
Anhang Wettkampfvorschriften

Stand: 10.2025

Jugendriegentage Oberaargau

Eriswil 06./07.06.2026

Jugendriegentage Emmental

Bätterkinden 13./14.06.2026

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS.....	2
ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN.....	2
VIERKAMPF FÜR KIDS	3
TURMBALL UNTERSTURFE	5
FLY-EI MITTELSTUFE	6
TCHOUKBALL OBERSTUFE	8
SEILZIEHEN.....	9
STAFETTEN	10
FRAGEN	10

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Der organisierende Verein stellt für die Spiele mindestens acht Schiedsrichter, welche im Spiel Fly-Ei vorgängig geschult werden. Alle Spiele gelten als Fairplay.

VIERKAMPF FÜR KIDS

Verantwortlicher Der organisierende Verein stellt eine verantwortliche Person für den Vierkampf für Kids.

Material Vereine müssen kein Material mitbringen.

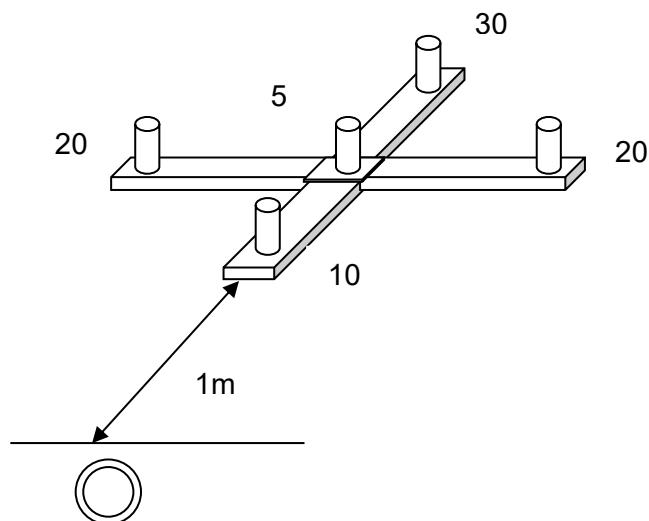
Mannschaften **Hinweise für Mannschaften mit 3 oder 4 Mitgliedern:** Beim Büchsenschießen und beim Ring Zielwurf werden die erzielten Punkte aller Teammitglieder addiert und danach mit 5 multipliziert und anschliessend durch die Anzahl Teammitglieder geteilt. Beim Sackhüpfen gibt es Kinder die zwei Strecken 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 Büchsenschiessen.

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.

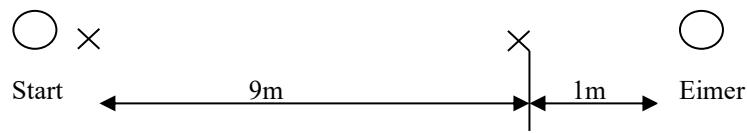


Balltransport Das erste Kind hat einen Beachballschläger und einen Tennisball. Es transportiert nun den Ball auf dem Schläger bis über die 9m-Markierung, danach darf es den Ball in die Hand nehmen und in den Eimer legen (der Ball muss im Eimer bleiben). Nun läuft es zurück und übergibt dem nächsten Kind 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.

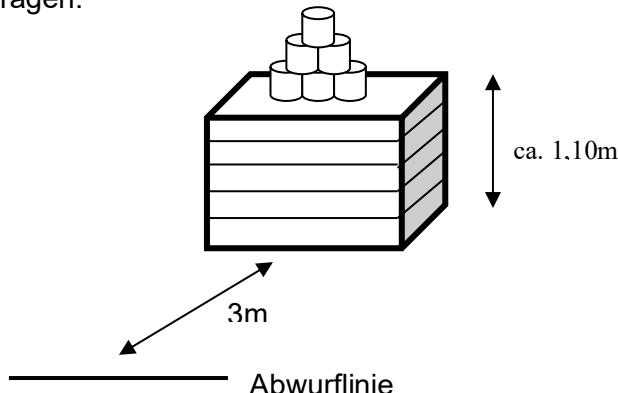
- Dauer: 5 Minuten

- Wertung: Pro Ball im Eimer zwei Pluspunkte, pro fehlerhafte Übergabe ein Minuspunkt. Die Plus- und Minuspunkte werden auf das Wettkampfblatt übertragen.



Büchsenschiessen 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 runterfällt, 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.



