

Reglement des Deutschen Indoor-Kuppel-Contest der Freiwilligen Feuerwehr Nidderau Heldenbergen

Einleitung

Der Indoor-Kuppel-Contest ist kein Wettbewerb im klassischen Sinn sondern ein komplettes Turnier auf Basis des traditionellen internationalen Wettbewerbs nach CTIF-Richtlinien. Die Übung beschränkt sich allerdings auf das Kuppeln (d. h. nach „Angesaugt“ ist Schluss!). Auch der Staffellauf wird nicht ausgetragen.

Jede Gruppe tritt in der Vorrunde bei drei Starts gegen verschiedene gegnerische Gruppen im K. O. System an. Für einen Sieg über den zugelosten Gegner werden 2 Siegpunkte, für ein Unentschieden wird 1 Siegpunkt und bei einer Niederlage kein Siegpunkt gutgeschrieben. Diese bei 3 Starts erreichten Siegpunkte sind entscheidend für die Qualifikation in die Endrunde um den Contest-Tower (siehe Punkt 4.2 Contest-Tower-Wertung).

Die zwei besten von einer Gruppe in der Vorrunde erzielten Übungen (Zeit und Fehler) **ergeben zusätzlich** die Platzierung innerhalb einer Wertungsklasse (siehe Punkt 4.1 Pokalwertung). Damit gibt es eine vom Losglück unabhängige Bewertung der erbrachten Leistungen mit attraktiven Preisen.

Um Euch eine optimale Vorbereitung zu ermöglichen, findet Ihr im Folgenden alle Informationen zu den Besonderheiten des Kuppel-Contest.

1 Wertungsklassen / Startbedingungen

Zugelassen für den Wettbewerb sind die Wertungsklassen A, B, C und D. Eine Gruppe kann in der Wertungsklasse Ihrer Wahl starten sofern sie für die gewünschte Wertungsklasse die jeweiligen Bedingungen erfüllt (siehe Wettbewerbsordnung CTIF). **Alterspunkte werden nicht berücksichtigt**, da bei einem reinen Kuppelwettbewerb die altersbedingten Nachteile nicht ins Gewicht fallen.

Gruppen, die die von ihrem Landesverband festgesetzten Altersgrenzen nicht erfüllen, starten außer Konkurrenz.

Abweichend von der kompletten Übung ergeben sich für den Kuppel-Contest folgende Besonderheiten:

- Die Wettbewerbsgruppe besteht aus 5 Personen: Maschinist, Wasser- und Schlauchtrupp. Der Maschinist vertritt die Gruppe.
- Die Gruppe kann zusätzlich mit einem Gruppenführer starten. Dieser kann während des Turniers die Funktion des Ersatzmanns übernehmen und bei Bedarf in die Gruppe wechseln.
- **Starts von Teilnehmern in mehreren Gruppen sind aufgrund des Modus nicht möglich.**

2 Übung und Bewertung

Die Durchführung des Kuppelns und die Fehlerbewertung erfolgt nach den in der aktuellen Fassung der Wettbewerbsordnung für traditionelle internationale Wettbewerbe des CTIF festgelegten Regeln und deren aktuellen Auslegungen (Nähere Infos hierzu gibt es im Downloadbereich!).

Für den Kuppel-Contest gelten folgende Besonderheiten:

- Der Wettbewerb findet im **Parallelstart** auf 2 Bahnen statt. Die Wettbewerbsbahn besteht aus einer Teppichfläche in der Größe 4 x 10 m und ist mit Markierungen nach CTIF-Richtlinien versehen.
- Es ist jeder Gruppe gestattet einen Satz eigene Leinen zu verwenden. Die Leinen haben der Ausschreibung zu entsprechen und dürfen am Karabiner abgeklebt sein. Hat eine Gruppe keinen Satz eigene Leinen mit, kann auf die Leinen des Veranstalters zurückgegriffen werden. Das Vorbereiten der Leinen erfolgt im Bereitstellungsraum.
- Gruppen die den beidseitigen Kupplungsschlüssel verwenden ist es erlaubt diesen zu verwenden. Es muß jedoch ein eigener Satz der Schlüssel mitgebracht werden, da der beidseitige Schlüsseltyp beim Veranstalter nicht vorrätig ist. Es bietet sich an einen Satz pro Gruppe mitzubringen, da es durch den Modus vorkommen kann, dass zwei Mannschaften einer Feuerwehr gegeneinander starten.
- Bei der Aufstellung der Gruppe auf der Wettbewerbsbahn **ist es gestattet** die durch den Wegfall des Angriffstrupps entstehende Lücke zu schließen und zum Maschinisten aufzurücken.
- Das Startkommando erfolgt in deutscher Sprache und entspricht dem in der CTIF-Wettbewerbsordnung festgelegten Wortlaut.
- Die Zeitnahme startet automatisch nach dem Startkommando. Nach dem Kommando „Angesaugt“ des Maschinisten verlässt der Wassertruppführer die TS-Linie (Achtung sonst Fehler: „Weglaufen WTF vor Angesaugt“) und drückt den in **2 m Entfernung hinter der TS** stehenden Buzzer. Damit beendet er die Zeitnahme. Sollte die Technik versagen, gilt die per Hand vom Hauptbewerter ermittelte Zeit. **Die Wertung erfolgt auf hundertstel Sekunden.**
- Analog zum Kuppeln beim kompletten Löschangriff kann das Befestigen und Ausziehen der Ventilleine sowie das „ins Wasser“ legen des Saugkorbes durch den Schlauchtruppführer auch noch nach dem Kommando „Angesaugt“ erfolgen, d. h. die Zeitnahme darf schon beendet sein. **Die Fehlerbewertung startet nachdem er die Ventilleine im Bereich der TS abgelegt hat.** Alternativ dazu startet die Fehlerbewertung auch, wenn das Auslegen der Ventilleine durch den Schlauchtruppführer merklich verzögert erfolgt (Fehler: „Unwirksam oder falsch angelegte Ventilleine“).

- Legt der Schlauchtruppführer seinen Kupplungsschlüssel ab und trägt ihn nach dem Ablegen der Ventilleine nicht bei sich, wird der Fehler „liegendebliebenes Gerät gewertet“. Gleiches gilt für den Schlauchtruppmann.
- Eine vorgeschriebene Endaufstellung gibt es nicht, der Fehler „falsche Endaufstellung“ wird also nicht gewertet. Der Gruppenführer stellt sich vor dem Start an einen vom Hauptbewerter bestimmten Platz auf, um bei der Bewertung durch die Schiedsrichter nicht im Weg zu stehen.
- Das Bewerterteam besteht aus dem Hauptbewerter, dem Bewerter 3 und 4. Alle Bewerber bewerten das Kuppeln. Der Hauptbewerter und Bewerter 3 stoppen stoppen die Zeit (Redundanz!), Bewerter 4 überwacht den Aufbau.

3 Ablauf

Die Wettbewerbsgruppen melden sich vor Beginn des Wettbewerbs einmalig beim Berechnungsausschuss A, ihre Ausrüstung wird überprüft und sie werden registriert. Nachdem alle Wettbewerbsgruppen registriert sind, wird mit der Auslosung der Vorrunde begonnen. Dabei wird jeder Mannschaft ein Gegner zugelost. Aus der Reihenfolge der ersten Auslosung wird nach einem festgelegten Schema der zweite und dritte Gegner einer Mannschaft ermittelt. Damit wird vermieden, dass ein Team zweimal den gleichen Gegner bekommt. **Die Auslosung erfolgt unabhängig von der Wertungsklasse!** Mit dem Ergebnis der Auslosung wird ein Startplan für die Vorrunde erstellt.

Bei einer ungeraden Anzahl von Mannschaften wird der einzeln startenden Mannschaft ein x zugelost. **Das x entspricht der Leistung einer anderen Mannschaft (per EDV in Abhängigkeit von der Auslosung zugewiesen), die in der gleichen Runde erzielt wurde.** Der Vergleich mit dieser Leistung dient zur Ermittlung der Siegpunkte (siehe Punkt 4.2 Contest-Tower-Wertung).

Die Gruppenzugehörigkeit wird bei jedem Start anhand der Registrierung (Armbändchen o. ä.) vor Betreten der Bahn durch Mitglieder des Berechnungsausschuss A überprüft.

Im Zeitplan ist pro Durchgang eine Zeit von 4 Minuten vorgesehen. Nach spätestens 3 Minuten müssen die Vorbereitungen abgeschlossen sein. Um einen reibungslosen Ablauf zu ermöglichen, bereiten die Gruppen Ventil- und Halteleine schon vor Betreten der Wettbewerbsbahn im Bereitstellungsraum vor (Durchsagen beachten!).

