



**Turnverband**  
Luzern  
Ob- und  
Nidwalden

[www.turnverband.ch](http://www.turnverband.ch)

# Ausschreibung

## 2. Mai 2021

**JUGITAG 2021** ZELL

# Inhalt

---

Programm .....	1
Angebot .....	2
Prov. Zeitplan .....	2
Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen.....	3
Kategorien .....	3
Mannschaft / Reglement.....	3
Anmeldeschluss .....	3
Anmeldestelle .....	3
Teilnahme.....	4
Bekleidung.....	4
Startgeld .....	4
Haftgeld .....	4
Bussgeld.....	4
Disziplinhelfer .....	5
Versicherung .....	5
Wettkampfanlage.....	5
Garderoben .....	5
Auszeichnungen .....	5
Verpflegung .....	6
Anreise .....	6
Jugifahne .....	6
Schiedsgericht.....	6
Durchführung/ Schlechtwetter .....	7
Kontaktinformationen.....	7
Spielbeschriebe.....	8
1. Spiel  Backsteinstapeln .....	8
2. Spiel  Kieselsteinwerfen .....	10
3. Spiel  Geldspritze .....	12
4. Spiel  Kursschwankungen .....	14
5. Spiel  Münzzähler.....	16
6. Spiel  Kissenschlacht .....	18
Stafette  Geldtransporter .....	20

## Programm

---

Die Turnerinnen und Turner des STV Zell organisieren zusammen mit der Abteilung Jugend des Turnverbandes LU/OW/NW den Jugitag 2021.

In diesem Jahr wird der Jugitag in einer an die Corona Situation angepassten Form stattfinden. Konkret heisst dies, dass wir in erster Linie den Kids eine Möglichkeit für einen tollen Wettkampf bieten wollen. Dies fordert das OK, besonders aber auch dich als Teilnehmer, Begleiter und Eltern zu maximaler Flexibilität.

Wir haben ein Konzept ausgearbeitet, welches aktuell wie folgt aussieht:

Jede Jugendriege reist auf einen vorgegebenen Zeitpunkt nach Zell, verteilt über den ganzen Tag. Am Jugitag bleibst du in einer konstanten, sich nicht verändernden Gruppe innerhalb deines Vereines. Die Gruppengrösse richtet sich nach den dann aktuell geltenden Vorgaben des Bundes. Falls notwendig, werden grössere Jugendriegen in mehrere, kleinere Gruppen unterteilt. Nach der Anmeldung wird jede Jugendriege die Posten in der gleichen Reihenfolge absolvieren, um die Begegnungen und Kreuzung anderer Gruppen auf ein Minimum zu reduzieren. Auch die Stafette wird vereinsintern gelaufen. Nach dem Wettkampf und allfälliger Verpflegung wird deine Jugendriege nach wenigen Stunden bereits wieder auf den Heimweg gehen. Die Rangverkündigung wird voraussichtlich im kleinen Kreis mit Delegationen der einzelnen Riegen stattfinden und online übertragen.

Falls Zuschauer erlaubt sind, werden auch diese zu Beginn fix einer Gruppe zugeteilt.

An oberster Stelle steht für uns als Veranstalter, dass wir den Jugendriegen einen Anlass bieten können. Wir wollen mit dem Turnverband zusammen ein positives Zeichen setzen.

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

## Angebot

- Gruppenwettkampf (6 Disziplinen)
- Stafette „Geldtransporter“

## Prov. Zeitplan

Der genaue Zeitplan wird nach der Anmeldung und je nach Möglichkeiten des BAG im April erstellt.

<b>Zeit</b>	<b>Gruppe</b>
<b>07.00 Uhr</b>	Sitzung Disziplinhelfer
<b>08.00 Uhr</b>	Beginn der Gruppenwettkämpfe
<b>15.00 Uhr</b>	Ende der Gruppenwettkämpfe
<b>16.30 Uhr</b>	Rangverkündigung
	Wir freuen uns auf den Jugitag 2022 in Ballwil

## **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 2005 – 2008
Kategorie B	Jahrgänge 2009 / 2010
Kategorie C	Jahrgänge 2011 / 2012
Kategorie D	Jahrgänge 2013 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, 02. April 2021 (am besten per E-Mail)

### **Anmeldestelle**

Urs Pfusi Amrein, Schlüsselacher 15, 6130 Willisau

pfusich@bluewin.ch

### **Teilnahme**

Mädchen und Knaben der Jahrgänge 2005 und jünger des Turnverbandes LU/OW/NW. Jugendliche mit Jahrgang 2004, 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 9. April 2021 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**

Es wird kein Haftgeld mehr eingezogen.

Fehlende Disziplinhelfer oder zu spät erhaltene Anmeldungen oder/und Einzahlung werden nach dem Jugitag in Rechnung gestellt.

### **Bussgeld**

CHF 30.00 für verspätete Anmeldung

CHF 30.00 für verspätete Einzahlung

CHF 70.00 pro fehlender Disziplinhelfer

### **Disziplinhelfer**

Jede Riege stellt pro 2 Gruppen einen Disziplinhelfer. Die Helfer erhalten vom Veranstalter ein Lunchpaket. Die Disziplinhelfer müssen nicht mehr vorgängig mit der Anmeldung gemeldet werden. Zusammen mit dem Programmheft wird auch die Einsatzliste versendet. Diese wird nur noch den Vereinsnamen enthalten.

