

Ostwestfälische Turnerjugend

Fabian Kluge
Fasanenweg 103
33142 Büren

fabian.kluge@ok.de

Bunny Cup - Ausschreibung

Der Bunny-Cup ist ein Kinder-Mannschafts-Wettbewerb und besteht aus 8 Übungen.

12.05.2019

Im Bunny Cup des Ostwestfälischen Turngaues ...

- sollen vorrangig Kindergruppen aus dem Breitensport angesprochen werden.
- bestehen die Mannschaften aus Mädchen und/oder Jungen.
- nehmen Kinder zwischen 3 und 14 Jahren teil.
- starten 6 Kinder pro Mannschaft.
- kommen alle Kinder in die Wertung (ohne Streichwertung).
- dürfen Vereine mit nicht komplett gefüllten Mannschaften Startgemeinschaften bilden. Verbleibende, nicht vollständige Mannschaften müssen mindestens 4 Kinder beinhalten. Die Wertungen der fehlenden Kinder werden mit der schlechtesten pro Gerät aufgefüllt.
- muss jeder Verein Kampfrichter stellen. Diese brauchen keine spezielle Ausbildung.
 - bis zu 5 Einzelstarter = 1 Kampfrichter
 - 1 Mannschaft = 1 Kampfrichter
 - ab 3 Mannschaften = 2 Kampfrichter
 - ab 5 Mannschaften = 3 Kampfrichter
- wird in 3 Klassen gestartet. Das Durchschnittsalter der Mannschaft bestimmt die Klasse.
 - Klasse 3 - Durchschnitt unter 8 Jahre
 - Klasse 2 - Durchschnitt unter 11 Jahre
 - Klasse 1 - Durchschnitt unter 14 Jahre



Erläuterung des Wettbewerbs

- An jeder Station können maximal 6 Punkte erreicht werden.
- Aus Gründen der Lesbarkeit wurde nur die männliche Form gewählt, nichtsdestoweniger beziehen sich die Erklärungen auf alle Geschlechtsformen.

1. Tau-Klettern

Auf Startkommando fassen die Hände an einer Markierung in 1,5 m Höhe (Kinder der Klasse 3 dürfen ggf. ein Kastenoberteil als Erhöhung nutzen) und die Füße werden an das Tau geführt. Dann erfolgt das Klettern bis zu einer maximalen Markierung in Höhe von ..

Klasse 3: 3,5 Metern

Klasse 2: 4 Metern

Klasse 1: 4,5 Metern



Wertung:

Für jeden angefangenen halben Meter erhält der Turner 1 Punkt. Der erste Punkt ist abhängig von der Klasse bei 100, 150 oder 200 cm erreicht.

2. Standweitsprünge

Die Mannschaftsmitglieder springen jeweils drei fortlaufende Standweitsprünge.

Die Übergänge müssen flüssig sein, d.h. Zwischenpausen und/oder erneutes Schwungholen sind nicht erlaubt.

Wertung:

Gemessen wird jeweils nach dem dritten Sprung an der hintersten Stelle (Ferse oder bei Sturz: Hand, Finger, Po usw.). Für jeden angefangenen Meter erhält der Turner 1 Punkt.

3. Synchronübung

Aufbau: Zwei hintereinander gestellte Turnbänke, breite Seite oben.

Je zwei Mannschaftsmitglieder turnen nacheinander jeweils 6 fortlaufende Hockwenden in rhythmischer Folge. Der Vorausturnende macht am Anfang eine zusätzliche Hockwende, sodass der Nachfolgende danach einsetzen kann.

Wertung:

Pro synchron und korrekt ausgeführte Hockwende erhalten beide Turner 2 Punkte. Die gemeinsam erreichten Punkte (bis zu 12) werden halbiert und jeweils auf die Turner aufgeteilt.

4. Schräghandstand an der Wand

Der Turner hockt mit dem Rücken zur Wand und stützt mit den Händen in einer markierten Zone von 50 bis 80 cm von der Wand entfernt auf. Mit den Füßen wird die Wand hochgelaufen, bis der Körper von den Händen bis zu den Füßen eine gespannte gerade Linie bildet. Diese Position soll eine bestimmte Zeit lang regungslos gehalten werden. Hilfestellung ist dabei nicht erlaubt.

Wertung:

Klasse 3: 20 Sekunden	(1 Punkt je 3,3 Sek)	Bei fehlender Körperspannung wird 1 Punkt abgezogen.
Klasse 2: 40 Sekunden	(1 Punkt je 6,6 Sek)	
Klasse 1: 60 Sekunden	(1 Punkt je 10 Sek)	



NEU

5. Balkenturnen

Aufbau: Umgedrehte Turnbank

Folgende Übung soll demonstriert werden:

- Auf den Fußballen (Zehenspitzen) über die Bank gehen,
- am Ende senken in den Hockstand,
- eine halbe Längsachsenschendrehung im Hockstand,
- aufrichten mit einer Vierteldrehung in den Seitstand,
- bis zur Mitte seitwärts auf den Fußballen (Zehenspitzen) gehen,
- Strecksprung mit Anhocken der Beine von der Bank zum Stand auf einer Matte.

Wertung:

Die Elemente müssen erkennbar sein. Es kommt nicht auf die bestmögliche Ausführung an. Pro Element erhält der Turner 1 Punkt.



NEU

6. Balancieren auf dem Gymnastikball

Der Turner setzt sich (Klasse 3 & 2) oder kniet sich (Klasse 1) auf den Gymnastikball. Ab dem Startkommando darf der Ball nicht mehr festgehalten werden und die Füße nicht mehr den Boden berühren. Die Zeit läuft, bis der Turner die Balance verliert.

Wertung:

Einen Punkt erhält der Turner, wenn er folgende Zeit auf dem Ball balancieren konnte:

Klasse 3: 2 Sekunden (Höchstpunktzahl nach 12 Sekunden)

Klasse 2: 4 Sekunden (Höchstpunktzahl nach 24 Sekunden)

Klasse 1: 5 Sekunden (Höchstpunktzahl nach 30 Sekunden)

7. Bodenturnen

Folgende Übung soll demonstriert werden:

- Aus dem Stand Rolle vorwärts,
- Strecksprung mit einer halben Drehung,
- Rolle rückwärts in den Stand.

Wertung:

Pro sauber ausgeführtes Element erhält der Turner 2 Punkte. Bei Fehler in der Ausführung gibt es jeweils 1 Punkt Abzug.

8. Reck

Aufbau: schulterhoch

Folgende Übung soll demonstriert werden:

- Sprung in den Stütz,
- langsamer Felgabzug (halbe Rolle vorwärts) mit sanftem Aufsetzen der Füße,
- Rolle vorwärts in den Stand.

Wertung:

Pro sauber ausgeführtes Element erhält der Turner 2 Punkte. Bei Fehler in der Ausführung gibt es jeweils 1 Punkt Abzug.

Viel Spaß beim Üben und beim Wettkampf!