



Herzlich Willkommen zum Ffürwehrtag der Gemeinde Ingenbohl

Spielekonzept Feuerwehrwettkampf

Inhaltsverzeichnis

- 1 Rahmenbedingungen
- 2 Zeitplan
- 3 Lageplan
- 4 Spielanleitungen
 - 4.1 Spiel 1 / Schlauchturm
 - 4.2 Spiel 2 / Memory
 - 4.3 Spiel 3 / Motorspritze
 - 4.4 Spiel 4 / Schlauchslalom
 - 4.5 Spiel 5 / Unimog
 - 4.6 Spiel 6 / Pionierarbeit



1 Rahmenbedingungen

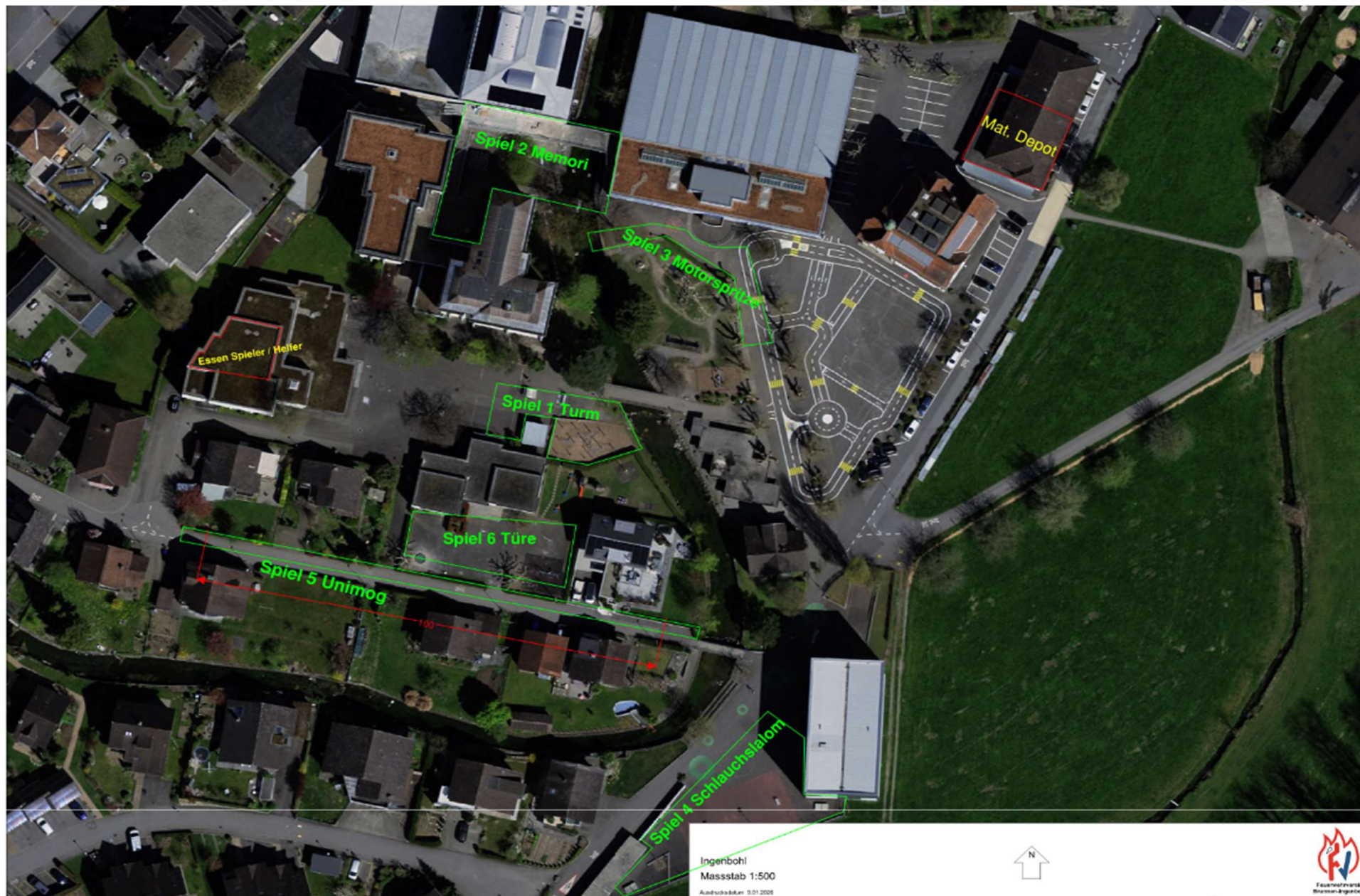
Beschreibung	Anlässlich der Einweihung unseres neuen Pionierfahrzeuges veranstalten wir einen Fүүrwehrtag und laden euch herzlich ein, an unserem Feuerwehrwettkampf teilzunehmen. Alle anderen sind herzlich eingeladen uns zu besuchen.
Gruppenanzahl	Maximal 12 Gruppen. Eine Feuerwehr darf mit mehr als einer Gruppe vertreten sein. Anmeldungen werden in der Reihenfolge ihres Eingangs berücksichtigt und sind verbindlich. Ohne Anmeldung ist keine Teilnahme möglich. Eine Anmeldung ist gültig, wenn diese vom Organisationskomitee schriftlich bestätigt worden ist.
Gruppengrösse	Eine Wettkampfgruppe besteht aus 5 Teilnehmern. Eventuelle Ersatzspieler dürfen bei Ausfall eines Spielers, während dem Wettkampf nach Absprache mit dem Wettkampfleiter Raphael Imfeld vom Organisationskomitee eingewechselt werden.
Teilnahmegebühr	Die Teilnahme am Wettkampf ist kostenlos.
Dauer	08:30 – 17:30 Uhr
Postenanzahl	6 Spiele
Demo	Die Posten werden zu Beginn des Wettkampfs abgelaufen und erklärt.
Spielzeit / Pausen	Je 30 Min. Spielzeit pro Posten, je 30 Min. Pause
Ausrüstung	Durch die Teilnehmer mitzubringen: <ul style="list-style-type: none">- Brandschutzbekleidung (S3 Schuhe, Helm, Brandschutzjacke und Brandschutzhose)- Arbeitshandschuhe- Atemschutzgerät ohne Maske- Sportbekleidung- Wechselbekleidung für Abend
Materialdepot	Für die Wettkampfgruppen steht die kleine Turnhalle inkl. Duschen zur Verfügung.
Verpflegung	Jeder Posten ist mit Getränken (Wasser) ausgestattet. Das kollektive Mittagessen inkl. alkoholfreier Getränke ist für die Wettkampfgruppen inbegriffen.
Haftung	Die Teilnehmer nehmen auf eigenes Risiko und auf eigene Verantwortung teil. Der Organisator übernimmt bei Unfällen / Krankheiten keine Verantwortung. Jegliche Haftung wird abgelehnt.