### **Versicherung**

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

### **Wettkampfanlage**

Martinshalle sowie Primarschulhaus Zell und Umgebung

### **Garderoben**

Es werden keine Garderoben zur Verfügung gestellt. Wir bitten euch bereits umgezogen an den Jugitag zu reisen. Die Kinder tragen ihre Taschen den ganzen Wettkampf bei sich. Es bestehen keine Duscmöglichkeiten.

### **Auszeichnungen**

In jeder Kategorie erhalten die drei erstplatzierten Teams pro 3er-, 4er- und 5er Team eine Medaille.

Ebenso werden die erstplatzierten Teams der Stafette „Geldtransporter“ mit einem Siegerpreis ausgezeichnet.

Jeder Teilnehmer des Gruppenwettkampfes erhält einen Erinnerungspreis.

### **Verpflegung**

Die Verpflegung der Turner und Betreuer ist Sache der Riege. In welcher Art auf dem Wettkampfgelände Verpflegungsstände möglich sind, richtet sich nach den Vorgaben des Bundes und wird eine Woche vor dem Wettkampf per E-Mail den angemeldeten Vereinen kommuniziert.

### **Anreise**

Jeder Verein wird unterschiedliche Anreisezeiten und einen zugeteilten Parkplatz erhalten. Wir sind darauf angewiesen, dass du dich daran hältst.

Parkplätze sind signalisiert. PW's und Reiseautos werden eingewiesen.

Zell ist gut per ÖV erreichbar. Der Fussweg vom Bahnhof zu den Sportanlagen beträgt 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. Dieser entscheidet zusammen mit zwei Mitgliedern des OKs definitiv.

### **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 zu streichen oder an die geltenden Massnahmen sowie Schutzkonzept anzupassen.

Zum aktuellen Stand (Feb. 2021) gelten noch restriktive Vorgaben des BAGs, welche voraussichtlich weiter gelockert werden. Daher wird der Veranstalter laufend über Updates auf der Homepage stvzell.ch und per E-Mail die Vereine informieren.

### **Kontaktinformationen**

Bei Fragen und Unklarheiten stehen wir dir gerne zur Verfügung.

