

# -neues

## Die Zeltlager-Zeitung

### *News des Tages*

Happy

welcome

Die Lagereröffnung



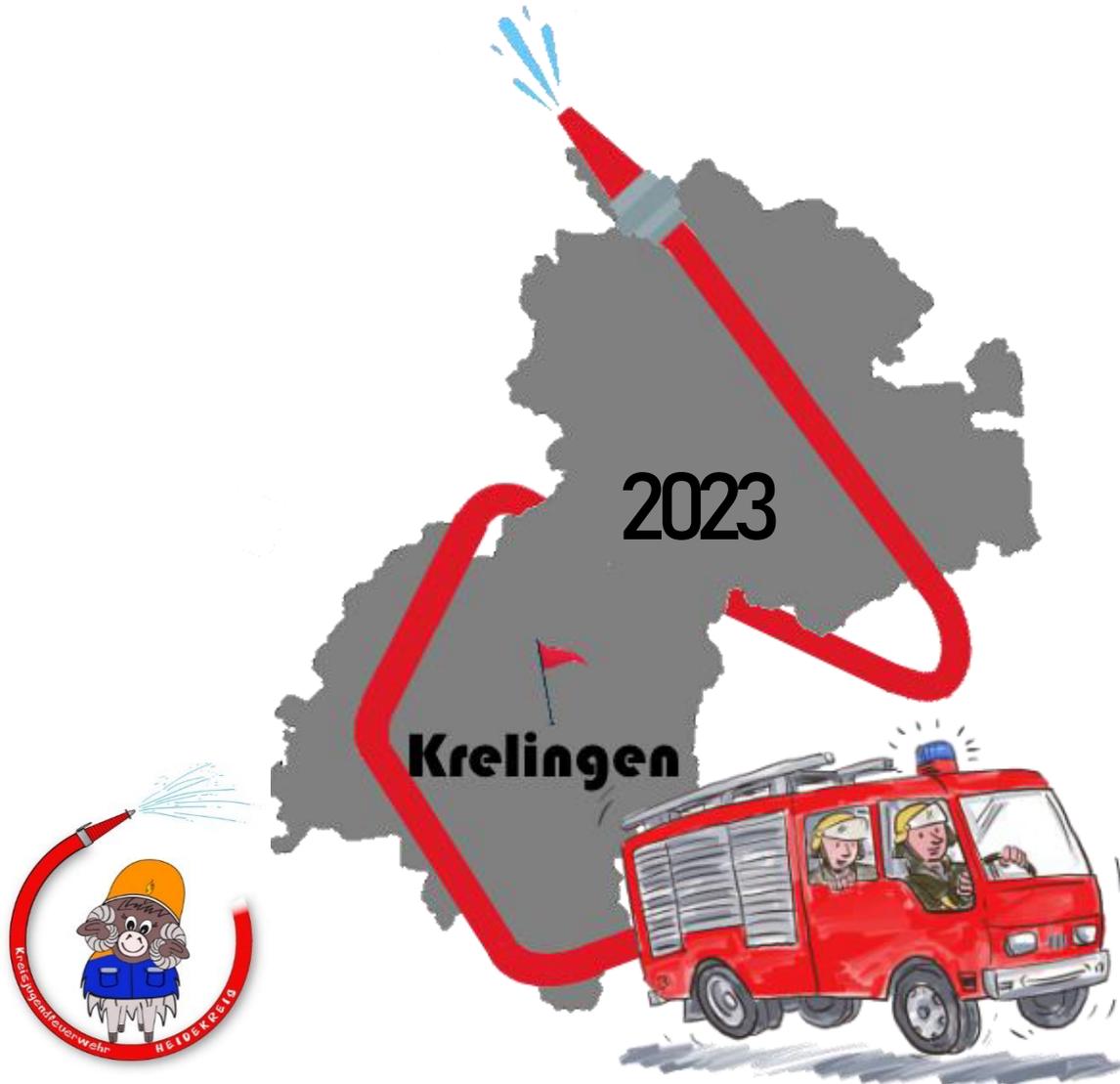
Leistung!

Warum Du die  
Leistungsspanne  
haben willst...



Ganz fein

Kategorium  
konkret in  
Krelingen



2 - Ausgabe  
09.07.2023

# NEWSFLASH

## Programmablauf Sonntag 09.07.2023

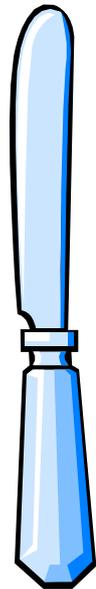
06:30 Uhr	Wecken
07:30 – 9:00 Uhr	Frühstück
ab 09:30	Abnahme LSP & Brandfloh
12:30 – 14:00 Uhr	Mittagessen
14:00 – 15:00 Uhr	Verleihung LSP
anschließend	Tag der offenen Tür
18:00 – 19:30 Uhr	Abendessen
19:30 – 20:00 Uhr	Abendrunde
20:30 – 21:30 Uhr	Umzug
22:00 Uhr	Lagerende
22:30 Uhr	Lagerruhe



## Speiseplan



Hühner-  
frikassee,  
Reis, Gemüse



## BVD Einteilung

### für Sonntag, den 09.07.2023

6:30 – 14:30 Uhr

Hans-Georg Blumenthal (St. Soltau)

14:00 – 22:30 Uhr

Georg Meyer (Neuenkirchen)

22:00 – 07:00 Uhr

Michael Reisch (Oerbke) &

Timo Bade (Bad Fallingbostal)



### für Montag, den 10.07.2023

6:30 – 14:30 Uhr

Manfred Rademacher (Bispingen)

14:00 – 22:30 Uhr

Michael Bluhm (Delmsen)

22:00 – 07:00 Uhr

Wilfried Schleifenbaum (Soltau) &

Torsten Küddelsmann (Soltau)

# Auf Nahrungssuche



### Reihenfolge bei den Mahlzeiten

	Sonntag	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag
<b>Frühstück</b> ab 7.30 Uhr	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen	Borg	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen
	Borg	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen	Borg	Bockhorn	Schneeheide
	Elferdingen	Borg	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen	Borg	Bockhorn
	Schneeheide	Elferdingen	Borg	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen	Borg
<b>Mittag</b> ab 12.30 Uhr	Borg	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen	Borg	Bockhorn	Abreise
	Elferdingen	Borg	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen	Borg	
	Schneeheide	Elferdingen	Borg	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen	
	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen	Borg	Bockhorn	Schneeheide	
<b>Abendessen</b> ab 18.00 Uhr	Elferdingen	Borg	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen	Borg	
	Schneeheide	Elferdingen	Borg	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen	
	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen	Borg	Bockhorn	Schneeheide	
	Borg	Bockhorn	Schneeheide	Elferdingen	Borg	Bockhorn	

Achtet bitte auf die entsprechenden Lautsprecherdurchsagen.

Die Mahlzeiten werden immer gemeinsam mit der ganzen Gruppe in Begleitung des Betreuers eingenommen.

Anmerkung der Redaktion: Alle Helfer/innen freuen sich auch über ein freundliches Lächeln oder auch ein Hallo 😊



# Ein Team für den Notfall



Unsere Sanitäterinnen stellen sich  
vor

Jasmin



Jessi



## Standort

Die Sanitäterinnen befinden sich links neben der Halle.

