- Kreis-Jugendfeuerwehr Diepholz -
Kreisfeuerwehrverband Landkreis Diepholz e.V.

Wettbewerbskatalog

der Jugendfeuerwehren des Landkreises Diepholz

Dieser Wettbewerbskatalog wurde aufgrund des Beschlusses des Kreis-Jugendfeuerwehrtages vom 07. März 2009 aufgestellt, am 01.03.2014, 07.03.2015, 03.03.2018, 07.03.2020 und 04.03.2023 geändert und ist gültig für sämtliche Wettbewerbe der Jugendfeuerwehren des Landkreises Diepholz, sofern vom Wettbewerbsausrichter keine anderen Weisungen ergehen.

Inhaltsverzeichnis:

I. Allgemeines 4
1. Schiedsrichter 4
A. Sport 4
B. Bundeswettbewerb 5
C. Allgemeines 5
2. Auslosung 5
3. Zusammenstellung der Altersgruppen 5
II. Leistungsspange 7
III. Bundeswettbewerb 7
IV. Jugendflamme 7
V. Wettbewerbe 8
1. Zeltwettbewerb 8
2. Tag- bzw. Nachtorientierungsmarsch 9
3. Bootswettbewerb 9
4. Sportarten, die im Zeltlager gespielt werden 10
4.1. Völkerball 10
4.2. Schlagball 13
4.3. Volleyball 17
4.4. Indiaca 19
5. Alternative Sportarten, für den Jugendfeuerwehrdienst und/oder Turniere auf Stadt-/Gemeindeebene 21
5.1. Fußballtennis 21
5.2. Korbball 22
5.3. Dutchball 25
5.4. Schwimmen 28
5.5. Tischtennis 28
VI. Laienspiel (Winterarbeit) 29
VII. Lagersiegerwertung 31
1. Gesamtlagersieger 31
2. Altersgruppensieger 32
VIII. Schlussbestimmungen 33

I. Allgemeines

Um unserer Aufgabe in der Jugendarbeit gerecht zu werden, muss jede Jugendfeuerwehr bestrebt sein, soviel Wettbewerbsgruppen wie möglich zu melden, um allen Jugendlichen die Teilnahme zu ermöglichen. So sollte während des Zeltlagers aus allen Teilnehmern einer Jugendfeuerwehr eine größtmögliche Anzahl von Gruppen gebildet werden. Hierbei ist es nicht erforderlich, dass jede Gruppe aus mindestens 9 Personen besteht, da es beim Bundeswettbewerb – im Gegensatz zu den anderen Wettbewerben - möglich ist, die Gruppe durch Mitglieder aus der Jugendfeuerwehr zu füllen (siehe Seite 4).
Eine Gruppe darf max. aus 11 Personen bestehen.
In den Altersgruppen A und B muss eine Gruppe aus mindestens 5 Mitgliedern, in den Altersgruppen C und D aus mindestens 4 Mitgliedern bestehen.
Diese Gruppenstärke gilt am Tage der Zeltlagereröffnung. Sollte sich im Laufe der Woche ein Mitglied der jeweiligen Gruppe verletzen oder nicht mehr am Zeltlager teilnehmen, so bleibt die Gruppe weiterhin im Wettbewerb.

Die Gruppen haben – wenn möglich – in der gemeldeten, den Spielregeln entsprechenden Gruppenstärke anzutreten. Das heißt, wenn 6 oder mehr Gruppenmitglieder gemeldet sind, sind diese auch bei den Wettbewerben einzusetzen.

Die Wettbewerbsleitung ist verpflichtet, die Teilnehmerzahl der Jugendfeuerwehr mit der gemeldeten Gruppenzahl zu vergleichen.
In Härtefällen entscheidet die Wettbewerbsleitung unter Leitung des KJFW.

Sollte die bei den einzelnen Wettbewerben vorgegebene Mannschaftsstärke höher sein als die Anzahl der Mitglieder auf dem Gruppenmeldebogen, so startet die Gruppe im jeweiligen Wettbewerb mit der gemeldeten Gruppenstärke.

Das Füllen einer Wettbewerbsgruppe durch Mitglieder einer anderen Jugendfeuerwehr ist **nur im Zeltlager in Ausnahmefällen** erlaubt. Die Aufnahme von Mitgliedern einer anderen Jugendfeuerwehr ist schriftlich beim KJFW zu beantragen. Hierbei sind genaue Angaben über die Zusammensetzung der beiden betroffenen Jugendfeuerwehren zu machen.
Der KJFW entscheidet nach Absprache mit den jeweiligen FBL über diesen Antrag.

Die Wettbewerbsgruppen haben sich an die Anordnung der Wettbewerbsleitung und der Schiedsrichter zu halten. Fehlverhalten auf dem Wettbewerbsplatz vor, während und nach dem Spiel kann eine Disqualifikation zur Folge haben.

Grundsätzlich sind pro Sportart drei Auswechselspieler/-innen, bzw. Wechsel erlaubt. Ausgewechselte Spieler dürfen nicht wieder eingewechselt werden.
Bei allen sportlichen Wettbewerben sind ausschließlich Turnschuhe zu tragen; anderes Schuhwerk (wie z.B. Fußballschuhe, Spikes, etc.) sind nicht gestattet.

1. Schiedsrichter

A. Sport

Die Schiedsrichter werden durch den FBL-Sport bestellt. Jugendwarte/-innen und Betreuer/-innen sollen nicht zu diesen Aufgaben herangezogen werden. Die endgültige Entscheidung über die Einsetzung als Schiedsrichter trifft der/die FBL-Sport.

B. Bundeswettbewerb

Stadt- und Gemeindejugendfeuerwehrwarte/-innen werden grundsätzlich als Schiedsrichter eingesetzt. Die darüber hinaus benötigten Schiedsrichter werden aus den Reihen der Jugendwarte/-innen und Betreuer/-innen durch den FBL-Feuerwehrtechnik bestellt.

C. Allgemeines

Grundsätzlich gelten die Schiedsrichterentscheidungen!
Bei offensichtlichen Fehlentscheidungen darf - nach Rücksprache mit den Schiedsrichtern - die Wettbewerbsleitung diese Entscheidung korrigieren.

Bei bestimmten Veranstaltungen kann die in diesem Wettbewerbskatalog festgelegte Spielzeit der einzelnen Sportarten verändert werden.

2. Auslosung

Die Auslosung der Wettbewerbspaarungen erfolgt durch die Wettbewerbsleitung. Eine übrig gebliebene Gruppe erhält ein Freilos und wird in der nächsten Spielrunde gesetzt.

3. Zusammenstellung der Altersgruppen

Die Wettbewerbsteilnehmer werden in vier Altersgruppen unterteilt:
Altersgruppe A - 10 bis 14 Jahre
Altersgruppe B - 15 bis 18 Jahre
Altersgruppe C - 10 bis 14 Jahre - ausschließlich Mädchen!
Altersgruppe D - 15 bis 18 Jahre - ausschließlich Mädchen!

Stichtag für die Altersbewertung ist der 31.12.des laufenden Jahres!

Teilnahmeberechtigte Jahrgänge an den Wettbewerben werden jährlich bekannt gegeben.

Richtlinien für die Gruppeneinteilung:
In der Gruppe B können auch Jugendfeuerwehrmitglieder spielen, die jünger als 15 Jahre sind, in der Gruppe D können Mädchen spielen, die jünger als 15 Jahre sind. In der Gruppe A dürfen keine Mitspieler teilnehmen, die älter als 14 Jahre sind. Eine Mannschaft muss automatisch in der Gruppe B spielen, auch wenn nur 1 Mitspieler älter als 14 Jahre ist. In der Altersgruppe C dürfen keine Mitspielerinnen teilnehmen, die älter als 14 Jahre sind. Ist in einer "reinen Mädchengruppe" ein Mädchen älter als 14 Jahre, muss diese Gruppe in der Altersgruppe D spielen.
In den Gruppen C und D dürfen ausschließlich Mädchen spielen. Die Gruppen A und B können sowohl aus männlichen als auch aus weiblichen Teilnehmern bestehen.
Die Gruppeneinteilung gilt grundsätzlich für alle Wettbewerbsdisziplinen während des gesamten Zeltlagers! Ein Teilnehmer darf nur in der Mannschaft eingesetzt werden, für die er angemeldet ist.
Ausnahme:

Beim zweiteiligen Bundeswettbewerb kann eine Mannschaft von weniger als neun gemeldeten Teilnehmern durch Mitglieder **der eigenen** Jugendfeuerwehr aufgefüllt werden. Dabei darf jedes Mitglied nur in **einer** anderen Gruppe als Füller eingesetzt werden.

