

Handbuch für Turnerjugendwettkämpfe in Bayern

- Turner(jugend)gruppen-Meisterschaft
- Turner(jugend)gruppen-Wettkampf
- Kindergruppen-Wettkampf
- Turnerjugend-Vierkampf
- Tuju-Stars
- **Dance2u**



Impressum

Herausgeber

Bayerischer Turnverband
Landesfachausschuss Turnerjugendwettkämpfe
Georg-Brauchle-Ring 93, 80992 München
Telefon (0 89) 1 57 02 - 3 21
Telefax (0 89) 1 57 02 - 3 17
E-Mail info@tuju-bayern.de

Verantwortlich für den Inhalt

Landesfachausschuss Turnerjugendwettkämpfe
Anschrift s. oben
Vorsitzender: Uwe Schmidt
Redaktion: Uwe Schmidt, Jürgen Kellner, Rike Straub, Norbert Schad, Marion Schmidt, Lydia Fischer, Tanja Eglseder

Layout und Satz:

Jürgen Kellner

Copyright

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten einschließlich der Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung sowie Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Veröffentlichung der Inhalte oder Teilen davon bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung des Landesfachausschusses für Turnerjugendwettkämpfe.

Falls Sie Interesse daran haben sollten, die Inhalte auf Ihrer Website oder einer CD anzubieten, melden Sie sich bitte bei dem Herausgeber.

München, Juli 2013

I. Inhaltsverzeichnis

Impressum	I-2
I. Inhaltsverzeichnis	I-3
II. Allgemeines	II-1
1. Ansprechpartner in der Jugendarbeit	II-1
Bayerischer Turnverband	II-1
Bayerische Turnerjugend	II-1
Landesfachausschuss Turnerjugendwettkämpfe	II-1
2. Turnerjugendwettkämpfe in Bayern	II-2
Geschichtliches	II-2
3. Turnerjugendwettkämpfe und Wettbewerbe	II-4
Die Turner(jugend)gruppen-Meisterschaft (TGM)	II-4
Der Turner(jugend)gruppen-Wettkampf (TGW)	II-4
Der Turnerjugend-Vierkampf (Tuju 4-Kampf)	II-5
Tuju-Stars	II-5
Dance2u®	II-5
III. Wettkämpfe	III-1
1. Turner(jugend)gruppen-Meisterschaft	III-1
Wettkampfausschreibung	III-1
Wettkampf 1: TGM Jugend	III-1
Wettkampf 2: TGM Erwachsene	III-2
Wettkampf 3: TGM Senioren	III-2
2. Turner(jugend)gruppen-Wettkampf	III-3
Wettkampfausschreibung	III-3
Wettkampf 4: TGW Jugend	III-3
Wettkampf 5.1: TGW Nachwuchs 1	III-4
Wettkampf 5.2: TGW Nachwuchs 2	III-4
Wettkampf 6: TGW Erwachsene	III-5
3. Kindergruppen-Wettkampf	III-6
Wettkampfausschreibung	III-6
Wettkampf 8: KGW 1	III-6

Wettkampf 9: KGW 2	III-6
4. Turnerjugend-Vierkampf	III-7
Wettkampfausschreibung	III-7
5. Tuju-Stars	III-8
6. Dance2u®	III-8
IV. Erläuterungen	IV-1
1. Erläuterungen zu TGM und TGW	IV-1
Altersgruppeneinteilung	IV-1
Leistungsbewertung	IV-1
Allgemeine Hinweise für Betreuer und Kampfrichter	IV-1
Kampfgerichte und Wertungsbestimmungen für Gruppenturnen, Singen und Tanzen	IV-2
1. Gruppenturnen am Boden mit oder ohne Kasten	IV-3
2. Singen in der Gruppe	IV-5
3. Tanzen in der Gruppe	IV-6
4. Gruppengymnastik mit Handgerät	IV-9
5. Orientierungslauf	IV-11
6. Laufstaffeln	IV-13
7. Schwimmstaffel (6 x 50 m und 8 x 50 m Freistil)	IV-14
8. Medizinball/Schlagball-Weitwurf	IV-15
2. Erläuterungen zum Kindergruppen-Wettkampf	IV-16
Altersgruppeneinteilung	IV-16
Leistungsbewertung	IV-16
Allgemeine Hinweise für Betreuer und Kampfrichter	IV-16
Kampfgerichte und Wertungsbestimmungen für Gruppenturnen, Singen und Tanzen	IV-17
1. Gruppenturnen am Boden mit Kasten	IV-18
2. Singen in der Gruppe	IV-20
3. Tanzen in der Gruppe	IV-21
4. Pendelstaffel 6 x 50 m	IV-23
5. Hindernisstaffel 6 x 24 m	IV-24
6. Ballweitwurf 6 x 80 g	IV-24
7. Schwimmstaffel 6 x 50 m Brust	IV-25

8. Überraschungsaufgabe	IV-26
3. Erläuterungen zum Turnerjugend Vierkampf	IV-27
Altersgruppeneinteilung	IV-27
Leistungsbewertung	IV-27
Allgemeine Hinweise für Betreuer und Kampfrichter	IV-27
1. Minitrampolinturnen	IV-27
2. Bodenturnen auf einer 12 m Mattenbahn	IV-31
3. Laufen 50 m bzw. 75 m	IV-37
4. Schwimmen 25 m Brust bzw. 50 m Freistil oder Brust	IV-37
4. Erläuterungen zu Tuju-Stars	IV-38
Altersgruppeneinteilung	IV-38
Leistungsbewertung	IV-38
5. Erläuterungen zu Dance2U	IV-39
Altersgruppeneinteilung	IV-39
Leistungsbewertung	IV-39
V. Landeskampfrichterordnung TGM/TGW/KGW	V-1
Ausbildungssystem	V-1
Voraussetzung	V-1
Prüfungsinhalte	V-1
Gültigkeit	V-1
Einsatz	V-2
Fortbildung	V-2
VI. Computerauswertung	VI-1
VII. Wertungstabellen	ab VII-1

II. Allgemeines

1. Ansprechpartner in der Jugendarbeit

Bayerischer Turnverband

Referat Wettkampforientierter Turnsport

Monika Vähbrückner

Georg-Brauchle-Ring 93

80992 München

Telefon (0 89) 1 57 02 - 3 14

Telefax (0 89) 1 57 02 - 3 17

<http://www.turnverband-bayern.de>

E-Mail mov@turnverband-bayern.de

Ausführliche Infos, Adressen und Telefonnummern sind zu erhalten bei:

Bayerische Turnerjugend

Jugendbildungsreferent

Georg-Brauchle-Ring 93

D- 80992 München

Telefon (0 89) 1 57 02 - 3 21

Telefax (0 89) 1 57 02 - 3 17

<http://www.btj.de>

E-Mail: info@btj.de

Euer Ansprechpartner in München ist derzeit Jugendbildungsreferentin Simona König.

E-Mail: simona@btj.de

Landesfachausschuss Turnerjugendwettkämpfe

Landesfachwart

Uwe Schmidt

Neue Heimat 69

96450 Coburg

Telefon (0 95 61) 2 44 60

Telefax (0 74 46) 33 62 82 51

Mobil (0160) 96 27 00 56

E-Mail: uwe@tuju-bayern.de

2. Turnerjugendwettkämpfe in Bayern

Geschichtliches

Vom Wimpelwettbewerb zu TGM und TGW

Auf Vorschlag des damaligen Turnerjugendführers, Nikolaus Bernett, fand 1924 beim 2. Deutschen Turnerjugendtreffen in Marburg erstmals ein „Wimpelwettbewerb“ statt. Der Wettkampf wurde in Gruppen ausgetragen und zwar entweder in reinen Jungen- oder Mädchengruppen oder in gemischten Gruppen. Jede Gruppe musste ein eingeübtes Lied vorsingen sowie einen Tanz und eine Turnübung gemeinsam zeigen. Der verantwortliche Wettkampfleiter, Otto Brüning, aber auch die Teilnehmer waren vom Verlauf und Ergebnis des neuartigen Wettkampfes überzeugt und fanden, dass der „Wimpelwettbewerb“ in Zukunft „...ein gutes Stück jedes Turnerjugendtreffens...“ ausmachen werde.

Leider konnte dieser Wimpelwettbewerb bei den nächsten Turnerjugendtreffen nicht mehr wiederholt werden. Beim Deutschen Turnfest 1933 in Stuttgart wurde er gar durch einen Mannschaftswettkampf im Wehrturmen ersetzt. Erst nach dem Krieg lebte die Idee des Gruppenwettstreits wieder auf. Ein neuer Wettkampf wurde für das Deutsche Turnfest in Hamburg 1953 geschaffen, der DTVG (Deutscher Turnvereinsgruppenwettstreit) und erstmals wurden bei einem Deutschen Turnfest auch Jugendliche zwischen 14 und 18 Jahren zugelassen. In nimmermüder Begeisterung rühmten die Berichterstatter den Gruppenwettstreit als vielseitigen und schönsten Wettbewerb der Turnerjugend, als Glanzpunkt ihrer wettkämpferischen Betätigung. Seit dieser Zeit gilt der Wettbewerb als Inbegriff turnerischer Jugendarbeit.

Wie aber kam der Gruppenwettstreit nach Bayern?

Max Prutscher, damals als Landesjugendturnwart verantwortlich für das Gerätturnen der männlichen Jugend, nahm 1953 am Deutschen Turnfest in Hamburg teil und er war sichtlich begeistert von der neuen Art des Turnens, die nach seiner Meinung eine echte Alternative zum Gerät- und Kunstturnen darstellte. So organisierte er bereits 1955 beim 1. Landesjugendtreffen in Kempten den Gruppenwettstreit für 8-Paar- und 4-Paar-Gruppen. Beim 2. Landesjugendtreffen in Regen-Raithmühle, Niederbayern, starteten bereits Mädchen- und Jungengruppen im so genannten „Wimpelwettbewerb“. Max Prutscher hat in seiner Zeit als Landesfachwart für Jugendturnen noch zahlreiche Landesjugendtreffen organisiert, wie 1966 in Memmingen, 1972 in Füssen usw. und er ist unumstritten der eigentliche Initiator für das so erfolgreiche Jugendturnen in Bayern. Auch wenn Max Prutscher am 13. Februar 2003 – zwei Wochen vor der Vollendung seines 90. Lebensjahres – verstarb, wird seine Idee (hoffentlich) noch lange weiterleben.

Die Turnerjugendwettkämpfe heute

Heute stellen die Turnerjugendwettkämpfe im Bayerischen Turnverband ein umfassendes turnerisches und sportliches Angebot als sinnvolle und vielseitige Freizeitbeschäftigung für alle Jugendlichen in den Turn- und Sportvereinen dar. Ein wichtiges Ziel ist die Bildung von Turnerjugendgruppen für die Turner(jugend)gruppen-Meisterschaft, den Turner(jugend)gruppen-Wettkampf und den Kindergruppen-Wettkampf mit dem Schwerpunkt, das gemeinsame Üben von Jungen und Mädchen zu fördern.

Um auch den Kindern und Jugendlichen, die nicht in die Gruppen integriert werden können wurde Ende der 1970er Jahre vom damaligen Landesfachwart Günter Braun der Turnerjugendvierkampf ins Leben gerufen. Dieser orientiert sich an den „klassischen Disziplinen“ des Turnerjugendwettkampfs (Bodenturnen, Laufen und Schwimmen). Ergänzt wurde der Wettkampf durch das sehr beliebte Minitrampolinspringen.

Tanz, Show, Vorführungen und Choreografie genießen in der Gesellschaft mittlerweile einen hohen Stellenwert. Zahlreiche Casting-Shows und Fernsehsendungen zeugen von einem großen Interesse an Vorführungen. In diese gesellschaftliche Entwicklung fügen sich Tuju-Stars und Dance2u® hervorragend ein. Vorführungen und Shows gehören seit jeher zu den Kernangeboten der Turn- und Sportvereine und sind häufig ein herausgehobenes Merkmal für das örtliche und regionale Leben. 2011 wurden diese beiden Showwettbewerbe der Turnerjugend ins Fachgebiet integriert.

Zu den Turnerjugendwettkämpfen in Bayern gehören:

- Turner(jugend)gruppen-Meisterschaft (TGM)
- Turner(jugend)gruppen-Wettkampf (TGW)
- Kindergruppen-Wettkampf (KGW)
- Turnerjugend-Vierkampf (Tuju-4-Kampf)
- Dance2u®
- Tuju-Stars
- außerdem werden die Turnergruppenmeisterschaft der Erwachsenen und Senioren sowie der Turnergruppenwettkampf der Erwachsenen wegen der Gleichheit der Wettkämpfe im Fachgebiet Turnerjugendwettkämpfe angesiedelt.

Faszination Gruppenarbeit

Die ungewöhnliche Vielseitigkeit vereint Tradition und Fortschritt zu einer spannenden Kombination von Disziplinen. Aber nicht nur der Sport ist bedeutend, genauso ist die Gemeinschaft für den einzelnen wichtig, das Einfügen in eine Gruppe und gleichzeitig auch das Gefühl, von einer Gruppe als einzelner getragen zu werden. Das spricht klar gegen die Vereinzelung und den Individualismus unserer Zeit und des Sports, gegen Spezialisierung und Rekordsucht.

3. Turnerjugendwettkämpfe und Wettbewerbe

Die Turner(jugend)gruppen-Meisterschaft (TGM)

Bis zu 12 Teilnehmer bilden eine Mannschaft, die einen **Wahl-Vierkampf** aus den Disziplinen (Ausnahme TGM Senioren: Bis zu 10 Teilnehmer, **Wahl-Dreikampf**)

- Gruppenturnen am Boden mit **oder** ohne Kasten
- Singen in der Gruppe
- Tanzen in der Gruppe
- Gruppengymnastik mit Handgerät
- Pendelstaffel 6 bzw. 8 x 75 m
- Schwimmstaffel 6 bzw. 8 x 50 m
- Medizinball-Weitwurf
- Orientierungslauf

absolviert. Die Wertungen messbarer Disziplinen werden nach geschlechtsspezifischen Tabellen ermittelt. Die Siegerermittlung der TGM-Gruppen erfolgt geschlechtsunabhängig in einer gemeinsamen Liste.

Der Turner(jugend)gruppen-Wettkampf (TGW)

Bis zu 10 Teilnehmer bilden eine Mannschaft, die einen **Wahl-Dreikampf** aus den Disziplinen (Ausnahme TGW Nachwuchs 1 und 2: Bis zu 12 Teilnehmer, Wahl-Vierkampf)

- Gruppenturnen am Boden mit **oder** ohne Kasten
- Singen in der Gruppe
- Tanzen in der Gruppe
- Gruppengymnastik mit Handgerät
- Pendelstaffel 6 bzw. 8 x 75 m
- Schwimmstaffel 6 bzw. 8 x 50 m
- Medizinball/Schlagball-Weitwurf
- Orientierungslauf

absolviert. Die Wertungen messbarer Disziplinen werden nach alters- und geschlechtsspezifischen Tabellen ermittelt. Die Siegerermittlung der TGW-Gruppen erfolgt geschlechtsunabhängig in einer gemeinsamen Liste.

Ausnahme: Im Wettkampf TGW-Nachwuchsgruppe 2 werden die Wertungen der messbaren Disziplinen nur in altersspezifischen Tabellen ermittelt.

Der Kindergruppen-Wettkampf (KGW)

Bis zu 12 Teilnehmer bilden eine Mannschaft, die einen **Wahl-Dreikampf** aus den Disziplinen

- Gruppenturnen am Boden mit **oder** ohne Kasten
- Tanzen in der Gruppe
- Singen in der Gruppe
- Hindernisstaffel oder Pendelstaffel
- Ball-Weitwurf
- Schwimmstaffel

und **eine Überraschungsaufgabe** absolviert. „Die Wertungen messbarer Disziplinen werden nach altersspezifischen Tabellen ermittelt. Die Siegerermittlung der KGW-Gruppen erfolgt geschlechtsunabhängig in einer Liste.“

Der Turnerjugend-Vierkampf (Tuju 4-Kampf)

Der Turnerjugend-Vierkampf ist ein Einzelwettkampf, der aus folgenden vier Disziplinen besteht:

- Minitrampolinturnen
- Bodenturnen auf einer 12 m Mattenbahn
- Laufen 50 m bzw. 75 m
- Schwimmen 25 m bzw. 50 m

Tuju-Stars

Tuju-Stars ist der Show-Wettbewerb für Kinder- und Jugendgruppen im BTV. Darüber hinaus können Gruppen teilnehmen, die ihre Erfahrungen im Vorführbereich ausbauen und junge Menschen an Show-Wettbewerbe heranzuführen möchten.

Der Wettbewerb Tuju-Stars wurde geschaffen, um Gruppen die Möglichkeit zu geben, Vorführungen in einer Show miteinander zu vergleichen. Dabei steht es den Gruppen frei, verschiedene gestalterische Elemente zu wählen, wie z. B. Musik, Gruppengröße, Einsatz von (Hand-)Geräten, Inhalt, Aufstellungsformen, Beleuchtung etc. Wirkungen von Vorführungen auf die Zuschauer können durch ganz unterschiedliche Gestaltungsaspekte (Idee/Originalität, Synchronität, Schwierigkeitsgrad, Kostüme, Musikalität, Ausdruck, Präsentation) erzielt werden. Wegen der großen Unterschiedlichkeit der Gruppen und Vorführungen wird auf eine Gewichtung der einzelnen Aspekte verzichtet.

Die „Bewertung“ erfolgt durch eine Jury, bestehend aus 4-6 Fachexperten, sowie 1-2 Personen des „öffentlichen Lebens“, die keine Turnexperten sind. Dies können Prominente aus Wirtschaft, Politik, Sport, Kultur oder Medien sein.