**Urs Pfusi Amrein**

Vertreter Verband

041 970 00 46

078 748 42 11

pfusich@bluewin.ch

**Tobias Meier**

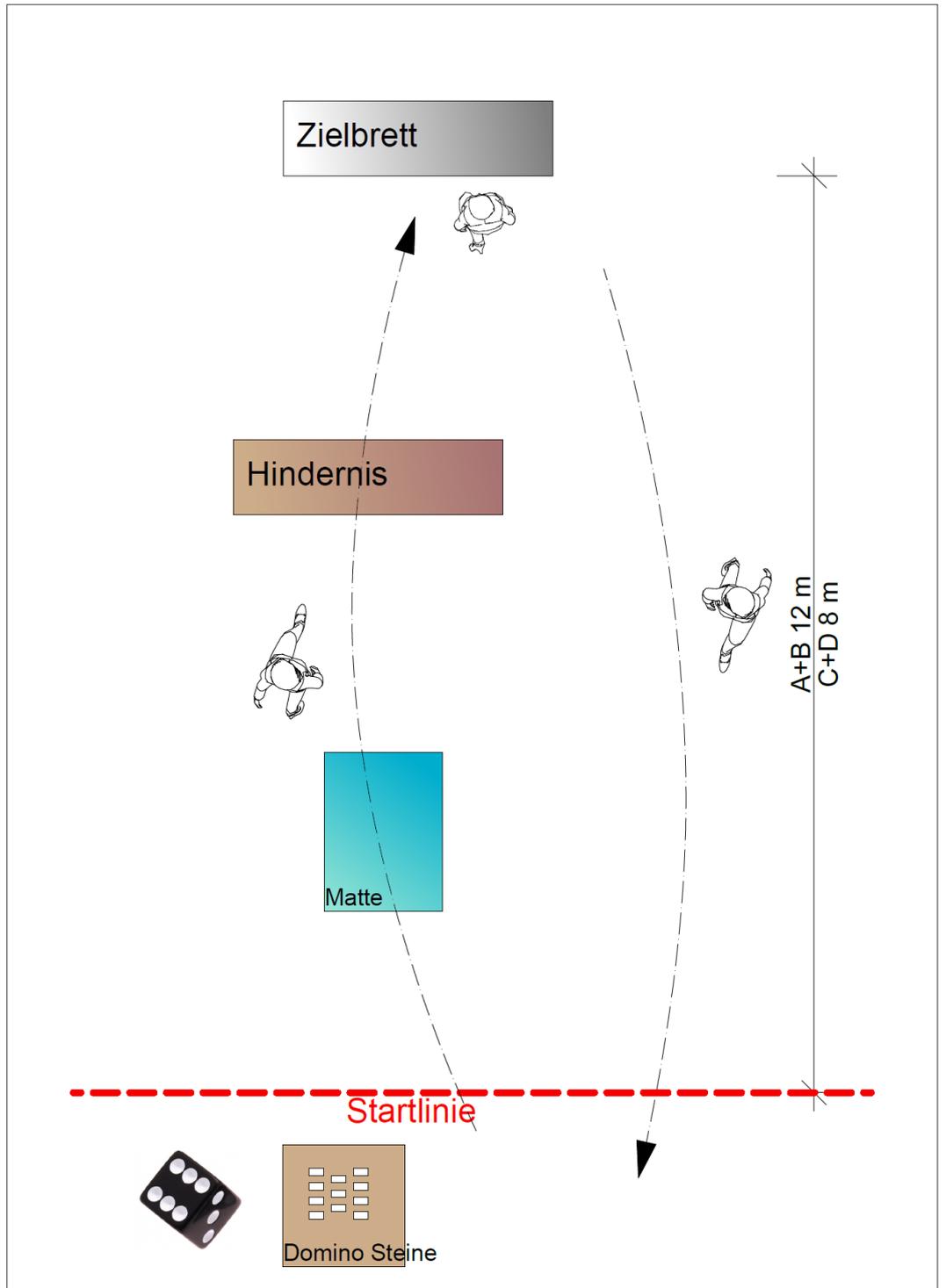
TK-Chef

078 734 90 70

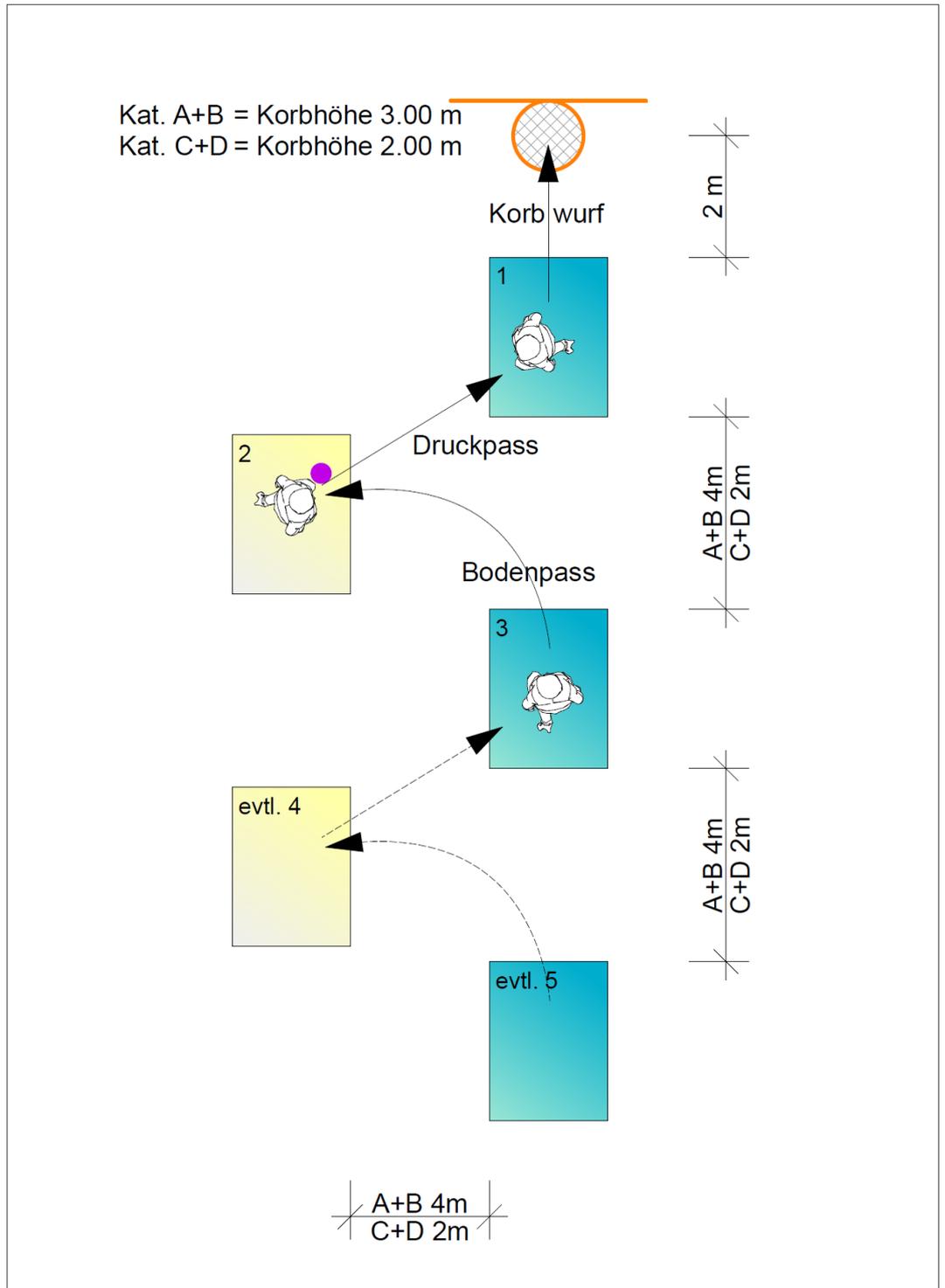
tobme@gmx.ch

## Spielbeschriebe

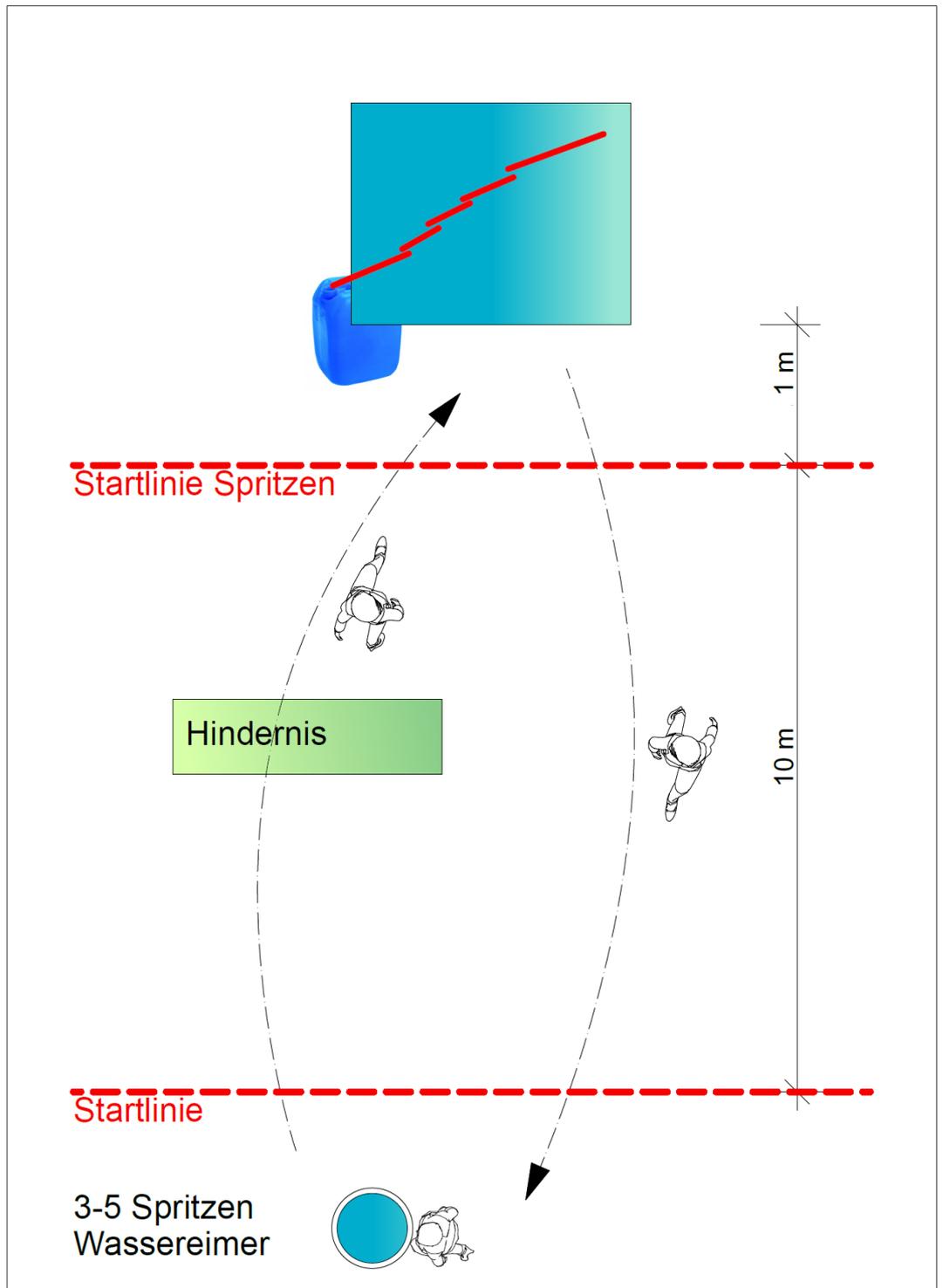
1. Spiel	Backsteinstapeln
<b>Material</b>	1x Würfel, Dominosteine, 1x Matte, 1x Hindernis, 1x Zielbrett
<b>Beschrieb</b>	<p>Alle Kinder laufen zusammen nach dem Startzeichen los. Jedes Kind kann entweder drei Dominosteine vom Startpunkt mitnehmen oder mit einem Würfel würfeln und die gewürfelte Anzahl Dominosteine mitnehmen. Danach macht das Kind eine Rolle über die Matte, überspringt ein Hindernis und rennt weiter zum Zielbrett. Hier kann es seine Dominosteine aufreihen. Danach rennt es zurück zum Start, um die nächsten Dominosteine zu holen. Falls die Dominosteine vor Ablauf der drei Minuten umfallen, dürfen diese wiederaufgebaut werden. Währenddessen dürfen die restlichen Kinder weiter Dominosteine transportieren. Es müssen nicht die eigenen Steine aufgereiht werden. Auf Schlusszeichen des Schiedsrichters müssen alle Kinder sofort die Hände auf den Rücken legen und das Zielbrett darf nicht mehr berührt werden.</p>
<b>Distanz/ Alter</b>	Kat. A+B = 12m                      Kat. C+D = 8m
<b>Spieldauer</b>	3 Minuten
<b>Wertung</b>	<p>Alle nicht stehenden Dominosteine werden nach drei Minuten vom Schiedsrichter vom Zielbrett entfernt. Auf Zeichen des Schiedsrichters darf der vorderste stehende Dominostein von einem Kind der Gruppe umgestossen werden. Dann wird die Länge aller umgefallenen Dominosteine gemessen. Steht nach drei Minuten kein Stein zum Umstossen bereit, werden keine cm gemessen. Es darf nur einmal umgestossen werden. Die Seite darf von den Kindern selber gewählt werden.</p>



