

Turnverband Bern Oberaargau-Emmental
Wettkampfvorschriften
Jugend
Mädchen/Knaben

Jugendriegentage
Mädchen und Knaben

30. November 2016

Inhaltsverzeichnis:

1. Allgemeines.....	3
2. Leichtathletik Mehrkampf.....	5
2.1 Läufe	7
2.2 Weitsprung	8
2.3 Hochsprung	9
2.4 Ballweitwurf	11
2.5 Kugelstossen	12
3. Spielwettkämpfe	14
3.1 Allgemeine Weisungen	14
3.2 Turmball Unterstufe	15
3.3 Unihockey Mittelstufe	17
3.4 Tchoukball Oberstufe	19
3.5 Vierkampf für Kids	21
3.6 Seilziehen	24
4. Stafetten.....	25
5. Rahmenveranstaltungen.....	26
5.1 Allgemeines	26
5.2 Kleine Spiele.....	26
5.3 Freizeitlauf / Plauschparcours.....	26
6. Geltungsbereich	26

Die Wettkampfvorschriften der Jugendriegentage Mädchen und Knaben des Turnverbandes Bern Oberaargau-Emmental (TBOE) sind eine Ergänzung zu den Richtlinien und dem Organisationsreglement für Organisatoren der Jugendriegentage Mädchen und Knaben des TBOE.

Über die Anzahl der Anlagen kann das Organisationskomitee (OK) mit der Fachgruppe Mädchen/Knaben (FG Mä/Kn) verhandeln.

Änderungen und Ergänzungen zu den vorliegenden Wettkampfvorschriften können durch den TBOE jederzeit erlassen werden.

Die als turnende STV-Mitglieder deklarierten Teilnehmer sind gemäss Reglement bei der SVK (Sportversicherungskasse) des STV gegen Haftpflicht, Brillenschäden und Unfallzusatz versichert.

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde die männliche Form gewählt, ausser es betrifft nur weibliche Personen.

1. Allgemeines

Angebot	• LA-3-Kampf • 4-Kampf für Kids • Spiele Turmball, Unihockey und Tchoukball • Seilziehen • Stafetten • Optional Freizeitparcour								
Teilnahmeberechtigung	Teilnahmeberechtigt ist jedes Kind nur an einem LA-Jugitag pro Kalenderjahr. Jugendriegentage Mädchen: Startberechtigt sind Mädchen, die einer Jugendriege / Mädchenriege des TBOE oder einem Verein des STV, SATUS, SUS und SVKT angehören (Mitgliederausweise). Jugendriegentage Knaben: Startberechtigt sind Knaben, die einer Jugendriege und Mädchen, die einer gemischten Jugendriege des TBOE oder einem Verein des STV, SATUS, SUS und SVKT angehören (Mitgliederausweise). • Das heisst Schüler und Schülerinnen der obligatorischen Schulpflicht (Kinder bis und mit der <u>9. Klasse der Real- und Sekundarschulen</u>). • Jugendliche, die ihre obligatorische Schulzeit vor den Sommerferien beendet haben, dürfen an Jugitagen im August/September mit einer schriftlichen Bestätigung der Schule starten. Alle Bestätigungen sind der <u>Anmeldung</u> beizulegen.								
Kategorien	Für die LA, die Spiele und die Stafetten werden die Kinder in Kategorien eingeteilt. Die Einteilungen erfolgen nach dem Jahrgang. Genaue Angaben zum Alter stehen jeweils bei den Disziplinen.								
Ausschreibung	Die Ausschreibung für den Jugitag erfolgt per Post an alle Jugihauptleiter der Riegen des betreffenden Jugitages und ist auch auf der Homepage des TBOE aufgeschaltet. Die Anmeldung erfolgt per Homepage.								
Startgeld	Es wird ein Startgeld pro Teilnehmer erhoben. Die Riegen erhalten mit der Ausschreibung einen Einzahlungsschein des OK's.								
Anmeldung/Meldungen	Die Anmeldung, die Meldung der LA-Kampfrichter, die Meldung der Spiel-Schiedsrichter und die Einzahlung müssen bis zum gleichen vorgegebenen Termin erfolgen.								
STV Mitgliedschaft	Die Kontrolle erfolgt gemäss Ausführungsrichtlinien TBOE (siehe Homepage)								
Haftgeld	Das Haftgeld beträgt Fr. 100.-- Haftgeldabzüge: <table> <tr> <td>Nur ein Helfer LA anwesend am Wettkampf</td> <td>Fr. 30.-- (geht an Organisator)</td> </tr> <tr> <td>Verspätete Helfer LA am Wettkampf</td> <td>Fr. 30.-- (geht an Organisator)</td> </tr> <tr> <td>Kein Helfer LA anwesend am Wettkampf</td> <td>Fr. 50.-- (geht an Organisator)</td> </tr> <tr> <td>Verspäteter Spiel-Schiri am Wettkampf</td> <td>Fr. 30.--(geht an Organisator)</td> </tr> </table>	Nur ein Helfer LA anwesend am Wettkampf	Fr. 30.-- (geht an Organisator)	Verspätete Helfer LA am Wettkampf	Fr. 30.-- (geht an Organisator)	Kein Helfer LA anwesend am Wettkampf	Fr. 50.-- (geht an Organisator)	Verspäteter Spiel-Schiri am Wettkampf	Fr. 30.--(geht an Organisator)
Nur ein Helfer LA anwesend am Wettkampf	Fr. 30.-- (geht an Organisator)								
Verspätete Helfer LA am Wettkampf	Fr. 30.-- (geht an Organisator)								
Kein Helfer LA anwesend am Wettkampf	Fr. 50.-- (geht an Organisator)								
Verspäteter Spiel-Schiri am Wettkampf	Fr. 30.--(geht an Organisator)								

	Kein Spiel-Schiri anwesend am Wettkampf Fr. 50.-- (geht an Organisator) Verspätete Einzahlung Fr. 30.-- (geht an Organisator) Verspätete Anmeldung Fr. 30.-- (geht an TBOE) Verspätete Helfer- oder Schirimeldung Fr. 30.-- (geht an Organisator) Das Haftgeld wird ganz oder teilweise am oder nach dem Jugitag zurückbezahlt. Sind die Abzüge höher als das einbezahlte Haftgeld, wird dem Verein für den Differenzbetrag eine Rechnung gestellt. Bei der Anmeldung muss die IBAN Nummer angegeben werden.
Einsatzpläne/Spielpläne	Die Einsatzpläne, die Spielpläne, der Plan des Seilziehens und der Stafetten werden versandt.
Tagesprogramm	07.00 - 11.00h Leichtathletik 11.00 - ca. 14.00h Spiele 14.15 – 15.15h Seilziehen ca. 15.15h Stafetten ca. 16.45h Rangverkündigung (Dauer ca. 30 Minuten)
Durchführung	Der LA Teil wird bei jeder Witterung durchgeführt. Betreffend Absage von Spielen, vom Seilziehen und Stafetten entscheidet die Wettkampfleitung am Wettkampftag.
Betreuung der Kinder	Pro 10 Kinder müssen die Riegen eine Betreuungsperson stellen.
Anmeldung am Jugitag	Für den LA-Wettkampf können noch Kinder nachgemeldet werden. Die Startgelder werden sofort eingezogen.
Abmeldungen	Die Rückgabe des Startgeldes erfolgt nur gegen Abgabe eines Arztezeugnisses am Jugitag oder Zusendung des Zeugnisses an das OK des Organisators bis spätestens 3 Tage nach dem Jugitag.
Protestanmeldungen	Proteste sind regelkonform mit sofortiger Zahlung von Fr. 20.- schriftlich begründet an den Jugitag-Ausschuss auf dem Wettkampfsplatz zu richten. Eingabefrist: Bis 10 Minuten nach Wettkampfschluss der entsprechenden Disziplin. Der Protest wird vom Jugitag-Ausschuss sofort behandelt. Der Entscheid wird dem entsprechenden Verein auf dem Platz mündlich mitgeteilt. Bei Abweisung des Protests verfällt die Einzahlung zu Gunsten der FG Mädchen/Knaben. Der Entscheid des Jugitag-Ausschusses ist endgültig. Jugitag-Ausschuss: OK-Präsident, FG-Mitglied, ein am Jugitag zu bestimmender Jugendriegenleiter.
Kuvert	Nach der Rangverkündigung wird allen Riegen ein Kuvert mit folgendem Inhalt abgegeben: > Turnpins > Diplome > eine Gesamtrangliste

