

Erläuterungen zum Vielseitigkeitswettkampf

Leistungsbewertung

In allen Disziplinen wird die Leistung nach Punkten bewertet. Dabei lehnt man sich an die in vielen Bereichen üblichen Bewertungsstufen an.

Die Punkteermittlung kann mit Computer oder nach Wertungstabellen erfolgen:

<https://handbuch.tuju-bayern.de/pdf/Handbuch-TuJu-Wettkampfe-06.03.2023.pdf>

Die erreichbare Höchstpunktzahl pro Disziplin sind 20 Punkte.

Die Bewertung der messbaren Disziplinen erfolgt nach aktueller im Internet verfügbarer Tabelle siehe (

Bodenturnen auf einer 12 m Mattenbahn

Die Bodenübung setzt sich aus den drei Pflichtelementen und weiteren Kürelementen zusammen. Die Kürelemente setzen sich mindestens aus zwei akrobatischen- als auch aus zwei gymnastischen Elementen zusammen. **Dabei zählen die Pflichtelemente nicht zu den akrobatischen und gymnastischen Elementen.** Diese sollen möglichst in Kombination in zwei Bewegungsbahnen, (einmal hin und zurück) geturnt werden. **Es ist nicht erlaubt mehr als 2 Bahnen zu turnen.** Die Bewegungsfolge muss auf der Mattenbahn geturnt werden, jedoch kann der erste Anlauf außerhalb der Mattenbahn erfolgen. Der Schwierigkeitsgrad der Übung richtet sich dabei nach den zwei schwierigsten Kürelementen (siehe Elementkatalog). Die geforderte Mindestanzahl der Kürelemente richtet sich dabei nach der angestrebten Schwierigkeit der Übung (siehe Anforderungstabelle)

Zusammengefasst setzt sich also die Anforderung an die Bodenkür wie folgt zusammen:

1. Drei Pflichtelemente
 - a. Handstützüberschlag seitwärts (Rad) mit Drehung in die Bewegungsrichtung
 - b. Aufschwingen in den Handstand, Abrollen
 - c. Rolle rückwärts durch den Handstand (Felgrolle oder Kipprolle) für ältere Jahrgänge und für jüngere Jahrgänge (Klasse E) Rolle rückwärts durch den hohen Hockstütz
2. Angestrebte Schwierigkeit durch die Kürelemente (siehe Elementkatalog) und Erfüllung der Anzahl (siehe Anforderungstabelle)
3. Ausgewogene Gestaltung durch zwei gymnastische und zwei akrobatische Elemente

Die Bewertung der Übung erfolgt in zwei Kategorien, Schwierigkeit D und die Ausführung E. Für die Endnote werden beide Bewertungen addiert:

$$\text{Endnote} = \text{D-Note} + \text{E-Note}$$

Sowohl die D- als auch die E-Note können maximal 10 Punkte betragen. Somit ist eine Endnote von maximal 20 Punkten möglich.

Die Schwierigkeit D-Note bestimmen

1. Es werden die zwei höchstwertigsten Elemente aus der Übung herausgesucht (Siehe Elemente-Tabelle). Der niedrigste dieser beiden Elemente bestimmt die Schwierigkeit der Übung. Wiederholungen zählen nicht zur D-Note.
2. Es werden die drei Pflichtelemente gesucht. Pro fehlendes Pflichtelement werden -2,0 Punkte abgezogen. Pflichtelemente werden nur als solche anerkannt, wenn sie exakt wie ausgeschrieben gezeigt wurden.
3. Es wird die notwendige Anzahl an Kürelementen (siehe Tabelle) ermittelt. Pro fehlendes Kürelement werden -0,5 Punkte abgezogen.
Wichtig: Wird ein Element geturnt, welches nicht im Elementkatalog aufgeführt ist, so nimmt das Kampfgericht die Einstufung des Elements vor. Wiederholungen von Elementen zählen nicht zur Erfüllung der Kürelemente-Anzahl.
4. Zum Schluss wird geprüft, ob bei der Gestaltung der Übung, mindestens zwei gymnastische UND zwei akrobatische Kür-Elemente verwendet wurden. Zudem wird bewertet, ob die gesamte Bodenbahn ausgenutzt wurde (hin und zurück). Bei Nichterfüllung der Anforderung werden -1,0 Punkte abgezogen.
5. Um den D-Wert zu bestimmen, werden alle Abzüge von der ermittelten Schwierigkeit (siehe Schritt 1) abgezogen.

