



**European
Gymnastics**

Head Office
Avenue de la Gare 12
CH - 1003 Lausanne

Phone: +41 - 21 - 613.10.20

info@europeangymnastics.com
www.europeangymnastics.com

2022 - 2024 CODE OF POINTS (Wertungsvorschriften)

Senioren und Junioren



TEAMGYM

Ausgabe 2022

EUROVISION
OPERATED BY EBU

SMARTSCORING

Einleitung

Diese Wertungsvorschriften gelten für Junioren- und Seniorenwettkämpfe.

Diese Version des Reglements wurde im Wesentlichen geändert, um zu versuchen das Werten einfacher und fairer zu machen. Folgende Punkte wurden dabei berücksichtigt:

- Überarbeitete Schwierigkeitswerte zur Gewichtung der drei Disziplinen
- Verbesserte Klarstellung der Anforderungen
- Verbesserte Vorgabe der Elemente
- Neueste Entwicklungen
- Feedback der Technischen Besprechungen
- Feedback mehrerer Verbände und Personen

Die Wertungsvorschriften werden unterteilt in vier Abschnitte:

- Teil I Die Wertungsvorschriften und Regeln für Wettkampfteilnehmer
- Teil II Bewertung der Übungen
- Teil III Die Disziplinen
- Teil IV Anhänge

© Drawings European Gymnastics

Alle Mitglieder des Technischen Komitees von European Gymnastics (TC-TG) haben zur Überarbeitung der Wertungsvorschriften beigetragen.

Per Sjöstrand	Präsident TC-TG
Heli Lemmetty	Vizepräsidentin
Peter Tranckle	Sekretär
Max Andersen	Mitglied
Pauline Ange	Mitglied
Bianca Franzoi	Mitglied
Petr Gryga	Mitglied

Ein Dankeschön geht auch an Keith Hughes und Sólveig Jónsdóttir, die bis Dezember 2017, Mitglieder des TC waren.

Deutsche Übersetzung von Bianca Franzoi

-----ooOoo-----

Inhalt

TEIL I – DER COP UND REGELN FÜR DIE TEILNEHMER	9
ABSCHNITT 1 – DER TEAMGYM CODE OF POINTS (CoP)	9
Art 1 TeamGym und der CoP	9
1.1 Was ist TeamGym?.....	9
1.2 Zweck des Code of Points (CoP)	9
1.3 Aufbau des CoP	9
1.4 Technische Bestimmungen (Technical Regulations-TR).....	10
1.5 Richtlinien für die Ausrüstung (Directives for Equipment)	10
ABSCHNITT 2 – REGELN FÜR TEILNEHMER	10
Art 2 Rechte des Teams	10
2.1 Dem Team ist das Recht garantiert:	10
2.2 Das Team hat das Recht auf:	10
2.3 Aufwärmen in Qualifikation & Finale.....	11
2.4 Preisverleihung.....	11
Art 3 Verantwortung der Turner	11
3.1 Den Code kennen.....	11
Art 4 Pflichten der Turner	11
4.1 Allgemeines.....	11
4.2 Wettkampfkleidung	11
Art 5 Strafen für Inakzeptables Verhalten	13
Art 6 Eid der Turner (FIG TR 7.12.2)	14
ABSCHNITT 3 – REGELN FÜR TRAINER	15
Art 7 Rechte der Trainer	15
7.1 Dem Trainer ist das Recht garantiert:	15
Art 8 Verantwortung der Trainer	15
8.1 Allgemeines.....	15
8.2 Kleidung der Trainer.....	16
8.3 Fangen und Stützen	17
8.4 Anerkennung der Elemente.....	17
8.5 Strafen für Inakzeptables Verhalten der Trainer.....	19
Art 9 Einsprüche (TR)	19
Art 10 Eid der Trainer (FIG TR)	19
ABSCHNITT 4 – REGELN DES TECHNISCHEN KOMITEES	20
Art 11 Das Technische Komitee	20
11.1 Der Präsident des TC-TG	20
11.2 Die TC-TG Mitglieder	21
ABSCHNITT 5 – REGELN FÜR KAMPFRICHTER UND JURIES	22
Art 12 Verantwortung der Kampfrichter	22
12.1 Allgemeines.....	22
12.2 Verhalten der Kampfrichter.....	23

Art 13	Komposition der Geräte Kampfgerichte	23
13.1	Die Geräte Kampfgerichte (Judging Panels).....	23
Art 14	Aufgaben der Kampfrichter	24
14.1	Das CD Kampfgericht.....	24
14.2	Das E Kampfgericht	25
14.3	Funktion der Referenzkampfrichter	26
14.4	Rechte der Kampfrichter	26
14.5	Aufgaben der Sekretäre	26
Art 15	Sitzordnung der Kampfrichter	27
Art 16	Eid der Kampfrichter (TR 7.12)	27
TEIL II - BEWERTUNG DER ÜBUNGEN.....		29
ABSCHNITT 6 – REGELN DIE NOTEN BETREFFEND.....		29
Art 17	Inhalt der C Note.....	29
Art 18	Inhalt der D Note	29
18.1	Anerkennung von Schwierigkeitselementen (DV).....	29
18.2	Anerkennung gezeigter Elemente	29
18.3	Neue Elemente	30
Art 19	Inhalt der E Note.....	30
ABSCHNITTE 7 – BERECHNUNG DER NOTEN		31
Art 20	Regeln für die Berechnung der Note.....	31
20.1	Allgemeines.....	31
20.2	Aufteilung der Punkte	31
20.3	Berechnung der CD Endnote am Boden	31
20.4	Berechnung der CD Endnote an Tumbling und Trampolin.....	32
20.5	Berechnung der E Endnote	33
20.6	Berechnung der Endnote für jedes Gerät	34
20.7	Berechnung der Endnote für jedes Team	35
TEIL III – DIE GERÄTE		37
ABSCHNITT 8 - BODEN		37
Art 21	Disziplinanforderungen	37
21.1	Allgemeine Anforderungen	37
21.2	Kompositionsanforderungen (2,0)	37
21.3	Schwierigkeitsanforderungen (Offener Wert)	38
21.4	Ausführungsanforderungen (10,0).....	38
Art 22	Komposition (2,0)	39
22.1	Allgemeines.....	39
22.2	Definitionen für Kompositionsanforderungen.....	39
22.3	Zusammenfassung der Kompositionsanforderungen.....	43
Art 23	Schwierigkeit (Offener Wert)	44
23.1	Allgemeines	44
23.2	Bilden des Schwierigkeitswerts	44
23.3	Eintragen der Schwierigkeitselemente und -werte	44
23.4	Präsentationsanforderungen.....	45
23.5	Abwerten eines Schwierigkeitswerts (DV).....	46

23.6	Schwierigkeitselemente	46
Art 24	Ausführung (10,0)	49
24.1	Allgemeines	49
24.2	Zusammengefasste Abzüge für Ausführungsfehler	49
24.3	Tabelle der zusammenfassenden Ausführungsabzüge	52
24.4	Zusätzliche Ausführungsabzüge	53
24.5	Tabelle der zusätzlichen Ausführungsabzüge	54
24.6	Ausführungsbonus (max. 0,1)	54
24.7	Oberkampfrichterabzüge (HJ) (E1)	54
24.8	Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge (HJ Abzüge).....	56
ABSCHNITT 9 - TUMBLING		57
Art 25	Geräteanforderungen	57
25.1	Allgemeines	57
25.2	Kompositionsanforderungen (2,0)	57
25.3	Schwierigkeitsanforderungen (Offener Wert)	58
25.4	Ausführungsanforderungen (10,0)	58
Art 26	Komposition	58
26.1	Allgemeines	58
26.2	Definitionen für Kompositionsabzüge	59
26.3	Zusammenfassung der Abzüge für Kompositionsanforderungen	60
Art 27	Schwierigkeit (Offener Wert)	61
27.1	Allgemeines	61
27.2	Bilden des Schwierigkeitswerts (DV)	61
27.3	Präsentationsanforderungen	61
27.4	Grundelemente Werte - Tumbling	63
27.5	Zusätzliche Werte für Schrauben	63
Art 28	Ausführung (10,0)	64
28.1	Allgemeines	64
28.2	Definitionen der Ausführungsfehler.....	64
28.3	Spezielle Abzüge	67
28.4	Zusammenfassung der Abzüge der Ausführungsfehler (E Kampfgericht)	67
28.5	Ausführungsbonus (max. 0,1)	69
28.6	Oberkampfrichterabzüge (HJ) (E1)	69
28.7	Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge (E1)	70
ABSCHNITT 10 - TRAMPOLIN		72
Art 29	Geräteanforderungen	72
29.1	General.....	72
29.2	Kompositionsanforderungen (2,0)	72
29.3	Schwierigkeitsanforderungen (Offener Wert)	73
29.4	Ausführungsanforderungen (10,0)	73
Art 30	Komposition	73
30.1	Allgemeines	73
30.2	Definitionen für Kompositionsabzüge.....	73
30.3	Zusammenfassung der Abzüge für Kompositionsanforderungen.....	75
Art 31	Schwierigkeit (Offener Wert)	76
31.1	Allgemeines	76
31.2	Bilden des Schwierigkeitswerts (DV).....	76
31.3	Präsentationsanforderungen.....	76

31.4	Grundelemente Werte - Trampolin.....	77
31.5	Zusätzliche Werte für Schrauben	77
Art 32	Ausführung (10,0)	78
32.1	Allgemeines	78
32.2	Definitionen der Ausführungsfehler.....	78
32.3	Spezielle Abzüge	81
32.4	Zusammenfassung der Abzüge der Ausführungsfehler (E Kampfgericht)	81
32.5	Ausführungsbonus (max. 0,1)	83
32.6	Oberkampfrichterabzüge (HJ) (E1)	83
32.7	Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge (E1)	84
TEIL IV – DIE ANHÄNGE	87
A1	Boden – Tabelle der Schwierigkeit	
A2	Boden – Zusammengefasste Abzüge für Ausführungsfehler	
A3	Tumbling – Tabelle der Schwierigkeit	
A4	Trampolin – Tabelle der Schwierigkeit	
A5	Tumbling und Trampolin – Elemente Anerkennung	
A6	Tumbling und Trampolin – Allgemeine Fehler und Strafen	

Copyright © 2021
All rights reserved
V1.1 – Januar 2022

ABKÜRZUNGEN

Folgende Abkürzungen werden in den Wertungsvorschriften verwendet:

A	Akrobatische Elemente
C Score	Kompositionsnote
CD Panel	Komposition- und Schwierigkeitskampfgericht
CF	Bewegte Kurvenformation
CoP	Code of Points (Code) (Wertungsvorschriften)
D Score	Schwierigkeitsnote
DB	Dynamisches Gleichgewichtselement
DD	Verteilung der Schwierigkeitselemente
DV	Schwierigkeitswert
DS	Schwierigkeitselement in Bewegungssequenz
E Panel	Ausführungskampfgericht
E Score	Ausführungsnote
EC	Exekutivkomitee
F	Beweglichkeitselement
G	Gruppenelement
HB	Handgestütztes Gleichgewichtselement
J	Sprünge (Jumps, Hops und Leaps)
JoA	Jury of Appeal (Jury für Berufungen)
LOC	Lokales Organisationskomitee
RS	Rhythmische Sequenz
SB	Stehendes Gleichgewichtselement
SEC	Sekretär/in
SJ	Superior Jury (Hauptkampfgericht)
TC-TG	European Gymnastics Technisches Komitee für TeamGym
TR	Technical Regulations (Technische Bestimmungen)

EUROPEAN GYMNASTICS CODE UPDATES

(AKTUALISIERUNG WERTUNGSVORSCHRIFTEN)

Nach dem offiziellen European Gymnastics Wettkampf veröffentlicht das European Gymnastics/TC-TG das Update der Wertungsvorschriften.

- Es beinhaltet alle neuen Elemente und Elementvariationen mit Codenummern und Kürzel.
- Das Code Update wird vom European Gymnastics Büro aus an alle angegliederten Verbände gesendet, zusammen mit dem Datum, ab dem die Wertungsvorschriften gültig sind.



TEIL I

DER COP UND REGELN FÜR TEILNEHMER

ABSCHNITTE 1-5

TEIL I – DER COP UND REGELN FÜR DIE TEILNEHMER

ABSCHNITT 1 – DER TEAMGYM CODE OF POINTS (CoP)

Art 1 TeamGym und der CoP

1.1 Was ist TeamGym?

TeamGym ist eine Turnsportart, entwickelt durch European Gymnastics, welche ihren Ursprung in Skandinavien hat.

Es handelt sich um einen Teamwettkampf. Das Team präsentiert Übungen zu Musik an drei Geräten; am Boden, an der Tumblingbahn und am (Mini) Trampolin.

Es gibt männliche, weibliche und gemischte (halb männliche und halb weibliche) Teams, in beiden Kategorien, bei den Senioren und den Junioren. Jedes Team muss aus 8 bis 10 Turnern¹ bestehen.

1.2 Zweck des Code of Points (CoP)

Die Ziele des Code of Points sind:

- Ein Mittel zur objektiven Bewertung von TeamGym Übungen auf allen Ebenen, bei regionalen, nationalen und internationalen Wettkämpfen, zur Verfügung zu stellen
- Standardisierung der Beurteilung der offiziellen Wettkämpfe
- Sicherstellen, dass die besten Teams in jedem Wettkampf ermittelt werden
- Die Unterstützung der Trainer und Turner in der Zusammenstellung von Wettkampfübungen

1.3 Aufbau des CoP

Dieser Code ist unterteilt in 4 Teile, die folgendes abdecken:

- Der CoP und Regeln für Teilnehmer
- Bewertung der Übungen
- Regeln der Disziplinen
- Anhänge

Die Teile werden in 10 Abschnitte, diese wiederum in 32 Artikel unterteilt.

¹ Die Wertungsvorschriften sind geschlechtsneutral geschrieben. Somit bezieht sich "Turner"(die männliche Form) auf beide Geschlechter. Das wird auch bei allen anderen Bezeichnungen so gehandhabt, z.B.: Trainer, Teilnehmer, usw.

1.4 Technische Bestimmungen (Technical Regulations-TR)

Die Technischen Bestimmungen (TR) beinhalten zusätzliche Informationen, wie die Zusammenstellung der Delegation, Anzahl der Turner, Reserven, Einsprüche, Kampfgerichte, usw. Die TR sind nicht Teil des CoP. Sie sind erhältlich bei European Gymnastics.

1.5 Richtlinien für die Ausrüstung (Directives for Equipment)

Die Richtlinien für die Ausrüstung beinhalten die minimalen Anforderungen der Turngeräte für die TeamGym Europameisterschaften von European Gymnastics. Diese Richtlinien sind bei European Gymnastics erhältlich.

ABSCHNITT 2 – REGELN FÜR TEILNEHMER

Art 2 Rechte des Teams

2.1 Dem Team ist das Recht garantiert:

- a) Seine Performance richtig, fair und den Bestimmungen des CoPs entsprechend, bewertet zu bekommen
- b) Schriftliche Informationen über den Schwierigkeitswert des vom Team eingereichten neuen Elements innerhalb einer angemessenen Frist zu bekommen
- c) Auf unverzügliche Anzeige der Noten nach Beendigung der Übung oder nach den Regeln des konkreten Wettkampfs
- d) Auf Wiederholung der gesamten Übung mit Genehmigung des Hauptkampfgerichts (SJ), wenn die Übung ohne Verschulden oder unabhängig von der Verantwortung des Teams unterbrochen wurde. Das Team kann die gesamte Übung am Ende des entsprechenden Durchgangs wiederholen oder, wenn es das letzte Team im Durchgang ist, zu einem im Ermessen des Hauptkampfgerichts liegenden Zeitpunkt.
- e) Auf Erhalt einer richtigen Ergebnisliste mit allen erzielten Noten des Teams über ihren Delegationsleiter

2.2 Das Team hat das Recht auf:

- a) Identische Geräte und Matten in der Aufwärm- sowie in der Wettkampfhalle, die den Bestimmungen und Normen von European Gymnastics für offizielle Wettkämpfe entsprechen
- b) Magnesium (chalk) an allen Geräten nutzen zu dürfen
- c) Kontrolle der Einstellungen der Geräte an Tumbling und Trampolin durch den Trainer
- d) Verschieben der zusätzlichen Landmatte am Trampolin und an der Tumblingbahn durch den Trainer

2.3 Aufwärmen in Qualifikation & Finale

- a) Jedem teilnehmenden Team (inklusive der Reserven) steht unmittelbar vor dem Wettkampf eine Aufwärmzeit in der Aufwärmhalle zu.
- b) Das Ende der Einturnzeit wird durch die Ansage des nächsten Teams an jedem Gerät signalisiert. Wenn sich zur Zeit der Ansage ein Turner gerade im Anlauf befindet, darf er das Element oder die Runde fertig turnen. Erneute Übungen dürfen jedoch nicht begonnen werden.

2.4 Preisverleihung

Teilnahme an der Preisverleihung im Wettkampfdress (Turnanzug/Ganzkörperanzug) gemäß Vorschriften von European Gymnastics

Art 3 Verantwortung der Turner

3.1 Den Code kennen

Die Turner müssen die Wertungsvorschriften und andere relevante Dokumente kennen und sich entsprechend verhalten.

Art 4 Pflichten der Turner

4.1 Allgemeines

- a) Ein Turner des Teams darf sich beim E1 angemessen (durch Arm heben) vorstellen, wenn die grüne Flagge (oder das grüne Licht) gezeigt wird.
- b) Die Turner haben es zu unterlassen, die Höhe der Geräte zu verändern.
- c) Die Turner haben es zu unterlassen, während des Wettkampfs mit den Kampfrichtern, die im Einsatz sind, zu sprechen.
- d) Die Turner dürfen den Wettkampf nicht verzögern, indem sie die Instruktionen der Wettkampfleitung nicht befolgen.
- e) Die Turner haben es zu unterlassen, während dem Wettkampf mit aktiven Kampfrichtern oder anderen Personen außerhalb der Wettkampffläche zu diskutieren (Ausnahmen sind Team Doktor, Delegationsleiter, Physiotherapeut, Doktor).
- f) Die Turner haben jegliches undisziplinierte oder unangemessene Verhalten oder die Verletzung der Rechte anderer Teilnehmer zu unterlassen (z.B.: Markierungen am Boden oder am Anlauf, Beschädigung der Geräteoberfläche).

4.2 Wettkampfkleidung

4.2.1 Turner

Turner müssen sportliche, nicht-transparente Kleidung tragen. Keine Teile der Wettkampfanzüge dürfen transparent sein. Der Gesamteindruck sollte eine saubere und

sportlich-korrekte Erscheinung sein. Verlangt wird identische Kleidung für alle Mitglieder des Teams mit einigen Ausnahmen für die Mixed Teams (siehe 4.2.4). Die Kleidung darf nicht weit und lose sein. Abzüge vom Oberkampfrichter E1 für a) bis e) sind gekennzeichnet mit (E1) und Abzüge durch das Hauptkampfrichter für f) und g) sind gekennzeichnet mit (SJ).

- a) Das Tragen gymnastischer Fußbekleidung ist an Tumbling und Trampolin von jedem Turner frei wählbar. Wenn sie allerdings am Boden getragen wird, muss sie beim ganzen Team identisch sein (E1).
- b) Bandagen (inklusive Gelenkschoner) sind erlaubt, aber sie müssen sicher befestigt und in einer unauffälligen Farbe sein. Bandagen dürfen auch unter der Wettkampfkleidung getragen werden. Sichtbare Bandagen müssen immer in derselben Farbe sein, wie der Bereich der durch sie verdeckt wird. (E1)
- c) Turner dürfen keinen Schmuck jeglicher Art tragen. Verzierte Haarspangen, Ohrstecker oder Piercings gelten als Schmuck (E1).
- d) Körperfarben sind nicht gestattet (kein Abzug für Tattoos) (E1).
- e) Lose Teile, wie Gürtel, Hosenträger und Bänder sind nicht erlaubt (E1).
 - Haarspangen müssen sicher und fest angebracht werden (E1).
 - Wettkampfnummern dürfen nicht verloren werden oder fehlen (E1).
- f) Das Staatsymbol oder die Identifizierung des Landes muss gemäß der aktuellen Bestimmungen der FIG Publicity Rules auf dem Turnanzug/Ganzkörperanzug getragen werden (SJ).
- g) Es ist nur erlaubt, die von den aktuellen Bestimmungen der FIG Publicity Rules für Werbung erlaubten Logos, Werbe- und Sponsorenschriftzüge zu tragen (SJ).

4.2.2 Frauen

Turnerinnen müssen sportliche, nicht-transparente Turnanzüge oder Ganzkörperanzüge ohne lose Teile tragen. Abzüge durch das Hauptkampfrichter werden angezeigt durch SJ.

- a) Der Ausschnitt vorne und hinten muss korrekt sein, d.h. mindestens die Hälfte des Brustbeins vorne und die untere Linie der Schulterblätter hinten muss bedeckt sein (SJ).
- b) Gymnastikanzüge können mit oder ohne Ärmel sein. Die Träger müssen mindestens 2cm breit sein (SJ).
- c) Der Beinausschnitt des Turnanzugs darf nicht über dem Hüftknochen sein (maximal) (SJ).
- d) Die Länge der Ärmel ist freigestellt, ebenso die Länge der Leggings. Sie müssen aber komplett enganliegend sein – nicht locker (SJ).
- e) Leggings können unter oder über Gymnastikanzügen getragen werden (SJ).

4.2.3 Männer

Turner müssen einen Gymnastikanzug oder ein Turnhemd mit einer kurzen oder langen eng anliegenden Turnhose tragen (SJ).

Der Ausschnitt des Oberteils der Männer darf vorne nicht tiefer sein als das Brustbein und am Rücken nicht unterhalb der Schulterblätter liegen (SJ).

4.2.4 Mixed

Frauen und Männer müssen die Regeln 4.2.2 und 4.2.3 befolgen (SJ).

Frauen- und Männerbekleidung muss nicht identisch oder ähnlich sein, aber es müssen alle Frauen dasselbe und alle Männer dasselbe tragen – z.B. Frauen können eine Farbe tragen und Männer eine andere (SJ).

4.2.5 Wettkampfnummern

Wettkampfnummern dienen den Zuschauern, der Presse und speziell zur Wahl der "All Stars". Sie helfen die Turner zu identifizieren. Das Team muss Nummern (von 1 bis 20) verwenden. Wenn das ganze Team keine Nummern verwendet, wird der Abzug vom Hauptkampfgericht vorgenommen (SJ). Einzelne fehlende oder lose Nummern werden vom Oberkampfrichter bestraft (E1).

- a) Nummern müssen dieselbe Größe und Schriftart haben. Sie müssen deutlich erkennbar, 8-10mm dick und ca. 8cm hoch sein (SJ).
- b) Platzierung der Nummern (SJ):
 - Beim Tragen langer Hosen, Leggings oder Ganzkörperanzügen müssen die Nummern auf beiden Seiten der oberen Enden der Oberschenkel angebracht werden.
 - Beim Tragen kurzer Hosen müssen die Nummern auf beiden Seiten so tief wie möglich angebracht werden.
 - Beim Tragen eines Turnanzugs (keine Hose, kurze Hose oder Leggings) müssen die Nummern auf beiden Seiten oberhalb der Hüftknochen angebracht werden.
- c) Die Nummern müssen sich deutlich vom Hintergrund unterscheiden (z.B. weiße Nummern auf schwarzen Hosen) (SJ).

Art 5 Strafen für Inakzeptables Verhalten

- a) Strafe für Regelverletzungen und Nichteinhaltung der Punkte in Artikel 4 ist -0,30 für Verhaltensverstöße und für Geräte regelwidrigkeiten (SJ).
- b) Die Strafe wird vom Vorsitzenden des Hauptkampfgerichts von der Endnote abgezogen (SJ).
- c) In extremen Fällen können die Turner, das Team oder der Trainer zusätzlich zur ausgeführten Strafe aus der Wettkampfhalle verbannt werden (SJ).

Verhaltensbezogene Regelverletzungen der Turner durch das Hauptkampfgericht (Meldung des E1)	
Verstoß	Strafe
Unerlaubtes Aufhalten in der Wettkampfhalle	0.30 pro Punkt von der Endnote des Teams
Anderes undiszipliniertes oder ausfallendes Verhalten	
Fehlende nationale Identifizierung oder Staatseblem und/oder fehlerhafte Platzierung	
Fehlerhafte Werbung	
Fehlerhafte Wettkampfkleidung	
Fehlende/Fehlerhafte Wettkampfnummern des ganzen Teams	

Alle anderen Strafen erfolgen durch den E1	
Verstoß	Strafe
Verstoß gegen Kleidungsvorschriften <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fehlende Nummer ▪ Falsche Kleidung – Schmuck, farbige Bandagen, Körperfarben, Fußbekleidung, usw. 	Abzüge von der Endnote am Gerät. Siehe 24.7, 28.6 und 32.6

Art 6 Eid der Turner (FIG TR 7.12.2)

“Im Rahmen aller Turnerinnen und Turner gelobe ich, dass wir im Geiste der Sportlichkeit, zum Ruhme des Sports und zur Ehre der Turnerinnen und Turner an dieser Europäischen Meisterschaft (oder jedem anderen offiziellen European Gymnastics Wettkampf) teilnehmen und dabei die Regeln, die für uns gelten, achten und befolgen und uns zu einem Sport ohne Doping und Drogen verpflichten.”

ABSCHNITT 3 – REGELN FÜR TRAINER

Art 7 Rechte der Trainer

7.1 Dem Trainer ist das Recht garantiert:

- a) Schriftliche Anträge zur Einstufung neuer Elemente einzureichen
- b) Ein Trainerteam mit drei Trainern an jedem Gerät im Training und Aufwärmen im Einsatz zu haben
- c) Schriftliche Details zu Angaben der Geräteeinstellungen zu senden
 - Welches Trampolin verwendet wird
 - Höhe des Trampolins und Abstand zum Sprungtisch
 - Höhe des Sprungtischs
 - Verwendung einer zusätzlichen Landematte
- d) Die Geräteeinstellungen unmittelbar vor dem Wettkampf am entsprechenden Gerät kontrollieren zu dürfen
- e) Einen Trainer während des Wettkampfs an der Tumblingbahn zur Sicherung zu haben
- f) Während der Wettkampfübung zwei Trainer in der Landezone des Trampolins zur Sicherung zu haben
- g) Die zusätzliche Landematte während der Übung an Tumbling und Trampolin verschieben zu dürfen
- h) Auf Anzeige der Noten seines Teams nach Beendigung der Übung oder im Einklang mit den für den konkreten Wettkampf geltenden Bestimmungen
- i) Durch eine nominierte Person einen Einspruch an das Hauptkampfgericht zu stellen bezüglich der Ausgangswerte der Übungen

Art 8 Verantwortung der Trainer

8.1 Allgemeines

- a) Der Trainer muss die Wertungsvorschriften und alle relevanten Dokumente kennen und sich dementsprechend verhalten.
- b) Der Trainer muss die Namen der Teammitglieder, die Wertungsblätter und andere erforderliche Informationen in Übereinstimmung mit den Wertungsvorschriften und/oder den technischen European Gymnastics Regeln des Wettkampfs entsprechend angeben.
- c) Der Trainer hat es zu unterlassen, ohne besondere Erlaubnis die Höhe der Geräte zu verändern.
- d) Der Trainer hat es zu unterlassen, den Wettkampf zu verzögern, die Sicht der Kampfrichter zu stören oder in die Rechte der Teilnehmer einzugreifen.

- e) Der Trainer hat es zu unterlassen, während der Übung mit Turnern zu sprechen oder sie in anderer Art zu beeinflussen (Zeichen geben, rufen oder ähnliches) (E1).
- f) Der Trainer hat es zu unterlassen, während des Wettkampfs mit den Kampfrichtern, die im Einsatz sind, und/oder anderen Personen außerhalb der Wettkampffläche Kontakt aufzunehmen (Ausnahmen sind Team Doktor, Delegationsleiter, Teamleiter, Physiotherapeut, Doktor).
- g) Der Trainer hat jedes missbräuchliche, undisziplinierte Verhalten zu unterlassen.
- h) Der Trainer hat sich zu jeder Zeit fair und sportlich zu verhalten.
- i) Der Trainer hat die Verpflichtung, in sportlicher Art und Weise an der Siegerehrung teilzunehmen.

8.2 Kleidung der Trainer

- a) Trainer müssen gleiche, passende Sportbekleidung tragen wenn sie am Gerät stehen (SJ).
- b) Trainer müssen eine nationale Identifikation oder ein Emblem entsprechend der FIG Publicity Rules tragen (SJ).
- c) Trainer die Logos, Werbung oder Sponsoren tragen müssen diese an die FIG publicity rules anpassen (SJ).
- d) Trainer dürfen keine gefährlichen oder den Gesamteindruck störenden Gegenstände tragen wenn zur Sicherung am Gerät stehen. (E1) Das beinhaltet:
 - Schlecht befestigte oder störende Bandagen
 - Schmuck, Uhren und Ringe usw.
 - Lose Teile wie Gürtel, Hosenträger und Spangen
 - Ungesicherte Haarklammern
 - Umhänge Bänder (Akkreditierungskarten o. ä.)

Strafen bei Trainerbekleidungsverstößen durch das Hauptkampfrichter (SJ) (Meldung durch E1)	
Verstoß	Strafe
Falsche Trainerbekleidung	0.30 pro Punkt durch das Hauptkampfrichter (SJ) von der Endnote des Teams
Falsche Werbung	
Fehlende nationale Identifikation oder fehlendes Staatseblem	

Andere Vergehen werden vom E1 vorgenommen	
Verstoß	Strafe
Schmuck, farbige Bandagen, lose Gegenstände, Akkreditierungen, usw.	Abzüge von der Endnote am Gerät. Siehe 28.6 und 32.6

8.3 Fangen und Stützen

- a) Die Sicherheitsstellung an Tumbling und Trampolin muss während der gesamten Performance gewährleistet sein. Das beinhaltet auch Training und Aufwärmen.
- b) Der Oberkampfrichter (E1) an Tumbling/Trampolin wird das Gerät nur freigegeben wenn die Sicherung bereit steht.
- c) Fangen und Stützen wird immer mit Abzügen bestraft (E Kampfgericht).
- d) Das Nichteinschreiten in gefährlichen Situationen wird ebenso mit Abzügen bestraft (E Kampfgericht).
- e) Trainern ist es nicht gestattet, den Turnern Anweisungen zu geben und/oder sie während des Wettkampfs zu stören (E1).
- f) Anzahl der Trainer die auf der Wettkampffläche erlaubt sind: Qualifikations- und Finalwettkampf:
 - Boden Kein Trainer
 - Tumbling 1 Trainer
 - Trampolin 2 Trainer
- g) Es gibt einen Bereich für alle anderen Trainer, Reserveturner und medizinische Betreuer während der Wettkampfübung.

8.4 Anerkennung der Elemente

- a) Die beabsichtigten Elemente an Boden, Tumbling und Trampolin müssen in das elektronische System eingegeben werden. Die Zugangsdaten werden den Teams durch den Veranstalter übermittelt.
- b) Die Wertungsblätter müssen vor der Akkreditierung elektronisch ausgefüllt werden.
- c) Korrekturen der Wertungsblätter können bis zu dem Zeitpunkt gemacht werden wie es im Arbeitsplan (Work Plan) festgehalten ist.
- d) Wenn sich ein Team für das Finale qualifiziert, müssen neue Wertungsblätter ins System eingegeben werden, wie es im Arbeitsplan festgehalten ist.

8.4.1 Boden Wertungsblätter

Wie Elemente auf dem Wertungsblatt eingetragen werden:

a) Komposition

- Kompositionselemente/-Anforderungen müssen neben der Formation in der sie geturnt werden und in richtiger Reihenfolge markiert werden.
- Mindestens acht Formationen (verschiedene Formen) müssen in der Reihenfolge in der sie gezeigt werden eingetragen werden, so dass die Position jedes Turners klar markiert ist. Nur verschiedene Formen sollen markiert werden, keine gleichen Formen auf anderen Positionen. Die Rhythmische Sequenz soll in einer Box markiert werden mit der Ausnahme, falls sich die Formation während der Sequenz ändert .
- Kleine Formation SF
- Große Formation LF
- Bewegte Kurvenformation CF
- Schwierigkeitselement in Bewegungssequenz DS
- Rhythmische Sequenz RS →, RS ←
- Richtungen ↑, ↔

b) Schwierigkeit

- Angabe von maximal zehn Schwierigkeitselemente im Wertungsblatt
- Angabe von Schwierigkeitselementen neben der Formation, in der sie gezeigt werden und in richtiger Reihenfolge
- Angabe von Symbolen and Codenummern der Elemente die für die D Note zählen sollen
- Angabe von Buchstaben DS vor der Codennummer des Elements das in der DS gezeigt wird
- Angabe der Werte der Schwierigkeitselemente die gezählt werden sollen
- Angabe der Verteilung der Schwierigkeitselemente DD und mit einer horizontalen Linie markiert

8.4.2 Tumbling Wertungsblätter

- Symbole aller Elemente der Serien
- Schwierigkeitswerte, die für den D-Wert zählen

8.4.3 Trampolin Wertungsblätter

- Symbole aller Elemente
- Schwierigkeitswerte, die für den D-Wert zählen

8.5 Strafen für Inakzeptables Verhalten der Trainer

Durch den Vorsitzenden des Hauptkampfrichters (SJ)	Warnsystem
Verhalten des Trainers <u>ohne direkten Einfluss</u> auf des Ergebnis/die Leistung des Teams	
Unsportliches Verhalten	Beim ersten Mal – verbale Verwarnung
	Beim zweiten Mal – Ausschluss des Trainers vom Wettkampf
Anderes undiszipliniertes oder falsches Verhalten	Sofortiger Ausschluss des Trainers vom Wettkampf
Verhalten des Trainers <u>mit direktem Einfluss</u> auf das Ergebnis/die Leistung des Teams	
Unsportliches oder anderes undiszipliniertes oder falsches Verhalten Trainer spricht aggressiv mit aktiven Kampfrichtern	Beim ersten Mal – 0,50 von der Endnote des Teams und verbale Verwarnung der Trainer
	Beim zweiten Mal – 1,00 von der Endnote des Teams und Ausschluss des Trainers aus der Wettkampfhalle

Art 9 Einsprüche (TR)

Der konkret geschilderte Ablauf für die Überprüfung von Wertungen (Einspruch) wird in den Technical Regulations von European Gymnastics erklärt, (Siehe Art 1.4 in diesem Dokument). Die detaillierte Schilderung findet sich im Work Plan (Arbeitsplan) des jeweiligen Wettkampfs.

Art 10 Eid der Trainer (FIG TR)

“Im Namen aller Trainerinnen und Trainer und aller anderen Mitglieder des Athletenstabs gelobe ich, dass wir dem Gedanken der Fairness und Sportlichkeit folgen und ihn im Einklang mit den grundlegenden Prinzipien des Olympischen Gedankens aufrecht zu halten. Wir verpflichten uns, die Athleten anzuhalten, die Regeln des „Fair-Play“ zu befolgen und sich einem Sport ohne Doping und Drogen zu verschreiben, sowie die Regeln von European Gymnastics, die für diese Europäische Meisterschaft gelten, zu respektieren.”

ABSCHNITT 4 – REGELN DES TECHNISCHEN KOMITEES

Die Mitglieder des Technischen Komitees gehören bei offiziellen European Gymnastics Wettkämpfen dem Hauptkampfgericht (SJ) an und fungieren als Supervisor an den einzelnen Geräten.

Art 11 Das Technische Komitee

11.1 Der Präsident des TC-TG

Der Präsident des Technischen TeamGym Komitees oder seine Vertretung steht dem Hauptkampfgericht vor. Die Verantwortung beinhaltet:

- a) Die gesamte Technische Leitung des Wettkampfs gemäß dem Technischen Reglement
- b) Die Kampfrichterbesprechungen und Orientierungssitzungen einzuberufen und ihnen vorzusitzen
- c) Die für den Wettkampf geltenden Regeln für Kampfrichter anzuwenden
- d) Überwachung der Einhaltung des Zeitplans, der im Arbeitsplan veröffentlicht ist
- e) Die Arbeit der Supervisor der einzelnen Geräte zu überwachen und bei Bedarf einzuschreiten; Außer im Falle eines Einspruchs, die Schwierigkeitsnote betreffend, ist generell keine Änderung der Note nach deren Anzeige möglich
- f) Einsprüche entsprechend den Richtlinien zu behandeln
- g) In Zusammenarbeit mit den Mitgliedern der SJ über Verwarnung oder Ersatz von allen in den Wertungsvorgang einbezogenen Personen zu entscheiden, wenn ihnen unzufriedenstellende Arbeit oder ein Verstoß gegen den Kampfrichtereid vorgeworfen werden kann
- h) Analysen mit dem Technischen Komitee durchzuführen um Bewertungsfehler festzustellen und falls erforderlich, die Ergebnisse an die European Gymnastics Disziplinarkommission weiterzugeben
- i) Die Kontrolle der Geräte nach den Normen und Bestimmungen der "TeamGym Equipment Directives"
- j) Die Überwachung der Anpassung des Wertungssystems
- k) In Ausnahmefällen oder auf Grund besonderer Umstände darf er einen Kampfrichter für den Wettkampf benennen
- l) Dem Exekutivkomitee von European Gymnastics einen Bericht vorzulegen, der dem Büro schnellstmöglich, spätestens innerhalb von 30 Tagen nach dem Wettkampf, zugestellt wird mit dem folgenden Inhalt:
 - Allgemeine Bemerkungen über den Wettkampf und besondere Vorkommnisse, sowie Schlussfolgerungen für die Zukunft
 - Analysen der Arbeit der Kampfrichter
 - Eine detaillierte Liste aller Eingriffe und Notenänderungen
 - Technische Analysen der Noten der D-Kampfgerichte

11.2 Die TC-TG Mitglieder

In allen Wettkampfphasen gehören die Mitglieder des TeamGym Technischen Komitees oder ihre Stellvertreter dem Hauptkampfgericht (SJ) an und fungieren als Geräteaufsicht.

