



Jugendturnfest

Wettkampfbestimmungen und Weisungen

Vereinswettkampf Jugend Oberstufe

Gültig ab 2023

Hauptsponsoren



glarnerSach
sichern & versichern

Co-Sponsor

glarner
krankenversicherung

Medienpartner

somedia
PRODUCTION
PRINT VIDEO WEB

Unterstützt von

kanton **glarus**



SWISSLOS
Sportfonds

3.6. Spiele

Allgemeine Weisungen:

- Die Wettkämpfe müssen mit einheitlichen Leibchen/Dress absolviert werden. Bei gemischten Gruppen dürfen die Leibchen/Dress für Mädchen und Knaben unterschiedlich sein.
- Nockenschuhe sind auf Rasen erlaubt, jedoch keine Nagelschuhe oder Schuhe mit Schraubstollen.
- Die Spieldisziplinen finden im Freien statt (Sportrasen/Wiese), Unihockey kann in der Halle wie im Freien (Hartplatz) durchgeführt werden.
- Die speziellen Spielgeräte sind selbst mitzubringen (siehe Anhang Materialliste). Dort nicht aufgeführte Spielgeräte werden vom Organisator zur Verfügung gestellt.
- Grössere Vereine/Gruppen können auf mehrere Anlagen gleichzeitig verteilt werden.
- Jede Gruppe respektive alle Turnenden hat/haben einen Versuch. Probedurchgänge sind nicht gestattet.
- Das Einturnen auf den Wettkampfanlagen ist untersagt.
- Der Start erfolgt mit dem entsprechenden Handgerät in den Ausgangspositionen.
Auf das Startkommando "Auf die Plätze" stellen sich die Spieler bei den Ausgangspositionen auf.
Auf das Startkommando "Pfiff" erfolgt der Start.
Das Ende wird durch einen weiteren "Pfiff" signalisiert.
- Die Zeichnungen in der Broschüre dienen der näheren Erläuterung des Übungslaufes. Dabei handelt es sich lediglich um mögliche Momentaufnahmen, nicht um statische Festlegungen von Positionen.
Diese sind nur dann verbindlich, wenn es der Übungslauf erfordert oder der Übungsbescrieb speziell vorsieht.
- Die Feldlinie kommt nur zum Tragen, wenn sie gleichzeitig eine Zonenlinie ist.
- Die Zonenlinie dürfen betreten, aber nicht übertreten werden.
- Die Abwurf- oder Abschlaglinien dürfen nicht betreten oder übertreten werden.
- Die Malstäbe dürfen in keiner Disziplin gehalten werden (festhalten mit den Händen).

3.10 Rugby

Allgemeine Angaben

Gruppengröße: 4 Spieler (siehe Vereinseinteilung)
Zeit: 3 Minuten
Feldgröße: 4 x 11.5 m (siehe Skizze)

Spezielles

Der Wurf für C (7) muss spätestens aus der Fang- und Wurfzone erfolgen.
Die nähere Linie der Fang- und Wurfzone zur Startlinie gilt als Abwurfline

Vereinseinteilung

Der Verein/Riege wird in möglichst viele 4er-Gruppen eingeteilt.

Vereinsgröße		Anzahl Gruppen
	Gruppengröße 1. Gruppe	Gruppengröße 2. Gruppe
4	4 Spieler	
5	4 Spieler	1 Spieler + 3 Doppelstarts
6	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts
7	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart
8	4 Spieler	4 Spieler

Jeder Verein (jede startende Gruppe pro Verein) wird nach diesem Schema eingeteilt.

Wertung

1 Fangball 3 Punkte
1 Lauf 2 Punkte

- Die Laufpunkte werden bei der Startlinie gezählt, Spieler B und C erhalten also bereits nach einer Teilstrecke die ersten Laufpunkte, Spieler A und D erst nach einer ganzen Runde. Hat der beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Fangball. Der angefangene Lauf muss beendet werden, auch nach Ablauf der Zeit.

