

Ausschreibungen & Termine 2012



Gaukinderturnfest

Termin	16. Juni 2013
Ort	Turnhalle der Rudolf-Wihr-Schule, Limburgerhof
Ausrichter	TG 04 Limburgerhof
Wettkampfleitung & Ansprechpartner	Simone Vogel, Brunckstrasse 69, 67133 Maxdorf, simone.vogel@turngau-rhein-limburg.de Heike Korrell, Aussiedlerhof Korrell 1, 67819 Kriegsfeld, heike.korrell@turngau-rhein-limburg.de
Meldungen	Mannschaften mit Name, Jahrgang, Verein bis 5. Juni 13 in der Formatvorlage an: an: simone.vogel@turngau-rhein-limburg.de EI – Ki: Anzahl der Paare an: heike.korrell@turngau-rhein-limburg.de
Nachmeldungen	Nachmeldungen werden grundsätzlich nur nach Absprache mit der WK-Leitung und mit 50% erhöhtem Meldegeld angenommen. Änderungen der Mannschaften sind bis 9:00 Uhr möglich. Bei EI – Ki können am WK-Tag noch Paare angemeldet werden.
Gebühren	WK 01 – 07 3€ je Teilnehmer, WK 08 3€ pro Paar
Auszeichnungen	WK 01 – 07 Erinnerungsauszeichnung. Der erfolgreichste Verein erhält einen Pokal. WK 08 je Paar eine Medaille.
Siegerehrung	WK 01 – 08 nach Wettkampftage
Allgemeines	Dieses Turnfest ist für unsere Kleinsten und „Breitensportler“ gedacht. Bitte meldet keine Kinder die Meisterschaften geturnt haben. Die Wettkampfstätten dürfen nur von den Kindern, einem Riegenführer und einem Mannschaftsbetreuer betreten werden. Eltern müssen sich außerhalb der Wettkampfstätten aufhalten !!! Die Halle darf nur mit Hallenschuhen betreten werden. Bitte achtet auf geeignete Turnkleidung der Teilnehmer .
Zeitplan	09:35 Uhr Kampfrichter- und Helferbesprechung 10:00 Uhr Begrüßung 10:10 Uhr Beginn der Wettkämpfe 01- 07 10:10 Uhr-12:00 Uhr Eltern – Kind – Wettbewerb (Start in Vereinsgruppen)

Mannschafts- sechskampf	WK -Nr.	Mannschaft	Übung	Alter	ØJahrgang	Weitsprung	Schweif- ball
	01	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	5 Jahre u jünger	2008 u jünger	aus d. Stand	80g
02	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	6 Jahre	2007	aus d. Stand	80g	
03	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	7 Jahre	2006	aus d. Stand	80g	
04	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	8 Jahre	2005	aus d. Stand	80g	
05	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	9 Jahre	2004	aus d. Stand	80g	
06	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	10 Jahre	2003	aus d. Stand	80g	
07	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	11 Jahre	2002	aus d. Stand	80g	

4-7 Kinder bilden eine Mannschaft, jedes Kind muss jede Disziplin erfüllen. Die **Zuordnung** der Mannschaften in eine Wettkampfklasse richtet sich nach dem **Durchschnittsalter (Jahrgang)** der Mannschaftsmitglieder, hierbei wird Mathematisch gerundet. Das jeweilige Ergebnis / Zeit wird durch die Anzahl der Mannschaftsteilnehmer geteilt.
Es können **Mädchen- Jungen- oder Gemischte Mannschaften** gebildet werden.

Ausschreibungen & Termine 2012



WK-Nr.	Mannschaft	Alter	
08	Eltern - Kind	Vereinsgruppe	Wir turnen durch die Gerätelandschaft

Übungen

1. **Zonenstandweitsprung aus dem Stand: pro Kind 3 Versuche**

2. **Schweifballweitwurf über eine 1.80m hohe Zauberschnur 3 Versuche**

3. **Hindernisparcours (ca. 50m)
Der Parcours wird erst am Wettkampftag bekannt gegeben.**

4. **Boden: Ü1= 6 Punkte, Ü2= 8 Punkte Ü3= 10 Punkte**

Ü1: 2 – 3 Schritte Anlauf, Absprung zum Strecksprung
Senken in den Hockstand, Aufstützen d. Hände, Rückstrecken d. Beine zum Liegestütz, Anhocken, Rückstrecken der Beine zum Liegestütz wieder Anhocken, Strecksprung
Senken über den flüchtigen Hockstand in den Hocksitz, Rückenschaukel gehockt (rück und vorwärts) mit dynamischem Aufrichten (Hände erlaubt),
2 – 3 Schritte gehen im Ballenstand, Schließen d. Beine in den Schlusstand