Ihre Aufgaben beinhalten:

- a) Teilnahme an den Kampfrichterbesprechungen und Orientierungssitzungen und die Kampfrichter in eine korrekte Arbeit an den Geräten einzuweisen
- b) Die Charta der Kampfrichter gerecht, konsequent und den aktuellen Regeln und Kriterien entsprechend anzuwenden
- c) Die gesamte Bewertung und Endnote jeder Übung zu überwachen
- d) Die in den Trainings-, Aufwärm- und Wettkampfhallen benutzten Geräte nach den Normen und Bestimmungen der "European Gymnastics Equipment Directives", vor dem Start des Wettkampfs zu überprüfen.
- e) Kontrolle und Überwachung des Wertungssystems
- f) Kontrolle und Überwachung des Videoaufnahmesystems
- g) Kontrolle und Genehmigung der Kampfrichtersitzordnung, inklusive Erfrischungen usw.

ABSCHNITT 5 – REGELN FÜR KAMPFRICHTER UND JURIES

Art 12 Verantwortung der Kampfrichter

12.1 Allgemeines

Jeder Kampfrichter ist vollständig und alleine für seine Noten verantwortlich.

Alle Kampfrichter an den Geräten haben die Verantwortung dafür zu tragen, dass:

- a) sie gründliche Kenntnisse besitzen über:
 - Die Technischen Bestimmungen (TR) von European Gymnastics
 - Die Wertungsvorschriften (CoP) von European Gymnastics
 - Die Regeln für European Gymnastics Kampfrichter
 - alle anderen technischen Informationen, die notwendig sind, um ihren Pflichten während des Wettkampfs nachgehen zu können
- b) Sie haben umfangreiches Wissen über zeitgemäßes Turnen und verstehen die Intention, den Zweck, die Interpretation und Anwendung jeder Regel.
- c) Sie haben das Brevet für den jeweils gültigen Zyklus und führen das Kampfrichterbuch.
- d) Sie nehmen an allen konkreten organisatorischen oder kampfrichterbezogenen Besprechungen des jeweiligen Wettkampfs teil.
- e) Sie befolgen alle organisatorischen oder kampfrichterverwandten Instruktionen, die von den Organen erteilt werden (z.B. Einführung in die Wertungseingabe).
- f) Sie nehmen immer am Training in der Wettkampfhalle teil, wenn es möglich ist.
- g) Sie sind fähig, alle erforderlichen Aufgaben zu erfüllen, welche beinhalten:
 - Korrektes Ausfüllen aller erforderlichen Wertungszettel
 - Jedes notwendige Noteneingabesystem verwenden zu können
 - Unterstützen eines effektiven WettkampfablaufsEffektive Kommunikation mit anderen Kampfrichtern
- h) Sie sind gut vorbereitet, ausgeruht, wachsam und pünktlich, erscheinen zeitlich wie im Arbeitsplan vorgesehen, vor dem Wettkampf.
- i) Sie tragen die von European Gymnastics vorgeschriebene Wettkampfkleidung (dunkelblaues/schwarzes Kostüm, Rock oder Hose – und weiße Bluse/Hemd und Krawatte).
- j) Jeder Kampfrichter bestätigt seine Noten durch die Eingabe in den Computer (elektronische Einreichung) oder muss, wenn Wertungszettel verwendet werden, vor dem Verlassen des Kampfgerichts nach jedem Wettkampf, die Noten auf dem Kontrollblatt des Sekretärs kontrollieren und mit Unterschrift die Richtigkeit bestätigen.

12.2 Verhalten der Kampfrichter

Während den Wettkämpfen müssen die Kampfrichter:

- a) sich jederzeit professionell und ethisch vertretbar verhalten
- b) die Pflichten, wie sie in Artikel 12 dargelegt sind, erfüllen
- c) jede Übung präzise, konsequent, schnell, objektiv und fair bewerten und im Zweifelsfall zu Gunsten des Teams entscheiden
- d) die Wertungszettel nutzen und die persönliche Note aufschreiben
- e) auf dem zugewiesenen Platz verbleiben, außer die Zustimmung des Oberkampfrichters liegt vor E1 (oder CD1 am Boden)
- f) Diskussionen mit Turnern, Trainern, Delegationsleitern oder anderen Kampfrichtern unterlassen

Strafen für unangebrachte Wertungen oder unangebrachtes Verhalten eines Kampfrichters werden auf Grundlage der aktuellen European Gymnastics Kampfrichterregeln und/oder den Technischen Bestimmungen für den konkreten Wettkampf, ausgesprochen.

Art 13 Komposition der Geräte Kampfrichte

13.1 Die Geräte Kampfrichte (Judging Panels)

An den offiziellen European Gymnastics European Championships (Europameisterschaften) bestehen die Geräte Kampfrichte aus den folgenden Kampfrichten:

- CD Kampfricht (Komposition und Schwierigkeit) und
- E Kampfricht (Ausführung)

CD1 und E1 Kampfrichter sind die Oberkampfrichter (Head Judges) die durch das Technische Komitee von European Gymnastics in Übereinstimmung mit den European Gymnastics Technical Regulations bestimmt werden.

Die übrigen Positionen für jedes Kampfricht werden unter Aufsicht des TC, in Übereinstimmung mit den Technical Regulations oder dem Verfahren des Wettkampfes ausgelost.

Die Struktur der Geräte Kampfrichte an den Europameisterschaften ist:

Kampfricht an Europameisterschaften	
Boden Kampfricht (Jury)	Tumbling und Trampolin Kampfricht
E Panel: E1, E2, E3 & E4	E Panel: E1, E2, E3 & E4
CD Panel: CD1, CD2, CD3 & CD4	CD Panel: CD1 & CD2

Am Boden sitzen das E Kampfricht und der CD1 zusammen (front panel) und der CD2, CD3 und CD4 sitzen separat um die Bodenfläche herum verteilt um die bestmögliche Sicht zu gewährleisten. (side panels). An Tumbling und Trampolin sitzt das Kampfricht zusammen an einem langen Tisch. Modifikationen an anderen internationalen, nationalen oder regionalen Wettkämpfen sind möglich.

Art 14 Aufgaben der Kampfrichter

14.1 Das CD Kampfgericht

- a) Die Kampfrichter im DC Kampfgericht erfassen den gesamten Programminhalt und bestimmen unvoreingenommen und unabhängig voneinander den Inhalt der C Note und der D Note
- b) Die C Note beinhaltet alle Kompositionsanforderungen
- c) Die D Note beinhaltet den Schwierigkeitswert der anerkannten Elemente

14.1.1 Die Aufgaben des DC Kampfgerichts

- a) Für die D Note: Während dem Wettkampf, die Schwierigkeitswerte prüfen, die mit den Normen übereinstimmen
 - Am Boden, jeder Kampfrichter bestimmt das Ergebnis für jedes Element und notiert sich welches er voll, halb oder gar nicht anerkennt
 - An Tumbling und Trampolin, der Mittelwert der Schwierigkeitselemente der drei Runden ist die D Note des Kampfrichters
- b) Für die C Note: Während dem Wettkampf, die Kompositionsanforderungen überprüfen
 - An Boden, Tumbling und Trampolin bewertet jeder Kampfrichter die Kompositionsanforderungen und macht Abzüge von 2,0 Punkten wenn Anforderungen fehlen.
- c) Die CD Kampfrichter schreiben ihre Endnoten auf die Wertungszettel, und bestätigen sie mit leserlicher Unterschrift, oder geben das Ergebnis direkt in den Computer ein.
- d) Am Boden gibt es keine Toleranz und keine Diskussionen. Gelegentlich könnte es sein, dass die CD Kampfrichter allerdings über die Interpretation der Wertungsvorschriften oder der Wertungsblätter reden müssen.
- e) An Tumbling und Trampolin, ist es den Kampfrichtern gestattet, falls die Noten nicht in Toleranz sind, ihre Noten zu diskutieren und wenn notwendig, die eigene C und/oder D Note anzupassen.

14.1.2 Die Aufgaben des CD1

- a) Am Boden muss die Zeitnahme von den CD Kampfrichtern gewährleistet werden.
- b) Sie müssen ihr Ergebnis einreichen bevor sie das Ergebnis/die Noten der anderen Kampfrichter sehen.
- c) Am Boden:
 - D Endnote: bewerten/prüfen des Resultats jedes Elements basierend auf der Bewertung des Kampfgerichts. Siehe 20.3.2 über die Berechnung der D Endnote. Der Input der Kampfrichter wird eingereicht ohne eine Toleranz zu berücksichtigen

- C Endnote: bewerten/prüfen der Endnote für die Komposition und Eingabe in den Computer. Die Noten der Kampfrichter werden ohne Berücksichtigung einer Toleranz eingegeben.
- d) An Tumbling und Trampolin, die Toleranzen der D und C Noten der Kampfrichter zu überprüfen
 - Einberufung einer Sitzung im Fall einer unzulässigen Toleranz zwischen den Noten
 - Wenn keine Einigung möglich ist, Ermittlung der Basisnote für Schwierigkeits- oder Kompositionsnote
 - e) Berechnung der C und D Endnoten am jeweiligen Gerät
 - f) Ausfüllen eines Wertungszettels für C und D Note oder Eingabe in den Computer
 - g) Begleiten der Superior Jury, um in jeglichen Einsprüche die D Noten betreffend zu überprüfen
 - h) Nach dem Wettkampf muss ein schriftlicher Report eingereicht werden, wie es vom Präsident des Technischen Komitees verlangt wird. Es muss folgende Informationen enthalten:
 - Liste mit Verstößen, Unklarheiten und fragwürdigen Entscheidungen mit der Identifizierung des Teams
 - Bekanntgabe der Schwierigkeitswerte und deren Änderungen

14.2 Das E Kampfgericht

- a) Die E Kampfrichter bewerten unvoreingenommen und unabhängig voneinander ihre E Note. Diskussionen sind nicht erlaubt.
- b) Der Sekretär gibt (oder die einzelnen Kampfrichter geben) die einzelnen E Noten mit der Genauigkeit von einer Dezimalstelle in den Computer ein.

14.2.1 Die Aufgaben des E Kampfgerichts

- a) Die E Kampfrichter verfolgen die Übung aufmerksam, stufen die Fehler ein und machen die entsprechenden Abzüge unvoreingenommen und unabhängig voneinander und ohne Rücksprache mit den anderen Kampfrichtern.
- b) Abzüge für Ausführungsfehler machen
- c) Die Wertungszettel mit leserlicher Unterschrift fertigstellen oder ihre Note in den Computer eingeben
- d) Nach der Abgabe der eigenen Note, wenn die Noten nicht in Toleranz sind, dürfen die E Kampfrichter ihre Note diskutieren und wenn nötig anpassen
- e) Sie müssen dazu in der Lage sein, ihre persönlichen Mitschriften von allen Übungen vorzulegen.

14.2.2 Die Aufgaben des E1

- a) Die Position des leitenden Oberkampfrichters am Gerät übernehmen
- b) Anzeige der grünen Fahne oder einem anderen vergleichbaren Signal, wenn das Team die Übung beginnen soll
- c) Dafür sorgen dass die Zeitmessung der Übung durch den E2 erfolgt
- d) Berechnen und eingeben der eigenen Note bevor er die Noten der anderen Kampfrichter sieht
- e) Oberkampfrichterabzüge (Head Judge deductions) notieren
- f) Kontrolle der Toleranzen der E Noten der einzelnen Kampfrichter
- g) Einberufung eines Meetings im Fall von inakzeptabler Toleranz der Noten
- h) Berechnung der Basisnote, falls notwendig
- i) Berechnung der E Endnote und Abgabe an den Sekretär zusammen mit den Oberkampfrichterabzügen
- j) Informieren des Kampfgerichts falls Oberkampfrichterabzüge gemacht wurden, nachdem die Kampfrichter ihre Note abgegeben haben
- k) Bindeglied zwischen Kampfgericht und Gerätehauptkampfgericht (Apparatus Supervisor)
 - Informieren über fehlerhafte Kleidung (Art 1.1 und 8.2)
 - Informieren über alle Fehlverhalten (Art 5 und 8.5)
 - Informieren ob eine Unterbrechung des Programms vom Team verursacht wurde oder ob es ein technisches Problem war
- l) Abzüge vornehmen wie erklärt in Art 24.7, 28.6 und 32.6

14.3 Funktion der Referenzkampfrichter

Es gibt keine Referenzkampfrichter in TeamGym.

14.4 Rechte der Kampfrichter

Für den Fall einer willkürlichen Entscheidung gegen einen Kampfrichter, hat er das Recht, Berufung einzulegen:

- a) Bei der Superior Jury, im Falle einer Entscheidung des Supervisors des Geräts oder
- b) Bei der Jury of Appeal, im Falle einer Entscheidung der Superior Jury

14.5 Aufgaben der Sekretäre

- a) Die Sekretäre müssen Kenntnisse über die Wertungsvorschriften und das genutzte Computerprogramm haben. Sie werden normalerweise vom Organisationskomitee benannt.
- b) Die Sekretäre helfen den Kampfrichtern dabei, das Computersystem zu verwenden. Sie müssen außerdem mit dem Organisationskomitee in Kontakt sein, um einen glatten Ablauf des Wettkampfs zu gewährleisten.

Art 15 Sitzordnung der Kampfrichter

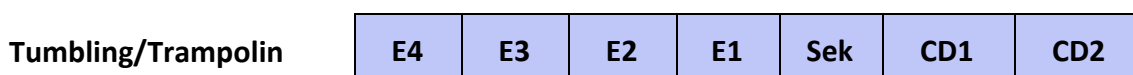
Die Kampfrichter werden mit einer solchen Distanz zum Gerät platziert, dass eine unbeeinträchtigte, uneingeschränkte Beobachtung der gesamten Übung gewährleistet ist und sie all ihren Pflichten erfüllen können.



Das frontale Kampfgericht (front panel) soll in einer Linie mit dem Zentrum der Bodenfläche liegen und soll ca.-3-4 m erhöht werden, wie es in den Gerätebestimmungen (Equipment Directives) gezeigt wird.



Die CD2, CD3 und CD4 Kampfrichter sollen um die Bodenfläche herum positioniert werden, sodass sie die bestmögliche Sicht haben (side panels).



An Tumbling und Trampolin sollen die Kampfgerichte an einem langen Tisch nebeneinander sitzen.

Abweichungen von dieser Platzierung sind möglich und abhängig von den konkreten Bedingungen in der Wettkampfhalle.

Art 16 Eid der Kampfrichter (TR 7.12)

Bei Europäischen Meisterschaften und anderen wichtigen internationalen Wettkämpfen, versprechen Kampfgerichte und Kampfrichter den Eid der Kampfrichter zu respektieren.

“Im Namen aller Kampfrichter und Offizieller, gelobe ich, dass wir während dieser Europäischen Meisterschaft (oder jedem anderen offiziellen European Gymnastics Wettkämpfe) unsere Funktionen in völliger Unparteilichkeit erfüllen und die Regeln, die für diese gelten, im Geiste der Sportlichkeit respektieren und befolgen.”



TEIL II

BEWERTUNG DER ÜBUNGEN

ABSCHNITTE 6-7

TEIL II - BEWERTUNG DER ÜBUNGEN

ABSCHNITT 6 – REGELN DIE NOTEN BETREFFEND

Art 17 Inhalt der C Note

Die höchstmögliche C Score ist 2,00. Die Kompositionsanforderungen werden in den jeweiligen Geräteabschnitten erklärt.

Art 18 Inhalt der D Note

Die D Note ist nach oben offen und eingeschränkt durch die Anzahl der Elemente die gezeigt werden. Die D Note ist die Summe aller Schwierigkeitswerte der anerkannten Elemente aus der Tabelle der Schwierigkeitselemente des jeweiligen Geräts.

Die Schwierigkeitswerte (DVs) sind die Werte die in der Tabelle der Schwierigkeitselemente in den Anhängen aufgelistet sind.

18.1 Anerkennung von Schwierigkeitselementen (DV)

- a) Das CD Kampfgericht wird den Schwierigkeitswert des Elements anerkennen, es sei denn, die technischen Anforderungen des Elements werden nicht erfüllt. Am Boden werden nur Elemente anerkannt, die im Wertungsblatt aufgeführt sind.
- b) Um den Schwierigkeitswert zu erhalten, muss das Element mit der in der Elemente Tabelle beschriebenen Körperposition gezeigt werden.

18.2 Anerkennung gezeigter Elemente

- a) Am Boden:
 - Elemente werden anerkannt, wenn sie den Bestimmungen im Anhang A1 entsprechen.
 - Der Schwierigkeitswert (DV) besteht aus maximal zehn verschiedenen Elementen aus den folgenden Gruppen:
 - Gleichgewichtselemente
 - Sprünge (Jumps/leaps/hops)
 - Akrobatische Elemente
 - Gruppenelement
 - Beweglichkeitselement
 - Alle Elemente, die beachtet werden sollen, müssen im Wertungsblatt eingetragen werden.
- b) An Tumbling und Trampolin:
 - Elemente werden anerkannt, wenn sie den Bestimmungen im Anhang A3, A4 und A5 entsprechen.

18.3 Neue Elemente

Verbände werden ermutigt, neue Bodenelemente, die noch nicht geturnt worden sind und/oder in der Tabelle der Schwierigkeitselemente noch nicht aufgeführt sind, einzureichen.

Neue Elemente können jederzeit während des Jahres per E-Mail an das Technische Komitee, via European Gymnastics, geschickt werden.

- a) Die Forderung nach Ermittlung der Wertigkeit des Elements muss begleitet werden von einer technischen Zeichnung und einem Video.
- b) Prinzipiell, werden nur jene Elemente in die Wertungsvorschriften aufgenommen, die an einer Europäischen Meisterschaft gezeigt worden sind.
- c) Um als neues Element zu gelten, muss das Element erfolgreich an einer Europameisterschaft gezeigt werden.
- d) Das neue Element muss spätestens zwei Monate vor dem Wettkampf präsentiert werden.
- e) Das Technische Komitee befindet über den Schwierigkeitswert des neuen Elements.
- f) Die Entscheidung wird dem betroffenen Verband so schnell wie möglich schriftlich mitgeteilt.
- g) Die Kampfrichter werden vor dem jeweiligen Wettkampf informiert.

Art 19 Inhalt der E Note

Die maximale E Note für eine perfekte Ausführung ist 10,0. Ein Bonus (0,1) kann von jedem Kampfrichter zur eigenen Note gegeben werden, aber die Note kann der Wert von 10,0 nicht übersteigen.

Die Abzüge für Ausführungsfehler werden in den jeweiligen Geräteabschnitten erklärt.

ABSCHNITTE 7 – BERECHNUNG DER NOTEN

Art 20 Regeln für die Berechnung der Note

20.1 Allgemeines

Die Regeln der Bewertung der Übungen und die Bestimmung der Endnoten sind die selben in Qualifikation und Finale.

20.2 Aufteilung der Punkte

	Boden/Tumbling/Trampolin
Komposition (C)	2,0
Schwierigkeit (D)	Offen
Ausführung (E)	10,0

20.3 Berechnung der CD Endnote am Boden

20.3.1 C Note

- Nach jeder Übung berechnen die Kampfrichter ihre Wertung auf eine Dezimalstelle genau und sie geben die Note weiter an den Oberkampfrichter, HJ (CD1).
- Die Noten der Kampfrichter werden eingereicht und akzeptiert ohne Berücksichtigung einer Toleranz.
- Die C Endnote ist der Mittelwert der zwei mittleren Noten (auf eine Dezimalstelle genau).

20.3.2 D Note

- Während der Übung, geben die Kampfrichter ihren Input (Voll, Halb, Nein) für jedes Schwierigkeitselement ab und geben es in den Computer ein. Wenn keine Computer verwendet werden, geben sie ihren Input auf Papier an den CD1 weiter.
- Um die D Note zu berechnen, überprüft der CD1 den Input aller 4 Kampfrichter und ermittelt das Ergebnis für jedes Element, basierend auf der Tabelle unten.
- Die D Endnote ist die Summe aller gegebenen Werte der Schwierigkeitselemente. Jedes Element wird auf zwei Kommastellen berechnet, wie auch die D Endnote.

Bestimmung der Boden D Note				Gegebener Wert
Input der einzelnen Kampfrichter pro Element				
CD#	CD#	CD#	CD#	
Voll	Voll	Voll	Voll	1,0x
Halb	Voll	Voll	Voll	1,0x
Nein	Voll	Voll	Voll	1,0x
Halb	Halb	Voll	Voll	0,75x
Nein	Halb	Voll	Voll	0,75x
Halb	Halb	Halb	Voll	0,5x
Halb	Halb	Halb	Halb	0,5x
Nein	Halb	Halb	Voll	0,5x
Nein	Nein	Voll	Voll	0,5x
Nein	Halb	Halb	Halb	0,5x
Nein	Nein	Halb	Voll	0,25x
Nein	Nein	Halb	Halb	0,25x
Nein	Nein	Nein	Voll	0
Nein	Nein	Nein	Halb	0
Nein	Nein	Nein	Nein	0

20.4 Berechnung der CD Endnote an Tumbling und Trampolin

- Nach jeder Übung berechnen die Kampfrichter die C und D Noten auf eine Dezimalstelle genau und geben diese an den HJ (CD1) weiter.
- An Tumbling und Trampolin (2 Kampfrichter), beträgt die Toleranz zwischen den Kampfrichtern 0,2.
- Wenn sie in Toleranz sind, ist die C und D Endnote der Mittelwert (als zwei separate Noten).
- Wenn sie nicht in Toleranz sind, wird der CD1 ein Meeting einberufen.
- Wenn die Kampfrichter uneinig sind, wird die Basisnote berechnet.

20.4.1 Berechnung der CD Basisnote (Base Score)

Basisnote für ein Kampfgericht mit 2 Kampfrichtern (Tumbling und Trampolin)

$$\text{Basisnote} = \frac{(\text{Mittelwert der 2 Noten} + \text{Note des Head Judge})}{2}$$

20.5 Berechnung der E Endnote

- Nach jeder Übung berechnen die Kampfrichter ihre Wertung auf eine Dezimalstelle genau und sie geben die Note weiter an den Oberkampfrichter, HJ (E1).
- Der E1 überprüft die Noten um zu sehen ob sie in Toleranz sind.
- Wenn sie in Toleranz sind, ist die Endnote des Kampfgerichts der Mittelwert der mittleren beiden Noten.
- Wenn sie nicht in Toleranz sind, beruft der Oberkampfrichter E1 ein Meeting mit allen Kampfrichtern oder mit einem einzelnen Kampfrichter ein.
- Wenn die Kampfrichter sich nicht einig sind, wird die Basisnote verwendet.

20.5.1 Toleranz zwischen den Kampfrichtern für die E Endnote

- Der Unterschied zwischen allen erlaubten Kampfrichternoten und der mittleren zwei Noten, an Boden, Tumbling und Trampolin, werden in dieser Tabelle gezeigt:

E Endnote zwischen	Erlaubte Toleranz der mittleren Noten	Erlaubte Toleranz aller Noten
9,00 - 10,00	0,2	0,6
8,00 - 8,95	0,3	0,6
7,00 - 7,95	0,4	1,0
6,00 - 6,95	0,5	1,0
< 6,0	0,6	1,0

- Der Oberkampfrichter (E1) muss die vorläufige Endnote berechnen bevor er die Toleranz der einzelnen Noten kontrollieren kann.
- Falls der Unterschied bei allen Kampfrichtern zu groß ist, oder die mittleren Noten zu weit auseinander liegen, beruft der Oberkampfrichter (E1) eine Sitzung ein um die Note zu besprechen.
- In diesem Meeting kann folgendes beschlossen werden:
 - Die Kampfrichter können ihre Noten anpassen, dass sie in Toleranz sind oder
 - Die Basisnote wird als E Endnote verwendet, da sich die Kampfrichter nicht einig sind.

20.5.2 Berechnung der E Basisnote

Basisnote für ein Kampfgericht mit 4 Kampfrichtern

$$\text{Basisnote} = \frac{(\text{Mittelwert der zwei mittleren Noten} + \text{Note des Head Judge})}{2}$$

Beispiel für ein Kampfgericht mit 4 Kampfrichtern :

Head Judge (E1)	8,3*
E2	8,9
E3	8,3
E4	8,8*

Die Endnote wäre 8,55, aber die mittleren Noten sind nicht in der erlaubten Toleranz, sodass die Basisnote verwendet wird.

$$\text{Endnote} = \text{Basisnote} = \frac{(8,55 + 8,3)}{2} = \mathbf{8,425} \text{ (auf 3 Dezimalstellen)}$$

20.6 Berechnung der Endnote für jedes Gerät

- Die Endnote an jedem Gerät wird aus den drei einzelnen Noten der Kampfgerichte gebildet – C Note, D Note und E Note.
- Das DC Kampfgericht bildet die C Note und D Note.
 - Die C Note basiert auf den Kompositionsanforderungen.
 - Die D Note setzt sich zusammen aus den Schwierigkeitswerten der Übung.
- Das E Kampfgericht bewertet die Übung basierend auf der Ausführung.
- Die Oberkampfrichter HJ (E1 und CD1) kalkulieren die Noten der Kampfgerichte auf eine Genauigkeit von 0.005 (abgerundet).
- Die Endnote am Gerät setzt sich zusammen aus der Summe aller drei Noten, C Note + D Note + E Note, minus den Oberkampfrichterabzügen, und wird auf eine Genauigkeit von 0,005 angegeben (abgerundet).

Beispiel für ein Bodenkampfgericht:

Geräte- Endnote = C Note + D Note + E Note – HJ Abzüge

C Note	Komposition	0,2 Abzug von 2,0	1,800
D Note	Schwierigkeit	Summe aller gegebenen Elemente	5,700
E Note	Ausführung	1,6 Abzug von 10,0	8,400
Head Judge (E1) Abzüge			-0,000
			Geräte-Endnote
			15,900

20.7 Berechnung der Endnote für jedes Team

- a) Die Gesamt Endnote für ein Team wird berechnet indem die Noten der einzelnen Geräte addiert werden, Boden, Tumbling und Trampolin abzüglich aller Strafen des Hauptkampfgerichts. (SJ)
- b) Beispiel zur Berechnung der Gesamt Endnote:

Endnote = Boden Note + Tumbling Note + Trampolin Note – SJ Strafen

Boden	15,900
Tumbling	15,700
Trampolin	18,400
Superior Jury (SJ) Strafen	-0,000
<hr/>	
Gesamt Endnote	50,000



TEIL III
DIE GERÄTE
ABSCHNITTE
8 - 10

TEIL III – DIE GERÄTE

ABSCHNITT 8 - BODEN

Art 21 Disziplinanforderungen

21.1 Allgemeine Anforderungen

- a) Das Bodenprogramm ist eine Übung fürs ganze Team, gezeigt zu instrumentaler Musik.
- b) Das Zeitlimit ist mit 2 Minuten und 15 Sekunden bis 2 Minuten und 45 Sekunden beschränkt.
- c) Alle Turner des Teams, die am Wettkampf teilnehmen, müssen auch bei der Bodenübung dabei sein.
- d) Das ganze Programm muss innerhalb der Bodenfläche (14m x 16m) gezeigt werden.
- e) Das Team muss in die Wettkampfhalle joggen, sobald es von der Wettkampforganisation dazu aufgefordert wird. Das Team nimmt Aufstellung außerhalb der Bodenfläche und wartet auf die grüne Fahne. Nachdem die grüne Fahne/das grüne Licht gezeigt wird, joggt das Team in die Startposition auf der Bodenfläche. Wenn die Musik startet, beginnt auch die Übung.

21.2 Kompositionsanforderungen (2,0)

Die Kompositionsnote besteht aus sieben verschiedenen Kompositionsanforderungen. Diese Anforderungen sind:

- Schwierigkeitselement in Bewegungssequenz (DS)
- Rhythmische Sequenz (RS)
- Zwei (2) Richtungen (↑ , ↔)
- Formationen
 - 8 verschiedene Formationen
 - Eine bewegte Kurvenformation (CF)
 - Eine große Formation (LF)
 - Eine kleine Formation (SF)

Für jede fehlende Anforderung wird 0,2 abgezogen. Alle Anforderungen müssen im Wertungsblatt in der Kompositionsspalte eingetragen werden.

21.3 Schwierigkeitsanforderungen (Offener Wert)

Durch die Wahl der Elemente des Programms sollte Stil und technische Präzision niemals der Schwierigkeit zum Opfer fallen. Die ausgewählten Elemente sollen immer dem Können und der Reife der Turner entsprechen.

Die Schwierigkeitsnote besteht aus der Auswertung der Kampfrichter der zehn (10) verschiedenen Schwierigkeitselemente. Diese geforderten Elemente sind:

- Drei (3) Gleichgewichtselemente
- Drei (3) Sprünge (jumps/leaps/hops)
- Zwei (2) Akrobatische Elemente
- Ein (1) Gruppenelement
- Ein (1) Beweglichkeitselement

Diese Elemente müssen alle im Wertungsblatt eingetragen werden. Alle Werte der Elemente und Schwierigkeitsanforderungen sind in der Tabelle für Schwierigkeitselemente im Anhang A1 aufgelistet.

21.4 Ausführungsanforderungen (10,0)

Ausführungsabzüge können unter den folgenden Punkten gemacht werden:

- Synchronisation
- Identische Ausführung
- Dynamische Ausführung
- Amplitude und Bewegungsweite/-spannung
- Balance und Kontrollierte Ausführung
- Präzision in Formationen
- Übergänge
- Präsentation der Schwierigkeitselemente
- Falsche Anzahl der Turner
- Sturz
- Linienübertritt
- Bewegungen passend zur Musik

Alle Abzüge werden von 10,0 gemacht.

Bonus (0,1) kann zur Note des einzelnen Kampfrichters gegeben werden.

Art 22 Komposition (2,0)

22.1 Allgemeines

- a) Die Kompositionsnote (C Note) wird vom CD Kampfgericht berechnet.
- b) Die Kompositionsnote wird nur von jenen Komponenten berechnet die im Wertungsblatt eingetragen sind. Jede Komponente darf nur einmal eingetragen werden, neben der Formation in der sie gezeigt wird. Wenn mehr Komponenten im Wertungsblatt eingetragen sind, zählen nur die ersten Komponenten jeder Gruppe.
- c) Der maximale Abzug in der Komposition ist 2,0. Das Team könnte mehr Abzüge als 2,0 auslösen, aber die Kampfrichter können nur bis zu diesem Limit abziehen.

22.2 Definitionen für Kompositionsanforderungen

22.2.1 Schwierigkeitselement in Bewegungssequenz (DS) (0,2)

- a) Es gibt eine Anforderung eines der zehn Schwierigkeitselemente als ein Teil einer Choreographischen Sequenz zu zeigen. Das Schwierigkeitselement muss ein einbeiniger Sprung oder ein akrobatisches Element, das mit einem Bein abgesprungen und gelandet wird, sein.
- b) Es wird ein Minimum von drei verschiedenen Bewegungen vor dem Schwierigkeitselement und ein Minimum von drei verschiedenen Bewegungen nach dem Schwierigkeitselement verlangt (insgesamt 6 verschiedene Bewegungen).
- c) Das ganze Team muss die selbe DS zur selben Zeit, gemäß Choreographie, ausführen (spiegelbildliche Darstellung erlaubt).
- d) Während der DS, müssen alle Turner ein fließendes, sich fortbewegendes Muster erzeugen. Ein Schwierigkeitselement muss innerhalb der DS gezeigt werden, bei dem der Impuls konserviert und zwischen Choreographie und dem Schwierigkeitselement übertragen wird.
- e) Fließendes und sich fortbewegendes Muster bedeutet, dass sich der Schwerpunkt jedes Turners weiterhin über den Boden bewegen muss, ohne Pausen (oder Stopps) in der Sequenz. Jeder Turner kann ein anderes Muster erzeugen und z.B. die Formation während des DS ändern, soweit die ausgeführten Elemente und Bewegungen identisch sind (spiegelbildliche Darstellung ist erlaubt). Der Schwerpunkt muss während der ganzen Sequenz in Bewegung sein.
- f) Das Schwierigkeitselement muss von einem Bein abgesprungen und gelandet werden, um die fließende Verbindung zu den Elementen vor und nach dem Schwierigkeitselement zu gewährleisten. Das Team muss ein Schwierigkeitselement auswählen, das diese Anforderung erfüllt. Beispielsweise sind Elemente mit einem Handstand als Start- oder Endposition nicht zulässig.
- g) Es ist maximal einen Schritt vor dem Schwierigkeitselement in der DS erlaubt.
- h) Nach dem Schwierigkeitselement müssen die Turner bereit sein, das choreografierte Muster auszuführen, sobald beide Füße den Boden berührt haben.
- i) Abzug 0,2, wenn die DS fehlt oder nicht gemäß der Definition durchgeführt wird
- j) Im Fall dass das Team null für den Schwierigkeitswert des Elements der DS erhält, kann es trotzdem den Wert der DS erhalten wenn es entsprechend der Definition

ausgeführt wird.

- k) Die DS muss in der Kompositionsspalte im Wertungsblatt neben der Formation, in der die DS beginnt, gekennzeichnet sein.

22.2.2 Rhythmische Sequenz (RS) (0,2)

- a) Es gibt eine Anforderung, eine RS durchzuführen, bei der es sich um eine kontinuierliche Bewegungssequenz handelt, die sich über den Boden erstreckt.
- b) Während der Sequenz müssen sich alle Turner gleichzeitig über die Bodenfläche bewegen. Sie können sich von einer Seite zur anderen, von hinten nach vorne, von vorne nach hinten oder diagonal bewegen.
- c) Sich bewegen bedeutet, dass sich der Schwerpunkt jedes Turners ohne Pause (oder Stopp) in der Sequenz weiter über die Bodenfläche bewegen muss. Es muss eine kontinuierliche Bewegung des Schwerpunkts geben.
- d) Die Sequenz muss mindestens einen Tempowechsel beinhalten.
- e) Schwierigkeitselemente (Elemente aus Anhang A1) sind in der RS nicht erlaubt. Die Anzahl der Elemente ist frei wählbar.
- f) Alle Turner müssen die selbe Sequenz zeigen (spiegelbildliche Darstellung erlaubt).
- g) Die Start- und Endposition für jeden Turner darf nicht weiter als 3m vom Rand der Bodenfläche entfernt sein. Bei einer diagonalen RS beträgt der Abstand maximal 5m von der Ecke der Bodenfläche, gemessen als Radius eines Kreises mit seinem Mittelpunkt in der Ecke der Bodenfläche.
- h) Die RS kann in einer oder zwei Gruppen bestehend aus jeweils mindestens 3 Turnern durchgeführt werden. Die Gruppen können von verschiedenen Positionen auf dem Boden starten und dürfen verschiedene RS Pfade wählen. Das Ändern der Formation während der Sequenz ist erlaubt.
- i) Abzug 0,2, wenn die RS fehlt oder nicht der Definition entspricht
- j) Start und Ende der RS sind auf dem Wertungsblatt mit den Buchstaben RS→ für Start und RS← für Ende zu kennzeichnen. Die RS sollte in einer Formation eingetragen werden, es sei denn, die Formation ändert sich während der RS.

22.2.3 Richtungen ↑ , ↔ (0,4)

- a) Es gibt eine Anforderung in der die Turner, sich in zwei verschiedenen Richtungen bewegen müssen, rückwärts und seitwärts (auch möglich in zwei Gruppen nach links oder rechts, dies kann innerhalb des Teams variieren, einige Turner können sich gleichzeitig nach rechts und einige nach links bewegen).
- b) Beide Richtungen müssen mindestens aus einer Kombination von drei verschiedenen Bewegungen oder Elementen bestehen.
- c) In der Rückwärtsrichtung müssen die Elemente mit der Rückseite des Körpers führend gezeigt werden. In der Seitwärtsebene führt die Seite des Körpers.
- d) Drehen (>45°) ist während den Sequenzen nicht erlaubt, Zwischenschritte schon.
- e) Schwierigkeitselemente sind während der Sequenzen nicht erlaubt.