Turnpins	Jedes Kind erhält ein Turnpin. (Jede Riege erhält im Kuvert so viele Turnpins, wie sie Startgelder bezahlt hat plus bestellte Leiterpins.) Der Pin sollte folgende Angaben enthalten: Ort, Jahr, "Jugitag", eventuell ein Sujet.
----------	--

2. Leichtathletik Mehrkampf

Allgemeines	Der Leichtathletik 3-Kampf ist für alle Mädchen/Knaben, die am Jugendriegentag teilnehmen obligatorisch!																							
	Mädchen dürfen am Jugitag der Knaben zu den gleichen Bedingungen wie die Knaben starten. Sie dürfen entweder am Jugitag bei den Knaben oder bei den Mädchen starten, aber nicht an beiden Jugitagen.																							
	Die Knaben dürfen nur an den Knaben-Jugitagen starten.																							
Verantwortlicher	Mitglied des OK's																							
Speaker	wird vom OK gestellt. Er gibt während des ganzen LA-Wettkampfes fortlaufend gute Ergebnisse bekannt, welche ihm gemeldet werden.																							
Kampfrichter	Jeder angemeldete Verein muss zwei LA-Kampfrichter stellen. Diese werden mit Helfer-Bons entschädigt.																							
Material allgemein	Für die Kampfrichter sollten Stühle, Tische / Schreibunterlagen und Schreibzeug (evtl. Sonnen-/Regenschirme) bereitgestellt werden. Auf jeder Wettkampfanlage müssen die betreffenden Wettkampfvorschriften vorhanden sein.																							
Kategorien	Mädchen: <table><tr><td>M16</td><td>16- und 17-jährig</td><td>M11</td><td>11-jährig</td></tr><tr><td>M15</td><td>15-jährig</td><td>M10</td><td>10-jährig</td></tr><tr><td>M14</td><td>14-jährig</td><td>M9</td><td>9-jährig</td></tr><tr><td>M13</td><td>13-jährig</td><td>M8</td><td>8-jährig</td></tr><tr><td>M12</td><td>12-jährig</td><td>M7</td><td>7- und 6-jährig</td></tr></table>				M16	16- und 17-jährig	M11	11-jährig	M15	15-jährig	M10	10-jährig	M14	14-jährig	M9	9-jährig	M13	13-jährig	M8	8-jährig	M12	12-jährig	M7	7- und 6-jährig
M16	16- und 17-jährig	M11	11-jährig																					
M15	15-jährig	M10	10-jährig																					
M14	14-jährig	M9	9-jährig																					
M13	13-jährig	M8	8-jährig																					
M12	12-jährig	M7	7- und 6-jährig																					
	Knaben: <table><tr><td>K16</td><td>16- und 17-jährig</td><td>K11</td><td>11-jährig</td></tr><tr><td>K15</td><td>15-jährig</td><td>K10</td><td>10-jährig</td></tr><tr><td>K14</td><td>14-jährig</td><td>K9</td><td>9-jährig</td></tr><tr><td>K13</td><td>13-jährig</td><td>K8</td><td>8-jährig</td></tr><tr><td>K12</td><td>12-jährig</td><td>K7</td><td>7- und 6-jährig</td></tr></table>				K16	16- und 17-jährig	K11	11-jährig	K15	15-jährig	K10	10-jährig	K14	14-jährig	K9	9-jährig	K13	13-jährig	K8	8-jährig	K12	12-jährig	K7	7- und 6-jährig
K16	16- und 17-jährig	K11	11-jährig																					
K15	15-jährig	K10	10-jährig																					
K14	14-jährig	K9	9-jährig																					
K13	13-jährig	K8	8-jährig																					
K12	12-jährig	K7	7- und 6-jährig																					
Disziplinen Mädchen	M16, M15, M14		80m Lauf / Kugelstossen 3kg / Weit- oder Hochsprung																					
	M13, M12		60m Lauf / Kugelstossen 3kg / Weit- oder Hochsprung																					
	M11, M10, M9, M8, M7		60m Lauf /Ballweitwurf 200g / Weitsprung																					

Disziplinen Knaben	K16	80m Lauf / Kugelstossen 5kg / Weit- oder Hochsprung
	K15, K14	80m Lauf / Kugelstossen 4kg / Weit- oder Hochsprung
	K13, K12	60m Lauf / Kugelstossen 3kg / Weit- oder Hochsprung
	K11, K10, K9, K8, K7	60m Lauf / Ballweitwurf 200g / Weitsprung
Wertungstabelle	Gemäss STV. Anpassungen können durch die FG Mädchen/Knaben vorgenommen werden.	
Notenblätter	Durch die namentliche Anmeldung beim OK bis einige Wochen vor dem Wettkampf (Termin gemäss Ausschreibung) werden die Notenblätter mit Etiketten vom Rechnungsbüro beklebt. Änderungen und Nachmeldungen werden am Wettkampftag erfasst.	
Rangliste	Sie wird nach Jahrgängen erstellt. Ausnahmen: Für die 6- und 7-jährigen, respektive für die 16- und 17-jährigen wird zusammen je eine Rangliste erstellt.	
Medaillen	Jeweils die ersten 3 pro Jahrgang erhalten eine Medaille. Das OK muss mindestens 10 Medaillensätze besorgen.	
Diplom	Alle Kinder, die im ersten Drittel ihres Jahrganges (Ausnahmen siehe Rangliste) klassiert sind, erhalten ein Diplom. Folgende Angaben muss das Diplom enthalten:  Jugi-Tag 2... Ort DIPLOM Name Vorname Mädchenriege Kategorie Punkte Rang TurnvereineOrganisator TBOE FG Mä/Kn Der Druck und die Gestaltung des Diploms werden durch das OK organisiert.	

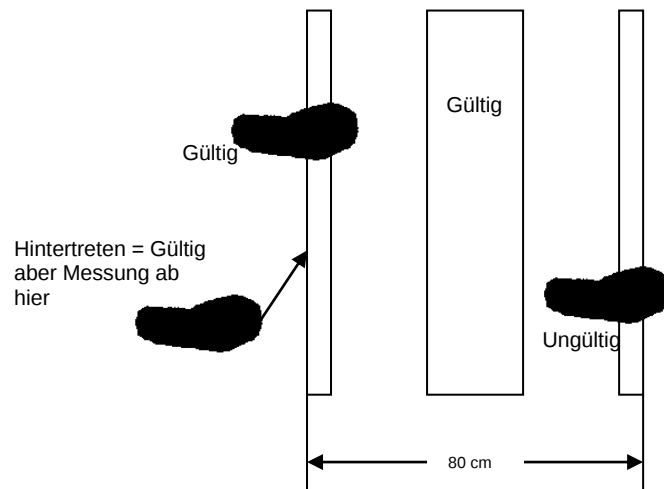
2.1 Läufe

Sprint 60m und 80m

Anzahl Anlagen	2 Anlagen à 4 Bahnen (60m und 80m)
Anlage	Bahnbreite: 1,5m (Reduktion bis 1,22m nach Absprache mit der FG Mädchen/Knaben möglich). Die Bahnen sind in ihrer ganzen Länge durch 5cm breite Linien deutlich zu kennzeichnen. Die Laufbahnen sind in der Laufrichtung von links nach rechts zu nummerieren. Die Laufbahnen sind abzusperren, damit die Zuschauer die Laufbahn nicht begehen können.
Material	2 Zeitmessanlagen (elektronisch) Schreibmaterial und Unterlagen Tisch und Stühle, Zelt oder Sonnenschirme Kalk/Farbe für die Linien 8 Startpflöcke für 60m und 80m
Hinweise für Kampfrichter	1 Versuch Kommando: auf die Plätze fertig / bereit Schuss Finger oder Füße dürfen die Startlinien nicht berühren. Der Starter muss sich so aufstellen, dass er alle Läufer gleich gut sehen kann.
Fehlversuche	Zu frühes Weglaufen bevor der Schuss erfolgt. Wenn der Läufer in der Startstellung vor dem Schuss Hände oder Füße bewegt, gilt dies als Fehlstart.
Disqualifikation	Verursacht ein Läufer im gleichen Lauf 2 Fehlstarts, ist er in diesem Wettbewerb zu disqualifizieren.