Dance2u®

Dance2u® ist der Tanz-Contest im Breitensportbereich der Turnerjugend. Teilnehmen können alle Tanzgruppen aus den Bereichen Hip-Hop/Streetdance, Jazzdance, Modern-Dance, Ballett oder VideoClipDancing. Das besondere an Dance2u® ist, dass aufgrund der relativ geringen Grundanforderungen von „Anfänger- bis Profitanzgruppen“ alle am Wettbewerb teilnehmen können. Dabei ist es egal, ob eine Gruppe (ab vier Personen) aus nur Mädchen oder Jungen besteht oder ob ihr gemeinsam tanzt. Teilnahmeberechtigt sind nicht nur Tanzgruppen aus Sportvereinen, sondern auch Gruppen aus Schulen oder „private“ Tanzgruppen.

III. Wettkämpfe

1. Turner(jugend)gruppen-Meisterschaft

Wettkampfausschreibung

Allgemeine Hinweise

In allen Wettkämpfen können je Disziplin bis zu 10,0 Punkte erreicht werden. In den Wettkämpfen 1 und 2 können insgesamt bis zu 40,0 Punkte erreicht werden, im Wettkampf 3 bis zu 30,0 Punkte. Überpunkte werden nicht vergeben.

Die Qualifikationsgrenze zur Teilnahme an der Deutschen Turner(jugend)gruppen-Meisterschaft beträgt in den Wettkämpfen 1 und 2 34,0 Punkte, im Wettkampf 3 24,0 Punkte (Stand: Dezember 2012).

Die Mitglieder einer Mannschaft bzw. Gruppe können bei einer Veranstaltung nur in **einem** Gruppenwettkampf starten.

Für die Teilnahme an der Turner(jugend)gruppen-Meisterschaft ist ein gültiger Startpass mit dem Eintrag „10 GRUPPE“ in Verbindung mit einem gültigen Lichtbildausweis (oder gut lesbare Kopie) Pflicht. Für Startpässe, die nach dem 01.04.2013 ausgestellt wurden, ist kein Lichtbildausweis mehr vorzulegen. Die Pässe/Ausweise werden während des Wettkampfes überprüft, sie sind beim Wettkampf mitzuführen und jede/r Teilnehmer/in muss sich während des Wettkampfes ausweisen können. Startpässe sind rechtzeitig bei der BTV-Passstelle in der Geschäftsstelle des Bayerischen Turnverbands, Georg-Brauchle-Ring 93, 80992 München.

Beim TGM wird **kein** Meistertitel verliehen, wenn für diesen Wettkampf nicht mindestens drei Gruppen angetreten sind!

Tritt eine Mannschaft auch bei nur einer Disziplin mit altersmäßig falscher Zusammensetzung an oder es fehlt auch nur ein Startpass bzw. Lichtbildausweis, so wird diese außer Konkurrenz gewertet. Um eine reibungslose Durchführung des Wettkampfes zu gewährleisten, ist es notwendig, dass während des Wettkampfes jede Gruppe ihren eigenen Betreuer hat. Nur so können mehrere Gruppen aus einem Verein den Wettkampf unabhängig voneinander bestreiten.

Wettkampf 1: TGM Jugend

Wahl-Vierkampf – 12 bis 19 Jahre

- 8 - 12 Teilnehmer
12 bis 19 Jahre, 3 Teilnehmer dürfen bis 24 Jahre alt sein (Jahrgang zählt).
- Das Verhältnis männlich zu weiblich einer Gruppe ist beliebig.
 1. Gruppenturnen am Boden mit oder ohne Kasten, Fläche 12 x 12 m (8 - 12 Teilnehmer)
 2. Singen in der Gruppe (8 - 12 Teilnehmer)
 3. Tanzen in der Gruppe, Fläche 13 x 13 m (8 - 12 Teilnehmer)
 4. Gruppengymnastik mit Handgerät, Fläche 13 x 13 m (8 - 12 Teilnehmer)
 5. Pendelstaffel 8 x 75 m
 6. Orientierungslauf * (8 Teilnehmer)
 7. Schwimmstaffel 8 x 50 m Freistil
 8. Medizinball-Weitwurf (3000 g für Jungen bzw. 2000 g für Mädchen) (8 Teilnehmer)

Von den 8 Disziplinen sind 4 auszuwählen. Mindestens 2 Disziplinen müssen den Bereichen 1 bis 4 angehören.

* Orientierungslauf wird nur bei entsprechender Ausstattung der ausrichtenden Orte und genügender Teilnehmerzahl durchgeführt.

Wettkampf 2: TGM Erwachsene

Wahl-Vierkampf – 18 Jahre und älter

- 8 - 12 Teilnehmer
18 Jahre und älter, 3 Teilnehmer dürfen von 12 bis 17 Jahre alt sein (Jahrgang zählt).
- Das Verhältnis männlich zu weiblich einer Gruppe ist beliebig.

1. Gruppenturnen am Boden mit oder ohne Kasten, Fläche 12 x 12 m (8 - 12 Teilnehmer)
2. Singen in der Gruppe (8 - 12 Teilnehmer)
3. Tanzen in der Gruppe, Fläche 13 x 13 m (8 - 12 Teilnehmer)
4. Gruppengymnastik mit Handgerät, Fläche 13 x 13 m (8 - 12 Teilnehmer)
5. Pendelstaffel 8 x 75 m
6. Orientierungslauf * (8 - 12 Teilnehmer)
7. Schwimmstaffel 8 x 50 m Freistil
8. Medizinball-Weitwurf (Gewicht 3000 g für Jungen, 2000 g für Mädchen) (8 Teilnehmer)

Von den 8 Disziplinen sind 4 auszuwählen. Zwei Disziplinen müssen dem Bereich 1 bis 4 angehören.

Wettkampf 3: TGM Senioren

Wahl-Dreikampf – 30 Jahre und älter

- 6 - 10 Teilnehmer
30 Jahre und älter, 2 Teilnehmer dürfen von 18 bis 29 Jahre alt sein (Jahrgang zählt).
- Das Verhältnis männlich zu weiblich einer Gruppe ist beliebig.

1. Gruppenturnen am Boden mit oder ohne Kasten, Fläche 12 x 12 m (6 - 10 Teilnehmer)
2. Singen in der Gruppe (6 - 10 Teilnehmer)
3. Tanzen in der Gruppe, Fläche 13 x 13 m (6 - 10 Teilnehmer)
4. Gruppengymnastik mit Handgerät, Fläche 13 x 13 m (6 - 10 Teilnehmer)
5. Pendelstaffel 6 x 75 m
6. Orientierungslauf * (6 - 10 Teilnehmer)
7. Schwimmstaffel 6 x 50 m Freistil
8. Medizinball-Weitwurf (Gewicht 3000 g für Jungen, 2000 g für Mädchen) (6 Teilnehmer)

Von den 8 Disziplinen sind 3 auszuwählen. Mindestens 2 Disziplinen müssen den Bereichen 1 bis 4 angehören.

* Orientierungslauf wird nur bei entsprechender Ausstattung der ausrichtenden Orte und genügender Teilnehmerzahl durchgeführt.

2. Turner(jugend)gruppen-Wettkampf

Wettkampfausschreibung

Allgemeine Hinweise

In allen Wettkämpfen können je Disziplin bis zu 10,0 Punkte erreicht werden.

In den Wettkämpfen 4 und 6 können insgesamt bis zu 30,0 Punkte, in den Wettkämpfen 5.1 und 5.2 können bis zu 40,0 Punkte erreicht werden. Überpunkte werden nicht vergeben.

Die Qualifikationsgrenze für die Wettkämpfe 4 und 6 zur Teilnahme am Bundesfinale beträgt 21,00 Punkte, im Wettkampf 5.1 beträgt die Qualifikationsgrenze 28,00 Punkte. (Stand: Dezember 2012)

Die Mitglieder einer Mannschaft bzw. Gruppe können bei einer Veranstaltung nur in **einem** Gruppenwettkampf starten.

Für die Teilnahme am Turner(jugend)gruppen-Wettkampf ist ein gültiger Startpass mit dem Eintrag „10 GRUPPE“ in Verbindung mit einem gültigen Lichtbildausweis (oder einer gut lesbaren Kopie) Pflicht. Für Startpässe, die nach dem 01.04.2013 ausgestellt wurden, ist kein Lichtbildausweis mehr vorzulegen. Die Pässe/Ausweise werden während des Wettkampfes überprüft, sie sind beim Wettkampf mitzuführen und jede/r Teilnehmer/in muss sich während des Wettkampfes ausweisen können. Startpässe sind rechtzeitig anzufordern bei der BTV-Passstelle in der Geschäftsstelle des Bayerischen Turnverbands, Georg-Brauchle-Ring 93, 80992 München.

Um eine reibungslose Durchführung des Wettkampfes zu gewährleisten, ist es notwendig, dass während des Wettkampfes jede Gruppe ihren eigenen Betreuer hat. Nur so können mehrere Gruppen aus einem Verein den Wettkampf unabhängig voneinander bestreiten.

Wettkampf 4: TGW Jugend

Wahl-Dreikampf – 12 bis 19 Jahre

- 6 - 10 Teilnehmer
12 bis 19 Jahre, 2 Teilnehmer dürfen bis 24 Jahre alt sein (Jahrgang zählt).
- Das Verhältnis männlich zu weiblich einer Gruppe ist beliebig.

1. Gruppenturnen am Boden mit oder ohne Kasten, Fläche 12 x 12 m (6 - 10 Teilnehmer)
2. Singen in der Gruppe (6 - 10 Teilnehmer)
3. Tanzen in der Gruppe, Fläche 13 x 13 m (6 - 10 Teilnehmer)
4. Gruppengymnastik mit Handgerät, Fläche 13 x 13 m (6 - 10 Teilnehmer)
5. Pendelstaffel 6 x 75 m
6. Orientierungslauf * (6 - 10 Teilnehmer)
7. Schwimmstaffel 6 x 50 m Freistil
8. Medizinball-Weitwurf (3000 g für Jungen bzw. 2000 g für Mädchen) (6 Teilnehmer)

Von den 8 Disziplinen sind 3 zu wählen. Eine Disziplin muss den Bereichen 1 bis 4 angehören.

* Orientierungslauf wird nur bei entsprechender Ausstattung der ausrichtenden Orte und genügender Teilnehmerzahl durchgeführt.

Wettkampf 5.1: TGW Nachwuchs 1

Wahl-Vierkampf – 12 - 16 Jahre

- 8 - 12 Teilnehmer
- 12 - 16 Jahre (Jahrgang zählt)
- Das Verhältnis männlich zu weiblich einer Gruppe ist beliebig

1. Gruppenturnen am Boden mit oder ohne Kasten, Fläche 12 x 12 m (8 - 12 Teilnehmer)
2. Singen in der Gruppe (8 - 12 Teilnehmer)
3. Tanzen in der Gruppe, Fläche 13 x 13 m (8 - 12 Teilnehmer)
4. Gruppengymnastik mit Handgerät, Fläche 13 x 13 m (8 - 12 Teilnehmer)
5. Pendelstaffel 8 x 75 m
6. Orientierungslauf * (8 - 12 Teilnehmer)
7. Schwimmstaffel 8 x 50 m Freistil
8. Medizinball-Weitwurf (2000 g) (8 Teilnehmer)

Von den 8 Disziplinen sind 4 zu wählen. Zwei Disziplinen müssen den Bereichen 1 bis 4 angehören.

Wettkampf 5.2: TGW Nachwuchs 2

Wahl-Vierkampf – 11 - 14 Jahre

- 8 - 12 Teilnehmer
- 11 - 14 Jahre (Jahrgang zählt)
- Das Verhältnis männlich zu weiblich einer Gruppe ist beliebig

1. Gruppenturnen am Boden mit oder ohne Kasten, Fläche 12 x 12 m (8 - 12 Teilnehmer)
2. Singen in der Gruppe (8 - 12 Teilnehmer)
3. Tanzen in der Gruppe, Fläche 13 x 13 m (8 - 12 Teilnehmer)
4. Gruppengymnastik mit Handgerät, Fläche 13 x 13 m (8 - 12 Teilnehmer)
5. Pendelstaffel 8 x 75 m
6. Orientierungslauf *(8 - 12 Teilnehmer)
7. Schwimmstaffel 8 x 50 m Freistil
8. Schlagball-Weitwurf (200 g) (8 Teilnehmer)

Von den 8 Disziplinen sind 4 zu wählen. Zwei Disziplinen müssen den Bereichen 1 bis 4 angehören.

* Orientierungslauf wird nur bei entsprechender Ausstattung der ausrichtenden Orte und genügender Teilnehmerzahl durchgeführt.

Wettkampf 6: TGW Erwachsene

Wahl-Dreikampf – 18 Jahre und älter

- 6 - 10 Teilnehmer
18 Jahre und älter, 2 Teilnehmer dürfen zwischen 12 und 17 Jahre alt sein (Jahrgang zählt).
 - Das Verhältnis männlich zu weiblich einer Gruppe ist beliebig
1. Gruppenturnen am Boden mit oder ohne Kasten, Fläche 12 x 12 m (6 - 10 Teilnehmer)
 2. Singen in der Gruppe (6 - 10 Teilnehmer)
 3. Tanzen in der Gruppe, Fläche 13 x 13 m (6 - 10 Teilnehmer)
 4. Gruppengymnastik mit Handgerät, Fläche 13 x 13 m (6 - 10 Teilnehmer)
 5. Pendelstaffel 6 x 75 m
 6. Orientierungslauf * (6 - 10 Teilnehmer)
 7. Schwimmstaffel 6 x 50 m Freistil
 8. Medizinball-Weitwurf (3000 g für Jungen bzw. 2000 g für Mädchen) (6 Teilnehmer)

Von den 8 Disziplinen sind 3 zu wählen. Eine Disziplin muss den Bereichen 1 bis 4 angehören.

* Orientierungslauf wird nur bei entsprechender Ausstattung der ausrichtenden Orte und genügender Teilnehmerzahl durchgeführt.

3. Kindergruppen-Wettkampf

Wettkampfausschreibung

Allgemeine Hinweise

In allen Wettkämpfen können je Disziplin bis zu 8,0 Punkte erreicht werden. In den Wettkämpfen 8 und 9 können insgesamt bis zu 32,0 Punkte erreicht werden. Überpunkte werden nicht vergeben.

Die Mitglieder einer Mannschaft bzw. Gruppe können bei einer Veranstaltung nur in einem Gruppenwettkampf starten.

Für die Teilnahme am Kindergruppen-Wettkampf ist ein gültiger Kinderausweis (oder eine gut lesbare Kopie) Pflicht. Die Ausweise werden während des Wettkampfes überprüft, sie sind beim Wettkampf mitzuführen und jede/r Teilnehmer/in muss sich während des Wettkampfes ausweisen können.

Um eine reibungslose Durchführung des Wettkampfes zu gewährleisten, ist es notwendig, dass während des Wettkampfes jede Gruppe ihren eigenen Betreuer hat.

Es wird keine Unterscheidung zwischen männlichen und weiblichen Teilnehmern gemacht.

Wettkampf 8: KGW 1

Kindergruppen-Wettkampf – 8 bis 12 Jahre, ein Teilnehmer darf 13 Jahre alt sein (Jahrgang zählt)

- 6 - 12 Teilnehmer, Mädchen und/oder Jungen
Wahl-Dreikampf aus den Disziplinen 1 bis 6, die Überraschungsaufgabe ist als vierte Disziplin für alle Mannschaften Pflicht.
1. Gruppenturnen am Boden mit oder ohne Kasten, Fläche 12 x 12 m
 2. Tanzen in der Gruppe, Fläche 13 x 13 m
 3. Singen in der Gruppe
 4. Pendelstaffel 6 x 50 m
 5. Ball-Weitwurf (80g Ball), 6 Gruppenmitglieder
 6. Schwimmstaffel 6 x 50 m Brust
 7. Überraschungsaufgabe *
- Mindestens eine Disziplin muss dem Bereich 1 bis 3 angehören.

Wettkampf 9: KGW 2

Kindergruppen-Wettkampf – 6 bis 9 Jahre, ein Teilnehmer darf 10 Jahre alt sein (Jahrgang zählt)

- 6 - 12 Teilnehmer, Mädchen und/oder Jungen
Wahl-Dreikampf aus den Disziplinen 1 bis 4, die Überraschungsaufgabe ist als vierte Disziplin für alle Mannschaften Pflicht.
1. Gruppenturnen am Boden mit oder ohne Kasten, Fläche 12 x 12 m
 2. Tanzen in der Gruppe, Fläche 13 x 13 m
 3. Singen in der Gruppe
 4. Hindernisstaffel, (Umkehrstaffel) 6 x 24 m
 5. Überraschungsaufgabe *

*Zur Überraschungsaufgabe starten alle auf der Wettkampfkarte eingetragenen Gruppenmitglieder.

4. Turnerjugend-Vierkampf

Wettkampfausschreibung

Der Turnerjugend-Vierkampf wird als Einzelwettkampf durchgeführt. Es besteht jedoch zusätzlich die Möglichkeit, eine Mannschaftswertung auszuschreiben. Dies obliegt dem Veranstalter.

Alterseinteilung:

Junioren	18 Jahre und älter
Jugend A	16/17 Jahre
Jugend B	14/15 Jahre
Jugend C	12/13 Jahre
Jugend D	10/11 Jahre (nicht beim Bayerischen Turnerjugendtreffen!)
Jugend E	9 Jahre und jünger (nicht beim Bayerischen Turnerjugendtreffen!)

Jeweils getrennt für männliche und weibliche Teilnehmer/innen. Für die Jugend E ist der Wettkampf als Wahl-Vierkampf oder Wahl-Dreikampf aus Minitrampolin, Bodenturnen und wahlweise Laufen oder Schwimmen ausgeschrieben.

