



SPORT UNION SCHWEIZ

Wettkampfvorschriften Jugitage



Inhaltsverzeichnis:

Seite:

1. Allgemeines	3
2. Bestimmungen	3
2.1 Allgemeine Bestimmungen Einzelwettkampf	3
2.2 Allgemeine Bestimmungen Gruppenwettkampf	3
2.3 Disziplinen Einzelwettkampf	4
2.4 Disziplinen Gruppenwettkampf	5
2.5 Disziplinen UBS Kids Cup	5
3. Ausführungen Einzelwettkampf	6
3.1 Sprint (50 / 60 / 80 / 100m)	6
3.2 1000 m-Lauf	8
3.3 Weitsprung	10
3.4 Hochsprung	11
3.5 Seilspringen 1 Minute	12
3.6 Ballwurf 80 gr. / 200 gr.	13
3.7 Kugelstossen	14
3.8 Ballzielwurf 1 Minute	15
3.9 Korbeinwurf 1 Minute	17
3.10 Slalomlauf	19
3.11 Hindernislauf / Einzel- Gruppenwettkampf	21
4. Ausführungen Gruppenwettkampf	23
4.1 Dreieckball	23
4.2 Kantonalstafette (Pendelstafette)	25
4.3 Kettenlauf	26
4.4 Keulenstehlen	28
5. Kontaktadressen Sport Union Schweiz	30

Impressum:

Sport Union Schweiz
Rüeggisingerstrasse 45
6021 Emmenbrücke

1. Allgemeines

- Die kantonalen Jugitage finden jedes Jahr in den grösseren Kantonalverbänden der Sport Union Schweiz statt.
- Der Jugfinaltag findet alle 2 Jahre statt. Die Auswahl der Disziplinen richtet sich nach den örtlichen Gegebenheiten und muss vom Veranstalter frühzeitig (Herbst des Vorjahres) bekannt gegeben werden. Nach Möglichkeit sind alle Disziplinen der vorliegenden Vorschrift anzubieten.
- Unser Ziel ist, dass die Einzelwettkämpfe des kantonalen Jugitages in allen Sport Union Schweiz-Kantonalverbänden in Form eines Wahlmehrkampfes durchgeführt werden. Der jeweilige Veranstalter bestimmt, welche Disziplinen er anhand seiner Infrastruktur anbieten wird. Die Disziplinen müssen frühzeitig (Herbst des Vorjahres) bekannt geben werden.
- Ansprechperson für den Veranstalter ist der kantonale Jugi-Chef. Der Leiter Sport der Sport Union Schweiz steht für Fragen auch zur Verfügung.

2. Bestimmungen

2.1 Allgemeine Bestimmungen Einzelwettkampf

- Die Auswahl der Disziplinen richtet sich nach den örtlichen Gegebenheiten und muss vom Veranstalter frühzeitig (Herbst des Vorjahres) bekannt gegeben werden (mind. 1 je Disziplinen- Gruppe).
- 5-Kampf wovon 4 Zählresultate und 1 Streichresultat.
- Aus jeder Disziplinen- Gruppe muss zwingend 1 Disziplin absolviert werden.
- Kategorien und Rangierung pro Jahrgang.
- Die LA-Disziplinen werden in der Regel (Ausnahme siehe Reglement) nach den gültigen Vorschriften von Swiss Athletics (WO und IWB) durchgeführt.
- Nagelschuhe mit max. 6mm Dornen sind zugelassen. Ausnahmen siehe Ausschreibung des Veranstalters.
- Die Serieneinteilung und die Reihenfolge, in der die Wettkämpfer ihre Versuche ausführen, wird vom Veranstalter bestimmt.
- Bei den Sprung- und Wurfwettbewerben wird 1 Probeversuch in Reihenfolge der Startliste gestattet.
- Der Veranstalter kann den UBS Kids Cup in den Jugitag integrieren. Weitere Informationen und Anmeldung zum UBS Kids Cup findet man unter www.ubs-kidscup.ch.

2.2 Allgemeine Bestimmungen Gruppenwettkampf

- Die Auswahl der Disziplinen richtet sich nach den örtlichen Gegebenheiten und muss vom Veranstalter frühzeitig bekannt gegeben werden.
- Die Anzahl der Spieler, resp. Läufer pro Mannschaft kann bei gewissen Disziplinen variieren und wird durch den Organisator bestimmt!
- Nagelschuhe mit max. 6mm Dornen sind zugelassen. Ausnahmen siehe Ausschreibung des Veranstalters.
- Die Serieneinteilung und die Reihenfolge wird vom Veranstalter bestimmt.
- Jede Disziplin wird einzeln gewertet und erhält eine eigene Rangliste.

- Je Verein können mehrere Mannschaften in einer Disziplin angemeldet werden. Die Jugendlichen dürfen jedoch nur in 1 Mannschaft an den Start gehen.

2.3 Disziplinen Einzelwettkampf

- 5-Kampf wovon 4 Zählresultate und 1 Streichresultat

Knaben (**K**) und Mädchen (**M**)

Kategorien	Disziplin	Alter									
		K7 M7	K8 M8	K9 M9	K10 M10	K11 M11	K12 M12	K13 M13	K14 M14	K15 M15	K16 M16
Disziplinen Gruppe		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
LAUFEN	Sprint 50m	X	X	X							
	Sprint 60m				X	X	X	X			
	Sprint 80m								X	X	
	Sprint 100m										X
	Lauf 1000m	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
SPRINGEN	Weitsprung	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Hochsprung				X	X	X	X	X	X	X
	Seilspringen 1min	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
WERFEN	Ballwurf 80gr	X	X	X							
	Ballwurf 200gr				X	X	X	X			
	Kugelstossen 2.5kg				X	X					
	Kugelstossen 3.0-5.0kg						X	X	X	X	X
POLYSPORT	Ballzielwurf	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Korbeinwurf 1min	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Slalomlauf	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Hindernislauf	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

2.4 Disziplinen Gruppenwettkampf

Die Gruppenwettkämpfe werden in 2 Gruppen (7-11 Jährige, 12-16 Jährige) ausgeführt.

- | | | |
|--|---|---------|
| • Dreieckball | 6 | Spieler |
| • Hindernislauf (<i>do. Einzelwettkampf</i>) | 8 | Läufer |
| • Kantonalstafette | 8 | Läufer |
| • Kettenlauf | 8 | Läufer |
| • Keulenstehlen | 6 | Spieler |

2.5 Disziplinen UBS Kids Cup

Am UBS Kids Cup sind alle in der Schweiz wohnhaften Mädchen und Knaben im Alter von 7 - 15 Jahren teilnahmeberechtigt. Die Jugendlichen sind in die folgenden Kategorien eingeteilt:

Sprint 60m
Weitsprung (Zone)
Ballwurf (200g)

Alle Schulen, Klubs, Vereine, Riegen, Abteilungen, Verbände, Interessengruppen und Einzelpersonen sind berechtigt, unter Berücksichtigung der gültigen Weisungen und Organisationsbestimmungen lokale Ausscheidungen zu organisieren.

