Freundschaftswettkämpfe
TUMBLING & MINI-TRAMPOLIN

Programmverantwortliche: Jasmina HANSEN

Die Freundschaftswettkämpfe werden nicht vom VDT organisiert.
Der VDT unterstützt aber diese von den Turnvereinen ausgehende Initiative.

TERMINE

1. Wettkampf: **So. 20. Oktober 2024 → TV Raeren**
2. Wettkampf: **So. 17. November 2024 → TV Weywertz in Herzebösch**
3. Wettkampf: **So. 2. Februar 2025 → TV Nidrum**
4. Wettkampf - Challenge Finale: **So. 23. März 2025 → TV Kelmis**

KATEGORIEN

Die **Turnerinnen** müssen vor jedem Wettkampf in eine der folgenden Kategorien eingeschrieben werden und der Jahrgang der Turnerin muss immer angegeben werden:

Mädchen - Kategorie 1:	**2018 und jünger**
Mädchen - Kategorie 2:	**2017**
Mädchen - Kategorie 3:	**2016**
Mädchen - Kategorie 4:	**2015**
Mädchen - Kategorie 5:	**2014**
Mädchen - Kategorie 6:	**2013-2012**
Mädchen - Kategorie 7:	**2011-2010**
Mädchen - Kategorie 8:	**2009 und älter**

Die **Turner** müssen vor jedem Wettkampf in eine der folgenden Kategorien eingeschrieben werden und der Jahrgang des Turners muss immer angegeben werden:

Jungen - Kategorie 1:	**2017 und jünger**
Jungen - Kategorie 2:	**2016-2015**
Jungen - Kategorie 3:	**2014-2012**
Jungen - Kategorie 4:	**2011 und älter**

Die Teilnahme an diesem „Freundschaftswettkampf“ ist den Tumblingturnern/innen der Division 1 und 2, den Geräteturnern/innen der Division 1 und 2 in der **Kategorie Div I/II** erlaubt:

Mädchen - Kategorie Div I/II:	**jedes Alter**
Jungen - Kategorie Div I/II:	**jedes Alter**

ALLGEMEINE RICHTLINIEN

Die Klassierung ist getrennt für Jungen und Mädchen.
Um klassiert zu werden, muss der/die Turner/in 3 Bahnen und 2 Sprünge turnen.

Jeder Verein muss einen Kampfrichter und ab dem/der 10. Turner/in einen zweiten Kampfrichter zur Verfügung stellen.

Die Kampfrichter **müssen mindestens 16 Jahre alt sein!**

Jeder Verein **muss bereits bei der Anmeldung die Namen der Kampfrichter mitteilen**.

Die Turner/innen, die an 3 Freundschaftswettkämpfen angetreten sind, werden in die Challengewertung aufgenommen. Bei den Turner/n/innen, die an allen 4 Freundschaftswettkämpfen teilgenommen haben, wird das schlechteste Resultat gestrichen.

PROGRAMM UND WERTUNG

TUMBLING

➔ Jede/r Turner/in turnt 3 verschiedene Bahnen.
Der angegebene Wert der Bahn ist das Maximum (perfekte Ausführung).
Die 3 Bahnen müssen auf dem Anmeldeformular angegeben werden.
Für jeden Teilnehmer gilt: die Bahnen in der richtigen Reihenfolge angeben.
Bahn: ± 8 m Anlauf und 2 Mitufamatten (12 x 2 m) übereinander gelegt.
Es gibt kein Einturnen während des Wettkampfes.
Es gibt keine Zwischenhopser oder Zwischenschritte, falls es nicht ausdrücklich gefragt ist.
Jede Bahn, deren erstes Element ein Rad, eine Radwende, ein Überschlag oder ein Schrittüberschlag ist, muss mit einem Hopser beginnen (gegebenenfalls mit oder ohne Anlauf).
Die Übungen 1-12 werden aus dem Stand geturnt (gegebenenfalls mit Hopser).
Endet eine Bahn mit Radwende oder Flick so ist ein Strecksprung zum Bremsen des Schwungs verpflichtend. (Ansonsten Punktabzüge für das letzte Element).
Ein Sprungbrett ist für das erste Teil erlaubt.

➔ Bei der Ausführung (Rhythmus, Achse, Länge, Streckung der Beine und Arme, …) kann bis zu **1,0 Punkt** pro Übungsteil abgezogen werden.

➔ Beim Zurückfallen aus dem Handstand: **- 0,5 Punkte**.
Zusätzliche Zwischenschritte und Hopser: zwischen **0,2 Punkte** (kleine Fußverschiebung) und **0,5 Punkte** (klarer Schritt oder Hopser) Abzug.
Kein Hopser zu Beginn, obschon es verpflichtet ist, oder Anlauf, obschon es nicht erlaubt ist: **0,5 Punkte** Abzug.

➔ Bei zu wenig Elementen: entweder neuer Versuch oder **- 2,0 Punkte** pro fehlendes Element.