Allgemeine Hinweise

In jeder Disziplin können maximal 10,0 Punkte erreicht werden, insgesamt bis zu 40,0 Punkte, im Wettkampf E im Wahl-Dreikampf bis zu 30 Punkte. Überpunkte werden nicht vergeben.

1. Minitrampolin
2. Bodenturnen auf einer 12m Mattenbahn
3. Laufen (50m bzw. 75m)
4. Schwimmen (25m Brust, 50m Brust bzw. Freistil)

5. Tuju-Stars

Eure Choreografie kann aus allen Bereichen des vielseitigen Turnens zusammengestellt sein.

Das Motto bei der Showdarbietung lautet:

"Einfach eine Geschichte erzählen!"

oder einfach

"No Limits"

Die Bedingungen:

- Vorführfläche 14x14m
- Dauer der Vorführung: maximal 5 Minuten
- beliebige Musikauswahl (auf CD)
- Gruppengröße von 8 und mehr Teilnehmer/innen
- mindestens die Hälfte der Teilnehmer/innen unter 18 Jahre (max. Durchschnittsalter der Gruppe 27 J.)
- Startreihenfolge der Gruppen wird per Los entschieden
- Jede Art von Ergänzungen im Sinne von Kostümen und speziellen Effekten sind gestattet und auch erwünscht.

6. Dance2u®

Teilnehmen können alle Tanzgruppen aus den Bereichen Hip-Hop/Streetdance, Jazzdance, Modern-Dance, Ballett oder VideoClipDancing.

Eine Tanzgruppe besteht aus mindestens vier TeilnehmerInnen. Es sind sowohl gleichgeschlechtliche als auch gemischte Gruppen zugelassen. Eine getrennte Bewertung erfolgt nicht. Bzgl. der Altersklasseneinteilung ist das Alter des ältesten Gruppenmitglieds entscheidend.

Kriterien für einen fairen Wettkampf:

Dance2u® ist ein Wettkampf sowohl für Anfänger- als auch für Fortgeschrittenen-Gruppen. Um einen fairen und gerechten Wettkampf zu gewährleisten, gilt folgendes: Bei der Anmeldung geben die Gruppen nicht an, ob sie Anfänger oder Fortgeschrittene sind. Dies wird in der Vorrunde (= Sichtungsrunde) ermittelt, in der alle Gruppen antreten müssen. Die Jury entscheidet dann, in welchen Bereichen die einzelnen Gruppen danach antreten (Einsteiger- oder Fortgeschrittenenbereich). Der zweite Durchgang ist dann der entscheidende Wettkampf um die Platzierungen.

- Größe der Tanzfläche: 14 x 14 Meter
- Dauer der Vorführung: zwischen 2:30 bis max. 4 Minuten

Alterseinteilung:

Kids	bis 12 Jahre (Jahrgang 2000 und jünger)
Junior	bis 16 Jahre (Jahrgang 1996 und jünger)
Senior	bis 20 Jahre (Jahrgang 1992 und jünger)
Adults	ab 21 Jahre (Jahrgang 1991 und älter)

IV. Erläuterungen

1. Erläuterungen zu TGM und TGW

Altersgruppeneinteilung

Die Alterseinteilung erfolgt nach Jahren; es wird das Kalenderjahr zugrunde gelegt. Das entsprechende Alter ist erreicht, wenn der maßgebende Geburtstag in das laufende Kalenderjahr fällt.

Beispiel für 2013:

Geburtsdatum	01. Jan. 1995	entspricht	18 Jahre
Geburtsdatum	31. Dez. 1995	entspricht	18 Jahre

Leistungsbewertung

In allen Disziplinen wird die Leistung einer Mannschaft nach Punkten bewertet.

Dabei lehnt man sich an die in vielen Bereichen üblichen Qualitätsstufen (sehr gut; gut; befriedigend usw.) an und rechnet stets in allen Disziplinen wie folgt um:

Leistungsbewertung nach Punkten:

sehr gute Leistung	größer oder gleich	9,5 Punkte
gute Leistung	größer oder gleich	8,5 Punkte
befriedigende Leistung	größer oder gleich	7,0 Punkte
ausreichende Leistung	größer oder gleich	5,0 Punkte
mangelhafte Leistung	größer oder gleich	2,0 Punkte
ungenügende Leistung	kleiner	2,0 Punkte

Leistungsbewertung nach Zeit, Entfernung:

Die Punktermittlung kann mit Computer oder nach Wertungstabellen erfolgen, die erreichbare Höchstpunktzahl sind 10,0 Punkte. Die Wertungstabellen enthalten Zwischenwerte, die sich anhand der Formel (aufgelöst nach „y“) aus dem Kapitel „J“ – „Computerauswertung“ errechnen. Man findet die Punktzahl der erbrachten Leistung, indem man in der Tabelle den Punktwert abliest, der mit der erbrachten Leistung gerade noch übersprungen wird.

Allgemeine Hinweise für Betreuer und Kampfrichter

Alle verwendeten Musiken sind abspielbereit auf Audio-CD vorzulegen. Das Musikstück muss jeweils am Anfang der CD aufgenommen sein. Mehrere Musiken auf einer CD sind nicht zugelassen. Sind mehrere Musikstücke auf der CD vorhanden und wird ein falsches Musikstück angespielt, so zählt dies als Abbruch durch Eigenverschulden der Gruppe und wird mit dem entsprechenden Punktabzug bestraft. Es ist auf bestmögliche Qualität der Aufnahmen zu achten. Die CDs und CD-Hüllen sind mit dem Namen des Vereins, der Mannschaftsbezeichnung und der Disziplin zu beschriften.

Mängel und Störungen, die nicht auf Eigenverschulden der Gruppe zurückgehen, z. B. Musikausfall, Beeinträchtigung durch schlechte Qualität der Turngeräte usw., führen zu keinem Nachteil. Die Gruppe ist in derartigen Fällen berechtigt die Übung ohne Punktabzug zu wiederholen.

Bricht eine Gruppe aus Gründen, die sie selbst zu verantworten hat, ihren bereits begonnenen Vortrag ab, so kann

sie noch einmal neu beginnen. In diesem Fall erhält sie insgesamt 1,0 Punkte Abzug.

Tritt während des Vortrages (bei den Disziplinen Gruppenturnen, Singen, Tanzen und Gruppengymnastik) eine Verletzung auf oder wird der Vortrag nicht mehr mit der kompletten Mannschaft fortgeführt, hat das Kampfgericht abzubrechen. Die Gruppe hat die Möglichkeit den Vortrag mit einer Ersatzperson ohne Punktabzug neu zu beginnen oder den bisher gezeigten Vortrag bewerten zu lassen.

Bei offensichtlicher Verletzung eines oder mehrerer Gruppenmitglieder ist der Oberkampfrichter in Absprache mit der Wettkampfleitung angehalten, die entsprechende Person, bzw. Personen vom Vortrag auszuschließen bzw. den Vortrag abzubrechen. Die Teilnehmerzahl darf während des Vortrages nicht variieren.

Disqualifikation bei Nichtbeachten von vorgegebenen Zeitplänen:

Wurde für den Wettkampf vom Veranstalter ein Ablaufplan ausgegeben, so ist dieser einzuhalten. Der Veranstalter kann jederzeit Kontrollen veranlassen. Bei offensichtlicher Missachtung des Zeitplans kann die Gruppe disqualifiziert werden.

Kampfgerichte und Wertungsbestimmungen für Gruppenturnen, Singen und Tanzen

Es werten entweder 2, 3 oder 4 Kampfrichter mit je bis zu 10,0 Punkten. Der Oberkampfrichter wird entweder aus dem Kreis der Kampfrichter bestellt oder zusätzlich bestimmt.

Die einzelnen Wertungen dürfen nicht mehr als **0,5 Punkte** auseinander liegen.

Zweierkampfgericht:

Die Wertungen werden addiert und durch zwei geteilt.

Dreierkampfgericht:

Hier werden die Wertungen der beiden Kampfrichter jeweils einfach, die Wertung des Oberkampfrichters doppelt genommen und anschließend durch vier geteilt.

Viererkampfgericht:

Die niedrigste und die höchste Wertung werden gestrichen. Die beiden verbleibenden Wertungen werden addiert und durch zwei geteilt.

1. Gruppenturnen am Boden mit oder ohne Kasten

Gruppenturnen am Boden oder Gruppenturnen am Boden in Verbindung mit Kastenspringen (1 Sprungkasten, Kastenhöhe beliebig) in selbstgewählter Bewegungsfolge und Bewegungsgestaltung mit Musik

Fläche: 12 m x 12 m

Richtzeit: 2 - 4 Minuten

Turnbekleidung:

Die Kleidung muss eng anliegend und einheitlich sein.

Wertungsrichtlinien:

I. Aufbau, räumliche und zeitliche Gestaltung, Gemeinschaftliches:

3,0 Punkte

Formationsfiguren mit unterschiedlichen Aufstellungsformen in verschiedenen Raum- und Bewegungsrichtungen, wobei auf einen methodischen Aufbau und eine bewegungsmäßige Einheit geachtet werden soll. Wechsel und Übergänge der Formationen und zwischen den verschiedenen Ebenen müssen klar erkennbar sein.

Die Wettkampffläche und die Raumebenen sind auszunutzen. Mindestens 6 verschiedene Aufstellungsformen, z.B. Kreis, Block, Reihe sollten erkennbar sein.

Bewegungsvielfalt und Kreativität: Vielfalt von Turnbewegungen, geringe Wiederholungszahl von Übungselementen und Verbindungen

Bewegungsformen – Auf einen methodischen Aufbau und eine bewegungsmäßige Einheit ist zu achten. Die Verbindungen zwischen den Übungsteilen und den Bewegungsbildern sollen harmonisch und abwechslungsreich sein.

Zeitlicher Aufbau – Die Zeit soll sinnvoll durch Höhepunkte (Schwierigkeitsgrad und Dynamik) gegliedert sein.

Durch die Art des Gesamttablaufes soll deutlich werden, dass die Gruppenmitglieder zwingend miteinander verbunden oder aufeinander angewiesen sind. Die Gruppenmitglieder sind gleichwertig einzusetzen. Hilfestellungen sind als Gestaltungsmöglichkeit gestattet.

II. Schwierigkeitsgrad der gewählten Übung:

2,0 Punkte

Akrobatische Elemente

einfache Formen: Rolle vor- o. rückwärts, Rad, Handstand usw.

schwierige Formen: Salto vor- o. rückwärts, Flick-Flack usw.

Gymnastische Elemente

einfache Formen: Pferdchensprung, Schersprung, 180°-Drehung usw.

schwierige Formen: 360°-Drehung, mindestens zwei gymnastische Sprünge ohne Zwischenschritte, Stände (3 Sekunden gehalten), usw.

Verbindungen

einfache Formen: Rolle vw. – Strecksprung – ½ Drehung, usw.

schwierige Formen: Handstützüberschlag vw. – Grätschwinkelsprung – Sprungrolle, usw.

Bewegungsbilder

Werden an derselben Stelle unterschiedliche Übungselemente in verschiedenen Bewegungsrichtungen zeitgleich geturnt, so entstehen mehrdimensionale, komplexe Bewegungsbilder.

Die Übungselemente müssen von mindestens der Hälfte der Gruppe beherrscht werden, damit sie als Schwierigkeit in die Wertung eingehen.

Auch einfache Übungselemente können in Partner- oder Gruppenform, oder in Verbindungen geturnt, als höherer Schwierigkeitsgrad angesehen und entsprechend gewertet werden.

III. Ausführung der Übungselemente durch den Einzelnen: **3,0 Punkte**

Technik und Haltung

Sicheres Beherrschen und fehlerfreie Ausführung jedes einzelnen Übungselementes, hinsichtlich Turntechnik und Haltung.

Insbesondere ist darauf zu achten, dass die Teilnehmer sich nicht überfordern, um Gefährdungen einzelner zu vermeiden.

Bewegungsweite und Dynamik

IV. Rhythmischer Gesamttablauf: **2,0 Punkte**

Ein harmonischer Ablauf der gesamten Übungsfolge integriert die rhythmische Bewegungsfähigkeit eines jeden Einzelnen.

Sicherheit der Choreographie

Gruppenrhythmus

Die Gruppe soll eine Einheit in der rhythmischen Bewegungsfolge erkennen lassen, in der die Bewegungsrhythmen jedes einzelnen Turnelementes sowie jedes einzelnen Turners integriert sind.

Übereinstimmung mit der Musik

Die Bewegungsfolge sollte in harmonischem Einklang zur Musik stehen, insbesondere sollte das hinter der Musik her hetzen oder unangemessen langes Warten auf Einsätze nach Musik vermieden werden.

Erreichbare Gesamtpunktzahl:

10,0 Punkte

V. Abzüge:

Mehrmaliges Verlassen der Bodenturnfläche durch einzelne oder mehrere Gruppenmitglieder	0,1 - 0,5 Punkte
Uneinheitliche oder schlampige Turnkleidung	0,3 Punkte
Unvollzähliges Antreten der Gruppe	1,0 Punkte
Hilfe von außen	1,0 Punkte
Abbruch und Neubeginn der Übung (aus selbst zu verantwortenden Gründen)	1,0 Punkte

2. Singen in der Gruppe

Die Gruppe singt gemeinsam ein Lied nach eigener Wahl, ein- oder mehrstimmig, darunter werden auch neue Formen des Singens (z. B. Sprechgesang, Rap) verstanden. Es dürfen auch mehrere Lieder gesungen werden, wobei eine passende gesungene musikalische Überleitung zwischen den Liedern erforderlich ist.

Nichtprogrammierbare Rhythmus- und Instrumentalbegleitung durch Gruppenmitglieder ist erlaubt. Dabei ist darauf zu achten, dass sie lediglich eine Unterstützung sein soll, nicht aber zum dominierenden Faktor wird. Unstimmigkeiten zwischen Instrumenten und der singenden Gruppe führen zu Punktabzug. Melodieführende Instrumente und technische Hilfsmittel, die programmierbar sind („Playback“ usw.), sind nicht gestattet.

Alle Gruppenmitglieder, die zum Vortrag antreten, müssen auch mitsingen. Begleitbewegungen der Gruppe beim Singen bzw. Kleidung werden nicht bewertet.

Texte, Noten und jegliche andere Zettel sind nicht erlaubt.

Bei der Beurteilung des Liedes wird berücksichtigt, dass es sich bei den ausführenden Gruppen nicht um professionelle Chöre handelt.

Von der Gruppe nicht zu vertretende Störungen von außen, unvorhersehbare Defekte an Begleitinstrumenten, berechtigen die Gruppe, den Liedvortrag zu wiederholen.

Richtzeit: 2 - 4 Minuten

Wertungsrichtlinien:

I. Gestaltung: 3,0 Punkte

Hierunter fällt alles, was die Gruppe aus der eigentlichen Grundform des Liedes macht: u. a. Zyklus, Kanon, Soli, Duette, Echoformen, Mehrchörigkeit, Rhythmusunterstützung, Mouthpercussion, Agogik, Dynamik.

Unter Kreativität wird u. a. verstanden: eigene Texte, Eigenkompositionen, neue Liedkombinationen, neue Vortragsweisen.

Der Phantasie der Gruppe sind keine Grenzen gesetzt.

Die Gestaltung findet dort ihre Grenze, wo der Charakter des Vortrages zerstört wird; d. h. Gestaltungsmittel dürfen nicht um ihrer selbst Willen eingesetzt werden.

II. Schwierigkeit: 3,0 Punkte

Die Schwierigkeit ergibt sich u. a. aus Melodie, Rhythmus, Tonumfang, Tonartwechsel, Rhythmuswechsel, Mehrstimmigkeit.

III. Ausführung: 3,0 Punkte

Saubere Ausführung der einzelnen Singstimmen, Tonhöhen und -tiefen, Tempo, Abschlüsse, gesungene Pausen usw. zeigen, wie die Gruppe Schwierigkeit und Gestaltung umsetzt. Anzeigen von Einsätzen, Abschlüssen und mit dirigieren durch ein Gruppenmitglied sind erlaubt.

Wird ein Lied mit Instrument/en begleitet, so darf es nicht höher bewertet werden, als ein Lied, das ohne Begleitinstrument/e vorgetragen wird.

Unstimmigkeiten zwischen Gesang und Begleitung führen zu Punktabzug

IV. Textsicherheit und Aussprache: 1,0 Punkte

Ungenügende Textbeherrschung und schlechte Lautartikulierung führen zu Punktabzug.

Erreichbare Gesamtpunktzahl: 10,0 Punkte

V. Abzüge:

- a) Unvollzähliges Antreten der Gruppe 1,0 Punkte
- b) Hilfe von außen 1,0 Punkte
- c) Abbruch und Neubeginn des Liedes (aus selbst zu verantwortenden Gründen) 1,0 Punkte
- d) Pro Gruppenmitglied, das nicht mitsingt 1,0 Punkte

3. Tanzen in der Gruppe

Die Gruppe tanzt gemeinsam einen Tanz nach eigener Wahl (Musik und Bewegungsfolge). Die Auswahl kann aus allen Stilrichtungen getroffen werden, z. B. Folklore, Gesellschaftstanz, moderne Tanzformen, Jazz Dance, Modern Dance, Hip Hop usw. Eigenschöpfungen oder neuere Tanzformen sind ebenfalls zulässig.

Es können feststehende Tanzbeschreibungen (z. B. beim Folkloretanz) verwendet werden. Es empfiehlt sich jedoch, die vorgegebenen Bewegungsfolgen unter Wahrung der Tanz- und Musikcharakteristik zu variieren und zu erweitern.

Die Kostümierung der Gruppe (z. B. Handschuhe, Tücher) ist erlaubt, ist jedoch nicht Bestandteil einer Wertung. Die Kostümierung darf die Bewegungen bzw. die Bewegungsmerkmale eines Tanzes (Tanzstils) nicht beeinträchtigen bzw. verdecken.

