

stv *willisau*



Inhalt

Programm.....	1
Angebot	1
Prov. Zeitplan	1
Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen	2
Kategorien	2
Mannschaft / Reglement	2
Anmeldeschluss	2
Anmeldestelle.....	2
Teilnahme.....	3
Bekleidung.....	3
Startgeld	3
Haftgeld	3
Disziplinhelfer	4
Versicherung	4
Wettkampfanlage	4
Garderoben	4
Auszeichnungen.....	4
Verpflegung	5
Anreise	5
Jugifahne	5
Schiedsgericht.....	5
Durchführung / Schlechtwetter.....	5
Kontaktinformationen.....	6
Spielbeschriebe.....	6
1. Löwensprung.....	7
2. Städtlibrand	8
3. Entenjagd im Ostergau	9
4. Lotto im Sääli.....	10
5. Seilbahn auf den Napf.....	11
6. Städtliführung	12
Wer stoppt die Uhr am schnellsten? (Hunderter-Stafette)	13

Programm

Die Turnerinnen und Turner des STV Willisau organisieren zusammen mit der Abteilung Jugend des Turnverbandes LU/OW/NW den Jugitag am 18. Mai 2025. Wir freuen uns über deine Anmeldung und wünschen dir und den Kindern schon jetzt einen unvergesslichen und erfolgreichen Tag.

Angebot

- Gruppenwettkampf (6 Disziplinen)
- Hunderter-Stafette
- Rahmenprogramm (lasst euch überraschen)

Prov. Zeitplan

Zeit	Gruppe
07.00 Uhr	Disziplinenhelfersitzung
07.45 Uhr	Wettkampfbeginn der Gruppen
10.30 Uhr	Beginn des Rahmenprogramms
12.30 Uhr	Ende der Gruppenwettkämpfe
13.00 Uhr	Ende des Rahmenprogramms
13.30 Uhr	Hunderter-Stafette
15.15 Uhr	Rangverkündigung
15.45 Uhr	Ende eines hoffentlich unvergesslichen Jugitags. Wir freuen uns auf den Jugitag 2026 in Ballwil.

Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen

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

Kategorien

Kategorie A	Jahrgänge 2009 – 2012
Kategorie B	Jahrgänge 2013 / 2014
Kategorie C	Jahrgänge 2015 / 2016
Kategorie D	Jahrgänge 2017 und jünger

Mannschaft / Reglement

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. Für die Auswertung wird pro Kategorie und Teamgrösse eine Rangliste erstellt.

Anmeldeschluss

Samstag, 17. März 2025

Bitte verwende zur Anmeldung das **Onlinetool** unter folgendem Link:

<https://anmeldung.turnverband.ch>

Anmeldestelle

Rahel Duss, Sagenmatt 5, 6066 St. Niklausen

jugitag@turnverband.ch

Teilnahme

Mädchen und Knaben der Jahrgänge 2009 und jünger des Turnverbandes LU/OW/NW. Herzlich willkommen sind auch Riegen befreundeter Turn- und Sportverbände.

Bekleidung

Es wird erwartet, dass die Vereine in einem einheitlichen Tenue erscheinen.

Startgeld

CHF 20.00 pro Kind

Der Gesamtbetrag ist bis spätestens 30. März 2025 zu überweisen. Bankverbindung ist bei der Online-Anmeldung ersichtlich. Bei nichtantreten der Riege verfällt das Startgeld zu Gunsten des Veranstalters.

Haftgeld

Es wird kein Haftgeld eingezogen.

Fehlende Disziplinhelfer oder zu späte Anmeldung und/oder Einzahlung werden am Wettkampftag bei der Anmeldung in Rechnung gestellt.

Fr. 30.00 für verspätete Anmeldung (nach 17. März 2025)

Fr. 30.00 für verspätete Einzahlung

Fr. 50.00 pro fehlenden Disziplinhelfer

Fr. 30.00 für verspätete Anmeldung am Wettkampftag (30 Min. vor Start)

Disziplinhelfer

Jede Riege hat pro 2 Gruppen einen Disziplinhelfer zu stellen. Die Disziplinhelfer erhalten vom Veranstalter ein Lunchpaket. Es wird eine Einsatzliste versandt. Diese enthält dann nur noch den Vereinsnamen.

