

# Kantonaler Jugendriegentag Schwyz

## **1. Allgemeine Bestimmungen**

### **1.1. Teilnahmeberechtigung**

Am Jugendriegentag dürfen alle Kinder und Jugendlichen in Alter von 7 – 16 Jahren teilnehmen, welche einem Verein der SUSZ angehören.

### **1.2. Angebot und Disziplinen**

Der Jugendriegentag umfasst einen Vereins- und einen Unionswettkampf. Beide Wettkämpfe werden in einer Gruppe von 4-8 Teilnehmenden absolviert. Die Vereine werden verpflichtet, möglichst grosse Gruppen innerhalb dieser Spanne zu bilden. Es können auch Teilnehmende ohne Gruppen angemeldet werden, mit welchen der Organisator selbständig Gruppen bildet. Diese Gruppen gehen unter dem Namen «Challenger- Team» an den Start. Gibt es pro Kategorie mehrere vereinsübergreifende Teams, so werden diese mit einer Farbe (Gelb, Grün, Blau, etc.) im Namen unterschieden (z.B. «Challenger-Team blau»).

Der Jugendriegentag endet mit einer Rangverkündigung, bei welcher die Preise abgegeben werden.

### **1.3. Startnummern**

Jeder Teilnehmer bekommt eine Start Nummer, die muss bei jedem Wettkampf getragen werden und in der Reihenfolge gestartet werden (zum Beispiel 1<sub>1</sub>, 1<sub>2</sub>, 1<sub>3</sub>)

### **1.4. Kategorien & Rangierung**

#### **1.4.1. Vereinswettkampf**

Beim Vereinswettkampf gibt es eine Geschlechtertrennung. Mixed-Teams sind möglich, werden allerdings bei den Knaben gewertet. Es gibt pro Geschlecht drei Alterskategorien. Die Teams werden in der Kategorie des ältesten Gruppenmitgliedes gewertet.

- **Kategorie U17: bis und mit 16 Jahre (nach Jahrgang: Durchführungsjahr – 16)**
- **Kategorie U13: bis und mit 12 Jahre (nach Jahrgang: Durchführungsjahr – 12)**
- **Kategorie U10: bis und mit 9 Jahre (nach Jahrgang: Durchführungsjahr – 9)**

Pro Disziplin können maximal 10 Punkte geholt werden. Die Punkteberechnung hängt vom Bestresultat ab, welches immer 10 Punkten entspricht. Der schlechteste Tageswert ergibt einen Punkt. Die Punkte dazwischen werden linear berechnet und auf zwei Kommastellen gerundet.

Jedes Team absolviert 5 Disziplinen. Die Punkte der fünf absolvierten Disziplinen werden zusammengezählt. Diese Gesamtpunktzahl ist für die Rangverkündigung relevant. Es gibt zudem eine Vereinsrangierung in allen drei Kategorien, wo der Punkteschnitt aller Teams eines Vereins zählt, sowie eine Rangliste für jede Disziplin erstellt. Sämtliche Ranglisten werden erst nach der Rangverkündigung veröffentlicht.

Falls zwei oder mehre Teams die identische Punktzahl aufweisen, werden diese in der Disziplinen Wertung mit dem gleichen Rang aufgeführt. Bei der Gesamtrangliste werden Teams ab Rang 4 mit der gleichen Punktzahl auf dem gleichen Rang gewertet. Falls zwei oder mehrere Teams auf den Rängen 1-3 die gleiche Punktzahl aufweisen, gelten folgende Kriterien über die bessere Rangierung: Altersdurchschnitt (jüngere Gruppe gewinnt), bei Knaben: Geschlechteraufteilung (Team mit mehr Mädchen gewinnt), Anzahl Personen (grössere Gruppe gewinnt), Bestresultat jeder Disziplin (Team mit mehr Bestresultaten gewinnt), Losentscheid. Die Wettkampfbestimmungen sind in Kapitel 3 zu finden.

