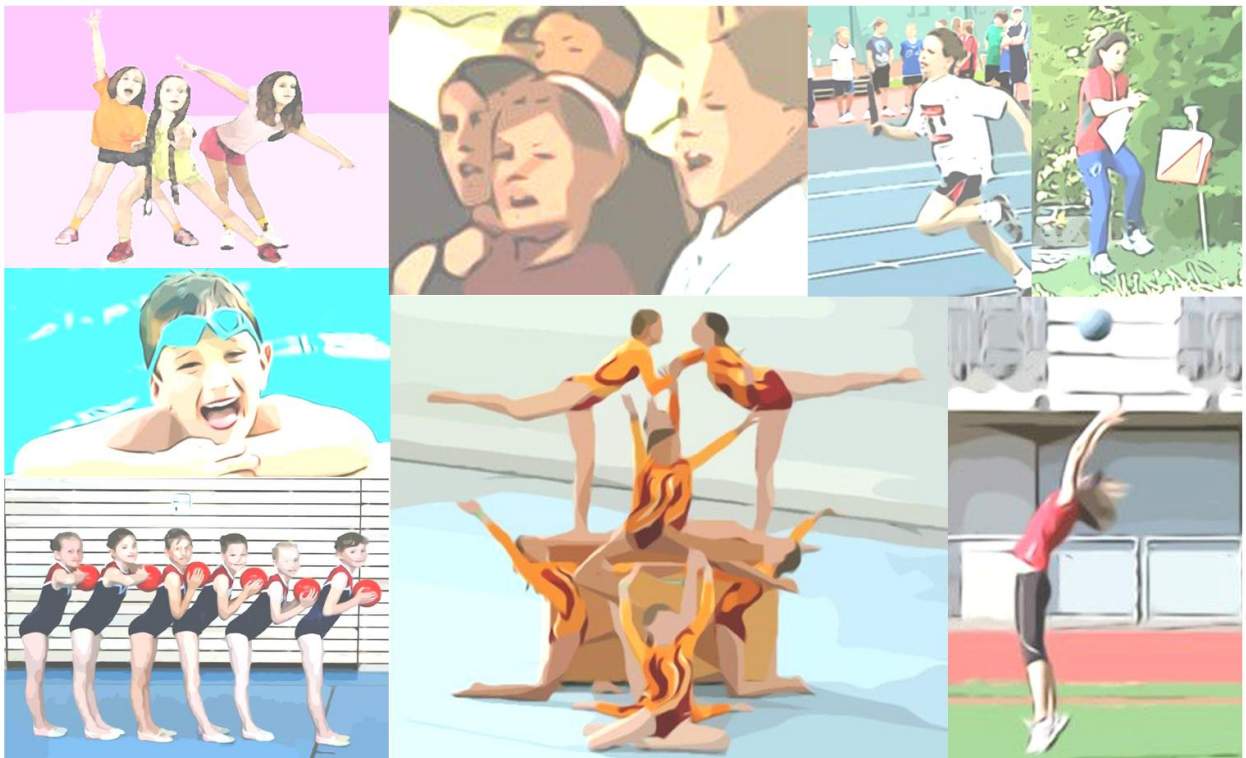




Berlin - Niedersachsen - Schleswig-Holstein



Schüler-Gruppen-Wettkampf

Beschreibung der Disziplinen
Wettkampfbeschreibung
Wertungssystem

Inhalt

1. Wettkampfbeschreibung.....	3
2. Wertungsrichtlinien	5
2.1 Allgemeines	5
2.2 Nicht messbare Disziplinen	5
2.3 Messbare Disziplinen.....	6
3. Beschreibung der Disziplinen	7
3.1 Gruppenturnen am Boden	7
3.2 Singen in der Gruppe.....	10
3.3 Tanzen in der Gruppe	12
3.4 Gruppengymnastik mit Handgerät	15
3.5 Orientierungslauf.....	18
3.6 Laufstaffel (50m).....	19
3.7 Schwimmstaffel (25 m).....	20
3.8 Medizinballweitwurf	21
4. Ansprechpartner der Landesturnerjugenden	22

1. Wettkampfbeschreibung

Der Schüler-Gruppen-Wettkampf (SGW) entstand aus gemeinsamen Interessen und Ideen der Landesturnerjugenden Berlin, Niedersachsen und Schleswig-Holstein und wird in diesen Bundesländern durchgeführt. Das Ziel ist, Kinder und Jugendliche auf die Turn(erjugend) Gruppen Meisterschaft (TGM) und den Turn(erjugend) Gruppen Wettkampf (TGW) vorzubereiten. Es wird der Titel „Landesmeister“ bzw. „Norddeutscher Meister“ vergeben.

Folgende Wettkämpfe werden angeboten:

SGW 1 und SGW 2

Der Schüler-Gruppen-Wettkampf ist ein Wahlwettkampf, bei dem vier von acht Disziplinen absolviert werden müssen.

- Disziplinen:**
- a) nicht messbarer Bereich
 1. Gruppenturnen am Boden
 2. Singen in der Gruppe
 3. Tanzen in der Gruppe
 4. Gruppengymnastik mit Handgerät
 - b) messbarer Bereich
 1. Orientierungslauf
 2. Laufstaffel (50m)
 3. Schwimmstaffel (25m)
 4. Medizinballweitwurf

Es sind vier Disziplinen auszuwählen. Davon muss je eine Disziplin aus den Bereichen a und b gewählt werden; zwei weitere Disziplinen sind frei wählbar.

Die Höchstpunktzahl in jeder Disziplin sind 10 Punkte. Die Disziplin mit der niedrigsten Wertung gilt als „Versuchsdisziplin“ und wird im Nachhinein mit einem Punkt bewertet. Je eine Disziplin aus dem messbaren und dem nicht messbaren Bereich muss mit ihrer regulären Punktzahl in der Wertung bleiben.

Die Höchstpunktzahl des SGW 1 und 2 beträgt bei allen Wettkämpfen 31 Punkte.

Zusammensetzung der Gruppen

Eine Gruppe besteht aus mindestens 6 und höchstens 16 Teilnehmern/innen¹.

Es können reine Mädchen- und Jungenmannschaften sowie gemischte Mannschaften teilnehmen.

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Folgenden der Begriff „Teilnehmer“ für beide Geschlechter benutzt.

Alter der Gruppenmitglieder

Jahrgang zählt!