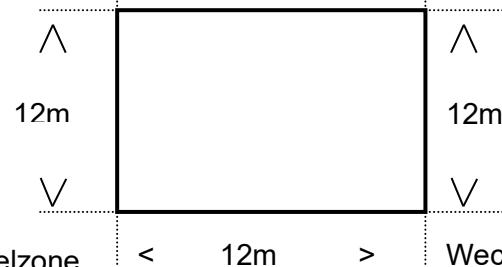
Sackhüpfen

Jede Mannschaft hüpfst insgesamt eine Strecke von 60m, wobei jedes Kind immer eine Strecke von 12m mit dem Sack hüpfst. 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 Staffel. (Jeweils nach 12m wird ein Maßstab aufgestellt.) Der Wechsel des Sackes muss in einer Ecke oder am Ende einer Länge erfolgen.

Beispiele:

1) Wechselzone < 12m > Wechselzone



2) Wechselzone



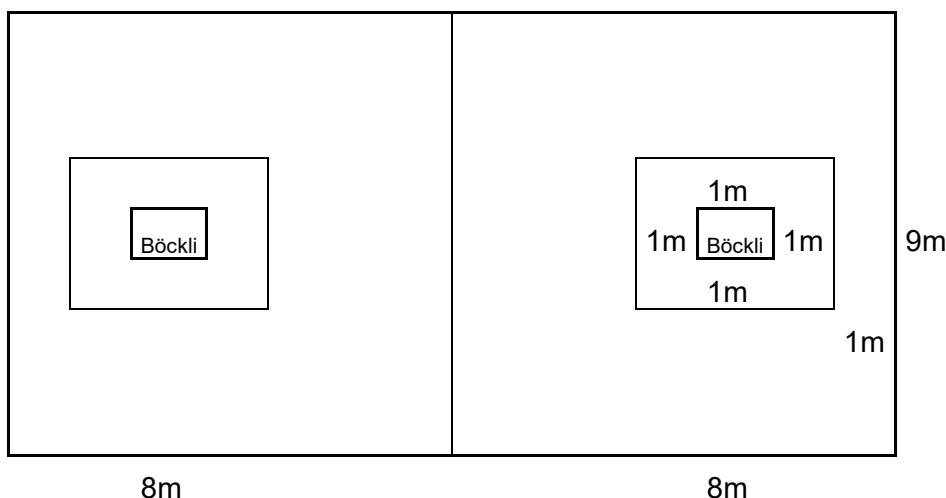
- Wertung: Sobald die 60m absolviert sind, wird die Zeit gestoppt und auf das Wettkampfblatt übertragen.

TURMBALL UNTERSTURFE

- Verantwortlicher
- Das Team Jugitag stellt eine verantwortliche Person für das Turmballturnier.
 - Es schreibt vor dem Jugitag die Rundenblätter für die Schiris.
 - Es begrüßt am Jugitag die Schiedsrichter
 - Es organisiert die Zeitmessung und das Rechnungswesen.

Spielfeldgrösse

Feldgrösse: 16m x 9m



Turmgrösse

- Fläche: 50 x 50 cm
- Höhe 40 cm

Material

- Volleyball (Riegen)

Spielzeit

- 4 - 5 Minuten, ohne Seitenwechsel (vgl. Festführer)

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 gesamthaft 2 Meter zurücklegen.
- Doppelpässe gelten als 1 Pass.
- Der Torraum darf nicht betreten werden. Bei Betreten mit dem Ball wechselt dieser den Besitzer. Betritt sonst ein Spieler den Torraum ist dies vom Schiedsrichter darauf aufmerksam zu machen.
- Die Treffer werden mit einem Doppel-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" wird der gefangene Ball auf den Turm gelegt und ziehen sich alle Spieler in ihr Spielfeld zurück und die gegnerische Mannschaft beginnt mit dem Anpfiff aus dem Torraum wieder zu spielen.
- 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! (mehrmaliger Verstoss, führt zu Ballwechsel der Mannschaft)
- 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. Dort, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat, wird er wieder ins Spiel gebracht. Wird der Ball der ballführenden Mannschaft absichtlich aus der Hand geschlagen, werden die bereits gespielten Pässe behalten.
 - Kein Körperkontakt, das heisst, der Gegner darf beim Spielen nicht behindert werden. Es gilt ca. 1 Meter Abstand zum ballführenden Spieler. Schiri macht mit Zeichen darauf aufmerksam.
 - Start- und Schlusssignal vom Speakerwagen
 - Ab der Zwischenrunde: Bei Unentschieden nach der offiziellen Spielzeit geht das Spiel in eine Verlängerung. Der Schiedsrichter pfeift die Verlängerung an, Das Golden Goal (der nächste Punkt) entscheidet das Duell.

