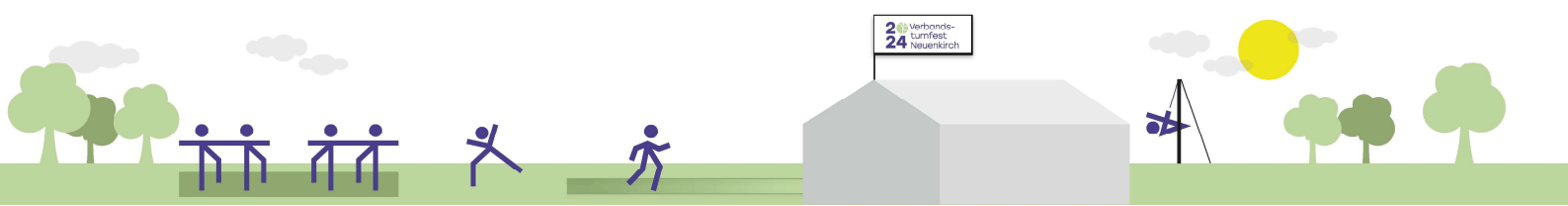




www.turnverband.ch

AUSSCHREIBUNG

Jugitag Verbands- turnfest Neuenkirch



Inhalt

Programm	1
Angebot	1
Prov. Zeitplan	1
Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen	2
Kategorien	2
Mannschaft / Reglement	2
Anmeldeschluss	2
Anmeldestelle	3
Teilnahme	3
Bekleidung	3
Startgeld	3
Haftgeld	3
Disziplinhelfer	3
Versicherung	4
Wettkampfanlage	4
Garderoben	4
Auszeichnungen	4
Verpflegung	4
Anreise	4
Jugifahne	5
Schiedsgericht	5
Durchführung / Schlechtwetter	5
1. Spiel: Moosgummiring fangen	6
3. Spiel: Kickboard-Rennen	8
4. Spiel: Kapplaturm	9
5. Spiel: Harassenlauf	10
6. Spiel: Reifenspiel	11
Hunderter-Stafette	12

Wir danken unseren Sponsoren:



Programm

Die Turnerinnen und Turner des STV Neuenkirchs organisieren zusammen mit dem OK des Verbandsturnfests 2024 sowie der Abteilung Jugend des Turnverbandes LU/OW/NW den Jugitag am 16. Juni 2024.

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

Angebot

- Gruppenwettkampf (6 Disziplinen)
- Hunderter-Stafette

Prov. Zeitplan

Zeit	Gruppe
07.00 Uhr	Disziplinenhelfersitzung
08.00 Uhr	Wettkampfbeginn der Gruppen
12.30 Uhr	Ende der Gruppenwettkämpfe
13.30 Uhr	Hunderter-Stafette
15.30 Uhr	Rangverkündigung
16.30 Uhr	Ende vom Jugitag in Sempach-Station / Neuenkirch, wir freuen uns auf Willisau

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 2008 – 2011
Kategorie B	Jahrgänge 2012 / 2013
Kategorie C	Jahrgänge 2014 / 2015
Kategorie D	Jahrgänge 2016 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 von allen Teammitgliedern absolviert werden. Für die Auswertung wird pro Kategorie und Teamgrösse eine Rangliste erstellt

Anmeldeschluss

Donnerstag, 29. Februar 2024

Bitte verwende zur Anmeldung das **Onlinetool** unter folgendem Link:

<https://anmeldung.turnverband.ch>

Es müssen zwingend einmalig pro Verein online folgende Zusatzfelder ausgefüllt werden (siehe untenstehendes Beispiel):

Anmeldung bearbeiten

Gruppenname *
Jugi Kerns 3 (Die Unglaublichen Jungs)

Kategorie *
Kategorie A 4er Gruppe

Anzahl Teilnehmer *
4

Kontakt Daten Riegeleitung (Name, Vorname, Adresse, E-Mail)
Rahel Duss, Sagenmatt 5, 6066 St.Niklausen, rahelduss@hotmail.com

