



www.turnverband.ch

Ausschreibung



**01 MAI 2022
BALLWIL**

Inhalt

Programm	1
Angebot.....	1
Prov. Zeitplan.....	1
Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen	2
Kategorien	2
Mannschaft / Reglement.....	2
Anmeldeschluss.....	2
Anmeldestelle	2
Teilnahme	3
Bekleidung	3
Startgeld	3
Haftgeld.....	3
Strafgelder	3
Disziplinhelfer	4
Versicherung.....	4
Wettkampfanlage.....	4
Garderoben.....	4
Auszeichnungen	4
Verpflegung	5
Anreise.....	5
Jugifahne	5
Schiedsgericht	5
Durchführung / Schlechtwetter	5
Spielbeschriebe	6
Kontakte/Informationen	6
1. Unihockey-Rundkurs	7
2. Kleopatra	8
3. Olympia-Abfahrt	9
4. Rohrbruch.....	10
5. Krebsgang	11
6. Büchsenwerfen.....	12
Hunderter-Stafette 13.30 Uhr.....	13

Programm

Die Turnerinnen und Turner des STV Ballwil organisieren zusammen mit der Abteilung Jugend des Turnverbandes LU/OW/NW den Jugitag 2022.

Wir freuen uns über deine Anmeldung und wünschen dir und den Kids schon jetzt einen unvergesslichen und erfolgreichen Tag.

Angebot

- Gruppenwettkampf (6 Disziplinen)
- Hunderter-Stafette
- Rahmenprogramm (lasst euch überraschen)

Provisorischer Zeitplan

Zeit	Gruppe
07.00 Uhr	Disziplinhelfer-Sitzung
08.00 Uhr	Wettkampfbeginn der Gruppen
10.30 Uhr	Beginn des Rahmenprogramms
12.00 Uhr	Ende der Gruppenwettkämpfe
13.00 Uhr	Ende des Rahmenprogramms
13.30 Uhr	Hunderter-Stafette
15.00 Uhr	Rangverkündigung
15.30 Uhr	Wir freuen uns auf den Jugitag 2023 in Kerns

Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen

Der Einfachheit halber verwenden wir die männliche Personen- und Stellenbezeichnung. Darunter sind stets auch die weiblichen Bezeichnungen zu verstehen.

Kategorien

Kategorie A	Jahrgänge 2006 - 2009
Kategorie B	Jahrgänge 2010 / 2011
Kategorie C	Jahrgänge 2012 / 2013
Kategorie D	Jahrgänge 2014 und jünger

Mannschaft / Reglement

In jeder Kategorie werden 3er, 4er und 5er Teams angeboten. Diese können nach Belieben zusammengestellt werden. Es können Mädchen-, Knaben- oder Mixedteams sein. Teilnehmer können in einer höheren Kategorie eingesetzt werden, nicht aber umgekehrt. Es müssen alle Disziplinen absolviert werden. Für die Auswertung wird pro Kategorie und Teamgrösse eine Rangliste erstellt

Anmeldeschluss

Freitag, 30. März 2022 (Datum A-Post)

Anmeldestelle

Urs Pfusi Amrein, Schlüsselacher 15, 6130 Willisau

Teilnahme

Mädchen und Knaben der Jahrgänge 2006 und jünger des Turnverbandes LU/OW/NW. Jugendliche mit Jahrgang 2005 welche die obligatorische Schulzeit noch nicht abgeschlossen haben, sind auch startberechtigt.

Bekleidung

Es wird erwartet, dass die Vereine in einem einheitlichen Tenue erscheinen.

Startgeld

CHF 18.00 pro Kind

Der Gesamtbetrag ist bis spätestens 09. April 2022 auf das Bankkonto der Valiant Bank, IBAN CH41 0630 0016 7332 4550 8, zu Gunsten des Turnverbandes LU/OW/NW zu überweisen. Bei nicht antreten der Riege verfällt das Startgeld zu Gunsten des Veranstalters.

