

Ausschreibung

Gaukinderturnfest 2024

TERMIN: 07.09.24

ORT: Landau (Stadion)

ZEITPLAN:

08.45 Uhr	Kampfrichterbesprechung
09.15 Uhr	Antreten der Mannschaften
09.30 Uhr	Mannschaftswettkämpfe
10.30 Uhr	Geschicklichkeitswettkampf
11.00 Uhr	Eltern - Kind - Turnen
12.30 Uhr	Völkerballturnier
13.30 Uhr	Lustige Staffel

anschl. Siegerehrung

Allgemeine Informationen:

Kampfrichter: Um die Veranstaltung durchführen zu können, sind **Kampfrichtermeldungen** bzw. **Helfermeldungen** für jede gemeldete Wettkampffahrt unbedingt erforderlich. Namentliche Meldungen auf dem **Meldebogen**.

Parkmöglichkeit: Parkplätze am Stadion und auch am Turnerheim

Meldung: Nur mit beigefügtem Meldebogen per Mail an folgende Adresse!

Meldungen an: kinderturnen@turngau-speyer.de

Meldeschluss: **07. August 2024 (Posteingang E-Mail)**

Meldegeld:

- Mannschaft / Geschicklichkeit
- Lustige Staffel
- Eltern- und Kind - Turnen
- Mannschaft Völkerball

Strafgebühr bei versäumter Überweisung

Auszeichnung: Jede/r Teilnehmer/in erhält eine Medaille

Es werden die neuen P-Übungen geturnt! (Aufgabenbuch 2015)

Wichtig:

Mannschaftswettkämpfe:

Jede Mannschaft besteht aus 5 Teilnehmern, die vier Besten pro Disziplin kommen in die Wertung. Es können beliebig viele Mannschaften gemeldet werden.

- WK 1: Mädchen C, 14 Jahre und jünger**
Vierkampf gemischt
Boden P 4
Sprung P 4
Schlagball 80 g (2 Versuche)
75 m Lauf
- WK 2: Mädchen D, 12 Jahre und jünger**
Vierkampf gemischt
Boden P 3
Sprung P 3
Schlagball 80 g (2 Versuche)
50 m Lauf
- WK 3: Mädchen E, 10 Jahre und jünger**
Vierkampf gemischt
Boden P 2
Sprung P 2
Schlagball 80 g (2 Versuche)
50 m Lauf
- WK 4: Mädchen F, 8 Jahre und jünger**
Vierkampf gemischt
Boden P 1
Sprung P 1
Schlagball 80 g (2 Versuche)
50 m Lauf
- WK 5: Mädchen und Buben C, 9 Jahre und jünger**
Rope-Skipping-Dreikampf
Disziplin 1: Long Rope (3 Springer führen diese Disziplin aus; jeder Springer geht für jeweils 30 Sekunden ins Seil; nach Ablauf der Zeit wird gewechselt)
Disziplin 2: Speed (Speed, Basic Jump & Crosses) jeweils ein Springer führt eine der Disziplinen für 30 Sekunden durch
Disziplin 3: Routine (Pflicht)
- WK 6: Mädchen und Buben C, 14 Jahre und jünger**
Rope-Skipping-Dreikampf
Disziplin 1: Long Rope (3 Springer führen diese Disziplin aus; jeder Springer geht für jeweils 30 Sekunden ins Seil; nach Ablauf der Zeit wird gewechselt)
Disziplin 2: Speed (Speed, Basic Jump & Crosses) jeweils ein Springer führt
eine der Disziplinen für 30 Sekunden durch
Disziplin 3: Routine (Pflicht)

- WK 7: Buben C, 14 Jahre und jünger**
Vierkampf gemischt
Boden P 4
Sprung P 4
Schlagball 80 g (2 Versuche)
75 m Lauf
- WK 8: Buben D, 12 Jahre und jünger**
Vierkampf gemischt
Boden P 3
Sprung P 3
Schlagball 80 g (2 Versuche)
50 m Lauf
- WK 9: Buben E, 10 Jahre und jünger**
Vierkampf gemischt
Boden P 2
Sprung P 2
Schlagball 80 g (2 Versuche)
50 m Lauf
- WK 10: Buben F, 8 Jahre und jünger**
Vierkampf gemischt
Boden P 1
Sprung P 1
Schlagball 80 g (2 Versuche)
50 m Lauf

