

REGLEMENT für die FREUNDSCHAFTSWETTKÄMPFE TUMBLING und MINI-TRAMPOLIN

Programmverantwortlicher: David SARLETTE

Die Freundschaftswettkämpfe werden nicht vom VDT organisiert.
Der VDT unterstützt aber diese von den Turnvereinen ausgehende Initiative.
Das Challenge Finale findet am **29. April 2012** statt.

1. Termin: 16. Oktober 2011 in Eupen
2. Termin: 29. Januar 2012 in Nidrum
3. Termin: 26. Februar 2012 in Raeren
4. Termin: Challenge Final am 29. April 2012 in Kelmis

Kategorie

Die Turner/innen müssen vor dem Wettkampf in eine der 6 Leistungskategorien eingeschrieben werden.

Allgemeine Richtlinien

Man darf pro Wettkampf nur in einer Leistungskategorie an den Start gehen. (Wechsel während der Saison sind möglich)

☞ Die Klassierung ist **getrennt** für Jungen und Mädchen.

Um klassiert zu werden, muss das Kind 3 Bahnen und 2 Sprünge turnen.

Die Teilnahme an diesem „Freundschaftswettkampf“ ist den

- Tumblingturnern/innen des Niveau A und B,
- Geräteturnerinnen der Division I und II,
- Geräteturnern der Kürkategorien der Divisionen I und II, verboten.

Turner/Turnerinnen der Kategorie 4, 5 und 6 werden nur dann im Challenge Final bewertet, wenn sie auch an der VDT-Tumblingmeisterschaft (Division 4 oder in einer höheren Division) teilgenommen haben.

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

Jeder Verein **muss** bereits bei der Anmeldung die Namen der Kampfrichter mitteilen.
(Ausnahmen müssen von dem Programmverantwortlichen genehmigt werden)

Die Turner/innen, die an 3 Freundschaftswettkämpfen **in einer Kategorie** angetreten sind, werden in die Challengewertung der jeweiligen Kategorie aufgenommen. Bei den Turner/n/innen, die an allen 4 Freundschaftswettkämpfen in einer Kategorie 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).
Bahnen die in der jeweiligen Kategorie mit einem „x“ markiert sind, dürfen nicht ausgeführt werden.
Die 3 Bahnen müssen auf dem Anmeldeformular angegeben werden.
In den Kategorien 2-6 muss der/die Turner(in) mindestens eine Bahn mit Ausgangswert 10 anmelden.
In den Kategorien 1-5 darf der/die Turner(in) höchstens zwei Bahnen mit Ausgangswert 10 anmelden.
Für jeden Teilnehmer gilt: die Bahnen in der richtigen Reihenfolge angeben.
Bahn: ± 8 m Anlauf und 2 Bodenmatten (12 x 2 m) übereinander gelegt.
Es gibt kein Einturnen während des Wettkampfs.
Es gibt keine Zwischenhopper oder Zwischenschritte falls es nicht ausdrücklich gefragt ist.
Jede Bahn, deren erstes Element ein Rad, eine Radwende, ein Überschlag oder ein Schritttöberschlag ist, muss mit einem Hopper beginnen (gegebenenfalls mit oder ohne Anlauf)
Die Übungen 1-12 werden aus dem Stand geturnt (gegebenenfalls mit Hopper)
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 Hopper: zwischen **0,2 Punkte** (kleine Fußverschiebung) und **0,5 Punkte** (klarer Schritt oder Hopper) Abzug.
Kein Hopper zu Beginn, obschon es verpflichtet ist, oder Anlauf, obschon es nicht erlaubt ist: **0,5 Punkte** Abzug.
- ➔ Bei zu wenig Elemente: 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!
Randwende – Rolle rückwärts: direkter Übergang, aber nicht bei der Radwende in der Hocke landen!

Immer wenn ein Strecksprung gefragt wird oder verpflichtend ist, dann sollen bei diesem die Arme **oben** sein. Sonst ist die Armstellung frei.

Bahn 10: Die halbe Drehung darf erst beginnen, sobald die Füße den Boden verlassen haben: die Füßen 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.

➔ **Kampfrichter (Hinweis):**

Ein „normal“ ausgeführtes Element erhält einen Punktabzug von 0,5 Punkten! Bei schön (ggf. gestreckt, lang, schnell, gerade) ausgeführten Elementen zieht man weniger, bei schlecht ausgeführten Elementen mehr als 0,5 Punkte ab.

MINI-TRAMPOLIN

➔ Jede(r) Turner(in) zeigt 2 verschiedene Sprünge in den Kategorien 2 und 3. 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 dem Wettkampf.

➔ 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:
z.B.: Hocksprung Halbe Drehung (kurz) , Hocksalto (normal),
Hechtsalto (sehr 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.

Sprünge 6 und 8: Zunächst soll die Hocke/Grätsche, während des Öffnens dann die Drehung ausgeführt werden.

Ein Barani (gestreckter Salto mit ¼ 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.

➔ **Kampfrichter (Hinweis):**

Ein „normal“ ausgeführtes Element erhält einen Punktabzug von 1,5 Punkte! Bei schön (ggf. gestreckt, hoch, klare Phasen, gerade) ausgeführten Elementen zieht man weniger, bei schlecht ausgeführten Elementen mehr als 1,5 Punkte ab.

➔ **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
 - 2 Hände am Boden: - 0,4 Punkte
 - Knie am Boden: - 0,8 Punkte
 - Bodenkontakt mit Po, Bauch, Rücken oder Rolle: - 1,2 Punkte
 - Aus der Bahn/Matte treten: - 1,2 Punkte
 - Aus der Bahn/Matte fallen: - 2,0 Punkte
- Hilfestellung:
 - mündlich ist erlaubt,
 - Berühren des Kindes ist nicht erlaubt (d.h. das Element zählt nicht).
- Wiederholung einer Übung:
 - Kategorie 1 und 2:
 - ⇒ 2ter Versuch (ohne Abzug)
 - ⇒ 3ter Versuch (= letzter mit Abzug von 1,0 Punkte).
 - Kategorie 3 bis 6:
 - ⇒ 2ter Versuch (mit Abzug von 1,0 Punkte)
 - ⇒ 3ter Versuch (= letzter mit Abzug von 2,0 Punkte).
- Neuer Versuch falls:
 - eine falsche Bahn geturnt wird
 - der/die Turner/in beim Anlauf strauchelt
- Es gibt keine **0 Punkte-Note**, sondern immer ein Minimum von 1,0 Punkte fürs Üben und Antreten.

➔ **Organisation:**

Die Kategorie 1 beginnt auf Bahn 1 und die Kategorie 2 auf Sprung 1.

Sobald alle Turner/innen der Kategorie 1 ihren ersten Sprung UND alle Turner/innen der Kategorie 2 ihre erste Bahn geturnt haben, beginnt die Kategorie 3 auf Bahn 1 und die Kategorie 4 auf Sprung 1.

Sobald alle Turner/innen der Kategorie 3 ihren ersten Sprung UND alle Turner/innen der Kategorie 4 ihre erste Bahn geturnt haben, beginnt die Kategorie 5 auf Bahn 1 und die Kategorie 6 auf Sprung 1.

a) Pflichtbahnen - Tumbling

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

∞	=	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	½	=	Halbe Drehung
O	=	Hocksalto			

b) Pflichtsprünge - Trampolin

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