



Turnverband
Luzern
Ob- und
Nidwalden

www.turnverband.ch

Ausschreibung

JUGI ONLINE GAMES

01.01.2021

JUGI
ONLINE
GAMES

Inhalt

AUF DIE PLÄTZE – FERTIG – LOS!	1
Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen Jugi Online Games	2
Angebot.....	2
Anmeldung / Resultat Meldungen	2
Teilnahme	2
Zeitplan	2
Kategorien.....	2
Kategorie A-D	3
Rangliste / Auszeichnungen	3
Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen Tanz-Challenge.....	4
Angebot.....	4
Voraussetzungen	4
Anmeldung / Video hochladen.....	4
Zustimmung	4
Teilnahme / Kategorien.....	4
Zeitplan	4
Rangliste / Auszeichnungen	5
Kontaktinformationen	6
Disziplin 1: Hindernislauf	7
Disziplin 2: Unihockeyparcours	9
Disziplin 3: Seilspringen	11
Disziplin 4: Teamsprung.....	12
Disziplin 5: Fliegender Teppich	13
Disziplin 6: Sumpfüberquerung	15
Disziplin 7: Bodenpass	17

HIER KOMMEN DIE JUGI ONLINE GAMES

Ein Jahr fast ohne Wettkämpfe war genug! Dieser Meinung sind wir vom Ressort Anlässe einstimmig. Wir möchten in euch und euren Vereinen das Wettkampf-Fieber wecken! Aber Vorsicht, es ist ansteckend!

In uns schlummerte die Idee nach einer neuen Wettkampfform, welche in der aktuellen Zeit durchführbar ist. Das ganze basiert auf „Fair Play“ – ihr seid gleichzeitig TrainerIn, MotivatorIn, SchiedsrichterIn – aber, dass kennt ihr ja bereits aus euren Leiteralltag!

Wir bieten euch jetzt die Plattform euch nicht nur mit euren Vereinsriege zu messen. Wir bieten euch die Plattform, euch mit allen Jugendriege des Turnverbandes Luzern, Ob- und Nidwalden zu messen!

Wir freuen uns, auf viele TeilnehmerInnen und wünschen euch viel Spass & Erfolg bei den Trainings!

Ressort Anlässe, Abt. Jugend
Turnverband LU/OW/NW

Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen Jugi Online Games

Der Einfachheit halber verwenden wir die männliche Personen- und Stellenbezeichnung. Darunter sind stets auch die weiblichen Bezeichnungen zu verstehen.

Die Teilnahme ist an den Jugi Online Games und/oder der Tanz-Challenge möglich.

Angebot

Gruppenwettkampf mit 7 Disziplinen. Die Disziplinen benötigen maximal den Platz eines Volleyballfeldes.

Anmeldung / Resultat Meldungen

Die Anmeldung findet online statt. Für die Meldung von Resultaten wird ein Konto auf www.jugionlinegames.ch benötigt. Messresultate dürfen kein Zusammenschluss von Bestleistungen über mehrere Versuche sein. (Fair Play!)

Teilnahme

Mädchen und Knaben der Jahrgänge 2005 und jünger des Turnverbandes LU/OW/NW. Jugendliche mit Jahrgang 2004, welche die obligatorische Schulzeit noch nicht abgeschlossen haben, sind auch startberechtigt.

Zeitplan

Zeit	Info
Ab Jan. 2021	Durchführung Wettkampf bei euch in den Turnhallen
Bis 30. Juni 2021	Meldung der Resultate

Kategorien

Kategorie

A 2005 – 2008

B 2009 – 2010

C 2011 – 2012

D 2013 und jünger

Kategorie A-D

In jeder Kategorie werden 3er, 4er und 5er Teams angeboten. Diese können nach Belieben zusammengestellt werden. Es können Mädchen-, Knaben- oder Mixedteams sein. Teilnehmer können in einer höheren Kategorie eingesetzt werden, nicht aber umgekehrt. Es müssen alle Disziplinen absolviert werden.

Rangliste / Auszeichnungen

Für die Auswertung wird pro Kategorie und Teamgrösse eine Rangliste erstellt. Über alle teilnehmenden Vereine (Jugi Online Games & Tanz-Challenge) werden drei Hauptpreise verlost. Informationen zur Übergabe erfolgen zu einem späteren Zeitpunkt.

Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen Tanz-Challenge

Angebot

Zeigt eure Wettkampfgymnastik, TeamAerobic, Turnerabendvorstellung oder lernt etwas Neues, Hauptsache es wird getanzt. Also seid kreativ, fantasievoll und habt Freude am Tanzen!!

Voraussetzungen

Die Videodauer muss zwischen 2 – 4 Minuten sein und die Gruppengrösse muss mindestens 6 Kinder/ Jugendliche betragen.

Anmeldung / Video hochladen

Die Anmeldung findet online statt. Für das Hochladen der Videos wird ein Konto auf www.jugionlinegames.ch benötigt.

Zustimmung

Mit dem Verlinken deiner Aufnahme mit der Tanz-Challenge bestätigst du deine Teilnahme am Voting-Contest. Der Turnverband Luzern, Ob- und Nidwalden behält sich vor, das Video auf der Verbandswebseite zu publizieren.

Teilnahme / Kategorien

Alle Jugendriegen des Turnverbandes Luzern, Ob- und Nidwalden. Es gibt keine Kategorien, nur tanzfreudige Kinder zwischen 6 – 16 Jahren.

Zeitplan

Zeit	Info
Ab Jan. 2021	Video Upload & auf Plattform online stellen
Bis 31. Mai 2021	
Ab 1. Juni 2021	Video Voting auf www.jugionlinegames.ch Es kann pro Tag eine Stimme abgegeben werden.
Bis 30. Juni 2021	

Rangliste / Auszeichnungen

Sammelt Stimmen von eurer Fangemeinde für euer eingereichtes Video. Auf die Podestplätze kommen die drei Vereine mit den meisten Stimmen! Es ist eine Stimmabgabe pro Tag möglich.

Über alle teilnehmenden Vereine (Jugi Online Games & Tanz-Challenge) werden drei Hauptpreise verlost. Informationen zur Übergabe erfolgen zu einem späteren Zeitpunkt.

Ressort Anlässe, Abteilung

Jugend

wettkampf@jugionlinegames.ch

Jugi Online Games:

Tobias Meier

078 734 90 70

Tanz Challenge:

Melanie Zimmermann

076 458 65 39

Das erste Kind trägt ein Bündeli und würfelt auf der Matte an der Startlinie. Die gewürfelten Augen zeigen dem Kind wie viele Posten es vom Parcours durchlaufen muss. Wenn der letzte gewürfelte Posten durchlaufen ist, rennt das Kind zurück zum Start, übergibt das Bündeli und das nächste Kind darf würfeln.