- f) Alle Turner müssen zur selben Zeit die selbe Sequenz zeigen.
- g) Abzug für fehlende Richtung (rückwärts oder seitlich) beträgt 0,2/Sequenz
- h) Richtungen müssen auf dem Wertungsblatt mit Pfeilen ↑ gekennzeichnet sein ↔.

22.2.4 Formationen (2,0)

a) Acht verschiedene Formationen

- Es müssen mindestens acht (8) verschiedene Formationen im Boden-Programm gezeigt werden.
- Formationen werden als unterschiedlich gezählt, wenn die Form unterschiedlich ist. Wenn sie sich nur in Größe oder Position ändert, wird sie nicht als andere Formation angesehen (z.B. wird der kleine Kreis wie ein großer Kreis angesehen und ein Kreis auf der linken Seite des Bodens wird genauso angesehen wie ein Kreis auf der rechten Seite der Bodenfläche).
- Formationen können statisch oder bewegend sein, müssen jedoch lange genug aufrechterhalten werden, um eindeutig erkennbar zu sein.
- Abzug 0,2 für jede fehlende Formation
- Jede Formation (unterschiedliche Form) muss auf dem Wertungsblatt markiert werden.

b) Große Formation (LF)

- Es muss mindestens eine große Formation gezeigt werden, in der alle Turner in einer gemeinsamen Form platziert sind (nicht mehrere kleine Gruppen).
- Die Größe der Formation muss mindestens von einer Seite zur anderen und von hinten nach vorne sein (nicht weiter als 1m von jeder Linie entfernt).
- Eine diagonale Linie von einer Ecke zur anderen wird nicht als große Formation gezählt.
- Abzug 0,2 für fehlende große Formation
- Die große Formation muss auf dem Wertungsblatt mit den Buchstaben LF gekennzeichnet sein.

c) Kleine Formation (SF)

- Es muss mindestens eine kleine Formation (kompakt) gezeigt werden, in der alle Turner in einer Form (nicht in mehreren Gruppen) platziert sind.
- Die Formation darf nicht grösser sein als 4m x 4m.
- Abzug 0,2 für fehlende kleine Formation
- Die kleine Formation muss auf dem Wertungsblatt mit den Buchstaben SF gekennzeichnet sein.

d) Bewegte Kurvenformation (CF)

- Alle Turner müssen mindestens eine bewegte Kurvenformation zeigen.
- Eine Formation wird als Kurvenformation gezählt, wenn der Weg, auf dem sich die Turner bewegen, eine deutliche Kurve ist und die Turner einander entlang dieser Kurve folgen.
- Die Kurve muss gut sichtbar sein und aus mindestens drei Elementen oder Bewegungen bestehen.
- Die Größe und Form der Kurve kann sich während der Bewegung ändern.
- Das gesamte Team kann eine Formation zusammen oder zwei getrennte Kurven in zwei Gruppen durchführen. Die Mindestanzahl von Turnern in einer Kurvenformation beträgt vier.
- Die erste Formation (die erste Form) muss auf dem Wertungsblatt eingetragen sowie mit den Buchstaben CF markiert werden.
- Abzug 0,2 für fehlende Kurvenformation

22.3 Zusammenfassung der Kompositionsanforderungen

Zusammenfassung der Kompositionsanforderungen	Abzüge
1. Schwierigkeitselement in Bewegungssequenz	0,2
2. Rhythmische Sequenz	0,2
3. Richtungen	
- Rückwärts	0,2
- Seitwärts	0,2
4. Formationen	
- 8 verschiedene Formationen	0,2/fehlende
- Große Formation	0,2
- Kleine Formation	0,2
- Bewegte Kurvenformation	0,2

Art 23 Schwierigkeit (Offener Wert)

23.1 Allgemeines

- a) Die Schwierigkeitsnote (D Note) wird vom CD Kampfgericht (CD Panel) berechnet.
- b) Die Schwierigkeitsnote wird nur aus den D Elementen berechnet, die in Anlage A1 enthalten und auf dem Wertungsblatt gekennzeichnet sind. Jedes erforderliche Element darf nur einmal markiert werden. Wenn mehr Elemente auf dem Wertungsblatt markiert sind, werden nur die ersten Elemente jeder Gruppe berücksichtigt.

23.2 Bilden des Schwierigkeitswerts

- a) Der Schwierigkeitswert besteht aus zehn verschiedenen Elementen aus den folgenden Gruppen:
 - Gleichgewichtselemente 3
 - Sprünge 3
 - Akrobatische Elemente 2
 - Gruppenelement 1
 - Beweglichkeitselement 1
- b) Elementwerte und Schwierigkeitsanforderungen sind in der Schwierigkeitstabelle in Anlage A1 aufgeführt.
- c) Die Werte der Gleichgewichtselemente, Sprünge, akrobatischen Elemente, Gruppenelemente und des Beweglichkeitselements werden alle für den Schwierigkeitswert des Teams addiert. Die Schwierigkeitsnote (D Note) wird vom CD Kampfgericht gebildet. Beispiel für die Zählung von DV für akrobatische Elemente: A601 + A408 = 1,0, DV für akrobatische Elemente ist 1,0.
- d) Eines der zehn Schwierigkeitselemente muss in der Schwierigkeitselement in Bewegungssequenz (DS) gezeigt werden. Das Team bekommt den Wert des Schwierigkeitselements auch wenn es die Anforderungen der DS nicht erfüllt, solange das Schwierigkeitselement nach 22.2.1 a) ausgewählt wurde und korrekt ausgeführt wird.
- e) Mindestens drei (3) der Schwierigkeitselemente müssen nach 1 Minute 30 Sekunden ausgeführt werden, um den Wert für diese letzten drei Elemente zu erhalten. (Siehe Artikel 23 Absatz 5 f)

23.3 Eintragen der Schwierigkeitselemente und -werte

- a) Das Team darf nicht mehr als zehn Schwierigkeitselemente auf dem Wertungsblatt markieren. Nur markierte Elemente werden für die Schwierigkeit berücksichtigt. Elemente müssen in der richtigen Reihenfolge markiert werden, neben der Formation (Form), in der die Elemente ausgeführt werden.
- b) Das Team kann mehr als zehn Schwierigkeitselemente ausführen, aber diese zusätzlichen Elemente dürfen nicht auf dem Wertungsblatt markiert werden.
- c) Schwierigkeitselemente müssen korrekt mit dem Symbol und der Codenummer

gekennzeichnet sein. Das Schwierigkeitselement, das in der DS ausgeführt wird, muss zusätzlich mit den Buchstaben DS gekennzeichnet werden (z.B. DS J833).

- d) Schwierigkeitselemente, die auf dem Wertungsblatt gekennzeichnet und auf den Schwierigkeitswert angerechnet werden, müssen unterschiedliche Codenummern haben.
- e) Die Buchstaben vor der Codenummer erklären die Kategorie des Elements:
- DB = Dynamisches Gleichgewichtselement
 - SB = Stehendes Gleichgewichtselement
 - HB = Handgestütztes Gleichgewichtselement
 - J = Sprung
 - A = Akrobatisches Element
 - F = Beweglichkeitselement
 - G = Gruppenelement

Die erste Codenummer gibt den Wert des Elements an.

Die letzten beiden Zahlen geben die Zeilennummer in der Schwierigkeitstabelle an.

Zum Beispiel: Die Codenummer für Shushunova ist J612, was bedeutet, dass Shushunova ein Sprung (J) ist, der DV des Elements 0,6 ist und die Zeilennummer in Anhang A1 Tabelle der Sprünge ist 12.

23.4 Präsentationsanforderungen

- a) Die Präsentation jedes Schwierigkeitselements muss den Schwierigkeitsanforderungen entsprechen (siehe Anlage A1), andernfalls wird es nicht als Schwierigkeitselement gezählt.
- b) Alle Turner im Team müssen die gleichen Schwierigkeitselemente mit der gleichen Codenummer und Variation A/B/C ausführen. Spiegelbildliche Darstellung ist erlaubt (z.B. eine Pirouette mit unterschiedlichen Beinen durchführen). Im Gruppenelement können die Turner verschiedene Arten von Elementen wählen, aber die Codenummer muss die selbe sein.
- c) Ein Element mit der gleichen Codenummer kann nur einmal gezählt werden, auch wenn es mit unterschiedlichen Variationen durchgeführt wird. Wenn z.B. ein Team JXXXA und JXXXB durchführt, wird der Wert nur einmal gegeben.
- d) Die Schwierigkeitselemente müssen von allen Turnern, entsprechend der Choreografie, gleichzeitig ausgeführt werden. "Entsprechend der Choreografie" bedeutet, dass das Element choreografiert ist, gleichzeitig aufgeführt zu werden. Wenn zum Beispiel jemand zu spät im Programm ist, aber das Element dann etwas später als die anderen korrekt ausführt, erhält das Team immer noch den Wert des Elements (obwohl E Abzüge für Verspätung gemacht werden).
- e) Bei Elementen mit Beweglichkeitsanforderungen (z.B. Beinspreizwinkel oder Hüft-Knie-Winkelanforderungen bei Sprüngen/Standwaagen usw.) gibt es eine allgemeine Toleranz von 15° für den Beinspreizwinkel und die Anforderungen an den Hüft-Knie-Winkel. Zusätzliche Beweglichkeit oder kleinere Hüft-/Kniewinkel

wirken sich nicht auf den DV aus.

23.5 Abwerten eines Schwierigkeitswerts (DV)

- a) Der volle DV eines Elements wird nur dann angegeben, wenn alle Turner das auf dem Wertungsblatt angegebene Element korrekt ausführen.
- b) Wenn alle Turner versuchen, das Element auszuführen, aber ein oder zwei Turner versagen, erhält das Team die Hälfte des DV des Elements. Die einzige Ausnahme ist das Gruppenelement, das von allen Turnern korrekt ausgeführt werden muss, um den DV zu erhalten.
- c) Wenn drei oder mehr Turner das Element nicht korrekt ausführen, ist der DV für das Team Null.
- d) Nicht mehr als drei Schritte (Gehen oder Laufen) sind entsprechend der Choreographie, unmittelbar vor jedem Schwierigkeitselement erlaubt. Wechselschritt (Chassé) und Hopsen werden dabei nicht berücksichtigt.

Die einzige Ausnahme dieser Regel ist in der DS, wo es nur erlaubt ist, maximal einen Schritt vor dem Schwierigkeitselement zu machen.

Wenn ein oder zwei Turner zu viele Schritte machen, wird der DV durch 2 geteilt. Wenn drei oder mehr Turner z.B. 4 Schritte vor einem Sprung machen, bekommt das Team den DV nicht.

- e) Ein Turner muss das Element ausreichend initiieren, um Engagement für das Erreichen des DVs zu zeigen. Das Ergebnis ist kein Faktor bei der Bestimmung eines legitimen "Versuchs". Ein legitimer Versuch wird nach den Schwierigkeitsanforderungen bewertet. Ein illegitimer Versuch (kein ernsthafter Versuch) gibt keinen DV für das Team für dieses Element.
- f) Die Schwierigkeitselemente müssen gleichmäßig im Bodenprogramm verteilt sein:
 - Mindestens drei Schwierigkeitselemente müssen nach 1 Minute 30 Sekunden ausgeführt werden.
 - Wenn nicht mindestens drei verschiedene Schwierigkeitselemente nach dem Zeitlimit ausgeführt werden, verliert das Team den Wert jener Elemente (selbst mit perfekter Präsentation), die vor dem Zeitlimit ausgeführt werden.
 - Dieser Schwierigkeitsverteilungsabzug betrifft nur die 3 letzten D Elemente.
 - Die Zeit von 1 Minute 30 Sekunden muss auf dem Wertungsblatt mit einer horizontalen Linie und den Buchstaben DD (Schwierigkeitswerteverteilung) gekennzeichnet sein, damit deutlich sichtbar ist, welche Schwierigkeitselemente nach dem Zeitlimit ausgeführt werden.

23.6 Schwierigkeitselemente

23.6.1 Gleichgewichtselemente (DB, SB, HB)

- a) Drei verschiedene Gleichgewichtselemente (auf dem Wertungsblatt gekennzeichnet) können dem DV angerechnet werden.
- b) Eines muss der Handstand (HB1001) sein, eines ein stehendes Gleichgewichtselement und das dritte kann ein dynamisches, stehendes oder ein

handgestütztes Gleichgewichtselement sein.

23.6.2 Sprünge (beinhalten Jumps, Leaps und Hops) (J)

- a) Drei verschiedene Sprünge (auf dem Wertungsblatt markiert) können dem Schwierigkeitswert angerechnet werden.
- b) Sprünge (leaps und hops), die auf einem Bein beginnen und enden, können als Teil der DS Kompositionsanforderung verwendet werden.

23.6.3 Akrobatische Elemente (A)

- a) Zwei verschiedene akrobatische Elemente aus verschiedenen Zeilen im Anhang A1 (auf dem Wertungsblatt gekennzeichnet) können auf den DV angerechnet werden.
- b) Akrobatische Elemente, die auf einem Bein beginnen und enden, können als Teil der DS Kompositionsanforderung verwendet werden.

23.6.4 Gruppenelemente (G)

- a) Ein Gruppenelement aus Anlage A1 (auf dem Wertungsblatt gekennzeichnet) kann auf den DV angerechnet werden.
- b) Im Gruppenelement müssen alle Turner an einer sichtbaren Hebung vom Boden oder einem Wurf (z.B. heben, gehoben oder geworfen werden und/oder fangen oder werfen) teilnehmen und müssen eine aktive Rolle spielen. Das Gruppenelement kann gemeinsam mit dem gesamten Team oder in Gruppen von mindestens drei (3) Turnern durchgeführt werden.
- c) Hebung bedeutet, dass die Gruppe mindestens einen der Turner durch aktive Unterstützung vollständig vom Boden hochheben muss.
 - Die hochgehobene Turner kann von den anderen deutlich angehoben werden, oder die anderen können ihn unterstützen, so dass er während des Gruppenelements vom Boden fernbleiben kann. Der hochgehobene Turner muss mindestens zwei (2) Sekunden lang vom Boden entfernt bleiben.
 - Aktive Unterstützung bedeutet, dass der Turner der den anderen hochhebt arbeiten muss, um die Hebung auszuführen oder seine eigene Position halten muss, um den hochgehobenen Turner wirklich zu unterstützen (z.B. nicht nur liegend oder "Balasana" auf dem Boden). Stehende Unterstützung, Knien auf oder ähnliches, während andere sie zum Heben verwenden, ist akzeptabel.
- d) Die Elemente müssen gleichzeitig ausgeführt werden.
- e) Verschiedene Gruppen müssen Gruppenelemente mit der gleichen Codenummer ausführen, aber die Elemente müssen nicht gleich aussehen.
- f) Bei Gruppenelementen mit Drehungen und Schrauben bezieht sich die Drehung immer auf den Turner, der hochgehoben oder geworfen wird (keine Toleranz bei Drehung/Rotation). Die Rotation/Drehung während der Hebung wird vom Boden zum Boden gemessen. Die Rotation/Drehung während des Wurfes wird während der Flugphase gemessen.
- g) Wenn das Gruppenelement nicht gemäß der Definition ausgeführt wird, ist der Wert für Gruppenelement null für das Team (kein halber DV).

23.6.5 Beweglichkeitselemente (F)

- a) Ein Beweglichkeitselement aus dem Anhang A1 (auf dem Wertungsblatt gekennzeichnet) kann dem DV angerechnet werden.
- b) Das gesamte Team muss das gleiche Beweglichkeitselement ausführen, das es gleichzeitig gemäß der Choreografie aufführt.
- c) Im Beweglichkeitselement muss die Position deutlich gezeigt, aber nicht gehalten werden.

Art 24 Ausführung (10,0)

24.1 Allgemeines

- a) Die Ausführungsnote (E Note) wird vom E Kampfgericht berechnet.
- b) Zur Berechnung der E Note des Kampfrichters werden alle zusammengefassten Abzüge (Art. 24.3) und etwaige zusätzliche Abzüge (Art. 24.4) von 10,0 abgezogen.
- c) Die Bodenübung ist eine Teamleistung und die Kampfrichter nehmen zusammengefasste Ausführungsabzüge für das Team vor. Zusätzliche Ausführungsabzüge gelten entweder für das Team oder für einzelne Turner.
- d) Ein Ausführungsbonus (Art. 24.6) 0,1 kann für in der eigenen E Note des einzelnen Kampfrichters gegeben werden.
- e) Die Abzüge des Oberkampfrichters (E1) werden von der Boden Endnote abgezogen.

24.2 Zusammengefasste Abzüge für Ausführungsfehler

24.2.1 Allgemeines

- a) Das Hauptprinzip besteht darin, die einzelnen Ausführungsfehler für jeden gegebenen Punkt der Übung als gering, mäßig oder schwer zu identifizieren und dann den am besten geeigneten Abzug für das Team, basierend auf der Anzahl der Turner zu nehmen, die die Fehler machen.
- b) Jeder gegebene Punkt der Übung bedeutet zum Beispiel:
 - Rhythmische Sequenz
 - Sequenz in Richtungen
 - Bewegungssequenz mit Schwierigkeitselement
 - Übergang
 - Schwierigkeitselement

Beachte, dass der maximale Abzug für einen bestimmten Punkt der Übung die Spalte "Schwere Fehler" in der folgenden Tabelle nicht überschreiten darf.

Tabelle der Abzüge für Ausführungsfehler				
Anzahl der Fehler ↓	Größe des Fehlers →	Geringe Fehler	Mäßige Fehler	Schwere Fehler
Ein Turner macht den Fehler.		Sehr klein 0,1	Klein 0,2	Mittel 0,4
Weniger als das halbe Team macht den Fehler.		Klein 0,2	Mittel 0,4	Groß 0,7
Das halbe Team oder mehr als das halbe Team macht den Fehler.		Mittel 0,4	Groß 0,7	Sehr groß 1,0

c) Richtlinien für die Zusammenfassung :

- Identifizieren aller einzelnen Fehler an der angegebenen Stelle der Übung und klassifizieren pro Turner als gering, mäßig oder schwer. Falls es mehr als einen Fehler gibt, werden sie addiert und auf den nächsten klassifizierten Fehler (0,2 für mäßig, 0,4 für schwer) gemäß der ersten Zeile in der obigen Tabelle abgerundet (Ein Turner macht den Fehler). Alle Ausführungsfehler in CoP 24.2.2-24.2.9 werden gleichzeitig berücksichtigt.
 - Z.B. macht ein Turner einen geringen und mäßigen Fehler ($0,1 + 0,2 = 0,3$) wird dies als mäßiger Fehler für diesen Turner eingestuft und mit 0,2 bestraft.
 - Z.B. macht ein Turner einen geringen und 2 mäßige Fehler ($0,1 + 0,2 + 0,2 = 0,5$) wird dies als schwerer Fehler für diesen Turner eingestuft und mit 0,4 bestraft.
 - Schätzen der Anzahl der Turner, die die oben genannten geringen, mäßigen oder schweren Fehler machen. Für jede Fehlergröße kann es entweder ein Turner, weniger als die Hälfte des Teams oder die Hälfte oder mehr als die Hälfte des Teams sein.
 - Z.B. machen zwei Turner (weniger als die Hälfte des Teams) geringe Fehler und ein Turner macht einen schweren Fehler
 - Leicht gebeugte Arme und leicht gebeugte Beine haben die gleiche Größe, obwohl es sich um unterschiedliche Fehler handelt.
 - Zusammenfassen der Abzüge für das Team. Der zusammengefasste Ausführungsabzug für das Team wird durch die Anzahl der Turner definiert, die Fehler machen, die als gering, mäßig oder schwer eingestuft werden. Die verfügbaren Abzüge an einem bestimmten Punkt der Übung sind 0,1, 0,2, 0,4, 0,7 oder 1,0. Kombinationen unterschiedlicher Fehlergrößen werden addiert und gemäß der Tabelle in CoP Abschnitt 24.2 auf den nächsten verfügbaren Abzug eingestuft.
 - Bei nur gering Fehlern kann der maximale Abzug niemals 0,4 überschreiten.
 - Bei nur mäßigen, einschließlich geringen Fehlern, kann der maximale Abzug niemals 0,7 überschreiten.
 - Bei schweren Fehlern, einschließlich geringen und/oder mäßiger Fehlern, darf der maximale Abzug niemals 1,0 überschreiten.
- d) Berechnung der E Note des Kampfrichters: Zur Berechnung der E Note werden alle zusammengefassten Abzüge und alle zusätzlichen Ausführungsabzüge (CoP Abschnitt 24.4) von 10,0 abgezogen.
- e) Jeder Kampfrichter gibt eine Note mit einer Genauigkeit von 0,1. Zusammengefasste Ausführungsabzüge werden in Anhang A2 "Zusammengefasste Ausführungsfehler für Boden" näher erläutert.

24.2.2 Synchronisation entsprechend der Choreografie

- a) Das Team muss die Elemente gleichzeitig ausführen, wenn dies gemäß der

Choreografie beabsichtigt ist.

- b) Ein Turner dem für einen Sturz abgezogenen wird, Art. 24.4.2, unterliegt nicht auch noch den Abzügen für die Synchronisation.

24.2.3 Einheitliche Ausführung

- a) Das Team muss die gleichen Bewegungen und Elemente genau auf die gleiche Weise ausführen, es sei denn, die Choreografie verlangt eindeutig etwas anderes.
- b) Für die Schwierigkeitselemente wird dieser Abzug nur verwendet, wenn es keine anderen spezifischen Ausführungsabzüge für diese Elemente gibt (Art. 24.2.8).
- c) Ein Turner dem für einen Sturz abgezogenen wird, Art. 24.4.2, unterliegt nicht auch noch den Abzügen für die Einheitliche Ausführung.

24.2.4 Dynamische Ausführung

- a) Das Team muss das Programm mit dynamischer Ausführung zeigen.
- b) Dynamische Ausführung beinhaltet einen guten Rhythmus und ein Gefühl der Schwerkraft mit Spannung und Entspannung. Die Bewegungssphrasen müssen Kontinuität aufweisen, logisch und natürlich fließen. Der Schwung aus der vergangenen Bewegung sollte genutzt werden, anstatt "neue" Kraft zu erzeugen.
- c) Es darf keine zwecklosen Stopps zwischen den Bewegungen oder Pausen geben, um sich auf neue Bewegungen vorzubereiten.
- d) Alle Bewegungen und Elemente müssen eine dynamische Ausführung aufweisen.
- e) Sequenzen, die nur mit isolierten Arm- und Beinbewegungen durchgeführt werden, ohne dass der Körper beteiligt ist (gefrorener Oberkörper), führen immer zu einem Abzug.

24.2.5 Amplitude und Bewegungsweite

- a) Elemente und Bewegungen im Bodenprogramm müssen mit der optimalen Amplitude ausgeführt werden.
- b) Die Bewegungsweite muss in allen Elementen durch das gesamte Programm sichtbar sein.
- c) Für die Schwierigkeitselemente wird dieser Abzug nur verwendet, wenn es keine anderen spezifischen Ausführungsabzüge für diese Elemente gibt (Art. 24.2.9).

24.2.6 Balance und kontrollierte Ausführung

- a) Das Bodenprogramm muss mit Balance und kontrolliert durchgeführt werden. Zum Beispiel gibt es einen Abzug für zusätzliche Schritte, Sprünge, Arm- und Beinbewegungen oder eine Handstütze, um das Gleichgewicht zu halten.
- b) Für die Schwierigkeitselemente wird dieser Abzug nur verwendet, wenn es keine anderen spezifischen Ausführungsabzüge für diese Elemente gibt (Art. 24.2.9).
- d) Ein Turner dem für einen Sturz abgezogenen wird, Art. 24.4.2, unterliegt nicht auch noch den Abzügen für die Balance und kontrollierte Ausführung.

24.2.7 Präzision in Formationen

- a) Alle Turner müssen sich auf den Positionen befinden, die den Formationen auf dem Wertungsblatt entsprechen. Die Formationen müssen exakt sein (z.B. gerade Linien, wenn das beabsichtigt ist).
- b) Ein Turner dem für einen Sturz abgezogen wird, Art. 24.4.2, unterliegt nicht auch noch den Abzügen für die Präzision in Formationen.

24.2.8 Übergänge

- a) Übergänge sind die Elemente oder Bewegungen, die beim Ändern einer Formation (Form) in eine andere oder bei der Vorbereitung auf die Ausführung des Gruppenelements enthalten sind.
- b) Qualität der Übergänge: Übergänge müssen gymnastische und rhythmische Qualität haben und einen natürlichen Bestandteil des Bodenprogramms bilden. Der gesamte Oberkörper, nicht nur die Arme, müssen in die Bewegung einbezogen werden. Für Übergänge, die einfach durch Gehen, Marschieren oder Laufen ohne gymnastische oder rhythmische Qualität erfolgen, wird jedes Mal ein Abzug vorgenommen.
- c) Einfacher Wechsel: Alle Übergänge müssen durch einfachen Wechsel durchgeführt werden, ohne zusätzliche/große Schritte oder sich in unzureichenden Raum quetschen zu müssen. Kein einfacher Wechsel ist jedes Mal ein Abzug.

24.2.9 Präsentation in Schwierigkeitselementen

- a) Die Schwierigkeitselemente müssen gemäß den definierten Anforderungen durchgeführt werden (siehe Anhang A1).
- b) Diese Abzüge betreffen nur die Schwierigkeitselemente, die auf dem Wertungsblatt markiert sind und auf die D Note des Teams angerechnet werden.

24.3 Tabelle der zusammenfassenden Ausführungsabzüge

Zusammengefasste Ausführungsabzüge	Gering	Mäßig	Schwer
1. Synchronisation	x	x	x
2. Einheitliche Ausführung	x	x	
3. Dynamische Ausführung	x		
4. Amplitude und Bewegungsweite	x		
5. Balance und kontrollierte Ausführung	x	x	
6. Präzision in Formationen	x		
7. Übergänge	x		
8. Präsentation in Schwierigkeitselementen	x	x	x

24.4 Zusätzliche Ausführungsabzüge

24.4.1 Falsche Anzahl der Turner

- a) Falls zu wenig oder zu viel Turner oder nicht die gleiche Anzahl von Turnerinnen und Turnern in einem gemischten Team vertreten ist, wird ein Abzug gemacht.
- b) Wenn nach einer Unterbrechung des Programms weniger als acht Turner auf dem Boden sind, gibt es keinen Abzug für die falsche Anzahl von Turnern.
- c) Turner dürfen während der Bodenübung nicht ausgetauscht werden (siehe Art. 24.7.7).
- d) Abzug 1,0 einmalig für zusätzlichen oder fehlenden Turner

24.4.2 Sturz

- a) Wenn ein Turner aus einer stehenden Position auf den Bauch, die Seite oder in den Sitz auf dem Boden oder von einem handgestützten Gleichgewichtselement auf den Rücken, Bauch oder die Seite fällt, beträgt der Abzug immer 0,3 pro Turner pro Sturz.
- b) Dieser Abzug gilt nur für einen deutlichen Sturz und wird nicht in Anspruch genommen, wenn ein Turner z.B. ein Gleichgewichtselement zu früh absetzt.
- c) Sonstige durch den Sturz verursachte Fehler, werden nicht abgezogen (z.B. Synchronisation, Einheitliche Ausführung, Formationen, Linienübertritte).
- d) Abzug 0,3 jedes Mal pro Turner

24.4.3 Linienübertritte

- a) Das Überschreiten der vorgeschriebenen Bodenfläche (14m x 16m), d.h. das Berühren des Bodens mit einem beliebigen Körperteil außerhalb der Grenzmarkierung, führt jedes Mal zu einem Abzug.
- b) Die Grenzmarkierung (weiße Linie) ist Teil der Bodenfläche.
- c) Ein Turner dem für einen Sturz abgezogenen wird, Art. 24.4.2, unterliegt nicht auch noch den Abzügen für Linienübertritte.
- d) Abzug 0,1 jedes Mal

24.4.4 Bewegungen entsprechend der Musik (0,2)

- a) Musik und Bewegung müssen miteinander harmonieren. Das Programm sollte das Gefühl vermitteln, dass man "sieht was man hört" und "hört was man sieht".
- b) Abzug 0,2 einmal für keine Beziehung zwischen Bewegung und Musik

24.5 Tabelle der zusätzlichen Ausführungsabzüge

Zusätzliche Ausführungsabzüge	
1. Falsche Anzahl der Turner	1,0/Turner
2. Sturz	0,3/Turner jedes Mal
3. Linienübertritt	0,1 jedes Mal
4. Bewegungen entsprechend der Musik	0,2 einmalig

24.6 Ausführungsbonus (max. 0,1)

Wenn das Bodenprogramm oder Teile davon mit ausgezeichnetem Geschick durchgeführt werden und das Programm besonders gut auf das Publikum übertragen wird, kann das Team einen Bonus von maximal 0,1 auf die E Note des einzelnen Kampfrichters erhalten.

24.7 Oberkampfrichterabzüge (HJ) (E1)

E1 Abzüge werden von der Geräte Endnote abgezogen.

24.7.1 Unterbrechung des Bodenprogramms (1,0/Turner)

Wenn ein Turner die Bodenübung abbricht und die Bodenfläche verlässt, wird ein Abzug von 1,0/Turner für die Unterbrechung des Bodenprogramms gemacht.

24.7.2 Falsche Zeit (0,3/2,0)

- Das Zeitlimit liegt zwischen 2 Minuten 15 Sekunden und 2 Minuten 45 Sekunden.
- Die Zeitnahme beginnt mit der Musik und endet mit der letzten Bewegung.
- Elemente, die nach Ablauf der Frist durchgeführt werden, werden anerkannt und bewertet.
- Der E2 stoppt die Zeit.
- HJ Abzug 0,3 für Zeitfehler, wird für Unter-/Überzeit vorgenommen
- HJ Abzug 2,0 für sehr kurzes Programm (weniger als 2 min)

24.7.3 Falsche Musik (0,3)

- Die komplette Präsentation wird zu frei wählbarer Musik aufgeführt.
- Die Musik muss instrumental und ohne Text sein. Das bedeutet keine Worte, auch wenn wir nicht wissen, was die Wörter bedeuten. Die menschliche Stimme kann als Instrument verwendet werden. z.B. Summen und Pfeifen
- HJ Abzug 0,3 für das Fehlen von Musik oder Musik mit Gesang

24.7.4 Falsche Kleidung (0,3)

- Das Folgende führt zu Abzügen für falsche Kleidung (außer SJ-Abzügen)
 - Fehlende Wettkampfnummer (einzelner Turner)
 - Fußbekleidung (wenn nicht vom gesamten Team getragen)

- Lose Teile (inklusive lose Wettkampfnummern)
- Bodypainting

b) HJ Abzug 0,3 einmalig bei falscher Kleidung

24.7.5 Tragen von Schmuck (0,3)

a) Kein Schmuck jeglicher Art darf gemäß Art. 4.2.1 sichtbar sein.

b) HJ Abzug 0,3 einmalig

24.7.6 Tragen nicht sicher befestigter oder auffälliger Bandagen (0,3)

a) Die Bandagen (einschließlich Gelenkschoner) müssen gemäß Artikel 4.2.1 und 8.2 sicher befestigt und nicht auffällig sein.

b) HJ Abzug 0,3 einmalig für unsicher befestigte oder auffällige Bandagen

24.7.7 Nichteinhaltung der Geräte- oder Wettkampfanforderungen (0,3/Punkt)

a) Der Abzug für die Nichteinhaltung der Geräte- oder Wettkampfanforderungen wird in folgenden Fällen verwendet:

- Betreten der Wettkampfhalle gegen die Wettbewerbsanforderungen
- Nicht in die Ausgangsposition auf der Bodenfläche joggen
- Turner während des Bodenprogramms auswechseln

b) HJ Abzug 0,3 je Position bei Nichteinhaltung der Geräte-/Wettbewerbsanforderungen

24.8 Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge (HJ Abzüge)

Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge (HJ)	Abzüge
1. Unterbrechung des Bodenprogramms	1,0/Turner
2. Falsche Zeit <ul style="list-style-type: none"> • Unter-/Überzeit • Sehr kurzes Programm 	0,3 2,0
3. Falsche Musik <ul style="list-style-type: none"> • Fehlende Musik • Musik mit Gesang 	0,3 einmalig
4. Falsche Kleidung <ul style="list-style-type: none"> • Fehlende Wettkampfnummern • Fußbekleidung (wenn nicht vom ganzen Team getragen) • Lose Teile (inklusive lose Wettkampfnummern) • Bodypainting 	0,3 einmalig
5. Tragen von Schmuck	0,3 einmalig
6. Tragen nicht sicher befestigter oder auffälliger Bandagen	0,3 einmalig
7. Nichteinhaltung der Geräte- oder Wettkampfanforderungen <ul style="list-style-type: none"> • Betreten der Wettkampfhalle gegen die Wettbewerbsanforderungen • Nicht in die Ausgangsposition auf der Bodenfläche joggen • Turner während des Bodenprogramms auswechseln 	0,3/Position

ABSCHNITT 9 - TUMBLING

Art 25 Geräteanforderungen

25.1 Allgemeines

- a) Jedes Team führt drei verschiedene Tumbling Runden durch, wobei jede Serie aus einer Kombination von mindestens drei akrobatischen Elementen ohne Zwischenschritten oder Pausen bestehen muss.
- b) Für Junioren darf eine Runde aus nur 2 akrobatischen Elementen bestehen. Die beiden anderen Runden müssen aus mindestens drei akrobatischen Elementen bestehen, wie bei den Senioren.
- c) Das Programm wird zu Musik aufgeführt, die instrumental und ohne Gesang sein muss.
- d) Das Zeitlimit beträgt 2 Minuten und 45 Sekunden.
- e) Das Team stellt für jede Runde sechs Turner. Verschiedene Turner aus dem Team können in jeder Runde antreten.
- f) Gemischte (Mixed) Teams müssen die gleiche Anzahl von männlichen und weiblichen Turnern haben, die in jeder Runde antreten.
- g) Alle Tumbling Turner müssen am Bodenprogramm teilnehmen, es sei denn, sie werden vom European Gymnastics Doktor aufgrund einer Verletzung entschuldigt (Bei Nichteinhaltung Disqualifikation des Teams).
- h) Das Team muss in die Wettkampfhalle joggen, wenn es von der Wettkampforganisation aufgerufen wird. Das Team nimmt Aufstellung beim Anlauf, wo es auf die grüne Flagge/Ampel wartet. Wenn das Team in Position ist und das Freizeichen vom Oberkampfrichter (E1) erhält, beginnt die Musik und das Team kann sein Programm starten.
- i) Das Markieren des Anlaufs oder der Tumblingbahn mit Kleidung oder anderen Dingen ist nicht erlaubt. Ein Maßband wird an der Seite des Anlaufs am Boden befestigt. Es misst die Entfernung vom Beginn der Landezone.
- j) Alle Turner müssen ihr letztes Element in der Landezone landen.
- k) Nach der ersten und zweiten Runde müssen die Turner gemeinsam zur Startposition zurückjoggen.
- l) Ein Trainer (und nur einer) muss zur Sicherheitsstellung auf der Landematte stehen, vorzugsweise auf der anderen Seite von den Kampfrichtern. Der Trainer darf kurzfristig auf die Tumblingbahn gehen.

25.2 Kompositionsanforderungen (2,0)

- a) Erste Runde: Alle Turner führen exakt die gleiche Serie durch (Teamrunde).
- b) Zweite Runde: Alle Turner führen die gleiche Serie durch oder erhöhen den Schwierigkeitsgrad.
- c) Dritte Runde: Alle Turner führen die gleiche Serie durch oder erhöhen den

Schwierigkeitsgrad.

- d) Mindestens eine Runde muss rückwärts sein, wobei alle ausgeführten Elemente in der Reihe rückwärts sein müssen.
- e) Mindestens eine Runde muss vorwärts sein, wobei alle ausgeführten Elemente in der Reihe vorwärts sein müssen.
- f) In einer anderen Runde gibt es keine Anforderungen an die Richtung der Elemente, und sie können vorwärts, rückwärts oder aus einer Kombination aus vorwärts und rückwärts Elemente bestehen.
- g) Bei Sprüngen mit Doppel- oder Dreifachsalti mit weniger als drei Längensachsendrehungen in der Teamrunde, müssen die Turner in jedem Salto die gleiche Anzahl von Längensachsendrehungen ausführen.
- h) Das Team muss eine große Variation in den gewählten Serien zeigen (siehe Artikel 26.2).

