



# Pompelen ewéi Fréier



## 1. Concours

Sou wéi et haut ganz normal ass, dass den lokalen Pompjeescorps mat sengem Camion fiert an den Asaz mat moderner Technik bewältegt, esou gouf virun ca. 100 Joer eng Pompel entweder mat der Hand oder mat Päerd op d' Plaz gezunn an mat Ieseldamp bedriwwen. Genee dat wëllen mer widderhuelen.

## 2. Asazgefier

An den Asaz kënnst eng 2-achseg Pompel, Typ "Landspritze" vun der Firma Carl Metz, déi +/- 1890 ausgeliiwert gouf.

## 3. Zesummesetzung vun der Équipe

Matmaachen kënnen Équipes aus den Rettungsdéngschter aus dem ganzen Land, aus aneren Clibb oder einfach nëmmen Kollegen, déi sech dësen Spaass nët wëllen entgoen loossen.

Eng Équipe besteet aus 9 Leit (m/w) am Alter vun 16-65 Joer:

- 1 Chef oder Kommandant (Nr. 1)
- 1 Agrëffstrupp aus 2 Leit (Nr. 2 & 3)
- 8 Leit un der Pompel (Nr. 4 – 9)

All Participant müssen eegen Händchen matbréngen an fest an héich Schong undoen. Helmer (F1-Gallet) kënnen entweder selwer matbruecht oder ausgeléint ginn.

## 4. Geschiir

Bléift ëmmer opgeriicht:

- Pompel Carl Metz Landspritze
  - 1 Ober- oder Unterflurhydrant fir Waasserversuergung
  - 1 Oberflurhydrantenschlüssel resp. 1 Standrohr/Unterflurhydrantenschlüssel
  - 2 B-Schläich (20 m)
  - 1 Verdeeler B-CBC
  - 1 C-Schlauch (15 m)
  - 1 Stützkrümmer B
  - 1 Iwwergangstéck BC
  - 1 Sprëtzwand (op ca. 35 m vun der Pompel ewech)
  - 1 Eemer

Gëtt op- an ofgeriicht:

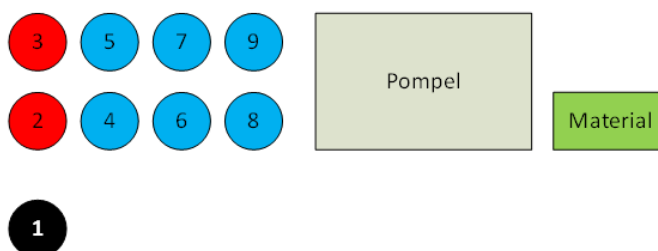
- 2 C-Schläich (15 m)
- 1 Mehrzwecklanze CM

## 5. Virbereedung vun der Übung

All Equipe huet d'Meiglechkeet, ier et lass geet, während 15 Minuten ze üben.

Schläich an d' Armaturen sinn opgebaut. All Équipe riicht sengt Material selwer of an preparéiert et fir d' Übung. Schläich ginn duebel gewéckelt.

Riets nieft der Pompel gëtt dat preparéiert Material op eng Plaque geluecht. Duerno stellt sech d' Équipe folgend op:



Den Kommandant steet virun senger Mannschaft an ass hinnen zougewannt. Virun him steet den Agrëffstrupp, un hiner lénker Säit stinn déi 6 Leit fir un d' Pompel. Jiddereen steet am Garde-à-vous. Nom Opstellen vun der Mannschaft gëtt den Tank vun der Pompel komplett mat Waasser gefëllt.

## 6. Oflaf vun der Übung

### 6.1. Opstellen an Start

Den Kommandant mell seng Équipe beim Responsabelen vun der Übung un an kontrolléiert nach eng Kéier dat néidegt Material. Duerno stellt en sech namol an den Garde-à-vous virun seng Équipe (voir Schema am Kapitel 5).

Ueschléissend freet hien seng Équipe mat folgendem Saz: „Fäerdeg fir d' Übung?“ an start den Laf mat „Lass“. Mat dësem Kommando start den Concours.