2.2 Weitsprung

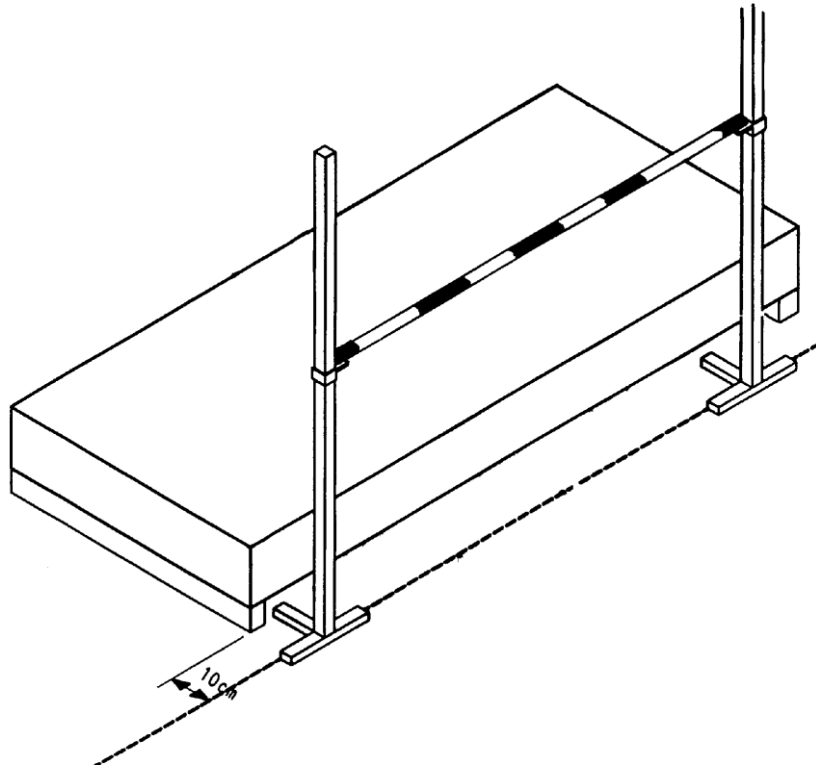
Anzahl Anlagen	10 (pro 100 Teilnehmer ca. 1 Anlage)
Anlage	Sandgrube Anlauflänge: mindestens 25m (Kategorien M/K7, M/K8, M/K9: mindestens 15m)
Material	10 Messbänder 10m 10 Rechen 10 Besen 10 Stühle Schreibunterlagen und Schreibzeug Sonnenschirme
Hinweise für Kampfrichter	1 Probeversuch 3 Versuche nicht nacheinander. Sind alle drei Versuche ungültig , darf kein weiterer Versuch gemacht werden, es werden 0m geschrieben .
Absprungzone	Zonen-Messung. Es zählt der hinterste Eindruck in der Sandgrube. Es wird immer im 90°-Winkel zur Zone/Höhe des Absprungs gemessen. Keine Schrägmessung! Gemessen wird auf 1cm genau. Das Messband ist so anzulegen, dass die Leistung an der Absprungstelle abgelesen werden kann.



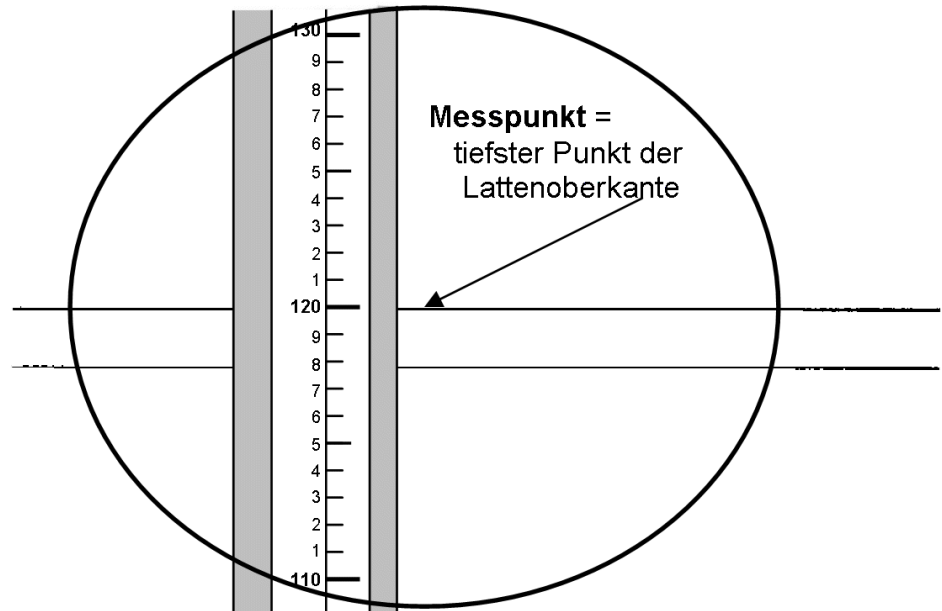
Fehlversuche	Übertreten (vgl. Zeichnung), Durchlaufen ohne Abzuspringen, Anlaufbahn verlassen
--------------	--

2.3 Hochsprung

Anzahl Anlagen	1
Anlage	in der Halle oder im Freien



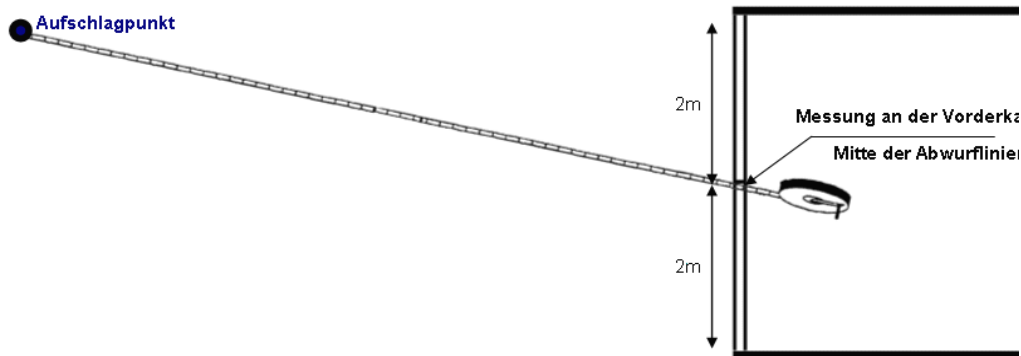
Material	Latte Hochsprungständer Matte Metermass Besen Klebeband/Kreide (für Grundlinie/Null-Linie) 1 Stuhl (wenn draussen, dann Sonnen-/Regenschirm) Schreibunterlage und Schreibzeug
Hinweise für Kampfrichter	1 Probeversuch 9 Versuche (pro Höhe höchstens 3) Ein Springer darf auf jeder beliebigen Höhe beginnen und nach seinem Ermessen auf die weitere Höhe steigern. Nach drei aufeinanderfolgenden Fehlversuchen, gleichgültig auf welcher Höhe, ist der Wettkampf beendet. Abstufung 5cm



Ausführung	Der Springer muss mit einem Fuss abspringen.
Fehlversuche	Wenn die Latte von den Sprungständern geworfen wird. Wenn mit beiden Füßen abgesprungen wird. Wenn die Matte berührt wird. Wenn die Null-Linie übertreten wird, wenn angelaufen aber nicht abgesprungen wird
	Das erzielte Ergebnis muss wie folgt ins Notenblatt eingetragen werden: X = Fehlsprung O = Höhe übersprungen - = nicht gesprungen (Verzicht) Beispiel: 1,30 1,35 1,40 1,45 O X - XO XO also gültige Höhe 1,45

2.4 Ballweitwurf

Anzahl Anlagen	3 - 6
Anlage	Abwurflinie oder Balken Sektoren: sind nicht erforderlich