25.3 Schwierigkeitsanforderungen (Offener Wert)

- a) Durch die Wahl der Elemente des Programms sollte Stil und technische Präzision niemals der Schwierigkeit zum Opfer fallen. Die ausgewählten Elemente sollen immer dem Können und der Reife der Turner entsprechen.
- b) Der Schwierigkeitswert für alle gültigen Grundelemente findet sich in Art. 27.4 mit zusätzlichen Werten in Art. 27.5.
- c) Dreifache Salti mit blinder Landung werden aus Sicherheitsgründen nicht empfohlen und führen zu einem Kompositionsabzug (siehe Artikel 26.2.7). Eine blinde Landung tritt auf, wenn der Turner den dreifachen Salto in Vorwärtsrichtung (+/-90°) landet.

25.4 Ausführungsanforderungen (10,0)

- a) Die Ausführungsnote (E) für jede Runde wird durch Abzüge von 10,0 Punkten gemäß Art. 28.2 berechnet. Die Ausführungsfehler werden in der Tabelle der allgemeinen Fehler und Strafen in Anhang A6 näher erläutert.
- b) Der Ausführungsbonus (+0,1) kann wie in Art. 28.5 erläutert zur E Note des jeweiligen Kampfrichters hinzugefügt werden.

Art 26 Komposition

26.1 Allgemeines

- a) Der maximal Abzug in der Komposition ist 2,0. Das Team könnte mehr Abzüge als 2,0 auslösen, aber die Kampfrichter können nur bis zu diesem Limit abziehen.
- b) Für die Komposition werden alle Elemente mit einem gegebenen D Wert berücksichtigt. In der Teamrunde ist dies auch dann der Fall, wenn ein Turner nicht genau die gleiche Serie wie die Mehrheit ausführt und null für den Schwierigkeitswert der Serie bekommt.
- c) Alle Elemente, die nach einer Pause, einem Sturz oder Zwischenschritten ausgeführt werden, werden nicht unter Komposition gezählt.

- d) Sofern nicht anders angegeben, werden alle Anforderungen an die Komposition berücksichtigt, es sei denn, es sind weniger als sechs Turner in der Runde. In diesem Fall werden keine Kompositionsabzüge für den fehlenden Turner nach Art. 26.2 genommen.

26.2 Definitionen für Kompositionsabzüge

Der Abzug wird jeweils in Klammer in der Überschrift angezeigt.

26.2.1 Teamrunde (0,2 pro Turner)

- a) In der ersten Runde muss jeder Turner genau die selbe Serie ausführen. Sie wird Teamrunde genannt. Siehe Anhang A5 für die Anerkennung verschiedener Elemente.
- b) Abzug 0,2 pro Turner, der nicht die Teamrunde zeigt

26.2.2 Richtige Reihenfolge in der 2ten und 3ten Runde (0,1 pro Turner jedes Mal)

- a) In der zweiten und dritten Runde ist die Erhöhung des Schwierigkeitsgrades innerhalb der Serie erlaubt.
- b) Die Serie muss mit aufsteigender Schwierigkeit gezeigt werden. Innerhalb jeder Runde müssen jedoch einfache Salti vor Doppelsalti und Doppelsalti vor Dreifachsalti gezeigt werden.
- c) Innerhalb der Einfachsalti-, Doppelsalti- und Dreifachsalti-Abschnitte werden die Elemente in Schwierigkeitsreihenfolge ausgeführt.
- d) Abzug 0,1 pro nicht korrekter Reihenfolge

26.2.3 Wiederholung des letzten Elements (0,2 pro Turner jedes Mal)

- a) Wenn ein Turner genau das gleiche letzte Element aus einer anderen Runde ausführt, wird jedes Mal ein Abzug von 0,2 pro Turner genommen.
- b) Die Runde, in der das letzte Element am häufigsten ausgeführt wird, ist abzugsfrei.
- c) Dieser Abzug wird nicht genommen, wenn die falsche Serie in der Teamrunde gezeigt wird.
- d) Abzug 0,2 pro Turner jedes Mal für Wiederholung

26.2.4 Vorwärts und Rückwärts Runden (0,2 pro Turner)

- a) Das Team muss mindestens eine Runde rückwärts und eine Runde vorwärts durchführen. Der Abzug basiert auf der Runde, die der Erfüllung der Anforderung am nächsten kommt.
- b) Abzug 0,2 pro Turner für fehlende Vorwärts- oder Rückwärtsrunde

26.2.5 Schraubenanforderung (0,2 pro Turner)

- a) Das Team muss eine Runde zeigen, in der die Turner eine Serie durchführen, die ein Element mit mindestens 360 ° Drehung in einem einfachen Salto oder mindestens 180 ° Drehung in einem Doppel- oder Dreifachsalto beinhaltet.

- b) Der Abzug basiert auf der Runde, in der die Schrauben von den meisten Turnern durchgeführt werden.
- c) Abzug 0,2 pro Turner bei Nichterfüllung der Schraubenanforderung

26.2.6 Doppelsalto Anforderung (0,2 pro Turner)

- a) Seniorenteams müssen eine Runde zeigen, in der die Turner eine Serie zeigen, die mindestens doppelte Salti enthält (dreifache Salti werden ebenfalls akzeptiert).
- b) Der Abzug basiert auf der Runde, in der die Doppelsalti von den meisten Turnern durchgeführt werden.

Abzug 0,2 pro Turner bei Nichterfüllung der Doppelsaltoanforderung

26.2.7 Blinde Landungen in Dreifachen Salti (0,3 pro Turner jedes Mal)

Abzug 0,3 pro Turner und Element für blinde Landungen in dreifachen Salti

26.2.8 Fehlendes Element in der Serie (0,3 pro Turner und fehlendem Element)

- a) Für den Fall, dass ein Turner weniger Elemente in einer Reihe ausführt als erforderlich, gibt es einen Abzug. Es werden nur Elemente mit einem gegebenen D Wert gezählt.
- b) Dieser Abzug wird nicht genommen, wenn die falsche Serie in der Teamrunde durchgeführt wird.
- c) Abzug 0,3 pro Turner und fehlendem Element

26.3 Zusammenfassung der Abzüge für Kompositionsanforderungen

Zusammenfassung der Kompositionsanforderungen	Abzüge
1. Fehlende Teamrunde	0,2/Turner
2. Nicht korrekte Reihenfolge in der 2ten und 3ten Runde	0,1/Turner jedes Mal
3. Wiederholung des letzten Elements	0,2/ Turner jedes Mal
4. Fehlende Vorwärts- oder Rückwärtsrunde	0,2/Turner
5. Nicht Erfüllen der Schraubenanforderung	0,2/Turner
6. Nicht Erfüllen der Doppelsaltoanforderung (nur Senioren)	0,2/Turner
7. Blinde Landungen in dreifachen Salti	0,3/Turner und Element
8. Fehlendes Element in Serie	0,3/Turner und Element

Art 27 Schwierigkeit (Offener Wert)

27.1 Allgemeines

- a) Der Schwierigkeitswert jeder Serie am Tumbling ist offen.
- b) Der Schwierigkeitswert der Reihe wird aus den beiden verschiedenen Elementen mit den höchsten Schwierigkeitswerten berechnet.
- c) Die Schwierigkeitswerte der gängigsten gültigen Elemente und Reihen sind in der Schwierigkeitstabelle (Anhang A3) aufgeführt. Es ist erlaubt, gültige Elemente auszuführen, die keine Codenummer oder kein Symbol haben, wenn der Schwierigkeitswert an Hand des Werts des Grundelements und der Werte für zusätzliche Schrauben bestimmt werden kann.

27.2 Bilden des Schwierigkeitswerts (DV)

- a) Der Schwierigkeitswert für jede Runde errechnet sich aus der Summe der Schwierigkeitswerte für die individuellen Serien der Turner.
- b) Die Schwierigkeitswerte für die drei Runden werden gemittelt und auf die nächsten 0,1 für den Schwierigkeitswert des Teams abgerundet.
- c) Der Schwierigkeitswert in Doppelsalti und Dreifachsalti wird durch die am wenigsten schwierige Körperposition des Turners definiert. Beispiel: Der Schwierigkeitswert für ein Doppelsalto in gestreckter Position im ersten und gebückter Position im zweiten Salto wird als Doppelsalto gebückt angesehen.
- d) Wenn mehr als sechs Turner in einer Runde springen, basiert der Schwierigkeitswert auf den Elementen, der ersten sechs Turner.

27.3 Präsentationsanforderungen

- a) Alle Elemente werden neu berechnet je nachdem was tatsächlich ausgeführt wird - außer in der ersten Runde (Teamrunde). Wenn ein Turner nicht genau die gleiche Serie wie der Rest des Teams in der ersten Runde ausführt, erhält der Turner Null für die Schwierigkeit.
- b) Elemente, die nicht zuerst auf den Füßen gelandet werden, werden für den Schwierigkeitswert mit Null berechnet.
- c) Bei der Landung auf beiden Füßen meint man die Landung auf den Fußsohlen. Wenn ein Turner mit seinen Füßen die Tumblingbahn oder die Landematte berührt, aber nie eine erkennbare Landevorbereitung zeigt und in der gleichen Bewegung auf Gesicht, Knie, Hände und Knie, oder nach vorne oder hinten fällt, gilt dies als nicht zuerst auf den Füßen gelandet.
- d) Alle Elemente, die nach einer Pause, einem Sturz oder nach Zwischenschritten ausgeführt werden, werden nicht für den Schwierigkeitswert gezählt.
- e) Durchlaufen wird für die Schwierigkeit mit Null bewertet.
- f) Elemente, die ausgeführt werden, wenn der Trainer dem Turner absichtlich hilft, das Element zu schaffen, werden für den Schwierigkeitswert mit Null bewertet. Die anderen Elemente in der Tumblingserie werden aber trotzdem gezählt, um den

Schwierigkeitswert für die Serie zu berechnen (außer in der Teamrunde).

27.4 Grundelemente Werte - Tumbling

Gruppe	Grundelement	Wert
Gruppe 1 – vorwärts	Rad	0,10
	Überschlag	0,20
	Hechtüberschlag	0,20
	Hocksalto	0,20
	Bücksalto	0,30
	Strecksalto	0,40
	Startsalto*	
	- Hock	0,20
	- Bück	0,30
	- Streck	0,30
	- Streck mit Schraube	0,40
Doppelsalto gehockt	1,20	
Doppelsalto gebückt	1,40	
Doppelsalto gestreckt	1,60	
Gruppe 2 – rückwärts	Rondat	0,10
	Flick Flack	0,20
	Hocksalto	0,20
	Bücksalto	0,20
	Strecksalto	0,30
	Tempoflick	0,30
	Doppelsalto gehockt	0,80
	Doppelsalto gebückt	0,90
	Doppelsalto gestreckt	1,10
	Dreifachsalto gehockt	1,60
	Dreifachsalto gebückt	1,90

* Einige Startsalts haben einen reduzierten Schwierigkeitswert.

Es ist dieses Mal nicht vorgesehen Vierfachsalti bei den Europameisterschaften zuzulassen.

27.5 Zusätzliche Werte für Schrauben

- 0,1 für jede halbe Schraube (180°) in Einzel- und Doppelsalti
- 0,2 für jede halbe Schraube (180°) in Dreifachsalti
- 0,1 extra für 1080° Schraube und für jede weitere volle Schraube

Art 28 Ausführung (10,0)

28.1 Allgemeines

- a) Die Ausführungsnote für jede Runde errechnet sich aus der Summe der Abzüge für Ausführungsfehler (Art. 28.2 und 28.3) für die einzelnen Serien aller Turner abgezogen von 10,0.
- b) Einige Abzüge beziehen sich auf die gesamte Reihe, während andere sich auf die Ausführung jedes Elements oder insbesondere des letzten Elements beziehen.
- c) Für Elemente, die nach einer Pause, einem Sturz oder Zwischenschritten ausgeführt werden, werden keine Abzüge für die Ausführung gemacht.
- d) Jeder E Kampfrichter gibt eine Note, die dem Durchschnitt seiner drei Ausführungsabzüge (eine für jede Runde) entspricht, die auf die nächsten 0,1 abgerundet wird.
- e) Der Ausführungsbonus 0,1 (Art. 28.5) kann zur E Note jedes Kampfrichters gezählt werden.
- f) Die Abzüge des Oberkampfrichters (E1) werden von der Tumbling Endnote abgezogen.

28.2 Definitionen der Ausführungsfehler

Der maximale Abzug wird in Klammer in der Überschrift der folgenden Positionen angezeigt.

28.2.1 Körperposition in Salti (0,5)

- a) Gehockte, gebückte und gestreckte Körperpositionen in Salti müssen mit klarer und definierter Körperposition durchgeführt werden, wobei Füße und Beine zusammengehalten werden, sowie die Zehen gestreckt. Arme in Körperrnähe.
- b) Maximale Abzüge für Körperposition gelten für das gesamte Element und nicht pro Salto. Abzug 0,1, 0,2 oder 0,3 pro Turner/Element für Hüft- und Kniewinkelfehler
- c) Abzug 0,1 pro Turner/Element für gegrätschte/überkreuzte Beine
- d) Abzug 0,1 pro Turner/Element für Kopf- und Fußfehler
- e) Abzug 0,1 pro Turner/Element für Arme nicht Nahe des Körpers und der Drehachse in Schrauben

28.2.2 Körperposition in Elementen außer Salti (0,4)

- a) Elemente, aus der Schwierigkeitstabelle (nicht die Saltos), müssen mit einer klaren und definierten Körperposition gezeigt werden, wobei Füße und Beine gegebenenfalls geschlossen, sowie Fußspitzen gestreckt sein müssen.
- b) Abzug 0,1 oder 0,2 pro Turner/Element für Arme/Schulter-, Hüft- und Kniewinkelfehler
- c) Abzug 0,1 pro Turner/Element für geöffnete/überkreuzte Beine, Kopf- oder Fußfehler

- d) Abzug 0,1 pro Turner/Element für das Aufstützen von nur einer Hand bei Versagen der technischen Anforderungen des Elements

28.2.3 Schrauben (0,5)

- a) Die Absprungphase muss deutlich gezeigt, und die Schraube vor der Landung beendet werden.
- b) Abzug 0,1 oder 0,2 pro Turner/Element für zu frühes Einleiten der Schraube
- c) Abzug 0,1 pro Turner/Element für Unter-/Überrotation der Schraube um 30°–45° bei der Landung
- d) Abzug 0,3 pro Turner/Element für Unter-/Überrotation der Schraube >45° bei der Landung

28.2.4 Dynamik (0,3)

- a) In einer Serie am Tumbling muss der Schwung aufrechterhalten oder erhöht werden.
- b) Abzug 0,1, 0,2 oder 0,3 pro Turner für fehlende Dynamik

28.2.5 Höhe des letzten Saltos in Serie (0,2)

- a) Salto als letztes Element der Serie muss mit einer angemessenen Höhe gezeigt werden.
- b) Abzug 0,2 pro Turner für zu niedriges Salto als letztes Element der Serie

28.2.6 Öffnen und Landeposition in Salti (0,5)

- a) Vor der Landung muss der Turner den Salto öffnen und eine gestreckte Körperposition zeigen. Die Vorbereitung der Landung ist nach der Horizontalen (90° von vertikal) erlaubt.
- b) Abzug 0,1 pro Turner bei zu später Öffnung (>90° - 135° von vertikal) oder zu früher Öffnung, die nicht bis zur Horizontalen gehalten wird.
- c) Abzug 0,2 pro Turner für das zu späte Öffnen nach 135° von der Vertikalen oder keiner Öffnung vor der Landung.
- d) Die Schraube muss in der Horizontalen beendet sein. Abzug 0,1 pro Turner für nicht beendete Schraube in der Horizontalen.
- e) Die Körperposition muss bei der Landung aufrecht sein. Leichtes beugen in den Knien ($\leq 90^\circ$) und eine leichte Beugung in der Hüfte ($\leq 90^\circ$) um die Landung abzufangen sind erlaubt. Abzug 0,1 – 0,3 pro Turner bei Landung für Hüft-/Kniewinkel >90° bis zu einer tiefen Kniebeuge.

28.2.7 Landung des letzten Elements innerhalb der Landezone (0,3)

- a) Der Turner muss das letzte Element in der Landezone landen.
- b) Der erste Kontakt mit dem Landebereich sollte sich innerhalb der farbigen Landezone (1,5 x 3,0 m) befinden.
- c) Wenn der Landebereich, außerhalb der Landezone, mit einem Teil des Körpers als

erster Kontakt berührt wird, gibt es einen kleinen Abzug. Abzug 0,1 pro Turner bei Berührung außerhalb der Landezone

- d) Wenn der erste Kontakt vollständig außerhalb der Landezone ist, wird ein großer Abzug gemacht. Abzug 0,3 pro Turner für Landung außerhalb der Landezone. Es ist erlaubt, die Landezone nach dem ersten Kontakt zu verlassen.

28.2.8 Kontrolle der Landung (1,0)

- a) Die Landung muss mit beiden Füßen gleichzeitig erfolgen und kontrolliert sein. Der Turner darf sich aber unter Kontrolle weiter in die Bewegungsrichtung bewegen.
- b) Um nach der Landung die Kontrolle zu erlangen, ist es erlaubt, einen kleinen Schritt ($\leq 60^\circ$ Beinöffnung) oder einen kleinen Prellsprung von gestreckten Beinen zu machen. Weitere Schritte (einmal ausbalanciert) zum Verlassen der Landezone werden ohne Abzug akzeptiert.
- c) Bewegungen anderer Körperteile (z.B. unterstützende Armbewegung) werden nicht abgezogen.
- d) Es wird nicht verlangt, die Füße nach Erlangung der Kontrolle zu schließen.
- e) Abzug 0,1 pro Turner für einen großen Schritt ($>60^\circ$ Beinöffnung) oder für einen großen Prellsprung (Knie beugen sich, um die aufrechte Position zu halten) oder nicht mit beiden Füßen gleichzeitig landen.
- f) Abzug 0,2 pro Turner für mehrere Schritte oder Korrekturen zur Kontrolle
- g) Abzug 0,5 pro Turner bei leichtem Berühren der Matte mit Händen/Knieen ohne Stützgewicht
- h) Abzug 0,8 pro Turner für Sturz durch Überrotation
- i) Abzug 1,0 pro Turner für Sturz durch Unterrotation

28.2.9 Trainerhilfe (1,5)

- a) Ein einsehender Trainer ist nur dazu da, in Gefahrensituationen zu reagieren, nicht um auf sich aufmerksam zu machen.
- b) Der Trainer ist da, um Verletzungen der Turner zu vermeiden und nicht um Turner davon abzuhalten zu stürzen.
- c) Alle unterstützenden Handlungen, bei denen der Trainer den Turner berührt, werden abgezogen.
- d) Abzug 1,0 pro Turner für Trainerhilfe
- e) Abzug 1,5 pro Turner für fehlende Trainerhilfe in gefährlichen Situationen

28.2.10 Fluss (0,1)

- a) Der Fluss (Abstand zwischen den Turnern) muss gleichmäßig sein. Mindestens zwei Turner müssen sich gleichzeitig bewegen, aber der nächste Turner darf das erste Element erst dann beginnen, wenn der vorherige Turner das letzte Element abgeschlossen hat.
- b) Abzug 0,1 pro Turner bei unregelmäßigem Fluss

28.2.11 Gemeinsames Zurückjoggen zwischen den Runden (0,4)

- a) Turner müssen nach der ersten und zweiten Runde zur Startposition an der Tumblingbahn zurückjoggen. Sie müssen gemeinsam joggen.
- b) Abzug 0,4 pro Team für jede Runde für nicht zurückjoggen
- c) Abzug 0,4 pro Team für jede Runde für nicht gemeinsam zurückjoggen

28.3 Spezielle Abzüge

28.3.1 Durchlaufen (3,0)

- a) Läuft ein Turner durch, ohne ein gültiges Element zu turnen, wird ein Abzug von 3,0 pro Turner gemacht.
- b) Für den Turner werden keine weiteren Abzüge nach Art. 28.2 und 28.3.2 gemacht.

28.3.2 Falsche Anzahl der Turner (3,0)

- a) Für den Fall, dass zu wenig oder zu viel Turner springen, wird ein Abzug von 3,0 pro fehlendem/zusätzlichem Turner gemacht.
- b) Falls es nicht die gleiche Anzahl von männlichen und weiblichen Turnern in einem gemischten Team gibt, wird ein Abzug von 3,0 pro fehlendem/zusätzlichem Turner gemacht.
- c) Für den zusätzlichen Turner werden keine weiteren Ausführungsabzüge nach Art. 28.2 und 28.3.1 abgezogen.

28.4 Zusammenfassung der Abzüge der Ausführungsfehler (E Kampfgericht)

Die folgende Tabelle enthält eine Zusammenfassung aller möglichen Ausführungsabzüge.

Tabelle der Ausführungsabzüge (10,0)	0,1	0,2	0,3 oder mehr
1. Unsaubere Körperposition in Salti (0,5) - Hüft- und Kniewinkelfehler - Geöffnete, überkreuzte Beine - Kopf- oder Fußfehler - Arme nicht nahe am Körper/der Rotationsachse	X X X X	X	X
2. Unsaubere Körperposition in Elementen außer Salti (0,4) - Arm-/Schulter-, Hüft- und Kniewinkelfehler - Geöffnete/überkreuzte Beine, Kopf- und Fußfehler - Stützen mit nur einer Hand	X X X	X	
3. Unsaubere Schraubentechnik (0,5) - Zu frühes Beginnen der Schraube - Unter-/Überrotation bei der Landung (30°-45°) - Unter-/Überrotation bei der Landung (>45°)	X X	X	X
4. Verlust der Dynamik (0,3)	X	X	X

5. Unsauberes Öffnen und Landeposition in Salti (0,5) - Zu spätes Öffnen (90°- 135°) oder zu frühes Öffnen das nicht bis zur Horizontalen gehalten wird - Spätes Öffnen (nach 135°) oder kein Öffnen - Schraube nicht in der Horizontalen beendet - Hüft-/Kniebeuge >90° bis zu einem tiefen Ausfallschritt	X X X	 X X	 X
6. Zu niedriger Salto (0,2)		X	
7. Landung des letzten Elements außerhalb der Landezone (0,3) - Berühren außerhalb der Landezone - Landen außerhalb der Landezone	X		X
8. Fehlende Kontrolle bei der Landung (1,0) - Ein großer Schritt (>60° Beinöffnung), oder für einen großen Prellsprung, oder für nicht landen mit beiden Füßen zur selben Zeit - Mehrere Schritte oder Korrekturen, um die Kontrolle zu erlangen - Leichtes Berühren der Matte mit Händen/Knien ohne Stützgewicht - Sturz durch Überrotation - Sturz durch Unterrotation	X	X	 0,5 0,8 1,0
9. Trainerhilfe (1,5) - Hilfe - Nicht einschreiten in gefährlichen Situationen			1,0 1,5
10. Unregelmäßiger Fluss (0,1)	X		
11. Nicht Zurückjoggen zwischen den Runden (0,4) - Kein Zurückjoggen - Nicht gemeinsam Zurückjoggen			0,4 0,4
12. Spezielle Abzüge (3,0 pro Turner und Punkt) - Durchlaufen - Falsche Anzahl der Turner			3,0 3,0

28.5 Ausführungsbonus (max. 0,1)

- a) Der Ausführungsbonus wird nur gegeben, wenn in mindestens einer Runde folgende Kriterien erfüllt sind:
 - Identische Technik aller Turner. Alle Landungen in dieser Runde müssen aufrecht und unter Kontrolle sein.
- b) Bonus 0,1 pro Team auf die E Endnote jedes Kampfrichters

28.6 Oberkampfrichterabzüge (HJ) (E1)

E1 Abzüge werden von der Endnote am jeweiligen Gerät abgezogen.

28.6.1 Falsche Zeit (0,3)

- a) Die Dauer der Übung ist limitiert auf 2 Minuten und 45 Sekunden.
- b) Die Zeitnahme beginnt mit der Musik und endet wenn das letzte Element in der letzten Runde beendet ist.
- c) Elemente, die nach Ablauf der Frist durchgeführt werden, werden erkannt und bewertet.
- d) Der E2 stoppt die Zeit.
- e) HJ Abzug 0,3 für Zeitfehler, wird für Überzeit vorgenommen

28.6.2 Falsche Musik (0,3)

- a) Die komplette Präsentation wird zu frei wählbarer Musik aufgeführt.
- b) Die Musik muss instrumental und ohne Text sein. Das bedeutet keine Worte, auch wenn wir nicht wissen, was die Worte bedeuten. Die menschliche Stimme kann als Instrument verwendet werden. z.B. Summen und Pfeifen
- c) HJ Abzug 0,3 für das Fehlen von Musik oder Musik mit Gesang

28.6.3 Falsche Kleidung (0,3)

- a) Folgende Punkte führen zu Abzügen für falsche Kleidung (außer SJ-Abzügen)
 - Fehlende Wettkampfnummer (einzelner Turner)
 - Lose Teile (inklusive lose Wettkampfnummern)
 - Bodypainting
- b) HJ Abzug 0,3 einmalig bei falscher Kleidung

28.6.4 Trainer gibt verbale und visuelle Anweisungen (0,3)

- a) Trainer dürfen den Turnern während der Tumblingübung keine visuellen oder verbalen Anweisungen geben.
- b) Für den Fall, dass der Trainer möchte, dass das Team das Programm aus technischen Gründen oder aufgrund einer Verletzung unterbricht, oder er mit einem verletzten Turner spricht, gibt es keinen Abzug.

- c) HJ Abzug für Geben von Anweisungen des Trainers ist 0,3 einmalig

28.6.5 Tragen von Schmuck (0,3)

- a) Kein Schmuck jeglicher Art darf gemäß Art. 4.2.1 und 8.2 bei Turnern und Trainer sichtbar sein.
- b) HJ Abzug 0,3 einmalig

28.6.6 Tragen nicht sicher befestigter oder auffälliger Bandagen (0,3)

- a) Die Bandagen (einschließlich Gelenkschoner) müssen gemäß Artikel 4.2.1 und 8.2 sicher befestigt und dürfen nicht auffällig sein.
- b) HJ Abzug 0,3 einmalig für unsicher befestigte oder auffällige Bandagen

28.6.7 Einhaltung der Geräte- oder Wettkampfanforderungen (0,3/Punkt)

- a) Der Abzug für die Nichteinhaltung der Geräte- oder Wettkampfanforderungen wird in folgenden Fällen verwendet:
- Betreten der Wettkampfhalle gegen die Wettbewerbsanforderungen
 - Mit Kleidern oder anderen Dingen den Anlauf markieren oder den Anlauf verlängern
 - Die Übung beginnen bevor die grüne Fahne/Licht des Oberkampfrichters angezeigt wird (E1)
 - Mehr als ein Trainer in der Landezone
 - Trainer verlässt die Landezone/Tumblingbahn während der Runde. Wenn er sie wegen Hilfeleistung bei einer Verletzung verlässt, kommt es nicht zu einem Abzug.
- b) HJ Abzug 0,3 je Position bei Nichteinhaltung der Geräte-/Wettkampfanforderungen

28.7 Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge (E1)

Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge (HJ)	Abzüge
1. Falsche Zeit - Überzeit	0,3
2. Falsche Musik - Fehlende Musik - Musik mit Gesang	0,3 einmalig
3. Falsche Kleidung - Fehlende Wettkampfnummern - Lose Teile (inklusive lose Wettkampfnummern) - Bodypainting	0,3 einmalig
4. Trainer gibt verbale oder visuelle Anweisungen	0,3 einmalig
5. Tragen von Schmuck	0,3 einmalig
6. Tragen von unsicher befestigten oder auffälligen Bandagen	0,3 einmalig

<p>7. Nicht Einhalten der Geräte-/Wettkampfanforderungen</p> <ul style="list-style-type: none">- Betreten der Wettkampfhalle gegen die Wettkampfanforderungen- Mit Kleidern oder anderen Dingen den Anlauf markieren oder den Anlauf verlängern- Übung beginnen bevor das Gerät freigegeben wird- Mehr als ein Trainer in der Landezone- Trainer verlässt Landezone/Tumblingbahn	0,3/Position
--	--------------

ABSCHNITT 10 - TRAMPOLIN

Art 29 Geräteanforderungen

29.1 General

- a) Jedes Team führt drei verschiedene Trampolin Runden durch.
- b) Das Programm wird zu Musik aufgeführt, die instrumental und ohne Gesang sein muss.
- c) Das Zeitlimit beträgt 2 Minuten und 45 Sekunden.
- d) Das Team stellt für jede Runde sechs Turner. Verschiedene Turner aus dem Team können in jeder Runde antreten.
- e) Gemischte (Mixed) Teams müssen die gleiche Anzahl von männlichen und weiblichen Turnern haben, die in jeder Runde antreten.
- f) Alle Trampolin Turner müssen am Bodenprogramm teilnehmen, es sei denn, sie werden vom European Gymnastics Doktor aufgrund einer Verletzung entschuldigt (Bei Nichteinhaltung Disqualifikation des Teams).
- g) Das Team muss in die Wettkampfhalle joggen, wenn es von der Wettkampforganisatoren aufgerufen wird. Das Team nimmt Aufstellung beim Anlauf, wo es auf die grüne Flagge/Ampel wartet. Wenn das Team in Position ist und das Freizeichen vom Oberkampfrichter (E1) erhält, beginnt die Musik und das Team kann sein Programm starten.
- h) Das Markieren des Anlaufs mit Kleidung oder anderen Dingen ist nicht erlaubt. Ein Maßband wird an der Seite des Anlaufs am Boden befestigt. Es misst die Entfernung vom Beginn der Landezone.
- i) Nachdem die Übung begonnen hat, darf keine weitere Einstellung des Geräts erfolgen, es sei denn, es liegt ein technischer Fehler vor.
- j) Nach der ersten und zweiten Runde müssen die Turner gemeinsam zur Startposition zurückjoggen.
- k) Zwei Trainer (und nur zwei) müssen zur Sicherheitsstellung auf der Landematte stehen.

29.2 Kompositionsanforderungen (2,0)

- a) Erste Runde: Alle Turner zeigen exakt das selbe Element (Teamrunde).
- b) Zweite Runde: Alle Turner zeigen das selbe Element oder erhöhen den Schwierigkeitsgrad.
- c) Dritte Runde: Alle Turner zeigen das selbe Element oder erhöhen den Schwierigkeitsgrad.
- d) Mindestens eine Runde muss mit Sprungtisch sein.
- e) Mindestens eine Runde muss ohne Sprungtisch sein.
- f) Bei Sprüngen mit Doppel- oder Dreifachsalti mit weniger als drei

Längenachsendrehungen in der Teamrunde, müssen die Turner in jedem Salto die gleiche Anzahl von Längenachsendrehungen ausführen.

- g) Das Team muss eine große Variation in den gewählten Sprüngen zeigen (siehe Artikel 30.2).

29.3 Schwierigkeitsanforderungen (Offener Wert)

- a) Durch die Wahl der Elemente des Programms sollte Stil und technische Präzision niemals der Schwierigkeit zum Opfer fallen. Die ausgewählten Elemente sollen immer dem Können und der Reife der Turner entsprechen.
- b) Der Schwierigkeitswert für alle gültigen Grundelemente findet sich in Art. 31.4 mit zusätzlichen Werten in Art. 31.5. Es gibt separate zulässige Grundelemente mit und ohne Sprungtisch.
- c) Dreifache Salti mit blinder Landung werden aus Sicherheitsgründen nicht empfohlen und führen zu einem Kompositionsabzug (siehe Artikel 30.2.6). Eine blinde Landung tritt auf, wenn der Turner den dreifachen Salto in Vorwärtsrichtung (+/-90°) landet.

29.4 Ausführungsanforderungen (10,0)

- a) Die Ausführungsnote (E) für jede Runde wird durch Abzüge von 10,0 Punkten gemäß Art. 32 berechnet. Die Ausführungsfehler werden in der Tabelle der allgemeinen Fehler und Strafen in Anhang A6 näher erläutert.
- b) Der Ausführungsbonus (+0,1) kann wie in Art. 32.5 erläutert zur E Note des jeweiligen Kampfrichters hinzugefügt werden.

Art 30 Komposition

30.1 Allgemeines

- a) Der maximal Abzug in der Komposition ist 2,0. Das Team könnte mehr Abzüge als 2,0 auslösen, aber die Kampfrichter können nur bis zu diesem Limit abziehen.
- b) Für die Komposition werden alle Elemente mit einem gegebenen D Wert berücksichtigt. In der Teamrunde ist dies auch dann der Fall, wenn ein Turner nicht genau die gleiche Serie wie die Mehrheit ausführt und null für den Schwierigkeitswert der Serie bekommt.
- c) Sofern nicht anders angegeben, werden alle Anforderungen an die Komposition berücksichtigt, es sei denn, es sind weniger als sechs Turner in der Runde. In diesem Fall werden keine Kompositionsabzüge für den fehlenden Turner nach Art. 30.2 genommen.

30.2 Definitionen für Kompositionsabzüge

Der Abzug wird jeweils in Klammer in der Überschrift angezeigt.

30.2.1 Teamrunde (0,2 pro Turner)

- a) In der ersten Runde muss jeder Turner genau den selben Sprung ausführen. Sie wird Teamrunde genannt. Siehe Anhang A5 für die Anerkennung verschiedener Elemente.
- b) Abzug 0,2 pro Turner, der nicht die Teamrunde zeigt

30.2.2 Richtige Reihenfolge in der 2ten und 3ten Runde (0,1 pro Turner)

- a) In der zweiten und dritten Runde ist die Erhöhung des Schwierigkeitsgrades innerhalb der Serie erlaubt.
- b) Die Elemente müssen mit aufsteigender Schwierigkeit gezeigt werden. Innerhalb jeder Runde müssen jedoch einfache Salti vor Doppelsalti und Doppelsalti vor Dreifachsalti gezeigt werden.
- c) Innerhalb der Einfachsalti-, Doppelsalti- und Dreifachsalti-Abschnitte werden die Elemente in Schwierigkeitsreihenfolge ausgeführt.
- d) Abzug 0,1 pro nicht korrekter Reihenfolge

30.2.3 Wiederholung eines Elements (0,2 pro Turner jedes Mal)

- a) Wenn ein Turner genau das gleiche Element aus einer anderen Runde zeigt, wird jedes Mal ein Abzug von 0,2 pro Turner genommen.
- b) Die Runde, in der das letzte Element am häufigsten ausgeführt wird, ist abzugsfrei.
- c) Dieser Abzug wird nicht genommen, wenn die falsche Serie in der Teamrunde gezeigt wird.
- d) Abzug 0,2 pro Turner jedes Mal für Wiederholung

30.2.4 Schraubenanforderung (0,2 pro Turner)

- a) Seniorenteams müssen eine Runde zeigen, in der die Turner einen Sprung mit mindestens 540° Schraube in einem Salto (einfach/doppel/dreifach). Beachte: Tsukahara mit 360° Schraube und Kasamatsu erfüllen diese Anforderung auch.
- b) Juniorenteams müssen mindestens eine Runde zeigen in der sie einen Sprung mit mindestens 540° Schraube in einem einfachen Salto oder mindestens 180° Schraube in einem Doppel- oder Dreifachsalto zeigen.
- c) Falls die Schraube in der Runde mit dem Sprungtisch gezeigt wird, muss sie nach dem Stütz erfolgen.
- d) Der Abzug basiert auf der Runde, in der die Schrauben von den meisten Turnern durchgeführt werden.
- e) Abzug 0,2 pro Turner bei Nichterfüllung der Schraubenanforderung

30.2.5 Doppelsalto/Dreifachsalto Anforderung (0,2 pro Turner)

- a) Das Team muss in mindestens einer Runde Doppelsalti oder Dreifachsalti zeigen.
- b) Der Abzug basiert auf der Runde, in der die Doppel-/Dreifachsalti von den meisten Turnern gezeigt werden.

- c) Abzug 0,2 pro Turner bei Nichterfüllung der Doppel-/Dreifachsaltianforderung

30.2.6 Blinde Landungen in Dreifachen Salti (0,3 pro Turner jedes Mal)

Abzug 0,3 pro Turner und Element für blinde Landungen in dreifachen Salti

30.2.7 Runde mit und ohne Sprungtisch (2,0 pro Team)

- a) Das Team muss mindestens eine Runde mit und eine Runde ohne Sprungtisch zeigen.
- b) Einzelne Turner die Durchlaufen (mit oder ohne Sprungtisch) lösen diesen Abzug nicht aus.
- c) Abzug 2,0, wenn die Runde mit oder die Runde ohne Sprungtisch fehlt

30.3 Zusammenfassung der Abzüge für Kompositionsanforderungen

Zusammenfassung der Kompositionsanforderungen	Abzüge
1. Fehlende Teamrunde	0,2/Turner
2. Falsche Reihenfolge in 2. und 3. Runde	0,1/Turner jedes Mal
3. Wiederholung von Elementen	0,2/Turner jedes Mal
4. Nicht Erfüllen der Schraubenanforderung	0,2/Turner
5. Nicht Erfüllen der Doppel-/Dreifachsaltoanforderung	0,2/Turner
6. Blinde Landungen in dreifachen Salti	0,3/Turner jedes Mal
7. Keine Runde mit oder ohne Sprungtisch	2,0/Team

Art 31 Schwierigkeit (Offener Wert)

31.1 Allgemeines

- a) Die Schwierigkeit jedes Elements ist offen.
- b) Die Schwierigkeitswerte der gängigsten gültigen Elemente sind in der Schwierigkeitstabelle (Anhang A4) aufgeführt. Es ist erlaubt, gültige Elemente auszuführen, die keine Codenummer oder kein Symbol haben, wenn der Schwierigkeitswert an Hand des Werts des Grundelements und der Werte für zusätzliche Schrauben bestimmt werden kann.

