



Abteilung Jugend

Weisungen Jugendturnfest

Unterstufe

Alle Änderungen sind Gelb unterlegt

Inhaltsverzeichnis

1.	Wettkampf	3
1.1	Wettkampfangebot 1	3
1.2	Wettkampfangebot 2	3
1.3	Gruppengrösse pro Disziplin	3
2.	Wettkampfangebot Unterstufe	4
2.1	Schätzbare Disziplinen	4
2.1.1	Gymnastik	4
2.1.2	Team Aerobic	4
2.1.3	Geräteturnen	4
2.2	Leichtathletik	5
2.2.1	Pendelstafette	5
2.2.3	Weitsprung	5
2.2.4	Wurf	5
2.3	Spiele	6
2.3.1	Allgemeine Weisungen Spiele	6
2.3.2	Allround	7
2.3.3	Rugby	10
2.3.4	Biathlon	13
	Notenblatt Spiele Unterstufe	16

Die Abteilung Jugend des SGTV hat die Weisungen Unterstufe für das Jugendturnfest 2024 an seiner Sitzung vom Oktober 2023 genehmigt

1. Wettkampf

1.1 Wettkampfangebot 1

Es werden Disziplinen aus folgenden Sparten angeboten:

- Gymnastik (GYM)
- Team Aerobic (TAE)
- Geräteturnen (GETU)
- Leichtathletik (LA)
- Spiel

1.2 Wettkampfangebot 2

Es werden folgende Wettkampfmöglichkeiten angeboten:

- ein einteiliger Vereinswettkampf
- zwei einteilige Vereinswettkämpfe
- ein dreiteiliger Vereinswettkampf
- ein dreiteiliger Vereinswettkampf und ein einteiliger Vereinswettkampf

Die gleiche Vorführung darf nicht im einteiligen und im dreiteiligen Wettkampf gezeigt werden. Es müssen unterschiedliche Vorführungen sein.

Unterstufe: Aus jeder Sparte kann nur eine Disziplin ausgewählt werden (Ausnahme: Wettkampfteil LA kann in zwei Disziplinen aufgeteilt werden). **Jeder Teilnehmer muss alle Disziplinen absolvieren.** In den Disziplinen, bei denen eine gerade Anzahl von Teilnehmenden erforderlich ist, ist ein Zweifachstart eines Teilnehmers gestattet.

1.3 Gruppengrösse pro Disziplin

In allen Disziplinen besteht eine Gruppe aus mindestens 6 Tu/Ti. Wird der Wettkampfteil LA aufgeteilt müssen es mind. je 4 pro Disziplin sein. (Ausser PS dort müssen mind. 6 starten).

Für Spiele gelten folgende Gruppeneinteilungen: Die Teilnehmerzahl wird in möglichst viele Gruppen der verlangten Anzahl Spieler aufgeteilt, damit überzählige Spieler zum Einsatz kommen, sind für die letzte Gruppe Doppelstarts möglich (je nach Disziplin zwischen 1 – 3 Spielern). Beispiel: im Rugby startet eine 5er Gruppe, d.h. die erste Wettkampfgruppe besteht aus 4 Spielern, die zweite Wettkampfgruppe besteht aus dem fünften Spieler und drei der vorherigen Gruppe dürfen nochmals starten.

2. Wettkampfangebot Unterstufe

2.1 Schätzbare Disziplinen

2.1.1 Gymnastik

Es gelten die aktuellen STV - Weisungen Gymnastik **2020**. Als Hilfsmittel gelten dienen die Erläuterungen zu den Weisungen. Alle Hilfs- und Handgeräte müssen von den Vereinen selbst mitgebracht werden.

2.1.2 Team Aerobic

Es gelten die aktuellen STV - Weisungen Team-Aerobic **2022**.

2.1.3 Geräteturnen

2.1.3.1 Wertungen

Es gelten die offiziellen Weisungen Vereinsgeräteturnen 2018 des STV, Hilfsnotenblatt VGT, Checkliste und das Handbuch VGT 2018 mit Präzisierungen 2023. Es wird das offizielle, aktuelle Berechnungstool des STV verwendet. Alle notwendigen Unterlagen sind unter folgendem Link zu finden und können kostenlos heruntergeladen werden <http://www.stv-fsg.ch/de/sportarten/geraeteturnen/downloads/>

Für die Elemente wird die Turnsprache des STV verwendet. Diese kann beim STV unter folgendem Link bezogen werden

<http://www.stv-fsg.ch/de/shop/stv-shop/lehrmittel-weisungen/geraeteturnen/>

2.1.3.2 Material

<http://www.stv-fsg.ch/de/sportarten/geraeteturnen/downloads/Materialliste>

<http://www.stv-fsg.ch/de/sportarten/geraeteturnen/downloads/Aufstellung-Bodenanlage>

Es ist die offizielle Materialliste VGT 2018 und die Bodenanlage gemäss Skizze auf der STV Homepage zu verwenden. Die Bodenanlage darf nicht verändert und keine Markierungen (Aufzeichnungen/Klebebänder) angebracht werden.

