



Jugendturnfest

Wettkampfbestimmungen und Weisungen

Vereinswettkampf Jugend Unterstufe

Gültig ab 2023

Hauptsponsoren



glarnerSach
sichern & versichern

Co-Sponsor

glarner
krankenversicherung

Medienpartner

somedia
PRODUCTION
PRINT VIDEO WEB

Unterstützt von

kanton **glarus**



SWISSLOS
Sportfonds

1 Leichtathletik

1.1 Ballwurf

Allgemeine Angaben:

Zeit: 3 Versuche (1 Probewurf)

Material: Wurfbälle 200 gr.
1 Messband

1.1.1 Wurfgerät

Der Ball ist ein Leder- oder Gummiball. Sein Gewicht beträgt 200 Gramm.

1.1.2 Wurf Art

- Vom Beginn der Wurfvorbereitungen bis zum vollendeten Abwurf darf sich der Werfer nicht drehen oder den Rücken zum Abwurfbogen zeigen.
- Der Ball muss über die Schulter oder über den oberen Teil des Arms geworfen werden.
- Der Abwurf kann aus dem Stand oder mit Anlauf erfolgen.

1.1.3 Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Werfer...

- Den durch die Abwurflinie und die beiden seitlichen Begrenzungslinien gebildete Anlaufbahn verlässt, bevor der Ball den Boden berührt hat.
- Beim Verlassen der Anlaufbahn mit dem ersten Schritt die Abwurflinie berührt oder überschreitet.

1.1.4 Sektor / Anlage

- Die Anlaufbahn ist 4.00 m breit, auf Sand, Gras oder Kunststoff markieren.
- Abwurflinie gerade 4.00 m lang, Markierung 5 – 7 cm breit am Boden mit Klebeband, Farbe oder Balken.
- Der Abwurf erfolgt vor der Abwurflinie. In der Mitte ist der Messpunkt zu markieren.
- Der Sektor ist nicht gezeichnet, seitlich und in der Länge nicht begrenzt.

1.1.5 Markierungen

- Beim Ballwurf dürfen Markierungen nur neben der Anlaufbahn angebracht werden, nicht aber in der Anlaufbahn selbst.