Nach der Übung startet die Fehlerbewertung. Zuerst werden die offensichtlichen Fehler (offene Kupplung, falsch angelegte Leine etc.) der Gruppe durch den Hauptbewerter gezeigt. **Besteht Einigkeit mit der Gruppe über die Bewertung dieser Fehler wird das Bewertungsgerät zur Vorbereitung für die nächste Gruppe freigegeben.** Weitere Fehler (Falsches Arbeiten, Weglaufen WTF vor Angesaugt etc.) werden neben der Bahn im Schiedsrichterbereich mit der Gruppe besprochen. Der Wertungsbogen muss mindestens vom Hauptbewerter und einem Gruppenvertreter (Maschinist bzw. Gruppenführer) unterzeichnet werden.

4 Wertung und Preise

Alle Gruppen erhalten 500 Gutpunkte. Von dieser Punktzahl werden die erbrachten Zeiten und die Fehlerpunkte abgezogen. Es gibt die Pokalwertung und es gibt die Contest-Tower-Wertung.

4.1 Pokalwertung

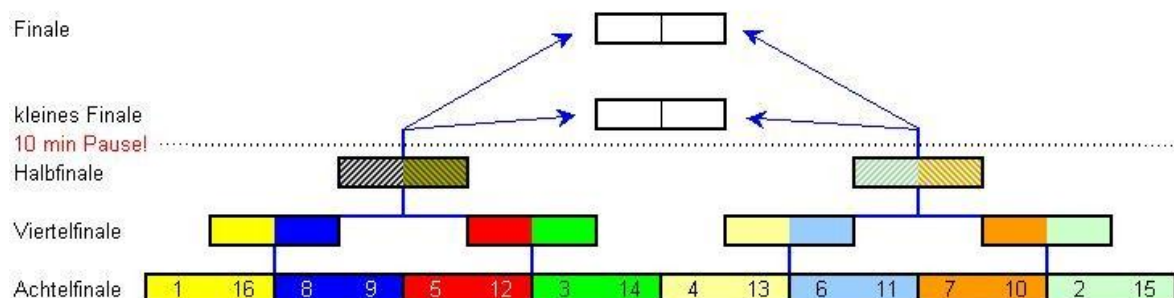
Die Pokalwertung erfolgt nach Wertungsklassen getrennt. Es werden die beiden besten Übungen aus drei Starts in der Vorrunde gewertet (**Streichergebnis!**). Als Preise stehen für die Wertungsklassen Pokale bereit.

4.2 Contest-Tower-Wertung

Bei der Contest-Tower-Wertung steht das **K. O. Prinzip** im Vordergrund. Hier kommt es darauf an, die in der Vorrunde zugelosten Gegner im direkten Vergleich zu schlagen. Die jeweils bessere Übung eines Durchgangs wird für die Siegergruppe mit 2 Siegpunkten belohnt, die unterlegene Gruppe erhält keinen Siegpunkt. Kommt es zu einem Gleichstand (gleiche Anzahl Schlechtpunkte) wird beiden Gruppen jeweils 1 Siegpunkt gutgeschrieben.

Die Anzahl der während der Vorrunde erreichten Siegpunkte (maximal 6!) ist das erste Kriterium zur Qualifikation für die Endrunde. Bei gleicher Anzahl Siegpunkte zählt die über Zeit und Fehler erreichte Punktzahl aller 3 absolvierten Übungen (**Kein Streichergebnis!**). Herrscht auch in diesem Kriterium Punktgleichheit erhält die Gruppe mit weniger Fehlerpunkten die bessere Platzierung. Herrscht Punktgleichheit in allen drei Kriterien kommt es zum Stechen der beiden betroffenen Mannschaften sofern dies für die Qualifikation für die Endrunde relevant ist.

Die nach diesen Kriterien ermittelten besten 16 Mannschaften qualifizieren sich für die Endrunde die mit dem Achtelfinale beginnt. Die folgenden Startpaarungen ergeben sich aufgrund der Platzierung wie auf der Abbildung dargestellt.



Kommt es während der Endrunde zu einem Unentschieden, wird der entsprechende Durchgang so lange wiederholt, bis ein eindeutiger Sieger des Duells feststeht.

Die im Halbfinale unterlegenen Mannschaften kämpfen im „kleinen Finale“ um den dritten Platz.

