

Enkeltmandskonkurrence - momenter 2009 / Einzelwettkampf - Stationen 2009

1 – Brandbekæmpelse <ul style="list-style-type: none">• Der udleveres 1 stk. håndsprøjte uden vand samt 1 stk. spand.• Vand hentes i den nærliggende sø• Bemærk: Vandet skal afhentes indenfor afmærkningen markeret med hvid strimmel.• Ved hjælp af håndsprøjte fyldes en beholder med 1 ltr. vand• Når opgaven er forbi skal sprøjte, spand og beholder tømmes for vand.• Der gives ikke straf løb.	1 - Feuerlöschen: <ul style="list-style-type: none">○ Ausgehändigt wird 1 Handspritze ohne Wasser sowie 1 Eimer○ Wasser im nahe liegenden See holen○ Beachte: Wasser ist innerhalb der weissen Markierung zu holen○ Mit der Handspritze ist ein Behälter mit 1 Liter Wasser zu füllen○ Wenn Auftrag erfüllt ist, Wasser aus Spritze, Eimer und Behälter entleeren○ Straflauf wird nicht erteilt
2 - Afstandsbedømmelse <ul style="list-style-type: none">• 5 terrængenstande er vist på et billede• Find genstandene i terrænet• Der skal vurderes afstand til genstandene• Der gives straf løb for hver afvigelse på +/- 10 % eller mere.	2 - Entfernungsschätzen <ul style="list-style-type: none">○ 5 Geländepunkte sind auf einem Bild gezeigt○ Die Gegenstände im Gelände finden○ Entfernung zu den Gegenständen schätzen○ Straflauf bei Abweichung von +/- 10
3 - Kogning af vand: 1 kop vand bringes i kog Hver mand får: <ul style="list-style-type: none">• 1 brædestump på ca. 20 cm.• 1 økse• 1 kniv• 1 avisside• 3 tændstikker• Strygestål• kogekar Hvis der skal bruges flere tændstikker eller aviser løbes straf løb på 50 m. pr. stk.	3 - Wasser kochen 1 Tasse Wasser zum Kochen bringen Jeder bekommt: <ul style="list-style-type: none">○ 1 Brettlänge von ca. 20 cm.○ 1 Axt○ 1 Messer○ 1 Zeitungsseite○ 3 Streichhölzer○ Feuerstahl○ Kochgeschirr Wenn mehr Streichhölzer oder Zeitungen verwendet werden müssen, gibt es Straflauf von 50 Metern pro Stück.
4 - Håndgranatkast <ul style="list-style-type: none">• Der kastes 5 granater mod skyttehul• Afstand 10 m. 2 stk. liggende• Afstand 20 m. 3 stk. stående• Der løbes straf løb for hver forbier	4 - Handgranatenwerfen <ul style="list-style-type: none">○ Kampfstand mit 5 Granaten bekämpfen○ Entfernung zehn Meter: Zwei HGr liegend○ Entfernung zwanzig Meter: Drei HGr stehend○ Für jeden Nicht-Treffer Straflauf
5 - Knuder og knob <ul style="list-style-type: none">• Der fremvises 5 stk. knuder og knob• Disse fremvises i 30 sek.• Herefter skal de bindes.• Der er straf løb for hver forkert	5 - Knoten und Bunde <ul style="list-style-type: none">○ Es werden fünf Knoten und Bunde gezeigt○ Diese werden 30 Sekunden gezeigt○ Danach sind sie zu binden○ Straflauf für jeden falschen Knoten
6 – Skydning <ul style="list-style-type: none">• Der skydes 5 skud med gevær• Der skydes stående• Der løbes straf løb for hver forbier	6 - Schiessen <ul style="list-style-type: none">○ Fünf Schuss mit Gewehr○ Stehend schießen○ Bei jedem Nichttreffer Straflauf
7 – Alarmanordning <ul style="list-style-type: none">• Der skal laves en alarmanordning af de udleverede materialer.• Der må desuden anvendes forhåndenværende materialer - dog må buske og træer ikke beskadiges.• Funktion bliver kontrolleret.• Herefter skal den fjernes igen.	7- Alarmeinrichtung <ul style="list-style-type: none">○ Aus den gestellten Materialien ist eine Alarmeinrichtung herzustellen○ Vorhandenes darf verwendet werden - jedoch Büsche und Bäume nicht beschädigen○ Funktion wird kontrolliert○ Nach Beendigung ist die Alarmeinrichtung abzubauen
8 - Svømning <ul style="list-style-type: none">• Nærmere instruks forefindes i svømmehallen	8 - Schwimmen <ul style="list-style-type: none">○ Einweisung in der Schwimmhalle

SVØMNING

Momentbeskrivelse:

1. På ordre, hop i vandet og svøm hen til gummibåden
2. Kravl op i gummibåden
3. I båden ligger en vandpistol. Med den skal du beskyde og vælte figurerne på bassinkanten.
4. Hop derefter i vandet og svøm til enden af bassinet. Du skal dykke under måtte, som ligger på overfladen.
5. Dyk ned og hent bakken på bunden af bassinet.
6. Tag 5 bolde og læg dem i bakken - svøm nu næsten tilbage til start. Stop ved markeringsflagene.
7. Herfra skal du kaste de 5 bolde igennem hullet på pladen. Hver træffer giver fradrag i tid.
8. Forlad bassinet - tiden stopper når du er helt ude af vandet.

Det er tilladt at anvende svømmebriller

SCHWIMMEN

Auftrag:

- 1) Auf Kommando ins Wasser springen und zum Schlauchboot schwimmen
- 2) In das Schlauchboot
- 3) Im Schlauchboot ist eine Wasserpistole; damit sind die Figuren auf dem Beckenrand zu beschiessen und umzuwerfen
- 4) Danach ins Wasser, zum Ende des Beckens schwimmen. Unter die Matte tauchen, die an der Oberfläche liegt.
- 5) Tauchen und das Tablett vom Boden des Beckens holen
- 6) Fünf Bälle nehmen und sie ins Tablett legen - zurück zum Start schwimmen. Bei den Markierungsflaggen ist anzuhalten
- 7) Von hier aus die fünf Bälle durch das Loch in der Platte werfen. Jeder Treffer gibt Zeitabzug
- 8) Becken verlassen - Zeit stoppt, wenn Wettkampfteilnehmer ganz aus dem Wasser ist.

Schwimmbrille darf verwendet werden.