

Gaukinderturnfest 2019

- Termin:** 25.05.2019
- Wettkampfleitung/
Ansprechpartner** Yvonne Kempf, Meergartenweg 12a, 67227 Frankenthal,
yvonne.kempf@turngau-rhein-limburg.de
- Meldung:** **Mannschaften mit Name, Jahrgang, Verein** bis 12.05.19 in der
Formatvorlage an: yvonne.kempf@turngau-rhein-limburg.de
EI – Ki: Anzahl der Paare
an: yvonne.kempf@turngau-rhein-limburg.de
- Nachmeldungen:** Nachmeldungen werden grundsätzlich nur nach Absprach 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
- Gebühr:** WK 01 – 07 3€ je Teilnehmer,
WK 08 3€ pro Paar (vor dem Wettkampf zu entrichten)
- Auszeichnungen:** WK 01 – 07 Erinnerungsauszeichnung, WK08 eine Medaille
- Siegerehrung:** WK 01 – 08 nach Wettkampfende
- 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 .

WK 01-07:

3-4 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.

Zeitplan:

9:45 Uhr Kampfrichter und Riegenbesprechung

10:00 Uhr Berüßung mit anschließendem Wettkampfbeginn WK01-07

Ab 10:10 Wettkampfbeginn WK08 in Vereinsgruppen

Mannschafts-Schweifball sechskampf	WK-Nr.	Mannschaft	Übung	Alter	Durchschnitts-Jahrgang	Weitsprung
80g	01	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	5 Jahre u. Jünger	2014 u. jünger	aus dem Stand
80g	02	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	6 Jahre	2013	aus dem Stand
80g	03	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	7 Jahre	2012	aus dem Stand
80g	04	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	8 Jahre	2011	aus dem Stand
80g	05	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	9 Jahre	2010	aus dem Stand
80g	06	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	10 Jahre	2009	aus dem Stand
80g	07	Durchschnittsalter	Ü1-Ü3	11 Jahre	200	aus dem Stand

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 Mannschaftsstaffel**

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, Streck sprung
Senken in den Hockstand
Aufsetzen der Hände, Rückstrecken der Beine zum Liegestütz
Anhocken der Beine, Rückstrecken der Beine zum Liegestütz
Anhocken der Beine, Streck sprung
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, Streck sprung
2-3 Schritte, Absprung zum Pferdchensprung, Stand

Ü 3

Rolle vorwärts, Streck sprung
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

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.