Die Ausführung E-Note bestimmen:

- Haltungsfehler: -0,1 klein | -0,3 mittel | -0,5 groß
- Technikfehler: -0,1 klein | -0,3 mittel | -0,5 groß
- Sturz: -1,0
- Verlassen der Mattenbahn: -0,3
- Jede nicht gestattete Änderung der Bewegungsrichtung: -0,3
- **Mehr als 2 Bahnen: -1,0**

Beispiel I

Übung: Rad i.d. Bewegungsrichtung, Aufschwingen zum Handstandabrollen, Sprungrolle, Rolle rw durch den Handstand, Strecksprung $\frac{1}{2}$ Drehung, Rondat, Flick Flack, Strecksprung, Querspagat.

Ausschreibung für den Vielseitigkeitswettkampf im Allgäu



Bestimmung der D-Note:

1. Heraussuchen der zwei höchstwertigsten Teile

Rad i.d. Bewegungsrichtung, Aufschwingen zum Handstandabrollen, Sprungrolle (7), Rolle rw durch den Handstand, Streck sprung $\frac{1}{2}$ Drehung (6), **Rondat (7), Flick Flack (9)**, Streck sprung (6), Querspagat (7).

Der niedrigste von beiden bestimmt die Schwierigkeit. In dem Fall **7 Punkte**

2. Suchen der drei Pflichtelemente

Rad i.d. Bewegungsrichtung, Aufschwingen zum Handstandabrollen, Sprungrolle (7), Rolle rw durch den Handstand, Streck sprung $\frac{1}{2}$ Drehung (6), Rondat (7), Flick Flack (9), Streck sprung (6), Querspagat (7).

Da alle Pflichtelemente wie gefordert geturnt wurden, gibt es hier **-0 Punkt Abzug**

3. Bestimmung der Anzahl an Kürelementen für die Schwierigkeit

Diese Übung hat eine Schwierigkeit von 7 und benötigt somit laut „Tabelle 1: Anforderungstabelle“ vier Kürelemente.

Rad i.d. Bewegungsrichtung, Aufschwingen zum Handstandabrollen, **Sprungrolle (7)**, Rolle rw durch den Handstand, **Streck sprung $\frac{1}{2}$ Drehung (6), Rondat (7), Flick Flack (9), Streck sprung (6), Querspagat (7).**

Da die Übung $6 > 4$ Kürelemente hat, gibt es hier **-0 Punkt Abzug**

4. Bewertung Gestaltungspunkt

Die Kürelemente werden jetzt nach den Tabellen 2 und 3 Elementkatalog zugeordnet:

Rad i.d. Bewegungsrichtung, Aufschwingen zum Handstandabrollen, **Sprungrolle (A)**, Rolle rw durch den Handstand, **Streck sprung $\frac{1}{2}$ Drehung (G), Rondat (A), Flick Flack (A), Streck sprung (G), Querspagat (G).**

Die Übung besitzt $3 > 2$ akrobatische Elemente und $3 > 2$ gymnastische Elemente. Zudem wurde die Bahn in beide Richtungen ausgenutzt. Deswegen gibt es hier **-0 Punkt Abzug** für die Gestaltung

5. Rechnen wir zusammen, so ergibt sich ein Ausgang für die Übung von **7 Punkten**

1. 7 Punkte für Schwierigkeit
2. - 0 Punkte für Pflichtelemente
3. - 0 Punkte für Kürelemente
4. - 0 Punkte für Gestaltung

5. 7,0 Punkte Schwierigkeitswert (D-Note)



Bestimmung der E-Note

Zusammenrechnen aller Abzüge

Rad i.d. Bewegungsrichtung (-0,3), Aufschwingen zum Handstandabrollen (0), Sprungrolle (-0,3), Rolle rw durch den Handstand (-0,5), Streck sprung $\frac{1}{2}$ Drehung (-0,1), Rondat (-0,3), Flick Flack (-0,5 und -0,3), Streck sprung (0), Querspagat (0).

