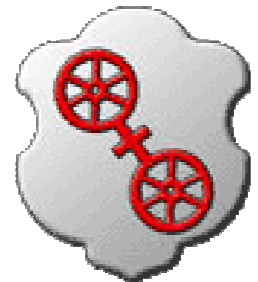


Turnjugend Fulda-Eder

Gaukinderturnfest 2012

150 Jahre TuS Fritzlar





Ausschreibung

Termin	Sonntag, 26. August 2012
Veranstalter	Turnjugend Fulda-Eder
Ausrichter	TuS Fritzlar
Ort	Großsporthalle und Sportpark der König-Heinrich-Schule
Meldeschluss	18.08.2012
Startgeld	3,00 €
Treffpunkt	Großsporthalle
Siegerehrung	Großsporthalle oder Sportpark
Zeitplan	09:30 Uhr Einturnen Turnfestwettkampf Der weitere Zeitplan hängt von der Anzahl der Teilnehmer am Turnfestwettkampf ab und wird nach Meldeschluss bekannt gegeben.
Ansprechpartner	Christian Khin, Svenja Strickrodt, Florian Scholze (Turnfestwettkampf) Christine Schön, Christian Khin (Mannschaftswettbewerb)

Das Gaukinderturnfest besteht aus zwei Teilen, dem Turnfestwettkampf und dem Mannschaftswettbewerb. Der Turnfestwettkampf ist ein Einzelwettkampf mit Betonung auf dem sportlichen Bereich, während der Mannschaftswettbewerb einen turnerisch-spielerischen Charakter hat.

Beide Teile haben in den vergangenen Jahren einen guten Zuspruch erfahren. Die Kinder können sowohl morgens einzeln starten als auch nachmittags die Mannschaften ihres Vereins unterstützen. Den Zeitplan werden wir entsprechend gestalten.

Der Mannschaftswettbewerb bietet bekannte Stationen aus der Vergangenheit. Auf Wunsch der teilnehmenden Vereine haben wir davon abgesehen, neue Stationen einzuführen. Stattdessen bedienen wir uns unseres vielseitigen und abwechslungsreichen Katalogs mit vielen leicht in jedem Verein umsetzbaren Stationen.



Turnfestwettkampf

Der Turnfestwettkampf findet in vier Altersklassen statt:
1998 bis 2001, 2002/2003, 2004/2005 und 2006/2007
Mädchen und Jungen werden getrennt gewertet.

Inhalt

Der Turnfestwettkampf ist ein Einzelwettkampf, bestehend aus den Disziplinen

- Gerätebahn A,
- Turnen am Minitrampolin,
- 30 Sekunden Rope Skipping und
- einem 50-m-Lauf.

Die Gerätebahn A (Reck/Boden/Sprung mit direktem Wechsel zwischen den Geräten) entspricht in Inhalten und Aufbau den DTB-Aufgabenbüchern Gerätturnen weiblich/männlich 2008, Pflichtübungen Gerätebahn P 1 bis P 4; modifizierte Bodenübungen.

Am Minitrampolin gelten die Pflichtübungen P 1 bis P 4 gem. Änderung des DTB-Aufgabenbuches Trampolinturnen 2008 ab 01.01.2011:

P 1 Strecksprung

P 2 Hocksprung

P 3 Grätschwinkelsprung oder 1/2 Fußsprungschraube

P 4 Bücksprung oder 1/1 Fußsprungschraube

Alle Übungen werden ohne Kasten geturnt. Der Anlauf erfolgt ohne Bank.

Für Rope Skipping sehen wir im Turnfestwettkampf ebenfalls vier Schwierigkeitsstufen vor, die sich in der Sprungtechnik unterscheiden (Beschreibung der Sprungtechniken siehe nächste Seite).

P 1 Pferdchensprung 30 Sekunden

P 2 Double Bounce 30 Sekunden

P 3 Easy Jump 30 Sekunden

P 4 Speed 30 Sekunden

Der Start für den 50-m-Lauf sollte im Tiefstart aus dem Startblock erfolgen. Hochstart oder Tiefstart ohne Block sind ebenfalls zulässig.

Wertung

Jede Teildisziplin hat einen Wert von bis zu 10,00 Punkten, sodass maximal 60,00 Punkte erreicht werden können.

Die Bewertung im Gerätturnen orientiert sich an den allgemeingültigen Kriterien, jedoch kann eine Turnerin/ein Turner nur maximal 6,00 Punkte für Haltung und Technik erreichen.