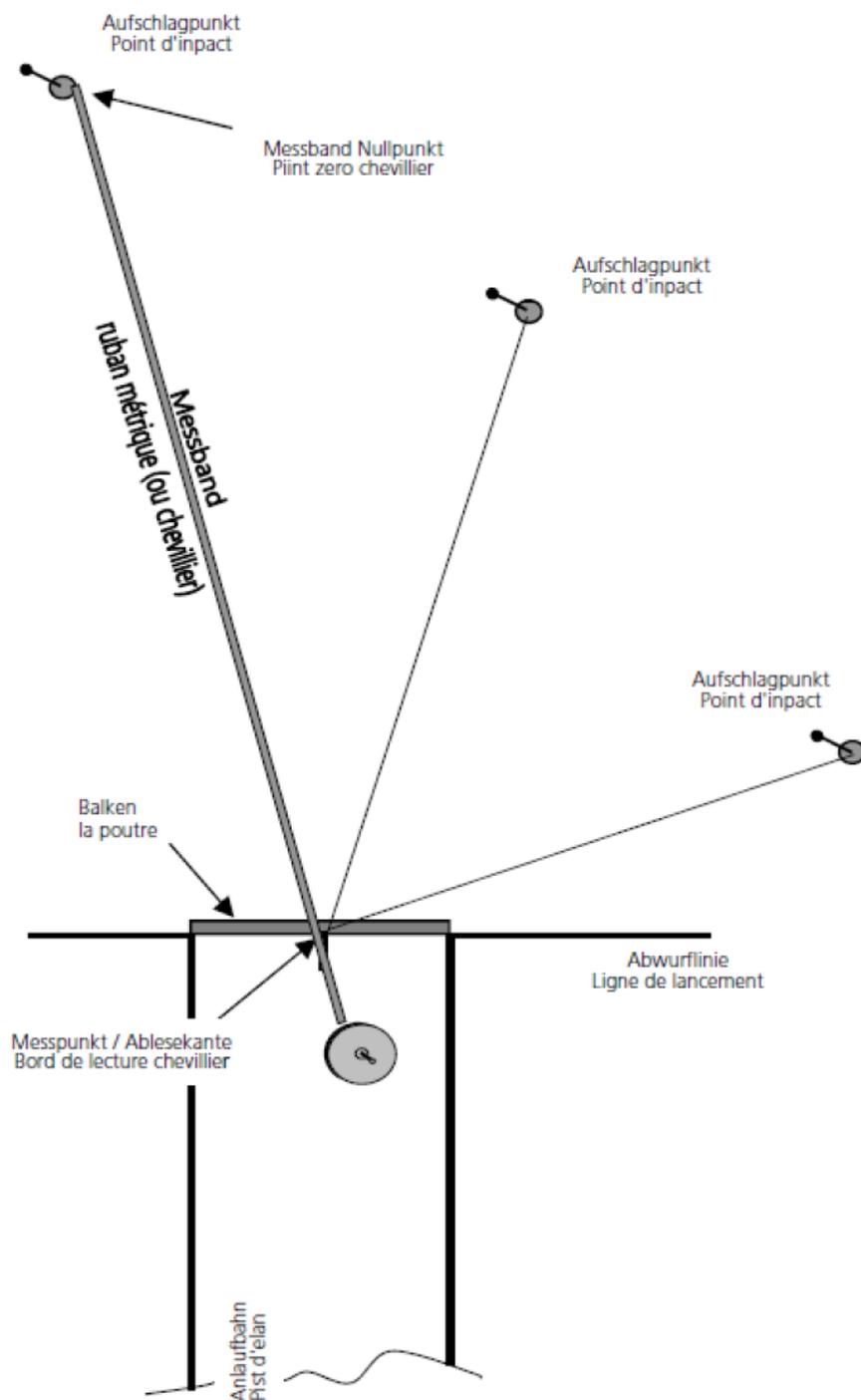
1.1.6 Wettkampfablauf

- Jeder Teilnehmer wirft seine 3 Versuche unmittelbar nacheinander.
- Jeder Versuch wird mit einem Stecknagel markiert.
- Nach drei Würfen wird der beste Versuch gemessen.

1.1.7 Messung

- Die Messung erfolgt am mittleren Punkt auf der Anlaufseite der Abwurflinie (Messpunkt).
- Das Maßband ist so zulegen, dass die Leistung bei der Abwurflinie abgelesen werden kann. (vgl. Skizze Abschnitt 6 und in der WO Swiss Athletics).
- Die Leistung wird in cm angegeben, mit der effektiven Länge des weitesten Wurfes.

A.7 Ballwurfanlage Installation de lancer de la balle



1.2 Pendelstafette (PS)

Allgemeine Angaben

Zeit: 1 Versuch
Distanz: 60 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 fehlbaren Gruppen erhalten einen Zeitzuschlag von 0.2 Sekunden auf die Durchschnittszeit für den Startfehler.

Übergaben:

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

Wertung

Endzeit durch Anzahl Läufer = Note gemäß Wertung

Notenblatt

So wie die Kinder auf dem Notenblatt eingetragen sind, muss die Pendelstafette absolviert werden.

2. Spiele

Allgemeine Weisungen Spiel

- Die Wettkämpfe müssen im 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).
- Die speziellen Spielgeräte sind selbst mitzubringen (siehe Anhang Materialliste). Dort nicht aufgeführte Spielgeräte werden vom Organisator 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 der jeweiligen Disziplin 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 Festlegung 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- und Abschlaglinien dürfen nicht betreten oder übertreten werden.
- Die Malstäbe dürfen in keiner Disziplin gehalten werden (Festhalten mit den Händen).