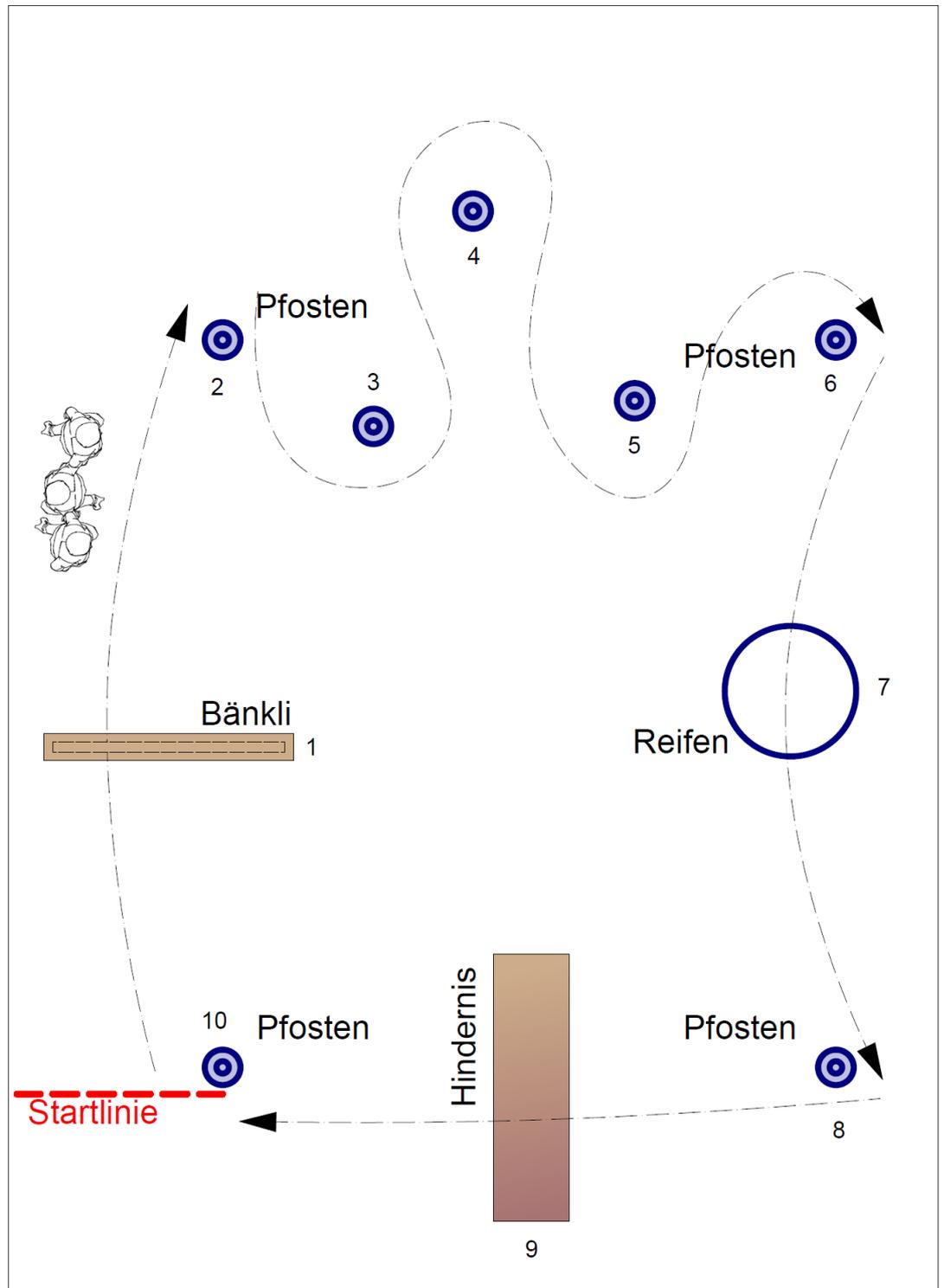
<b>2. Spiel Kieselsteinwerfen</b>	
<b>Material</b>	1x Korb, 3-5x Matten, 1x Volleyball
<b>Beschrieb</b>	<p>Kind 3 wirft den Ball via Bodenpass zu Kind 2. Kind 2 wirft den Ball per Druckpass zu Kind 1. Kind 1 zielt auf den Korb. Danach fängt Kind 1 den Ball selber ab und rennt mit ihm zur Position von Kind 3. Alle anderen Kinder rücken eine Position näher zum Korb.</p> <p>Falls die Gruppe grösser ist, wird zusätzlich eine Passstation mit Kind 4 oder 5 eingebaut.</p> <p>Pässe auf die helle Matte sind immer Bodenpässe (3 zu 2 und evtl. 5 zu 4).</p> <p>Pässe auf die dunkle Matte sind immer Druckpässe (2 zu 1 und evtl. 4 zu 3).</p> <p>Kann ein Kind den Ball nicht fangen, muss es den Ball selber holen und auf die Matte zurücklaufen, um von da aus weiter zu spielen.</p>
<b>Distanz/ Alter</b>	<b>KAT A+B</b> Mattenabstand 4m, Wurfdistanz 2m, Korbhöhe 3m <b>KAT C+D</b> Mattenabstand 2m, Wurfdistanz 2m, Korbhöhe 2m
<b>Spieldauer</b>	3 Minuten
<b>Wertung</b>	1 Punkt pro gefangener Ball 3 Punkte pro getroffener Korb
<b>Strafen</b>	Falsche Wurfart ergibt keinen Punkt



