



Abteilung Jugend

Weisungen Jugendturnfest

Oberstufe

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 Oberstufe	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	4
2.2.1	1000m Lauf	4
2.2.2	Pendelstafette	5
2.2.3	Weitsprung	5
2.2.4	Hochsprung	5
2.2.5	Wurf	5
2.2.6	Kugelstossen	5
2.3	Spiele	6
2.3.1	Allgemeine Weisungen Spiele	6
2.3.2	Allround	7
2.3.3	Intercross	10
	Notenblatt Spiele Oberstufe	13

Der Kantonalvorstand SGTV hat die Weisungen Oberstufe für das Jugendturnfest 2021 an seiner Sitzung vom März 2021 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.

Oberstufe:

Die Disziplinen der drei Wettkampfteile können frei gewählt werden. Jede Disziplin darf nur einmal geturnt werden. In der Oberstufe dürfen schätzbare Disziplinen im gleichen Wettkampfteil geturnt werden, wenn andere Turnende und nicht dieselbe Vorführung zum Einsatz kommen.

Es ist zwingend eine schätzbare Disziplin zu wählen.

Der Verein kann pro Wettkampfteil in max. vier Riegen aufgeteilt werden. Die Anzahl der Riegen kann von Wettkampfteil zu Wettkampfteil variieren.

1.3 Gruppengrösse pro Disziplin

Im Spiel und der LA (ausser PS) besteht eine Gruppe aus mindestens 4 Tu/Ti. Im GETU, GYM, TA und PS ist eine Mindestgrösse von 6 Tu/Ti erforderlich.

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 Spieler). 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. Wettkampfangesbot Oberstufe

2.1 Schätzbare Disziplinen

2.1.1 Gymnastik

Es gelten die aktuellen STV - Weisungen Gymnastik **2020** mit den jugendspezifischen Bewertungsanpassungen. 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 **2015**.

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. 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/Klebebander) 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).

2.1 Leichtathletik

Aus den folgenden Disziplinen kann ausgewählt werden. Es müssen mind. 4 Personen pro Disziplin am Start sein. (Ausser PS mind. 6)

- 1000m Lauf (1000)
- Pendelstafette (PS)
- Weitsprung (WE)
- Hochsprung (HO)
- Wurf (BW)
- Kugelstossen (KUG)

Es gelten die Weisungen Leichtathletik **2021**

2.2.1 1000m Lauf

Je nach Veranstalter findet der 1000m Lauf auf der Bahn oder auf der Wiese statt.

2.2.2 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.

2.2.3 Weitsprung

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

2.2.4 Hochsprung

Versuche	6 Versuche
	Es dürfen auf jeder Höhe maximal 3 Versuche gemacht werden.
	Höhenschritte bis 1.50 = 5cm
	ab 1.50 = 3cm
Besonderes	Nach 3 aufeinander folgenden Fehlversuchen scheidet der Athlet aus.

2.2.5 Wurf

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

2.2.6 Kugelstossen

Versuche	3 Versuche
Kugel	Knaben 4kg
	Mädchen 3kg

2.3 Spiele

2.3.1 Allgemeine Weisungen Spiele

- Die Spieldisziplinen finden im Freien statt (Sportrasen/Wiese), Unihockey kann in der Halle wie im Freien (Hartplatz/Sportrasen) durchgeführt werden.
- 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 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 lediglich um mögliche Momentaufnahmen, nicht um statische Festlegungen von Positionen. Diese sind nur dann verbindlich, wenn es der Übungsablauf erfordert oder der Übungsbeschrieb speziell vorsieht.
- Die Feldlinie kommt nur zum Tragen, wenn sie gleichzeitig eine Zonenlinie ist.
- Die Zonenlinien dürfen betreten aber nicht übertreten werden.
- Die Abwurf- oder 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.