Für kleine Gruppen kann mit Pylonen die Flächenverkleinerung markiert werden. Die Pylonen müssen beantragt werden. Für Hilfsgeräte muss ein Gesuch gestellt werden (Abgabe mit der Materialliste).

In der Unterstufe dürfen beim Sprung für den Anlauf Langbänke verwendet werden. Sie müssen in der Materialliste bestellt werden.

2.1.3.3 Allgemeine Angaben

Änderungen gegenüber Weisungen STV/VGT 2018

Sprung

Der Anlauf kann pro Sprunganlage auf einem, max. zwei Langbänken erfolgen!

- es müssen mindestens zwei Sprunganlagen benutzt werden

- mindestens zwei TU/TI müssen miteinander synchron oder im Kanon springen

2.2 Leichtathletik

Aus den folgenden Disziplinen kann ausgewählt werden. Es besteht die Möglichkeit die Gruppe aufzuteilen und 2 Disziplinen zu absolvieren. Startzeit ist bei beiden Disziplinen die gleiche. Es müssen mind. 4 Personen pro Disziplin am Start sein (Ausser PS mind. 6)

- Pendelstafette (PS)
- Weitsprung (WE)
- Wurf (BW)

Es gelten die Weisungen Leichtathletik **2021**

2.2.1 Pendelstafette

Distanz	60m
Versuche	1 Versuch
Startkommando	auf die Plätze – fertig – Schuss
Übergabe	Fliegender Wechsel wie im Vereinsturnen

Bei einer ungeraden Teilnehmerzahl muss ein Teilnehmer zweimal laufen.

Besonderes Fehlstarts werden nicht zurückgeschossen. Dem fehlbaren Team werden 0.2 sec zur Durchschnittszeit (pro Person) hinzugeschlagen. Wechselfehler werden pro Ereignis mit 2 Sekunden zur Laufzeit addiert.

2.2.2 Weitsprung

Versuche	3 Versuche
Besonderes	für alle Zonenabsprung
Messung	jeder wird gemessen, der Beste zählt

2.2.3 Wurf

Versuche	3 Versuche hintereinander
Wurfgerät	200 gr. Ball
Bewertung	Der Beste wird gemessen und zählt

2.3 Spiele

2.3.1 Allgemeine Weisungen Spiele

- Die Spieldisziplinen finden im Freien statt (Sportrasen/Wiese)
- Die speziellen (STV genormten) Spielgeräte sind selbst mitzubringen
- Grössere Vereine/Gruppen können auf mehrere Anlagen gleichzeitig verteilt werden.
- Jede Gruppe respektive alle Turnenden hat/haben einen Versuch. Probedurchgänge sind nicht gestattet.
- Das Einturnen auf den Wettkampfanlagen ist untersagt.
- Der Start der jeweiligen Disziplin erfolgt mit dem entsprechenden Handgerät in den Ausgangspositionen. Auf das Startkommando „auf die Plätze“ stellen sich die Spieler bei den Ausgangspositionen auf. Auf das Startkommando „Pfiff“ erfolgt der Start. Das Ende wird durch einen weiteren „Pfiff“ signalisiert.
- Die Zeichnungen in der Broschüre dienen der näheren Erläuterung des Übungsablaufes. Dabei handelt es sich nur um verbindliche Positionen, wenn es der Übungsablauf erfordert oder der Übungsbescrieb speziell vorsieht.
- Die Feldlinie kommt nur zum Tragen, wenn sie gleichzeitig eine Zonenlinie ist.
- Die Zonenlinien dürfen betreten aber nicht übertreten werden.
- Die Abwurf- und Abschlaglinien dürfen nicht betreten oder übertreten werden.
- Die Malstäbe dürfen in keiner Disziplin gehalten werden (Festhalten mit den Händen)
- Nockenschuhe und dgl. sind nicht erlaubt.