2 Zeitplan

Zeit	Beschreibung	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5	Gruppe 6	Gruppe 7	Gruppe 8	Gruppe 9	Gruppe 10	Gruppe 11	Gruppe 12
08:30	Begrüssung	Begrüssung (Aula)											
08:40	Demo	Demo (Schulhausareal)											
10:00	Durchgang 1	S1	S2	S3	S4	S5	S6	Pause					
10:30	Durchgang 2	Pause						S1	S2	S3	S4	S5	S6
11:00	Durchgang 3	S2	S3	S4	S5	S6	S1	Pause					
11:30	Durchgang 4	Pause						S2	S3	S4	S5	S6	S1
12:00	Mittagspause	Mittagspause (Aula)											
12:30													
13:00	Durchgang 5	S3	S4	S5	S6	S1	S2	Pause					
13:30	Durchgang 6	Pause						S3	S4	S5	S6	S1	S2
14:00	Durchgang 7	S4	S5	S6	S1	S2	S3	Pause					
14:30	Durchgang 8	Pause						S4	S5	S6	S1	S2	S3
15:00	Durchgang 9	S5	S6	S1	S2	S3	S4	Pause					
15:30	Durchgang 10	Pause						S5	S6	S1	S2	S3	S4
16:00	Durchgang 11	S6	S1	S2	S3	S4	S5	Pause					
16:30	Durchgang 12	Pause						S6	S1	S2	S3	S4	S5
17:00	Retablieren/	Retablieren /Auswertung											
17:30	Auswertung												
18:00	Rangverkündung	Rangverkündung / Siegerehrung (Aula)											
18:30	Ende	Wettkampf Ende											