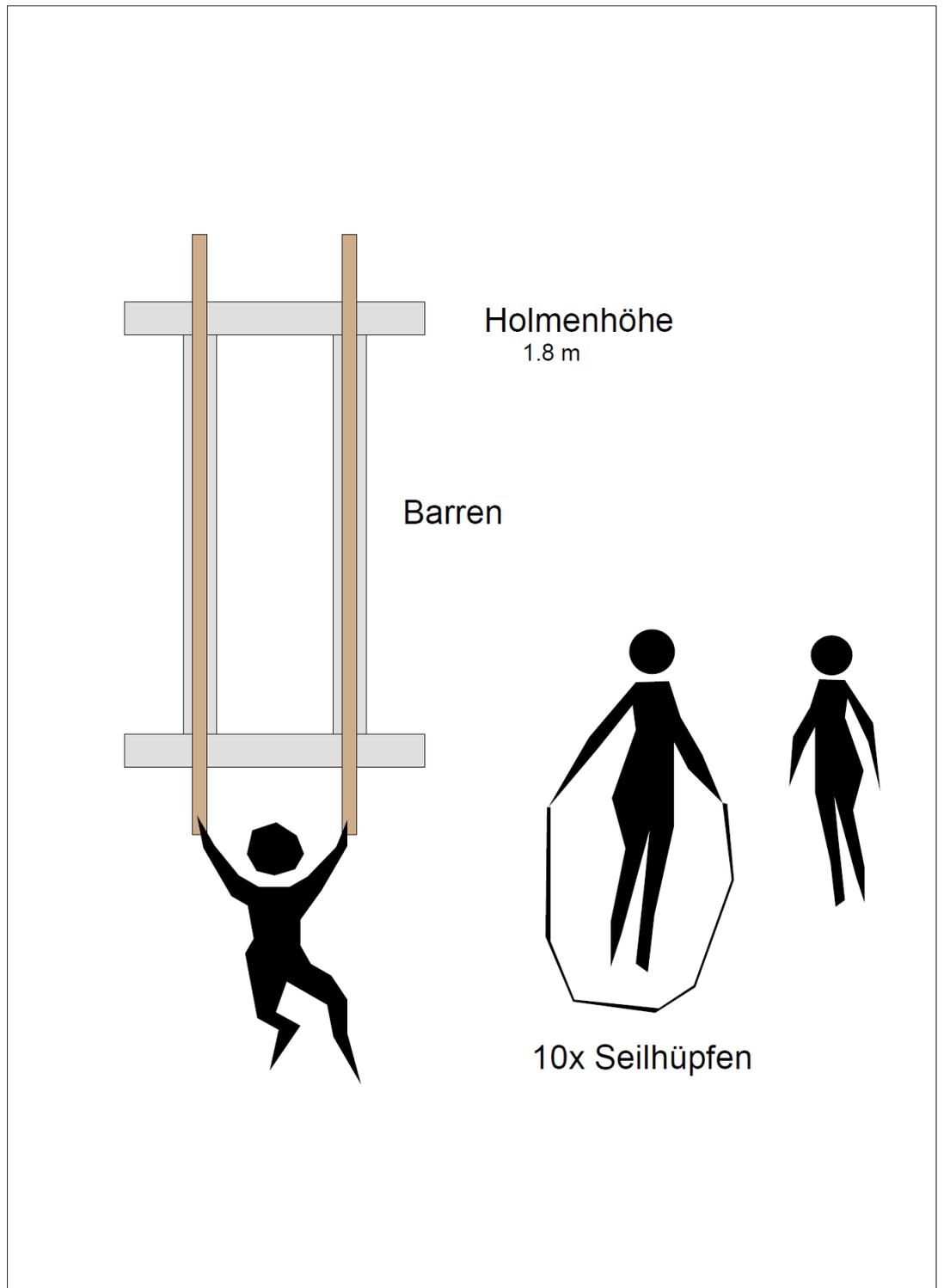
<b>3. Spiel                    Geldspritze</b>	
<b>Material</b>	2x Wassereimer, 3-5x Spritze, 1 Wand, Rohrteile
<b>Beschrieb</b>	Beim Startzeichen starten alle Kinder und können im Eimer ihre Spritzen mit Wasser auffüllen. Damit rennen sie bis zur Markierung und spritzen möglichst viel Wasser in das oberste Element. Alles Wasser, welches durch die Röhren in den Zieleimer läuft, zählt zur Wertung. Die Kinder haben bis zum Schlusspfeiff Zeit, so viel Wasser wie möglich zu sammeln. Das Hindernis muss immer nur beim Hinweg überquert werden.
<b>Distanz/ Alter</b>	Start bis Markierung 10 m Markierung bis Röhren 1 m
<b>Spieldauer</b>	3 Minuten
<b>Wertung</b>	Am Ende wird die Menge Wasser gewogen.
<b>Strafen</b>	-



