

# *Turnjugend Fulda-Eder*

Gaukinderturnfest 2020

Ausschreibung Turnfestwettkampf

Ausschreibung Mannschaftswettbewerb

Inhalte „Turnen an der Gerätebahn“



## Hinweis aufgrund der Corona-Pandemie:

Das Gaukinderturnfest 2020 wird in vollem Umfang nur ausgetragen, wenn die Turn- und Sporthallen im Schwalm-Eder-Kreis direkt nach dem Ende der Osterferien wieder zur Verfügung stehen und aus behördlicher Sicht keine Beschränkungen für die Teilnehmerzahl bestehen.

Falls die Sportstätten erst ab dem 01.05. zur Verfügung stehen und keine Beschränkungen für die Teilnehmerzahl bestehen, wird nur der Mannschaftswettbewerb ausgetragen.

Sollten die Sportstätten rechtzeitig freigegeben werden, aber noch Beschränkungen hinsichtlich der Teilnehmerzahlen bestehen, wird eine Durchführung nicht möglich sein.

## Ausschreibung

Termin	Samstag, 16. Mai 2020
Ort	Edermünde-Besse, Schulturnhalle, Mehrzweckhalle und Sportplatz
Veranstalter	Turnjugend Fulda-Eder
Ausrichter	TSV Besse
Meldeschluss	04. Mai 2020
Startgeld	3,00 €
Meldung an	Ausschließlich mit dem offiziellen Meldebogen an <a href="mailto:meldung@fulda-eder.de">meldung@fulda-eder.de</a> Die Meldebögen werden in den Formaten Microsoft Excel und OpenDocument-Tabelle zur Verfügung gestellt. <b>Meldungen, die nicht mit dem offiziellen Meldebogen erstellt und elektronisch verarbeitbar sind, werden nicht angenommen!</b>
Treffpunkt	Mehrzweckhalle
Zeitplan	Turnfestwettkampf vormittags, Mannschaftswettbewerb nachmittags Der genaue Zeitplan wird nach Meldeschluss bekannt gegeben.
Ansprechpartner	Christine Schön, Christian Khin
Datenschutz	Die Wettkämpfe sind öffentliche Veranstaltungen, über die auch Pressevertreter in Print- und Onlinemedien mit Text, Bild und Video berichten dürfen. Mit der Meldung erklären sich die Aktiven bzw. deren Personensorgeberechtigte damit einverstanden, dass persönliche Daten (Name, Vorname, Jahrgang), Ergebnisse, sowie offizielle Fotos und Filmaufnahmen (z. B. auch in Aktion), die im Zusammenhang mit der Teilnahme am Wettkampf stehen, für redaktionelle Zwecke auf der Homepage des Turngaues Fulda-Eder, in Druckmedien sowie den Onlinemedien wie hessensport24.de und sek-news.de veröffentlicht werden dürfen.  Die im Meldebogen geforderten Daten werden ausschließlich zum Zweck der Abwicklung der Wettkämpfe erhoben. Die Aufbewahrungsdauer der Daten unsererseits beträgt zwei Jahre.

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.

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



## Turnfestwettkampf

Der Turnfestwettkampf findet in vier Altersklassen statt:  
2006 bis 2009, 2010/2011, 2012/2013 und 2014/2015  
Mädchen und Jungen werden getrennt gewertet.

**Inhalt** Der Turnfestwettkampf ist ein Einzelwettkampf, bestehend aus den Disziplinen

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

Der Deutsche Turner-Bund schreibt mit den Aufgabenbüchern Gerättturnen 2015 keine Gerätebahnen mehr aus. [Es gelten die Gerätebahnen des Hessischen Turnverbandes, welche zum Landeskinderturnfest 2018 entwickelt wurden](#), mit Modifikationen für den Turngau in den Übungen Reck P 4 und Sprung P 4. Siehe dazu den Anhang zu dieser Ausschreibung ab Seite 10.

Die Gerätebahn A (Reck, Boden und Sprung) wird als Einzelübung ohne Pause zwischen den Geräten geturnt. Jedes Gerät wird von einem separaten Kampfgericht bewertet. Die Schwierigkeitsstufen können je nach Leistungsvermögen der Turnerinnen und Turner frei kombiniert werden.

Am Minitrampolin gelten die Pflichtübungen P 1 bis P 4 gem. DTB-Aufgabenbuch Trampolinturnen 2015:

- P 1 Strecksprung
- P 2 Hocksprung
- P 3 Grätschwinkelsprung oder 1/2 Standsprungschraube
- P 4 Bücke oder 1/1 Standsprungschraube

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 Gerättturnen orientiert sich an den allgemeingültigen Kriterien, jedoch kann eine Turnerin/ein Turner nur maximal 8,00 Punkte für die Ausführung 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 Punkte erzielt werden.