Einfach klingeln!

Bei einem Besuch der Sanitäterinnen ist darauf zu achten, dass der/die Jugendwart/-in oder Betreuer/in mit anwesend ist!



## Sprechzeiten der Ärztin

täglich

jeweils: 18:00 - 20:00 Uhr

Beim Besuch ist die Krankenkassenkarte mitzubringen

# Bastelzelt



**Kunna, Mareike, Denise und Sarah** sind für euch diese Woche das Team „*Bastelzelt*“ und freuen sich auf euren Besuch.



**Öffnungszeiten:**  
**09:30- 12:00 Uhr**  
**14:00- 17:00 Uhr**



## Was?

Schwungspiel „Fang den Ball“, Rucksäcke bemalen,  
Schlüsselanhänger knüpfen, Trageriemen für  
Trinkflaschen, Portemonnaie aus Capri Sonne,  
Schlüsselanhänger aus Feuerwehrschräuchen,  
Armbänder  
und vieles mehr...



# Team Wettbewerbe



*Schnucki*



*Arndty*



*Christian*



*Sonja*

*Wir agieren im Hintergrund, bei Fragen trifft Ihr uns am Info-Point der Wettbewerbe. Der Container neben der Lagerleitung. 😊*



*Mareike*



*René*



*Johanna*



*Schleifi*



## Schiedsrichter

### Orientierungsmarsch - Montag



Bissendorf / Scherenb.	1
Böhme	1
Bothmer	1
Breloh	1
Düshorn	2
Essel	1
Gr. Eilstorf	1
Harber-Hötzingen	1
Häuslingen	1
Honerdingen	3
Isernhagen	2
Krelingen	1
Lehrdetal	1
Lindwedel	1
Marklendorf	1
Munster	2
Neuenkirchen	1
Oerrel	1
Rethem	1
Schwarmstedt	2
Solingen	5
Soltau	1
Walsrode	1
Wietzendorf	2
Wolterdingen	1

**Die Schiedsrichter treffen sich am Montag**

**- 08:45 Uhr**

**am Info-Point Wettbewerbe.**

**Frühstück:**

**selbständig ohne Aufruf**

**Kleidung:**

**Einsatzanzug (je nach Wetter: T-Shirt, Hose)**

**Mitzubringen:**

**Becher, Geschirr, Besteck, nach Möglichkeit Sitzgelegenheit, Mückenschutz, Sonnencreme etc.**

**Für Getränke und Mittagsverpflegung ist gesorgt!**





# Startzeiten

## Orientierungsmarsch - Montag



Start 1 - rechts rum

Startzeit	Jugendfeuerwehr	Mittagessen
09:30	BeHöVo 1	13:00
09:40	BeHöVo 2	13:00
09:50	Dorfmark 1	13:00
10:00	Dorfmark 2	13:00
10:10	Gilten	13:30
10:20	Bothmer	13:30
10:30	Solingen 1	14:00
10:40	Solingen 2	14:00
10:50	Solingen 3	14:00
11:00	Solingen 4	14:00
11:10	Walsrode	14:00
11:30	Bomlitz	11:00
11:40	Harber-Hötzingen	11:00
11:50	Isernhagen	11:00
12:00	Lehrdetal	11:00
12:10	Soltau	11:30
12:20	Bissendorf 1	11:30
12:30	Bissendorf 2	11:30
12:40	Hützel-Steinbeck	11:30
12:50	HaHoEi 1	12:00
13:00	HaHoEi 2	12:00
13:10	Munster 1	12:00
13:20	Munster 2	12:00
13:30	Munster 3	12:00
13:40	Marklendorf	12:30
13:50	Lindwedel	12:30
14:00	Wolterdingen 2	12:30
14:10	Ahlden / Eilte	12:30

**HaHoEi** Hademstorf, Hodenhagen, Eickeloh

**BeHöVo** Behringen, Hörpel, Volkwardingen

## Startzeiten

### Orientierungsmarsch - Montag



Start 2 - links rum

Startzeit	Jugendfeuerwehr	Mittagessen
09:35	Bispingen 1	13:00
09:45	Bispingen 2	13:00
09:55	Essel	13:00
10:05	Gr. Eilstorf	13:00
10:15	Honerdingen 1	13:30
10:25	Honerdingen 2	13:30
10:35	Honerdingen 3	13:30
10:45	Oerrel	13:00
10:55	Böhme	14:00
11:05	Bommelsen-Kroge	14:00
11:35	DeNeWi	11:00
11:45	DeWi	11:00
11:55	NeWi	11:00
12:05	Neuenkirchen	11:00
12:15	Wietzendorf	11:30
12:25	Rethem	11:30
12:35	Breloh 1	11:30
12:45	Breloh 2	11:30
12:55	Düshorn	12:00
13:05	Schwarmstedt 1	12:00
13:15	Schwarmstedt 2	12:00
13:25	Krelingen 1	12:30
13:35	Krelingen 2	12:30
13:45	Häuslingen	12:30
13:55	Wolterdingen 1	12:30
14:05	Wolterdingen 3	12:30

**DeNeWi** Delmsen, Neuenkirchen, Wietzendorf

**DeWi** Delmsen, Wietzendorf

**NeWi** Neuenkirchen, Wietzendorf



# V-Team

## Wir stellen uns vor

BÖÖÖH

WILLKOMMEN IN KRELINGEN

Wir sind das Veranstaltungsteam und für das Abendprogramm auf der Bühne, das Radio sowie für die Durchsagen zuständig. Wir sind Torben, Hannes, Bjarne, Alex, Micha, Sarah, Olli, Pascal (Hamster), Lukas, Goofy, Marion und Mareike.

Eure Musikwünsche- und Grüße könnt ihr selbstverständlich wieder bei uns in den Briefkasten am Radiocontainer werfen.

Wir wünschen dir 24/7 Spaß!

Ihr findet uns am Radiocontainer und an der IFF-Bühne, also genau zwischen dem Wettbewerbsplatz und den Zeltدörfern. Die Abendprogramme starten ab Montag mit Mr. und Mrs. Zeltlager.



Radiozeiten sind:

So-Di, Do-Fr

6:30 Uhr bis 9:30 Uhr, 12:00-14:30 Uhr, 17:30 bis 19:45 Uhr

Mi

7:00 – 10:00 Uhr 12:00-14:30 Uhr, 17:30 bis 19:45 Uhr

Für das Abendprogramm könnt ihr euch persönlich am Radiocontainer oder vor der Bühne anmelden. Sprecht uns einfach an.

Bewerben könnt ihr euch für

Mr. oder Mrs. Zeltlager

Donnerstag: Big Music Quiz

Wir benötigen 8 Teams mit jeweils 3 Jugendlichen plus einem Betreuer. Meldet euch am Radiocontainer an.



# Eröffnung Kreiszeltlager 2023





# K a t e g o r i e n

Sicherlich kennt Ihr alle das Spiel **Stadt, Land, Fluss**. Dieses Spiel wollen wir mit leicht abgeänderten Regeln während des Lagers auch mit Euch spielen. (Vielleicht können sich ja einige von Euch auch noch an dieses Spiel im Zeltlager in Neuenkirchen erinnern). Die Regeln sind so einfach, dass eigentlich jeder und jede mitspielen kann und Euer Zeitaufwand für die Abgabe des Spielzuges gering ist.