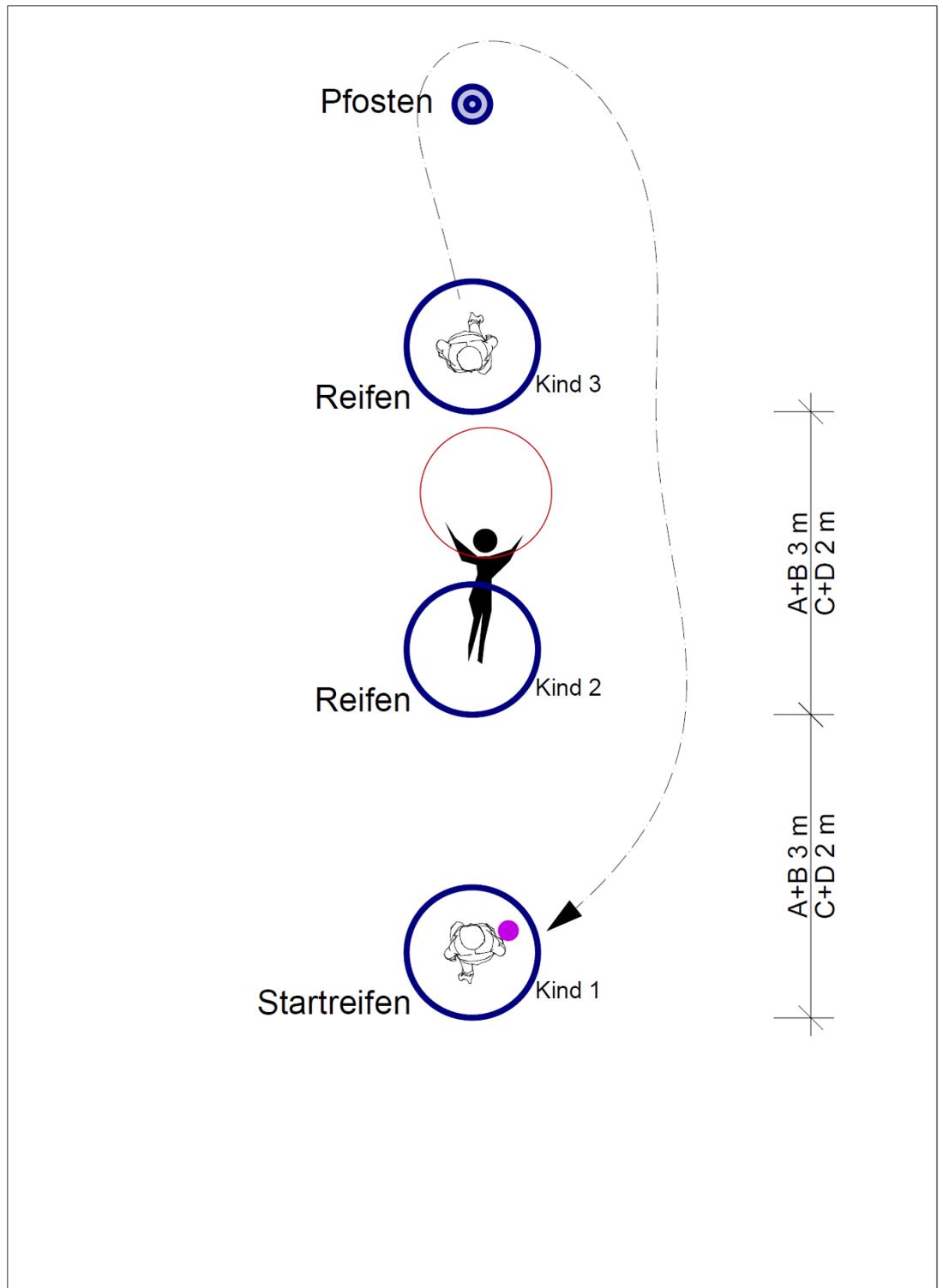
<b>4. Spiel</b>		<b>Kursschwankungen</b>
<b>Material</b>	2-4x Bündel, 1x Reifen 7x Pfosten (3x Slalom, 4x Feld) 1x Hindernis (über Langbank), 1x Hindernis (unter Holzlatte)	
<b>Beschrieb</b>	Das gesamte Team wird an den Füßen mit Bündel zusammengebunden. Anschliessend wird ein Parcours absolviert. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seite -&gt; Überqueren eines Hindernisses (Langbank)</li> <li>2. Seite -&gt; Slalom</li> <li>3. Seite -&gt; Gruppe durchquert einen Reifen</li> <li>4. Seite -&gt; Unterqueren eines Hindernisses</li> </ol> Die Verbindung zur ganzen Gruppe muss jederzeit gegeben sein.	
<b>Distanz/ Alter</b>	Seitenlänge 5 Meter	
<b>Spieldauer</b>	3 Minuten	
<b>Wertung</b>	Jedes Hindernis und jeder Pfosten gibt ein Punkt. (max. 10 Punkte pro Runde) Der Punkt zählt, sobald das erste Kind den Pfosten/ Hindernis berührt.	