2.3.1.1 Allround (AL)

Allgemeine Angaben

- Gruppengrösse: 4 Spieler
- Zeit: 90 Sekunden (pro Durchgang)
- Feldgrösse: 4 x 15m (siehe Zeichnung)

Spezielles

- Überholen ist erlaubt.
- Nachfangen eines aus dem Fangnetz herausgesprungenen Balles ist erlaubt, jedoch ohne Körper oder Bodenberührung.
- Die Linien zwischen den Zonen X und Y sowie den Zonen Y und Z gehören zur höheren Wertung. Werden sie betreten, gilt die höhere Wertung, werden sie übertreten, gilt die tiefere Wertung (Beispiel: Betreten der Zonenlinie X/Y = 3 Punkte, Übertreten der Zonenlinie X/Y = 2 Punkte)
- Sobald eine Zonenlinie nach vorne übertreten wird, gilt diese Zone für die Wertung der Fangbälle.

Vereinseinteilung (pro startende Gruppe)

- Nach Ablauf des Durchganges (90 sec) wird A zu C (Fänger) und B zu D (Helfer)
- Der erste Fänger (Startnummer 1) und der erste Helfer (Startnummer 2) pro Gruppe müssen zuletzt laufen.

Beispiel für eine Gruppe mit 4 Turnenden:

		Paare	Paare	
	Durchgang	Läufer	Fänger	Helfer
1. Quartett	I	3 + 4 (A + B)	1 (C)	2
2. Quartett	II	1 + 2	3	4

Jeder Verein (jede startende Gruppe pro Verein) wird nach diesem Schema eingeteilt.

Wertung

Fangball: 3 Punkte wenn direkt in Zone X gefangen wird
2 Punkte wenn direkt in Zone Y gefangen wird
1 Punkt wenn direkt in Zone Z gefangen wird

1 Lauf: 2 Punkte

- Die Laufpunkte werden bei der Abwurfline gezählt, Spieler A erhält also bereits nach dem Slalom den ersten Laufpunkt, Spieler B erst nach einer ganzen Runde.
- Hat ein Spieler beim Schlusspfiff die Abwurfline nach dem Slalom überquert, wird der Lauf gezählt.
- Hat der Ball beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählt der gerade absolvierte Lauf sowie der folgende Fangball.

Fangbälle werden nicht gewertet, wenn:

- Ein bereits gefangener Ball gleich wieder aus dem Netz herauspringt.
- Der Fänger die Zonenlinien seitlich oder die Zonenlinie X nach hinten und die Zonenlinie Z nach vorne übertritt.

Einen Punkt Abzug gibt es:

- Wenn der Werfer mit dem Fuss die Abwurflinie berührt oder übertritt.
- Bei Nicht-Umlaufen eines Malstabes (pro Ereignis).
- Bei fehlerhaftem Übungsablauf (z. B. falscher Slalomlauf, etc)

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1

- Ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf (Zeitnahme, An- und Abpiff, Resultatmeldung) des Wettkampfes.
- addiert mit dem Handzählapparat die Laufpunkte
- kontrolliert die Abwurflinie (Übertreten), die Malstäbe und den Übungsablauf

Schiedsrichter 2

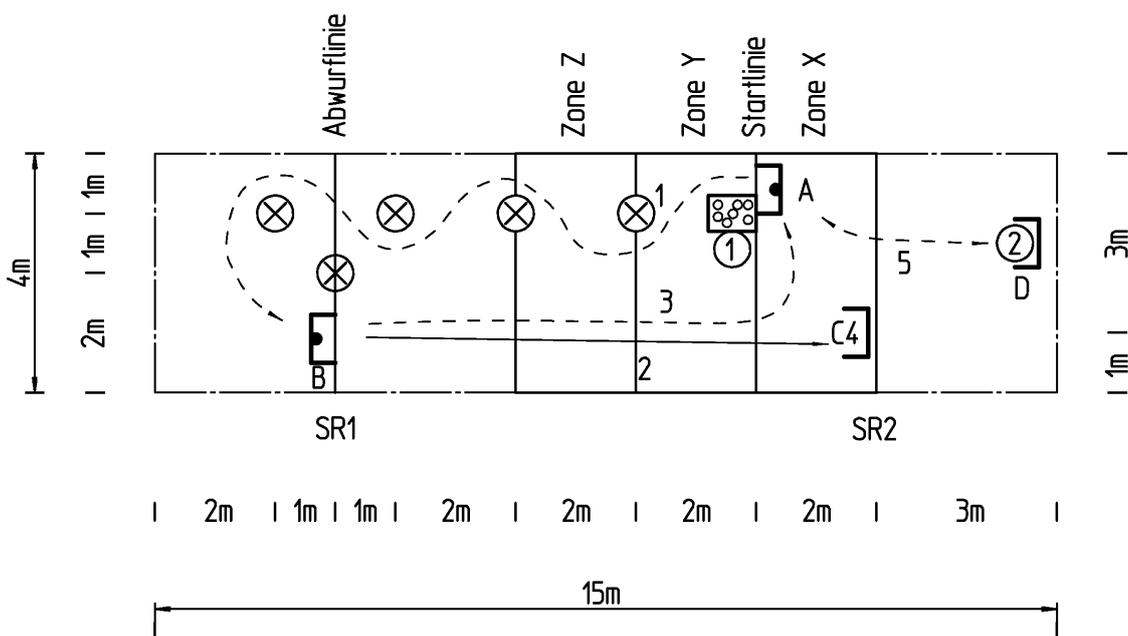
- addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle
- kontrolliert den Spieler in den Zonen (Z, Y, X)

