



Regelwerk
zum Schwimm- und Sportwettbewerb
des
Stadtfeuerwehrverbandes Karlsruhe e.V.





Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Änderungshistorie	3
Vorwort	4
Wettbewerbe	
Schwimmwettbewerb	5
Tauziehen	7
Völkerball	9
Schlauchkegeln	11
Beach-Indiaka	12
Nasser Schwamm – Parcours	13
In große Fußstapfen treten – Parcours	14
Zielwerfen	15
Kellner	16



Änderungshistorie

Ausgabe	Bearbeiter	Änderungen
14. April 2014	Thomas Wiedemann	Erstellung
16. Juni 2014	Thomas Wiedemann	Ergänzung Schlauchkegeln und Beach-Indiaka
29. April 2015	Thomas Wiedemann	Ergänzung weiterer Spiele: Nasser Schwamm und Fußstapfen
28. April 2016	Thomas Wiedemann	Ergänzung weiterer Spiele: Kellner und Zielwerfen



Vorwort

Das FG Sport des Stadtfeuerwehrverbandes Karlsruhe möchte mit diesem Regelwerk den Schwimmwettbewerb klar und deutlich regeln.

In diesem Regelwerk sind alle Wettbewerbe aufgeführt auf die sich die Teilnehmer des Wettbewerbs vorbereiten sollten.

Im Regelwerk ist jeweils nur die männliche Form verwendet worden. Die Formulierungen gelten jedoch logischerweise für beide Geschlechter.

Hauptbestandteil des Schwimmwettbewerbs ist das Schwimmen.



Schwimmwettbewerb

Klassifizierung

- Einzelschwimmen der Einsatzabteilung 50m oder 100m oder 200m
- Mannschaftsschwimmen der Einsatzabteilung 4 x 50m
- Einzelschwimmen der Jugendfeuerwehr 50m
- Mannschaftsschwimmen der Jugendfeuerwehr 4 x 50m mit Einlage (10-14 Jahre / 15-18 Jahre)
- Mannschaftsschwimmen der Jugendfeuerwehr Mädchenstaffel

Regelwerk Einzelschwimmen

- Geschwommen wird ohne Schwimmhilfe
- Der Start und damit die Zeitnahme erfolgt nach ertönen des Pfiffs
- Die Zeit wird genommen sobald der Schwimmer anschlägt
- Schwimmstil: Freistil

Regelwerk Mannschaftsschwimmen

- Geschwommen wird in Mannschaften je vier Schwimmer; alle Schwimmer stehen am Startblock bereit
- Geschwommen wird ohne Schwimmhilfe
- Der Start und damit die Zeitnahme erfolgt nach ertönen des Pfiffs mit dem ersten Schwimmer
- Die Zeit wird genommen sobald der letzte Schwimmer anschlägt
- Gewechselt wird immer nach 50m durch Anschlagen des vorherigen Schwimmers
- Schwimmstil: Brustschwimmen

Regelwerk Mannschaftsschwimmen Jugendfeuerwehr mit Einlage

- Geschwommen wird in Mannschaften je vier Schwimmer; alle Schwimmer stehen am Startblock bereit
- Wenn ein Schwimmer bereits 15 Jahre alt ist, muss in der „großen“ Mannschaft geschwommen werden
- Geschwommen wird ohne Schwimmhilfe außer diese ist Bestandteil der Einlage
- Der Start und damit die Zeitnahme erfolgt nach ertönen des Pfiffs mit dem ersten Schwimmer
- Die Zeit wird genommen sobald der letzte Schwimmer anschlägt
- Gewechselt wird immer nach 50m durch Anschlagen des vorherigen Schwimmers
- Die Einlage ist nach der zuvor gezeigten Anleitung durchzuführen



- Schwimmstil: Brustschwimmen

Um den Schwimmwettbewerb nicht nur auf das eigentliche Schwimmen zu begrenzen müssen die Mannschaften einen nach Altersstufe getrennten weiteren Wettbewerb bestreiten.