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)

FLY-EI MITTELSTUFE

Verantwortlicher

- Das Team Jugitag stellt eine verantwortliche Person für das Fly-Ei Turnier.
- Sie schreibt vor dem Jugitag die Rundenblätter für die Schiris.
- Das OK stellt pro Feld 2-3 Schiedsrichter.

Schiedsrichter

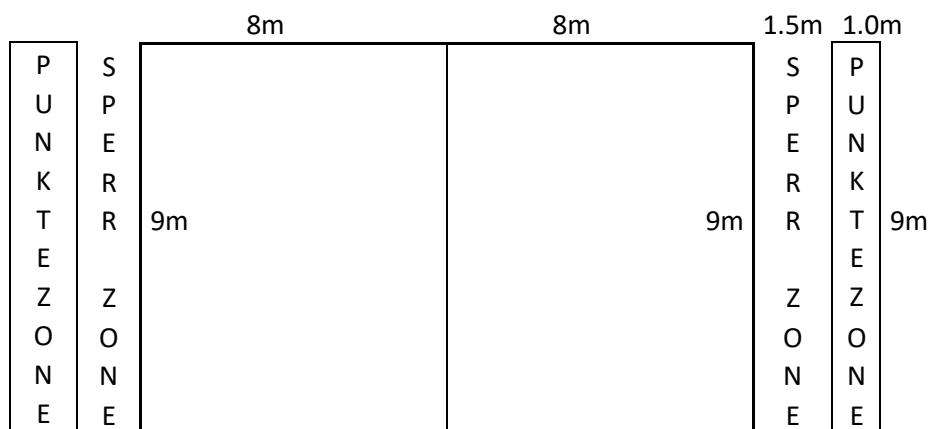
- Pro Feld benötigt es mind. 2-3 Schiedsrichter.

Anzahl Spielfelder

- 4

Spielfeldgrösse

- Feldgrösse: 16m x 9m
- Sperrzone: 1,5m x 9m
- Torraum: 1m x 9m



Material

- Rugbybälle 6 Stück (Team Jugitag)

Spielzeit

- 5-6 Minuten, ohne Seitenwechsel (vgl. Festführer)

