



FireFit Regelwerk

Offizielles Regelwerk der
FireFit Europe-Wettkämpfe

Präsentiert von:



FireFit Championships Europe
vertreten durch den BSV Hannover e.V.
Am Herrenhäuser Bahnhof 7A, 30419 Hannover
www.firefit-europe.de

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2
Offizielle FireFit-Regeln und Beschreibung des Ablaufes	3
Anforderungen:.....	3
Ausrüstung	4
Im Wettkampf	5
Allgemeines.....	5
Ablauf	6
Besonderheiten des Tandemlaufs	8
Besonderheiten des Staffellaufs	9
Strafenkatalog.....	11
Auszeichnungen	13
Kontakt.....	14
Anhang:	15

Einleitung

Disclaimer: In den folgenden Texten wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint, soweit es für die Aussage erforderlich ist.

Der Zweck dieses Regelwerks besteht darin, den Teilnehmern und Ausrichtern eines FireFit Championships-Events eine einheitliche Basis zur Verfügung zu stellen.

Das Regelwerk nach dem die Wettkämpfe der FireFit Europe ausgerichtet werden, unterscheidet sich dabei in einigen Teilen von dem der FireFit Canada. Dies beruht zum einen auf länderspezifischen rechtlichen Gegebenheiten, wie auch auf unterschiedlichen feuerwehrtechnischen Voraussetzungen.

Außerdem befindet sich dieses Regelwerk unter fortwährender Entwicklung und Anpassung, um den Teilnehmern eine bestmögliche und auch aktuelle Basis zu bieten, ohne Fragen oder Lücken offen zu lassen.

Neben dem hier vorliegenden Dokument, können Interessierte den aktuellen Stand des Regelwerks jederzeit online auf der Homepage der FireFit Europe einsehen. Änderungen und Aktualisierungen werden dort ebenfalls kommuniziert.

Sollten Aspekte dieses Regelwerks unklar sein oder Vorschläge zur Verbesserung bestehen, so sind diese jederzeit und immer gerne willkommen. Denn nur so können wir gemeinsam die FireFit Europe weiterentwickeln.

Merke: Die FireFit Championships und unsere dazugehörigen Event-Logos sind geschützte Marken von FireFit of Canada Ltd. Ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung der FireFit Europe ist keine Reproduktion oder Anpassung in irgendeiner Form gestattet!

Offizielle FireFit-Regeln und Beschreibung des Ablaufes

Anforderungen:

1. Das Verzicht- und Freigabeformular muss vor dem Start von jedem Teilnehmer unterschrieben werden bzw. wird durch die Nutzung der Onlineanmeldung akzeptiert.
2. Eine gültige G 26.3 ist für den Einzelstart zwingend erforderlich und muss auf Verlangen jederzeit vorgezeigt werden können.
3. Um in den regulären Wertungskategorien geführt zu werden, muss jeder Teilnehmer Mitglied einer Berufs-, Werk- oder Freiwilligen Feuerwehr sein oder dem **THW (siehe Besonderheiten unter Punkt Ausrüstung)** angehören.
Über Ausnahmen oder die Einrichtung weiterer Wertungskategorien entscheidet die FireFit Europe.
4. In der Regel wird die Startreihenfolge durch die persönlichen Bestzeiten der Wettbewerber festgelegt. Diese wird bereits in der Anmeldung abgefragt. Wird dort keine Bestzeit angegeben, entscheidet das Zufallsprinzip. Dies bedeutet, dass die Sportler möglichst gegen eine Person mit einer ähnlichen Zeit antreten werden, um die Rennen spannend zu gestalten. Die Helfer des Veranstalters werden dabei organisatorisch sinnvoll in das Startfeld eingeplant.
5. Im Vorfeld veröffentlichte Starterlisten dienen nur zur groben Orientierung und sind keinesfalls verbindlich, d.h. Teilnehmer haben kein Anrecht auf die dort genannte Startplatznummer, sondern sollten mit Beginn des Wettkampftages zur Verfügung stehen.
Zur Orientierung werden regelmäßig Startblöcke von 10 Teilnehmern ausgerufen. Diese sollten sich anschließend im direkten Umfeld des Starterzelts bereithalten.
Sobald der vorhergehende Teilnehmer seinen Start antritt, muss sich der darauffolgende Teilnehmer in voller Schutzausrüstung im Startzelt befinden.
Grundsätzlich kann dabei je Lauf eine Zeit von ungefähr drei bis acht Minuten inklusive Rückbau angenommen werden. Zusätzlich werden die aktuellen Startnummern am HAIX Turm angezeigt. Erscheint ein Teilnehmer auch nach mehrfachem Ausgerufen nicht im Starterzelt, erlischt sein Anrecht auf einen Start ohne Anspruch auf Erstattung der Startgebühr.