SGW 1:

6 – 10 Jahre

Bei Mannschaften mit 6 Teilnehmern:	1 Teilnehmer darf 11 Jahre alt sein
Bei 7 – 11 Teilnehmern:	2 Teilnehmer dürfen 11 Jahre alt ein
Bei 12 – 16 Teilnehmern:	3 Teilnehmer dürfen 11 Jahre alt sein

SGW 2:

8 – 13 Jahre

Bei Mannschaften mit 6 Teilnehmern:	1 Teilnehmer darf 14 Jahre alt sein
Bei 7 – 11 Teilnehmern:	2 Teilnehmer dürfen 14 Jahre alt sein
Bei 12 – 16 Teilnehmern:	3 Teilnehmer dürfen 14 Jahre alt sein

Einsatz der Gruppenmitglieder

In jeder Disziplin müssen mindestens sechs Teilnehmer starten.

Es dürfen in jeder Disziplin maximal vier Teilnehmer weniger an den Start gehen als bei Wettkampfbeginn gemeldet (Bsp.: 14 Teilnehmer gemeldet → Es müssen mindestens 10 Teilnehmer in jeder Disziplin starten.).

Bei den Disziplinen 6 und 7 (Lauf- und Schwimmstaffel) muss eine gerade Anzahl von Teilnehmern starten (Bsp.: 13 Teilnehmer gemeldet → Es müssen 10 Teilnehmer in der Staffel starten.).

Jeder bei Wettkampfbeginn in einer Mannschaft gemeldete Teilnehmer muss in mindestens einer Disziplin eingesetzt werden.

Startberechtigung

Jeder Teilnehmer muss sich mit einem gültigen Vereinsnachweis SGW (mit abgestempeltem Foto, Unterschrift und Vereinsstempel) oder DTB-ID sowie gültiger Jahresmarke ausweisen. Das Formular für den SGW-Startpass kann auf den Internetseiten der Landesfachverbände heruntergeladen werden. Mannschaften, die zu Wettkampfbeginn keine gültigen Startpässe bzw. gültige Jahresmarken vorlegen können oder die Altersbestimmungen der Wettkampfklassen nicht erfüllen, starten außer Konkurrenz. Jeder Teilnehmer darf bei einer Veranstaltung nur in einer Mannschaft und mit dieser dann in einer Wettkampfklasse starten.

Disqualifikation

Vorsätzliche Regelverstöße und grob unsportliches Verhalten führen zur Disqualifikation durch die Wettkampfleitung und somit zu einem sofortigen Ausschluss vom Wettkampf.

Proteste

Proteste sind nur bei Verstößen gegen die technische Ausstattung der Wettkampfstätten zugelassen. Sie sind sofort beim Kampfgericht anzumelden und ohne Verzug schriftlich an die Wettkampfleitung vor Ort zu richten. Über Proteste wird von der Wettkampfleitung entschieden.

2. Wertungsrichtlinien

2.1 Allgemeines

Das Tragen von Schmuck während des Wettkampfvortrages ist nicht gestattet, d.h. der Schmuck ist entweder zu entfernen oder so abzutapen, dass keine Verletzungsgefahr besteht. Die Disziplin Singen ist hierbei ausgenommen.

Die Gruppen haben bei den einzelnen Disziplinen angemessene Wettkampfkleidung zu tragen, die die Intimzonen bedeckt und ein Verrutschen ausschließt.

Orthesen, Schienen oder Gipsverbände sind verboten. Bandagen werden direkt vor jedem Wettkampfvortrag kontrolliert. Im Falle eines Verstoßes gegen diese Bestimmungen wird der betroffene Teilnehmer von dieser Disziplin ausgeschlossen. Die Disziplin Singen ist hierbei ausgenommen. Hinweise zu Bandagen und Orthesen finden sich in der „Arbeitshilfe Gruppenwahlwettkampf TGM/TGW“ (www.tuju.de).

Oberflächliche Hautverletzungen (z. B. Schürfwunden) sind so abzudecken, dass sich diese Abdeckungen während des Wettkampfvortrages nicht lösen können. Gegebenenfalls erfolgt ein Abbruch des Wettkampfvortrages durch den Oberkampfrichter². Die Disziplin Singen ist hierbei ausgenommen.

2.2 Nicht messbare Disziplinen

Bei den Wertungsrichtlinien der nicht messbaren Disziplinen wird nicht zwischen SGW 1 und SGW 2 unterschieden. Beim Turnen und Tanzen gibt es im SGW 1 Einschränkungen bzgl. der erlaubten Elemente.

Alle benötigten Musiken sind als Audio-CD oder als mp3-Datei auf einem USB-Stick vorzulegen. Mehrere Musikstücke auf einer CD oder einem USB-Stick sind nicht zulässig. Die CD bzw. der USB-Stick ist mit Gruppenname und Disziplin zu beschriften. Es sollten immer mehrere Exemplare der CDs bzw. USB-Sticks bereitgehalten werden.

Bricht eine Gruppe aus Gründen, die sie selbst zu verantworten hat, ihren Vortrag ab, so kann sie noch einmal neu beginnen. Es erfolgt ein Abzug von einem Punkt vom Endwert der Disziplin.

Fällt während des Vortrages bei den Disziplinen Turnen, Tanzen und Gymnastik die Musik aus, kann die Übung auch ohne Musik beendet werden. Musikausfall führt nicht zu Punktabzug bei der Wertung. Bei sichtlicher Verwirrung der Gruppe infolge des Musikausfalls bricht der Oberkampfrichter den Vortrag ab. Die Gruppe hat in diesem Fall die Möglichkeit, neu zu beginnen oder den bisher gezeigten Vortrag bewerten zu lassen.

Tritt während des Vortrages bei den Disziplinen Turnen, Tanzen und Gymnastik sichtlich eine Verletzung auf oder wird der Vortrag nicht mehr mit der kompletten Gruppe fortgeführt, bricht der Oberkampfrichter den Vortrag ab. Die Gruppe hat die Möglichkeit, den Vortrag mit einer Ersatzperson neu zu beginnen oder den bisher gezeigten Vortrag bewerten zu lassen. Bei sichtlicher Verletzung eines/mehrerer Gruppenmitgliedes/r schließt der Oberkampfrichter die entsprechende/n Person/en vom Vortrag aus. Die Teilnehmerzahl darf während des Vortrages nicht variieren.

²Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Folgenden auf die Nennung beider Geschlechter verzichtet.

Mängel und Störungen, die nicht im Eigenverschulden der Gruppe liegen, führen zu keinem Nachteil. Die Gruppe ist in derartigen Fällen berechtigt, den Vortrag zu wiederholen. Solche Mängel sind z.B. grobe Behinderungen durch Außenstehende oder die Pausenklingel beim Singen.

Die Vorträge der Gruppen werden von in den Spezialdisziplinen ausgebildeten Kampfrichtern bewertet. Die Kampfgerichte werden möglichst nach den Kriterien der „Arbeitshilfe Gruppenwahlwettbewerb TGM/TGW“ (www.tuju.de) zusammengesetzt. Bei Wettkämpfen, an denen nur SGW-Mannschaften teilnehmen, kann aus organisatorischen Gründen von der empfohlenen Besetzung abgewichen werden. Dies entscheidet die Wettkampfleitung.