3. Ausführungen Einzelwettkampf

3.1 Sprint (50 / 60 / 80 / 100m)

Versuch:	1
Laufstrecken:	7 – 9 Jährige 50 m 10 - 13 Jährige 60 m 14 - 15 Jährige 80 m 16 Jährige 100m
Anlage:	Ebene Laufbahn ohne Kurven auf Kunststoffbahn, Asphalt oder Rasen. Jede Laufbahn ist in voller Länge auf ca. 1.22 – 1.25 m Breite mit einer Linie unterteilt. Start und Ziel sind mit einer gut sichtbaren Linie markiert. Beim Ziel ist auf genügend Auslauf zu achten.
Zeitmessung:	Vollautomatische Zeitmessung (ohne Zielfilm), Halbautomatische oder Handzeitmessung. Bei Halbautomatischer und Handzeitmessung auf 1/10 Sekunde aufrunden. Aus Personalgründen und für eine gleichwertige Zeiterfassung ist eine vollautomatische Zeitmessung (ohne Zielfilm) empfohlen.
Start:	Es darf mit oder ohne Startblöcke gestartet werden Hochstart ist erlaubt
Startkommando:	„Auf die Plätze“- „Fertig“ - Startzeichen Nach Aufruf stellen sich die Läufer 2 m hinter der Startlinie bereit (mögliche Startblöcke sind bereits eingestellt). Auf das Kommando „Auf die Plätze“ stellen oder knien sich die Läufer sofort hinter die Startlinie. Nach dem Kommando „Fertig“ ist unverzüglich die Startposition einzunehmen. (Startlinie darf nicht berührt werden.) Sobald alle Läufer ruhig in Startposition sind, wird vom Starter das akustische Startzeichen ausgelöst.
Fehlstart:	Startet ein Läufer zu früh, muss der Start abgebrochen oder akustisch zurückgerufen werden (Rückstart). Der Läufer ist zu verwarnen (Fehlstart). Bei unruhigem Verhalten nach dem Kommando „Fertig“ oder anderen störenden Handlungen ist der Start abbrechen und der Verursacher zu verwarnen (gilt ebenfalls als Fehlstart). Disqualifikation nach 3 Fehlstarts). Verlässt ein Läufer die Bahn ohne seine Laufkonkurrenten zu behindern, wird keine Disqualifikation ausgesprochen.
Ziel:	Das Erreichen der senkrechten Ebene über dem Zielstrich mit dem Rumpf ist massgebend für die Zeiterfassung.

Materialliste

- X Startblöcke
- 1 akustisches Startzeichen
- 1 akustisches Rückstartsignal
- 2 Pfeifen
- X Stoppuhren oder Zeitmessanlage sowie zusätzliche Reserve-Stoppuhren
- Schreibmaterial

X = die Anzahl richtet sich nach Anzahl Bahnen und Art der Zeitmessung

Kampfrichterbedarf 50 / 60 / 80 / 100m-Lauf

- 1 Startordner
- 1 Starter
- 1 Rückstarter
- 2 Meldeläufer
- X Zeitnehmer
- 2 – 3 Zieleinlaufkontrolleure
- 1 Schreiber
- X = die Anzahl richtet sich nach Anzahl Bahnen und Art der Zeitmessung
bei Handmessung = 1 Zeitnehmer pro Bahn

3.2 1000 m-Lauf

Versuch: 1

Anlage: Laufbahn auf Kunststoffbahn, gut gesicherter Strasse, Rasen oder Gelände. Start und Ziel sind gut markiert. (Mindestens mit einer gut sichtbaren Linie)

Zeitmessung: Vollautomatische Zeitmessung (ohne Zielfilm), Halbautomatische- oder Handzeitmessung. Bei Halbautomatischer und Handzeitmessung auf 1/10 Sekunde aufrunden. Aus Personalgründen und für eine gleichwertige Zeiterfassung ist eine vollautomatische Zeitmessung (ohne Zielfilm) empfohlen. Bei Läufen im Gelände oder Laufstrecken mit Steigungen muss evtl. die Wertungstabelle angepasst werden.

Start: Hochstart, die Hände dürfen den Boden nicht berühren!

Startkommando: **„Auf die Plätze“ – Fertig - Startzeichen**
Nach Aufruf stellen sich die Läufer 2 m hinter der Startlinie bereit. Auf das Kommando „Auf die Plätze“ stellen sich die Läufer sofort hinter die Startlinie. (Startlinie darf nicht berührt werden.) Sobald alle Läufer ruhig in Startposition sind, wird vom Starter das akustische Startzeichen ausgelöst.

Fehlstart: Startet ein Läufer zu früh, muss der Start abgebrochen oder akustisch zurückgerufen werden (Rückstart). Der Läufer ist zu verwarnen (Fehlstart). Bei unruhigem Verhalten nach dem Kommando: „Auf die Plätze“ – „Fertig“ oder anderen störenden Handlungen ist der Start abubrechen und der Verursacher zu verwarnen (gilt ebenfalls als Fehlstart). Der Starter sollte die Fehlbaren beruhigen. Disqualifikation nach 3 Fehlstarts.

Ziel: Das Erreichen der senkrechten Ebene über dem Zielstrich mit dem Rumpf ist massgebend für die Zeiterfassung.

Materialliste

- X Startblöcke
- 1 akustisches Startzeichen
- 1 akustisches Rückstartsignal
- 2 Pfeifen
- X Stoppuhren oder Zeitmessanlage zusätzlich Reserv-Stoppuhren
- Schreibmaterial

X = die Anzahl richtet sich nach Anzahl Läufer / Serie

Kampfrichterbedarf 1000 m-Lauf

- 1 Startordner
- 1 Starter
- 1 Rückstarter
- 2 Meldeläufer
- X Zeitnehmer
- 2 – 3 Zieleinlaufkontrolleure
- 1 Schreiber
- X Streckenkontrolleure

X = die Anzahl richtet sich nach Anzahl Bahnen und Art der Zeitmessung bei Handmessung
= 1 Zeitnehmer pro Läufer je nach Streckenführung bei Läufen ausserhalb der Bahn

3.3 Weitsprung

Versuch: 3 Versuche / Zonenabsprung

Anlage: Ebene 20 – 40 m lange Anlaufbahn auf Kunststoff, Asphalt oder Rasen. Bei mehreren Anlagen nebeneinander ist jede Anlaufbahn in voller Länge gesichert. Die Absprungsfläche ist 80 cm breit und ca. 1 m von der mit Sand auf gleiches Niveau gefüllten Sprunggrube entfernt.