Keine Punkte gibt es:

- Wenn der Werfer oder der Fänger mit dem Fuss eine der bezeichneten Linien be- oder übertritt.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1

- Ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf des Wettkampfs (Zeitnahme, An- und Abpfiff, Resultatmeldung)
- Zählt nur die Laufpunkte bei der Startlinie
- Kontrolliert die Startlinie.
- Füllt das Notenblatt aus

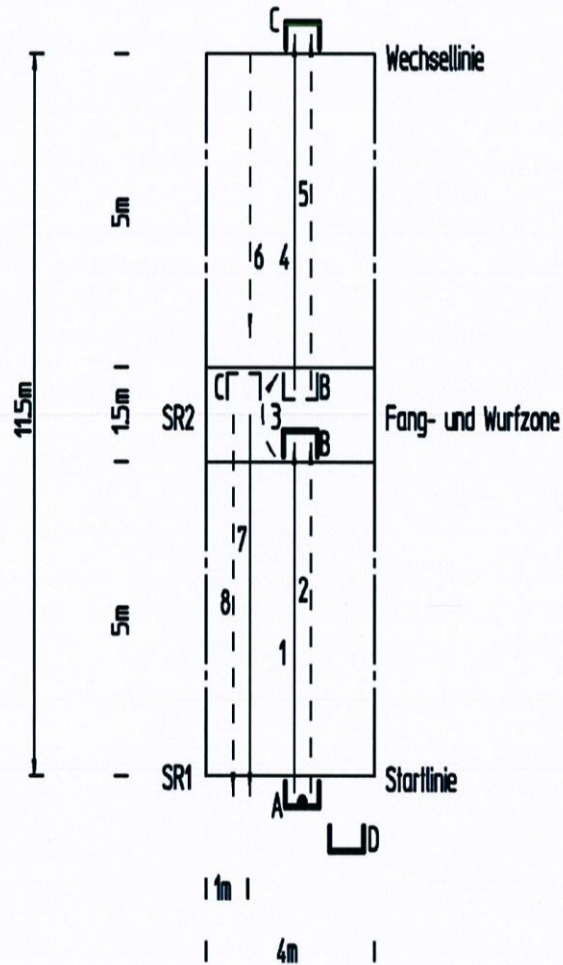
Schiedsrichter 2

- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle in der Fang- und Wurfzone, bei der Wechsellinie sowie bei der Startlinie
- Teilt sein Resultat dem Schiedsrichter 1 mit.

Material

- 1 Rugbyball (STV)
- 1 Timer
- 2 Handzählapparate
- 1 Trillerpfeife
- Markierungsmaterial für die Linien

3.10.7 Zeichnung



Legende

	Spieler ohne Ball	SR	Schiedsrichter
	Spieler mit Ball	1,2,3	Reihenfolge des Lauf- oder Ballweges
	Spieler nach einer Verschiebung	A,B,C,D	Spieler
	Ballweg		Zonenlinien
	Laufweg		Feldlinien

3.11 Unihockey

Allgemeine Angaben

Gruppengrösse: Der Parcours wird mit einem Unihockeyschläger und einem Unihockeyball als Einzellauf absolviert.
Strecke: ca. 50 m Länge
Feldgrösse: 5 x 20 m (siehe Skizze)

Spezielles

- Die Unihockeysausrüstung hat den Reglementen von Swiss Unihockey zu entsprechen.
- (Schlägerabmasse, Schlägerkrümmung, Balleigenschaften etc.).
- Umgefallene Malstäbe müssen durch die Turnenden selber aufgestellt werden (während der Laufzeit).
- Es dürfen keine Starthilfen verwendet werden, Partnerhilfe ist nicht erlaubt.
- Zeitmessung auf 1/100 Sekunden genau.