#### **1.4.2. Unionswettkampf**

Beim Unionswettkampf können alle Teams Punkte für ihren Verein sammeln. Hier gibt es keine Geschlechter- oder Alterstrennung. Die durchschnittliche Punktzahl pro Person entscheidet über die Rangierung der Vereine. Die Rangliste wird erst nach der Rangverkündigung veröffentlicht. Die Wettkampfbestimmungen sind in Kapitel 4 zu finden.

## 2. Wettkampfbestimmungen Vereinswettkampf

Disziplin	Wettkampfvorschriften
Crosslauf	DOK 13.1, Punkt 3.1
Punktewurf	DOK 13.1, Punkt 3.2
Polysport-Boccia	DOK 13.1, Punkt 3.3
Standweitsprung	DOK 13.1, Punkt 3.4
Gruppen-Seilspringen	DOK 13.1, Punkt 3.5
Pendelstafette	DOK 13.1, Punkt 3.6
Polystafette	DOK 13.1, Punkt 3.7

Die Teams können aus den sieben angebotenen Disziplinen fünf Disziplinen wählen, welche sie absolvieren möchten. Es gibt kein Streichresultat.

### 2.1. Crosslauf

Versuche: Nur ein Versuch

Distanz: Eine Runde ist ca. 400 Metern lang. Für die Kategorie U17 beträgt die Distanz pro Person ca. 800 Metern.

Untergrund: Tartanbahn, Rasen, Kies, Holzschnitzel, Sand

Ablauf: Die Startläuferinnen und -läufer jeder Gruppe erhalten ein Bündeli und starten auf das Startsignal. Nach dem Absolvieren der Runde wird das Bündeli innerhalb der Wechselzone dem nächsten Gruppenmitglied übergeben. Nach der Absolvierung ihres Laufes begeben sich die Athletinnen und Athleten in die Sammelzone. Das letzte Kind läuft nicht mehr in die Wechselzone, sondern ins Ziel. Dort wird die Zeit gestoppt und später durch die Anzahl Teilnehmenden geteilt (= Durchschnittszeit). Alle Kinder der Gruppe müssen die Runde absolvieren.

Startsignal: „Auf die Plätze“ – Startzeichen. Das Startzeichen kann ein Pfiff, eine Sirene, der Wortlaut „Los“ oder Ähnliches sein.

Zeitzuschläge: - Falsches Absolvieren eines Hindernisses: 5 Sekunden  
- Nicht Absolvieren eines Hindernisses: 10 Sekunden  
- Übertreten des gesteckten Laufs: 10 Sekunden (hartes Vergehen = Ausschluss)



## 2.2. Punktwurf

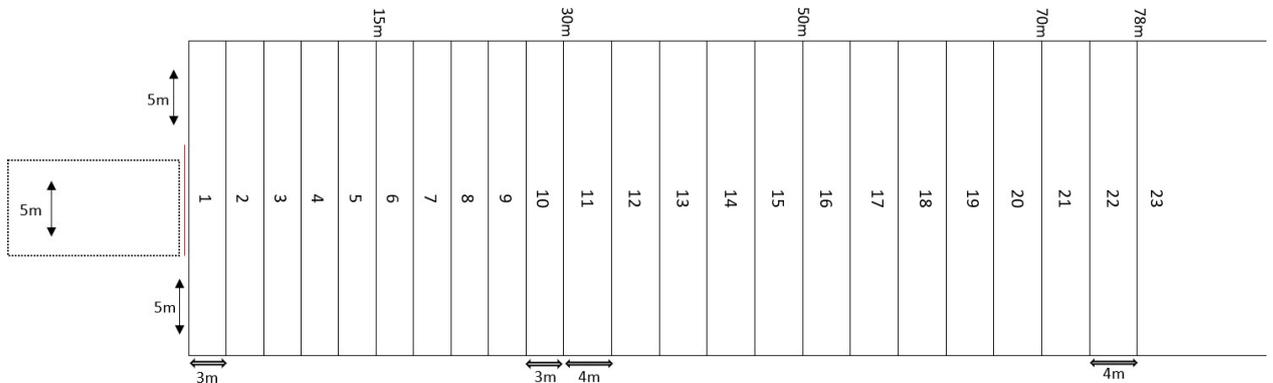


Versuche: 3 Versuche (alle zählen).