Um auf maximal 10,00 P 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 Punkte) liegt bei 7,00 Sekunden (oder schneller), die Untergrenze (0,00 Punkte) liegt bei 13,00 Sekunden (oder langsamer).

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

**Kampfrichter** Jeder teilnehmende Verein muss einen Kampfrichter stellen. Dies kann ein lizenziertes Kampfrichter in Gerättturnen, 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:  
2006 bis 2009, 2010/2011, 2012/2013 und 2014/2015

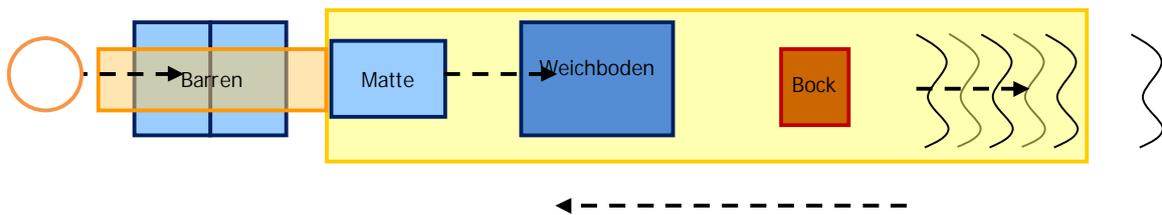
- Hinweise
1. Die Teilnehmer/innen bitte mit Jahrgang mannschaftsweise melden.
  2. Es ist unbedingt erforderlich, dass für die Doppeljahrgänge 2012/2013 und 2014/2015 Riegenführer/innen oder Betreuer/innen mitgebracht werden.
  - 3a. Die Stationen in der Halle sind Prüfungsleistungen der Teilnehmer der Übungsleiterassistentenausbildung 2019 und werden von diesen betreut.
  - 3b. Jeder Verein muss mindestens einen Helfer für die Stationen im Freien namentlich in der Meldung angeben. Stoppuhren und Maßbänder werden gestellt, Kugelschreiber und Schreibunterlage sollte jeder Helfer selbst mitbringen.
  4. Die Helfer können im Meldebogen eine Wunschstation angeben. Ob sie dort tatsächlich eingesetzt werden, darüber entscheidet der chronologische Meldeeingang.
- 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

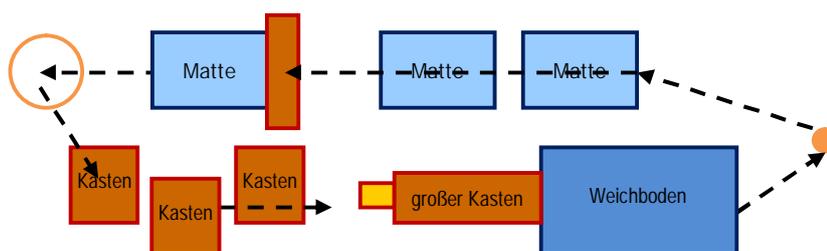
### Station 1

- Beschreibung** Vom Start läuft das erste Kind zum Barren und überwindet ihn im Vierfüßergang. Danach rennt es über den Weichboden und läuft einmal um den Bock herum. Anschließend folgen fünf Schlusssprünge über Springseile. Mit dem letzten Springseil werden Sprünge\* gezeigt. Anschließend zum Start zurücklaufen und an das nächste Kind übergeben.
- Hinweise** AK 5/6 und AK 7/8 nehmen das Seil in die Hand und zeigen fünf Strecksprünge.  
AK 9/10 und AK 11/14 zeigen zehn Grundsprünge („Easy Jump“)
- Geräte** 1 Bodenläufer, 3 Turnmatten, 1 Bock 1,10 m, 1 Schülerbarren, 1 Weichboden 1,50 m x 2,00 m, 6 Springseile, 1 Reifen, 1 Stoppuhr