2.1.1 Hochsprung-Acht

Gruppengrösse: 4 Läufer
Zeit: 2 Minuten (1 Probesprung)

Material:

- 2 Hochsprungständer
- 1 Hochsprunglatte
- 1 x 40er-Matte / 2 x 16-er Matten (für niedere Höhen)
- 2 Malstäbe
- 1 Timer
- 1 Handzählapparat
- 1 Trillerpreife

Kriterien

- Absprung auf einem Bein im Scherensprung
- Überholen erlaubt

Wertung

- jede gültige Lattenüberquerung (Latte fällt nicht) wird gezählt
- Durchschnittshöhe = Totalhöhe aller Sprünge durch Anzahl Springer (Turner) = Endnote gemäss Wertungstabelle

Ungültige Versuche

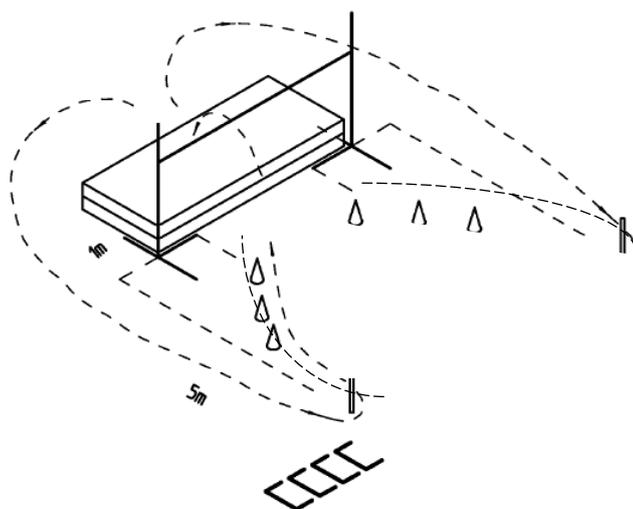
- wenn nicht entsprechend der Anlaufseite mit dem richtigen Bein abgesprungen wird
- wenn nicht einbeinig abgesprungen wird
- wenn nicht im Scherensprung gesprungen wird (Landing auf Füssen)

Übungsablauf

- Anlauf zur Latte
- Lattenüberquerung im Scherensprung
- Rücklauf auf die andere Anlaufseite
- Erneuter Anlauf, etc.
- Es darf gleichzeitig von beiden Seiten gestartet werden

Spezielles

Die Höhe der Latte wird im Voraus vom Team bestimmt und darf während dem Wettkampf nicht verändert werden. Fällt die Latte während dem Wettkampf, muss jemand aus dem Wettkampfteam selbst diese wieder auflegen. Beim Anlauf von li muss mit dem rechten Bein gesprungen werden, beim Anlauf von rechts muss mit dem linken Bein gesprungen werden.



2.2. Biathlon

Allgemeine Angaben

Gruppengrösse: 4 Spieler
Zeit: 2 Minuten
Filmgröße: siehe Zeichnung

Material:

- 4 Malstäbe
- 1 Timer
- 1 Trillerpfeife
- 2 Handzählapparate
- 50 Tennisbälle
- 1 Ballbehälter, standfest 60 cm erhöht
- Markierungsmaterial für Linien
- Anlage mit 80 cm Reif und 2.50 m Höhe (Mitte Reif) und Sack, um die Bälle aufzufangen und zu leeren

Spezielles

Beim Start hat jeder Spieler einen Tennisball in der Hand. Alle Spieler starten gleichzeitig.

Vereinseinteilung

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 dem Schema eingeteilt.

Wertung

Jeder direkt getroffene Ball: 3 Punkte
Jede gelaufene Runde: 2 Punkte

- Die Laufpunkte werden bei der Startlinie 1 gezählt, die ersten Spieler erhalten also bereits nach einer Teilstrecke die ersten Laufpunkte.
- Hat der Ball beim Schlusspfeif die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Treffer.