Wie reisen wir an? (OV, Car, Auto) z.B. 3 Autos
5 Autos

Wie viele Teams nehmen an der 100er Stafette teil?
3 Teams

Sockengrößen für Einheitspreise:
4x 36, 5x32, 3x34

Anmeldestelle

Rahel Duss, Sagenmatt 5, 6066 St.Niklausen
rahelduss@hotmail.com

Teilnahme

Mädchen und Knaben der Jahrgänge 2008 und jünger des Turnverbandes LU/OW/NW. Herzlich willkommen sind auch Riegen befreundeter Turn- und Sportverbände.

Bekleidung

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

Startgeld

CHF 20.00 pro Kind

Der Gesamtbetrag ist bis spätestens 30. März 2024 zu überweisen. Bankkonto-Verbindung ist bei der Online-Anmeldung ersichtlich. Bei nicht antreten der Riege verfällt das Startgeld zu Gunsten des Veranstalters.

Haftgeld

Es wird kein Haftgeld eingezogen

Fehlende Disziplinhelfer oder zu späte Anmeldungen und/oder Einzahlung werden am Wettkampftag bei der Anmeldung in Rechnung gestellt.

Fr. 30.00 für verspätete Anmeldung

Fr. 30.00 für verspätete Einzahlung

Fr. 50.00 pro fehlendem Disziplinhelfer

Fr. 30.00 für verspätete Anmeldung am Wettkampftag (30 Min. vor Start)

Disziplinhelfer

Jede Riege hat pro 2 Gruppen einen Disziplinhelfer zu stellen. Die Disziplinhelfer erhalten vom Veranstalter eine Verpflegung / Lunchpaket. Die Disziplinhelfer müssen nicht mehr vorgängig mit der Anmeldung gemeldet werden. Mit dem Programmheft wird dann auch die Einsatzliste 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

Festgelände vom Verbandsturnfest Neuenkirch, Schulhausanlage Sempach-Station

Garderoben

Auf dem Festgelände und Schulareal. 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 Auszeichnung.
Jeder Teilnehmer des Gruppenwettkampfes erhält einen tollen Erinnerungspreis **(Dazu müssen zwingend bei der Anmeldung die Sockengrößen der Kinder angegeben werden).**

Verpflegung

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

Anreise

Wir empfehlen die Anreise mit dem ÖV. Das Verbandsturnfest ist gut mit Bahn und Bus zu erreichen. Von der Haltestelle bis zu den Wettkampfanlagen sind es wenige Gehminuten. **Das ÖV-Ticket ist in der Jugitaganmeldung nicht inbegriffen.** Parkplätze sind signalisiert. PW's und ReiseCars werden eingewiesen. Die Anzahl der Parkplätze ist allerdings beschränkt.
Bei der Anmeldung muss angegeben werden, wie der Verein anreist: Car, PW (Wie viele?), ÖV.

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 nur mit Zeichnungen dargestellt. Es werden Videos der Disziplinen hergestellt, welche sich die angemeldeten Vereine dann anschauen können. Die Videos werden auf der Webseite des Jugitags www.neuenkirch2024.ch nach dem Anmeldeschluss hochgeladen. Die angemeldeten Vereine werden zeitgleich informiert.