Weitenmessung: Die Sprungweite wird vom hintersten Abdruck in der Sprunggrube senkrecht zum Absprung in der Absprungsfläche gemessen. Springt der Athlet vor der Absprungsfläche ab, wird vom hintersten Rand der Absprungsfläche die Sprungweite abgelesen.

Achtung: Der Weitenmesser muss konzentriert den Sprung verfolgen, um den exakten Absprungpunkt in der Zone bestimmen zu können.

Weisungen: Die Weitsprunganlage wird vom Organisator zugewiesen. Die Reihenfolge wird vom Organisator bestimmt. Nach Aufruf durch den Kampfrichter muss der Athlet den Sprung unverzüglich absolvieren. Während des „Recheln“ ist die Anlage vom Kampfrichter zu sperren! Das Anbringen von Anlaufmarken ist ausserhalb der Laufbahn gestattet. Evtl. Messband am Rand der Laufbahn.

Fehlversuch:

- Übertreten der Absprungsfläche
- berühren der Zone zwischen Absprungsfläche und Sprunggrube
- zurücklaufen durch den Sand zur Absprungsfläche
- Verzögerung trotz Verwarnung durch den Kampfrichter

Materialliste

- 1 Weitsprunganlage mit Absprungsfläche
- 1 Messband
- 1 Rechen
- 1 Schaufel
- Schreibmaterial

Kampfrichterbedarf

- 1 Weitenmesser Absprungzone (Chef)
 - 1 Weitenmesser Sprunggrube
 - 1 Schreiber
 - 1 Recheler
- (Bei mehreren Anlagen zusätzlich 1 Koordinator für die Zuweisung der Anlagen)

3.4 Hochsprung

- Versuch: 6 Versuche / 3 Fehlversuche hintereinander
- Anlage: Ebene ca. 20 m lange Anlaufbahn auf Kunststoff, Asphalt oder Rasen. Bei mehreren Anlagen nebeneinander ist jede Anlaufbahn gesichert.
- Höhenmessung: Die Sprunghöhe wird von der Oberkante der Latte senkrecht zum Boden gemessen.
- Weisungen: Die Hochsprunganlage wird vom Organisator zugewiesen. Vor Wettkampfbeginn holt das Kampfgericht die Anfangshöhe der Athleten ein (5 cm Steigerung). Nach Aufruf durch den Kampfrichter muss der Athlet den Sprung unverzüglich absolvieren. Die Sprunghöhen sind um 5 cm zu steigern, auch wenn nur noch 1 Athlet im Wettkampf ist. Der Athlet kann Höhen auslassen, auch nach einem Fehlversuch. Das Tieferlegen der Latte nach einem Fehlversuch ist nicht gestattet. Anlaufmarken dürfen mit Klebeband angebracht werden.
- Fehlversuch:
- abwerfen der Sprunglatte beim Sprung oder als Folge des Sprungs
 - Verzögerung trotz Verwarnung durch den Kampfrichter
 - das Abspringen mit beiden Beinen

 - nach 3 Fehlversuchen hintereinander (auch über unterschiedliche Höhen) scheidet der Athlet aus

Materialliste

- 1 Sprungmatte
- 2 Ständer mit Aufleger
- 2 Sprunglatten
- 1 Messlatte
- Schreibmaterial

Kampfrichterbedarf

- 1 Höhenmesser (Chef)
 - 2 Lattenaufleger
 - 1 Schreiber
- (Bei mehreren Anlagen zusätzlich 1 Koordinator für die Zuweisung der Anlagen)

3.5 Seilspringen 1 Minute

- Versuch: 1
- Dauer: Jeder Teilnehmer / Jede Teilnehmerin springt 1 Minute
- Anlage: Halle, Hartplatz
Es dürfen **nur** die Springseile des Veranstalters benützt werden. In der Ausschreibung muss die Art des Springseils beschrieben sein.
- Ausführung: Ausgangsstellung: Seil hinter den Füßen.
Auf das Startkommando: „Auf die Plätze“ – „Fertig“ - Los
Seilspringen an Ort. Art des Springens ist frei.
Der Kampfrichter gibt die Zwischenzeit 30 Sekunden bekannt und zählt laut ab 55 Sekunden.
- Wertung: Anzahl Seildurchzüge unter den Füßen. (Doppelzüge = 2)

Materialliste

- Halle oder Hartplatz
- X Anzahl Anlagen
- X Springseile
- 1 Stoppuhr
- Schreibmaterial

Kampfrichterbedarf

- 1 Zeitnehmer (Chef)
- x Zähler
- 1 Schreiber
- x = Anzahl Anlagen

3.6 Ballwurf 80 gr. / 200 gr.

Versuche: 3 / der Organisator bestimmt ob hintereinander

Ballgewichte:

- Mädchen 7 – 9 Jährige 80gr.
- Mädchen 10 - 13 Jährige 200gr.

- Knaben 7 – 9 Jährige 80gr.
- Knaben 10 – 13 Jährige 200gr.

Anlage: Ebene 20 m lange Anlaufbahn auf Kunststoff, Asphalt oder Rasen. Bei mehreren Anlagen nebeneinander ist jede Anlaufbahn in voller Länge gesichert. Die Abwurfstelle ist gut sichtbar mit einer Linie gekennzeichnet. Das Wurffeld sollte mind. 60 m lang sein und alle 10 m markiert werden.

Weitenmessung: Das Messband ist so anzulegen, dass die Leistung bei der Abwurflinie abgelesen werden kann, der Messbandanfang befindet sich beim Aufschlagpunkt. Die Leistung wird in Zentimeter angegeben. Der Messpunkt ist in der Mitte der Abwurflinie zu zeichnen.

Weisungen: Nach Aufruf durch den Kampfrichter muss der Athlet die Würfe unverzüglich absolvieren. Alle Würfe werden hintereinander geworfen. Der weiteste Wurf wird gemessen (im Zweifelsfalle mehrere). Während des „Messens“ ist die Anlage vom Kampfrichter zu sperren. Der zuletzt geworfene Athlet holt die Wurfgeräte zurück.

Ungültige

Versuche:

- Übertreten oder berühren der Abwurflinie
- Verzögerung trotz Verwarnung durch den Kampfrichter

Materialliste

- 1 Messband 100 m
- ca. 10 Stk. 80 gr. / 200 gr.-Bälle
- 3 Stecknadeln
- Schreibmaterial

Kampfrichterbedarf

- 1 Weitenmesser Abwurfzone (Chef)
 - 2 Weitenmesser Wurffeld
 - 1 Schreiber
- (Bei mehreren Anlagen zusätzlich 1 Koordinator für die Zuweisung der Anlagen)

3.7 Kugelstossen

Versuche: 3 / der Organisator bestimmt ob hintereinander

Kugelgewichte:

- Mädchen	10 + 11	Jährige	2.5 kg.
- Mädchen	12 - 16	Jährige	3 kg
- Knaben	10 + 11	Jährige	2.5 kg.
- Knaben	12 + 13	Jährige	3 kg
- Knaben	14 + 15	Jährige	4 kg.
- Knaben	16	Jährige	5 kg.