Versicherung

Ist Sache der Teilnehmer. Der Organisator lehnt jede Haftung für Unfall, Schadenfall und Diebstahl ab.

Wettkampfanlage

Sportanlagen Schlossfeld und Städtli Willisau

Garderoben

Sportanlagen Schlossfeld. Die Garderoben dienen nur als Taschendepot. Es bestehen keine Duscmöglichkeiten.

Auszeichnungen

In jeder Kategorie erhalten die drei erstplatzierten Teams pro Kategorie und pro 3er-, 4er- und 5er Team eine Auszeichnung, sowie die 3 schnellsten Teams bei der 100er-Stafette.

Jeder Teilnehmer des Gruppenwettkampfes erhält einen tollen Erinnerungspreis.

Verpflegung

Die Verpflegung der Turner und Betreuer ist Sache der Riege. Auf dem Wettkampfgelände sind verschiedene Verpflegungsstände eingerichtet.

Anreise

Wir empfehlen die Anreise mit dem ÖV. Willisau ist sehr gut mit Bahn und Bus zu erreichen. Der Fussmarsch vom Bahnhof zu den Sportanlagen beträgt ca. 15 min.

Parkplätze sind signalisiert. PW's und Reiscars werden eingewiesen. Die Anzahl der Parkplätze ist allerdings beschränkt.

Jugifahne

Jede Riege bringt ihre Fahne mit. Es wird keine Fahnenburg erstellt. Da der ganze Verein immer gemeinsam unterwegs ist wird die Fahne von Disziplin zu Disziplin mitgetragen.

Schiedsgericht

Rekurse sind schriftlich an den Vertreter des Verbandes einzureichen. Er und zwei Mitglieder des OK entscheiden endgültig.

Durchführung / Schlechtwetter

Der Jugitag findet bei jeder Witterung statt. Es gibt kein Verschiebedatum. Bei schlechter Witterung richtet sich das Angebot nach der Benutzbarkeit der Anlagen. Die Wettkampfleitung behält sich das Recht vor, einzelne Wettkampfdisziplinen oder Teile des Rahmenprogramms zu streichen.

Kontaktinformationen

Bei Fragen und Unklarheiten stehen wir dir jederzeit gerne zur Verfügung

Nils Amrein

TK-Chef OK Willisau

077 503 47 02

Nils6130@gmail.com

Celine Stadelmann

OK-Chefin

079 410 67 37

celine.cranz@abix.ch

Rahel Duss

Vertreterin Turnverband

076 524 19 24

jugitag@turnverband.ch

Spielbeschriebe

Die Disziplinen werden dieses Jahr nicht mit Zeichnungen dargestellt. Es werden Videos der Disziplinen hergestellt, welche sich die angemeldeten Vereine dann anschauen können. Die Videos werden bis am 20. Februar 2025 auf der Homepage www.stvwillisau.ch hochgeladen.

1. Spiel: Löwensprung

Dieses Spiel zu Ehren unseres Maskottchen Willi.

Das Team legt vor dem Wettkampf fest, über welche Höhe es während der gesamten Zeit springen will. Danach versuchen alle Teammitglieder während der vorgegebenen Zeit die Latte so oft wie möglich zu überqueren. Fällt die Latte runter, darf erst wieder weiter gesprungen werden, wenn die Latte vom Team selbst wieder richtig aufgelegt wurde. Die Länge des Anlaufs darf selbst gewählt werden. Maximal beträgt dieser 5 Meter.

Wertung: Die Anzahl erfolgreicher Versuche wird mit der gewählten Höhe multipliziert.

Beispiel: 52 Versuche à 1.05m = 54.6 Meter

Zeitlimite: 3 Minuten

2. Spiel: Städtlibrand

Das Willisauer Städtli wurde 3-mal Opfer der Flammen. Dank der Jugi-Feuerwehr soll dies kein viertes Mal passieren.

