eine Box abgelegt werden. Der Schlauch muss so eng gerollt werden, dass dieser vollständig in die Box passt.

Es müssen sich ein einzeln gerollter C-Druckschlauch und ein einzeln gerollter B-Druckschlauch in der Box befinden, bevor die nächste Station erarbeitet werden kann.

5. Station „Leinebeutel werfen“

Ca. 3-5 Meter entfernt der Station 4 befinden sich zwei Leinebeutel an einer Bodenmarkierung. Ca. 5 Meter entfernt steht eine Zielwand. Die Bodenmarkierung stellt die minimale Entfernung beim Werfen dar. Jeder Teilnehmer muss einen Leinebeutel durch die Zielwand werfen.

Bei nicht Treffen stehen mehrere Leinebeutel an der Bodenmarkierung bereit.

Es muss je Teilnehmer mit einem Leinebeutel das Ziel getroffen werden, bevor die nächste Station erarbeitet werden kann.

6. Station „Dummy ziehen“

Ca. 3-5 Meter entfernt liegt ein Dummy in Rückenlage. Das Gewicht des Dummy beträgt ca.: 75 Kilogramm. Dieser muss ca. 20-25 Meter zu einem Buzzer hinter einer Bodenmarkierung transportiert werden.

Es dürfen keine Hilfsmittel verwendet werden.

Durch das Drücken des Buzzer ist der Lauf beendet.

Der Buzzer kann nur gedrückt werden, wenn beide Teilnehmer inkl. Dummy hinter der Ziellinie sind.