

Turnjugend Fulda-Eder
Gaukinderturnfest 2014



Ausschreibung

Termin	Samstag, 24. Mai 2014
Veranstalter	Turnjugend Fulda-Eder
Ausrichter	TuSpo Borken
Ort	Großsporthalle und kleine Turnhalle der Gustav-Heinemann-Schule, Blumenhainstadion
Meldeschluss	10.05.2014
Meldungen	Ausschließlich mit dem offiziellen Meldebogen an christine.schoen@fulda-eder.de
Startgeld	3,00 €
Treffpunkt	Turnfestwettkampf im Blumenhainstadion Mannschaftswettbewerb in der Großsporthalle
Siegerehrungen	Großsporthalle
Zeitplan	09:30 Uhr 50-m-Läufe Turnfestwettkampf Der weitere Zeitplan hängt von der Anzahl der Teilnehmer am Turnfestwettkampf ab und wird nach Meldeschluss bekannt gegeben.
Ansprechpartner	Turnfestwettkampf: Christian Khin (LA), Johanna Gliesing (GT), Stephan Biel (TR), Mareike Ludolph (RS) Mannschaftswettbewerb: Christine Schön, Johanna Gliesing, Christian Khin

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.

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. Wie schon für das Gaukinderturnfest 2013 haben wir auf Wunsch der teilnehmenden Vereine davon abgesehen, neue Stationen einzuführen. Stattdessen bedienen wir uns auch diesmal wieder unseres vielseitigen und abwechslungsreichen Katalogs der vergangenen Jahre.

Ihr benötigt weitere Exemplare? Das PDF zum Herunterladen findet ihr auf

<http://tuju.fulda-eder.de/>



Turnfestwettkampf

Der Turnfestwettkampf findet in vier Altersklassen statt:
2000 bis 2003, 2004/2005, 2006/2007 und 2008/2009
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 CrissCross 30 Sekunden

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 8,00 Punkte für Haltung und Technik erreichen.

Die Bewertung im Trampolinturnen erfolgt nach den Regelungen für den DTB-Wahlwettkampf (Prozentwertung), jedoch werden alle Übungen von 8,00 Punkten ausgehend bewertet.

Im Rope Skipping können durch die erreichte Anzahl der Sprünge ebenfalls bis zu 8,00 Punkten erzielt werden.

Um auf maximal 10,00 Punkte zu kommen, wird die gezeigte P-Stufe bonifiziert:
P 1 = 0,50 Punkte, P 2 = 1,00 Punkt, P 3 = 1,50 Punkte, P 4 = 2,00 Punkte.

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.

Jedes Kind, das im Sprint unter 13,00 Sekunden bleibt, erhält automatisch vier Bonuspunkte.



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, 56 Seildurchschläge ergeben 8,00 Punkte. Für die gewählte Sprungtechnik werden 0,50 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 „Doppelhopper“ 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, 48 Seildurchschläge ergeben 8,00 Punkte. Für die gewählte Sprungtechnik werden 1,00 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, 88 Seildurchschläge ergeben 8,00 Punkte. Für die gewählte Sprungtechnik werden 1,50 Punkte bonifiziert.
- P 4** CrissCross 30 Sekunden
Ziel der Disziplin ist es, so viele Sprünge wie möglich zu absolvieren.
Es wird im Easy Jump gesprungen. Die Arme kreuzen vor dem Körper und werden nach einer Seilumdrehung wieder geöffnet. Innerhalb von 30 Sekunden sollte man versuchen möglichst oft die Arme vor dem Körper zu kreuzen und wieder zu öffnen.
0 Seildurchschläge ergeben 0,00 Punkte, 40 Seildurchschläge ergeben 8,00 Punkte. Für die gewählte Sprungtechnik werden 2,00 Punkte bonifiziert.



Mannschaftswettbewerb

Die Mannschaftswettkämpfe finden in folgenden Jahrgangsstufen statt:
2000 bis 2003, 2004/2005, 2006/2007 und 2008/2009

Hinweise

1. Die Teilnehmer/innen bitte mit Jahrgang mannschaftsweise melden.
2. Es ist unbedingt erforderlich, dass für die Doppeljahrgänge 2006/2007 und 2008/2009 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.

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.