Anlage: Kugelstossring, Stoss-Sektor von 40°. Der Sektor sollte mit Weitenangaben gezeichnet sein.
Gut sichern / Unfallgefahr!

Weitenmessung: Die Weite wird vom hintersten Abdruck der Kugel zum inneren Rand des Stossbalkens gemessen, wobei die Verlängerung des Messbandes durch den Kreismittelpunkt führt.

Weisungen: Die Kugelstossanlage wird vom Organisator zugewiesen. Nach Aufruf durch den Kampfrichter muss der Athlet den Stoss unverzüglich absolvieren. Während des „Messens“ ist die Anlage vom Kampfrichter zu sperren!

Ungültige

Versuche:

- Stoss ausserhalb des Sektors
- übertreten des Stossbalkens
- berühren der Oberkante des Stossbalkens
- verlassen des Stossringes vor den seitlichen Verlängerungen des Kreismittelpunktes
- Verzögerung trotz Verwarnung durch den Kampfrichter

Materialliste

- Kugel 2.5 / 3 / 4 / 5 kg.
- 1 Messband
- 1 Stecknadel
- Schreibmaterial

Kampfrichterbedarf

- 1 Weitenmesser Stossring (Chef)
 - 1 Weitenmesser Stoss-Sektor
 - 1 Schreiber
- (Bei mehreren Anlagen zusätzlich 1 Koordinator für die Zuweisung der Anlagen)

3.8 Ballzielwurf 1 Minute

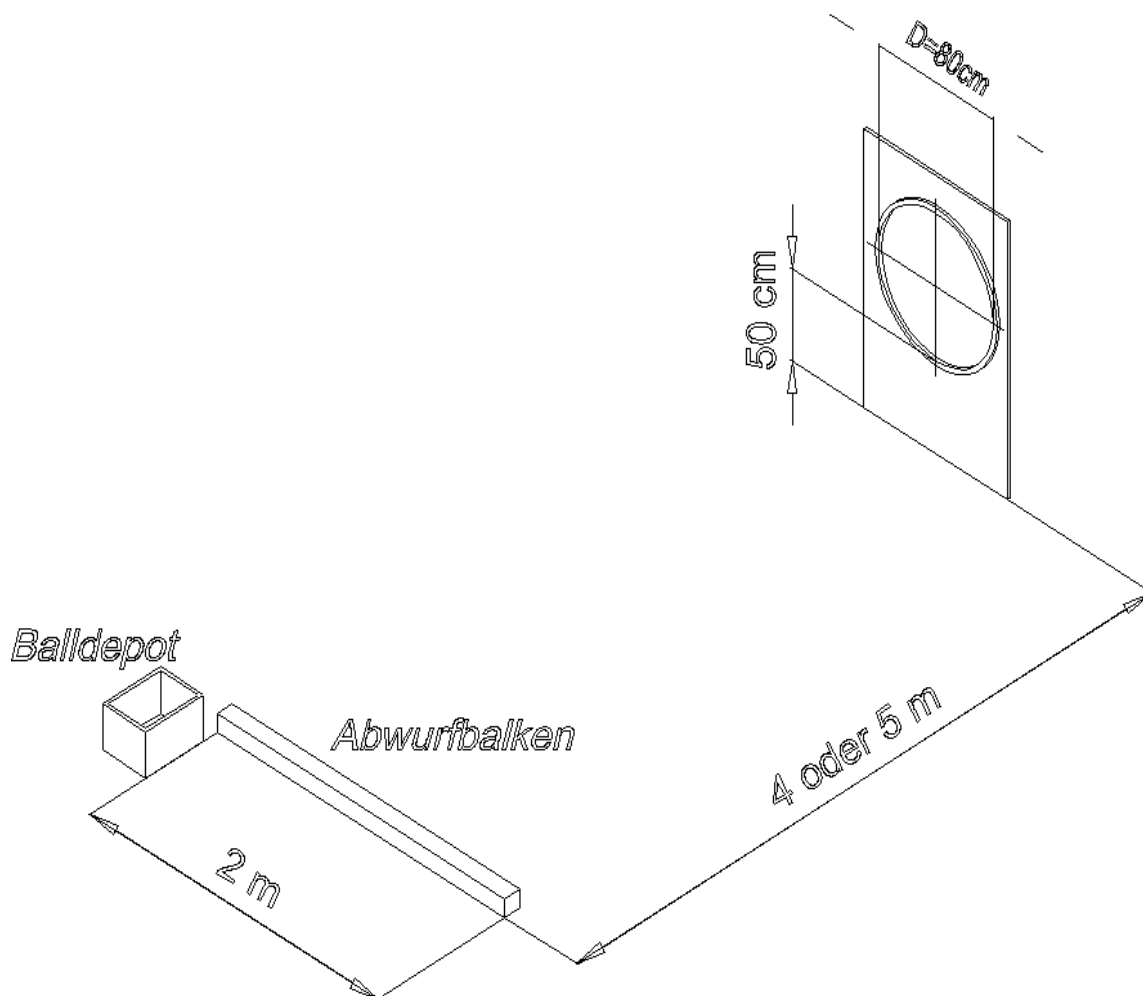
Versuch: 1

Dauer: Wettkampfzeit 1 Minute

Anlage: Der Zielring \varnothing 80 cm befindet sich 4 m (7 – 11 Jährige) oder 5 m (12 – 16 Jährige) hinter dem Abwurfbalken. Es werden Tennisbälle (80 gr.) verwendet. Die Bälle liegen im Balldepot.

Ausführung: Bereitstellen hinter dem Abwurfbalken. Kein Ball in die Hände nehmen. Auf das Startkommando: „Auf die Plätze“ – „Fertig“ – Los werfen in den Zielring. Fremdhilfe führt zur Disqualifikation. Die Bälle dürfen nur einzeln aus dem Balldepot genommen und geworfen werden.