Es gab keinen Sturz, kein Verlassen der Mattenbahn und auch keine nicht gestattete Richtungsänderung

Daraus folgt ein Abzug von: **-2,3 Punkten**

E-Note = 10 – 2,3 Punkte = **7,7 Punkte**

Bestimmung der Endnote

Endnote = D-Note + E-Note

Endnote = 7,0 Punkte + 7,7 Punkte = **14,7 Punkte**

Tabelle 1: Anforderungstabelle

Element 1	Element 2	Schwierigkeit der Übung	Anzahl der Pflichtelemente	Anzahl der geforderten Kür Elemente
10	10	10	3	7
10	9	9	3	6
10	8	8	3	5
10	7	7	3	4
10	6	6	3	3
9	9	9	3	6
9	8	8	3	5
9	7	7	3	4
9	6	6	3	3
8	8	8	3	5
8	7	7	3	4
8	6	6	3	3
7	7	7	3	4
7	6	6	3	3
6	6	6	3	3

Ausschreibung für den Vielseitigkeitswettkampf im Allgäu



BTV 
BAYERISCHER TURNVERBAND
— TURNGAU ALLGÄU —

Tabelle 2: Elementkatalog akrobatische Elemente

ID	Kategorie	Unterteilung	Element	Neue Wertigkeit
1101	Akrobatische Elemente	Rollen	Rolle vorwärts	6
1102	Akrobatische Elemente	Rollen	Rolle rückwärts	6
1103	Akrobatische Elemente	Rollen	Freie Rolle (auch aus der Standwaage)	6
1104	Akrobatische Elemente	Rollen	Handstand, abrollen	6
1105	Akrobatische Elemente	Rollen	Sprungrolle oder Hechtrolle	7
1106	Akrobatische Elemente	Rollen	Rolle rückwärts in den Handstand	7
1107	Akrobatische Elemente	Rollen	Felgrolle	8
1108	Akrobatische Elemente	Rollen	Felgrolle in den Handstand mit ½ Drehung	9
1109	Akrobatische Elemente	Rollen	Felgrolle in den Handstand mit 1/1 Drehung und mehr	10
1110	Akrobatische Elemente	Rollen	Rolle vw. zum Handstandabrollen	7
1201	Akrobatische Elemente	Überschläge	Rad in die/ gegen die Bewegungsrichtung	6
1202	Akrobatische Elemente	Überschläge	Rad mit Flugphase	7
1203	Akrobatische Elemente	Überschläge	Rondat (Radwende)	7
1204	Akrobatische Elemente	Überschläge	Schrittüberschlag vorwärts	8
1205	Akrobatische Elemente	Überschläge	Überschlag vorwärts	8
1206	Akrobatische Elemente	Überschläge	Scherüberschlag vorwärts	8
1207	Akrobatische Elemente	Überschläge	Bogengang	8
1208	Akrobatische Elemente	Überschläge	Rad einarmig	7
1209	Akrobatische Elemente	Überschläge	freies Rad	9
1210	Akrobatische Elemente	Überschläge	freies Rondat	9
1211	Akrobatische Elemente	Überschläge	freier Überschlag vorwärts	9
1212	Akrobatische Elemente	Überschläge	Hecht-/Sprungüberschlag (Absprung beidbeinig)	9
1213	Akrobatische Elemente	Überschläge	Flick-Flack	9
1214	Akrobatische Elemente	Überschläge	Menichelli	9
1301	Akrobatische Elemente	Salto	Salto vorwärts gehockt	10
1302	Akrobatische Elemente	Salto	Salto vorwärts gebückt	10
1303	Akrobatische Elemente	Salto	Salto vorwärts gestreckt	10
1304	Akrobatische Elemente	Salto	Salto vorwärts gehockt mit ½ Drehungen	10
1305	Akrobatische Elemente	Salto	Salto vorwärts gebückt mit ½ Drehungen	10
1306	Akrobatische Elemente	Salto	Salto vorwärts gestreckt mit ½ Drehungen	10
1307	Akrobatische Elemente	Salto	Salto vorwärts gehockt mit 1 Drehung	10
1308	Akrobatische Elemente	Salto	Salto vorwärts gebückt mit 1 Drehung	10
1309	Akrobatische Elemente	Salto	Salto vorwärts gestreckt mit 1 Drehung	10
1310	Akrobatische Elemente	Salto	Salto rückwärts gehockt	10
1311	Akrobatische Elemente	Salto	Salto rückwärts gebückt	10
1312	Akrobatische Elemente	Salto	Salto rückwärts gestreckt	10
1313	Akrobatische Elemente	Salto	Salto rückwärts gehockt mit ½ Drehungen	10
1314	Akrobatische Elemente	Salto	Salto rückwärts gebückt mit ½ Drehungen	10
1315	Akrobatische Elemente	Salto	Salto rückwärts gestreckt mit ½ Drehungen	10
1316	Akrobatische Elemente	Salto	Salto rückwärts gehockt mit 1 Drehung	10
1317	Akrobatische Elemente	Salto	Salto rückwärts gebückt mit 1 Drehung	10
1318	Akrobatische Elemente	Salto	Salto rückwärts gestreckt mit 1 Drehung	10
1319	Akrobatische Elemente	Salto	Salto seitwärts gehockt	10
1320	Akrobatische Elemente	Salto	Salto seitwärts gebückt	10
1321	Akrobatische Elemente	Salto	Salto seitwärts gestreckt	10