### Station 2

- Beschreibung** Vom Start- und Zielmal auf den ersten kleinen Kasten springen und anschließend von Kasten zu Kasten hüpfen. Nach einem kurzen Anlauf mit dem Sprungbrett auf den großen Kasten springen\* und mit einem Strecksprung vom Kasten auf den Weichboden springen. Um den Pylon herumlaufen und auf den beiden Turnmatten jeweils entweder ein Rad oder eine Rolle zeigen. Durch ein hochgestelltes Kastenteil kriechen und von der Turnmatte ins Start- und Zielmal hüpfen, um an das nächste Kind zu übergeben.
- Hinweise** Der große Kasten ist längs gestellt. Wenn kleinere Kinder nicht auf den Kasten springen können, haben sie die Möglichkeit, den Kasten hochzuklettern.
- Geräte** 1 Sprungbrett, 3 Turnmatten, 1 viertelliger Turnkasten (0,90 m), 1 Kastenteil, 3 kleiner Kasten, 1 Weichboden 1,50 m x 2,00 m, 1 Reifen, 1 Pylon, 1 Stoppuhr



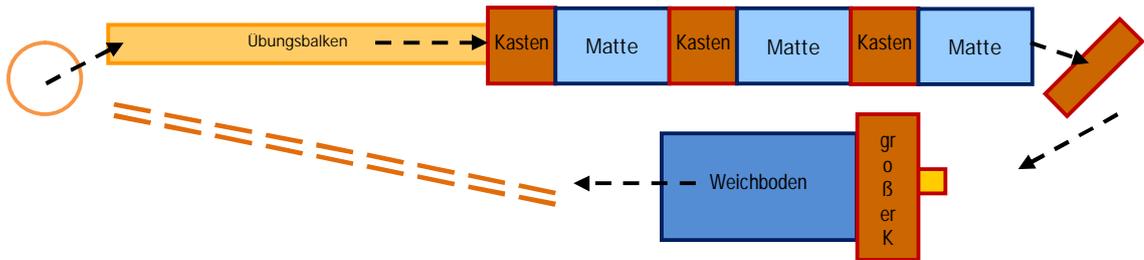


### Station 3

**Beschreibung** Vom Startmal über den Übungsbalken balancieren und auf den ersten Kasten steigen. Mit Streck- oder Hocksprung auf die Matte springen, am zweiten und dritten Kasten jeweils aufhocken (frei oder mit Stütz) und direkt herspringen. Anschließend durch das Kastenteil kriechen und auf dem Kasten aufhocken. Mit dem Pedalo zum Startreifen fahren\* und an das nächste Kind übergeben.

**Hinweise** Pedalostrecke ca. 3 m, Kinder werden bei Bedarf von den Stationshelfern gesichert.

**Geräte** 1 Sprungbrett, 3 Turnmatte, 1 Kasten 0,90 m, 1 Kastenteil, 3 kleiner Kasten, 1 Weichboden 1,50 m x 2,00 m, 1 Übungsbalken, 1 Pedalo, 1 Reifen, 1 Stoppuhr

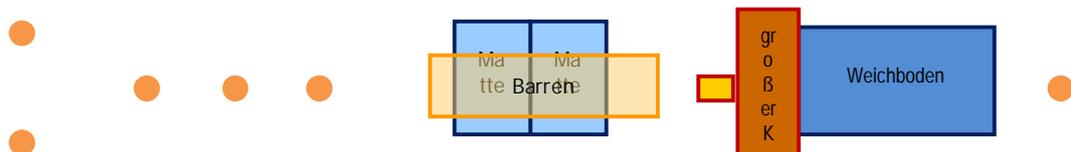


### Station 4

**Beschreibung** Die Zeitnahme beginnt mit der ersten Bewegung des Rollbrettes. Das erste Kind durchfährt den Slalom und hangelt durch den Barren. Es folgt ein kurzer Anlauf und ein Sprung über den Kasten. Um das Wendemal herumlaufen, zurück zum Start und an das nächste Kind übergeben.

**Hinweise** Die Höhe des Barrens wird für jede Gruppe individuell angepasst.

**Geräte** 1 Sprungbrett, 2 Turnmatte, 1 Kasten 0,70 m, 1 Männerbarren, 1 Weichboden 1,50 m x 2,00 m, Rollbretter, 6 Pylon, 1 Stoppuhr

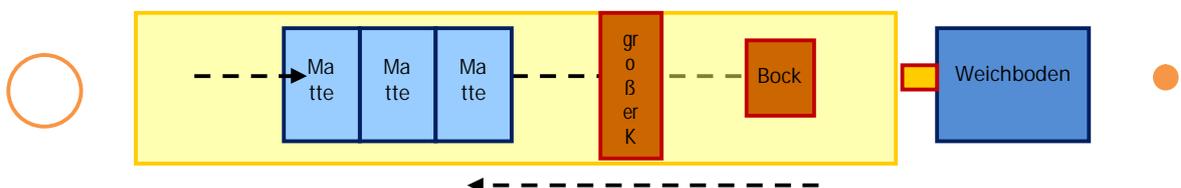


### Station 5

**Beschreibung** Das erste Kind läuft bis zu den Turnmatten und zeigt dort zwei Rollen. Danach überquert es den Kasten auf beliebige Weise und kriecht unter dem Bock hindurch. Am Minitrampolin wird ein Streck sprung gezeigt. Anschließend um das Wendemal herumlaufen und zurück zum Start.

