

Auszug aus den Wettkampfbedingungen des HBTG 2024

HUCKEPACK-TURNEN 2024

Grundlegend gelten für diesen Wettkampf die Allgemeinen Wettkampfbedingungen des HBTG in der jeweils gültigen Form. Diese sind auf der Homepage des HBTG unter <https://www.hbtg.de/about-us/ordnungen> zu finden.

...

3. Startberechtigung:

.....

Teilnehmer der Turnerjugend-Bestenkämpfe, Gauliga und HBTG-Einzelmeisterschaften dürfen beim Kinderturnfest und beim Huckepack-Turnen nur in den gesondert ausgeschriebenen Wettkämpfen starten.

Diese Startberechtigungen gelten für das laufende Kalenderjahr.

Schiene 1:

Kinderturnfest *gesonderte Wettkämpfe für TN aus Schiene 2	Huckepack-Turnen *gesonderte Wettkämpfe für TN aus Schiene 2	Jugendmannschaftswettkämpfe	Wahlwettkampf ,5 aus 9'
--	--	------------------------------------	--

Schiene 2:

Tuju-Bestenkämpfe	HBTG-Einzelmeisterschaften	Gauliga *Gekennzeichnete Wettkämpfe für Regio- und Bezirksklasse
--------------------------	-----------------------------------	--

.....

4. Kampfrichter

.....

4.4 Kampfrichter beim Huckepack-Turnen

- Pro 2 Mannschaften eines Vereins muss 1 lizenziertes Kampfrichter gestellt werden (mindestens E-Lizenz).
- Die Anmeldung erfolgt über das Anmeldeformular mit Angabe der Lizenzstufe sowie Emailadresse.
- Maximal müssen 5 Kampfrichter pro Verein gestellt werden
- Meldet ein Verein bei den Wettkämpfen keine oder zu wenig Kampfrichter, wird der Verein mit einer Gebühr in Höhe von 50,00€ /pro fehlendem Kampfrichter belastet.

Die Teilnehmer beim Huckepack-Turnen:

- Immer zwei Turner bilden ein Team bzw. eine Mannschaft.
- Die Bildung von gemischten Mannschaften ist möglich und erwünscht.
- Bei ausreichender Beteiligung gemischter / männlicher Mannschaften erfolgt die Wertung in einer eigenen Gruppe.
- Beide Turner tragen einheitliche Turnkleidung.
- Bei unterschiedlichen Jahrgängen der Turner ist der ältere Jahrgang maßgeblich.
- Die Wettkämpfe finden nur statt, wenn mindestens 3 Mannschaften für eine Wettkampf-Gruppe gemeldet wurden. Sonst behält sich der Veranstalter vor, Wettkämpfe zusammenzulegen.

Gerätefestlegung:

Die jeweiligen Gerätehöhen sind in den allgemeinen Wettkampfbedingungen genauer aufgelistet.

Sprung

- Jeder Turner zeigt nur 1 Sprung. Sollte der Sprung nicht gewertet werden können (z.B. Sprung ungültig) kann der Sprung einmalig wiederholt werden.
- Der Mittelwert ergibt die Endnote.

Neu!

Wettkämpfe im HBTG

Reck:

- Jeder Turner zeigt eine Übung (wählbar für die jeweilige Altersgruppe).
- Der Mittelwert ergibt die Endnote.

Boden:

- es werden 2 Bodenläufer nebeneinander liegen. Erlaubt ist auch das Turnen auf einem Läufer.
- Das Team turnt und tanz gleichzeitig auf Musik (mind. 1,5 bis max. 2 Minuten)
- Die Musik ist beliebig wählbar und darf auch gesungen sein. Die Bewegungen sollen zur Musik passen.

Pflichtelemente der Bodenkür:

Halteelemente und Raumwege: (max. 10 Punkte)

- Das Team muss voneinander weg, zueinander und miteinander turnen/tanzen.
- Es muss zeitweise synchron geturnt/getanzt werden.
- Es müssen sich 2 Situationen ergeben, bei denen nur ein Turner Kontakt mit dem Boden hat (Halteelement).
- Jedes Halteelement muss mindestens 5 Sekunden gezeigt werden.
- Haltezeit, Sicherheit und Originalität des Elements wird gewertet.
- Das Kampfgericht hat die Möglichkeit für besonders originelle, kreative oder außergewöhnliche Halteelemente Bonuspunkte (max 2 Pkt) zu vergeben.

Neu!

Akrobatische –Gymnastische Elemente (max. 10 Punkte)

- 3 verschiedene gymnastische Elemente (z.B. Pferdchensprung, Schrittsprung, ganze Drehung usw.).
- 3 verschiedene akrobatische Elemente (Rad, Rolle), Handstand gilt als akrobatisches Element.

Wettkämpfe im HBTG

- 1 Mixteil muss einmal geturnt werden, d.h. ein gymnastisches wird mit einem akrobatischen Element (oder umgekehrt) verbunden (z.B. Rolle vorwärts / rückwärts Streck-sprung / Pferdchensprung- Rad usw.).

Turnspezifische Abzüge (Max. 15 Punkte pro Turner)

- je ein E-Kampfrichter bewertet einen Turner (Abzüge siehe Aufgabenbuch 1.3.5 E- Kampfgericht S. 21)
- Sie nehmen die Abzüge vor für
 - Allgemeine Fehler
 - Gerätespezifische Ausführungsfehler
 - Übungsspezifische Ausführungsfehler (Pflicht)
- Wenn außer den Pflichtelementen zusätzliche Bewegungen und Elemente geturnt und getanzt werden, fließt dies in die Bewertung mit ein.

Gesamteindruck (max. 10 Punkte)

- Musik
- Rhythmus
- Zusammenspiel des Teams
- Harmonie
- Ausdruck /Ausstrahlung
- Choreographie
- Kreativität
- Die Bewertung wird von einem neutralen Kampfrichter durchgeführt.

Viel Erfolg!