Leichtathletische Dreikämpfe

- WK 15: Mädchen C, 14 Jahre und jünger**
Leichtathletik-Dreikampf
75 m Lauf
Weitsprung (2 Versuche aus Absprungzone)
Schlagball 200 g (2 Versuche)
- WK 16: Mädchen D, 12 Jahre und jünger**
Leichtathletik-Dreikampf
50 m Lauf
Weitsprung (2 Versuche aus Absprungzone)
Schlagball 80 g (2 Versuche)
- WK 17: Mädchen E, 10 Jahre und jünger**
Leichtathletik-Dreikampf
50 m Lauf
Weitsprung (2 Versuche aus Absprungzone)
Schlagball 80 g (2 Versuche)
- WK 18: Mädchen F, 8 Jahre und jünger**
Leichtathletik-Dreikampf
50 m Lauf
Weitsprung (2 Versuche aus Absprungzone)
Schlagball 80 g (2 Versuche)
- WK 19: Buben C, 14 Jahre und jünger**
Leichtathletik-Dreikampf
75 m Lauf
Weitsprung (2 Versuche aus Absprungzone)
Schlagball 200 g (2 Versuche)
- WK 20: Buben D, 12 Jahre und jünger**
Leichtathletik-Dreikampf
50 m Lauf
Weitsprung (2 Versuche aus Absprungzone)
Schlagball 80 g (2 Versuche)
- WK 21: Buben E, 10 Jahre und jünger**
Leichtathletik-Dreikampf
50 m Lauf
Weitsprung (2 Versuche aus Absprungzone)
Schlagball 80 g (2 Versuche)
- WK 22: Buben F, 8 Jahre und jünger**
Leichtathletik-Dreikampf
50 m Lauf
Weitsprung (2 Versuche aus Absprungzone)
Schlagball 80 g (2 Versuche)

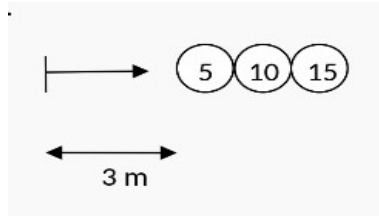
Geschicklichkeitswettkampf

Vier Kinder bilden eine Mannschaft, die drei Besten kommen in die Wertung.

WK 11: Jahrgang 7 Jahre und jünger

WK 12: Jahrgang 5 Jahre und jünger

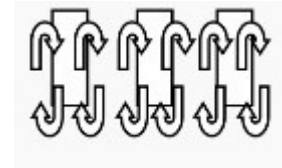
Station 1: Es werden 5 Stoffsäckchen aus etwa 3 m Entfernung auf 3 hintereinanderliegende Reifen geworfen.



Wertung: **vorderer** Reifen: 5 Punkte, **mittlerer** Reifen: 10 P., **hinterer** Reifen: 15 P.

Station 2: Mit geschlossenen Beinen aus dem Stand vor einem Stepaerobicbrett (oder Kastendeckel) auf dieses/en hüpfen und dann wieder auf den Boden; dasselbe über zwei weitere Bretter und nach dem letzten Brett auf dem Boden ½ Drehung durchführen und zurückhüpfen; usw.

Zeit: 20 sec.



Wertung.: pro Brett 2 Punkte
(Abstand zwischen den Brettern: 50 cm)

Station 3: Zwei **kleine** Kästen stehen vor und hinter **zwei** nebeneinander gestellten Bänken. Im Spinnengang (rücklings) rückwärts vom 1. kleinen Kasten bis zum kurzen Sitz auf dem 2. kleinen Kasten und wieder vorwärts zurück bis zum Sitz auf dem 1. kleinen Kasten. (Rutschen auf dem Gesäß ist auch erlaubt.)

Wertung: 70 Punkte minus gestoppte Zeit

Station 4: Zwei **kleine** Kästen stehen vor und hinter einer **umgedrehten** Bank, auf der 4 Tennisringe mit 4 Gymnastikbällen liegen. Einmal vom 1. kleinen Kasten über die Bälle zum 2. kleinen Kasten und zurück balancieren.

Wertung: 60 Punkte minus gestoppte Zeit
(**mit Hilfe:** 5 Strafsekunden, **herunterfallender Ball:** 1 Strafsekunde)

Station 5: Hindernislauf:
Slalom durch Pylonen; Sprung über zwei kleine Hindernisse (ca. 30 cm); krabbeln durch eine Affenschaukel (Matte in 2 Gymnastikreifen)
(**kein Slalom oder abkürzen:** 5 Strafsekunden)

Wertung: 60 Punkte minus gestoppte Zeit

Eltern-Kind-Turnen

Kinder bis zum Alter von 4 Jahren dürfen mit Ihren Eltern turnen.

