

VI. Landeswettkampf der THW-Jugend NRW am 3. Juni 1995 in Mönchengladbach

Allgemeines

Der Landeswettkampf wird, wie auch in den vorangegangenen Jahren, in mehrere Vorausscheidungsrounden und die Endausscheidung aufgeteilt sein. In den Vorausscheidungen werden jeweils sechs Wettkampfmannschaften gegeneinander antreten. Die besten sechs Mannschaften aller Vorausscheidungsrounden werden dann die Endausscheidung bestreiten.

Anreise der Schiedsrichter

Die Bahnschiedsrichter reisen bereits am Vorabend (Freitag, 2. Juni) bis 20 Uhr zu einer Vorbesprechung an. Zu diesem Termin können auch alle anderen Schiedsrichter anreisen. Für eine einfache Übernachtung auf Feldbetten wie beim letzten LWK in Detmold ist gesorgt (je nach Wetter im Zelt oder in der Unterkunft).

Bahnschiedsrichter

Jeder Wettkampfbahn wird ein Bahnschiedsrichter zugeteilt. Ihm zur Seite stehen ein bzw. zwei Schiedsrichter. In Zweifelsfällen entscheidet der Bahnschiedsrichter. Kann keine Einigung erzielt werden, entscheidet der Oberschiedsrichter. Seine Entscheidung ist nicht anfechtbar.

Oberschiedsrichter ist wie bei den letzten Landeswettkämpfen:

- Klaus Kreide (OV-Halver)

Als Bahnschiedsrichter sind vorgesehen:

- Horst Kluge (OV-Mülheim)
- Volker Wöstenfeld (OV-Detmold)
- Udo Wessels (OV-Iserlohn)
- Hans-Werner Breuer (OV-Recklinghausen)
- Walter Groos (OV-Siegen)
- Sven Anowsky (OV-Halver)

Zeitmessungen

Alle Zeitmessung werden grundsätzlich von zwei Schiedsrichtern vorgenommen. In Zweifelsfällen entscheidet der Bahnschiedsrichter.

Die Vergabe der Punkte erfolgt zum Ende der jeweiligen Aufgabe bzw. des Wettkampfes.

Wassermengen-Messungen

Die Messungen von Wassermengen erfolgt mit einem Zollstock in einem Meßzylinder. Die Vergabe der Punkte erfolgt zum Ende der jeweiligen Aufgabe bzw. des Wettkampfes.

Gewichtsmessungen

Die Ermittlung von Gewichten erfolgt mit einer Waage. Hierbei wird für alle Gruppen die gleiche Waage verwendet. Die Vergabe der Punkte erfolgt zum Ende der jeweiligen Aufgabe bzw. des Wettkampfes.

Fehler, Verbesserung, Punktevergabe

Sobald eine Gruppe einen Fehler macht, wird sie von Schiedsrichter auf diesen Fehler hingewiesen. Die Gruppe hat nun die Möglichkeit den Fehler zu berichtigen um noch einen Teil der Punkte zu bekommen. Erkennt die Gruppe den Fehler und berichtigt sie ihn, so erhält sie die halbe Punktzahl. Erkennt sie den Fehler nicht, so erhält sie keine Punkte.

Können bei einer Aufgabe mehrere Fehler gemacht werden (Teilaufgabe), so erfolgt bei Fehlererkennung und -berichtigung der Sprung um eine Stufe. Wird der Fehler nicht erkannt, so erfolgt der Sprung um zwei Stufen.

Bei Aufgaben, bei denen man nur 5 oder 0 Punkte bekommen kann, lassen sich durch eine Berichtigung keine Punkte erzielen.

Gesamterscheinungsbild

Auch für das Gesamterscheinungsbild der Gruppe werden Punkte vergeben. Grundsätzlich wird während des gesamten Wettkampfs auf folgende Dinge geachtet:

- Disziplin
- Zusammenarbeit in der Gruppe/Teamgeist
- Ordnung (Materialablage, ...)
- Schutzbekleidung
- UVV-Einhaltung

Die Bewertung erfolgt jeweils zu Ende der Wettkämpfe (Vor- bzw. Endausscheidung).