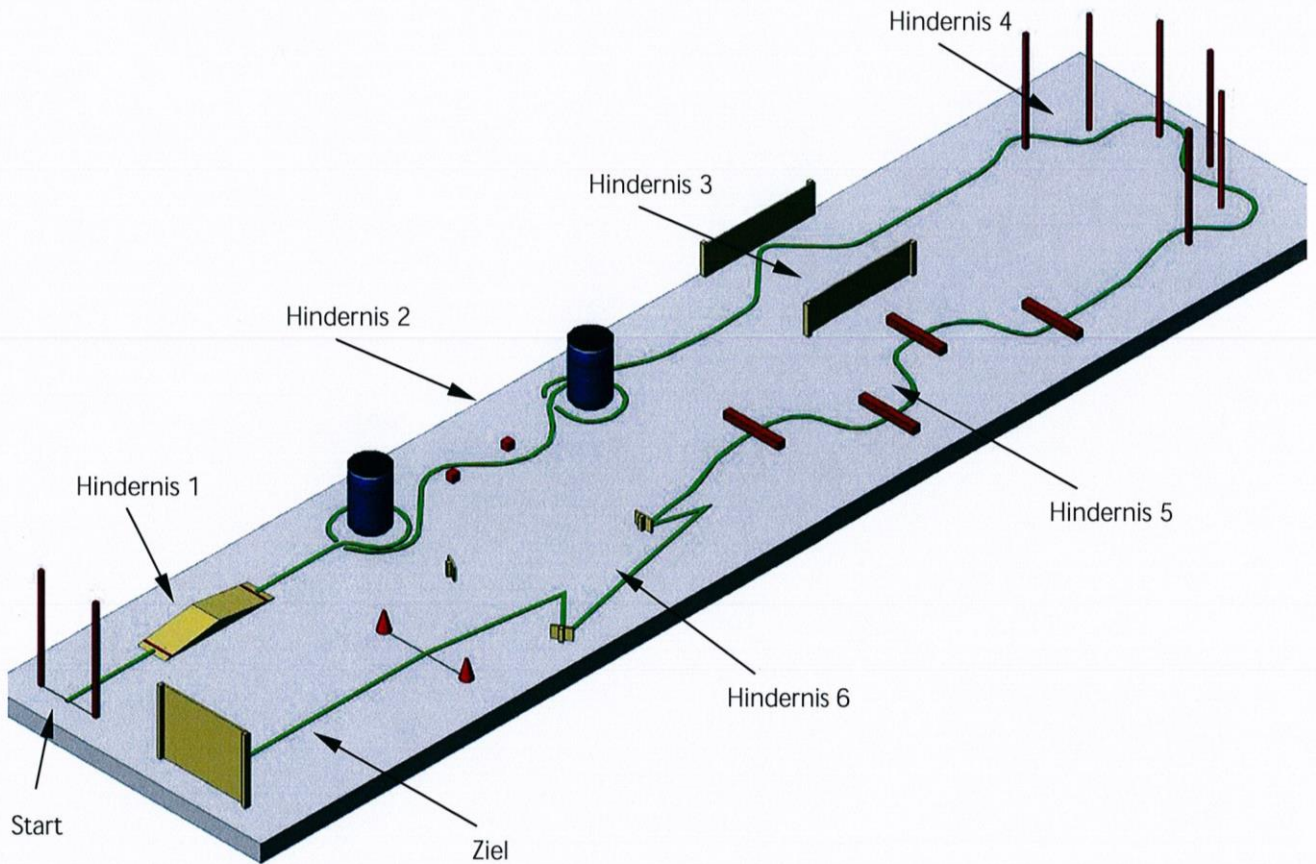
Wertung

- Verursacht derselbe Turnende 2 Fehlstarts, so wird er im Spielparcours disqualifiziert.
- Ein Fehlstart ist, wenn ein Turnender zu früh startet.
(Spielen des Balles oder abheben eines Fusses vom Boden vor dem Startkommando).
- Wird ein Hindernis nicht korrekt passiert, muss der Turnende vor diesem Hindernis nochmals beginnen.
- Laufzeit = Startkommando bis Auftreffen des Unihockeyballes auf der Holzwand.
- Wenn der Ball das Ziel verfehlt, wird die Zeit beim Ueberqueren der senkrechten Ebene der Holzwand gestoppt. Erreicht der Ball das Ziel nicht, wird nach dem Stillstand des Balles die Zeit gestoppt.
- Wird die Holzwand verfehlt oder nicht erreicht, gibt es 5 Sekunden Zuschlag auf die Laufzeit.

