

# Wertungsvorschriften TeamGym 2025 – 2028

Die Wertungsvorschriften TeamGym gültig ab Dezember 2025 unterteilen sich in ein Pflicht- und ein Kürprogramm. Es gelten folgende Altersgrenzen:

Klasse	Alter	<7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18+
Kür 1		Bis 8 Jahre* (Minis)												
				8 bis 11 Jahre* (Kinder)										
							Ab 11 Jahren* (Jugend/Erwachsene)							
A1, A2, A3, Kür 2, Kür 3		bis 12 Jahre* (Kinder)												
							Ab 11 Jahren* (Jugend/Erwachsene)							
Kür 4 (international)										Junioren – 14 bis 17 Jahre*				
												Senioren – ab 17 Jahren*		

Eine weitere Teilung/Zusammenfassung kann im Einzelfall durch den Ausrichter nach Meldeschluss erfolgen. Eine Trennung nach Geschlecht (Frauen, Mix, Männer) erfolgt nur dann, wenn in mind. zwei Kategorien mind. 3 Mannschaften gemeldet wurden, siehe Hinweise.

Allgemein	Pflichtprogramm TeamGym („easy start“)			
	Pflichtklasse	A1	A2	A3
	Teamzusammensetzung für Mixed-Teams	beliebig		
	Anzahl Aktive	4 – 10		
Boden	Platzbedarf/Bodenfläche	12 m x 6 m (entspricht 3 Bodenläufern - Fläche bis 16 m x 14 m erlaubt)		
	Formationen	1 (Ausgangsformation wird beibehalten)		
	Pflichtteile	1. Chassé 2. Einbeiniger Balancestand mit Rückspreizen eines Beines 3. 180° Drehung/Pirouette 4. Strecksitz mit Vorbeugen (mind. 45°) 5. Rolle vw. 6. Kerze	1. Chassé - Pferdchensprung (Verbindung) 2. Standwaage (2 sec) 3. 360° Drehung/Pirouette 4. Strecksitz mit Vorbeugen (Fußsohle greifen) 5. Flüchtiger (Scher-)Handstand 6. Strecksprung 180°	1. Chassé/Anlauf – Spagatsprung 2. Standwaage (2 sec) 3. 360° Drehung/Pirouette 4. Spagat mind. 135° (Quer- oder Seitspagat) 5. Flüchtiger Handstand 6. Rad 7. Brücke 8. Rehsprung
Tumbling	Aktive	6 / 4 (6 turnen – 4 besten gewertet)		
	Pflichtreihen	1. <b>Handstand</b> abrollen - <b>Strecksprung 180°</b> - Rolle rw. 2. Anlauf – Anhupf – <b>Rad (rw.)</b> 3. Anlauf – Anhupf – <b>Rad (vw.)</b>	1. <b>Rad – Rad</b> (Verbindung) 2. Anlauf – Anhupf – <b>Rad (vw.)</b> 3. Anlauf – Anhupf – <b>Rondat</b>	1. <b>Rad – Bogengang rw.</b> (Verbindung) 2. Anlauf – Anhupf – <b>Rondat</b> 3. Anlauf – Anhupf – <b>Handstützüberschlag vw.</b>
Tramp	Aktive	6 / 4 (6 turnen – 4 besten gewertet)		
	Höhe Sprungtisch	Mind. 1,10 m		
	Pflichtreihen	1. <b>Aufhocken – Strecksprung</b> (Sprungtisch) 2. <b>Strecksprung</b> 3. <b>Hocksprung</b>	1. <b>Sprunghocke</b> (Sprungtisch) 2. <b>Hocksprung</b> 3. <b>Grätschwinkelsprung</b>	1. <b>Handstützüberschlag</b> (Sprungtisch) 2. <b>Grätschwinkelsprung</b> 3. <b>2x Hocksprung – 2x Salto vw.</b> gehockt

\* Das Kalenderjahr, in dem der entsprechende Geburtstag erreicht wird.