Ausrüstung

1. Um dem Anspruch gerecht zu werden, einen Wettkampf für Feuerwehrangehörige zu schaffen, der einer Einsatzsituation nahekommt, müssen die Teilnehmer entsprechend gekleidet sein:

Die Teilnehmer müssen passende (geeignete Größe) Schutzbekleidung nach aktuell gültiger DIN-Norm oder einer für den jeweiligen Wettkämpfer gültigen Landesnorm tragen und jederzeit für eine Abnahme bereitstellen. Die Bekleidung muss dabei vollfunktionsfähig (ohne Löcher, Risse, fehlendes Innenfutter, ausgefranzten Säume, etc.) und für den Innenangriff zugelassen sein. Beim Start muss mindestens ein Verschlusssystem der Jacke vollständig geschlossen sein (den Klettriegel am Hals ausgenommen) und die Hose den Stiefelschaft bedecken.

- Helm (innenangriffstauglich zum Zeitpunkt der Zulassung [Landesnorm unabhängig], auf Nackenschutz und Visier darf verzichtet werden, Lackierungen sind gestattet)
- Jacke und Hose (**DIN EN 469 Stufe 2**)
- Handschuhe (**Innenangriff nach DIN EN 659**)
- Stiefel (**DIN EN 15090 Typ 2 oder Typ 3**)

Landesnormen können unter anderem **HuPF, NFPA 1971.2013Ed.; OSHA 29 CFR oder NIT 306 2005** sein. Alle Ausrüstungsgegenstände müssen ein entsprechendes Label enthalten, um eine Überprüfung zu ermöglichen.

2. THW Ausrüstung: TBD

3. Alle beim Start getragenen Ausrüstungsgegenstände, einschließlich nicht ausdrücklich geforderter Gegenstände, wie Actioncams, Sonnenbrille, etc. müssen auch bei Zieleinlauf durch den jeweiligen Wettkämpfer mitgeführt werden. Verlorene Ausrüstung muss durch den aktiven Besitzer (Teilnehmer muss in Tandem/Staffel noch aktiv in seiner Aufgabe sein) aufgenommen werden und vor Fortsetzen des Parcours erneut korrekt angelegt werden (sofern gefordert). Eine Zuwiderhandlung führt zur Disqualifikation.
4. Es werden Träger Atemschutzgeräte und Atemschutzmasken zur Verfügung gestellt. Diese müssen von allen Teilnehmern getragen werden. **Die Nutzung eigener Masken und Lungenautomaten ist ohne Ausnahme nicht zulässig.** Veränderungen oder Anbauten aller Art an der zur Verfügung gestellten Atemschutztechnik sind ebenfalls nicht gestattet. Auch das Verknoten der Befestigung zählt hierzu. Zum festeren Sitz der Geräte während des Laufs werden am Start optional Klettbänder zum Anbringen in Brusthöhe bereitgestellt.

[Siehe Fehler-ID 3,4,26]