Kontaktinformationen

Rahel Duss

Turnverband
+ 41 76 571 55 91
rahelduss@hotmail.com

Silvia Fischer

OK STV Neuenkirch
+ 41 79 718 07 12
jugend@neuenkirch2024.ch

Miriam Stöckli

OK STV Neuenkirch
+ 41 79 777 05 11

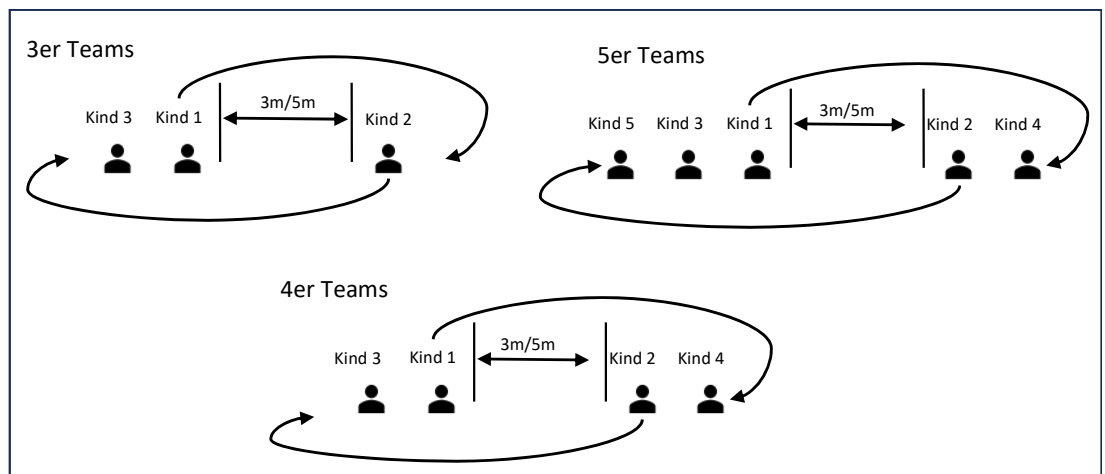
1. Spiel: Moosgummiring fangen

Die Kinder stellen sich wie folgt hinter den Markierungslinien auf:

- 2 auf einer Seite und eines auf der gegenüberliegenden Seite bei 3er Teams
- je 2 auf beiden Seiten bei 4er Teams
- 3 auf einer und 2 auf der gegenüberliegenden Seite bei 5-er Teams

Jedes Kind hält einen Gymnastikstab in der Hand, Kind 1 zusätzlich einen Moosgummiring. Das Kind 1 wirft den Moosgummiring zu Kind 2, welches den Ring mit dem Gymnastikstab probiert abzufangen. Kind 1 läuft mit dem Stab auf die andere Seite, über die Markierung hinter Kind 2 (oder Kind 4 bei 4-er Teams oder 5er Teams). Kind 2 wirft den Moosgummiring hinter der Markierungslinie zu Kind 3 und läuft auf die andere Seite über die Markierung hinter Kind 3 (oder Kind 5 bei 5er Teams). Kind 3 wirft den Moosgummiring wieder dem Kind 1 (oder Kind 4 bei 4er/5er Teams). Und so weiter...

Das Spiel dauert 3 Minuten.



Wurfdistanz:

- Kat. A + B 5 Meter
- Kat. C + D 3 Meter

Wertung:

- 2 Punkte pro gefangenen Ring mit dem Stab
- 1 Punkt pro fertig gelaufene Strecke