Tabelle 3: Elementkatalog gymnastische Elemente

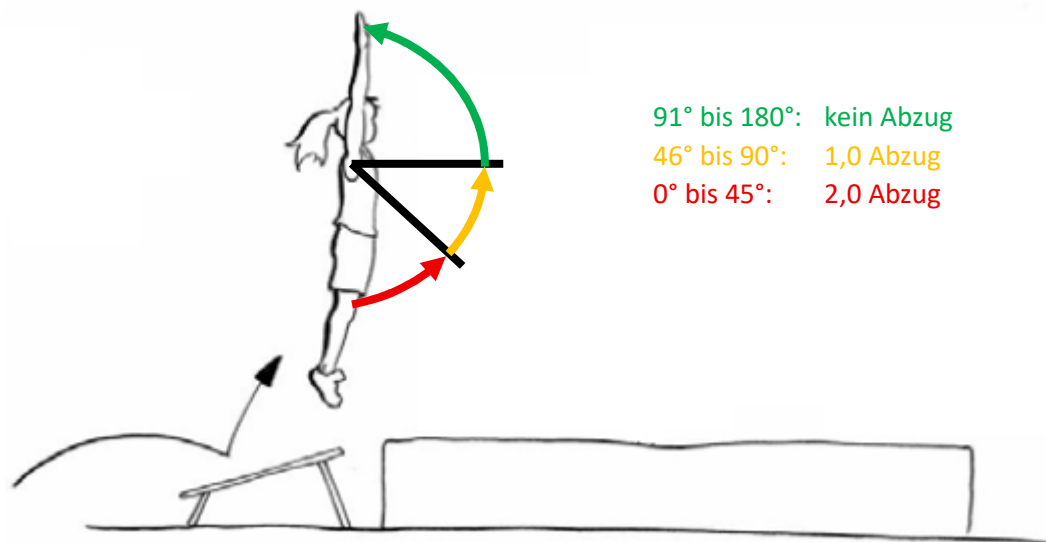
ID	Kategorie	Unterteilung	Element	Neue Wertigkeit
2101	Gymnastische Elemente	Drehungen	½ Drehung einbeinig	6
2102	Gymnastische Elemente	Drehungen	1/1 Drehung einbeinig	7
2103	Gymnastische Elemente	Drehungen	1 ½ Drehungen einbeinig	9
2104	Gymnastische Elemente	Drehungen	½ Drehung einbeinig; Spielbein über Horizontalen	9
2105	Gymnastische Elemente	Drehungen	2/1 Drehungen einbeinig	10
2106	Gymnastische Elemente	Drehungen	1/1 Drehung einbeinig, in die Standwaage (2 sec)	10
2107	Gymnastische Elemente	Drehungen	1/2 Drehung einbeinig, in die Standwaage (2 sec)	8
2201	Gymnastische Elemente	Handstände	Flüchtiger Handstand	6
2202	Gymnastische Elemente	Handstände	Handstand, 2 s gehalten	7
2203	Gymnastische Elemente	Handstände	Handstand ½ Drehung	7
2204	Gymnastische Elemente	Handstände	Handstand 1/1 Drehung	8
2205	Gymnastische Elemente	Handstände	Heben in den Handstand (Schweitzer Handstand)	8
2206	Gymnastische Elemente	Handstände	Heben in den Handstand (Schweitzer Handstand) mit ½ Drehung	9
2207	Gymnastische Elemente	Handstände	Heben in den Handstand (Schweitzer Handstand) mit 1/1 Drehung	10
2208	Gymnastische Elemente	Handstände	Handstand mit 1 ½ Drehungen oder mehr	10
2209	Gymnastische Elemente	Handstände	Kopfstand	6
2301	Gymnastische Elemente	Sprünge	Strecksprung	6
2302	Gymnastische Elemente	Sprünge	Grätschsprung (Absprung beliebig, Landung beliebig)	6
2303	Gymnastische Elemente	Sprünge	Quergrätschsprung (Spreizsprung mit Landung beidbeinig)	6
2304	Gymnastische Elemente	Sprünge	Strecksprung ½ Drehung	6
2305	Gymnastische Elemente	Sprünge	Scherhocksprung (Pferdchensprung)	6
2306	Gymnastische Elemente	Sprünge	Hocksprung	6
2307	Gymnastische Elemente	Sprünge	Schrittsprung (Spreizwinkel < 180 Grad)	7
2308	Gymnastische Elemente	Sprünge	Spreizsprung (Sissone = Absprung einbeinig, Landung einbeinig)	7
2309	Gymnastische Elemente	Sprünge	½ Drehsprung (Absprungbein = Landebein)	7
2310	Gymnastische Elemente	Sprünge	Hocksprung mit ½ Drehung	7