31.2 Bilden des Schwierigkeitswerts (DV)

- a) Der Schwierigkeitswert für jede Runde errechnet sich aus der Summe der Schwierigkeitswerte für die individuellen Sprünge der Turner.
- b) Die Schwierigkeitswerte für die drei Runden werden gemittelt und auf die nächsten 0,1 für den Schwierigkeitswert des Teams abgerundet.
- c) Doppel- und Dreifachsalti werden vom Absprung im Trampolin bis zur Landung berechnet. Tsukahara, Kasamatsu und Überschlag Salto werden somit als Doppelsalti angesehen. Doppel-Tsukahara, Doppel-Kasamatsu und Überschlag Doppelsalto werden als Dreifachsalti angesehen.
- d) Der Schwierigkeitswert in Doppelsalti und Dreifachsalti wird durch die am wenigsten schwierige Körperposition des Turners definiert. Beispiel: Der Schwierigkeitswert für ein Doppelsalto in gestreckter Position im ersten und gebückter Position im zweiten Salto wird als Doppelsalto gebückt angesehen.
- e) Wenn mehr als sechs Turner in einer Runde springen, basiert der Schwierigkeitswert auf den Elementen, die von den ersten sechs Turnern gezeigt werden.

31.3 Präsentationsanforderungen

- a) Alle Elemente werden neu berechnet, je nachdem was tatsächlich ausgeführt wird - außer in der ersten Runde (Teamrunde). Wenn ein Turner nicht genau den selben Sprung wie der Rest des Teams in der ersten Runde ausführt, erhält der Turner Null für die Schwierigkeit.
- b) Elemente, die nicht zuerst auf den Füßen gelandet werden, werden für den Schwierigkeitswert mit Null berechnet.
- c) Bei der Landung auf beiden Füßen meint man die Landung auf den Fußsohlen. Wenn ein Turner mit einem Teil beider Füße die Landematte berührt, aber nie eine erkennbare Landevorbereitung zeigt und in der gleichen Bewegung auf Gesicht, Knie, Hände und Knie, oder nach vorne oder hinten fällt, gilt dies als nicht zuerst auf den Füßen gelandet.
- d) Den Sprungtisch nicht mit beiden Händen zu berühren führt zu einem Abzug in der Ausführungsnote. Dieser Fehler wird aber nicht den Verlust des Schwierigkeitswerts zur Folge haben (erlaubtes Element).

- e) Durchlaufen wird als null für die Schwierigkeit gewertet.
- f) Elemente, die ausgeführt werden, wenn der Trainer dem Turner absichtlich hilft, das Element zu schaffen, werden für den Schwierigkeitswert mit Null bewertet.

31.4 Grundelemente Werte - Trampolin

Gruppe	Grundelement	Wert
Gruppe 1 – Mit Sprungtisch	¼ ein – ¼ aus	0,30
	Überschlag	0,40
	Überschlag ½ aus	0,40
	Überschlag Salto Hock	0,80
	Überschlag Salto Bück	0,90
	Überschlag Salto Streck	1,00
	Überschlag Doppelsalto Hock ½	1,70
	Überschlag Doppelsalto Bück ½	1,90
	Überschlag Doppelsalto Streck ½	2,10
	Tsukahara Hock	0,80
	Tsukahara Bück	0,90
	Tsukahara Streck	1,00
	Doppel-Tsukahara Hock	1,60
	Doppel-Tsukahara Bück	1,80
Doppel-Tsukahara Streck	2,00	
Gruppe 2 – Ohne Sprungtisch	Hocksalto	0,10
	Bücksalto	0,10
	Strecksalto	0,20
	Doppelsalto Hock	0,60
	Doppelsalto Bück	0,70
	Doppelsalto Streck	0,80
	Dreifachsalto Hock ½	1,50
	Dreifachsalto Bück ½	1,70
	Dreifachsalto Streck ½	1,90

Es ist dieses Mal nicht vorgesehen Vierfachsalti bei den Europameisterschaften zuzulassen.

31.5 Zusätzliche Werte für Schrauben

- 0,1 für jede halbe Schraube (180°) in Einzel- und Doppelsalti
- 0,2 für jede halbe Schraube (180°) in Dreifachsalti
- 0,1 extra für 1080° Schraube und für jede weitere volle Schraube

Art 32 Ausführung (10,0)

32.1 Allgemeines

- a) Die Ausführungsnote für jede Runde errechnet sich aus der Summe der Abzüge für Ausführungsfehler (Art. 32.2 und 32.3) für die einzelnen Sprünge aller Turner abgezogen von 10,0.
- b) Einige Abzüge beziehen sich auf beide Flugphasen, als auch auf die Landung, was Höhe und gestreckte Körperposition bevor der Landung beinhaltet.
- c) Jeder E Kampfrichter gibt eine Note, die dem Durchschnitt seiner drei Ausführungsabzüge (eine für jede Runde) entspricht, die auf die nächsten 0,1 abgerundet wird.
- d) Der Ausführungsbonus 0,1 (Art. 32.5) kann zur E Note jedes Kampfrichters gezählt werden.
- e) Die Abzüge des Oberkampfrichters (E1) werden von der Trampolin Endnote abgezogen.

32.2 Definitionen der Ausführungsfehler

Der maximale Abzug wird in Klammer in der Überschrift der folgenden Positionen angezeigt.

32.2.1 Kontakt mit dem Sprungtisch (0,6)

- a) Die Turner müssen den Sprungtisch mit beiden Händen berühren, ihn mit einer gestreckten Körperposition durch die Vertikale verlassen und den Sprungtisch dazu verwenden, um einen sichtbaren Abdruck zu erreichen.
- b) Abzug 0,1 pro Turner bei zu frühem Verlassen des Sprungtischs (Winkel beim Verlassen außerhalb der 45° zur Trampolinseite)
- c) Abzug 0,2 pro Turner bei zu spätem Verlassen des Sprungtischs (Winkel beim Verlassen außerhalb der 30° zur Landezonenseite)
- d) Abzug 0,1-0,2 pro Turner für das Nicht verlassen des Sprungtischs in gestreckter Körperposition
- e) Abzug 0,2 pro Turner, wenn er beim Verlassen des Sprungtischs keine gestreckten Arme hat
- f) Abzug 0,6 pro Turner für das Nichtberühren des Sprungtischs mit beiden Händen

32.2.2 Körperposition (0,5)

- a) Gehockte, gebückte und gestreckte Körperpositionen müssen mit klarer und definierter Körperform durchgeführt werden, wobei Füße und Beine zusammengehalten, sowie die Zehen gestreckt sein müssen. Arme in Körfernähe.
- b) Maximale Abzüge für Körperposition gelten für den gesamten Sprung und nicht pro Salto. Abzug 0,1, 0,2 oder 0,3 pro Turner/Element für Hüft- und Kniewinkelfehler
- c) Abzug 0,1 pro Turner/Element für geöffnete/überkreuzte Beine
- d) Abzug 0,1 pro Turner/Element für Kopf- oder Fußfehler

- e) Abzug 0,1 pro Turner/Element für Arme nicht körpernah und nahe der Drehachse in Schrauben

32.2.3 Schrauben (0,5)

- a) Die Absprungphase muss deutlich gezeigt, und die Schraube vor der Landung beendet werden.
- b) Abzug 0,1 oder 0,2 pro Turner/Element für zu frühes Einleiten der Schraube.
- c) Abzug 0,1 pro Turner/Element für Unter-/Überrotation der Schraube um 30°–45° bei der Landung
- d) Abzug 0,3 pro Turner/Element für Unter-/Überrotation der Schraube >45° bei der Landung

32.2.4 Höhe des Saltos (0,2)

- a) Salti müssen mit einer angemessenen Höhe gezeigt werden.
- b) Salti können mit und ohne Sprungtisch gezeigt werden. (Tsukahara, Kasamatsu, Überschlag Salto)
- c) Abzug 0,2 pro Turner für zu niedrigen Salto

32.2.5 Öffnen und Landeposition in Salto (0,5)

- a) Vor der Landung muss der Turner den Salto öffnen und eine gestreckte Körperposition zeigen. Die Vorbereitung der Landung ist nach der Horizontalen (90° von vertikal) erlaubt.
- b) Abzug 0,1 pro Turner bei verspäteter Öffnung (>90° - 135° von vertikal) oder zu früher Öffnung, die nicht bis zur Horizontalen gehalten wird.
- c) Abzug 0,2 pro Turner für das zu späte Öffnen nach 135° von der Vertikalen oder keiner Öffnung vor der Landung.
- d) Die Schraube muss in der Horizontalen beendet sein. Abzug 0,1 pro Turner für nicht beendete Schraube in der Horizontalen.
- e) Die Körperposition muss bei der Landung aufrecht sein. Leichtes beugen in den Knien ($\leq 90^\circ$) und eine leichte Beugung in der Hüfte ($\leq 90^\circ$) um die Landung abzufangen sind erlaubt. Abzug 0,1 – 0,3 pro Turner bei Landung für Hüft-/Kniewinkel >90° bis zu einer tiefen Kniebeuge.

32.2.6 Landezone (0,3)

- a) Der erste Kontakt mit dem Landebereich sollte sich innerhalb der farbigen Landezone (1,5 x 3,0 m) befinden.
- b) Wenn der Landebereich, außerhalb der Landezone, mit einem Teil des Körpers als erster Kontakt berührt wird, gibt es einen kleinen Abzug. Abzug 0,1 pro Turner bei Berührung außerhalb der Landezone
- c) Wenn der erste Kontakt vollständig außerhalb der Landezone ist, wird ein großer Abzug gemacht. Abzug 0,3 pro Turner für Landung außerhalb der Landezone
- d) Es ist erlaubt, die Landezone nach dem ersten Kontakt zu verlassen.

32.2.7 Kontrolle der Landung (1,0)

- a) Die Landung muss mit beiden Füßen gleichzeitig erfolgen und kontrolliert sein. Der Turner darf sich aber unter Kontrolle weiter in die Bewegungsrichtung bewegen.
- b) Um nach der Landung die Kontrolle zu erlangen, ist es erlaubt, einen kleinen Schritt ($\leq 60^\circ$ Beinöffnung) oder einen kleinen Prellsprung von gestreckten Beinen zu machen. Weitere Schritte (einmal ausbalanciert) zum Verlassen der Landezone werden ohne Abzug akzeptiert.
- c) Bewegungen anderer Körperteile (z.B. unterstützende Armbewegung) werden nicht abgezogen.
- d) Es wird nicht verlangt, die Füße nach Erlangung der Kontrolle zu schließen.
- e) Abzug 0,1 pro Turner für einen großen Schritt ($>60^\circ$ Beinöffnung) oder für einen großen Prellsprung (Knie beugen sich, um die aufrechte Position zu halten) oder nicht mit beiden Füßen gleichzeitig landen.
- f) Abzug 0,2 pro Turner für mehrere Schritte oder Korrekturen zur Kontrolle
- g) Abzug 0,5 pro Turner bei leichtem Berühren der Matte mit Händen/Knien ohne Stützgewicht
- h) Abzug 0,8 pro Turner für Sturz durch Überrotation
- i) Abzug 1,0 pro Turner für Sturz durch Unterrotation

32.2.8 Trainerhilfe (1,5)

- a) Ein einstehender Trainer ist nur dazu da, in Gefahrensituationen zu reagieren, nicht um auf sich aufmerksam zu machen.
- b) Der Trainer ist da, um Verletzungen der Turner zu vermeiden und nicht um Turner davon abzuhalten zu stürzen.
- c) Alle unterstützenden Handlungen, bei denen der Trainer den Turner berührt, werden abgezogen.
- d) Abzug 1,0 pro Turner für Trainerhilfe
- e) Abzug 1,5 pro Turner für fehlende Trainerhilfe in gefährlichen Situationen

32.2.9 Fluss (0,1)

- a) Der Fluss (Abstand zwischen den Turnern) muss gleichmäßig sein. Mindestens zwei Turner müssen sich gleichzeitig bewegen.
- b) Abzug 0,1 pro Turner bei unregelmäßigem Fluss

32.2.10 Gemeinsams Zurückjoggen zwischen den Runden (0,4)

- a) Turner müssen nach der ersten und zweiten Runde zur Startposition an der Tumblingbahn zurückjoggen. Sie müssen gemeinsam joggen.
- b) Abzug 0,4 pro Team für jede Runde für nicht zurückjoggen
- c) Abzug 0,4 pro Team für jede Runde für nicht gemeinsam zurückjoggen

32.3 Spezielle Abzüge

32.3.1 Durchlaufen (3,0)

- Läuft ein Turner durch, ohne ein gültiges Element zu turnen, wird ein Abzug von 3,0 pro Turner gemacht.
- Für den Turner werden keine weiteren Abzüge nach Art. 32.2 und 32.3.2 gemacht.

32.3.2 Falsche Anzahl der Turner (3,0)

- Für den Fall, dass zu wenig oder zu viel Turner springen, wird ein Abzug von 3,0 pro fehlendem/zusätzlichem Turner gemacht.
- Falls es nicht gleichviel männliche und weibliche Turner in einem gemischten Team gibt, wird ein Abzug von 3,0 pro fehlendem/zusätzlichem Turner gemacht.
- Für den zusätzlichen Turner werden keine weiteren Ausführungsabzüge nach Art. 32.2 und 32.3.1 abgezogen.

32.4 Zusammenfassung der Abzüge der Ausführungsfehler (E Kampfgericht)

Die folgende Tabelle enthält eine Zusammenfassung aller möglichen Ausführungsabzüge.

Tabelle der Ausführungsabzüge (10,0)	0,1	0,2	0,3 oder mehr
1. Kontakt mit dem Sprungtisch (0,6) - Nicht Vertikal (-45° - +30° von der Vertikalen) - Nicht Verlassen des Sprungtischs mit gestreckter Körperposition - Nicht gestreckte Armen - Sprungtisch nicht mit beiden Händen berühren	X X	X X X	0,6
2. Unsaubere Körperposition (0,5) - Hüft- und Kniewinkelfehler - geöffnete/überkreuzte Beine - Kopf- oder Fußfehler - Arme nicht körpernah/Rotationsachse	X X X X	X	X
3. Unsaubere Schraubentechnik (0,5) - Zu frühes Einleiten der Schraube - Unter/Überrotation bei der Landung (30°-45°) - Unter/Überrotation bei der Landung (>45°)	X X	X	X
4. Zu niedriger Salto		x	
5. Falsches Öffnen und Landeposition in Salti (0,5) - Spätes Öffnen (90°- 135°) oder frühes Öffnen und nicht bis zur Horizontalen gehalten - Spätes Öffnen (nach 135°) oder kein Öffnen - Schraube nicht in der Horizontalen beendet - Hüft-/Kniebeuge >90° bis zu einem tiefen Ausfallschritt	X X X	X X	X

6. Landung außerhalb der Landezone (0,3) - Berühren außerhalb der Landezone - Landen außerhalb der Landezone	X		X
7. Fehlende Kontrolle bei der Landung (1,0) - Ein großer Schritt (>60° Beinöffnung), oder für einen großen Prellsprung, oder für nicht landen mit beiden Füßen zur selben Zeit - Mehrere Schritte oder Korrekturen, um die Kontrolle zu erlangen - Leichtes Berühren der Matte mit Händen/Knien ohne Stützgewicht - Sturz durch Überrotation - Sturz durch Unterrotation	X	X	0,5 0,8 1,0
8. Trainerhilfe (1,5) - Hilfe - Nicht einschreiten in gefährlichen Situationen			1,0 1,5
9. Unregelmäßiger Fluss (0,1)	X		
10. Nicht Zurückjoggen zwischen den Runden (0,4) - Kein Zurückjoggen - Nicht gemeinsam Zurückjoggen			0,4 0,4
11. Spezielle Abzüge (3,0 pro Turner und Punkt) - Durchlaufen - Falsche Anzahl der Turner			3,0 3,0

32.5 Ausführungsbonus (max. 0,1)

- a) Der Ausführungsbonus wird nur gegeben, wenn in mindestens einer Runde folgende Kriterien erfüllt sind:
 - Identische Technik aller Turner
 - Alle Landungen in dieser Runde müssen aufrecht und unter Kontrolle sein
- b) Bonus 0,1 pro Team auf die E Endnote jedes Kampfrichters

32.6 Oberkampfrichterabzüge (HJ) (E1)

E1 Abzüge werden von der Endnote am jeweiligen Geräts abgezogen.

32.6.1 Falsche Zeit (0,3)

- a) Die Dauer der Übung ist limitiert auf 2 Minuten und 45 Sekunden.
- b) Die Zeitnahme beginnt mit der Musik und endet wenn das letzte Element in der letzten Runde beendet ist.
- c) Elemente, die nach Ablauf der Frist durchgeführt werden, werden anerkannt und bewertet.
- d) Der E2 stoppt die Zeit.
- e) HJ Abzug 0,3 für Zeitfehler, wird für Überzeit vorgenommen

32.6.2 Falsche Musik (0,3)

- a) Die komplette Präsentation wird zu frei wählbarer Musik gezeigt.
- b) Die Musik muss instrumental und ohne Text sein. Das bedeutet keine Worte, auch wenn wir nicht wissen, was die Worte bedeuten. Die menschliche Stimme kann als Instrument verwendet werden. z.B. Summen und Pfeifen
- c) HJ Abzug 0,3 für das Fehlen von Musik oder Musik mit Gesang

32.6.3 Falsche Kleidung (0,3)

- a) Folgende Punkte führen zu Abzügen für falsche Kleidung (außer SJ-Abzügen)
 - Fehlende Wettkampfnummer (einzelner Turner)
 - Lose Teile (inklusive lose Wettkampfnummern)
 - Bodypainting
- b) HJ Abzug 0,3 einmalig bei falscher Kleidung

32.6.4 Trainer gibt verbale oder visuelle Anweisungen (0,3)

- a) Trainer dürfen den Turnern während der Trampolinübung keine visuellen oder verbalen Anweisungen geben.
- b) Für den Fall, dass der Trainer möchte, dass das Team das Programm aus technischen Gründen oder aufgrund einer Verletzung unterbricht oder mit einem verletzten Turner spricht, gibt es keinen Abzug.

c) HJ Abzug für Geben von Anweisungen des Trainers ist 0,3 einmalig

32.6.5 Tragen von Schmuck (0,3)

a) Kein Schmuck jeglicher Art darf gemäß Art. 4.2.1 und 8.2 bei Turnern und Trainern sichtbar sein.

HJ Abzug 0,3 einmalig

32.6.6 Tragen nicht sicher befestigter oder auffälliger Bandagen (0,3)

b) Die Bandagen (einschließlich Gelenkschoner) müssen gemäß Artikel 4.2.1 und 8.2 sicher befestigt und dürfen nicht auffällig sein.

c) HJ Abzug 0,3 einmalig für unsicher befestigte oder auffällige Bandagen

32.6.7 Einhaltung der Geräte- oder Wettkampfanforderungen (0,3/Punkt)

a) Der Abzug für die Nichteinhaltung der Geräte- oder Wettkampfanforderungen wird in folgenden Fällen verwendet:

- Betreten der Wettkampfhalle gegen die Wettbewerbsanforderungen
- Mit Kleidern oder anderen Dingen den Anlauf markieren oder den Anlauf verlängern
- Die Übung beginnen bevor die grüne Fahne/Licht des Oberkampfrichters angezeigt wird (E1)
- Mehr als zwei Trainer in der Landezone
- Beide Trainer verlassen die Landezone während der Runde. Wenn sie sie wegen Hilfeleistung bei einer Verletzung verlassen, kommt es nicht zu einem Abzug.

b) HJ Abzug 0,3 je Position bei Nichteinhaltung der Geräte-/Wettkampfanforderungen

32.7 Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge (E1)

Zusammenfassung der Oberkampfrichterabzüge (HJ)	Abzüge
1. Falsche Zeit - Überzeit	0,3
2. Falsche Musik - Fehlende Musik - Musik mit Gesang	0,3 einmalig
3. Falsche Kleidung - Fehlende Wettkampfnummern - Lose Teile (inklusive lose Wettkampfnummern) - Bodypainting	0,3 einmalig
4. Trainer gibt verbale oder visuelle Anweisungen	0,3 einmalig
5. Tragen von Schmuck	0,3 einmalig

6. Tragen von unsicher befestigten oder auffälligen Bandagen	0,3 einmalig
7. Nicht Einhalten der Geräte-/Wettkampfanforderungen <ul style="list-style-type: none"> - Betreten der Wettkampfhalle gegen die Wettkampfanforderungen - Mit Kleidern oder anderen Dingen den Anlauf markieren oder den Anlauf verlängern - Übung beginnen bevor das Gerät freigegeben wird - Mehr als zwei Trainer in der Landezone - Beide Trainer verlassen die Landezone 	0,3/Position



TEIL IV

DIE ANHÄNGE

TEIL IV – DIE ANHÄNGE

- A1 Boden – Tabelle der Schwierigkeit**
- A2 Boden – Zusammengefasste Abzüge für Ausführungsfehler**
- A3 Tumbling – Tabelle der Schwierigkeit**
- A4 Trampolin – Tabelle der Schwierigkeit**
- A5 Tumbling und Trampolin – Elemente Anerkennung**
- A6 Tumbling und Trampolin – Allgemeine Fehler und Strafen**

Anhang A1

Boden - Tabelle der Schwierigkeit

Um den Schwierigkeitswert für ein Element zu erhalten, muss es alle Schwierigkeitsanforderungen des Elements erfüllen.

1 Gleichgewichtselemente

Der Text enthält die Definition des Elements und das Bild ist eine Richtlinie.

1.1 A Dynamische Gleichgewichtselemente - Pirouetten

















Die Pirouette muss auf einem Fuß, auf Zehen durchgeführt werden. Die Drehung darf nicht durch Springen erfolgen, aber ein leichter Sprung, um während der Pirouette das Gleichgewicht zu halten, ist erlaubt. Die Rotation muss vollständig erfüllt sein, gemessen an der Hüfte. Die Toleranz für jede Unter- oder Überrotation am Anfang und/oder am Ende eines Elements beträgt insgesamt 45°.

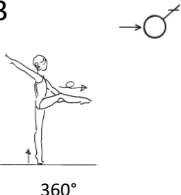
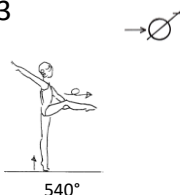
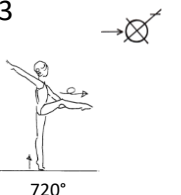
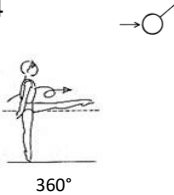
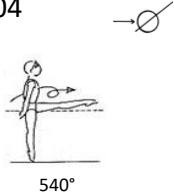
Optionale Platzierung des Spielbeines und der Arme. Das Spielbein kann gestreckt oder gebeugt sein, muss aber für das gesamte Team gleich sein. Die Position des Standbeines, gebeugt/gestreckt, ändert den DV nicht, muss aber für das gesamte Team gleich sein. Die Anzahl der Drehungen und die Höhe des freien Beines definieren den Wert des Elements. Eine Pirouette beginnt, wenn das Spielbein und die Ferse des Standbeines vom Boden angehoben werden und ist beendet, wenn die Rotation beendet ist, die Ferse des Standbeines oder das Spielbein den Boden berührt.

Die Körperposition muss stimmen, kein Lehnen/Überstrecken (15° Toleranz). Die Beinspreizwinkelanforderung muss erfüllt sein (15°-Toleranz) und das Spielbein muss für mindestens 3/4 der Drehung in der richtigen Position gehalten werden. Das Zeigen zusätzlicher Beweglichkeit hat keinen Einfluss auf den Schwierigkeitswert. Alle Turner müssen die Pirouette mit Blick in die gleiche Richtung starten, entsprechend der Choreografie. Keine Notwendigkeit, Pirouetten mit dem gleichen Bein durchzuführen.

Eine Vorwärtspirouette bedeutet, sich in die gleiche Richtung zu drehen wie das Standbein.

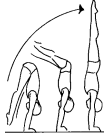
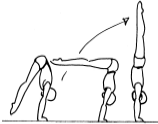
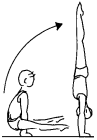
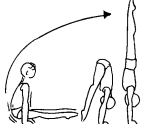
Eine Rückwärtspirouette bedeutet, sich in die entgegengesetzte Richtung zu drehen wie das Standbein.

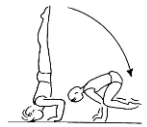

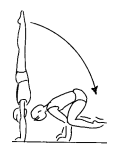
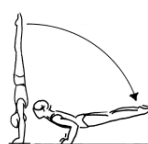
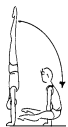





Pirouetten	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Vorwärts	DB201   360°		DB601   540°	DB801   720°	DB1001   900°
Rückwärts	DB202   360°		DB602   540°	DB802   720°	DB1002   900°

Pirouetten fortgesetzt	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
<p>Vorwärts Spielbein 90° mit Hilfe der Hand. Wenn das Spielbein gebeugt ist, wird die Ferse verwendet, um den Winkel zur Hüfte zu definieren.</p>		<p>DB403</p>  <p>360°</p>		<p>DB803</p>  <p>540°</p>	<p>DB1003</p>  <p>720°</p>
<p>Vorwärts Vorwärts Spielbein 90° ohne Hilfe der Hand. Wenn das Spielbein gebeugt ist, wird die Ferse verwendet, um den Winkel zur Hüfte zu definieren. ☒</p>			<p>DB604</p>  <p>360°</p>		<p>DB1004</p>  <p>540°</p>

1.1 B Dynamische Gleichgewichtselemente - Power Elemente

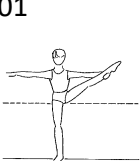

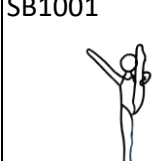
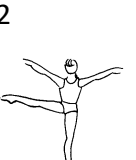
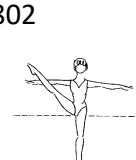
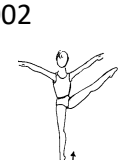







Der Handstand als Start- oder Endposition muss mit gestreckten Armen (45° Toleranz) und gestreckten, geschlossenen Beinen (15° Toleranz) und gestreckter Hüfte gezeigt werden. Es muss eine kontrollierte und kontinuierliche Bewegung geben, die dynamische Stärke zeigt. Die Bewegung muss durch Muskelkraft ausgeführt werden, nicht durch die Schwerkraft (kein zu schnelles Absenken). Keine Pause ≥ 3 Sek. erlaubt. Kein Sturz oder mehr als ein Schritt erlaubt. Z.B. beim Absenken vom Handstand zum gegrätschten Schwebestütz, muss langsamer sein als wenn die Schwerkraft den Turner nach unten zieht. Start- und Endpositionen müssen gut sichtbar sein, aber nicht zwei Sekunden lang gehalten werden. Alle Turner führen das gleiche Powerelement mit Armen und Beinen in der gleichen Position aus. Die Körperposition muss der Definition des Elements entsprechen, z.B. bei Bedarf gestreckte Arme und geschlossene Beine. Kein unterstützendes Gewicht auf den Beinen während der Power-Elemente.

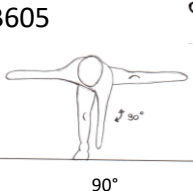

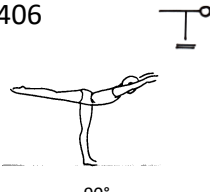
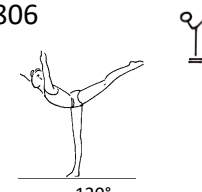
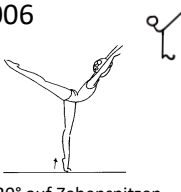
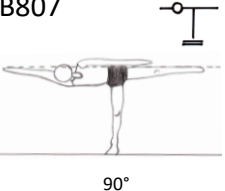
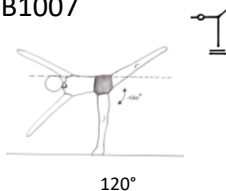
Power Elemente	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Heben in den Handstand Mit gegrätschten, gestreckten Beinen (DB805). Start- und Endposition beliebig.				DB805 	
Heben in den Handstand Mit geschlossenen, gestreckten Beinen (DB1006). Startposition ist beliebig.					DB1006 
Heben in den Handstand aus dem gegrätschten Schwebestütz Von einem gegrätschten Schwebestütz heben in den Handstand mit gegrätschten, gestreckten Beinen.					DB1007 
Heben in den Handstand vom geschlossenen Schwebestütz Von einem geschlossenen, gebückten Schwebestütz heben in den Handstand. Das Beugen der Beine im ersten Teil ist erlaubt. Nach dem Passieren der Hände müssen sie gestreckt sein.					DB1008 

Power Elemente fortgesetzt	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Kopfstand zum Stütz Von einem kontrollierten Kopfstand, Körper gestreckt, absenken zu einem Stütz auf den Ellbogen. Beine geschlossen und gestreckt (nicht in DB409).		DB409  Kopfstand zum Frosch	DB609  Kopfstand zur Stützwaage		
Handstand zum Stütz Von einem kontrollierten Handstand absenken zu einem "Frosch" / einer Stützwaage (Körper gestreckt) auf Ellbogen / einer Stützwaage mit gestreckten Armen. Beine gestreckt (nicht in DB610). Beine können gegrätscht werden.			DB610  Handstand zum Frosch		DB1010  Handstand zur Stützwaage
Absenken vom Handstand zum gegrätschten oder gebückten Schwebestütz Absenken vom Handstand zum gegrätschten/gebückten Schwebestütz. Beine müssen während dem ganzen Element gestreckt sein.				DB811  Beine geschlossen	DB1011 
Flanken Die Rotation wird von den Beinen aus gemessen. Die Toleranz für jede Unter- oder Überrotation am Anfang und/oder am Ende eines Elements beträgt insgesamt 45°. Beine und Füße müssen über dem Boden gehalten werden.			DB612  Kreisflanken 1 Runde	DB812  Kreisflanken ≥2 Runde	DB1012  Spreizflanken 2 Runden
Russenflanken Die volle Rotation (360°) wird von den Schultern aus gemessen. Die Toleranz für jede Unter- oder Überdrehung am Anfang und/oder am Ende eines Elements beträgt insgesamt 45°. Beine und Füße müssen über dem Boden gehalten werden.					DB1013 

1.2 Stehende Gleichgewichtselemente

In einem stehenden Gleichgewichtselementen muss eine Form erkannt werden. Der ganze Körper muss für mindestens zwei Sekunden in einer statischen Position gehalten werden, ohne zusätzliche choreografische Bewegungen. Falls sich der Körper oder ein Körperteil, wie ein Arm leicht bewegt, aber das Spielbein in der erforderlichen Position gehalten wird und sich das Standbein nicht bewegt, ist die Schwierigkeit immer noch gegeben. Die Anforderungen für Beinspreizwinkel und gestreckte Beine (gilt nicht für Spielbein in SB404) müssen erfüllt werden (Toleranz 15°). Das Zeigen zusätzlicher Beweglichkeit hat keinen Einfluss auf den Schwierigkeitswert. Für die aufrechte Körperposition beträgt die Toleranz 30°. Für gestreckte Körperposition beträgt die Toleranz 20°. Für die horizontale Körperposition beträgt die Toleranz 15°. Wenn das Spielbein gebeugt ist (nach vorne/seitlich), bestimmt die Ferse den Winkel zur Hüfte. Wenn nicht anders angegeben, ist die Platzierung der Arme für das Team frei wählbar. Das Standbein muss gestreckt sein (15° Toleranz). Die Körperposition muss der Definition des Elements entsprechen, z.B. aufrechte Körperposition, Oberkörper in Horizontalen, gestreckte Körperposition, gestreckte Beine und bei Bedarf auf Zehenspitzen.

Stehende Gleichgewichtselemente	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Stand seitwärts mit Hilfe der Hand Spielbein an der Seite mit Hilfe der Hand gehalten. Körper in aufrechter Position. Beinspreizwinkel/Position auf Zehenspitzen definieren das Element. SB1001: Halten des Spielbeines ist frei wählbar (eine Hand, zwei Hände, Arm)			SB601  120°	SB801  120° auf Zehenspitzen	SB1001  180°
Stand seitwärts ohne Hilfe der Hand Spielbein an der Seite ohne Hilfe der Hand. Körper in aufrechter Position. Beinspreizwinkel/Position auf Zehenspitzen definieren das Element.		SB402  90°		SB802  120°	SB1002  120° auf Zehenspitzen
Stand vorwärts Spielbein vorne mit Hilfe der Hand/Hände. Beinspreizwinkel/Position auf Zehenspitzen definieren das Element.			SB603  120°	SB803  120° auf Zehenspitzen	
Stand vorwärts Spielbein vorne ohne Hilfe von Hand/ Händen. Beinspreizwinkel/Position auf Zehenspitzen definieren das Element. Bei SB404: Zehen am Knie	SB204  90°	SB404  auf Zehenspitzen	SB604  90° auf Zehenspitzen	SB804  120°	SB1004  120° auf Zehenspitzen

Stehende Gleichgewichtselemente fortgesetzt	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Stand seitwärts Oberkörper in der Horizontalen, Spielbein zur Seite. Ferse definiert den Winkel zur Hüfte. Der Beinspreizwinkel definiert das Element.			SB605  90°	SB805  120°	
Waage Oberkörper horizontal oder höher. Beinspreizwinkel/Position auf Zehenspitzen definieren das Element.		SB406  90°		SB806  120°	SB1006  120° auf Zehenspitzen
Wagge seitwärts ohne Hilfe der Hand Oberkörper horizontal. (Körperposition gemessen an der Oberkante des Oberkörpers, 15° Toleranz) In SB807: Oberkörper und Bein in der Frontalebene. Beinspreizwinkel definiert das Element (gemessen von der Ferse). Hüfte muss gestreckt, Oberkörper darf nicht verdreht werden (15° Toleranz).				SB807  90°	SB1007  120°



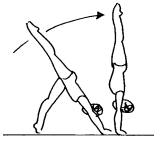







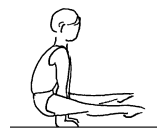


1.3 Handgestützte Gleichgewichtselemente


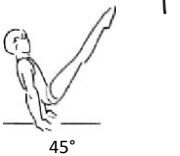

In einem handstützenden Gleichgewichtselement muss der Körper für mindestens zwei Sekunden in einer statischen Position gehalten werden. Nur die Hände berühren den Boden (außer im Kopfstand HB201 und Unterarmstand HB601). Es muss eine Form ohne zusätzliche Bewegung erkannt werden. Die Anforderungen an Hüftwinkel, gestreckte Beine und Beinspreizwinkel/geschlossene Beine müssen erfüllt werden (Toleranz 15°). In Schwebestützen einen kleineren Hüftwinkel zu zeigen, hat keinen Einfluss auf den Schwierigkeitswert. Der Körper muss gemäß der Definition des Elements gerade sein (30° Toleranz). Die Körperlinie muss gemäß der Definition des Elements horizontal sein (20° Toleranz).

Für den Fall, dass sich der Körper oder ein Teil des Körpers wie die Beine leicht bewegen, aber die Hände ruhig sind, ist die Schwierigkeit immer noch gegeben.

Das Lehnen auf die Arme ist bei Schwebestützen, bei denen die Beine über die horizontale Ebene gehalten werden, nicht erlaubt.

Im Handstand HB1001 muss das Team die Beine in der gleichen Position und über Hüfthöhe haben. Keine Notwendigkeit, gestreckte, geschlossene Beine zu haben.