Ü2: Nachstellhüpfer rechts und links, Schließen d. Beine,
Senken i. d. Hockstand, Aufstützen d. Hände, Rückstrecken d. Beine zum Liegestütz, Senken i. d. Bauchlage, Strecken d. Arme,
½ Drehung in die Rückenlage, Heben zur Schiffchenhaltung,
Rückenschaukel rück und vor, Aufrichten (ohne Handstütz) i. d. Stand
Rolle vorwärts, Strecksprung
2 – 3 Schritte, Absprung zum Pferdchen – oder Schersprung

Ü3: Aus dem Stand, Rolle vorwärts i. d. Stand,
Senken, Rolle rückwärts i. d. Stand,
2 Schritte vorw., Schwingen i. d. flüchtigen Handstand, Senken i. d. Schrittst.,
Aufrichten, 2 Schritte, Schließen d. Beine Absprung Hocksprung,
1 – 2 Schritte, Rad (Ende gegen die Bewegungsrichtung), Aufrichten, Schließen d. Beine

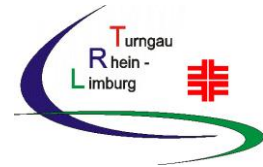
5. **Bank / Schwebebalken Ü1= 6 Punkte, Ü2= 8 Punkte Ü3= 10 Punkte**

Ü1: breite Turnbank:
Am Bankende Aufsteigen mit Rückspreizen eines Beines,
3 – 4 Schritte im Ballengang vorwärts gehen,
Nachstellschritt rechts und links,
Gehen bis Bankende, beidbeiniger Absprung, Strecksprung.

Ü2: umgedrehte Turnbank:
Am Bankende Aufsteigen mit Rückspreizen eines Beines, Heben i. d. Ballenstand,
3 – 4 Schritte gehen im Ballengang,
Nachstellschritt, Schließen d. Beine in die enge Schrittstellung,
Senken i. d. halbtiefen Hockstand, Strecksprung
Gehen bis Bankende, beidbeiniger Absprung, Grätsche (Seitgrätschen und Schließen d. Beine)
in den Stand

Ü3: Schwebebalken, Höhe: 1m
Sprung i. d. Stütz, Überspreizen in den Grätschsitz (Hände stützen hinter dem Körper), flüchtiger Spitzwinkelstütz
Anhocken eines Beines, Aufrichten über den Hockstand i. d. Stand

Ausschreibungen & Termine 2012



2 – 3 Schritte im Ballengang, Strecksprung
2 – 3 Schritte, senken in die Standwaage, aufrichten und vorsetzen des Beines,
¼ Drehung, Schließen der Beine,
beidbeiniger Absprung, Strecksprung.

6. Minitramp: Ü1= 6 Punkte, Ü2= 8 Punkte Ü3= 10 Punkte

Beim Trampolin Springen muss ein Sprung zweimal gezeigt werden. Der bessere der beiden Sprünge kommt in die Wertung.

- Ü1 Kasten 3-teilig längs, Bank als Anlauf
Der/Die Turner/in kommt mit Schwung in das Minitrampolin und springt beidbeinig mit einem Strecksprung auf den Kasten (längs). Vorlaufen bis zum Kastenende. Ein weiterer Strecksprung hinunter zur Matte soll zum sicheren Stand führen.
- Ü2 Kasten mind. 3-teilig quer, Bank als Anlauf, kleiner Kasten zwischen Bank und Minitramp
Die P2 beginnt mit Anlauf, Sprung über den kleinen Kasten ins Minitrampolin. Beidbeinig abspringen beim Strecksprung auf den quer stehenden Kasten. Vom Kasten wiederum beidbeinig abspringen zum Hocksprung mit sicherer Landung auf dem Weichboden.
- Ü3 Kasten mind. 4-teilig quer, eine Bank zum Anlauf kann genutzt werden
Die P3 soll dazu benutzt werden, einen kräftigen Absprung zu erarbeiten. Daher soll mit wenig Anlauf kräftig in das Minitrampolin eingesprungen werden. Der Einsprung soll mindestens so weit und hoch sein, als ob der kleine Kasten (siehe P 2) noch stünde. Die Hocke soll über den Kasten weit nach oben angesprungen werden. Als Landefläche sollen zwei übereinander liegende Weichböden dienen, auf denen ein sicherer Stand erfolgen soll.