2.3 Messbare Disziplinen

Die Leistungen in den messbaren Disziplinen werden mit Hilfe von Stoppuhr bzw. Maßband ermittelt und anschließend in Punkte umgerechnet.

3. Beschreibung der Disziplinen

3.1 Gruppenturnen am Boden

Die Gruppe turnt gemeinsam eine Bodenübung nach eigener Wahl (Musik und Bewegungsfolge). Es kann mit oder ohne Gerät/e geturnt werden.

Die Geräteauswahl ist in Anzahl und Art (z.B. kleine Kästen, kleine Matten, Bänke oder vergleichbare Kleingeräte) beliebig. Die Gerätewünsche (Anzahl und Art) sind auf dem Meldebogen anzugeben. Bei der Gestaltung der Übung ist darauf zu achten, dass das Turnen im Vordergrund steht und die Musik eine unterstützende Funktion hat.

Richtzeit:	2 bis 4 Minuten
Wettkampffläche:	12 m x 12 m Bodenturnfläche
Kleidung:	Die Kleidung muss eng anliegend und einheitlich sein.

Bewertet werden die Gestaltung, die Schwierigkeit, die Ausführung und der rhythmische Gesamt- ablauf. Die Maximalpunktzahl beträgt 10 Punkte.

<u>Punktabzüge vom Endwert der Disziplin (erfolgen durch den Oberkampfrichter)</u>	<u>Abzug</u>
Hilfen von außen (z.B. Einsatz, Taktangabe, Hilfestellung usw.)	1,0 Punkte
ein-oder mehrmaliges Verlassen der Wettkampffläche durch einzelne oder mehrere Gruppenmitglieder	0,1 bis max. 0,5 Punkte
unvollständiges Antreten (zu wenig startende Gruppenmitglieder)	1,0 Punkte

Folgende Schwierigkeiten dürfen im **SGW 1** mit und ohne Partner **nicht** geturnt werden:

- Salto / Wurfalto
- Überschlag mit und ohne Flugphase vorwärts und rückwärts (z.B. Bogengang, Einhakrolle, Flickflack, Menichelli)
- Freies Rad

Bei Regelverstoß erfolgt ein Abzug von 3,00 Punkten von der Gesamtpunktzahl (Endergebnis).

Hinweis für Ausrichter:

Die Wettkampffläche wird (falls nötig) durch Markierungen begrenzt, die zur Wettkampffläche gehören.

Der Wertungszettel – Gruppenturnen am Boden

Zusammensetzung der Wertung	Höchstwertung	Wertung
I. Gestaltung z.B. Formationsfiguren, Bewegungsformen, Bewegungsvielfalt, zeitlicher Aufbau, Kreativität	40	
II. Schwierigkeit z.B. akrobatische und gymnastische Elemente, Verbindungen, Partner- und Gruppenakrobatik, Bewegungsbilder	10	
III. Ausführung z.B. Technik und Haltung, Bewegungsweite und Dynamik	40	
IV. Rhythmischer Gesamtablauf z.B. Sicherheit der Choreografie, Gruppenrhythmus, Übereinstimmung mit der Musik, Harmonie und Synchronität	10	
Summe:	100	
Summe geteilt durch 10:		

Wertungskriterien – Gruppenturnen am Boden

I. Gestaltung

Durch die Art der Gestaltung soll deutlich werden, dass die Gruppenmitglieder zwingend miteinander verbunden oder aufeinander angewiesen sind. Die gesamte Wettkampffläche soll ausgenutzt werden.

- Formationsfiguren
Damit sind unterschiedliche Aufstellungsformen in verschiedenen Raum- und Bewegungsrichtungen gemeint. Die Wettkampffläche und die Raumebenen sind auszunutzen. Eine Vielzahl von verschiedenen Aufstellungsformen (z. B. Kreis, Block, Reihe) sollte erkennbar sein, jedoch mindestens sechs unterschiedliche.
- Bewegungsformen
Auf einen methodischen Aufbau und eine bewegungsmäßige Einheit ist zu achten. Die Verbindungen zwischen den Übungsteilen und Bewegungsbildern sollen harmonisch und abwechslungsreich sein.
- Bewegungsvielfalt
Es soll eine Vielfalt von Turnbewegungen in Einzel-, Partner- oder Gruppenform sowie Partner- und Gruppenakrobatik gezeigt werden. Dabei ist auf eine geringe Wiederholungszahl von Übungselementen und Verbindungen zu achten. Die Gruppenmitglieder sind gleichwertig einzusetzen.
- Zeitlicher Aufbau
Die Zeit soll sinnvoll durch Höhepunkte hinsichtlich Schwierigkeitsgrad und Dynamik gegliedert werden. Die Musikbegleitung unterstützt den Vortrag, stark an den Tanz angelehnte Passagen zum Erzielen von Showeffekten sollen vermieden werden.
- Kreativität

II. Schwierigkeit

Die Übungselemente müssen von mindestens der Hälfte der Gruppe gezeigt werden, um bei der Bewertung berücksichtigt zu werden. Werden sie in Partner- oder Gruppenformen geturnt, können sie den Schwierigkeitsgrad der Übung erhöhen. Damit ist keine Hilfeleistung gemeint.

- **Akrobatische Elemente**
z.B. einfache Formen: Rolle vor- und rückwärts, Rad, Handstand
z.B. schwierige Formen: Rolle rückwärts in den Handstand, Partnerübung, bei der die Turner zwingend aufeinander angewiesen sind
Achtung nur SGW 2: Überschlag mit und ohne Flugphase, Salto, freies Rad
- **Gymnastische Elemente**
z.B. einfache Formen: Streck sprung, Pferdchensprung
z.B. schwierige Formen: 180-Grad-Drehung, Stand (drei Sekunden gehalten), Schersprung, Rehsprung
- **Verbindungen**
z.B. einfache Formen: Rolle vorwärts – Streck sprung
z.B. schwierige Formen: Rolle vorwärts – Streck sprung mit halber Drehung – Rolle rückwärts
Achtung nur SGW 2: Handstützüberschlag vorwärts – Grätschwinkelsprung – Sprungrolle, Schrittüberschlag – Rad – Menichelli
- **Partner- und Gruppenakrobatik**
z.B. statische Figuren: „Galionsfigur“, „Flieger“
z.B. dynamische Figuren: Wurf-Figuren
- **Bewegungsbilder**
Werden unterschiedliche Übungselemente in verschiedenen Bewegungsrichtungen und -ebenen zeitgleich geturnt, so entstehen mehrdimensionale, komplexe Bewegungsbilder. An Bewegungsbildern sind immer alle Gruppenmitglieder beteiligt.