Eine Auswahl dieser Wettbewerbe werden im Folgenden aufgeführt. Der im laufenden Jahr durchzuführende Wettbewerb wird mit der Einladung für den Schwimmwettbewerb bekannt gegeben.



Tauziehen

Klassifizierung:

- 4 Teilnehmer
- Gewichtsklassen
 - Bis 75 kg (10 – 13 Jahre)
 - Bis 85 kg (14 – 17 Jahre)
 - Ab 85 kg (Einsatzabteilung)

Regelwerk:

- 1 Zug je Mannschaft, Prinzip: Jeder gegen Jeden.
- Das Seil wird zu Beginn auf dem Boden abgelegt.
- Der Ankermann (letzter Zieher in jedem Team) gibt dem Schiedsrichter „Bereit“.
- Der Schiedsrichter stellt sich in der Mitte der Bahn an der Mittellinie auf und gibt das Kommando „Seil auf“.
- Jetzt dürfen alle Zieher das Seil aufnehmen.
- Der Schiedsrichter gibt das Kommando „Spannen“ und die Zieher spannen das Seil.
- Der Schiedsrichter richtet die Leine mittig aus (Markierung am Seil und Mittellinie).
- Wenn das Seil zentriert ist gibt der Schiedsrichter das Kommando „Fertig“.
- Der Zug beginnt mit dem Kommando „Zieht“ und dem ruckartigen senken der Arme des Schiedsrichters.
- Gewonnen hat wer als erster einen gegnerischen Spieler komplett über die Mittellinie gezogen hat, oder die Mitte des Seils über eine Markierung gezogen wird.
- Zeit spielt keine Rolle

Für die Spieler:

- Beide Hände am Seil,
- kein Einklemmen zwischen Oberarm und Oberkörper,
- kein Ellenbogen auf den Oberschenkel abgestützt, die Füße vorbehaltlos vor den Knien,
- das Gesäß weder auf dem Boden noch auf den Schuhen des Hintermanns,
- wer ausrutscht hat sich unverzüglich in die reglementarisch richtige Stellung zurückzugeben,
- Niemand stützt sich mit der Hand ab,
- keiner rudert,
- festes Schuhwerk (nicht Barfuß, keine Badeschlappen)
- Sportkleidung (nicht Oberkörperfrei)
- Handschuhe
- Es sind keine Hilfsmittel erlaubt (Handballharz o.Ä.)
- bei Verstößen bricht der Schiedsrichter den Zug mit einem Pfiff ab, und die gegnerische Mannschaft gewinnt den Zug.
- Nach 2maligem Abbrechen durch den Schiedsrichter wird der gegnerischen Mannschaft der Punkt zugesprochen



Materialbedarf:

- Spielfeld 2 x 2(b) x 3(l) Meter getrennt durch die Mittellinie [200cm (l) x 10cm (b)]
- Zugseil 8m (l) x 32 – 45mm (b)
- 4 Pylonen zum markieren des Spielfeldes



Völkerball

Klassifizierung:

- 4 Teilnehmer
- 10 – 13 Jahre
- 14 – 18 Jahre
- Einsatzabteilung

Regelwerk:

- Mannschaft aus je 1 Spielführer und 3 Feldspieler
- Der Spielführer beginnt im Außenfeld
- Spielbeginn erfolgt durch einen Schiedsrichter
- Bevor das erste mal abgeworfen werden darf müssen drei Ballkontakte erfolgen
- Jede Mannschaft versucht mit dem Ball die gegnerischen Spieler zu treffen und somit abzuwerfen.