**Hinweise** ---

**Geräte** 1 Bodenläufer, 3 Turnmatte 1,50 m, 1 Bock, 1 Kasten 0,70 m, 1 Minitramp, 1 Weichboden 3,00 m x 2,00 m, 1 Reifen, 1 Pylon, 1 Stoppuhr

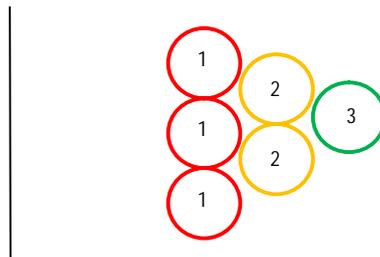




## Die Stationen im Freien

### Station 6: Reissäckchen werfen

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.
Hinweise	Abstand Abwurfline zu ersten Reihe Reifen ca. 2 m
Geräte	6 Reifen, Gummistiefel, Springseil als Abwurfline



### Station 7: Pendelstaffel

Beschreibung	Bei der Pendelstaffel starten zwei Kinder auf der einen, zwei Kinder auf der anderen Seite der abgesteckten Strecke. Das erste Kind läuft mit dem Ball los und übergibt ihn an das zweite Kind. Wenn alle Kinder einmal die Strecke gelaufen sind, wird nach dem vierten Kind die Zeit gestoppt. Bei drei Kindern muss ein Kind doppelt laufen.
Hinweise	AK 5/6 = 4 x 25 m, ältere Altersklassen = 4 x 50 m
Geräte	2 Ball, 4 Pylon, 2 Stoppuhr

### Station 8: Medizinballstoßen

Beschreibung	Jedes Kind hat 3 (Vierermannschaft) bzw. 4 (Dreiermannschaft) Versuche. Der Medizinball wird von der Brust weggestoßen nicht geworfen. Die Füße stehen parallel nebeneinander. Alle zwölf Stöße werden zur Gesamtleistung addiert.
Hinweise	AK 5/6 = 1000-g-Medizinball, andere AK = 2000-g-Medizinball
Geräte	1000-g-Medizinbälle, 2000-g-Medizinbälle, 1 Maßband

### Station 9: Geländelauf

Beschreibung	Die Kinder begeben sich in die Fußstapfen der besten Marathonläufer der Welt und laufen einmal um den Sportplatz herum. Die Mannschaft startet gemeinsam. Die Zeit wird gestoppt, wenn das dritte Kind die Ziellinie überquert.
Geräte	Parteibänder, 1 Stoppuhr

### Station 10: Weitsprung

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. Bei einem ungültigen Sprung ist ein zweiter gestattet. Gemessen wird von der Fußspitze beim Absprung bis zum hinteren Fersenabdruck in der Sprunggrube.
Geräte	Sprunggrube, 1 Maßband



## Hinweise zur Bewertung der Ausführung

Die E-Note beträgt maximal 8,00 Punkte. Die Abzüge erfolgen aufgrund der Bestimmungen in den DTB-Aufgabenbüchern 2015 inklusive aller Änderungen, Ergänzungen und Klarstellungen bis zum 31.12.2019.

## Hinweise zum Schwierigkeitswert

Die Elemente müssen in der vorgegebenen Reihenfolge gezeigt werden. Für die D-Note erhält jedes fett gekennzeichnete Element einen Schwierigkeitswert. Die Summe der Werte der fettgedruckten Pflichtelemente ergibt immer die maximal erreichbare D-Note der P-Stufe. Die maximal erreichbare D-Note ist P 1 = 0,5 Punkte, P 2 = 1,0 Punkte, P 3 = 1,5 Punkte und P 4 = 2,0 Punkte.