II. Leistungsspange

Der Erwerb der Leistungsspange richtet sich nach der Ausschreibung "Richtlinien für den Erwerb der Leistungsspange der Deutschen Jugendfeuerwehr". Zur Vorbereitung auf die Leistungsspange wird eine Leistungsspangenvorabnahme nach den Richtlinien der Deutschen Jugendfeuerwehr durchgeführt.
Die Vorabnahme sollte ca. zwei bis acht Wochen vor dem Abnahmetermin der Leistungsspange durchgeführt werden.
Die jeweils gültige Fassung der Richtlinien zum Erwerb der Leistungsspange ist Bestandteil dieses Wettbewerbskatalogs. (Siehe auch www.jugendfeuerwehr.de)
Auf eine nähere Erläuterung der Wettbewerbsbedingungen wird an dieser Stelle verzichtet.

Der Termin und Ort für die Leistungsspangenvorabnahme und der Abnahme wird vom FBL Leistungsspange rechtzeitig bekannt gegeben. Für die Leistungsspangenvorabnahme wird keine Altersgrenze festgelegt.

Bei Härtefällen entscheidet der FBL-Leistungsspange!

III. Bundeswettbewerb

Die jeweils gültige Fassung der Richtlinien des Bundeswettbewerbes ist Bestandteil dieses Wettbewerbskatalogs. (Siehe auch www.jugendfeuerwehr.de)
Auf eine nähere Erläuterung der Wettbewerbsbedingungen wird an dieser Stelle verzichtet.

Zu berücksichtigen ist:
Während des Zeltlagers ist bei der Durchführung des Bundeswettbewerbes die Zusammenstellung der Altersgruppen wie auf Seite 4 dieses Wettbewerbskataloges beschrieben anzuwenden.
Beim Kreisjugendfeuerwehrtag darf jeder Teilnehmer nur in einer Wettbewerbsgruppe starten. Es dürfen keine Füller eingesetzt werden.

IV. Jugendflamme

Die jeweils gültige Fassung der Richtlinien der Jugendflamme ist Bestandteil dieses Wettbewerbskatalogs. (Siehe auch www.kjf-diepholz.de)
Auf eine nähere Erläuterung der Wettbewerbsbedingungen wird an dieser Stelle verzichtet.

V. Wettbewerbe

1. Zeltwettbewerb

Der Zeltwettbewerb läuft während des gesamten Zeltlagers. Die Wertung erfolgt durch ein Wertungsteam der KJF-L anhand des nachstehenden Wertungsbogens.

Bewertung Zeltwettbewerb:

Bewertungsmerkmale	Maximalpunktzahl je Wertung
1. Ordnung und Sauberkeit in den Zelten	(50)
a) Herumliegen von Papier auf dem Boden	10
b) Aufbewahrung von Lebensmitteln	15
c) Aufbewahrung der Kleidung + Ausrüstungsgegenstände	5
d) Ist das "Bett" gemacht?	5
e) Aufbewahrung von Wertgegenständen	15
2. Ordnung und Sauberkeit auf dem Zeltplatz	(100)
a) Herumliegen von Papier auf dem Boden	25
b) Herumliegen von Zigarettenkippen	25
c) Sicherheit nach UVV	25
d) Müllaufbewahrung	5
e) Ordnung auf den Zeltplatzwegen	20

Gesamtpunktzahl: 150

Erläuterungen:

1. b) Lebensmittel:
Sie sollen ordentlich verpackt im Zelt aufbewahrt werden.

1. c) Wertsachen:
Sie sind so aufzubewahren, dass man sie von außen nicht als Wertsachen erkennen kann (z.B. in die Tasche oder Koffer legen usw.).

2. c) Sicherheit:
Hier gibt es Abzüge, wenn offensichtliche Gefahrstellen (z.B. halb eingeschlagener Hering, Volleyballnetze, Stolper-Spannleine, scharfkantige oder spitze Zäune etc.) nicht gekennzeichnet (z.B. durch rot-weißes Trassenband) oder -wenn möglich- beseitigt wurden.

2. d) Müllaufbewahrung:
Der Müll sollte in geeigneten Behältern aufbewahrt werden.

2. e) Ordnung auf den Zeltplatzwegen:
Jede JF ist auch für die Sauberkeit auf den Wegen vor und hinter ihrem jeweiligen Zeltplatz verantwortlich.

2. Tag- bzw. Nachtorientierungsmarsch

Mannschaftsstärke: Gemäß Gruppenmeldebogen

Jeder startenden Gruppe wird ein Betreuer einer anderen JF zugelost. Dieser darf sich an der Lösung der gestellten Aufgaben nicht beteiligen.
Betreuer der eigenen JF dürfen die Gruppe nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Kreisjugendfeuerwehrleitung begleiten.
Die Gruppe darf, wenn nicht anders vorgeschrieben, den Marsch nur zu Fuß absolvieren. Bei Zuwiderhandlung wird die Gruppe disqualifiziert.

Genaue Einzelheiten und die Bedingungen sowie die gestellten Aufgaben werden jeder Mannschaft vor dem Start oder bei den Kontrollpunkten ausgehändigt.

Bei der Fragenbeantwortung wird die Gruppe vom Betreuer getrennt. Die Fragenbeantwortung erfolgt mit Zeitnahme.

Schiedsrichter stehen an allen Kontrollpunkten sowie am Ziel.

3. Bootswettbewerb

Mannschaftsstärke:
Altersgruppe A und B - 7 Personen
Altersgruppe C und D - 5 Mädchen

Bekleidung:
Je nach Witterung Badezeug oder Sportkleidung

Geräte:
Schlauchboot, Stechpaddel, Schwimmwesten

Parcours, Regeln und Wertung:
Je nach den örtlichen Gegebenheiten erfolgt im Zeltlager eine gesonderte Ausschreibung.

4. Sportarten, die im Zeltlager gespielt werden sollten

4.1. Völkerball

Mannschaftsstärke:

Altersgruppe A und B - 9 Spieler/innen
Altersgruppe C und D - 5 Spielerinnen

Spielfeld:

8 x 12 Meter mit Grenzlinie in der Mitte (Skizze)

Spielball:

Derbystar Playball (oder von anderer Firma in entsprechender Qualität)

Spielzeit:

2 x 5 Minuten oder bis alle Spieler einer Mannschaft abgeworfen sind

Spielregeln:

Je 1 Spieler (König/Fliege) wird hinter das Spielfeld des Gegners gestellt. Zu Beginn jeder Halbzeit muss der Ball 3 x über das Feld geworfen werden, bevor er zum Abwurf berechtigt. Jede Partei versucht, die andere mit dem Ball abzuwerfen. Abwerfen darf nur derjenige Spieler, der den Ball selbst gefangen hat. Ein abgefangener Ball gilt nicht als Treffer, sondern berechtigt im Gegenteil den Fänger zum Abwurf. Abgeworfene Spieler gehen hinter das Spielfeld des Gegners und spielen von dort aus weiter. Der König (Fliege) geht zu beliebiger Zeit in das Feld und darf dieses auch nicht wieder verlassen. Er muss dreimal abgeworfen werden, um ihn aus dem Spielfeld zu weisen. Der Ball darf nur "längs" über das Spielfeld geworfen werden (also nicht vom Feld in den Seitenraum und andersherum, dann geht der Ball zum Gegner). Tritt ein Spieler beim Werfen auf die Linie und wirft einen Gegner ab, so ist der Wurf nicht gültig, und der Ball geht zum Gegner. Übertritt ein Spieler der "gehetzten" Mannschaft eine Linie, gilt er als getroffen und muss das Spielfeld verlassen.
Das Wechseln von Spielern ist in einem Spiel grundsätzlich nicht möglich. Bei einer Verletzung der “Fliege”, wird ein am Spiel teilnehmender Spieler zur Fliege. Dieser Spieler verliert sein Leben und erhält die vorhandenen Leben der ausgeschiedenen “Fliege”. Als eingewechselte “Fliege” kann nur ein Spieler eingesetzt werden, der noch nicht abgeworfen wurde und sich noch im Feld befindet. Ist die Fliege der letzte Spieler im Feld und verletzt sich, kann nicht mehr gewechselt werden.
Die Anzahl der Spieler wird nicht durch einen neuen Spieler aufgefüllt.“

Zeitspiel wird abgepfiffen; die gegnerische Mannschaft erhält den Ball. Zeitspiel bedeutet: wenn die werfende Mannschaft den Ball viermal über das gegnerische Spielfeld geworfen hat, muss der fünfte Wurf als klarer Versuch den Gegner zu treffen erkennbar sein.