Schiedsgericht, *Schiedsrichter*

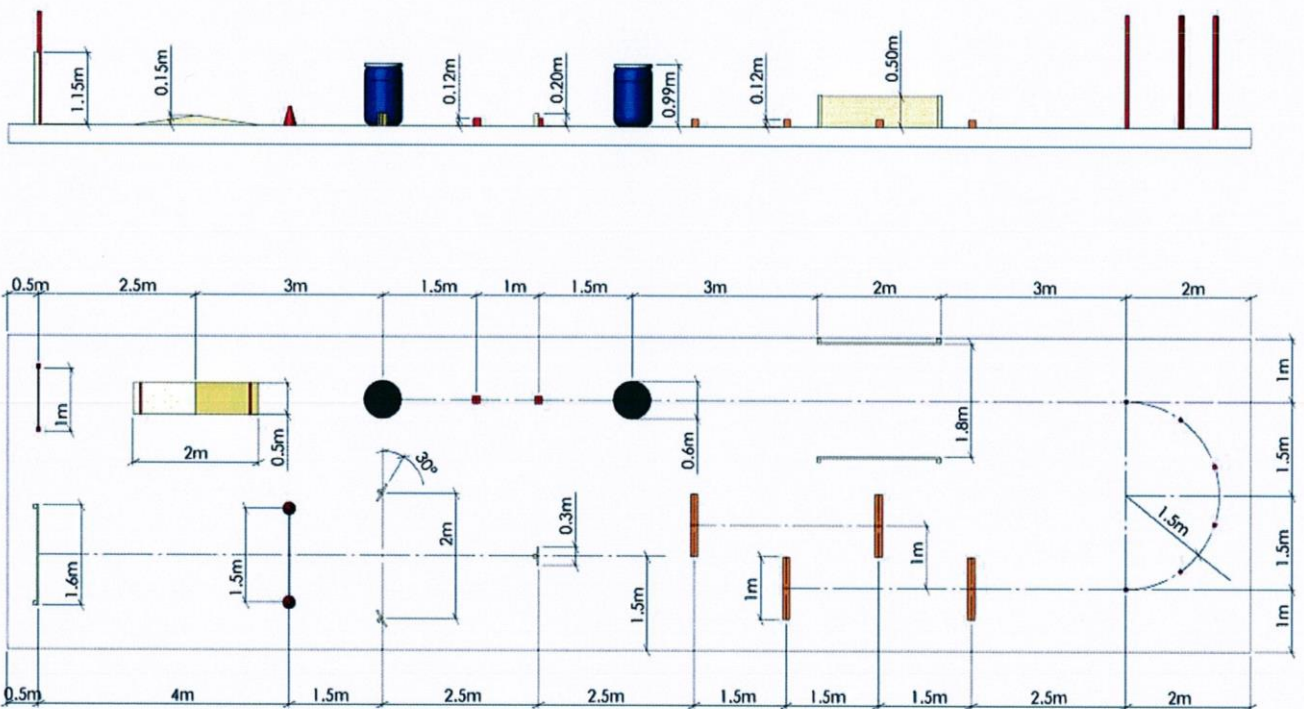
- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf (Zeitnahme, An- und Abpfiff, Resultatmeldung) des Wettkampfes.
- interveniert, wenn ein Hindernis nicht korrekt ausgeführt wurde → Wiederholung anordnen
- kontrolliert die Startlinie (Uebertreten) und den Uebungsablauf.

3.11.6 Zeichnung



Start	Start zwischen den Malstäben und hinter der Linie
Hindernis 1	Den Ball über die Rampe spielen (Der Ball muss innerhalb der Begrenzungslinien auf der Rampe verlaufen)
Hindernis 2	Zu Beginn und am Ende muss ein Fass mit dem Ball am Stock umkreist werden, dazwischen wird der Ball im Slalom um zwei Markierungen geführt.
Hindernis 3	Bandenpass aus dem Lauf
Hindernis 4	Slalomlaufen mit dem Ball am Stock
Hindernis 5	Jeder Balken einzeln überspielen
Hindernis 6	Zweimal aus dem Lauf den Pass spielen und den Abpraller annehmen
Ziel	Schuss auf die Holzwand von der Schusslinie (nur ein Versuch, ansonsten gibt es einen Zeitzuschlag)

