

Letzte Weisung

Jugitag Unterentfelden 2026



Inhaltsverzeichnis

Kommunikation	2
Anmeldung Einzelwettkampf.....	2
Anmeldung Spiele	2
GETU.....	2
Einturnhalle.....	2
Wettkampfhalle	3
Ablauf je Ablösung.....	3
Apell	3
Wettkampf	3
Zuschauer.....	3
Zeitpläne	4
Richter LA.....	4
Schiedsrichter Spiele	4
Resultaterfassung.....	4
Einzelwettkampf LA.....	4
Übersichtsplan	4

Kommunikation

Die JUKO meldet sich via WhatsApp betreffend Änderungen / Notfällen / Besprechungen.

Die Riegenleiter wenden sich bitte direkt an die JUKO-Mitglieder oder Gloor Bruno.

Anmeldung Einzelwettkampf

Die Anmeldung für alle Wettkämpfe befindet sich beim Schulhaus Roggenhausen.

LA Gruppen 1 - 3 bis **07:30 Uhr**. Startzeit 08:00 Uhr

LA Gruppen 3 - 4 bis **09:15 Uhr**. Startzeit 09:45 Uhr

Abmeldungen bereits vorgängig per WhatsApp an Thomas Roth (Name / Verein), spätestens bei der Anmeldung.

GETU-Ablösung 1 bis spätestens **07:20 Uhr**. Startzeit 07:50 Uhr

GETU-Ablösung 2 bis spätestens **08:10 Uhr**. Startzeit 08:40 Uhr

GETU-Ablösung 3 bis spätestens **09:00 Uhr**. Startzeit 09:30 Uhr

GETU-Ablösung 4 bis spätestens **09:50 Uhr**. Startzeit 10:20 Uhr

GETU-Ablösung 5 bis spätestens **10:40 Uhr**. Startzeit 11:10 Uhr

Abmeldungen bereits vorgängig per WhatsApp an Thomas Roth (Name / Verein), spätestens bei der Anmeldung sowie beim Appell bei Gloor Bruno.

Anmeldung Spiele

Bei Teilnahme nur an den Spielen: bis 13 Uhr beim Speakerwagen oder direkt am Morgen mit LA/GETU. Abmeldungen von Mannschaften führen zu grossen Anpassungen in der Planung, deshalb sind diese, wenn immer möglich, zu vermeiden und haben einen Haftgeldabzug zur Folge.

GETU

Einturnhalle

In der Einturnhalle wird eine begrenzte Anzahl Turngeräte bereitgestellt. Diese kann ab 07:00 Uhr ständig benutzt werden.

Die Kinder und ihre Betreuer sind für Ordnung in der Einturnhalle selbst verantwortlich.

Wettkampfhalle

Ablauf je Ablösung

1. Appell
2. Einmarsch - Präsentation der Turner/innen
3. Wettkampf 1. Gerät
4. Gerätewechsel und Angewöhnung 2. Gerät - Wettkampf 2. Gerät

5. Gerätewechsel und Angewöhnung 3. Gerät - Wettkampf 3. Gerät

Appell

Die Ablösungen finden sich jeweils 15 Minuten vor ihrer Startzeit, gemäss separatem Ablauf GETU, in der Wettkampfhalle ein.

Wettkampf

Vor dem ersten Gerät findet kein Einturnen am Wettkampfgerät statt. Nach jedem Gerätewechsel können die Gruppen am bevorstehenden Gerät während 3 Minuten einturnen / sich angewöhnen. Direkt im Anschluss findet der Wettkampf statt. Nach dem Wettkampf wird die Halle wieder geordnet verlassen.

Zuschauer

Für die Zuschauer sind Zonen in der Turnhalle ausgewiesen. Die Zugänge sind gekennzeichnet und die Zonen mittels Absperrband vom Turnwettkampf getrennt.

Zeitpläne

Der Tagesablauf sowie die Zeitpläne GETU sind auf der Webseite des KTV Aarau-Kulm abgelegt.

Spielpläne / Schiedsrichter



Zeitplan



Ablauf GETU



Richter LA

Die Richter werden durch die Riegenleiter über ihre Einsätze informiert. Die Einteilung ist dieser Weisung beigelegt. Gemeldete Richter, die nicht eingeteilt sind, werden nicht benötigt.

Besammlung um 07:30 Uhr bei der Anmeldung (Schulhaus Roggenhausen).

Richter, die verhindert sind, sorgen eigenständig für Ersatz.

Es gelten die [Weisungen](#) des STV / SwissAthletics und des KTV Aarau-Kulm.

Schiedsrichter Spiele

Die Schiedsrichter werden durch die JUKO separat angeschrieben. Die Einteilung ist auf der Turnierseite von Tournify zu entnehmen.

Besammlung um 12:50 Uhr beim Speakerwagen.

Schiedsrichter, die verhindert sind, sorgen eigenständig für Ersatz.

Resultaterfassung

Die Resultate des Einzelwettkampf werden vom Rechnungsbüro erfasst. Zur Auswertung wird SporttagWeb verwendet.

Die Schiedsrichter der Spiele werden die Resultate der Spiele jeweils selbständig mittels Smartphones bei Tournify eintragen. Es werden die persönlichen Smartphones verwendet.

Einzelwettkampf LA

Bei den Disziplinen Wurf und 3er-Hupf werden jeweils 1 Probedurchgang und im Anschluss 3 Versuche mit Wertung ausgeführt. Beim Sprint 1 Durchgang.

Die JUKO wünscht allen einen erfolgreichen Jugitag!