Material:

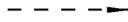
- 5 Malstäbe
- 2 Ballbehälter = 1 standfester 60cm erhöht, 1 tragbarer Kessel
- 25 Tennisbälle
- 1 Fangnetz (Federballschläger mit Sack)
- 1 Timer
- 2 Handzählapparate
- 1 Trillerpfeife
- Markierungsmaterial für Linien

Übungsablauf

- 1 = A läuft links am ersten Malstab vorbei und umläuft im Slalom die folgenden drei Malstäbe bis zur Abwurflinie.
- 2 = B wirft gleichzeitig beim Start von A den Ball zu C
- 3 = B läuft direkt zum Ballbehälter, umläuft ihn, nimmt einen neuen Ball und absolviert nun seinerseits den Slalom.
- 4 = C fängt in einer Zone stehend die Bälle von A und B mit dem Fangnetz
- 5 = D sammelt mit dem Ballbehälter (Kessel) alle Tennisbälle laufend ein und legt sie in den Ballbehälter 1 zurück.



Legende

	Spieler ohne Ball		Ballbehälter 60cm erhöht
	Spieler mit Ball		Kessel / Kübel
	Ballweg		Malstab
	Laufweg	SR	Schiedsrichter

2.3.1.2 Rugby (RL)

Allgemeine Angaben

- Gruppengrösse: 4 Spieler (siehe Vereinseinteilung)
- Zeit: 3 Minuten
- Feldgrösse: 4 x 7,5 m (siehe Skizze)

Spezielles

- Der Wurf von C zu D (7) muss spätestens aus der Fang- und Wurfzone erfolgen.
- Die nähere Linie der Fang- und Wurfzone zur Startlinie gilt als Abwurflinie.

Vereinseinteilung

Der Verein/Riege wird in möglichst viele 4er-Gruppen eingeteilt.

Vereins-Grösse	Anzahl Gruppen		
	Gruppengrösse 1. Gruppe	Gruppengrösse 2. Gruppe	Gruppengrösse 3. Gruppe
6	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts	
7	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart	
8	4 Spieler	4 Spieler	
9	4 Spieler	4 Spieler	1 Spieler + 3 Doppelstarts
10	4 Spieler	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts
11	4 Spieler	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart
12	4 Spieler	4 Spieler	4 Spieler etc.

Jeder Verein (jede startende Gruppe pro Verein) wird nach diesem Schema eingeteilt.

Wertung

- 1 Fangball 3 Punkte
- 1 Lauf 2 Punkte
- Die Laufpunkte werden bei der Startlinie gezählt, Spieler B und C erhalten also bereits nach einer Teilstrecke die ersten Laufpunkte, Spieler A und D erst nach einer ganzen Runde. Hat der Rugbyball beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Fangpunkt.

Keine Punkte gibt es, wenn der Werfer oder der Fänger mit dem Fuss eine der bezeichneten Linien be- oder übertritt.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1

- Ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf des Wettkampfes (Zeitnahme, An- und Abpfeiff, Resultatmeldung).
- Addiert mit dem Handzählapparat alle Laufpunkte und Fangpunkte bei der Startlinie.
- Kontrolliert die Startlinie (Übertreten).