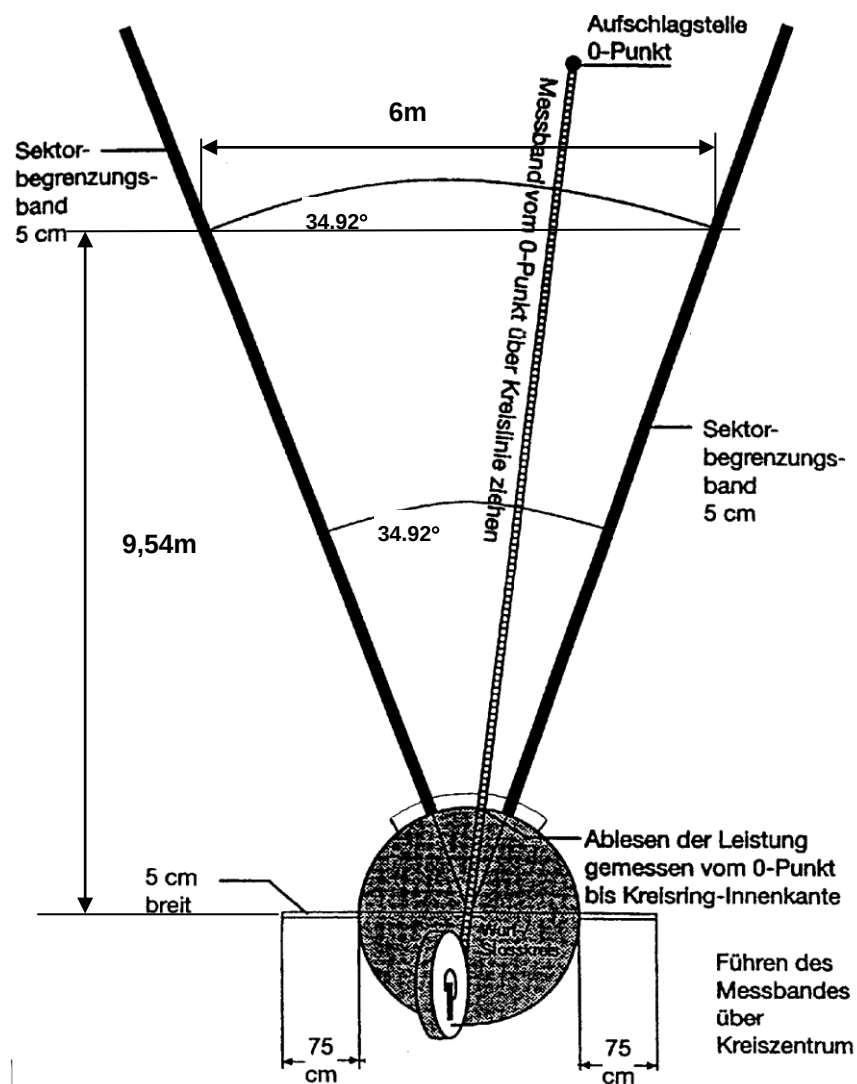


Material	40 Bälle 200g 50m-Messbänder: 6 Stück (andere Vereine, Ingenieurbüros) Lappen (für jede Anlage) 5 mal 3 Stecknägeln 5 Stühle, Zelt oder Sonnenschirme
Hinweise für Kampfrichter	• ein Probeversuch • 3 Würfe nacheinander Ein Wurf ist ungültig, wenn die Abwurflinie be- oder übertreten wird.
Messung	Die drei Würfe werden mit Stecknägeln markiert, wovon der längste Wurf gemessen wird. Im Zweifelsfalle werden 2 Würfe gemessen. Der Nullpunkt des Messbandes ist beim Landepunkt des Balles. Die Weite wird bei der Abwurflinie / beim Balken abgelesen (siehe Zeichnung). Die Leistung wird in Zentimeter angegeben.
Besonderes	Jeder Werfer sammelt seine Bälle selber ein!

2.5 Kugelstossen

Anzahl Anlagen	3 - 6
Anlage	Kreis (Durchmesser = 2,135m) Der Balken ist nicht unbedingt erforderlich, aufmalen ist auch erlaubt.
Material	24 Kugeln 3kg bei den Mädchen 3 Kugeln 5kg, 6 Kugel 4kg und 9 Kugeln 3kg bei den Knaben. 20m-Messbänder: 7 Stück Lappen (für jede Anlage) 7 Stecknägel Besen
Hinweise für Kampfrichter	• ein Probestoss • 3 Stösse, nicht nacheinander

Messung



	Jeder Versuch wird gemessen. Mit dem Messband vom hintersten Eindruck der Kugel zur Mitte des Stosskreises zurück messen. Ablesen der Weite an der Innenkante des Stossbalkens. Das Messband sollte von der Aufschlagstelle bis zum Kreismittelpunkt geführt werden.
Fehlversuche	Als Fehlversuch gilt, wenn der Wettkämpfer • den Stosskreis verlässt, bevor die Kugel den Boden berührt hat. • die Stossbalken-Oberseite berührt oder den aufgemalten Ring betritt. • im Anlauf den Boden ausserhalb des Ringes berührt. • während eines Versuchs die Kugel fallen lässt. • den Kreis nicht aus der hinteren Hälfte verlässt. Der Wettkämpfer muss den ersten Schritt aus dem Kreis hinter die Mittellinie machen. • die Kugel ausserhalb des Sektors landet oder auf die Begrenzungslinie stösst.

3. Spielwettkämpfe

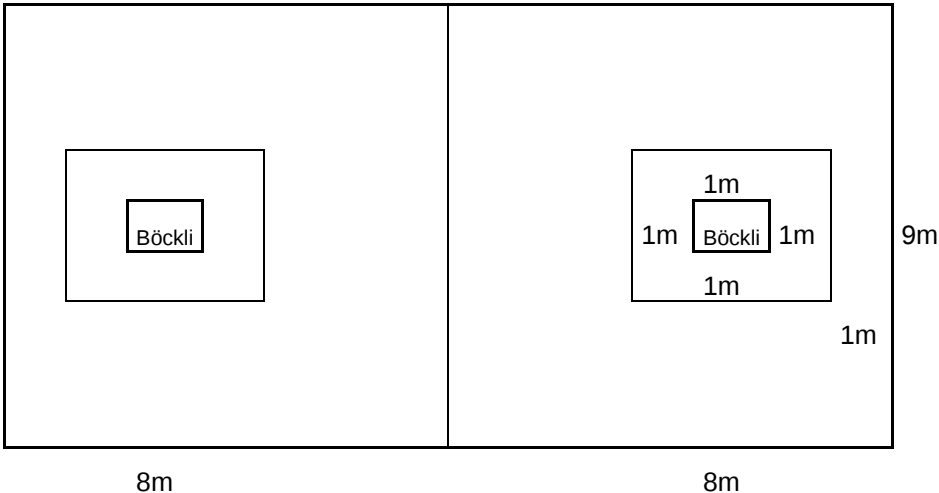
3.1 Allgemeine Weisungen

Es werden Wettkämpfe in folgenden Spielarten angeboten:

Mädchen und Knaben:	Turmball Unterstufe Unihockey Mittelstufe Tchoukball Oberstufe Vierkampf für Kids Seilziehen
Speaker	Das OK stellt einen Speaker für das Turmball, Stafette und das Seilziehen.
Wichtig	Spielberechtigt sind alle Kinder, welche am Leichtathletik 3-Kampf teilgenommen haben. Jedes Kind ist pro Spielart nur in einer Mannschaft spielberechtigt. Sollte ein Kind in zwei Turmball-, Unihockey-, Tchoukball-, Seilzieh- oder Vierkampf für Kids-Mannschaften mitmachen, werden alle Turmballmannschaften, respektive alle Unihockey-, Tchoukball-Seilzieh- oder Vierkampf für Kids-Mannschaften der Riege disqualifiziert. Kinder, die im Vierkampf für Kids mitmachen können nicht auch noch im Turmball starten.
Durchführung	Eine Spielart wird definitiv ins Programm aufgenommen, wenn sich dafür mindestens vier Mannschaften aus drei verschiedenen Vereinen anmelden.
Verantwortlicher	Das Turmball- und Tchoukballturnier sowie das Seilziehen und die Stafette werden durch die FG Mädchen/Knaben organisiert. Sie stellt mindestens eine verantwortliche Person. Für das Unihockeyturnier sowie für den Vierkampf für Kids stellt der organisierende Verein je einen Verantwortlichen und die nötigen Helfer.
Spielpläne	Sämtliche Spielpläne werden durch die FG Mädchen/Knaben erstellt.
Schiedsrichter	Die Turmball-, und Tchoukballschiedsrichter stellen die angemeldeten Vereine. Pro startender Verein eine Person. Die Kampfrichter für den Vierkampf für Kids, das Unihockey, das Seilziehen und die Stafette werden durch das OK organisiert. Diese werden mit Helfer-Bons (Hauptmahlzeit und Getränk) entschädigt. Mineralwasser muss auf den Spielplätzen vorhanden sein.
Preise	Alle Kategoriensieger erhalten einen Wanderpreis. Die Riegen lassen den Wanderpreis vor dem nächsten Jugitag selber gravieren. Er muss am nächsten Jugitag am Morgen bei der Anmeldung abgegeben werden. Gewinnt eine Riege einen Wanderpreis 3mal nacheinander oder insgesamt 5mal, so kann sie ihn behalten. Die FG Mädchen/Knaben organisiert einen neuen Wanderpreis.