3 Lageplan - Schulhausareal Ingenbohl



4 Spielanleitungen

4.1 Schlauchturm

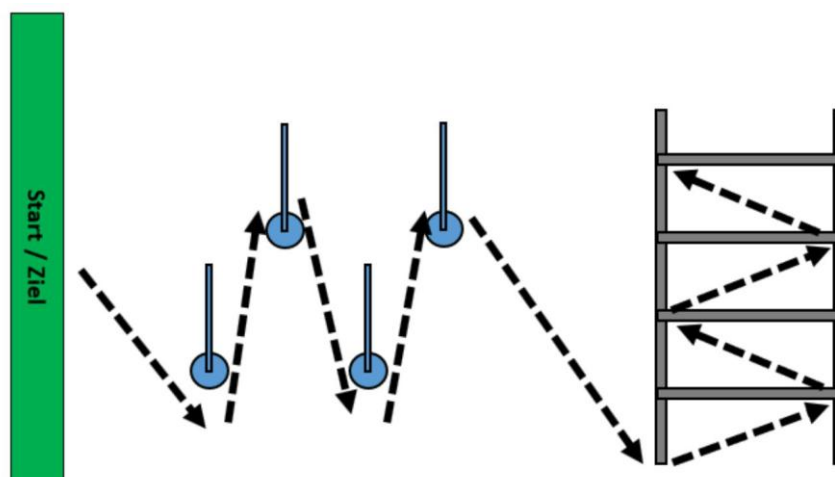
Tenue Teilnehmer: Brandschutz komplett, AS-Gerät ohne Maske
Ort: siehe Lageplan

Ziel ist es, den Hindernisparcours zu durchqueren, ein Schlauchpaket den Gerüstturm auf und ab zu transportieren, sowie 2x 75er Schläuche den Turm nach oben zu ziehen.

Anleitung

Ein Spieler startet mit dem Slalom. Umgestossene Hindernisse müssen durch den Spieler umgehend wieder aufgestellt werden, bevor fortgefahren werden darf. Am Gerüstturm wird das Schlauchpaket geschultert und bis ganz nach oben transportiert. Zu beachten, beim Auf- und späteren Abstieg muss immer eine Hand am Geländer sein. Oben angekommen, müssen die 2 75er Schläuche an einem Seil hochgezogen werden und in die dafür vorgesehene Materialkiste deponiert werden. Das Schlauchpaket wird wieder geschultert und der Abstieg beginnt (Achtung Hand am Treppenlauf!). Unten wird das Schlauchpaket wieder in die dafür vorgesehene Materialkiste deponiert. Anschliessend geht es durch den Slalom zurück zur Start- bzw. Ziellinie. Nach Überquerung darf der nächste Mitspieler beginnen. Das Spiel ist beendet, wenn 5 Teilnehmer den Parcours, wie beschrieben, absolviert haben.

Skizze



Strafen

Material nicht in Materialkiste versorgt: + 15 Sekunden
Hand nicht am Treppenlauf: + 30 Sekunden

Auswertung

Ausgewertet wird die Gesamtzeit, welche benötigt wird, um das Spiel vollständig abzuschliessen. Die Zeiten werden am Schluss mit den anderen Spielen aufsummiert.