Wir werden jeden Tag in der Lagerzeitung 12 Kategorien sowie einen Buchstaben vorgeben. Jede Jugendfeuerwehr gibt nun für jede Kategorie einen Lösungsversuch ab, der mit dem vorgegebenen Buchstaben beginnt. Punkte gibt es, wenn keine andere Jugendfeuerwehr die gleichen Antworten abgeben hat. Wer über die Woche die meisten Punkte macht ist Sieger und bekommt selbstverständlich auch einen Preis.

## Regeln für gültige Antworten:

- a. Das erste Wort der Antwort muss mit dem ausgesuchten Buchstaben beginnen.
- b. Die Artikel „der, die, das“ und „ein, eine“ sowie deren Variationen gelten nicht als erstes Wort einer Antwort. Beispiel: Die Lösung „Die Mumie kehrt zurück“ (bei Buch oder Film) gilt nur beim Buchstaben „M“ als richtig, bei „D“ hingegen als falsch.
- c. Dieselbe Antwort darf in einer Runde nicht doppelt eingesetzt werden. Beispiel: „Rosa“ kann innerhalb einer Runde nicht gleichzeitig als Farbe und als Mädchenname genommen werden.
- d. Eigennamen sind als Antwort erlaubt. Hier kann man zwischen den Schreibweisen „Vorname, Zuname“ und „Zuname, Vorname“ wählen. Hauptsache ist, dass das erste Wort der Antwort mit dem ausgelosten Buchstaben beginnt. Beispiel: Bekannte Persönlichkeit mit „P“ kann sein „Paul Newman“ oder auch „Presley, Elvis“.
- e. Phantasievolle Antworten sind durchaus erlaubt und erwünscht.
- f. Über die Gültigkeit aller Antworten entscheidet das Team Lagerzeitung **ganz alleine**. Eine kurze Begründung kann bei Euren Antworten recht hilfreich sein. Vor allem dann, wenn Ihr mit einem Problem bei der Bewertung rechnet.

Für jede gültige Antwort, die nicht mit der Antwort einer anderen Jugendfeuerwehr übereinstimmt, gibt es einen Punkt.

Kategorien, in denen man einen Zusatzpunkt bekommen kann, sind mit einem „ \* “ – Sternchen gekennzeichnet. Bei Eigennamen oder Titeln gibt es einen Zusatzpunkt, wenn der gezogene Buchstabe in der Antwort mehrfach vorkommt. Aber auch hier gilt: Punkte gibt es nur, wenn man als Einziger diese Lösung hat und die Kategorie mit einem Sternchen gekennzeichnet ist. Beispiel: Ronald Reagan oder Bertold Brecht.

Ich hoffe, dass Euer Interesse an diesem kleinen Spielchen geweckt wurde und Ihr zahlreich mitspielt. Die Antworten könnt Ihr direkt bei der Lagerzeitung abgeben oder in unseren Postkasten werfen. Vergesst nicht Eure Jugendfeuerwehr als Absender auf den Zettel zu schreiben. Die besten Antworten werden täglich in der Lagerzeitung veröffentlicht.

Gerne könnt ihr eure Antworten online einzureichen. Geht dazu auf



[kategorium.kjf-hk.de](http://kategorium.kjf-hk.de)

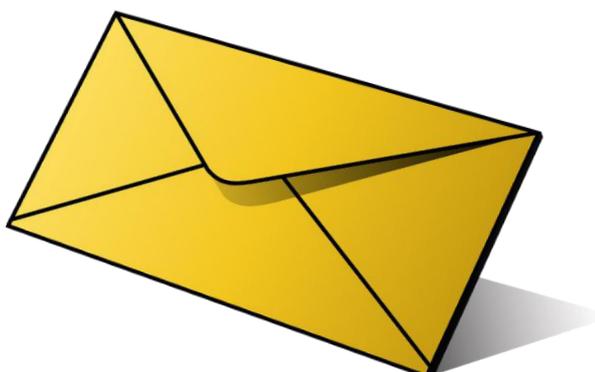


und füllt das entsprechende Formular aus.

So, dann kann es auch losgehen. Hier sind die ersten 12 Kategorien für die Ihr ein Wort mit dem Buchstaben „ E “ wie Esel finden sollt:



1. Beruf
2. Findet man in jedem Zeltlager
3. Staat/Land
4. Findet man in der Kühltheke
5. Feuerwehrgerät
6. Steht in der Fernsehzeitung\*
7. Deutsche Stadt
8. Ein Grund in der JF zu sein
9. Comic-Figur\*
10. Sportart
11. Gibt man Kleinen zu Essen
12. Wort mit 5 Buchstaben



Letzte Briefkastenleerung und  
Einsendeschluss über unsere  
digitalen Kommunikationswege:

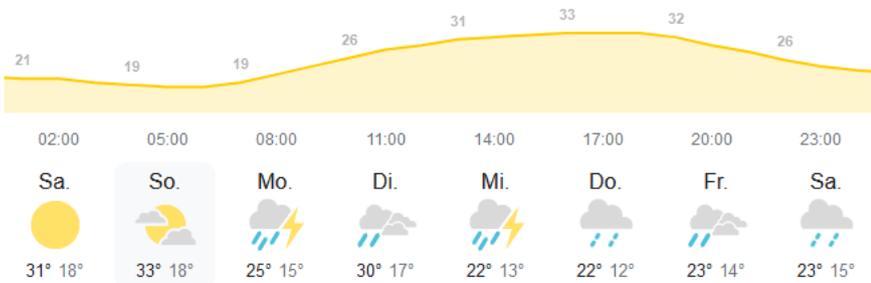
**17:00 Uhr**

# Wetter 9. Juli 2023

 **33** °C | °F  
Niederschlag: 10%  
Luftfeuchte: 38%  
Wind: 11 km/h

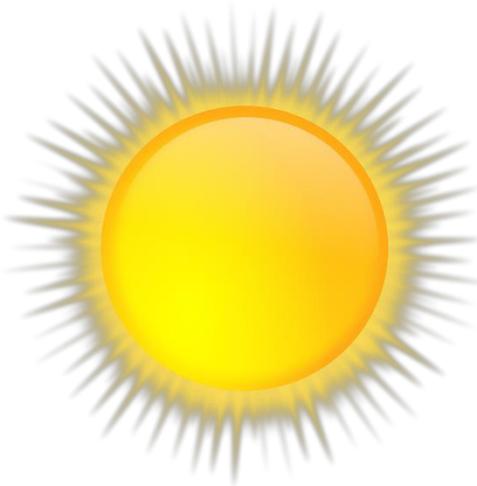
Wetter  
Sonntag  
Teils bewölkt

Temperatur | Niederschlag | Wind



## Spruch des Tages:

Wer am Morgen  
verknittert aufsteht,  
hat den ganzen Tag Zeit  
sich zu entfalten!