Haftgeld

Auf ein Haftgeld wird verzichtet. Vereinen, welche eine Strafe wegen verspäteter Anmeldung, verspäteter Einzahlung oder wegen fehlenden Disziplinhelfern erhalten, müssen den Betrag am Wettkampftag bei der Anmeldung bezahlen.

Strafgelder

CHF 30.00 für verspätete Anmeldung

CHF 30.00 für verspätete Einzahlung

CHF 70.00 pro fehlendem Disziplinhelfer

Disziplinhelfer

Jede Riege hat pro 2 Gruppen einen Disziplinhelfer zu stellen. Die Disziplinhelfer erhalten vom Veranstalter ein Lunchpaket. Die Helfer müssen nicht mehr vorgängig mit der Anmeldung gemeldet werden. Mit dem Zeitplan wird dann auch die Einsatzliste der Disziplinhelfer versandt. Diese enthält dann nur noch den Vereinsnamen.

Versicherung

Ist Sache der Teilnehmer. Der Organisator lehnt jede Haftung für Unfall, Schadenfall und Diebstahl ab.

Wettkampfanlage

Sportplatz Moosmättli

Garderoben

Schulhausanlage, Turnhalle und Garderoben. Die Garderoben dienen nur als Taschendepot. Es bestehen keine Duscmöglichkeiten.

Auszeichnungen

In jeder Kategorie erhalten die drei erstplatzierten Teams pro Kategorie und pro 3er-, 4er- und 5er Team eine Medaille. Ebenso werden die drei erstplatzierten Teams der Hunderter-Stafette mit Medaillen ausgezeichnet.

Jeder Teilnehmer des Gruppenwettkampfes erhält einen Erinnerungspreis.

Verpflegung

Die Verpflegung der Turner und Betreuer ist Sache der Riege. Auf dem Wettkampfgelände sind verschiedene Verpflegungsstände eingerichtet.

Anreise

Parkplätze sind signalisiert. PW's und Reiseautos werden eingewiesen. Ballwil ist auch sehr gut mit dem ÖV erreichbar. Der Fussweg vom Bahnhof zu den Sportanlagen beträgt nur ca. 10 Minuten.

Jugifahne

Jede Riege bringt ihre Fahne mit. Es wird keine Fahnenburg erstellt. Da der ganze Verein immer gemeinsam unterwegs ist wird die Fahne von Disziplin zu Disziplin mitgetragen.

Schiedsgericht

Rekurse sind schriftlich an den Vertreter des Verbandes einzureichen. Er und zwei Mitglieder des OK entscheiden endgültig.

Durchführung / Schlechtwetter

Der Jugitag findet bei jeder Witterung statt. Es gibt kein Verschiebedatum. Bei schlechter Witterung richtet sich das Angebot nach der Benutzbarkeit der Anlagen. Die Wettkampfleitung behält sich das Recht vor, einzelne Wettkampfdisziplinen oder Teile des Rahmenprogramms zu streichen.

Spielbeschriebe

Die Disziplinen werden dieses Jahr nicht mit Zeichnungen dargestellt. Es werden Videos der Disziplinen hergestellt welche sich die angemeldeten Vereine dann anschauen können. Die korrekte Adresse wird allen angemeldeten Vereinen nach dem Anmeldeschluss bekannt gegeben.

Kontakte/Informationen

Bei Fragen und Unklarheiten stehen wir dir jederzeit gerne zur Verfügung.



Urs Pfusi Amrein
Vertreter Verband
Tel. 041 970 00 46
078 748 42 11
pfusich@bluewin.ch



Beat Hess
Wettkampfleiter
Tel. 079 724 41 48
beathess@hotmail.com

1. Spiel: Unihockey-Rundkurs

Es sind immer zwei Kinder auf dem Parcours. Diese laufen einen vorgegebenen Rundkurs ab. Dabei muss der Unihockey-Ball präzise geführt werden. Im Parcours erschweren 10 Hindernisse das Durchkommen. Jedes Kind absolviert eine Runde und gibt den Hockey-Schläger im gekennzeichneten Übergaberaum weiter.