Untergrund: Tartan

Ablauf: Alle Teammitglieder werfen die 200g-Bälle so weit wie möglich. Jedes Teammitglied muss werfen. Die drei Bälle werden nicht nacheinander geworfen. Zuerst werfen alle Teammitglieder den ersten Ball. Sobald alle Teammitglieder geworfen haben, folgt der zweite und schliesslich der dritte Ball. Erst dann werden die Bälle eingesammelt. Anstelle einer Abmessung gibt es Punkte zonen. Die ersten 10 Punkte zonen sind jeweils 3 Meter lang, die restlichen 4 Meter. Sie haben eine Breite von 15 Metern. Links und rechts der Zone gibt es keine Punkte. Gemessen wird dort, wo der Ball zum ersten Mal auf die Erde aufprallt. Falls der Ball auf der Linie landet, zählt er zur höheren Punktzahl. Es sind maximal 23 Punkte pro Wurf möglich (bei mehr als 78m innerhalb der 15m Breite gibt es 23 Punkte). Die Punkte werden zusammengerechnet und durch die Anzahl Teammitglieder geteilt (Durchschnittspunkte pro Person)

Übertretung: Wird die Linie oder der Balken übertreten, gibt es keine Punkte.



### 2.3. Polysport-Boccia



**Dauer:** Jedes Team hat drei Minuten Zeit, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die Teammitglieder starten nacheinander und im Turnus.

**Untergrund:** Tartan

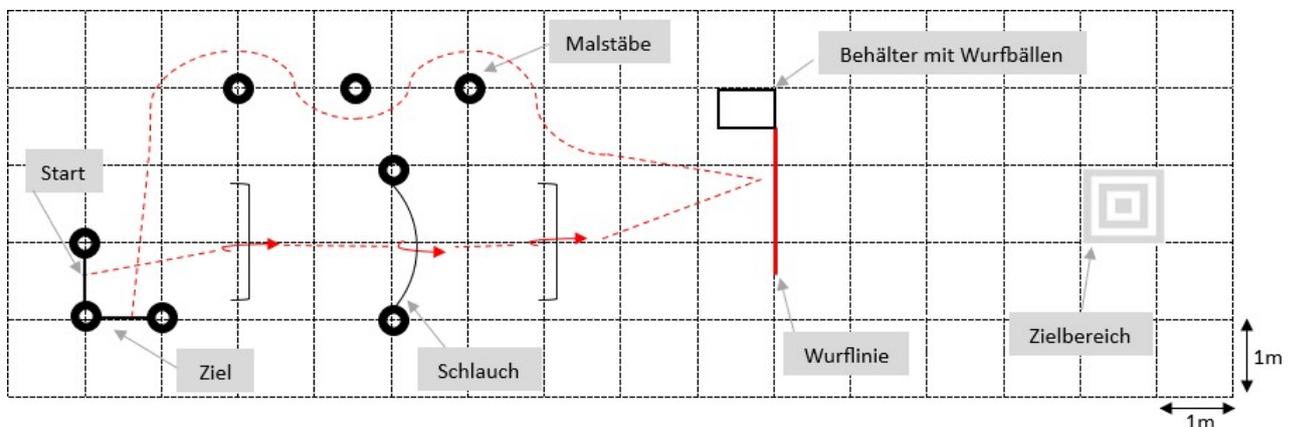
**Ablauf:** Die erste Person startet auf das Startsignal und überspringt die Hürde (40cm Höhe), geht unter dem Schlauch durch, welcher an zwei Malstäben (1m Höhe) befestigt ist und überspringt die Hürde (40cm Höhe). Anschliessend geht die Person zur Wurflinie, nimmt einen Cross-Boccia-Ball aus dem Behälter und wirft ihn so genau wie möglich auf den Zielbereich. Die Wurflinie darf nicht übertreten werden. Der Mittelpunkt des Zielrings ist 4.5 Meter von der Wurflinie entfernt. Der Zielbereich ist eckig und es gibt fünf Zonen. Der innerste Bereich (20x20cm) gibt fünf Punkte, der zweitinnerste Bereich (40x40cm) gibt vier Punkte, Bereich 3 (60x60cm) gibt 3 Punkte, der zweitäusserste Bereich (80x80cm) gibt noch zwei Punkte und der äusserste Bereich (100x100cm) ergibt einen Punkt. Ausserhalb des Zielbereichs gibt es keine Punkte. Die Punkte werden dort gezählt, wo der Ball liegen bleibt.