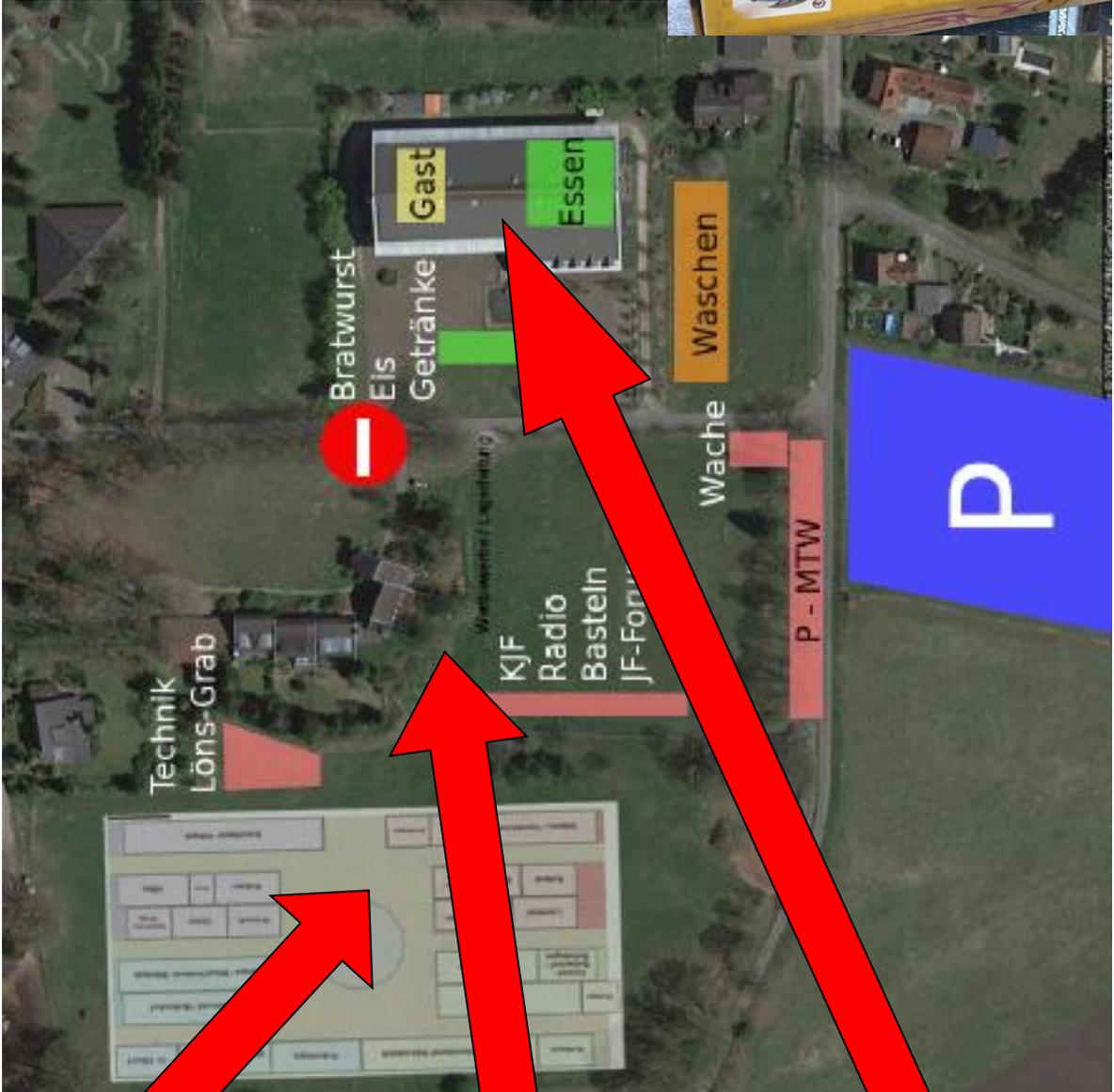


## Tipps gegen die Hitze

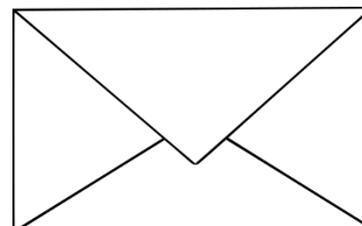
- ausreichend Wasser trinken
- Mittagssonne meiden
- im Schatten aufhalten
- sich abkühlen
- Kopfbedeckung tragen
- sportliche Betätigung der Wetterlage anpassen



# Standorte Briefkästen der Lagerzeitung



# Grüße, Grüße, Grüße....



Euer Draht zur Lagerzeitung

Briefkästen	Auf dem Zeltplatz stehen wieder drei Briefkästen, die um <b>17 Uhr</b> geleert werden
E-Mail	zeitung@kjf-hk.de
Kontaktformular	kontakt.kjf-hk.de
Facebook	@KJFHeidekreis <a href="https://www.facebook.com/KJFHeidekreis/">https://www.facebook.com/KJFHeidekreis/</a>
WhatsApp	0177 / 2448001
Instagram	kreisjf_hk

<b><u>Einteilung Wache</u></b>			
<b>Kreiszeltlager 2023 Krelingen</b>			
	08.00 - 15.00 Uhr	15.00 - 22.00 Uhr	22.00 - 08.00 Uhr
<b>Samstag</b> <b>08.07.2023</b>	Stadt-JF Walsrode Krelingen	Bomlitz	Groß Eilstorf Häuslingen
<b>Sonntag</b> <b>09.07.2023</b>	Dorfmark	Bispingen Hörpel/Volkwardingen	Essel Schwarmstedt
<b>Montag</b> <b>10.07.2023</b>	Ahlden Eilte	Böhme Rethem	Isernhagen HB Munster
<b>Dienstag</b> <b>11.07.2023</b>	Bissendorf/ Scherenbostel	Lindwedel Marklendorf	Wolterdingen
<b>Mittwoch</b> <b>12.07.2023</b>	Behringen Hützel/Steinbeck	Wietzendorf	Hodenhagen Hademstorf, Eickeloh
<b>Donnerstag</b> <b>13.07.2023</b>	Soltau Harber/Hötzingen	Honerdingen	Solingen
<b>Freitag</b> <b>14.07.2023</b>	Breloh Oerrel	Düshorn Bommelsen/Kroge	Giltten Bothmer
<b>Samstag</b> <b>15.07.2023</b>	Walsrode Lehrdetal	entfällt	entfällt