Richtzeit: 2 - 4 Minuten

Fläche: 13 m x 13 m

Wertungsrichtlinien:

I. Gestaltung: 3,0 Punkte

- a) Formationsfiguren:
 - Wechsel von symmetrischen (z. B. Kreis, Block, Reihe) und asymmetrischen Aufteilungen (z. B. Pulk)
 - Wechsel zwischen Einzel-, Partner-, und Gruppenarbeit.
 - gleichwertiger Einsatz aller Gruppenmitglieder, keine durchgängige Dominanz einzelner Tänzer/innen
 - Partnerbezug durch Blick- und/oder KörperkontakteDie Übergänge sind harmonisch und fließend zu gestalten. Die Wettkampffläche ist auszunutzen. Mindestens 6 Formationsfiguren sollten erkennbar sein.
- b) Bewegungsformen (tanzspezifisch gesehen):
 - Tanzschritte (z.B. in Folklore, Standard, Latein, Rock ´n Roll)
 - Grundschrift und Variationen
 - Figuren
 - Ganzkörperbewegungen (z.B. im Jazz Dance, Modern Dance)

- Wechsel des Einsatzes von einzelnen Körperteilen (Arme/Beine) und Gesamtkörperbewegungen
 - Ausnutzung der verschiedenen Bewegungsrichtungen (vorwärts, rückwärts, seitwärts, diagonal), Ebenen (horizontal, vertikal, sagittal), und Raumhöhen (hoch, tief)
 - Koordination (Anzahl der gleichzeitig eingesetzten Körperteile, räumliche Bewegung, Richtungswechsel, Frequenz verschiedener Bewegungen, Asymmetrie, Rhythmusvariationen, Ebenenwechsel / gleichzeitiger Einsatz verschiedener Ebenen)
 - Beispiele für tanzstilspezifische Bewegungsformen
 - Jazz: Isolationsarbeit, Polyzentrik, Verwringung, Multiplikation, Spannung und Entspannung, Falls, erdgebundene Bewegungstendenz usw.
 - Afro/Afro Jazz: Tiefbetontes Tanzen, stampfende Bewegungen, schwingende Bewegungen, Schütteln einzelner Bewegungszentren, Rotationen, Vibrationen, Becken als Zentrum usw.
 - Modern Dance: Spannung und Entspannung, Falls, Drops, Balancen, Drehungen, Sprünge usw.
 - Hip Hop: Sprünge, akrobatische Körperbeherrschung, doppeltes Bewegungstempo, Off Beats (Umsetzung des Zwischenbeats), Tempowechsel innerhalb eines Taktes, komplizierte Schrittfolgen usw.
- c) Bewegungsvielfalt
- Vielfalt von Tanzbewegungen
 - geringe Wiederholungszahl von Tanzschritten und Verbindungen
- d) Kreativität
- originelle Übungs- und Verbindungsteile
 - kreativer Einsatz von Körpertechnik
 - Einfallsreichtum bei Partner- und Gruppenarbeit

II. Schwierigkeit:

2,0 Punkte

Bei der Tanzgestaltung gibt es Schwierigkeiten/Kriterien, die alle Tanzstile betreffen und solche, die speziell auf einen bestimmten Tanzstil zutreffen. Es sollten daher vielfältige Schwierigkeiten ausgewählt werden, jedoch müssen diese zu dem gezeigten Tanzstil passen. Die Tanzelemente müssen von mindestens der Hälfte der Gruppe gezeigt werden, damit sie als Schwierigkeit honoriert werden können.

- Schrittkombinationen, Drehungen, Sprünge, Balance-, Boden-, Beweglichkeitselemente
- Verbindung der Schritt- und Formationsfiguren
- wechselnder Schnelligkeitsgrad von Tanzelementen
- niedriges und hohes Tempo, fließender Wechsel von Stillstand und Bewegung
- tanzstilspezifische Schwierigkeiten

III. Ausführung:

3,0 Punkte

- a) Technik
- deutlich sichtbarer Bewegungsansatz
 - Körperhaltung, Spannung, Beweglichkeit des Einzelnen
 - einwandfreie Bein-, Fußarbeit, Armbewegungen
- b) Harmonie und Synchronität
- gleichmäßiges Agieren der Gruppenmitglieder bzgl. Zeit und Raum
 - gleiche Bewegungsweite, -dynamik und -qualität aller Gruppenmitglieder
 - klar erkennbare Formationen
- c) Beherrschung des Tanzes
- Verinnerlichung der Bewegungsabläufe
 - Koordination der Bewegungen
- d) Präsentation
- Ausdrucksfähigkeit, Ausstrahlung, Körpersprache
 - Partnerbezug durch Blick- und oder Körperkontakte
 - Charakter des Tanzes darstellen

IV. Umsetzung der Musik in die Bewegung:

2,0 Punkte

- Rhythmus und Melodie
Der Rhythmus und die Melodie werden durch Tanzbewegungen gestaltet, die dem Charakter des Musikstückes entsprechen oder deutlich gewollte Gegensätze schaffen.
- Ausnutzung von Höhepunkten, Melodie und Akzenten in der Musik
- Beat / Off Beat
Der vorgegebene Grundschlag wird als Beat oder Off Beat in zeitlicher Übereinstimmung von Musik und Bewegung eingehalten, wobei innerhalb des Taktes Variationen möglich sind.
- Dynamik und Tempo
Impulsartige und / oder kontinuierliche Intensitätssteigerung bzw. -verringering in der Choreographie soll erkennbar sein. Es können aber auch bewusst Kontraste erzeugt werden.
- Umsetzung von Musik und Tempo (Tempowechseln)

Das Aneinanderschneiden verschiedener Musikstücke ist grundsätzlich möglich. Bei der Verwendung verschiedener Musikstile sollte dies auch im Tanzstil deutlich zum Ausdruck gebracht werden. Die Musik sollte keine Aneinanderreihung losgelöster Fragmente darstellen.

Erreichbare Gesamtpunktzahl:

10,0 Punkte

V. Abzüge:

- a) Ein- oder mehrmaliges Verlassen der Tanzfläche durch einzelne oder mehrere Gruppenmitglieder 0,1 - 0,5 Punkte
- b) Unvollständiges Antreten der Gruppe 1,0 Punkte
- c) Hilfe von außen 1,0 Punkte
- d) Abbruch und Neubeginn des Tanzes (aus selbst zu verantwortenden Gründen) 1,0 Punkte

4. Gruppengymnastik mit Handgerät

Die Gruppe zeigt eine Gymnastikvorführung mit Handgerät, in selbstgewählter Bewegungsfolge und Bewegungsgestaltung mit Musik.

Neben den klassischen Handgeräten aus der Rhythmischen Sportgymnastik (Ball, Seil, Keule, Band, Reifen) können auch alternative Handgeräte verwendet werden (z. B. Fahnen, Hanteln, diverse Bälle, Eimer). Bei Gymnastikvorführungen mit alternativen Handgeräten besteht die Schwierigkeit darin, diese nicht nur optisch wirksam einzusetzen (Showeffekte), sondern auch bestimmte Gerätetechniken auf diese alternativen Handgeräte zu übertragen. Es gelten die Bestimmungen der traditionellen Handgeräte.

Ersatzgeräte können am Rand der Fläche abgelegt werden, pro Seite je ein eingesetztes Handgerät. Handgeräte dürfen den Gruppenmitgliedern von Außenstehenden **nicht** zugeworfen werden.

Turnbekleidung:

Die Kleidung muss eng anliegend und einheitlich sein.

Fläche: 13 m x 13 m

Richtzeit: 2 - 4 Minuten

Wertungsrichtlinien:

I. Gestaltung:

3,0 Punkte

a) Spezifische Verwendung des Handgerätes:

Die Handgeräte müssen sowohl rechts als auch links eingesetzt werden. Die Grundelemente der jeweiligen Handgeräte sollten während der Gestaltung zu erkennen sein, sie dürfen durch ihre Eigenart nicht nur den rhythmischen Ablauf der Übung unterstützen

Beispiele:

Gerät	spezifische Elemente	unspezifische Elemente
Ball	prellen, werfen, fangen, rollen, schwingen, balancieren	klammern, ablegen, unkorrektes Rollen
Seil	springen, schwingen, werfen, fangen	schlingern, aufschlagen, hängen bleiben
Reifen	schwingen, kreisen, rotieren, rollen, werfen, fangen, Passagen durch/über den Reifen	fangen im Arm, ablegen, abstützen auf den Reifen, unkorrekte Reifenebene
Band	Schlangen, Spiralen, Schwünge, Kreise ziehen, werfen, fangen	Knoten, unkorrekte Bandzeichnung
Keulen	schwingen, kreisen, schlagen, werfen, fangen	mangelnde Synchronität, unkorrekte Handhabung

b) Formationsfiguren

Unterschiedliche Aufstellungen in verschiedenen Raum- und Bewegungsrichtungen. Die Wettkampffläche ist auszunutzen. Mindestens 6 verschiedene Formationsfiguren, z.B. Kreis, Block, Reihe, Pulk sollten erkennbar sein.

c) Bewegungsformen

- Schwerpunkt Handgerät, z.B. werfen, fangen, spezifische Elemente, Koordination
- Schwerpunkt Körpertechnik, z.B. Koordination, Fußtechnik, Spannung

Durch die Art des Gesamtlaufes soll deutlich werden, dass die Gruppenmitglieder zwingend miteinander verbunden oder aufeinander angewiesen sind. Die Gruppenmitglieder sind gleichwertig einzusetzen. Wechsel und Übergänge der Formationen und verschiedener Ebenen müssen klar erkennbar sein. Die Verbindungen zwischen den Übungsteilen sollen harmonisch und abwechslungsreich sein.

d) Bewegungsvielfalt

- Vielfalt von gymnastischen Bewegungsabläufen und Geräteeinsatz
- geringe Wiederholungszahl von Übungselementen

e) Kreativität

II. Schwierigkeitsgrad:

2,0 Punkte

Übungselemente müssen von mindestens der Hälfte der Gruppenmitglieder gezeigt werden. Dies ist auch beim Einsatz von unterschiedlichen Handgeräten zu gewährleisten. Übungselement in Partner- und Gruppenformen ausgeführt, erzielen einen höheren Schwierigkeitsgrad.

- a) einfache Formen: gehen, laufen, hüpfen, springen, federn...
- b) schwierige Formen: Serie aus mind. zwei Sprüngen ohne Zwischenschritt, 360° Drehungen, Körperwellen, Gleichgewichtselemente (mind. 3 s gehalten), Spiralen, Abwürfe der Handgeräte über eine große Weite...

III. Ausführung:

3,0 Punkte

a) Körper- und Gerätetechnik

- sicheres Beherrschen des Handgerätes
- fehlerfreie Ausführung jedes einzelnen Übungselementes

b) Harmonie und Synchronität

- gleichmäßiges Agieren der Turner/-innen in Raum und Zeit
- klar erkennbare Formationen
- Ausdruck, Ausstrahlung und Darstellung der Gruppe

IV. Rhythmischer Gesamttablauf: 2,0 Punkte

- a) Sicherheit in der Choreographie
 b) Übereinstimmung mit der Musik
- Die Gruppe soll eine Einheit in der rhythmischen Bewegungsfolge erkennen lassen, in der der Bewegungsrhythmus jedes einzelnen Übungselementes sowie jedes einzelnen Turners integriert ist, denn die rhythmische Bewegungsfähigkeit jedes Einzelnen ergibt nicht zwangsläufig einen rhythmischen Ablauf der gesamten Übungsfolge. Die Bewegungsfolgen sollen im harmonischen Einklang zur Musik sein, insbesondere sollte das hinter der Musik her hetzen oder unangemessen langes Warten auf Einsätze der Musik vermieden werden.

Erreichbare Gesamtpunktzahl: 10,0 Punkte

V. Abzüge:

- | | |
|--|------------------|
| a) Verlust und Wiederaufnahme des Handgerätes mit Verlassen der Fläche | 0,1 - 0,5 Punkte |
| b) Ein- oder Mehrmaliges Verlassen der Gymnastikfläche durch einzelne oder mehrere Gruppenmitglieder | 0,1 - 0,5 Punkte |
| c) Hilfe von außen, z. B. Anreichen, Zuwerfen, Zurollen von Handgeräten, Taktangabe usw. | 1,0 Punkte |
| d) Unvollständiges Antreten der Gruppe | 1,0 Punkte |
| e) Abbruch und Neubeginn der Übung (aus selbst zu verantwortenden Gründen) | 1,0 Punkte |

5. Orientierungslauf

In einem Gelände von 1km² müssen 10 Kontrollposten angelaufen werden. Als Laufkarte dient eine farbige OL-Karte nach IOF-Norm (kopiert oder gedruckt) im Maßstab 1:10.000 oder 1:15.000.

Jedes startende Gruppenmitglied erhält eine Laufkarte mit eingetragenen Kontrollposten. Jeder angelaufene Posten wird mit einer Zange auf der Laufkarte in dem dafür vorgesehenen Feld gekennzeichnet (Posten 1 in Feld 1, usw.). Bei einer elektronischen Posten- und Zeiterfassung muss sich jedes Gruppenmitglied mit dem Chip an den Posten registrieren.

Am Start hängt eine Karte ohne Kontrollposten um einen Einblick ins Gelände zu ermöglichen.

Der Start erfolgt gemeinsam. Die Laufzeit beginnt mit der Übergabe der Laufkarte. Die Gruppe kann dann, je nach Tempo, geschlossen, in kleineren Gruppen oder einzeln die Posten in beliebiger Reihenfolge anlaufen. Während des Laufes ist es nicht gestattet die Laufkarte auszutauschen, jeder Kontrollposten ist selbst zu kennzeichnen und am Ziel ist die Laufkarte dem Kampfgericht auszuhändigen.

Der Startabstand soll mindestens 5 Minuten betragen, zwischen 2 Mannschaften eines gleichen Vereins mindestens 15 Minuten.

Maximale Laufzeit:

- für Mädchen 35 Minuten
- für Jungen 30 Minuten

Wertung:

Jeder angelaufene Posten wird mit einem Punkt bewertet.

I. Abzüge:

- | | |
|--|------------|
| pro Wettkämpfer: | |
| a) Jeder nicht selbst angelaufene Posten | 1,0 Punkte |
| b) Jede angefangene Minute Zeitüberschreitung | 0,1 Punkte |
| pro Mannschaft: | |
| c) Bei Hilfeleistungen jeglicher Art von außen (z. B. Betreuer und Nichtwettkämpfer im Wald) | 1,0 Punkte |
| d) Pro nicht angetretenen Wettkämpfer | 1,0 Punkte |

Ergebnis:

Das Ergebnis setzt sich aus folgender Berechnung zusammen:

$$\frac{\left(\text{Ganzzahl} \left(\frac{\text{Anzahl angelaufener Posten} - \text{Punktabzüge der Wettkämpfer}}{\text{Anzahl der Wettkämpfer}} \right) - \text{Punktabzüge Gruppe} \right) * 20}{20}$$

Die Mannschaftsbewertung wird spätestens 30 Minuten nach Einlauf des letzten Mannschaftsmitgliedes am Ziel veröffentlicht.

Für regionale Veranstaltungen empfehlen wir:

- Karte kann auch in schwarz/weiß, in einem anderen Maßstab und auch eine überarbeitete topographische Karte sein. Kartenskizzen sind nicht zu empfehlen.
- Das Wettkampfericht kann die Laufkarte den Wettkämpfern vor Beginn der eigentlichen Laufzeit zur Einsicht geben.

6. Laufstaffeln

Die Durchführung der Laufstaffeln richtet sich, soweit im nachstehenden Text keine weiterführenden Angaben gemacht werden, nach den Vorgaben des DLV, jedoch erfolgt statt Disqualifikation Punktabzug.

Pendelstaffel 6 x 75 m oder 8 x 75 m:

Die Staffel läuft auf zwei nebeneinander liegenden 75 m Bahnen hin und zurück. Je Gruppenmitglied sind 75 Meter zurückzulegen. An beiden Enden der Strecke steht zwischen den Bahnen jeweils eine Wechselmarke. Beim Wechsel muss der Staffelstab in jedem Fall außen um die Wechselmarke geführt werden, „Fliegender Wechsel“ ist erlaubt.

- Es können die vom Ausrichter bereitgestellten sowie die eigenen Staffelstäbe benutzt werden. Diese müssen den DLV Richtlinien entsprechen: Der Staffelstab muss ein glattes, hohles Rohr mit rundem Querschnitt sein, das aus Holz, Metall oder einem anderen festen Material und aus einem Stück gefertigt ist. Es darf nicht länger als 30cm und nicht kürzer als 28cm sein darf. Der Umfang des Staffelstabs muss 12cm bis 13cm (*Durchmesser 38,2 – 41,4mm*) und das Gewicht darf nicht weniger als 50g betragen. Der Staffelstab soll farbig sein, damit er während des Laufs gut sichtbar ist. In der Wettkampfkategorie 5.2 (TGW Nachwuchsgruppe 2) darf der Umfang des Staffelstabs 9,7cm bis 13cm (entspricht Durchmesser von 31mm-41,4mm) betragen. Das Gewicht ist nicht begrenzt. Die Eigenschaften und die übrigen Maße gelten unverändert auch für diesen Staffelstab.
- Es dürfen keine Hilfsmittel (Handschuhe, Harz, Pech, etc.) verwendet werden.
- Als Startkommando gilt „Auf die Plätze – Fertig – Los“.
- Der Start kann mit Startrevolver oder Startklappe erfolgen.
- Die Laufstaffel wird je nach örtlichen Gegebenheiten auf Hartplatz oder Tartan gelaufen.
- Bei Stabverlust muss der Stabverlierer den Stab selbst wieder aufheben.
- Bei unvollständigem Antreten erhält die Gruppe 0,0 Punkte.
- Das Verlassen der Bahn wird nur bestraft, wenn sich der Läufer einen Vorteil verschafft oder ein anderer Läufer behindert wird. Das Verlassen der Bahn kann unter o. a. Voraussetzungen auch bei Stabverlust angewendet werden.
- Die Reihenfolge der Gruppenmitglieder innerhalb der Staffel kann von der Mannschaft selbst bestimmt werden. Sie ist vor dem Wettkampf festzulegen.
- Beim 2. Fehlstart der gleichen Gruppe, erhält diese einen Abzug von 0,5 Punkten.
- Bei unvollständigem Antreten erhält die Gruppe 0,0 Punkte.