### 6.2. Oflaf

#### 6.2.1. Kommandant (N°1)

Den Kommandant leeft bei d' Pompel an stellt sech nieft den Ofgang. Hien bedéngt den Kugelhahn esou bal hien den Befehl "Wasser marsch" vum Agrëffstrupp kritt. Wann d' Pompel eidel ass, gëtt den Kommandant den Befehl "Wasser halt" an leeft zrëck op seng Positioun an der Opstellung. Wann seng ganz Equip erëm ganz komplett virun him am Garde-à-vous steet, hieft hien sêin rietsen Aarm fir d' Übung ze vollenden.

#### 6.2.2. Agrëffstrupp (N° 2 & 3)

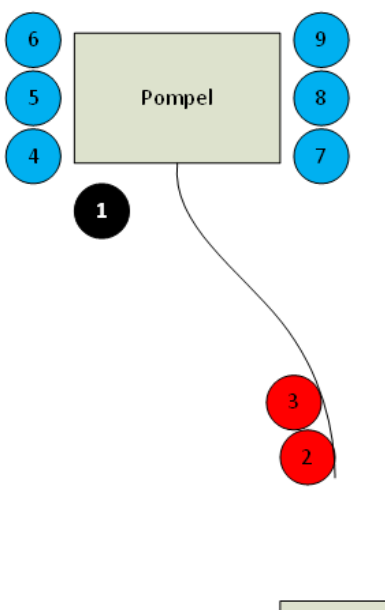
Den Agrëffstrupp leeft bei d' Material, hellt sech déi 2 C-Schläich an 1 CM-Mehrzwecklanze. Den Nr° 2 hellt 1 C-Schlauch, schléisst dësen un den Ofgang vun der Pompel un an zitt dësen Schlauch komplett ouni Drallen aus. Den Mann N° 3 hellt 1 C-Schlauch an CM- Lanze. Hien koppelt säin Schlauch un deen éischten un an zitt en ebenfalls ouni Drallen aus. Duerno schléisst en d' Lanz un. No dësen Aarbechten stellt sech den Agrëffstrupp geschlossen virun d' Begrenzung un d' Lanz an bestellen d' Waasser mam Befehl "Wasser marsch". Soubal si Waasser an genügend Drock op der Lanz hunn, probéieren si, d' Lach vun der Sprëtzwand ze treffen, wou d' Waasser hannendrun opgefaangen gëtt.

Beim Befehl "Wasser halt" leet den Agrëffstrupp d' Lanz op den Buedem ganz virun d' Begrenzung) an leeft zrëck op hir Plaz an der Opstellung.

#### 6.2.3. Pompelmannschaft (N° 4 – 9)

D' Leit N° 4 bis 6 ginn op déi lenks Pompelstaang, d' Leit 7 – 9 un déi riets. Si fänken op Kommando "Pompel lass" vum Chef un mat Pompelen an bauen Drock op. Nom "Wasser marsch" pompelen dës 6 Leit den Inhalt vun der Pompel un d' Lanz bis dass den Tank eidel ass.

Beim Befehl "Wasser halt" loossen déi 6 Leit d' Staangen lass an lafen zrëck op hir Plaz an der Opstellung.



## 7. Bewertung

- 7.1. Zäit vun der Übung  
Zäit gëtt gestoppt vum Befehl "Lass" bis zu deem Moment, wou den Kommandant den Arm hieft.
- 7.2. Waasser am Eemmer hannert der Sprézwand  
D' Waasser, wat duerch Sprézwand geworf gëtt, gëtt an engem Eemmer opgefaang. An dësem gëtt den Wasserstand mat engem Meter gemooss.
- 7.3. Feeler

Feelstart	3 sec / Persoun
Schwätzen während der Übung	5 sec
Drall am C-Schlauch	5 sec
Rescht Waasser an der Pompel	2 sec / cm Wassersäil
Falscht Schaffen	2 sec

## 7.4. Berechnung vum Resultat

Zäit vun der Übung:		sec
Wasserstand:	-	cm
Feeler	+	sec
<b>Total:</b>		

- 7.5. Gesamtergebnis  
Et gewënnt déi Équipe, déi zum Schluss deen niddregsten Total op der Lee stoen huet. Bei Punktegläichstand muss een Stiechen gemaach ginn.

Weider Informatiounen :  
[bucheronsdunord@gmail.com](mailto:bucheronsdunord@gmail.com)  
[www.beschfest.lu](http://www.beschfest.lu)