# Jörg Freitag

Herzlichen Glückwunsch



**...wurde mit der  
Ehrennadel der  
Deutschen  
Jugendfeuerwehr  
in Gold  
ausgezeichnet**

Herzlichen Glückwunsch

**...wurde mit dem  
Ehrenzeichen der  
Niedersächsischen  
Jugendfeuerwehr  
e.V. ausgezeichnet**

# Timo Eitzmann



## Landesjugendfeuerwehrwart zu Gast



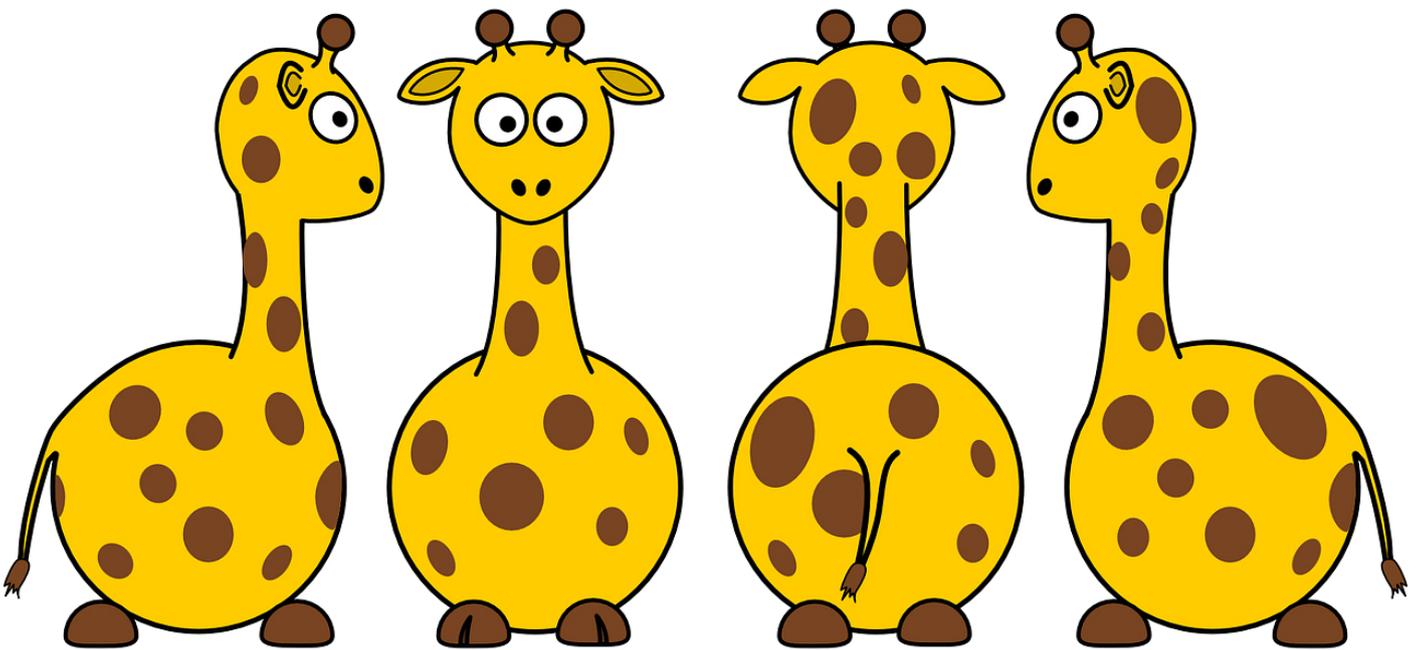
Der Landesjugendfeuerwehrwart Sascha Bädorf war am Samstag zu Gast im Kreiszeltlager. Bevor die offizielle Lagereröffnung stattfand, führten die Kreisjugendsprecherin Leonie und ihr Stellvertreter Malte ihn durchs Zeltlager. Bei interessanten Gesprächen informierten sie Sascha über das anstehende Programm der Woche und stellten die verschiedenen Fachbereiche vor.

Herzlich willkommen

# Gewinnspiel des Tages

Jetzt seid Ihr gefragt, wir wollen Euch näher kennenlernen.

Schickt uns ein kreatives Gruppenbild von Eurer Jugendfeuerwehr und gewinnt Ruhm und Ehre und werdet exklusiv in der nächsten Ausgabe veröffentlicht. Der Einsendeschluss ist bis 17 Uhr des heutigen Tages.



Das kreativste Foto erhält zusätzlich  
eine Packung Haribo. 😊

# Rätselseite



## Frage: Wo bist du?

Gehe fünf Schritte nach vorne. Drehe dich 90 Grad nach rechts und gehe weitere fünf Schritte vor. Nun drehe dich ein weiteres Mal nach rechts und gehe 10 Schritte weiter.

Jetzt 90 Grad nach links und 3 Schritte nach vorne. Anschließend ein weiteres Mal nach links und erneut 5 Schritte vor. Zum Schluss ein letztes Mal nach links drehen und acht Schritte nach vorne laufen.

## 16x16 Sudoku

Jede Ziffer von 1-16 darf nur einmal pro Block und nur einmal in jeder Spalte und Reihe vorkommen. Beginne am besten damit, die Blöcke oder Reihen auszufüllen, in denen sich die meisten Ziffern befinden.

6			16	10	2		5	13	3						
13		8	7		9		6		11		12			4	
15						7			2		5	14	9		
10												3	8		
			9	5		2			13		8	12	15		
7	13	3		6	14				15					2	4
				13					10		4		14	9	
						1					16	13			7
9		6		4	5	10							12	15	
	7	13	3			14				15	11	4			2
1	12					3	8		5	10		16			
4	5			12			1	16		14	9			3	
14			6	2			10			7			1	12	15
		7	13			6			1	12		2		5	10
		5	10		12	15	11			6			7	13	3
11	1		15	8	7					5			16		14

# Neulich so in einem Interview...

...also da kam ein Reporter von einer kleinen Konkurrenz-Tageszeitung zum JF-Übungsdienst. Echt! Ein Reporter von der "Wild". Oder nein, von der "Blöd". Ach, keine Ahnung. Jedenfalls fragte der Reporter unsere Jugendlichen auch zwei Fragen zur LSP.

Und wir drucken hier exklusiv ihre Antworten:



Warum wollt ihr die Leistungsspange haben?

**Weil ich Feuerwehr kann.**

**Weil ich schnell und geschickt bin.**

**Weil ich in der Gruppe stark bin.**

**Weil ich top vorbereitet bin und bald in den Einsatzdienst gehen will.**

**Weil ich zeigen will, dass ich's drauf hab.**

Das ist das höchste Ehrenzeichen, das du für Leistung in der Jugendfeuerwehr holen kannst!



Äh, also warum wollt ihr die Leistungsspange holen?

**Oarrgh! Ist doch klar, Mann!**

**Wer Fußball spielt, will die Meisterschale holen!**

**Wer 5000 Meter läuft, will den Siegerpokal bekommen!**

**Wer in der Jugendfeuerwehr ist, will die Leistungsspange haben!**



Wir wünschen allen teilnehmenden Gruppen  
viel Erfolg bei der Abnahme



# KREIS- JUGENDFEUERWEHR HEIDEKREIS e.V.



## Wikingerschach-Spielregeln

### Allgemeines

Wikingerschach ist ein Holzwurf-Geschicklichkeitsspiel für Jung und Alt. Es ergeben sich unterschiedlichste Spielverläufe und strategische Varianten, die das Spiel kurzweilig gestalten.