Schiedsrichter 2

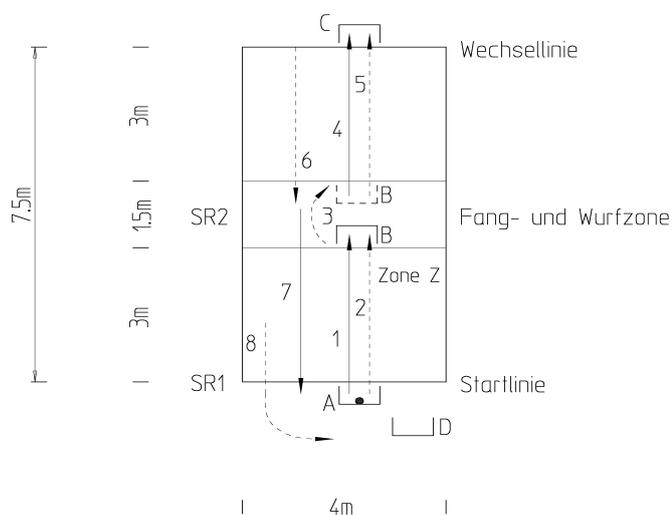
- Addiert mit dem Handzählapparat die Fangpunkte in der Fang- und Wurfzone sowie bei der Wechsellinie und kontrolliert deren Linien (Übertreten).
- Teilt sein Resultat dem Schiedsrichter 1 mit.

Material

- 1 Rugbyball (STV)
- 1 Timer
- 2 Handzählapparate
- 1 Trillerpfeife
- Markierungsmaterial für die Linien

Übungsablauf

- 1 = A wirft den Rugbyball zu B.
- 2 = A läuft nach dem Wurf in die Fang- und Wurfzone.
- 3 = B fängt den Rugbyball von A und dreht sich um.
- 4 = B wirft den gefangenen Rugbyball zu C hinter die Wechsellinie.
- 5 = B läuft hinter die Wechsellinie.
- 6 = C läuft bis er abwerfen möchte (spätestens aus der Fang- und Wurfzone).
- 7 = C wirft den Rugbyball zu D.
- 8 = C läuft hinter die Startlinie, etc.



Legende

	Spieler ohne Ball	SR	Schiedsrichter
	Spieler mit Ball	1,2,3	Reihenfolge des Lauf- oder Ballweges
	Spieler nach einer Verschiebung	A,B,C,D	Spieler
	Ballweg		Zonenlinien
	Laufweg		

2.3.1.3 Biathlon (BL)

Allgemeine Angaben

- Gruppengrößen: 4 Spieler
- Zeit: 2 Minuten
- Feldgröße: siehe Zeichnung

Spezielles

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

Vereinseinteilung

Der Verein/Riege wird in möglichst viele 4er-Gruppen eingeteilt.

Vereins- größe	Anzahl Gruppen		
	Gruppengröße 1. Gruppe	Gruppengröße 2. Gruppe	Gruppengröße 3. Gruppe
6	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts	
7	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart	
8	4 Spieler	4 Spieler	
9	4 Spieler	4 Spieler	1 Spieler + 3 Doppelstarts
10	4 Spieler	4 Spieler	2 Spieler + 2 Doppelstarts
11	4 Spieler	4 Spieler	3 Spieler + 1 Doppelstart
12	4 Spieler	4 Spieler	4 Spieler etc.

Jeder Verein (jede startende Gruppe pro Verein) wird nach diesem Schema eingeteilt.

Wertung

- Jeder direkt getroffene Ball: 3 Punkte
- Jede gelaufene Runde: 2 Punkte
- Die Laufpunkte werden bei der Startlinie 1 gezählt, die ersten Spieler erhalten also bereits nach einer Teilstrecke die ersten Laufpunkte.
- Hat der Ball beim Schlusspfeiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Treffer.

Ungültige Zielbälle: wenn die Abwurflinie be- oder übertreten wird.

Einen Punkt Abzug gibt es:

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

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1

- Ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf (Zeitnahme, An- und Abpfeiff, Resultatmeldung).
- Addiert mit dem Handzählapparat alle Laufpunkte bei der Startlinie 1 (abzüglich der Malstabfehler).
- Kontrolliert die Abwurflinie (Übertreten), die Malstäbe und den Übungsablauf.

Schiedsrichter 2

- Addiert mit dem Handzählapparat die gültigen Zielbälle.

Material:

- 4 Malstäbe
- 1 Timer
- 1 Trillerpfeife
- 2 Handzählapparate
- 50 Tennisbälle
- 1 Ballbehälter, standfest 60cm erhöht
- Markierungsmaterial für Linien
- Anlage mit 80cm Reif auf 3m Höhe (Mitte Reif) und Sack um die Bälle aufzufangen und zu leeren.

Übungsablauf

1. Die Anzahl Läufer werden auf die beiden Startlinien aufgeteilt.
2. In jeder Runde kann nach dem Passieren der Startlinie 1 auf den Reif geworfen (2) werden.
3. Danach wird sofort weiter gelaufen und aus dem Ballbehälter der nächste Ball entnommen.