<b>5. Spiel Münzzähler</b>	
<b>Material</b>	1x Springseil, 1x Barren
<b>Beschrieb</b>	<p>Das erste Kind hängt sich von unten an den Barren, an dem es versucht max. 1 Minute zu hängen. Spätestens nach einer Minute wird (fliegend) gewechselt und das nächste Kind geht an den Barren. Berührt das Kind, bevor die Zeit abgelaufen ist, den Boden oder den Barren mit einem anderen Körperteil als den Händen, wird ebenfalls gewechselt. Jedes Kind hat nur einen Versuch am Barren. Bei Gruppen mit mehr als drei Kindern kann es sein, dass nicht alle Kinder an den Barren zum Hängen kommen.</p> <p>Zur selben Zeit ist das zweite Kind am Seilhüpfen. Nach 10 Mal hüpfen, übergibt das Kind das Springseil dem dritten Gruppenmitglied, welches dann wieder 10 Mal hüpfet.</p> <p>Die Kinder, die am Seilhüpfen sind, können so lange der Reihe nach abwechseln mit hüpfen, bis das Kind, welches am Barren hängt, den Boden berührt bzw. bis eine Minute vorbei ist. Nachdem jedes Kind 1x oben auf dem Barren war, oder die 3 Minuten abgelaufen sind, ist das Spiel fertig. Die Gesamtzeit läuft ab dem Startzeichen ohne Unterbruch durch.</p>
<b>Spieldauer</b>	<p>Max. 3 Minuten.</p> <p>Die Zeit läuft auch bei den Wechseln weiter.</p>
<b>Wertung</b>	<p>Am Ende wird die Anzahl Springseil-Züge zusammengezählt. Es zählen nur die Springseil-Züge, währenddem ein anderes Kind am Barren hängt (beide Beine über Seil = ein Zug). Es dürfen max. 10 Seilzüge pro Kind und Wechsel gemacht werden. Weitere Züge werden nicht gezählt.</p>



<b>6. Spiel</b>		<b>Kissenschlacht</b>
<b>Material</b>	4x Reifen, 1x Ball, 1x Pfosten	
<b>Beschrieb</b>	<p>Kind 1 wirft den Ball durch den Reifen, welcher vom Kind 2 gehalten wird, zu Kind 3. Der Ball muss von Kind 3 abgefangen und bei nichtfangen eingesammelt werden. Dann läuft Kind 3 um den Pfosten zum nächsten, wartenden Kind im Startreifen zurück. Nach dem Umrunden des Pfostens ist ein Wurf zum Startreifen erlaubt.</p> <p>Bei 3er Gruppen rennt Kind 3 zum Startreifen und wirft den Ball selber wieder durch den Reifen. Bei 4er oder 5er Gruppen übergibt oder wirft Kind 3 den Ball an das nächste wartende Kind in den Startreifen. Alle anderen Kinder wechseln nach jeder Runde eine Position näher zum Pfosten.</p>	
<b>Distanz/ Alter</b>	KAT A+B Reifenabstand 3m KAT C+D Reifenabstand 2m	
<b>Spieldauer</b>	3 Minuten	
<b>Wertung</b>	1 Punkt Ball durch Reifen 1 Punkt Ballfang mit mind. einem Fuss im Reifen stehend 1 Punkt Laufpunkt in Startreifen	



<b>Stafette</b>	<b>Geldtransporter</b>
	Am Schluss des Wettkampfes wird eine Stab-Stafette durchgeführt.
<b>Gruppen</b>	Pro Verein starten alle TN der jeweiligen Kategorie als eine Mannschaft. Bei grossen Teams werden diese in mehreren Gruppen laufen und die Zeit zusammengerechnet.
<b>Material</b>	2x Pfofen, Staffelfstäbe
<b>Beschrieb</b>	<p>Die Kinder rennen bis zu einem Pfofen, umrunden diesen und rennen zurüch. Der Stab wird um den Startpfofen herum an das nächste Kind übergeben.</p> <p>Jeder Läufer legt die Distanz von 30m einmal zurüch.</p> <p>Der Start wird mit einer Startklappe durchgeführt. Bei einem Fehlstart wird der Startläufer zurüch gerufen. Werden zwei Fehlstarts vom gleichen Läufer verursacht, wird die betreffende Mannschaft disqualifiziert. Der Schlussläufer kriegt ein Bändel. Wenn dieser das Ziel erreicht, wird die Zeit gestoppt.</p> <p>Wenn der Stafettenstab nicht um einen der beiden Wendepunkte (Pfofen) geführt wird, so wird die betreffende Mannschaft disqualifiziert.</p> <p>Nagelschuhe sind nicht erlaubt.</p>
<b>Distanzen</b>	30 Meter
<b>Wertung</b>	<p>Für die Stafette wird eine separate Rangliste erstellt.</p> <p>Die gesamte Zeit wird durch die Anzahl der startenden Kinder geteilt. Die schnellste Durchschnittszeit pro Verein gewinnt die Stafette.</p>

Hauptsponsor:

# CONCORDIA



# KNUTWILER

DAS MINERALWASSER DER ZENTRALSCHWEIZ

# oetterli

digitale und analoge Kommunikation



posterkoenig.ch 

druckexperte.ch 

kartenkaiser.ch 

conseo.