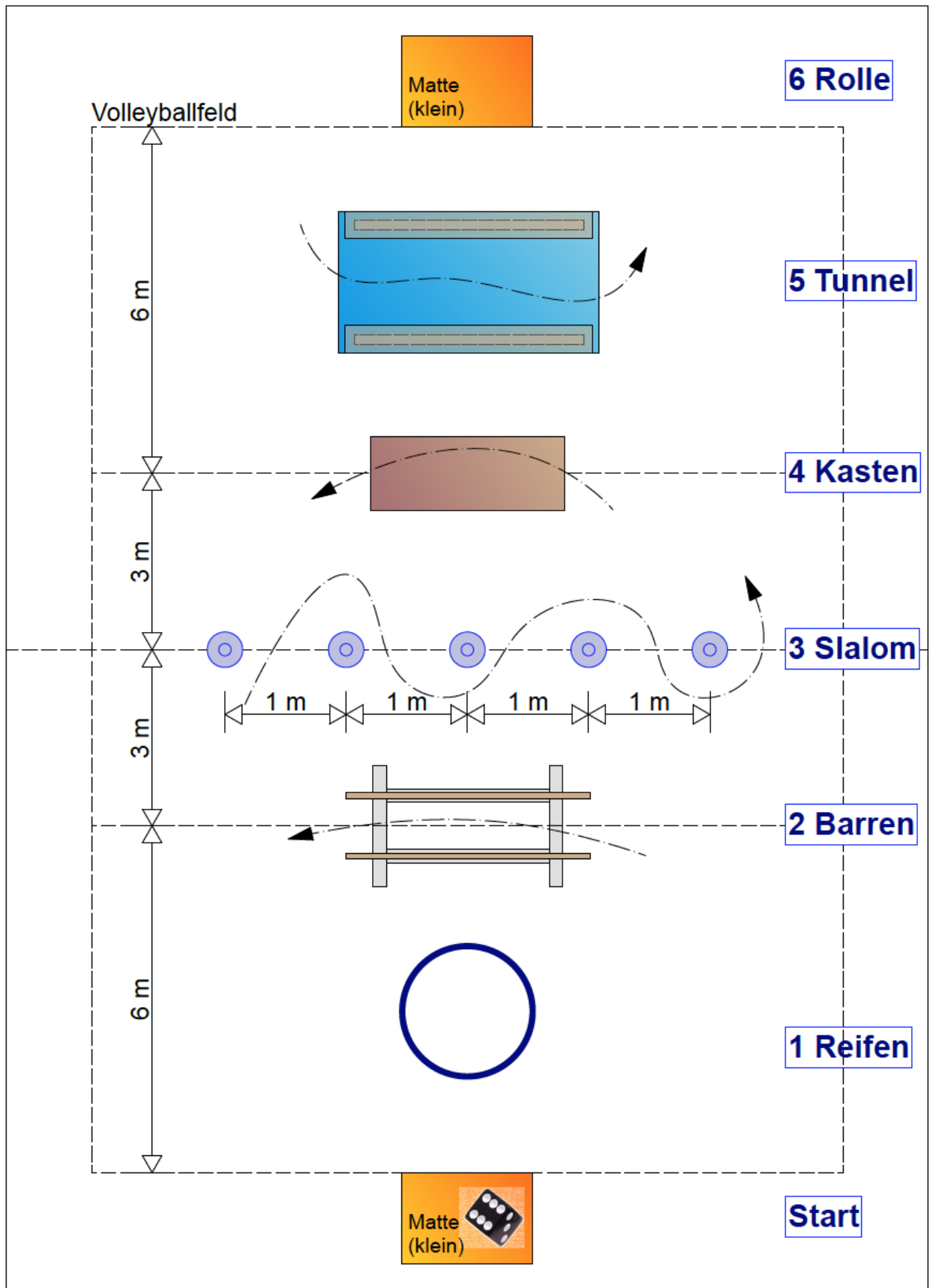
Distanz: Die Posten werden auf den Volleyballlinien platziert

Ziel: Jedes Kind durchläuft den Parcours so schnell wie möglich 2x (d.h. 2x würfeln)

Messfaktor: Endzeit. Die Zeit wird mit dem ersten Würfelwurf gestartet und endet mit dem Zieldurchlauf des letzten Kindes.

Parcours-Posten:

1. Reifen → durch den Reifen hindurch
2. Barren → den Barren durchlaufen
3. 5 Malstäbe im Abstand von 1m → Slalom
4. Kasten → längs über den Kasten klettern
5. 2 Langbänke und über die ganze Länge mit einer grossen Matte zudecken → unter dem Tunnel hindurchkriechen
6. Matte → Rolle vorwärts



Die Spieler sammeln sich in der Mitte im Startfeld. Jede/r Spieler/in macht sich auf den Weg zu einem Pfosten, welche mit den Nummern 1 bis 5 versehen sind. (Bei drei Spielern muss mit den Nummern 1-3 gestartet werden, bei 4 mit den Nummern 1-4).

Der Parcours ist sternförmig aufgebaut, als Startfeld dient ein Reifen. Jeder Spieler hat einen Hockeyball, welcher sich im Reifen befindet, die Schläger dürfen bereits in die Hand genommen werden. Nach dem Startpfeiff muss Spieler/in 1 zuerst das Hindernis 1 überwinden, Spieler/in 2 Hindernis 2 und so weiter. Wenn die Spieler/innen ihr Hindernis erfolgreich absolviert haben, müssen sie zuerst retour zum Startreifen. Der Ball muss in den Startreifen – anschliessend dürfen sie das nächste Hindernis angehen. Die Spieler am nächsten Hindernis dürfen überholt werden.

