



# Ausschreibung Tuju Dance Cup 2026

Veranstalter: **Turnerjugend (Tuju) Kraichturngau**  
Ausrichter: **DJK Bruchsal**  
Datum: **18.04.2026**  
Wettkampfort: **Sportzentrum 3, 76646 Bruchsal**  
Meldeschluss: **15.03.2026**  
Meldegeld: **nach Richtlinien der Tuju**  
Meldungen: **an RSG Jugendfachwartin Lena Buch**  
*Lena-Maria.Busch@web.de*

Wettkampfmeldungen Die Meldung müssen **bis zum 15.03.2026** per E-Mail an die RSG Jugendfachwartin weitergeleitet werden. Anzugeben ist der Verein, Wettkampfkategorie, Gruppenname, Geburtsdaten und Name der Tänzer.

Wettkampfbeschreibung Angesprochen sind alle Gruppen, die im Verein auftreten und ihre Schauführung einmal auf anderer Ebene, nämlich vor größerem Publikum und im Rahmen eines Wettbewerbs präsentieren möchten.

Traut euch .... hier ist eure Plattform!!!  
Ihr habt die Möglichkeit:

- Auch einmal außerhalb des Vereins aufzutreten Eure Leistung einem großen Publikum zu präsentieren
- Euch mit anderen Gruppen zu vergleichen
- Von den Kampfrichtern, die euch bewerten, ein Feedback und weitere Tipps zu bekommen

Kampfrichterinnen Jeder teilnehmende Verein meldet GYM-Kampfrichter mit mind. gültiger C-Lizenz für den gesamten Wettkampftag. Die Kampfrichter sind mit der Meldung namentlich zu nennen.

**Für Vereine, die zum ersten Mal am Start sind, kann es Sonderregelungen geben.**

Ist der gemeldete Kampfrichter verhindert, muss ein Ersatz mit gleichwertiger Lizenz zur Verfügung gestellt werden, andernfalls wird ein **Strafgeld von 100 € erhoben**.  
Kampfrichterkosten gehen zu Lasten der Vereine.

Wettkampffläche Dance Kleingruppen 13mx13m (Hallenboden)  
Dance Newcomer 16mx16m (Hallenboden)

Musiken Die Musiken müssen **bis zum 01.04.2026** eingereicht werden. Genaue Informationen folgen nach Meldeschluss.

**Beschriftung:**

**Startnr.\_Wettkampf\_Altersklasse\_Gruppenname\_Musiklänge**

**Beispiel:**

**1\_Kleingruppe\_Dance Newcomer Kids\_7 bis 11 Jahre\_Tuju\_2-15**

## Meldegeld

Am Wettkampftag ist die Ersatzmusik auf einem USB-Stick bereit zu halten.

Das Meldegeld wird am Wettkampftag in Bar eingesammelt.

- Kleingruppen 15€
- Großgruppen 20€

## Bekleidung

Die Bekleidung (inkl. Kopfschmuck) muss so gewählt werden, dass die Bewegungen aller Gruppenmitglieder gut erkennbar bleiben und sollte passend zur jeweiligen Aufführung und Alters sowie Gruppenstruktur gewählt werden.

Das Ausziehen und Ablegen von Kleidungsstücken (inkl. Kopfschmuck wie Hüte) während der Darbietung ist gestattet.

Große Schmuckelemente sind wegen der Verletzungsgefahr verboten. Piercings müssen abgeklebt werden.

Die Gymnastik- und Tanzgestaltungen sind barfuß oder mit Gymnastikschuhen/-kappen möglich. Spezielle Tanzschuhe sind nur dann erlaubt, wenn die örtlichen Gegebenheiten dies zulassen (Hallenboden).

## Wettkämpfe

<b>Kleingruppen</b>	<b>Teilnehmer</b>	<b>Dauer</b>
Dance Newcomer Kids (7-11 Jahre)	3 bis 5 Teilnehmer	1:30- 2:15 min.
Dance Newcomer Jugend (11-15 Jahre)	3 bis 5 Teilnehmer	1:30-2:15 min.
Dance Newcomer Jugend (15 -19 Jahre)	3 bis 5 Teilnehmer	1:30-2:15 min.
Dance Newcomer Erwachsene (18+ Jahre)	3 bis 5 Teilnehmer	1:30-2:15 min.

<b>Großgruppen</b>	<b>Teilnehmer</b>	<b>Dauer</b>
Dance Newcomer Kids (7-11 Jahre)	6 bis 16 Teilnehmer	2:15 - 3:00 min.
Dance Newcomer Jugend (11-15 Jahre)	6 bis 16 Teilnehmer	2:15 - 3:00 min.
Dance Newcomer Jugend (15 -19 Jahre)	6 bis 16 Teilnehmer	2:15 - 3:00 min.
Dance Newcomer Erwachsene (18+ Jahre)	6 bis 16 Teilnehmer	2:15 - 3:00 min.