Die Feuerwehr hat die Aufgabe dieses so schnell wie möglich zu löschen. 3 Kinder warten beim Start auf das Startsignal. Auf Los gehen sie durch einen Reifen (Uniform anziehen) und befüllen danach die Spritze am Löschbecken mit Wasser. Mit der Wasserspritze springen die Kinder bis zur Markierung und versuchen den Brandherd (Eimer) möglichst genau zu treffen. Nach dem Löschvorgang springen die Kids zum Start zurück und übergeben die Spritze dem nächsten Kind (3er-Gruppe, geht direkt auf die nächste Runde).

Distanz: Kat. A+B = 3m/4m Kat. C+D = 2m/2.5m

Strafen: Pro Übertritt gibt es einen Abzug von 100gr. von der Löschmenge.

Wertung: Nach Ablauf der Zeit wird die Wassermenge gewogen.

Zeitlimit: 3 Minuten

3. Spiel: Entenjagd im Ostergau

Das Ostergau ist ein Naherholungsgebiet mit Weihern, welche durch den Torfabbau entstanden sind. Hier fühlen sich Mensch und Tier sehr wohl. Einzig am Jugitag werden dort die Enten gejagt.

Drei Kinder der Gruppe stellen sich auf den vorgegebenen Positionen auf. Das erste Kind wartet am Ententeich auf das Startsignal. Das Kind fischt mit der Hand eine Ente aus dem Teich und legt sie auf den Schläger. Ab nun muss die Ente ohne Handberührung übergeben werden. Danach übergibt das Kind die Ente dem nächsten Gruppenmitglied auf dessen Schläger. Dieses springt nun zur Markierung. Hier darf die Ente zum ersten Mal in die Hand genommen werden. Der Entenfänger versucht die geworfene Ente zu Fangen (Fanggerät siehe Video). Falls dies gelingt, darf man die Ente aus dem Netz nehmen und in den Fangkorb legen. Die Enten haben verschiedene Punktwerte von 1, 3, 5 und 10 Punkten auf der Unterseite.

Ablauf: Kind 1 übernimmt den Platz von Kind 2 und behält seinen Schläger. Kind 2 springt zum Fänger und übernimmt sein Fangnetz. Der Fänger übernimmt den Schläger von Kind 2 und übergibt diesen dem ersten wartenden Kind (bei einer 3er-Gruppe, rennt der Fänger direkt selbst zum Ententeich).

Distanz: Kat. A+B = 5m Kat. C+D = 3m

Laufweg: ca. 10m

Strafen: Bei Übertritt wird der Fang nicht gewertet

Wertung: Nach Ablauf der Zeit werden die Punkte von den Enten im Fangkorb zusammengerechnet.

Zeitlimit: 3 Minuten

4. Spiel: Lotto im Sääli

Auf dem Land sind Lotto-Anlässe sehr beliebt. So organisiert auch der STV Willisau jedes Jahr einen Lottomatch. Heute organisieren wir das Lotto extra für die Jugikinder.

Die ganze Gruppe stellt sich hinter einem Malstab auf. Auf das Startsignal rennen zwei Kinder mit je einem Würfel in der Hand bis zum Ring, in welchem sich die Lottokarte befindet. Auf der Lottokarte befinden sich 18 Zahlen, jede Zahl ist 3x aufgelistet. Jedes Kind würfelt nur 1x und darf, wenn diese Zahl noch auf dem Lottoblatt ist, die gewürfelte Zahl durchstreichen. Falls eine Zahl schon 3x durchgestrichen wurde und man sie ein viertes Mal würfelt, hatte man Pech und man kann nichts durchstreichen. Nach dem Abstreichen nimmt das Kind den Würfel in die Hand und übergibt den Würfel analog eines Staffelstabes dem nächsten Kind, welches dann zur Lottokarte rennt.

Laufdistanz: alle Kat. 10m

Strafen: Wenn der Würfel nicht korrekt übergeben wird, werden pro Vergehen 3 Sekunden zur Endzeit dazugerechnet.

Wertung: Wenn alle Zahlen abgestrichen sind, heisst es Lotto und die Zeit wird gestoppt. Falls nach diesen 3 Min. noch nicht alle Zahlen durchgestrichen sind, werden die fehlenden Zahlen zusammengezählt und mal 3 multipliziert und zu den 3 Min. dazugerechnet.