2.3.2 Allround (AL)

Allgemeine Angaben

Gruppengrösse: Der Verein besteht aus Paaren mit wechselnd zusammengesetzten Quartetten mit unterschiedlichen Aufgaben (siehe Vereinseinteilung)
 Zeit: 90 Sekunden (pro Durchgang)
 Feldgrösse: 4 x 18m (siehe Zeichnung)

Spezielles

- Überholen ist erlaubt.
- Nachfangen eines aus dem Fangnetz herausgesprungenen Balles ist erlaubt, jedoch ohne Körper- oder Bodenberührung.

Vereinseinteilung

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

Beispiel für einen Verein von 9 Turnenden

	Durchgang	Paare	
		Läufer	Fänger Helfer
1. Quartett	I	3+4 (A+B)	1 (C) 2 (D)
2. Quartett	II	5+6	3 4
3. Quartett	III	7+8	5 6
4. Quartett	IV	9+ wählbar 3-6	7 8
5. Quartett	V	1+2	9 Frei wählbar
		Startnummer	

Jeder Verein wird nach diesem Schema eingeteilt.

Wertung

- 1 Fangball 3 Punkte
- 1 Lauf 2 Punkte
- Die Laufpunkte werden bei der Abwurflinie gezählt, Spieler A erhält also bereits nach dem Slalom den ersten Laufpunkt, Spieler B erst nach einer ganzen Runde.
- Hat ein Spieler beim Schlusspfeiff die Abwurflinie nach dem Slalom überquert, wird der Lauf gezählt.
- Hat der Ball beim Schlusspfeiff die Hand bereits verlassen, zählen der gerade absolvierte Lauf sowie der folgende Fangball.

Fangbälle werden nicht gewertet:

- Wenn der Fänger mit einem Fuss auf den Reif steht oder diesen verlässt.
- Wenn der Fänger sich auf oder ausserhalb des Reifs abstützt.
- Wenn ein bereits gefangener Ball gleich wieder aus dem Netz herausspringt.

Einen Punkt Abzug gibt es:

- Wenn der Werfer mit dem Fuss die Abwurflinie berührt oder übertritt.
- bei Nicht-Umlaufen eines Malstabes (pro Ereignis).
- beim Festhalten eines Malstabes (pro Ereignis).
- bei fehlerhaftem Übungsablauf.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1

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

Schiedsrichter 2

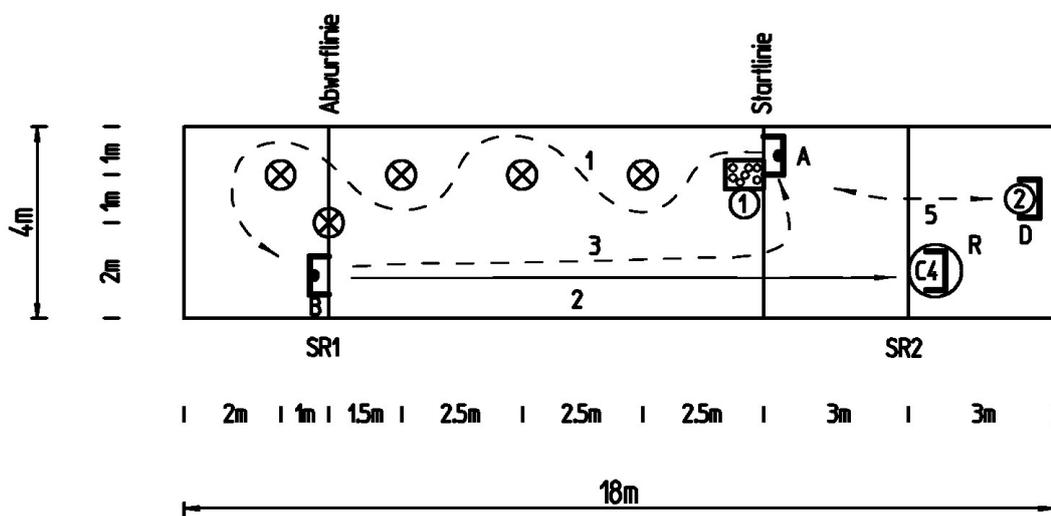
- Addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle.
- Kontrolliert den Spieler im Reif (Betreten, Übertreten).
- Teilt sein Resultat dem Schiedsrichter 1 mit.
-