4.2 Memory

Tenue Teilnehmer: Sportbekleidung

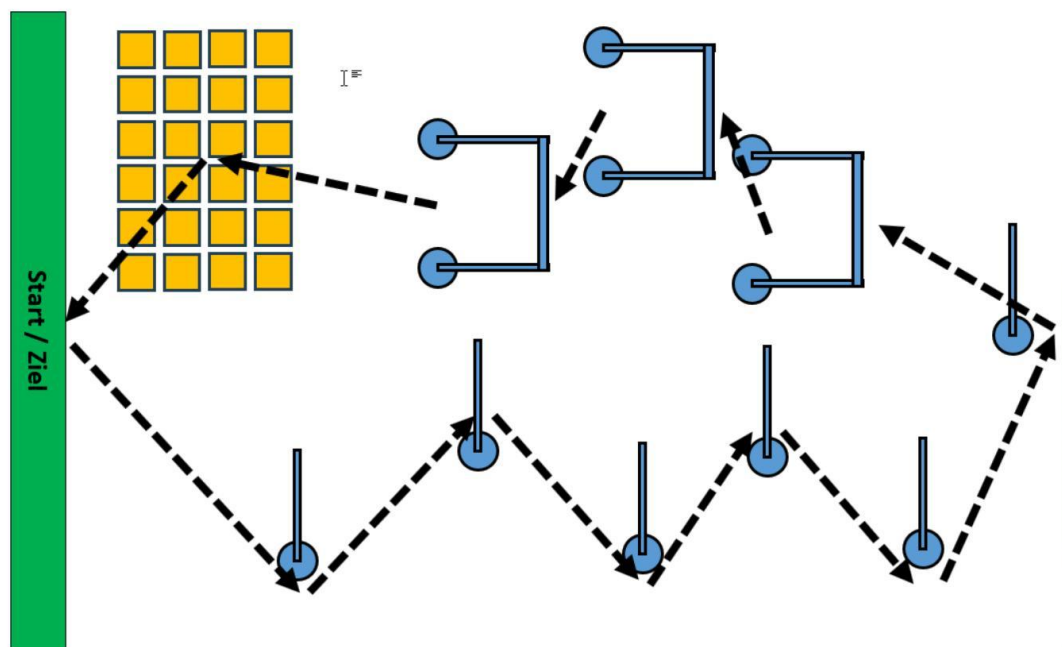
Ort: siehe Lageplan

Ziel ist es, den Hindernisparcours zu durchlaufen und die Paarkarten im Memory komplett aufzudecken.

Anleitung

Jeweils ein Spieler des Teams bewältigt die Hindernisse bis zum Memoryfeld. Umgestossene Hindernisse müssen durch den Spieler umgehend wieder aufgestellt werden, bevor fortgefahren werden darf. Beim Memoryspiel angelangt, dreht der Spieler zwei Karten um. Es gelten die normalen Memory-Regeln. Zeigen die Karten nicht das gleiche Motiv, müssen sie beide wieder am selben Ort umgedreht werden. Deckt der Spieler hingegen ein Pärchen auf, darf er noch einen Versuch direkt am Memoryfeld starten, bis dies nicht mehr der Fall ist. Der Spieler muss die paarweisen Karten mit zum Startpunkt seiner Gruppe nehmen und dort im dafür vorgesehenen Bereich deponieren. Zurück geht es jeweils auf direktem Weg ohne Hindernisse. Hat der Spieler die Start- / Ziellinie vollständig überquert darf der nächste Spieler des Teams starten. Das Spiel geht so lange bis das letzte Kartenpaar im dafür vorgesehenen Bereich abgelegt ist. Die Mitspieler am Startpunkt dürfen beobachten aber nicht helfen.

Skizze



Strafen

Hinweise durch Mitspieler am Startpunkt: + 30 Sekunden

Auswertung

Ausgewertet wird die Gesamtzeit, welche benötigt wird, um das Spiel vollständig abzuschliessen. Die Zeiten werden am Schluss mit den anderen Spielen aufsummiert.



4.3 Motorspritze

Tenue Teilnehmer: Brandschutz komplett ohne AS-Gerät

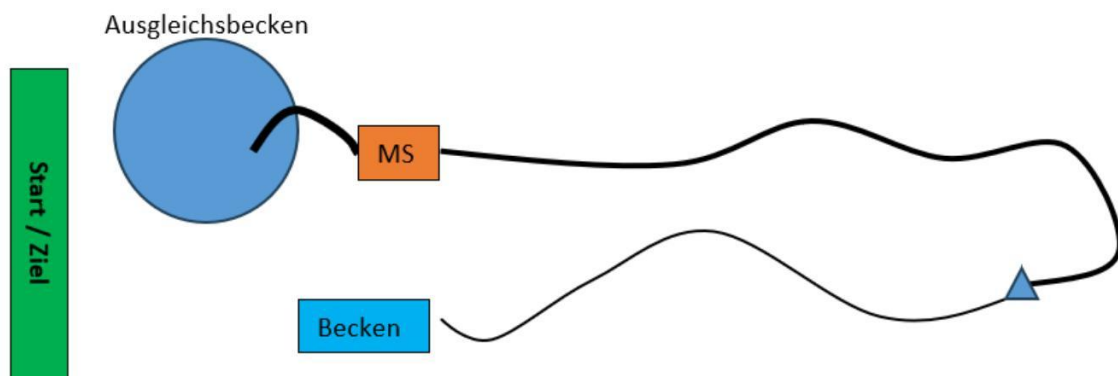
Ort: siehe Lageplan

Ziel ist es, eine Saugleitung, eine Transport- und Druckleitung zu erstellen und das am Ende stehende Becken mit Wasser zu füllen.