Die Bewertung im Trampolinturnen erfolgt nach den Regelungen für den DTB-Wahlwettkampf (Prozentwertung), jedoch werden alle Übungen von 6,00 Punkten ausgehend bewertet.

Im Rope Skipping können durch die erreichte Anzahl der Sprünge ebenfalls bis zu 6,00 Punkten erzielt werden.

Die Zeiten im 50-m-Lauf werden in Zehntelsekunden genommen und entsprechend in Punkte umgerechnet. Für alle Jahrgänge gilt: Die Obergrenze (6,00 P) liegt bei 7,00 Sekunden (oder schneller), die Untergrenze (0,00 P) liegt bei 13,00 Sekunden.

Um auf maximal 10,00 Punkte zu kommen, wird die gezeigte P-Stufe bonifiziert:
P 1 = 1 Punkt, P 2 = 2 Punkte, P 3 = 3 Punkte, P 4 = 4 Punkte.



Jedes Kind, das im Sprint unter 13,00 Sekunden bleibt, erhält automatisch vier Bonuspunkte, entsprechend der P 4 der anderen Disziplinen.

Die P-Stufen sind frei wählbar. Bitte beachtet, dass die P-Übungen am Boden für die Gerätebahnen leicht modifiziert sind. Die Übungen an der Gerätebahn müssen so gezeigt werden, wie auf den Seiten 33 – 35 (Broschüre männlich) bzw. auf den Seiten 44 – 46 (Broschüre weiblich) beschrieben.

Kampfrichter Jeder teilnehmende Verein muss einen Kampfrichter stellen. Dies kann ein lizenziertes Kampfrichter in Gerätturnen, Trampolinturnen oder Rope Skipping sein oder aber ein Zeitnehmer für die 50-m-Läufe.

Sprungtechniken im Rope Skipping

- P 1** Pferdchensprung 30 Sekunden
Ziel ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren.
Der/die Springer/in springt mit dem rechten Fuß zuerst über das Seil und zieht den linken Fuß nach. Hierbei wird gezählt, wenn der rechte Fuß den Boden berührt.
0 Seildurchschläge ergeben 0,00 Punkte, 24 Seildurchschläge ergeben 6,00 Punkte. Für die gewählte Sprungtechnik werden 1,00 Punkte bonifiziert.
- P 2** Double Bounce 30 Sekunden
Ziel der Double-Bounce-Disziplin ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren.
Der/die Springer/in muss mit beiden Füßen (geschlossen) über das Seil springen, wobei ein so genannter „Doppelhopser“ gemacht wird. Das heißt, man springt über das Seil und federt einmal nach, bevor man das zweite Mal durchschlägt.
0 Seildurchschläge ergeben 0,00 Punkte, 30 Seildurchschläge ergeben 6,00 Punkte. Für die gewählte Sprungtechnik werden 2,00 Punkte bonifiziert.
- P 3** Easy Jump 30 Sekunden
Ziel ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren.
Der/die Springer/in muss mit beiden Füßen (geschlossen) über das Seil springen. Hierbei wird jeder Seildurchschlag gezählt.
0 Seildurchschläge ergeben 0,00 Punkte, 60 Seildurchschläge ergeben 6,00 Punkte. Für die gewählte Sprungtechnik werden 3,00 Punkte bonifiziert.
- P 4** Speed 30 Sekunden
Ziel der Speed-Disziplin ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren.
Der/die Springer/in muss im Laufschrift (Speed Jump) auf der Stelle, jeweils abwechselnd mit dem rechten und dem linken Fuß über das Seil springen. Hierbei wird gezählt, wie oft der rechte Fuß den Boden berührt.
0 Seildurchschläge ergeben 0,00 Punkte, 38 Seildurchschläge ergeben 6,00 Punkte. Für die gewählte Sprungtechnik werden 4,00 Punkte bonifiziert.



Mannschaftswettbewerb

Die Mannschaftswettkämpfe finden in folgenden Jahrgangsstufen statt:
1998 bis 2001, 2002/2003, 2004/2005 und 2006/2007

Hinweise

1. Die Teilnehmer/innen bitte mit Jahrgang mannschaftsweise melden.
2. Es ist unbedingt erforderlich, dass für die Doppeljahrgänge 2004/2005 und 2006/2007 Riegenführer/innen oder Betreuer/innen mitgebracht werden.
3. Jeder Verein geht mit seinen Mannschaften geschlossen zu den einzelnen Wettkampfstätten.
4. Jeder Verein muss mindestens drei Helfer namentlich in der Meldung angeben, die an den Übungsstätten die Zeiten nehmen, Weiten messen oder Punkte zählen. Stoppuhren und Maßbänder werden gestellt, Kugelschreiber und Schreibunterlage sollte jeder Helfer selbst mitbringen.
5. An jeder Station setzt die Turnjugend eigene Mitarbeiter ein, die die Stationen genau kennen. Diese weisen auch die jeweiligen Vereinshelfer ein.