3.11.7 Skizze



3.11.7.1 Material

- Start: 2 Pfosten oder Malstäbe
1 Linie
- Hindernis 1: 2 Laufflächen mit auslaufenden Enden (2m x 0.5m)
2 Rote Begrenzungslinien (je 90cm vom Rampenknicke)
2 Seitenkeile
- Hindernis 2: 2 PE-Weithalsfass 220l (Ø0.6m x 0.99m)
2 Markierwürfel (□12cm)
- Hindernis 3: 2 Schalttafel (2m x 0.5m)
4 Befestigungspfosten
- Hindernis 4: 6 Pfosten oder Malstäbe
- Hindernis 5: 4 Balken (□12cm x 1m)
- Hindernis 6: 3 Abprallbretter (30cm x 20cm)
3 Befestigungspfosten
- Ziel: 1 Holzwand (1.6m x 1.15m)
1 Befestigungspfosten
1 Linie
2 Markierkegel
- Markierung: Rote Markierungsfarbe um den Ablauf und die Linien zu Kennzeichnen
- Equipment: Diverse Unihockeystöcke (re/li) und Bälle
- Schiedsgericht 2 Stoppuhren

5.5 Pendelstafette (PS)

Allgemeine Angaben

Zeit: 1 Versuch
Distanz: 80 m

Material: Zeitmessanlage
2 Malstäbe pro Laufbahn
Startsignal (Schuss oder Doppelbrett)
4 Übergabestäbe (GLTV)

Spezielles

Startkommando: „auf die Plätze - fertig - Schuss“ (Hochstart ist gestattet).

Bei einem Fehlstart wird der Start nicht wiederholt.

Die fehlerhaften Gruppen erhalten einen Zeitzuschlag von 0.2 Sekunden auf die Durchschnittszeit für den Startfehler.

Übergaben:

- Die Ablösung muss so erfolgen, dass sich der Rumpf des ankommenden und jener des startenden Läufers außerhalb der markierten Wettkampfstrecke kreuzen.
- Bei Verstößen gegen diese Bestimmung wird der betreffenden Gruppe pro fehlerhafter Wechsel ein Zeitzuschlag von 2 Sekunden, gemäß Weisungen Vereinsleichtathletik STV, zur Laufzeit addiert (Wechselfehler).
- Die Ablösung kann auch mit einem Stab um einen Malstab herum erfolgen.

Wertung

- Endzeit durch Anzahl Läufer = Note gemäß Wertung

5.6 Weitsprung

- Es gibt nur ein Probesprung.

5.6.1 Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Wettkämpfer...

- beim Absprung den Boden hinter der Absprunglinie mit irgendeinem Teil des Körpers berührt oder wenn er durchläuft.
- seitlich neben dem Balken, egal ob vor oder hinter der verlängerten Absprunglinie, abspringt oder durchläuft.
- bei der Landung den Boden ausserhalb der Sprunggrube berührt, sofern dieser Punkt näher zur Absprunglinie liegt als der für die Messung massgebliche Eindruck in der Sprunggrube.
- nach einem ausgeführten Sprung durch die Sprunggrube zurückgeht, ohne diese vorgängig ordnungsgemäss verlassen zu haben.
- Salto Sprünge, jeglicher Form ausführt.

