

Bunny Cup - Ausschreibung

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

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 der schlechtesten Wertung der Mannschaft 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.

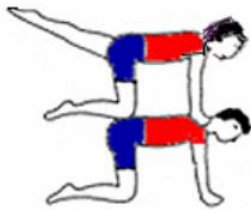
Je zwei Mannschaftsmitglieder turnen nacheinander jeweils 6 fortlaufende Hockwenden in rhythmischer Folge. Der Vorausturnende macht am Anfang eine zusätzliche Hockwende, sodass der Nachfolgende bei der zweiten Hockwende einsetzen kann.

Wertung:

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

4. Partnerübung

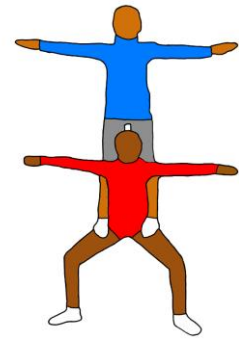
Zwei Turner demonstrieren die ihrer Klasse entsprechende akrobatische Partnerübung ohne Hilfestellung seitens des Trainers. Lediglich bei der Entwicklung der Übung darf ein Trainer helfen. Die Übung soll anschließend ohne Hilfestellung 3 Sekunden lang gehalten werden. Die Partner können frei entscheiden, 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



Klasse 2



Klasse 1

Wertung:

Pro korrekt ausgeführter Partnerübung erhält jeder Turner 6 Punkte. Abzüge von einem Punkt werden bei fehlender Körperspannung, Instabilität und einer Haltedauer unter 3 Sek. erteilt. Hinweis zu Klasse 1: Wenn sich die beiden Kinder während der Übung an den Händen festhalten anstatt die Arme zur Seite zu strecken, aber die Übung dennoch für 3 Sek. halten, erhalten beide Kinder jeweils 4 Punkte.

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,
- Streck sprung 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. Bocksprung

Aufbau: 3teiliger Längskasten mit Sprungbrett (Klasse 3 & 2) oder 1m hoher Bock mit Sprungbrett (Klasse 1)

Folgende Übung soll demonstriert werden:

Klasse 3:

- Anlauf,
- beidbeiniger Absprung vom Sprungbrett,
- Aufhocken auf den Längskasten,
- Aufrichten in den Stand,
- Laufen bis zum Kastenende,
- Streck sprung in den Stand.

Klasse 2:

- Anlauf,
- beidbeiniger Absprung vom Sprungbrett,
- Aufhocken auf den Längskasten,
- Aufrichten in den Stand,
- Laufen bis zum Kastenende,
- Streck sprung mit ganzer Drehung in den Stand.

Klasse 1:

- Anlauf,
- beidbeiniger Absprung vom Sprungbrett,
- Grätsche über den Bock in den Stand.

Wertung:

Für eine gelungene Ausführung gibt es 6 Punkte. Dabei werden jeweils für einen beidbeinigen Absprung vom Sprungbrett, für ein korrekt ausgeführtes Aufhocken bzw. eine korrekt ausgeführte Grätsche und für eine sichere Landung in den Stand 2 Punkte vergeben. Bei einem Fehler in der Ausführung dieser Elemente werden die 2 Punkte für das Element nicht vergeben.

7. Bodenturnen

Aufbau: Bodenläufer

Folgende Übung soll demonstriert werden:

Klasse 3:

- Aus dem Stand Rolle vorwärts,
- Streck sprung mit halber Drehung,
- Rolle rückwärts in den Stand.

Klasse 2:

- Streck sprung mit ganzer Drehung,
- aus dem Stand Rolle vorwärts,
- Streck sprung mit halber Drehung,
- Rolle rückwärts in den Stand.

Klasse 1:

- Streck sprung mit ganzer Drehung,
- aus dem Stand Rolle vorwärts,
- Streck sprung mit halber Drehung,
- Rolle rückwärts in den Stand,
- Handstand.

Wertung:

Für eine sauber ausgeführte Kür gibt es 6 Punkte. Bei einem 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 / (Klasse 1) Aufschwung,
- (Alle Klassen) langsamer Felgabzug (halbe Rolle vorwärts) mit sanftem Aufsetzen der Füße,
- Rolle vorwärts in den Stand.

Wertung:

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

Viel Spaß beim Üben für den Wettkampf!

... wünscht Dein Vorstand der Ostwestfälischen Turnerjugend :)