Strafen: Wenn der Hockeyball das Hindernis nicht richtig überwindet, muss das Hindernis noch einmal korrekt absolviert werden.

Wertung: Jedes Hindernis ergibt einen Punkt (max. 10 Punkte pro Runde). Jeder weitere Punkt pro Hindernis einer begonnenen Runde zählt zur Schlusssumme dazu.

Das Spiel dauert 3 Minuten

2. Spiel: Kleopatra

2 Kinder heben gemeinsam ein Kind hoch, welches auf einer Holzstange sitzt und ein Goldstück (Tennisball) in der Hand hält, und laufen so eine Runde. Dabei dürfen die Füße des transportierten Kindes den Boden nicht berühren. Das sitzende Kind darf sich an den andern Kindern halten. Nach einer Runde versucht das Kind auf dem Holzstab sitzend, ab einer markierten Linie, das Goldstück in den Tresor (Reif) zu werfen. Nach dem Wurf wechselt ein anderes Kind auf den Stab und wird von zwei Trägern transportiert. Jedes Kind muss einmal getragen werden, bevor das erste Kind wieder an die Reihe kommt.

Wurfdistanz Abwurflinie - Tresor:

Kat. A + B: 5 Meter

Kat. C + D: 3 Meter

Strafen: Fällt ein Kunde vor dem Wurf vom Stab, so muss die Runde neu begonnen werden.

Wertung: Jede Runde (fertig bei Wurf) ergibt einen Punkt. Zusätzlich ergibt ein direkter Treffer in den Tresor 2 Punkte (der Ball muss nicht im Reif liegen bleiben).
Das Spiel dauert 3 Minuten

3. Spiel: Olympia-Abfahrt

Die ganze Gruppe startet auf einem Paar Skier und läuft gemeinsam die gerade Strecke entlang bis zum Wendeposten. Dort werden die Skier gewendet und der Rückweg wird unter die Skier genommen. Beim Startpfosten werden die Skier wieder gewendet

Länge der Olympia-Abfahrt: 15 Meter

Strafen:

- Wenn ein oder mehrere Kinder aus der Bindung fallen, muss gewartet werden, bis alle wieder startklar sind.
- Wenn die Skier zu früh gewendet werden, müssen alle Kinder noch einmal in die Bindung und den Rest der Strecke noch absolvieren.

Wertung: Jeder absolvierte Meter der Olympia-Abfahrt ergibt einen Punkt.

Das Spiel dauert 3 Minuten

4. Spiel: Rohrbruch

Ein Kind startet mit einem Schwamm. Es rennt los und überquert zuerst ein Hindernis, bevor es auf der anderen Seite zum Eimer gelangt, welcher mit Wasser gefüllt ist. Der Schwamm wird ins Wasser getunkt und das Kind läuft bis zum Reif. Hier wirft das erste Kind dem ebenfalls in einem Reif wartenden Kind den Schwamm zu. Kann dieser gefangen werden darf der Inhalt des Schwammes in den Eimer beim Start ausgedrückt werden, wenn nicht, geht der Schwamm direkt auf die nächste Runde. Der erste Läufer verschiebt danach zum zweiten Reifen und wird zum Fänger, der Fänger übergibt den Schwamm dem wartenden Kind beim Start

Wurfdistanz Reif 1 – Reif 2:

Kat. A + B: 7 Meter

Kat. C + D: 4 Meter

Strafen: Beim Werfen und Fangen muss jeweils der vordere Fuss im Reif sein. Übertritte nach vorne sind ungültig und der Schwamm dürfte nicht ausgedrückt werden.

Wertung: es wird das Gewicht des Wassers gewertet, welches von den gefangenen Schwämmen ausgedrückt werden konnte.