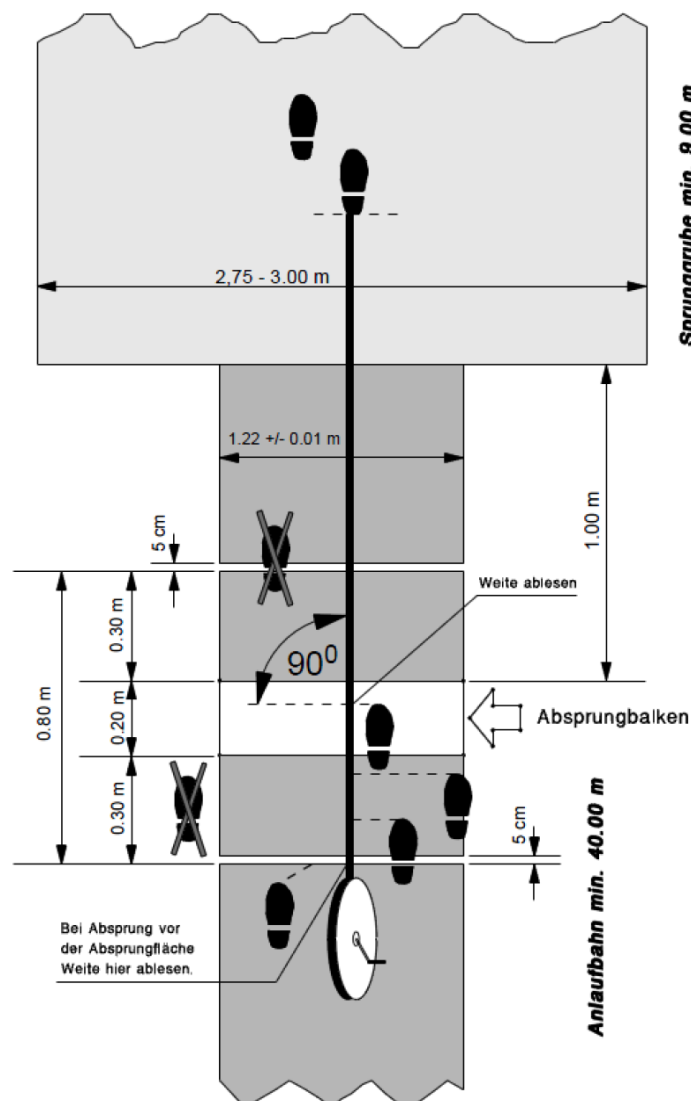
5.6.2 Messung

- Alle Sprungweiten werden, von dem durch irgendein Körperteil in der Sprunggrube hinterlassenen Eindruck, welcher der Absprunglinie oder deren Verlängerung am nächsten liegt, rechtwinklig zur Absprunglinie bzw. deren Verlängerung gemessen.
- Das Messband ist so auszulegen, dass die Leistung an der Absprunglinie abgelesen werden kann (Nullpunkt im Sand).
- Beim Zonenabsprung erfolgt die rechtwinklige Messung zur Fußspitze des Absprungbeins (Skizze siehe Abschnitt 6).
- Die Leistungen sind in ganzen Zentimetern anzugeben. Bei zwischenliegenden Leistungen gilt der nächsttiefere Zentimeter.

5.6.3 Zonenabsprung

- Die Zone erstreckt sich von den Kanten des Absprungbalkens auf beide Seiten 30 cm.
- Die Anfangslinie wird in die 80 cm einbezogen, die Abschlusslinie nicht.
- Ein Sprung ist gültig, wenn die Fußspitze des Absprungbeines den Boden innerhalb der Absprungzone verlässt (Skizze siehe Abschnitt 6).

A.4 Weitsprung (Zonenabsprung)



5.7. Kugelstossen

5.7.1 Einstossen

- Das Einstossen erfolgt aus Sicherheitsgründen unter Aufsicht des Kampfgerichtes.
- Sobald der Wettkampf begonnen hat, dürfen die Teilnehmer die Anlagen nur noch zur Ausführung von Wettkampfversuchen betreten.
- Stoß Geräte müssen zum Abwurfplatz zurückgetragen, sie dürfen nicht zurückgeworfen werden.

5.7.1. Geräte

- Die Geräte werden vom Organisator zur Verfügung gestellt.
- Beim Verwenden unkontrollierter Geräte sind bereits erzielte Resultate ungültig, der betreffende Wettkämpfer wird disqualifiziert.

5.7.2 Reihenfolge

- Die Teilnehmer führen ihre Versuche in der auf dem Wettkampfblatt festgehaltenen Reihenfolge durch (Reihenfolge der Namen oder Startnummern).