Beim Eltern-Kind-Turnen wird für Euch ein Parcours mit verschiedenen Stationen aufgebaut. Diese Stationen können von Euch gemeinsam mit Euren Eltern überwunden werden.

Die Eltern können ihre Kinder bei der Bewältigung der Stationen unterstützen, d.h. sie dürfen Hilfestellung leisten oder auch aktiv teilnehmen und Ihren Kindern vormachen, wie es geht.

Station 1 –Kastenberg:

Ein großer Kasten (dreiteilig) ohne Deckel wird aufgestellt. Der Deckel wird an eine Seite des Kastens als schiefe Ebene eingehängt. Über die Kastenlängswand werden 2 blaue kleine Matten gelegt.

Die Kinder krabbeln/laufen den Kastendeckel hoch und dann über die Matten und springen dann auf eine am Boden liegende blaue Matte.

Station 2 –Zielwurf:

Von einer Abwurfmarke werden Bohnensäckchen in 5 hintereinander liegende Reifen mit den Zahlen 10 bis 50 geworfen. Der Abstand zwischen den beträgt ca. 30 cm.

Station 3 –Berg-und Talbahn:

Abwesend werden drei kleine Kästen (Abstand jeweils ca. 1m) gestellt. Dazwischen liegen kleine blaue Matten. Die Kinder krabbeln auf einen Kasten, springen auf die Matte, krabbeln wieder auf den nächsten Kasten, etc.

Station 4 – Storchengang:

Die Kinder steigen über parallel zum Boden befestigte 4 Gymnastikreifen (ca. 10 cm Abstand zum Boden). Diese berühren sich fast.

Station 5 – Leiterüberquerung:

Die Kinder übersteigen eine auf dem Boden liegende Leiter.

Station 6 – Slalomfahrt (es werden mehrere Rollbretter zur Verfügung bereit gestellt)

Die Kinder sitzen auf einem Rollbrett. An dem Rollbrett wird ein Seil befestigt. Die Eltern ziehen das Rollbrett durch einen Slalom Parcours.

Lustige Staffel

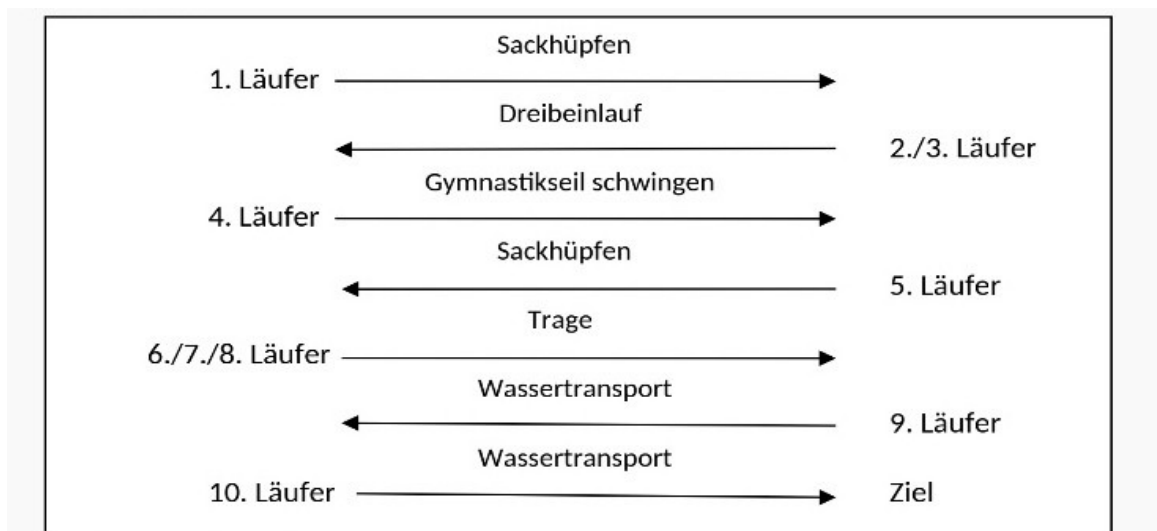
WK 13 Altersklasse 1: 14 Jahre und jünger
 WK 14 Altersklasse 2: 11 Jahre und jünger

Die Staffel besteht aus 10 Teilnehmern, davon mindestens 5 Mädchen.