Ungültige Zielbälle

- wenn die Abwurfline betreten oder übertreten wird.

Einen Punkt Abzug gibt es:

- bei Nicht-Umlaufen der Malstäbe
- beim Festhalten der Malstäbe

Schiedsgericht

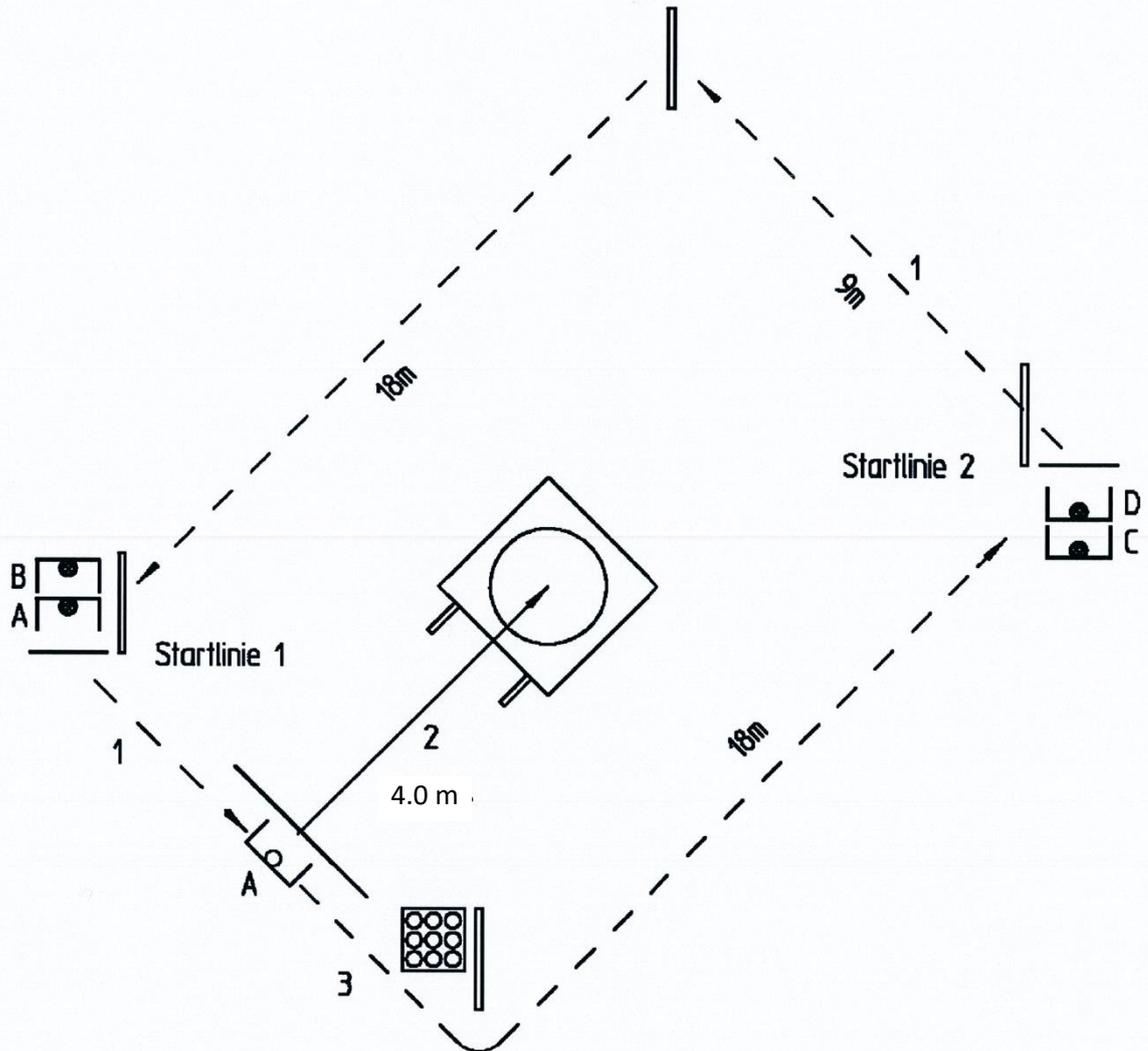
Schiedsrichter 1

- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf (Zeitnahme, An- und Abpfeiff, Resultatmeldung).
- addiert mit dem Handzählapparat alle Laufpunkte bei der Startlinie 1 (abzüglich der Malstabfehler).
- kontrolliert die Abwurflinie (Übertreten), die Malstäbe und den Übungslauf.