III. Ausführung

Die Gruppenmitglieder sollen nur das zeigen, was sie mit richtiger Turntechnik beherrschen. Die Gefährdung der eigenen Sicherheit oder Gesundheit muss ausgeschlossen sein!

- **Technik und Haltung**
sicheres Beherrschen und fehlerfreie Ausführung jedes Übungselementes
- **Bewegungsweite und Dynamik**

IV. Rhythmischer Gesamtablauf

Ein harmonischer Ablauf der gesamten Übungsfolge integriert die rhythmische Bewegungsfähigkeit eines jeden Einzelnen.

- **Sicherheit in der Choreografie**
- **Gruppenrhythmus**
Die Gruppe soll eine Einheit in der rhythmischen Bewegungsfolge erkennen lassen, in der die Bewegungsrhythmen jedes Turnelementes sowie jedes einzelnen Turners integriert sind.
- **Übereinstimmung mit der Musik**
Die Bewegungsfolge sollte in harmonischem Einklang zur Musik stehen; das hinter der Musik Herhetzen oder ein langes Warten auf Einsätze in der Musik soll vermieden werden.
- **Harmonie und Synchronität**
gleichmäßiges Agieren der Gruppenmitglieder bezüglich Raum und Zeit, klar erkennbare Formationen

3.2 Singen in der Gruppe

Die Gruppe singt gemeinsam ein Lied nach eigener Wahl, ein- oder mehrstimmig. Es dürfen auch mehrere Lieder gesungen werden, wobei eine passende gesungene, nicht ausschließlich instrumentale Überleitung zwischen den jeweiligen Liedern erforderlich ist.

Die nicht programmierbare Instrumentalbegleitung durch Gruppenmitglieder ist erlaubt. Dabei ist darauf zu achten, dass sie lediglich eine Unterstützung ist, nicht aber zum dominierenden Faktor wird. Wird ein Lied mit Instrumenten begleitet, so wird es nicht höher bewertet, als wenn dasselbe Lied ohne Begleitinstrumente gesungen werden würde. Unstimmigkeiten zwischen den Instrumenten und der singenden Gruppe führen zu Punktabzug.

Ein Gruppenmitglied kann durch Zeichen Einsatz und Abschluss anzeigen bzw. während des Liedvortrages dirigieren, ohne dass ein Punktabzug erfolgt.

Richtzeit:	2 bis 4 Minuten
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none">• Die benötigten Instrumente sind von den Gruppen mitzubringen.• Alle Gruppenmitglieder, die zum Liedvortrag antreten, müssen auch mitsingen.• Bewegungen der Gruppe beim Singen und die Kleidung werden nicht bewertet.• Texte oder Noten, also jegliche Zettel, sind beim Singen nicht erlaubt.• Die Unterstützung durch technische Hilfsmittel (insbesondere Playback usw.) ist nicht erlaubt.

Bewertet werden die Gestaltung, die Schwierigkeit, die Ausführung sowie die Textsicherheit und die Aussprache. Die Maximalpunktzahl beträgt 10 Punkte.

<u>Punktabzüge vom Endwert der Disziplin</u> (erfolgen durch den Oberkampfrichter)	<u>Abzug</u>
Hilfen von außen, z.B. Dirigieren, Mimik usw.	1,0 Punkte
Ein oder mehrere Gruppenmitglieder singen nicht mit.	1,0 Punkte
unvollständiges Antreten (zu wenig startende Gruppenmitglieder)	1,0 Punkte

Der Wertungszettel – Singen in der Gruppe

Zusammensetzung der Wertung	Höchstwertung	Wertung
I. <u>Gestaltung</u> z.B. Kanon, Soli, Rhythmusunterstützung, Agogik, Dynamik, Kreativität	30	
II. <u>Schwierigkeit</u> z.B. Melodie, Rhythmus, Tonart- und Rhythmuswechsel, Mehrstimmigkeit	15	
III. <u>Ausführung</u> z.B. Stimmigkeit, Tempo, Einsatz und Abschluss	30	
IV. <u>Textsicherheit und Aussprache</u>	25	
Summe:	100	
Summe geteilt durch 10:		

Wertungskriterien – Singen in der Gruppe

I. Gestaltung

Hierunter fällt all das, was die Gruppe aus der eigentlichen Grundform des Liedes macht, z.B. Kanon, Soli, Rhythmusunterstützung, Agogik, Dynamik.

Einen weiteren Aspekt der Gestaltung stellt die Kreativität dar. Dazu gehören das Vortragen von eigenen Texten, Eigenkompositionen oder neue Vortragsweisen. Die Gestaltung findet dort ihre Grenze, wo der Charakter des Vortrages zerstört wird; d.h. Gestaltungsmittel dürfen nicht um ihrer selbst willen eingesetzt werden.

II. Schwierigkeit

Die Schwierigkeit ergibt sich aus Melodie und Rhythmus, Tonartwechsel, Rhythmuswechsel und Mehrstimmigkeit.

III. Ausführung

Unter Ausführung fallen z.B. Stimmigkeit (der harmonische Klang der Einzelstimmen), Tempo sowie Einsatz und Abschluss. In der Ausführung zeigt sich, inwieweit die Gruppe in der Lage ist, Schwierigkeit und Gestaltung im Vortrag entsprechend umzusetzen.

IV. Textsicherheit und Aussprache

Auf eine sichere Textbeherrschung und eine deutliche Aussprache ist zu achten.

3.3 Tanzen in der Gruppe

Die Gruppe tanzt gemeinsam einen Tanz nach eigener Wahl (Musik und Bewegungsfolge). Die Auswahl kann aus allen Stilrichtungen getroffen werden, z.B. Folklore, Gesellschaftstanz, moderne Tanzformen, Jazz Dance, Modern Dance, Hip Hop usw. Eigenschöpfungen oder neuere Tanzformen sind ebenfalls zulässig. Es können feststehende Tanzbeschreibungen (z.B. beim Folkloretanz) verwendet werden. Es empfiehlt sich jedoch, die vorgegebenen Bewegungsfolgen unter Wahrung der Tanz- und Musikcharakteristik zu variieren und zu erweitern.

Richtzeit:	2 bis 4 Minuten
Wettkampffläche:	13 m x 13 m
Kleidung:	Die Kostümierung von Gruppen (z.B. Handschuhe, Tücher) ist erlaubt, ist jedoch nicht Bestandteil einer Wertung. Wenn die Kostümierung Körperteile so bedeckt, dass Körperhaltung, Körpersprache, Mimik und Ausdruck nicht erkennbar sind, ist eine Bewertung der Ausführung beeinträchtigt.