Allgemein		Kürprogramm									
		Leistungsklasse		Kür 1 (national)		Kür 2 (national)		Kür 3 (national)		Kür 4 (international)	
		Teamzusammensetzung Mix		beliebig						Laut internationalem Code of Points	50:50
Anzahl Aktive		4 – 10 (+max. 2 Ersatz)						8 – 10 (+max. 2 Ersatz)			
Boden	Bodenfläche		16 m x 14 m (mind. Seite zu Seite)		16 m x 14 m (mind. Seite zu Seite)		16 m x 14 m (ganze Fläche)		16m x 14 m (ganze Fläche)		
	Anzahl Formationen		4 SF		5 CF/SF		6 CF/LF/SF		8 CF/LF/SF		
	Elemente		1 - 2 B 1 - 2 J 1 A 1 G 1 F Max. 6 zählen		1 - 2 B 1 - 2 J 1 - 2 A 1 G 1 F Max. 7 zählen		2-3 B (inkl. Handstand) 1-2 J 1-2 A 1 G 1 F Max. 8 zählen		2 - 3 B (inkl. Handstand) 1 - 2 J 1 - 2 A 1 G 1 F Max. 8 zählen		
	Komposition		↑↔		RS ↑↔		RS ↑↔		RS ↑↔		
	Zeitlimit		1:15 – 2:45		1:45 – 2:45		2:15 – 2:45		2:15 – 2:45		
Tumbling	Anzahl Aktive		4						6		
	Anzahl Elemente		1		2 (1x 1 erlaubt)		3 (1x 2 erlaubt)		3 (1x 2 - nur Junior)		
	Schwierigkeitsanforderungen		Überschlag oder Flick Flack		Salto		180° LAD oder Doppelsalto		360° LAD und Doppelsalto (nur Senioren)		
Tramp	Anzahl Aktive		4						6		
	Höhe Sprungtisch		1,10 m -1,65 m		1,25 m -1,65 m		1,45 m – 1,65 m		1,45 m – 1,65 m		
	Schwierigkeitsanforderungen		Salto		180° LAD (im Salto oder Überschlag)		360° LAD (im Salto oder Überschlag) oder Doppelsalto		Senioren: 540° LAD Junioren: 540° LAD (im Einzalsalto oder 180° LAD in Mehrfachsalto) und Doppelsalto		
Richtwerte für die Zuordnung anhand des D-Wertes		Boden		bis 3,9		≥ 4,0		≥ 4,8		≥ 5,6	
		Tumbling		bis 1,3		≥ 1,4		≥ 2,2		≥ 3,0	
		Tramp		bis 0,9		≥ 1,0		≥ 1,9		≥ 2,8	

SF = Kleine Formation  
CF = Bewegte Kurvenformation

LF = Große Formation  
RS = Rhythmische Sequenz

B = Balance (Stände, Stütze, Kraftelemente, Drehungen)  
J = Sprünge (einbeinig/beidbeinig/gemischt) – bei 2 Sprüngen mind. 1 LEAP  
A = Akrobatische Elemente

G = Gruppenelement  
F = Beweglichkeitselement

## Hinweise Wertungsvorschriften TeamGym 2025 – 2028

### Allgemein

- Grundsätzlich gelten die internationalen Wertungsvorschriften (sogenannter Code of Points in der jeweils gültigen Fassung, derzeit CoP 2025-2028) als Grundlage des deutschen Wertungssystems im Pflicht- und Kürprogramm. In Kür 1 bis 3 gibt es aber nationale Abstufungen. Im Falle von Unklarheiten/Widersprüchen gelten für die nationalen Klassen Kür 1 bis 3 und A1 bis 3 in folgender absteigender Reihenfolge zuerst die Vorgabe der deutschen Wertungsvorschriften (Übersicht und Arbeitsmappe), dann die internationalen Wertungsvorschriften und als letztes die Entscheidung des TK TeamGym bzw. eines für einen Wettkampf eingesetzten Hauptkampfrichters. In Kür 4 gilt ausnahmslos der Code of Points.
- Für die Meldung im Kürprogramm gibt es für die Teams eine Startempfehlung anhand des D-Wertes der einzelnen Geräte. Werden an mindestens 2 von 3 Geräten die entsprechenden D-Richtwerte erreicht, sollte das Team aus Fairnessgründen in dieser Kategorie antreten. (Vermeidung von „hochklassigen“ Starts in niedrigen Wettkampfklassen)
- Aktive dürfen pro Wettkampftag nur in einem Team starten.
- Eine Trennung nach Geschlecht (Frauen, Mix, Männer) erfolgt, wenn in mind. zwei Kategorien mind. 3 Mannschaften gemeldet wurden: Nähere Erläuterungen und Beispiele dazu befinden sich in der Arbeitsmappe (S. 6).
- Für die organisatorische Kommunikation zwischen Sportler\*innen und Trainer\*innen (wer springt wann etc.) gibt es im Pflichtprogramm und der Kür 1 keinen Abzug. Technische Anweisungen („renn schneller, spring hoch, denk an die Arme...“) sind auch hier nicht gestattet.
- Es dürfen in Kür 1 bis 3 immer 2 Springer\*innen mehr antreten, als erforderlich sind - diese werden nicht gewertet. Gewertet werden dort immer die ersten 4 Springer\*innen. Im Pflichtprogramm werden die 4 besten von 6 SpringerInnen gewertet.
- Musik: Im Pflichtprogramm darf an allen Geräten eine andere als die vorgegebene Musik verwendet werden. Der Inhalt der Übungen verändert sich dadurch nicht (Reihenfolge, Gymnastik, Elemente, Sprünge etc.), kann jedoch im Tempo (z.B. am Boden) variieren. Im Kürprogramm sind die Musiken generell frei zu wählen.