Hindernis 1: Slalom mit fünf Malstäben

Hindernis 2: Kleine Matte, welche mit dem Ball überquert werden muss

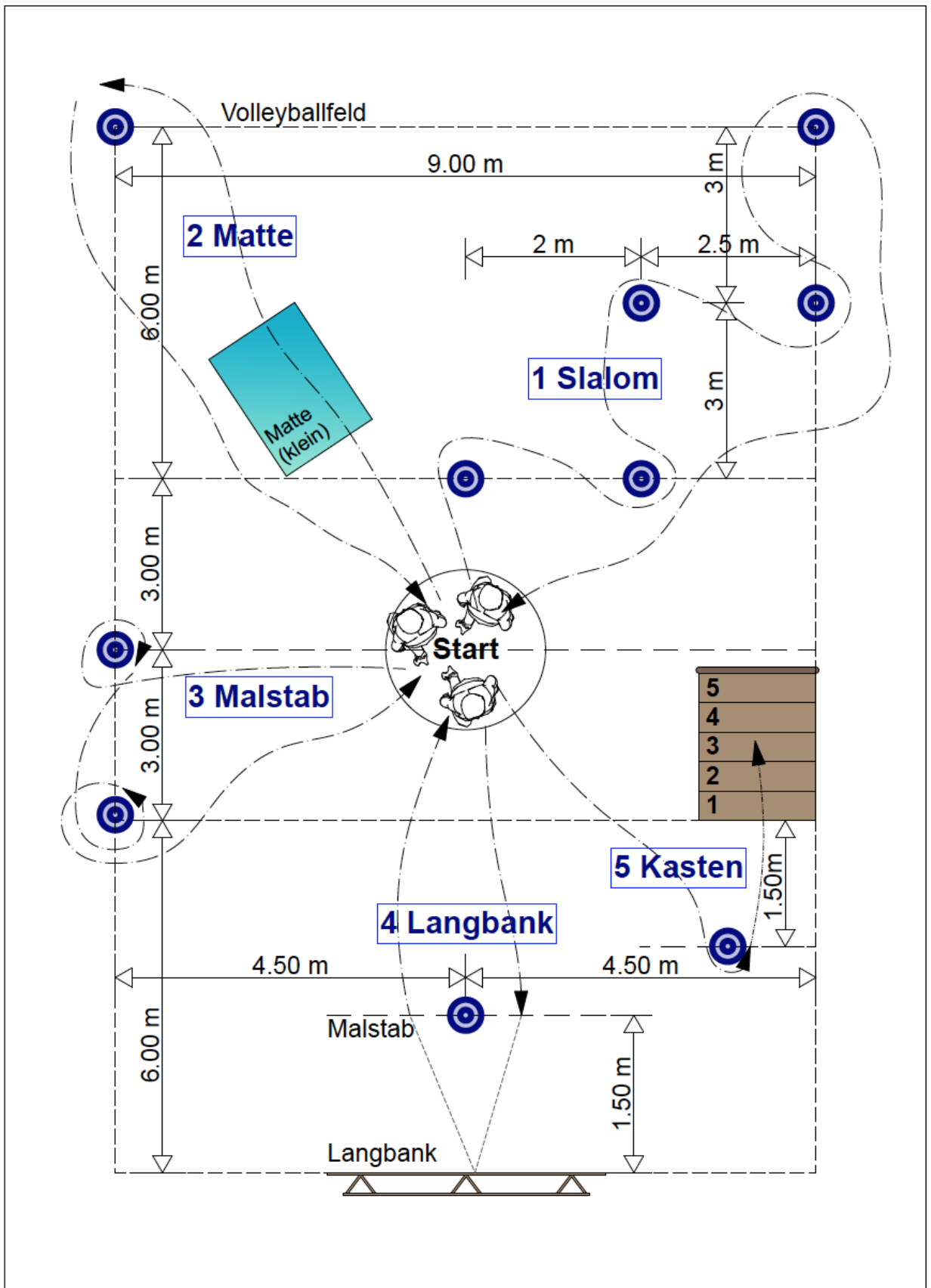
Hindernis 3: Zwei Hindernisse (Malstäbe), welche umkreist werden müssen

Hindernis 4: Via gekippter Langbank muss ein Malstab umspielt werden.
Nach drei erfolglosen Schüssen auf die Bank darf das Hindernis übersprungen werden.

Hindernis 5: Schuss auf Kasten -> die Höhe des getroffenen Kastenteils gibt die Punktzahl für die absolvierte Runde. Z.B. Bodenteil = 1 Punkt, 2. Kastenteil = 2 Punkte, usw., max. 5 Punkte. Die Spieler/innen haben einen Schuss. Nach dem Absolvieren von Hindernis 5 geht es via Startreifen zu Hindernis 1.