Liegt der Ball auf der Linie, so zählt die höhere Punktzahl. Die helfende Person, welche die Punkte bestimmt, nimmt nach dem Wurf den Ball weg, damit die weiteren wieder eine leere Zielscheibe haben. Nach dem Abwurf werden die drei Malstäbe wie in der Skizze aufgezeichnet umlaufen und sobald die Ziellinie überquert wurde, kann die zweite Person starten. Pro fertig absolvierte Runde gibt es einen Punkt. Pro Runde können somit maximal 6 Punkte (max. 5 Punkte beim Wurf + 1 Punkt für die Runde) erreicht werden. Für angefangene Runden gibt es keine Punkte. Läuft die Zeit aber direkt nach dem Abwurf ab, so werden die Punkte aus dem Wurf dazugerechnet. Die Punkte werden zusammengezählt und so in die Wertung übernommen.

**Startsignal:** „Auf die Plätze“ – Startzeichen. Das Startzeichen kann ein Pfiff, eine Sirene, der Wortlaut „Los“ oder Ähnliches sein.

**Anlage:** 16x5m auf Tartan outdoor

**Punktabzüge:** - Fehlstart / falscher Wechsel / Hindernisfehler / Übertritt 2 Punkte  
 - Umgehen oder Auslassen eines Hindernisses 5 Punkte



## 2.4. Standweitsprung



Versuche: Zwei Versuche pro Person, der bessere Versuch zählt. Die Versuche werden direkt nacheinander absolviert.

Untergrund: Tartan

Ablauf: Gestartet wird mit den Zehenspitzen hinter der Linie. Die Person springt aus dem Stand (ohne Anlauf, die Füße dürfen nicht bewegt werden) so weit wie möglich. Die Landung muss auf den Füßen erfolgen. Es dürfen keine anderen Körperteile zur Abstützung verwendet werden. Die Füße müssen für mindestens 3 Sekunden an Ort bleiben. Falls dies nicht der Fall ist, so ist der Versuch ungültig (= 0cm). Von der korrekt gelandeten Position dürfen zwei weitere Sprünge aus dem Stand gemacht werden (Total drei Absprünge pro Versuch). Auch hier darf nicht abgestützt werden und die Füße müssen mindestens 3 Sekunden am Boden bleiben. Auf dem Messband wird die Weite abgelesen. Der hinterste Punkt (Ferse) zählt und es wird im 90° Winkel zum Messband gemessen. Es wird immer auf die nächsten 5cm aufgerundet. Alle Teammitglieder müssen starten und es zählt die Durchschnittsweite der besseren Versuche eines jeden Teammitgliedes.

Anlage: 20x3m Tartan, outdoor.

Strafen: Landet man nicht auf den Füßen, stützt sich ab, macht einen Übertritt oder bei einem anderen Vergehen wird der entsprechende Versuch mit der Weite 0cm bestraft.



## 2.5. Gruppen-Seilspringen



Versuch/Zeit: 1 Versuch, 1 Minute

Untergrund: Hartplatz

Ablauf: Das gesamte Team startet gleichzeitig und springt 1 Minute lang. Die Ausgangsstellung ist das Seil hinter den Füßen. Nach dem Startsignal werden an Ort so viele Seildurchzüge wie möglich gemacht. Die Art und Weise des Springens ist frei.

Startsignal: „Auf die Plätze“ – Startzeichen. Das Startzeichen kann ein Pfiff, eine Sirene, der Wortlaut „Los“ oder Ähnliches sein.