## Sonstige Wettkampfbestimmungen

### Datenschutzerklärung

Wir weisen darauf hin, dass es sich bei dem Wettkampf um eine öffentliche Veranstaltung handelt. Wir behalten und vor, Bild- und Tonaufnahmen von Beteiligten und Gästen sowie Ergebnislisten zu Zwecken der Öffentlichkeitsarbeit zu erstellen, zu verarbeiten und zu verbreiten sowie diese nicht im Einzelfall widersprechen. Rechtsgrundlage ist dabei Art. 6 Abs. 1 Lit. F DSGVO.

Das berechtigte Interesse der Tuju besteht darin, Veranstaltungen gemäß seiner Satzungsziele durchzuführen und im Rahmen seiner Öffentlichkeitsarbeit über Inhalte der Veranstaltung zu informieren.

### Umkleiden

Jeder Gruppe wird eine Umkleidekabine zu gewiesen, für die Umkleiden wird keine Haftung übernommen.

Das Beschmieren und Bemalen der Wände in der Umkleidekabine wird streng bestraft!



Die Verursacher werden in Haftung genommen. Die Reinigungskosten müssen vollständig bezahlt werden. Es erfolgt eine Strafanzeige gemäß § 303 StGB Strafgesetzbuch!

## Bewertungskriterien Zusammenfassung

### Dance Newcomer Wettkampf

<b>D-Note (Inhaltliche Schwierigkeiten)</b>	<b>E-Note (Ausführung)</b>	<b>C-Note (Choreographie)</b>
3,00 Punkte	10,00 Punkte	10,00 Punkte
<b>GESAMT 23,00 Punkte</b>		

### D-Note

In der **D-Note** werden alle Körpertechnischen Schwierigkeiten Zusammengezählt, maximal können **3,00 Punkte** in der D-Note erzielt werden.

Die körpertechnischen Schwierigkeiten müssen von allen Gruppenmitgliedern gleichzeitig oder unmittelbar hintereinander gezeigt werden. Körpertechnische Schwierigkeiten werden nur in technisch korrekter Ausführung mit max. Ausführungsfehlern von 0,3 anerkannt (wird in der E-Note beschrieben).

Alle Körpertechnischen Schwierigkeiten sind im Schwierigkeiten Katalog (SWK) vom Deutschen Turnbund (DTB) nachzulesen.

[https://www.dtb.de/fileadmin/user\\_upload/dtb.de/2024/Wettkampfsport/Wettkampfsport\\_im\\_DTB/Gymnastik-Tanz/PDFs/Kampfrichterunterlagen/2026\\_GYM\\_SW-Katalog\\_f.pdf](https://www.dtb.de/fileadmin/user_upload/dtb.de/2024/Wettkampfsport/Wettkampfsport_im_DTB/Gymnastik-Tanz/PDFs/Kampfrichterunterlagen/2026_GYM_SW-Katalog_f.pdf)

### Ergänzungen zur D-Note

Zu den Körpertechnischen Schwierigkeiten zählen:

<b>Sprünge</b>	<b>Stände</b>	<b>Drehungen</b>	<b>Beweglichkeit</b>
definierte und fixierte Form in Flugphase	genaue und klar fixierte Form	Grundrotation 360° am Ort	Definierte und in der Bewegungsweite/Rotation erkennbare Form
Höhe muss Form erkennen lassen	Stopp-Position sichtbarer fixierter Stopp	Definierte und fixierte Form während Rotation (sofort in Position kommen)	
Sprünge mit Drehung – gültig ab Verlassen Boden bis kurz vor Kontakt mit Boden	Hüpfer beendet Stand		

### Kombinationen:

Werden zwei unterschiedliche Körpertechnischen Schwierigkeiten gezeigt mit max. Ausführungsfehler von 0,3 Punkte gibt es einen Bonus von 0,1 Punkte.



Bsp. Eine Kleingruppe zeigt eine Passe Stand (0,1 Punkte) mit anschließender Schrittdrehung (0,1 Punkte) wir ein **Bonus von 0,1 Punkte** dazu addiert.

Somit erhält die Kleingruppe für diese **Kombination 0,3 Punkte** gesamt.

## Verbotene Elemente

Folgende Elemente sind aus gesundheitlichen Gründen nicht empfehlenswert und daher in den Übungen nicht erlaubt. Akrobatische Elemente (rechte Spalte) sind ebenfalls verboten. Sollten sie dennoch im Wettkampf gezeigt werden, erfolgt ein Punktabzug (siehe Assistentenabzüge). Technikfehler werden ebenfalls abgezogen.