Messfaktor: erzielte Punkte am Kasten (Hindernis 5) nach 3 Minuten
Wird der Kasten verfehlt, gibt es 0 Punkte.

Spielzeit: 4 Minuten



Anzahl Seildurchzüge unter den Füßen durch in 60 Sekunden.

Ausgangsstellung: Seil hinter den Füßen, Seilspringen an Ort, Art des Springens frei. (Doppelzüge = 2)

Ausgangsstellung: Seil hinter den Füßen, Seilspringen an Ort, Art des Springens frei. (Doppelzüge = 2)

Wertung: Anzahl Seildurchzüge unter den Füßen durch in 60 Sekunden.
Auf dem Wertungsblatt werden alle Teilnehmer einzeln erfasst.



Das Team legt vor dem Wettkampf gemeinsam fest, über welche Höhe es während der ganzen Zeit springen will. Die Sprungart ist frei. Danach versuchen alle Kids gleichzeitig während den vorgegebenen 4 Minuten die Latte so oft wie möglich zu überqueren. Fällt die Latte hinunter, darf erst weiter gesprungen werden, wenn die Latte vom Team (ohne fremde Hilfe) wieder richtig aufgelegt wurde. Die Länge des Anlaufs darf selber gewählt werden.

Messfaktor: Die Anzahl Versuche wird mit der gewählten Höhe multipliziert.

Beispiel: Wenn das Team die gewählte Höhe von 1.15m 52 Mal überspringt, ergibt dies eine Gesamthöhe von 59.8 Meter (52 x 1.15m)

Spielzeit: 4 Minuten

Material: 1 Hochsprungmatte / grosse Matte
2 Hochsprungständer
1 Hochsprunglatte

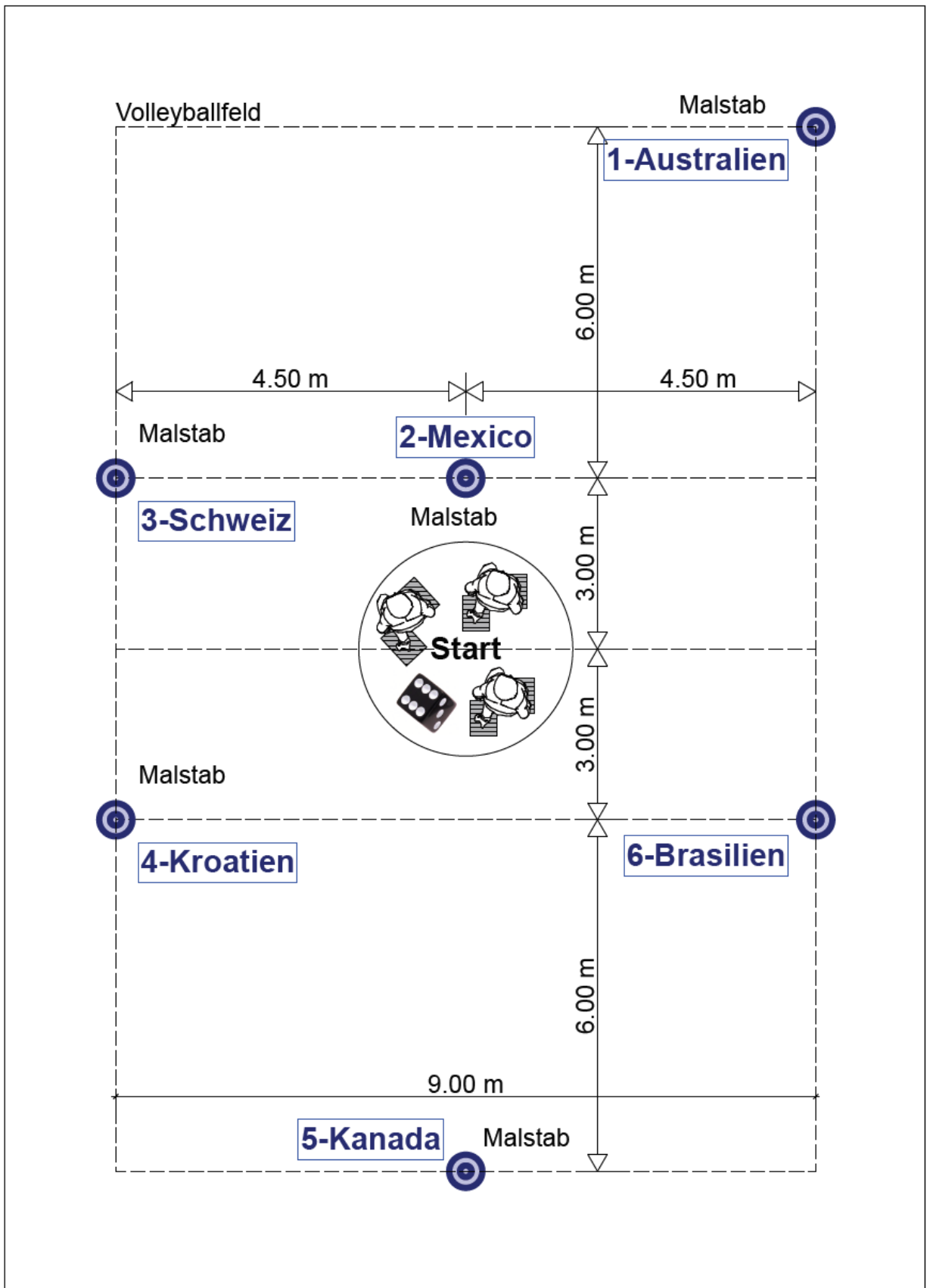
Das Spiel beginnt für alle beim Start in der Mitte. Die Kinder haben je einen Teppich unter jedem Fuss und dürfen nach dem Startsignal würfeln. Die Augenzahl des Würfels bestimmt die nächste Anlaufstelle, welchen Pfosten das Kind umlaufen muss (die Augenzahlen 1-6 sind je einem Land zugeordnet).