Wertung: Anzahl Seildurchzüge unter den Füßen (Doppelsprünge = 2). Die Sprünge werden von 1-2 Kampfrichtern pro Kind gezählt. Zählwerkangaben (Springseile mit Zählwerken) sind kein Beweismittel und nicht für die Wertung geeignet. Es zählt die Durchschnittszahl der Gruppe.

Seil: Es dürfen keine eigenen Seile mitgebracht werden und nur diejenigen des Organisators benutzt werden (Polysportgedanke). Der Organisator muss aber Rope-Skipping Springseile in diversen Längen anbieten (keine Stoffseile oder Ähnliches).

## 2.6. Pendelstafette



- Versuch/Zeit: 1 Versuch, 4 Minuten
- Untergrund: Tartan.  
Die Länge beträgt 40 Meter. Nach jeweils 10 Metern gibt es eine Markierung.
- Vorbereitung: Das Team verteilt sich gleichmässig auf beiden Seiten auf, mindestens je 2 Athleten auf beiden Seiten.
- Ablauf: Nach dem Startkommando sprintet die erste Person los und übergibt den Stab der nächsten Person. Der Stafettenstab muss jeweils hinten um den Malstab herumgeführt werden. Die Person stellt sich wieder hinten an.
- Startsignal: „Auf die Plätze“ – „Fertig“ – Startzeichen. Das Startzeichen kann ein Pfiff, eine Sirene, der Wortlaut „Los“ oder Ähnliches sein.
- Wertung: Pro Stabübergabe gibt es einen Punkt, respektive pro 10 Meter gibt es einen Viertelpunkt. Wenn die laufende Person nach vier Minuten somit bereits  $\frac{3}{4}$  der Strecke erreicht hat, gibt es noch zusätzliche 0.75 Punkte.
- Strafen: Fehlstart 1 Punkt Abzug  
Bahnübertritt 0.5 Punkte Abzug  
Stab- /Übergabefehler 0.5 Punkte Abzug (Stabwerfen = 1 Punkt)  
Malstab fliegt um 0.5 Punkte Abzug

## 2.7. Polystafette



Versuch/Zeit: 1 Versuch, alle Gruppenmitglieder absolvieren die Stafette einmal

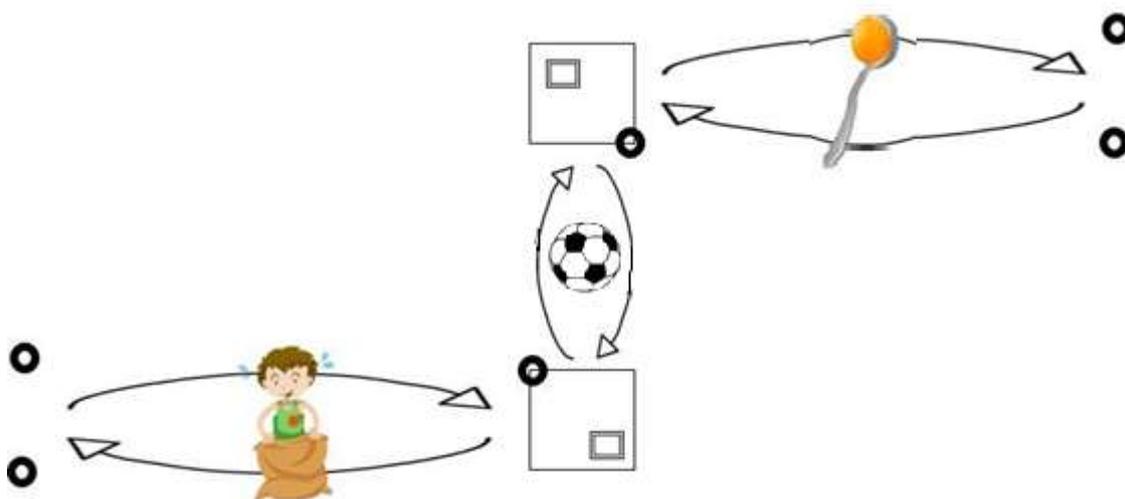
Untergrund: Hartbelag, Sand.