Schiedsrichter 2

- addiert mit dem Handzählapparat die gültigen Zielbälle.

Zeichnung



2.3. Rugby

Allgemeine Angaben

Gruppengrösse: 4 Spieler
Zeit: 2 Minuten
Feldgrösse: 4 x 8.5 m (siehe Skizze)

Material pro Anlage: 1 Beach-Volleyball
1 Timer
2 Handzähl-Apparate
1 Trillerpfeife
Markierungsmaterial für Linien

Spezielles

Der Läufer (im Beispiel C) darf den Ball nach der Fang- und Wurfzone auch werfen, die Abgabe des Balles ist ab hier frei wählbar.

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

Wertung

Pro Fangball in der Fang- und Wurfzone und in der Wechselzone 3 Punkte
Pro Lauf 2 Punkte

- Die Laufpunkte werden bei der Startlinie gezählt, die ersten Spieler erhalten also bereits nach einer Teilstrecke die ersten Laufpunkte
- Hat der Ball beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Fangball.
- Der Wurf von C (7) oder die Hand in Hand Übergabe gibt beides je 3 Punkte

Keine Punkte gibt es:

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

Schiedsgericht

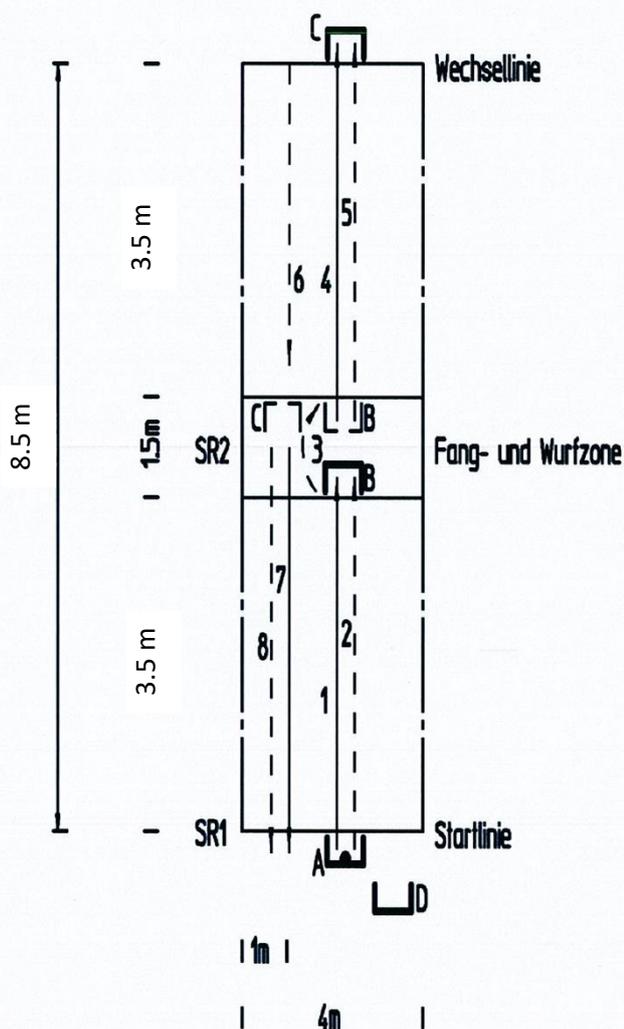
Schiedsrichter 1

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

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.

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