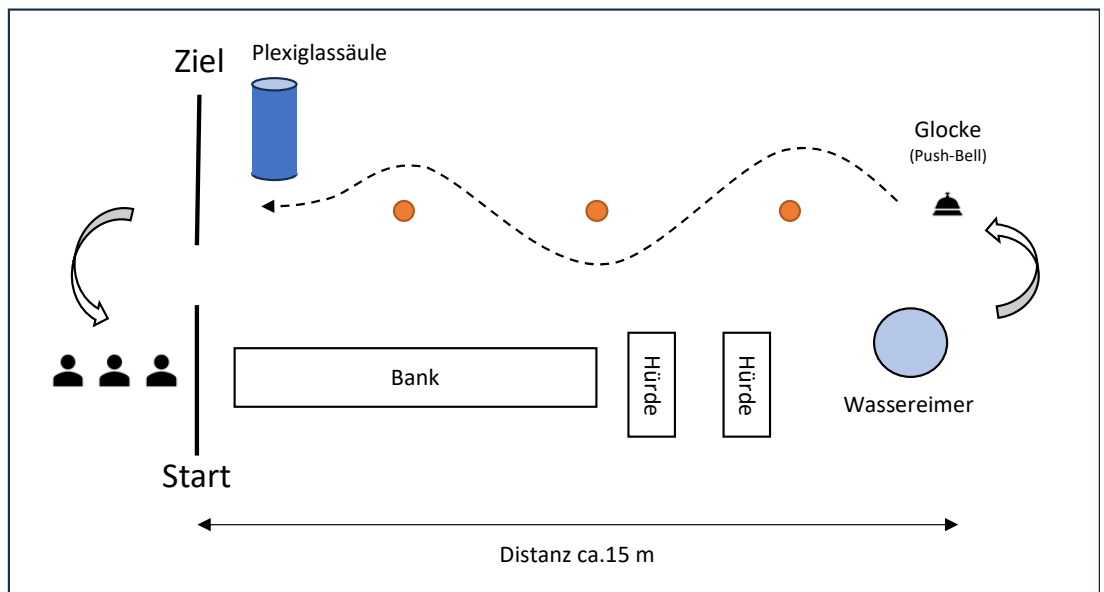
Der Punkt zählt nur, wenn der Ring hinter der Markierung abgeworfen worden ist. Vor der Markierung abfangen ist erlaubt.

Material:

3-5 Gymnastikstäbe, 1x Moosgummiring (Fit und Fun Ausführung)

2. Spiel: Wasserlauf

Ziel ist es, möglichst viel Wasser vom Wassereimer zum Zielgefäß zu transportieren. Dies geschieht mit Hilfe von einem Schwamm, der mit Wasser vollgesaugt wird. Die Kinder stellen sich in einer Reihe hinter der Startlinie auf. Nach dem Startsignal läuft das erste Kind los und muss zuerst eine zusammengelegte Festbank passieren. Anschliessend muss es unter einer Hürde hindurchkriechen und über eine Hürde hinübersteigen. Beim Wassereimer füllt es den Schwamm mit Wasser voll und läutet eine Glocke (Push Bell), um dem nächsten Kind zu signalisieren, dass es loslaufen kann. Dann läuft das Kind durch einen Slalom, um wieder ins Ziel zu gelangen. Im Ziel angekommen drückt das Kind den vollgesogenen Schwamm in den dafür vorgesehenen Behälter aus und macht sich wieder zuhinterst in der Reihe bereit. Das Spiel dauert drei Minuten.



Wertung:

1 Punkt pro Millimeter Wasser / Gramm

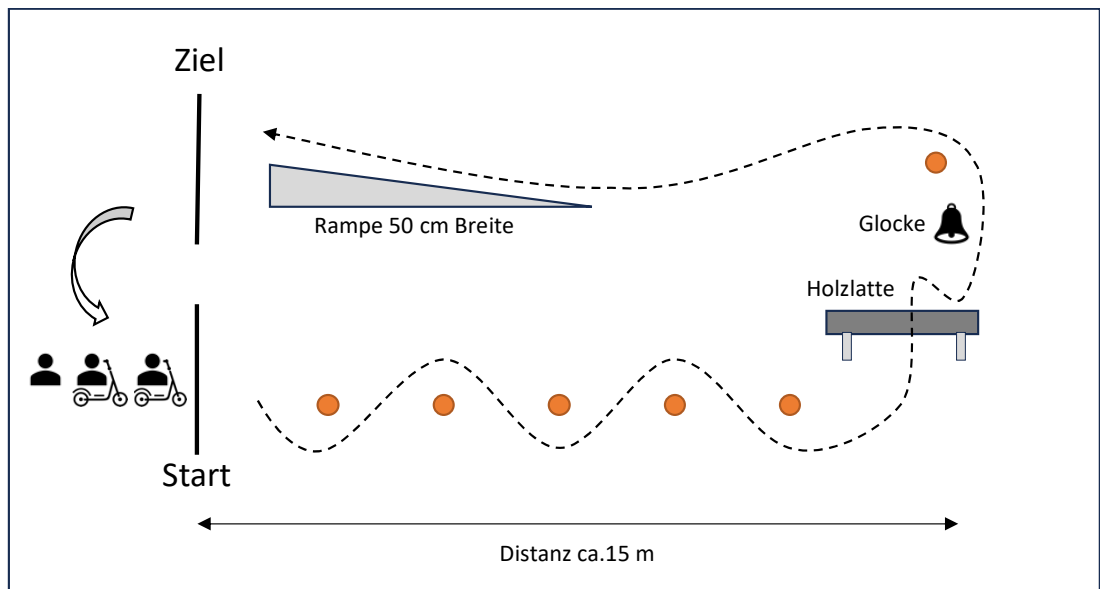
5 Straffmillimeter / Straffgramm pro fehlerhaftes Hindernis oder zu frühem Loslaufen

