

Ostwestfälische Turnerjugend

Fabian Kluge
Fasanenweg 103
33142 Büren

jugend@owtg.de

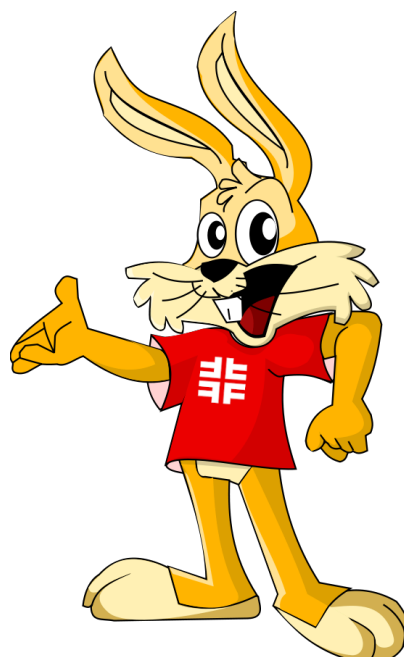
Bunny Cup - Ausschreibung

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

09.01.2023

Im Bunny Cup der Ostwestfälischen Turnerjugend ...

- sollen vorrangig Kindergruppen aus dem Breitensport angesprochen werden.
- bestehen die Mannschaften aus Mädchen und/oder Jungen.
- nehmen Kinder zwischen 3 und 16 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 3 Punkten 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 16 Jahre



Erläuterung des Wettbewerbs

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

1. Tau-Klettern

Auf Startkommando fassen die Hände auf Kopfhöhe an das Tau. Dann erfolgt das Klettern bis zu einer maximalen Höhe von ..

Klasse 3: 3 Metern

Klasse 2: 3,5 Metern

Klasse 1: 4 Metern

Wertung:

Es wird an der höchsten Position der Hände gemessen. Schafft der Turner es nicht bis zur maximalen Höhe, werden für jede 50 cm, die bis zur max. Höhe fehlen, 1 Punkt abgezogen.

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. Partnerübung

Zwei Turner demonstrieren die ihrer Klasse entsprechende akrobatische Partnerübung ohne Hilfestellung seitens des Trainers. Die Übung soll 3 Sekunden lang gehalten werden. Die Partner können frei entscheiden, wer Unter- und Obermann ist. In einer vollständigen Mannschaft muss jedes Kind genau einmal an einer Partnerübung beteiligt sein. Bei unvollständigen Mannschaften darf bei ungerader Anzahl ein Kind aushelfen. Die restlichen Wertungen werden wie gehabt aufgefüllt (s.o.).



Klasse 3 - Bank auf Bank



Klasse 2 - Flieger mit Händen



Klasse 1 - Galionsfigur

Wertung:

Pro korrekt ausgeführte Partnerübung erhält jeder Turner 6 Punkte. Abzüge von einem Punkt werden bei fehlender Körperspannung, Instabilität und einer Haltedauer unter 3 Sek. erteilt.

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 Längsachsendrehung im Hockstand,
- aufrichten mit einer Vierteldrehung in den Seitstand,
- bis zur Mitte seitwärts auf den Fußballen (Zehenspitzen) gehen,
- Stretksprung 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.

6. Balancieren auf dem Gymnastikball

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

Es wird die beste Zeit aus zwei Versuchen gewertet!

Wertung:

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

Klasse 3: 1 Sekunde (Höchstpunktzahl nach 6 Sekunden)

Klasse 2: 3 Sekunden (Höchstpunktzahl nach 18 Sekunden)

Klasse 1: 5 Sekunden (Höchstpunktzahl nach 30 Sekunden)

7. Bodenturnen

Aufbau: Bodenläufer

Folgende Übung soll demonstriert werden:

- (Alle Klassen) Aus dem Stand Rolle vorwärts,
- Streck sprung mit einer halben Drehung,
- Rolle rückwärts in den Stand,
- (Klasse 1) Handstand.

Wertung:

Für eine sauber ausgeführte Kür gibt es 6 Punkte. Bei Fehler in der Ausführung gibt es jeweils 1 Punkt Abzug.

8. Reck

Aufbau: schulterhoch

Folgende Übung soll demonstriert werden:

- (Klasse 3 & 2) Sprung in den Stütz / (Klasse1) Aufschwung,
- (Alle Klassen) langsamer Felgabzug (halbe Rolle vorwärts) mit sanftem Aufsetzten der Füße,
- Rolle vorwärts in den Stand.

Wertung:

Für eine sauber ausgeführte Kür gibt es 6 Punkte. Bei Fehler in der Ausführung gibt es jeweils 1 Punkt Abzug.

Viel Spaß beim Üben und beim Wettkampf!