➔ Der Bindestrich trennt die einzelnen Elemente.
Steht der Strecksprung nach dem Bindestrich alleine geschrieben, wird er als Einzelelement gewertet.
Steht der Strecksprung mit einem anderen Element zusammen geschrieben (Bsp.: mit Rolle vorwärts), so wird er nicht als Einzelelement, sondern mit der Rolle zusammen gewertet.

➔ **Technik:**

Bei 3 Rollen in Folge: **Nicht dazwischen** aufstehen!

Radwende – Rolle rückwärts: Direkter Übergang, aber nicht bei der Radwende in der Hocke landen; Der Übergang erfolgt mit gestreckten Beinen, in der Rolle rückwärts dürfen die Beine gehockt sein!

Immer wenn ein Strecksprung gefragt wird oder verpflichtend ist, dann sollen bei diesem die Arme oben sein. Sonst ist die Armstellung frei, wobei die Arme möglichst gestreckt (es sei denn eine Hockposition liegt vor) und entlang des Körpers gespannt sein sollten. Der Strecksprung sollte idealerweise mit gestreckten Beinen aus den Füßen und mit minimaler Berührungszeit des Bodens erfolgen (d.h. möglichst „titschen“ und nicht aus der Hocke).

Bahn 10: Die halbe Drehung darf erst beginnen, sobald die Füße den Boden verlassen haben: Die Füße müssen in die Richtung zeigen, von der der/die Turner/in kommt.

Bahn 12: Tapp-Tapp aus den Schultern, nicht aus den Ellbogen abdrücken, sondern mit voller Körperspannung. Landung auf den Händen in der Handstandphase.

MINI-TRAMPOLIN

➔ Jede/r Turner/in zeigt 2 verschiedene Sprünge. In der Kategorie 1 darf ein Kind den ersten Sprung (= Strecksprung) wiederholen.
Der Wert vom Sprung ist die maximale Höchstnote (perfekte Ausführung).
Die Sprünge müssen auf dem Anmeldeformular angegeben werden.
Für jede/n Teilnehmer/in gilt: Die Sprünge in der richtigen Reihenfolge angeben.

Es gibt kein Einturnen während des Wettkampfes.

➔ Vom Schwierigkeitswert wird:
- bis zu 1,0 Punkt Abzug für die Höhe und Länge und
- bis zu 2,0 Punkte Abzug für die Haltung und Technik bewertet.

➔ **Technik:**

Jedes Element wird optimal in drei klar erkennbaren Phasen ausgeführt
1. Steigphase (Bei **allen Sprüngen** müssen zuerst die Arme gehoben werden und eine Steigphase erkennbar sein, je nach Element mehr oder weniger lange)
2. Element
3. Öffnen

Die Positionen (1., 2., 3.) sollen klar gehalten werden und die Übergänge (1.→2., 2.→3.) sollen so schnell und kontrolliert wie möglich geschehen.

Ein Barani (gestreckter Salto mit 1/2 Drehung) soll nicht wie eine Radwende geturnt werden, denn:
- Eine Radwende dreht in die „falsche" Schraubenrichtung!
- Die halbe Drehung sollte nicht sofort wie bei einer Radwende erfolgen, sondern an der Senkrechten vorbei. Zuerst gilt es den Salto anzusetzen, und dann zu schrauben.
- Die Arme sollen während der Drehung gestreckt am Körper sein, nicht zum Boden gerichtet.

. Danach wird erst
gehockt/gegrätscht/Salto oder Schraube gedreht/…
Bei einer ganzen Schraube oder 1,5 Schraube werden die Arme auf dem Brustkorb oder an dem Körper gehalten und verändern nicht ihre Position.

➔ **Allgemein:**

- Bei der **Landung** kann bis zu 2,0 Punkte abgezogen werden, z.B.:
- Schritte: - 0,1 Punkte pro Schritt, bis zu 0,3 Punkte Maximum
- Hand am Boden: - 0,5 Punkte (nicht bei ∞ rw)
- Bodenkontakt mit Po, Bauch, Rücken, Knie: - 1,0 Punkte
- Aus der Bahn/Matte treten: - 1,0 Punkte
  → gilt nicht am Ende der Bahn
- Aus der Bahn/Matte fallen: - 2,0 Punkte
  → gilt nicht am Ende der Bahn

- Hilfestellung:
- mündlich ist erlaubt,
- der Vorturner darf auf der Matte stehen
- Berühren des Kindes ist nicht erlaubt (d.h. das Element und die darauffolgenden Elemente gelten als nicht geturnt)

- Wiederholung einer Übung (insofern eine falsche Bahn geturnt wurde oder der/die Turner/in beim Anlauf ins Straucheln geriet):

Kategorien Mädchen 1-2 - und Kategorie Jungen 1:
- ⇨ 2ter Versuch (ohne Abzug)
- ⇨ 3ter Versuch (= letzter mit Abzug von 1,0 Punkt).

Kategorien Mädchen 3-8 und Kategorien Jungen 2-4 und Kategorien Div I/II Jungen/Mädchen:

⇨ 2ter Versuch (mit Abzug von 1,0 Punkte)

⇨ 3ter Versuch (= letzter mit Abzug von 2,0 Punkte).