	Der Erst-, Zweit- und Drittplatzierte erhält einen Naturalpreis, welcher durch den Organisator organisiert wird.
Disqualifikationen oder Spielverlust	Bei sämtlichen Spielen gilt: Mannschaften, die eine Spielerin/einen Spieler aufgenommen haben, die/der gemäss Kategorie zu alt ist, werden unverzüglich für das Spieltournament disqualifiziert. (Jüngere Teilnehmer in älteren Gruppen sind erlaubt). Erscheint eine Mannschaft nicht vollzählig zur rechten Zeit auf dem Spielfeld, verliert sie 15:0. Kann ein Spiel nicht ausgetragen werden, weil sich eine Mannschaft abgemeldet hat, muss die gegnerische Mannschaft trotzdem auf dem Spielfeld erscheinen und gewinnt das Spiel 15:0. Bei Nichterscheinen gilt: Erscheint eine Mannschaft nicht vollzählig zur rechten Zeit auf dem Spielfeld, verliert sie 15:0.

3.2 Turmball Unterstufe

Verantwortlicher	Die FG Mädchen/Knaben stellt eine verantwortliche Person für das Turmballturnier. Sie schreibt vor dem Jugitag die Rundenblätter für die Schiris. Sie begrüsst am Jugitag die Schiedsrichter Sie organisiert die Zeitmessung und das Rechnungswesen.	
Schiedsrichter	Pro Feld benötigt es 2-3 Schiedsrichter.	
Anzahl Spielfelder	4	
Spielfeldgrösse	Feldgrösse: 16m x 9m 	
Turmgrösse	Fläche: 50 x 50 cm Höhe 40 cm	
Material	Spielbündel Volleyball Reserveball Turm	4 mal 7 (mind. 2 Farben) Riegen 1 Stück OK 2 Stück pro Feld FG Mädchen/Knaben

	Zeitmessung Horn / Signal Speakeranlage Tisch und Stühle Absperrung	FG Mädchen/Knaben FG Mädchen/Knaben OK OK rund um die Felder, sehr stabil
Spielzeit	4 - 5 Minuten, ohne Seitenwechsel	
Kategorien	M8-M10 / K8-K10, nur diese Kategorien sind beim Turmball zugelassen	
Mannschaft	7 Kinder bilden eine Turmballmannschaft. Auswechseln während des Matches ist nicht erlaubt.	
Spielregeln	Zwei Mannschaften spielen gegeneinander mit dem Ziel, einem Mitspieler, der auf einem kleinen Kasten in der gegnerischen Spielhälfte steht, einen Ball zuzupassen bzw. das Zuspiel des Gegners zu verhindern. Der Schiedsrichter macht mit lautem Pfiff und mit Handzeichen auf Fehler aufmerksam. Der Ball wird durch den Schiedsrichter mit einem geraden Wurf ins Spiel gebracht. Jede Mannschaft muss als erste Aufgabe drei direkte Pässe nacheinander spielen und fangen. Diese drei Pässe nacheinander erfolgen auch nach jedem "Tor". Die Bälle sollen eine Mindeststrecke von 2 Meter zurücklegen. Der Ball muss mind. 1 Meter vor dem Kastenteil geworfen werden (Tor-Raum). Der Torraum darf nicht betreten werden. Die Treffer werden mit einem Pfiff des Schiedsrichters angezeigt und fortlaufend gezählt. Schiri meldet z.B.: „Punkt rot“. Jeder vom Kastenspieler gefangene Ball zählt einen Punkt, er muss dabei allerdings auf dem Kasten stehen bleiben. Nach einem "Tor" ziehen sich alle Spieler in ihr Spielfeld zurück und die gegnerische Mannschaft beginnt mit dem Anpfiff hinter der Mittellinie wieder zuspelen. Gezählt werden diejenigen Treffer, die aus einem gefangenen Ball erzielt werden. (Passen innerhalb der Spielmannschaft ist erlaubt. Wurf von Zuschauern gilt nicht). Mit dem Ball darf grundsätzlich nicht gelaufen werden. Im Spielfluss sind aber maximal 3 Schritte erlaubt. Schiri macht darauf aufmerksam! Bei jedem Punkt wechselt der Turmspieler. Es darf nicht immer derselbe Spieler als Turmspieler auftreten, man darf aber mehrmals Turmspieler sein. Bei Ballverlust innerhalb der eigenen Mannschaft, das heisst wenn der Ball zu Boden fällt oder das Spielfeld verlässt, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball. Verlässt der Ball das Spielfeld, so wird er dort, wo er das Spielfeld verlassen hat, wieder ins Spiel gebracht. Diejenige Mannschaft, welche NICHT zuletzt den Ball berührt hat, erhält den Ball. Kein Körperkontakt, das heisst, der Gegner darf beim Spielen nicht behindert werden. Es gilt ca. 1 Meter Abstand. Schiri macht mit Zeichen darauf aufmerksam.	

	1x Pfeifen Spielbeginn und Tor-Punkt 2x Pfeifen Regelverstoss 3x Pfeifen Spielschluss
Rangliste	Die Jugitag-Gesamtrangliste enthält die Rangliste der Finalrunde. Bei Punktegleichheit wird wie folgt rangiert: 1. direkte Begegnung 2. Anzahl erzielte Tore in der betreffenden Runde* 3. Torverhältnis der betreffenden Runde* * (Vor-, Zwischen oder Finalrunde)