Im Wettkampf

Allgemeines

1. Jedem Teilnehmer wird ein offizieller Schiedsrichter für die Dauer seines Laufs zugewiesen.
2. Dieser Schiedsrichter beobachtet seinen Teilnehmer während des gesamten Kurses, um die Einhaltung der Regeln zu überwachen. Die Entscheidung eines Schiedsrichters ist grundsätzlich bindend. Sie sind an ihren schwarz-weißen Shirts zu erkennen.
3. Der Course Marshall ist den eingesetzten Schiedsrichtern übergeordnet und hat die Gesamtverantwortung für den Wettkampf. Bei Fragen hinsichtlich des Regelwerks ist seine Entscheidung bindend. Er ist an seinem schwarz-roten Shirt zu erkennen.
4. Ist eine Fehlentscheidung eines Schiedsrichters durch einen Videomitschnitt zu belegen, kann der Teilnehmer, begleitet von maximal einer weiteren Person, innerhalb der nächsten beiden Folgeläufen, den Course Marshall aufsuchen und das Video vorlegen.
Dieser kann, sofern eine Fehlentscheidung für ihn **zweifelsfrei** erkennbar ist, eine Korrektur des Ergebnisses vornehmen. Die Entscheidung des Course Marshall ist endgültig.
5. Ein Strafflagge wird gehoben/LED am Turm aktiviert, um Regelverstöße anzuzeigen. [TBD]
6. Die Mannschaftswertung (Teamwertung) wird durch das Addieren der schnellsten drei Einzelzeiten eines jedem Teams berechnet (**ACHTUNG: Die Schreibweise der Teamnamen muss identisch sein, um gewertet zu werden!**).
7. Die FireFit Europe distanziert sich klar und bewusst von Drogenkonsum. Die Wettbewerbe sollen dopingfrei sein und bleiben. Es sollten keine verbotenen Substanzen eingenommen oder unter Alkoholeinfluss gestartet werden. Werden Teilnehmer eines Verstoßes überführt, erfolgt die Disqualifikation und der Ausschluss vom Wettbewerb. Die FireFit Europe behält es sich vor, stichprobenartige Kontrollen durchführen zu lassen.
8. Alle Teilnehmer müssen den Parcours innerhalb des vorgeschriebenen Zeitfensters bewältigen. Dieses beträgt für männliche Starter 6 Minuten, für weibliche Starter 7 Minuten. Nach Ablauf dieser Zeit wird der Lauf abgebrochen, unabhängig davon, wo sich der Teilnehmer auf dem Kurs befindet. Darüber hinaus kann der Course Marshall nach eigenem Ermessen den Lauf eines Teilnehmers jederzeit stoppen, wenn er der Meinung ist, dass dieser für sich selbst oder andere eine gesundheitliche Gefährdung darstellt.
Jeder Teilnehmer sollte seine eigenen Grenzen kennen! Alle Teilnehmer sollten sich, wie bei einem realen Brandeinsatz, die Kräfte so einteilen, dass der komplette Parcours schadenfrei absolviert werden kann.

[Siehe Fehler-ID 21-25,27,28]

Ablauf

Start: **[Siehe Fehler-ID 1,2,5]**

9. Sämtliche Parcoursutensilien dürfen durch die Teilnehmer vor dem Start nicht berührt werden. Wünscht ein Teilnehmer eine Veränderung/Repositionierung, so hat er seinen zugewiesenen Schiedsrichter darauf hinzuweisen. Ist diese Veränderung im Rahmen des Regelwerks möglich, führt der Schiedsrichter diese selbst durch oder erlaubt dem Teilnehmer ausdrücklich diese vorzunehmen.
10. Sind Parcours, Schiedsrichter und Teilnehmer bereit, fordert der Starter die Teilnehmer auf, die Startpositionen einzunehmen. Angehörige der Teilnehmer müssen den Parcours nun verlassen haben. Ab diesem Zeitpunkt ist es ihnen erlaubt, das High Rise Pack zwar zu berühren, jedoch nicht mehr entscheidend zu verschieben.
Mit Erönen des dritten langgezogenen Tons des Startsignals beginnen die Teilnehmer ihren Lauf.

Stair Climb: **[Siehe Fehler-ID 6,7]**

11. Das High Rise Pack (19kg) kann auf jegliche Art und Weise den Turm hinaufgetragen werden. Beim Hinauflaufen müssen weder die Handläufe verwendet, noch alle Stufen genutzt werden. Am Oberdeck angelangt, muss das Paket in der dafür vorgesehenen Box abgelegt werden. Dort muss es auch verbleiben und darf lediglich den Boden des Turms außerhalb der Box nicht berühren.
Ausschließlich Teilnehmern mit einer Körpergröße von unter 1,67 m ist es erlaubt, das High Rise Pack direkt vor der Brüstung abzulegen und als Stufe zu nutzen, wo es auch nach Abschluss der nächsten Aufgabe straffrei verbleibt.