Handgestützte Gleichgewichtselemente	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Kopfstand/Handstand In HB201: Kopf muss am Boden sein, gestreckte, geschlossene Beine. In HB601: kein Lehnen auf den Kppf erlaubt, gestreckte, geschlossene Beine. In HB1001: Arme müssen gestreckt sein (45° Toleranz) und die Haltung der Beine muss für das ganze Team gleich und oberhalb der Hüfte sein.	HB201 		HB601 		HB1001 
Gegrätschte Stützwaage auf Ellbogen/gestreckten Armen Gestreckte Beine (außer HB202). Beinspreizwinkel 45°. Körper an Ellbogen oder mit gestreckten Armen gestützt. Die Hände können nach außen oder auf die Füße zeigen. Körperlinie horizontal (nicht in HB202). In HB802: gestreckte Arme (Toleranz 15°).	HB202 	HB402 		HB802 	
Geschlossene Stützwaage auf Ellbogen/gestreckten Armen Gestreckte, geschlossene Beine (außer HB403). Körper mit beiden Händen gestützt (außer HB403) auf Ellbogen oder gestreckten Armen. Die Hände können nach außen oder auf die Füße zeigen. Körperlinie horizontal. In HB1003: Arme gestreckt (15° Toleranz).		HB403 	HB603 		HB1003 
Grätschwinkelstütz Gestreckte Beine. Hände vorne oder hinten (HB404) oder eine Hand vorne und eine hinten (HB204). Beinspreizwinkel 45°. Lehnen auf Arme ist nicht erlaubt, wenn die Beine höher als horizontal gehalten werden. Hände an der Seite des Körpers in Hüfthöhe. Kontakt mit dem Boden nur durch die Hände.	HB204 	HB404 	HB604  45°	HB804  90°	

Handgestützte Gleichgewichtselemente fortgesetzt	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
<p>Pike sitting- support Gestreckte, geschlossene Beine. Lehnen auf Arme ist nicht erlaubt, wenn die Beine höher als horizontal gehalten werden. Hände an der Seite des Körpers in Hüftnähe. Kontakt mit dem Boden nur durch die Hände.</p>		HB405 		HB805 	HB1005 

2 Sprünge (Jumps, Leaps und Hops)

Der Text enthält die Definition des Elements und das Bild ist eine Richtlinie.

Eine erkennbare Form (Position) muss in der Luft gezeigt werden. Z.B. gestreckte Arme und Beine, offener Schulterwinkel und bei Bedarf korrekte Körperlinie.






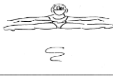
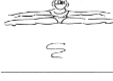

Die Position während des Fluges, der Rotation und der Landung muss der Definition des Elements entsprechen. Wenn nicht anders erwähnt, ist die Platzierung der Drehung frei wählbar, aber alle Turner müssen die gleiche Variation durchführen. Beinspreizwinkel/geschlossene Beine und Hüftwinkel haben eine Toleranz von 15°. Die Toleranz für jede Unter- oder Überrotation am Anfang und/oder am Ende eines Elements beträgt insgesamt 45°. Zusätzliche Beweglichkeit oder kleinere Hüft-/Kniewinkel haben keinen Einfluss auf den Schwierigkeitswert. Die Hüfte definiert bei Absprung und Landung den Grad der Drehung/Rotation. Das gesamte Team muss den gleichen Sprung mit Armen und Beinen in der gleichen Position durchführen. Wenn nicht anders angegeben, ist die Platzierung der Arme für das Team frei wählbar. Bei der Landung in der gestützten Bauchlage muss der Körper vor der Landung horizontal sein (20° Toleranz). Das bedeutet, dass Schultern, Hüfte und Fersen alle auf dem gleichen Niveau sein müssen.

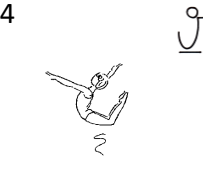
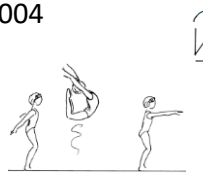
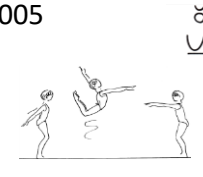
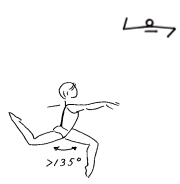
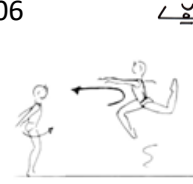
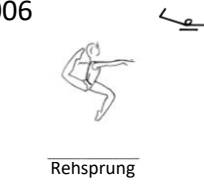
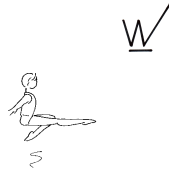
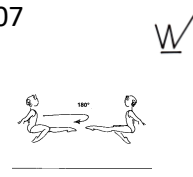
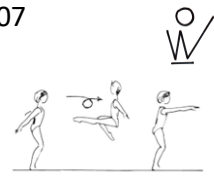
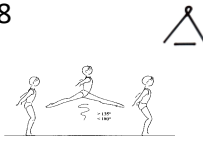
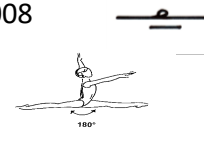
Bei der Ausführung mit dem Fuß auf Schulter-/Kopfhöhe definiert der unterste Teil des Fußes die Höhe. Der gesamte Fuß (sowohl Ferse als auch Zehen) muss sich auf der erforderlichen Höhe befinden. Nicht mehr als drei Schritte (Gehen oder Laufen) sind vor jedem Sprung erlaubt, entsprechend der Choreografie.







Bei Sprüngen mit Drehungen müssen alle Turner den Sprung in die gleiche Richtung starten, so die Choreografie (Gültig nur in Jumps, nicht in Leaps und Hops).










2.1 Sprünge (Jumps)

Jumps starten von zwei Füßen und landen auf zwei Füßen (a) oder landen auf einem Fuß (b) oder in der gestützten Bauchlage c).







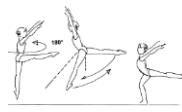


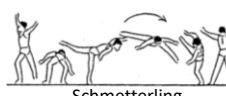
2.1 A Jumps Absprung und Landung beidbeinig	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Strecksprung mit Drehung Gestreckter Körper während der Flugphase. Schraube in der Luft beendet. Die Platzierung der Arme ist frei wählbar.		J401  360°	J601  540°	J801  720°	
Hocksprung mit Drehung Gehockte Position (Hüft- und Kniewinkel 90°, 15° Toleranz) sichtbar während des Sprungs. Schraube in der Luft beendet. Die Platzierung der Arme ist frei wählbar.				J802  360°	J1002  540°
Grätschwinkelsprung mit oder ohne Drehung Beinspreizwinkel 135° und klar gebeugt in der Hüfte 90° (15° Toleranz in Beinspreizwinkel und Hüftwinkel) Beine gestreckt ohne Kick.			J603  180°	J803  360°	J1003  360°

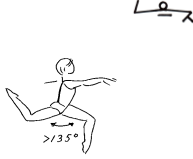

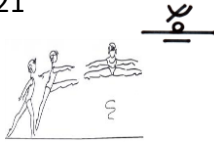
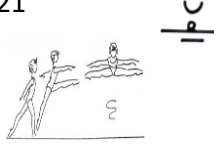
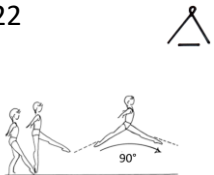
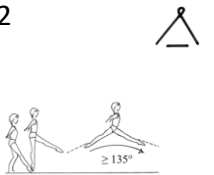
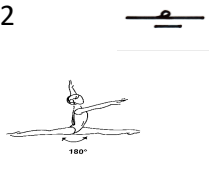
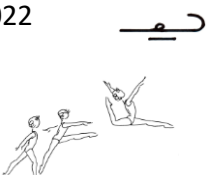
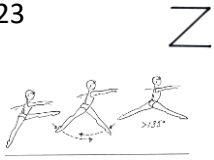
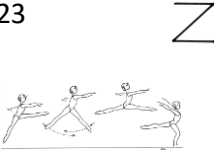
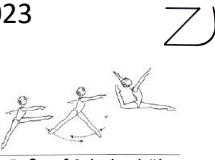
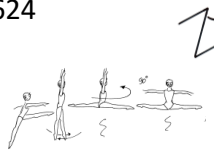
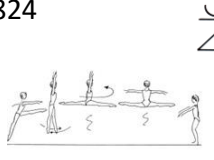
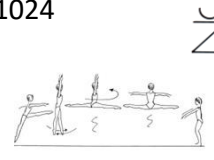
Jumps 2.1 A fortgesetzt	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Schafsprung Kopf zurück. Die Höhe der Füße definiert den Sprung. Beine können geöffnet werden. Keine Toleranz in Fußhöhe.				J804  Fuß auf Schulterhöhe	J1004  Fuß auf Kopfhöhe
Schafsprung mit Drehung Die Füße müssen irgendwo während des Sprungs Schulterhöhe erreichen. Keine Toleranz in der Höhe der Füße. Twist muss während des Fluges durchgeführt werden.					J1005  Drehung 180°
Rehsprung mit und ohne Drehung Die richtige Rehposition muss während des Sprungs sichtbar sein: Beide Beine um 90° gebeugt, Beinspreizwinkel 135° (15° Toleranz), Höhe des hinteren Fußes oder Schraube definieren das Element. Keine Toleranz in Fußhöhe. Die Rotation muss während des Fluges erfüllt werden.	J206 	J406  180°			J1006  Rehsprung Fuß auf Kopfhöhe
Pistolensprung mit und ohne Drehung Ein Bein gestreckt, das andere gebeugt. Hüft- und gebeugte Kniewinkel 90° (15° Toleranz). Beim Sprung mit Drehung muss die Rotation während des Fluges beendet werden.	J207 	J407  180°		J807  360°	
Spagatsprung In J408 und J1008 müssen beide Beine gestreckt sein, kein Kick. Beinspreizwinkel definiert den Sprung.		J408  Beinspreizwinkel 135°			J1008  Beinspreizwinkel 180°


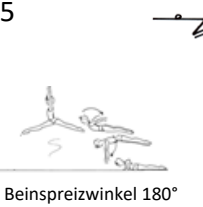
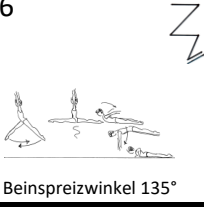
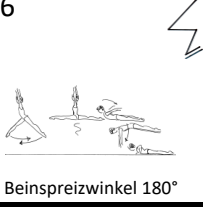
2.1 B Jumps mit beidbeinigem Absprung und einbeiniger Landung	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Sissone Vorderes Bein minimum bei 45° (keine Toleranz). In J1009 A/B keine Toleranz in Fußhöhe.		J409  Beinspreizwinkel 135°		J809  Beinspreizwinkel 180°	J1009 A/B  Fuß auf Kopfhöhe J1009A ohne Drehung J1009B mit 180° Drehung
Rehsprung mit oder ohne Drehung Eine richtige Rehposition muss während des Sprungs sichtbar sein: Beide Beine um 90° gebeugt, Beinspreizwinkel 135° (15° Toleranz), Höhe des hinteren Fußes oder Drehung definieren das Element. Keine Toleranz in Fußhöhe. Die Drehung muss während de Sprungs erfüllt werden.	J210 	J410  180°			J1010  Rehsprung Fuß auf Kopfhöhe


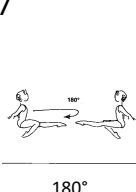
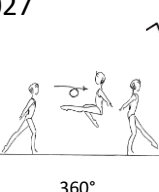



2.1 C Jumps mit Landung in der gestützten Bauchlage	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
<p>Hocksprung mit oder ohne Drehung und Landung in der gestützten Bauchlage Gehockte Position (Hüft- und Kniewinkel 90°, 15° Toleranz) sichtbar während des Sprungs. In J611: 180°-Drehung vor der gehockten Position. In J811: 360°- Drehung muss vor der Landung. Der Körper muss vor der Landung horizontal sein.</p>		<p>J411</p> 	<p>J611</p>  <p>180°</p>	<p>J811</p>  <p>360°</p>	
<p>Shushunova mit oder ohne Drehung Beinspreizwinkel 135° und klarer gebeugt in der Hüfte 90° (15° Toleranz bei Beinspreizwinkel und Hüftwinkel) vor der Landung in der gestützten Bauchlage. Der Körper muss vor der Landung horizontal sein. Drehungen müssen während des Fluges beendet werden.</p>			<p>J612</p> 	<p>J812 A/B</p>  <p>J812A= Drehung 180° J812B= Drehung 360°</p>	
<p>Bücksprung mit oder ohne Drehung und Landung in der gestützten Bauchlage Klar gebeugt in der Hüfte 90° (15° Toleranz) vor der Landung in gestützter Bauchlage, gestreckte, geschlossene Beine. Der Körper muss vor der Landung horizontal sein. Drehungen müssen während des Fluges beendet werden.</p>			<p>J613</p> 	<p>J813 A/B</p>  <p>J813A= Drehung 180° J813B= Drehung 360°</p>	
<p>Spagatsprung mit Landung in der gestützten Bauchlage Die Beine müssen gestreckt sein, kein Kick. Beinspreizwinkel definiert den Sprung. Der Körper muss vor der Landung horizontal sein.</p>			<p>J614</p>  <p>Beinspreizwinkel 135°</p>	<p>J814</p>  <p>Beinspreizwinkel 180°</p>	

2.2 Leaps Leaps starten mit einem Fuß und landen auf dem anderen (a) oder beiden Füßen (b) oder in der gestützten Bauchlage (c) (Ausnahmen: Durchschlagsprünge in den Reihen 23 und 24)

2.2 A Leaps mit Absprung von einem Bein und Landung auf dem anderen	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Strecksprung mit Drehung Körper gestreckt während des Fluges. Drehung in der Luft beendet. Die Platzierung der Arme ist frei wählbar.		J415  360°	J615  540°		
Pferdchenhüpfer mit Drehung Gebeugte Beine. Beinwechsel während des Fluges. Oberschenkel müssen irgendwo während des Fluges horizontal (keine Toleranz) sein. Die Drehung muss in der Luft beendet werden.			J616  360°	J816  540°	J1016  720°
Schersprung Gestreckte Beine. Beinwechsel während des Fluges. Das erste Bein muss die Horizontale erreichen (keine Toleranz).			J617  Beinspreizwinkel 135°		
Kadettsprung (Entrelacé) Gestreckte Beine. Beinwechsel während des Fluges. Das erste Bein muss die Horizontale erreichen (keine Toleranz). Drehungen müssen während des Fluges beendet werden. Beinspreizwinkel nach der Drehung definiert das Element.		J418  Beinspreizwinkel 90°		J818  Beinspreizwinkel 135°	J1018  Beinspreizwinkel 180°
Schmetterling Beine gespreizt, Oberkörper horizontal, Beine über der Horizontalen (keine Toleranz) Version A: Bauch nach oben Version B: Bauch nach unten					J1019A/B  Schmetterling vorwärts/rückwärts

Leaps 2.2 A fortgesetzt	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Rehsprung Die richtige Reposition muss während des Sprungs sichtbar sein: Beide Beine 90° gebeugt, Beinspreizwinkel 135° (15° Toleranz), Höhe des hinteren Fußes oder Drehungen definieren das Element. Keine Toleranz in Fußhöhe.		J420 		J820  Rehsprung Fuß auf Kopfhöhe	
Spagatsprung zum Grätschwinkelsprung mit oder ohne Drehung Beinspreizwinkel 135°, klare gebeugte Hüfte 90° und Beine gestreckt ohne Kick.			J621  Beinspreizwinkel 135° Drehung 90°	J821  Beinspreizwinkel 135° Drehung 180°	
Spagatsprung vorwärts In J222, J422 und J822 müssen beide Beine gestreckt sein, kein Kick. Beinspreizwinkel definiert den Sprung. In J1022 horizontaler Ringsprung: erstes Bein gestreckt und horizontal, Fuß auf Schulterhöhe oder höher (keine Toleranz).	J222  Beinspreizwinkel 90°	J422  Beinspreizwinkel ≥ 135°		J822  Beinspreizwinkel 180°	J1022  Beinspreizwinkel 180°
Durchschlagsprung In J623 und J823: Beine gestreckt, kein Kick. Das erste Bein muss vor dem Beinwechsel mindestens 45° nach vorne schwingen. Beinspreizwinkel nach dem Beinwechsel definiert den Sprung. In J1023: erstes Bein muss gestreckt sein. Fuß auf Schulterhöhe oder höher sein (keine Toleranz).			J623  Beinspreizwinkel 135°	J823  Beinspreizwinkel 180°	J1023  Fuß auf Schulterhöhe Beinspreizwinkel 180°
2.2 B Leaps mit beidbeiniger Landung	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Durchschlagsprung mit Drehung Beide Beine müssen gestreckt sein, kein Kick. Das erste Bein muss vor dem Beinwechsel mindestens 45° nach vorne schwingen. Beinspreizwinkel nach dem Beinwechsel definiert den Sprung. Drehungen müssen während des Fluges beendet werden.			J624  Beinspreizwinkel 135° Drehung 90°	J824  Beinspreizwinkel 135° Drehung 180°	J1024  Beinspreizwinkel 180° Drehung 180°


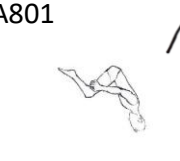
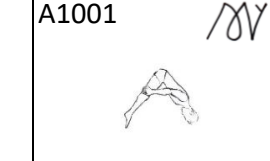


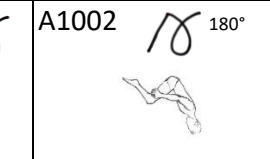


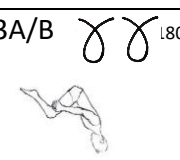
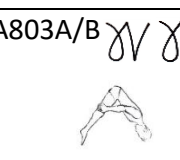

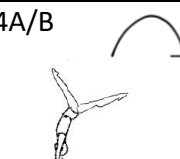
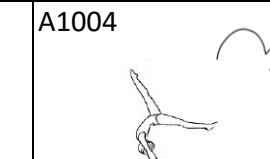
2.2 C Leaps mit einbeinigem Absprung und Landung in der gestützten Bauchlage	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Spagatsprung vorwärts mit Landung in der gestützten Bauchlage Die Beine müssen gestreckt sein, kein Kick. Beinspreizwinkel definiert den Wert des Sprungs. Der Körper muss vor der Landung horizontal sein.			J625  Beinspreizwinkel 135°	J825  Beinspreizwinkel 180°	
Durchschlagsprung mit Landung in der gestützten Bauchlage Beide Beine müssen gestreckt sein, kein Kick. Das erste Bein muss vor dem Beinwechsel mindestens 45° nach vorne schwingen. Beinspreizwinkel nach dem Beinwechsel definiert den Sprung. Der Körper muss vor der Landung horizontal sein.			J626  Beinspreizwinkel 135°	J826  Beinspreizwinkel 180°	


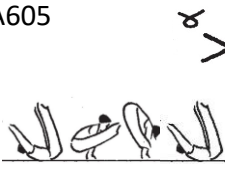

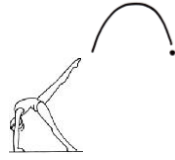
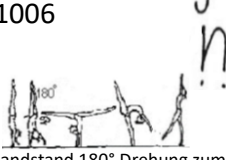
2.3 Hops					
Hops starten und landen auf dem selben Bein.					
	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Pistolensprung mit und ohne Drehung Ein Bein gestreckt, das andere Bein gebeugt. Klar gebeugte Hüfte und Knie 90° (15° Toleranz). Drehungen müssen während des Fluges beendet werden.	J227 	J427  180°			J1027  360°
Strecksprung mit Drehung Körper gestreckt während des Sprungs. Drehung muss in der Luft beendet sein. Die Platzierung der Arme ist frei wählbar.				J828  360°	J1028  540°
Hocksprung mit Drehung Gehockte Position (Hüft- und Kniewinkel 90°, 15° Toleranz) sichtbar während des Sprungs. Drehung muss in der Luft beendet sein. Die Platzierung der Arme ist frei wählbar.					J1029  360°

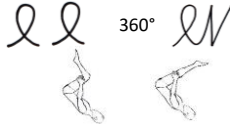












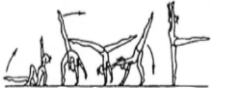
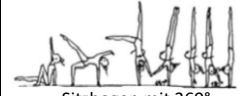
3 Akrobatische Elemente




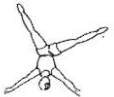
Der Text enthält die Definition des Elements und das Bild ist eine Richtlinie.




Akrobatische Elemente müssen den Normen von TeamGym entsprechen. Arme, Beine und Schulterwinkel müssen bei Bedarf gestreckt sein. Körperform muss der Definition der Elemente entsprechen. Verschiedene Landepositionen sind erlaubt, solange sie zuerst auf den Füßen sind (bei Fehlen einer Beschreibung). Bei Elementen mit Drehungen beträgt die Toleranz 45°. Einige Elemente haben unterschiedliche Variationen (A/B/C). Nicht mehr als drei Schritte (Gehen oder Laufen) sind vor jedem Schwierigkeitselement erlaubt, entsprechend der Choreografie. Bei Elementen mit Drehungen im Handstand muss das Team den Handstand (mit gestreckten Armen, gestreckten Hüften und gestreckten, geschlossenen Beinen) zeigen, bevor die Drehung beginnt. Beim Drehen können die Beine in einer anderen Position gehalten werden (oberhalb der Hüfte, ganzes Team gleich). Es ist nicht notwendig, dass das Team die Drehung in die gleiche Richtung durchführt. Die Drehung wird an den Hüften gemessen, 45° Toleranz.

3.1 Vorwärtselemente	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
<p>Vorwärtssalto von einem Fuß auf einen Fuß Ausnahme: A601 - Landung im Sitzen</p> <p>Bei A601 muss die Landung in sitzender Position mit Händen und Füßen vor jedem anderen Körperteil erfolgen.</p>			<p>A601 </p> <p>Salto in den Sitz</p>	<p>A801 </p> <p>Hocksalto vorwärts</p>	<p>A1001 </p> <p>Bücksalto vorwärts</p>
<p>Vorwärtssalto mit Absprung auf einem Fuß und Landung auf beiden Füßen </p>				<p>A802 </p> <p>Hocksalto vorwärts</p>	<p>A1002  180°</p> <p>Hocksalto 180°</p>
<p>Beidbeiniger Vorwärtssalto</p> <p>Version A: von zwei Füßen auf zwei Füße Version B: von zwei Füßen auf zwei Füße mit halber Drehung  </p>			<p>A603A/B  180°</p> <p>Hocksalto/ Hocksalto 180°</p>	<p>A803A/B  180°</p> <p>Bücksalto/ Bücksalto 180°</p>	
<p>Überschlag</p> <p>Version A: von einem Fuß auf einen Fuß Version B: von einem Fuß auf zwei Füße </p>			<p>A604A/B </p> <p>Überschlag</p>		<p>A1004 </p> <p>Freier Überschlag</p>

Vorwärts Elemente fortgesetzt	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Elemente mit Vorwärtsrolle Das Beugen von Armen beim Rollen ist für das Team frei wählbar. In A605 und A1005: Füße dürfen den Boden nicht berühren. Der Impuls der Vorwärtsrolle wird den ganzen Weg durch das Element genutzt. (kein Halt, Kopf nicht auf dem Boden)	A205  Handstand abrollen		A605  Endorolle		A1005  Endorolle in den Handstand
Vorwärtsbogen		A406  Bogen vorwärts			A1006  Handstand 180° Drehung zum Bogen vorwärts

3.2 Rückwärtselemente	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Rückwärtssalto Absprung und Landung auf zwei Füßen Version A: Hock/Strecksalto ohne Schraube Version B: Hock/Strecksalto mit Schraube Version C: Bücksalto ☐			A607A/B/C  Hock/Bücksalto rw.		A1007A/B  Strecksalto rw.
Auerbachsalto A608 und A808: Absprung einbeinig, Landung beidbeinig A1008: Absprung einbeinig, Landung auf dem anderen Bein			A608  Auerbachsalto gehockt	A808  Auerbachsalto gebückt	A1008  Auerbach-Spreizsalto
Rückwärtselemente A609 geht über den Handstand, um in der gestützten Bauchlage zu landen. In A809 Absprung von einem Bein mit Landung auf dem anderen ☐ ☐	A209  Rondat	A409  Flick Flack	A609  Flick Flack in die gestützte Bauchlage	A809  Auerbachflick	
Elemente mit Rückwärtsrollen Beugung in Ellbogen ist frei wählbar.		A410  Rückwärtsrolle in den Handstand		A810  Rückwärtsrolle in den Handstand mit 180° Drehung	A1010  Rückwärtsrolle in den Handstand mit 360° Drehung
Rückwärtsbogen		A411  Rückwärtsbogen	A611  Sitzbogen (Valdez)		A1011  Sitzbogen mit 360° Drehung im Handstand

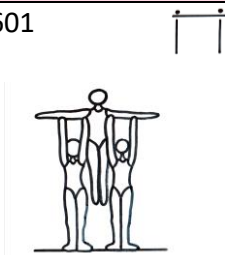


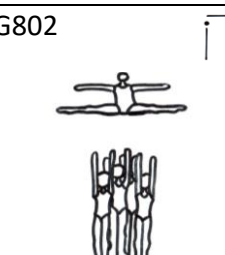
3.3 Seitwärtselemente	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Seitwärtssalto					A1012  Seitwärtssalto
Seitwärtselemente Version A: Rad mit einer Hand Version B: Rad mit beiden Händen	A213A/B  Rad mit einer oder beiden Händen				A1013  Freies Rad

3.4 Gemischte Elemente	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Gemischte Bogenelemente			A614  Tick Tack		A1014  Bogen rw. mit 180° Drehung zum Bogen vw.
Gemischte Elemente					A1015  Flick Flack mit 180° Drehung in den Handstand mit Bogen vw. oder Überschlag

4 Gruppenelemente

Der Text enthält die Definition des Elements und das Bild ist eine Richtlinie.




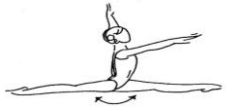
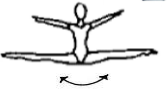




Alle Turner des Teams müssen am Gruppenelement teilnehmen und eine aktive Rolle spielen, entweder bei einer sichtbaren Hebung vom Boden oder einem Wurf, der zusammen mit dem gesamten Team oder in Gruppen von mindestens 3 Turnern durchgeführt werden kann. Das Gruppenelement muss gleichzeitig entsprechend der Choreografie, in Gruppen oder als ganzes Team ausgeführt werden. Verschiedene Gruppen müssen Gruppenelemente mit derselben Codennummer ausführen, aber die Elemente müssen nicht gleich sein. Rotationen und Drehungen beziehen sich immer darauf, dass der/die Turner gehoben oder geworfen wird/werden. (keine Toleranz bei Rotation/Drehung)

Gruppenelemente	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
<p>Hebung Der/die gehobene/n Turner muss/müssen mindestens 2 Sekunden vom Boden entfernt sein. G1001 Rotation/Drehung während der Hebung wird vom Boden bis zum Boden gemessen.</p>			<p>G601</p>  <p>Hebung</p>		<p>G1001</p>  <p>Hebung mit Rotation/Drehung (≥180°)</p>
<p>Wurf Der/die geworfene/n Turner muss/müssen eine klare Flugphase zeigen, frei von der Unterstützung anderer Turner. G802 Rotation/Drehung während des Wurfes wird während der Flugphase gemessen.</p>				<p>G802</p>  <p>Wurf</p>	<p>G1002</p>  <p>Wurf mit Rotation/Drehung (≥90°)</p>

5 Beweglichkeitselemente

Der Text enthält die Definition des Elements und das Bild ist eine Richtlinie.

Alle Turner des Teams müssen das gleiche Beweglichkeitselement zeigen, das entsprechend der Choreografie gleichzeitig ausgeführt werden muss. Im Beweglichkeitselement muss die Position klar gezeigt aber nicht gehalten werden. Die Beine müssen gestreckt und die Beinspreizwinkelanforderung erfüllt sein (15° Toleranz). Zusätzliche Beweglichkeit oder kleinere Hüft-/Kniewinkel haben keinen Einfluss auf den Schwierigkeitswert. Die Anforderung in die Vorbeuge muss vollständig erfüllt sein, keine Toleranz.

Beweglichkeitselemente	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
Vorbeuge gegrätscht Beinspreizwinkel muss mindestens 90° sein F401: Oberkörper 45° vorgebeugt F801: Oberkörper komplett vorgebeugt, Brust berührt den Boden		F401  Vorbeuge gegrätscht 45°		F801  Vorbeuge gegrätscht	
Vorbeuge geschlossen Version A: Stehend Version B: Sitzend In der Vorbeuge mit geschlossenen Beinen müssen Brust und Schulter die gestreckten Beine berühren. Beine müssen geschlossen sein (15° Toleranz).				F802A/B  Stehende/Sitzende Vorbeuge	
Spagat mit 180° Beinspreizwinkel Die Position des Oberkörpers ist fürs Team frei wählbar.					F1003  180° Spagat
Seitspagat mit 180° Beinspreizwinkel Die Position des Oberkörpers ist fürs Team frei wählbar.					F1004  180° Seitspagat
Brücke Position und Winkel des Spielbeines definieren das Element. Die Schultern müssen sich mindestens auf Höhe der Hände befinden (wie durch eine vertikale gerade Linie durch die Mitte der Schultern definiert). Keine Toleranz in Spielbeinhöhe.		F405  Oberschenkel vertikal	F605  Bein 45° von der Vertikalen	F805  Bein vertikal	F1005  Bein vertikal

Anhang A2

Boden – Zusammengefasste Ausführungsfehler

1 Boden

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
1.1 Synchronisation			
Abzug, wenn ein Turner nicht wie vorgesehen mit dem Rest des Teams synchron ist.	Turner über einen Schlag früher/später	Turner ca. zwei Schläge früher/später (z.B. früher von einem Gleichgewichtselement absinken)	Turner "verloren"; völlig andere oder gar keine Performance
1.2 Einheitliche Ausführung			
Abzug, wenn es Unterschiede in den Schwierigkeitselementen gibt, die gleich sein sollen.	Kleine Unterschiede	Sehr auffallende Unterschiede	
1.3 Dynamische Ausführung			
Abzug für Pausen, neue Energie für die nächsten Elemente aufbauen, keine Schwerkraft und Entspannung benutzen. Fehlender Flow im Programm. HINWEIS: Wenn kleinere Fehler vom gesamten Team gemacht werden, wird der Abzug jedes Mal 0,4 betragen	Pausen Erstellen einer neuen Kraft für das Element, anstatt Impulse aus den vorherigen Elementen zu verwenden Kein Flow		
Abzug, wenn isolierte Arm- und Beinbewegungen ausgeführt werden oder "gefrorener Oberkörper"	Isolierte Arm- und Beinbewegungen "gefrorener Oberkörper"		
1.4 Amplitude und Bewegungsweite			
Abzug bei fehlender Amplitude und/oder Bewegungsweite	Element eingeengt ausgeführt Nicht optimale Amplitude bei Elementen, z.B. Zehen nicht gestreckt		

Boden Ausführungsfehler	Gering	Mäßig	Schwer
-------------------------	--------	-------	--------

1.5 Balance und kontrollierte Ausführung			
Abzug bei Mangel an Gleichgewicht oder Kontrolle. Für den spezifischen Abzug in Schwierigkeitselementen siehe Abschnitt 1.8. Präsentation in Schwierigkeitselementen	Extra-/Contra-Bewegungen, leichtes Treten/ Hüpfen/ Springen, um das Gleichgewicht während des Elements/der Bewegung zu halten	Auffallende Korrektur Hüpfen/Schritte, um das Gleichgewicht während des Elements, zu halten	

1.6 Präzision in Formationen			
Abzug, wenn sich nicht alle Turner an genauen Plätzen gemäß Wertungsblatt befinden	Turner nicht in der Formation		

1.7 Übergänge			
Qualität			
Abzug, wenn ein Übergang einfach durch Gehen, Marschieren oder Laufen durchgeführt wird, ohne dass der gesamte Oberkörper in die Bewegung einbezogen wird	Fehlende Qualität bei Übergang		
Einfacher Wechsel			
Abzug, wenn ein Übergang zwischen Formationen nicht durch einfachen Wechsel erfolgt	Kein einfacher Wechsel bei Übergängen		

Boden Ausführungsfehler	Gruppen	Gering	Mäßig	Schwer
1.8 Präsentation in Schwierigkeitselementen				
Definition des Elements in dieser Tabelle bedeutet, wie die Technik des Elements im Turnen definiert wird (z.B. Rad mit gestreckten Armen und Beinen)				
1.8.1 Abzüge für den ganzen Körper				
Die Körperhaltung muss gemäß der Definition des Elements korrekt sein				
Abzug wenn Fehler in Körperhaltung	alle Elemente	Kleine Fehler in Körperhaltung	Fehler in Körperhaltung	Auffallende Fehler in Körperhaltung
Der Körper muss gemäß der Definition des Elements gestreckt sein				
Abzug wenn der Körper nicht gestreckt ist (überstreckt/gebeugt)	DB, HB, SB, A		Körper überstreckt/gebeugt >20°	
Der ganze Körper muss für mindestens zwei Sekunden ruhig gehalten werden				
Abzug wenn Turner sich während dem Element bewegt	SB, HB	Turner bewegt sich leicht und Standbein/Hände sind ruhig	Turner bewegt sich auffallend oder macht einen Schritt/Hüpfen	Einige Schritte/Hüpfen machen
Körper muss gemäß der Definition des Elements aufrecht sein				
Abzug, wenn die Körperposition nicht aufrecht ist	DB, SB, HB	Nach vorne gebeugt/überstreckt/seitlicher Körper $\geq 15^\circ$	Nach vorne gebeugt/überstreckt/seitlicher Körper >30°	
Die Körper muss gemäß der Definition des Elements horizontal sein				
Abzug wenn Körper nicht Horizontal	HB		Körper nicht horizontal >20°	
1.8.2 Abzüge für den Oberkörper				
Oberkörper muss horizontal sein gemäß Definition des Elements				
Abzug, wenn der Oberkörper nicht horizontal ist (Stand seitwärts, SBX05) oder wenn der Körper über 90° liegt (Waage seitwärts, SBX07)	HB, SB, J	Oberkörper über/unter horizontal, $\leq 15^\circ$	Oberkörper über/unter horizontal, >15°	
Oberkörper muss seitwärts sein, und die Hüfte gerade gemäß der Definition des Elements				
Abzug, wenn Oberkörper nicht seitlich oder Hüfte nicht gerade ist (Waage seitwärts, SBX07)	SB	Oberkörper verdreht, nicht seitlich $\leq 15^\circ$ Hüfte nicht gestreckt $\leq 15^\circ$	Oberkörper verdreht, nicht seitlich >15° Hüfte nicht gestreckt >15°	

Boden Ausführungsfehler	Gruppen	Gering	Mäßig	Schwer
1.8.3 Abzüge für Hüfte				
Hüftwinkel muss der Definition des Elements entsprechen				
Abzug für Fehler in Hüftwinkel	DB, SB, HB, J	Kleiner Fehler in Hüftwinkel $\leq 15^\circ$	Fehler in Hüftwinkel $>15^\circ$ bis 45°	Große Fehler in Hüftwinkel $>45^\circ$
1.8.4 Abzüge für Beine/Kniee/Füße				
Beine müssen gestreckt sein gemäß Definition des Elements				
Abzug wenn Beine nicht gestreckt sind	Alle Elemente	leicht gebeugte Beine $\leq 15^\circ$	Gebeugte Beine $>15^\circ$ bis 45°	Gebeugte Beine $>45^\circ$
Beine/Knie müssen geschlossen sein gemäß Definition des Elements				
Abzug wenn Beine geöffnet sind	alle Elemente	Bein/ Knieöffnung $\leq 15^\circ$	Bein/ Knieöffnung $>15^\circ$ bis 45°	Bein/ Knieöffnung $>45^\circ$
Beine müssen vom Boden entfernt sein gemäss Definition des Elements				
Abzug wenn Beine den Boden berühren	DB1007, DB1008, DBX11, DBX12 und DB1013	Beine berühren den Boden ohne stützendes Gewicht		Beine berühren den Boden mit stützendem Gewicht
Beinspreizwinkelanforderung muss erfüllt sein gemäß Definition des Elements				
Abzug wenn Beinspreizwinkelanforderung nicht erfüllt wird	DB, HB, SB, J, F	Fehlende $\leq 15^\circ$ des geforderten Beinspreizwinkels	Fehlende $>15^\circ$ bis 45° des geforderten Beinspreizwinkels	Fehlende $>45^\circ$ des geforderten Beinspreizwinkels
Höhe des Spielbeins muss gemäß Definition des Elements ausfallen				
Abzug wenn Spielbein zu niedrig ist	DB, SB	Fehlende $\leq 15^\circ$ der geforderten Höhe	Fehlende $>15^\circ$ bis 45° der geforderten Höhe	Fehlende $>45^\circ$ der geforderten Höhe
Elemente müssen auf Zehenspitzen ausgeführt werden gemäß Definition des Elements				
Abzug wenn nicht auf Zehenspitzen ausgeführt	DB, SB	Ferse berührt den Boden (kein Gewicht auf der Ferse)	Stehen auf dem ganzen Fuß (Gewicht auf der Ferse)	