Wertung: **Jeder direkt in den Ring getroffene Ball ergibt einen Punkt!**



Materialliste

- 1 Rasenfeld, Halle oder Hartplatz ca. 2 x 10 m
- 1 Stoppuhr
- 1 Gymnastikreifen Ø 80 cm evtl. mit Fangnetz
- 2 Malstäbe 1.2 m lang
- 1 Abwurfballen 10 x 10 cm x 2 m lang
- 1 Balldepot (Kiste, Korb)
- 80 Tennisbälle

Kampfrichterbedarf

- 1 Zeitnehmer (Chef)
- 1 Zähler
- 1 Schreiber

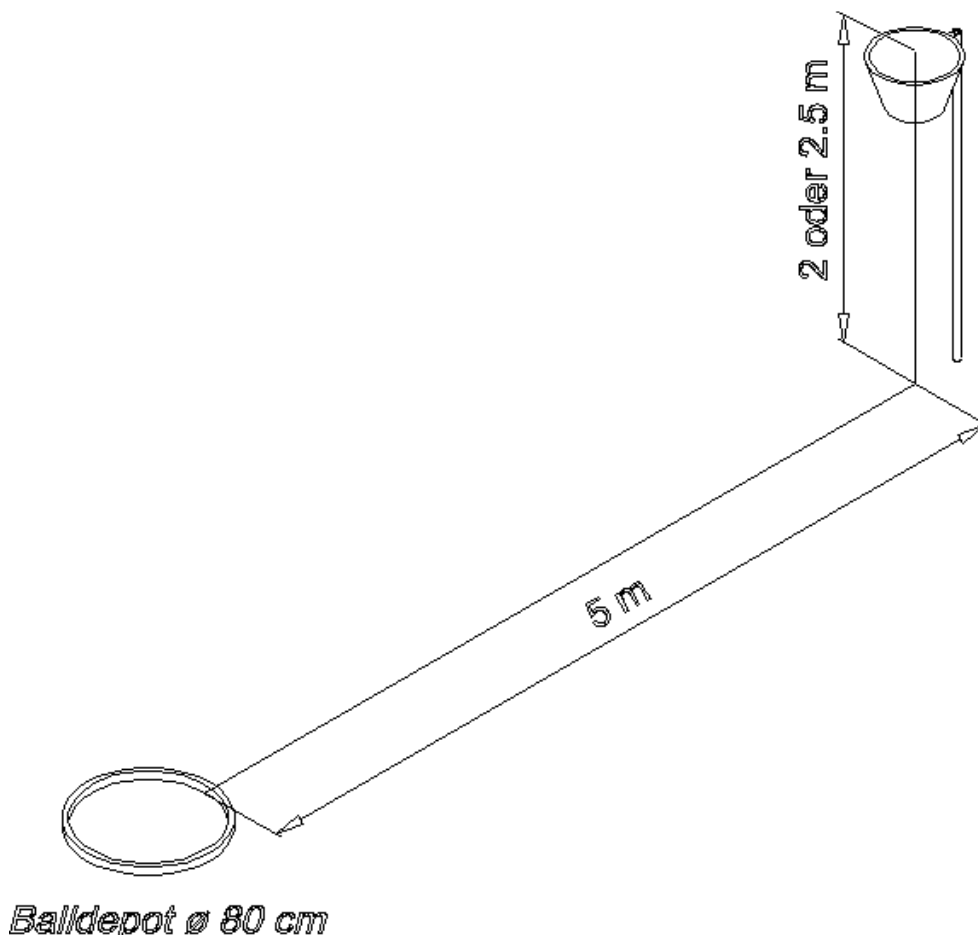
3.9 Korbeinwurf 1 Minute

Versuch: 1

Dauer: Jeder Teilnehmer / Jede Teilnehmerin läuft 1 Minute lang
Der Kampfrichter zählt laut ab 55 Sekunden

Anlage: Der Korbeinwurf erfolgt auf einem Hartplatz
Der Korb ist freistehend ohne Rückwand.
7 – 11 Jahre Korbhöhe: 2.0 m
12 – 16 Jahre Korbhöhe 2.5 m
Balldepot: Gymnastikreifen \varnothing 80 cm bis ca. 5 cm hoch zusammengeklebt.
Diese befinden sich 5.0 m vor dem Korbzentrum.

Ausführung: Start beim Balldepot hinter der Linie. Bälle im Balldepot. Nach dem Kommando „Auf die Plätze“ – „Fertig“ – „Los“, erst jetzt 1. Ball aus dem Depot nehmen, Lauf zum Korb, nach dem Wurf sofort zurück, den nächsten Ball aus dem Balldepot nehmen und wieder laufen, werfen usw.



- Hilfe: Die geworfenen Bälle werden von 3 nicht im Wettkampf stehenden Teilnehmern ins Balldepot zurückgebracht. Der Kampfrichter zählt laut ab 55 Sekunden.
- Wertung: Jeder in den Korb (*ohne Basketballbrett*) getroffene Ball ergibt einen Punkt. Treffer via Korbrand gelten als direkt.
Ein bei 60 Sekunden abgegebener Ball zählt allenfalls als Treffer.
- Abzüge: Werden vom Treffertotal subtrahiert:
- je Fehlstart 1 Treffer
 - je Ball nicht aus dem Balldepot 1 Treffer
 - rütteln an Korbeinrichtung 1 Treffer

Materialliste Korbeinwurf 1 Minute

- 1 Korb (ohne Basketballbrett)
- 4 Volleybälle
- 1 Balldepot: Gymnastikreifen Ø 80 cm (bis ca. 5 cm hoch zusammengeklebt)
- 1 Stoppuhr und 1 Signalpfeife