- Es gibt keine **0 Punkte-Note**, sondern immer ein Minimum von 1,0 Punkte fürs Üben und Antreten.

ORGANISIERENDER VEREIN

- **Zum Zwecke der Minimierung des Verletzungsrisikos, muss die folgende STARTREIHENFOLGE eingehalten werden und dies sollte vor dem Wettkampf und während des Wettkampfs deutlich mitgeteilt werden !!!**
  1) Mädchen/Jungen Div. I/II
  2) Mädchen/Jungen von den höchsten Kategorien hin zu den niedrigsten Kategorien

- Es sollte ein Raum für die Kampfrichterversammlung bereitgestellt werden, die 30 Minuten vor Wettkampfbeginn startet. Der organisierende Verein soll die Kampfrichter diesbezüglich aufrufen.

- Der organisierende Verein muss pro angemeldeten Turner einen Zettel vorbereiten, auf dem der Name, der Vorname, der Verein und die Kategorie vermerkt sind. Auf diesem Zettel muss ebenfalls eine Tabelle aufgeführt werden mit der Nummer der 3 Bahnen und der 2 Sprünge, sowie pro Bahn und pro Sprung die Ausgangsnote und die finale Note.

- Der organisierende Verein muss für jeden Kampfrichter einmal das Reglement ausdrucken.

- Der organisierende Verein muss die Kategorien der angemeldeten Turner auf Grundlage des Reglements überprüfen.

- Der organisierende Verein bereitet eine Teilnahmeurkunde (mit Verein, Name, Kategorie, Platzierung und Punktzahl) für alle Turner/innen vor.

- Bei der Challengewertung werden ab dem 4. Platz nur noch die Platzierung und der Name des Kindes erwähnt (keine Punkte, kein Verein).

- Der organisierende Verein ist für die Einhaltung aller Vorschriften und Sicherheitsrichtlinien verantwortlich.

TEILNAHMEGEBÜHR

- Jede/r VDT-Turner/in muss eine Teilnahmegebühr von 2,00 € pro Wettkampf, an dem effektiv teilgenommen wurde, entrichten. Dieser Beitrag wird dem Verein durch den VDT am Ende der Turnsaison in Rechnung gestellt.

a) Pflichtbahnen - Tumbling

N°	Bahn	Elem.	Ausgangswert
1	∞ vw - ∞ vw - ∞ vw	3	4
2	∞ vw - Hasenhüpfer - ∞ vw	3	4
3	∞ vw ↑ - ∞ vw ↑ - ∞ vw ↑	3	4
4	∞ rw - ∞ rw - ∞ rw	3	5
5	hX - h X - h X	3	5
6	hX - X - X	3	5
7	hX - h X[1] - h X	3	6
8	H - H - H	3	6
9	h - R - ↑	3	6
10	hX - R ↑ ½ - X	3	7
11	hX - R - ∞ rw	3	7
12	H tt - H tt - H tt	3	7
13	U - ∞ vw - ∞ vw ↑	3	8
14	V - R - ∞ rw	3	8
15	V - X - R	3	8
16	R - F - ↑	3	8
17	V - R - F	3	9
18	R - F - F	3	9
19	V - X - R - F	4	9
20	O vw - R - F	3	10
21	R - F - O rw	3	10
22	R - F - F - F	4	10
23	R - F - F - O rw	4	11
24	R - F - <	3	11
25	O vw R - F - O rw	4	12
26	O vw - R - O rw	3	12

∞	=	Rolle	h	=	Hopser
∞	=	Flugrolle	↑	=	Strecksprung
X	=	Rad	vw	=	vorwärts
R	=	Radwende	rw	=	rückwärts
H	=	Handstand abrollen	tt	=	Tapp – Tapp
U	=	Handstandüberschlag	-	=	Trennzeichen der Elemente
V	=	Schrittüberschlag	[1]	=	Element wird auf einer Hand ausgeführt (der andere Arm liegt angelegt am Körper)
F	=	Flick Flack			
O	=	Hocksalto			
<	=	Bücksalto	½	=	Halbe Drehung

b) Pflichtsprünge - Trampolin

N°	Bahn	Ausgangswert
1	Strecksprung	4
2	Hocksprung	4
3	Halbe Drehung	5
4	Grätschsprung	5
5	Bücksprung	6
6	Ganze Drehung	6
7	Hocksalto	7
8	Bücksalto	7
9	Strecksalto	8
10	Hocksalto vw. mit halber Drehung (Barani gehockt)	8
11	Bücksalto vw. mit halber Drehung (Barani gebückt)	9
12	Strecksalto vw. mit halber Drehung (Barani gestreckt)	9
13	Strecksalto vw. mit ganzer Drehung	10
14	Strecksalto vw. mit eineinhalb Drehung	10
15	Strecksalto vw. mit zwei Drehungen	11
16	Strecksalto vw. mit zweieinhalb Drehung	11