Material:

1x Festbank zusammengeklappt, 2x Hürde, 1 Wasserschwamm pro Kind, Wassereimer, Plexiglassäule, 1x Glocke (Push Bell), Markierkegel für Slalom

3. Spiel: Kickboard-Rennen

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Runden mit dem Kickboard zu absolvieren. Die Kinder stellen sich in einer Reihe hinter der Startlinie auf. Nach dem Startsignal fährt das erste Kind los und absolviert einen Slalom. Am Ende der Bahn befindet sich eine Glocke, die geläutet werden muss. Auf das Signal der Glocke darf das nächste Kind starten. Um die Glocke zu läuten, muss gebremst werden und das Kickboard über eine Holzlatte getragen werden. Beim Rückweg muss das Kind über eine Rampe fahren. Hat es das Ziel erreicht, macht es sich wieder zuhinterst in der Reihe für die nächste Runde bereit und übergibt das Kickboard dem vordersten Kind. Pro Gruppe sind zwei Kickboards vorhanden. **Helme für dieses Spiel sind obligatorisch und müssen selbst mitgebracht werden, Schoner sind freiwillig. Die Kickboards sind vorhanden.** Das Spiel dauert drei Minuten.



Wertung:

Je 1 Punkt pro passierten Slalompfosten, Holzlatte und Rampe
1 Punkt pro fertig gefahrene Runde

Falls jemand neben der Rampe durchfährt oder zu früh losfährt, gibt es keinen Punkt für die Runde. Ein Fuss muss immer auf dem Kickboard sein.

Material:

2x Kickboards (kleine Räder), 1x Rampe, 1x Hindernis (Holzlatte), Pylonen für Slalom, 1x Glocke