I. Abzüge:

- | | |
|--|------------|
| a) Wechselfehler | 0,5 Punkte |
| b) Verlassen der Laufbahn mit Behinderung anderer Läufer | 0,5 Punkte |
| c) Hilfen von außen (z. B. bei Stabverlust) | 1,0 Punkte |
| d) 2. Fehlstart der gleichen Gruppe | 0,5 Punkte |

7. Schwimmstaffel (6 x 50 m und 8 x 50 m Freistil)

Die Durchführung richtet sich nach DSV-Richtlinien, soweit im nachstehenden Text keine weiterführenden Angaben gemacht werden, jedoch erfolgt anstelle von Disqualifikation Punktabzug.

Die Schwimmstaffeln werden je nach örtlichen Gegebenheiten in einem Hallen- oder Freibad, auf 25 m oder 50 m Bahnen geschwommen. Jedes Gruppenmitglied schwimmt 50 m.

- Die Startblöcke müssen nicht den DSV Richtlinien entsprechen. Fehlende Startblöcke führen zu keinem Bonus.
- Startkommando: langer Pfiff, „Auf die Plätze“, kurzer Pfiff
- Die Wettkämpfe werden nach der Ein-Start-Regel durchgeführt
- Bei unvollständigem Antreten erhält die Gruppe 0,0 Punkte
- Die Reihenfolge der Teilnehmer innerhalb der Staffel kann von der Mannschaft selbst bestimmt werden. Sie ist vor dem Wettkampf festzulegen. Ein Wechsel der Schwimmlage ist jederzeit möglich.

I. Abzüge:

- | | |
|---|---------------|
| a) Wechselfehler | je 0,5 Punkte |
| b) Wendefehler | je 0,5 Punkte |
| c) Hilfen von außen (z. B. Mitlaufen am Beckenrand) | 1,0 Punkte |
| d) Fehlstart | 0,5 Punkte |
| e) Behinderung eines anderen Schwimmers | je 0,5 Punkte |

8. Medizinball/Schlagball-Weitwurf

8.1 Medizinball-Weitwurf

Jungen: 3000 g, Mädchen und TGW Nachwuchsgruppe 1: 2000g

Der Medizinball muss beidhändig – mit oder ohne Anlauf – vor- oder rückwärts über den Kopf geworfen werden. Hilfestellung oder Hilfeleistung ist nicht erlaubt. Der Abwurf erfolgt vor einem Abwurfbalken.

- Jeder Teilnehmer hat zwei Versuche. Die Weiten der jeweils besseren Versuche je Teilnehmer werden addiert und ergeben die Gesamtweite der Gruppe.
- Gemessen wird rechtwinklig und zentimetergenau.
- Die Reihenfolge der Teilnehmer beim Werfen kann von der Mannschaft selbst bestimmt werden. Sie ist vor dem Wettkampf festzulegen.
- Bei Betreten des Abwurfbalkens von oben oder bei Übertreten, bei Hilfestellung oder Hilfeleistung oder wenn der Abwurf nicht frontal über den Kopf erfolgt, ist der Wurf ungültig und darf nicht wiederholt werden.
- Es können die vom Ausrichter bereitgestellten oder eigene Bälle verwendet werden. Eigene Bälle werden am Wettkampfort gemessen und gewogen. Haftmittel (Harz, Pech usw.) dürfen nicht verwendet werden.

Mindestdurchmesser und max. Gewichtsabweichung nach unten

3000g: mindestens 15 cm Durchmesser, maximal 2% Abweichung, entspricht 60g

2000g: mindestens 13 cm Durchmesser, maximal 2% Abweichung, entspricht 40g

Die Toleranz für das Ballgewicht wird nur nach unten begrenzt.

8.2 Schlagball-Weitwurf

8 x 200 g Nachwuchsgruppe 2

8 Gruppenmitglieder werfen mit oder ohne Anlauf. Hilfestellung oder Hilfeleistung ist nicht erlaubt. Der Abwurf erfolgt vor einem Abwurfbalken.

- Jeder Teilnehmer hat zwei Versuche. Die Weiten der jeweils besseren Versuche je Teilnehmer werden addiert und ergeben die Gesamtweite der Gruppe.
- Gemessen wird rechtwinklig und zentimetergenau.
- Die Reihenfolge der Teilnehmer beim Werfen kann von der Mannschaft selbst bestimmt werden. Sie ist vor dem Wettkampf festzulegen.
- Bei Betreten des Abwurfbalkens von oben oder bei Übertreten, bei Hilfestellung oder Hilfeleistung oder wenn der Abwurf nicht frontal über den Kopf erfolgt, ist der Wurf ungültig und darf nicht wiederholt werden.
- Es müssen die vom Ausrichter bereitgestellten Bälle verwendet werden.

2. Erläuterungen zum Kindergruppen-Wettkampf

Altersgruppeneinteilung

Die Alterseinteilung erfolgt nach Jahren; es wird das Kalenderjahr zugrunde gelegt. Das entsprechende Alter ist erreicht, wenn der maßgebende Geburtstag in das laufende Kalenderjahr fällt.

Beispiel für 2013:

Geburtsdatum 01. Jan. 2001 entspricht 12 Jahre

Geburtsdatum 31. Dez. 2001 entspricht 12 Jahre

Leistungsbewertung

Die Wertungskriterien orientieren sich am Turnerjugendgruppen-Wettkampf, sind aber für die Kinder auf ein niedrigeres Niveau gestellt. In den einzelnen Disziplinen sind bis zu 8,0 Punkte zu vergeben.

Bei der Bewertung des Schwierigkeitsgrades der einzelnen Darbietungen (Turnen am Boden, Tanz und Lied) ist das Alter (max. 9 bzw. 12 Jahre) zu berücksichtigen.

In allen Disziplinen wird die Leistung einer Mannschaft nach Punkten bewertet.

Dabei lehnt man sich an die in vielen Bereichen üblichen Qualitätsstufen (sehr gut, gut, befriedigend usw.) an und rechnet stets in allen Disziplinen wie folgt um:

Leistungsbewertung nach Punkten:

sehr gute Leistung	größer oder gleich	7,6 Punkte
gute Leistung	größer oder gleich	6,8 Punkte
befriedigende Leistung	größer oder gleich	5,6 Punkte
ausreichende Leistung	größer oder gleich	4,0 Punkte
mangelhafte Leistung	größer oder gleich	1,6 Punkte
ungenügende Leistung	kleiner	1,6 Punkte

Leistungsbewertung nach Zeit, Entfernung:

Die Punktermittlung kann mit Computer oder nach Wertungstabellen erfolgen, die erreichbare Höchstpunktzahl sind 8,0 Punkte. Die Wertungstabellen enthalten Zwischenwerte, die sich anhand der Formel (aufgelöst nach „y“) aus dem Kapitel „J“ – „Computerauswertung“ errechnen. Man findet die Punktzahl der erbrachten Leistung, indem man in der Tabelle den Punktwert abliest, der mit der erbrachten Leistung gerade noch übersprungen wird.

Allgemeine Hinweise für Betreuer und Kampfrichter

Alle verwendeten Musiken sind abspielbereit auf Audio-CD vorzulegen. Das Musikstück muss jeweils am Anfang der CD aufgenommen sein. Mehrere Musiken auf einer CD sind nicht zugelassen. Sind mehrere Musikstücke auf der CD vorhanden und wird ein falsches Musikstück angespielt, so zählt dies als Abbruch durch Eigenverschulden der Gruppe und wird mit dem entsprechenden Punktabzug bestraft.

Es ist auf bestmögliche Qualität der Aufnahmen zu achten. Die CDs und -Hüllen sind mit dem Namen des Vereins, der Mannschaftsbezeichnung und der Disziplin zu beschriften.

Mängel und Störungen, die nicht auf Eigenverschulden der Gruppe zurückgehen, z. B. Musikausfall, Beeinträchtigung durch schlechte Qualität der Turngeräte, führen zu keinem Nachteil. Die Gruppe ist in derartigen Fällen berechtigt, die Übung ohne Punktabzug zu wiederholen.

Tritt die Gruppe nicht mit der geforderten Mindestteilnehmerzahl an, erhält sie 1,0 Punkte Abzug.

Bricht eine Gruppe aus Gründen, die sie selbst zu verantworten hat, ihren bereits begonnenen Vortrag ab, so kann sie noch einmal neu beginnen. In diesem Fall erhält sie insgesamt 1,0 Punkte Abzug.

Tritt während des Vortrages (bei den Disziplinen Gruppenturnen, Singen und Tanzen) eine Verletzung auf oder wird der Vortrag nicht mehr mit der kompletten Mannschaft fortgeführt, hat das Kampfgericht abzubrechen. Die Gruppe hat die Möglichkeit den Vortrag mit einer Ersatzperson ohne Punktabzug neu zu beginnen oder den bisher gezeigten Vortrag bewerten zu lassen.

Bei offensichtlicher Verletzung eines oder mehrerer Gruppenmitglieder ist der Oberkampfrichter in Absprache mit der Wettkampfleitung angehalten, die entsprechende Person, bzw. Personen vom Vortrag auszuschließen bzw. den Vortrag abzubrechen. Die Teilnehmerzahl darf während des Vortrages nicht variieren.

Bei Hilfen von außen, z. B. Einsatzgabe, Taktangabe, Mimikunterstützung, Hilfestellung usw. wird vom Endwert 1,0 Punkte abgezogen (Ausnahme: Beim Singen darf der 1. Einsatz gegeben werden).

Bei den Disziplinen Turnen, Tanzen und Singen erfolgt bei unvollständigem Antreten der Gruppe (weniger als 6 Teilnehmer/innen) ein Abzug von 1,0 Punkten vom Endwert. Bei den Disziplinen Pendelstaffel, Hindernisstaffel und Schwimmen erfolgt bei unvollständigem Antreten (weniger als 6 Teilnehmer) die Disqualifikation in dieser Disziplin (also 0,0 Punkte). Bei der Disziplin Ball-Weitwurf erfolgt bei unvollständigem Antreten der Gruppe (weniger als 6 Teilnehmer) kein Abzug vom Endwert, da die Wertungstabelle auf genau 6 Teilnehmer ausgelegt ist. Sämtliche allgemeinen Abzüge erfolgen durch den jeweiligen Oberkampfrichter.

Disqualifikation bei Nichtbeachten von vorgegebenen Zeitplänen:

Wurde für den Wettkampf vom Veranstalter ein Ablaufplan ausgegeben, so ist dieser einzuhalten. Der Veranstalter kann jederzeit Kontrollen veranlassen. Bei offensichtlicher Missachtung des Zeitplans kann die Gruppe disqualifiziert werden.

Kampfgerichte und Wertungsbestimmungen für Gruppenturnen, Singen und Tanzen

Es werten entweder 2, 3 oder 4 Kampfrichter mit je bis zu 8,0 Punkten. Der Oberkampfrichter wird entweder aus dem Kreis der Kampfrichter bestellt oder zusätzlich bestimmt.

Die einzelnen Wertungen dürfen nicht mehr als 0,5 Punkte auseinander liegen.

Zweierkampfrichter:

Die Wertungen werden addiert und durch zwei geteilt.

Dreierkampfrichter:

Hier werden die Wertungen der beiden Kampfrichter jeweils einfach, die Wertung des Oberkampfrichters doppelt genommen und anschließend durch vier geteilt.

Viererkampfrichter:

Die niedrigste und die höchste Wertung werden gestrichen. Die beiden verbleibenden Wertungen werden addiert und durch zwei geteilt.

1. Gruppenturnen am Boden mit Kasten

Gruppenturnen am Boden mit oder ohne Kastenspringen (Kastenhöhe und -position beliebig) in selbst gewählter Bewegungsfolge und Bewegungsgestaltung mit oder ohne Musik.

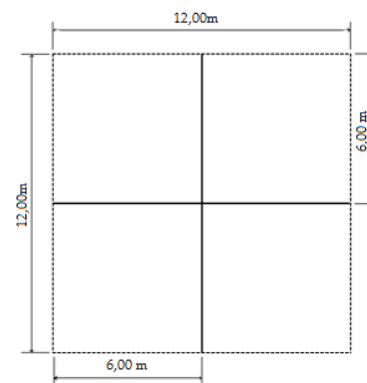
Richtzeit: 2 - 3 Minuten

Turnbekleidung:

Die Kleidung sollte einheitlich und eng anliegend sein (Gesamteindruck!)

Wettkampffläche

Auf der Wettkampffläche wird ein Linienkreuz zur Orientierung für die Wettkämpfer aufgeklebt



Skizze (Linienkreuz mit Maßangaben):

Folgende Elemente dürfen im Kindergruppen-Wettkampf nicht geturnt werden (auch nicht als Partnerteil):

- Rolle vom Kasten aus dem Stand, Hock- oder Kniestand
- Alle Überschlagbewegungen, z. B.:
 - Salto
 - Bogengang (auch über den/vom Kasten)
 - Handstützüberschlag vor- oder rückwärts
 - Freies Rad
 - Kopfkippe

Folgende Elemente sind erlaubt:

- Handstützüberschlag seitwärts am Boden (Rad)
- Handstützüberschlag seitwärts mit ¼ Drehung gegen die Bewegungsrichtung (Radwende)
- Kippüberschlag mit Nackenstütz auf dem Kasten (Nackenkippe)
- Rolle über den Kasten (Absprung und Landung auf gleicher Höhe)

Wertungsrichtlinien:

I. Aufbau, räumliche und zeitliche Gestaltung,

Gemeinschaftliches:

2,0 Punkte

- Der methodische Aufbau der Übung und die bewegungsmäßige Einheit der Gruppe sollen deutlich werden.
- Die Gesamtfläche soll ebenso wie die verschiedenen Bewegungsebenen genutzt werden. Dabei ist eine ausgewogene Zusammenstellung von Bodenturnen (gymnastische und akrobatische Turnelemente) und Kastenspringen anzustreben.
- Die Zeit soll sinnvoll durch Höhepunkte (Schwierigkeitsgrad und Dynamik) gegliedert sein. Innerhalb des Gesamtablaufes können für das einzelne Gruppenmitglied Ruhepausen auftreten, die aber nur als Entspannungs- oder Vorbereitungsphasen für den weiteren Verlauf der Übung dienen sollen.
- Durch die Art des Gesamtablaufes soll deutlich werden, dass die Gruppenmitglieder zwingend miteinander verbunden oder aufeinander angewiesen sind. Hilfestellungen sind als Gestaltungsmöglichkeit gestattet.

II. Schwierigkeitsgrad der gewählten Übung:

1,5 Punkte

Die Schwierigkeit ergibt sich aus dem Schwierigkeitsgrad einzelner Elemente, aber auch aus der Zusammensetzung und Kombination.

- Die Übungselemente müssen mindestens von der Hälfte der Gruppe beherrscht werden, damit sie als Schwierigkeit in die Wertung eingehen.
- Auch einfache Übungselemente (z. B. Rolle), können in Partner- oder Gruppenform geturnt als höherer Schwierigkeitsgrad angesehen und entsprechend gewertet werden.

III. Ausführung der Übungselemente durch den Einzelnen:

3,0 Punkte

Sicheres Beherrschen und fehlerfreie Ausführung jedes einzelnen Übungselementes hinsichtlich Turntechnik und Haltung. Insbesondere ist darauf zu achten, dass die Teilnehmer sich nicht überfordern, um Gefährdungen einzelner zu vermeiden.

IV. Rhythmischer Gesamtablauf:

1,5 Punkte

Die rhythmische Bewegungsfähigkeit des einzelnen ergibt nicht zwangsläufig einen rhythmischen Ablauf der gesamten Übungsfolge. Die Gruppe soll eine Einheit in der rhythmischen Bewegungsfolge erkennen lassen.

Erreichbare Gesamtpunktzahl:

8,0 Punkte

V. Abzüge:

- Mehrmaliges Verlassen der Wettkampffläche durch einzelne oder mehrere Gruppenmitglieder 0,1 - 0,5 Punkte
- Uneinheitliche oder schlampige Turnkleidung 0,3 Punkte
- Unvollständiges Antreten der Gruppe 1,0 Punkte
- Hilfen von außen 1,0 Punkte
- Abbruch und Neubeginn der Übung (aus selbst zu verantwortenden Gründen) 1,0 Punkte
- Unerlaubte Turnelemente (je Element) 1,0 Punkte

2. Singen in der Gruppe

Die Gruppe singt ein Lied nach eigener Wahl, ein- oder mehrstimmig, darunter werden auch neue Formen des Singens (z. B. Sprechgesang, Rap) verstanden. Es dürfen auch mehrere Lieder gesungen werden, wobei eine passende musikalische Überleitung zwischen den Liedern erforderlich ist. Nichtprogrammierbare Rhythmus- und Instrumentalbegleitung durch Gruppenmitglieder ist erlaubt. Dabei ist darauf zu achten, dass sie lediglich eine Unterstützung sein soll, nicht aber zum dominierenden Faktor wird. Melodieführende Instrumente und technische Hilfsmittel, die programmierbar sind, („Playback“ usw.) sind nicht gestattet.

