

AUSBILDUNG FEUERWEHR

LEISTUNGSABZEICHEN TRAINIEREN

Löschangriff, Knoten, Theorie und Sport trainieren

Muster-Ausbildung der Plattform Feuerwehr Wissen · Stand Oktober 2026 · Bedingungen: Landesfeuerwehrverband

AGENDA UND AUSBILDUNGSSCHWERPUNKTE

KAPITEL 1

Das
Abzeichen.

KAPITEL 2

Löschangriff.

KAPITEL 3

Knoten.

KAPITEL 4

Theorie.

KAPITEL 5

Sport.

KAPITEL 6

Training.

Nach dieser Ausbildung kannst du ...

- › die vier Disziplinen kennen,
- › den Löschangriff sicher und fehlerfrei trainieren,
- › ein Training über Wochen planen und auswerten.

KAPITEL 01

DAS LEISTUNGSABZEICHEN

Stufen, Voraussetzungen, Disziplinen

1.1 DAS ABZEICHEN IN BRANDENBUR



Foto: Losmaexchen, CC BY-SA 3.0

Leistungsabzeichen Brandenburg in Bronze



Foto: StVeit Maps, CC BY-SA 4.0

Löschangriff bei einer Übung

Herausgeber: Landesfeuerwehrverband Brandenburg, Vergabeordnung Version 1.3 (April 2018).

1.2 VIER STUFEN

1

BRONZE

Eine erfolgreiche Teilnahme.
Voraussetzung:
Truppmannausbildung.

2

SILBER

Fünf erfolgreiche
Teilnahmen. Voraussetzung:
Truppführerausbildung.

3

GOLD

Zehn erfolgreiche
Teilnahmen.

4

SONDERSTUFE GOLD

Zwanzig Teilnahmen oder
Tätigkeit als Kreisausbilder.

1.3 VIER DISZIPLINEN

1

Löschangriff

Gruppe arbeitet nach FwDV 3, höchstens 240 Sekunden, bis zu 7 Fehlerpunkte.

2

Knoten und Stiche

Drei Knoten in 45 Sekunden, bis zu 3 Fehlerpunkte.

3

Theorie

Fragebogen mit 3 Fragen, 4 Minuten, bis zu 6 Fehlerpunkte.

4

Sport

450-m-Staffellauf mit Strahlrohr in 5 Minuten, bis zu 2 Fehlerpunkte.

1.4 WERTUNG IM ÜBERBLICK

DISZIPLIN	ZEIT	FEHLERPUNKTE	WIEDERHOLUNG
Löschangriff	240 Sekunden	höchstens 7	nicht am selben Tag
Knoten und Stiche	45 Sekunden je Knoten	höchstens 3	einmal am selben Tag
Theorie	4 Minuten	höchstens 6	einmal am selben Tag
Sport	5 Minuten	höchstens 2	einmal am selben Tag

1.5 WOZU EIN ABZEICHEN?

AUSBILDUNG

Vertiefung der Kenntnisse und ein Ziel, auf das die Gruppe hin übt.

EINSATZBEREITSCHAFT

Ein eingespielter Löschangriff, sichere Knoten und Funktionswissen zählen sich im Einsatz aus.

FITNESS

Der sportliche Teil fördert Belastbarkeit und Teamgeist.

1.6 TEILNAHME

WER

Angehörige von
Feuerwehren, die Mitglied
des
Landesfeuerwehrverbandes
sind.

GRUPPE

Eine Gruppe aus Mitgliedern
einer oder mehrerer
Feuerwehren.

NACHWEIS

Das Nachweisblatt belegt die
bisherigen Teilnahmen.
Urkunde und Abzeichen
verleiht der Verband.

KAPITEL 02

LÖSCHANGRIFF

Nach FwDV 3 in 240 Sekunden

2.1 DER LÖSCHANGRIFF



Foto: StVeit Maps, CC BY-SA 4.0

Löschangriff bei einer Übung



Foto: Pressestelle BFK Urfahr-Umgebung, CC BY 2.0

Schlauchlauf bei einem Bewerb in Österreich (anderes Format)

In Brandenburg arbeitet die Gruppe nach FwDV 3, wie im Einsatz. Das Beispielfoto aus Österreich zeigt ein anderes Format.

2.2 MATERIAL

GERÄT	ANZAHL UND ART
Pumpe	TS 8/8, PFPN 10-1000 oder fest eingebaute Pumpe
B-Druckschläuche	2
Verteiler	1 B-Verteiler
C-Druckschläuche	6
Strahlrohre	3 CM-Strahlrohre
Saugleitung	Saugschläuche mit Saugkorb

2.3 DIE AUFGABE

NACH FWDV 3

Einsatz ohne Bereitstellung, nach FwDV 1 und Unfallverhütung. Funktionen außer Gruppenführer und Maschinist werden ausgelost.