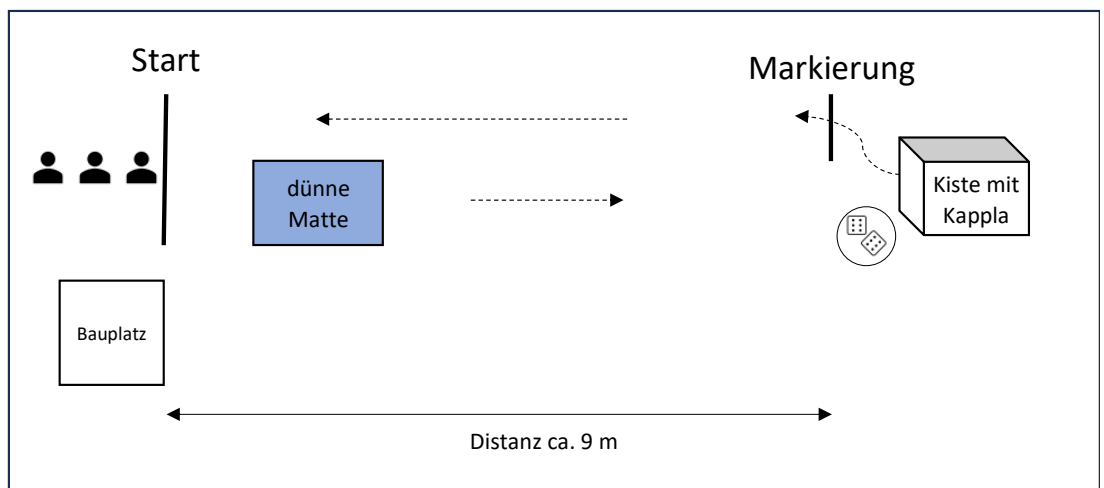
4. Spiel: Kapplatum

Die Kinder stellen sich in einer Reihe hinter der Startlinie auf. Nach dem Startsignal rennt das erste Kind los. Bei der dünnen Matte kann das Kind entscheiden, ob es eine Rolle vorwärts machen möchte oder nicht. Macht es die Rolle vorwärts, darf es zwei Kapplas mehr nehmen. Hinter der Ziellinie befindet sich ein Würfel und eine Kiste mit Kapplas. Das Kind würfelt in einen Frisbee Teller und darf die Anzahl gewürfelte Kapplas (plus zwei mit Rolle) mitnehmen.

Die Disziplinhelfer sagen dem Kind, wie viele Kapplas es nehmen darf. Der Rückweg wird im Vierfüßler mit Bauch nach oben gemacht. Die Kapplas werden auf dem Bauch transportiert. Heruntergefallene Kapplas können wieder aufgeladen werden. Sobald das Kind die markierte Linie wieder überquert hat und auf dem Rückweg ist, darf das nächste Kind starten.

Der Kapplatum wird hinter der Startlinie in einem angezeigten Feld gebaut. Wie der Turm gebaut wird, dürfen die Kinder selbst entscheiden. Fallen Kapplas herunter, dürfen sie wieder aufgebaut werden.

30 Sekunden vor Schluss ertönt ein Signalton zur Orientierung zum finalen Bau. Das Spiel dauert drei Minuten. Nach Spielende darf nicht mehr weiter gebaut werden. Die Kapplas müssen nach dem Spiel von den Kindern wieder zurückgelegt werden.



Wertung:

- 1 Punkt pro Millimeter Turmhöhe
- 10 Punkte pro abgeschlossene Runde

Material:

- 1x dünne Matte, 1x Frisbee mit 1x Würfel, 1x Kiste mit Kapplas

5. Spiel: Harassenlauf

Die Kinder stellen sich in einer Reihe hinter der Startlinie auf. Das erste Kind nimmt auf das Startsignal eine Getränke-Harasse, stellt sie nach der Startlinie ab (mit dem Boden nach oben) und steht danach auf die Harasse. Das nächste Kind nimmt die zweite Harasse und gibt diese dem ersten Kind. Dieses stellt die Kiste wieder vor der ersten Kiste auf den Boden und das erste Kind begibt sich nun auf die vordere Harasse, das zweite Kind steht nun auf die zweite Harasse und das nächste Kind übergibt die dritte Harasse an das Kind, welches auf der Harasse steht usw.

Die Harassen müssen nicht aneinandergereiht werden. Wenn die Harassen jedoch einen zu grossen Abstand haben und die vorderste Harasse nicht mehr erreicht werden kann ohne den Boden zu berühren, muss ein Kind die Harasse holen und sie wieder bei der hintersten Harasse ins Spiel bringen. Es ist eine Harasse mehr im Einsatz als Anzahl Kinder im Team.

Wenn die letzte Harasse und das letzte Kind über der Markierungslinie sind, wird gewendet. Alle Kinder drehen sich auf der Harasse um und das Spiel geht in die andere Richtung.

Dank ans VTF Seetal für die tolle Spielidee.

Distanz: ein Weg 15 m

Wertung:

1 Punkt pro Anzahl zurückgelegte Meter. Gemessen wird bei der hintersten Harasse. Das Verlassen der Harasse gibt 0.5 m Abzug.

