

# Jugitag / Jugifinaltag - Wettkampfvorschriften

## DOK 13.3

Ausgabe Januar / 2023

### 1. Allgemeines

Diese Wettkampfvorschriften der Sport Union Schweiz (SUS) gelten für die regionalen Jugitage, welche zur Qualifikation für den Schweizer Jugifinaltag der SUS durchgeführt werden, sowie für den Schweizer Jugifinaltag der SUS. Für alle anderen Jugitage sind sie eine Empfehlung.

Der Organisator stellt ein spannendes und an die Gegebenheiten angepasstes Wettkampfangebot zusammen und gibt detailliertere Infos in seiner Wettkampfausschreibung bekannt.

Ansprechpersonen:

- Regionaler Jugitag → Jugiverantwortlicher Regionalverband (RV)
- Schweizer Jugifinaltag → Ressortleiter Jugendsport SUS
- Software & Reglemente → Geschäftsstelle SUS

### 2. Bestimmungen

Der Wettkampf besteht aus einem Einzel-Wahlmehrkampf und einem Gruppenmehrkampf.

#### 2.1. Allgemeine Bestimmungen Einzel-Wahlmehrkampf

##### 2.1.1. Generell

Der Einzel-Wahlmehrkampf besteht aus einem 5-Kampf (4 Zählresultate & 1 Streichresultat) wobei aus jeder Disziplinengruppe mind. eine Disziplin absolviert werden muss (siehe Disziplinentabelle 2.1.4).

Die Auswahl der Disziplinen des Einzel-Wahlmehrkampfs richtet sich nach örtlichen Gegebenheiten und wird im Dezember vor dem Wettkampf bekanntgegeben.

##### 2.1.2. Auswertung

Die Auswertung erfolgt pro Jahrgang und Geschlecht.

##### 2.1.3. Details

Nagelschuhe mit max. 6mm Dornen sind zugelassen, sofern der Organisator in der Wettkampfausschreibung nichts anderes vermerkt hat.

Bei den Sprung- und Wurfdisziplinen wird ein Probeversuch in der Reihenfolge der Startliste gestattet.

Wettkampfplatzbeschaffenheit und Wettkampfmateriale ist in der Verantwortung vom Organisator und werden in der Wettkampfausschreibung bekanntgegeben.

Die Serieneinteilung und die Reihenfolge, in der die Teilnehmer ihre Versuche ausführen, werden vom Organisator bestimmt.

## 2.1.4. Disziplinen Einzel-Wahlmehrkampf

		Alter									
Kategorien	Mädchen (M)	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	M15	M16
	Knaben (K)	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16
Disziplinengruppe	Disziplin										
LAUFEN	Sprint 60 m	x	x	x	x	x	x	x			
	Sprint 80 m								x	x	x
	Lauf 1000 m	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
SPRINGEN	Weitsprung	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Hochsprung				x	x	x	x	x	x	x
	Seilspringen 1 min	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
WERFEN	Ballwurf 200 g	x	x	x	x	x	x				
	Kugelstossen 3 kg							x	x	x	x
									x	x	
	Kugelstossen 5 kg									x	x
POLYSPORT	Ballzielwurf 4 m	x	x	x	x	x					
	Ballzielwurf 5 m						x	x	x	x	x
	Korbeinwurf 2 m	x	x	x	x	x					
	Korbeinwurf 2.5 m						x	x	x	x	x
	Slalomlauf	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Hindernislauf	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

## 2.2. Allgemeine Bestimmungen Gruppenmehrkampf

### 2.2.1. Generell

Beim Gruppenmehrkampf bestreitet jede Gruppe jede Disziplin aus dem Wettkampfangebot des Organisations.

Der Gruppenmehrkampf besteht mind. aus einer Disziplin aus der Disziplinengruppe "Messbar" und "Polysportiv" (siehe Disziplinentabelle 2.2.4)

Die Auswahl der Disziplinen des Gruppenmehrkampfs richtet sich nach örtlichen Gegebenheiten und wird im Dezember vor dem Wettkampf bekanntgegeben.

Der Organisator kann zusätzlich auch Disziplinen aus der Disziplinengruppe "Weitere" durchführen, wenn dies die Zeit und Örtlichkeiten erlauben.

Pro Verein können mehrere Gruppen für den Gruppenwettkampf angemeldet werden, jedoch darf der einzelne Teilnehmer nur in einer Gruppe starten (keine Doppeleinsätze) und darf die Gruppe nach dem ersten Start nicht mehr wechseln.

Am Gruppenmehrkampf sollen alle Teilnehmer in den Wettkampf integriert werden, die Koordination obliegt dem Jugileiter. Eine Gruppe besteht aus mind. 6 bis max. 8 Teilnehmern. Gestartet wird in jeder Disziplin mit 6 Teilnehmern.

Gemischte Gruppen sind zu vermeiden. Aber um eine Gruppe zu vervollständigen, dürfen Mädchen bei den Knaben starten jedoch nicht umgekehrt.

Beim Gruppenmehrkampf können unvollständige Gruppen mit Teilnehmern aus unterschiedlichen Vereinen, aber aus demselben RV zusammengefügt werden. Ist eine spezifische Zusammenstellung gewünscht, wird dies dem Organisator mit der Anmeldung mitgeteilt. Gibt es keine spezifische Meldung, stellt der Organisator die unvollständigen Gruppen selber zusammen.

## 2.2.2. Auswertung

Die Rangierung erfolgt getrennt in drei Alterskategorien (7 – 9 jährige / 10 – 12 jährige / 13 – 16 jährige) sowie in den Kategorien Mädchen / Knaben.

Kategorien übergreifende Gruppen werden in der ältesten der gemeldeten Kategorien gewertet

Gemischte Gruppen: Hat es in der Gruppe mind. 1 Knabe, wird die Gruppe bei den Knaben gewertet.

Aus allen Gruppenwettkampfdisziplinen gibt es am Schluss eine Gesamtrangliste nach Rangpunkten (nicht in der Wertung: Regional- / Unionsstaffette). Bei gleicher Punktzahl liefert die Disziplin Hindernislauf oder Pendelstaffette den Stichentscheid (Wird beides durchgeführt, gilt die Pendelstaffette als die Stichdisziplin).

## 2.2.3. Details

Nagelschuhe mit max. 6 mm Dornen sind zugelassen, sofern der Organisator in der Wettkampfausschreibung nichts anderes vermerkt hat.

Die Wettkampfpfplatzbeschaffenheit ist in der Verantwortung vom Organisator und wird in der Wettkampfausschreibung bekanntgegeben.

Die Serieneinteilung und die Reihenfolge, in der die Teilnehmer starten, werden vom Organisator bestimmt.

## 2.2.4. Disziplinen Gruppenmehrkampf

		Alterskategorien		
Kategorien	Mädchen (M)	7 - 9	10 - 12	13 - 16
	Knaben (K)	7 - 9	10 - 12	13 - 16
Disziplinengruppe	Disziplin			
Messbar	Hindernislauf	x	x	x
	Pendelstaffette	x	x	x
Polysportiv	Ballathlon	x	x	x
	Polystaffette	x	x	x
	Seilziehen	x	x	x
Weitere	Dreieckball	x	x	x
	Keulen stehlen	x	x	x

## 2.3. Regional- / Unionsstaffette

Die Regionalstaffette am regionalen Jugitag und die Unionsstaffette am Schweizer Jugifinaltag werden separat gewertet.

In der Regional- / Unionsstaffette starten 8 Teilnehmer pro Gruppe.

Pro Verein bei der Regionalstaffette / pro RV bei der Unionsstaffette ist eine Mädchengruppe und eine Knabengruppe startberechtigt.

Die Rangierung erfolgt nur in den Kategorien Mädchen / Knaben ohne Altersunterscheidung.

Weitere Details werden in Kapitel 5 beschrieben.

## 3. Ausführungen Einzel-Wahlmehrkampf

### 3.1. Sprint (60 m / 80 m)

Versuch: 1

Laufstrecken: 7 - 13 Jährige 60 m  
14 - 16 Jährige 80 m

Anlage: Ebene Laufbahn ohne Kurven auf Kunststoffbahn, Asphalt oder Rasen. Jede Laufbahn ist in voller Länge auf ca. 1.22 – 1.25 m Breite mit einer Linie unterteilt. Start und Ziel sind mit einer gut sichtbaren Linie markiert. Beim Ziel ist auf genügend Auslauf zu achten.

Zeitmessung: Elektronische Zeitmessung.

Start: Es darf mit oder ohne Startblöcke gestartet werden.

Hochstart ist erlaubt.

Startkommando: "Auf die Plätze" - "Fertig" - Startzeichen

Startprozedere: Nach Aufruf stellen sich die Läufer 2 m hinter der Startlinie bereit (mögliche Startblöcke sind bereits eingestellt). Auf das Kommando "Auf die Plätze" stellen oder knien sich die Läufer sofort hinter die Startlinie. Nach dem Kommando "Fertig" ist unverzüglich die Startposition einzunehmen (Startlinie darf nicht berührt werden). Sobald alle Läufer ruhig in Startposition sind, wird vom Starter das akustische Startzeichen ausgelöst.

Fehlstart: Startet ein Läufer zu früh, muss der Lauf abgebrochen oder akustisch zurückgerufen werden (Rückstart). Der Läufer ist zu verwarnen (Fehlstart).

Bei unruhigem Verhalten nach dem Kommando "Fertig" oder anderen störenden Handlungen ist der Start abbrechen und der Verursacher zu verwarnen (gilt ebenfalls als Fehlstart).

Beim zweiten Fehlstart desselben Läufers, wird dieser von dieser Disziplin disqualifiziert.

Verlässt ein Läufer die Bahn ohne seine Laufkonkurrenten zu behindern, wird keine Disqualifikation ausgesprochen.

Ziel: Das Erreichen der senkrechten Ebene über dem Zielstrich mit dem Rumpf ist massgebend für die Zeiterfassung.

Materialliste	Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Startblock pro Bahn</li> <li>• 1 akustisches Startzeichen</li> <li>• 1 akustisches Rückstartsignal</li> <li>• elektronische Zeitmessanlage</li> <li>• Schreibmaterial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Startordner</li> <li>• 1 Starter (gibt auch Rückstartsignal)</li> <li>• 2 Meldeläufer</li> <li>• 2-3 Zieleinlaufkontrolleure</li> <li>• 1 Schreiber</li> </ul>

### 3.2. 1000 m-Lauf

- Versuch: 1
- Anlage: Laufbahn auf Kunststoffbahn, gut gesicherte Strasse, Rasen (Rundbahn einzeichnen) oder Gelände. Start und Ziel sind gut markiert (Mindestens mit einer gut sichtbaren Linie).  
Dreieck-Läufe sind nicht erlaubt. Maximal eine 180°-Drehung darf eingebaut werden. Die Strecke kann in diesem Fall vom Organisator um 20 Meter verkürzt werden.
- Zeitmessung: Elektronische Zeitmessung oder auch Handzeitmessung (auf 1/10 Sekunde gerundet) möglich.  
Bei Läufen im Gelände oder Laufstrecken mit Steigungen muss evtl. die Wertungstabelle angepasst werden.
- Start: Hochstart, die Hände dürfen den Boden nicht berühren!
- Startkommando: "Auf die Plätze" - Startzeichen
- Startprozedere: Nach Aufruf stellen sich die Läufer 2 m hinter der Startlinie bereit. Auf das Kommando "Auf die Plätze" stellen sich die Läufer sofort hinter die Startlinie (Startlinie darf nicht berührt werden). Sobald alle Läufer ruhig in Startposition sind, wird vom Starter das akustische Startzeichen ausgelöst.
- Fehlstart: Startet ein Läufer zu früh, muss der Start abgebrochen oder akustisch zurückgerufen werden (Rückstart). Der Läufer ist zu verwarnen (Fehlstart).
- Ziel: Das Erreichen der senkrechten Ebene über dem Zielstrich mit dem Rumpf ist massgebend für die Zeiterfassung.

Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 akustisches Startzeichen</li> <li>• 1 akustisches Rückstartsignal</li> <li>• Elektronische Zeitmessanlage oder Handstoppuhren (zusätzlich Reserve-Stoppuhren)</li> <li>• Schreibmaterial</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Startordner</li> <li>• 1 Starter (gibt auch Rückstartsignal)</li> <li>• 2 Meldeläufer</li> <li>• Zeitnehmer</li> <li>• 2-3 Zieleinlaufkontrolleure</li> <li>• 1 Schreiber</li> <li>• Streckenkontrolleure</li> </ul>

Die Anzahl Zeitnehmer und Streckenkontrolleure liegt im Ermessen des Organisators.

### 3.3. Weitsprung

Versuch: 3 Versuche / Zonenabsprung

Anlage: Ebene 20 – 40 m lange Anlaufbahn auf Kunststoff, Asphalt oder Rasen. Bei mehreren Anlagen nebeneinander ist jede Anlaufbahn in voller Länge gesichert. Die Absprunghfläche ist 80 cm breit und ca. 1 m von der mit Sand auf gleiches Niveau gefüllten Sprunggrube entfernt.

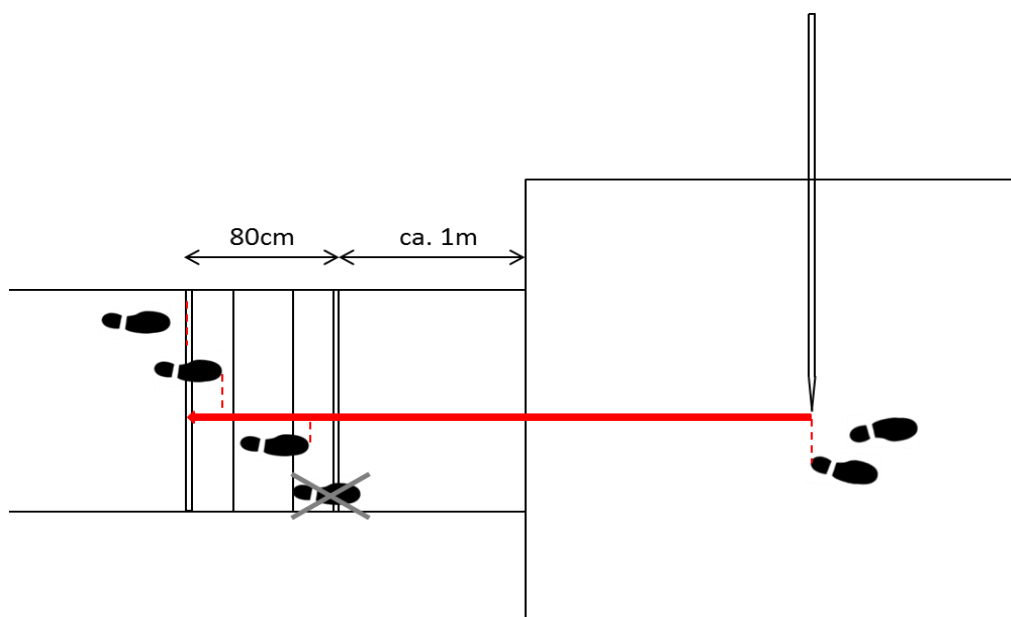
Weitenmessung: Die Sprungweite wird vom hintersten Abdruck in der Sprunggrube im rechten Winkel zum Absprung in der Absprunghfläche gemessen. Die Leistung wird beim Absprung in der Zone abgelesen. Springt der Athlet vor der Absprunghfläche ab, wird vom hintersten Rand der Absprunghfläche die Sprungweite abgelesen.

Achtung: Der Weitenmesser muss konzentriert den Sprung verfolgen, um den exakten Absprungpunkt in der Zone bestimmen zu können.

Weisungen: Die Weitsprunganlage wird vom Organisator zugewiesen. Die Reihenfolge wird vom Organisator bestimmt. Nach Aufruf durch den Kampfrichter muss der Athlet den Sprung unverzüglich absolvieren. Während des "Rechens" ist die Anlage vom Kampfrichter zu sperren! Das Anbringen von Anlaufmarken ist ausserhalb der Laufbahn gestattet. Evtl. Messband am Rand der Laufbahn.

Fehlversuche:

- Übertreten der Absprunghfläche
- Berühren der Zone zwischen Absprunghfläche und Sprunggrube
- Zurücklaufen durch den Sand zur Absprunghfläche
- Verzögerung trotz Verwarnung durch den Kampfrichter



Materialliste	Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Weitsprunganlage mit Absprunghfläche</li> <li>• 1 Messband</li> <li>• 1 Stecknadel</li> <li>• 1 Rechen</li> <li>• 1 Schaufel</li> <li>• Schreibmaterial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Weitenmesser Absprunghzone (Chef)</li> <li>• 1 Weitenmesser Sprunggrube</li> <li>• 1 Schreiber</li> <li>• 1 Recher</li> </ul> <p>(Bei mehreren Anlagen zusätzlich 1 Koordinator für die Zuweisung der Anlagen)</p>

### 3.4. Hochsprung

Versuch: 9 Versuche / 3 Fehlversuche hintereinander

Anlage: Ebene ca. 20 m lange Anlaufbahn auf Kunststoff, Asphalt oder Rasen. Bei mehreren Anlagen nebeneinander ist jede Anlaufbahn gesichert.

Höhenmessung: Die Sprunghöhe wird von der Oberkante der Latte senkrecht zum Boden gemessen.

Weisungen: Den Athleten stehen 15 min Zeit zum Einspringen zur Verfügung.

Die Hochsprunganlage wird vom Organisator zugewiesen. Vor Wettkampfbeginn holt das Kampfrichter die Anfangshöhe der Athleten ein (5 cm Steigerung).

Nach Aufruf durch den Kampfrichter muss der Athlet den Sprung unverzüglich absolvieren.

Die Sprunghöhen sind um 5 cm zu steigern, auch wenn nur noch 1 Athlet im Wettkampf ist. Der Athlet kann Höhen auslassen, auch nach einem Fehlversuch. Das Tieferlegen der Latte nach einem Fehlversuch ist nicht gestattet.

Anlaufmarken dürfen mit Klebeband angebracht werden.

Fehlversuche: - Abwerfen der Sprunglatte beim Sprung oder als Folge des Sprungs  
 - Das Abspringen mit beiden Beinen

Nach 3 Fehlversuchen direkt hintereinander (auch über unterschiedliche Höhen) scheidet der Athlet aus.

Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Sprungmatte</li> <li>• 2 Ständer mit Aufleger</li> <li>• 2 Sprunglatten</li> <li>• 1 Messlatte</li> <li>• Schreibmaterial</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Höhenmesser (Chef)</li> <li>• 2 Lattenaufleger</li> <li>• 1 Schreiber</li> </ul>

### 3.5. Seilspringen 1 Minute

- Versuch: 1
- Dauer: Jeder Teilnehmer / Jede Teilnehmerin springt 1 Minute
- Anlage: Halle, Hartplatz (ruhiger Raum oder abgeschirmter Bereich)
- Material: Die Teilnehmer dürfen ihr eigenes Seil gemäss Materialliste (siehe Box unten) oder eines vom OK benutzen.
- Ausführung: Ausgangsstellung: Seil hinter den Füssen.  
 Startkommando: „Auf die Plätze“ – Startzeichen. Das Startzeichen kann ein Pfiff, eine Sirene, der Wortlaut „Los“ oder Ähnliches sein.  
 Seilspringen an Ort, die Art des Springens ist frei.  
 Der Kampfrichter gibt die Zwischenzeit 30 Sekunden bekannt und zählt laut ab 55 Sekunden.
- Wertung: Anzahl Seildurchzüge unter den Füssen. (Doppelzüge = 2)  
 Es kommt nur die Anzahl Sprünge nach Angabe des Kampfrichters in die Wertung.  
 Zählwerkangaben (Springseil mit Zählwerk) werden nicht in die Wertung aufgenommen.

Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halle oder Hartplatz</li> <li>• Rope-Skipping Springseile (12-20 Stk. in div. Längen)</li> <li>• → Sport Thieme: "Speed Rope"</li> <li>• → Alder und Eisenhut: "Springseil für Rope Skipping"</li> <li>• 1 Stoppuhr</li> <li>• 5-6 Handzähler</li> <li>• Schreibmaterial</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Zeitnehmer (Chef)</li> <li>• 1-2 Zähler pro startendem Athlet</li> <li>• 1 Schreiber</li> </ul>



### 3.6. Ballweitwurf 200g

Versuche: 3, direkt hintereinander

Ballgewichte: - Mädchen 7 - 12 Jährige 200 g  
 - Knaben 7 - 12 Jährige 200 g

Anlage: Ebene 20 m lange Anlaufbahn auf Kunststoff, Asphalt oder Rasen. Bei mehreren Anlagen nebeneinander ist jede Anlaufbahn in voller Länge gesichert. Die Abwurfstelle ist gut sichtbar mit einem Balken markiert (10 cm hoch, ca. 2 m breit, an beiden Enden des Balkens steht je ein Pylon). Das Wurffeld sollte mind. 60 m lang sein und alle 10 m markiert werden.

Weitenmessung: Das Messband ist so anzulegen, dass die Leistung bei der Abwurflinie abgelesen werden kann, der Messbandanfang befindet sich beim Aufschlagpunkt. Die Leistung wird in Zentimeter angegeben. Der Messpunkt ist in der Mitte der Abwurflinie zu zeichnen.

Weisungen: Nach Aufruf durch den Kampfrichter muss der Athlet die Würfe unverzüglich absolvieren. Alle Würfe werden hintereinander geworfen. Der weiteste Wurf wird gemessen (im Zweifelsfalle mehrere). Während des "Messens" ist die Anlage vom Kampfrichter zu sperren. Der Athlet holt die Wurfgeräte zurück. Dabei darf er den Wurf balken nicht übertreten, sondern muss ausserhalb der Pylonen die Bälle zurückholen.

Fehlversuche: - Übertreten des Balkens  
 - Betreten der Oberfläche des Balkens (berühren der Innenkante ist erlaubt)  
 - Verzögerung trotz Verwarnung durch den Kampfrichter

Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Messband 100 m</li> <li>• Balken (min. 2 m x 10 cm x 10 cm)</li> <li>• ca. 10 Stk. 200 g-Bälle</li> <li>• 3 Stecknadeln</li> <li>• Schreibmaterial</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Weitenmesser Abwurfzone (Chef)</li> <li>• 2 Weitenmesser Wurffeld</li> <li>• 1 Schreiber</li> </ul> (Bei mehreren Anlagen zusätzlich 1 Koordinator für die Zuweisung der Anlagen)

### 3.7. Kugelstossen

Versuche: 3 Versuche. Der Organisator bestimmt, ob diese hintereinander durchgeführt werden oder nicht. Bei sämtlichen Gruppen muss dies gleich gemacht werden und bereits in der Ausschreibung kommuniziert werden.

Kugelgewichte: - Mädchen 13 - 16 Jährige 3 kg  
 - Knaben 13 - 14 Jährige 3 kg  
 - Knaben 15 - 16 Jährige 5 kg

Anlage: Kugelstossring, Stoss-Sektor von 34.92 °. Der Sektor sollte mit Weitenangaben gezeichnet sein.

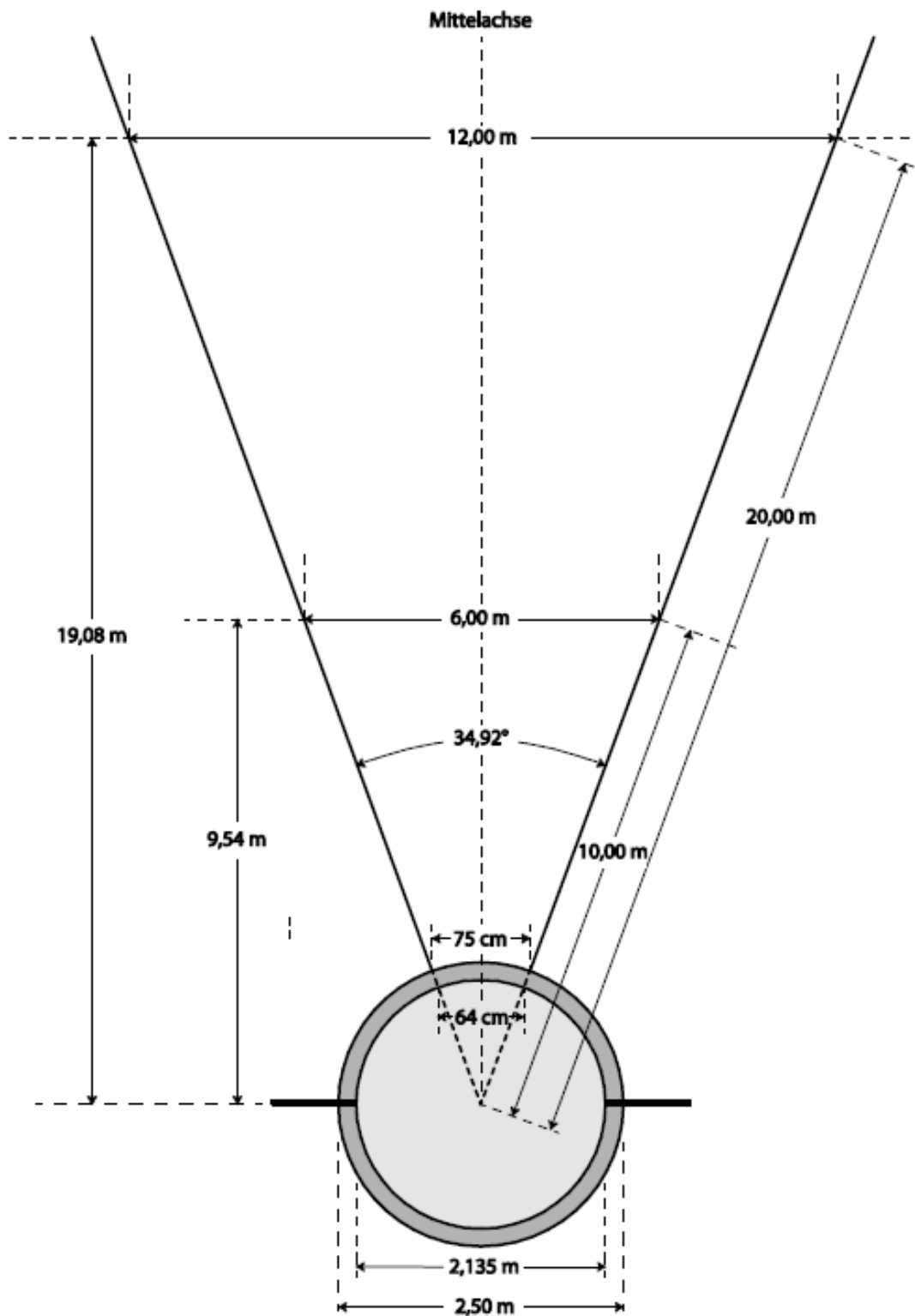
**Gut sichern / Unfallgefahr!**

Weitenmessung: Die Weite wird vom hintersten Abdruck der Kugel zum inneren Rand des Stossbalkens gemessen, wobei die Verlängerung des Messbandes durch den Kreismittelpunkt führt. Die Leistung wird am Stossbalken abgelesen.

Weisungen: Die Kugelstossanlage wird vom Organisator zugewiesen. Nach Aufruf durch den Kampfrichter muss der Athlet den Stoss unverzüglich absolvieren. Während des "Messens" ist die Anlage vom Kampfrichter zu sperren!

Fehlversuche: - Wenn die Kugel auf oder ausserhalb der Sektorlinien landet.  
 - Übertreten des Stossbalkens  
 - Berühren der Oberkante des Stossbalkens  
 - Verlassen des Stossringes vor den seitlichen Verlängerungen des Kreismittelpunktes (siehe Skizze)  
 - Verzögerung trotz Verwarnung durch den Kampfrichter

Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• je 3 Kugeln à 3 kg / 5 kg</li> <li>• 1 Messband</li> <li>• 3 Stecknadeln</li> <li>• Schreibmaterial</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Weitenmesser Stossring (Chef)</li> <li>• 1 Weitenmesser Stoss-Sektor</li> <li>• 1 Schreiber</li> </ul> (Bei mehreren Anlagen zusätzlich 1 Koordinator für die Zuweisung der Anlagen)



Skizze gemäss Internationalen Wettkampfvorschriften 2016

### 3.8. Ballzielwurf 1 Minute

Versuch: 1

Dauer: Wettkampfzeit 1 Minute

Der Kampfrichter zählt laut ab 55 Sekunden

Anlage: Der Zielring Ø 80 cm befindet sich

- 4 m ( 7 – 11 Jährige)

- 5 m (12 – 16 Jährige)

hinter dem Abwurfbalken. Es werden Tennisbälle (80g) verwendet.

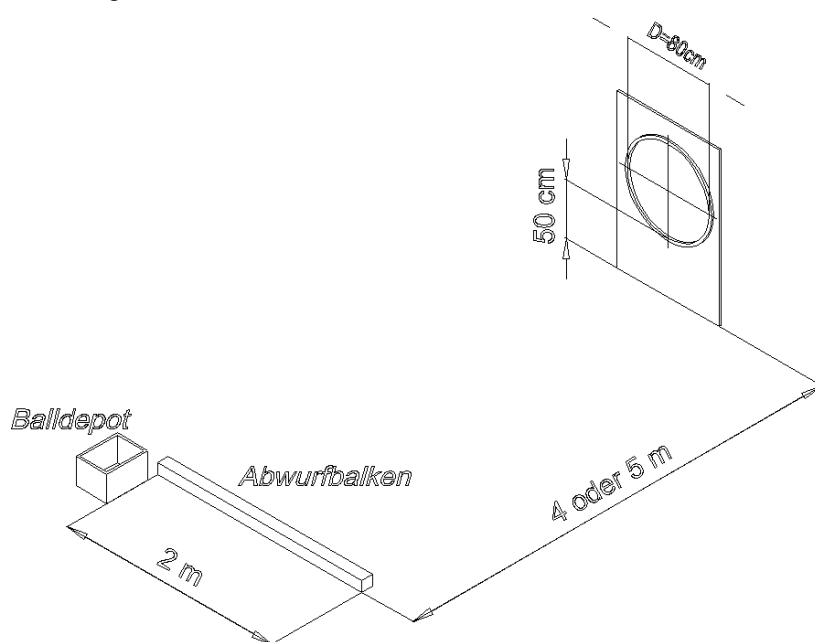
Die Bälle liegen im Balldepot, welches links oder rechts vom Athleten positioniert werden kann (je nach Händigkeit des Athleten).

Ausführung:

- Bereitstellen hinter dem Abwurfbalken. Keinen Ball in die Hände nehmen.
- Auf das Startkommando: „Auf die Plätze“ – Startzeichen, werden die Bälle in den Zielring geworfen. Das Startzeichen kann ein Pfiff, eine Sirene, der Wortlaut „Los“ oder Ähnliches sein
- Fremdhilfe führt zur Disqualifikation.
- Die Bälle dürfen nur einzeln geworfen werden. Es dürfen aber mehrere Bälle aus dem Depot genommen werden.

Wertung:

- Jeder direkt in den Ring getroffene Ball ergibt einen Punkt!
- Bodenschüsse werden nicht gezählt
- Zurückgeworfene Bälle zählen als Treffer



Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Rasenfeld, Halle oder Hartplatz ca. 2 x 10 m</li> <li>• Bei Hartplatz bitte Teppiche beim Wurfbalken bereitlegen</li> <li>• 1 Stoppuhr</li> <li>• 1 Gymnastikreifen Ø 80cm evtl. mit Fangnetz</li> <li>• 1 Abwurfbalken 10 cm x 10 cm x 2 m lang</li> <li>• 1 Balldepot (Höhe max. 30 cm)</li> <li>• Empfehlung: Kiste mit kleinem Gegenstand unterlegen, damit Kiste schräg steht und die Bälle in der Kiste immer nach vorne zum Athleten rollen</li> <li>• 80 Tennisbälle</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Zeitnehmer (Chef)</li> <li>• 1 Zähler</li> <li>• 1 Schreiber</li> </ul>

### 3.9. Korbeinwurf 1 Minute

Versuch: 1

Dauer: Jeder Teilnehmer / Jede Teilnehmerin läuft 1 Minute lang.  
Der Kampfrichter zählt laut ab 55 Sekunden

Anlage: Der Korbeinwurf erfolgt auf einem Hartplatz.

Der Korb ist freistehend ohne Rückwand.

- 7 – 11 Jahre      Korbhöhe: 2.0 m

- 12 – 16 Jahre     Korbhöhe: 2.5 m

Balldepot: Gymnastikreifen Ø 80 cm bis ca. 5 cm hoch zusammengeklebt.  
Diese befinden sich 5.0 m vor dem Korbzentrum.

Ausführung: Start beim Balldepot hinter der Linie. Bälle im Balldepot.

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

Erst nach dem Startkommando den Ball aus dem Depot nehmen. Lauf zum Korb, nach dem Wurf sofort zurück, den nächsten Ball aus dem Balldepot nehmen und wieder laufen, werfen usw.

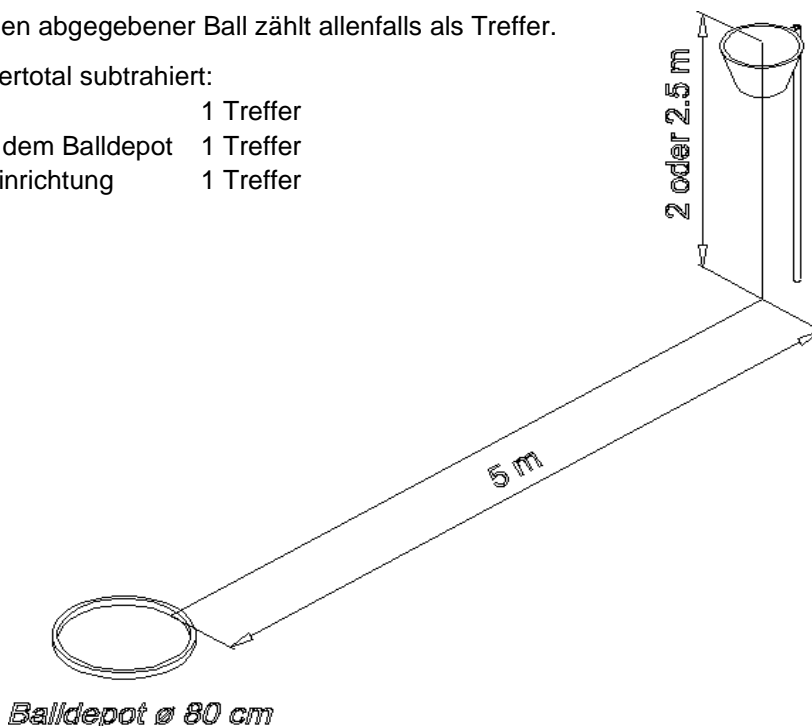
Hilfe: Die geworfenen Bälle werden von 3 nicht im Wettkampf stehenden Teilnehmern ins Balldepot zurückgebracht. Der Kampfrichter zählt laut ab 55 Sekunden.

Wertung: Jeder in den Korb (ohne Basketballbrett) getroffene Ball ergibt einen Punkt. Treffer via Korbrand gelten als direkt.

Ein bei 60 Sekunden abgegebener Ball zählt allenfalls als Treffer.

Abzüge: Werden vom Treffertotal subtrahiert:

- je Fehlstart                              1 Treffer
- je Ball nicht aus dem Balldepot    1 Treffer
- rütteln an Korbeinrichtung        1 Treffer



Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Korb (ohne Basketballbrett)</li> <li>• 4 Volleybälle</li> <li>• 1 Balldepot: Gymnastikreifen Ø 80 cm (bis ca. 5 cm hoch zusammengeklebt)</li> <li>• 1 Stoppuhr und 1 Signalpfeife</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Zeitnehmer (Chef)</li> <li>• 1 Zähler</li> <li>• 1 Schreiber</li> </ul>

### 3.10. Slalomlauf

Versuch: 1

Anlage: 5 x 20 m / Halle, Hartplatz oder Rasenfläche

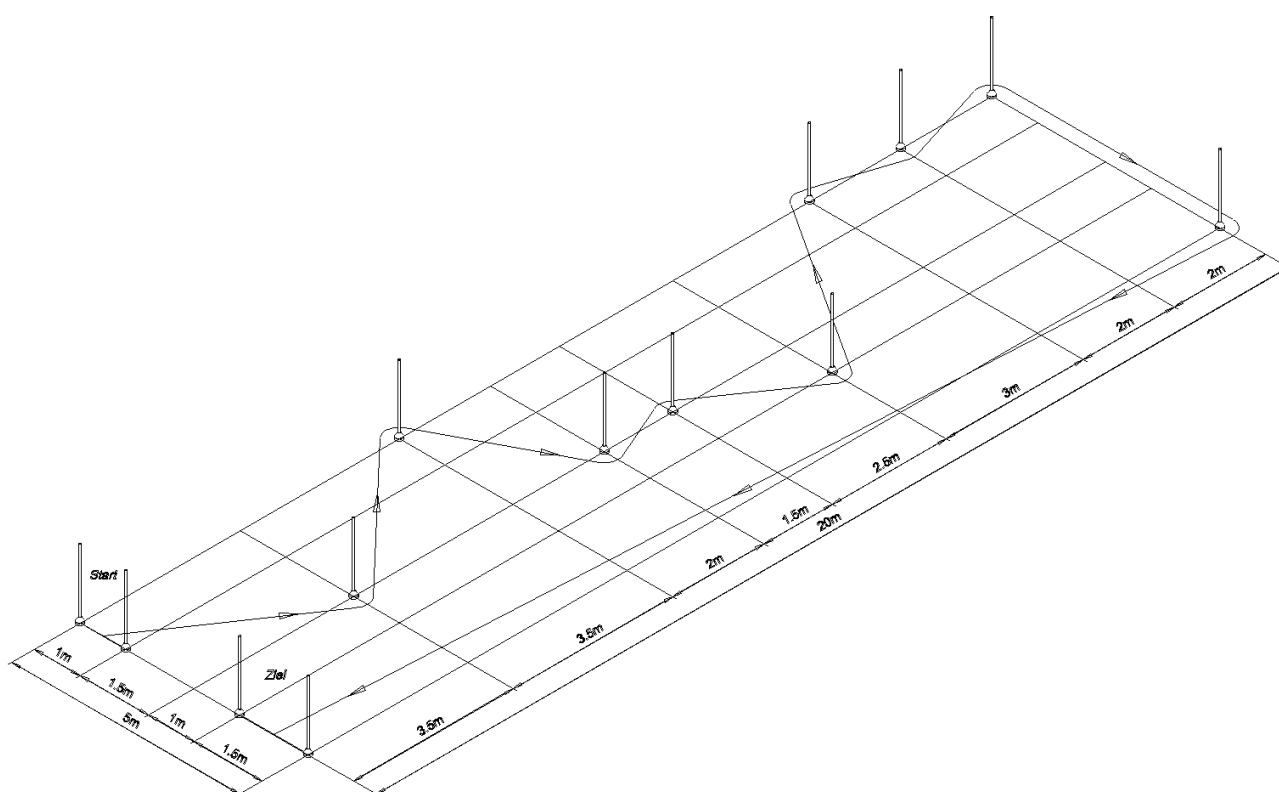
Malstäbe gem. Skizze.

Das Schuhwerk richtet nach den Weisungen des Organizers (in Wettkampfausschreibung erwähnt).

Ausführung: Startkommando: „Auf die Plätze“ – Startsignal. Das Startzeichen kann ein Pfiff, eine Sirene, der Wortlaut „Los“ oder Ähnliches sein. Es dürfen keine Starthilfen verwendet werden.

Abzüge: Werden der Zeit dazu gezählt:

- Fehlstart 2 Sekunden
- Umwerfen eines Malstabes 1 Sekunde
- falsches Umgehen oder Auslassen eines Malstabes 2 Sekunden



Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halle, Hartplatz oder Rasenfläche ca. 8 x 25 m</li> <li>• 13 Malstäbe</li> <li>• 1 Stoppuhr</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Zeitnehmer (Chef)</li> <li>• 1 Helfer</li> <li>• 1 Schreiber</li> </ul>

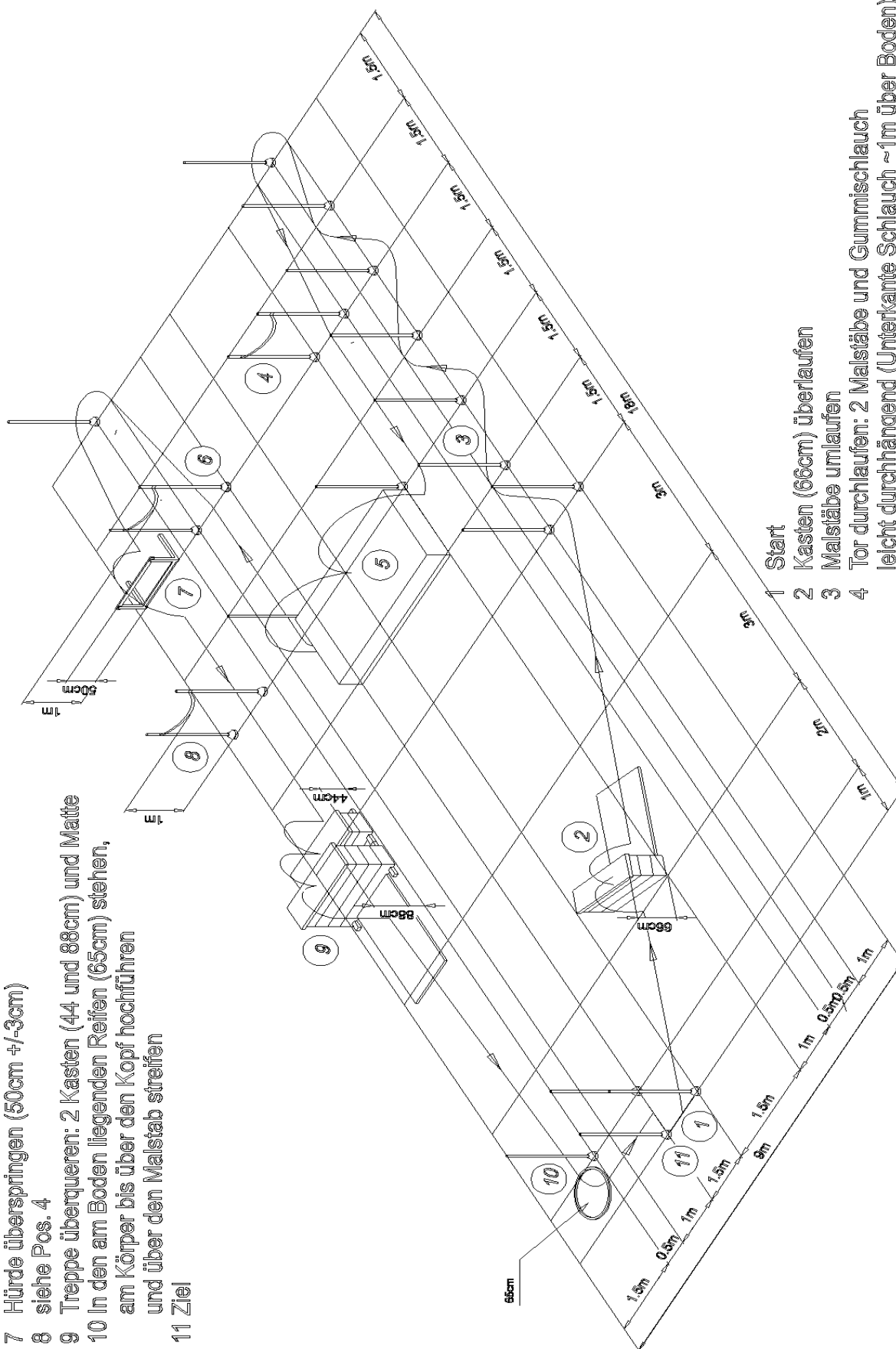
### 3.11. Hindernislauf Einzelwettkampf

- Versuch: 1
- Anlage: Halle, Hartplatz oder Rasen  
 Anlage auf Volleyballfeld gemäss Skizze.  
 Bei Starts in der Halle richtet sich das Schuhwerk nach den Weisungen der Hallenverwaltung.
- Ausführung: Startkommando: „Auf die Plätze“ – Startsignal. Das Startzeichen kann ein Pfiff, eine Sirene, der Wortlaut „Los“ oder Ähnliches sein.  
 Es dürfen keine Starthilfen verwendet werden.  
 Die Zeit ist vom Startsignal bis zur Überschreitung der Linie 11 (Ziel) zu stoppen.
- Zeit-Zuschläge: - Fehlstart 2 Sekunden  
 - je Hindernisfehler 2 Sekunden  
 - Umgehen oder Auslassen eines Hindernisses 4 Sekunden
- Hinweise: Als Hindernisfehler gilt, wenn Pfosten oder Hürde umfällt  
 Hindernis 10, Reifen: Wer den Reifen nicht aufnimmt erhält 4 Sekunden Zuschlag, wer den Reifen aufnimmt und damit Probleme hat, erhält 2 Sekunden Zuschlag.

Materialliste	Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halle, Hartplatz oder Rasenfläche (Anlage auf Volleyballfeld)</li> <li>• 21 Malstäbe</li> <li>• 3 Gummischläuche</li> <li>• 1 Hürde 50 cm</li> <li>• 2 Matten (dünne)</li> <li>• 1 Matte (dicke) 300 x 150 x 40 cm)</li> <li>• 1 Gymnastikreif</li> <li>• 3 Schwedenkasten</li> <li>• 1 Stoppuhr</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Zeitnehmer (Chef)</li> <li>• 2 Kontrolleure</li> <li>• 1 Schreiber</li> </ul>

6 siehe Pos. 4  
 7 Hürde überspringen (50cm +/-3cm)  
 8 siehe Pos. 4

9 Treppe überqueren: 2 Kasten (44 und 88cm) und Matte  
 10 In den am Boden liegenden Reifen (65cm) stehen,  
 am Körper bis über den Kopf hochführen  
 und über den Malstab streifen  
 11 Ziel



- 1 Start
- 2 Kasten (66cm) überlaufen
- 3 Malstäbe umlaufen
- 4 Tor durchlaufen: 2 Malstäbe und Gummischlauch leicht durchhängend (Unterkante Schlauch ~1m über Boden)
- 5 Matte überlaufen (ca. 300x150x40cm)



## 4. Ausführungen Gruppenmehrkampf

### 4.1. Hindernislauf Gruppenwettkampf

Anlage: Halle, Hartplatz oder Rasen

Anlage auf Volleyballfeld gemäss Skizze im Abschnitt 3.11.

Bei Starts in der Halle richtet sich das Schuhwerk nach den Weisungen der Hallenverwaltung.

Gruppe: Es wird mit 6 Teilnehmern gestartet.

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

Es dürfen keine Starthilfen verwendet werden.

Die Zeit ist vom Startsignal bis zur Überschreitung der Linie 11 (Ziel) zu stoppen. Der nächste Athlet darf starten, wenn sein Vorgänger die Linie 11 (Ziel) überschritten hat.

Zeit-Zuschläge:

- Fehlstart 2 Sekunden
- je Hindernisfehler 2 Sekunden
- umgehen oder auslassen eines Hindernisses 4 Sekunden

Hinweise: Als Hindernisfehler gilt, wenn Pfosten oder Hürde umfällt

Hindernis 10, Reifen: Wer den Reifen nicht aufnimmt, erhält 4 Sekunden Zuschlag, wer den Reifen aufnimmt und damit Probleme hat, erhält 2 Sekunden Zuschlag.

Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halle, Hartplatz oder Rasenfläche (Anlage auf Volleyballfeld)</li> <li>• 21 Malstäbe</li> <li>• 3 Gummischläuche</li> <li>• 1 Hürde 50 cm</li> <li>• 2 Matten (dünne)</li> <li>• 1 Matte (dicke) 300 x 150 x 40 cm)</li> <li>• 1 Gymnastikreif</li> <li>• 3 Schwedenkasten</li> <li>• 1 Stoppuhr</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Zeitnehmer (Chef)</li> <li>• 2 Kontrolleure</li> <li>• 1 Schreiber</li> </ul>

## 4.2. Pendelstafette

Anlage: 60 m auf Rasenplatz. Mindestbreite von 1.25m pro Bahn.

Gruppe: Es wird mit 6 Teilnehmern gestartet, 3 auf jeder Seite,  
Start- und Schlussläufer auf der gleichen Seite

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

Stabübergabe nach 60 m, wobei der Stafettenstab jeweils um den Malstab herumgeführt werden muss.

Jeder Teilnehmer läuft die Strecke zweimal (hin & später zurück)

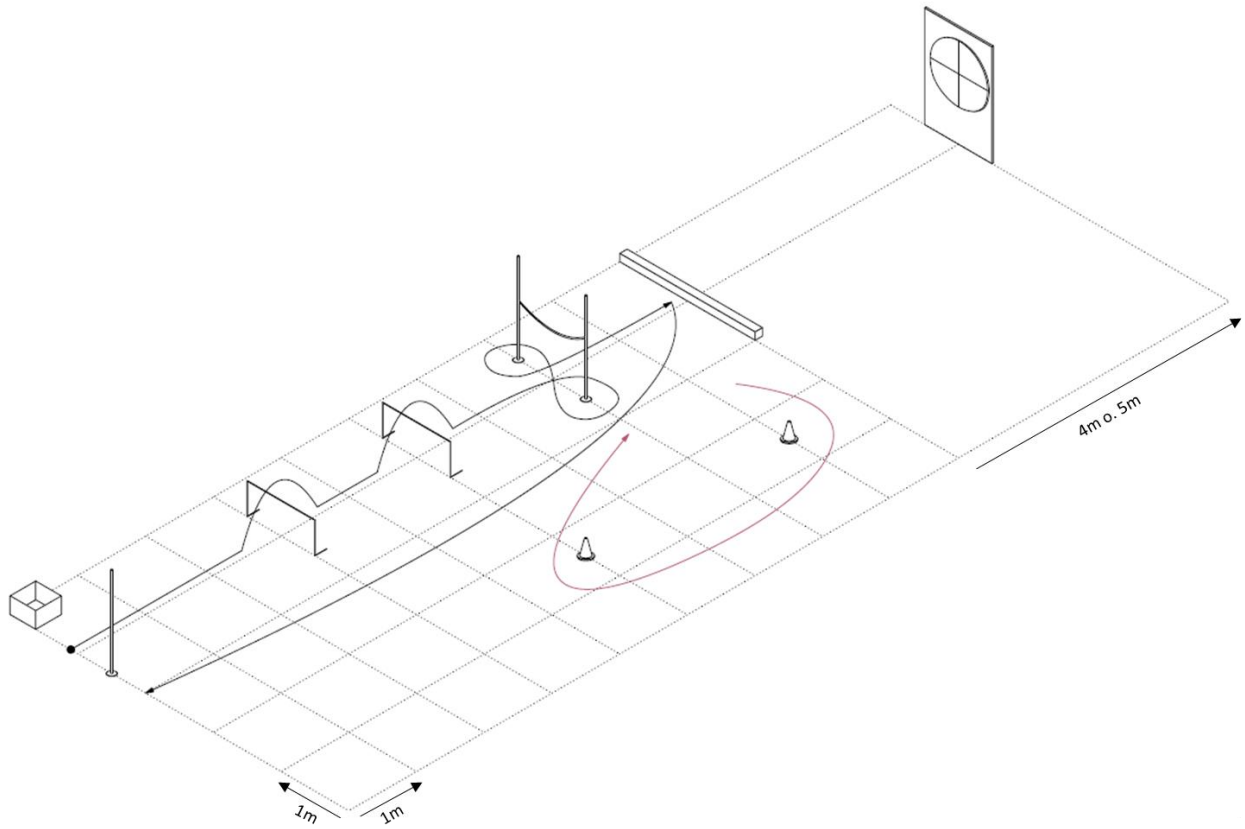
Zeitzuschläge: - Fehlstart 2 Sekunden  
- Stabfehler 2 Sekunden  
- Werfen des Stafettenstabes 5 Sekunden

Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasenfläche</li> <li>• X Bahnen</li> <li>• X Bündeli (Jeder Schlussläufer trägt ein Bündeli)</li> <li>• X Stoppuhren</li> <li>• X Stafettenstäbe</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• X Zeitnehmer</li> <li>• X Kontrolleure</li> <li>• X Schreiber</li> </ul>