Boden Ausführungsfehler	Gruppen	Gering	Mäßig	Schwer
1.8.5 Abzüge für Schultern				
Schulterwinkel muss gestreckt sein gemäß Definition des Elements				
Abzug wenn Schulterwinkel nicht gestreckt ist	HB, F	Schulterwinkel >30° und bis 45°	Schulterwinkel >45°	
1.8.6 Abzüge für Arme/Hände				
Arme müssen gestreckt sein gemäß Definition des Elements				
Abzug wenn Arme nicht gestreckt sind	Alle Elemente	Leicht gebeugte Arme ≤15°	Gebeugte Arme >15° bis 45°	Gebeugte Arme >45°
Keine Schritte mit Händen gemäß Definition des Elements				
Abzug wenn während dem Element Schritte mit Händen gemacht werden	DB, HB, A	Ein Schritt auf Händen um Balance zu halten	Zwei oder mehr Schritte um Balance zu halten	
1.8.7 Abzüge für Landungen				
Landung muss kontrolliert sein und gemäß Definition des Elements				
Abzüge für Fehler in Landungen	J, A, G	Kleine Fehler in Landungen (z.B. nicht ausbalanciert mit extra Bewegungen)	Schwere Landung (schwer um das nächste Element zu beginnen)	
Landung in der gestützten Bauchlage muss gemäß Definition des Elements ausfallen				
Abzug bei Fehler in der Landung in der gestützten Bauchlage	J		Unkontrollierter Stütz bevor der ganze Körper den Boden berührt, zurückfedern vom Boden	Körper nicht horizontal bevor der Landung in gestützter Bauchlage
1.8.8 Abzüge für Rotationen				
Die Rotation muss entsprechend der Definition des Elements ausfallen. Start- und Endpositionen werden anhand der Aufstellung der Turner vor der Ausführung des Elements beurteilt. (Für Pirouetten und Sprünge, Anhang A1 1.1A und 2.1, wird die Startposition anhand der Aufstellung des Teams beurteilt.)				
Abzug, wenn die Drehung/Rotation nicht gemäß der Definition des Elements ausgeführt wird. Abweichung von den Start-/Endpositionen.	DB, J, A	Unter- oder/und Überrotation 30-45°	Unter- oder/und Überrotation >45° bis 90°	Unter- oder/und Überrotation >90°

Boden Ausführungsfehler	Gruppen	Gering	Mäßig	Schwer
1.8.9 Spezielle Abzüge, gültig nur in einer Gruppe von Elementen				
Pirouetten müssen auf einem Fuß ausgeführt werden				
Abzüge wenn mit beiden Füßen auf dem Boden ausgeführt	DB			Irgendwo während der Pirouette beide Füße am Boden
In Powerelementen muss die Bewegung kontrolliert erfolgen				
Abzug wenn die Bewegung nicht kontrolliert ausgeführt wird	DB		Schnelles Absenken vom Handstand mit ruhiger Endposition	Schnelles Absenken vom Handstand ohne ruhige Endposition
Powerelemente müssen ohne Pausen oder Stopps während des Elements ausgeführt werden				
Abzug wenn eine Pause/Stopp während dem Powerelement ist	DB	Kurze Pause während dem Element (<3 s)	Pause während dem Element (\geq 3 s)	
Nicht mehr als 3 Schritt im Handstand pro halber Drehung				
Abzug wenn mehr Schritte im Handstand gemacht werden	A	Zu viele Schritte (mehr als 3)		
Beweglichkeit gemäß der Definition des Elements zeigen				
Abzug wenn Beweglichkeitsanforderung nicht erfüllt ist	F	Hüfte nicht gerade in Spagat Rücken nicht gerade in Vorbeugen	Hüfte klar ausgedreht im Spagat Unzureichende Beuge in Vorbeugen	Oberkörper (Schultern, Brust, Bauch) berührt den Boden nicht in Vorbeugen. Brust nicht auf den Beinen in geschlossenen Vorbeugen

Anhang A3

Tumbling - Tabelle der Schwierigkeit

DV	Gruppe 1 Vorwärts Elemente	Kürzel	K Code	DV	Gruppe 2 Rückwärts Elemente	Kürzel	K Code
0,10	Rad	X	X	0,10	Rondat	⋄	R
0,20	Überschlag	⤴	H	0,20	Flick Flack	⤴	F
0,20	Hechtüberschlag	⤴	FS	0,20	Hocksalto	o	O
0,20	Hocksalto (Start)	★ o	O	0,20	Bücksalto	oV	<
0,20	Hocksalto	o	O	0,30	Tempoflick	⤴	W
0,30	Bücksalto (Start)	★ oV	>	0,30	Strecksalto	e/	/
0,30	Bücksalto	oV	>	0,30	Hocksalto ½	o 180	O1
0,30	Strecksalto (Start)	★ e/	\	0,30	Bücksalto ½	oV 180	<1
0,40	Strecksalto	e/	\	0,40	Tucked salto 1/1	o 360	O2
0,30	Hocksalto ½	o 180	O1	0,40	Strecksalto ½	e/ 80	/1
0,40	Hocksalto 1/1	o 360	O2	0,50	Strecksalto 1/1	e/ 60	/2
0,40	Bücksalto ½	oV 180	>1	0,60	Strecksalto 1½	e/ 40	/3
0,50	Strecksalto ½	e/ 180	\1	0,70	Strecksalto 2/1	e/ 20	/4
0,40	Strecksalto 1/1 (Start)	★ e/ 360	\2	0,80	Strecksalto 2½	e/ 900	/5
0,60	Strecksalto 1/1	e/ 360	\2	0,80	Doppelsalto gehockt	oo	OO
0,70	Strecksalto 1½	e/ 540	\3	0,90	Doppelsalto gebückt	ooV	<<
0,80	Strecksalto 2/1	e/ 720	\4	1,10	Doppelsalto gestreckt	ee/	//
0,90	Strecksalto 2½	e/ 900	\5	1,00	Doppelsalto gehockt 1/1	oo 360	OO2
1,20	Doppelsalto gehockt	oo	OO	1,20	Doppelsalto gehockt 2/1	oo 720	OO4
1,40	Doppelsalto gebückt	ooV	>>	1,30	Doppelsalto gestreckt 1/1	ee/ 360	//2
1,60	Doppelsalto gestreckt	ee/	//	1,50	Doppelsalto gestreckt 2/1	ee/ 720	//4
1,30	Doppelsalto gehockt ½	oo 180	OO1	1,80	Doppelsalto gestreckt 3/1	ee/ 1080	//6
1,50	Doppelsalto gehockt 1½	oo 540	OO3	1,60	Dreifachsalto gehockt	ooo	OOO
1,50	Doppelsalto gebückt ½	ooV 180	>>1	1,90	Dreifachsalto gebückt	oooV	<<<
1,70	Doppelsalto gestreckt ½	ee/ 180	//1	2,00	Dreifachsalto gehockt 1/1	ooo 360	OOO2
1,90	Doppelsalto gestreckt 1½	ee/ 540	//3				
2,10	Doppelsalto gestreckt 2½	360 oo 540	\2\3				
	★ Beachte einige reduzierte Werte für Startsalti						

Der Schwierigkeitswert (DV) für andere Elemente kann berechnet werden, durch Addieren des Werts des Grundelements (grau markiert) mit dem Wert für zusätzliche Schrauben.

Tumbling - Tabelle der Schwierigkeit

DV	Serie 1 - vw. mit Hock/Bücksalti vw.	Code	Serie 2 - vw. mit Strecksalti vw.	Code	Serie 3 - rw. Mit Hock/Bück Salti	Code	Serie 4 - rw. mit Strecksalti	Code	Serie 5 - rw. mit 2 Doppel/Dreifachsalti	Code	Serie 6 kombiniert	Code
0,40		HFS O				RFO						
						RF<						
0,50		HFS>						RF/				>RFO
		\HO										>RF<
0,60												>RF/
		\H>										\RF/
0,70								360	RF/2			\2RF/
0,80				180	\H/1							
				360	\2H\							
0,90				360	\2H\1			720	RF/4			\2RF/2
1,00				360	\2H\2							\2RF/2
1,10				360	\2H\3							\2RF/4
												\RF00
1,20						360	RF002					\2RF00
												\RF<<
1,30									RF//			\2RF<<
1,40						720	RF004					\2RF002
1,50		\H00						360	RF//2			>RF004
												\2RF//
1,60		\2H00										\2RF004
1,70		\2H001						720	RF//4			\2RF//2
		\H>>										
1,80		\H003					RF000					
		\2H>>										
1,90		\2H003								RF//WF00		\2RF//4
2,00				180	>H\1			1080	RF//6		RF//WF<<	
2,10				360	\2H\1		RF<<<		1080	RWF//6		RF//WF002
2,20				540	>H\3							\2RF//6
2,30				360	\2H\3					720	RF//WF004	
2,40				900	>H\5					360	RF//WF//2	
2,50										360	RF//2WF004	
2,60										720	RF//WF//4	
2,70												
2,80										360	RF//2WF//4	

Anhang A4

Trampolin - Tabelle der Schwierigkeit

DV	Gruppe 1 mit Sprungtisch	Kürzel	Code
0,30	1/4 ein 1/4 aus	90 $\curvearrowright = \frown$	R
0,40	½ ein	180 $\curvearrowright = \frown$	1H
0,40	Überschlag	$\curvearrowright = \frown$	H
0,50	½ ein ½ aus	180 $\curvearrowright = \frown$ 180	1H1
0,50	Überschlag ½ aus	$\curvearrowright = \frown$ 180	H1
0,60	Überschlag ½ ein 1/1 aus	180 $\curvearrowright = \frown$ 360	1H2
0,60	Überschlag 1/1 aus	$\curvearrowright = \frown$ 360	H2
0,70	Überschlag ½ ein 1½ aus	180 $\curvearrowright = \frown$ 0	1H3
0,70	Überschlag 1½ aus	$\curvearrowright = \frown$ 540	H3
0,80	Tsukahara gehockt	TSU	TO
0,90	Tsukahara gebückt	TSU V	T<
1,00	Tsukahara gestreckt	TSU /	T/
1,20	Tsukahara gestreckt 1/1 ★	TSU / 360	T/2
1,40	Tsukahara gestreckt 2/1 ★	TSU / 720	T/4
0,80	Überschlag Salto gehockt	$\curvearrowright = \delta$	HO
0,90	Überschlag Salto gebückt	$\curvearrowright = \delta V$	H>
1,00	Überschlag Salto gestreckt	$\curvearrowright = \delta$	H\
0,90	Überschlag Salto gehockt ½	$\curvearrowright = \delta$ 180	HO1
1,00	Überschlag Salto gebückt ½	$\curvearrowright = \delta V$ 180	H>1
1,10	Überschlag Salto gestreckt ½	$\curvearrowright = \delta$ 180	H\1
1,30	Überschlag Salto gestreckt 1½	$\curvearrowright = \delta$ 540	H\3
1,50	Überschlag Salto gestreckt 2½	$\curvearrowright = \delta$ 900	H\5
1,60	Doppel Tsukahara gehockt	TSU $\ell\ell$	TOO
1,80	Doppel Tsukahara gebückt	TSU $\ell\ell V$	T<<
2,00	Doppel Tsukahara gestreckt	TSU $\ell\ell /$	T\
2,00	Doppel Tsukahara gehockt 1/1	TSU $\ell\ell$ 360	TOO2
1,70	Überschlag Doppelsalto gehockt ½	$\curvearrowright = \delta\delta$ 180	HOO1
1,90	Überschlag Doppelsalto gebückt ½	$\curvearrowright = \delta\delta V$ 180	H<<1
2,10	Überschlag Doppels. gestreckt ½	$\curvearrowright = \delta\delta$ 180	H\1
2,10	Überschlag Doppel hock 1½	$\curvearrowright = \delta\delta$ 540	HOO3
2,50	Überschlag Doppel hock 2½	$\curvearrowright = 360\delta\delta$ 540	HOO3

DV	Gruppe 2 ohne Sprungtisch	Kürzel	Code
0,10	Hocksalto	δ	O
0,10	Bücksalto	δV	>
0,20	Strecksalto	δ	\
0,20	Hocksalto ½	δ 180	O1
0,20	Bücksalto ½	δV 180	>1
0,30	Strecksalto ½	δ 180	\1
0,30	Hocksalto 1/1	δ 360	O2
0,40	Strecksalto 1/1	δ 360	\2
0,50	Strecksalto 1½	δ 540	\3
0,60	Strecksalto 2/1	δ 720	\4
0,70	Strecksalto 2½	δ 900	\5
0,60	Doppelsalto gehockt	$\delta\delta$	OO
0,70	Doppelsalto gebückt	$\delta\delta V$	>>
0,80	Doppelsalto gestreckt	$\delta\delta$	\1
0,70	Doppelsalto gehockt ½	$\delta\delta$ 180	OO1
0,80	Doppelsalto gebückt ½	$\delta\delta V$ 180	>>1
0,90	Doppelsalto gehockt 1½	$\delta\delta$ 540	OO3
0,90	Doppelsalto gestreckt ½	$\delta\delta$ 180	\1
1,10	Doppelsalto gestreckt 1½	$\delta\delta$ 540	\3
1,30	Doppelsalto gestreckt 2½	$\delta\delta$ 900	\5
1,60	Doppelsalto gestreckt 3½	$\delta\delta$ 1260	\7
1,50	Dreifachsalto gehockt ½	$\delta\delta\delta$ 180	OOO1
1,70	Dreifachsalto gebückt ½	$\delta\delta\delta V$ 180	>>>1
1,90	Dreifachsalto gestreckt ½	$\delta\delta\delta$ 180	\1
1,90	Dreifachsalto gehockt 1½	$\delta\delta\delta$ 360 δ 180	O2O2O
2,30	Dreifachsalto gehockt 2½	$\delta\delta\delta$ 360 δ 360 δ 180	O2O2O1
2,80	Dreifachsalto gehockt 3½	$\delta\delta\delta$ 360 δ 360 δ 540	O2O2O3

Der Schwierigkeitswert (DV) für andere Elemente kann berechnet

werden, durch das Addieren des Werts des Grundelements (grau markiert)

mit dem Wert für zusätzliche Schrauben.

★ TSU (gehockt/gestreckt) 360 and Kasamatsu (KAS) (gehockt/gestreckt) werden als gleiches Element gewertet.

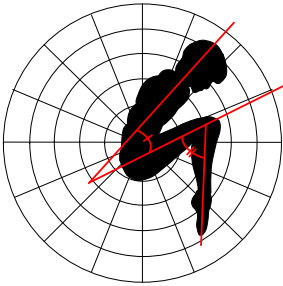

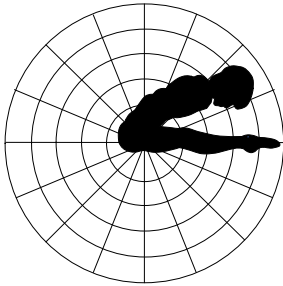
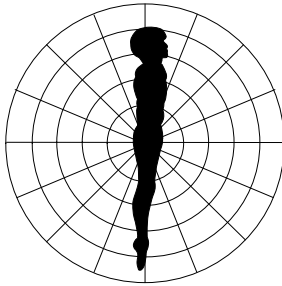
★ TSU (gehockt/gestreckt) 720 and Kasamatsu 360 (KAS 360) (gehockt/gestreckt) werden als gleiches Element gewertet.

Anhang A5

Tumbling und Trampolin – Anerkennung Elemente

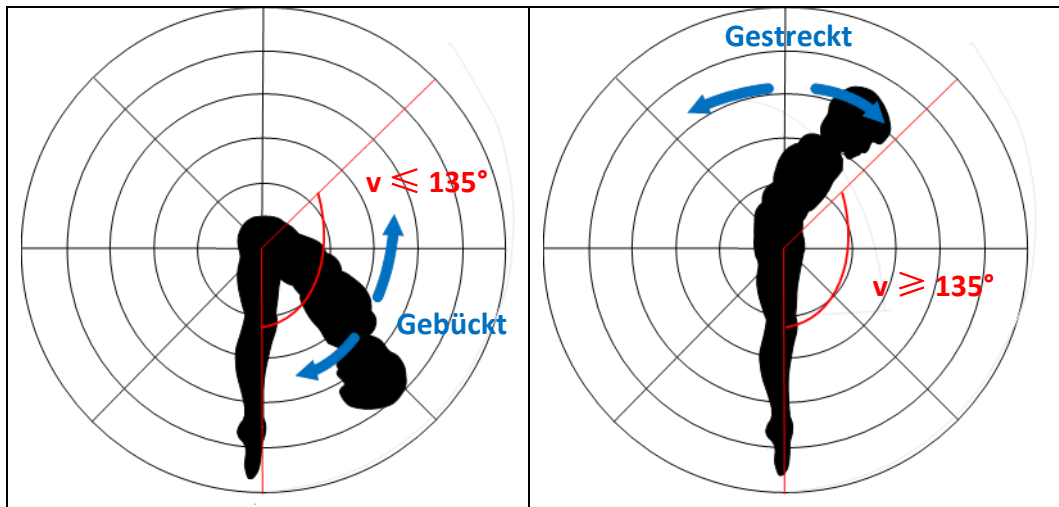
1 Verlangte Körperposition in Salti

Turner können in gehockter/offen gehockter, gebückter oder gestreckter Position drehen (gemäß den Definitionen unten).

Gehockte Position	Pucked Position	Gebückte Position	Gestreckte Position
			
<p>In einer gehockten Körperposition werden die Knie und Hüften gebeugt und zur Brust hingezogen.</p> <p>Gleich oder weniger als 135° in der Hüfte und 135° zwischen den Oberschenkeln und den Unterschenkeln sind akzeptabel.</p>	<p>Dies ist eine Modifikation der gehockten Position zum Drehen mehrerer Salti. Eine pucked Körperposition beträgt typischerweise 120° in Hüfte und 90°-120° in Knien.</p>	<p>In einer gebückten Körperposition wird der Körper in der Hüften gebeugt, mit gestreckten Beinen. Gleich oder kleiner als 135°* in der Hüfte ist akzeptabel. Eine leichte Beugung (max. 30°) der Knie wird akzeptiert.</p>	<p>Eine gestreckte Körperposition ist sowohl in der Hüfte als auch in den Knien genau 180° gestreckt. Gleich oder mehr als 135°* in Hüfte ist akzeptabel.</p>

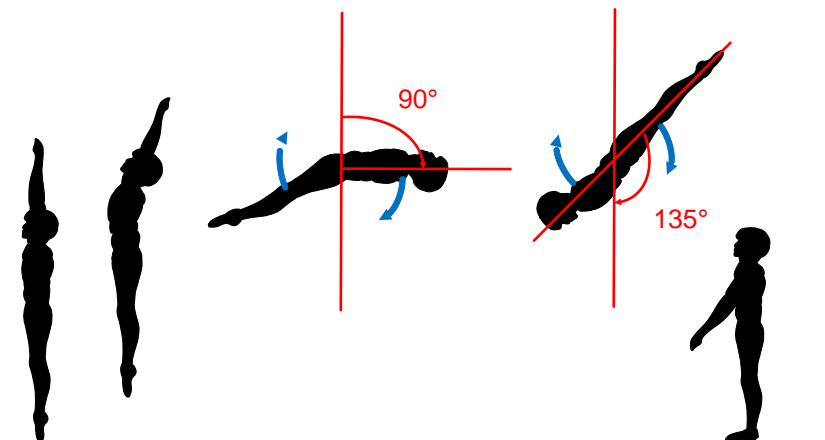
* Körperpositionen bei genau 135° werden zu Gunsten des Teams gezählt, wobei sowohl Kompositionsabzüge als auch Schwierigkeitswert berücksichtigt werden. Werte für Körperpositionen sind nur gegeben, wenn der Turner die Körperposition in jedem Salto deutlich anzeigt. Für Ausführungsabzüge siehe Anhang A6.

Alle gestreckten Körperpositionen, bei denen der Kniewinkel $\leq 90^\circ$ beträgt, werden als gehockt gezählt (siehe Definition des Kniewinkels im Bild oben). Bei Doppel- und Dreifach-Salti mit mehr als einer halben Drehung kann die gehockte Position leicht modifiziert (geöffnet) werden und wird dann als Puckposition (offen gehockt) bezeichnet. Die Puckposition gilt als gehockt in Bezug auf den Schwierigkeitswert.

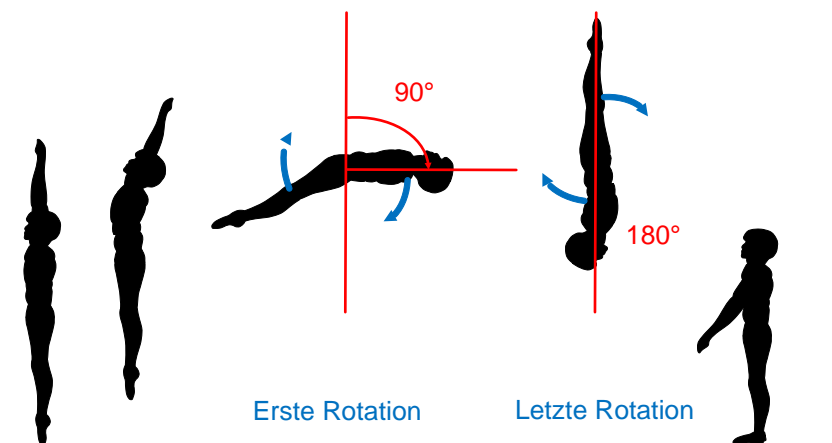


Anerkennung von gebückt (links) versus gestreckt (rechts). Die Bilder zeigen den Winkel in der Hüfte. Die roten Linien zeigen 135° zwischen Beinen und Oberkörper.

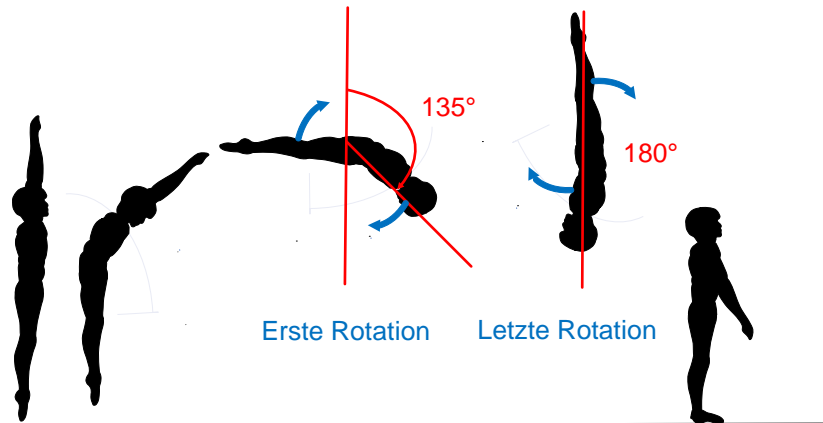
Bei Einzelsalti vorwärts und Einzelsalti rückwärts wird die Position des Elements nach dem Start von 90° bis zu den restlichen 135° (vor der Landung) bewertet. (Siehe Bild unten)



Bei mehrfachen Rückwärtssalti wird die Körperposition von 90° nach dem Start (siehe Bild unten) und bis zu den restlichen 180° (vor der Landung) bewertet.



Bei mehrfachen Vorwärtssalti wird die Körperposition von 135° nach dem Start (siehe Bild unten) bis zu den restlichen 180° (vor der Landung) bewertet.



Die niedrigste Position, die während der Flugphase gezeigt wird, definiert den Schwierigkeitswert des Elements.

Die gestreckte Position in einem gestreckten Salto muss während der gesamten Flugphase gezeigt werden.

2 Schraubenanforderungen

Die Körperposition in einem Salto mit mehr als einer halben Drehung wird entweder als gehockt (pucked) oder gestreckter Salto akzeptiert, aber niemals als gebückt.

Zusätzliche Werte für Schrauben werden gezählt, wenn sie um mindestens 45° von der Schraube gedreht werden. Bei einer Unterrotation von mehr als 45° reduziert sich die Anzahl der Schrauben auf die Anzahl der abgeschlossenen halben Drehungen. Diese Position wird an den Hüften gemessen. Jede Abweichung von der Rotation wird von den Ausführungskampfrichtern abgezogen.

Beachte, dass das Drehen von Doppel- und Dreifachsalti mit weniger als drei Schrauben in der Teamrunde die gleiche Anzahl von Schrauben in jedem Salto für jeden Turner erfordert. Es gibt eine Toleranz von 90° für die Aufteilung der Schrauben. Tsukahara ohne Schraube im Salto erfüllt die Schraubenanforderung nicht.

3 Doppel und Dreifachsalti

Am Trampolin werden Doppel- und Dreifachsalti vom Trampolin bis zur Landung gezählt. Dies bedeutet, dass Tsukahara, Kasamatsu und Überschlag Salto als Doppelsalti gelten. Doppel Tsukahara, Doppel Kasamatsu und Überschlag Doppelsalto gelten als Dreifachsalti.

4 Tempoflick

Ein Tempoflick am Tumbling ist definiert als ein einfacher Rückwärtssalto in überstreckter Körperposition und wird in Schulterhöhe oder niedriger durchgeführt. Ein Element, das höher als Schulterhöhe und ohne überstreckte Körperposition ausgeführt wird, wird als Strecksalto gezählt.

5 Elemente außer Salti

Für Rondat, Überschlag, Hechtüberschlag und Flick-Flack muss der Kontakt von Händen und Füßen mit dem Boden bestehen. Die Grenze ist leichter Kontakt von mindestens einer Hand und einem Fuß.

6 Tsukahara 360° und Kasamatsu

Tsukahara gehockt/gestreckt (TSU) 360° und Kasamatsu gehockt/gestreckt (KAS) werden als die gleichen Elemente bewertet. Dies gilt auch für TSU 720° und KAS 360°.

7 Anerkennung verschiedener Elemente

Elemente, die auf demselben Grundelement basieren, können als unterschiedlich gezählt werden, wenn der Turner unterschiedliche Körperpositionen oder unterschiedliche Anzahl von Schrauben zeigt. Dies bedeutet, dass bei Doppel- und Dreifachsalti ein Element auch dann unterschiedlich ist, wenn der Turner die Körperposition in nur einem Salto verändert hat und der Schwierigkeitswert gleich bleibt.

Ein Doppelter Bücksalto mit halber Schraube vs. ein Doppelsalto mit halber Schraube, gestreckt im ersten und gebückt im zweiten Salto, sind aus kompositorischer Sicht verschiedene Elemente, obwohl beide Elemente den gleichen Schwierigkeitswert haben.

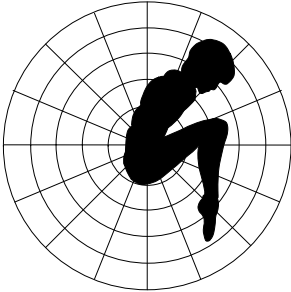
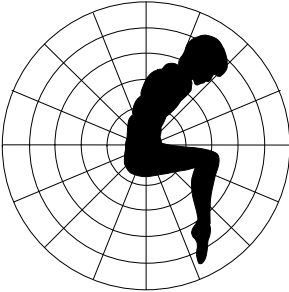
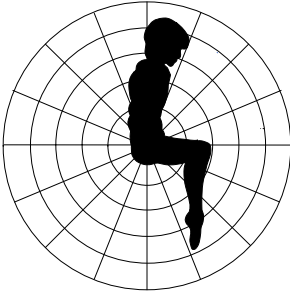
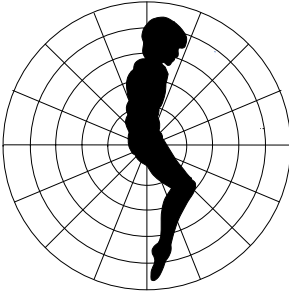
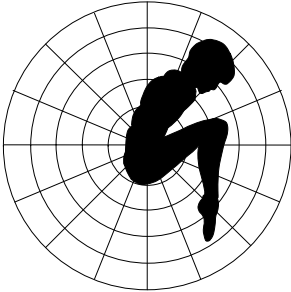
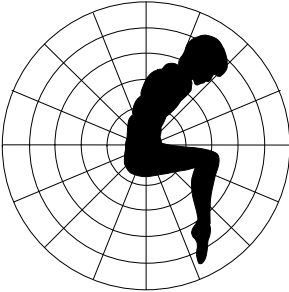
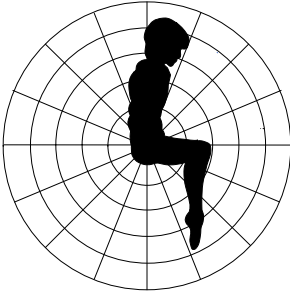
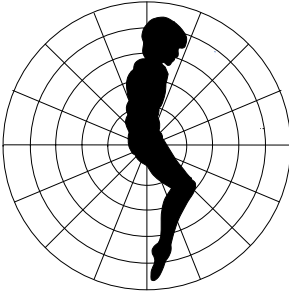
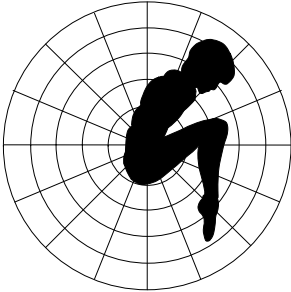
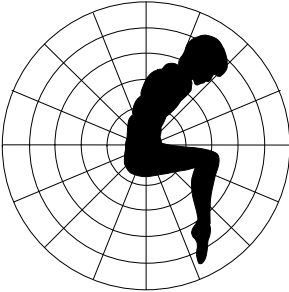
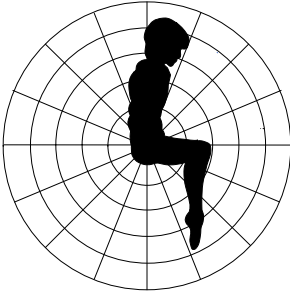
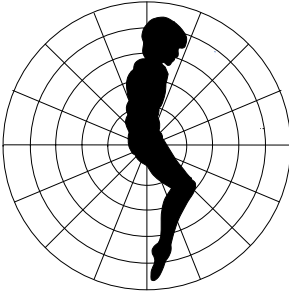
In Doppel- und Dreifachsalti macht die Anzahl der Schrauben in jedem Salto auch verschiedene Elemente. Z.B. unterscheidet sich ein Doppelsalto mit ganzer Schraube im ersten und halber Schraube im zweiten Salto von einem Doppelsalto mit halber Schraube im ersten und ganzer Schraube im zweiten Salto.

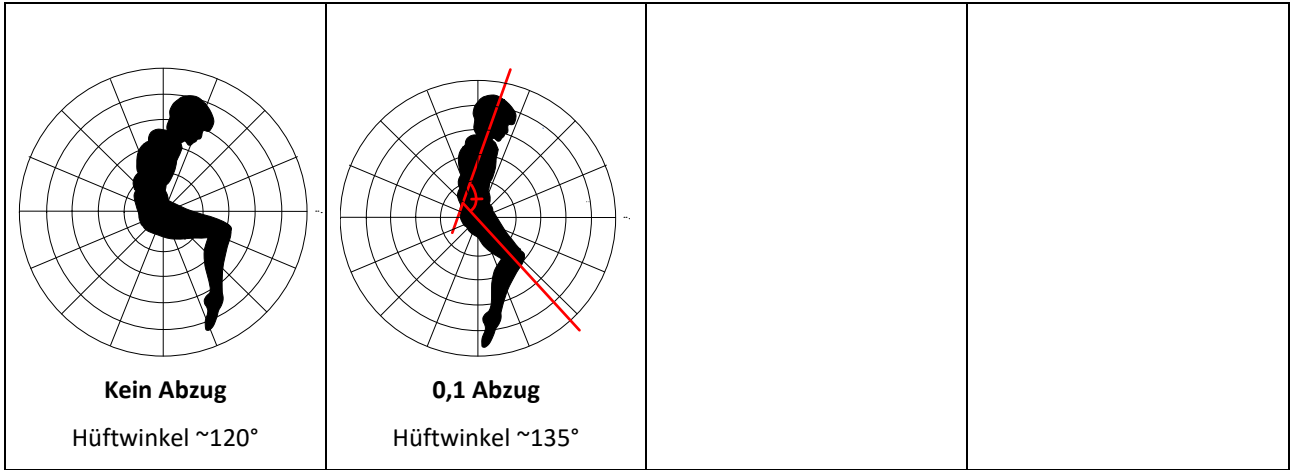
Bei der Durchführung von Doppel- und Dreifachsalti mit drei oder mehr Schrauben wird die genaue Platzierung der Schrauben nicht berücksichtigt. Ein Doppelsalto gestreckt mit 540° Schraube im ersten und 720° Drehung im zweiten Salto wird somit als das gleiche Element erkannt, wie eine Doppelsalto gestreckt mit 720° Drehungen im ersten und 540° im zweiten Salto.