Bewertet werden die Gestaltung, die Schwierigkeit, die Ausführung und die Umsetzung der Musik. Die Maximalpunktzahl beträgt 10 Punkte.

<u>Punktabzüge vom Endwert der Disziplin (erfolgen durch den Oberkampfrichter)</u>	<u>Abzug</u>
Hilfen von außen (z.B. Einsatz, Taktangabe, Hilfestellung usw.)	1,0 Punkte
ein- oder mehrmaliges Verlassen der Wettkampffläche durch einzelne oder mehrere Gruppenmitglieder	0,1 bis max. 0,5 Punkte.
unvollständiges Antreten (zu wenig startende Gruppenmitglieder)	1,0 Punkte

Folgende Schwierigkeiten dürfen im **SGW 1** mit und ohne Partner **nicht** gezeigt werden:

- Salto / Wurfsalto
- Überschlag mit und ohne Flugphase vorwärts und rückwärts (z.B. Bogengang, Einhakrolle, Flickflack, Menichelli)
- Freies Rad

Bei Regelverstoß erfolgt ein Abzug von 3,00 Punkten von der Gesamtpunktzahl (Endergebnis).

Hinweis für Ausrichter:

Die Wettkampffläche wird (falls nötig) durch Markierungen begrenzt, die zur Wettkampffläche gehören.

Der Wertungszettel – Tanzen in der Gruppe

Zusammensetzung der Wertung	Höchstwertung	Wertung
I. Gestaltung z.B. Formationsfiguren, Bewegungsformen, Bewegungsvielfalt, Kreativität	40	
II. Schwierigkeit z.B. Schritte, Drehungen, Sprünge sowie deren Kombination, Partner- und Gruppenelemente, Balance- und Beweglichkeitselemente, Halten von Bewegungsfrequenzen	10	
III. Ausführung z.B. Technik, Harmonie und Synchronität, Beherrschung des Tanzes, Präsentation	30	
IV. Umsetzung der Musik z.B. Rhythmus, Melodie, Beat, Dynamik, Lyrics	20	
Summe:	100	
Summe geteilt durch 10:		

Wertungskriterien – Tanzen in der Gruppe

I. Gestaltung

- Formationsfiguren

Hierunter versteht man unterschiedliche Aufstellungsformen in verschiedenen Raum- und Bewegungsrichtungen z. B. unterschiedliche Gruppenbildungen, Wechsel von symmetrischen (z. B. Kreis, Block, Reihe) und asymmetrischen (z. B. Pulk) Formationen. Sechs verschiedene Formationsfiguren sind die Mindestanzahl für eine noch befriedigende Gestaltung. Die Übergänge sollen sich harmonisch, kreativ, fließend und abwechslungsreich aus dem Bewegungsablauf ergeben. Gelaufene Übergänge sollten in der Wiederholung vermieden werden. Die Wettkampffläche ist auszunutzen.

- Bewegungsformen

Tanzgrundschrte und ihre Variationen und Ganzkörperbewegungen müssen in der tanzspezifischen Gestaltung berücksichtigt werden. Erforderlich sind:

- Ausnutzung der verschiedenen Bewegungsrichtungen (vorwärts, rückwärts, diagonal, seitwärts,...) und Ebenen

Vorschläge:

- Bodenlage, Sitz, Stand, Sprung
- z.B. am Boden, im Stand
- z.B. Bodenhöhe, halbe Höhe, Standhöhe
- z.B. Boden, halbe Höhe, im Stand
- Vielfalt von Tanzbewegungen, Tanzschritten und Verbindungen
- geringe Wiederholungszahl

Beispiele für typische Bewegungsformen (Elemente) aus einigen ausgewählten Tanzstilen:

Tanzstil	Beispiele	Typische Bewegungsformen
Zeitgenössischer Tanz	Modern Dance	Kreisbewegung, Bewegungskanon, Contract and Release, ...
	Lyrical	Posen, Textinterpretation, fließende Bewegungen, ...
Streetdance	Hip Hop	Off Beats, Toprock, Powermoves, Freezes, Footwork, ...
	Jazz Dance	Falls, Verwringung, Polyzentrik, ...

Tanzstil	Beispiele	Typische Bewegungsformen
Ethnischer Tanz	Bollywood	Fließende Bewegung, Hand- und Armtechnik, Hüftbewegung, ...
	Irish Dance	Fußtechnik, Soft vs. Hard Shoes, Stabilität des Oberkörpers, ...

- Bewegungsvielfalt
Vielfalt von Tanzbewegungen, geringe Wiederholung von Tanzschritten und Verbindungen; Ausnutzung der verschiedenen Bewegungsrichtungen und -ebenen
- Kreativität
Den Gruppen wird empfohlen, in 2-jährigem Rhythmus eine neue Choreographie zu präsentieren. Trendorientierte Weiterentwicklung und Innovation von Tanzstilen wird honoriert.

II. Schwierigkeit

Tanzelemente müssen von mindestens der Hälfte der Gruppe gezeigt werden.

- Schritte, Drehungen und Sprünge sowie deren Kombinationen
- Partner- und Gruppenelemente
- Balance- und Beweglichkeitselemente
- Halten von hohen und/oder niedrigen Bewegungsfrequenzen

III. Ausführung

- Technik
 - Saubere Tanztechnik
 - Zentrierung
 - Bewegungsweite (Beweglichkeit des Einzelnen)
- Harmonie und Synchronität
 - stimmiges Agieren der Gruppenmitglieder und Beherrschung der gezeigten Elemente
- Beherrschung des Tanzes
- Präsentation
Ausdrucksfähigkeit, Ausstrahlung, Körpersprache

IV. Umsetzung der Musik

Rhythmus, Melodie, Beat, Dynamik, Lyrics

Rhythmus und Melodie werden durch Tanzbewegungen gestaltet, die dem Charakter des Musikstückes entsprechen.

Musik und Bewegung müssen als einheitliches Bild zu erkennen sein.

Impulsartige und/oder kontinuierliche Intensitätssteigerung bzw. -verringern in der Choreografie soll erkennbar sein.

3.4 Gruppengymnastik mit Handgerät

Die Gruppe zeigt eine Gymnastikvorführung mit Handgerät in selbst gewählter Bewegungsfolge und -gestaltung. Neben den klassischen Handgeräten (Ball, Seil, Keule, Band, Reifen) können auch alternative Handgeräte (z.B. Staubwedel, Besen, Kinderstühle usw.) eingesetzt werden. Bei Gymnastikvorführungen mit alternativen Handgeräten besteht die Schwierigkeit darin, diese nicht nur optisch wirksam einzusetzen (Showeffekte), sondern auch bestimmte Gerätetechniken auf diese alternativen Handgeräte zu übertragen. Es gelten die Bestimmungen der traditionellen Handgeräte.