- Jeder abgetroffene Feldspieler begibt sich in das Außenfeld
- Durch schnelles Zuwerfen zwischen Feld- und Außenspieler versuchen sich die Spieler in günstige Abwurfposition zu bringen
- Der Gegner versucht den Ball zu fangen und so selbst in Abwurfposition zu kommen.
- Der Ball darf auch ohne überzutreten aus dem gegnerischen Spielfeld „geschnappt“ werden.
- Der Spielführer kommt ins Feld sobald alle Feldspieler abgeworfen wurden. Er hat drei Leben.
- Feldspieler können nach einem Treffer nicht wieder aus dem Außenfeld einwechseln.
- Keine Treffer liegen vor wenn:
 - der Ball vor dem Spieler die Erde berührt
 - ein Spieler am Kopf getroffen wird
 - nachdem der erste Spieler getroffen wurde, sofort ein anderer Spieler den Ball fängt, ohne das der Ball den Boden berührt. Wird der Ball nicht gefangen sondern trifft berührt beide Spieler und dann den Boden sind beide Spieler abgeworfen und müssen das Feld verlassen.

Für die Spieler:

- Sportbekleidung
- festes Schuhwerk (nicht Barfuß; keine Badeschlappen)



Materialbedarf:

- Spielfeld 9x4,5m
- Pylonen zum markieren des Feldes
- Arbeitsleinen als Feldlinien
- 2 Schiedsrichter
- Spielball:
 - 280 – 300 g
 - Hohlball mit einer weichen gelben Velourhülle



Schlauchkegeln

Klassifizierung:

- 4 Teilnehmer
- 10 – 13 Jahre
- 14 – 18 Jahre
- Einsatzabteilung

Regelwerk:

- „Gekegelt“ wird mit einem C-Druckschlauch
- Die Teilnehmer treten nacheinander an.
- Es wird auf Kegel oder andere geeignete Gegenstände geworfen.
- Ziel ist es so viele Kegel wie möglich mit dem Schlauch umzuwerfen.
- Der Schlauch muss korrekt ausgeworfen werden.
- Alle Teilnehmer werfen von der gleichen Markierung.
- Die Markierung darf nicht überschritten werden.
- Jeder Teilnehmer hat zwei Versuche.
- Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Treffern.

Für die Spieler:

- Sportbekleidung
- festes Schuhwerk (nicht Barfuß; keine Badeschlappen)
- Handschuhe
- Helm

Materialbedarf:

- Pylonen als Markierung
- 2 Schiedsrichter
- C – Druckschlauch
- „Kegel“



Beach-Indiaka

Klassifizierung:

- 4 Teilnehmer
- 10 – 13 Jahre
- 14 – 18 Jahre
- Einsatzabteilung

Regelwerk:

- Mannschaft 4 Feldspieler
- Spielbeginn erfolgt durch einen Schiedsrichter
- Gespielt wird mit einem handelsüblichen Indiaka.
- Es gelten insoweit die Regeln des Indiaka-Turniers.
- Es werden alle Punkte gewertet.

Für die Spieler:

- Sportbekleidung
- festes Schuhwerk (nicht Barfuß; keine Badeschlappen)

Materialbedarf:

- Spielfeld 6x3,5m
- Pylonen zum markieren des Feldes
- Arbeitsleinen als Feldlinien
- 2 Schiedsrichter
- Indiaka
- Netz



Nasser Schwamm - Parcours

Klassifizierung:

- 4 Teilnehmer
- 10 – 13 Jahre
- 14 – 18 Jahre
- Einsatzabteilung

Regelwerk:

- Zwei Läufer
- 2 Spieler im Wasser
- Parcours auf der Grünfläche des Bades
- Ziel ist es so schnell wie möglich zwei Flaschen pro Läufer bis zur Markierung mit Wasser aus Schwämmen zu füllen und anschließend einen Parcours zu durchlaufen.
- Der Läufer darf nur die ihm zugeworfenen Schwämme in die Flasche auswringen. Die Flasche anders mit Wasser zu füllen ist verboten.
- Die Läufer dürfen nur zusammen loslaufen (truppweises Vorgehen).
- Die Zeit wird genommen wenn beide Läufer die Ziellinie überschritten haben.
- Gewonnen hat die Mannschaft, die am schnellsten den Parcours durchläuft.