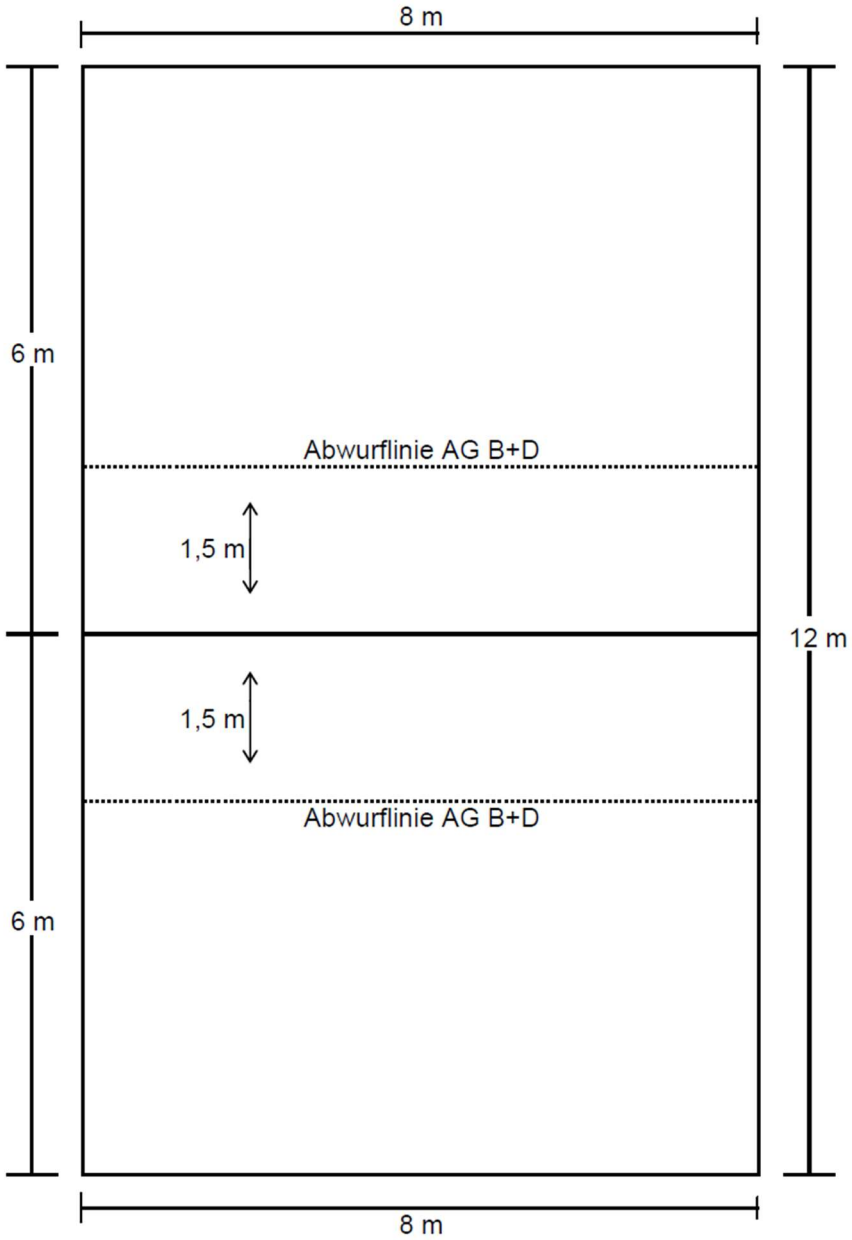
Die Fliege kann in einer Spielsituation nur ein Leben verlieren (Treffer und Übertreten der Linie = nur ein Leben verloren).
Anders ist es bei zwei verschiedenen Personen, sie sind beide raus (Beispiel: zwei Leute treten raus oder ein Treffer und ein Raustreter, dann beide raus).

Ausnahme für die Altersgruppen B und D:
Abgeworfen werden darf nur von der eingezeichneten Abwurflinie. Übertretungen werden wie oben beschrieben geahndet.

Nach Ablauf der Zeit ist die Mannschaft Sieger, die noch die meisten Spieler im Feld hat. Bei Punktegleichheit erfolgt eine Spielverlängerung von 2 x 2 Minuten.

Wer Mitspieler vorsätzlich als Deckung benutzt, wird verwarnt. Beim zweiten Mal gilt der Spieler als abgeworfen!

Spielfeldskizze
Völkerball



4.2. Schlagball

Mannschaftsstärke:

Altersgruppe A und B - 9 Spieler/innen
Altersgruppe C und D - 5 Spielerinnen

Spielfeld:

Altersgruppen A+B → siehe Skizze „Spielfeldskizze Schlagball AG A+B“
Altersgruppen C+D → siehe Skizze „Spielfeldskizze Schlagball AG C+D

Geräte:

1 Schlagstock und 1 80 g -Lederball sowie entspr. Reserve

Spielzeit:

2 x 5 Minuten

Wenn das Spiel entschieden ist, kann der Schiedsrichter das Spiel beenden.

Spielregeln:

Laufmannschaft = Schläger
Feldmannschaft = Fänger

Die Mannschaft, die je Paarung als erste ausgelost wird, hat Aufschlagrecht und wird somit zur Laufmannschaft. Es kann immer nur die Laufmannschaft punkten.
Die Laufmannschaft steht nebeneinander (wegen Unfallgefahr) an der Grundlinie und darf diesen Bereich nicht verlassen. Während eines Schlagversuchs der Laufmannschaft müssen sich alle Spieler einer Fängermannschaft im Feld befinden.
Die erste Person schlägt den Ball mit dem Schlagstock über den Sperrraum in das Spielfeld oder in den dahinter liegenden Schrägraum. Dann legt sie den Stock nieder und läuft gegen den Uhrzeigersinn (rechts der markierten Laufmale) um das Spielfeld herum. Läuft der Spieler links an einem der markierten Laufmale vorbei, scheidet er als Schläger aus. Während dieser Zeit versucht die Feldmannschaft, den geschlagenen Ball zu fangen und in oder an den Kasten im Sperrraum zu bringen. Die Fänger dürfen mit dem Ball in der Hand höchstens 3 Schritte laufen! Hat der Ball den Kasten berührt, pfeift der Schiedsrichter. Spätestens bei diesem Pfiff müssen sich die Läufer an einem der markierten Laufmale befinden. Hat die Person am Kasten mehr als 3 Schritte mit dem Ball gemacht, bleiben die vermeintlich abgeworfenen Spieler im Spiel. An jedem Laufmal dürfen maximal 3 Personen stehen. Kommt eine vierte dazu, scheidet diese, zuletzt angekommene Person aus. Befindet sich ein Läufer beim Pfiff des Schiedsrichters zwischen zwei Laufmalen, scheidet er als Schläger aus und kann erst nach dem Wechsel in das Feld wieder als Fänger mitmachen.