### Tramp

- Im Pflichtprogramm können Sprungtischalternativen (z.B. Kasten) zugelassen werden. Open End Minitrampoline sind im Pflichtprogramm grundsätzlich erlaubt und können in Kür 1 zugelassen werden.
- Der Strecksprung ist ein Element mit einem D-Wert von 0 Punkten, d.h. er kann geturnt werden und erhält keinen Abzug für Durchlaufen.
- Schrauben (Salti mit 360° und mehr LAD) sind in Kür 1 nicht erlaubt.
- Doppelsalti und Tsukahara sind in Kür 1 nicht erlaubt.

## **Tumbling**

- Schrauben (Salti mit LAD ab 180°) sind in Kür 1 nicht erlaubt.
- Doppelsalti sind in Kür 1 nicht erlaubt.
- Für die Anzahl der Elemente zählen auch identische Elemente.
- Der Kompositionsabzug für die Wiederholung des letzten Elements entfällt in Kür 1 bis 3.
- Für die Schwierigkeit zählen nur unterschiedliche Elemente. Elemente dürfen wiederholt werden, erhalten aber keinen SW. Es gibt keinen Abzug für Wiederholung (z.B.: Rad und Rad - Rad sind zwei unterschiedliche Serien mit selbem SW).
- Der Schwierigkeitswert ergibt sich aus
  - Dem schwierigsten Element in Kür 1
  - Den zwei schwierigsten Elementen in Kür 2 und 3

## **Boden**










- Unterschiedliche Griffmöglichkeiten innerhalb des Teams bei handgestützten Halteelementen sind ohne Abzüge erlaubt.
- In den nationalen Klassen entfällt der D-Abzug für Verteilung der Schwierigkeitswerte (DD), es werden alle Schwierigkeiten gewertet - unabhängig von der Zeit.

### Änderungen zum alten Code of Points:

- Wegfall der DS → Bonus für Elemente in tänzerischer Sequenz (mind. 3 Bewegungen vorher und nachher, nur bei Sprüngen/akrobatischen Elementen/Gruppenelement)
- Keine Bewegungsrichtungen in der RS → müssen separat gezeigt werden

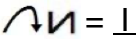
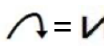
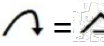
## Nationale Elemente TeamGym ab November 2025

### Boden







1/2 Pirouette vw.		DB101	0,1 Punkte
1/2 Pirouette rw.		DB102	0,1 Punkte
Kerze		B116	0,1 Punkte
Einbeinstand* (gebeugtes Bein)		SB106	0,1 Punkte
Einbeinstand* (gestrecktes Bein $45^\circ < 90^\circ$ )		SB206	0,2 Punkte
Einbeinstand* (gestrecktes Bein $\geq 90^\circ$ )		SB606	0,6 Punkte
Strecksprung mit $180^\circ$		J201	0,2 Punkte
Grätschsprung $>135^\circ$		J203	0,2 Punkte
Pferdchensprung mit $180^\circ$ Drehung		J405B	0,2 Punkte

\* ohne Handsupport, Beinhaltung vorwärts oder seitwärts ist beliebig

### Tramp mit Sprungtisch

Aufhocken-Strecksprung		J0	0,1 Punkte
Sprunghocke		J1	0,2 Punkte
Sprunggrätsche		J2	0,2 Punkte

### Tramp ohne Sprungtisch

Strecksprung		J3	0,00 Punkte
Strecksprung mit $180^\circ$ LAD		J4	0,1 Punkte
Strecksprung mit $360^\circ$ LAD		J5	0,2 Punkte
Hocksprung		J6	0,05 Punkte
Grätschsprung (SW $> 90^\circ$ )		J7	0,05 Punkte
Grätschwinkelsprung		J8	0,1 Punkte

### Tumbling

Erlaubt ist jede Kombination mit zwei gleichen Elementen, z.B.:

Rad - Rad	0,1 Punkte
Rondat - Flick – Flick	0,3 Punkte