Für die Plätze 1 bis 3 gibt es Medaillen als Preise. Der Sieger der Endrunde bekommt zusätzlich den Contest-Tower.

Beim Contest-Tower handelt es sich um einen Wanderpokal, der an den Sieger der Endrunde vergeben wird. Er geht in den endgültigen Besitz der Wettbewerbsgruppe über, die den Pokal dreimal in Folge gewonnen hat. Alternativ geht der Contest-Tower ebenfalls in den endgültigen Besitz der Feuerwehr über, die ihn insgesamt fünfmal gewonnen hat. Dabei zählen die Siege aller für diese Feuerwehr gestarteten Gruppen unabhängig von Folge und Wertungsklasse.



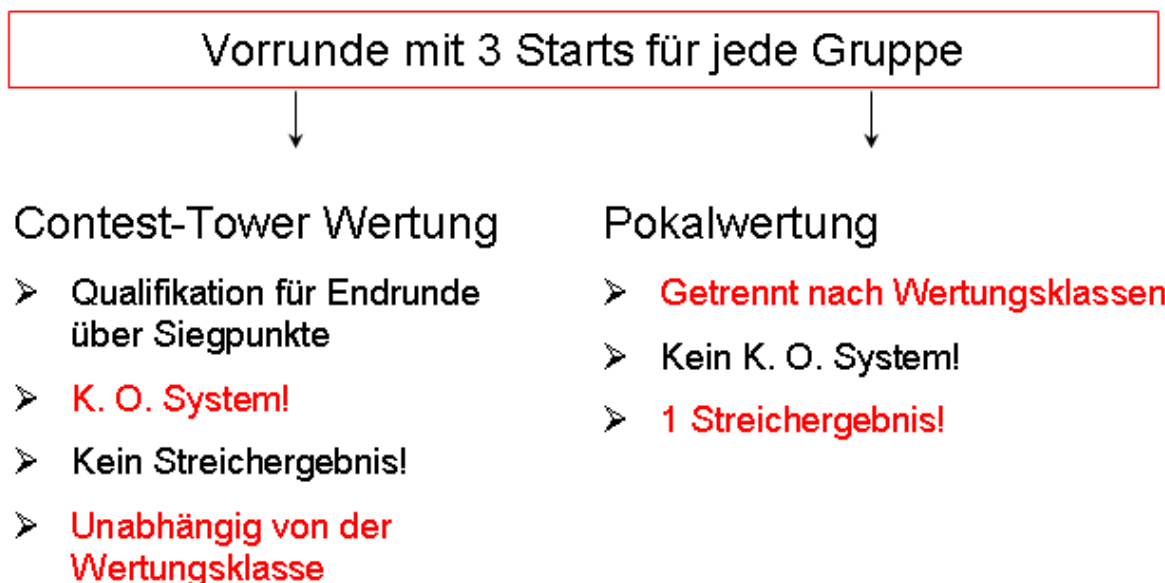
4.3 Triple-Cup Wertung

Der Triple-Cup ist eine Sonderwertung für die Kuppel-Wettbewerbe in Nieder-Bessingen, Heldenbergen und Langenbach/Norcken. Hier werden die besten drei Zeiten gewertet, die eine Mannschaft in einer Vorrunde erzielt. Bedingung ist, dass die Mannschaft an mindestens zwei der drei Wettbewerbe teilnimmt. Die Termine und das vollständige Reglement gibts im Downloadbereich.

4.4 Sonderpreise

Die Vergabe von attraktiven Sonderpreisen z. B. durch Verlosung unter den teilnehmenden Gruppen wird im News-Bereich angekündigt bzw. bleibt eine Überraschung.

4.5 Grafische Übersicht



5 Organisatorisches

5.1 Anmeldung

Für die Anmeldung bitten wir Euch uns die entsprechenden Unterlagen ausgefüllt zuzusenden. Besteht Bedarf für Übernachtungen so nehmt einfach Kontakt zu uns auf (Kontakt@Kuppel-Contest.de).

5.2 Startgeld

Es wird ein Startgeld von 50,- € pro Gruppe erhoben. Tritt eine Feuerwehr mit mehr als drei Gruppen beim Wettbewerb an, so verringert sich das Startgeld ab der vierten Bewerbungsgruppe auf 30,- €. Bitte beachtet hierzu auch die Anmerkungen im Anmeldeformular!

Im Startgeld ist ein Gutschein für einen „Heldenberger Saugschlauch“ enthalten.