

## Ostwestfälische Turnerjugend

Lasse Köthemann

Schneidweg 21

59590 Geseke

✉ jugend@owtg.de

🌐 www.owtg.de

30.11.2025

# 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. Die Mindestgröße einer Mannschaft beträgt 4 Kinder. Die Wertungen der fehlenden Kinder werden pro Station mit der jeweils schlechtesten Wertung der Mannschaft aufgefüllt.
- kommen alle Kinder in die Wertung (ohne Streichwertung).
- dürfen Vereine mit nicht komplett gefüllten Mannschaften Startgemeinschaften mit anderen Vereinen bilden.
- muss jeder Verein Kampfrichter stellen. Diese brauchen keine spezielle Ausbildung. Die Kampfrichter werden gebeten, einen Kugelschreiber sowie bei Bedarf eine Schreibunterlage mitzubringen.

- Bitte unbedingt beachten!**
- 1 Mannschaft = 1 Kampfrichter
  - ab 3 Mannschaften = 2 Kampfrichter
  - ab 5 Mannschaften = 3 Kampfrichter
  - ab 8 Mannschaften = 4 Kampfrichter

- wird in 3 Klassen gestartet. Das Durchschnittsalter<sup>1</sup> der Mannschaft bestimmt die Klasse.
  - Klasse 3 → Durchschnitt unter 8 Jahren
  - Klasse 2 → Durchschnitt unter 11 Jahren
  - Klasse 1 → Durchschnitt unter 16 Jahren



<sup>1</sup> Bitte beachten: Der Einfachheit halber wird zur Berechnung des Durchschnittsalters nur das jeweilige Geburtsjahr betrachtet. Das Alter eines Kindes wird demnach folgendermaßen berechnet: **2026 – Geburtsjahr**

Tragen Sie bitte frühzeitig einmal Ihre Mannschaft(en) in die Datei „Meldeliste 2026 Bunny Cup.xlsx“ ein, um die entsprechende Klasse ihrer Mannschaft(en) zu überprüfen.

# 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 aber 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 maximalen Höhe fehlen, 1 Punkt abgezogen.

## 2. Standweitsprünge

Die Mannschaftsmitglieder springen jeweils drei fortlaufende Standweitsprünge.

Die Übergänge müssen fließend 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.). Jede Weite wird auf volle Meter aufgerundet; pro Meter gibt es 1 Punkt (z. B. 2,30 m = 3 Punkte).

## 3. Synchronübung

**Aufbau:** Zwei hintereinander gestellte Turnbänke mit der breiten Seite oben

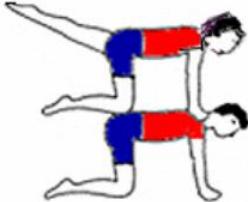
Jeweils zwei Mannschaftsmitglieder turnen synchron sechs aufeinanderfolgende Hockwenden in rhythmischer Abfolge. Der Vorausturnende beginnt mit einer zusätzlichen, auf der gegensätzlichen Seite des Nachfolgenden ausgeführten ersten Hockwende, damit der Nachfolgende bei seiner zweiten Hockwende einsteigen kann. Dadurch liegen alle folgenden sechs Hockwenden beider Turner stets auf derselben Seite. Insgesamt absolviert der Vorausturnende somit sieben Hockwenden, wobei ab der zweiten alle sechs Hockwenden synchron mit dem Nachfolgenden ausgeführt werden.

### **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 beiden Turner aufgeteilt.

## **4. Partnerübung**

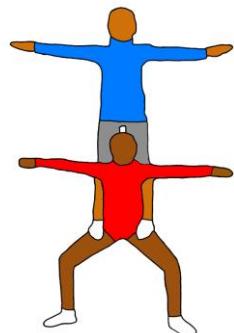
Zwei Turner demonstrieren die ihrer Klasse entsprechende akrobatische Partnerübung ohne Hilfestellung seitens des Trainers. Lediglich bei der Entwicklung der Übung darf ein Trainer helfen. Die Übung soll anschließend ohne Hilfestellung 3 Sekunden lang gehalten werden. Die Partner können frei entscheiden, 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 der beiden Turner 6 Punkte. Abzüge von einem Punkt werden bei fehlender Körperspannung, Instabilität und einer Haltedauer unter 3 Sek. erteilt. Hinweis zu Klasse 1: Halten sich die beiden Turner während der Übung an den Händen, anstatt die Arme zur Seite zu strecken, und halten die Position dennoch für 3 Sekunden, erhalten beide Kinder jeweils 4 Punkte.

## **5. Balkenturnen**

**Aufbau:** Umgedrehte Turnbank mit umliegenden Turnmatten

Folgende Übung soll demonstriert werden:

- Auf den Fußballen (Zehenspitzen) über die Bank gehen,
- am Ende senken in den Hockstand,
- eine halbe Längsachsendsdrehung im Hockstand,
- aufrichten mit einer Vierteldrehung in den Seitstand,
- bis zur Mitte seitwärts auf den Fußballen (Zehenspitzen) gehen,
- Strettsprung mit Anhocken der Beine von der Bank zum Stand auf einer Matte.

### **Wertung:**

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

## **6. Sprung**

**Aufbau:** 3teiliger Längskasten (Kastenelement mit Rollen + Zwischenteil + Kastendeckel) mit Sprungbrett (*Klasse 3 & 2*) oder 1m hoher Bock mit Sprungbrett (*Klasse 1*)

Folgende Übung soll demonstriert werden:

<i>Klasse 3:</i>	<i>Klasse 2:</i>	<i>Klasse 1:</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Anlauf,</li><li>• beidbeiniger Absprung vom Sprungbrett,</li><li>• Aufhocken auf den Längskasten,</li><li>• Aufrichten in den Stand,</li><li>• Laufen bis zum Kastenende,</li><li>• Strecksprung auf die Matte in den Stand.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anlauf,</li><li>• beidbeiniger Absprung vom Sprungbrett,</li><li>• Aufhocken auf den Längskasten,</li><li>• Aufrichten in den Stand,</li><li>• Laufen bis zum Kastenende,</li><li>• Strecksprung mit ganzer Drehung auf die Matte.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anlauf,</li><li>• beidbeiniger Absprung vom Sprungbrett,</li><li>• Grätsche über den Bock in den Stand.</li></ul>

### **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:	Klasse 2:	Klasse 1:
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aus dem Stand Rolle vorwärts,</li><li>• Strecksprung mit halber Drehung,</li><li>• Rolle rückwärts in den Stand.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Strecksprung mit ganzer Drehung,</li><li>• aus dem Stand Rolle vorwärts,</li><li>• Strecksprung mit halber Drehung,</li><li>• Rolle rückwärts in den Stand.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Strecksprung mit ganzer Drehung,</li><li>• aus dem Stand Rolle vorwärts,</li><li>• Strecksprung mit halber Drehung,</li><li>• Rolle rückwärts in den Stand,</li><li>• Handstand.</li></ul>

**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:** schulterhohes Reck

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!**

**... wünscht dein Vorstand der Ostwestfälischen Turnerjugend :)**