Anschliessend geht's zurück zum Start, dort würfelt es wieder und läuft das nächste Land an. Wer die Teppiche verliert steht wieder drauf und weiter geht's... Viel Spass!

Material: zwei Teppiche pro Kind, ein Würfel, 6 Malstäbe beschriftet mit den Punkten und Ländern. (*siehe Druckvorlage*)

Spielzeit: 4 Minuten

Wertung: Der Leiter in der Mitte zählt jeden Würfelwurf (Angelaufene Runden zählen). Die Punkte werden von der ganzen Gruppe zusammengezählt.



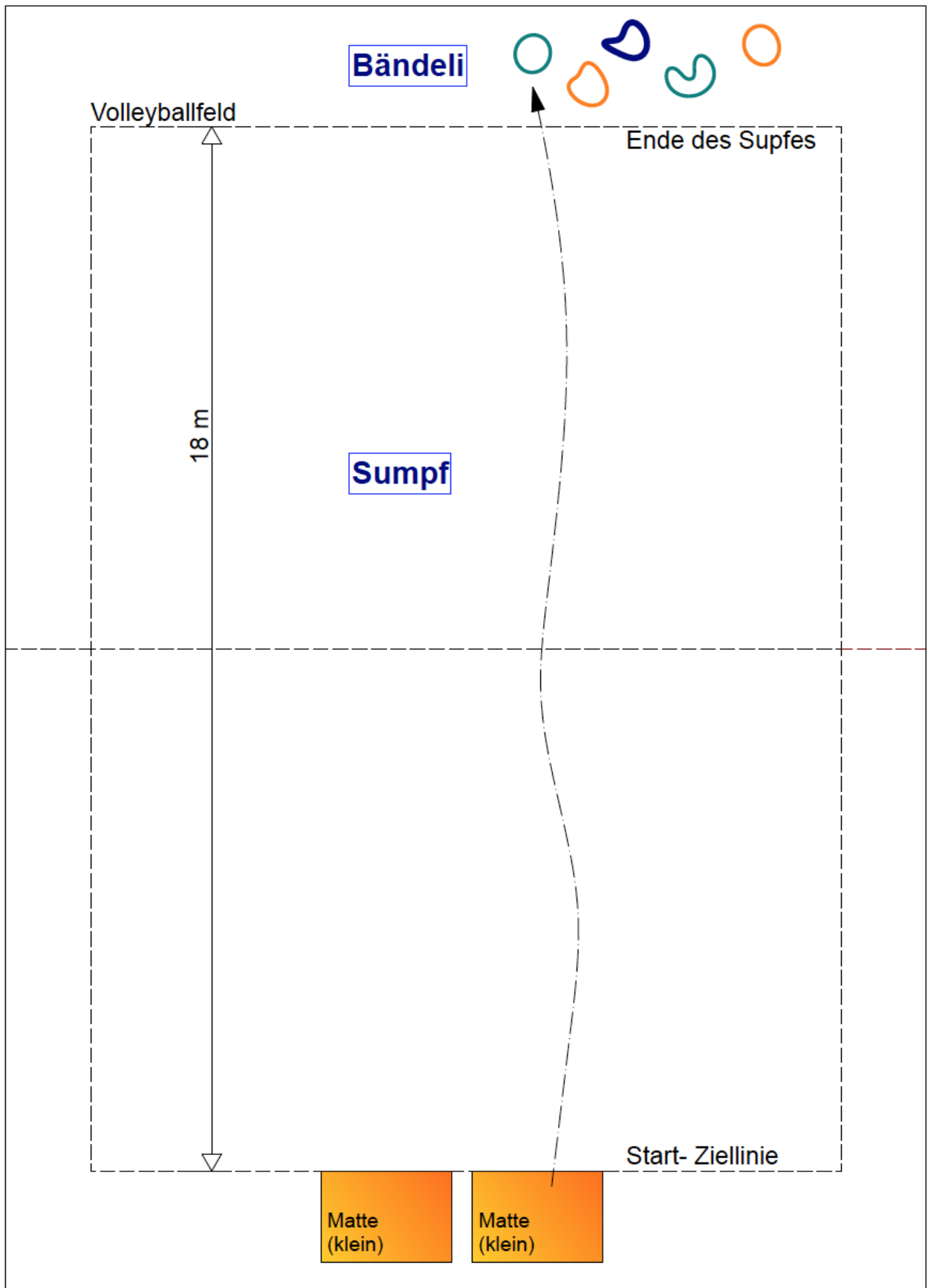
Das Ziel der Gruppe ist es, gemeinsam den 18 Meter langen Sumpf (Hallenboden) mit Hilfe von zwei dünnen Matten in möglichst kurzer Zeit zweimal zu überqueren (Hin- und Zurück).

Am Ende des Sumpfes zieht jedes Gruppenmitglied ein Bändeli an. Sobald alle ein Bändeli tragen, darf sich die Gruppe auf den Rückweg machen. Hinter der Linie müssen die Kinder nicht auf der Matte stehen.

Der Sumpf darf bei der Überquerung nie berührt werden. Jede unerlaubte Bodenberührung wird mit 10 Strafsekunden geahndet.

