



Regeln Mengener Feuerwehrwettkampf

1. Allgemeines zum Wettkampf

Der Mengener Feuerwehrwettkampf ist ein sportlicher Wettkampf mit verschiedenen Stationen mit Bezug zu Tätigkeiten eines Angriffstrupps der Feuerwehr im Brandeinsatz. Teilnehmen können aktive Feuerwehrleute (Freiwillige Feuerwehr, Berufsfeuerwehr, Betriebs- und Werksfeuerwehr). Der Wettkampf läuft auf Zeit – der schnellste Trupp gewinnt.

2. Voraussetzungen und Ausrüstung

Der Mengener Feuerwehrwettkampf wird in kompletter Einsatzkleidung für die Brandbekämpfung inkl. Atemschutzgerät und Atemanschluss durchgeführt. Voraussetzung für die Teilnahme ist eine abgeschlossene Atemschutzausbildung sowie eine gültige arbeitsmedizinische Untersuchung nach der G 26.3.

Zur zulässigen Schutzausrüstung zählen nachfolgend aufgeführte Bestandteile, wobei jeweils die neueste Norm gültig ist:

- Einsatzstiefeln nach DIN EN 15090 oder vergleichbarer Landesnorm
- Einsatzhose und -jacke z.B. NOMEX®, PBI, etc. nach DIN EN 469 oder vergleichbarer Landesnorm
- Einsatzhandschuhe nach DIN EN 659 oder vergleichbare
- Feuerwehreinsatzhelm, geeignet für Brandbekämpfung im Innenangriff
- Atemschutzgerät und Atemanschluss
- Nomexhaube

Vergleichbare Normen werden ebenfalls akzeptiert, sofern der Wettkämpfer einer Nation angehört, in der die entsprechende Norm gültig ist. Das Atemschutzgerät wird vom Veranstalter gestellt. Atemanschluss mit DIN-Gewinde ist vom Teilnehmer selbst mitzubringen. Sollte kein Atemanschluss mit DIN-Gewinde vorhanden sein, kann dieser gegen eine Gebühr beim Veranstalter geliehen werden. Dies ist im Vorfeld abzusprechen.

Die Zulässigkeit der Schutzausrüstung wird vor dem Start vom Wettkampfrichter kontrolliert. Er entscheidet darüber, ob sie den definierten Regeln entspricht. Fragen zur regelkonformen Ausrüstung können vorab mit dem Wettkampfrichter geklärt werden. Während des gesamten Wettkampfes muss die Ausrüstung so angelegt sein, dass nichts verloren geht. Bei einem Verlust darf der Wettkampf erst fortgesetzt werden, wenn die komplette Schutzausrüstung wieder angelegt ist.



3. Ablauf / Stationen

Der Wettkampf beinhaltet mehrere Stationen, die ohne Pause nacheinander absolviert werden müssen. Der Wettkampf wird als Trupp (2 Feuerwehrangehörige) durchgeführt. Welches Truppmitglied welche Aufgaben übernimmt, bleibt dem Trupp überlassen. Die Truppmitglieder können sich gegenseitig unterstützen. Es starten immer zwei Trupps im direkten Vergleich.

- Station 1: Atemschutz anlegen

Gestartet wird in korrekt angelegter PSA (Feuerwehrlhelm, Feuerwehrjacke, Feuerwehrhose, Feuerwehrhandschuhe und Feuerwehrstiefel). Der Trupp begibt sich auf direktem Weg vom Start an das jeweilige Löschgruppenfahrzeug und legt Atemschutzgerät und Atemanschluss mit Nomexhaube an, und führt die Einsatzkurzprüfung durch (FwDV 7). Danach nimmt man den Schnellangriff-Verteiler, zwei C-Schlauchtragekörbe und ein C-Hohlstrahlrohr und setzt den Verteiler an dem eingezeichneten Platz. Am Fuß des zu besteigenden Gerüstturms schließt der Trupp gegenseitig seinen Atemanschluss an und begibt sich auf den Turm (Höhe ca. 6m). Dort stellt er die C-Schlauchtragekörbe und das C-Hohlstrahlrohr in dem gekennzeichneten Bereich ab.