Hose Hoist: **[Siehe Fehler-ID 8,9]**

12. Für die Station Hose Hoist ist ein 19kg schweres gerolltes Schlauchpaket (Donut Roll) an einem 16 mm ESPRIT Kernmantelseil befestigt. Nachdem dieses über die Brüstung gezogen wurde, muss es ebenfalls in die dafür bereitstehende Box abgelegt werden. Wie auch das High Rise Pack, darf die Donut Roll nach der Ablage den Boden des Oberdecks nicht berühren.
13. Beim Hinablaufen des Turms muss jeder Handlauf mindestens einmal berührt/benutzt, sowie jede einzelne Stufe betreten werden. Auch durch Stolpern ausgelassene Stufen zählen dabei als Verstoß.

Challenger Force Machine: **[Siehe Fehler-ID 10-14]**

14. Der Teilnehmer muss mit beiden Füßen auf den Standflächen der Schlagmaschine stehen und mit dem zur Verfügung stehenden Hammer das Gewicht über eine Strecke von 25.4 cm nach hinten schlagen. Das Einhängen, Schieben oder Hebeln des Gewichts ist nicht zulässig - es muss geschlagen werden. Der Stil des Hammers darf, nach der Aufnahme, weder das zu schlagende Gewicht noch andere Teile der Schlagmaschine berühren. Abschließend muss der Hammer auf dem 1 m x 1 m großen gekennzeichneten Bereich des Parcours zum Liegen kommen. Dabei ist es ausreichend, wenn irgendein Teil des Hammers diese Fläche berührt oder die gedachten lotrechten Ebenen durch die Außenkanten der Fläche schneidet.

Run: **[Siehe Fehler-ID 15,16]**

15. Der 42,5 m lange Slalomlauf beginnt entlang der Außenkante des Wettkampfplatzes und führt um die vier aufgestellten Hydranten, wobei sich der Erste auf Höhe des Türrahmens befindet und ebenfalls außen umlaufen werden muss. Jeder Hydrant ist dabei in der vorgesehenen Reihenfolge zu Umlaufen und darf dabei nicht umfallen.

Hose Advance: **[Siehe Fehler-ID 17-19]**

16. Der Teilnehmer ergreift danach das Strahlrohr eines mit Wasser gefüllten und unter Druck stehenden C42 Schlauchs und zieht diesen, über eine Distanz von 23 m zwischen den bereits umlaufenen Hydranten und dem Türrahmen hindurch, aus.

Von dort muss ein Ziel mit dem Wasserstrahl getroffen, das Strahlrohr geschlossen und abgeworfen werden. Das Öffnen des Strahlrohres ist bereits vor dem Durchschreiten des Türrahmens zulässig. Allerdings muss dieses nach dem Abwerfen, in zur Ruhe gekommener Position, die blaue Bodenmarkierung berühren oder mindestens die gedachte lotrechte Ebene durch die vordere Außenkante der Fläche schneiden.

Victim Rescue: **[Siehe Fehler-ID 20]**

17. Eine Rettungspuppe vom Typ „Rescue Randy“ mit einem Gewicht von rund 80 kg muss abschließend über eine Strecke von 30 m mit einem Rettungsgriff rückwärts laufend gezogen werden. Die Füße des Dummys müssen dabei über die blaue Bodenmarkierung ins Ziel gezogen werden. Weder das Tragen des Dummys, noch das Ziehen an seiner Kleidung oder seinen Gliedmaßen ist erlaubt.

Übt der Starter Gewalt gegen die Rettungspuppe aus, wie beispielsweise Schlagen oder Treten, erfolgt die sofortige Disqualifikation.

Kommt ein Teilnehmer zu Fall, muss er sich ohne Hilfe befreien, den Dummy erneut von hinten mit einem Rettungsgriff umfassen und seinen Lauf fortsetzen.

18. Wenn nicht ausdrücklich anders beschrieben, kann eine erhaltene Strafe durch Korrektur des Vergehens revidiert werden.

Besonderheiten des Tandemlaufs

Die Startläufer eines Tandemlaufs beginnen ihren Lauf ohne angelegtes Atemschutzgerät. Dieses steht auf dem Flaschenventil, mit der Druckluftflasche in Richtung des Teilnehmers, vor dem Aufgang des HAIX Turms. Die Bebänderung wird für die alle Teilnehmer einheitlich vorbereitet. Auf Wunsch können die Schulterriemen entweder außerhalb oder zwischen dem Hüftgurt ruhen. Die Teilnehmer dürfen die Geräte vor Ertönen des Startsignals nicht berühren. Nachdem Startsignal ist, vor Betreten der ersten Stufe des Turms, das Gerät zu schultern, der Beckengurt zu schließen und alle 4 Bänder sind jeweils sichtbar anzuziehen. Es wird weder eine Atemschutzmaske getragen, noch muss das High Rise Pack mitgeführt werden.