Richtzeit:	2 bis 4 Minuten
Wettkampffläche:	13 m x 13 m
Kleidung:	Die Kleidung muss eng anliegend und einheitlich sein.
Hinweise:	<ul style="list-style-type: none">• Ersatzgeräte können am Rand der Fläche abgelegt werden. Pro Seite darf je ein eingesetztes Handgerät abgelegt werden.• Handgeräte dürfen den Gruppenmitgliedern nicht von Außenstehenden zugeworfen werden.

Bewertet werden die Gestaltung, die Schwierigkeit, die Ausführung und der rhythmische Gesamt-
ablauf. Die Maximalpunktzahl beträgt 10 Punkte.

<u>Punktabzüge vom Endwert der Disziplin (erfolgen durch den Oberkampfrichter)</u>	<u>Abzug</u>
Hilfen von außen, z.B. Einsatz, Taktangabe, Hilfestellung usw.	1,0 Punkte
ein- oder mehrmaliges Verlassen der Wettkampffläche durch einzelne oder mehrere Gruppenmitglieder	0,1 bis max. 0,5 Punkte
unvollständiges Antreten (zu wenig startende Gruppenmitglieder)	1,0 Punkte

Hinweis für Ausrichter:

Die Wettkampffläche wird (falls nötig) durch Markierungen begrenzt, die zur Wettkampffläche gehören.

Der Wertungszettel – Gruppengymnastik mit Handgerät

Zusammensetzung der Wertung	Höchstwertung	Wertung
I. Gestaltung z.B. spezifische Verwendung des Handgerätes, Formationen, Bewegungsformen, Bewegungsvielfalt, Kreativität	40	
II. Schwierigkeit z.B. gymnastische Grundformen (gehen, laufen, hüpfen, springen, federn), Drehungen, Sprünge, Körperwellen, Balancen/Stände, Abwürfe über eine große Weite	10	
III. Ausführung z.B. Körpertechnik, Gerätetechnik, Harmonie und Synchronität	40	
IV. Rhythmischer Gesamtablauf z.B. Sicherheit der Choreografie, Übereinstimmung mit der Musik	10	
Summe:	100	
Summe geteilt durch 10:		

Wertungskriterien – Gruppengymnastik mit Handgerät

I. Gestaltung

- Spezifische Verwendung des Handgerätes

Die Handgeräte müssen sowohl rechts als auch links eingesetzt werden. Die Grundelemente der jeweiligen Handgeräte sollten während der Gestaltung zu erkennen sein, sie dürfen durch ihre Eigenart nicht nur den rhythmischen Ablauf der Übung unterstützen.

<u>Gerät:</u>	<u>Spezifisch</u>	<u>Fehler</u>
Ball	prellen, werfen, fangen, rollen, balancieren	unkorrekte Handhabung (klammern), Weite, Form oder Arbeitsebene, ablegen des Handgerätes
Seil	springen, schwingen, werfen, fangen	schlingern, aufschlagen, hängen bleiben
Reifen	schwingen, kreisen, rotieren, rollen, werfen, fangen	fangen im Arm, ablegen des Handgerätes
		Bei allen Handgeräten: ungewollter Körperkontakt, unkorrekte Flugbahn, unkorrektes Fangen, Fangen mit ungewollten Schritten

- Formationen

Hierunter versteht man unterschiedliche Aufstellungsformen in verschiedenen Raum- und Bewegungsrichtungen. Die Wettkampffläche ist auszunutzen. Eine Vielzahl verschiedener Formationen (z.B. Kreis, Block, Reihe, Pulk) sollte erkennbar sein, mindestens jedoch sechs unterschiedliche.

- Bewegungsformen
 - a) Schwerpunkt Handgerät - z.B. .Koordination, Abwurf/Fangtechnik
 - b) Schwerpunkt Körpertechnik - z.B. Spannung, Fußtechnik

Durch die Art des Gesamtablaufes soll deutlich werden, dass die Gruppenmitglieder zwingend miteinander verbunden oder aufeinander angewiesen sind. Die Gruppenmitglieder sind gleichwertig einzusetzen. Wechsel und Übergänge der Formationen und verschiedene Ebenen müssen klar erkennbar sein. Die Verbindungen zwischen den Übungsteilen sollen harmonisch und abwechslungsreich sein.
- Bewegungsvielfalt
Vielfalt von gymnastischen Bewegungsabläufen und Geräteeinsatz, geringe Wiederholungszahl von Übungselementen
- Kreativität

II. Schwierigkeit

Übungselemente müssen von mindestens der Hälfte der Gruppenmitglieder gezeigt werden. Dies ist auch beim Einsatz von unterschiedlichen Handgeräten zu gewährleisten. Übungselemente, in Partner- oder Gruppenformen ausgeführt, erzielen einen höheren Schwierigkeitsgrad.

z.B. einfache Formen:	Grundformen - gehen, laufen, hüpfen, springen, federn
z.B. schwierige Formen:	mindestens zwei gymnastische Sprünge ohne Zwischenschritte, 360-Grad-Drehungen, Körperwellen, Balancen/Stände (mindestens drei Sekunden gehalten), Abwürfe der Handgeräte über eine große Weite

III. Ausführung

- Körper- und Gerätetechnik
sicheres Beherrschen des Handgerätes und fehlerfreie Ausführung jedes einzelnen Übungselementes
- Harmonie und Synchronität
gleichmäßiges Agieren der Gruppenmitglieder in Raum und Zeit, klar erkennbare Formationen, Ausdruck, Ausstrahlung und Darstellung der Gruppe

IV. Rhythmischer Gesamtablauf

- Sicherheit in der Choreografie
- Übereinstimmung mit der Musik
Die Gruppe soll eine Einheit in der rhythmischen Bewegungsfolge erkennen lassen, in der der Bewegungsrhythmus jedes einzelnen Übungselementes sowie jedes Gruppenmitglieds integriert ist, denn die rhythmische Bewegungsfähigkeit des Einzelnen ergibt nicht zwangsläufig einen rhythmischen Ablauf der gesamten Übungsfolge. Die Bewegungsfolgen sollten im harmonischen Einklang zur Musik sein; das hinter der Musik Herhetzen oder langes Warten auf Einsätze in der Musik soll vermieden werden. Die Höhepunkte und Akzente in der Musik sollen ausgenutzt werden.

3.5 Orientierungslauf

In einem Gelände von einem Quadratkilometer müssen zehn Kontrollposten angelaufen werden. Die Kontrollposten liegen Weg nah.