Anleitung

Das Team startet an der Start- und Ziellinie und nimmt die Motorspritze in Betrieb, indem es eine Saugleitung erstellt. Zugleich muss eine 60m lange Transportleitung mit einem Dreiverteilstück angeschlossen und befüllt werden. Danach muss eine 40m lange Druckleitung inkl. Hohlstrahlrohr erstellt und ein Becken bis zur vorgeschriebenen Markierung gefüllt werden. Sobald das Becken gefüllt ist, wird «Wasser halt» durch den Teamkapitän befohlen. Anschliessend muss alles zurückgebaut und in den dafür vorgesehenen Materialkisten ordnungsgemäss deponiert werden. Das Spiel ist beendet, wenn alle Teammitglieder wieder hinter der Start- / Ziellinie sind. Die Motorspritze wird von einem Maschinisten der FW Ingenbohl bedient.

Skizze



Strafen

Wassertonne nicht bis zur Markierung gefüllt pro cm: + 15 Sekunden

Unsauber gerollte Schläuche: + 30 Sekunden

Auswertung

Ausgewertet wird die Gesamtzeit, welche benötigt wird, um das Spiel vollständig abzuschliessen. Die Zeiten werden am Schluss mit den anderen Spielen aufsummiert.



4.4 Schlauchslalom

Tenue Teilnehmer: Brandschutz komplett ohne AS-Gerät

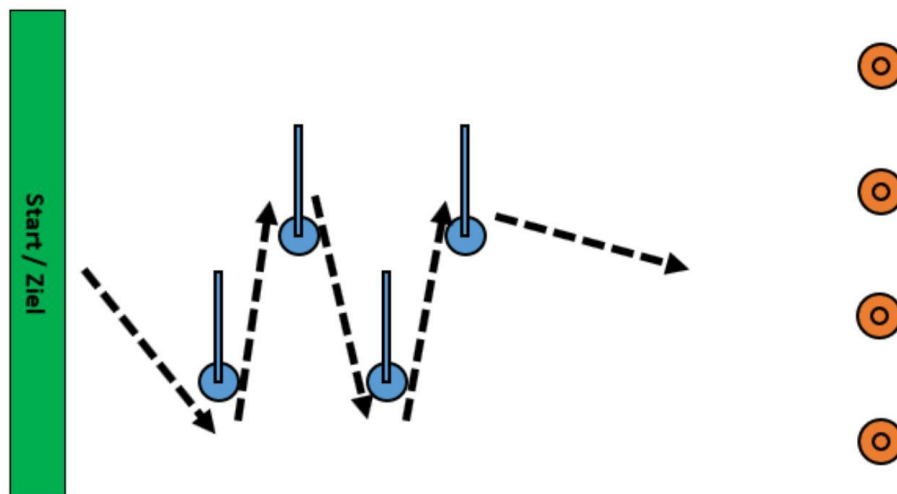
Ort: siehe Lageplan

Ziel ist es, den Slalom mit der gefüllten Druckleitung zu durchqueren und die Tennisbälle auf den Pilonen, ohne dass diese umfallen, runterzuspritzen.

Anleitung

Das Team erstellt eine Druckleitung mit 2x 20m 40er Schläuchen ab Dreiverteilstück. Diese Druckleitung muss durch den Slalom, durch die Hindernisse hindurch gelegt werden. Am Ende des Slaloms müssen die 4 Tennisbälle von den Pilonen, ohne diese umzuwerfen, gespritzt werden. Jede umgeworfene Pilonen gibt Strafsekunden. Anschliessend muss alles zurückgebaut und am jeweilig vorgesehenen Ort platziert werden um das Spiel zu beenden.

Skizze



Strafen

Umgeworfene Hindernisse : + 15 Sekunden

Unsauber gerollte Schläuche: + 30 Sekunden

Auswertung

Ausgewertet wird die Gesamtzeit, welche benötigt wird, um das Spiel vollständig abzuschliessen. Die Zeiten werden am Schluss mit den anderen Spielen aufsummiert.

4.5 Unimog

Tenue Teilnehmer: Brandschutz komplett, AS-Gerät ohne Maske

Ort: siehe Lageplan

Ziel ist es, den Unimog über 100m ins Ziel zu ziehen und den dort bereitstehenden Wasserbehälter mit Wasser zu füllen.