Kampfrichterbedarf Korbeinwurf 1 Minute

- 1 Zeitnehmer (Chef)
- 1 Zähler
- 1 Schreiber

3.10 Slalomlauf

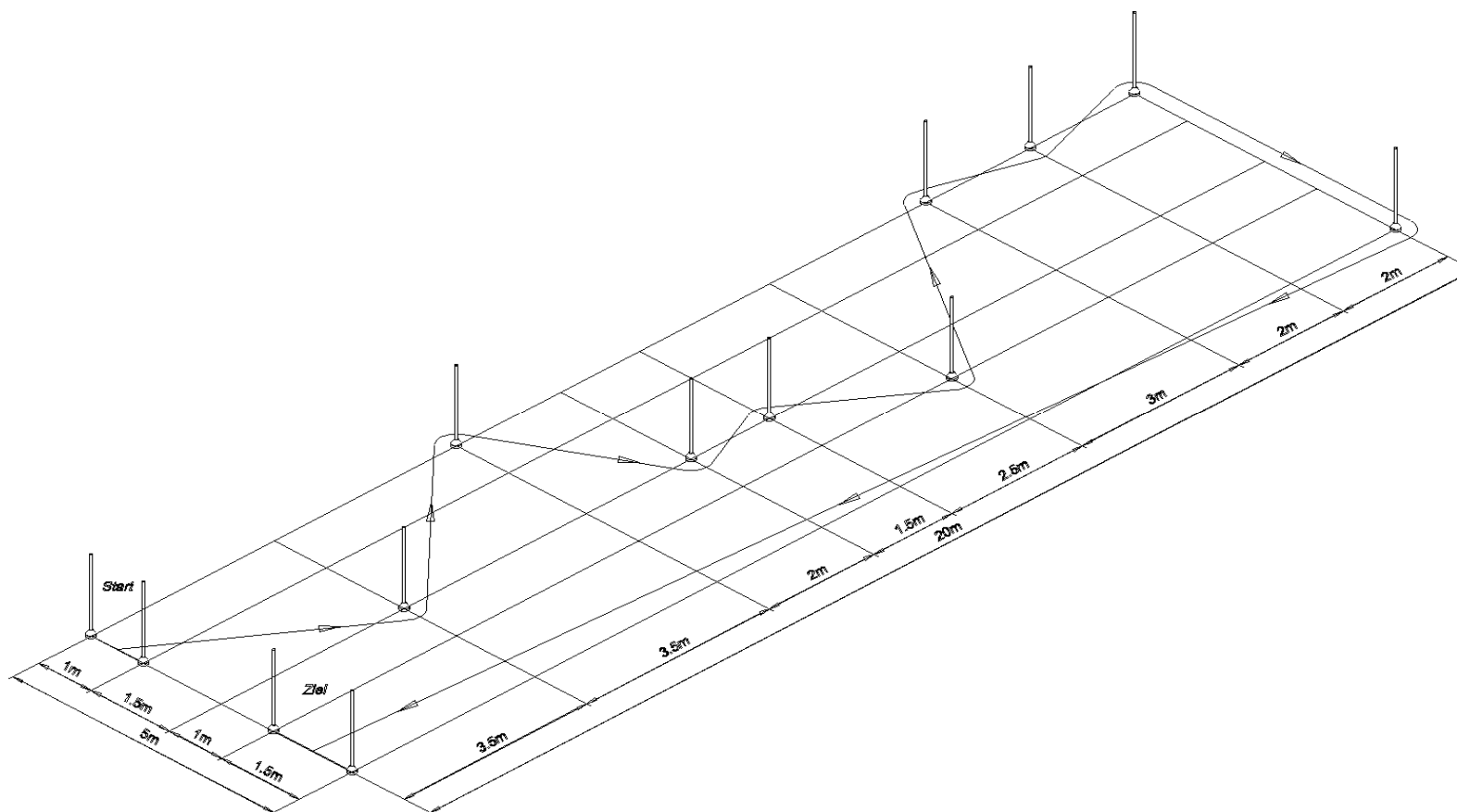
Versuch: 1

Anlage: 5 x 20 m / Halle, Hartplatz oder Rasenfläche
Malstäbe gem. Skizze.

Ausführung: Startkommando „Auf die Plätze“ – „Fertig“ – Los. Es dürfen keine Starthilfen verwendet werden.

Abzüge: Werden der Zeit dazugezählt:

- Fehlstart 2 Sekunden
- umwerfen eines Malstabes 1 Sekunde
- umgehen od. auslassen eines Malstabes 2 Sekunden



Materialliste

- Halle, Hartplatz oder Rasenfläche ca. 8 x 25 m
- 1 Stoppuhr
- 13 Malstäbe

Kampfrichterbedarf

- 1 Zeitnehmer (Chef)
- 1 Helfer
- 1 Schreiber

Materialliste Hindernislauf / Einzelwettkampf

- Halle, Hartplatz oder Rasenfläche (Anlage auf Volleyballfeld)
- 21 Malstäbe
- 3 Gummischläuche
- 1 Hürde 50 cm
- 2 Matten (dünne)
- 1 Matte (dicke) 300 x 150 x 40 cm)
- 1 Gymnastikreif
- 3 Schwedenkasten
- 1 Stoppuhr

Kampfrichterbedarf Hindernislauf / Einzelwettkampf

- 1 Zeitnehmer (Chef)
- 2 Kontrolleure
- 1 Schreiber

4. Ausführungen Gruppenwettkampf

4.1 Dreieckball

Spielfeld: Gleichseitiges Dreieck (Halle, Hartplatz oder Rasen)

7 – 11 Jährige 3 m Seitenlänge

12 – 16 Jährige 5 m Seitenlänge

Ball: Handball

Gruppe: Jede Gruppe besteht aus 6 Mädchen/Knaben

Spieldauer: 2 x 1 Minute, dazwischen 1 Minute Pause

Spielregeln:

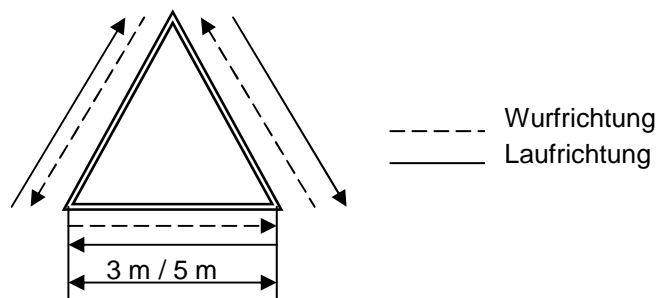
- Durch Abspielen des Balles mit einer Hand oder beiden Händen zur rechten Gruppe und laufen zur linken Gruppe, wird das Passballspiel aufgelockert.
- Rechts abspielen und links laufen
- Ballmädchen od. -junge gibt es nicht, dasjenige od. derjenige, welches/welcher den Ball nicht fängt, holt den Ball selber und geht an seinen Platz zurück und das Spiel geht weiter, d.h. es/er wirft den Ball nach rechts ab und läuft links weg!

Wertung: - Jeder direkte Fang = 1 Punkt

- Ball kann nicht gefangen werden, ergibt somit kein Punkt und auch kein Strafpunkt

Fehler:

- Übertreten des Markierungsbalkens beim Werfen oder Fangen = 1 Strafpunkt



Materialliste

- 1 Handball
- 1 Dreieck à 3 Dachlatten Seitenlänge 3 m od. 5 m
- 1 Pfeife
- 1 Stoppuhr
- Schreibzeug

Kampfrichterbedarf

- 1 Schiedsrichter
- 3 Disziplinhelfer

4.2 Kantonalstafette (Pendelstafette)

Versuch: 1

- Teilnahme:
- pro Verein können mehrere Mannschaften starten, somit können alle Jugeler pro Verein springen
 - eine zu kleine Riege darf ihre Mannschaft mit LäuferInnen aus anderen Sektionen ergänzen
 - gemischte Gruppen sind zu vermeiden. Um eine Gruppe zu vervollständigen dürfen Mädchen bei den Knaben starten aber nicht umgekehrt.

Mannschaftsgrösse: 8 Teilnehmer, 4 auf jeder Seite
Start- und Schlussläufer auf der gleichen Seite

Anlage: 60 m auf Rasenplatz

Startkommando: „Auf die Plätze“ – „Fertig“ – Los

Ausführung: Stabübergabe nach 60 m, wobei der Stafettenstab jeweils um den Malstab herumgeführt werden muss.
Jeder Teilnehmer läuft die Strecke hin und zurück

- Zeitzuschläge:
- Fehlstart 2 Sekunden
 - Stabfehler 2 Sekunden
 - Werfen des Stafettenstabes 5 Sekunden

Materialliste

- Rasenfläche
- X Bahnen
- X Bündeli (Jeder Schlussläufer trägt ein Bündeli)
- Stoppuhr
- X Stafettenstäbe

Kampfrichterbedarf

- X Zeitnehmer
- X Kontrolleure
- X Schreiber

4.3 Kettenlauf

Spielfeld: 20 x 38 m (Halle, Hartplatz oder Rasen) Sport Union Schweiz
DOK 16.0.34

Mannschaft: Zum Kettenlauf starten immer 8er-Gruppen eines Vereins.
Aufstellung je 2 LäuferInnen am Start, im Übergaberaum A, B und C

Ausführung: Der Lauf erfolgt immer von einer Position zur nächsten. In den Feldern A, B und C ist die Übergabe an die/den nächste/n LäuferIn. Ankommende LäuferInnen müssen den Übergaberaum nicht betreten. Ab Feld C laufen die Mädchen/Knaben um den Eckmalstab und danach durch die Startpassage bis zum Kasten, wo das Material gewechselt oder zurückgelegt werden kann.