Material:

Eine Getränkeharasse pro Kind +1

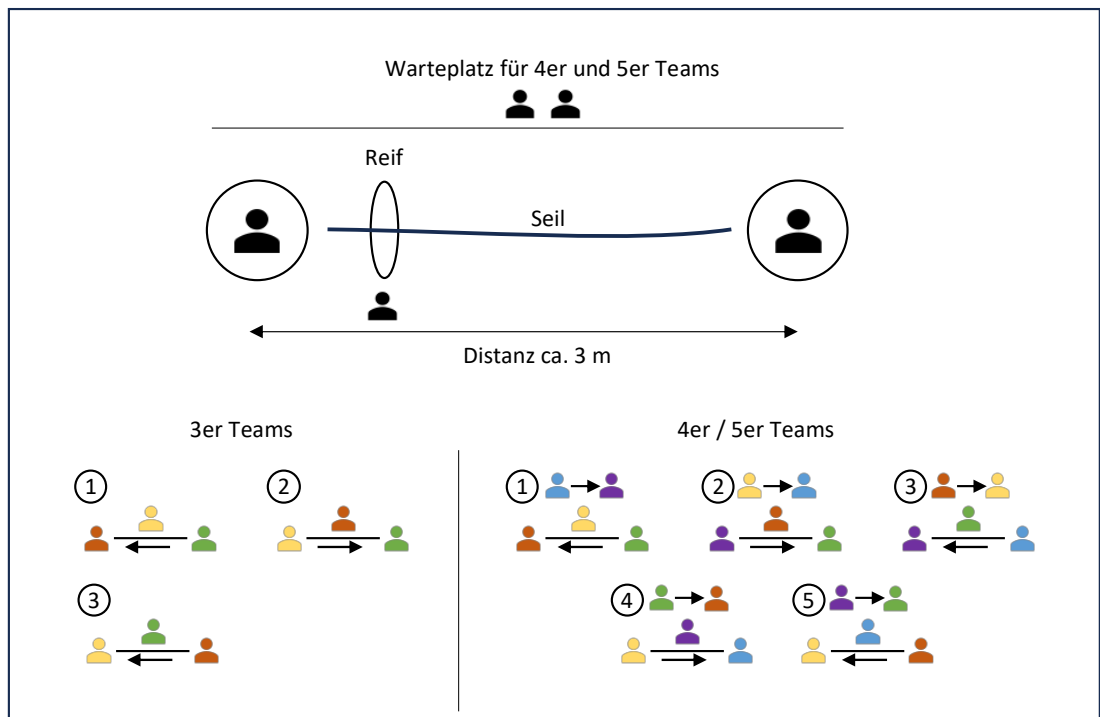


6. Spiel: Reifenspiel

Zwei Kinder halten ein 3 Meter langes Springseil je an einem Ende. Eines der Kinder steht in einem Reifen. Das dritte Kind zieht den Reifen über das Seil auf die andere Seite des Seiles und legt ihn dort über das Kind wieder ab. Das Kind, welches den Reifen befördert hat, nimmt die Position des im Reifen stehenden Kindes ein. Dieses Kind befördert den Reif zurück zur Ausgangsposition und wechselt mit diesem Kind den Platz. Dies wird so lange wiederholt, bis die Zeit vorüber ist.

Bei den 4er und 5er Teams wird nach dem Reifablegen auf die Wartestelle gewechselt. Das Kind dort über nimmt die Position des Kindes im Reifen und dieses befördert den Reifen weiter.

Das Spiel dauert drei Minuten.



Dieses Spiel kennt ihr schon vom letztjährigen Jugitag in Kerns. DANKE ans OK von Kerns, dass so tolle Disziplinen wiederverwendet werden dürfen!

Wertung:

1 Punkt pro richtig beförderten Reif

Material:

1x Seil, 1x Reif

Hunderter-Stafette

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. 60 Meter bis zu einem Malstab auf der Wiese. Der Stafettenstab 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.


Verbandssponsoren

Hauptsponsor

CONCORDIA

oetterli 
werbung, web und druck

posterkoenig.ch 

druckexperte.ch 

kartenkaiser.ch 

conseo.

Wir danken unseren Sponsoren:

