

Jugi Luuszapfe-Cup

DOK 20.1

Ausgabe September / 2022

1. Allgemeines

1.1. Übersicht

Der Luuszapfe-Cup der Sport Union Schweiz ist ein Parcours, welcher während des Winters zu einer beliebigen Zeit in der eigenen Turnhalle durchgeführt werden kann. Die Durchführung dauert rund 90 Minuten (mit Auf- und Abbau) und es gibt ein Fernduell mit anderen Vereinen. Die nachfolgenden Bestimmungen gelten für die Jugi-Variante. Neben dem Jugi Luuszapfe-Cup gibt es auch den Getu Luuszapfe-Cup, welcher im DOK 20.2 geregelt ist.

1.2. Teilnahmeberechtigung

Der Luuszapfe-Cup kann von allen Riegen und Vereinen durchgeführt werden. Fremdvereine können gegen ein Startgeld ebenfalls teilnehmen. Der Wettkampf kann beliebig oft durchgeführt werden. Die besten Resultate pro Wettkampfdurchführung werden in einem vorgegebenen Excel notiert und der Sport Union Schweiz übermittelt. Ein Panaschieren ist nicht möglich.

1.3. Startgeld

Mitglieder der Sport Union Schweiz bezahlen kein Startgeld. Externe Vereine bezahlen eine Pauschale von CHF 50. Falls der externe Verein ebenfalls ein Teilnahmegeschenk möchte, fallen zusätzlich pro Kind CHF 2.- als kleiner Anteil am Geschenk an.

1.4. Zeitlicher Ablauf

Die Vereine entscheiden selber, wann sie den Wettkampf durchführen. Die Durchführung kann in der vorgegebenen Zeitspanne von Anfang Januar bis Ende März absolviert werden. In der Saison 2022/2023 gilt noch die Zeitspanne September bis März. Das Auswertungsformular muss bis am 31. März, 23:59 Uhr des jeweiligen Jahres an die Sport Union Schweiz übermittelt werden.

1.5. Versicherung

Teilnehmende: Die Unfallversicherung ist Sache der Teilnehmenden.

Organisatoren: Ist der organisierende Verein Mitglied bei der Sport Union Schweiz, hat dieser automatisch eine Vereinshaftpflicht.

1.6. Kategorien

Es wird eine Geschlechtertrennung vorgenommen und die teilnehmenden Kinder werden in vier Alterskategorien eingeteilt. Die Einteilung in die entsprechende Alterskategorie (U17, U13, U11 und U9) wird anhand des Jahrganges vorgenommen. Massgebend für die Einteilung sind die Jahrgänge auf dem Auswertungsformular.

- U17: ältester Jahrgang = Durchführungsjahr - 16 Jahre
- U13: ältester Jahrgang = Durchführungsjahr - 12 Jahre
- U11: ältester Jahrgang = Durchführungsjahr - 10 Jahre
- U9: ältester Jahrgang = Durchführungsjahr - 8 Jahre

1.7. Vereinswertung

Alle Resultate der Vereinsmitglieder werden zudem zu einer Vereinswertung zusammengetragen. Es gibt pro Geschlecht je eine Vereinsrangliste «Kinder» (U9 und U11 zusammen) und «Jugendliche» (U13 und U17 zusammen). Eine Geschlechtertrennung wird hier nicht vorgenommen. Mehrere Resultatmeldungen eines Vereins (z.B. verschiedene Riegen) werden zusammengezählt. Vereine mit weniger als 5 Teilnehmenden pro Kategorie und Nicht-Mitgliedsvereine der Sport Union Schweiz können die Vereinswertung nicht gewinnen.

1.8. Auswertung

Für die Auswertung wird ein Excel zur Verfügung gestellt, welches auf der Website der Sport Union Schweiz heruntergeladen werden kann. Die Angaben zu den Teilnehmenden (Name und Jahrgang), die Zeit und die Noten werden direkt im Excel erfasst und mittels Onlineformular auf der Website übermittelt.

Die Sport Union Schweiz überträgt die Resultate in die vereinsübergreifende Rangliste und publiziert diese bis Mitte April auf der Webseite.

1.9. Rangierung / Zeit-Gleichheit

Die Rangierung wird nach der besten Zeit (abzüglich Bonussekunden) vorgenommen. Bei der Vereinswertung ist dies die Durchschnittszeit aller Teilnehmenden.

Bei Zeitgleichheit entscheiden folgende Kriterien über die bessere Rangierung:

- Einzelwertung: Punkte (Gewinner = mehr Punkte) / Jahrgang (Gewinner = jüngere Person) / Bonussekunden (Gewinner = mehr gesammelte Bonussekunden) / Unterschied zum Vereinsdurchschnitt (Gewinner = grösserer Unterschied) / Losentscheid
- Vereinswertung: Anzahl Teilnehmende (Gewinner = mehr Teilnehmende) / Punkteschnitt (Gewinner = mehr Punkte) / Bestzeit (Gewinner = schnellste gelaufene Zeit) / Losentscheid

Diese Kriterien finden nur Anwendung bei Zeitgleichheit auf dem Podest. Ab Rang 4 werden die zeitgleichen Teilnehmenden auf demselben Rang gewertet.

1.10. Preise

Die beiden besten Vereine der Vereinswertung, welche mindestens 5 Teilnehmende in der entsprechenden Kategorie haben und zudem Mitglied der Sport Union Schweiz sind, erhalten einen Vereinspreis. Dieser Preis wird im Rahmen der Delegiertenversammlung überreicht.

Die besten Teilnehmenden pro Kategorie (4 Alterskategorien, je 2 Geschlechter) erhalten ebenfalls einen Preis. Diese Preise werden entweder durch den entsprechenden Regionalverband persönlich vorbeigebracht oder per Post versendet. Kinder von externen Vereinen können den Sachpreis nicht gewinnen, können aber auf Anfrage ein Diplom einfordern. Für die Ränge zwei und drei gibt es keinen Sachpreis. Auf Wunsch des Vereines wird allerdings ein Diplom ausgestellt.

1.11. Datenschutz

Die Rangliste wird auf der Webseite der Sport Union Schweiz veröffentlicht. Darin enthalten sind die Namen, der Jahrgang, die Resultate sowie die Vereinszugehörigkeit. Eingesendete Fotos und Videos werden ebenfalls veröffentlicht. Mit dem Einsenden der Resultate oder der Fotos akzeptiert der Verein die Veröffentlichung und bestätigt, dass er seine Mitglieder entsprechend informiert hat.

1.12. Fairplay

Mit der Teilnahme bestätigt der Verein, dass sie nach den Grundsätzen von Fairplay handeln. Bei Verstössen gegen das Fairplay, kann der Verein von der aktuellen sowie bei groben Verstössen auch von zukünftigen Teilnahmen am Luuszapfe-Cup ausgeschlossen werden.

1.13. Nicht-Einhaltung von Regelungen

Vereine, welche das Reglement nicht korrekt befolgt haben, werden ohne Zeit am Schluss der Rangliste gewertet. Die Kinder erhalten aber den Teilnahmepreis. Kinder, welche nicht je einen Posten pro Schwierigkeitsstufen absolviert haben, werden mit der Zeit gewertet. Im Falle eines Sieges übergeht der Siegespreis allerdings auf den zweiten Platz, sofern die Bedingungen erfüllt sind.

1.14. Cool & Clean

Die Sport Union Schweiz ist Mitglied bei Swiss Olympic und orientiert sich an den ethischen Grundsätzen der Ethik-Charta. Zudem unterstützt sie das Konzept von Cool & Clean.

1.15. Protest und Schiedsgericht

Es besteht keine Möglichkeit auf einen offiziellen Protest. Fehleinträge und offensichtliche Fehler bei der Resultaterfassung können der Sport Union Schweiz gemeldet werden.

2. Wettkampfvorschriften

Der Wettkampf beinhaltet 6 Posten, wovon vier Posten von den Teilnehmenden ausgesucht werden. Jeder Posten hat ein Schwierigkeitsgrad von 1-3. Pro Schwierigkeitsgrad gibt es zwei Posten, je einer pro Schwierigkeitsgrad muss ausgewählt werden. Von einem der drei Schwierigkeitsgrade werden beide Posten absolviert, sodass vier Posten gelaufen werden. Ein Posten darf von einer Person nicht doppelt absolviert werden.

Die sechs Posten zur Auswahl:

Nr.	Disziplin	Schwierigkeitsgrad	Wettkampfvorschriften
1	Chilbischiesen	1	DOK 20.1, Punkt 2.1
2	Erbsenzähler	1	DOK 20.1, Punkt 2.2
3	Bergsprint	2	DOK 20.1, Punkt 2.3
4	Eiertransport	2	DOK 20.1, Punkt 2.4
5	Ranger	3	DOK 20.1, Punkt 2.5
6	Windmühle	3	DOK 20.1, Punkt 2.6

Falls die Anlage oder das Material für einen bestimmten Posten nicht vorhanden ist, so kann dieser Posten weggelassen und den Kindern nicht zur Wahl angeboten werden. In diesem Fall müssen alle Teilnehmenden den Posten derselben Schwierigkeitsstufe absolvieren. Der gesamte Parcours muss mindestens 5 Posten aufweisen können, damit der Wettkampf durchgeführt werden darf.

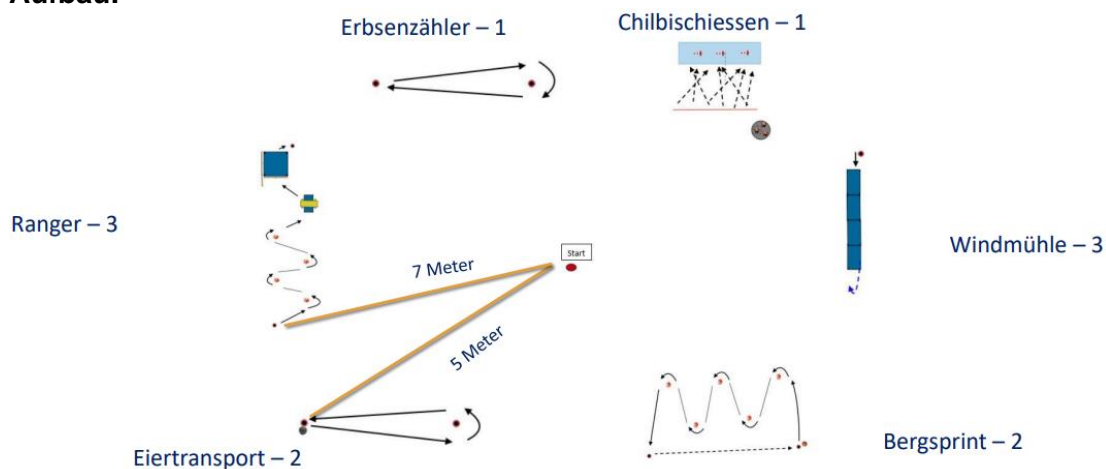
Der Start befindet sich bei der Pylone in der Mitte. Die Zeit wird per Startkommando «Auf die Plätze – Fertig – Los» gestartet. Nach jedem Posten müssen die Teilnehmenden zurück zur Startpylone und diese berühren, bevor sie zum nächsten Posten weitergehen. Die Zeit wird nach dem vierten Posten und dem erneuten Berühren der Startpylone in der Mitte gestoppt.

Allfällige Bonussekunden werden dann abgezogen. Die Zeit wird pro Teilnehmer ins Auswertungsformular übernommen. Im Auswertungsformular werden auch die absolvierten Posten angegeben, welche für die Punktzahl der Schwierigkeitsgrade bei Zeitgleichheit relevant sind. Das Formular wird elektronisch via Webseite der Sport Union Schweiz übermittelt.

Materialliste allgemein

- 1 Pylone für die Mitte
- 1 Stoppuhr
- Computer mit Auswertungstabelle

Aufbau:



Der Start der einzelnen Posten ist 5 Meter von der Ausgangspylyone entfernt, bei den beiden Posten der Schwierigkeitsstufe 3 beträgt die Entfernung 7 Meter.

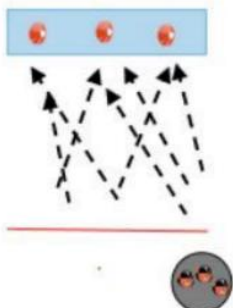
2.1. Chilbischiesen

Anzahl Versuche:	1
Start:	Neben dem Balldepot
Spielgeräte:	Softbälle, Pylonen, Langbank, Reifen
Anlage:	Die Pylonen befinden sich 4 Meter (bis U11) oder 5 Meter (ab 11 Jahren) hinter dem Abwurf balken auf einem Langbank und sind mindestens 1 Meter voneinander entfernt. Es werden Softbälle verwendet. Die Bälle werden auf der rechten Seite des Abwurf balkens in einem Reifen deponiert.
Ausführung:	Die drei Bälle werden nacheinander auf die Pylonen geworfen. Der Abwurf erfolgt hinter der Markierung. Pro Wurf darf jeweils nur ein Ball in der Hand sein und geworfene Bälle dürfen nicht wiederverwendet werden (max. 3 Würfe)
Zeitgutschrift:	Fälle eine Pylone von der Bank (nur treffen zählt nicht), bekommt der Teilnehmer eine Zeitgutschrift von 4 Sekunden, welche im Auswertungsexcel von der Zeit abgezogen wird.
Ziel:	Möglichst alle 3 Pylonen treffen

Materialliste

- 3 Pylonen
- 3 Softbälle
- 1 Langbank
- 1 Reifen

Aufbau:



Das Balldepot wird rechts vom Abwurf balken in einem Reifen deponiert. Der Langbank wird in 4 Meter (bis U11) oder 5m (ab 11 Jahren) Entfernung von der Markierung platziert. 3 Pylonen werden im Abstand von 1 Meter auf den Langbank gestellt.

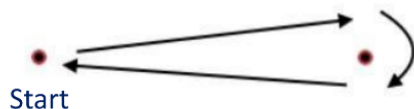
2.2. Erbsenzähler

- Anzahl Versuche: 1
- Rechenaufgaben: bis U11: Nur Addition
Ab 11 Jahren: Multiplizieren
- Start: Hinter dem Malstab
- Spielgeräte: Malstäbe, Rechenaufgaben
- Ausführung: Die Teilnehmenden laufen zuerst eine Runde, danach folgt eine Rechenaufgabe (bis Kategorie U11 nur Addition, ab 11 Jahren Multiplikation). Ist die Aufgabe richtig, kommt direkt die nächste Rechenaufgabe. Ist die Antwort falsch, muss eine Runde gelaufen werden. Insgesamt werden drei Rechenaufgaben gestellt. Ist die dritte Rechenaufgabe korrekt, geht es direkt zurück zur Ausgangspylone, falls sie falsch ist, muss eine Runde gelaufen werden, bevor es zur Ausgangspylone zurück geht.
- Rechenaufgaben: Eine Leiterperson stellt den Teilnehmenden die Rechenaufgaben. Dazu gibt es eine Vorlage auf der Webseite der Sport Union Schweiz zum Download. Die Leiterperson kann innerhalb der Kategorie selber entscheiden, welche Rechenaufgabe sie stellt. Sie muss einfach in der Lage sein, die Aufgabe zu lösen und die Antwort vor den Teilnehmenden zu kennen.
- Ziel: 3 Rechenaufgaben lösen, falls möglich ohne Fehler und so schnell als möglich

Materialliste

- 2 Malstäbe
- Liste mit Rechenaufgabe (Webseite der Sport Union Schweiz)

Aufbau:



Distanz zwischen den beiden Malstäben: 5 Meter

2.3. Bergsprint

Anzahl Versuche: 1

Start: Beim Malstab mit dem Basketball

Spielgeräte: Basketball, Pylonen, Malstäbe

Ausführung: Die Teilnehmenden prellen den Basketball und laufen den Slalom um die Pylonen herum ab. Nach der letzten Pylone wird der Malstab umlaufen, bevor es gerade zurück zum Ausgangs-Malstab geht. Der Ball wird in den Reifen hineingelegt, damit er still liegt. Erst dann kann zurück zur Ausgangspylone gegangen werden.

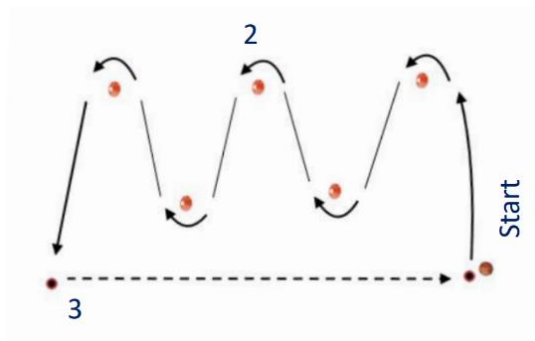
Auswertung: Liegt der Ball nicht still im Reifen, muss dieser zurückgeholt werden und nochmals platziert werden.

Ziel: So schnell wie möglich ins Ziel kommen.

Materialliste

- 5 Pylonen
- 2 Malstäbe
- 1 Basketball

Aufbau:



Zwischen dem Ausgangsmalstab und der ersten Pylone: 1 Meter nach vorne, 3 Meter zur Seite

Zwischen den Pylonen: 1 Meter nach vorne, 2 Meter nach rechts / links

Nach der fünften Pylone: 1 Meter nach vorne, 3 Meter nach links zum zweiten Malstab

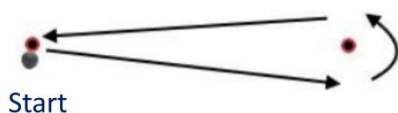
2.4. Eiertransport

- Anzahl Versuche: 1
- Laufstrecken: bis U11: Beide Strecken vorwärts
Ab 11 Jahren: Eine Strecke vorwärts, eine Strecke rückwärts
- Start: Beim Malstab mit dem Ping-Pong Ball und dem Esslöffel
- Spielgeräte: Esslöffel, Ping-Pong Ball, Malstäbe
- Ausführung: Die Teilnehmenden balancieren den Ball auf dem Esslöffel. Während die jüngeren (bis U11) alles vorwärts bewältigen, drehen sich die älteren (ab 11 Jahren) nach dem Malstab und absolvieren die zweite Strecke rückwärts.
- Auswertung: Fällt der Ball herunter, müssen die Teilnehmenden bis zum letzten Malstab zurück und die Strecke erneut machen.
- Ziel: Das Ei (Ping-Pong Ball) so schnell wie möglich sicher ins Ziel bringen.

Materialliste

- 1 Esslöffel
- 3 Ping-Pong Bälle (2 Reserve)
- 2 Malstäbe

Aufbau:



Distanz zwischen den beiden Malstäben: 5 Meter

2.5. Ranger

Anzahl Versuche: 1

Start: Beim Malstab unten links

Spielgeräte: Pylonen, Schwedenkastenteil, dünne Matte, Sprossenwand, dicke Matte, Malstab

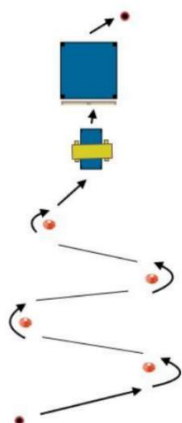
Ausführung: Der Start ist beim Malstab links. Danach werden die Pylonen umlaufen, zwischen dem Schwedenkastenteil durch, die Sprossenwand hoch und mit einem Sprung runter auf die Matte. Von der Matte geht es um den Malstab und zurück zur Ausgangspylo-
ne.

Ziel: Den Parcours so schnell wie möglich überwinden.

Materialliste

- 4 Pylonen
- 1 Schwedenkastenteil
- 1 Sprossenwand
- 1 dicke Matte
- 1 dünne Matte
- 2 Malstäbe

Aufbau:



Abstand der Pylonen: 1 Meter nach vorne, 2 Meter nach rechts / links

Nach der letzten Pylone: 2 Meter nach vorne, 1 Meter nach rechts zum Schwedenkastenteil

Das Schwedenkastenteil ist quer aufgestellt mit einer dünnen Matte dazwischen.

Nach dem Schwedenkastenteil kommt 2 Meter weiter vorne die Sprossenwand

Auf der anderen Seite der Sprossenwand liegt eine dicke Matte

Nach der dicken Matte steht der zweite Malstab 1 Meter weiter vorne.

2.6. Windmühle

Anzahl Versuche: 1

Start: Beim Malstab

Spielgeräte: Matten, Malstab

Ausführung: U11: Die Teilnehmenden machen drei Purzelbäume vorwärts, wenden sich und machen erneut drei Purzelbäume vorwärts

Ab 11 Jahren: Die Teilnehmenden machen drei Purzelbäume vorwärts und drei rückwärts

Nach den Purzelbäumen laufen die Teilnehmenden um den Malstab und zurück zur Ausgangspylone

Ziel: So schnell wie möglich sechs Purzelbäume tätigen

Materialliste

- 4-5 dünne Matten
- 1 Malstab

Aufbau:



Der Malstab befindet sich 1 Meter vor den Matten

3. Diverses / Tipps

3.1. Material und Helfer

Sämtliche Anlagen und das Material für den Parcour muss in der Halle zur Verfügung stehen oder durch den Verein selbst organisiert werden. Es werden 2-3 Leiterpersonen (auch 1418-Leiterpersonen) benötigt.

3.2. Aufbau

- Der Wettkampfpfplatz sollte definiert werden, damit sich die restlichen Kinder nicht auf dem Parcour befinden. So können die Leiterpersonen die Zeit ohne Ablenkung stoppen.
- Der Ausgangspunkt in der Mitte des Parcours wird mit einer Pylone markiert. Die Starts der jeweiligen Posten sind immer auf der weiter entfernten Seite der Pylone.
- Einige Posten sind davon abhängig, wo sich die Anlagen (Sprossenwand / Ringe) befinden. Die restlichen Posten müssen dementsprechend verschoben werden.
- Alle Posten werden mit einem Massband abgemessen. Ist kein Massband vorhanden, gilt: 1 Schritt = 1 Meter.

3.3. Beschäftigungsspiele

Grundsätzlich ist eine Einfachturnhalle durch den Luuszapfe-Cup ausgelastet. Die Leiterpersonen kennen die Infrastruktur und sind angehalten, kreativ zu werden, wie die restlichen Kinder anhand der Gegebenheiten sinnvoll beschäftigt werden können.

Nachfolgend sind einige Ideen für Beschäftigungsspiele aufgelistet:

- Mit zusätzlicher Halle: Fangis-Formen / Völkerball / Mannschaftsspiele mit wenig Materialaufwand (z.B. Fussball, Unihockey, Volleyball, Basketball)
- Mit eingeschränktem Platz:
 - o Wand sitzen – Kinder kriechen unten durch (für Kleinere)
 - o «Güggeli-Kampf» - Auf einem Bein versuchen, die anderen aus dem Gleichgewicht zu bringen
 - o Liegestütz-Position – Ziel ist es, möglichst oft die Handoberfläche des Gegners zu berühren.
 - o «Zeitungslesen» / «Rotlicht-Stop» - Eine Person dreht sich zur Wand, die anderen müssen sich anschleichen. Dreht sich die Person um, müssen alle stillstehen. Wer erwischt wird, muss zurück zum Start.
 - o «Gordischer Knoten» - Alle stellen sich Schulter an Schulter in einem Kreis auf und strecken die Hände in die Mitte. Nun greift jeder eine andere Hand (nie beide Hände einer anderen Person oder ihres Nachbarn) und alle versuchen, den Knoten analytisch oder mit Probieren zu lösen

Inputs/Tipps für die Beschäftigungsspiele:

- Spiele wählen ohne Zeitbeschränkung, bei welchen die Kinder nicht fix eingebunden sind (austauschbar)
- Die Sport Union Schweiz bietet eine Spielkiste an, welche ausgeliehen werden kann
- Sportartikel können bei unserem Verbandspartner Sport-Thieme bestellt werden
- Weitere Ideen für Beschäftigungsspiele gibt es auf mobilesport.ch

4. Schlussbestimmung

Dieses DOK wurde vom Zentralvorstand am 24. August 2022 genehmigt und tritt per 1. September 2022 in Kraft.