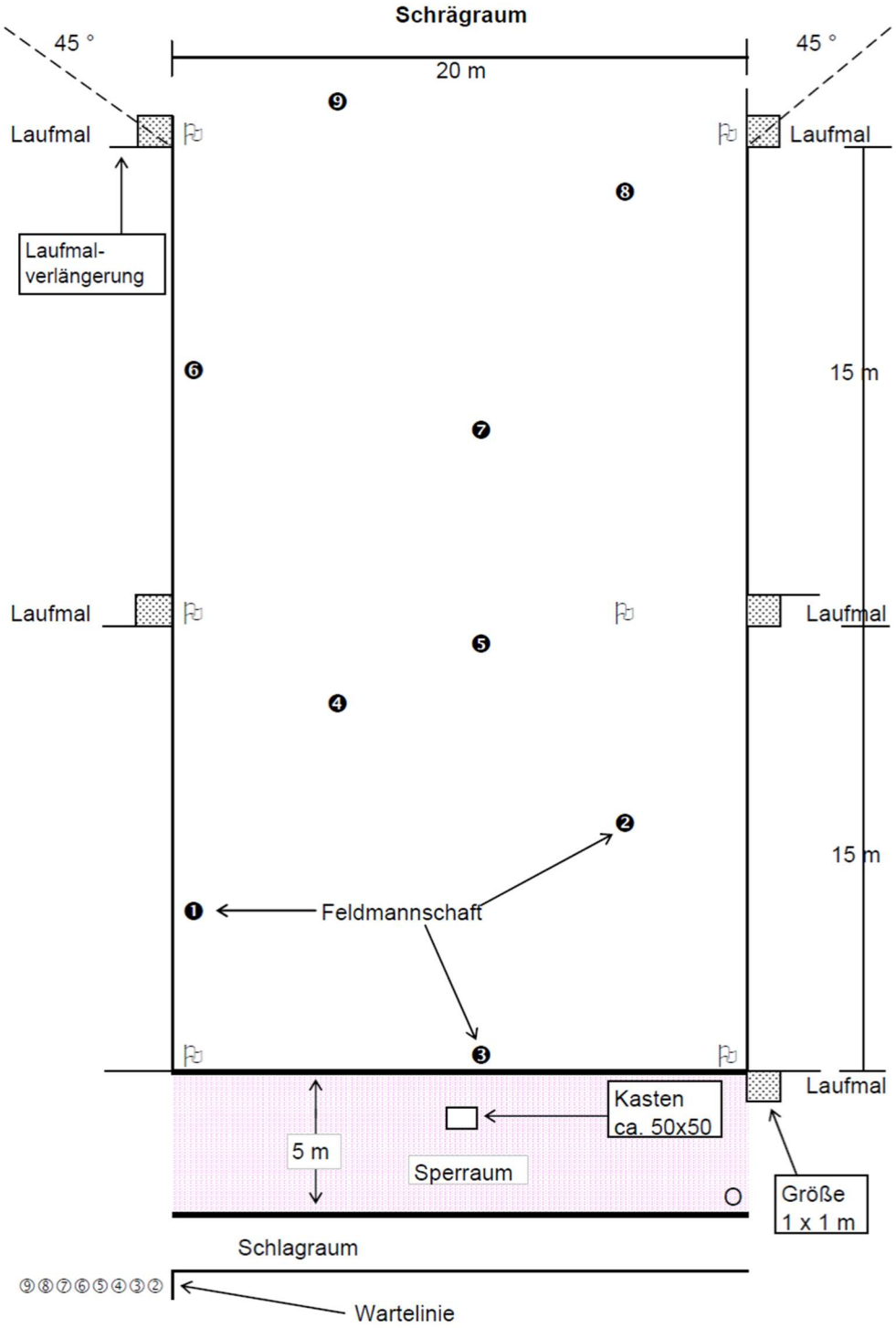
An den Laufmalen befinden sich Linienrichter, die das rechtzeitige Ankommen der Läufer beurteilen. Die Feldmannschaft darf den Ball nur vom Innenraum des Feldes aus in oder an den Kasten werfen. Wird der Ball am Kasten vorbei geworfen und rollt über die Grenzlinien des Feldes, so muss ein Spieler der Feldmannschaft den Ball von dort holen und in das Feld zurückwerfen. Dabei sind auch nur drei Schritte erlaubt. Behindert ein Mitspieler der Feldmannschaft absichtlich einen Läufer, so erhält die Laufmannschaft einen Punkt.

Nimmt ein Spieler der Laufmannschaft den Ball mit der Hand auf, bevor der Ball den Kasten berührt, wird die Spielsituation abgepfiffen und somit scheiden alle nicht am Laufmal befindlichen Spieler aus.
Zu diesem Zweck darf nur der nächste Schläger, nach dem ersten Versuch der Feldmannschaft den Kasten zu treffen, den Sperrraum betreten.

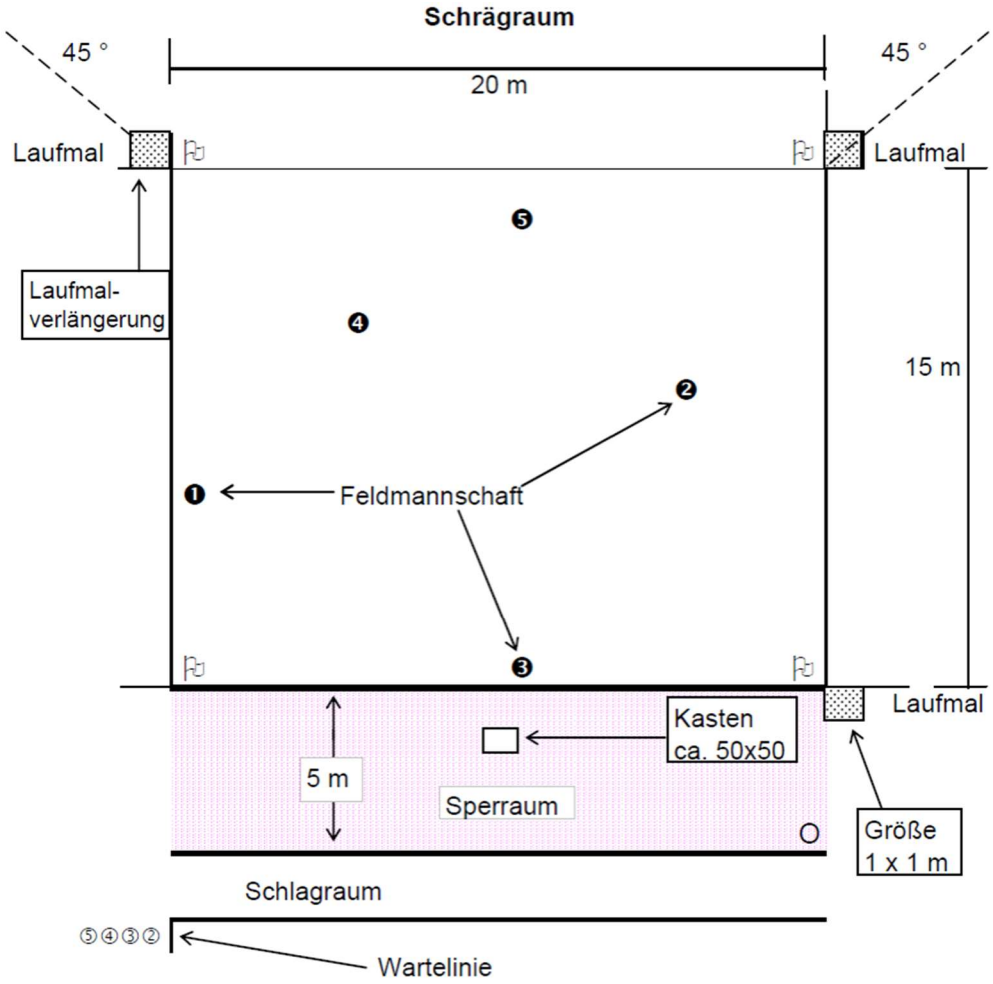
Ein Punkt wird erzielt, wenn ein Läufer während der Schläge mehrerer Mitspieler der Schlagmannschaft das Spielfeld umläuft und vor dem Pfiff des Schiedsrichters die Ziellinie überschritten hat. Wenn ein Läufer während seines eigenen Schlages (auch mit Zwischenstopps) das Spielfeld umläuft und vor dem Pfiff des Schiedsrichters die Ziellinie überschritten hat, erzielt er 3 Punkte (home-run). Erreicht ein Läufer das Ziel, erwirbt er erneut Schlagrecht, wobei die Reihenfolge der Schläger einzuhalten ist.
Jeder Schläger hat 3 Versuche, den Ball zu treffen und richtig ins Feld zu schlagen. Ein Ball ist ungültig, wenn er das erste Mal außerhalb des Feldes oder außerhalb des Schrägraumes den Boden berührt. Nach 3 Fehlversuchen darf dieser Schläger nicht mehr am Spiel teilnehmen bis er nach dem Wechsel als Fänger im Feld eingesetzt wird. Die Laufmannschaft verliert das Schlagrecht, wenn kein Läufer mehr zum Schlagen zur Verfügung steht oder wenn die Spielzeit abgelaufen ist.
Während der Pause besteht die Möglichkeit zwei Personen innerhalb der Mannschaft auszutauschen.

Betreten des Sperrraumes oder Wegwerfen des Schlägers hat zur Folge:
Ungültiger Schlag.
Zeitspiel hat zur Folge: Verwarnung, dann Punktabzug.

Spielfeldskizze
Schlagball
AG A & B



Spielfeldskizze
Schlagball
AG C & D



4.3. Volleyball

Mannschaftsstärke:

Altersgruppe A und B - 6 Spieler
Altersgruppe C und D - 5 Spielerinnen

Spielfeld:

Halle - nach den vorgegebenen Linien
im Freien - siehe Skizze

Geräte:

1 Volleyball, 1 Netz

Die Netzhöhe beträgt:	bei Altersgruppe A, C + D:	2,20 m,
	bei Altersgruppe B:	2,30 m.