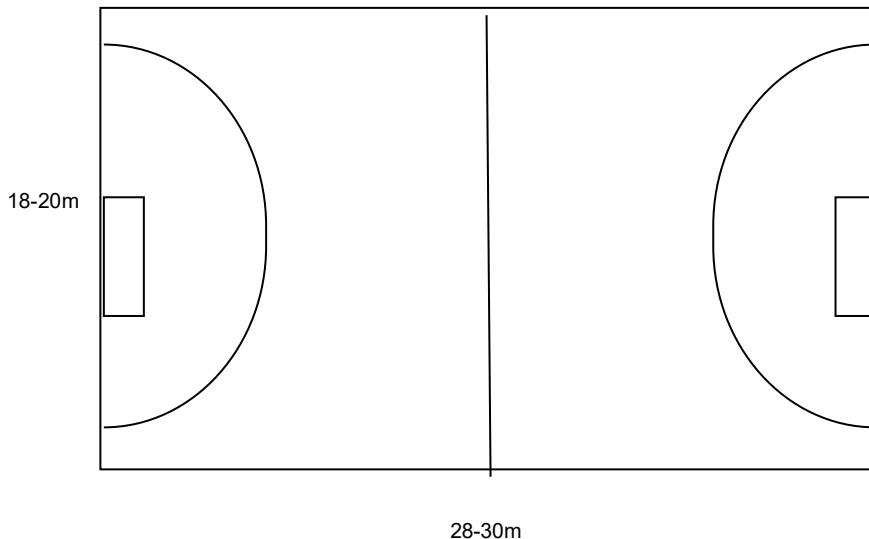
Spielregeln	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zwei Mannschaften spielen gegeneinander mit dem Ziel, einem Mitspieler, der in der Punkte-Zone der gegnerischen Spielhälfte steht, einen Rugby-Ball zuzupassen bzw. das Zuspiel des Gegners zu verhindern. ▪ Der Schiedsrichter macht mit lautem Pfiff und mit Handzeichen auf Fehler aufmerksam. ▪ Der Rugby-Ball wird durch den Schiedsrichter mit einem geraden Wurf ins Spiel gebracht und zwei Kinder „kämpfen“ darum. ▪ Jede Mannschaft muss bei Ballgewinn als erste Aufgabe drei direkte Pässe nacheinander spielen und fangen. Diese drei Pässe nacheinander erfolgen auch nach jedem Punkt. Die Bälle sollen gesamthaft eine Mindeststrecke von 2 Meter zurücklegen. ▪ Doppelpässe gelten als 1 Pass. ▪ Die Sperrzone darf nicht betreten werden. Bei Betreten durch den ballführenden Spieler wechselt der Ballbesitz. Wird die Sperrzone durch einen Spieler ohne Ball betreten, so ist dieser vom Schiedsrichter darauf aufmerksam zu machen. ▪ Die Treffer werden mit einem Doppel-Pfiff des Schiedsrichters angezeigt und fortlaufend gezählt. Schiri meldet z.B.: „Punkt rot“. ▪ Jeder vom „Torwart“ in der Punkte-Zone gefangene Ball zählt einen Punkt, er muss dabei allerdings in der Punkte-Zone bleiben. ▪ Nach einem Punkt gibt der „Torwart“ in der Punkte-Zone den Rugby-Ball einem gegnerischen Spieler und dieser wirft den Ball in der Sperrzone ab, an einen seiner Mitspieler und beginnt so wieder zu spielen. ▪ Gezählt werden diejenigen Punkte, die aus einem gefangenen Ball erzielt werden. (Passen innerhalb der Spielmannschaft ist erlaubt. Wurf von Zuschauern gilt nicht). ▪ Mit dem Rugby-Ball darf grundsätzlich nicht gelaufen werden. Im Spielfluss sind aber maximal 3 Schritte erlaubt. Schiri macht darauf aufmerksam. Bei zu vielen Schritten wechselt der Ball die Mannschaft. ▪ Bei Ballverlust innerhalb der eigenen Mannschaft, das heisst wenn der Ball zu Boden fällt, erhält diejenige Mannschaft den Ball, welche ihn zuerst ergreifen kann. ▪ Verlässt der Ball das Spielfeld, so wird er dort, wo er das Spielfeld verlassen hat, wieder ins Spiel gebracht. Dies gilt auch wenn der Rugby-Ball das Spielfeld über die Sperrzone verlässt. Diejenige Mannschaft, welche NICHT zuletzt den Ball berührt hat, erhält den Ball. ▪ Bei unklarem Ballbesitz darf der Schiedsrichter einen Schiedsrichterball aufwerfen. ▪ Kein Körperkontakt beim Abwerfen, das heisst, der Gegner darf beim Spielen nicht behindert werden. ▪ 1x Pfeifen Spielbeginn und Regelverstoss / Fehler 2x Pfeifen Tor Punkt 3x Pfeifen Spielschluss ▪ Ab der Zwischenrunde: Bei Unentschieden nach der offiziellen Spielzeit geht das Spiel in eine Verlängerung. Der Schiedsrichter pfeift die Verlängerung an, Das Golden Goal (der nächste Punkt) entscheidet das Duell.
Rangliste	<p>Die Jugitag-Gesamtangabe enthält die Rangliste der Finalrunde. Bei Punktegleichheit wird wie folgt rangiert:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Direkte Begegnung 2. Anzahl erzielte Tore in der betreffenden Runde* 3. Torverhältnis der betreffenden Runde* <p>* (Vor-, Zwischen- oder Finalrunde)</p>

TCHOUKBALL OBERSTUFE

Verantwortlicher Das Team Jugitag stellt eine verantwortliche Person für das Tchoukballturnier.