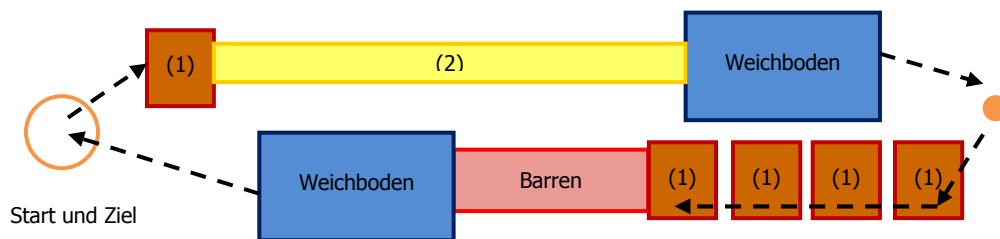
Die Stationen in der Halle

1) Bartenwetterbrücke und Drahtbrücke

Beschreibung Ein Rundlauf, den jedes Kind einmal durchläuft. Zuerst laufen die Kinder über den Balken (kleiner Kasten als Aufstiegshilfe), dann geht es um den Pylon herum zu den kleinen Kästen. Von Kasten zu Kasten (1 bis 4, drei Grundsprünge) mit geschlossenen Beinen hüpfen. Der Barren ist anschließend auf allen Vieren zu überqueren (Technik freigestellt). Anschließend zum Reifen zurücklaufen und an das nächste Kind übergeben.

Hinweise Die Landungen nach Balken und Barren sind beliebig. Abstand zwischen den kleinen Kästen je 40 cm. Die Balkenhöhe beträgt 1,00 m, die Barrenhöhe 1,20 m. Die Betreuer sollten die Kinder an Balken und Barren sichern.

Geräte 5 kleine Kästen (1), 2 Weichböden, 1 Schwebebalken (2), 1 Stützbarren, 1 Reifen, 1 Wendemal, 1 Stoppuhr, Turnmatten zum Sichern

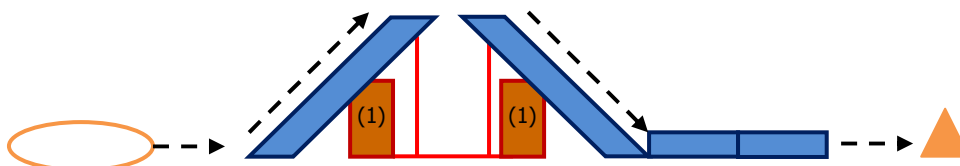


2) Riesenrutsche

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 Stützbarren, 2 Weichböden, 2 Turnkästen (1), Turnmatten zum Sichern, Seile zum Sichern der Weichböden, 1 Reifen, 1 Wendemal, 1 Stoppuhr

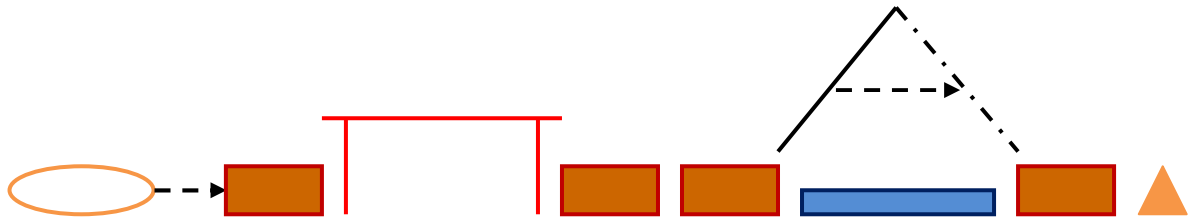




3) Tarzan

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 (Technik freigestellt) überwunden. Am Ende des Barrens springt das Kind auf den kleinen Kasten und hüpfet 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 1 Stützbarren, 1 Tau, 4 kleine Kästen, 1 Weichboden, Turnmatten zum Sichern, 1 Reifen, 1 Wendemal, 1 Stoppuhr

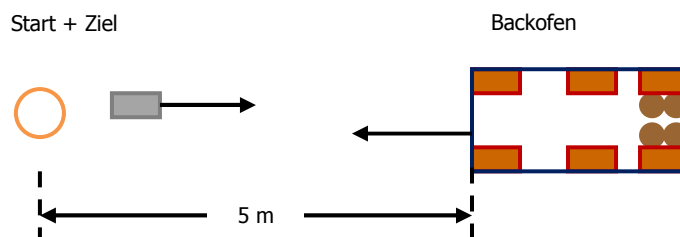


4) Backe backe Kuchen

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.