Teildisziplinen: Sackhüpfen, Ball mit Füßen führen, Eiertransport (Minigolf ball auf Löffel)

Vorbereitung: Das Team verteilt sich gleichmässig auf beide Seiten auf, mindestens je 2 Athleten auf beiden Seiten. Bei einer ungeraden Anzahl startet ein Kind mehr auf der Start-Seite. Es erfolgt eine kurze Einführung durch die Helfenden, was erlaubt ist und was nicht. Es werden Wechselzonen (für Wechsel der Teildisziplinen) markiert, welche mind. 4x4 Meter gross sind. Es können auch Behälter innerhalb der Wechselzone positioniert werden.

Ablauf: Nach dem Startkommando startet die erste Person und absolviert die unterschiedlichen Teildisziplinen, bis sie in der Wechselzone (ca. 4x4m) angekommen ist. Das Material muss innerhalb der Wechselzone deponiert werden und das neue Material genommen werden. Am Ende übergibt sie das Material der nächsten Person, welche die gesamte Stafette zurück absolviert. Das Material liegt jeweils bereits am näherliegenden Malstab. Die Zeit wird gestoppt, sobald die letzte Person die Stafette absolviert hat. Zeit wird durch die Anzahl Teilnehmenden dividiert.

Startsignal: „Auf die Plätze“ – Startzeichen. Das Startzeichen kann ein Pfiff, eine Sirene, der Wortlaut „Los“ oder Ähnliches sein.



Zeitstrafen: Wechselfehler 2 Sekunden Zeitzuschlag  
 Behinderung eines gegnerischen Teams 3 Sekunden  
 Zeitzuschlag Falsches Absolvieren einer Teildisziplin 5 Sekunden Zeitzuschlag

Materialliste	Bedarf Helfende
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Markierungsband</li> <li>• 6-10 Malstäbe (je nach Anz. Teildisziplinen)</li> <li>• Pro Bahn 1 Stoppuhr</li> <li>• Je nach Wahl der Elemente das benötigte Material</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pro Bahn 1 Person Zeit</li> <li>• 1 Person Instruktion / Resultate</li> <li>• 1 Person Reservebedarf</li> </ul>

### 3. Wettkampfbestimmungen Unionswettkampf



Beim Unionswettkampf können alle Teams Punkte für ihren Verein sammeln.

Versuch: Ein Wurf pro Teammitglied

Untergrund: Kunstrasen

Anlage: ca. 10x15 Meter auf beliebigem Untergrund (Untergrund muss in der Ausschreibung bekannt gegeben werden). Sinnvollerweise befindet sich eine Wand oder ein Gitter hinter dem Tor (damit daneben geworfene Bälle nicht auf andere Anlagen fliegen).

Ausführung: **Handball, Fussball, Rugbyball, Unihockeyball, Frisbee, Basketball, Intercross, Heuler**  
Jedes Teammitglied wählt einen Wurf-/Spielgegenstand. Jeder Wurf-/Spielgegenstand darf nur einmal pro Team verwendet werden. Der Organisator bietet mindestens acht verschiedene Wurf-/Spielgegenstände an. Die Auswahl obliegt dem Organisator und muss in der Ausschreibung bekannt gegeben werden. Mögliche Wurf-/Spielgegenstände sind beispielsweise ein Fussball (mit dem Fuss schießen), ein Handball (mit Hand werfen), ein Frisbee, Unihockeystock- und ball, Volleyball. Die gewählten Wurf-/Spielgegenstände werden dann in der dafür vorgesehenen Weise (z.B. Unihockeyball mit Unihockeystock) auf die Punktwand gespielt. Die Teams der U10 spielen aus 6 Metern, die Teams der U13 aus 7 Metern und die Teams der U17 aus 8 Metern Distanz. Je nach Grösse des Lochs gibt es mehr Punkte. Wenn kein Feld getroffen wird, gibt es keinen Punkt. Schluss- endlich wird die Durchschnittspunktzahl pro Regionalverband berechnet.