### 4.3. Ballathlon

- Anlage:** Der Zielring mit 80 cm Durchmesser befindet sich 4.00 m (Alterskategorie 7 - 9) oder 5.00 m (Alterskategorie 10 - 12 UND 13 - 16) hinter dem Abwurfbalken.
- Es werden Tennisbälle (80 g) verwendet. Die Bälle liegen 9.00 m hinter dem Abwurfbalken im Balldepot.
- Auf der Laufstrecke befinden sich zwei Hürden (Höhe 0.6 m) und ein Schlauch (Höhe 0.85 m).
- Zusätzlich finden sich 2 Pylonen (oder andere Markierstäbe) bei 5 m und 8 m, welche rechts neben der Laufstrecke aufgestellt werden (□ Siehe Skizze). Sie markieren eine Strafrunde.
- Spielgerät:** Tennisbälle
- Gruppe:** Es wird mit 6 Teilnehmern gestartet.
- Spieldauer:** 3 Minuten, die letzten 10 Sekunden werden vom Zeitnehmer laut runter gezählt.
- Ausführung:** Startkommando: „Auf die Plätze“ – Startsignal. Das Startzeichen kann ein Pfiff, eine Sirene, der Wortlaut „Los“ oder Ähnliches sein. Anschliessend nimmt der Startläufer einen Tennisball, überspringt die beiden Hürden und rennt in einer 8er-Schleife unter dem Hindernis mit dem Schlauch hindurch bis zum Abwurfbalken, wirft, rennt auf direktem Weg zurück und per Handschlag um den Malstab herum darf der nächste Läufer einen Ball nehmen und starten. Der ankommende Läufer stellt sich hinten in der Reihe an.
- Wichtig:** Vor der Ballabgabe müssen alle Hindernisse vollständig und ohne Fehler passiert sein.
- Strafrunden:** Fällt eine Hürde oder das Hindernis mit dem Schlauch um, muss nach absolvieren des dritten Hindernisses pro "Fehler" eine Strafrunde gerannt werden (max. 3 Strafrunden). Erst dann rennt der Teilnehmer zum Abwurfbalken und wirft den Tennisball.
- Wertung:**
- Jeder direkt in den Ring geworfene Ball ergibt 1 Punkt.
  - Zurückgeworfene Bälle zählen ebenfalls als Treffer.
  - Bodenschüsse oder Schüsse aus dem Hindernisparcour werden nicht gezählt.

Materialliste	Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Rasenfeld, Halle oder Hartplatz ca. 5 x 10 m</li> <li>• 1 Stoppuhr</li> <li>• 1 Gymnastikreifen Ø 80 cm evtl. mit Fangnetz</li> <li>• 1 Abwurfbalken 10 cm x 10 cm x 2 m lang</li> <li>• 1 Balldepot (Höhe max. 30 cm)</li> <li>• → Empfehlung: Kiste mit kleinem Gegenstand unterlegen, damit Kiste schräg steht und die Bälle in der Kiste immer nach vorne zum Athleten rollen</li> <li>• 80 Tennisbälle</li> <li>• 2 Hürden (0.6 m hoch, ca. 1 m breit)</li> <li>• 1 Gummischlauch</li> <li>• 3 Malstäbe</li> <li>• 2 Pylonen oder ähnliche Markierungsstäbe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Zeitnehmer (Chef)</li> <li>• 1 Zähler</li> <li>• 1 Schreiber</li> <li>• 1 Herrichten Hindernisse</li> <li>• 1 Balljunge, der Bälle während Wettkampf sammelt</li> </ul>



#### 4.4. Polystafette

Anlage: Die Stafette hat eine Länge von 700 - 1000 m zu betragen.

Der Organisator entscheidet sich für sechs der acht vorgegebenen Teilstrecken und kann diese betreffend Distanz und Reihenfolge nach Belieben und den gegebenen Örtlichkeiten zusammenstellen.

Der Organisator gibt die endgültige Version seiner Polystafette bis im Dezember vor dem Wettkampf bekannt.

Zwischen den 6 Teilstrecken sind die jeweiligen Wechselzonen sichtbar markiert.

Gruppe: Es wird mit 6 Teilnehmern gestartet (pro Streckenabschnitt eine Person).

Ausführung: Jeder Läufer absolviert nacheinander seinen Streckenabschnitt und übergibt in der Wechselzone einen Spielbündel an das nächste Gruppenmitglied.

Bei Teilstrecken mit einem Hilfsmittel muss die ganze Strecke damit absolviert werden.

Wertung: Die Zeitmessung der Gruppe stoppt beim Überqueren der Ziellinie durch den Schlussläufer mit dem Spielband seiner Gruppe.

Auswahl für Teilstrecken:

- Sack hüpfen
- Crossstrecke (Laufstrecke über Kies, Treppen, Sand, Hindernisse, ... )
- Pendellauf (z.B. 3 x 20 m, Gegenstände vom einen Ort zum andern bringen)
- Pedalo fahren
- Kickboard fahren
- normaler Lauf
- Topfstelzen / Laufdosen
- Berg- oder Tallauf

Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielbündel pro Gruppe</li> <li>• Material nach Auswahl der Teilstrecken</li> <li>• Markierungsmaterial (Laufweg muss sichtbar sein)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• mind. 1 Helfer/Teilstrecke</li> <li>• 1 Zeitmesser</li> <li>• 1 Schreiber</li> </ul>

## 4.5. Seilziehen

- Anlage: Rasenfeld – ca. 10 m x 3 m  
 Der Abstand der Feldmarkierung zur Mittellinie beträgt auf beiden Seiten 3 m.
- Spielgeräte: dickes Seil, 10 m  
 Mittelmarkierung in rot
- Schuhe: keine Bergschuhe, keine Spikes, nicht barfuss
- Gruppe: Es wird mit 6 Teilnehmern gestartet, die nicht ausgewechselt werden dürfen
- Spieldauer: ist dem Organisator überlassen
- Ausführung: Bereitschaft: Seil liegt auf dem Fuss der Seilzieher.  
 "Seil auf": Seilzieher ergreifen das Seil.  
 "Spannen": Seil spannen und Schiedsrichter prüft, ob Mittelmarkierung am Seil auf der Mittellinie ist.  
 "Bereit": Seilzieher nehmen Ziehposition ein  
 "Pull": Seilzieher ziehen  
 Gewonnen ist ein Zug, wenn die Mittelmarkierung am Seil über die Feldmarkierung (3 m) gezogen wurde.  
 Nach dem ersten Duell werden die Seiten gewechselt.  
 Sprich pro Partie wird immer zweimal gegen dieselbe Gruppe gezogen.
- Wertung: Zwei Siege ergeben 3 Punkte, ein Sieg ergibt 1 Punkt und zwei Niederlagen ergeben 0 Punkte

Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• dickes Seil (10 m)</li> <li>• Mittelmarkierung am Seil rot</li> <li>• Feldmarkierungen (Mitte + bei je 3 m auf beiden Seiten)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Schiedsrichter</li> <li>• 1 Schreiber</li> </ul>

## 4.6. Dreieckball

Spielfeld: Gleichseitiges Dreieck (Halle, Hartplatz oder Rasen)

7 - 9 Jährige 3 m Seitenlänge

10 - 12 Jährige 5 m Seitenlänge

13 - 16 Jährige 5 m Seitenlänge

Spielgerät: Handball

Gruppe: Es wird mit 6 Teilnehmern gestartet

Spieldauer: 2 x 1 Minute, dazwischen 1 Minute Pause

Ausführung: An jeder Ecke stehen zwei Teilnehmer hintereinander

Der Ball wird mit einer Hand oder beiden Händen nach rechts gespielt, danach wird nach links gelaufen.

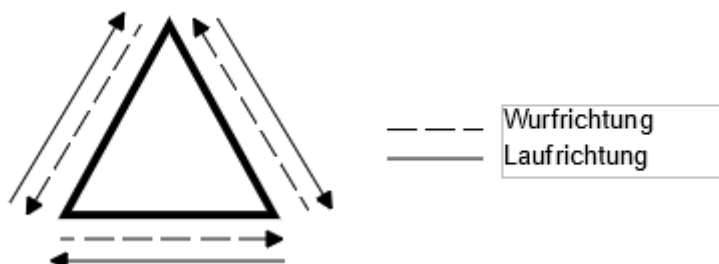
Der Ball muss von der Ecke aus geworfen und gefangen werden.

Person, welche den Ball nicht fängt, holt den Ball selber und geht an ihren Platz zurück. Das Spiel geht da weiter, d.h. sie wirft den Ball nach rechts ab und läuft links weg!

Bodenpässe zählen nicht.