Spielzeit:

2 x 5 Minuten

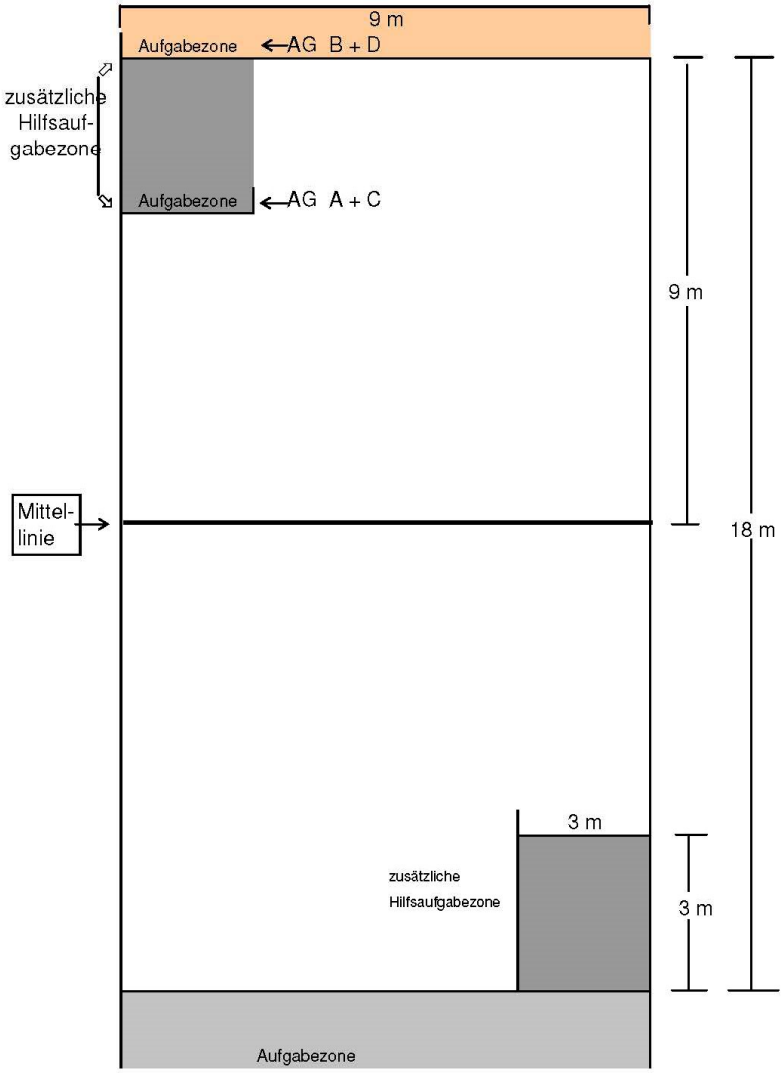
Spielregeln:

Gespielt wird nach den anerkannten Volleyballregeln mit folgenden Abweichungen:
Bei Netzberührung durch einen Spieler oder beim Übertreten der Mittellinie wird abgepfiffen. Die Einzel-Entscheidung über eventuelle Behinderungen ist ausschließlich Ermessenssache des Schiedsrichters. Der Ball darf nicht mit einem Körperteil, das unter der Hüfte liegt, gespielt werden. Wenn in der Hilfsaufgabezone aufgeschlagen wird, darf dieses nur im markierten Bereich geschehen. Hinter dem Feld darf der Aufschlag über die komplette Breite ausgeführt werden, jedoch müssen die Spieler in der richtigen Reihenfolge auf dem Platz bleiben. Der Netzaufschlag wird als Fehler gewertet.

Einwechseln von Ersatzspielern: Jeder Ersatzspieler darf nur einmal eingewechselt werden, ausgewechselte Spieler können nicht mehr eingewechselt werden. Ausgewechselt werden darf nur während einer Spielunterbrechung sowie in den Pausen. Ersatzspieler können auf jeder Position eingewechselt werden. Der Einwechselspieler nimmt die Position des ausgewechselten Spielers ein.

Aufschlagrecht: Bei Spielbeginn erhält die Mannschaft den Aufschlag, die bei der Spielpaarungsauslosung als erste gezogen wurde, also vorne steht. Die andere Mannschaft hat dafür die Platzwahl. Beim Seitenwechsel erfolgt auch Aufschlagwechsel.

Spielfeldskizze
Volleyball



Netzhöhe AG B	2,30 m
Netzhöhe AG A + C + D	2,20 m

4.4. Indiaca

Mannschaftsstärke:

Altersgruppe A und B - 6 Spieler
Altersgruppe C und D - 5 Spielerinnen

Spielfeld:

Siehe Skizze

Geräte:

1 Indiaca Turnier, 1 Netz
Die Netzhöhe beträgt: bei Altersgruppe A + C: 2,10 m,
bei Altersgruppe B + D: 2,20 m.

Spielzeit:

4 x 2 Minuten

Spielregeln:

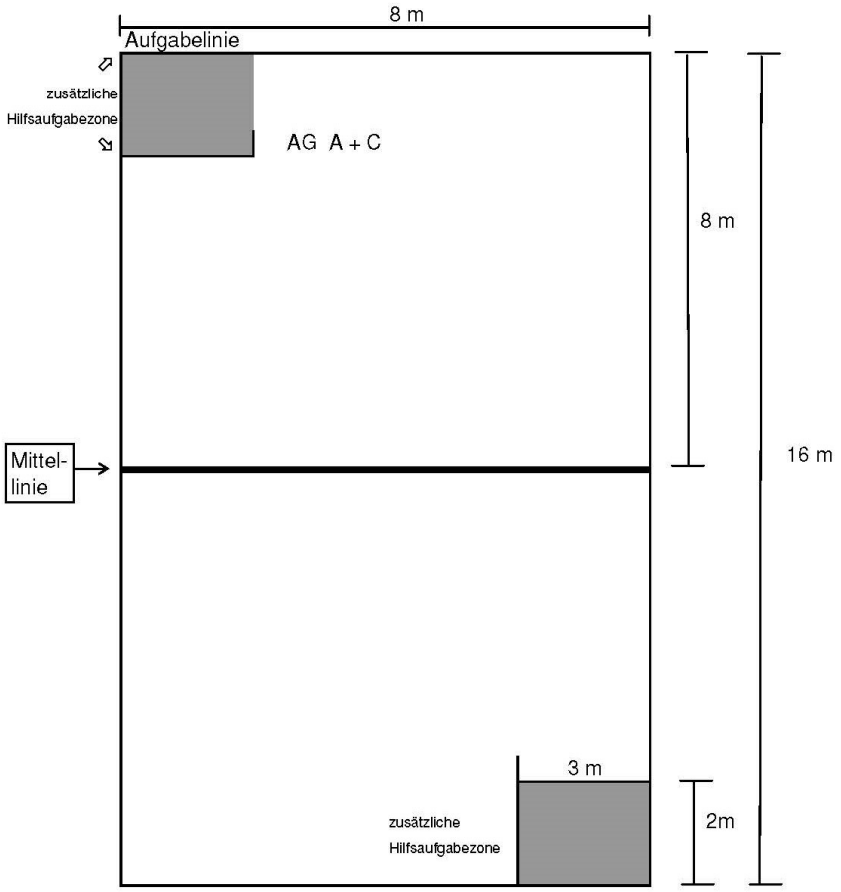
Gespielt wird nach den anerkannten Indiacaregeln des DTB mit folgenden Abweichungen:
Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 x 8 m. Der Aufschlagraum ist hinter der rechten Seite der Grundlinie. Dieser 2 m vorgelagert ist die Hilfsaufgabelinie für die Altersgruppen A und C. Wenn in der Hilfsaufgabezone aufgeschlagen wird, darf dieses nur im markierten Bereich geschehen. Hinter dem Feld darf der Aufschlag über die komplette Breite ausgeführt werden, jedoch müssen die Spieler in der richtigen Reihenfolge auf dem Platz bleiben. Der Aufschlag hat von unten zu erfolgen.

Bei Netzberührung durch einen Spieler oder beim Übertreten der Mittellinie wird abgepfiffen. Die Einzel-Entscheidung über eventuelle Behinderungen ist ausschließlich Ermessenssache des Schiedsrichters. Der Netzaufschlag wird als Fehler gewertet.

Einwechseln von Ersatzspielern: Jeder Ersatzspieler darf nur einmal eingewechselt werden, ausgewechselte Spieler können nicht mehr eingewechselt werden. Ausgewechselt werden darf nur während einer Spielunterbrechung sowie in den Pausen. Ersatzspieler können auf jeder Position eingewechselt werden. Der Einwechselspieler nimmt die Position des ausgewechselten Spielers ein.

Aufschlagrecht: Bei Spielbeginn erhält die Mannschaft den Aufschlag, die bei der Spielpaarungsauslosung als erste gezogen wurde, also vorne steht. Die andere Mannschaft hat dafür die Platzwahl. Beim Seitenwechsel erfolgt auch Aufschlagwechsel.

Spielfeldskizze
Indiaca



Netzhöhe	AG	B + D	2,20 m
Netzhöhe	AG	A + C	2,10 m

5. Alternative Sportarten, für den Jugendfeuerwehrdienst und/oder Turniere auf Stadt-/Gemeindeebene

5.1. Fußballtennis

Mannschaftsstärke:

Altersgruppe A und B: 6 Spieler/innen,
Altersgruppe C und D: 5 Spielerinnen,

Spielfeld:

a) Halle - Es werden die Volleyballfelder benutzt.
b) im Freien - siehe Skizze.
In der Mitte wird ein Netz oder eine Leine auf 1,50 gespannt.