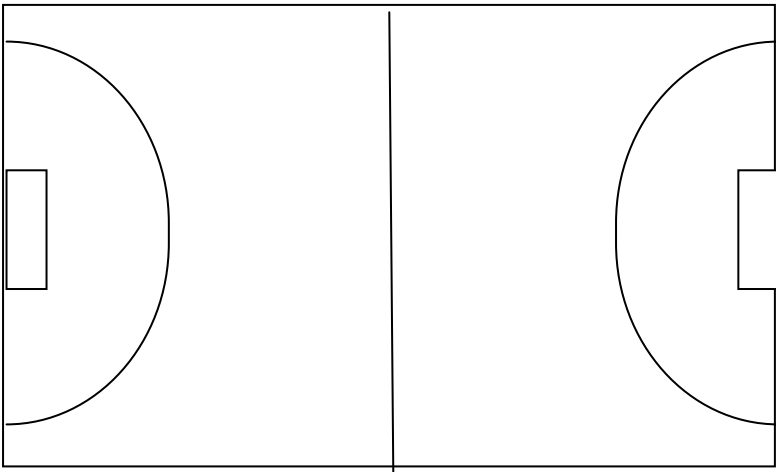
3.3 Unihockey Mittelstufe

Verantwortlicher	Der organisierende Verein stellt eine verantwortliche Person für das Unihockeyturnier. Sie begrüsst am Jugitag die Schiedsrichter und die Leiter mit den Mannschaftsführern. Sie organisiert die Zeitmessung, das Rechnungswesen, falls nötig einen Helfer (evtl. Speaker) und klärt Fragen. Sie verteilt die Rundenblätter an die Schiedsrichter. Die Runden- und die Resultatblätter, sowie der Spielplan werden durch die FG Mädchen/Knaben vorbereitet.																
Schiedsrichter	Pro Spielfeld 2 Schiedsrichter. Sie werden durch das OK aufgeboten.																
Anzahl Felder	Mind. 2																
Feldgrösse	Je nach Gegebenheiten der Halle (Feldgrösse muss im Festführer vermerkt werden)																
Material	<table> <tr> <td>Stöcke</td><td>Riegen</td></tr> <tr> <td>Torhüterausrüstung</td><td>Riegen</td></tr> <tr> <td>Bälle</td><td>Riegen</td></tr> <tr> <td>Reserveball</td><td>OK</td></tr> <tr> <td>Speakeranlage</td><td>OK</td></tr> <tr> <td>Tisch und Stuhl</td><td>OK</td></tr> <tr> <td>Pfeife für Speaker</td><td>OK</td></tr> <tr> <td>Stoppuhr</td><td>OK</td></tr> </table>	Stöcke	Riegen	Torhüterausrüstung	Riegen	Bälle	Riegen	Reserveball	OK	Speakeranlage	OK	Tisch und Stuhl	OK	Pfeife für Speaker	OK	Stoppuhr	OK
Stöcke	Riegen																
Torhüterausrüstung	Riegen																
Bälle	Riegen																
Reserveball	OK																
Speakeranlage	OK																
Tisch und Stuhl	OK																
Pfeife für Speaker	OK																
Stoppuhr	OK																
Spielzeit	Die Spieldauer und der Modus werden den Gegebenheiten des Veranstalters und der Anzahl angemeldeter Mannschaften angepasst.																
Kategorie	M10 -M13 / K10 - K13 nur diese Kategorien sind beim Unihockeyspiel zugelassen																
Mannschaft	Eine Mannschaft besteht aus 3 Feldspieler + 1 Torhüter + Auswechselspieler (Maximal 13 Spieler pro Mannschaft). Der Torhüter darf durch einen weiteren Feldspieler ersetzt werden. Pro Verein kann grundsätzlich nur eine Mannschaft gemeldet werden. Falls es die Hallenverhältnisse zulassen ist eine 2. Mannschaft nach Absprache mit der Wettkampfleitung zulässig.																
Regeln	Zu Beginn jedes Spielabschnittes und nach einem Tor erfolgt ein Bully am Mittelpunkt. Beide Teams befinden sich dabei in ihrer Spielfeldhälfte. Nach sämtlichen Spielunterbrüchen wird das Spiel durch																

	einen Pfiff des Schiedsrichters wieder freigegeben. Ein Spieler (inkl. Torhüter) darf jederzeit ersetzt werden. Der einwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn es der auswechselnde Spieler verlassen hat. Ein Bully kann nur auf dem Mittelpunkt oder auf einem der sechs Bullypunkte erfolgen. Andere Spieler müssen sich mindestens zwei Meter von den Ausführenden entfernt aufhalten. Zwei gegnerische Spieler stehen sich mit dem Rücken zur eigenen Torlinie am liegenden Ball gegenüber und halten ihre Schläger parallel auf jeder Seite des Balles, ohne ihn zu berühren; die Schaufelspitze in Angriffsrichtung. Auf Pfiff ist der Ball freigegeben. Verlässt der Ball das Spielfeld oder berührt er Gegenstände über dem Spielfeld, erhält das Team, das den Ball nicht zuletzt berührt hat, einen indirekten Freischlag zugesprochen. Dieser wird am Ort und max. 1 Meter von der Bande entfernt ausgeführt. Der Freistoss wird unmittelbar am Ort des Vergehens ausgeführt. Freischläge hinter der verlängerten Torlinie werden auf dem nächstgelegenen Bullypunkt ausgeführt. Der Gegner (inkl. Stock) muss sofort zwei Meter Abstand nehmen. Verhindert ein Vergehen eine sichere Torchance, ist dem benachteiligten Team ein Strafstoss zuzusprechen. Der Schütze startet am Mittelpunkt. Sobald der Schütze den Ball berührt, darf der Torhüter die Torlinie verlassen. Der Ball ist während der Ausführung immer in Vorwärtsbewegung. Ein Nachschuss ist nicht erlaubt. Fällt kein Tor, erfolgt ein Bully am nächsten Bullypunkt. Mit dem eigenen Stock darf nicht auf den Stock des Gegners oder dessen Körper geschlagen werden (auch nicht seitlich oder von unten). Wiederholte oder härtere Vergehen sowie Vergehen von hinten werden mit einer Zweiminutenstrafe bestraft. Das Ausholen über Hüfthöhe ist verboten. Über Kniehöhe darf der Ball nicht mehr mit dem Stock gespielt werden. Das Ausschwingen nach vorne ist grundsätzlich erlaubt, wenn niemand in der Nähe steht. Körpereinsatz (Stossen, Halten, Weg versperren des Gegners) ist verboten. Der Ballführende darf nicht rückwärts in den Gegner hineinlaufen. Stoppen des Balles mit dem Fuss und sich selber vorlegen ist erlaubt. Fusspass oder zweimaliges Berühren nacheinander gibt Freistoss. Spiel mit der Hand, dem Arm und dem Kopf ist verboten (ausser Torhüter) und gibt Freistoss. Ballannahme mit dem Oberkörper ist erlaubt. Der Torhüter spielt ohne Stock. Er ist in seinen Abwehraktionen frei, solange die Aktion dem Ball gilt. Er darf den Ball nur halten, wenn mindestens ein Körperteil den Boden im Torraum berührt (dies gilt auch während der Ausführung eines Strafstosses). Ausserhalb des Torraumes wird er als Feldspieler (ohne Stock) betrachtet. Blockiert er den Ball länger als drei Sekunden, erfolgt ein Freischlag für den Gegner 2,5 m ausserhalb des Schutzraumes. Der Torhüter darf beim Auswurf nicht behindert werden. Beim Auswurf mit der Hand muss der Ball vor der Mittellinie einen Spieler oder dessen Ausrüstung berühren. Zum Schutze des Torhüters gibt es den Schutzraum. In ihm darf sich kein Feldspieler befinden. Auch keiner aus dem eigenem Team. Alle
--	--

	Freischiüsse im Torraum werden 2,5 Meter ausserhalb des Schutzraumes ausgeführt.
Rangliste	Die Jugitag-Gesamtrangliste enthält die Rangliste der Finalrunde. Bei Punktegleichheit wird wie folgt rangiert: 1. direkte Begegnung 2. Torverhältnisse der betreffenden Runde (Vor-, Zwischen- oder Finalrunde) 3. Penaltyschiessen
Penaltyschiessen	Es schießen pro Mannschaft 1 x 3 verschiedene Spieler. Bei weiterhin unentschiedenem Spielstand: Penaltyschiessen bis zur Entscheidung. Zum Penaltyschiessen können nur Spieler eingesetzt werden, die im betreffenden Spiel eingesetzt wurden. Die erstaufgeführte Mannschaft beginnt das Penaltyschiessen.

3.4 Tchoukball Oberstufe

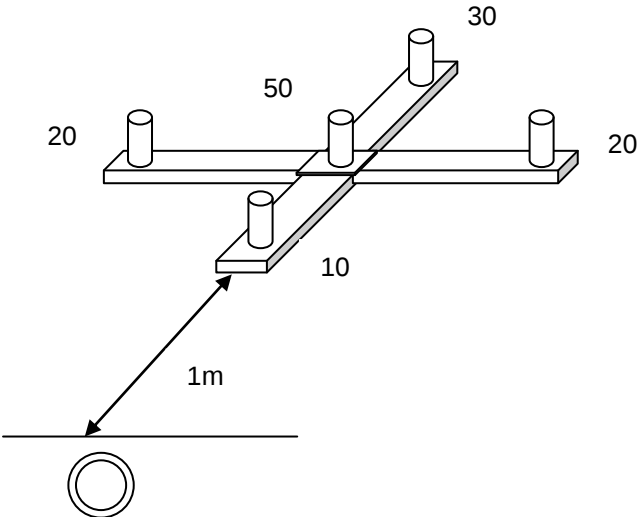
Verantwortlicher	Die FG Mädchen/Knaben stellt eine verantwortliche Person für das Tchoukballturnier. Sie schreibt vor dem Jugitag die Rundenblätter für die Schiris. Sie begrüsst am Jugitag die Schiedsrichter Sie organisiert die Zeitmessung und das Rechnungswesen.	
Schiedsrichter	Pro Spielfeld 2-3 Schiedsrichter Sie werden durch das OK aufgeboten.	
Anzahl Felder	Je nach angemeldeten Mannschaften, maximal drei Felder	
Feldgrösse	30m x 20m (Mindestmass: 28m x 18m) Torraum: 4m Radius 	
Material	Tchoukball-Netz Spielbündel (mal 6) Tchouk-Bälle	FG Mädchen/Knaben OK mind. 2 Farben FG Mädchen/Knaben oder Vereine

