PTB
PFÄLZER TURNERBUND

Ausschreibung Pfalzliga 2025

Mannschaftsstärke:	15/10/4/4 15 Turner pro Mannschaft; 10 eingesetzte Turner an einem Wettkampftag; 4 Turner an einem Gerät; 4 Turner kommen in die Wertung Die Mannschaftszusammenstellung kann geändert werden. Ein neuer Turner muss jedoch mindestens 14 Tage vor einem Einsatz in einem Wettkampf gemeldet worden sein Turner der Bundesliga sind nicht zugelassen (Also 1. Bis 3. Bundesliga)
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: Unter 16-Jährige (2010 und jünger) turnen LK2 16 bis 29 Jahre (2009 bis 1996) turnen LK1 Alle Turner die 30 Jahre oder älter sind turnen nach LK2

PTB
PFÄLZER TURNERBUND

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 an einem Gerät nicht. 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.

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.

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