Material

- 5 Malstäbe
- 2 Ballbehälter = 1 standfest, 60cm erhöht, 1 tragbarer (Kessel)
- 25 Tennisbälle
- 1 Fangnetz (Federballschläger mit Sack)
- 3 Reifen \varnothing 80cm (aufeinander, zusammenkleben)
- 1 Timer
- 2 Handzählapparate
- 1 Trillerpfeife
- Markierungsmaterial für Linien
- Agraffen (Reif am Boden fixieren)

Übungsablauf

- 1 = A (Ball in der Hand) 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 im Reif stehend die Bälle von A und B mit dem Fangnetz.
- 5 = D sammelt mit dem Ballbehälter ② (Kessel) alle Tennisbälle ein und legt sie laufend in den Ballbehälter ① zurück.



Legende

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

2.3.3 Intercross (CL)

Allgemeine Angaben

- Gruppengrösse: 3 Spieler + 3 Helfer (siehe Vereinseinteilung).
- Zeit: 3 Minuten
- Feldgrösse: 4 x 18 m (siehe Skizze)

Spezielles

Der Schläger bleibt immer in der gleichen Hand

Vereinseinteilung

Der Verein/Riege wird in möglichst viele 3er-Gruppen eingeteilt (Wettkämpfer)

Vereins-Grösse	Anzahl Gruppen			
	Gruppengrösse 1. Gruppe	Gruppengrösse 2. Gruppe	Gruppengrösse 3. Gruppe	Gruppengrösse 4. Gruppe
3	3 Spieler			
4	3 Spieler	1 Spieler + 2 Doppelstarts		
5	3 Spieler	2 Spieler + 1 Doppelstart		
6	3 Spieler	3 Spieler		
7	3 Spieler	3 Spieler	1 Spieler + 2 Doppelstart	
8	3 Spieler	3 Spieler	2 Spieler + 1 Doppelstarts	
9	3 Spieler	3 Spieler	3 Spieler	
10	3 Spieler	3 Spieler	3 Spieler	1 Spieler + 2 Doppelstart
11	3 Spieler	3 Spieler	3 Spieler	2 Spieler + 1 Doppelstarts
12	3 Spieler	3 Spieler	3 Spieler	3 Spieler

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

Wertung

- 1 Fangball Zone F 3 Punkte
- Zone G 2 Punkte
- 1 Lauf 2 Punkte

Die Laufpunkte werden bei der Startlinie gezählt, Spieler A und C erhalten also bereits nach einer Teilstrecke die ersten Laufpunkte, Spieler B erst nach einer ganzen Runde. Hat der Intercrossball beim Schlusspfeif die Hand oder den Schläger bereits verlassen, zählt der folgende Fangball.

Keinen Punkt gibt es

- Beim Fangball
 - wenn die Hand oder der Körper den Ball berührt
 - wenn der Ball vor dem Fangen den Boden berührt
 - wenn beim Werfen oder Fangen die Linien der Start- oder Fangzonen betreten oder übertreten
- Beim Fangball und Laufpunkt, wenn sich mehr als ein Intercrossball im Spielfeld (Ausnahme Bälle im Ballbehälter) befindet (z.B. einer am Boden und einer im Spiel)

Einen Punkt Abzug gibt es

- Bei Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes
- Beim Berühren eines Malstabes (inkl. Kleidung)
- Bei fehlerhaftem Übungsablauf
- Wenn Helfer den Ball berühren, bevor dieser mit seinem ganzen Umfang das Spielfeld verlassen hat.
- wenn Helfer das Spielfeld betreten

Helfer

Standort der Helfer (max. 3) ausserhalb des Feldes. Das Betreten des Feldes ist nicht erlaubt. Der Helfer hebt die Intercrossbälle ausserhalb des Spielfeldes auf und legt diese zurück in den Ballbehälter. Als Helfer kommen nur Wettkämpfer der im Einsatz stehenden Gruppe (Verein) zum Einsatz.