Alle Gruppenmitglieder, die zum Vortrag antreten, müssen auch mitsingen. Pro Wettkämpfer, der nicht mitsingt, weil er z. B. ein Instrument spielt, werden 1,0 Punkte abgezogen. Begleitbewegungen der Gruppe beim Singen bzw. Kleidung werden nicht bewertet.

Texte, Noten und jegliche andere Zettel sind nicht erlaubt.

Bei der Beurteilung des Liedes wird berücksichtigt, dass es sich bei den ausführenden Gruppen nicht um professionelle Chöre handelt.

Von der Gruppe nicht zu vertretende Störungen von außen, unvorhersehbare Defekte an Begleitinstrumenten, berechnen die Gruppe, den Liedvortrag zu wiederholen.

Richtzeit: 2 - 4 Minuten

Wertungsrichtlinien:

I. Gestaltung:

2,0 Punkte

Hierunter fällt alles, was die Gruppe aus der eigentlichen Grundform des Liedes macht: u. a. Zyklus, Kanon, Soli, Duette, Echoformen, Mehrchörigkeit, Rhythmusunterstützung, Mouthpercussion, Agogik, Dynamik.

Unter Kreativität wird u. a. verstanden: eigene Texte, Eigenkompositionen, neue Liedkombinationen, neue Vortragsweisen. Der Phantasie der Gruppe sind keine Grenzen gesetzt.

II. Schwierigkeit:

2,0 Punkte

Die Schwierigkeit ergibt sich u.a. aus Melodie, Rhythmus, Tonumfang, Tonartwechsel, Rhythmuswechsel, Mehrstimmigkeit.

III. Ausführung:

3,0 Punkte

Saubere Ausführung der einzelnen Singstimmen, Tonhöhen und -tiefen, Tempo, Abschlüsse, gesungene Pausen usw. zeigen, wie die Gruppe Schwierigkeit und Gestaltung umsetzt. Anzeigen von Einsätzen, Abschlüssen und Mitdirigieren durch ein Gruppenmitglied ist erlaubt.

Wird ein Lied mit Instrument/en begleitet, so darf es nicht höher bewertet werden, als ein Lied, das ohne Begleitinstrument/e vorgetragen wird.

Unstimmigkeiten zwischen Gesang und Begleitung führen zu Punktabzug

IV. Textsicherheit und Aussprache:

1,0 Punkte

Ungenügende Textbeherrschung und schlechte Lautartikulation führen zu Punktabzug.

Erreichbare Gesamtpunktzahl:

8,0 Punkte

V. Abzüge:

- | | |
|--|------------|
| a) Unvollzähliges Antreten der Gruppe | 1,0 Punkte |
| b) Hilfe von außen | 1,0 Punkte |
| c) Abbruch und Neubeginn des Liedes
(aus selbst zu verantwortenden Gründen) | 1,0 Punkte |
| d) Pro Gruppenmitglied, das nicht mitsingt | 1,0 Punkte |

3. Tanzen in der Gruppe

Die Gruppe gestaltet gemeinsam einen altersgerechten Tanz nach eigener Wahl (Musik und Bewegungsfolge). Die Auswahl kann aus allen Stilrichtungen getroffen werden, z. B. Folklore, Gesellschaftstanz, moderne Tanzformen usw. Eigenschöpfungen oder neuere Tanzformen sind ebenfalls zulässig. Es können feststehende Tanzbeschreibungen (z. B. beim Folkloretanz) verwendet werden. Jedoch empfiehlt es sich, die vorgegebenen Bewegungsfolgen unter Wahrung der Tanz- und Musikcharakteristik zu variieren und zu erweitern.

Die Kostümierung der Gruppe (z. B. Handschuhe, Tücher) ist erlaubt, jedoch nicht Bestandteil einer Wertung. Die Kostümierung darf die Bewegungen bzw. die Bewegungsmerkmale eines Tanzes (Tanzstils) nicht beeinträchtigen bzw. verdecken.

Folgende Elemente dürfen im Kindergruppen-Wettkampf nicht getanzt werden (auch nicht als Partnerteil):

- alle Elemente, die bei der Disziplin Turnen verboten sind
- Alle Flugelemente, z. B. Todesspirale

Richtzeit: 2 - 3 Minuten

Fläche 13 x 13 m

Wertungsrichtlinien:

I. Altersgerechte Gestaltung und Choreographie: 2,0 Punkte

Die Bewegungsformen sollten altersgerecht sein. Das heißt nicht, dass lediglich Kindertänze erwünscht sind, aber es sollte der Augenmerk darauf gelegt werden, dass die Teilnehmer am KGW Kinder und keine jungen Erwachsenen sind. Aus diesem Grund sollten auch die geschlechtsspezifischen Bewegungen im KGW noch nicht gezeigt werden.

- Formationsfiguren: Verschiebung der Tanzenden innerhalb der Gruppe in verschiedene Raum- und Bewegungsrichtungen, unterschiedliche Zusammenballung, Wechsel von symmetrischen und asymmetrischen Formationen, Vielfalt der Formationen, fließende Formationsänderungen und -übergänge, gleichwertiger Einsatz aller Gruppenmitglieder.
- Bewegungsformen und Bewegungsvielfalt (Tanzstilspezifisch gesehen):
 - Tanzschritte
 - Grundschriffe und Variationen
 - Figuren, Fußarbeit, Tanztechnik, Körperhaltung
 - Bewegungsformen
 - Einbeziehen aller Körperteile
 - Koordination der Arme und Beine
 - Ausnutzung der verschiedenen Bewegungsebenen
 - Spannung und Entspannung
- Kreativität: Die Besonderheit von Tanzelementen und ideenreiche Tanzgestaltung

II. Schwierigkeit (Tanzstilspezifisch gesehen):

1,5 Punkte

Bei der Tanzgestaltung gibt es Schwierigkeiten/Kriterien, die alle Tanzstile betreffen und solche, die speziell auf einen bestimmten Tanzstil zutreffen. Es sollten daher vielfältige Schwierigkeiten ausgewählt werden, jedoch müssen diese zu dem gezeigten Tanzstil passen. Die Tanzelemente müssen von mindestens der Hälfte der Gruppe gezeigt werden, damit sie als Schwierigkeit honoriert werden können.

Die Schwierigkeit ergibt sich grundsätzlich aus:

- Schrittkombinationen, Drehungen, Sprünge, Balance-, Boden-, Beweglichkeitselemente
- Verbindungen der Schritt- und Formationsfiguren
- wechselnder Schnelligkeitsgrad von Tanzelementen
- niedriges und hohes Tempo, fließender Wechsel von Stillstand und Bewegung
- tanzstilspezifische Schwierigkeiten, z.B.:
 - Jazz/Modern: Drehungen, Sprünge, Falls, Contract-Release
 - Folklore: Fußtechnik, Tanzschritte
 - Rock'n'Roll: Schrittkombinationen, Drehungen, Figuren, Akrobatische Elemente

III. Umsetzung der Musik in die Bewegung:

1,5 Punkte

Die Umsetzung der Musik und des Tanzstils bzw. der Tanzstile steht hier im Vordergrund. Die Eigenart von Rhythmus, Melodie, Dynamik und Akzenten sollte beachtet und umgesetzt werden. Dazu ist eine sorgfältig getroffene Musikauswahl notwendig. In der Musik kann sowohl der Einsatz gleicher Bewegungen von Musikakzenten als auch Variationen der Körpertechniken von sich wiederholenden Akzenten zu interessanten Lösungen führen.

- Interpretation der Musik durch Einsatz des Körpers
- Ausnutzen von Höhepunkten, Melodie und Akzenten in der Musik und/oder Schaffen von Kontrasten
- Umsetzen von Rhythmus und Rhythmuswechseln
- Umsetzen von Musik und Tempo (Tempowechseln)
- Übereinstimmung von Musik und Tanzstil oder deutlich gewollte Gegensätze
- „schwierige“ Musikstruktur
- zeitliche Übereinstimmung von Musik und Bewegung

Das Aneinanderschneiden verschiedener Musikstücke ist grundsätzlich möglich. Bei der Verwendung verschiedener Musikstile sollte dies auch im Tanzstil deutlich zum Ausdruck gebracht werden. Die Musik sollte keine Aneinanderreihung losgelöster Fragmente darstellen.

IV. Ausführung:

3,0 Punkte

- Bewegungsbild:
 - Gleichmäßigkeit der Gruppe (Synchronität)
 - klar erkennbare Formationen
- Ausführung:
 - Technik der Tanzschritte und Bewegungsformen
 - deutlich sichtbarer Bewegungsansatz, Bewegungsweite
 - Körperhaltung, Beweglichkeit des einzelnen
- Beherrschung des Tanzes
- Ausdrucksfähigkeit, Präsentation

Erreichbare Gesamtpunktzahl: 8,0 Punkte

V. Abzüge:

- | | |
|---|------------------|
| a) Mehrmaliges Verlassen der Tanzfläche durch einzelne oder mehrere Gruppenmitglieder | 0,1 - 0,5 Punkte |
| b) Unvollständiges Antreten der Gruppe | 1,0 Punkte |
| c) Hilfe von außen | 1,0 Punkte |
| d) Abbruch und Neubeginn des Tanzes
(aus selbst zu verantwortenden Gründen) | 1,0 Punkte |

4. Pendelstaffel 6 x 50 m

Die Durchführung der Laufstaffeln richtet sich, soweit im nachstehenden Text keine weiterführenden Angaben gemacht werden, nach den Vorgaben des DLV, jedoch erfolgt statt Disqualifikation Punktabzug.

Die Staffel läuft auf zwei nebeneinander liegenden 50 m Bahnen hin und zurück. Je Gruppenmitglied sind 50 Meter zurückzulegen. An beiden Enden der Strecke steht zwischen den Bahnen jeweils eine Wechselmarke. Beim Wechsel muss der Staffelstab in jedem Fall außen um die Wechselmarke geführt werden, „Fliegender Wechsel“ ist erlaubt

- Es können die vom Ausrichter bereitgestellten sowie die eigenen Staffelstäbe benutzt werden. Diese müssen den DLV Richtlinien entsprechen: Der Staffelstab muss ein glattes, hohles Rohr mit rundem Querschnitt sein, das aus Holz, Metall oder einem anderen festen Material und aus einem Stück gefertigt ist. Es darf nicht länger als 30cm und nicht kürzer als 28cm sein darf. Der Umfang des Staffelstabs muss 12cm bis 13cm (*Durchmesser 38,2 – 41,4mm*) und das Gewicht darf nicht weniger als 50g betragen. Der Staffelstab soll farbig sein, damit er während des Laufs gut sichtbar ist. Beim KGW darf der Umfang des Staffelstabs 9,7cm bis 13cm (entspricht Durchmesser von 31mm-41,4mm) betragen. Das Gewicht ist nicht begrenzt. Die Eigenschaften und die übrigen Maße gelten unverändert auch für diesen Staffelstab.
Es dürfen keine Hilfsmittel (Handschuhe, Harz, Pech, etc.) verwendet werden.
- Als Startkommando gilt „Auf die Plätze – Fertig – Los“.
- Der Start kann mit Startrevolver oder Startklappe erfolgen.
- Die Laufstaffel wird je nach örtlichen Gegebenheiten auf Hartplatz oder Tartan gelaufen.
- Bei Stabverlust muss der Stabverlierer den Stab selbst wieder aufheben.
- Bei unvollständigem Antreten erhält die Gruppe 0,0 Punkte.
- Das Verlassen der Bahn wird nur bestraft, wenn sich der Läufer einen Vorteil verschafft oder ein anderer Läufer behindert wird. Das Verlassen der Bahn kann unter o. a. Voraussetzungen auch bei Stabverlust angewendet werden.
- Die Reihenfolge der Gruppenmitglieder innerhalb der Staffel kann von der Mannschaft selbst bestimmt werden. . Sie ist vor dem Wettkampf festzulegen.
- Beim KGW wird ein Fehlstart nicht bestraft.
- Bei unvollständigem Antreten erhält die Gruppe 0,0 Punkte

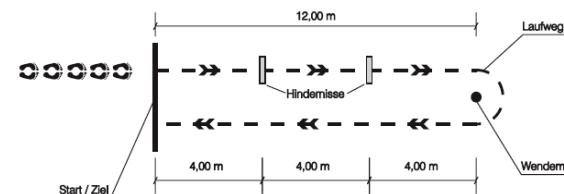
I. Abzüge:

- | | |
|--|------------|
| a) Wechselfehler | 0,5 Punkte |
| b) Verlassen der Laufbahn mit Behinderung anderer Läufer | 0,5 Punkte |
| c) Hilfen von außen (z. B. bei Stabverlust) | 0,5 Punkte |

5. Hindernisstaffel 6 x 24 m

Der Abstand von Start/Ziel bis zum Wendemal beträgt 12 m, die Gesamtlaufstrecke beträgt 24 m.

Die Kinder überqueren die beiden Hindernisse (Kartons oder Schaumstoff), laufen um ein Wendemal und neben den Hindernissen zurück. Der Wechsel erfolgt per Handschlag hinter der Start/Ziel-Markierung. Als Hindernisse dienen Kartons, die in etwa folgende Abmessungen haben: ca. 1,00 m breit, ca. 0,20 m hoch und ca. 0,20 m tief (Bananenkartons).



Laufbahn mit Hindernissen

Bei der Hindernisstaffel gibt es keinen Punktabzug für Fehlstart

I. Abzüge:

- | | |
|------------------|------------|
| a) Wechselfehler | 0,3 Punkte |
|------------------|------------|

6. Ballweitwurf 6 x 80 g

6 Gruppenmitglieder werfen mit oder ohne Anlauf. Hilfestellung oder Hilfeleistung ist nicht erlaubt. Der Abwurf erfolgt vor einem Abwurf Balken oder von einer geeigneten gut sichtbaren Markierung.

- Jeder Teilnehmer hat zwei Versuche. Die Weiten der jeweils besseren Versuche je Teilnehmer werden addiert und ergeben die Gesamtweite der Gruppe.
- Gemessen wird rechtwinklig und zentimetergenau.
- Die Reihenfolge der Teilnehmer beim Werfen kann von der Mannschaft selbst bestimmt werden. Sie ist vor dem Wettkampf festzulegen
- Bei Betreten des Abwurf Balkens von oben oder bei Übertreten, bei Hilfestellung oder Hilfeleistung oder wenn der Abwurf nicht frontal über den Kopf erfolgt, ist der Wurf ungültig und darf nicht wiederholt werden.
- Es müssen die vom Ausrichter bereitgestellten Bälle verwendet werden.

7. Schwimmstaffel 6 x 50 m Brust

Die Durchführung richtet sich nach DSV-Richtlinien, soweit im nachstehenden Text keine weiterführenden Angaben gemacht werden, jedoch erfolgt anstelle von Disqualifikation Punktabzug.

Die Schwimmstaffeln werden je nach örtlichen Gegebenheiten in einem Hallen- oder Freibad, auf 25 m oder 50 m Bahnen geschwommen. Jedes Gruppenmitglied schwimmt 50 m.

- Die Startblöcke müssen nicht den DSV Richtlinien entsprechen. Fehlende Startblöcke führen zu keinem Bonus.
- Startkommando: langer Pfiff, „Auf die Plätze“, kurzer Pfiff
- Die Wettkämpfe werden nach der Ein-Start-Regel durchgeführt
- Bei unvollständigem Antreten erhält die Gruppe 0,0 Punkte
- Die Reihenfolge der Teilnehmer innerhalb der Staffel kann von der Mannschaft selbst bestimmt werden. Sie ist vor dem Wettkampf festzulegen.
- Beim KGW kann der Start auch aus dem Wasser erfolgen, der Startsprung ist nicht vorgeschrieben.

I. Abzüge:

- | | |
|---|---------------|
| a) Wechselfehler / mehr als ein Tauchzug je Schwimmer | 0,3 Punkte |
| b) Wendefehler | je 0,3 Punkte |
| c) Hilfen von außen (z. B. Mitlaufen am Beckenrand) | 1,0 Punkte |
| d) Fehlstart | 0,3 Punkte |
| e) Behinderung eines anderen Schwimmers | je 0,3 Punkte |
| f) Schwimmt auch nur ein Staffelmittglied eine unerlaubte Stilart | 2,0 Punkte |

8. Überraschungsaufgabe

Die Überraschungsaufgabe stellt eine Mischung aus Schnelligkeit, Kraft, Ausdauer und Geschicklichkeit dar. Die Aufgabe ist von jeder Gruppe auch ohne Training lösbar. Sie ist für alle teilnehmenden Mannschaften Pflicht. Die Überraschungsaufgabe geht mit maximal 8,0 Punkten in die Wertung ein. Für die Aufgabe wird eine bestimmte Zeit vorgegeben. Wird die Aufgabe innerhalb dieser Zeit nicht vollständig gelöst, so wird, je nach Spiel ein bestimmter Punktanteil abgezogen.

Die Überraschungsaufgabe soll nie wirklich entscheidend in die Wettkampfwertung eingreifen. Die Abzüge halten sich demnach in engen Grenzen.

Die Richtzeit für die Aufgabe wird vor dem Wettkampf nach einem Test festgelegt, so dass eine reelle Chance zur Erfüllung besteht, aber nicht Voraussetzung ist. Die Überraschungsaufgabe ist immer die letzte Disziplin des Wettkampfs.

Zur Überraschungsaufgabe müssen alle Gruppenmitglieder antreten

Hinweise für den Veranstalter:

Eine Überraschungsaufgabe hat folgende Bestandteile:

- Gewandtheit
- Geschicklichkeit
- „Denken“
- es soll etwas entstehen
- Teamarbeit

I. Abzüge:

- | | |
|--|---------------|
| a) Nichtantreten eines Mannschaftsmitgliedes
(ausgenommen Verletzung) | je 0,2 Punkte |
|--|---------------|

3. Erläuterungen zum Turnerjugend Vierkampf

Altersgruppeneinteilung

Das entsprechende Alter ist erreicht, wenn der maßgebende Geburtstag in das laufende Kalenderjahr fällt.

