

Wettbewerb der Thüringer Jugendfeuerwehr für Kinder und Jugendliche der Altersstufen 10 bis 18 Jahre Wettbewerbsordnung

„Gruppenstafette“ (Stand 02.06.2026)

Der Wettbewerb Gruppenstafette besteht aus 4 Wettbewerbsteilen (Disziplinen), die alle nacheinander absolviert werden müssen.

1. Gruppenstafette
2. Leinenbeutel-Zielwurf
3. Knotentest
4. Wissenstest

Allgemeine Grundsätze

Jede Wettbewerbsgruppe muss aus Jugendlichen einer Gemeinde-Jugendfeuerwehr bestehen. Es ist möglich, dass eine Wettbewerbsgruppe aus mehreren Ortsteilen einer Gemeinde zusammengesetzt ist. Sollte eine Gemeinde-Jugendfeuerwehr nicht genügend Mitglieder haben, so ist es in Ausnahmefällen möglich die Wettbewerbsgruppe mit Mitgliedern aus einer zweiten benachbarten Gemeinde-Jugendfeuerwehr zu ergänzen. Dies muss jedoch im Vorfeld des Wettbewerbes mit dem zuständigen Wettbewerbsleiter abgestimmt werden. Ein Teilnehmer kann am Wettbewerbstag nur in einer Wettbewerbsgruppe starten. Ein gültiger Mitgliedsausweis der DJF ist Bedingung für die Teilnahme am Wettbewerb. Teilnahmeberechtigt sind Jugendliche, die am Wettbewerbstag mindestens 10 Jahre und noch keine 19 Jahre alt sind.

Die Anzugsordnung besteht aus JF-Anzug, Helm und Handschuhen gemäß DJF-Bekleidungsrichtlinie. Für Läufer 4 gilt zusätzlich das Tragen von einem Leibriemen mit Zweidornschnalle der DJF. Als Schuhwerk dürfen festes geschlossenes Schuhwerk (Sportschuhe) mit rutschfestem Profil getragen werden. (keine Fußballschuhe oder Spikes)

Eine Wettbewerbsgruppe besteht aus 6 JF-Mitgliedern.

Jede Wettbewerbsgruppe erhält eine Punktvorgabe, die sich aus dem Gesamtdurchschnittsalter ergibt (siehe Tabelle). Damit wird gewährleistet, dass eine Mannschaft mit hohem Altersdurchschnitt den Mannschaften mit geringerem Altersdurchschnitt nicht bevorteilt wird. In der Auswertung werden alle Minuspunkte und die Wettbewerbszeit in Sekunden und Zehntelsekunden von der Punktvorgabe abgezogen. Die Endpunktzahl bestimmt dann die Platzierung. Bei Punktgleichheit entscheidet die Wettbewerbszeit über die Platzierung.

Punktvorgabe				,	0
Wettbewerbszeit in Sekunden u. Zehntelsekunden	-			,	
Fehlerpunkte Gruppenstafette	-			,	0
Fehlerpunkte Leinenbeutel-Zielwurf	-			,	0
Fehlerpunkte Wissenstest	-			,	0
Fehlerpunkte Knotentest	-			,	0
Endergebnis	=			,	

Punktvorgabe-Tabelle

Gesamalter	Durchschnittsalter	Punktvorgabe
60 – 62	10	1020
63 – 68	11	1015
69 – 74	12	1010
75 – 80	13	1005
81 – 86	14	1000
87 – 92	15	995
93 – 98	16	990
99 – 104	17	985
105 – 108	18	980

Ablauf des Wettbewerbes

An der Start-Ziel-Linie sind **in beliebiger** Reihenfolge bereitzustellen: (siehe Skizze)

- 1 doppelt gerollter B-Druckschlauch (Ø75mm, 20m lang)
- 1 doppelt gerollter C-Druckschlauch (Ø42mm, **15m lang**)
- 1 einfach gerollter D-Druckschlauch (2,5m lang)
- 1 B-CBC Verteiler
- 1 C-Strahlrohr
- 1 D-Strahlrohr (4mm Mundstück)
(D-Druckschlauch und D-Strahlrohr dürfen nicht zusammengekuppelt sein)
- 1 Decke 1,8m x 1,3m mindestens dreimal zusammengelegt (0,65m x 0,45m)