ZEIT

Höchstens 240 Sekunden ohne Rücknahme der Geräte. Die Zeit beginnt mit der Befehlserteilung.

MATERIAL

Schläuche müssen einsatztauglich sein und dürfen nicht für Wettkämpfe präpariert sein.

2.4 REGELN BEIM LÖSCHANGRIFF

GRUPPENFÜHRER

Der Gruppenführer darf nicht anpacken, er befiehlt nur.

- › **Nicht zulässig:** zwei Strahlrohre auf ein Ziel halten.
- › **Wasser halt:** Jeder Truppführer meldet nach erfolgreicher Zielbekämpfung „Wasser halt“.
- › **Meldeweg:** Der Melder gibt es an den Maschinisten und meldet dem Gruppenführer „Auftrag erfüllt“.

2.5 SCHUTZAUSRÜSTUNG UND FREIGABE

- ☐ Helm mit Nackenschutz
- ☐ Schutzanzug
- ☐ Handschuhe
- ☐ Schuhwerk
- ☐ Alle Teilnehmer vollständig ausgerüstet
- ☐ Funktionen ausgelost und bekannt

Fehlt etwas, gibt es keine Freigabe. Die Schutzausrüstung wird vor dem Start geprüft.

2.6 TYPISCHE FEHLER BEIM LÖSCHANGRIFF

1

Kupplung nicht verbunden

Schlauchverbindung hält nicht, Wasser tritt aus.

2

Verteiler falsch aufgestellt

Abgänge zeigen in die falsche Richtung.

3

Melder vergisst die Meldung

„Wasser halt“ erreicht den Maschinisten nicht.

4

Gruppenführer packt an

Regelverstoß, Fehlerpunkte.

5

Zwei Strahlrohre auf ein Ziel

Unzulässig.

6

Befehle unvollständig

Trupps wissen nicht, was sie tun sollen.

2.7 TRAINING: ZEIT UND FEHLERFREIHEIT

ERST FEHLERFREI

Zuerst ohne Zeitdruck den Ablauf sauber trainieren. Tempo kommt durch Sicherheit.

DANN MESSEN

Zeit nehmen und mit dem eigenen letzten Mal vergleichen. Nicht gegen andere Gruppen.

ROLLEN TAUSCHEN

Jeder soll jede Funktion beherrschen. Rollen werden im Bewerb ausgelost.

KAPITEL 03

KNOTEN UND STICHE

Drei Knoten in 45 Sekunden

3.1 DIE AUFGABE

AUSWAHL

Der Wertungsrichter nennt drei Knoten oder Stiche aus der FwDV 1.

ZEIT

Jeder Kamerad bindet sie in 45 Sekunden.

WERTUNG

Jeder falsche oder nicht ausgeführte Knoten gibt einen Fehlerpunkt.
Höchstens 3 Fehlerpunkte.

3.2 KNOTEN ÜBEN



Foto: USCG PTC Developer, CC0

Mastwurf



Foto: Markus Bärlocher, Public domain

Achterknoten



Foto: Markus Bärlocher, Public domain

Pfahlstich (Palstek)

Jeder Knoten wird so oft gebunden, bis er sitzt: nach Hand, nicht nach Gedächtnis.

3.3 KNOTEN IM HILFSMITTELKATALOG

KNOTEN	VERWENDUNG
Mastwurf	Befestigen von Leinen und Geräten
Achterknoten	Endknoten, Karabinerbefestigung
Schotenstich	Verbinden zweier Leinen unterschiedlicher Stärke
Halbmastwurf	Sichern und Fieren von Lasten
Pfahlstich	Feste Schlinge, Menschenrettung
Doppelter Ankerstich, Zimmermannsschlag	Befestigen, Ziehen

3.4 HINWEIS ZUR FWDV 1

AKTUELLE AUSSCHREIBUNG

Der Katalog beruht auf der FwDV 1 von 2006. In der Fassung von 2026 ist der Spierenstich kein eigener Stich mehr und der Brustbund nur noch eine Notlösung.

- › **Maßgeblich** bleibt die aktuelle Ausschreibung des Verbandes.
- › **Im Zweifel:** beim Kreisfeuerwehrverband nachfragen.
- › **Training:** zuerst die Knoten, die im Einsatz gebraucht werden.

3.5 TRAINING KNOTEN

TÄGLICH KURZ

Fünf Minuten Knoten pro Dienstabend sind besser als eine Stunde im Monat.