Zeitlimit: 3 Minuten

5. Spiel: Seilbahn auf den Napf

Der Traum einer Seilbahn auf den Napf wird, dank dem Jugitag, endlich verwirklicht.

Ein Kind sitzt in der Seilbahngondel. Je nach Gruppengrösse können danach die Kids selbst eingeteilt werden zum Ziehen und Steuern. In der Gondel befinden sich 4 Tennisbälle, welche vom Kind in der Seilbahn auf die Seilbahnmasten platziert werden müssen. Die einen Kinder ziehen nun die Gondel von der Talstation zur Bergstation. Auf der Fahrt platziert das Kind in der Gondel die Bälle auf die Masten. Das Kind/die Kinder hinten steuern die Gondel, dass sie keinen Masten berühren. Gesteuert werden darf nur mit dem Seil und die Gondel darf nicht von Hand berührt werden. Wenn die Gondel an der Bergstation angekommen ist, wird das Kind in der Gondel gewechselt. Nun werden die Bälle auf der Talfahrt eingesammelt. Jedes Kind muss in die Seilbahn, bis sich das erste Kind wieder auf die Fahrt begeben darf.

Länge Seilbahn: alle Kategorien 9 Meter

Strafen: Wenn mit der Gondel ein Masten verschoben wird, ergibt dies einen Punkt Abzug.

Fällt das Kind aus der Gondel muss dieses die Gondel selbst wieder aufstellen und Platz nehmen. Rollt ein Ball weg, muss dieser vom Kind in der Gondel selbst eingesammelt werden, bevor die Fahrt weitergeht.

Wertung: Die platzierten und gesammelten Bälle werden zusammengezählt und die Strafpunkte abgezogen. Zudem ergibt jede Berg- und jede Talfahrt jeweils 5 Punkte.

Zeitlimit: 3 Minuten

6. Spiel: Städtliführung

In Willisau sind viele Touristen vor Ort, welche immer wieder eine Städtliführung buchen um die Schönheiten Willisaus zu entdecken.

Die ganze Gruppe wird an einem Seil mit Klettverschlüssen zusammengebunden. So absolvieren sie auf das Startsignal einen Hindernislauf, bei welchem Hindernisse um-, über- oder unterlaufen werden müssen.

Wertung: Wenn die ganze Gruppe die Ziellinie überquert hat, wird die Zeit gestoppt.

Zeitlimit: 3 Minuten

Wer stoppt die Uhr am schnellsten? 13.30 Uhr

Eine Gruppe besteht aus 9 Kindern die zusammen maximal 100 Jahre alt sind.
Der Jahrgang ist entscheidend.

Zum Beispiel

Kind	Alter											
1	7	11	7	7	7	6	8	8	6	7	8	
2	8	11	7	7	7	9	10	8	6	7	8	
3	9	11	9	8	8	10	10	9	8	7	8	
4	10	11	10	10	8	10	11	10	9	7	11	
5	11	11	11	12	10	11	11	12	10	12	13	
6	12	11	12	12	14	11	12	12	10	14	13	
7	13	11	13	14	15	11	12	13	11	15	13	
8	14	11	14	14	15	12	13	14	14	15	13	
9	16	12	16	16	16	14	13	14	15	16	13	
Total	100	100	99	100	100	94	100	100	89	100	100	

Die Kinder rennen ca. 60 Meter bis zu einem Malstab. Hier wird der Staffelstab an das nächste Kind übergeben. 8-ung: Der Stab muss um den Malstab getragen werden. Passiert dies nicht, werden 2 Strafsekunden zur Schlusszeit addiert. Wenn das 9. Kind durchs Ziel läuft, wird die Zeit gestoppt. Für die Hunderter-Stafette wird eine separate Rangliste erstellt.

Hauptsponsor

CONCORDIA

oetterli 
werbung, web und druck

posterkoenig.ch 

druckexperte.ch 

kartenkaiser.ch 

conseo.



**Luzerner
Kantonalbank**



KNUTWILER 