- Station 2: Schlauch hochziehen und Feuerwehrknoten machen

Ein Truppmitglied zieht das bereitgestellte Paket (ca. 20 kg) mit der angebenen Feuerwehrleine nach oben und legt es in die dafür vorgesehene Box. Das andere Truppmitglied macht an der dafür vorgesehenen Stange zwei Feuerwehrknoten (Mastwurf, Achterknoten doppelt gestochen). **Danach** laufen beide den Turm hinunter. Beim Hinunterlaufen müssen beide Hände am Geländer sein und es muss jede Stufe einzeln genommen werden

- Station 3: Schlagmaschine + Puppe ziehen

Nach dem Hinunterlaufen vom Turm läuft ein Truppmitglied zu der Schlagmaschine und nimmt einen 4 kg-Hammer auf. Mit diesem muss er ein Gewicht von ca. 80 kg über eine Strecke von 1,50 m nach hinten schlagen. Der Hammerstiel darf nicht mit dem Gewicht in Berührung kommen! Es darf nur der Hammer zum Zurückschlagen des Gewichtes benutzt werden. Auf der Schlagmaschine ist eine sichtbare Markierung bis zu der das Gewicht mit dem Hammer zu schlagen ist. Das Gewicht muss vollständig hinter der Markierung sein. Ist dies nicht der Fall, so führt dies zu Strafsekunden, die der Zeit des Teams hinzugerechnet werden. Der Hammer wird nach Absolvieren der Station in dem mit einer Matte markierten Bereich (1m x 1m) abgelegt, dabei muss der Hammer im markierten Bereich zum Liegen kommen. Das zweite Truppmitglied rennt zur Puppe (ca. 80 kg) und zieht diese im Rautegriff um die Schlagmaschine herum ins Ziel (ca. 30m).

Die Zeit wird gestoppt, wenn beide Truppmitglieder und die Puppe komplett über der Ziellinie sind.



4. Zeitstrafen

Bei folgenden Fehlern bzw. Regelverstößen gibt es Zeitstrafen, die am Ende des Laufes zur gemessenen Zeit addiert werden.

5 Sekunden	Fehlstart
10 Sekunden	je nicht sachgerecht angelegter Ausrüstung
5 Sekunden	Einsatzkurzprüfung nicht, oder nicht korrekt durchgeführt (je Truppmitglied)
5 Sekunden	Verteiler nicht an der richtigen Stelle gesetzt
2 Sekunden	je C-Schlauchtragekorb, bzw. C-Hohlstrahlrohr, auf dem Turm außerhalb des gekennzeichneten Bereichs abgelegt
2 Sekunden	Paket nicht korrekt in der vorgesehenen Box abgelegt
25 Sekunden	Für jeden nicht korrekten Feuerwehrknoten
5 Sekunden	Nicht beide Hände am Geländer
2 Sekunden	Für jede ausgelassene Stufe beim Hinunterlaufen des Turms
5 Sekunden	Pro Fehlschlag an der Schlagmaschine (ab 2. Fehlschlag)
2 Sekunden	Pro fehlendem Zentimeter bis zum Schluss der Schlagmaschine
2 Sekunden	Hammer nicht im markierten Bereich abgelegt

5. Disqualifikationen

Nachfolgende Sachverhalte können zum Ausschluss vom Wettbewerb bzw. der Wettbewerbswertung führen. Im Zweifelsfall entscheidet der Wettkampfrichter über die Disqualifikation.

- Abbruch des Wettkampfes
- Nicht regelgerechte Schutz-/ Wettkampfkleidung
- Auslassen einer Station
- Unterbrechen des Wettkampfes
- Unsportliches Verhalten
- Behinderung eines anderen Teilnehmers
- Unbefugtes Personal/Teilnehmer auf dem Kurs
- Atemluftvorrat vor dem Wettkampfe aufgebraucht
- Verlust von Ausrüstungsgegenständen (wenn nicht wieder aufgenommen)
- Zerstören von Wettkampfgeräten
- Nicht Einhalten der Wettkampffregeln

6. Wertung/Preise

Es gibt lediglich eine offene Wertungsklasse.

Die schnellsten Teams treten in einer Ausscheidungsrunde nach vorgenannten Regeln nochmals gegeneinander an. Das Gewinnerteam kommt weiter.

Die drei besten Teams erhalten einen Pokal.

Alle nicht disqualifizierten Teilnehmer erhalten eine Urkunde über die erfolgreiche Teilnahme.