Fairneß-Pokal

Zusätzlich zu den drei Pokalen für die ersten drei Plätze, wird ein Fairneß-Pokal vergeben. Über die Vergabe dieses Pokals entscheiden alle Schiedsrichter unter Leitung des Oberschiedsrichters nach den Vorausscheidungswettkämpfen. Bei der Vergabe dieses Pokals wird besonderer Wert

- auf den Teamgeist der Gruppe,
- das Verhalten des Jugendbetreuers gegenüber seiner Gruppe,
- das Verhalten der Gruppenmitglieder untereinander,
- die Motivation der Gruppe und
- die Häufigkeit von grundsätzlichen Fehlern wie Verstößen gegen die UVV usw. gelegt.

A. Vorausscheidung (ca. eine Stunde pro Durchgang):

I) **Holzbearbeitung:** Vorbereitungen für den Bau einer Holzbank (Verblattung) (*Dauer: gesamte Zeit des Durchgangs*).

Zeitlimit: 60 Minuten

Bewertung: Die Bewertung der Aufgabe erfolgt von allen Bahnschiedsrichtern nach Abschluß der Wettkampfzeit.

Bewertungskriterien:

- UVV
- Maßhaltigkeit
- Paßgenauigkeit (Länge, Winkel, ...)
- Sauberkeit

Insgesamt können:	120 Punkte erreicht werden !
-------------------	------------------------------

Erreichte Punktzahl:	Punkte
----------------------	--------

II) **Schleifkorbrennen:** Ein Schleifkorb soll auf einer Strecke von Rundhölzern über eine Distanz von etwa 12 Metern gezogen werden, ohne daß aus einer im Schleifkorb stehenden Wasserschüssel etwas verschüttet wird:

Teil a) Setzen einer Pfahlgruppe, Anschlagen des Greifzugs, Abrollen des Drahtseils und Inbetriebnahme des Greifzugs, Auslegen der Rundhölzer als Schienen für den Schleifkorb, Einsetzen einer Wasserschüssel (*max. 15 Minuten*).

Zeitlimit: 15 Minuten

Bewertung: Die Bewertung erfolgt nach den folgenden

Bewertungskriterien:

- Erdnägel richtig gesetzt (schräg):
- Rödelsbunde richtig gesetzt:
- Greifzug richtig angeschlagen
- Sicherung des Greifzughakens
- ordentliches Aufwickeln des Greifzugseiles
- Sichern des Seilhakens
- Seil an Schleifkorb angeschlagen, mit Karabinerhaken gesichert und Schleifkorb richtig ausgerichtet

10	5	0	
15	10	5	0
10	5	0	
10	5	0	
10	5	0	
10	5	0	
20	10	5	0

Insgesamt können:	85 Punkte erreicht werden !
-------------------	-----------------------------

Erreichte Punktzahl:	Punkte
----------------------	--------

Teil b) In möglichst kurzer Zeit soll der Schleifkorb bei minimalem Wasserverlust über eine Strecke von Rundhölzern (als Schienen) Wasserverlust gezogen werden (*max. 5 Minuten*).

Zeitlimit: 5 Minuten

Bewertung: Bewertet wird die angekommene Wassermenge nach einem „Transportweg“ von 12 Metern, die dann in Punkte „umgerechnet“ wird.

Wassermenge:	Liter
--------------	-------

Insgesamt können:	30 Punkte erreicht werden !
-------------------	-----------------------------

Erreichte Punktzahl:	Punkte
----------------------	--------

III) **Holzhacken:** Aus einem gegebenen Holzstück müssen sechs Holzscheite von je 500 g gehackt werden (*max. 5 Minuten*).

Zeitlimit: 5 Minuten

Bewertung: Alle 6 Holzscheite werden einzeln bewertet und anschließend in Punkte „umgerechnet“:

1. Holzscheit:	g		Punkte
2. Holzscheit:	g		Punkte
3. Holzscheit:	g		Punkte
4. Holzscheit:	g		Punkte
5. Holzscheit:	g		Punkte
6. Holzscheit:	g		Punkte
			Punkte

Insgesamt können:	30 Punkte erreicht werden !
-------------------	-----------------------------

Erreichte Punktzahl:	Punkte
----------------------	--------

IV) **Transport der Holzscheite:** Die Holzscheite werden einzeln über den vorgegebene Hindernisstrecke transportiert.