## Vereinfachte Bestimmungen für das D-Kampfgericht

Fehler	Abzug
Vertauschen der Reihenfolge	-0,1
Wiederholen eines Elements	-0,1
Auslassen eines Elements	WdE
Hilfestellung	WdE
Zusätzliches Element	-0,1
Sturz	-0,5

## Inhalte der Übungen am Reck

P 1 Reck etwa schulterhoch		
Nr.	Beschreibung	Wert
1	Aus dem Stand vorlings mit Ristgriff: beidbeiniger Sprung in den Stütz;	0,1
2	Langsamer Hüftabzug in den Stand vorlings (Schritt rw erlaubt)	0,1
3	beidbeiniger Sprung in den Stütz	0,1
4	Vorschwung, Rückschwung, Niedersprung in den Stand vorlings	0,1
P 2 Reck etwa schulterhoch		
Nr.	Beschreibung	Wert
1	Aus dem Stand vorlings mit Ristgriff: beidbeiniger Sprung in den Stütz;	0,1
2	Langsamer Hüftabzug in den Stand vorlings (Schritt rw erlaubt)	0,2
3	beidbeiniger Sprung in den Stütz	0,1
4	Vorschwung, Rückschwung, Niedersprung in den Stand vorlings	0,1
5	Felgunterschwingung in den Stand (mit oder ohne Schwungbeineinsatz)	0,5
P 3 Reck etwa schulterhoch		
Nr.	Beschreibung	Wert
1	Aus dem Stand vorlings mit Ristgriff: Hüftaufschwung mit Schwungbeineinsatz oder Hüftaufzug in den Stütz	0,5
2	Vorschwung, Rückschwung, Niedersprung in den Stand vorlings	0,5
3	Felgunterschwingung in den Stand (mit oder ohne Schwungbeineinsatz; Zwischenfedern erlaubt)	0,5



P 4		
Nr.	Beschreibung	Wert
1	Aus dem Stand vorlings mit Ristgriff: Hüftaufschwung mit Schwungbeineinsatz oder Hüftaufzug in den Stütz	0,5
2	Vorschwung, deutlicher Rückschwung	0,3
3	Hüftumschwung rückwärts	0,5
4a	mit direktem Felgunterschwung in den Stand	0,7
4b	Niedersprung, (Zwischenfedern erlaubt) Felgunterschwung in den Stand	0,7

### Inhalte der Übungen am Boden

P 1		
Nr.	Beschreibung	Wert
1	Anlauf mit 2 bis 3 Schritten, Einsprung, Absprung zum Strecksprung	0,1
2	Senken in den Hockstand, Aufstützen der Hände, Rückstrecken der Beine zum Liegestütz vorlings	0,1
3	Anhocken der Beine, direktes	0,1
4	Rückstrecken der Beine zum Liegestütz vorlings	0,1
5	Anhocken der Beine, Strecksprung	0,1
P 2		
Nr.	Beschreibung	Wert
1	Nachstellhüpfer links [rechts] (Chassé)	0,1
2	Nachstellhüpfer rechts [links] (Chassé)	0,1
3	Senken in den Hockstand, Aufstützen der Hände, Rückstrecken der Beine zum Liegestütz vorlings	0,1
4	Anhocken der Beine, Strecksprung	0,1
5	Schließen der Beine, Rolle vorwärts, Strecksprung	0,3
6	Zwei bis drei Schritte, Absprung zum Pferdchensprung	0,3
P 3		
Nr.	Beschreibung	Wert
1	Aus dem Stand Rolle vorwärts, Strecksprung	0,3
2	Senken in den Hockstand, Zurückrollen in den flüchtigen Nackenstand (Kerze), Abrollen vorwärts zum Stand	0,4
3	Ein bis zwei Schritte, Rad mit Aufrichten gegen die Bewegungsrichtung	0,5
4	Strecksprung mit ½ Drehung	0,3
P 4		
Nr.	Beschreibung	Wert
1	Aus dem Stand Schritt vorwärts, Schwingen in den flüchtigen Handstand, Abrollen	0,7
2	Strecksprung mit ½ Drehung	0,3
3	Rolle rückwärts (über den hohen Hockstütz oder mit Felgansatz)	0,5
4	Schritt, Rad mit Aufrichten gegen die Bewegungsrichtung	0,5



## Inhalte der Übungen am Sprung

Nr.	Beschreibung	Wert
1	Zwei bis drei Schritte Anlauf, Strecksprung in den Stand	0,5

Nr.	Beschreibung	Wert
1	Anlauf, Sprungaufhocken mit sofortigem Strecksprung vom Kasten in den Stand	1,0

Nr.	Beschreibung	Wert
Alternative 1		
1	Anlauf, Sprungaufhocken mit direktem Hocksprung vom Kasten in den Stand	1,5
Alternative 2		
1	Anlauf, Sprungaufhocken mit direktem Strecksprung mit Grätschen und Schließen der Beine vom Kasten in den Stand	1,5

Nr.	Beschreibung	Wert
1	Anlauf, Sprunggrätsche	2,0

Alternative zur P 4:

Nr.	Beschreibung	Wert
1	Anlauf, Sprungrolle, Aufrichten	2,0