Extreme Rückbeugen und Übungen mit deutlicher Belastung der Lenden- und der Halswirbelsäule	Akrobatische Elemente
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bruststand</li> <li>• Brücke</li> <li>• Rückbeuge</li> <li>• Sprung mit Rückbeugen</li> <li>• Sprung mit Ring</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flugrolle</li> <li>• Überschlag vw/rw (mit und ohne Flugphase)</li> <li>• Kippen</li> <li>• Flic Flac</li> <li>• Salto</li> </ul>

**Hinweis zum Überschlag:** Es handelt sich um einen Überschlag, wenn der Impuls dazu von der Gymnastin / Tänzerin selbst kommt.

**Hinweis zu Hebungen in der Gruppe:** Reine Hebefiguren durch einen Untermann mit Tragen einer Person über Brusthöhe sind verboten und führen zu Punktabzug. Heben einer Person durch mehrere Personen über Brusthöhe gleichzeitig ist möglich.

## E-Note

Die **E-Note** bewertet die technische Ausführung der gezeigten Schwierigkeiten und Verbindungen. Ausgangspunkt sind **10,00 Punkte**, von denen die Summe aller Fehler abgezogen wird.

Fehlerabzüge:

- kleiner Fehler: **−0,1 Punkte**
- mittlerer Fehler: **−0,2 Punkte**
- großer Fehler: **−0,3 Punkte**

Während der gesamten Übung wird auf Körperspannung, Arm- und Beinstreckung sowie Bewegungsweite geachtet.

## Beispiele:

### 1. Schwierigkeit wird anerkannt:

Eine Gruppe zeigt einen Strecksprung mit 360°-Drehung. Eine Tänzerin springt nicht hoch genug → kleiner Fehler (−0,1).

Der Fehler liegt unter dem max. erlaubten Wert von 0,3 → die Schwierigkeit wird in der D-Note mit **0,2 Punkten** anerkannt.

In der E-Note erfolgt **−0,1 Punkt** Abzug.

### 2. Schwierigkeit wird nicht anerkannt:

Eine Gruppe zeigt eine Sitzdrehung zum Boden. Eine Tänzerin stürzt → großer Fehler (−0,3).

Eine weitere Tänzerin zeigt nicht gestreckte Arme → kleiner Fehler (−0,1).



Gesamtfehler = 0,4 → die Schwierigkeit wird **nicht** in der D-Note anerkannt (0,00 Punkte).

In der E-Note werden **−0,4 Punkte** abgezogen.

## C-Note

In der **C-Note** wird vom Kampfgericht die Choreografie der Gruppe bewertet. Es wird vor allem der Aufbau und die künstlerische Darbietung des Tanzes betrachtet. Ausgangspunkt sind **10,00 Punkte**. Für Fehler in der Choreografie werden Punkte abgezogen.

Beim Tanz/Gymnastik entsteht die Übung durch eine einzigartige Verbindung von Musik und Bewegung. Die Musik ist dabei sehr wichtig:

Sie bestimmt das Tempo, den Ausdruck und den Ablauf der Bewegungen.

Musik ist nicht nur Hintergrund → sie soll die Choreografie führen und inspirieren.

### Worauf man bei der Musik achten sollte

- Die Musik muss zum Alter, zum Können und zu den künstlerischen Fähigkeiten der Gymnastinnen/Tänzerinnen passen.
- Sie soll die Sportler\*innen dabei unterstützen, ihr Bestes zu zeigen.
- Eine musikalische Einleitung darf maximal 8 Zählzeiten dauern. Ist sie länger, gibt es einen Abzug.

### Was eine gute künstlerische Qualität ausmacht

Eine Übung oder Choreografie ist künstlerisch hochwertig, wenn sie von Anfang bis Ende eine **klare Idee** hat und folgende Punkte erfüllt:

1. **Passender Stil**  
Der Bewegungsstil muss zum Musikcharakter passen – sowohl bei Tanzschritten als auch in Übergängen und Schwierigkeiten.
2. **Ausdruck**  
Die Bewegungen sollen Gefühle und Charakter zeigen.
3. **Kontraste**  
Abwechslung in Tempo, Stil und Intensität der Bewegungen, passend zu den Kontrasten in der Musik.
4. **Passende Akzente**  
Bestimmte Bewegungen, Formen oder Kooperationen sollen gezielt auf besondere Momente der Musik gesetzt werden, um **starke visuelle Eindrücke** zu erzeugen.
5. **Flüssige Verbindungen**  
Die Übergänge zwischen Bewegungen oder Schwierigkeiten sollen **bewusst geplant**, harmonisch und fließend sein.
6. **Variationen im Raum und in der Bewegung**  
Die Tänzerinnen/Gymnastinnen sollen sich in verschiedene Richtungen bewegen, mit unterschiedlicher Geschwindigkeit und unterschiedlichen Distanzen.  
→ Das verhindert **Eintönigkeit**.