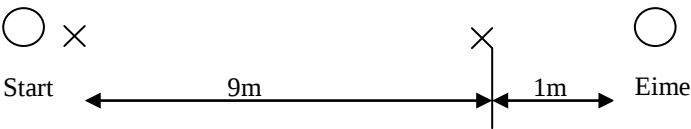
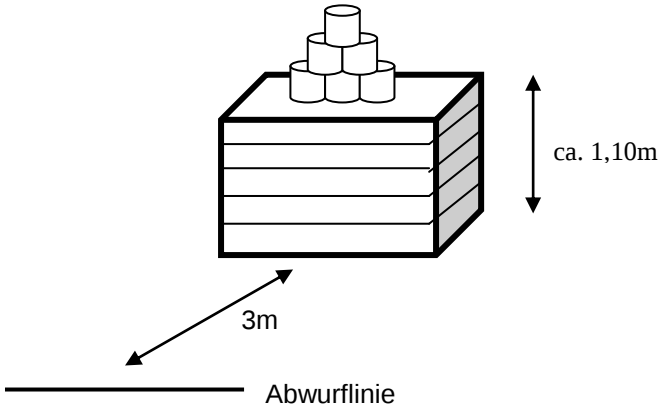
	Speakeranlage (evtl. gemeinsam mit Turmball) OK Tisch und Stühle (gemeinsam mit Turmball) OK Evtl. Pfeife für Speaker OK Stoppuhr OK Absperrung rund um die Felder OK
Spielzeit	2 x 4-5 Minuten mit Seitenwechsel ohne Pause
Kategorie	M13 -M16 / K13- K16, nur diese Kategorien sind beim Tchoukball zugelassen
Mannschaft	Eine Mannschaft besteht aus mindestens 6 Feldspielern. Auswechselspieler sind erlaubt.
Regeln	Gespielt wird nach vereinfachten Tchoukballregeln. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf zwei Ziele (Rebouncer) mit der Absicht, einen Ball so gegen das gegnerische Ziel (Rebouncer) zu werfen, dass der Gegner den ins Feld zurückspringendem Ball nicht mehr erreichen kann. Jede Mannschaft verteidigt ihr eigenes Tor, das heisst, eine Mannschaft spielt immer nur auf dasselbe Ziel. Der Schiedsrichter macht mit lautem Pfiff und mit Handzeichen auf Fehler aufmerksam. Die erstgenannte Mannschaft spielt zuerst an. Nach Feldwechsel die andere Mannschaft. Beim Fangen dürfen die Gegner nicht behindert werden (kein Körperkontakt). Der Ball muss mindestens 3x abgegeben werden, bevor er auf das Ziel geworfen werden darf. Dies gilt auch bei einem Ballverlust oder einem ungültigen Torversuch. Der Torraum darf weder beim Torwurf noch zur Abwehr betreten werden. Ein zurückspringender Ball, der im Torraum landet, zählt nicht. Es gibt Ballbesitz für den Gegner. Wenn der Ball nach einem Torwurf zurück fliegt und den Gegner trifft, der Ball fällt zu Boden, gibt es einen Punkt (gleiche Handhabung, der Ball konnte nicht erfolgreich gefangen werden). Aber wenn der Ball einen Tormannschaftsspieler trifft, gibt es keinen Punkt, somit kann die Gegnermannschaft weiter spielen (gleiche Handhabung, wie das Zuspiel, der Ball konnte nicht erfolgreich gefangen werden). Die Treffer werden mit einem Pfiff des Schiedsrichters angezeigt und fortlaufend gezählt. Schiri meldet z.B.: „Punkt rot“. Nach einem "Tor" ziehen sich alle Spieler in ihr Spielfeld zurück und die gegnerische Mannschaft beginnt mit dem Anpfiff an der Torraumlinie wieder zu spielen. Verlässt der Ball das Spielfeld, so wird er dort, wo er das Spielfeld verlassen hat, wieder ins Spiel genommen. Der Ball wird dort weitergespielt wo er den Boden berührt hat, ausser bei einem neuen

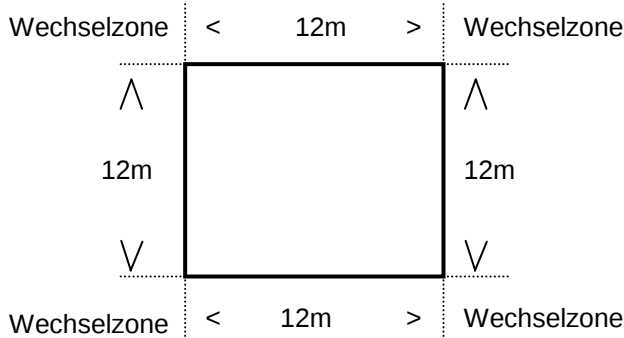
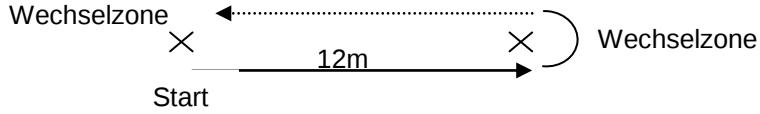
	Anspiel nach einem Tor. Bei Ballverlust gilt, dass der Ball derjenigen Mannschaft gehört, die den Ball NICHT zuletzt berührt hat. Mit dem Ball darf grundsätzlich nicht gelaufen werden. Im Spielfluss sind aber maximal 3 Schritte erlaubt. Schiri macht darauf aufmerksam! Kein Körperkontakt, das heisst, der Gegner darf beim Spielen nicht behindert werden. Es gilt ca. 1 Meter Abstand. Schiri macht mit Zeichen darauf aufmerksam. Jedes Mal, wenn der Ball den Boden bei einem Ballverlust berührt, dann gehört der Ball der gegnerischen Mannschaft. Stollen- und Nagelschuhe verboten Nockenschuhe erlaubt. 1x Pfeifen Spielbeginn und Tor-Punkt 2x Pfeifen Regelverstoss 3x Pfeifen Spielschluss
Rangliste	Die Jugitag-Gesamtrangliste enthält die Rangliste der Finalrunde. Bei Punktegleichheit wird wie folgt rangiert: 1. direkte Begegnung 2. Anzahl erzielte Tore in der betreffenden Runde* 3. Torverhältnis der betreffenden Runde* * (Vor-, Zwischen oder Finalrunde)

3.5 Vierkampf für Kids

Verantwortlicher	Der organisierende Verein stellt eine verantwortliche Person für den Vierkampf für Kids.		
Kategorie	M7 - M8 / K7 - K8		
Kampfrichter	Pro Spielfeld 1 resp. 2 (Balltransport) Kampfrichter		
Anzahl Spielfelder	je Disziplin 3 Spielfelder		
Material	Allgemein	Messbänder, Schreibzeug evtl. Farbe /Bänder für Markierungen	OK OK
	Ring Zielwurf	3 komplette Spiele (pro Spiel 4 Ringe)	FG
	Balltransport	Tennisbälle 3 Beachballschläger 6 Eimer (oder Kisten, Harassen, ...) 6 Malstäbe 3 Stoppuhren	 alles OK
	Büchschenschiessen	18 gleiche Büchsen (z.B. Ravioli 1kg) 15 Tennisbälle 3 Schwedenkasten komplett (5 Elemente, Höhe ca. 1,10m)	FG OK OK
	Sackhüpfen	3 Jutesäcke	FG

	6 – 12 Malstäbe 3 Stoppuhren OK OK Reservematerial genügend
Mannschaften	Eine Mannschaft besteht aus 3 bis 5 Teammitgliedern. Jedes Kind darf nur in einer Mannschaft mitmachen und muss den Leichtathletikwettbewerb absolviert haben. Hinweise für Mannschaften mit 3 oder 4 Mitgliedern: Beim Büchschenschiessen und beim Ring Zielwurf werden die erzielten Punkte aller Teammitglieder addiert und danach mit 5 multipliziert und anschliessend durch die Anzahl Teammitglieder geteilt. Beim Sackhüpfen gibt es Kinder die zwei Strecken zurücklegen müssen (siehe Sackhüpfen unter Disziplinen). Beim Balltransport spielt die Teamgrösse keine Rolle.
Rangliste / Preise	Jugitag-Gesamtrangliste Wanderpreis für das Siegerteam: Es gewinnt das Team mit der höchsten Punktzahl. Bei Punktegleichheit entscheidet 1. die Zeit im Sackhüpfen, 2. die Punktzahl beim Balltransport, 3. die Punktzahl beim Ring-Zielwurf, 4. die Punktzahl beim Büchschenschiessen
Ring-Zielwurf	Aus einer Distanz von 1 Meter wirft jedes Kind 4 Ringe auf die Ziele des Kreuzes. Wertung: Die Punkte gemäss Zielkreuz werden addiert und für jedes Kind einzeln in das Wettkampfblatt übertragen. 
Balltransport	Das erste Kind hat einen Beachballschläger und einen Tennisball. Es transportiert nun den Ball auf dem Schläger bis über die 9m-Markierung, danach darf es den Ball in die Hand nehmen und in den Eimer legen (der Ball muss im Eimer bleiben). Nun läuft es zurück und übergibt dem nächsten Kind den Schläger. Der Schläger muss immer um den Malstab (X) herum übergeben werden. (analog Stafettenstab, respektive Handschlag bei den Stafetten). Pro Übergabe, die nicht um den Malstab herum erfolgt wird am Schluss ein Punkt abgezogen. Sobald der Ball in den Eimer gelegt wird, darf das nächste Kind bereits einen Ball in die Hand nehmen. Fällt der Ball vor der 9m-Markierung zu Boden, muss er aufgehoben werden und das Kind rennt zurück, übergibt um den Malstab herum den Ball und den Schläger an das nächste Kind. Dauer: 5 Minuten