Beispiel für 2013:

Geburtsdatum 01. Jan. 1995 entspricht 18 Jahre

Geburtsdatum 31. Dez. 1995 entspricht 18 Jahre

Leistungsbewertung

In allen Disziplinen wird die Leistung nach Punkten bewertet. Dabei lehnt man sich an die in vielen Bereichen üblichen Qualitätsstufen (sehr gut, gut, befriedigend usw.) an und rechnet stets in allen Disziplinen wie folgt um:

Leistungsbewertung nach Punkten:

sehr gute Leistung	größer oder gleich 9,0 Punkte
gute Leistung	größer oder gleich 8,0 Punkte
befriedigende Leistung	größer oder gleich 7,0 Punkte
ausreichende Leistung	größer oder gleich 6,0 Punkte
mangelhafte Leistung	größer oder gleich 5,0 Punkte
ungenügende Leistung	kleiner 5,0 Punkte

Leistungsbewertung nach Zeit, Entfernung:

Die Punktermittlung kann mit Computer oder nach Wertungstabellen erfolgen, die erreichbare Höchstpunktzahl sind 10,0 Punkte. Die Wertungstabellen enthalten Zwischenwerte, die sich anhand der Formel (aufgelöst nach „y“) aus dem Kapitel „J“ – „Computerauswertung“ errechnen. Man findet die Punktzahl der erbrachten Leistung, indem man in der Tabelle den Punktwert abliest, der mit der erbrachten Leistung gerade noch übersprungen wird.

Allgemeine Hinweise für Betreuer und Kampfrichter

Es werten zwei Kampfrichter mit je bis zu 10,0 Punkten. Die einzelnen Wertungen dürfen nicht weiter als 0,5 Punkte auseinander liegen. Der Mittelwert geht in das Endergebnis ein.

Bei Hilfen von außen, z. B. Vorsagen der Übung wird vom Endwert 1,0 Punkte abgezogen.

Wird aktive Hilfestellung geleistet oder steht der Helfer auf der Matte, so wird das entsprechende Übungsteil nicht gewertet. Es gibt keinen zusätzlichen Punktabzug für Erleichterung oder Hilfestellung.

Disqualifikation bei Nichtbeachten von vorgegebenen Zeitplänen:

Wird für den Wettkampf vom Veranstalter ein Ablaufplan ausgegeben, so muss dieser eingehalten werden. Bei offensichtlicher Missachtung des Zeitplanes kann die/der Turnerin/Turner disqualifiziert werden.

1. Minitrampolinturnen

Kampfrichter und Wertungsbestimmungen für Minitrampolinturnen

Jeder Turner absolviert zwei Sprünge auf einer festen Weichboden- oder Niedersprungmatte. Das Minitrampolin wird während des Wettkampfes nicht ausgetauscht. Alle Teilnehmer einer Wettkampfklasse springen mit dem gleichen Gerät.

Es kann zweimal der gleiche Sprung gezeigt werden.

Der bessere Sprung zählt für das Wettkampfergebnis. Es werden aber alle beiden Sprünge in der Wettkampfkarte vermerkt, d. h. es muss ersichtlich sein, ob der erste oder zweite Sprung gezählt wird. Die schlechtere Wertung wird durchgestrichen und die Wertung abgezeichnet.

Ein kleiner Ausgleichsschritt bei der Landung ist erlaubt.

Ein Sprung, der nicht erkennbar bzw. technisch falsch ausgeführt wird (z. B. Barani gebückt oder gestreckt statt Salto vorwärts gehockt mit ½ Schraube oder Grätschsprung statt Grätschwinkelsprung), **wird mit 0 Punkten bewertet!**

In gleicher Weise wird bei falschem Ein- oder Absprung am Minitrampolin verfahren (siehe allgemeine Hinweise zur Ausführung der Sprünge).

Falls während der Einturnzeit solche Sprünge gesehen werden, sollten die Kampfrichter den Trainer auf diese Regelung aufmerksam machen, damit es hinterher nicht zu einer Diskussion kommt.

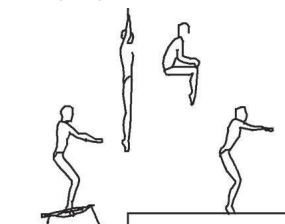
Allgemeine Hinweise zur Ausführung der Sprünge:

Absprung: Der letzte Bodenkontakt vor dem Einsprung in das Minitrampolin erfolgt einbeinig, der Absprung aus dem Minitrampolin beidbeinig. Mehrmaliges Federn im Minitrampolin ist unzulässig.

Armzug: Die Arme werden beim Absprung von unten in die Vor-Hoch-Halte geführt. Die Arme können anschließend zu den Beinen geführt werden.

1. Hocksprung = 6 Punkte Höchstwertung

Es wird ein Hocksprung zum sicheren Stand geturnt. Dabei ist darauf zu achten, dass die Beine geschlossen und nach vorne oben angezogen sind.

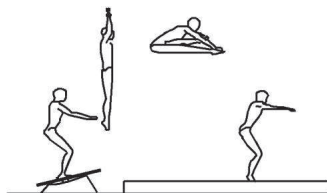


Abzüge – Hocksprung:

- | | |
|---|----------------|
| a) fehlender Armzug | 1,0 Punkte |
| b) keine sichtbare Steigphase, ungenügende Sprunghöhe | bis 1,5 Punkte |
| c) zu langsames oder ungenügendes Anhocken der Beine | bis 1,0 Punkte |
| d) zu großer Hüftwinkel (> 90°, 180° = 0 Punkte!) | bis 1,0 Punkte |
| e) zu stark gebeugter Oberkörper | bis 0,5 Punkte |
| f) ungenügende/zu langsame Körperstreckung vorder Landung | bis 0,5 Punkte |
| g) unkontrollierte Landung | bis 0,5 Punkte |
| h) Hüpfen oder Ausfallschritt nach der Landung | 0,5 Punkte |
| i) Sturz (Gesäß oder Hände berühren die Matte) | 1,0 Punkte |

2. Grätschwinkelsprung = 7 Punkte Höchstwertung

Es wird ein Grätschwinkelsprung zum sicheren Stand geturnt. Dabei ist darauf zu achten, dass die Knie gerade und die Beine weit gegrätscht sind. Die Beine werden zu den Händen geführt.

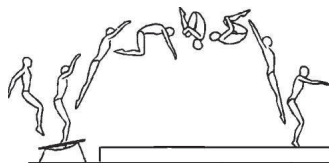


Abzüge – Grätschwinkelsprung:

- | | |
|--|----------------|
| a) fehlender Armzug | 1,0 Punkte |
| b) keine sichtbare Steigphase, ungenügende Sprunghöhe | bis 1,5 Punkte |
| c) zu langsames/ungenügendes Grätschen der Beine | bis 1,0 Punkte |
| d) zu großer Hüftwinkel (> 90°) (180° = 0 Punkte!) | bis 1,0 Punkte |
| e) zu stark gebeugter Oberkörper, runder Rücken | bis 0,5 Punkte |
| f) gebeugte Beine (leicht gebeugt = 0,2 Punkte Abzug) | bis 0,5 Punkte |
| g) ungenügende/zu langsame Körperstreckung vor der Landung | bis 0,5 Punkte |
| h) unkontrollierte Landung | bis 0,5 Punkte |
| i) Hüpfen oder Ausfallschritt nach der Landung | 0,5 Punkte |
| j) Sturz (Gesäß oder Hände berühren die Matte) | 1,0 Punkte |

3. Salto vorwärts gehockt = 8 Punkte Höchstwertung

Es wird ein Salto vorwärts gehockt zum sicheren Stand geturnt.

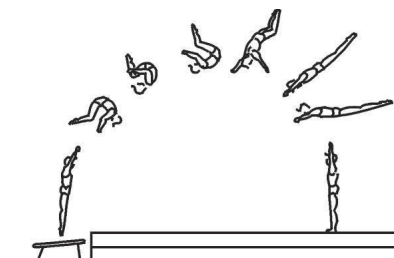


Abzüge – Salto vorwärts gehockt:

- | | |
|--|----------------|
| a) fehlender Armzug | 2,0 Punkte |
| b) keine sichtbare Steigphase, ungenügende Sprunghöhe | bis 2,0 Punkte |
| c) keine Streckung des Körpers nach dem Absprung (Hüfte!) | bis 1,0 Punkte |
| d) zu langsames/ungenügendes Anhocken der Beine | bis 0,5 Punkte |
| e) zu langsame/fehlerhafte Rotationsbewegung | bis 1,0 Punkte |
| f) keine deutliche/zu frühe/zu späte Streckung vor der Landung | bis 1,0 Punkte |
| g) ungenügende Körperstreckung bei der Landung | bis 0,5 Punkte |
| h) unkontrollierte Landung | bis 0,5 Punkte |
| i) Hüpfen nach der Landung | 0,5 Punkte |
| j) Landung aus der Richtung, Sturz | 1,0 Punkte |

4. Salto vorwärts gehockt mit ½ Schraube = 10 Punkte Höchstwertung

Es wird ein Salto vorwärts gehockt mit halber Schraube zum sicheren Stand geturnt. (Drehung zuerst um die Breiten-, dann um die Längsachse)



IV. Abzüge – Salto vorwärts gehockt mit ½ Schraube

- | | |
|---|----------------|
| a) fehlender Armzug | 2,0 Punkte |
| b) keine sichtbare Steigphase, ungenügende Sprunghöhe | bis 2,0 Punkte |
| c) keine Streckung des Körpers nach dem Absprung (Hüfte!) | bis 1,0 Punkte |
| d) zu langsames/ungenügendes Anhocken der Beine | bis 0,5 Punkte |
| e) fehlerhafte Rotation um die Querschse | bis 1,0 Punkte |
| f) fehlerhafte Rotation um die Längsachse | bis 1,0 Punkte |
| g) falscher Zeitpunkt, Drehung nicht vollendet | bis 1,0 Punkte |
| h) keine deutliche Streckung der Beine | bis 1,0 Punkte |
| i) ungenügende Körperstreckung bei der Landung | bis 0,5 Punkte |
| j) unkontrollierte Landung | bis 0,5 Punkte |
| k) Hüpfen nach der Landung | 0,5 Punkte |
| l) Landung aus der Richtung, Sturz | 1,0 Punkte |

Hinweise zum Ablauf

Damit sich die Teilnehmer auf das Wettkampfgerät einstellen können, wird in regelmäßigen Abständen (z. B. alle 10 Springer) für die jeweils nächsten Springer eine Einturnzeit gewährt. Für freies Einturnen sollten zusätzliche Anlagen zur Verfügung stehen.

Als Orientierungshilfe kann folgende Tabelle dienen:

Sprung	mangelhaft 50 - 60%	ausreichend 60 - 70%	befriedigend 70 - 80%	gut 80 - 90%	sehr gut 90 - 100%
Hocksprung	3,0 - 3,6	3,6 - 4,2	4,2 - 4,8	4,8 - 5,4	5,4 - 6,0
Grätschwinkelsprung	3,5 - 4,2	4,2 - 4,9	4,9 - 5,6	5,6 - 6,3	6,3 - 7,0
Salto vw. gehockt	4,0 - 4,8	4,8 - 5,6	5,6 - 6,4	6,4 - 7,2	7,2 - 8,0
Salto vw. gehockt ½ Schraube	5,0 - 6,0	6,0 - 7,0	7,0 - 8,0	8,0 - 9,0	9,0 - 10,0

2. Bodenturnen auf einer 12 m Mattenbahn

Die drei Pflichtteile sollten in zwei Bewegungsbahnen, (einmal hin und zurück) möglichst in Kombination mit weiteren Turnelementen und Verbindungen, in einer selbst zusammengestellten Übung geturnt werden. Die Bewegungsfolge muss auf der Mattenbahn geturnt werden, jedoch kann der erste Anlauf außerhalb der Mattenbahn erfolgen. Beim Geräteaufbau ist darauf zu achten, dass für den ersten Anlauf genügend Platz vorhanden ist.

Für eine Übung, die die drei Pflichtteile enthält, sind bis zu 6,0 Punkte, für weitere Turnelemente und Verbindungen sind zusätzlich bis zu 4,0 Punkte erreichbar, insgesamt bis zu 10,0 Punkte.

Bei der Zusammenstellung der Bodenübung ist auf ein ausgewogenes Verhältnis von gymnastischen und akrobatischen Turnelementen zu achten. Die Übung soll flüssig geturnt und sicher beherrscht werden.

Grundsätzliches zur Bewertung der Übung:

Eine vollständige Übung besteht aus den drei, wie in der Ausschreibung veröffentlicht, geturnten Pflichtelementen, die durch zusätzliche akrobatische UND gymnastische Elemente auf einer Mattenbahn in zwei Raumwegen (einmal hin und zurück) bereichert werden.

Das Kampfgericht ermittelt zunächst den Ausgangswert der Übung, welcher sich, bei vollständig vorhandenen Pflichtelementen, nach dem Niveau der weiteren geturnten Elemente richtet und durch einen Gestaltungspunkt ergänzt wird.

Pflichtelemente

Werden diese nach Ausschreibung geturnt, so trägt jedes Pflichtelement mit 2,0 Punkten zum Ausgangswert bei. Insgesamt sind also 6,0 Punkte durch Pflichtelemente erturnbar.

Pflichtelemente werden nur als solche anerkannt, wenn sie exakt wie ausgeschrieben geturnt werden: ein einarmiges Rad mit Drehung in Bewegungsrichtung gilt NICHT als das erforderliche Pflichtelement „Rad mit Drehung in die Bewegungsrichtung“.

Das Kampfgericht trägt dabei die Entscheidung, ob ein Pflichtelement vorsätzlich falsch geturnt und evtl. sogar zu einem Vorteil für die weitere Übung genutzt wurde oder ob der Fehler unabsichtlich oder unbewusst passiert ist. Erkennt das Kampfgericht ein Pflichtelement als „falsch geturnt, aber nicht zum eigenen Vorteil benutzt“, so kann das Element mit 1,0 Punkten zum Ausgangswert beitragen.

Beispiel: Es wird ein Rad OHNE Drehung in die Bewegungsrichtung geturnt. Die Drehung folgt anschließend, nachdem beide Beine bereits am Boden abgesetzt waren. In diesem Fall kann das Kampfgericht das (nicht vollständig geturnte) Pflichtelement „Rad mit Drehung in Bewegungsrichtung“ mit 1,0 Punkten anerkennen. Aber: Wird Rad, Menicelli geturnt, so Erfolgt das Weglassen der Drehung zum Vorteil des Turners, da das Rad als Einleitungselement für den Menicelli benutzt wurde. In diesem Fall kann das Rad IN KEINEM FALL als Pflichtelement anerkannt werden.

Niveau der restlichen Übung

Das Kampfgericht klassifiziert das Niveau der weiteren geturnten Elemente. Dabei dient als Orientierung der beigefügte Elementekatalog (siehe unten). Wichtig: Wird ein Element geturnt, welches nicht im Elementekatalog aufgeführt ist, so nimmt das Kampfgericht die Einstufung des Elements vor. Das Niveau der Übung ergibt sich dann als Mittelwert der geturnten Elemente. Dabei können Abstufungen in Schritten von 0,5 Punkten erfolgen.

Gestaltungspunkt: Der Gestaltungspunkt gibt dem Kampfgericht die Möglichkeit, die Ausgewogenheit der Übung hinsichtlich der Abwechslung von akrobatischen und gymnastischen Elementen, die Kreativität des Turners, sowie die Ausnutzung der gesamten Bodenbahn zu honorieren. So sollen abwechslungsreiche Übungen, die ein ausgewogenes Verhältnis zwischen akrobatischen und gymnastischen Elementen aufweisen und die Bodenbahn komplett ausnutzen mit 1,0 Punkten für die Gestaltung bewertet werden.

Somit ergibt sich die folgende Zusammensetzung des Ausgangswertes der Übung:

Klassifikation des Niveaus der Übung: bis zu 9,0 Punkte

Pflichtelemente:

pro nicht vorhandenem Pflichtelement: Abzug 2,0 Punkte

Gestaltung bis zu 1,0 Punkte

Gesamtwert: bis zu 10,0 Punkte

Ein Ausgangswert von 10,0 Punkten kann nicht überschritten werden.

Akrobatische und gymnastische Schwierigkeiten sind gleichermaßen zu berücksichtigen. Als Orientierung zur Festlegung der Schwierigkeit soll die nachfolgende Aufstellung dienen. Anspruchsvolle, sehr gute Übungen werden mit 10,0 Punkten bewertet.

