

# Ausschreibungen & Termine 2016



---

## Gaukinderturnfest

---

**Termin** 19. Juni 2016

**Ort** VT Frankenthal, Nachtweideweg 40, 67227 Frankenthal

**Ausrichter** VT Frankenthal

**Wettkampfleitung** Yvonne Kempf, Meergartenweg 12a, 67227 Frankenthal,

**Ansprechpartner** [yvonne.kempf@turngau-rhein-limburg.de](mailto:yvonne.kempf@turngau-rhein-limburg.de)

**Meldungen** **Mannschaften mit Name, Jahrgang, Verein** bis 6. Juni 16 in der  
Formatvorlage an: [yvonne.kempf@turngau-rhein-limburg.de](mailto:yvonne.kempf@turngau-rhein-limburg.de)

**EI – Ki: Anzahl der Paare** an: [yvonne.kempf@turngau-rhein-limburg.de](mailto:yvonne.kempf@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 einzelne Paare nachgemeldet werden, aber keine ganzen Vereinsgruppen

**Gebühren** WK 01 – 07 3€ je Teilnehmer, WK 08 3€ pro Paar (vor dem Wettkampf zu entrichten)

**Auszeichnungen** WK 01 – 07 Erinnerungsauszeichnung, der erfolgreichste Verein erhält einen Pokal / Teller WK 08 je Paar eine Medaille.

**Siegerehrung** WK 01 – 08 nach Wettkampfung

**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

Ab 10:10 Uhr Eltern – Kind – Wettbewerb (Start in Vereinsgruppen)

---

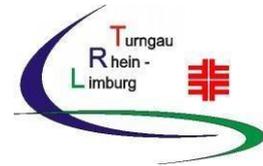
### WK 01-07:

**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 2016



Mannschafts-sechskampf	WK-Nr.	Mannschaft	Übung	Alter	Durchschnitts-Jahrgang	Weitsprung	Schweifball
	01	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	5 Jahre u. Jünger	2011 u. jünger	aus dem Stand	80g
	02	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	6 Jahre	2010	aus dem Stand	80g
	03	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	7 Jahre	2009	aus dem Stand	80g
	04	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	8 Jahre	2008	aus dem Stand	80g
	05	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	9 Jahre	2007	aus dem Stand	80g
	06	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	10 Jahre	2006	aus dem Stand	80g
	07	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	11 Jahre	2005	aus dem Stand	80g

## WK-Nr. Mannschaft

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) als Mannschafsstaffel

**Der Parcours wird erst am Wettkampftag bekannt gegeben.**

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

### Ü 1

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

# Ausschreibungen & Termine 2016



## **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

## **Ü 3**

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

## **Ü 3**

### **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

# Ausschreibungen & Termine 2016



## 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 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 Ü2 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 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.