- **65m** von der Start-Ziel-Linie befinden sich im Abstand von 2m drei Pfähle von links nach rechts mit einer Höhe von 0,5m; 1,5m und 1,0m, auf denen leere unzerbrechliche Behälter mit einem Durchmesser von 9-11cm als Zielgegenstände aufgestellt sind. Die runden Aufstellflächen der Pfähle haben einen Durchmesser von 25 cm.
- **45m** von der Start-Ziel-Linie entfernt sind rechts und links in der Laufbahn Hürden oder andere Hindernisse gleicher Ausmaße aufzustellen. Über der rechten Hürde sind 4 Bindestricke (2m lang) abgelegt. Die Hürdenhöhe beträgt einheitlich zwischen 75 und 85 cm.
- **59m** von der Start-Ziel-Linie steht auf der Bahnmitte eine mit 10 Liter Wasser gefüllte Kübelspritze.

Vor dem Startzeichen nehmen Läufer 1-3 an der Start-Ziel-Linie in beliebiger Reihenfolge, die Läufer 4-6 an der Aufstelllinie in Wettbewerbskleidung Aufstellung. Nach dem Startzeichen führen die Läufer folgende Tätigkeiten aus:

Läufer 1

Nimmt einen B-Druckschlauch und legt diesen nach vorne aus. Die eine Kupplung übergibt er Läufer 3, mit der anderen läuft er bis zur Verteiler-Linie. Die Kupplungen haben sich im vorgegebenen Bereich zu befinden (siehe Bahnskizze/gestrichelte Linien). Dort kuppelt er mit Läufer 2 den B-Druckschlauch an den Verteiler. Dann läuft er zurück zur Start-Ziel-Linie und schlägt dort Läufer 3 ab.

Läufer 2

Nimmt den Verteiler und das C-Strahlrohr auf und läuft nach vorn. Dort kuppelt er an der Verteiler-Linie mit Läufer 1 den B-Druckschlauch an und nimmt dort Aufstellung. Nach Eintreffen von Läufer 3 läuft er mit diesem zur Strahlrohrlinie. Die Kupplungen haben sich im vorgegebenen Bereich zu befinden. (siehe Bahnskizze/gestrichelte Linien) Dort kuppelt er mit Läufer 3 das Strahlrohr an. Danach begibt er sich zur linken Hürde, durchkriecht diese und läuft zurück zur Start-Ziel-Linie. Dort schlägt er Läufer 4 durch Betreten der Decke ab.

Läufer 3

Kuppelt die Kupplungshälfte des B-Druckschlauches an die Festkupplung. Nach Abschlag durch Läufer 1 nimmt er den C-Druckschlauch auf und begibt sich zur Verteilerlinie. Dort legt er den C-Druckschlauch beliebig aus und kuppelt ihn links am Verteiler an. Dann läuft er mit Läufer 2 zur Strahlrohrlinie. Die Kupplungen haben sich im vorgegebenen Bereich zu befinden. (siehe Bahnskizze/gestrichelte Linien) Dort kuppelt er mit diesem gemeinsam das Strahlrohr an und nimmt mit dem Strahlrohr Aufstellung. Nach Übergabe des Strahlrohres an Läufer 6 begibt er sich zur Kübelspritze und bedient diese.

Läufer 4

Breitet nach dem Start von Läufer 3 die Decke an der Start-Ziel-Linie aus und legt erst dann Helm, Koppel und Handschuhe **neben** sich ab. Er legt sich ausgestreckt mit dem Rücken auf die Decke, längs in Laufrichtung. Mit Betreten der Decke durch Läufer 2 legt er die **neben** ihm abgelegten Ausrüstungsgegenstände an und läuft zur rechten Hürde. (Bei Ankunft, vor dem Tätig werden an der Hürde müssen Helm, Koppel und Handschuhe ordnungsgemäß angelegt sein). Dort bindet er mit den dort befindlichen Bindestriken einen Mastwurf, einen Kreuzknoten, einen Zimmermannsstich und einen Schotenstich. Die Knoten müssen verwendungsfähig angelegt werden; der Zimmermannsstich darf nicht geschlagen oder gedreht werden, der Kreuzknoten ist nur richtig ausgeführt, wenn beide freien Enden auf einer Seite sind. Anschließend läuft er zur Start-Ziel-Linie zurück und schlägt dort Läufer 5 ab.

Läufer 5

Begibt sich nach dem Start von Läufer 4 zur Start-Ziel-Linie, nimmt das D-Strahlrohr und den D-Druckschlauch auf und startet nach Abschlag durch Läufer 4 gemeinsam mit Läufer 6 zur Kübelspritze. Dort rollt er den D-Druckschlauch aus und kuppelt ihn an der Kübelspritze an, läuft zur Angriffslinie, kuppelt dort das D-Strahlrohr an und spritzt die Zielgegenstände herunter. Sind alle drei Zielgegenstände mit dem Wasserstrahl heruntergespritzt worden, läuft Läufer 5 ohne Geräte zurück zur Start-Ziel-Linie und läuft dort durch das markierte Ziel (2 Stangen).

Er darf nicht vorpumpen.

Läufer 6

Begibt sich nach dem Start von Läufer 4 zur Start-Ziel-Linie, startet nach Abschlag durch Läufer 4 gemeinsam mit Läufer 5 zur Kübelspritze, umrundet diese und läuft zurück zur Strahlrohrlinie, dort **übernimmt** er das Strahlrohr von Läufer 3 und nimmt dort Aufstellung.

Die Zeitnahme erfolgt, wenn Läufer 5 die Ziellinie überquert hat.
Wenn die o.g. Reihenfolge der Läufer nicht eingehalten wird, erfolgt eine Disqualifikation der Wettbewerbsgruppe.

Disziplin Leinenbeutel-Zielwurf

Die Disziplin wird mit einem Leinenbeutel inklusive 30 Meter Feuerwehrleine gemäß DIN durchgeführt.

In 5m Entfernung von der Wurflinie beginnt ein Kreis von 2m Durchmesser (Außenkreis). Der Innenkreis hat einen Durchmesser von 1m. Jeder Wettbewerbsteilnehmer wirft dreimal mit dem Leinenbeutel von der Wurflinie in den Kreis. Der Leinenbeutel wird im nicht ausgezogenen Zustand geworfen; die Leine verbleibt im Leinenbeutel. Die Wurflinie darf nicht be- oder übertreten werden. Wird die Wurflinie be- oder übertreten, wird der Wurf mit 5 Minuspunkten gewertet. Gewertet wird, wo der Leinenbeutel aufschlägt. Eine Kreislinienberührung des Leinenbeutels zählt als Treffer.

Innenkreis	0 Punkte
Außenkreis	2 Punkte
Fehlwurf	5 Punkte

Disziplin Knotentest

Der Wertungsrichter legt fest, welcher Wettbewerbsteilnehmer welchen Knoten anfertigen muss. Gefordert sind der Mastwurf, der Zimmermannstich, der Kreuzknoten, der Schotenstich und der ganze und halbe Schlag (Ankerstich oder Mastwurf) am Strahlrohr (siehe Skizzen). Letzterer ist von 2 Wettbewerbsteilnehmern gemeinsam auszuführen. Die Knoten müssen verwendungsfähig angelegt werden; der Zimmermannsstich darf nicht geschlagen oder gedreht werden. Die Lage des Leinenbeutels ist nicht von Bedeutung. Für jeden falsch angefertigten Knoten erhält die Mannschaft 5 Fehlerpunkte. **Zeitlimit 15 Sekunden.**

Disziplin Wissenstest

Vorgegeben sind 6 Fragekomplexe zu je 12 Fragen. Welcher Komplex bei welcher Wettbewerbsgruppe drankommt, wird mittels Würfel oder Zufallsgenerator von der Gruppe selbst festgelegt. Die Beantwortung der Fragen kann gemeinschaftlich, unter Ausschluss des Betreuers, erfolgen. Zu jeder Frage gibt es nur eine richtige Lösungsmöglichkeit, die durch die Buchstaben A, B oder C zu kennzeichnen ist.

Für jede falsche Antwort gibt es 5 Fehlerpunkte.

Bewertungsbogen Gruppenstafette

(Stand 06/2026)

Jugendfeuerwehr:		Startnummer:
Wettbewerb am:	In:	
	Gesamtpunktvorgabe:	

Nr.	Fehler	Punkte pro Fehler	Fehlerpunkte
1	Läufer 1 zu früh gestartet, Schlauchkupplung zu früh angefasst	5	
2	Läufer 1 Schlauchkupplung nicht an Läufer 3 übergeben	5	
3	Läufer 2 zu früh gestartet, Verteiler u. Strahlrohr zu früh angefasst	5	
4	B-Schlauch u. Verteiler nicht zu zweit gekuppelt	5	
5	Nicht an der Verteilerlinie gekuppelt	5	
6	B-Schlauch nicht ordnungsgemäß angekuppelt	5	
7	Läufer 3 B-Schlauch nicht ordnungsgemäß an Festkupplung angekuppelt	5	
8	Läufer 3 nicht abgeschlagen	5	
9	Läufer 3 zu früh gestartet, zu früh C-Schlauch angefasst	5	
10	C-Schlauch nicht ordnungsgemäß an Verteiler angekuppelt (links)	5	
11	C-Strahlrohr und C-Schlauch nicht zu zweit gekuppelt	5	
12	Übergreifen beim Kuppeln (zweite Hand umgreift komplett die andere Kupplung)	je 5	
13	Nicht an Strahlrohrlinie gekuppelt	5	
14	C-Schlauch nicht ordnungsgemäß an C-Strahlrohr angekuppelt	5	
15	Hürde nicht durchkrochen/ nicht wieder aufgestellt	15	
16	Läufer 4 Decke zu früh ausgebreitet	5	
17	Läufer 4 nicht durch Betreten der Decke abgeschlagen	5	
18	Läufer 4 zu früh Helm, Koppel und Handschuhe abgelegt	5	
19	Läufer 4 Helm, Leibriemen mit Zweidornschnalle, Handschuhe nicht ordnungsgemäß abgelegt	5	
20	Läufer 4 legt sich nicht korrekt auf die Decke (auf dem Rücken, Füße an der Startlinie, Blick in Laufrichtung) (Schulter aufliegend)	5	
21	Läufer 4 zu früh angezogen oder aufgestanden	5	
22	Läufer 4 nicht ordnungsgemäß angelegter Helm der DJF, Leibriemen mit Zweidornschnalle, Handschuhe	je 5	
23	Falsche Knoten (verwendungsfähig, nicht geschlagen oder gedreht)	je 10	
24	angefertigte Knoten ohne Handschuhe	je 10	
25	Läufer 5 nicht abgeschlagen	5	
26	Läufer 5 und 6 zu früh gestartet	je 5	
27	Läufer 6 umrundet nicht die Kübelspritze	15	
28	Läufer 3 übergibt nicht ordentlich das C-Strahlrohr an Läufer 6	5	
29	Läufer 5 D-Schlauch nicht an Kübelspritze angekuppelt	5	
30	Läufer 5 D-Strahlrohr nicht an Ziellinie gekuppelt	5	
31	Läufer 5 bedient die Kübelspritze	5	
32	Nicht abgespritzte Zielgegenstände	je 10	
33	Strahlrohrlinie übertreten	5	
34	Fehlende Ausrüstung (Helm, Handschuhe/ Läufer 4 zusätzlich Leibriemen)	je 5	
	Gesamtfehlerpunkte		

Wettbewerbszeit _____ Sekunden.

Leinenbeutel-Zielwurf

Kriterium	Zählspalte	Anzahl	Punkte pro Fehler	Fehlerpunkte
Innenkreis			0	
Außenkreis			2	
Kein Treffer			5	
Übertreten			5	
Gesamtfehlerpunkte:				

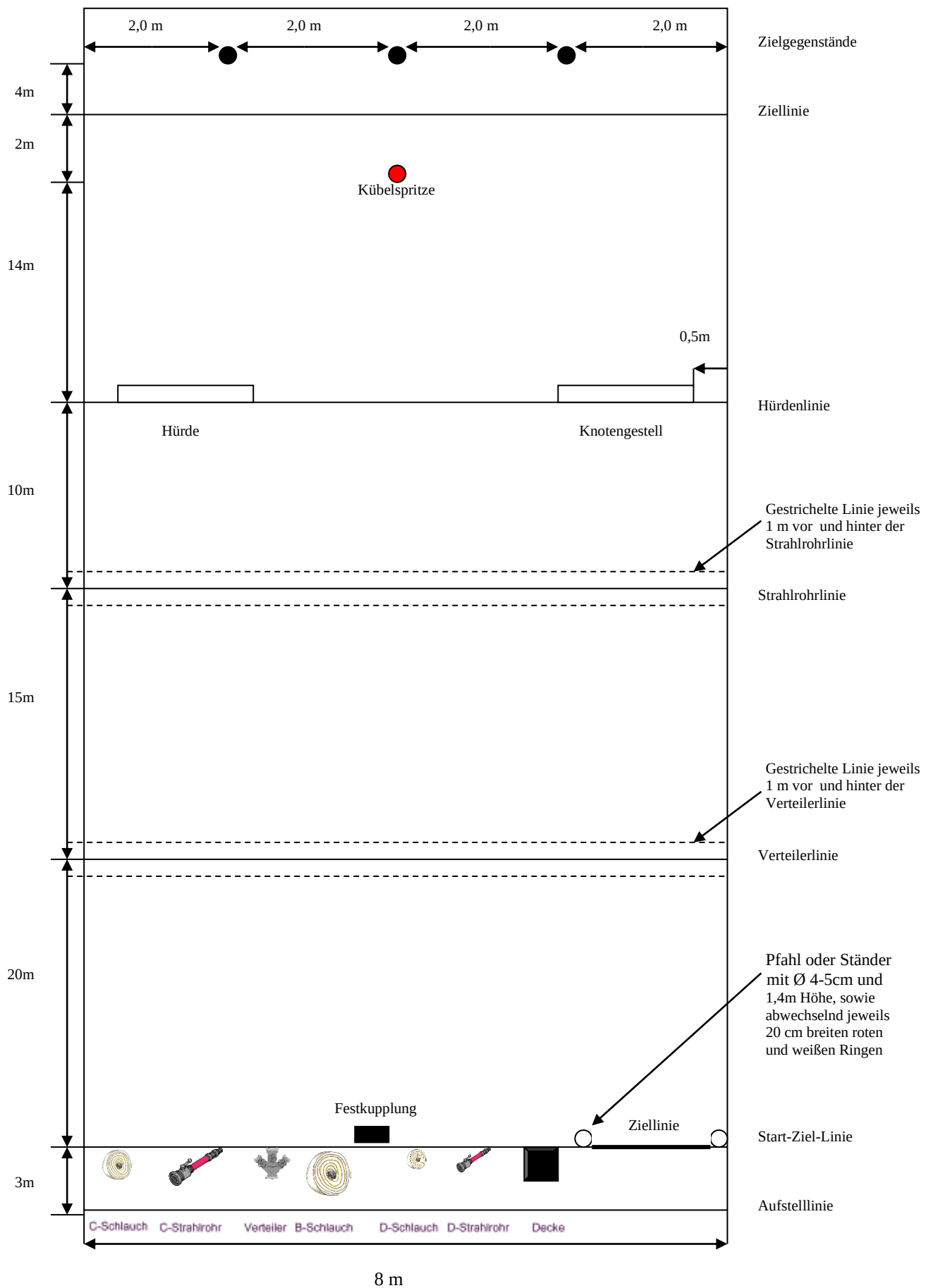
Knotentest

Knoten	Punkte pro Fehler	Fehler
Mastwurf	5	
Kreuzknoten	5	
Schotenstich	5	
Zimmermannstich	5	
Ganzer u. halber Schlag	5	
Gesamtfehlerpunkte:		