Spielball:

Volleyball (kein Gummiball)

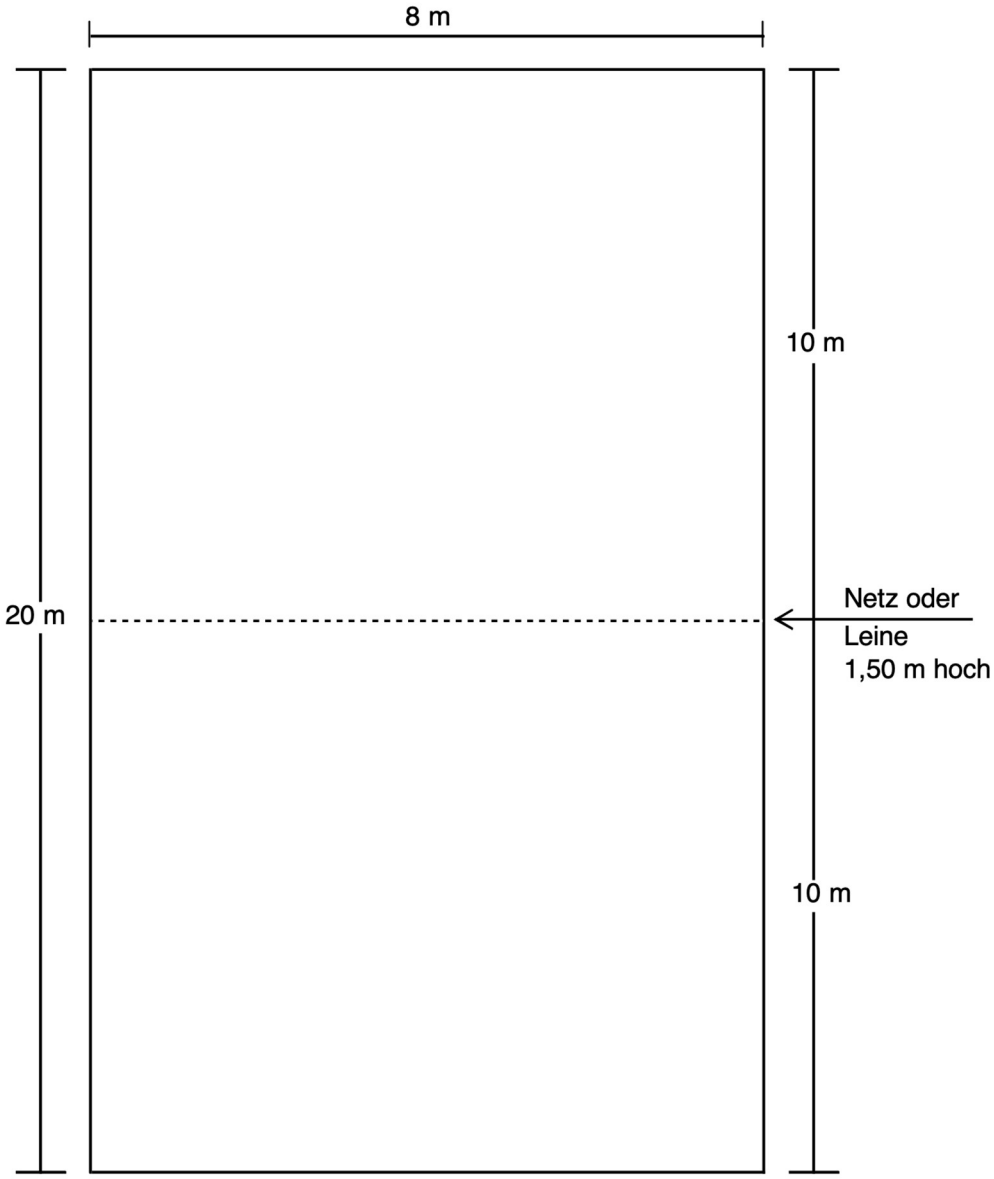
Spielzeit:

2 x 5 Minuten oder 1 Satz = 21 Punkte
(Kommt vor Ablauf der Spielzeit ein Spielstand von 21:20 zustande, so wird solange weitergespielt, bis eine Mannschat einen 2-Punkte-Vorsprung erreicht hat oder die Spielzeit abgelaufen ist.)

Spielregeln:

Der Ball wird von der hinteren Auslinie aus der Hand angegeben. Der Spieler muss außerhalb des Feldes stehen. Der Ball muss direkt über die Leine (Netz) gespielt werden. Berührt der Ball die Leine (Netz), gelangt aber noch hinüber, so ist der Ball gültig. Wird der Ball unter die Leine oder ins Netz gespielt, wird er als Fehler gewertet. Der Ball darf im Spiel (nicht bei der Angabe!) dreimal gespielt werden. Dabei darf er je einmal zwischen den Spielern den Boden berühren. Kein Spieler darf den Ball zweimal hintereinander spielen. Der Ball darf nur mit dem Körper, den Beinen und Füßen, sowie dem Kopf gespielt werden. Es dürfen wie beim Fußball nicht die Hände benutzt werden (Ausnahme: Angabe!). Es darf nicht mit dem Ball "jongliert" werden. Nach fünf Punkten insgesamt ergeht der Aufschlagwechsel. Das bedeutet, dass jede Mannschaft fünfmal hintereinander die Aufgabe machen muss (kein Aufschlagwechsel bei Seitenwechsel).

Spielfeldskizze
Fußballtennis



5.2. Korbball

Mannschaftsstärke:
Altersgruppe A und B - 7 Spieler
Altersgruppe C und D - 5 Spielerinnen

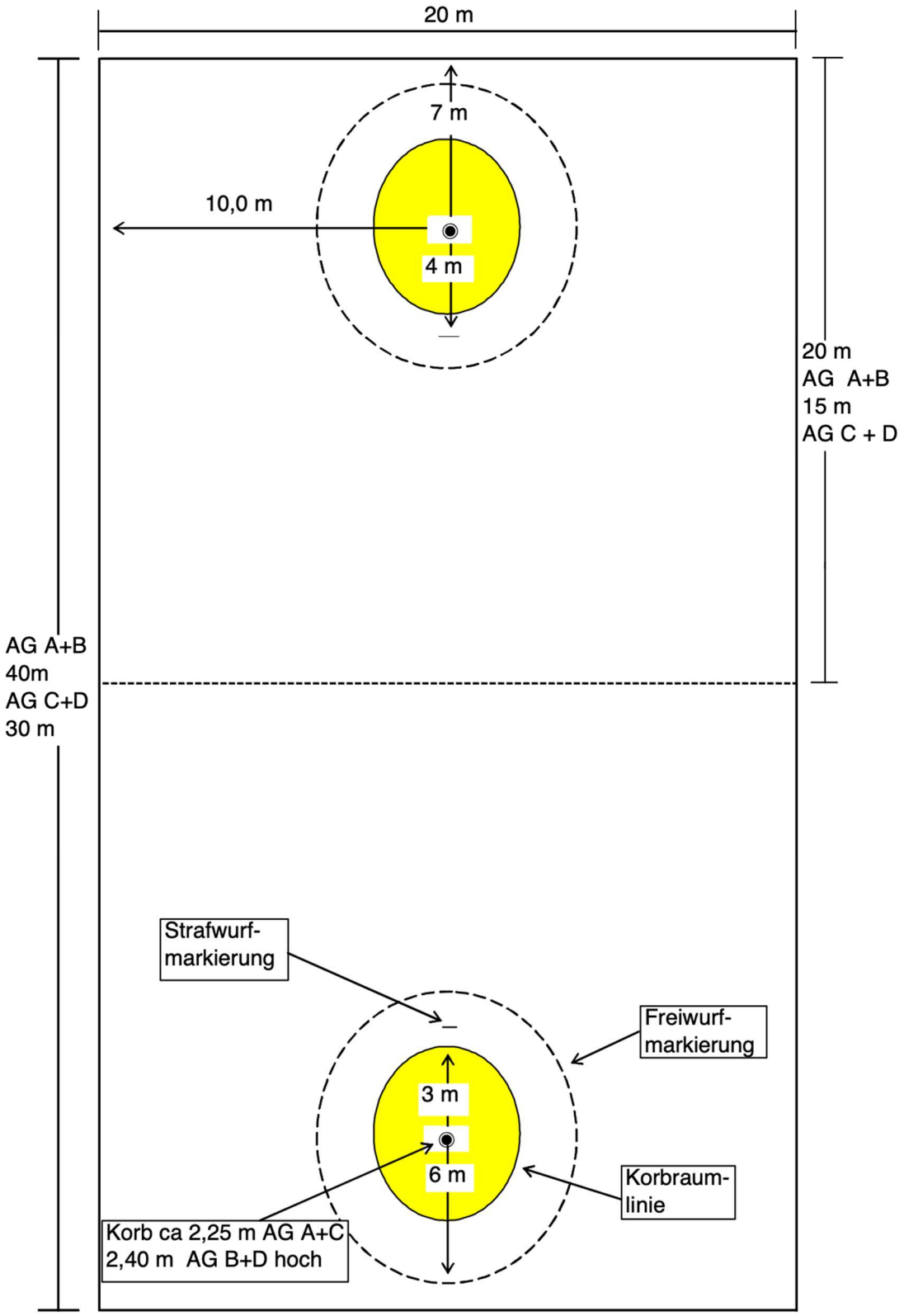
Spielfeld:
Siehe Skizze

Geräte:
1 Lederball (Handball), 2 Korbständer mit Körben
Korbhöhe: bei Altersgruppe A und C - 2,25 Meter,
bei Altersgruppe B und D - 2,40 Meter,