Zwecks Kontrolle, „Kette hinten anhängen“ vor Beginn den Mädchen/Knaben in Feld A Spielbänder anziehen.

Ablauf: Start der zwei Läuferinnen hinter der Grundlinie, bis zum Kasten, Deckel abheben, wegstellen, gemeinsam nächsten Kastenteil nehmen und im Feld A übergeben.

Am Schluss der Runde Kastenteil aufsetzen, Bälle herausnehmen, individuell laufen, in Feld A Bälle übergeben.

Am Schluss der Runde Bälle in Kasten zurück, Stafettenstäbe nehmen.

Am Schluss dieser Runde Stafettenstäbe in Kasten, sofort bei Feld A, B und C vorbeilaufen, wo je eine LäuferIn mit Handfassung hinten anhängt zur Kette = 2 x 4. Weiterlaufen bis zum Kasten, Deckel aufsetzen.

Bei Abbruch infolge Unfall wiederholt die Gruppe den Lauf mit einem Ersatz.

Ende: Der Schlusspfeiff erfolgt, sobald alle LäuferInnen sich auf dem Kasten befinden (alle Füße ab Boden).

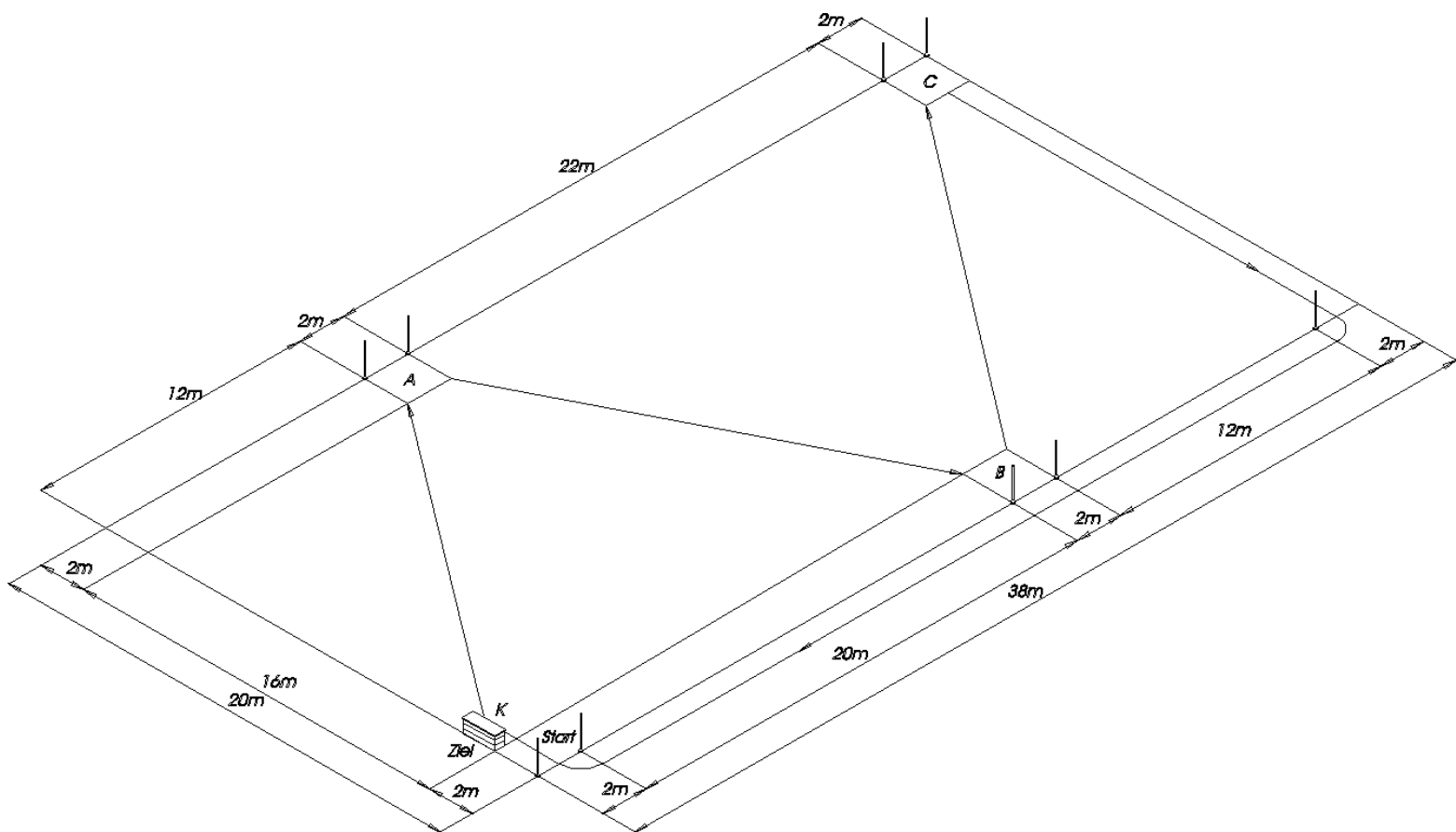
Zeit-Zuschläge:	- Fehlstart	2 Sekunden
	- Kastenteil und/oder Deckel nicht genau	2 Sekunden
	- Kette reisst vor Startpassage (je mal)	2 Sekunden
	- Malstab umwerfen	2 Sekunden
	- Kette falsch angehängt	5 Sekunden
	- Feld A, B oder C vorzeitig verlassen	5 Sekunden
	- Eckmalstab auslassen	5 Sekunden
	- Startpassage auslassen	5 Sekunden
	- Material liegen lassen	5 Sekunden

Materialliste Kettenlauf

- 1 Kasten (2 Teile 1 Deckel, kein Boden)
- 4 Gymnastikbälle
- 6 Tennisbälle
- 4 Stafettenstäbe
- 9 Malstäbe
- 1 Stoppuhr
- 8 Spielbänder
- Schreibunterlagen, Kugelschreiber, Pfeife

