

Hinweise für Schiedsrichter:innen

Abstellen des GKW auf der Wettkampfbahn

Der GKW ist mit den in der Wettkampfbahnskizze angegebenen Abständen aufzustellen.

Da er als Anschlagpunkt genutzt wird, muss er durch den/die Kraftfahrer:in entsprechend abgestellt werden. Dazu gehören:

- Einlegen der Feststellbremse
- Sichern des Fahrzeugs gegen Wegrollen (Unterlegkeile)
- verschließen der Fahrzeugkabine (Fahrerbereich)

Während des Wettkampfes ist das durch den/die JH zu prüfen.

Sollte der/die Kraftfahrer:in dies vergessen haben, ist es nachzuholen und darf nicht für die Jugendgruppe als Fehler bewertet werden.

Der Wissenstest

Hier sind zwei Schiedsrichter:innen gebunden, um möglichst schnell die Fragebögen zu korrigieren. Dafür stehen alle Fragebögen mit Lösungen zur Verfügung.

Der Startzeitpunkt des Wissenstestes ist identisch mit dem Wettkampfbeginn.

Die maximale Bearbeitungszeit beträgt 20 min. Eine spätere Bearbeitung ist nicht mehr zulässig.

Es ist die Punktzahl für jeden Themenblock und wann welches Gerätefach freigegeben wurde.

Themenblöcke, die mit 100% erfolgreich beantwortet wurden, geben für das Teamspiel weitere Ausstattung frei.

Freigabe von Geräteeinsatz

Die Nutzung der Rollenbahn (Zuggerät) muss durch eine:n Schiedsrichter:in freigegeben werden.

Die Nutzung der Tauchpumpe muss durch eine:n Schiedsrichter:in freigegeben werden.

Sicherheit und Gesundheit gehen immer vor Geschwindigkeit!

Hinweise für Schiedsrichter:innen

Checkliste Wettkampfbahn

- ☐ Werkbank aufgestellt?

Pavillon mit Bierzeltgarnitur:

- ☐ Getränke
- ☐ Wissenstest
- ☐ Kugelschreiber
- ☐ Kurze Arbeitsleine

Materialablage 1:

- ☐ 2 St. Bohlen, 4 cm x 25 cm (alternativ 5 cm x 25 cm), Länge 4 m
- ☐ 3 St. Rundhölzer, ø 8 cm, Länge 1 m
- ☐ 3 St. Arbeitsleinen kurz (10m)
- ☐ 50 Sandsäcke gefüllt
- ☐ 15 Sandsäcke leer

Materialablage 2:

- ☐ 4 St. Rundhölzer, druckimprägniert, ø10cm, Länge 4m
- ☐ 7 St. Bohlenstücke, 4cmx25cm (alternativ 5cmx25cm), Länge 1m
- ☐ 1 St. Europalette leer
- ☐ 2 Dachlatten, sägerau oder KVH, 4cmx8cm, 105cm lang
- ☐ 1 Dachlatte, sägerau oder KVH, 4cmx8cm, 105cm lang mit Winkelschnitt
- ☐ 4 Dachlatten, sägerau oder KVH, 4cmx8cm, 85cm lang
- ☐ 2 Dachlatten, sägerau oder KVH, 4cmx8cm, 75cm lang
- ☐ 1 Päckchen Holzschrauben 5,5x38mm mit passendem Bit
- ☐ 2 Scharniere, 6x6 cm
- ☐ Ausgemusterter Spanngurt (ca. 50cm lang)
- ☐ Plane 3mx 3m oder 4mx4m
- ☐ 1 St. Zuggerät komplett mit Hebelrohr und 20m Drahtseil

Hinweise für Schiedsrichter:innen

Aufgaben Erste Hilfe

1. Fingerkuppenverband anlegen

Situation: Level 5 - Es werde Licht

Zeitpunkt: während die JH eines der beiden Stative für die Beleuchtung ausfahren

Darstellung: Der/die Verletztendarsteller:in geht auf JH zu, und bittet um Unterstützung, dass er/sie sich gerade an der Fingerkuppe verletzt hat.

Aufgabe: Es ist ein Fingerkuppenverband anzulegen.

2. Herstellen der stabilen Seitenlage

Situation: Level 2B - Materialtransport ans andere Ufer

Zeitpunkt: Wenn die Palette mit den Sandsäcken am Ufer wieder gesichert ist

Darstellung: Der/die Verletztendarsteller:in geht auf JH zu, wirkt unsicher und kippt um. Er/sie schnauft (die Vitalfunktionen sind in Ordnung), ist aber nicht ansprechbar.

Aufgabe: Die Vitalfunktionen sind zu prüfen und die stabile Seitenlage ist herzustellen. Ein Notruf ist abzusetzen. Es muss der Hinweis auf eine bewusstlose Person enthalten sein (mündlich an den/die Schiedsrichter:in).

Hinweise für Schiedsrichter:innen

Bewertung Teamspiel

Beim Team-Spiel handelt es sich um eine Abwandlung des Eisschollen-Spiels.

Der Weg ist vorgegeben und es sind Hindernisse zu überwinden.

Um die Zahl der Eisschollen („Feuerfeste Platten“ = Sandsäcke) zu ermitteln, benötigt ihr die Ergebnisse des Wissenstests. Für jeden Themenblock bei dem alle Fragen korrekt beantwortet wurden, erhält die Gruppe zusätzliche Eisschollen. Die Mindestanzahl der Eisschollen ist die Anzahl der Mannschaft Mitglieder minus eins. Die Maximalzahl der Eisschollen beträgt theoretisch 15 (10 Teammitglieder => 9 Eisschollen plus max. 6 vom Wissensquiz = 15).

Es ist die Zeit vom Start bis zum Ziel (ertönen des Martinshorns) zu messen und zu dokumentieren.

Eine Eisscholle geht verloren, sobald weniger als 50 % eines Fußes auf ihr steht. Die Platte wird entfernt.

Alle Fehler werden mit fünf Strafsekunden sanktioniert. Als Fehler gelten der Verlust einer Eisscholle (Fuß mit weniger als 50 % auf der Platte), die Berührung mit Lava (Fuß mit mehr als 50 % in der Lava), das Vergessen oder der Verlust der THW-Gummiente sowie das Nicht-Übersteigen des Arbeitsbockes und das Nicht-Überqueren des Steges.

Es werden keine Doppelstrafen vergeben!

Beispiel:

Fuß steht mit weniger als 50 % auf der Platte und gleichzeitig mit mehr als 50 % in der Lava

=> es wird nur die Platte entfernt, das führt zu fünf Strafsekunden, für das Stehen in der Lava erfolgt keine zweite Strafe