STOPPUHR

Jeder Knoten wird gezeitet.
Ziel: sicher unter der Zeit.

PRÜFEN

Partnerkontrolle: Der Partner prüft den Knoten auf Sitz und Fehler.

KAPITEL 04

THEORIE

Fragebogen und Lernplan

4.1 DIE AUFGABE

FRAGEBOGEN

Jeder zieht einen Fragebogen mit 3 Fragen zu seiner Kategorie.

ZEIT

4 Minuten. Höchstens 6 Fehlerpunkte.

HILFSMITTEL

Der Hilfsmittelkatalog enthält Fragen und Antwortübersicht.

4.2 DREI KATEGORIEN

KATEGORIE	FUNKTIONEN
1	Angriffs-, Wasser-, Schlauchtrupp und Melder
2	Gruppenführer
3	Maschinist

4.3 WISSENSGRUNDLAGEN

VORSCHRIFTEN

FwDV 1, 2, 3, 7, 10 und 100,
Unfallverhütungsvorschrift
Feuerwehr.

RECHT

Straßenverkehrsrecht,
BbgBKG,
Tätigkeitsverordnung der
Freiwilligen Feuerwehr
(TVFF).

TECHNIK

Fahrzeug- und Gerätekunde,
Atemschutz, Funktionen in
der Gruppe.

4.4 LERNPLAN FÜR DIE THEORIE

1

WOCHEN 1 BIS 2

Fragenkatalog lesen,
Grundlagen wiederholen.

2

WOCHEN 3 BIS 4

Fragen laut beantworten,
Partner fragt ab.

3

WOCHEN 5 BIS 6

Zeitübung mit 3 Fragen in 4
Minuten.

4

WOCHEN 7

Probeklausur, Fehler
auswerten.

KAPITEL 05

SPORT

450-m-Staffellauf mit Strahlrohr

5.1 DIE STAFFEL

450 m

IN 5 MINUTEN

DIE GANZE GRUPPE LÄUFT

Staffellauf mit Strahlrohr als Staffelstab. Zwei Varianten, zum Beispiel mit Leiterhindernis, Balken, Eskaladierwand, Kriechhindernis, drei Knoten, Schlängellauf und Kübelspritze. Höchstens 2 Fehlerpunkte.

5.2 JEDER HAT EINE AUFGABE

LÄUFER

Läuft die Strecke und übergibt das Strahlrohr.

SCHLÄUCHE

Schläuche aufnehmen, auswerfen und Leitung kuppeln.

KÜBELSPRITZE

Mit der Kübelspritze ein Ziel bekämpfen.

5.3 ZEIT UND ZUSAMMENARBEIT



Foto: Pressestelle BFK Urfahr-Umgebung, CC BY 2.0

Zeitnahme bei einem Feuerwehrbewerb

Im Sport zählt die ganze Gruppe: Wer langsam ist, wird nicht zurückgelassen, sondern unterstützt.

5.4 TRAINING SPORT

GRUNDLAGE

Ausdauer und Kraft: Laufen, Intervalle, Rumpfkraft.
Zweimal pro Woche auch ohne Feuerwehr.

HINDERNISSE

Leiterhindernis, Balken und Kriechhindernis einzeln trainieren.

GRUPPENTEST

Einmal pro Monat die ganze Staffel mit Zeit.

KAPITEL 06

TRAINING UND PRAXIS

Plan, Stationen, Fragen

6.1 TRAININGSPLAN IN FÜNF STUFEN

1

GRUNDLAGEN

Alle Funktionen und den Ablauf kennen.

2

TECHNIK

Löschangriff ohne Zeit, Knoten sicher.

3

TEMPO

Zeit nehmen, Fehler abbauen.

4

TEST

Probe-Bewerb mit allen vier Disziplinen.

5

AUSWERTUNG

Drei Verbesserungen festhalten, Plan anpassen.

STATION 1: LÖSCHANGRIFF AUF ZEIT

ZIEL

Die Gruppe trainiert den Löschangriff und vergleicht ihre Zeit mit dem letzten Mal.

Zeit 45 Minuten · 1 Gruppe · 1 Ausbilder

ABLAUF

1. Funktionen auslosen, Material bereitlegen.
2. Löschangriff mit Zeitnahme ab Befehl.
3. Ausbilder notiert Fehler und Zeit.
4. Kurze Auswertung, Rollen tauschen.
5. Zweite Runde mit einer Verbesserung.

MATERIAL

- Pumpe und Schläuche
- Verteiler, Strahlrohre
- Stoppuhr
- Beobachtungsbogen

DARAUF ACHTEN

- PSA vollständig tragen.
- Sicherheit vor Tempo.
- Persönliche Messlatte, kein Konkurrenzdruck.