### Das Team

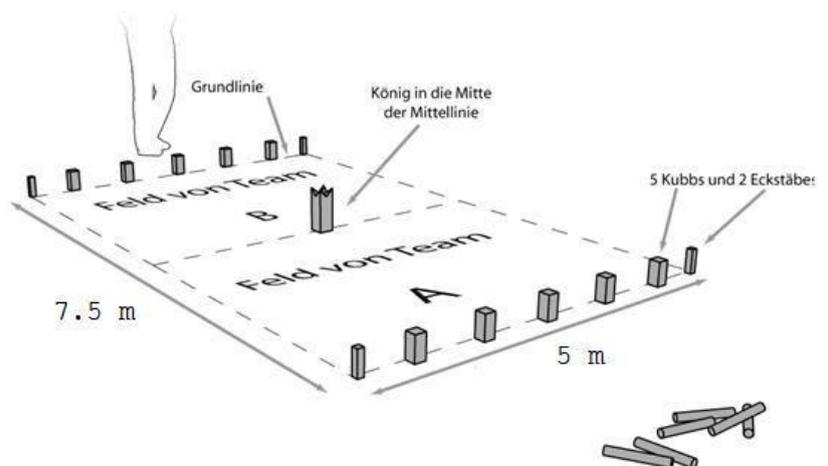
Ein Team besteht aus 6 Spielern

### Spielvorbereitung

Das Spielfeld ist 5 m breit und 7,50 m lang und wird durch die 4 Eckstäbe begrenzt.

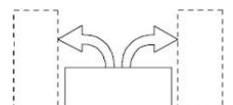
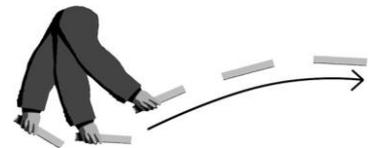
Die Bauern/Kubbs werden in gleichen Abständen zwischen den Eckstäben auf der Grundlinie aufgestellt. Der König wird in der Mitte der Mittellinie aufgestellt.

Jede Mannschaft besitzt eine Spielfeldhälfte und steht hinter der Grundlinie mit den eigenen Bauern/Kubbs.



### Grundsätzliche Regeln

1. Das Team welches an der Reihe ist, bekommt die 6 Wurfhölzer und wirft diese alle nacheinander.
2. Es darf erst geworfen werden, wenn der Schiedsrichter die Runde freigegeben hat. Eine Runde wird erst dann freigegeben, wenn sich kein Mitspieler mehr im Spielfeld befindet.
3. Jeder Spieler bekommt ein Wurfholz. Es wird in beliebiger Reihenfolge geworfen.
4. Die Wurfhölzer werden am Ende angefasst und gerade von unten geworfen (keinen „Hubschrauber- Wurf“, horizontale Rotation).
5. Geworfen wird von der Grundlinie. Ausnahme: steht ein Kubb im eigenen Feld, dann kann auf Höhe des Kubbs (Vorderlinie) vorgerückt werden.
6. Mit den Füßen darf nicht übergetreten werden. Tritt ein Spieler über, gilt der Wurf als ungültig und darf nicht wiederholt werden. Umgefallene Bauern werden wieder aufgestellt.
7. Ziel ist es, alle Kubbs im gegnerischen Spielfeld umzuwerfen. Zuerst müssen alle Kubbs (Feldkubbs) im gegnerischen Feld umgeworfen werden, bevor auf die Kubbs (Basiskubbs) der Grundlinie geworfen werden darf.
8. Ein Kubb der getroffen wird und dann an einem Wurfholz oder anderem getroffenen Kubb anliegt gilt als umgefallen.
9. Getroffene (und umgefallene) Kubbs werden von der Mannschaft in deren Feld sie liegen aufgehoben und von der Grundlinie oder Vorderline aus ins gegnerische Feld geworfen. Da wo sie liegen bleiben werden sie dann von der gegnerischen Mannschaft auf die Stirnseiten aufgerichtet. Sie dürfen dabei nicht vom Boden abgehoben werden.
10. Sollten Kubbs beim Zurückwerfen nicht im gegnerischen Feld liegen bleiben, darf der Wurf einmalig wiederholt werden. Liegt der Kubb danach immer noch nicht im gegnerischen Feld, kann das gegnerische Team den Kubb frei in seinem Feld aufstellen. Der Kubb muss nur eine Würfstocklänge von König entfernt stehen.
11. Wenn ein Kubb auf der Line zum liegen kommt muss dieser ins Feld rein gekippt werden.
12. Werden beim Zurückwerfen andere Kubbs umgestoßen oder verschoben müssen diese an dem Standort an dem sie standen wieder aufgestellt werden.
13. Wird ein Kubb mit den Fuß umgestoßen wird dieser wieder hingestellt, er zählt nicht als umgefallen.



14. Spieler dürfen während des Spieles nicht ausgewechselt werden. Ausnahmen sind Verletzungen, Krankheiten etc.
15. Stehen keine Kubbs mehr im gegnerischen Feld, darf von der Grundlinie aus auf den König geworfen werden. Wird der König in dieser Spielsituation nicht von der Grundlinie aus abgeworfen, so ist dies ein ungültiger Wurf und der König wird wieder aufgestellt
16. Bei Zeitspiel hat die Gruppe nach der dritten Ermahnung automatisch verloren.

Spielende:

Ein Team hat verloren, wenn es den König umwirft, bevor es alle Kubbs im gegnerischen Feld umgeworfen hat. Das Spiel ist sofort beendet, das gegnerische Team gewinnt und erhält **drei Punkte**.

Stehen nach Ablauf der Spielzeit (14 min) und der Beendigung des laufenden Spielzuges auf jeder Grundlinie

- gleich viele Kubbs, endet das Spiel unentschieden. Beide Teams bekommen **einen Punkt**.
- eine unterschiedliche Anzahl von Kubbs auf der Grundlinie, gewinnt die Mannschaft mit der größeren Anzahl von Kubbs auf der Grundlinie und bekommt **drei Punkt**.

Ein Team gewinnt außerdem, wenn es innerhalb eines Spielzuges alle Kubbs im Feld des anderen Teams und danach den König (von der eigenen Grundlinie aus) umwirft. Es bekommt dafür **drei Punkte**.

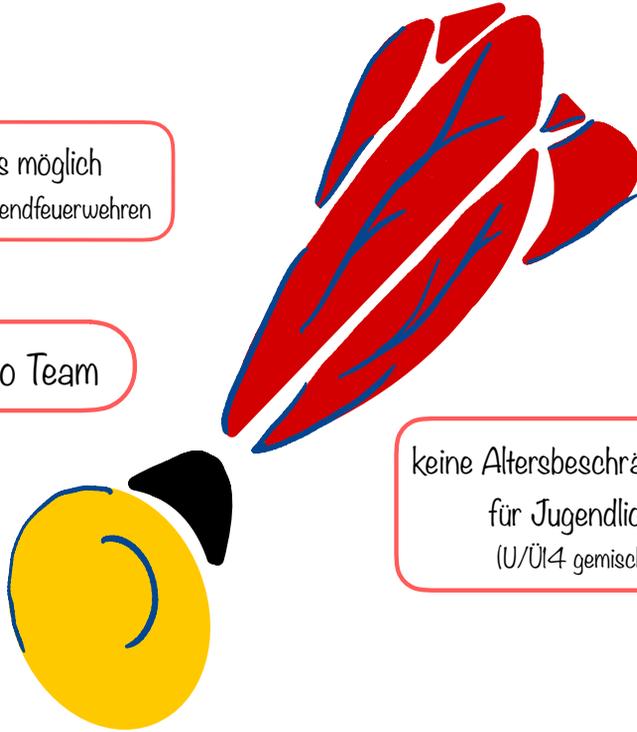
# Indiaca- Turnier am Mittwoch

(außerhalb der Gesamtwertung)

gemischte Teams möglich  
auch zwischen den Jugendfeuerwehren

6 Jugendliche pro Team

keine Altersbeschränkungen  
für Jugendliche  
(U/Ü14 gemischt)



Meldet euch bis Dienstag Mittag, 12.00 Uhr,  
bei dem Fachbereich Wettbewerbe an.