Feldgrösse

- 30m x 20m (Mindestmass: 28m x 18m)
- Torraum: 4m Radius



- | | |
|-----------|--|
| Material | <ul style="list-style-type: none">▪ Vereine müssen kein Material mitbringen. |
| Spielzeit | <ul style="list-style-type: none">▪ 2 x 4-5 Minuten mit Seitenwechsel und 1 Minute Halbzeitpause (vgl. Festerführer) |
| Regeln | <ul style="list-style-type: none">▪ Gespielt wird nach vereinfachten Tchoukballregeln.▪ Zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf zwei Ziele (Rebounder) mit der Absicht, einen Ball so gegen den gegnerischen Rebounder 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 denselben Rebounder.▪ Der Schiedsrichter macht mit lautem Pfiff und mit Handzeichen auf Fehler aufmerksam.▪ Die erstgenannte Mannschaft spielt zuerst an. Nach Seitenwechsel die andere Mannschaft.▪ Der Ball muss mindestens 3x abgegeben werden, bevor er auf den Rebounder geworfen werden darf. Dies gilt auch bei einem Ballverlust oder einem ungültigen Torversuch.▪ Der Torraum darf weder beim Torwurf noch zur Abwehr betreten werden. Wird der Torraum durch den Ballführenden Spieler betreten, so wechselt der Ball die Mannschaft. Spieler ohne Ball werden durch den Schiedsrichter aufmerksam gemacht den Torraum zu verlassen.▪ Ein zurückspringender Ball, der im Torraum landet, zählt nicht. Es gibt Ballbesitz für den Gegner.
Wenn der Ball nach einem Torwurf zurückfliegt 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 Tormannschaftspieler trifft, gibt es keinen Punkt, somit kann die Gegermannschaft weiterspielen (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. Fällt derer Ball zu Boden wird dort weitergespielt, wo er den Boden berührt hat, und die gegnerische Mannschaft erhält den Ball.
- 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, wenn zu viele Schritte gemacht werden und der Ball wechselt die Mannschaft.
- Kein Körperkontakt, das heisst, der Gegner darf beim Spielen nicht behindert werden und beim Fangen dürfen die Gegner nicht behindert werden. Es gilt ca. 1 Meter Abstand zur ballführenden Person. Schiri macht mit Zeichen darauf aufmerksam. Nach mehrmaligem Verstoss wird, das Spiel abgepfiffen, die gegnerische Mannschaft muss den Abstand einhalten. Wenn es nicht eingehalten wird, wird das Spiel unterbrochen und mit Freistoss weitergefahrene.
- Stollen- und Nagelschuhe verboten Nockenschuhe erlaubt.
- Zeitspiel (keine Absicht einen Abschluss zu versuchen für mind. 20 Sekunden) und grobe Fouls (absichtliches Spiel gegen den Körper des Gegners) sind verboten. Sanktionen (Ballwechsel, Penalty, rote Karte) liegen im Ermessen des Schiedsrichters.
- Schnelles spiel, nicht ausbremsen 1x Pfeifen Spielbeginn und Regelverstoss/Fehler
2x Pfeifen Tor Punkt
3x Pfeifen Spielschluss

Entscheidung bei Punktegleichstand Ab der Zwischenrunde: Bei Unentschieden nach der offiziellen Spielzeit geht das Spiel in eine Verlängerung 4 vs 4. Der Schiedsrichter pfeift die Verlängerung an, Das Golden Goal (der nächste Punkt) entscheidet das Duell. Anspiel bei der Verlängerung hat das erstgenannte Team.

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)

SEILZIEHEN

Verantwortlicher ▪ Das Team Jugitag stellt eine verantwortliche Person für das Seilziehen.

Regeln ▪ Seile Masse: 10 Meter lang und Durchmesser von 20 mm.
 ▪ Die Mannschaft stellt sich versetzt auf (links, rechts, links rechts usw.)
 ▪ Pro Mannschaft ist nur ein Jugileiter /in seitlich erlaubt.
 ▪ 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 (Mannschaften Achtung, Fertig, Pfiff oder Horn) wird gezogen.
 ▪ Gewinner ist, wer das Seilende der Gegenpartei über die Mitte (Markierungslinie) gezogen hat.
 ▪ Es wird barfuss gezogen. (Unfallgefahr)

STAFETTEN

- | | |
|------------------|--|
| Wichtig | <ul style="list-style-type: none">▪ Der Schlussläufer wird mit einem Spielbändel oder einer Startnummer gekennzeichnet.▪ Es dürfen keine Nagelschuhe/Nockenschuhe getragen werden. |
| Fehlstart | <ul style="list-style-type: none">▪ 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. |
| Verantwortlicher | <ul style="list-style-type: none">▪ Das Team Jugitag erstellt einen Plan mit der Einteilung der Mannschaften. |
| Regeln | <ul style="list-style-type: none">▪ Normale Pendelstafette mit Stabübergabe um den Malstab herum.▪ Stabfehler: Wird der Stab 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. |

FRAGEN

Adressen	<u>Team Jugitag Oberaargau</u>	<u>Team Jugitag Emmental</u>
	Michael Arnold Untersteckholzstrasse 44 4900 Langenthal jugitage-oberaargau@tboe.ch	Janine Schärer Thörigenstrasse 83 3360 Herzogenbuchsee jugitage-emmental@tboe.ch

Turnverband Bern Oberaargau-Emmental



Eva Zambetti
Team Jugitag