Die Übergabe an den zweiten Läufer erfolgt verpflichtend nach Abschluss der Challenger Force Machine durch den Startläufer, zwischen der hinteren Kante der Force Machine und dem Zielmedium. Der zweite Läufer wartet dort mit angelegter leerer Trageplatte auf den ersten Läufer. Auch das Flaschenhaltebande dieser Trageplatte wird für alle Teilnehmer einheitlich vorbereitet und darf nicht verändert werden.

Läufer 2 öffnet das Flaschenhalteband, löst die Flasche durch Drehen und Drücken des Quick-Connect-Systems von der Trageplatte des ersten Läufers und übergibt diesem die Flasche. Läufer 1 führt nun die Flasche durch das Flaschenhalteband von Starter 2, drückt die Flasche in das Quick-Connect-System und schließt das Flaschenhalteband inklusive Hebel. Erst jetzt darf Läufer 2 den Parcours fortsetzen.

Der jeweils nicht aktive Läufer darf zu keinem Zeitpunkt in den Lauf seines Partners eingreifen und vor dem Zielbereich eine gedachte Linie zwischen den letzten Hydranten des Parcours nicht überlaufen.

Für alle anderen Stationen gelten die Regeln analog des Einzelwettbewerbes.

[Siehe Fehler-ID 29-36]

Besonderheiten des Staffellaufs

Eine Staffel besteht aus 3 bis 5 Teilnehmern. Der Parcours wird in maximal 7 Stationen unterteilt, von denen jeder Teilnehmer eine oder mehrere Stationen bewältigen muss.

Beinhaltet ein Team mindestens eine Teilnehmerin, so erfolgt die Wertung als Mixed Staffel.

Die durch die Teilnehmerin zu bewältigende Station wird vor jeder Runde per Los durch den Course Marshall ermittelt. Hat eine Mixed Staffel mehrere Teilnehmerinnen, so bestimmt die Staffel vor dem ersten Lauf eine Teilnehmerin, für die die durch das Los ermittelte Stationen, während des gesamten Wettkampfes bindend sind.

Es befinden sich folgende Lose im Topf:

1. Stairs UP
2. Donut Roll Pull
3. Stairs DOWN
4. Force Machine
5. Run Hydrants
6. Hose Drag / Show Water
7. Victim Rescue
8. Spinners Choice (Yup you choose the evolution!)
9. Stairs Up / Stairs Down
10. Donut Roll / Stairs Down
11. Stairs Down / Force Machine
12. Force Machine/ Hydrants

Als Staffelstab wird eine ACCULUX Taschenlampe genutzt. Diese muss von jedem Starter in der Hand mitgeführt werden. Ein in den Mund nehmen oder Einstecken der Lampe in Taschen oder ähnlichem führt zur Disqualifikation. Ein Ablegen beim Hochziehen des Schlauchpaketes und beim Schlagen der Challenger Force Machine ist jedoch zulässig. Fällt die Lampe mehr als eine Etage vom Turm, so erfolgt die automatische Disqualifikation.

Beginnt ein Teilnehmer seinen Teil des Wettkampfes, bevor er die Lampe übernommen hat, so erfolgt die Disqualifikation. Bei der Übergabe muss durch den folgenden Läufer Kontrolle über Lampe ausgeübt werden, d.h. ein einfaches Berühren reicht nicht aus, die Lampe muss fest umschlossen werden.

Mit Beginn der K.O.-Runden steht es den Teams frei, sofern sie mit der zugewiesenen Wettkampfbahn unzufrieden sind, einen Coin Toss zu fordern.