2311	Gymnastische Elemente	Sprünge	Schrittsprung (Spreizwinkel < 180 Grad) mit ¼ Drehung	8
2325	Gymnastische Elemente	Sprünge	Schrittsprung (Spreizwinkel < 180 Grad) mit 1/2 Drehung	9
2312	Gymnastische Elemente	Sprünge	Kadettsprung (½ Drehschersprung, Schwungbein = Landebein)	8
2313	Gymnastische Elemente	Sprünge	Strecksprung 1/1 Drehung	8
2314	Gymnastische Elemente	Sprünge	Pferdchensprung mit ½ Drehung	7
2315	Gymnastische Elemente	Sprünge	Pferdchensprung mit 1/1 Drehung	8
2316	Gymnastische Elemente	Sprünge	Spagatsprung (180 Grad Spreizwinkel)	9
2317	Gymnastische Elemente	Sprünge	Spagatsprung mit Beinwechsel (Durchschlagsprung)	9
2318	Gymnastische Elemente	Sprünge	Hockspreizsprung	9
2319	Gymnastische Elemente	Sprünge	Hocksprung mit 1/1 Drehung oder mehr	9
2320	Gymnastische Elemente	Sprünge	Spagatsprung (180 Grad Spreizwinkel) mit ¼ oder ½ Drehung	10
2321	Gymnastische Elemente	Sprünge	Bücksprung, 90 Grad, Absprung beliebig	10
2322	Gymnastische Elemente	Sprünge	Strecksprung 1 ½ Drehungen oder mehr	10
2323	Gymnastische Elemente	Sprünge	Pferdchensprung mit 1 ½ Drehungen oder mehr	10
2324	Gymnastische Elemente	Sprünge	Hockspreizsprung mit ½ Drehung oder mehr	10
2326	Gymnastische Elemente	Sprünge	Sprung in den Liegestütz	7
2401	Gymnastische Elemente	Sonstige	einbeinige Standposition	6
2402	Gymnastische Elemente	Sonstige	Körperwellen	6
2403	Gymnastische Elemente	Sonstige	Standwaage	7
2404	Gymnastische Elemente	Sonstige	Seitspagat	7
2405	Gymnastische Elemente	Sonstige	Querspogat	7
2406	Gymnastische Elemente	Sonstige	Drehung um die Längsachse mit Kreisspreizen (Bodenmühle)	7
2407	Gymnastische Elemente	Sonstige	Querspogat, Spagat mit Beinwechsel	8
2408	Gymnastische Elemente	Sonstige	1/2 Drehung um die Längsachse mit Kreisspreizen (Bodenmühle)	6
2409	Gymnastische Elemente	Sonstige	Illusion (Überschlag im Stand)	8
2410	Gymnastische Elemente	Sonstige	Winkelstütz	6

Minitrampolinturnen

Jeder Turner absolviert zwei Sprünge auf eine festen Weichenboden- oder Niedersprungmatte. Das Minitrampolin wird während des Wettkampfes nicht ausgetauscht. Alle Teilnehmer einer Wettkampfklasse springen mit dem gleichen Gerät.