Zeitlimit: 5 Minuten

Bewertung: Wird ein Hindernis nicht genommen, muß hinter dem letzten Hindernis wieder begonnen werden

V) **Memory-Aufgabe:** Einem Junghelfer aus jeder Gruppe werden an einer zentralen Stelle zur gleichen Zeit 20 Gegenstände für 10 Sekunden gezeigt. Anschließend müssen innerhalb von 60 Sekunden möglichst viele Gegenstände aufgeschrieben werden.

Zeitlimit: 10 Sekunden / 1 Minute

Bewertung: Bewertet werden die richtig wiedergegebenen Gegenstände. Pro notiertem Gegenstand werden 2 Punkte gut geschrieben.

Insgesamt können:	40 Punkte erreicht werden !
-------------------	-----------------------------

Erreichte Punktzahl:	Punkte
----------------------	--------

VI) **Stockspritzenspiel:** Möglichst schnelles Bewegen eines Wasserballs durch einen Hindernisparcours mit dem Wasserstrahl aus zwei Stockspritzen (*max. 5 Minuten*).

Zeitlimit: 5 Minuten

Bewertung: Bewertet wird die Zeit, die für den Transport des Balls durch die Hindernisstrecke benötigt wird. Die Zeiten werden anschließend in Punkte „umgerechnet“. Wird ein Hindernis nicht genommen, wird der Ball vom Schiedsrichter hinter dem letzten Hindernis erneut abgelegt.

Zeit:	Minuten	Sekunden
-------	---------	----------

Insgesamt können:	30 Punkte erreicht werden !
-------------------	-----------------------------

Erreichte Punktzahl:	Punkte
----------------------	--------

VII) **Wellenreiter** (auch bekannt als "Der heiße Draht" in der 100.000 DM - Show):

Teil a) Aufbau eines Notstromaggregats 5 kVA, eines 1000 Watt-Scheinwerfers mit Stativ und des Wellenreiters nach Anleitung (*max. 10 Minuten*). Die VDE-Vorschriften werden erfüllt.

Zeitlimit: 10 Minuten

Bewertung: Die Bewertung erfolgt nach den folgenden Bewertungskriterien:

- Transport Aggregat
- Aufbau der 2 Stationen
- Sichern der 2 Stationen
- Richtiger Aufbau der Verteilung (vom Verbraucher zum Erzeuger)
- Höher legen der Kupplung
- Richtiges Verbinden der Kupplung und Sichern der Deckel gegen Verschmutzung
- Ausrollen der 50 m Trommel
- Zuschalten Aggregat erst nach Starten des Aggregats
- Ausleuchtungsbereich beachten

5	0			
20	15	10	5	0
20	15	10	5	0
10	5	0		
5	0			
15	10	5	0	
10	5	0		
10	5	0		
10	5	0		

Insgesamt können: 105 Punkte erreicht werden !

Erreichte Punktzahl: Punkte

Teil b) Bewältigung des Wellenreiters mit möglichst wenig Berührungen (*max. 5 Minuten*).

Zeitlimit: 5 Minuten

Bewertung: Bewertet wird die Zeit, die 2 Junghelfer benötigen um das Hindernis zu bewältigen. Bewertet wird weiterhin die Anzahl der Berührungen. Zeit und die Anzahl der Berührungen werden anschließend in Punkte „umgerechnet“. Wird die Metallschiene berührt, muß von diesem Punkt aus die Aufgabe fortgesetzt werden.

1. Junghelfer:

Zeit:	Minuten	Sekunden
Berührungen:		Stück

2. Junghelfer:

Zeit:	Minuten	Sekunden
Berührungen:		Stück

Insgesamt können: 60 Punkte erreicht werden !