Spielzeit:
2 x 5 Minuten
bei Korbgleichheit: 2 x 2 Minuten Verlängerung,
anschließend 4-Meter-Werfen,

Spielregeln:
Gespielt wird in Turnschuhen! Im Übrigen gelten die anerkannten Korbballregeln (ähnlich wie Handball) mit den nachstehenden Erläuterungen:
Jede Mannschaft benennt und kennzeichnet einen Korbhüter, der innerhalb des Korbraumes den Ball auch mit den Füßen abwehren darf (nicht schießen!) Dieser Korbhüter darf nur eine max. Größe von 1,80 Meter haben. Ein Herausholen des im Korbraum liegenden oder rollenden Balles ist den Feldspielern verboten. Ein aus dem Korbraum herausrollender Ball bleibt im Spiel. Der Korbraum darf außer von den Korbhütern von keinem Spieler betreten werden. Beim Spielen des Balles ist das einmalige Prellen auf den Boden mit Wiederfangen im Lauf oder Stand erlaubt. Vor oder nach dem Prellen darf der Spieler den Ball für 3 Sekunden festhalten oder 3 Schritte mit dem Ball laufen. Dann muss der Ball abgespielt werden (anders als beim Handball). Zeitspiel wird abgepfiffen. Regelverstöße werden mit Frei- bzw. Strafwurf oder auch mit Zeitstrafen geahndet.

Spielfeldskizze
Korbball



5.3. Dutchball

Mannschaftsstärke:

Altersgruppe A und B - 6 Spieler
Altersgruppe C und D - 5 Spielerinnen, im mittleren Feld nur je ein Mädchen

Spielfeld:

siehe Skizze

Geräte:

1 Handball, 2 Korbständer (Höhe 2,40 m)

Spielzeit:

2 x 5 Minuten

Spielregeln:

Punkte:
Ein Feldkorb zählt 2 Punkte, jenseits der 4 m Linie drei Punkte. Ein erfolgreicher Freiwurf einen Punkt.

Schrittregel:
Der Spieler/ in darf mit dem Ball in der Hand nicht laufen! Es sind zwei Kontakte erlaubt.

a) Ball fangen (erster Kontakt), Dribbeln mit dem Ball, Ball festhalten (zweiter Kontakt), abspielen
b) Ball fangen (erster Kontakt), einen Schritt machen (zweiter Kontakt), ein Bein wird Standbein, mit dem anderen können beliebig viele Schritte gemacht werden. Dabei muss der Ball festgehalten werden.

Den Ball fangen, springen, mit dem Ball landen und einen Schritt machen, ist ein Schrittfehler.

Nach 5 Sekunden Halten des Balles wird Zeitspiel abgepfiffen. Der Ball geht dann in die Verteidigungszone des Gegners.

Dribbelregel: Beim Dribbeln kann gelaufen werden, wobei der Ball mit der Hand auf den Boden aufgeprellt wird. Nach Halten des Balles mit einer oder beiden Händen, ist ein erneutes Dribbeln nicht zulässig.

Foul: Schuldhafte Körperberührung an einem Gegner.

Strafen bei Fouls:

- Freiwurf von der Seitenlinie bei einfachem Foul. Der Ball darf in jede Zone geworfen werden, aber nicht auf den Korb.
- 2 Freiwürfe bei absichtlichem Foul, anschließend Einwurf an der Mittellinie für die freiwerfende Mannschaft
- 2 Freiwürfe bei Foul an einem Korbwurf, wenn dieser fehl ging
- 1 Freiwurf bei Foul an einem Korbwurf, wenn dieser erfolgreich war

Freiwurf:

Der gefoulte Spieler muss Freiwürfe selbst ausführen. Der Freiwurf erfolgt hinter der 4 Meter Freiwurflinie. Nach dem letzten Freiwurf geht das Spiel weiter, wenn der Ball den Korb berührt hat. Geht der Ball am Korb vorbei oder darüber, ist der Freiwurf ungültig und der Gegner erhält Freiwurf von der Seite. Der Ball darf nur in die nächste Zone gespielt werden. Die Ausführung ist freigestellt.

Fußspiel:

Das Spielen des Balles mit dem Fuß ist nicht erlaubt. Unabsichtliches berühren des Balles mit dem Fuß wird nicht geahndet.

Wechsel:

AG A und B: Der Spieler, der einen Korb geworfen hat, geht mit seinem Partner in die Verteidigung, diese geht in das Mittelfeld und das geht in den Angriff.
AG C und D: Die Spielerin, die einen Korb geworfen hat, wechselt in das Mittelfeld. Die Verteidigung geht in den Angriff und die zwei übrig gebliebenen Spielerinnen gehen in die Verteidigung.
Nach erfolgreichem Freiwurf wird nicht gewechselt.

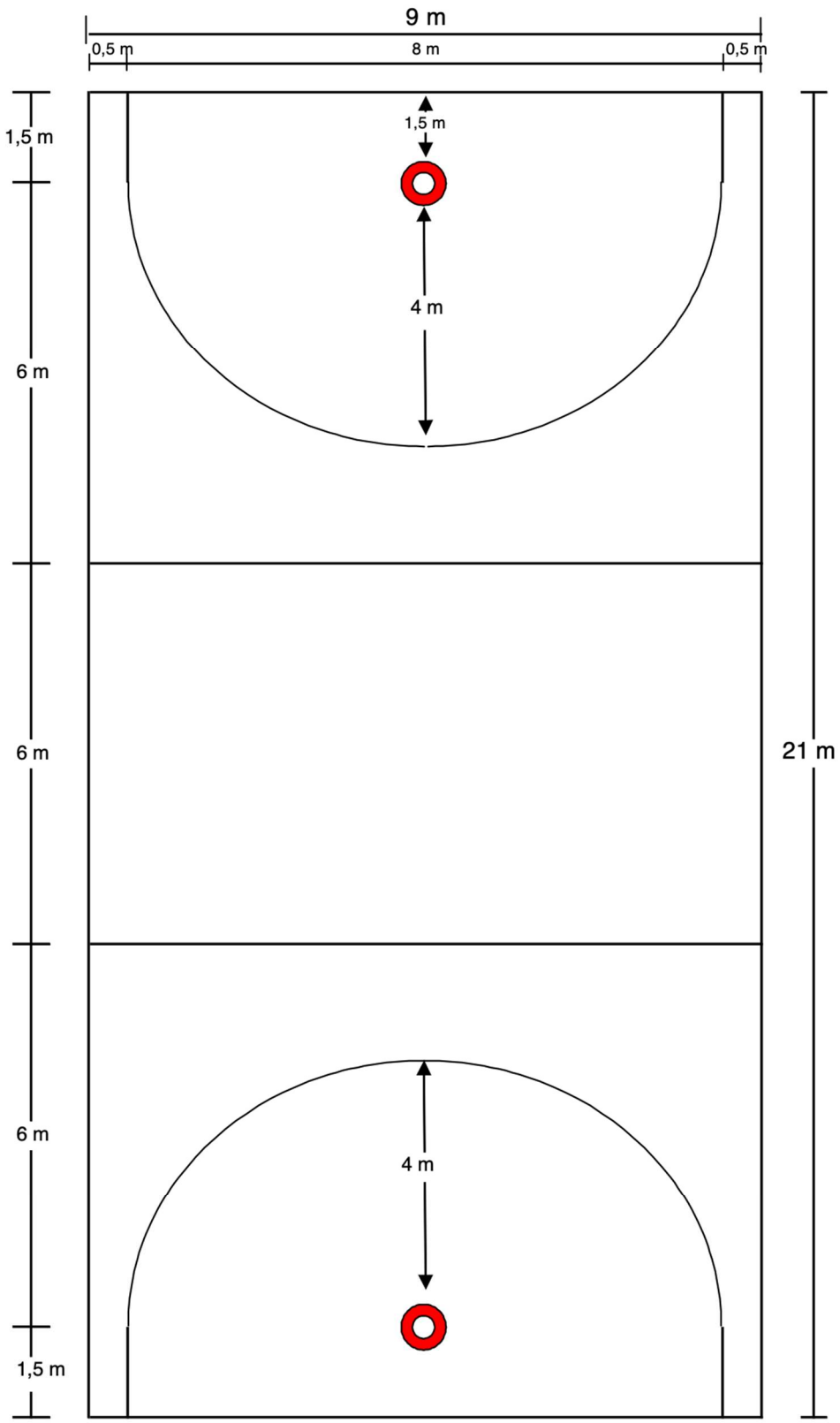
Übergreifen:

Das Übergreifen in eine andere Spielzone ist erlaubt, solange kein Gegenspieler behindert wird. Das Übertreten in eine andere Spielzone ist nicht erlaubt.

