

Ausschreibungen & Termine 2018



Gaukinderturnfest

Termin	26.08.2018
Ausrichter	VT Frankenthal Nachtweideweg 40
Wettkampfleitung Ansprechpartner	Yvonne Kempf, Meergartenweg 12a, 67227 Frankenthal yvonne.kempf@turngau-rhein-limburg.de
Meldungen	Mannschaften mit Namen, Jahrgang, Verein in der Formatvorlage bis 16.08.2018 an: yvonne.kempf@turngau-rhein-limburg.de Ei-Ki Paare: Anzahl der Paare an: yvonne.kempf@turngau-rhein-limburg.de
Nachmeldungen	Werden grundsätzlich nur in Absprache mit der Wettkampfleitung und mit 50% erhöhtem Meldegeld angenommen. Änderungen der Mannschaften sind bis 9 Uhr möglich Bei Ei-Ki können am WK-Tag noch einzelne Paare nachgemeldet werden, aber keine ganzen Vereinsgruppen
Gebühren	WK01-10 3€ pro Teilnehmer, WK11 3€ pro Paar (Vor dem WK zu entrichten)
Auszeichnungen	WK01-10 Erinnerungsauszeichnung WK11 jedes Paar erhält eine Medaille
Allgemeines	Dieses Turnfest ist für unsere kleinen und „Breitensportler“ gedacht. Deshalb dürfen keine Kinder gemeldet werden die Meisterschaften geturnt haben. Die Wettkampfstätten dürfen nur von den Turner/innen, einem Riegenführer und einem Mannschaftsbereuer betreten werden. Eltern müssen sich außerhalb der Wettkampfstätten aufhalten!!! Die Halle darf nur in Hallenschuhen betreten werden. Bitte achtet auf angemessene, eng anliegende Turnkleidung eurer Teilnehmer. <u>Jeder Verein WK01-07 muss min. 1 Kampfrichter und Riegenführer stellen und diesen bei Meldung Namentlich benennen.</u>
Zeitplan	09:40 Uhr Kampfrichter und Riegenführerbesprechung 10:00 Uhr Begrüßung 10:15 Uhr Beginn der WK01-07 AB 10:15 Uhr Eltern-Kind-Wettbewerb (In Vereinsgruppen)

WK01-10:

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 Mannschaftsmittglieder. Hierbei wird Mathematisch gerundet. Das jeweilige Ergebnis / Zeit wird durch die Anzahl der Mannschaftsteilnehmer geteilt.
Es können Mädchen- Jungen- oder gemischte Mannschaften gebildet werden.

Mannschaftssechskampf

WK-Nr.	Übungen	Alter (Durchschnitt)	Durchschnittsjahrgang	Weitsprung	Schweifball
01	Ü1 - Ü3	5 Jahre u. jünger	2013 u. jünger	aus dem Stand	80g
02	Ü1 - Ü3	6 Jahre	2012	aus dem Stand	80g
03	Ü1 - Ü3	7 Jahre	2011	aus dem Stand	80g
04	Ü1 - Ü3	8 Jahre	2010	aus dem Stand	80g
05	Ü1 - Ü3	9 Jahre	2009	aus dem Stand	80g
06	Ü1 - Ü3	10 Jahre	2008	aus dem Stand	80g
07	Ü1 - Ü3	11 Jahre	2007	aus dem Stand	80g
08	Ü1 - Ü3	12 Jahre	2006	aus dem Stand	80g
09	Ü1 - Ü3	13 Jahre	2005	aus dem Stand	80g
10	Ü1 - Ü3	14 Jahre	2004	aus dem Stand	80g

WK 11

Eltern- Kind Start in Vereinsgruppen Wir turnen durch eine Gerätelandschaft

Die Startzeiten der Vereinsgruppen werden nach Meldeschluss bekannt gegeben

Übungen:

- 1. Zonenstandweitsprung aus dem Stand: pro Kind 3 Versuche**
- 2. Schweifballweitwurf über eine 1.80m hohe Zauberschnur 3 Versuche**
- 3. Hindernisparcours (ca. 50m) als Mannschaftsstaffel
Der Parcours wird erst am Wettkampftag bekannt gegeben.**