Für die Spieler:

- Sportbekleidung bzw. nur Badebekleidung
- Badeschlappen

Materialbedarf:

- Festgarnitur
- 2 Schiedsrichter
- 4 PET-Flaschen o.ä.
- 4 Pylonen
- Mindestens 4-8 Schwämme
- 2 Stoppuhren



In große Fußstapfen treten - Parcours

Klassifizierung:

- 4 Teilnehmer
- 10 – 13 Jahre
- 14 – 18 Jahre
- Einsatzabteilung

Regelwerk:

- Vier Läufer
- Parcours auf der Grünfläche des Bades
- Ziel ist es so schnell wie möglich ein Paar Gummistiefel mit Wasser zu füllen und anschließend in diesen Stiefeln einen Parcours zu durchlaufen. Der zweite Läufer darf loslaufen wenn der Erste die Eimer erreicht hat. Das Wasser in den Stiefeln wird in einem Eimer aufgefangen. Die Stiefel werden dem nächsten Läufer übergeben und dieser fängt von vorne an bis alle vier Läufer den Parcours bestritten haben.
- Die Zeit wird genommen wenn der letzte Läufer das Wasser aus den Stiefeln in die Eimer gekippt hat.
- Gemessen wird sowohl die Schnelligkeit als auch die Wassermenge.

Für die Spieler:

- Sportbekleidung bzw. nur Badebekleidung

Materialbedarf:

- 2 Schiedsrichter
- 2 Paar große Gummistiefel
- Mindestens 4 Pylonen
- Hürde
- Zwei Eimer
- Maßstab
- 2 Stoppuhren



Zielwerfen

Klassifizierung:

- 4 Teilnehmer
- 10 – 13 Jahre
- 14 – 18 Jahre
- Einsatzabteilung

Regelwerk:

- Vier Werfer
- Mehrere Behältnisse
- Eine Wurflinie
- Ziel ist es innerhalb von 3 Minuten Wasserbomben in die mit verschiedenen Punktzahlen versehenen Behältnisse im ganzen Zustand zu werfen.
- Die Wasserbomben müssen von der Mannschaft innerhalb der Zeit auch produziert werden.
- Geplatze Wasserbomben werden nicht gewertet.
- Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Punkte erwirft.

Für die Spieler:

- Sportbekleidung bzw. nur Badebekleidung

Materialbedarf:

- 2 Schiedsrichter
- Mindestens fünf Eimer oder Wannen
- Luftballons
- Wurflinienmarkierung
- 2 Stoppuhren



Kellner (Parcours)

Klassifizierung:

- 4 Teilnehmer
- 10 – 13 Jahre
- 14 – 18 Jahre
- Einsatzabteilung

Regelwerk:

- Vier Läufer in Zweier-Teams
- Ziel ist es so schnell wie möglich den Parcours zu bestreiten.
- Die Zweiertteams werden aneinandergelassen um den Kontakt zwischen den Läufern zu gewährleisten wird eine Wasserbombe zwischen die Waden der beiden Läufer geklemmt.
- Die Läufer erhalten jeweils ein Tablett mit mindestens fünf Wasserbechern welches über dem Kopf (unsichtbar) getragen werden muss.
- Umgefallene Wasserbecher geben jeweils 5 Strafsekunden. Wenn die Becher beim Absetzen des Tablettts umfallen werden diese ebenfalls gewertet.
- Platzt die Wasserbombe zwischen den Waden werden 10 Strafsekunden addiert.
- Zum Ende des Parcours bzw. beim Wechsel der Läufer nachdem der Parcours vom ersten Team durchlaufen wurde müssen durch hinsitzen je Läufer eine Wasserbombe zum Platzen gebracht werden.
- Das zweite Team darf erst loslaufen wenn beide Wasserbomben des ersten Teams geplatzt sind.
- Die Zeit wird genommen sobald die Wasserbomben des zweiten Teams geplatzt sind.
- Gewonnen hat die Mannschaft, die den Parcours in der kürzesten Zeit absolviert.

Für die Spieler:

- Sportbekleidung / Badebekleidung
- Festes Schuhwerk; keine Badeschlappen

Materialbedarf:

- 2 Schiedsrichter
- Hürden
- Luftballons
- Stühle/Bank
- 2 Stoppuhren
- 2 Tablettts
- Becher