Wertung: Gezählt werden die Anzahl gefangener Bälle. Das heisst:

- Jeder direkte Fang = 1 Punkt  
→ Wird der Ball nicht gefangen, gibt es keinen Punkt und das Spiel geht weiter
- Übertreten der Dreieckskonstruktion nach innen,  
rechts oder links beim Werfen und Fangen = 1 Strafpunkt



Materialliste	Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Handball</li> <li>• 1 Dreieck à 3 Dachlatten Seitenlänge 3 m oder 5 m</li> <li>• 1 Pfeife</li> <li>• 1 Stoppuhr</li> <li>• Schreibzeug</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Schiedsrichter</li> <li>• 3 Disziplinhelfer</li> </ul>

## 4.7. Keulen stehlen

Spielfeld: 34 x 5 m (Halle, Hartplatz oder Rasen)

Korbhöhe: 7 - 9 Jährige 2.0 m Korbhöhe  
 10 - 12 Jährige 2.5 m Korbhöhe  
 13 - 16 Jährige 2.5 m Korbhöhe

Spielgeräte: 6 Volleybälle pro Gruppe + 30 Keulen

Gruppe: Es wird mit 6 Teilnehmern gestartet

Spieldauer: 3 Minuten (ohne Wechsel)

Ausnahme: Wenn eine Gruppe vor Ablauf der Spielzeit "ausgehungert" ist.

Gewinner: Diejenige Gruppe, welche nach Ablauf der Spielzeit am meisten Keulen hat, oder vor Ende der Spielzeit die andere Gruppe ausgehungert hat.

Aufstellung: Die 6 Personen verteilen sich im Halbkreis um den Korb, jede Gruppe besitzt 6 Volleybälle

Ausführung: Es darf nur im Spielfeld auf den Korb geworfen werden.

Die Bälle werden nacheinander in den Korb geworfen, jede Person wirft selber; jede Person holt ihren Ball selber.

Es gibt keine zusätzliche Person, die den Bällen nachspringt.

X bei einem Treffer holt diejenige Person eine Keule aus dem Keulendepot, welches auf der Spielfeldmittellinie steht und legt sie in das auf ihrer Seite dafür aufgestellte Keulendepot.

0 hat es im Korb auf der Spielfeldmittellinie keine Keulen mehr, bedient man sich bei der anderen Gruppe, d.h. aus dem Keulendepot aus der Gegnermannschaft.

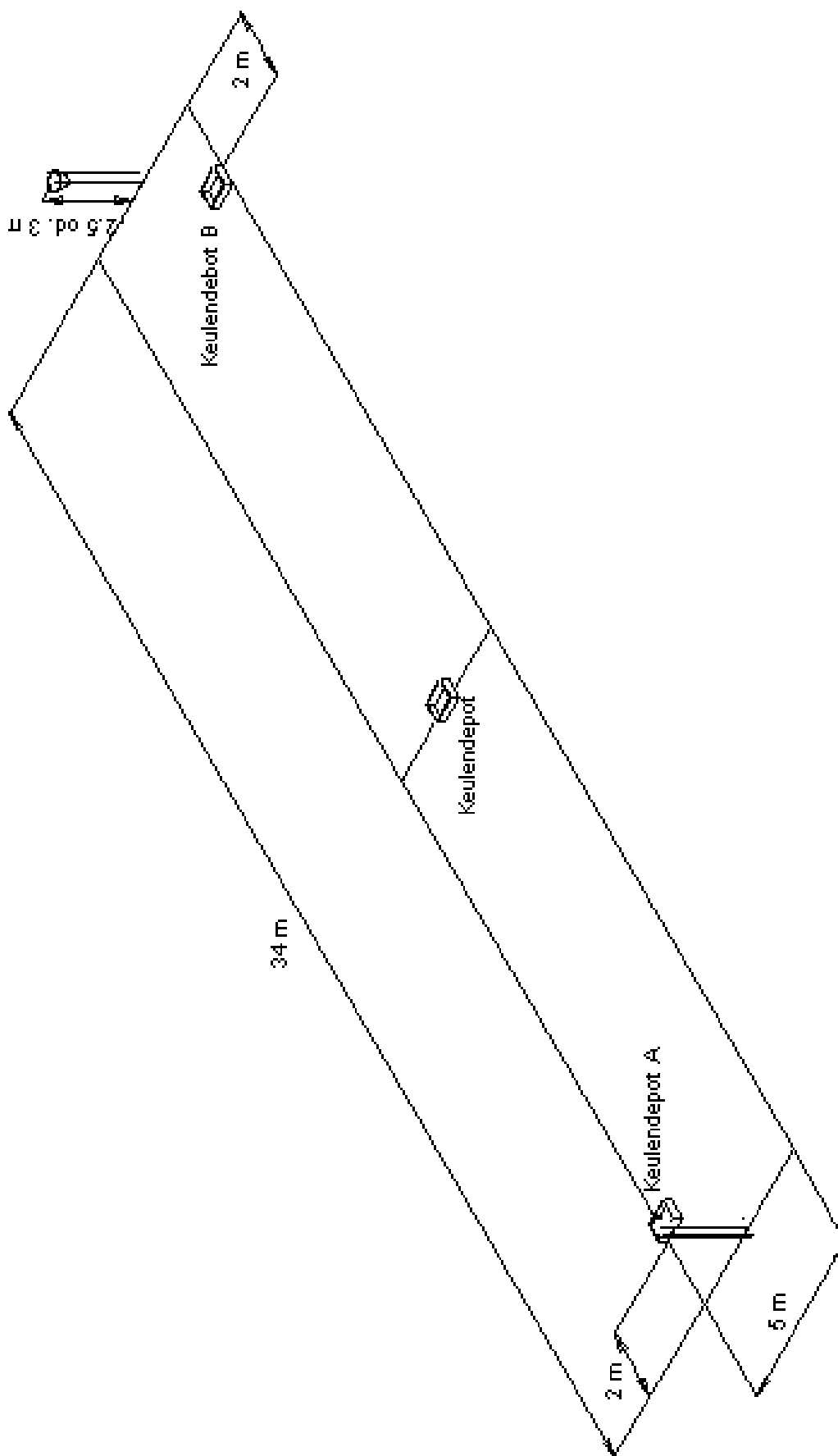
Wertung: Bei Spielende werden die Keulen im Depot gezählt. Pro Keule gibt es ein Punkt.

→ Es werden **NUR** die Keulen im eigenen Depot gezählt.

Wichtiger Hinweis: Dieses Spiel wird im Idealfall in einer Turnierform gespielt. Da es so sehr zeitintensiv ist, eignet es sich nicht für einen CH-Jugifinaltag.

Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Korballständer</li> <li>• 6 Volleybälle</li> <li>• 30 Keulen</li> <li>• 3 Keulendepots (Körbe, Harassen etc.)</li> <li>• 1 Stoppuhr</li> <li>• 1 Signalpfeife</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Schiedsrichter</li> <li>• 2 Disziplinhelfer</li> </ul>





## 5. Ausführung Regional- / Unionsstafette

Versuch: 1

Teilnahme: Regionalstafette:

- pro Verein startet eine Mädchengruppe und eine Knabengruppe (keine Unterscheidung der Altersgruppen)
- Die Gruppe stellt sich aus den besten Läufern des Vereins zusammen. Die Gruppenbildung obliegt der Koordination des Jugileiters.
- gemischte Gruppen sind zu vermeiden. Um eine Gruppe zu vervollständigen, dürfen Mädchen bei den Knaben starten aber nicht umgekehrt.

Unionsstafette:

- pro RV startet eine Mädchengruppe und eine Knabengruppe (keine Unterscheidung der Altersgruppen)
- Die Gruppe stellt sich aus den besten Läufern des RV zusammen.  
→ Die Gruppenbildung obliegt der Koordination der SUS zusammen mit den Jugiverantwortlichen der RV. Die definitiven Teilnehmer werden dem Organisator zwei Wochen vor dem Wettkampf gemeldet.
- gemischte Gruppen sind zu vermeiden. Um eine Gruppe zu vervollständigen, dürfen Mädchen bei den Knaben starten aber nicht umgekehrt.

Gruppengrösse: 8 Teilnehmer, 4 auf jeder Seite

Start- und Schlussläufer auf der gleichen Seite

Anlage: 60 m auf Rasenplatz

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

Ausführung: Stabübergabe nach 60 m, wobei der Stafettenstab jeweils um den Malstab herumgeführt werden muss.

Jeder Teilnehmer läuft die Strecke hin und zurück

Zeitzuschläge:

- Fehlstart 2 Sekunden
- Stabfehler 2 Sekunden
- Werfen des Stafettenstabes 5 Sekunden

Materialliste		Kampfrichterbedarf
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasenfläche</li> <li>• X Bahnen</li> <li>• X Spielbänder (Jeder Schlussläufer trägt ein Spielband)</li> <li>• X Stoppuhren</li> <li>• X Stafettenstäbe</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• X Zeitnehmer</li> <li>• X Kontrolleure</li> <li>• X Schreiber</li> </ul>

## 6. Schlussbestimmung

Dieses DOK wurde von der Planungskonferenz vom 26. Februar 2022 genehmigt und tritt per 01. Januar 2023 in Kraft.