Das Spiel dauert 3 Minuten

5. Spiel: Krebsgang

Alle Kinder greifen sich einen der verschiedenen Bälle, welche zur Wahl stehen und begeben sich hinter der Startlinie in den Krebsgang (auf allen Vieren, Bauch nach oben). Auf das Startkommando laufen alle gemeinsam los auf die gerade Strecke, umlaufen den Pfosten und laufen wieder zurück. Dabei darf der Ball nicht mit der Hand transportiert werden. Fällt der Ball auf den Boden, wird er zuerst wieder aufgenommen und erst dann darf die Runde weiter fortgesetzt werden. Das gleiche gilt, wenn ein Kind nicht mehr mag und das Gesäss den Boden berührt. Erst wenn nur noch die Füße und Hände den Boden berühren, darf die Runde fortgesetzt werden. Es ist den Kindern selber überlassen, ob sie die Bälle aufgrund der verschiedenen Schwierigkeitsgrade mit den Teammitgliedern tauschen möchten, bevor sie sich auf die nächste Runde begeben.

Zu transportierende Bälle:

- Tischtennisball
- Federball
- Tennisball
- Handball
- Softball
- Basketball

Wertung: Je vollständig gelaufene Runde ergibt einen Punkt. Ziel ist es, möglichst viele Runden im Krebsgang zu laufen.

Das Spiel dauert 3 Minuten

6. Spiel: Büchsenwerfen

Die Gruppe startet gemeinsam beim Startpfosten. Sie rennen gemeinsam nach vorne zum Würfel. Hier wird mit würfeln die Anzahl Hütchen/Büchsen ermittelt, welche das würfelnde Kind aufstellen muss. Sobald die Hütchen aufgestellt sind, dürfen die Kinder zu den Tennisbällen greifen und die Hütchen, hinter dem Abwurf balken stehend, abschiessen. Dabei stehen ihnen 10 Tennisbälle zur Verfügung. Die Bälle müssen jeweils selber wieder eingesammelt werden bis das letzte Hütchen abgeschossen wurde. Wurden alle getroffen, müssen sämtliche Bälle und Hütchen wieder in der bereitgestellten Harasse deponiert werden. Die ganze Gruppe rennt zurück um den Startpfosten und wieder zum Würfel. Nun würfelt ein anderes Kind und stellt die Anzahl Hütchen bereit.

Strafen: Wenn ein Übertritt passiert, muss das abgeschossene Hütchen wieder aufgestellt werden. Das Gleiche passiert, wenn mit werfen begonnen wird, obwohl noch nicht alle Hütchen aufgestellt sind.

Wertung: Es wird die Anzahl abgeschossener Hütchen gezählt.

Das Spiel dauert 3 Minuten

Hunderter-Stafette**13.30 Uhr**

Eine Gruppe besteht aus 9 Kindern die zusammen **maximal** 100 Jahre alt sind. Der Jahrgang ist entscheidend.

Zum Beispiel

Kind	Alter											
1	7	11	7	7	7	6	8	8	6	7	8	
2	8	11	7	7	7	9	10	8	6	7	8	
3	9	11	9	8	8	10	10	9	8	7	8	
4	10	11	10	10	8	10	11	10	9	7	11	
5	11	11	11	12	10	11	11	12	10	12	13	
6	12	11	12	12	14	11	12	12	10	14	13	
7	13	11	13	14	15	11	12	13	11	15	13	
8	14	11	14	14	15	12	13	14	14	15	13	
9	16	12	16	16	16	14	13	14	15	16	13	
Total	100	100	99	100	100	94	100	100	89	100	100	

Die Kinder rennen ca. 30 Meter bis zu einem Malstab umrunden diesen und rennen zurück. Der Stab wird um einen Malstab an das nächste Kind übergeben. Wenn das 9. Kind durchs Ziel läuft wird die Zeit gestoppt.

Für die Hunderter-Stafette wird eine separate Rangliste erstellt.