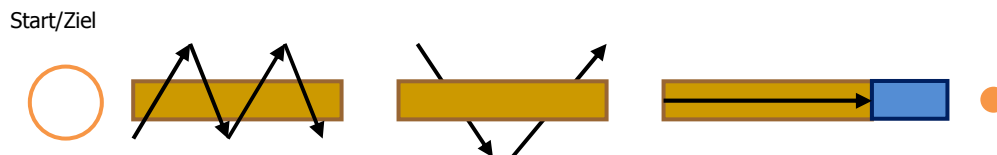
Materialien 6 kleine Kästen, 2 Turnmatten, 4 kleine Medizinbälle, 1 Rollbrett, 1 Reifen, 1 Stoppuhr





5) „Das große Krabbeln“

- Beschreibung**
1. Bank – (sechs) Hockwenden (AK 5/6 darf auf der Bank aufhocken)
 2. Bank – durch die umgedrehte Bank kriechen
 3. Bank – sich bäuchlings über die Bank ziehen, am Ende abrollen und um das Mal zurück zum Start laufen
- Materialien** 3 Turnbänke, 1 Turnmatte, 1 Reifen, 1 Wendemal, 1 Stoppuhr



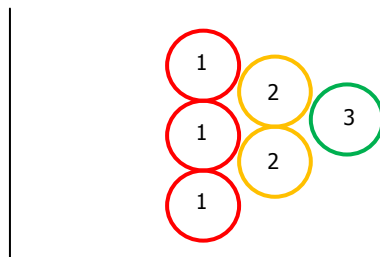
Die Stationen im Stadion

6) Flohhüpfen

- Beschreibung** Jeder Teilnehmer hat einen Sprung aus der Zone (80 cm). Die Zone beginnt 30 cm vor dem Brett und endet 30 cm dahinter. Alle vier Weiten addiert bilden das Mannschaftsergebnis.
- Hinweis** Bei einem ungültigen Sprung ist ein zweiter Sprung gestattet. Gemessen wird von der Fußspitze beim Absprung bis zum hinteren Fersenabdruck in der Sprunggrube (Richtung Balken).
- Materialien** 1 Maßband

7) Gummistiefel versenken

- Beschreibung** Aus 3 m Entfernung hat jedes Kind drei Würfe auf Reifen, die pyramidenförmig gelegt sind. Ein Treffer in einen naheliegenden Reifen gibt es einen Punkt, liegt der Stiefel in einem der beiden mittleren Reifen gibt es zwei Punkte und für einen Treffer im entferntesten Reifen erhält das Kind drei Punkte. Die Würfe werden addiert, die Summe aller vier Kinder ergibt das Mannschaftsergebnis.
- Materialien** 6 Reifen, Gummistiefel





8) Flussbadeanstalt

- Beschreibung** Jedes Kind hat eine Taucherbrille auf dem Kopf, Schwimmflügel an den Oberarmen sowie einen Plastikbecher in der Hand. Innerhalb von drei Minuten laufen die Kinder im Wechsel beliebig oft zwischen Bottich und Eimer hin und her. 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 ca. 25 Meter auseinander.
- Materialien** Schwimmflügel (Erwachsenenschwimmflügel), Taucherbrillen, 1 Messbecher, 1 Tisch, 1 Eimer, 1 Bottich, 1 Plastikbecher, 1 Stoppuhr

9) Frau Antjes Käse rollen

- Beschreibung** Jedes Kind rollt einen Autoreifen durch einen Slalomparcours und übergibt 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, 1 Stoppuhr

10) Pferderennen

- Beschreibung** AK 5/6: Die Kinder laufen gemeinsam 200 m auf der Tartanbahn. Die Zeit wird nach dem dritten genommen.
Andere Altersklassen: Die Kinder laufen gemeinsam 400 m auf der Tartanbahn. Die Zeit wird nach dem dritten genommen.
- Materialien** Parteibänder, 1 Stoppuhr