Als Orientierungshilfe zur Festlegung des Ausgangswertes soll der folgende Elementekatalog dienen:

ELEMENT	WERTIGKEIT
GYMNASTISCHE ELEMENTE / HALTELEMENTE	
SPRÜNGE	
Schrittsprung (Spreizwinkel < 180 Grad)	7
Schrittsprung (Spreizwinkel < 180 Grad) mit ¼ Drehung	8
Spagatsprung (180 Grad Spreizwinkel)	9
Spagatsprung (180 Grad Spreizwinkel) mit ¼ oder ½ Drehung	10
Spagatsprung mit Beinwechsel (Durchschlagsprung)	9
Grätschsprung (Absprung beliebig, Landung beliebig)	6
Quergrätschsprung (Spreizsprung mit Landung beidbeinig)	6
Spreizsprung (Sissone = Absprung einbeinig, Landung einbeinig)	7
Bücksprung, 90 Grad, Absprung beliebig	10
½ Drehsprung (Absprungbein = Landebein)	7
Kadettsprung (½ Drehschersprung, Schwungbein = Landebein)	8
Strecksprung	5
Strecksprung ½ Drehung	6
Strecksprung 1/1 Drehung	8
Strecksprung 1 ½ Drehungen oder mehr	10
Hocksprung	7
Hocksprung mit ½ Drehung	9
Hocksprung mit 1/1 Drehung oder mehr	10
Scherhocksprung (Pferdchensprung)	6
Pferdchensprung mit ½ Drehung	8
Pferdchensprung mit 1/1 Drehung	9
Pferdchensprung mit 1 ½ Drehungen oder mehr	10
Hockspreisprung	9
Hockspreisprung mit ½ Drehung oder mehr	10

DREHUNGEN

½ Drehung einbeinig	6
1/1 Drehung einbeinig	7
1 ½ Drehungen einbeinig	9
2/1 Drehungen einbeinig	10
½ Drehung einbeinig; Spielbein über Horizontalen	9
1/1 Drehung einbeinig, in die Standwaage (2 sec)	10

HANDSTÄNDE

Handstand, 2 s gehalten	6
Handstand ½ Drehung	7
Handstand 1/1 Drehung	8
Heben in den Handstand (Schweitzer Handstand)	8
Heben in den Handstand (Schweitzer Handstand) mit ½ Drehung	9
Heben in den Handstand (Schweitzer Handstand) mit 1/1 Drehung	10
Handstand mit 1 ½ Drehungen oder mehr	10

WEITERE GYMNASTISCHE ELEMENTE

einbeinige Standposition	6
Standwaage	7
Körperwellen	6
Spagat	7
Querspagat, Spagat mit Beinwechsel	9
Drehung um die Längsachse mit Kreisspreizen (Bodenmühle)	7

AKROBATISCHE ELEMENTE

ROLLEN

Rolle vorwärts	5
Rolle rückwärts	5
Freie Rolle (auch aus der Standwaage)	6
Handstand, abrollen	6
Sprungrolle oder Hechtrolle	7
Rolle rückwärts in den Handstand	7
Felgrolle	8
Felgrolle in den Handstand mit ½ Drehung	9
Felgrolle in den Handstand mit 1/1 Drehung und mehr	10

ÜBERSCHLÄGE

Überschlag seitwärts (Rad) in die/ gegen die Bewegungsrichtung	6
Überschlag seitwärts (Rad) mit Flugphase	7
Überschlag seitwärts (Rad) einarmig	8
freier Überschlag seitwärts (Rad ohne Handstütz)	9
Rondat (Radwende)	7
freies Rondat	9
Überschlag vorwärts (alle Varianten, Landung beidbeinig oder gespreizt)	8,5
freier Überschlag vorwärts	9
Hecht-/Sprungüberschlag (Absprung beidbeinig)	9
Bogengang	8,5
Flick-Flack	9

SALTI

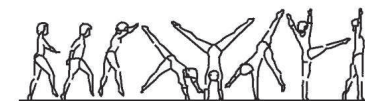
alle Saltobewegungen (vorwärts, rückwärts, gehockt, gebückt, gestreckt)	10
---	----

Pflichtelemente:

1. Handstützüberschlag seitwärts (Rad) mit Drehung in die Bewegungsrichtung



Rad

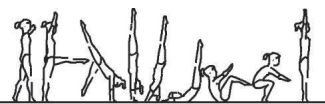


Rad eingesprungen

Abzüge – Handstützüberschlag seitwärts mit Drehung in die Bewegungsrichtung (Rad):

- | | |
|--|----------------|
| a) Rad nicht über die Senkrechte | 0,5 Punkte |
| b) Abweichen aus der Bewegungsrichtung | bis 0,5 Punkte |
| c) Hände nicht nacheinander aufgesetzt | 0,2 Punkte |
| d) ungenügendes Spreizen der Beine | 0,3 Punkte |
| e) ungenügende Körperspannung | 0,5 Punkte |

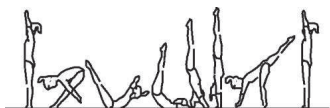
2. Aufschwingen in den Handstand, Abrollen



Abzüge – Aufschwingen in den Handstand, Abrollen:

- a) Handstandposition nicht erreicht bis 1,0 Punkte
- b) ungenügender Arm-Rumpfwinkel bis 0,3 Punkte
- c) zu frühe Hüftbewegung beim Abrollen, gebeugte Arme bis 0,5 Punkte
- d) unkontrolliertes Abrollen 0,2 Punkte
- e) fehlendes Abrollen 2,0 Punkte

3a. Rolle rückwärts durch den Handstand (Felg- oder Kipprolle ist erlaubt)



Felgrolle rw.



Kipprolle rw.

Abzüge – Rolle rückwärts durch den Handstand:

- a) Handstandposition nicht erreicht bis 1,0 Punkte
- b) ungenügende Körperstreckung bis 0,4 Punkte
- c) gebeugte Beine bis 0,4 Punkte
- d) unkontrolliertes Absenken in den Stand 0,2 Punkte

Nur für die Jahrgangsklasse E, als Alternative zu 3a. erlaubt:

3b. Rolle rückwärts durch den hohen Hockstütz (mit Strecken der Arme)



Abzüge – Rolle rückwärts durch den Hockstütz:

- a) gebeugte Arme bis 1,0 Punkte
- b) kein hoher Hockstütz, ungenügend angehockte Beine bis 0,5 Punkte
- c) unkontrolliertes Rollen bis 0,3 Punkte
- d) unkontrolliertes Absenken in den Stand 0,2 Punkte
- e) Landung auf den Knien 1,0 Punkte

Allgemeine Abzüge:

- a) Je fehlendes Pflichtteil 2,0 Punkte
 - b) Verlassen der Mattenbahn bis 0,3 Punkte
(Ein durch ein Übungsteil bedingtes seitliches Verlassen der Mattenbahn z. B. Grätschstand, Spagat führt nicht zum Punktabzug)
 - c) Jede nicht gestattete Änderung der Bewegungsrichtung 0,3 Punkte
- Wichtig:** Beim Abzug für die nicht gestattete Änderung der Bewegungsrichtung ist darauf zu achten, ob damit ein Raumgewinn erzielt wurde oder nicht.

Beispiele:

- a) Aufschwingen in den Handstand mit 1/1 Drehung im Handstand ist nur dann ohne Abzug möglich, wenn danach abgerollt wird.
- b) Bei Stretcsprung mit 1/1 Drehung, der so geturnt wird, dass Absprung und Landung nicht an derselben Stelle erfolgen, sondern die Landung mit deutlichem Raumgewinn verbunden ist, erfolgt der Abzug 0,3 Punkte.

Wird nur eine Bahn geturnt, gibt es dafür keine Abzüge; doch fehlt dann eine ausgewogene Zusammenstellung, d. h. der Punkt für Gestaltung kann nicht gegeben werden.

Abzüge – alle weiteren Elemente

- a) Haltungsfehler (je nach Schwere des Fehlers) 0,1 bis 0,3 Punkte
- b) Technikfehler (je nach Schwere des Fehlers) 0,1 bis 0,3 Punkte
- c) Sturz 0,5 Punkte

Als Orientierung zur Festlegung von Abzügen und Ermittlung des Endwerts einer Übung soll folgende Übersicht dienen:

Ausgangswert	mangelhaft 50 - 60%	ausreichend 60 - 70%	befriedigend 70 - 80%	gut 80 - 90%	sehr gut 90 - 100%
6,0 Punkte	3,0 - 3,6	3,6 - 4,2	4,2 - 4,8	4,8 - 5,4	5,4 - 6,0
7,0 Punkte	3,5 - 4,2	4,2 - 4,9	4,9 - 5,6	5,6 - 6,3	6,3 - 7,0
8,0 Punkte	4,0 - 4,8	4,8 - 5,6	5,6 - 6,4	6,4 - 7,2	7,2 - 8,0
9,0 Punkte	4,5 - 5,4	4,5 - 6,8	6,8 - 7,2	7,2 - 8,1	8,1 - 9,0
10,0 Punkte	5,0 - 6,0	6,0 - 7,0	7,0 - 8,0	8,0 - 9,0	9,0 - 10,0

3. Laufen 50 m bzw. 75 m

- 50 m für die Jahrgangsklasse Jugend E
- 75 m für die Jahrgangsklassen Junioren bzw. Jugend A - D

Die Durchführung richtet sich nach DLV-Richtlinien, jedoch erfolgt anstelle von Disqualifikation Punktabzug.

Abzüge:

- | | |
|--|------------|
| a) Verlassen der Laufbahn mit Behinderung anderer Läufer | 0,5 Punkte |
| b) Beim zweiten Fehlstart | 1,0 Punkte |
| c) Hilfe von außen | 0,5 Punkte |

4. Schwimmen 25 m Brust bzw. 50 m Freistil oder Brust

- 25 m Brust für die Jahrgangsklasse Jugend E
- 50 m Freistil oder Brust für die Jahrgangsklassen Junioren bzw. Jugend A - D

Die Wettkämpfer der Jahrgangsklassen Junioren bzw. Jugend A - D, lassen vor dem Start die entsprechende Stilart auf den Wettkampfkarten eintragen. Die Durchführung richtet sich nach DSV-Richtlinien, jedoch erfolgt anstelle von Disqualifikation Punktabzug.

Das Schwimmen wird je nach örtlichen Gegebenheiten in einem Hallen- oder Freibad, auf 25 m oder 50 m Bahnen durchgeführt.

Abzüge:

- | | |
|--|------------|
| a) Unerlaubte Tauchzüge | 0,5 Punkte |
| b) Anschlagfehler, Wendefehler | 0,5 Punkte |
| c) Beim zweiten Fehlstart | 1,0 Punkte |
| d) Verlassen der Bahn | 0,5 Punkte |
| e) Stilfehler beim Brustschwimmen der Jugend E | 1,0 Punkte |
| f) Stilfehler beim Brustschwimmen der Junioren bzw. Jugend A – D (z. B. Kraul) führen zur Punktermittlung anhand der Freistiltabelle | |
| g) Hilfe von außen | 0,5 Punkte |

4. Erläuterungen zu Tuju-Stars

Altersgruppeneinteilung

Die Alterseinteilung erfolgt nach Jahren; es wird das Kalenderjahr zugrunde gelegt. Das entsprechende Alter ist erreicht, wenn der maßgebende Geburtstag in das laufende Kalenderjahr fällt.

Beispiel für 2013:

Geburtsdatum 01. Jan. 1995 *entspricht* 18 Jahre

Geburtsdatum 31. Dez. 1995 *entspricht* 18 Jahre

Leistungsbewertung:

Die „Bewertung“ erfolgt durch eine Jury, bestehend aus 4-6 Fachexperten, sowie 1-2 Personen des „öffentlichen Lebens“, die keine Turnexperten sind. Letztere können Prominente aus Wirtschaft, Politik, Sport, Kultur oder Medien sein. Für die Bewertung gibt es kein Punktesystem. Jedes Jurymitglied legt für sich im Anschluss an die Vorführungen eine Reihenfolge der Gruppen fest. Die Siegerehrung wird nach den Plätzen 1 bis 3 sowie in der Kategorie „am Landesfinale mit Erfolg teilgenommen“ vorgenommen. Der Landessieger Tuju-Stars ist für das Bundesfinale Tuju-Stars qualifiziert.

Durch den Verzicht auf strikte Bewertungskriterien oder ein Punktesystem wird es Einsteigergruppen bei Tuju-Stars ermöglicht, erste Erfahrungen im Bereich Vorführungen/Choreografie zu sammeln.

Als Orientierungshilfen bei der Bewertung dienen die Gestaltungsaspekte:

- Originalität/Idee
- Musikalität
- Schwierigkeitsgrad
- Synchronität
- Kostüme
- Ausdruck und Präsentation.
- Die Vorführfläche ist auf 14 m x 14 m festgelegt mit einer lichten Höhe über der gesamten Vorführfläche von 5,50 m
- Die Vorführung dauert höchstens 5 Minuten, Geräte mit Verankerung sind nicht zugelassen
- Die Gruppengröße muss mindestens 8 Personen umfassen

5. Erläuterungen zu Dance2u®

Altersgruppeneinteilung

Die Alterseinteilung erfolgt nach Jahren; es wird das Kalenderjahr zugrunde gelegt. Das entsprechende Alter ist erreicht, wenn der maßgebende Geburtstag in das laufende Kalenderjahr fällt.

Beispiel für 2013:

Geburtsdatum 01. Jan. 1995 *entspricht* 18 Jahre

Geburtsdatum 31. Dez. 1995 *entspricht* 18 Jahre

Allgemeine Hinweise

Die Musik muss dem Organisationsteam vor Ort auf CD übergeben werden. Die Rückgabe der CD's erfolgt nach dem Wettkampf. Es werden nur CD's mit einem Audio-File des Musikstücks angenommen. MP3-Formate etc. können eventuell nicht abgespielt werden. Die Übertragung der Musik aus anderen Speichermedien (MP3-Player, i-Pods etc.) ist ausgeschlossen. Zur Sicherheit wird empfohlen eine Kopie der CD mitzunehmen.

- Größe der Tanzfläche: 14 x 14 Meter
- Dauer der Vorführung: zwischen 2:30 bis max. 4 Minuten

Leistungsbewertung

Das Wettkampfgericht, besteht aus mind. drei Personen. Dieses wird vom Organisationsteam eingesetzt bzw. festgelegt.

Bewertet werden folgende Kategorien:

1) Technik: (10 Punkte)

- tänzerischer Ausbildungsstand
- technische Ausführung
- Takt / Rhythmus
- Synchronität

2) Choreografie: (10 Punkte)

- Schritte, Bewegungen, Kombinationen
- harmonische und musikalische Umsetzung
- räumliche Gestaltung
- Bilder – Aufstellungen
- Effekte

3) Image: (10 Punkte)

- Bühnenpräsenz und Ausstrahlung
- Harmonie
- Authentizität / Originalität

Tempo: keine Beschränkungen

Weitere Regeln:

- es müssen eigene, für den Wettbewerb zusammengestellte Choreografien verwendet werden
- im Vordergrund soll der Tanz stehen
- es muss kein Thema vertanzt werden
- Akrobatik, Lifts und Kostümwechsel sind erlaubt, dürfen jedoch nicht dominieren
- Solo-Parts sind erlaubt, dürfen aber nicht dominieren

- es gibt keine Pflichtelemente

V. Landeskampfrichterordnung TGM/TGW/KGW

Die Kampfrichterausbildung TGM/TGW/KGW umfasst die Vermittlung der Inhalt gemäß aktueller Ausgabe des „Handbuchs für Turnerjugendwettkämpfe in Bayern“ für alle messbaren und nicht messbaren Disziplinen.

Bei erfolgreicher Teilnahme an der Ausbildung wird der Lizenztitel TGM/TGW/KGW zuzüglich der Spezialdisziplin in der Lizenzstufe B (=Landeslizenz) vergeben, z. B. Kampfrichter B TGM/TGW/KGW Tanzen.

Die Verantwortlichkeit bezüglich Umsetzung und Durchführung der Landeslizenz liegt in der Zuständigkeit des Landesfachausschusses Turnerjugendwettkämpfe in Bayern

Ausbildungssystem

Landeskampfrichterlizenzlehrgang, enthält mindestens 20 UE mit anschließender theoretischer und praktischer Prüfung

Voraussetzung

Das Mindestalter beträgt 16 Jahre.

Prüfungsinhalte

Bestandteile der schriftlichen Prüfung:

- Grundkenntnisse über alle Disziplinen
- Grundwissen der Wertungsvorschriften in einer Spezialdisziplin (bei den messbaren Disziplinen für alle messbaren Disziplinen der Wettkämpfe TGM/TGW und KGW)
- Grundlagen der Körper-, Geräte-, und Gesangstechniken (nur bei den nichtmessbaren Disziplinen)
- Grundkenntnisse der Kurzschreibweisen (nur bei den nichtmessbaren Disziplinen)
- Aufbau von Wettkampfanlagen der messbaren Disziplinen (nur bei den messbaren Disziplinen)

Bestandteile der praktischen Prüfung:

- Erkennen der gezeigten Schwierigkeiten/Leistung (nur bei den nichtmessbaren Disziplinen)
- Aufschreiben der gezeigten Schwierigkeiten (nur bei den nichtmessbaren Disziplinen)
- Bestimmung der Wertung
- Anwendung von Stoppuhren, Waagen und Maßbändern (nur bei den messbaren Disziplinen)

Gültigkeit

Die Lizenz ist gültig für die Dauer von 4 Jahren.

Jeder Kampfrichter ist verpflichtet, im Gültigkeitszeitraum mindestens 2 Fortbildungslehrgänge, sowie mindestens 2 Einsätze auf Landesebene zu absolvieren.

Der Landesfachausschuss Turnerjugendwettkämpfe legt für jedes Jahr fest, welche der in Bayern angebotenen Wettkämpfe als Landeseinsätze zählen. Diese werden nur dann als Einsätze gezählt, wenn sie vom Landesfachwart Turnerjugendwettkämpfe unterschrieben und mit dem Stempel des Landesfachausschusses versehen sind.

Wird der Wettkampfeinsatz oder die Fortbildungsmaßnahme nicht absolviert, verfällt die Lizenz.

Mit 2 aufeinander folgenden Fortbildungslehrgängen, in den beiden folgenden Jahren nach Ablauf der Lizenz, erlangt die Lizenz wieder Gültigkeit.

Einsatz

Kampfrichter B können auf Landesebene in TGM, TGW und KGW eingesetzt werden.

Fortbildung

Als Fortbildung gilt ein Kampfrichterlehrgang mit 8 bis 10 UE in der jeweiligen Disziplin. Veranstalter der Fortbildungslehrgänge ist der Landesfachausschuss Turnerjugendwettkämpfe in Bayern.

Auf Antrag beim Landesfachausschuss Turnerjugendwettkämpfe kann eine Fortbildung eines anderen Bundeslandes anerkannt werden.