5.7.3 Stoß Vorbereitung

- Vorausgesetzt, dass während des begonnenen Versuchs kein Regelverstoss begangen wurde, darf der Wettkämpfer einen Versuch unterbrechen, das Gerät niederlegen (innerhalb oder ausserhalb des Stosskreises) und muss den Stosskreis verlassen.
- Die Wiederaufnahme des Versuches muss in der ihm maximal zur Verfügung stehenden Zeit erfolgen. Zeit pro Versuch max. 1 Min.

5.7.4 Versuche

- Jedem Wettkämpfer stehen drei Versuche zu.
- Ein Wettkämpfer darf pro Durchgang nur einen Versuch ausführen.

5.7.5 Stoß Freigabe

- Der Kampfrichter muss dem Wettkämpfer anzeigen, dass alles für seinen Versuch bereit ist. (Aufruf, Handzeichen etc.).

5.7.6 Wettkampfverzögerung

- Einem Wettkämpfer, der ohne berechtigten Grund seinen Wettkampf verzögert, kann dies nach vorheriger Verwarnung als Fehlversuch angerechnet werden.
- Die Entscheidung über diese Maßnahme obliegt dem Kampfgericht.

5.7.7 Hilfsmittel

Folgende Hilfsmittel sind erlaubt:

- Eine Bandage am Handgelenk, jedoch ohne Versteifung des Handgelenkes.
- Eine Bandage oder ein Pflaster an der Hand, um eine offene Wunde zu bedecken.
- Eine Bandage für das Umwickeln einzelner Finger.
- Eine nur für die Hände geeignete Substanz, um einen besseren Griff zu bekommen.
- Ein Hüftgürtel aus Leder oder aus anderem geeigneten Material, um die Wirbelsäule vor Verletzungen zu schützen.
- Die Wettkämpfer dürfen weder in den Stoß Kreis noch auf die Schuhe bzw. Schuhsohlen Substanzen auftragen.

5.7.8 Sektor

- Alle Stöße sind nur dann gültig, wenn das Gerät innerhalb der inneren Ränder der Sektorenlinie niederfällt.
- Die seitlichen Begrenzungslinien des Sektors zählen nicht zum Sektor.

5.7.9 Messweise

- Jeder Stoss wird vom hinteren Rand der Aufschlagstelle des Geräts, welcher der Innenkante des Stossbalkens am nächsten liegt, gemessen.
- Zur Feststellung der Leistung muss das Messband so angelegt werden, dass diese am Stossbalken abgelesen werden kann (Nullpunkt bei der Aufschlagstelle des Gerätes).
- Die Leistung ist in ganzen Zentimetern anzugeben.
- Bei zwischenliegenden Leistungen gilt der nächsttiefere Zentimeter.

5.8.10 Messung

- Jeder gültige Stoss muss unmittelbar nach dem Versuch gemessen werden.

5.7.11 Gewicht der Geräte

- Knaben U16 4.0 kg (U13 3.0 kg)
- Mädchen U16 3.0 kg (U13 3.0 kg)

5.8.12 Stossart

- Die Kugel wird von der Schulter aus mit einer Hand gestoßen.
- Wenn der Wettkämpfer im Kreis die Ausgangsstellung eingenommen hat, muss die Kugel in der Nähe des Unterkiefers sein.
- Während des Stosses darf die Hand aus dieser Stellung nicht gesenkt werden.
- Die Kugel darf nicht hinter die Schulterlinie zurückgenommen werden.

5.8.13 Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Wettkämpfer...

- Nach Einnahme der Ausgangsstellung mit irgendeinem Teil seines Körpers die Oberkante oder – fläche des Stossbalkens, des Kreisinges oder den Boden ausserhalb des Kreises berührt.
- Während des Versuchs die Kugel fallen lässt.
- Den Stoß (gemäß Stoß Art) nicht korrekt ausführt.
- Den Kreis verlässt, bevor die Kugel den Boden berührt hat.
- Beim Verlassen des Kreises seinen ersten Schritt nicht vollständig hinter die gekennzeichnete seitliche Verlängerungslinie setzt. Dies gilt auch bei Unterbrechung.