Erlaubte Wechselpositionen

1. **Nach dem Stair Climb:** Der übernehmende Teilnehmer wartet an der Brüstung, darf dabei mit den Armen bereits über diese reichen, jedoch das Seil mit den Händen nicht berühren. Nachdem erste Teilnehmer einen Fuß auf das Oberdeck gesetzt und das High Rise Pack nicht mehr berührt, darf die Übergabe erfolgen.
2. **Nach dem Hose Hoist:** Die Donut Roll muss bereits abgeworfen und der übernehmende Teilnehmer muss mit einem Fuß auf dem Oberdeck stehen.
3. **Nach dem Runterlaufen:** Nachdem der herablaufende Teilnehmer den Boden mit beiden Füßen berührt, kann die Übergabe solange erfolgen, wie der zweite Teilnehmer die Force Machine noch nicht betreten hat.
4. **Nach der Challenger Force Machine:** Nachdem der Hammer abgelegt wurde, darf die Lampe bis zum Überqueren des ersten Hydranten übergeben werden.
5. **Nach dem Run:** Die Übergabe erfolgt zwischen dem letzten Hydranten und dem Strahlrohr. Wartet der übernehmende Teilnehmer am Strahlrohr, darf er dieses jedoch vor vollzogener Übergabe nicht berühren.
6. **Nach dem Hose Advance:** Nachdem der aktive Teilnehmer das Strahlrohr geschlossen hat, muss die Übergabe zwischen Ziel und Rescue Randy erfolgen.

[Siehe Fehler-ID 37-43]

Strafenkatalog

ID	Vergehen	Strafe
Allgemein / Einzel		
1.	Angehörige Personen des Teilnehmers auf der Bahn	10 Sekunden pro Vergehen
2.	Frühstart (vor Ende des 2. kurzen Piep)	2 Sekunden
3.	Nicht zugelassene Ausrüstungsgegenstände	Disqualifikation
4.	Nicht korrekt getragene Ausrüstung (z.B. Hose über Stiefelschaft, etc.)	2 Sekunden
5.	Gegenstände ohne Aufforderung des Schiedsrichter berührt (Schlauchpaket, Hammer, PA, etc.)	2 Sekunden
6.	Schlauchpaket berührt den Boden des Turms außerhalb der Box	2 Sekunden je Paket
7.	Gegenstand (Schlauchpaket, Ausrüstung) fällt vom Schlauchturm	Disqualifikation
8.	Nicht Benutzen der Handläufe beim Herunterlaufen	2 Sekunden pro Handlauf (links & rechts jeweils)
9.	Auslassen einer Treppenstufe beim Herunterlaufen des Turms (Auch durch Stolpern)	2 Sekunden pro Stufe
10	Frühzeitiges Beenden der Schlagmaschine	2 Sekunden pro Feld
11	Hammer trifft die Frontfläche der Schlagmaschine nicht	2 Sekunden pro Vergehen
12	Betreten der Schlagmaschine ausserhalb der Standflächen	5 Sekunden
13	Hammer berührt das Ablagefeld nicht	2 Sekunden
14	Kontrolle über den Hammer verloren (z.B.: fliegender Hammer)	Disqualifikation
15	Auslassen einer Pylone	5 Sekunden pro Pylone
16	Umstoßen einer Pylone	2 Sekunden pro Pylone
17	Ziel wird nicht mit dem Wasserstrahl umgeschossen	2 Sekunden
18	Strahlrohr bleibt vor der blauen Markierung des Türrahmens liegen	2 Sekunden
19	Strahlrohr wird nicht korrekt geschlossen (Öffnen durch Aufschlag ist straffrei)	5 Sekunden
20	Nicht ordnungsgemäßer Umgang mit Randy (Ziehen an Extremitäten, Kleidung oder Werfen)	5 Sekunden
21	Behindern eines anderen Teilnehmers	5 Sekunden
22	Übertreten des mittig ausgerollten Schlauchs auf die benachbarte Bahn	5 Sekunden
23	Atemluftvorrat aufgebraucht	Disqualifikation
24	Lungenautomat oder Maske entfernen	Disqualifikation
25	Lungenautomat oder Maske abgerissen	Einzelentscheidung durch Course Marshall