Anleitung

Das Wettkampfteam zieht den Unimog an einem vorhandenen Seil geradeaus von einem zum nächsten Abschnitt. An jedem Abschnitt befindet sich ein leerer Wassereimer, der am Start aus der Wassertonne gefüllt, ins Ziel transportiert und in die leere Wassertonne gefüllt werden muss. Anschliessend muss der leere Eimer an den dafür vorgesehenen Posten zurückgebracht werden und der Unimog kann weitergezogen werden. Das Spiel ist beendet, wenn der Unimog die Ziellinie vollständig überquert hat.

Skizze



Strafen

Wassertonne nicht bis zur Markierung gefüllt: + 30 Sekunden

Auswertung

Ausgewertet wird die Gesamtzeit, welche benötigt wird, um das Spiel vollständig abzuschliessen. Die Zeiten werden am Schluss mit den anderen Spielen aufsummiert.



4.6 Pionierarbeit

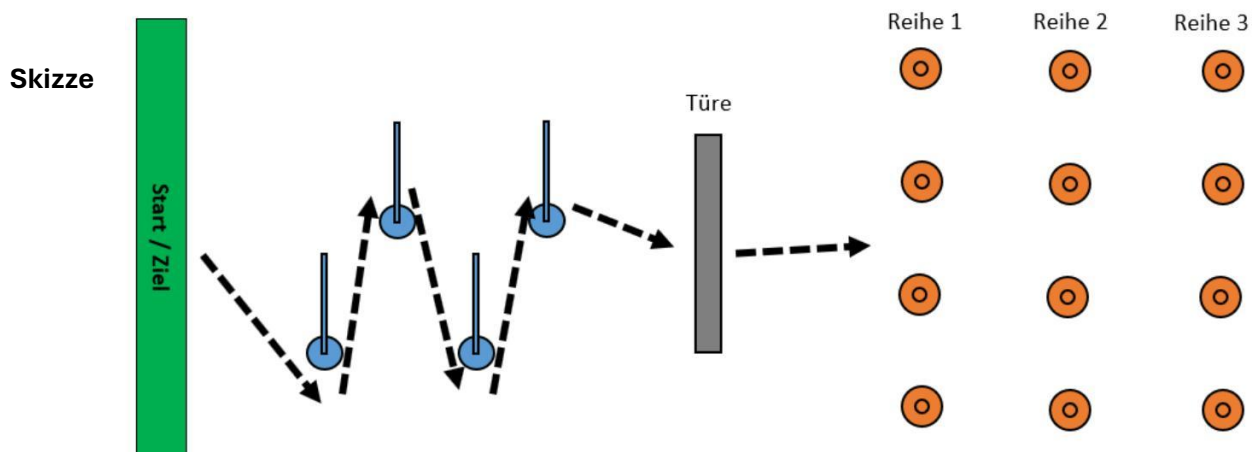
Tenue Teilnehmer: Brandschutz komplett ohne AS-Gerät

Ort: siehe Lageplan

Ziel ist es, den Slalom zu durchqueren, die Tür aufzubrechen und die Ping Pong Bälle Reihe für Reihe weiter zu transportieren.

Anleitung

2 Spieler starten den Slalom, umgestossene Hindernisse müssen sofort wieder aufgestellt werden, und öffnen die Tür mit dem dafür bereit liegenden Material. Sobald diese offen ist und das Material wieder in der Materialkiste bereit liegt, dürfen die letzten 3 Spieler den Parcours durchqueren, die Türe passieren und die Gerätschaften an sich nehmen. Einer der Spieler platziert die Ping Pong Bälle auf den Pilonen, Reihe 1. Die 2 anderen Spieler verteilen sich jeweils zwischen den Reihen. Nun müssen die Bälle jeweils einzeln mit dem Kombigerät von Reihe zu Reihe transportiert und abgelegt werden. Fällt ein Ball dabei herunter, muss dieser wieder in Reihe 1 abgelegt werden und man beginnt von vorne. Ein zerquetschter Ball gibt eine Zeitstrafe, darf aber weiter transportiert werden. Das Teammitglied, das für die Ping Pong Bälle zuständig war, muss durch die Tür und den Slalom zurück an die Start- / Ziellinie und beendet somit das Spiel.



Strafen

Material nicht in Materialkiste versorgt: + 15 Sekunden

Gequetschter Ping Pong Ball: + 30 Sekunden

Auswertung

Ausgewertet wird die Gesamtzeit, welche benötigt wird, um das Spiel vollständig abzuschliessen. Die Zeiten werden am Schluss mit den anderen Spielen aufsummiert.