4.Boden: Ü1= 1 + 10 Punkte, Ü2= 2 + 10 Punkte, Ü3= 3 +10 Punkte

Ü1

2-3 Schritte Anlauf, Einsprung, Strecksprung

Senken in den Hockstand

Aufsetzen der Hände, Rückstrecken der Beine zum Liegestütz anhocken der Beine, Rückstrecken der Beine zum Liegestütz anhocken der Beine, Strecksprung

Senken über den Hockstand zum Hocksitz

Rückenschaukel

und zurück und vor mit dynamischem Aufrichten beidbeinig oder über die Schrittstellung

2-3 Schritte im Ballengang vorwärts

Schließen der Beine zum Stand

Ü 2 (1/3 in die Matte einlaufen)

Nachstellsprung, Nachstellsprung, Schließen der Beine Senken in den Hockstand, aufsetzen der Hände Rückstrecken der Beine zum Liegestütz vorlings Langsames senken in die Bauchlage

Arme Strecken und 1/2 Drehung in die Rückenlage Schiffchenhaltung

Rückenschaukel zurück und vor mit dynamischem aufrichten beidbeinig oder über die Schrittstellung

Rolle vorwärts, Strecksprung

2-3 Schritte, Absprung zum Pferdchensprung, Stand

Ü3

Rolle vorwärts, Strecksprung

senken in die Rückenlage, zurückrollen in die flüchtige Kerze

Abrollen und aufrichten beidbeinig oder über die Schrittstellung in den Stand 2-3

Schritte vw. schwingen in den flüchtigen Handstand

senken in die Schrittstellung, aufrichten

2-3 Schritte, Absprung zum Hocksprung

Schritt (Anhüpfer erlaubt) Rad

Aufrichten mit 1/4 Drehung gegen die Bewegungsrichtung



5. Bank / Schwebebalken Ü1= 1 + 10 Punkte, Ü2= 2 + 10 Punkte, Ü3= 3 + 10 Punkte

Ü1

Bank breit

Aus dem Querstand vor der Bank Aufsteigen

mit Rückspreizen eines Beines

Nachstellsprung (Chasse)

Nachstellsprung gegengleich

Gehen bis zum Bankende

Abgang: Beidbeiniger Strecksprung in den Stand

Ü2

Bank schmal

Aus dem Querstand vorlings Aufsteigen mit Rückspreizen eines Beines

1-2 Schritte, heben in den Ballenstand 3-4 im Ballengang

Nachstellsprung (Chasse)

Schließen der Beine, Strecksprung Gehen bis zum Bankende

Abgang: Beidbeiniger Absprung zum Hocksprung in den Stand

Ü3

Schwebebalken 1m

(Sprungbrett nicht erlaubt)

Sprung in den Stütz, Überspreizen eines Beines mit 1/4 Drehung in den Grätschsitz

Aufstützen der Arme, Spitzwinkelsitz

Anhocken eines Beines und aufrichten über die Schrittstellung

1-2 Schritte, Stand auf einem Bein, Schritt, Stand auf dem anderen Bein,

1-2 Schritte schließen der Beine, Strecksprung

1-2 Schritte, Standwaage gehen bis zum Balkenende

Abgang: Hocksprung



6. Minitramp: Ü1= 1 + 10 Punkte, Ü2= 2 + 10 Punkte, Ü3= 3 + 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 Streck sprung auf den Kasten (längs). Vorlaufen bis zum Kastenende. Ein weiterer Streck sprung hinunter zur Matte soll zum sicheren Stand führen.
- . Ü2 Kasten mind. 3-teilig quer, Bank als Anlauf, kleiner Kasten zwischen Bank und Minitramp Die Ü2 beginnt mit Anlauf, Sprung über den kleinen Kasten ins Minitrampolin. Beidbeinig abspringen beim Streck sprung auf den quer stehenden Kasten. Vom Kasten wiederum beidbeinig abspringen zum Hock sprung mit sicherer Landung auf dem Weichboden.
- . Ü3 Kasten mind. 4-teilig quer, eine Bank zum Anlauf kann genutzt werden Die Ü3 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 Ü 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.