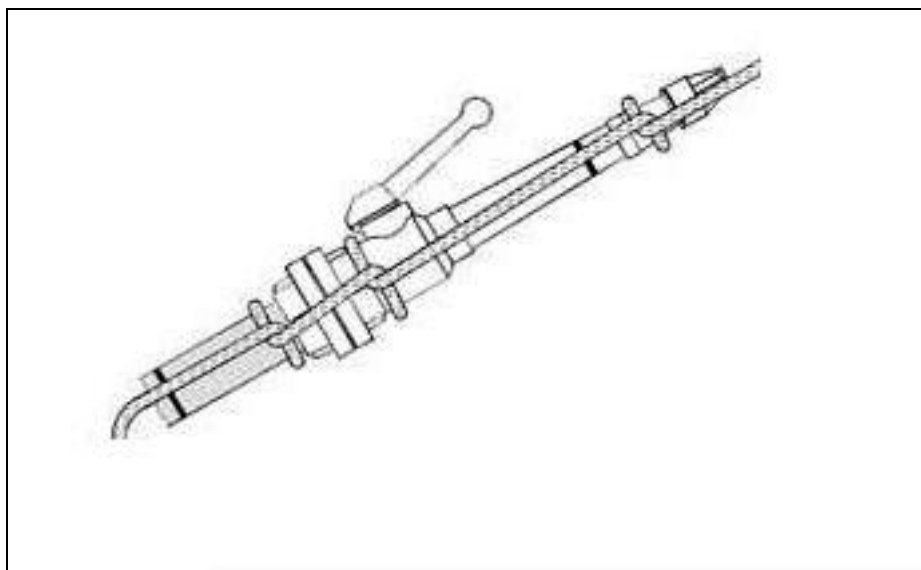
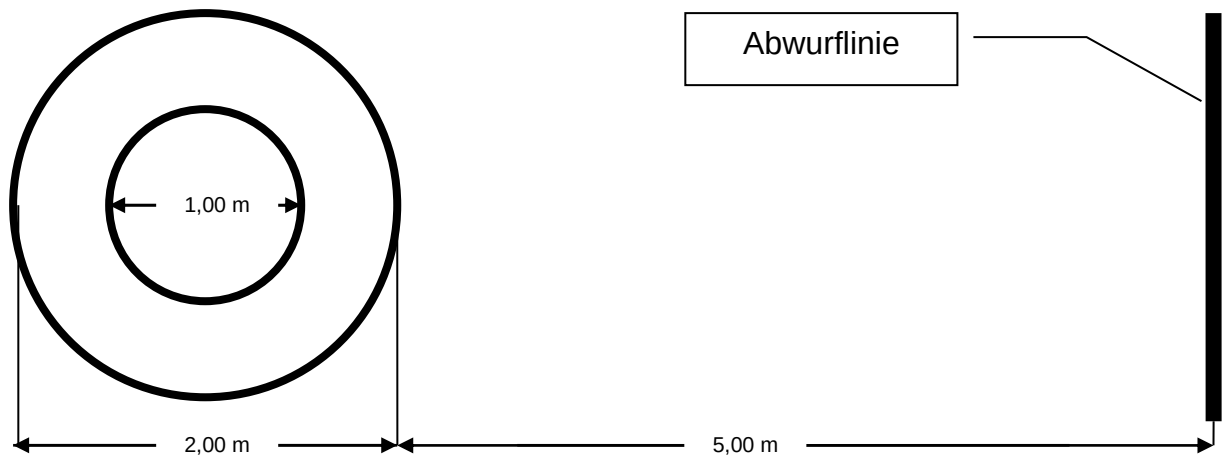
Wissenstest

Komplex	Punkte pro Fehler	Fehler
	5	

Gesamtfehlerpunkte



Leinenbeutel-Zielwurf



Ankerstich und halber Schlag am Strahlrohr