Strecke: 30 Meter, alle 5 Meter ein Hütchen: **Slalomlauf**

- | | | |
|--------|--------|--|
| 1. | Läufer | Sackhüpfen |
| 2./3. | Läufer | Dreibeinlauf |
| 4. | Läufer | Gymnastikseil schwingen und dabei laufend fortbewegen (wie beim Seilspringen; 2-4 Schritte zwischen jedem Durchschlag) |
| 5. | Läufer | Sackhüpfen |
| 6.-8. | Läufer | Zwei Kinder fassen sich an den Händen und bilden so eine Trage für den Dritten |
| 9./10. | Läufer | 9. Läufer transportiert mit Wasser gefülltes Gefäß zum 10. Läufer; dieser läuft mit dem Gefäß zurück (Wertung: siehe unten). |

Ablauf Lustige Staffel



Strafzeiten für den Wassertransport

Im Ziel wird überprüft, wie viel Wasser auf dem Transportweg verschüttet wurde. Entsprechend der verschütteten Menge gibt es Strafsekunden auf die Gesamtzeit.

Restmenge [ml]	Strafzeit [s]
600 – 550	0
549 – 500	3
499 – 450	6
449 – 400	9
399 – 350	12
349 – 300	15
299 – 250	18
249 – 200	21
199 – 150	24
149 – 100	27
99 – 50	30
49 – 0	33

Auszeichnung: Es wird für jede Altersklasse ein Wanderpokal als Preis bei der Lustigen Staffel ausgeschrieben.

Völkerballturnier

Als Neuerung wollen wir in diesem Jahr nach den Turnwettkämpfen ein Völkerballturnier anbieten. Alle Vereine können eine Mannschaft melden. In einer Mannschaft sind 8 Jungen bzw. Mädchen. In einem Spiel gibt es keine Auswechslung. Beim nächsten Spiel können andere spielen. **Der Turniermodus wird erst nach der Anmeldung festgelegt und findet nur bei ausreichend vielen Anmeldungen statt.**

Völkerballturnier - Regeln

Es wird in 2 Feldern mit Erlösen und Abwurfrecht von allen Seiten gespielt.

Gespielt wird mit einem handballgroßen Schaumstoffball (Softball mit Elefantenhaut).

Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus 8 Mädchen bzw. Jungen. Eine Schülerin/ein Schüler wird zum „**Strohpuppe**“ erklärt. Er/Sie besitzt 3 Leben und ist der Mannschaftskapitän. Die Strohpuppe ist am Beginn des Spiels im Außenfeld, kann ebenfalls abwerfen und muss ins Feld, wenn alle anderen abgeworfen worden sind.

Hat die „Strohpuppe“ schon ein Leben oder zwei „Leben“ verloren, kann auch sie sich erlösen, wie ein ganz normaler Spieler. Ersatzspieler können während eines laufenden Spiels nicht eingewechselt werden, es sei denn, ein Spieler hat sich ernstlich verletzt.

Spielverlauf

Ein Spieler ist getroffen, wenn der Ball nach Wurf eines Gegenspielers ein Körperteil trifft und dann den Boden berührt. Berührt der Ball zuvor den Boden ist auf „Erdball“ zu entscheiden. Kopftreffer zählen nicht.

Das Übertreten der Linie, um einen Treffer zu vermeiden, gilt als Treffer. Wird beim Wurf die Linie betreten, so gilt ein erzielter Treffer nicht. Wird der Ball nach einem Wurf des Gegners gefangen, ist man nicht abgeworfen und kann weiterspielen. Dies gilt auch, wenn ein Mitspieler nach einem Treffer den Ball fängt. Werden mit einem Wurf mehrere Spieler getroffen und der Ball berührt danach den Boden ist nur der zuerst getroffene Spieler abgeworfen und muss das Spielfeld verlassen.

Getroffene Spieler

Getroffene Spieler verlassen sofort das eigene Feld und begeben sich in das Außenfeld der eigenen Mannschaft. Von dort können sie durch das Abwerfen eines Gegenspielers in das eigene Feld zurück. Der Ball kann in der Luft auch über dem Feld der anderen Mannschaft gefangen werden, solange die Spieler in ihrem eigenen Feld stehen. "Die Luft ist frei". Ein sich in der Luft befindender Ball darf auch über dem gegnerischen Feld abgeklatscht werden (um ihn beispielsweise an der Mittellinie für die eigene Mannschaft zu sichern).

Spielende

Die Spiele werden auf Zeit gespielt. Je nach Beteiligung am Turnier dauert ein Spiel ca. 10 min. Die Mannschaft mit mehr "Leben" beim Abpfiff hat gewonnen. Verliert eine Mannschaft vor Ende der Spielzeit alle Leben ist das Spiel vorzeitig beendet.

