



Ausschreibung zur Abnahme der

**Jugendflamme Stufe III** 

Stand: 08/2018







## Rahmenbedingungen für die Teilnahme

- Mitglied einer Jugendfeuerwehr mit gültigem DJF- Mitgliedsausweis
- Nachweis im DJF- Mitgliedsausweis über erworbene Jugendflamme Stufe II
- Teilnahmebescheinigung über einen 9-stündigen Erste-Hilfe-Lehrgang, nicht älter als 3 Jahre
- Teilnahme im DJF-Übungsanzug mit Helm, Handschuhen und festem Schuhwerk

Ein Team besteht aus 9 Jugendlichen. Um diese Zahl zu erreichen, können neben den Bewerbern auch sogenannte Füller eingesetzt werden. Wie bei der Leistungsspangen- Abnahme üblich, muss auch hier die Anmeldung einer vollständigen Gruppe (9 Personen) durch den Anmeldenden erfolgen.

Die Teilnehmer einer Gruppe müssen nicht alle aus einer Orts-Jugendfeuerwehr, sehr wohl aber aus einer Jugendfeuerwehr des gleichen Landkreises stammen.

Füller brauchen nur beim Löschangriff eingesetzt werden, da die anderen beiden Aufgaben einzeln bewertet werden und somit nur die Bewerber daran teilnehmen müssen.







## Rahmenbedingungen für die Teilnahme

Die Bewertung der Bewerber erfolgt nach einem Punktesystem.

Jeder Bewerber erhält bei jeder Aufgabe ein Guthaben von 100 Punkten.

bestanden = 75 - 100 Punkte durchgefallen = 0 - 74 Punkte

Eine Wiederholung einer oder mehrerer Aufgaben am Abnahmetag ist nicht möglich - hier muss an einer vollständigen Neuabnahme im Folgejahr teilgenommen werden. Eine Ausnahme bildet hier der sportliche Teil.

Der Jugendfeuerwehrwart hat sicherzustellen, dass nur die "höherwertige" Auszeichnung getragen wird; d.h. Jugendflamme Stufe I <u>oder</u> Jugendflamme Stufe II <u>oder</u> Jugendflamme Stufe III. Die Leistungsspange ist ein Leistungsnachweis und kann daher zusätzlich getragen werden.







#### **Aufgabe 1: Feuerwehrtechnik (Löschangriff)**

Jeder Teilnehmer zieht aus einem Los- Topf seine Aufgabe/Funktion und kann diese nicht tauschen. Die Funktion des Gruppenführers wird nicht ausgelost.

Als Grundlage für diese Aufgabe dient der A-Teil des Bundeswettbewerbs der Deutschen Jugendfeuerwehr (BWB). Es wird wie bei der Leistungsspange immer das "offene Gewässer" als Wasserentnahmestelle gewählt.

Einen Zeittakt für das Anlegen der Knoten und Stiche gibt es nicht - die gesamte Aufgabe muss innerhalb von sieben Minuten absolviert sein.

Die Bewertung erfolgt gemäß landeseinheitlichem Fehlerkatalog entsprechend der BWB-Ausschreibung.

Die Gesamtfehlerpunkte einer Gruppe werden jedem einzelnen Teilnehmer als Minuspunkte auf dem Laufzettel angerechnet und wirken sich direkt auf die Gesamtwertung gemäß eingangs erwähntem Punktesystem aus.

Die gesamte Gruppe ist automatisch durchgefallen, wenn:

- 30 und mehr Fehlerpunkte verursacht werden
- kein Wasser an allen Strahlrohren ankommen kann
- diese Aufgabe nicht innerhalb der Zeitvorgabe von 7 Minuten absolviert ist





Aufgabe 2: Erste Hilfe (Wissensstand gem. 9- stündigem Lehrgang)

Diese Aufgabe erfolgt als Einzelwertung.

Der Jugendliche wird mit einer realitätsnahen Unfallsituation konfrontiert, die er per Losverfahren zugewiesen bekommt und muss aus der sich ergebenden Lage eine effektive sowie schnellstmögliche Erste Hilfe gewährleisten. Dabei ist er auf sich allein gestellt und muss alle erforderlichen Maßnahmen selbstständig durchführen sowie einleiten.