Wertung

1. Eine Mannschaft besteht in der Regel aus vier Turnerinnen oder Turnern. Es gibt nur eine gemischte Wertung. Dreiermannschaften sind möglich, ein Kind oder alle gemeinsam müssen die Aufgaben des vierten Kindes übernehmen.
2. Bei jeder Station wird die Gesamtleistung aller vier Turner/innen gemessen.
3. Sieger aus einer Jahrgangsstufe ist immer die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl.
4. Die Punkteverteilung innerhalb einer Jahrgangsstufe richtet sich nach der Anzahl der Mannschaften, die in dieser Jahrgangsstufe teilnehmen. Beispiel: Nehmen vier Mannschaften in einer Jahrgangsstufe teil, bekommt die Beste einer Disziplin 4 Punkte, die Zweitbeste 3 Punkte usw.
5. Alle Teilnehmer/innen erhalten eine Medaille.
6. Die erste Mannschaft einer Jahrgangsstufe erhält pro Teilnehmer eine Goldmedaille, die zweite Silber und die dritte Bronze.



Die Stationen

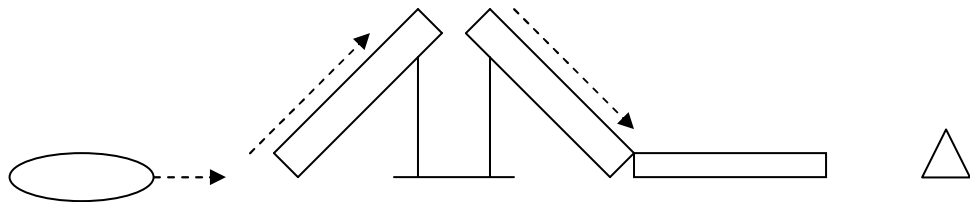
A) Halle

(1) Riesenrutsche

Beschreibung Gestartet wird im Reifen. Von dort läuft das erste Kind zum Hindernis, klettert den Weichboden hinauf und rutscht oder rollt (seitwärts oder vorwärts) auf der anderen Seite den zweiten Weichboden herunter. Danach läuft es zur Wendemarke, um diese herum und neben der Riesenrutsche außen zurück zum Start. Das zweite Kind wird angeklatscht und kann nun starten. Wenn alle vier Kinder einmal die Riesenrutsche bezwungen haben, wird die Zeit nach dem letzten Kind gestoppt, wenn dieses im Reifen steht. Bei drei Kindern in einer Mannschaft läuft ein Kind zweimal.

Damit die Weichböden sich nicht zu sehr durchbiegen, können darunter zur Unterstützung noch (kleine) Kästen aufgestellt werden.

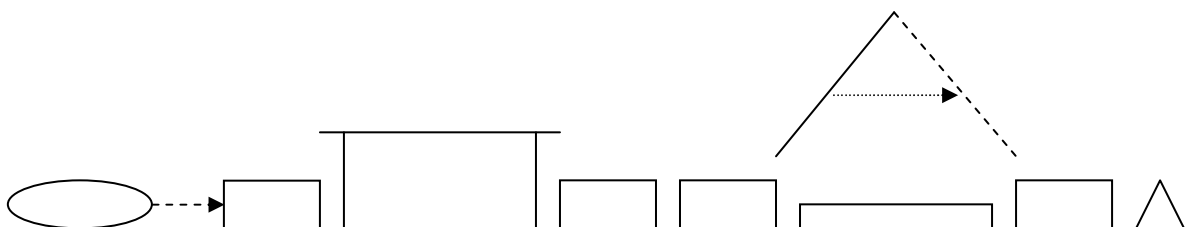
Materialien 1 Barren, 2 Weichböden, 2 Turnkästen, 2 Turnmatten, Seile zum Sichern der Matten, Startreifen, Wendemarke (Hütchen), Stoppuhr



(2) Tarzan

Beschreibung Vom Startreifen ausgehend, läuft das erste Kind zum Barren und steigt mit Hilfe eines kleinen Kastens auf den Barren. Der Barren wird auf allen Vieren überwunden. Am Ende des Barrens springt das Kind auf den kleinen Kasten und hüpft dann von Kasten zu Kasten bis zu den Tauen. Mit der Liane (Tau) überwindet es den Fluss. Dann läuft es um das Hütchen herum zum Reifen und schlägt das nächste Kind an. Die Zeitnahme endet, wenn das letzte Kind den Reifen erreicht hat.