STATION 2: KNOTEN-DUELL

ZIEL

Die Teilnehmenden binden drei Knoten in 45 Sekunden und prüfen sich gegenseitig.

Zeit 20 Minuten · Paare · 1 Ausbilder

ABLAUF

1. Ausbilder nennt drei Knoten.
2. Paar A bindet, Paar B prüft und stoppt.
3. Falsche Knoten werden sofort korrigiert.
4. Rollenwechsel.
5. Zwei Durchgänge, Ergebnis notieren.

MATERIAL

- Leinen
- Stoppuhr
- Knotenliste

DARAUF ACHTEN

- Knoten zum Sitz prüfen.
- Niemand wird beschämt.
- Aktuelle Knoten nach FwDV 1.

STATION 3: QUIZ UND PARCOURS

ZIEL

Die Gruppe prüft ihr Theoriewissen und läuft einen kleinen Hindernisparcours.

Zeit 45 Minuten · Teams zu 4 bis 6 Personen · 1 Ausbilder

ABLAUF

1. Jeder zieht einen Fragebogen mit 3 Fragen, 4 Minuten.
2. Ergebnisse auswerten und Fehler erklären.
3. Parcours aus Leiter, Balken und Kriechgang aufbauen.
4. Team läuft mit Strahlrohr als Staffelstab.
5. Zeit mit dem letzten Mal vergleichen.

MATERIAL

- Fragebogen
- Hindernisse
- Strahlrohr
- Stoppuhr

DARAUF ACHTEN

- Hindernisse sicher aufbauen.
- Nicht über Belastungsgrenzen hinaus.
- Pausen einplanen.

6.5 FRAGEN AN DIE GRUPPE

STUFEN

Wie viele Teilnahmen braucht man für Silber, und welche Ausbildung?

ZEIT

Wie lange darf der Löschangriff dauern, und wann beginnt die Zeit?

REGEL

Was darf der Gruppenführer beim Löschangriff nicht tun?

KNOTEN

Wie viele Knoten und wie viel Zeit hat jeder Kamerad?

THEORIE

Welche Kategorien gibt es, und wie viele Fragen gibt es?

SPORT

Wie lang ist die Staffel, und was ist der Staffelstab?

ZUM MITNEHMEN

ABZEICHEN

Bronze, Silber, Gold,
Sonderstufe Gold. Eine
Teilnahme pro Jahr zählt.

LÖSCHANGRIFF

240 Sekunden, höchstens 7
Fehlerpunkte, Gruppenführer
befiehlt nur.

KNOTEN

Drei Knoten in 45 Sekunden,
höchstens 3 Fehlerpunkte.

THEORIE

3 Fragen in 4 Minuten,
höchstens 6 Fehlerpunkte.

SPORT

450 m in 5 Minuten mit
Strahlrohr, höchstens 2
Fehlerpunkte.

TRAINING

Erst fehlerfrei, dann schnell.
Messlatte: das eigene letzte
Mal.

QUELLEN UND BILDNACHWEIS

Leistungsabzeichen Brandenburg in Bronze · Losmaexchen · CC BY-SA 3.0

Löschangriff bei einer Übung · StVeit Maps · CC BY-SA 4.0

Schlauchlauf bei einem Bewerb in Österreich (anderes Format) · Pressestelle BFK Urfahr-Umgebung · CC BY 2.0

Mastwurf · USCG PTC Developer · CC0

Achterknoten · Markus Bärlocher · Public domain

Pfahlstich (Palstek) · Markus Bärlocher · Public domain

Zeitnahme bei einem Feuerwehrbewerb · Pressestelle BFK Urfahr-Umgebung · CC BY 2.0

Inhalte und Nutzung

Inhalte: Plattform Feuerwehr Wissen Brandenburg (Leistungsabzeichen nach FwDV 3, FwDV 3, Knoten, Funktionen), Vergabeordnung und Hilfsmittelkatalog Leistungsabzeichen FwDV 3 des Landesfeuerwehrverbandes Brandenburg (Version 1.3, April 2018). Maßgeblich ist die aktuelle Ausschreibung; Termine und Bedingungen erfährst du beim Kreisfeuerwehrverband.

Diese Präsentation darfst du frei bearbeiten und weitergeben. Bilder behalten ihre eigene Lizenz, die Quellenangabe bleibt dabei. Maßgeblich sind die Vorschriften und die Vorgaben deiner Wehr. Mehr unter feuerwehr-wissen-bb.de/wissen/ausbildung/