26	Verlieren und Liegenlassen von mitgeführten Ausrüstungsgegenständen	Disqualifikation
27	Unsportliches Verhalten (wie Werfen von Gegenständen, Täuschungsversuche, Foul, Beleidigungen)	Min. 10 Sekunden oder Disqualifikation durch Course Marshall
28	Gesamtzeit (Männer 6 min, Frauen 7 min) überschritten	Disqualifikation
Tandem		
29	Absichtliches Verstellen der Gurte/ des Flaschenhaltebands	5 Sekunden
30	Schnalle des Bauchgurtcs augenscheinlich nicht geschlossen vor Betreten des Turms (Ein sich Öffnen der Schnalle während des Laufs bleibt straffrei)	2 Sekunden
31	Gurte nicht sichtbar angezogen vor Betreten des Turms	2 Sekunden pro Gurt
32	Flaschenwechsel außerhalb der Wechselzone (zwischen hinterer Kante Box und Zielmedium)	2 Sekunden
33	Schnellverschluss nicht eingerastet	2 Sekunden
34	Flaschenhaltband (Klett oder Plastikschnalle) nicht geschlossen	2 Sekunden
35	Flasche fällt vor Zieleinlauf von der Platte des 2. Läufers	Disqualifikation
36	Partner folgt über den letzten Hydranten hinaus	2 Sekunden
Staffel (Relay)		
37	Lampe wird durch nicht aktives Mitglied aktiv berührt	Disqualifikation
38	Taschenlampe wird nicht ordnungsgemäß getragen (Tasche, Mund, etc.)	Disqualifikation
39	Übernehmender hat bei Übergabe keine Kontrolle über die Taschenlampe	2 Sekunden
40	Taschenlampe fällt mehr als eine Ebene vom Turm	Disqualifikation
41	Station wird durch Übergebenden nicht vollständig beendet	2 Sekunden
42	Station wird durch Übernehmenden vor Übergabe gestartet	2 Sekunden
43	Teilnehmer folgen über den letzten Hydranten hinaus	2 Sekunden

Grundsätzlich gilt eine Aufgabe als abgeschlossen, sobald die darauffolgende Aufgabe begonnen wird. Eine vorher verursachte Strafe kann zu diesem Zeitpunkt nicht mehr korrigiert werden. Beispiele: Das Hinauftragen des Schlauchpaketes ist abgeschlossen, sobald das Seil am oberen Ende des Turms berührt wird oder der Staffelstab übergeben wurde.

Hier nicht weiter aufgeführte Verstöße werden im Einzelfall durch den Course Marshall bewertet und ggf. geahndet.

Auszeichnungen

In Europa können Ehrungen in den folgenden Kategorien an die Top 3 vergeben werden:

Kategorien: Einzel	Kategorien: Team
Schnellster Mann	Schnellstes Team
Schnellste Frau	Schnellste Staffel – Männer
Schnellste Frau - Ü30	Schnellste Staffel – Frauen
Schnellster Mann - Über 30	Schnellste Staffel – Mixed
Schnellster Mann - Über 40	Tandem – Frauen
Schnellster Mann - Über 45	Tandem – Männer
Schnellster Mann - Über 50	Tandem – Mixed
Schnellster Mann - Über 55	Tandem – Über 40
Schnellster Chief (hauptberufl. Vgl. LG2.1)	Tandem – Über 50
Mögliche Zusatz-Kategorien einer FireFit Europe Veranstaltung:	
Schnellste Frau - Über 40	Schnellste Staffel – Männer Über 40
Schnellster Mann - Über 60	Schnellste Staffel – Männer Über 50

Eine Kategorie kommt nur zustande, wenn mindestens 5 Teilnehmer einer Altersklasse gemeldet sind. Kommt eine Klasse nicht zustande, werden die Teilnehmer automatisch der nächst jüngeren Klasse zugeordnet.



FITTER **FASTER** **STRONGER**
www.firefit-europe.de

Kontakt

Sollten Sie Fragen haben, so können Sie uns jederzeit gern kontaktieren. Wir stehen stets für Sie zur Verfügung und versuchen Ihre Fragen und Anliegen schnellstmöglich zu klären.

Gerd Müller

Organisation & Planung
g.mueller@firefit-europe.de

Daniel Berger

Organisation & Planung
d.berger@firefit-europe.de

Martin Lauer

Organisation & Planung
m.lauer@firefit-europe.de

Alex Meyer

Website & Administration
a.meyer@firefit-europe.de



FITTER **FASTER** **STRONGER**
www.firefit-europe.de

Anhang:

Parcours-Layout

Bilder von Tandem-PAs