Materialien Stützbarren, Tau, vier kleine Kästen, Weichboden, kleine blaue Matten zum Sichern, 1 Reifen, 1 Pylon/ Hütchen





(3) Eigernordwand

Beschreibung AK 5/6 und AK 7/8: Laufe vom Startpunkt zur linken Seite der Sprossenwand und klettere nach oben. In der Mitte läutest du die Glocke und rutschst auf der rechten Seite nach unten. Dann schlägst du das nächste Kind an. Nach dem vierten Kind wird die Zeit gestoppt.

AK 9/10, AK 11/14: Laufe vom Startpunkt zur ersten Sprossenwand. Klettere auf einer Seite nach oben, überquere die Sprossenwand und klettere auf der anderen Seite nach unten. Laufe zur zweiten Sprossenwand und klettere nach oben. In der Mitte läutest du die Glocke, kletterst über die oberste Sprosse und rutschst auf der anderen Seite nach unten. Dann schlägst du das nächste Kind an. Nach dem vierten Kind wird die Zeit gestoppt.

Hinweis AK 9/10, AK 11/14: An der ersten Sprossenwand dürfen die Kinder nicht vor der Markierung abspringen sondern müssen nach unten klettern.

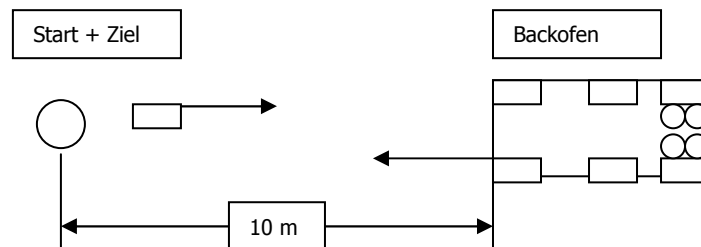
Materialien Sprossenwand, 2 Langbänke, kleine blaue Matten zum Sichern, 2 Reifen

(4) Backe backe Kuchen

Beschreibung Das erste Kind startet ca. 5 m vor dem "Backofen" (Tunnel). Auf dem Rollbrett liegend, fährt es zum Ofen und holt dort ein "Brot" (Medizinball) heraus. Das Brot vor sich her rollend, fährt das Kind zurück und legt es in den Reifen an der Startlinie ab. Das erste Kind übergibt das Rollbrett an das nächste und dieses kann starten. Wenn alle vier Brote im Reifen liegen, wird die Zeit genommen.

Hinweis Die Brote (Medizinbälle) liegen am Ende des Tunnels. Die kleinen Kästen werden in einem Abstand von 50 cm hochkant hin gestellt, darüber liegen kleine blaue Matten.

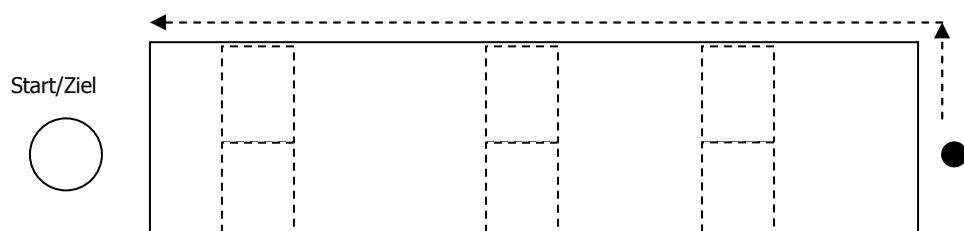
Materialien 6 kleine Kästen, 2 Turnmatten, 4 kleine Medizinbälle, 1 Rollbrett, 1 Reifen



(5) Buckelpiste

Beschreibung Vom Startreifen aus laufen die Kinder einzeln über eine Buckelpiste (Bodenläufer, unter dem an drei Stellen 2 kleine Kästen nebeneinander stehen), dann um das Wendemal herum und über die Buckelpiste zurück zum Start, wo sie an das nächste Kind übergeben. Hat das letzte Kind den Reifen erreicht, wird die Zeit gestoppt.

