



ALL In – das Turnspiel

Informationen für Prüfer*innen

LKTF 2026



Grundprinzipien

- Der **Spaß steht im Vordergrund** – sorgt für eine positive Atmosphäre.
- Unterstützt die Teams aktiv und **feuert sie an**, bleibt dabei aber **neutral in der Bewertung**.
- In der Halle wird es voll und laut: Achtet auf **Ordnung und Ruhe innerhalb der Teams**.

- Bleibt **flexibel** – für alle ist es eine neue Wettkampfform – Pannen passieren

Organisation & Ablaufübersicht

- Jeder Prüfer wird einem Team zugeordnet
- Teams lösen 5 aus 8 Grundkategorien
- Ihr begleitet euer Team durch **alle 5 gelosten Stationen** (Reihenfolge frei wählbar).
- Startgerät ist festgelegt
- Jedes Team hat einen **Laufzettel** auf dem ihr die Bewertung eintragt.
- Die **letzte Station** ist für alle Teams die **Glückskategorie** (optional).
- Nach Abschluss aller Stationen: Laufzettel bei der Wettkampfleitung abgeben

Ablauf

- **Gemeinsames Aufwärmen** (ca. 10–15 Minuten, ohne Geräte). Start und Ende des Aufwärmens wird von Wettkampfleitung durchgegeben
- Start am **zugewiesenen/markierten Gerät**
- Kurzes **Einturnen am Gerät**:
 - Ca. 2 Versuche pro Person oder
 - max. 5 Minuten pro Team (ihr müsst Zeit stoppen)
- Danach **direkter Wettkampfbeginn**
- Reihenfolge der Athlet:innen ist **fest vorgegeben** (siehe Laufzettel).

Ablauf

- Jede:r Turner:in sagt vorab, **welche Übung er/sie zeigen wird**
 - Aufgaben müssen **vorher klar sein**, um Zeit zu sparen.
- **Teilnahmepflicht:**
 - Nicht antreten → **0 Punkte**
 - Verletzung → **keine Wertung eintragen**
- danach eigenständiger Wechsel. Prüfer entscheidet welches Gerät als nächstes geturnt wird.
- Pro Gerät/Kategorie gibt es ca. 4 parallele Stationen. Sucht nach freien Stationen

[Informationen_All_In_-_Das_Turnspiel_aktuelle_Version.pdf](#)

Bewertungsrichtlinien

- Bewertung: „**geschafft**“ oder „**nicht geschafft**“ (Details siehe Infobroschüre).
- **Wiederholung einer Aufgabe nur bei 0 Punkten**, direkt im Anschluss.
- Nur 1 Wiederholung ist zugelassen (also max. 2 Versuche).

- Während des Einturnens am nächsten Gerät:
 - **Summe der vorherigen Station berechnen**
 - Taschenrechner oder Handy erlaubt

Besondere Kategorien

- **Unterschwing**
- Während des Einturnens:
 - **Körpergröße** messen
 - ggf. Unterstützung durch Helfer vor Ort
 - Geturnte Weite Abmessen und Punkte errechnen
- [Hessischer Turnverband - YouTube](#)

Glückskategorie (letzte Station)

- Ist für alle Teams die letzte Station
- Durchführung im Geräteraum oder anderer Ort mit ausreichend Platz
- **Nur eine Person pro Team tritt an** (Team entscheidet)
- Aufgabe und Ablauf wird in der Prüferbesprechung vor Ort bekannt gegeben

Abschluss

- Laufzettel abgeben
- Wettkampfleitung wertet schnell aus (Teams warten kurz)
- Teams erhalten **direkt vor Ort eine Urkunde**
- Die **drei besten Teams** werden am Abend auf der Sparkassenbühne geehrt
- Alle Teilnehmenden können eine **Medaille** an der Turnfestzentrale abholen.