# KREIS- JUGENDFEUERWEHR HEIDEKREIS e.V.



## Indiaca-Regeln

Dieses uralte Flugballspiel stammt aus Südamerika und wurde zuerst von den Indianern gespielt. Es ist ein Mittelding zwischen Federball und Volleyball.

### Spielfeld:

Das Spielfeld wird in einer Größe von 13 Metern (Länge) und 5,5 Metern (Breite) abgesteckt, außerhalb des Spielfeldes muss ein zwei Meter breiter Freiraum vorhanden sein, da der Ball auch von außen zurück ins Feld gespielt werden kann.

Über die Mittellinie wird ein Netz gespannt, dessen Oberkante bei 1,85m (Altersgruppe ab 14 Jahren) bzw. bei 1,65m (Altersgruppe bis 14 Jahre) liegt.

Das Spielgerät wird „INDIACA“ genannt, ist eine Art großer Federball, der aus einem birnenförmigen Lederbeutel und einem Strauß von Führungsfedern besteht; Größe etwa 20 cm.

**Schuhwerk:** Sportschuhe (keine Noppen- oder Stollenschuhe)

### Spielablauf:

INDIACA ist ein Mannschaftsspiel mit jeweils sechs Spielern. Die „INDIACA“ muss mit der geöffneten Hand über das Netz ins gegnerische Feld geschlagen werden. Es dürfen auch beide Hände zugleich genommen werden.

Im eigenen Spielfeld darf der Ball höchstens bis zu dreimal weiter geschlagen werden, dann muss er über das Netz gehen. Der gleiche Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander spielen. Die „INDIACA“ muss im Flug angenommen und sofort weiter geschlagen werden. Fangen oder festhalten sowie Weitertragen gelten als Fehler.

Der Aufschlag (Angabe) muss außerhalb des Spielfeldes von der rechten Seite der Grundlinie erfolgen, ohne dass das Netz berührt wird. Bei Berührung des Netzes und wenn die „INDIACA“ ins gegnerische Feld gelangt, erfolgt ein zweiter Aufschlag, ansonsten Fehler. Die Reihenfolge der Aufschläge erfolgt in Rotation, so dass jeder Spieler mal auf jeder Position spielt. Wenn eine Mannschaft einen Fehler macht, verliert sie das Aufschlagrecht. Gepunktet werden kann nur bei Aufschlagrecht.

Der Aufschlag und die Seitenwahl werden ausgelost.

Der Satz ist zu Ende, wenn eine Mannschaft 21 Punkte mit 2 Punkten Vorsprung erreicht hat. Erreicht eine Mannschaft 11 Punkte, erfolgt Seitenwechsel.

Wird im Turniersystem mit einer Zeitvorgabe je Spiel gespielt, erfolgt der Seitenwechsel nach der Hälfte der Zeit. Das Spiel ist dann automatisch nach Ablauf der Zeit zu Ende. Der jeweilige Punktestand ist hierbei egal. Im KO-System wird solange gespielt, bis eine Mannschaft nach Ablauf der Zeit einen Vorsprung von 2 Punkten hat.

### Schiedsrichter:

Zwei Linienrichter, die an den diagonal gegenüberliegenden Ecken des Spielfeldes stehen, einen Oberschiedsrichter, der das Spiel leitet und in Streitfragen vermittelt sowie einen Schiedsrichter am Netz der die Punkte zählt.



# KREIS- JUGENDFEUERWEHR HEIDEKREIS e.V.



## Breakball-Regeln

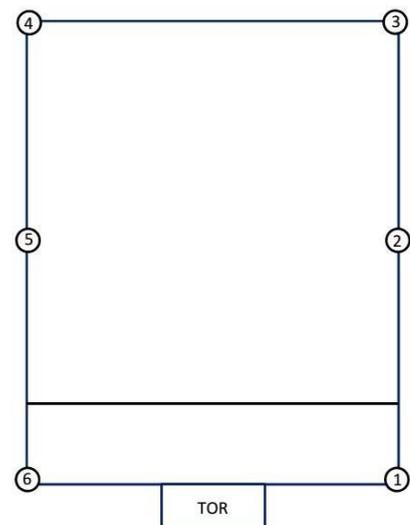
### Spielfeld:

Das Spielfeld ist 20 m breit und 25 m lang. Es gibt 6 Bases, wobei Base 1 der Start und Base 6 das Ziel ist. Um alle Bases wird je ein Kreis mit dem Durchmesser 1 m gezogen. Er markiert den jeweiligen Base-Bereich.

In einem Abstand von 3 m zum Abstoßpunkt wird eine Linie quer über das Spielfeld gezogen. Sie markiert den Tabubereich für den Anstoß. Der Ball muss also über diese Linie hinweg ins Spielfeld gebracht werden.

Für das Spiel werden 2 Mannschaften à 6 Spieler benötigt.

Das Spiel geht über 2 Sätze. Ein Satz ist dann zu Ende, wenn die angreifende Mannschaft keinen Spieler mehr hat (oder die maximale Zeit um ist), der einen Anstoß ausführen könnte. Nach einem Satz wird gewechselt, die defensive Mannschaft geht zur Startlinie und die angreifende Mannschaft geht ins Spielfeld



**Schuhwerk:** Sportschuhe (keine Noppen- oder Stollenschuhe)

### Spielablauf:

Der Breakball (American Football) wird von der angreifenden Mannschaft mit dem Fuß geschossen. Die defensive Mannschaft darf den Ball nur mit dem Fuß „bewegen“.

Die Mannschaften nehmen ihre Position auf dem Spielfeld ein. Spieler Nr. 1 der angreifenden Mannschaft schießt den Ball. Der Ball muss innerhalb der Spielfeldbegrenzung aufkommen. Tut er dies nicht, hat der Spieler einen zweiten Versuch. Schlägt auch dieser Versuch fehl, ist der Spieler für diesen Satz auf dem Spiel ausgeschieden. Das Gleiche gilt, wenn der Ball innerhalb des Tabubereiches aufkommt. Im Tabubereich darf sich während des Anstoßes kein Spieler der defensiven Mannschaft aufhalten. Zuwiderhandlung führt zum Punktabzug. Wenn der Ball nach dem ersten Aufkommen im Feld durch Verspringen außerhalb der Spielfeldbegrenzung landet, ist der Versuch gültig.

Hat der Spieler einen gültigen Anstoß gemacht, muss er das Spielfeld so schnell wie möglich umrunden. Abkürzungen führen zur Disqualifikation.

Die defensive Mannschaft steht im Spielfeld und versucht den Ball mit dem Einsatz ihrer Füße ins Tor zu schießen. Das absichtliche Berühren des Balles mit der Hand führt zum Punktabzug.

Schießt die defensive Mannschaft ein Tor, während sich ein oder mehrere gegnerische Spieler zwischen zwei Bases bzw. nicht im Base-Bereich befinden, scheiden diese für den Satz aus dem Spiel aus.