Erreichte Punktzahl: Punkte

Gesamtbeurteilung der Gruppe:

- Disziplin
- Zusammenarbeit in der Gruppe/Teamgeist:
- Ordnung (Materialablage, ...):
- Schutzbekleidung:
- UVV-Einhaltung:

10	5	0		
20	15	10	5	0
10	5	0		
10	5	0		
20	15	10	5	0

Insgesamt können: 70 Punkte erreicht werden !

Erreichte Punktzahl: Punkte

B. Endausscheidung:

- I) **Holzbearbeitung:** Beendigung des Zusammenbaus der Holzbank aus der Vorausscheidung (*Dauer: gesamte Zeit des Durchgangs*).

Zeitlimit: 120 Minuten

Bewertung: Die Bewertung der Aufgabe erfolgt von allen Bahnschiedsrichtern nach Abschluß der Wettkampfzeit.

Bewertungskriterien:

- UVV
- Maßhaltigkeit
- Paßgenauigkeit (Länge, Winkel, ...)
- Sauberkeit

Insgesamt können:	120 Punkte erreicht werden !
-------------------	------------------------------

Erreichte Punktzahl:	Punkte
----------------------	--------

- II) **Karte/Kompaß:** Mittels Karte und Kompaß soll die eigene Position bestimmt und gegebene Koordinaten im Gelände gefunden werden (max. 10 Minuten).

Zeitlimit: 10 Minuten

Bewertung: Bewertet wird die Genauigkeit mit der die Aufgabe erfüllt worden ist. Pro Fehler werden 5 Punkte abgezogen.

Insgesamt können:	30 Punkte erreicht werden !
-------------------	-----------------------------

Erreichte Punktzahl:	Punkte
----------------------	--------

- III) **Hebekissen:** Eine Fahrbahnplatte, auf der vier Junghelfer stehen, soll mit zwei Hebekissen einmal komplett angehoben und wieder abgelassen werden. Die Schwierigkeit: die Junghelfer auf der Platte halten jeweils ein Wasserglas in der Hand. Nach dem Ablassen wird die in den Gläsern verbliebene Wassermenge gemessen und bewertet. Die Positionierung der Hebekissen unter der Platte gehört mit zur Aufgabe (*max. 15 Minuten*).

Zeitlimit: 15 Minuten

Bewertung: Bewertet wird die Wassermenge, die nach Ende der Aufgabe noch vorhanden ist. Die Wassermenge wird anschließend in Punkte „umgerechnet“.

1. Junghelfer	Wassermenge:	Liter
2. Junghelfer	Wassermenge:	Liter
3. Junghelfer	Wassermenge:	Liter
4. Junghelfer	Wassermenge:	Liter
		Liter

Insgesamt können: 30 Punkte erreicht werden !

Erreichte Punktzahl: Punkte

IV) **Tausendfüßler:** Acht Personen dürfen nur mit einer begrenzten Anzahl von Händen und Füßen einen Parcours überwinden (*Vorbereitung: max. 10 Minuten, Durchführung: max. 5 Minuten*).

Zeitlimit: 10 Minuten / 5 Minuten

Zahl von Händen: (wird erst am Wettkampftag bekanntgegeben)

Zahl von Füßen: (wird erst am Wettkampftag bekanntgegeben)

Bewertung: Die Gruppe von 8 Personen muß mit der angegebenen Zahl von Händen bzw. Füßen als **eine** Gruppe eine Hindernisbahn überwinden.

Wird ein Hindernis ausgelassen, muß die Gruppe hinter dem letzten genommen Hindernis wieder beginnen. Bewertet wird die Gesamtzeit für die Bewältigung dieser Aufgabe. Die Zeit wird anschließend in Punkte „umgerechnet“.

Zeit: Minuten Sekunden

Insgesamt können: 60 Punkte erreicht werden !