Zeitstrafen:

Bei sehr groben Fouls kann eine 2 Minuten Strafe vom Schiedsrichter verhängt werden. Die fehlende Person wird nicht ersetzt. Wenn bei der AG C und D die Mittelposition das Feld verlassen muss, wird diese von einer Spielerin aus der Angriffszone aufgefüllt.

Spielfeldskizze
Dutchball



5.4. Schwimmen

Mannschaftsstärke:
Altersgruppe A und B - jeweils bis zu 6 Schwimmer/innen
Altersgruppe C und D - jeweils bis zu 5 Schwimmerinnen

Regeln und Wertung:
Je nach den örtlichen Gegebenheiten erfolgt eine gesonderte Ausschreibung.

5.5. Tischtennis

Mannschaftsstärke:
in allen Altersgruppen 4 Personen

Es werden pro Mannschaftspaarung insgesamt 3 Spiele auf 2 Gewinnsätze gespielt:
2 x Einzel,
1 x Doppel.

Jeder Spieler darf nur einmal eingesetzt werden. Es müssen also alle 4 Spieler eingesetzt werden.

Es gelten die Tischtennisregeln.

Wertung: k.o.-System
(Wer zwei von drei Spielen gewonnen hat, erreicht die nächste Spielrunde.)

VI. Laienspiel (Winterarbeit)

Mitspieler:
beliebig viele

Spielzeit:
mindestens 15 Minuten

Spielort und -tag:
bleibt der jeweiligen JF selbst überlassen. Allerdings müssen Ort und Zeit mindestens 3 Wochen vorher bei dem FBL-Veranstaltungen angemeldet werden.

Schiedsrichter:
2 bis 3 Schiedsrichter (werden vom FBL-Veranstaltungen eingesetzt)

Wertung:
siehe Bewertungsbogen

Das Laienspiel ist ein Teil der Öffentlichkeitsarbeit der JF. Es soll deshalb der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Dabei bleibt es der JF überlassen, zusätzlich ein buntes Rahmenprogramm (Gesang, Tanz, Sketch, Quiz, etc.) zu gestalten.
Die Schiedsrichter, die das Laienspiel bewertet haben, werden namentlich auf dem Bewertungsbogen angegeben.

Stichtag für die Altersbewertung der Mitspieler ist der 31.12. des laufenden Jahres. Passkontrollen können durchgeführt werden.
Sollten Mitspieler die Altersgrenze bereits überschritten haben, ist dieses den Schiedsrichtern vorab mitzuteilen, so dass das Theaterstück außerhalb der Wertung läuft.

Bewertungsbogen Laienspiel:

Jugendfeuerwehr .....
Datum .....
Theaterstück .....
Spieldauer in Minuten ..... Anzahl Mitspieler .....

Bewertungsmerkmale	Höchstpunktzahl	erreichte Punkte
1. Schauspielerische Fähigkeiten:		
a) Aussprache	50	.....
b) Einfügung in die Person	40	.....
c) Gesten	60	.....
d) Beherrschung des Textes	60	.....
2. Sicherheit im Auftreten	20	.....
3. Kostüme	20	.....
4. Bühnenaufbau und Ausstattung	10	.....
5. Schwierigkeitsgrad der Aufführung	40	.....

mögliche Gesamtpunktzahl 300
erreichte Punktzahl

==========

Bemerkungen: .....
.....
.....

Schiedsrichter:

....

FBL-Veranstaltungen:

.....

VII. Lagersiegerwertung

1. Gesamtlagersieger

Die von einer Wettbewerbsgruppe erreichte Punktzahl wird aus den Siegerlisten jedes einzelnen Wettbewerbs errechnet. Die Höchstpunktzahl wird festgelegt durch die Anzahl der Wettbewerbsgruppen, die für diese Altersgruppe gemeldet sind. Nehmen z. B. in der Altersgruppe A 30 Gruppen teil, erhält der Erstplatzierte dieser Altersgruppe 30 Punkte, der Zweitplatzierte 29 Punkte, der Drittplatzierte 28 Punkte, … der Letztplatzierte 1 Punkt. Bei den Sportwettbewerben erhalten alle Gruppen, die in der gleichen Runde ausscheiden, die gleiche Punktzahl. Bei dem o. a. Beispiel von 30 Gruppen, wären das

- 15 Punkte für alle Gruppen, die in der ersten Runde verloren haben,
- 22 Punkte für alle Gruppen, die in der zweiten Runde verloren haben,
- 26 Punkte für alle Gruppen, die in der dritten Runde verloren haben,
- 27 Punkte für Platz 4
- 28 Punkte für Platz 3,
- 29 Punkte für Platz 2
- 30 Punkte für den Sieger.

Die im Kreiszeltlager durchgeführten Wettbewerbe fließen mit unterschiedlicher Wertigkeit in die Gesamtauswertung der jeweiligen Wettbewerbsgruppe ein.

- alle Sportwettbewerbe (Schlagball, Volleyball usw.) 50 %
- Bundeswettbewerb 150 %
- alle übrigen Wettbewerbe (Nachtorientierungsmarsch, Zeltwettbewerb usw.) 100 %.

Da die 4 Altersgruppen unterschiedlich stark besetzt sind, wird nach der endgültigen Gruppenmeldung ein Umrechnungsfaktor ermittelt, damit Mannschaften mit gleicher Platzierung auch die gleiche Punktzahl erhalten. Dieser Umrechnungsfaktor wird durch einfaches Teilen der höchsten Gruppenzahl (mit drei Stellen hinter dem Komma) ermittelt und später mit der erreichten Punktzahl der Wettbewerbsgruppe multipliziert.

Beispiel Bootswettbewerb 2008 Platz 1 in allen Altersgruppen:

AG	**Anzahl Gruppen**	**Berechnung Umrechnungsfaktor**	**Erreichte Punkte**	**Berechnung Wertungspunkte für Gesamtauswertung**
A	62	73 : 62 = 1,177	62	62 * 1,177 = **73,000**
B	73	73 : 73 = 1,000	73	73 * 1,000 = **73,000**
C	26	73 : 26 = 2,808	26	26 * 2,808 = **73,000**
D	30	73 : 30 = 2,433	30	30 * 2,433 = **73,000**

Die Gesamtauswertung liefert das durchschnittliche Ergebnis der Leistungen aller Wettbewerbsgruppen in allen Wettbewerben einer Jugendfeuerwehr. Dazu werden alle erreichten Wertungspunkte der einzelnen Wettbewerbsgruppen einer Jugendfeuerwehr addiert. Die ermittelte Summe wird danach durch die Anzahl der Wettbewerbsgruppen geteilt.
Beispiel: JF XXX meldet 4 Wettbewerbsgruppen, jeweils eine je Altersgruppe:

Gruppe	**AG**	**Summe Wertungspunkte aus allen Wettbewerben:**	**Berechnung:**
XXX 1	A	110	
XXX 2	B	90	

XXX 3	C	150	
XXX 4	D	70	
Summe Punkte =		420	420 : 4 =105
Punkte der JF		**105**	
Punkte Zeltwettbewerb		**25**	
Gesamtpunkte JF		**130**	

2. Altersgruppensieger

Für jede einzelne Wettbewerbsgruppe werden die Wertungspunkte aus allen Wettbewerben, außer Zeltwettbewerb, zusammengezählt. Die so ermittelte Summe der Wertungspunkte geht für diese Wettbewerbsgruppe in die Altersgruppenwertung ein.

VIII. Schlussbestimmungen

Änderungen und Ergänzungen des Wettbewerbskatalogs bedürfen des Beschlusses des Kreisjugendfeuerwehrausschusses.

Neuenkirchen, 07.03.2009

.....
Kreisjugendfeuerwehrwart

.....
Kreisbrandmeister