Absichtliches behindern oder Irritation der Spieler der gegnerischen Mannschaft führt zu Punktabzug. Das Punktekonto einer Mannschaft errechnet sich aus den im Ziel angekommenen Spielern. Für einen Home-Run gibt es Bonuspunkte.

**Punktetabelle:**

Home-Run	+ 3
Einfacher Lauf	+ 1
Spieler rausgeworfen (für defensive Mannschaft)	+ 1
Behinderung/Irritation	- 1
Ball absichtlich mit der Hand berührt	- 1
Abkürzung	Disqualifikation

**Benötigte Schiedsrichter:**

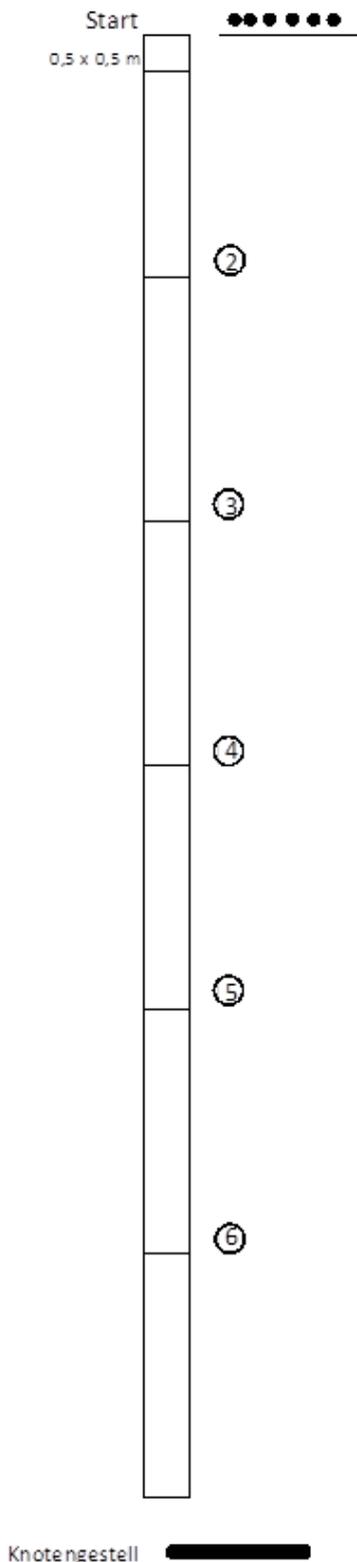
Je Base einen und einen Oberschiedsrichter, der auch die Punkte zählt und in Streitfragen vermittelt.

**Maximale Zeit:** 2 x 5 Minuten

# Fünkchen-Cup



## Wettbewerbsübung:



### 1. Bekleidung:

Die Wettbewerbsgruppe (Staffel) tritt an:

- im Übungsanzug nach DJF Bekleidungsrichtlinie
- mit Schutzhelm nach DJF Bekleidungsrichtlinie
- mit Schutzhandschuhen
- mit festem Schuhwerk

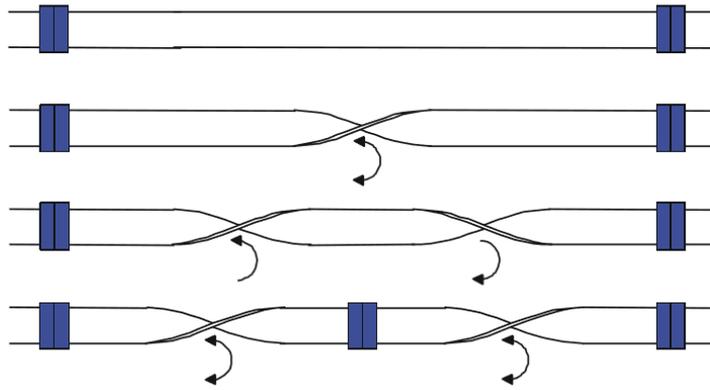
### 2. Ablauf der Übung:

Die Staffel stellt sich an der Startlinie auf, jeder Läufer hat einen doppelt gerollten C-Druckschlauch vor sich stehen. Läufer 1 gibt das Startzeichen: „ Auf die Plätze fertig, los“. Daraufhin nimmt jeder Läufer seinen Schlauch auf und läuft zu seinem Kupplungspunkt, rollt seinen Schlauch aus und kuppelt seinen Schlauch mit dem Läufer vor und nach ihm (Läufer 2 kuppelt also mit Läufer 1 und Läufer 3 und so weiter). Ein übergreifen während des Kuppelvorgangs ist nicht erlaubt. Am Ende muss der Schlauch verdrehungsfrei innerhalb der Markierung liegen. Die Kupplung des 1. Schlauches muss innerhalb der 0,5 x 0,5 m Markierung am Start liegen. Nachdem die Läufer an der Ziellinie (Knotengestell) angekommen sind, machen 4 der Läufer jeweils einen Knoten. Es müssen alle 4 Knoten / Stiche analog Bundeswettbewerb verwendungsfähig gestochen / gebunden werden. Wer welchen Knoten macht, bleibt der Staffel überlassen. Erst nachdem die Knoten und die Schnelligkeitsübung beendet wurden, gibt Läufer 1 den Befehl „Übung beendet“. Danach wird die Zeit gestoppt.

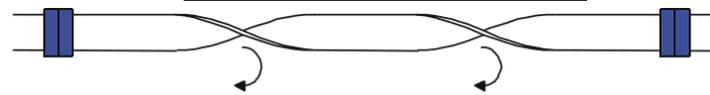
### 3. Fehlerbewertung:

- offenes Kupplungspaar
- Verdrehungen innerhalb eines Schlauches
- beim Kuppeln übergreifen
- 1. Schlauch liegt nach Übungsende mit der Kupplung außerhalb der 0,5 m Markierung
- Schlauchleitung liegt außerhalb der Bahn
- falscher Knoten / Stich
- Knoten / Stich nicht ausgeführt

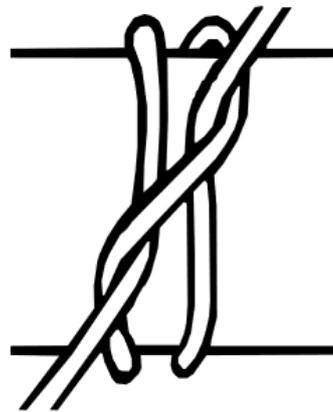
Keine Verdrehung



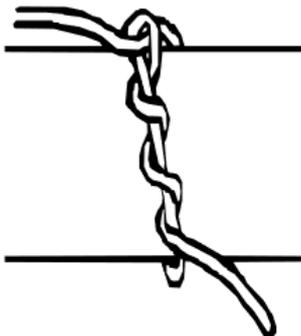
Verdrehung



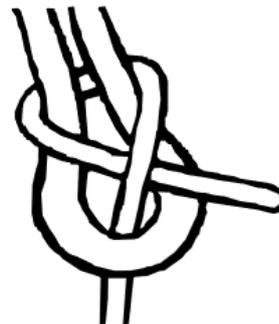
Kreuzknoten



Mastwurf



Zimmermannstich



Schotenstich