Reserveball

Ein Reserveball darf erst zum Einsatz kommen, wenn der aktuelle Spielball das Feld verlassen hat. Ein am Boden liegender Ball muss nicht aufgenommen, sondern kann mit dem Fuss aus dem Spielfeld befördert werden. Der Reserveball wird vom Wettkämpfer selber aus dem Ballbehälter genommen.

Schiedsgericht

Schiedsrichter 1

- ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf (Zeitnahme, An- und Abpfiff, Resultatmeldung) des Wettkampfes.
- addiert mit dem Handzählapparat die Laufpunkte
- kontrolliert die Abwurflinie und die Zone H wegen Übertretens
- kontrolliert die Helfer-Fehler

Schiedsrichter 2

- addiert mit dem Handzählapparat die Fangpunkte in der Zone G oder F
- kontrolliert den Übungsablauf
- teilt sein Resultat dem Schiedsrichter 1 mit

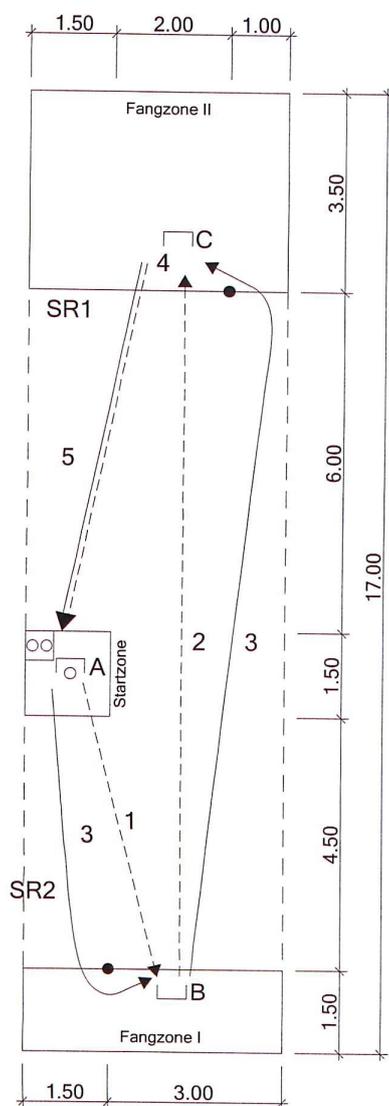
Material

- 3 Intercrossbälle
- 3 Intercrossschläger ohne Stab (kurze Variante)
- 1 Ballbehälter (Eimer, Schüssel)
- 2 Malstäbe
- 1 Timer
- 2 Handzählapparate
- 1 Trillerpfeife
- Markierungsmaterial für die Linien

Übungsablauf

- 1 = A wirft den Intercrossball von Hand aus der Startzone zu B in die Zone 1
- 2 = B fängt den Intercrossball mit dem Schläger in der Zone 1 und spielt ihn mit dem Schläger direkt weiter zu C in die Fangzone 2 (er nimmt den Ball also nie in die Hand)
- 3 = A läuft nach dem Wurf um den Malstab in die Zone 1
- 4 = B läuft nach dem Zuspiel um den Malstab in die Zone 2
- 5 = C fängt den Intercrossball mit dem Schläger in der Fangzone 2, Nimmt den Intercrossball in die Hand und läuft in die Startzone

Aufgabe 1b: Intercross



Legende:

- Spieler
- Spieler mit Ball
- Laufweg
- Ballweg
- Zonenlinie
- Spielfeldlinie
- Malstab
- Ballbehälter mit 2 Bällen am Boden



www.stv-fsg.ch