	Wertung: Pro Ball im Eimer zwei Pluspunkte, pro fehlerhafte Übergabe ein Minuspunkt. Die Plus- und Minuspunkte werden auf das Wettkampfblatt übertragen. 
Büchschenschiessen	Aus einer Distanz von 3 Metern wirft jedes Kind nacheinander 5 Tennisbälle auf die Pyramide von 6 Blechdosen (ca. Ravioli 1kg), welche auf einem Schwedenkasten stehen. Wertung: Für jede Büchse, welche vom Podest runter fällt, erhält das Kind 3 Punkte. Für diejenigen Büchsen, die auf dem Podest liegen bleiben, gibt es keine Punkte. Die Punkte werden für jedes Kind einzeln in das Wettkampfblatt übertragen. 

Sackhüpfen	Jede Mannschaft hüpf insgesamt eine Strecke von 60m, wobei jedes Kind immer eine Strecke von 12m mit dem Sack hüpf. Bei Mannschaften mit 4 Kindern muss ein Kind zwei Strecken, bei Mannschaften mit 3 Kindern müssen 2 Kinder zwei Strecken hüpfen. Die zwei Strecken dürfen aber nicht direkt nacheinander gehüpft werden, da der Sack immer nach 12m in der Wechselzone an ein anderes Kind übergeben werden muss. Zu Beginn verteilen sich die Kinder auf die Wechselzonen. Je nach Platzverhältnissen kann das OK den Parcours in einem Rechteck (6mx6m, 8mx4m, etc.) anordnen oder auch als Länge wie bei einer Stafette. (Jeweils nach 12m wird ein Malstab aufgestellt.) Der Wechsel des Sackes muss in einer Ecke oder am Ende einer Länge erfolgen. Beispiele: 1)  2)  Wertung: Sobald die 60m absolviert sind, wird die Zeit gestoppt und auf das Wettkampfbblatt übertragen.
------------	--

3.6 Seilziehen

Verantwortlicher	Die FG Mädchen/Knaben stellt eine verantwortliche Person für das Seilziehen. Sie begrüsst am Jugitag die Schiedsrichter und die Leiter. Sie organisiert das Rechnungswesen. Die Runden- und die Resultatblätter, sowie der Spielplan werden durch die FG Mädchen/Knaben vorbereitet.
Schiedsrichter	Pro Seil 1 Schiedsrichter Sie werden durch das OK aufgeboden.
Anzahl Seile	Je nach angemeldeten Mannschaften
Material	Jeder Schiedsrichter hat eine Signalfahne zum Melden, wenn Mannschaft bereit.
Kategorie	A: M8 - M11 / K8 - K11

	B: M12 - M16 / K12 - K16
Mannschaft	Je 10 Kinder eines Vereins bilden eine Mannschaft.
Regeln	Das Seil liegt zu Beginn am Boden. Es darf mit keinem Körperteil berührt werden. Die Kinder halten die Hände auf dem Rücken. Auf das Startzeichen (Achtung, Fertig, Pfiff) wird gezogen. Gewinner ist, wer das Seilende der Gegenpartei über die Mitte (Markierungslinie) gezogen hat. Es wird barfuss gezogen. (Unfallgefahr)

4. Stafetten

Kategorien	Oberstufe Kategorien M13 - M16 / K13 - K16 Mittelstufe Kategorien M10- M12 / K10- K12 Unterstufe Kategorie M7 - M9 / K7 - K9 Jüngere Kinder sind in älteren Kategorien zugelassen
Wichtig	Startberechtigt sind alle Kinder, die am Leichtathletik 3-Kampf teilgenommen haben. 10 Läufer bilden eine Mannschaft. Ein Läufer darf nur in einer Mannschaft starten. Zuwiderhandlungen führen zur Disqualifikation aller Stafettenmannschaften einer Riege. Der Schlussläufer wird mit einem Spielbändel oder einer Startnummer gekennzeichnet. Es dürfen keine Nagelschuhe/Nockenschuhe getragen werden.
Fehlstart	Zu frühes Weglaufen bevor der Schuss erfolgt. Wenn der Läufer in der Startstellung vor dem Schuss Hände oder Füße bewegt, gilt dies als Fehlstart. Verursacht ein Läufer im gleichen Lauf 3 Fehlstarts, ist die Mannschaft zu disqualifizieren.
Preise	Alle Kategoriensieger erhalten einen Wanderpreis. Die Riegen lassen den Wanderpreis vor dem nächsten Jugitag selber gravieren. Er muss am nächsten Jugitag am Morgen bei der Anmeldung abgegeben werden. Gewinnt eine Riege einen Wanderpreis 3mal nacheinander oder insgesamt 5mal kann sie ihn behalten. Die FG Mädchen/Knaben organisiert einen neuen Wanderpreis.
Verantwortlicher	Die FG Mädchen/Knaben erstellt einen Plan mit der Einteilung der Mannschaften. Das OK stellt einen Speaker und die FG Mädchen/Knaben übernimmt die Auswertung der Resultate, d.h. die Einteilung für die Finalrunde. Mindestens 10 Helfer.
Anlagen	10 Bahnen, 8 nummeriert. Die Bahnen sollten klar vom Zuschauerraum abgetrennt sein. Bahnlänge: 60m (plus genügend Auslauf und Warteraum) Bahnbreite: 1,5m (Reduktion bis 1,22m nach Rücksprache mit der FG Mädchen/Knaben möglich)
Material	10 Spielbändel oder Startnummern

	Zeitmessung, 10 Stoppuhren 10 Laufhölzer
Regeln	Normale Pendelstafette mit Stabübergabe um den Malstab herum. Stabfehler: Wird der Stab nicht hinter der Startlinie oder um den Malstab herum übergeben, so erfolgt ein Zeitzuschlag von 2 Sekunden. Fällt der Stab bei der Übergabe zu Boden und wird der Stab trotzdem um den Malstab herumgeführt, gilt der Stabverlust nicht als Fehler. Jeder Läufer rennt einmal.

5. Rahmenveranstaltungen

5.1 Allgemeines

Die Rahmenveranstaltungen sind für die Freizeit der teilnehmenden Kinder gedacht.

Es können folgende Rahmenveranstaltungen angeboten werden:

- Kleine Spiele
- Plausch-Parcours / -Lauf

5.2 Kleine Spiele

Für Kinder, die gerade keinen Wettkampf absolvieren, kann der Organisator kleine Spiele anbieten.

5.3 Freizeitlauf / Plauschparcours

Dieser Lauf/Parcours steht allen Kindern offen.

6. Geltungsbereich

Diese Wettkampfvorschriften gelten für den Turnverband Bern Oberaargau-Emmental.

Eine gänzliche oder teilweise Revision dieser Wettkampfvorschriften liegt in der Kompetenz der FG Mädchen/Knaben in Absprache mit dem Chef Abteilung Breitensport.

Diese Wettkampfvorschriften ersetzen alle vorherigen Reglemente.

Die Wettkampfvorschriften für die Jugendriegentage Mädchen und Knaben wurden durch den Chef Abteilung Breitensport genehmigt und treten sofort in Kraft.

November 2016

Turnverband Bern Oberaargau-Emmental TBOE



Ueli Schneider
Chef Abteilung Breitensport



Sabine Ruch-Bärtschi
Chefin Fachgruppe Mädchen/Knaben