Es kann zweimal der gleiche Sprung gezeigt werden. Der bessere Sprung zählt für das Wettkampfergebnis. Es werden aber beide Sprünge in der Wettkampfkarte vermerkt, d.h. es muss ersichtlich sein, ob der erste oder zweite Sprung gezählt wird.

Es wird ein besonderer Wert auf den Armzug gelegt. Die Bewertung des Armzugs wird wie folgt durchgeführt:



Ein kleiner Ausgleichsschritt bei der Landung ist erlaubt.

Ein Sprung, der nicht erkennbar bzw. technisch falsch ausgeführt wird (z.B. Barani gebückt oder gestreckt statt Salto vorwärts gehockt mit $\frac{1}{2}$ Längsachsrotation oder Grätschsprung statt Grätschwinkelsprung), wird mit 0 Punkten bewertet!

In gleicher Weise wird bei falschem Ein- oder Absprung am Minitrampolin verfahren (siehe Wertungshilfen im Anhang).

Falls während der Einturnzeit solche Sprünge gesehen werden, sollten die Kampfrichter den Trainer auf diese Regelung aufmerksam machen, damit es hinterher nicht zu einer Diskussion kommt.

Mögliche Sprünge am Minitrampolin:

1. **Strecksprung = 14 Punkte Ausgang**
2. Hocksprung = 16 Punkte Ausgang
3. Grätschwinkelsprung = 17 Punkte Ausgang
4. Salto vorwärts gehockt = 18 Punkte Ausgang
5. Salto vorwärts gehockt mit $\frac{1}{2}$ Längsachsrotation = 19 Punkte Ausgang
6. Salto vorwärts 1 Längsachsrotation (Ausführung frei) = 20 Punkte Ausgang

Ausschreibung für den Vielseitigkeitswettkampf im Allgäu



BTV 
BAYERISCHER TURNVERBAND
— TURNGAU ALLGÄU —

Die Sprünge werden nach den folgenden Kriterien bewertet:

1. **Strecksprung**
 - a. Fehlender Armzug 1,0 / 2,0 Punkte
 - b. Keine sichtbare Steigphase, ungenügende Sprunghöhe 0,5 / 1,0 / 1,5 Punkte
 - c. Keine Streckung nach Absprung (Hüfte) 0,5 / 1,0 Punkte
 - d. Großer Hüftwinkel >15° / >30° 0,5 / 1,0 Punkte
 - e. Stark gebeugter Oberkörper 0,5 / 1,0 Punkte
 - f. Unkontrollierte Landung 0,5 Punkte
 - g. Hüpfen oder Ausfallschritt 0,5 / 1,0 Punkte
 - h. Sturz 1,0 Punkte
2. **Hocksprung**
 - a. Fehlender Armzug 1,0 / 2,0 Punkte
 - b. Keine sichtbare Steigphase, ungenügende Sprunghöhe 0,5 / 1,0 / 1,5 Punkte
 - c. Keine Streckung nach Absprung (Hüfte) 0,5 / 1,0 Punkte
 - d. Langsames, ungenügendes Anhocken 0,5 / 1,0 Punkte
 - e. Großer Hüftwinkel >90° (180° = 0) 0,5 / 1,0 Punkte
 - f. Stark gebeugter Oberkörper 0,5 / 1,0 Punkte
 - g. Ungenügende, langsame Körperstreckung vor der Landung 0,5 Punkte
 - h. Unkontrollierte Landung 0,5 Punkte
 - i. Hüpfen oder Ausfallschritt 0,5 / 1,0 Punkte
 - j. Sturz 1,0 Punkte
3. **Grätschwinkelsprung**
 - a. Fehlender Armzug 1,0 / 2,0 Punkte
 - b. Keine sichtbare Steigphase, ungenügende Sprunghöhe 0,5 / 1,0 / 1,5 Punkte
 - c. Keine Streckung nach Absprung (Hüfte) 0,5 / 1,0 Punkte
 - d. Langsames, ungenügendes Grätschen der Beine 0,5 / 1,0 Punkte
 - e. Großer Hüftwinkel >90° (180° = 0) 0,5 / 1,0 Punkte
 - f. Zu stark gebeugter Oberkörper runder Rücken 0,5 / 1,0 Punkte
 - g. Gebeugte Beine 0,5 / 1,0 Punkte
 - h. Ungenügende, langsame Körperstreckung vor der Landung 0,5 Punkte
 - i. Unkontrollierte Landung 0,5 Punkte
 - j. Hüpfen oder Ausfallschritt 0,5 / 1,0 Punkte
 - k. Sturz 1,0 Punkte
4. **Salto vorwärts gehockt**
 - a. Fehlender Armzug 1,0 / 2,0 Punkte
 - b. Keine sichtbare Steigphase, ungenügende Sprunghöhe 0,5 / 1,0 / 1,5 Punkte
 - c. Keine Streckung nach Absprung (Hüfte) 0,5 / 1,0 Punkte
 - d. Zu langsames, ungenügendes Anhocken der Beine 0,5 Punkte
 - e. Zu langsame, fehlerhafte Rotation 0,5 / 1,0 Punkte
 - f. Keine deutliche, zu frühe, zu späte, Körperstreckung 0,5 / 1,0 Punkte
 - g. Ungenügende, Körperstreckung bei der Landung 0,5 Punkte
 - h. Unkontrollierte Landung 0,5 Punkte
 - i. Hüpfen oder Ausfallschritt 0,5 / 1,0 Punkte
 - j. Sturz Landung aus der Richtung 1,0 Punkte
5. **Salto vorwärts gehockt mit ½ Längsachsendrehung**
 - a. Fehlender Armzug 1,0 / 2,0 Punkte
 - b. Keine sichtbare Steigphase, ungenügende Sprunghöhe 0,5 / 1,0 / 1,5 Punkte

Ausschreibung für den Vielseitigkeitswettkampf im Allgäu



BTV 
BAYERISCHER TURNVERBAND
— TURNGAU ALLGÄU —

c.	Keine Streckung nach Absprung (Hüfte)	0,5 / 1,0 Punkte
d.	Langsames, ungenügendes Anhocken der Beine	0,5 Punkte
e.	Fehlende Rotation Breitenachse	0,5 / 1,0 Punkte
f.	Fehlende Rotation Längsachse	0,5/ 1,0 Punkte
g.	Falscher Zeitpunkt, Drehung unvollendet	0,5/ 1,0 Punkte
h.	Keine deutliche, Streckung der Beine	0,5/ 1,0 Punkte
i.	Ungenügende, Körperstreckung bei der Landung	0,5 Punkte
j.	Unkontrollierte Landung	0,5 Punkte
k.	Hüpfer oder Ausfallschritt	0,5/ 1,0 Punkte
l.	Sturz, Landung aus der Richtung	1,0 Punkte
6.	Salto vorwärts 1 Längsachsendrehung (Ausführung frei)	
a.	Fehlender Armzug	1,0 / 2,0 Punkte
b.	Keine sichtbare Steigphase, ungenügende Sprunghöhe	0,5/ 1,0 / 1,5 Punkte
c.	Keine Streckung nach Absprung (Hüfte)	0,5/ 1,0 Punkte
d.	Langsames, ungenügendes Anhocken der Beine	0,5 Punkte
e.	Fehlende Rotation Breitenachse	0,5/ 1,0 Punkte
f.	Fehlende Rotation Längsachse	0,5/ 1,0 Punkte
g.	Falscher Zeitpunkt, Drehung unvollendet	0,5/ 1,0 Punkte
h.	Keine deutliche, Streckung der Beine	0,5/ 1,0 Punkte
i.	Ungenügende, Körperstreckung bei der Landung	0,5 Punkte
j.	Unkontrollierte Landung	0,5 Punkte
k.	Hüpfer oder Ausfallschritt	0,5/ 1,0 Punkte
l.	Sturz, Landung aus der Richtung	1,0 Punkte