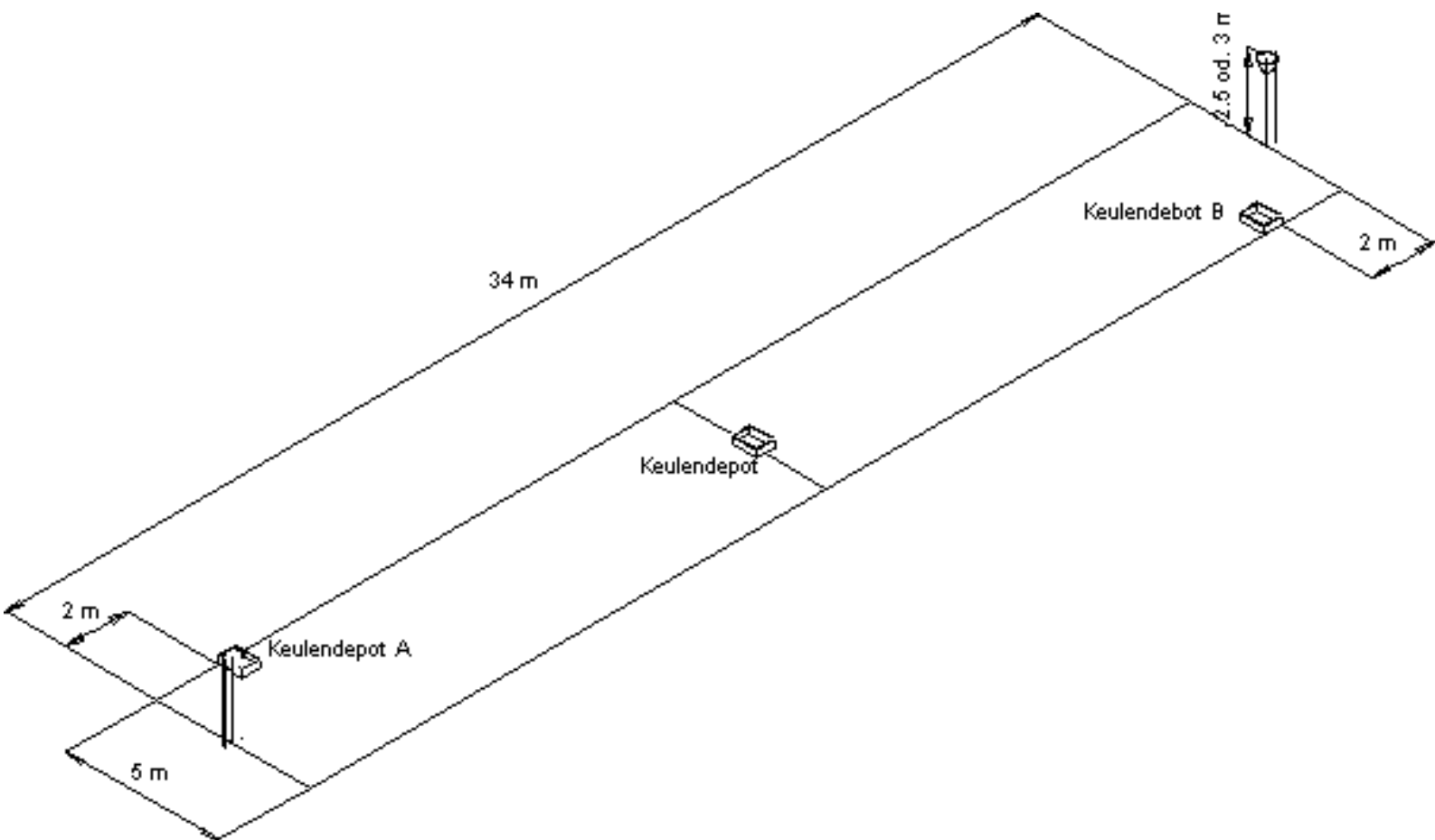
Kampfrichterbedarf Kettenlauf

- 1 Schiedsrichter
- 4 Disziplinhelfer



4.4 Keulenstehlen

- Spielfeld: 34 x 5 m (Halle, Hartplatz oder Rasen)
- Korbhöhe: 7 – 11 Jährige 2.50 m / 12 – 16 Jährige 3.0 m
- Bälle: 6 Volleybälle pro Gruppe
- Keulen: 30 Stk.
- Mannschaft: Jede Gruppe besteht aus 6 Mädchen/Knaben
- Spieldauer: 3 Minuten (ohne Wechsel)
Ausnahme: Wenn eine Gruppe vor Ablauf der Spielzeit „ausgehungert“ ist.
- Gewinnerin: Diejenige Gruppe, welche nach Ablauf der Spielzeit am meisten Keulen hat, oder vor Ende der Spielzeit die andere Gruppe ausgehungert hat.
- Aufstellung: Die 6 Mädchen/Knaben verteilen sich im Halbkreis um den Korb, jede Gruppe besitzt 6 Volleybälle
- Spielregeln:
- es darf nur im Spielfeld auf den Korb geworfen werden
 - die Bälle werden abwechselungsweise in den Korb geworfen, jedes/jeder Mädchen/Knabe wirft selber.
Es gibt kein Ballmädchen oder –junge, das/der den Bällen nachspringt.
 - X - bei einem Treffer holt das Mädchen/Knabe, das/derjenige der den Ball in den Korb geworfen hat, eine Keule aus dem Keulendepot, welches auf der Spielfeldmittellinie steht und legt sie in das auf ihrer Seite dafür aufgestellte Keulendepot.
 - 0 - hat es im Korb auf der Spielfeldmittellinie keine Keulen mehr, bedient man sich bei der anderen Gruppe, d.h. aus dem Keulendepot auf der Gegnermannschaft.
 - eine Keule im Keulendepot = 1 Treffer



Materialliste Keulenstehten

- 2 Korbballständer
- 6 Volleybälle
- 30 Keulen
- 3 Keulendepots (Körbe, Harassen etc.)
- 1 Stoppuhr
- 1 Signalpfeife

Kampfrichterbedarf Keulenstehten

- 1 Schiedsrichter
- 2 Disziplinhelfer

5. Kontaktadressen Sport Union Schweiz

Geschäftsstelle:

Sport Union Schweiz
Rüeggisingerstrasse 45
Postfach 1947
6021 Emmenbrücke

Tel. 041-260 00 30

Fax 041-260 26 30

info@sportunionschweiz.ch
<http://www.sportunionschweiz.ch>

Öffnungszeiten: Montag bis Freitag, 08.00 bis 12.00 und 13.30 bis 17.00 Uhr

Leitung/Marketing: Dominik Meier dominik.meier@sportunionschweiz.ch

Sport: Kiefer Sabine sabine.kiefer@sportunionschweiz.ch

Interne Dienste: Koller Andrea andrea.koller@sportunionschweiz.ch
Wermelinger Ursula ursula.wermelinger@sportunionschweiz.ch
Koller Renata renata.koller@sportunionschweiz.ch

Kommunikation Senn Brigitte b.senn@amk.ch