Als Laufkarte dient eine farbige OL-Karte nach IOF-Norm (kopiert oder gedruckt) im Maßstab 1:7500, 1:10000 oder 1:5000. Aufgrund der immer restriktiveren Umweltauflagen in Wald und Flur kann der OL auch als Stadt-OL durchgeführt werden.

Jeder Läufer erhält eine eigene Laufkarte mit eingetragenen Kontrollposten. Jeder angelaufene Posten wird mit einer Zange auf der Laufkarte in dem dafür vorgesehenen Feld gekennzeichnet. Bei einer elektronischen Posten- und Zeiterfassung muss sich jedes Gruppenmitglied mit dem Chip an den Posten registrieren.

Die Karte mit den eingezeichneten Posten wird fünf Minuten vor dem Start ausgegeben und darf zusammen mit einem Betreuer angeschaut werden. Laufen müssen die Gruppen ohne Begleitung! Der Start erfolgt gemeinsam. Die Laufzeit beginnt mit dem Startzeichen bzw. mit der Registrierung des SI-Chips. Die Gruppe kann dann geschlossen, in kleineren Gruppen oder einzeln die Posten in beliebiger Reihenfolge anlaufen. Es ist verboten, die Laufkarten/SI-Chips während des Laufes auszutauschen. Jeder Posten muss vom Teilnehmer selbst angelaufen werden. Im Ziel ist die Laufkarte/der SI-Chip dem Kampfgericht auszuhändigen.

Als technische Hilfsmittel sind nur analoge Kompass und Armbanduhren zugelassen. GPS-fähige und internetfähige Geräte, Mobiltelefone und sonstige technische Hilfsmittel sind verboten. Verstöße dagegen gelten als unsportliches Verhalten und führen zur Disqualifikation.

Der Startabstand sollte mindestens fünf Minuten betragen, bei Gruppen eines Vereines mindestens 15 Minuten.

Tritt während des Orientierungslaufs eine Verletzung auf, muss die Gruppe den Lauf mit möglichst vielen Gruppenmitgliedern bis zum Ende absolvieren. Die verletzte Person wird von mindestens einem Gruppenmitglied so schnell wie möglich zum Ziel begleitet. Beim Orientierungslauf gibt es keine Wiederholungsmöglichkeit.

Wertung:

Die maximale Laufzeit beträgt 30 Minuten. Jeder angelaufene Posten wird mit einem Punkt bewertet. Die Wertung setzt sich aus der Anzahl der angelaufenen Posten (minus Punktabzüge / plus Punktgutschriften der Wettkämpfer) geteilt durch die Anzahl der Wettkämpfer (minus Punktabzüge der Mannschaft) zusammen.

Die Maximalpunktzahl beträgt 10 Punkte.

<u>Punktabzüge</u>		<u>Abzug</u>
pro Teilnehmer:	<ul style="list-style-type: none">• jeder nicht selbst angelaufene Posten• jede angefangene Minute Zeitüberschreitung	1,0 Punkte 0,1 Punkt
pro Gruppe:	<ul style="list-style-type: none">• jegliche Hilfe von außen (z.B. Betreuer und Nichtwettkämpfer im Wald)• pro zu wenig startendem Läufer	1,0 Punkte 1,0 Punkte
<u>Punktgutschriften</u>		<u>Gutschrift</u>
pro Teilnehmer:	<ul style="list-style-type: none">• jede vollendete Minute Zeitunterschreitung	0,1 Punkt

3.6 Laufstaffel (50 m)

Die Startreihenfolge kann selbst bestimmt werden. Jeder Teilnehmer läuft 50 m.

Es können die vom Ausrichter bereitgestellten sowie die eigenen Staffelstäbe benutzt werden. Die Staffelstäbe müssen den Richtlinien des Deutschen Leichtathletik Verbandes entsprechen.

Der Staffelstab muss in jedem Fall außen um die Wechselmarke herumgeführt werden!

Als Startkommando gilt "Auf die Plätze - Fertig - Los" bzw. "Auf die Plätze – Fertig – [Startsignal]". Das Startsignal kann mit einer Startpistole, einer Startklappe oder einer Pfeife gegeben werden.

Tritt die Gruppe mit zu wenigen Teilnehmern an, führt dies zu einer Endwertung von 0,00 Punkten in dieser Disziplin. Es muss eine gerade Anzahl von Teilnehmern starten (Bsp.: 13 Teilnehmer gemeldet → Es müssen 10 Teilnehmer in der Staffel starten.).

Tritt während der Staffel eine Verletzung auf, darf die Gruppe die Staffel mit einer Ersatzperson wiederholen.

Hilfsmittel, die ein Haften bzw. Kleben des Staffelstabes an der Hand bewirken (z.B. Harz, Pech, Zuckerwasser...), sind verboten. Der Einsatz verbotener Hilfsmittel gilt als unsportliches Verhalten und führt zur Disqualifikation.

Wertung:

Die gelaufene Zeit wird durch die Anzahl der Teilnehmer geteilt. Die Umrechnung der Zeiten erfolgt anhand der Wertungstabellen.

Die Maximalpunktzahl beträgt 10 Punkte.

SGW 1	0 Punkte = 14,25 Sek. pro Teilnehmer 10 Punkte = 8,00 Sek. pro Teilnehmer
SGW 2	0 Punkte = 13,75 Sek. pro Teilnehmer 10 Punkte = 7,50 Sek. pro Teilnehmer

<u>Punktabzüge vom Endwert der Disziplin</u>	<u>Abzug</u>
Fehlstart	0,5 Punkte
Wechselfehler	je 0,5 Punkte
Behinderung einer anderen Gruppe, z.B. durch Verlassen der Laufbahn	je 0,5 Punkte
fehlerhafte Stabübergabe bei heruntergefallenem Staffelstab (Nur die beiden an der jeweiligen Stabübergabe beteiligten Gruppenmitglieder dürfen den Stab berühren!)	je 0,5 Punkte
Hilfen von nicht zur Staffel gehörenden Personen (z. B. Mitlaufen neben der Laufbahn, Positionierung der Gruppenmitglieder durch Zuruf)	1,0 Punkte

3.7 Schwimmstaffel (25 m Freistil)

Die Schwimmstaffel wird je nach örtlichen Gegebenheiten in einem Hallen- oder Freibad geschwommen.

Die Startreihenfolge kann selbst bestimmt werden. Jeder Teilnehmer schwimmt 25 m. Ein Wechsel der Schwimmelage ist jederzeit möglich.

Als Startkommando gilt „Mehrere kurze Piffe – langer Pfiff – ‚Auf die Plätze‘ – [Startsignal]“. Das Startsignal kann mit einer Startpistole, einer Startklappe oder einer Pfeife gegeben werden.