Materialien 1 Bodenläufer (12 m), 6 kleine Kästen, Startreifen, Wendemal, Stoppuhr

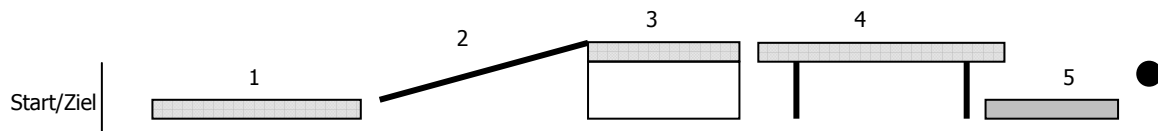




(6) Hindernislauf

Beschreibung Mit einem Medizinball in der Hand laufen die Kinder nacheinander über die einzelnen Hindernisse (umgedrehte Turnbank oder Übungsbalken, eingehängte Turnbank, Kasten, Schwebebalken), um das Wendemal herum und an der Seite zurück. Im Reifen wird der Ball an das nächste Kind übergeben. Die Zeit wird nach dem letzten Kind gestoppt.

Materialien (1) umgedrehte Turnbank/Übungsbalken, (2) Turnbank in Kasten eingehängt, (3) fünfteiliger Kasten, (4) Schwebebalken, (5) Weichboden



B) Außengelände

(7) Wasserspiele

Beschreibung Jedes Kind hat eine Taucherbrille vor den Augen, Schwimmflügel an den Oberarmen sowie einen Plastikbecher in der Hand. Innerhalb von 3 Minuten laufen die Kinder im Wechsel beliebig oft zwischen Bottich und Eimer hin und her und füllen mit Hilfe des Bechers das Wasser vom Bottich in den Eimer. Als Staffelstab dienen die Taucherbrillen (alle Altersklassen) und die Schwimmflügel (nicht AK 5/6). Nach Ablauf der Zeit wird die Menge des transportierten Wassers gemessen.

Hinweise Bottich und Messbecher stehen 25 Meter auseinander.

Materialien Schwimmflügel (Erwachsenenschwimmflügel), Taucherbrillen, Messbecher, Tisch, Eimer/ Bottich, Plastikbecher, 1 Stoppuhr

(8) Treibsand

Beschreibung Jeder Teilnehmer hat einen Sprung aus dem Stand in die Sprunggrube. Alle vier Weiten addiert bilden das Mannschaftsergebnis. Bei einem ungültigen/übergetretenen Sprung ist ein zweiter gestattet. Gemessen wird von der Fußspitze beim Absprung bis zum hinteren Fersenabdruck in der Sprunggrube (Richtung Balken).

Materialien Maßband, Rechen

(9) Baumstamm schleppen

Beschreibung Die Kinder stellen sich in einem Viereck (ca. 25 m Abstand) auf. Jedes Kind steht in einem Reifen. Das erste Kind trägt den Stamm zum Zweiten und übergibt ihm diesen in die Hand. Wird der Stamm wieder an das erste Kind zurück übergeben, wird die Zeit gestoppt. Während der Übergaben darf der Stamm immer nur mit einer Seite den Boden berühren. Fällt er auf den Boden, bekommt die Mannschaft jeweils 5 Strafsekunden.

Materialien 1 Rundholz (0,5 m; AK 5/6), 1 Rundholz (1 m; alle anderen Altersklassen), 4 Reifen, Stoppuhr



(10) Frau Antjes Käse rollen

Beschreibung Du rollst einen Autoreifen durch einen Slalomparcours und übergibst ihn am Ende der Strecke an das nächste Kind. Die Zeit wird genommen, wenn das vierte Kind wieder am Startpunkt ist.

Materialien Autoreifen, Pylonen, 1 Reifen

(11) Jäger und Sammler

Beschreibung Die Gruppe beginnt mit einer leeren Tasche. Etwa auf halber Strecke befindet sich eine Wurfstation (Jäger), bei der die Kinder in einen kleinen umgedrehten Kasten ein Sandsäckchen werfen müssen. Jedes Kind hat einen Wurf. Pro Treffer bekommt die Gruppe einen Igelball (Sammler), den sie mit der Tasche ins Ziel bringen muss. Für jeden Igelball, den die Gruppe ins Ziel bringt, gibt es 3 Sekunden Zeitgutschrift.

Materialien Igelbälle, Sandsäckchen, Einkaufstasche, Stoppuhren, Parteibänder, Reifen (Start & Ziel)