Wenn die Matte zu weit geworfen wird und nicht mehr ohne Bodenberührung erreicht werden kann, so muss die Matte wieder zurück an den Ausgangspunkt, hinter die andere Matte, gelegt werden – bevor diese erneut genommen werden darf.

Messfaktor: Endzeit, wenn eine Matte (komplett!) und alle Kinder über der Ziellinie sind.



Kind 1 wirft den Ball via Bodenpass zu Kind 2. Kind 2 wirft den Ball per Bodenpass zu Kind 3.

Kann ein Kind den Ball nicht fangen, muss es den Ball selber holen und zum Reifen zurücklaufen, um von da aus weiter zu spielen. Nach dem Umrunden des Pfostens ist ein Wurf zum Startreifen erlaubt.

Bei 3er Gruppen rennt Kind 3 zum Startreifen und wirft den Ball selber via Bodenpass zum nächsten Kind. Bei 4er oder 5er Gruppen übergibt Kind 3 den Ball an das nächste wartende Kind im Startreifen. Alle anderen Kinder wechseln nach jeder Runde eine Position näher zum Pfosten.

Messfaktor: 1 Punkt; pro gefangener Ball nach erfolgreichem Bodenpass.
Der Fänger muss dabei mit beiden Beinen im Reifen stehen.
Der Ball darf den Boden nur einmal berühren.

Spieldauer: 4 Minuten

Kategorie: Kat. A+B Reifenabstand 4m
 Kat. C+D Reifenabstand 3m

Material: 3x Reifen, 1x Volleyball, 1x Pfosten