Tritt die Gruppe mit zu wenigen Teilnehmern an, führt dies zu einer Endwertung von 0,00 Punkten in dieser Disziplin. Es muss eine gerade Anzahl von Teilnehmern starten (Bsp.: 13 Teilnehmer gemeldet → Es müssen 10 Teilnehmer in der Staffel starten.).

Tritt während der Staffel eine Verletzung auf, darf die Gruppe die Staffel mit einer Ersatzperson wiederholen.

Hilfsmittel, die die Wasserverdrängung verbessern (z.B. Flossen, Paddles...), sind verboten. Der Einsatz verbotener Hilfsmittel gilt als unsportliches Verhalten und führt zur Disqualifikation.

Wertung:

Die geschwommene Zeit wird durch die Anzahl der Teilnehmer geteilt. Die Umrechnung der Zeiten erfolgt anhand der Wertungstabellen.

Die Maximalpunktzahl beträgt 10 Punkte.

SGW 1	0 Punkte = 76,8 Sekunden pro Teilnehmer 10 Punkte = 28,0 Sekunden pro Teilnehmer
SGW 2	0 Punkte = 44,4 Sekunden pro Teilnehmer 10 Punkte = 20,0 Sekunden pro Teilnehmer

<u>Punktabzüge vom Endwert der Disziplin</u>	<u>Abzug</u>
Fehlstart	0,5 Punkte
Wechselfehler	je 0,5 Punkte
Verlassen der Bahn (Beim Ausstieg aus dem Wasser dürfen die Bahnen der anderen Gruppen nicht gekreuzt werden!)	je 0,5 Punkte
Hilfe von nicht zur Staffel gehörenden Personen (z. B. Mitlaufen am Beckenrand, Positionierung der Gruppenmitglieder durch Zuruf)	1,0 Punkte

3.8 Medizinballweitwurf

Alle Teilnehmer werfen mit dem 1 kg-Medizinball. Die Bälle dürfen maximal 2% leichter sein. Der Durchmesser muss mindestens 12 cm betragen. Das Material ist beliebig. Der Ball darf nicht verformbar sein und keine Griffe haben.

Der Medizinball muss beidhändig über den Kopf vor- oder rückwärts geworfen werden.

Es können die vom Ausrichter bereitgestellten sowie eigene Bälle benutzt werden. Eigene Bälle dürfen verwendet werden, wenn sie vorher vermessen und gewogen wurden und den Vorgaben entsprechen.

Tritt beim Medizinballweitwurf eine Verletzung auf, darf für die verletzte Person eine Ersatzperson werfen.

Hilfsmittel, die ein Haften bzw. Kleben des Medizinballes an den Händen bewirken (z.B. Harz, Pech, Zuckerwasser...), sind verboten. Der Einsatz verbotener Hilfsmittel gilt als unsportliches Verhalten und führt zur Disqualifikation.

Wertung:

Die Gesamtweite wird durch die Anzahl der Teilnehmer geteilt. Die Umrechnung der Weiten erfolgt anhand der Wertungstabellen.

Die Maximalpunktzahl beträgt 10 Punkte.

Jedes Gruppenmitglied hat zwei Versuche, der weiteste Wurf kommt in die Wertung und wird zur Gesamtweite addiert. Ein Wurf wird gewertet, wenn der Ball über den Kopf geführt wurde. Gemessen wird rechtwinklig zur Abwurflinie und zentimetergenau. Beim Betreten des Abwurf balkens von oben, beim Übertreten des Abwurf balkens, bei Hilfeleistung (z. B. Festhalten) oder wenn der Medizinball nicht über den Kopf geworfen wurde, wird der Wurf mit 0,00 m gewertet.

Tritt ein Gruppenmitglied nicht an, so werden seine beiden Würfe mit 0,00 m gewertet.

Wenn in einer Halle geworfen wird und ein Gruppenmitglied wirft gegen die Decke, so hat dieses Gruppenmitglied genau einen zusätzlichen dritten Versuch.

SGW 1	0 Punkte = 0,25 m pro Teilnehmer 10 Punkte = 9,00 m pro Teilnehmer
SGW 2	0 Punkte = 3,75 m pro Teilnehmer 10 Punkte = 12,50 m pro Teilnehmer

<u>Punktabzüge vom Endwert der Disziplin</u>	<u>Abzug</u>
Hilfen von nicht zu den Werfern gehörenden Personen (z. B. Positionierung der Gruppenmitglieder durch Zuruf)	1,0 Punkte

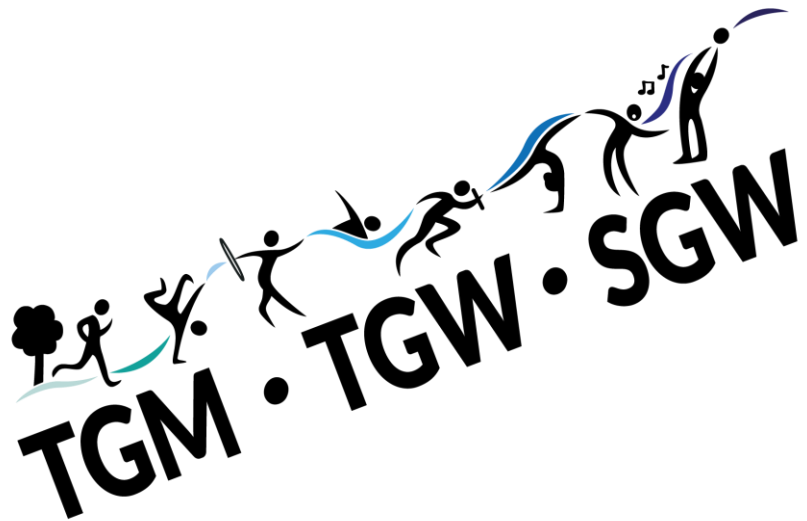
4. Ansprechpartner der Landesturnerjugenden

Berlin

Simone Hochgräber

simhoc@web.de

www.btfb.de



Niedersachsen

Svenja Neise

Svenja.neise@ntj.de

<https://www.ntbwelt.de/sportarten/turnsportarten/tgmtgw.html>

Schleswig Holstein

Kristina Gosemann

tgw.ak@tujush.de

<https://www.shtv.de/category/tgm/>

Redaktion: Nord-AK TGM/TGW/SGW

Stand: 17. März 2019

Änderungen vorbehalten!

Deckblattillustration: Yildiz Karaalp

(Fotos mit freundlicher Genehmigung von:

Fotolia, D. Fritzsche, U. Falk, TSV Allach, M.Letz / Sadako)

Aktualisierungen dieser SGW-Broschüre werden auf den oben genannten Internetseiten der Landesfachverbände veröffentlicht.