Erreichte Punktzahl: Punkte

V) **Staffellauf:** Staffellauf mit Bindeleinen

Zeitlimit: 5 Minuten

Bewertung: 8 aufgeschossene Bindeleinen müssen nacheinander mit einem Doppelstich verbunden und glatt ausgerollt oder ausgeworfen werden. Ggf. muß die Leine glatt gezogen werden. Erst wenn der jeweils „laufende“ Junghelfer wieder bei seiner Gruppe angekommen ist darf der nächste Junghelfer mit einer neuen Leine loslaufen. Gewertet wird die Zeit bis die Aufgabe erledigt worden ist. Die Zeit wird anschließend in Punkte „umgerechnet“.

Zeit:	Minuten	Sekunden
-------	---------	----------

Insgesamt können:	60 Punkte erreicht werden !
-------------------	-----------------------------

Erreichte Punktzahl:	Punkte
----------------------	--------

VI) **Salto Portale:** Über mehrere Portale wird eine Leiterstrecke gelegt, an der sich anschließend die Betreuer langhangeln müssen:

Teil a) Bau eines Portals gemäß DV 280 (*max. 45 Minuten*)

Zeitlimit: 45 Minuten

Bewertung: Die Bewertung erfolgt nach den folgenden Bewertungskriterien (für jede Portalhälfte getrennt):

- Hölzer richtig getragen (beide Helfer auf der gleichen Seite):
- Last richtig abgelegt (Kommando):
- Distanz richtig ?
- Fixierung der Hölzer (Bauklammern)
- Wickelbund in Ordnung, Mastwurf gelegt, Zahl der Bunde in Ordnung
- Aufstellen der Dreiböcke
- Sichern der Dreiböcke
- Einlegen Querholz
- Sichern Querholz

10	5	0		
10	5	0		
10	5	0		
10	5	0		
10	5	0		
10	5	0		
20	15	10	5	0
20	15	10	5	0
10	5	0		
10	5	0		
15	10	5	0	
15	10	5	0	
15	10	5	0	
15	10	5	0	

Insgesamt können: 240 Punkte erreicht werden !

Erreichte Punktzahl: Punkte

Teil b) Verbinden von Steckleiterteilen und Sichern mittels Kantholz und Wickelbund, Auflegen der Steckleitern auf die Portalstrecke, Ausrichten (*max. 10 Minuten*).

Zeitlimit: 10 Minuten

Bewertung: Die Bewertung erfolgt nach den folgenden Bewertungskriterien:

- Zusammenstecken der Steckleitern:
- Sichern der Steckleitern
- Zusätzliche Verstärkung der Steckleitern durch Kanthölzer mit Wickelbunden:
- Richtiges Legen des Wickelbundes

10	5	0			
10	5	0			
25	20	15	10	5	0
15	10	5	0		

Nicht bewertet werden und nicht im Zeitlimit liegen:

- Auflegen der Steckleiterteile auf das Portal
- Verbindung der Steckleiterteile mit denen der anderen Wettkampfgruppen
- Vorbereitungen für das Wetthangeln der Betreuer

Insgesamt können: 60 Punkte erreicht werden !

Erreichte Punktzahl: Punkte

Teil c) Wetthangeln der Betreuer (*max. 10 Minuten*).

Zeitlimit: 10 Minuten

Bewertung: Bewertet wird die Zeit, die der Betreuer benötigt um die Gesamtstrecke zu überwinden. Die Zeit wird anschließend in Punkte „umgerechnet“.

Zeit: Minuten Sekunden

Insgesamt können: 60 Punkte erreicht werden !

Erreichte Punktzahl: Punkte

VII) eine **Überraschungsaufgabe** (etwas fürs Geschick)
Die Aufgabe wird erst zu Aufgabenbeginn bekanntgegeben!

VIII) eine zweite **Überraschungsaufgabe** (etwas für die Balance)
Die Aufgabe wird erst zu Aufgabenbeginn bekanntgegeben!

Gesamtbeurteilung der Gruppe:

- Disziplin
- Zusammenarbeit in der Gruppe/Teamgeist:
- Ordnung (Materialablage, ...):
- Schutzbekleidung:
- UVV-Einhaltung:

10	5	0		
20	15	10	5	0
10	5	0		
10	5	0		
20	15	10	5	0

Insgesamt können: 70 Punkte erreicht werden !

Erreichte Punktzahl: Punkte