Anhang A6

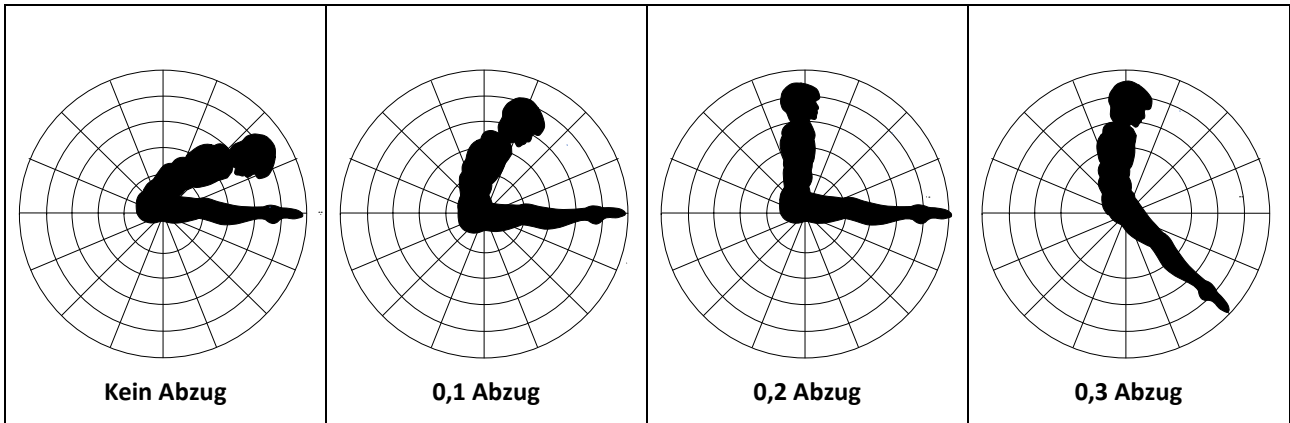
Tumbling und Trampolin – Allgemeine Fehler und Strafen

1 Tumbling und Trampolin

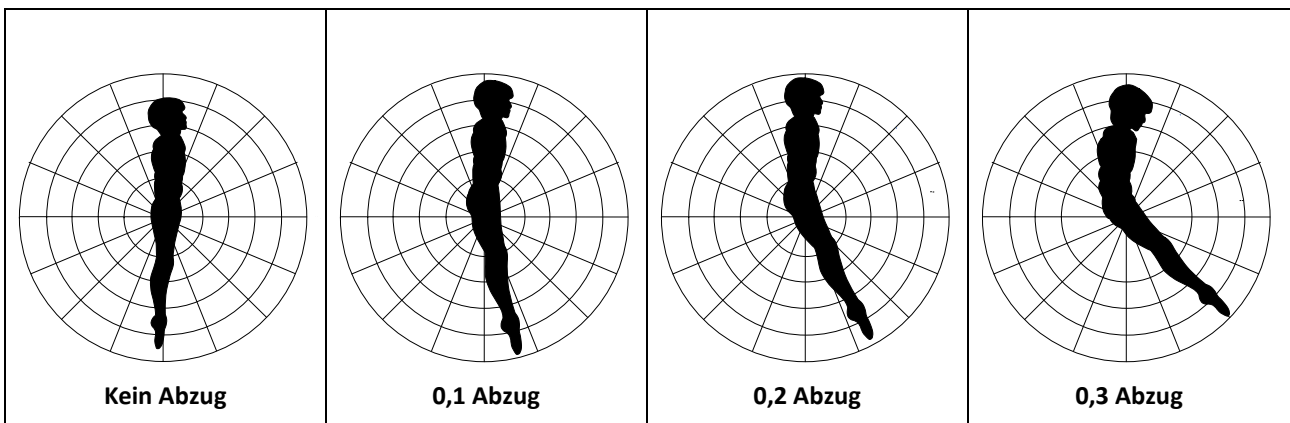
1.1 Körperposition in Salti (0,5)													
<p>Turner können Salti in gehockter/offen gehockter (pucked), gebückter oder gestreckter Position (gemäß den Definitionen in Anhang A5) zeigen. Abzüge werden in der Flugphase (nach der Startphase und vor der Vorbereitung auf die Landung) abgezogen. Es gibt keine Abzüge für Körperposition während des Starts oder der Vorbereitung auf die Landephase innerhalb der definierten Bereiche.</p> <p>Gehockte/pucked, gebückte und gestreckte Körperpositionen müssen mit klarer und definierter Körperform durchgeführt werden, wobei Füße und Beine zusammengehalten und die Füße und Zehen gestreckt sein sollen. Sowohl Hüft- als auch Kniewinkel müssen für Körperpositionsabzüge berücksichtigt werden. Arme sollten sich im Salto in Körpfernähe befinden. Es ist möglich, sowohl für Kopf als auch für Füße Fehler abzuziehen. Abzüge für die Körperposition in mehreren Salti werden pro Element genommen (nicht für jede Rotation des Elements).</p> <p>Die pucked Position ist erlaubt, wenn mehr als 180° in mehreren Salti gezeigt wird.</p>													
Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr									
- Hüft- und Kniewinkelfehler	pro Turner/ Element	X	X	X									
- Gegrätschte/überkreuzte Beine		X	-	-									
- Kopffehler		X	-	-									
- Fußfehler		X	-	-									
- Arme nicht an Körper oder Drehachse in Schrauben		X	-	-									
<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Kein Abzug</th> <th>0,1 Abzug</th> <th>0,2 Abzug</th> <th>0,3 Abzug</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Kein Abzug	0,1 Abzug	0,2 Abzug	0,3 Abzug				
	Kein Abzug	0,1 Abzug	0,2 Abzug	0,3 Abzug									
													
Richtlinien Abzüge – Gehockte Position													



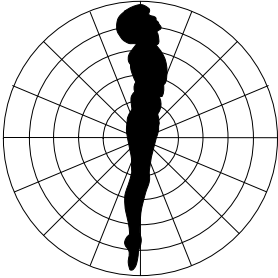
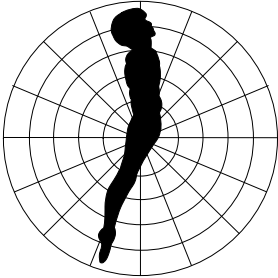
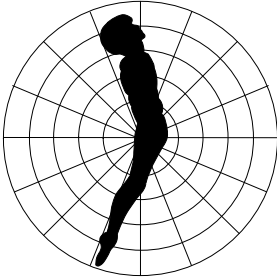
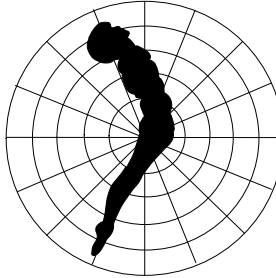
Richtlinien Abzüge – Pucked Position



Richtlinien Abzüge – Gebückte Position



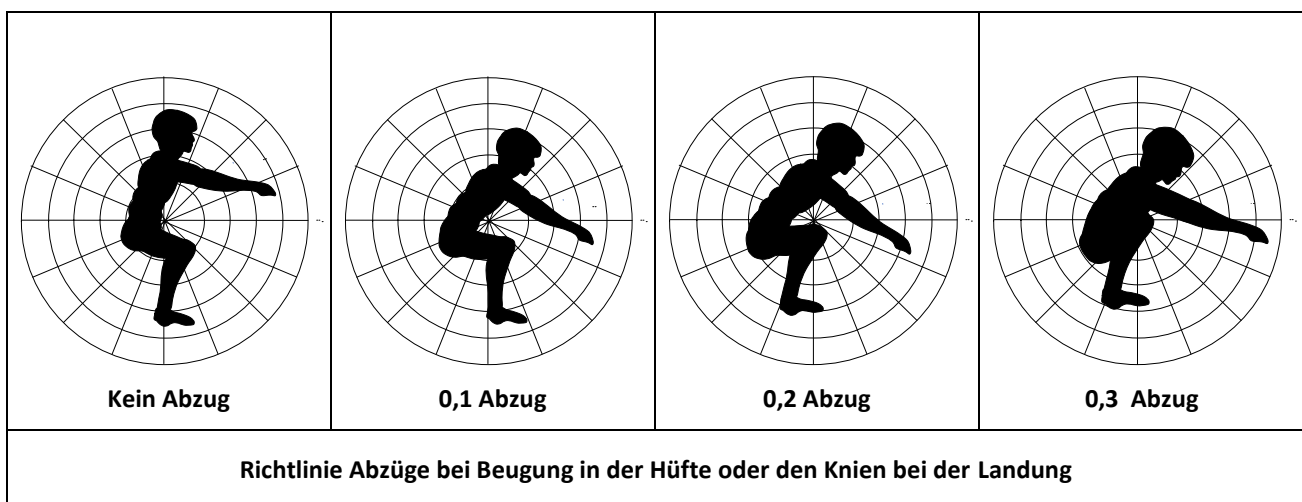
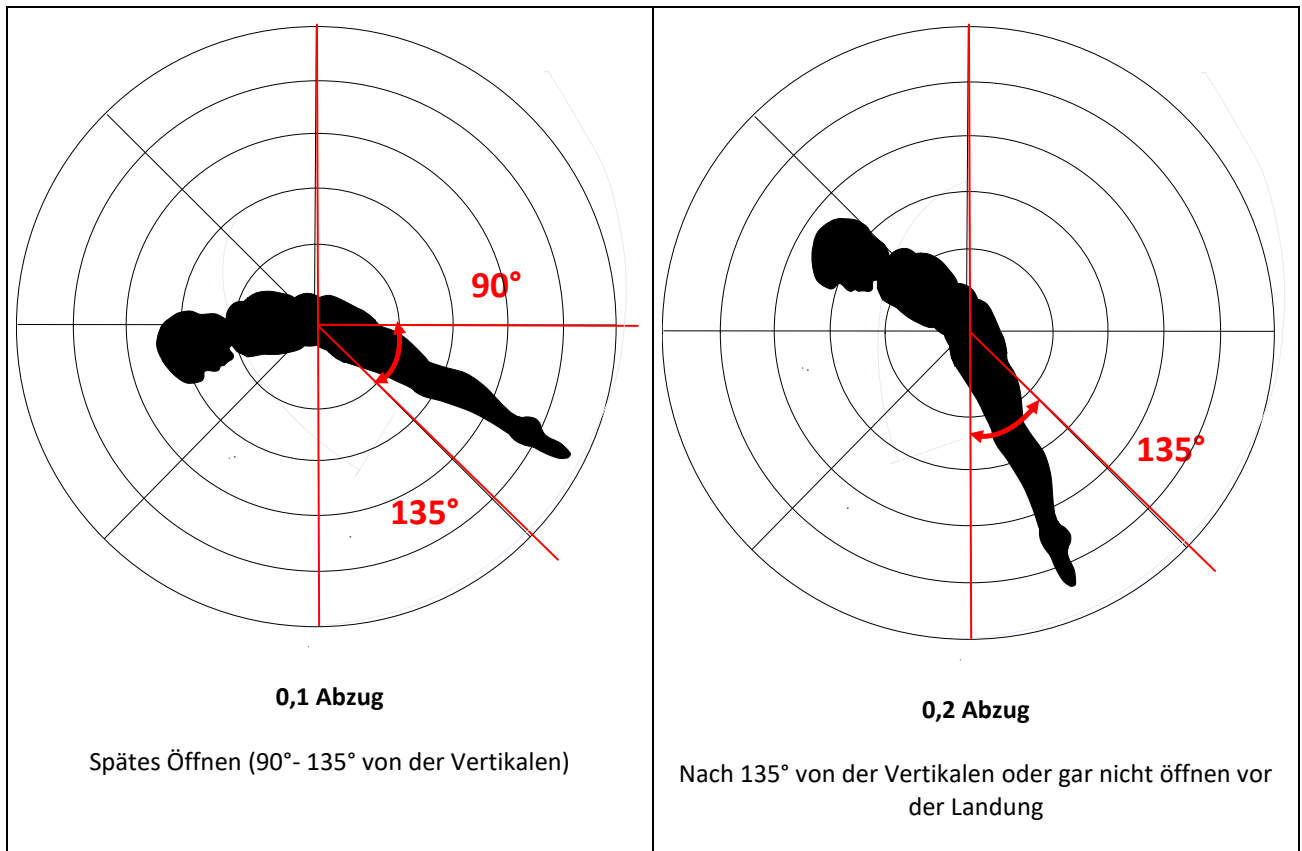
Richtlinien Abzüge – Gestreckte Position

			
Kein Abzug Offene Brust – Gestreckte Linie durch die Hüfte	0,1 Abzug	0,2 Abzug	0,3 Abzug
Richtlinien Abzüge – Gestreckte Position			

1.2 Schrauben (0,5) Die Startphase muss deutlich gezeigt werden, und die Rotation muss vor der Landung abgeschlossen sein.				
Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Die Schraube zu früh einleiten	pro Turner/ Element	X	X	-
- Unter- oder Überrotation der Schraube bei der Landung		X 30°-45°		X >45°

1.3 Öffnen und Landepositionen in Salti (0,5) Vor der Landung muss der Turner das Salto öffnen und eine gestreckte Körperposition zeigen (letztes Element im Tumbling). Bei gehockten und gebückten Salti ist eine klare Öffnung/Streckung erforderlich. Als Richtlinie sind nicht mehr als 30° Beugung (relativ gestreckt) in der Hüfte/Knie erlaubt. Das Öffnen/Ausstrecken erfolgt vorzugsweise horizontal (90° von vertikal) oder früher. Wird die gestreckte Körperposition früher erreicht, muss sie mindestens zur horizontalen Position gehalten werden. Die Vorbereitung auf die Landung ist nach der Horizontalen erlaubt. Die Schraube muss in der Horizontalen abgeschlossen sein. Die Körperposition bei der Landung muss aufrecht sein. Ein Kniebeugen ($\leq 90^\circ$) und etwas Beugen in der Hüfte ($\leq 90^\circ$) ist erlaubt.				
Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Spätes Öffnen (>90° - 135° von der Vertikalen) oder frühes Öffnen, aber nicht bis zur Horizontalen Position gehalten	Pro Turner	X	-	-
- Öffnen nach 135° von der Vertikalen oder keine Öffnung vor der Landung		-	X	-

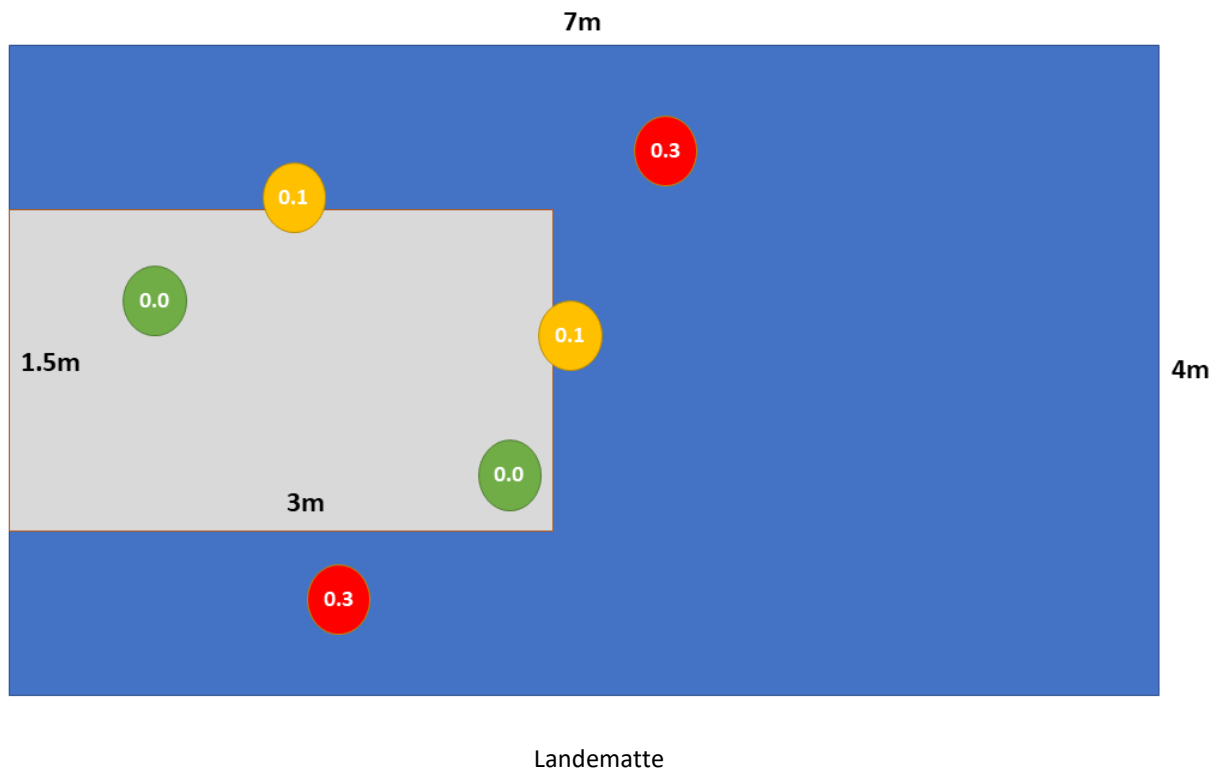
Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Schraube in der Horizontalen nicht beendet		X	-	-
- Hüft/Kniebeugung >90° bis zu einer tiefen Hocke		X	X	X



1.4 Landung des letzten Elements innerhalb der Landezone (0,3)

Turner sollten das letzte Element am Tumbling im Landebereich der Landezone landen. Der erste Kontaktpunkt mit dem Landebereich sollte sich innerhalb der farbigen Landezone (1,5 x 3,0m) befinden.
 Wenn der Landebereich außerhalb der Landezone mit einem Teil des Körpers als ersten Kontakt berührt wird, gibt es einen kleinen Abzug.
 Wenn sich der erste Kontaktpunkt vollständig außerhalb der Landezone befindet, gibt es einen großen Abzug.
 Es ist erlaubt, die Landezone nach dem ersten Kontakt zu verlassen.

Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Berühren außerhalb der Landezone	Pro Turner/ jedes Mal	X	-	-
- Landen außerhalb der Landezone/nicht Landen des letzten Elements in der Landezone		-	-	X



1.5 Kontrolle bei der Landung (1,0)

Die Landung muss mit beiden Füßen gleichzeitig erfolgen und kontrolliert sein. Der Turner darf sich aber unter Kontrolle weiter in die Bewegungsrichtung bewegen.

Um nach der Landung die Kontrolle zu erlangen, ist es erlaubt, einen kleinen Schritt ($\leq 60^\circ$ Beinöffnung) oder einen kleinen Prellsprung von gestreckten Beinen zu machen. Weitere Schritte (einmal ausbalanciert) zum Verlassen der Landezone werden ohne Abzug akzeptiert.

Bewegungen anderer Körperteile (z.B. unterstützende Armbewegung) werden nicht abgezogen. Es wird nicht verlangt, die Füße nach Erlangung der Kontrolle zu schließen.

Geringer Kontrollverlust – ein großer Schritt ($>60^\circ$ Beinöffnung) oder für einen großen Prellsprung (Knie beugen sich, um die aufrechte Position zu halten) oder nicht mit beiden Füßen gleichzeitig landen.

Mittlerer Kontrollverlust - für mehrere Schritte oder Korrekturen zur Kontrolle.

Schwerer Kontrollverlust - bei leichtem Berühren der Matte mit Händen/Knieen ohne Stützgewicht

Stürze erhalten die höchsten Abzüge. Der Abzug basiert darauf, ob der Sturz auf eine Überrotation oder eine Unterrotation zurückzuführen ist.

Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- GERINGER Kontrollverlust		X	-	-
- MÄSSIGER Kontrollverlust		-	X	-
- SCHWERER Kontrollverlust	pro Turner	-	-	0,5
- Sturz - Überrotation		-	-	0,8
- Sturz - Unterrotation		-	-	1,0

1.6 Trainerhilfe (1,5)

Ein einsehender Trainer ist nur dazu da, bei Gefahrensituationen zu reagieren, nicht, um auf sich aufmerksam zu machen. Der Trainer ist da, um Verletzungen der Turner zu vermeiden und nicht um Turner davon abzuhalten zu stürzen.

Alle unterstützenden Handlungen, bei denen der Trainer den Turner berührt, werden abgezogen.

Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Hilfe		-	-	1,0
- Nicht helfen in gefährlichen Situation	Pro Turner	-	-	1,5

1.7 Fluss (0,1)				
Der Fluss (Zeit zwischen den Turnern) zwischen den Turnern muss gleichmäßig sein. Mindestens zwei Turner müssen sich gleichzeitig bewegen, aber der nächste Turner darf das erste Element erst dann beginnen, wenn der vorherige Turner das letzte Element abgeschlossen hat.				
Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Unregelmäßiger Fluss/Fehlender Fluss	Pro Turner jedes Mal	X	-	-

1.8 Gemeinsames Zurückjoggen zwischen den Runden (0,4)				
Turner müssen nach der ersten und zweiten Runde zur Startposition an der Tumblingbahn zurückjoggen. Sie müssen gemeinsam joggen.				
Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Nicht zurückjoggen	pro Team für jede Runde	-	-	0,4
- Nicht gemeinsam zurückjoggen		-	-	

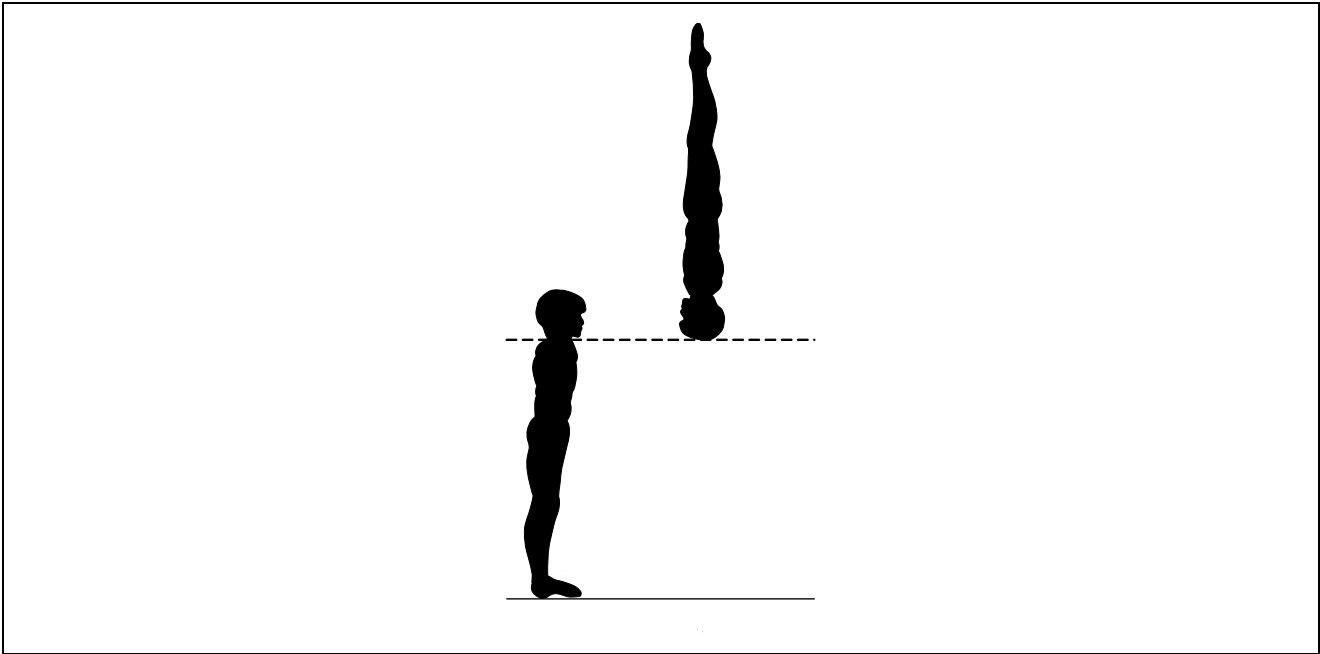
1.9 Spezielle Abzüge				
1.9.1 Durchlaufen (3,0)				
Läuft ein Turner durch, ohne ein gültiges Element zu turnen, wird ein Abzug gemacht. Für den Turner werden keine weiteren Abzüge gemacht.				
Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Durchlaufen	Pro Turner	-	-	3,0

1.9.2 Falsche Anzahl der Turner (3,0 pro fehlendem/zusätzlichem Turner)				
Für den Fall, dass zu wenige oder zu viele Turner springen, oder nicht die gleiche Anzahl von männlichen und weiblichen Turnern in einem gemischten Team springen, wird ein Abzug gemacht. Für einen zusätzlichen Turner werden keine weiteren Ausführungsabzüge gemacht.				
Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Mehr oder weniger als 6 Turner	Pro falscher Anzahl der Turner	-	-	3,0
- Mehr oder weniger als 3 Männer/Frauen in einem gemischten Team		-	-	

Beispiele: 2 Männer & 4 Frauen: $1 \times 3,0 = 3,0$ (eine Frau sollte durch einen Mann ersetzt werden)
 5 Männer & 1 Frau: $2 \times 3,0 = 6,0$ (2 Männer sollten durch 2 Frauen ersetzt werden)
 3 Männer & 2 Frauen: $1 \times 3,0 = 3,0$ (eine Frau fehlt)

2 Tumbling

2.1 Körperposition in Elementen außer Salti (0,4)				
Elemente wie Rondat, Flick Flack und Überschläge (keine Salti) müssen mit einer klaren und definierten Körperform ausgeführt werden, wobei Füße und Beine bei Bedarf zusammengehalten, sowie die Zehen gestreckt sein müssen. Es ist möglich, sowohl für Kopf als auch für Füße Fehler abzuziehen.				
Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Arme/Schulter, Hüfte und Kniewinkelfehler	Pro Turner/ Element	X	X	-
- Gegrätschte/überkreuzte Beine, Kopf oder Fußfehler		X	-	-
- Nur eine Hand stützt		X	-	-
2.2 Dynamik (0,3)				
Die kinetische Energie kann zwischen Rotation, Geschwindigkeit und Höhe übertragen werden. Der Impulsverlust wird von gering bis schwer eingestuft und bestraft. Der maximale Abzug von 0,3 wird angewendet, wenn der Turner fast still steht.				
Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3
- Verlust der Dynamik	Pro Turner	X	X	X
2.3 Höhe des letzten Vorwärtssaltos (0,2)				
Als Richtwert wird die äquivalente Höhe des Elements genommen, im höchsten Punkt während des einfachen Strecksalti, an der Oberseite des Kopfes gemessen, wenn der Turner auf dem Kopf steht. Für Doppel- und Dreifachsalti gilt die gleiche Höhe gemessen am Schwerpunkt des Turners.				
Die Höhe des Saltos sollte nicht niedriger sein als die Schulterhöhe des stehenden Turners, wenn der Körper am höchsten Punkt auf dem Kopf steht. Die Höhe des Kopfes des Turners wird von der Oberseite der Landematte aus gemessen.				
Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Zu niedrig	Pro Turner/ Element	-	X	-

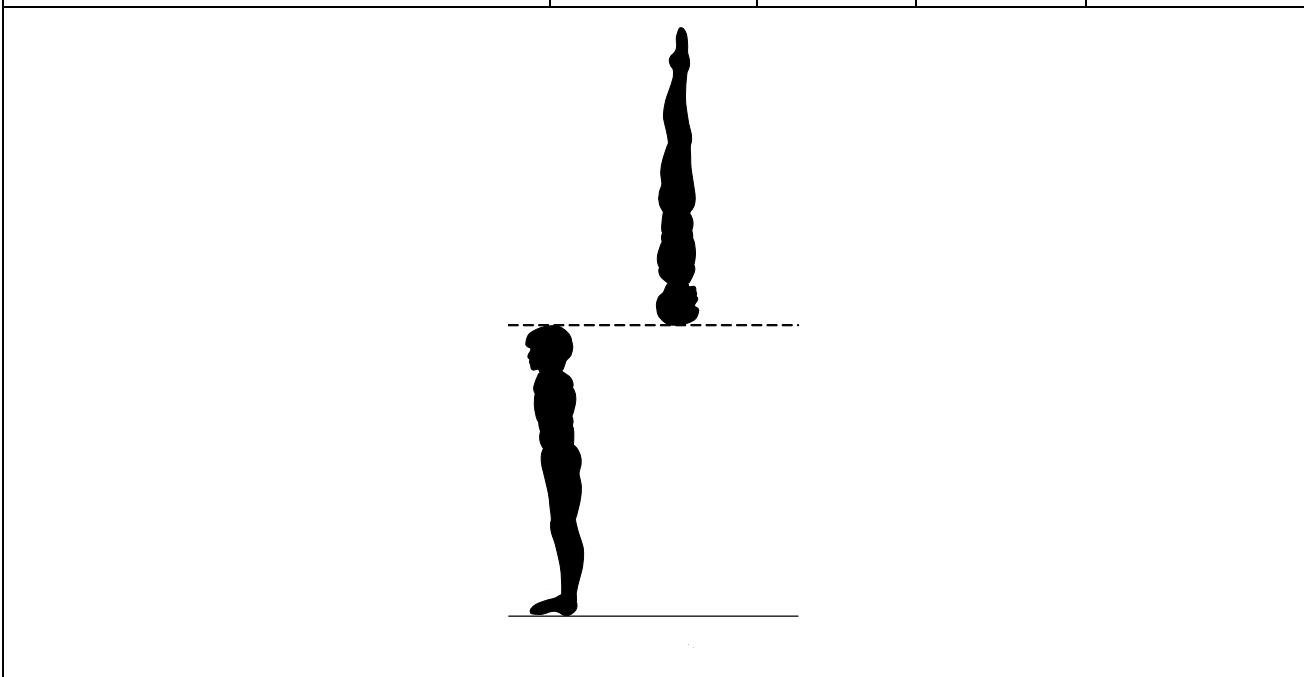


2.4 Höhe des letzten Rückwärtssaltos (0,2)

Als Richtwert wird die äquivalente Höhe des Elements genommen, im höchsten Punkt während des einfachen Stretksalti, an der Oberseite des Kopfes gemessen, wenn der Turner auf dem Kopf steht. Für Doppel- und Dreifachsalto gilt die gleiche Höhe gemessen am Schwerpunkt des Turners.

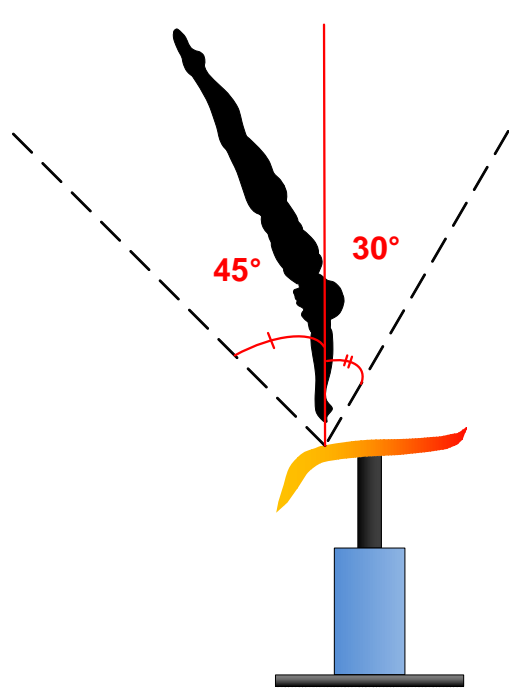
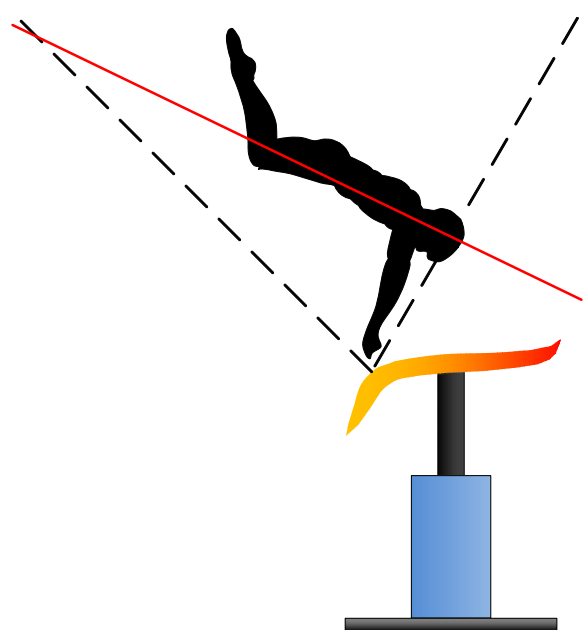
Die Höhe des Salti darf nicht niedriger sein als die Spitze des Kopfes des stehenden Turners, wenn der Körper am höchsten Punkt auf dem Kopf steht. Die Höhe des Kopfes des Turners wird von der Oberseite der Landematte aus gemessen.

Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Zu niedrig	Pro Turner	-	X	-

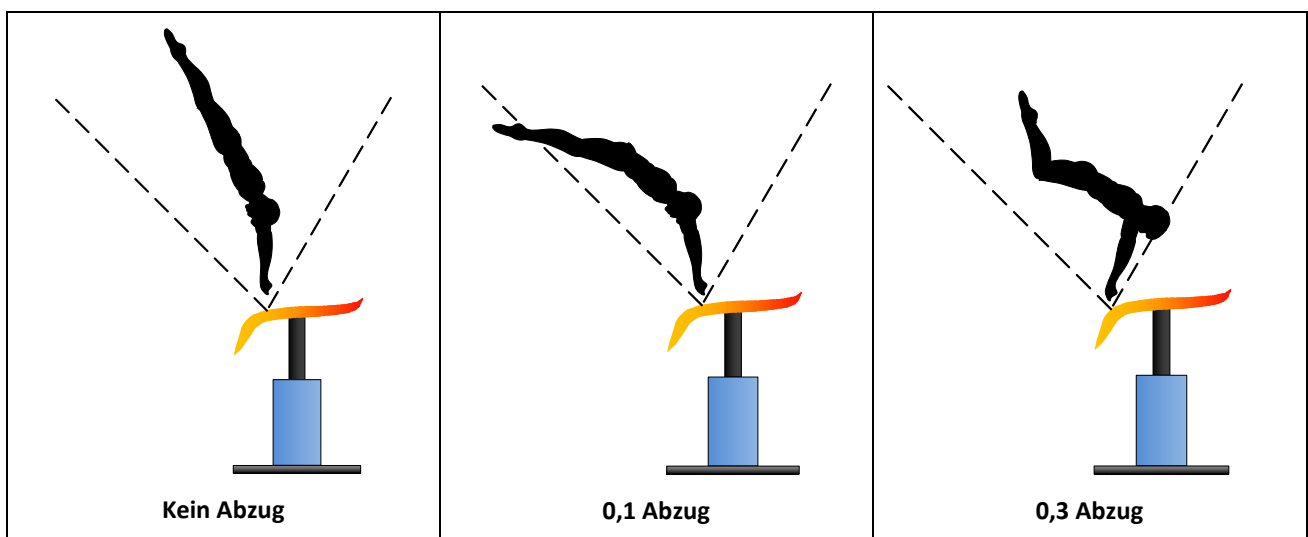


3 Trampolin

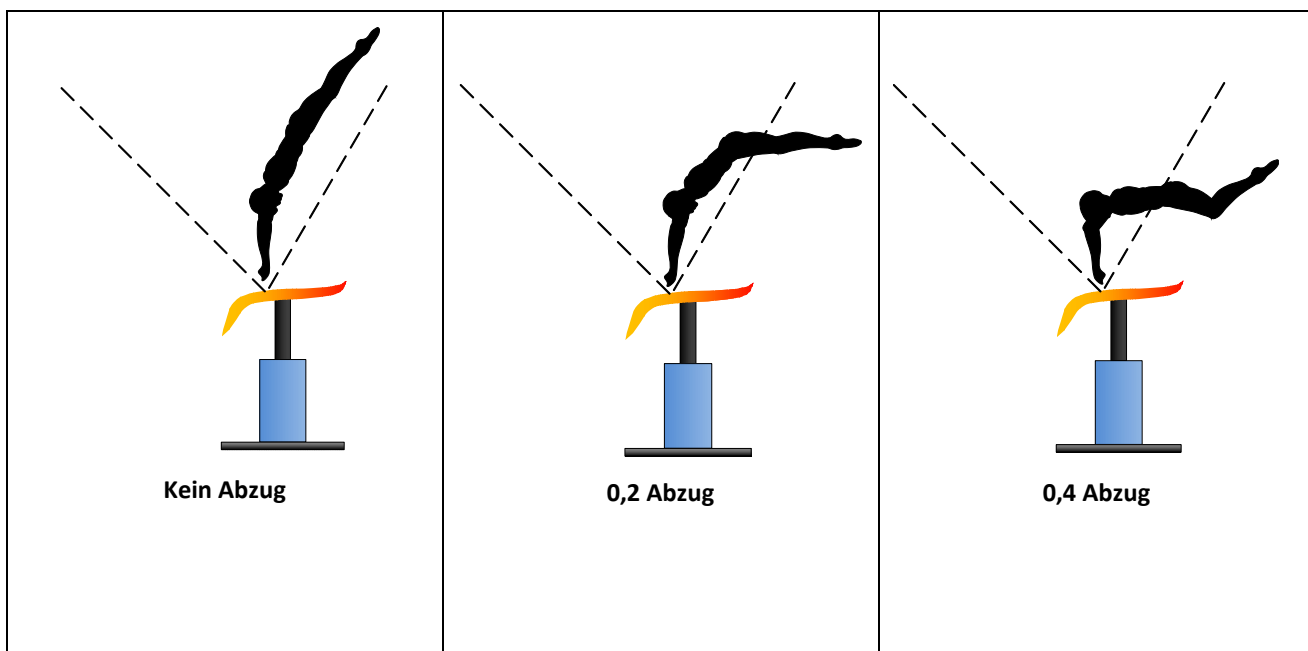
<p>3.1 Kontakt mit dem Sprungtisch (0,6)</p> <p>Die Turner müssen den Sprungtisch mit beiden Händen berühren, ihn mit einer gestreckten Körperposition durch die Vertikale verlassen** und den dazu verwenden, um einen sichtbaren Abdruck zu erreichen.</p> <p>Beim Verlassen des Sprungtischs, sollte der Turner vertikal (-45° - +30° von der vertikalen Linie durch den Kontaktpunkt) und in einer gestreckten Körperposition (Knie, Hüfte, Schulterwinkel >135°) mit gestreckten Armen (>135° in den Ellbogen) sein.</p> <p>Es gibt keine Anforderungen an die Körperposition vor dem Berühren des Sprungtischs (erste Flugphase).</p>
--

<p><u>* Beurteilung der Vertikalen:</u></p> <p>Eine vertikale Linie vom Kontaktpunkt der Hände legt "die Vertikale" mit 45° zur Trampolinseite und 30° zur Landezonenseite fest. Dadurch entsteht eine kegelförmige Zone um den Kontaktpunkt der Hände.</p> 	<p><u>** Beurteilung der Position beim Verlassen des Sprungtischs:</u></p> <p>An der Stelle, an der die Hände den Sprungtisch verlassen, wird eine gerade Linie von den Schultern bis zu den Knien beurteilt. Dieser Winkel zum Verlassen des Sprungtischs sollte innerhalb des Toleranzwinkels um die Vertikale* liegen.</p> 
<p>Beurteilung der Toleranz des vertikalen Winkels</p>	<p>Winkel beim Verlassen des Sprungtischs</p>

Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3 oder mehr
- Zu frühes Verlassen des Sprungtisches (Winkel beim Verlassen außerhalb der 45° zur Trampolinseite)	Pro Turner	X	-	-
- Zu spätes Verlassen des Sprungtisches (Winkel beim Verlassen außerhalb der 30° zur Landezonenseite)		-	X	-
- Nicht Verlassen des Sprungtisches in gestreckter Körperposition (>135°)		X	X	-
- Keine gestreckten Arme beim Verlassen des Sprungtisches		-	X	-
- Nicht berühren des Sprungtisches mit beiden Händen		-	-	0,6



Richtlinien der Abzüge für Kontakt mit dem Sprungtisch - Überschlag



Richtlinien der Abzüge für Kontakt mit dem Sprungtisch - Tsukahara

3.2 Höhe des Saltos (0,2)

Als Richtwert wird die äquivalente Höhe des Elements genommen, im höchsten Punkt während des einfachen Saltos, an der Oberseite des Kopfes gemessen, wenn der Turner auf dem Kopf steht. Für Doppel- und Dreifachsalti gilt die gleiche Höhe gemessen am Schwerpunkt des Turners.

Die Höhe des Saltos darf nicht niedriger sein als die Körpergröße des stehenden Turners plus einen Kopf mehr, gemessen am höchsten Punkt im Salto wenn der Turner auf dem Kopf steht. Die Höhe des Kopfes des Turners wird von der Oberseite der Landematte aus gemessen.

Die Höhenanforderung gilt für Elemente mit und ohne Sprungtisch.

Ausführungsfehler		0,1	0,2	0,3
- Zu niedrig	pro Turner	-	X	-

