PTB
PFÄLZER TURNERBUND

Ausschreibung Pfalzliga 2026

Mannschaftsstärke: max. 15 Turner pro Mannschaft; 4 Turner am Gerät; 4 Turner kommen in die Wertung. Ein neuer Turner, der nicht dem Kader aus 15 Turnern angehört, muss mindestens 14 Tage vor dem Wettkampf gemeldet werden.
Turner, die in der laufenden Saison für die 1.-3. Bundesliga gemeldet sind, ist es nicht erlaubt zu starten

Teams: Jeder Verein kann bis Ende Juni eine Mannschaft für die Pfalzliga per Mail beim Landesfachwart anmelden. Auch Zusammenschlüsse aus mehreren Vereinen sind möglich.

Meldegebühr Einmalig 45 €

Verpflichtungen: Mit der Anmeldung zur Pfalzliga erklären sich die Teams bereit Wettkämpfe auszurichten und sich um einen fähigen Kampfrichter für jeden Wettkampf zu kümmern. Eine aktuelle Lizenz ist nicht zwingend notwendig, dies ist aber vorher mit der gegnerischen Mannschaft abzusprechen. Auch der Trainer der Mannschaft darf als Kampfrichter eingesetzt werden. Falls nicht anders mit den Kampfrichtern abgesprochen, stellt die Heim-Mannschaft einen Laptop/PC und eine Person für die Eingabe.

Termine: Nach Ablauf der Meldefrist, wird ein Wettkampfplan erstellt, welcher vorgibt in welcher Kalenderwoche die jeweiligen Begegnungen stattfinden müssen. Die Ligawettkämpfe sollen in den Monaten September bis November abgehalten werden. Der konkrete Termin der Begegnung wird unter den Teams abgestimmt. Auch unter der Woche kann ein Wettkampf abgehalten werden, solange der Hallenbetrieb Wettkampfähnliche Zustände ermöglicht. Ein Wettkampf darf frühestens drei Tage nach dem vorangegangenen Wettkampf stattfinden (Bsp: Begegnung ist sonntags, dann darf frühestens Mittwoch der nächste Wettkampf stattfinden)

Anforderung: Die Teilnehmer zeigen ihrem Alter entsprechende LK-Übung:

16 Jahre und älter (2010 und älter) turnt LK1

Unter 16-Jährige (2011 und jünger) turnen LK2

LK3 Übungen werden in der Pfalzliga nicht geturnt

Ligasystem: Die Wettkämpfe werden nach den normalen Wertungspunkten entschieden. Das Scoresystem kommt **nicht** zum Einsatz. Gewinner des Wettkampfs ist das Team, welches nach allen Geräten mehr Wertungspunkte gesammelt hat. Die Mannschaften bekommen dann für die Platzierung in der Ligatabelle nach jedem Wettkampf folgende Punktzahlen verteilt.

Sieg: 2 Punkte

Unentschieden: 1 Punkts

Niederlage: 0 Punkte

Dies gilt auch für die Gerätepunkte

Der Sieger der Pfalzliga ist das Team, welches nach Abschluss aller Begegnungen die Ligatabelle anführt. Bei einem Unentschieden gewinnt die Mannschaft mit mehr Gerätepunkten.

Startreihenfolge: Am Gerät starten die Turner der 2 konkurrierenden Mannschaften abwechselnd. Einen Tausch der vorlegenden Mannschaft gibt es nach dem dritten Gerät. Die am Boden beginnende Mannschaft wird durch Münzwurf entschieden. Bei einem Gerätewechsel wird ebenfalls die vorlegende Mannschaft getauscht.

Joker: Pro Wettkampf, kann ein Team 2 Joker verwenden. Eine geturnte Übung kann durch die Anmeldung eines Jokers beim Kampfgericht durch eine Übung eines anderen Turners ersetzt werden. Ein Turner darf also nicht zweimal an einem Gerät starten, auch wenn er einmal durch einen Joker ersetzt wurde. Der Einsatz eines Jokers erfolgt unmittelbar nach dem Turnen der Übung.

Einturnen: Es gibt eine Stunde Einturnen. An den Geräten gibt es kein kleines Einturnen mehr, mit Ausnahme des Recks. Nach den Ringen gibt es nochmals ein 20-minütiges Einturnen.

Wertungs-übermittlung: Es wird eine Excel-Vorlage geben, welche auszufüllen ist und bis spätestens Sonntagabend der Austragungswoche dem Fachwart geschickt werden muss.