Der Bewerber ist durchgefallen, wenn dieser sich selbst in Lebensgefahr begibt oder Handlungen zur Eigensicherung unterlässt. Gleiches gilt, wenn der Bewerber nicht innerhalb der Zeitvorgabe von bis zu 3 Minuten alle wesentlichen Schritte einer erfolgreichen Ersten Hilfe durchgeführt hat.

Der Wertungsrichter wird die Maßnahmen des Bewerbers anhand eines nur ihm bekannten Punktesystems kontrollieren und falsche bzw. ausgelassene Handlungen mit Minuspunkten bewerten; es sind 40 Minuspunkte möglich.







#### **Aufgabe 3: Themenarbeit (Sport)**

Jeder einzelne Bewerber hat folgende Leistungen vor Ort zu erbringen:

100m Sprint innerhalb von 16,0 Sekunden bei Jungen und 18,0 Sekunden bei Mädchen. Diese erhöhte Sekundenzahl berücksichtigt bereits das Laufen auf Pflastersteinen. Jeder Bewerber hat drei Versuche.

Wurfball- Werfen (200g) über mindestens 38,0 Meter bei Jungen und 25,0 Meter bei Mädchen. Jeder Bewerber bekommt drei Versuche.

Kugelstoßen mit 5 kg über mindestens 7,5 Meter bei Jungen und mit 4 kg über mindestens 5,0 Meter bei Mädchen.

Jeder Bewerber bekommt drei Versuche.

Wird eine der oben genannten Leistungen nicht erbracht, ist der Bewerber durchgefallen.







### **Aufgabe 3: Themenarbeit (Sport)**

Teilnehmer mit einer nachgewiesenen Behinderung bekommen vom Veranstalter eine der Behinderung angemessene Aufgabe zugewiesen (beispielsweise Fragen ähnlich der LSP- Abnahme).

Dies allerdings nur, wenn die Behinderung mindestens einen Monat vor der Veranstaltung nachgewiesen wird (z.B. durch Schwerbehindertenausweis).

Der sportliche Teil kann nach Rücksprache und Terminvereinbarung mit dem FBL Wettbewerbe auch im Sommer durchgeführt werden. Sollte die erforderliche Leistung im Sommer nicht erbracht werden, kann diese am eigentlichen Abnahmetag wiederholt werden.

Sollte das Sportabzeichen in dem Abnahmejahr erreicht werden, kann auch die Bescheinigung als Nachweis für die Themenarbeit vorgelegt werden.







im Kreisfeuerwehrverband Lüneburg e.V.

## **Aufgabe 3: Punktetabelle (Themenarbeit Sport)**

Lau	fen [100 mt	r.]	Werfen [200 g]			Kugelstoßen [5 kg/4 kg]			
Jungen [in sek.]	Mädchen [in sek.]		Jungen [in mtr.]	Mädchen [in mtr.]		Jungen [in mtr.]	Mädchen [in mtr.]		
16,0	18,0	100%	38,0	25,0	100%	7,50	5,00	100%	
16,8	18,9	95%	36,1	23,75	95%	7,12	4,75	95%	
17,6	19,8	90%	34,2	22,5	90%	6,75	4,50	90%	
18,4	20,7	85%	32,3	21,25	85%	6,37	4,25	85%	
19,2	21,6	80%	30,4	20,0	80%	6,00	4,00	80%	
20,0	22,5	75%	28,5	18,75	75%	5,62	3,75	75%	

Jede Aufgabe ist gleichwertig, für die Gesamtbewertung der Aufgabe Sport werden die Einzelergebnisse gemittelt.







# Wertungsbogen

Name	Vorname	Jugend- feuerwehr	Punkte Aufgabe 1	Punkte Aufgabe 2	Punkte Aufgabe 3	Guthaben Je Aufgabe	Punkte Gesamt
						100	
						100	
						100	
						100	
						100	
						100	
						100	
						100	
						100	

